



# Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων GNU

## *Εγχειρίδιο χρήστη*

Πνευματικά Δικαιώματα © 2002-2019 Η ομάδα τεκμηρίωσης GIMP

Πνευματικά Δικαιώματα © <dmtrs32@gmail.com>, 2011-2019 Dimitris Spingos (Δημήτρης Σπίγγος)

### **Νομική σημείωση**

Χορηγείται άδεια αντιγραφής, διανομής και/ή τροποποίησης του παρόντος εγγράφου υπό τους όρους της ελεύθερης άδειας τεκμηρίωσης GNU, έκδοσης 1.2 ή οποιασδήποτε μεταγενέστερης έκδοσής της από το ίδρυμα ελεύθερου λογισμικού, χωρίς αμετάβλητα τμήματα, κείμενα εξωφύλλου και κείμενα οπισθόφυλλου. Αντίγραφο αυτής της άδειας περιλαμβάνεται στην ενότητα [☞ GNU ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης](#).

|

### **Πίνακας Περιεχομένων**

#### Πρόλογος

#### 1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP

#### I. Ξεκίνημα

##### 1. Εισαγωγή

##### 1. Καλώς ορίσατε στο GIMP

##### 1.1. Συγγραφείς

##### 1.2. Το σύστημα βοήθειας GIMP

##### 1.3. Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

##### 2. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.10;

##### 2.1. Ενημερωμένη διεπαφή χρήστη και αρχική υποστήριξη HiDPI

##### 2.2. μεταφορά GEGl, υποστήριξη υψηλού δυαδικού βάθους, πολυνημάτωση και άλλα

##### 2.3. Ροή εργασίας γραμμικού χρωματικού χώρου

##### 2.4. Ανανέωση χρωματικής διαχείρισης

- [2.5. Στρώσεις και μάσκες](#)
- [2.6. Περισσότερη χρήση για CIE LAB και CIE LCH](#)
- [2.7. Νέα και βελτιωμένα εργαλεία](#)
- [2.8. Βελτιώσεις ψηφιακής βαφής](#)
- [2.9. Βελτιώσεις ψηφιακής φωτογραφίας](#)
- [2.10. Εφέ](#)
- [2.11. Βελτιώσεις χρηστικότητας](#)
- [2.12. Υποστήριξη μορφών αρχείου](#)
- [2.13. Προβολή, επεξεργασία και διατήρηση μεταδεδομένων](#)
- [2.14. Αλληλεπίδραση με τον καμβά](#)
- [2.15. Απλοποιημένη αναφορά σφάλματος και ανάκτηση κατάρρευσης](#)
- [2.16. Αλλαγές API](#)
- [2.17. Οδικός χάρτης και τι ακολουθεί](#)

## [2. Εκκίνηση του GIMP](#)

### [1. Εκτέλεση του GIMP](#)

- [1.1. Γνωστές πλατφόρμες](#)
- [1.2. Γλώσσα](#)
- [1.3. Ορίσματα γραμμής εντολών](#)

### [2. Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά](#)

- [2.1. Επιπέλους...](#)

## [3. Πρώτα βήματα με Wilber](#)

### [1. Βασικές έννοιες](#)

### [2. Κύρια παράθυρα](#)

- [2.1. Η εργαλειοθήκη](#)
- [2.2. Παράθυρο εικόνας](#)
- [2.3. Διάλογοι και προσάρτηση](#)

### [3. Αναίρεση](#)

- [3.1. Πράγματα που δεν μπορούν να αναιρεθούν](#)

### [4. Συνηθισμένες εργασίες](#)

- [4.1. Σκοπός](#)
- [4.2. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη](#)
- [4.3. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση](#)
- [4.4. Συμπίεση εικόνων](#)
- [4.5. Περικοπή εικόνας](#)
- [4.6. Εύρεση πληροφοριών για την εικόνα σας](#)
- [4.7. Αλλαγή κατάστασης](#)
- [4.8. Αναστροφή εικόνας](#)
- [4.9. Περιστροφή εικόνας](#)
- [4.10. Διαχωρισμός αντικειμένου από το παρασκήνιο του](#)

### [5. Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές](#)

- [5.1. Σκοπός](#)
- [5.2. Παραδείγματα](#)

## [4. Ξεκολλώντας](#)

### [1. Ξεκόλλημα](#)

- [1.1. Κόλλημα!](#)
- [1.2. Συνηθισμένα αίτια μη ανταπόκρισης του GIMP](#)

## [II. Πώς θα γίνω μάγος του GIMP;](#)

### [5. Εισαγωγή εικόνων στο GIMP](#)

- [1. Τύποι εικόνας](#)
- [2. Δημιουργία νέων αρχείων](#)
- [3. Άνοιγμα αρχείων](#)



- [3.1. Άνοιγμα αρχείου](#)
- [3.2. Άνοιγμα τοποθεσίας](#)
- [3.3. Άνοιγμα πρόσφατου](#)
- [3.4. Χρήση εξωτερικών προγραμμάτων](#)
- [3.5. Διαχειριστής αρχείου](#)
- [3.6. Σύριμο και απόθεση](#)
- [3.7. Αντιγραφή και επικόλληση](#)
- [3.8. Περιηγητής εικόνας](#)

## [6. Εξαγωγή εικόνων από το GIMP](#)

### [1. Αρχεία](#)

- [1.1. Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων](#)
- [1.2. Τύποι αρχείων](#)

### [2. Προετοιμασία εικόνων για τον ιστό](#)

- [2.1. Εικόνες με βέλτιστη αναλογία μεγέθους/ποιότητας](#)
- [2.2. Επιπρόσθετη μείωση του μεγέθους αρχείου](#)
- [2.3. Αποθήκευση εικόνων με διαφάνεια](#)

## [7. Ζωγράφισμα με το GIMP](#)

### [1. Η επιλογή](#)

- [1.1. Άμβλυση](#)
- [1.2. Κάνοντας μια επιλογή μερικώς διαφανή](#)

### [2. Δημιουργία και χρήση επιλογών](#)

- [2.1. Μετακίνηση επιλογής](#)
- [2.2. Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών](#)

### [3. Η σύντομη μάσκα](#)

- [3.1. Επισκόπηση](#)
- [3.2. Ιδιότητες](#)

### [4. Χρήση της κατάστασης γρήγορης μάσκας](#)

### [5. Μονοπάτια](#)

- [5.1. Δημιουργία μονοπατιού](#)
- [5.2. Ιδιότητες μονοπατιού](#)
- [5.3. Μονοπάτια και επιλογές](#)
- [5.4. Μετασχηματισμός μονοπατιών](#)
- [5.5. Χρωματισμός μονοπατιού](#)
- [5.6. Μονοπάτια και κείμενο](#)
- [5.7. Μονοπάτια και αρχεία SVG](#)

### [6. Πινέλα](#)

### [7. Προσθήκη νέων πινέλων](#)

### [8. Το πλαίσιο διαλόγου GIH](#)

### [9. Διάφορα μεγέθη πινέλων](#)

- [9.1. Πώς μεταβάλλετε το ύψος του πινέλου](#)
- [9.2. Γρήγορη δημιουργία πινέλου](#)

### [10. Διαβαθμίσεις](#)

### [11. Μοτίβα](#)

### [12. Παλέτες](#)

- [12.1. Χρωματολόγιο](#)

### [13. Προρρυθμίσεις](#)

### [14. Σχεδίαση απλών αντικειμένων](#)

- [14.1. Σχεδίαση ευθείας γραμμής](#)
- [14.2. Δημιουργία βασικού σχήματος](#)

## [8. Συνδυασμός εικόνων](#)

- [1. Εισαγωγή στις στρώσεις](#)

- [1.1. Ιδιότητες στρώσης](#)
- [2. Καταστάσεις στρώσεων](#)
- [3. Δημιουργία νέων στρώσεων](#)
- [4. Ομάδες στρώσεων](#)
- [9. Διαχείριση κειμένου](#)
  - [1. Διαχείριση κειμένου](#)
    - [1.1. Περιοχή κειμένου](#)
    - [1.2. Διαχείριση στρώσης κειμένου](#)
    - [1.3. Εργαλειοθήκη κειμένου](#)
    - [1.4. Μενού συνάφειας κειμένου](#)
  - [2. Κείμενο](#)
    - [2.1. Διακόσμηση κειμένου](#)
    - [2.2. Προσθήκη γραμματοσειρών](#)
    - [2.3. Προβλήματα γραμματοσειρών](#)
- [10. Βελτιστοποίηση φωτογραφιών](#)
  - [1. Εργασία με κάμερες ψηφιακών φωτογραφιών](#)
    - [1.1. Εισαγωγή](#)
    - [1.2. Βελτίωση σύστασης](#)
    - [1.3. Βελτίωση χρωμάτων](#)
    - [1.4. Ρύθμιση οξύτητας](#)
    - [1.5. Αφαίρεση ανεπιθύμητων αντικειμένων από εικόνα](#)
    - [1.6. Αποθήκευση των αποτελεσμάτων σας](#)
- [11. Διαχείριση χρώματος στο GIMP](#)
  - [1. Διαχείριση χρώματος στο GIMP](#)
    - [1.1. Προβλήματα παραγωγής χωρίς διαχείριση χρώματος](#)
    - [1.2. Εισαγωγή στην παραγωγή με διαχείριση χρώματος](#)
- [12. Εμπλουτισμός του GIMP](#)
  - [1. Διάλογος προτιμήσεων](#)
    - [1.1. Εισαγωγή](#)
    - [1.2. Πόροι συστήματος](#)
    - [1.3. Διαχείριση χρώματος](#)
    - [1.4. Τόπος παιχνιδιού](#)
    - [1.5. Επιλογές εργαλείου](#)
    - [1.6. Προτιμήσεις προεπιλεγμένης εικόνας](#)
    - [1.7. Πλέγμα προεπιλεγμένης εικόνας](#)
    - [1.8. Διεπαφή](#)
    - [1.9. Θέμα](#)
    - [1.10. Θέμα](#)
    - [1.11. Εργαλειοθήκη](#)
    - [1.12. Προεπιλεγές διαλόγων](#)
    - [1.13. Σύστημα βοήθειας](#)
    - [1.14. Εμφάνιση](#)
    - [1.15. Διαχείριση παραθύρου](#)
    - [1.16. Παράθυρα εικόνας](#)
    - [1.17. Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#)
    - [1.18. Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης](#)
    - [1.19. Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας](#)
    - [1.20. Συσκευές εισόδου](#)
    - [1.21. Ελεγκτές εισόδου](#)
    - [1.22. Φάκελοι](#)
    - [1.23. Φάκελοι δεδομένων](#)
  - [2. Πλέγματα και οδηγοί](#)

[2.1. Το πλέγμα εικόνας](#)

[2.2. Οδηγοί](#)

[3. Απόδοση πλέγματος](#)

[4. Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης](#)

[5. Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού](#)

[6. Προσαρμογή αρχικής οθόνης](#)

### [13. Σενάρια](#)

[1. Πρόσθετα](#)

[1.1. Εισαγωγή](#)

[1.2. Χρήση προσθέτων](#)

[1.3. Εγκατάσταση νέων προσθέτων](#)

[1.4. Συγγραφή προσθέτων](#)

[2. Χρήση σεναρίων Script-Fu](#)

[2.1. Script-Fu:](#)

[2.2. Εγκατάσταση Script-Fus](#)

[2.3. Επιτρεπτά και μη](#)

[2.4. Διάφορα είδη Script-Fus](#)

[2.5. Αυτόνομα σενάρια](#)

[2.6. Εικονοεξαρτώμενα σενάρια](#)

[3. Μάθημα Script-Fu](#)

[3.1. Εξοικείωση με το Scheme](#)

[3.2. Μεταβλητές και συναρτήσεις](#)

[3.3. Λίστες, λίστες και πάλι λίστες](#)

[3.4. Το πρώτο σας σενάριο Script-Fu](#)

[3.5. Δίνοντας στο σενάριό μας περισσότερη ψυχή](#)

[3.6. Επέκταση του σεναρίου πλαισίου κειμένου](#)

[3.7. Το σενάριο σας και η λειτουργία του](#)

### [III. Αναφορά λειτουργιών](#)

#### [14. Εργαλεία](#)

[1. Η εργαλειοθήκη](#)

[1.1. Εισαγωγή](#)

[1.2. Εικονίδια εργαλείου](#)

[1.3. Περιοχή χρώματος και δείκτη](#)

[1.4. Επιλογές εργαλείων](#)

[2. Εργαλεία επιλογής](#)

[2.1. Κοινά χαρακτηριστικά](#)

[2.2. Επιλογή ορθογωνίου](#)

[2.3. Ελλειψοειδής επιλογή](#)

[2.4. Ελεύθερη επιλογή \(λάσο\)](#)

[2.5. Ασαφής επιλογή \(Μαγικό ραβδί\)](#)

[2.6. Επιλογή κατά χρώμα](#)

[2.7. Έξυπνα ψαλίδια](#)

[2.8. Επιλογή προσκηνίου](#)

[3. Εργαλεία ζωγραφικής](#)

[3.1. Κοινά χαρακτηριστικά](#)

[3.2. Δυναμικές](#)

[3.3. Εργαλεία πινέλου \(μολύβι, πινέλο, αερογράφος\)](#)

[3.4. Κουβάς γεμίσματος](#)

[3.5. Διαβάθμιση](#)

[3.6. Μολύβι](#)

[3.7. Πινέλο](#)

[3.8. Πινέλο ΒαφήΜου \(MyPaint\)](#)

- [3.9. Σβήστρα](#)
- [3.10. Αερογράφος](#)
- [3.11. Μελάνι](#)
- [3.12. Κλωνοποίηση](#)
- [3.13. Επούλωση](#)
- [3.14. Προοπτική κλωνοποίηση](#)
- [3.15. Θόλωση/Όξυνση](#)
- [3.16. Μουτζούρα](#)
- [3.17. Ξάνοιγμα/Σκοτεινίασμα](#)

#### 4. Εργαλεία μετασχηματισμού

- [4.1. Κοινά χαρακτηριστικά](#)
- [4.2. Στοιχίση](#)
- [4.3. Μετακίνηση](#)
- [4.4. Περικοπή](#)
- [4.5. Περιστροφή](#)
- [4.6. Κλιμάκωση](#)
- [4.7. Στρέβλωση](#)
- [4.8. Προοπτική](#)
- [4.9. Ενοποιημένος μετασχηματισμός](#)
- [4.10. Μετασχηματισμός λαβής](#)
- [4.11. Αναστροφή](#)
- [4.12. Το εργαλείο κλωβού](#)
- [4.13. Μετασχηματισμός στρέβλωσης](#)

#### 5. Άλλο

- [5.1. Επισκόπηση](#)
- [5.2. Μονοπάτια](#)
- [5.3. Επιλογέας χρώματος](#)
- [5.4. Εστίαση](#)
- [5.5. Μέτρηση](#)
- [5.6. Κείμενο](#)
- [5.7. Λειτουργία GEGL](#)

#### 15. Διάλογοι

- [1. Εισαγωγή διαλόγου](#)
- [2. Διάλογοι σχετικοί με τη δομή εικόνας](#)
  - [2.1. Διάλογος στρώσεων](#)
  - [2.2. Διάλογος καναλιών](#)
  - [2.3. Διάλογος μονοπατιών](#)
  - [2.4. Ο διάλογος χρωματολογίου](#)
  - [2.5. Διάλογος ιστογράμματος](#)
  - [2.6. Διάλογος περιήγησης](#)
  - [2.7. Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#)
- [3. Διάλογοι σχετικοί με το περιεχόμενο εικόνας](#)
  - [3.1. Διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου](#)
  - [3.2. Διάλογος πινέλων](#)
  - [3.3. Διάλογος μοτίβων](#)
  - [3.4. Διάλογος διαβαθμίσεων](#)
  - [3.5. Διάλογος παλετών](#)
  - [3.6. Ετικετοποίηση](#)
  - [3.7. Διάλογος γραμματοσειρών](#)
- [4. Διάλογοι σχετικοί με τη διαχείριση εικόνας](#)
  - [4.1. Διάλογος μνημών](#)
  - [4.2. Διάλογος εικόνων](#)

[4.3. Διάλογος ιστορικού εγγράφου](#)

[4.4. Διάλογος προτύπων](#)

## [5. Ποικίλοι διάλογοι](#)

[5.1. Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων](#)

[5.2. Ο επεξεργαστής προρρυθμίσεων εργαλείου](#)

[5.3. Διάλογος κατάστασης συσκευής](#)

[5.4. Κονσόλα σφαλμάτων](#)

[5.5. Αποθήκευση αρχείου](#)

[5.6. Εξαγωγή αρχείου](#)

[5.7. Διάλογος σημείων δειγματοληψίας](#)

[5.8. Διάλογος δείκτη](#)

[5.9. Διάλογος συμμετρικής βαφής](#)

## [16. Μενού](#)

### [1. Εισαγωγή στα μενού](#)

[1.1. Η γραμμή μενού εικόνας](#)

[1.2. Μενού περιεχομένου](#)

[1.3. Αποσπώμενα μενού](#)

[1.4. Μενού καρτελών](#)

### [2. Το μενού «Αρχείο»](#)

[2.1. Επισκόπηση](#)

[2.2. Νέο...](#)

[2.3. Δημιουργία](#)

[2.4. Άνοιγμα...](#)

[2.5. Άνοιγμα ως στρώσεις...](#)

[2.6. Άνοιγμα τοποθεσίας...](#)

[2.7. Άνοιγμα πρόσφατων](#)

[2.8. Αποθήκευση](#)

[2.9. Αποθήκευση ως...](#)

[2.10. Αποθήκευση αντιγράφου...](#)

[2.11. Επαναφορά](#)

[2.12. Εξαγωγή...](#)

[2.13. Εξαγωγή ως...](#)

[2.14. Δημιουργία πρότυπου...](#)

[2.15. Εκτύπωση](#)

[2.16. Αποστολή με μήνυμα](#)

[2.17. Αντιγραφή θέσης εικόνας](#)

[2.18. Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων](#)

[2.19. Κλείσιμο](#)

[2.20. Κλείσιμο όλων](#)

[2.21. Έξοδος](#)

### [3. Το μενού «Επεξεργασία»](#)

[3.1. Είσοδοι μενού «Επεξεργασία»](#)

[3.2. Αναίρεση](#)

[3.3. Ακύρωση αναίρεσης](#)

[3.4. Ξεθώρισμα](#)

[3.5. Ιστορικό αναιρέσεων](#)

[3.6. Αποκοπή](#)

[3.7. Αντιγραφή](#)

[3.8. Αντιγραφή ορατών](#)

[3.9. Επικόλληση](#)

[3.10. Επικόλληση στην επιλογή](#)

[3.11. Επικόλληση επί τόπου](#)

[3.12. Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου](#)

- [3.13. Επικόλληση ως](#)
- [3.14. Μνήμη](#)
- [3.15. Καθαρισμός](#)
- [3.16. Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου](#)
- [3.17. Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου](#)
- [3.18. Γέμισμα με μοτίβο](#)
- [3.19. Γέμισμα περιγράμματος επιλογής](#)
- [3.20. Γέμισμα διαδρομής](#)
- [3.21. Χρωματισμός επιλογής](#)
- [3.22. Χρωματισμός μονοπατιού](#)
- [3.23. Η εντολή «Προτιμήσεις»](#)
- [3.24. Συντομεύσεις πληκτρολογίου](#)
- [3.25. Αρθρώματα](#)
- [3.26. Μονάδες](#)

#### [4. Το μενού «Επιλογή»](#)

- [4.1. Εισαγωγή στο μενού «Επιλογή»](#)
- [4.2. Επιλογή όλων](#)
- [4.3. Καμία](#)
- [4.4. Αντιστροφή](#)
- [4.5. Αιώρηση](#)
- [4.6. Κατά χρώμα](#)
- [4.7. Από μονοπάτι](#)
- [4.8. Επεξεργασία επιλογής](#)
- [4.9. Άμβλυση](#)
- [4.10. Όξυνση](#)
- [4.11. Σμίκρυνση](#)
- [4.12. Επέκταση](#)
- [4.13. Περίγραμμα](#)
- [4.14. Αφαίρεση οπών](#)
- [4.15. Παραμόρφωση](#)
- [4.16. Στρογγυλεμένο ορθογώνιο](#)
- [4.17. Εναλλαγή γρήγορης μάσκας](#)
- [4.18. Αποθήκευση σε κανάλι](#)
- [4.19. Σε μονοπάτι](#)

#### [5. Το μενού «Προβολή»](#)

- [5.1. Εισαγωγή στο μενού «Προβολή»](#)
- [5.2. Νέα Προβολή](#)
- [5.3. Κουκκίδα για κουκκίδα](#)
- [5.4. Εστίαση](#)
- [5.5. Αντιστροφή και περιστροφή \(0°\)](#)
- [5.6. Συρρίκνωση παραθύρου](#)
- [5.7. Πλήρης οθόνη](#)
- [5.8. Παράθυρο περιήγησης](#)
- [5.9. Φίλτρα προβολής](#)
- [5.10. Διαχείριση χρώματος](#)
- [5.11. Προβολή επιλογής](#)
- [5.12. Εμφάνιση ορίου στρώσης](#)
- [5.13. Εμφάνιση οδηγών](#)
- [5.14. Εμφάνιση πλέγματος](#)
- [5.15. Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας](#)
- [5.16. Προσκόλληση στους οδηγούς](#)
- [5.17. Προσκόλληση στο πλέγμα](#)
- [5.18. Προσκόλληση σε καμβά](#)

- [5.19. Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι](#)
- [5.20. Χρώμα υποβάθρου](#)
- [5.21. Εμφάνιση γραμμής μενού](#)
- [5.22. Εμφάνιση χαράκων](#)
- [5.23. Εμφάνιση γραμμών κύλισης](#)
- [5.24. Εμφάνιση γραμμής κατάστασης](#)

## [6. Το μενού «Εικόνα»](#)

- [6.1. Επισκόπηση](#)
- [6.2. Διπλασιασμός](#)
- [6.3. Κατάσταση](#)
- [6.4. Κατάσταση RGB](#)
- [6.5. Κατάσταση γκρι κλίμακας](#)
- [6.6. Κατάσταση από ευρετήριο](#)
- [6.7. Ακρίβεια](#)
- [6.8. Διαχείριση χρώματος](#)
- [6.9. Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)
- [6.10. Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)
- [6.11. Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)
- [6.12. Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)
- [6.13. Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)
- [6.14. Μετασχηματισμός](#)
- [6.15. Αναστροφή οριζόντια, αναστροφή κατακόρυφα](#)
- [6.16. Περιστροφή](#)
- [6.17. Slice Using Guides](#)
- [6.18. Μέγεθος καμβά](#)
- [6.19. Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις](#)
- [6.20. Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή](#)
- [6.21. Μέγεθος εκτύπωσης](#)
- [6.22. Κλίμακα εικόνας](#)
- [6.23. Περικοπή εικόνας](#)
- [6.24. Έξυπνη περικοπή](#)
- [6.25. Συγχώνευση ορατών στρώσεων](#)
- [6.26. Ισοπέδωση εικόνας](#)
- [6.27. Στοιχίση ορατών στρώσεων...](#)
- [6.28. Οδηγοί](#)
- [6.29. Νέος οδηγός](#)
- [6.30. Νέος οδηγός \(Αναλογία\)](#)
- [6.31. Νέοι οδηγοί από επιλογή](#)
- [6.32. Αφαίρεση όλων των οδηγών](#)
- [6.33. Ρύθμιση του πλέγματος...](#)
- [6.34. Ιδιότητες εικόνας](#)

## [7. Το μενού «Στρώση»](#)

- [7.1. Εισαγωγή στο μενού «στρώση»](#)
- [7.2. Νέα στρώση](#)
- [7.3. Νέα ομάδα στρώσεων](#)
- [7.4. Νέο από τα ορατά](#)
- [7.5. Διπλασιασμός στρώσης](#)
- [7.6. Αγκίστρωση στρώσης](#)
- [7.7. Συγχώνευση με την από κάτω](#)
- [7.8. Διαγραφή στρώσης](#)
- [7.9. Οι εντολές κειμένου του μενού στρώση](#)
- [7.10. Απόρριψη πληροφοριών κειμένου](#)
- [7.11. Υπομενού «στοίβα»](#)

- [7.12. Επιλογή προηγούμενης στρώσης](#)
- [7.13. Επιλογή επόμενης στρώσης](#)
- [7.14. Επιλογή της ανώτατης στρώσης](#)
- [7.15. Επιλογή κατώτατης στρώσης](#)
- [7.16. Ανύψωση στρώσης](#)
- [7.17. Βύθιση στρώσης](#)
- [7.18. Στρώση στην κορυφή](#)
- [7.19. Στρώση στον πάτο](#)
- [7.20. Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»](#)
- [7.21. Το υπομενού «μάσκα»](#)
- [7.22. Προσθήκη μάσκας στρώσης](#)
- [7.23. Εφαρμογή μάσκας στρώσης](#)
- [7.24. Διαγραφή μάσκας στρώσης](#)
- [7.25. Προβολή μάσκας στρώσης](#)
- [7.26. Επεξεργασία μάσκας στρώσης](#)
- [7.27. Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης](#)
- [7.28. Μετατροπή μάσκας σε επιλογή](#)
- [7.29. Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή](#)
- [7.30. Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή](#)
- [7.31. Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή](#)
- [7.32. Το υπομενού «διαφάνεια» του μενού «στρώση»](#)
- [7.33. Προσθήκη καναλιού άλφα](#)
- [7.34. Προσθήκη Καναλιού άλφα](#)
- [7.35. Χρώμα σε άλφα](#)
- [7.36. Ημισοπέδωση](#)
- [7.37. Κατώφλι άλφα](#)
- [7.38. Μετατροπή άλφα σε επιλογή](#)
- [7.39. Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή](#)
- [7.40. Αφαίρεση από την επιλογή](#)
- [7.41. Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή](#)
- [7.42. Το υπομενού «μετασχηματισμός»](#)
- [7.43. Οριζόντια αναστροφή](#)
- [7.44. Κάθετη αναστροφή](#)
- [7.45. Περιστροφή 90° δεξιόστροφα](#)
- [7.46. Περιστροφή 90° αριστερόστροφα](#)
- [7.47. Περιστροφή 180°](#)
- [7.48. Ελεύθερη περιστροφή](#)
- [7.49. Αντιστάθμιση](#)
- [7.50. Μέγεθος ορίου στρώσης](#)
- [7.51. Στρώση στο μέγεθος της εικόνας](#)
- [7.52. Κλιμάκωση στρώσης](#)
- [7.53. Περικοπή στρώσης](#)

## [8. Το μενού «Χρώματα»](#)

- [8.1. Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»](#)
- [8.2. Ισορροπία χρωμάτων](#)
- [8.3. Θερμοκρασία χρώματος](#)
- [8.4. Απόχρωση-Χρωματικότητα \(Chroma\)](#)
- [8.5. Απόχρωση-Κορεσμός](#)
- [8.6. Κορεσμός](#)
- [8.7. Έκθεση](#)
- [8.8. Σκιές-Τονισμοί](#)
- [8.9. Φωτεινότητα \(Brightness\)-Αντίθεση](#)
- [8.10. Στάθμες](#)
- [8.11. Καμπύλες](#)



- [8.12. Αντιστροφή](#)
- [8.13. Γραμμική αντιστροφή](#)
- [8.14. Αντιστροφή τιμής](#)
- [8.15. Το υπομενού «Αυτόματο»](#)
- [8.16. Ισοστάθμιση](#)
- [8.17. Ισοροπία λευκού](#)
- [8.18. Βελτιστοποίηση χρώματος](#)
- [8.19. Βελτιστοποίηση χρώματος \(παλιό\)](#)
- [8.20. Κανονικοποίηση](#)
- [8.21. Επέκταση αντίθεσης](#)
- [8.22. Επέκταση HSV](#)
- [8.23. Το υπομενού «Συστατικά»](#)
- [8.24. Μείκτης καναλιού](#)
- [8.25. Σύνθεση](#)
- [8.26. Εξαγωγή συστατικού](#)
- [8.27. Μονοφωνικός μείκτης](#)
- [8.28. Αποσύνθεση](#)
- [8.29. Ανασύνθεση](#)
- [8.30. Χρώμα σε γκριζο](#)
- [8.31. Αποκορεσμός](#)
- [8.32. Σουπιά](#)
- [8.33. Το υπομενού «Χάρτης»](#)
- [8.34. Επαναδιάταξη χρωματολογίου](#)
- [8.35. Ορισμός χρωματολογίου](#)
- [8.36. Χάρτης ξένου](#)
- [8.37. Ανταλλαγή χρώματος](#)
- [8.38. Εναλλαγή χρωμάτων](#)
- [8.39. Χάρτης διαβάθμισης](#)
- [8.40. Χάρτης παλέτας](#)
- [8.41. Χρωματισμός δείγματος](#)
- [8.42. Fattal κ.α. 2002](#)
- [8.43. Mantiuk 2006](#)
- [8.44. Reinhard 2005](#)
- [8.45. Ένταση](#)
- [8.46. Ματόμυαλο \(Retinex\)](#)
- [8.47. Το υπομενού «Πληροφορίες»](#)
- [8.48. Ιστόγραμμα](#)
- [8.49. Μέσος όρος περιγράμματος](#)
- [8.50. Ανάλυση χρωματικού χώρου](#)
- [8.51. Εξαγωγή ιστογράμματος](#)
- [8.52. Ομαλή παλέτα](#)
- [8.53. Κατώφλι](#)
- [8.54. Χρωματισμός](#)
- [8.55. Αφίσα](#)
- [8.56. Χρώμα σε άλφα...](#)
- [8.57. Πρόσμειξη](#)
- [8.58. Απόσπασμα RGB](#)
- [8.59. Καυτό...](#)

## [9. Το μενού «Εργαλεία»](#)

- [9.1. Εισαγωγή στο μενού «Εργαλεία»](#)

## [10. Το μενού «Φίλτρα»](#)

- [10.1. Εισαγωγή στο μενού «Φίλτρα»](#)
- [10.2. Επανάληψη τελευταίου](#)

- [10.3. Επανεμφάνιση τελευταίου](#)
- [10.4. Επαναφορά όλων των φίλτρων](#)
- [10.5. Το υπομενού «Python-Fu»](#)
- [10.6. Το υπομενού «Script-Fu»](#)

## [11. Το μενού «Παράθυρα»](#)

## [12. Το μενού «Βοήθεια»](#)

- [12.1. Εισαγωγή στο μενού «Βοήθεια»](#)
- [12.2. Βοήθεια](#)
- [12.3. Βοήθεια συνάφειας](#)
- [12.4. Η συμβουλή της ημέρας](#)
- [12.5. Περί](#)
- [12.6. Περιηγητής προσθέτου](#)
- [12.7. Ο περιηγητής διαδικασίας](#)
- [12.8. Το GIMP στο διαδίκτυο](#)

## [17. Φίλτρα](#)

### [1. Εισαγωγή](#)

### [2. Κοινά χαρακτηριστικά](#)

### [3. Φίλτρα θόλωσης](#)

- [3.1. Εισαγωγή](#)
- [3.2. Θόλωση Gauss](#)
- [3.3. Διάμεση θόλωση](#)
- [3.4. Εικονοστοιχείωση](#)
- [3.5. Επιλεκτική θόλωση Gauss](#)
- [3.6. Θόλωση κυκλικής κίνησης](#)
- [3.7. Θόλωση γραμμικής κίνησης](#)
- [3.8. Θόλωση κίνησης εστίασης](#)
- [3.9. Θόλωση παράθεσης](#)

### [4. Φίλτρα βελτίωσης](#)

- [4.1. Εισαγωγή](#)
- [4.2. Εξομάλυνση](#)
- [4.3. Απόπλεξη](#)
- [4.4. Υψιπερατό](#)
- [4.5. Μείωση θορύβου](#)
- [4.6. Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#)
- [4.7. Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα](#)
- [4.8. Όξυνση \(Μάσκα απόξυνσης\)](#)
- [4.9. Αποκηλίδωση](#)
- [4.10. Αποράβδωση](#)
- [4.11. Φίλτρο NL \(μη γραμμικό\)](#)
- [4.12. Αποσύνθεση κυματιδίου](#)

### [5. Φίλτρα παραμόρφωσης](#)

- [5.1. Εισαγωγή](#)
- [5.2. Εφαρμογή φακού](#)
- [5.3. Ανάγλυφο](#)
- [5.4. Χάραξη](#)
- [5.5. Παραμόρφωση φακού](#)
- [5.6. Μωσαϊκό](#)
- [5.7. Πολικές συντεταγμένες](#)
- [5.8. Κυματισμός](#)
- [5.9. Μετατόπιση](#)
- [5.10. Σφαιροποίηση](#)
- [5.11. Διάδοση τιμής](#)
- [5.12. Βίντεο](#)

- [5.13. Κύματα](#)
- [5.14. Στροβιλισμός και πίεση](#)
- [5.15. Άνεμος](#)
- [5.16. Κάμψη καμπύλης](#)
- [5.17. Ανάγλυφο \(παλιό\)](#)
- [5.18. Εκτύπωση εφημερίδας](#)
- [5.19. Κατσάρωμα σελίδας](#)

## [6. Φίλτρα φωτός και σκιάς](#)

- [6.1. Εισαγωγή](#)
- [6.2. Υπερκαινοφανής](#)
- [6.3. Αναλαμπή φακού](#)
- [6.4. Αναλαμπή διαβάθμισης](#)
- [6.5. Εφέ φωτισμού](#)
- [6.6. Λάμψη](#)
- [6.7. Πίπτουσα σκιά](#)
- [6.8. Μεγάλη σκιά](#)
- [6.9. Βινιέτα](#)
- [6.10. Πίπτουσα σκιά](#)
- [6.11. Προοπτική](#)
- [6.12. Εφέ Xach](#)

## [7. Φίλτρα θορύβου](#)

- [7.1. Εισαγωγή](#)
- [7.2. Θόρυβος CIE Ich](#)
- [7.3. Θόρυβος HSV](#)
- [7.4. Ρίψη](#)
- [7.5. Επιλογή](#)
- [7.6. Θόρυβος RGB](#)
- [7.7. Σύνηξη](#)
- [7.8. Διασπορά](#)

## [8. Φίλτρα εντοπισμού άκρων](#)

- [8.1. Εισαγωγή](#)
- [8.2. Διαφορά Γκάους](#)
- [8.3. Όριο](#)
- [8.4. Λαπλάς](#)
- [8.5. Νέον](#)
- [8.6. Sobel](#)

## [9. Γενικά Φίλτρα](#)

- [9.1. Εισαγωγή](#)
- [9.2. Πίνακας συνέλιξης](#)
- [9.3. Χάρτης απόστασης](#)
- [9.4. Γράφημα GEGL](#)
- [9.5. Επέκταση](#)
- [9.6. Διάβρωση](#)

## [10. Φίλτρα συνδυασμού](#)

- [10.1. Εισαγωγή](#)
- [10.2. Συγχώνευση βάθους](#)
- [10.3. Λουρίδα ταινίας](#)

## [11. Καλλιτεχνικά φίλτρα](#)

- [11.1. Εισαγωγή](#)
- [11.2. Εφαρμογή καμβά](#)
- [11.3. Σκίτσο](#)
- [11.4. Κυβισμός](#)

- [11.5. Παράθεση γυαλιού](#)
- [11.6. Ελαιοποίηση](#)
- [11.7. Φωτοαντίγραφο](#)
- [11.8. Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση \(SLIC\)](#)
- [11.9. Ήπια λάμψη](#)
- [11.10. Εικονοστοιχεία νερού](#)
- [11.11. Σκίτσο \(παλιό\)](#)
- [11.12. Υφασματοποίηση](#)
- [11.13. Ιμπρεσιονιστής GIMP](#)
- [11.14. Ελαιοποίηση \(παλιό\)](#)
- [11.15. Αρπακτικό](#)
- [11.16. Ήπια λάμψη \(παλιό\)](#)
- [11.17. Βαν Γκογκ \(LIC\)](#)
- [11.18. Ύφανση](#)

## 12. Φίλτρα διακόσμησης

- [12.1. Εισαγωγή](#)
- [12.2. Προσθήκη λοξότμησης](#)
- [12.3. Προσθήκη περιγράμματος](#)
- [12.4. Κηλίδα καφέ](#)
- [12.5. Ομίχλη](#)
- [12.6. Ασαφές περίγραμμα](#)
- [12.7. Παλιά φωτογραφία](#)
- [12.8. Στρογγυλές γωνίες](#)
- [12.9. Διαφάνεια](#)
- [12.10. Χάραξη μήτρας](#)
- [12.11. Μήτρα χρωμίου](#)

## 13. Φίλτρα χάρτη

- [13.1. Εισαγωγή](#)
- [13.2. Χάρτης ανάγλυφου](#)
- [13.3. Μετατόπιση](#)
- [13.4. Ανίχνευση κλαστικού](#)
- [13.5. Αυταπάτη](#)
- [13.6. Μικρός πλανήτης](#)
- [13.7. Προεκβολή πανοράματος](#)
- [13.8. Αναδρομικός \(επαναλαμβανόμενος\) μετασχηματισμός](#)
- [13.9. Παράθεση χαρτιού](#)
- [13.10. Παράθεση χωρίς ραφές](#)
- [13.11. Ανίχνευση κλαστικού \(παλιό\)](#)
- [13.12. Χάρτης αντικειμένου](#)
- [13.13. Παράθεση](#)

## 14. Φίλτρα απόδοσης

- [14.1. Εισαγωγή](#)
- [14.2. Φλόγα](#)
- [14.3. Περιηγητής κλαστικών](#)
- [14.4. Κλαστικό IFS](#)
- [14.5. Θόρυβος κελιού](#)
- [14.6. Θόρυβος Πέρλιν](#)
- [14.7. Πλάσμα](#)
- [14.8. Μονόδρομος θόρυβος \(Simplex Noise\)](#)
- [14.9. Συμπαγής θόρυβος](#)
- [14.10. Διαφορά συννεφών](#)
- [14.11. Σκακίερα](#)
- [14.12. Μοτίβα διάθλασης](#)

- [14.13. Πλέγμα](#)
- [14.14. Δαίδαλος](#)
- [14.15. Ημίτονο](#)
- [14.16. Σκακιέρα \(παλιό\)](#)
- [14.17. Περιγηγητής CML](#)
- [14.18. Πλέγμα \(παλιό\)](#)
- [14.19. Οδοντωτό](#)
- [14.20. Qbist](#)
- [14.21. Κύκλωμα](#)
- [14.22. Γεωμετρικά σχήματα](#)
- [14.23. Λάβα](#)
- [14.24. Γραμμή καινοφανούς](#)
- [14.25. Σχεδιαστής σφαίρας](#)
- [14.26. Σπειρογράφημα gimp](#)

## [15. Φίλτρα Ιστού](#)

- [15.1. Εισαγωγή](#)
- [15.2. Χάρτης εικόνας](#)
- [15.3. Ημισοπέδωση](#)
- [15.4. Τεμαχισμός](#)

## [16. Φίλτρα κινουμένων σχεδίων](#)

- [16.1. Εισαγωγή](#)
- [16.2. Ανάμειξη](#)
- [16.3. Αποτύπωση](#)
- [16.4. Κυματισμός](#)
- [16.5. Στροβιλιζόμενη υδρόγειος](#)
- [16.6. Κύματα](#)
- [16.7. Βελτιστοποίηση](#)
- [16.8. Αναπαραγωγή](#)

## [I. Αναφορά πλήκτρων και ποντικιού](#)

- [Βοήθεια](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού βοήθεια
- [Εργαλεία](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού εργαλεία
- [Αρχείο](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού αρχείο
- [Διάλογοι](#) — Αναφορά πλήκτρων για υπομενού προσαρτήσιμοι διάλογοι
- [Προβολή](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού προβολή
- [Επεξεργασία](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού επεξεργασία
- [Στρώνση](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού στρώση
- [Επιλογή](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού επιλογή
- [Φίλτρα](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού φίλτρα
- [Εργαλείο εστίασης](#) — Αναφορά πλήκτρων για το υπομενού εργαλείο εστίασης

## [Γλωσσάρι](#)

## [Βιβλιογραφία](#)

### [A. Ιστορικό GIMP](#)

- [1. Το πρώτο ξεκίνημα](#)
- [2. Οι πρώτες ημέρες του GIMP](#)
- [3. Η έκδοση που άλλαξε τον κόσμο](#)
- [4. Έκδοση 2.0](#)
- [5. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.2;](#)
- [6. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.4;](#)
- [7. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.6;](#)
- [8. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.8;](#)

### [B. Αναφορά σφαλμάτων και αιτήματα βελτιώσεων](#)

- [1. Βεβαιωθείτε ότι είναι ένα σφάλμα](#)

[2. Αναφορά του σφάλματος](#)

[3. Τι συμβαίνει στην αναφορά σφάλματος μετά την υποβολή της](#)

### C. Πώς να συνεισφέρετε

#### [1. Προαπαιτούμενα](#)

[1.1. Συμμετοχή στην λίστα αλληλογραφίας](#)

[1.2. Δημιουργήστε ένα τοπικό αντίγραφο εργασίας του κώδικα](#)

[1.3. Εγκατάσταση του αμμοδοχείου σας](#)

[1.4. Ο φάκελος gimp-help](#)

#### [2. Ροή εργασίας](#)

[2.1. Συγγραφή](#)

[2.2. Επικύρωση](#)

[2.3. Εικόνες](#)

[2.4. Δημιουργία αρχείων HTML](#)

[2.5. Αποστολή των αρχείων σας](#)

#### [3. Παραρτήματα](#)

#### [4. Εργασία στα Windows](#)

[4.1. Προσαρμογή του Cygwin για να χρησιμοποιηθεί με τα εργαλεία τεκμηρίωσης του GIMP](#)

### D. Απεικόνιση τόνου και ανάκτηση σκιάς χρησιμοποιώντας το 'Χρώματα/Εκθεση'

[1. Η λειτουργία υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση": αποδίδει πολύ καλύτερα από τις Καμπύλες για τονισμό των σκιών και των μεσαίων τόνων μιας εικόνας χωρίς να σπαταλάει τους υψηλούς φωτισμούς](#)

[2. Σταδιακό παράδειγμα που δείχνει πώς να ανακτήσετε πληροφορίες σκιάς χρησιμοποιώντας το κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση" με υψηλό βάθος δυαδικών του GIMP](#)

[3. Χρήση σημειώσεων](#)

[4. Συμπέρασμα](#)

### E. Ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης GNU

[1. ΠΡΟΟΙΜΙΟ](#)

[2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ](#)

[3. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΑΤΑ ΛΕΞΗ](#)

[4. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ](#)

[5. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ](#)

[6. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)

[7. ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)

[8. ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΕΡΣΑΣΙΕΣ](#)

[9. ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ](#)

[10. ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ](#)

[11. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ](#)

[12. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν την άδεια για τα έγγραφά σας](#)

### F. Οπ! Λείπει κάποια βοήθεια

[Ευρετήριο](#)



Πρόλογος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



# Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων GNU

## *Εγχειρίδιο χρήστη*

Πνευματικά Δικαιώματα © 2002-2019 Η ομάδα τεκμηρίωσης GIMP

Πνευματικά Δικαιώματα © <dmtrs32@gmail.com>, 2011-2019 Dimitris Spingos (Δημήτρης Σπίγγος)

### **Νομική σημείωση**

Χορηγείται άδεια αντιγραφής, διανομής και/ή τροποποίησης του παρόντος εγγράφου υπό τους όρους της ελεύθερης άδειας τεκμηρίωσης GNU, έκδοσης 1.2 ή οποιασδήποτε μεταγενέστερης έκδοσής της από το ίδρυμα ελεύθερου λογισμικού, χωρίς αμετάβλητα τμήματα, κείμενα εξωφύλλου και κείμενα οπισθόφυλλου. Αντίγραφο αυτής της άδειας περιλαμβάνεται στην ενότητα [GNU ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης](#).

|

### **Πίνακας Περιεχομένων**

#### Πρόλογος

#### 1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP

#### I. Ξεκίνημα

##### 1. Εισαγωγή

##### 1. Καλώς ορίσατε στο GIMP

##### 1.1. Συγγραφείς

##### 1.2. Το σύστημα βοήθειας GIMP

##### 1.3. Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

##### 2. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.10:

##### 2.1. Ενημερωμένη διεπαφή χρήστη και αρχική υποστήριξη HiDPI

##### 2.2. μεταφορά GEGl, υποστήριξη υψηλού δυαδικού βάθους, πολυνημάτωση και άλλα

##### 2.3. Ροή εργασίας γραμμικού χρωματικού χώρου

##### 2.4. Ανανέωση χρωματικής διαχείρισης

- [2.5. Στρώσεις και μάσκες](#)
- [2.6. Περισσότερη χρήση για CIE LAB και CIE LCH](#)
- [2.7. Νέα και βελτιωμένα εργαλεία](#)
- [2.8. Βελτιώσεις ψηφιακής βαφής](#)
- [2.9. Βελτιώσεις ψηφιακής φωτογραφίας](#)
- [2.10. Εφέ](#)
- [2.11. Βελτιώσεις χρηστικότητας](#)
- [2.12. Υποστήριξη μορφών αρχείου](#)
- [2.13. Προβολή, επεξεργασία και διατήρηση μεταδεδομένων](#)
- [2.14. Αλληλεπίδραση με τον καμβά](#)
- [2.15. Απλοποιημένη αναφορά σφάλματος και ανάκτηση κατάρρευσης](#)
- [2.16. Αλλαγές API](#)
- [2.17. Οδικός χάρτης και τι ακολουθεί](#)

## [2. Εκκίνηση του GIMP](#)

### [1. Εκτέλεση του GIMP](#)

- [1.1. Γνωστές πλατφόρμες](#)
- [1.2. Γλώσσα](#)
- [1.3. Ορίσματα γραμμής εντολών](#)

### [2. Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά](#)

#### [2.1. Επιπέλους...](#)

## [3. Πρώτα βήματα με Wilber](#)

### [1. Βασικές έννοιες](#)

### [2. Κύρια παράθυρα](#)

- [2.1. Η εργαλειοθήκη](#)
- [2.2. Παράθυρο εικόνας](#)
- [2.3. Διάλογοι και προσάρτηση](#)

### [3. Αναίρεση](#)

- [3.1. Πράγματα που δεν μπορούν να αναιρεθούν](#)

### [4. Συνηθισμένες εργασίες](#)

- [4.1. Σκοπός](#)
- [4.2. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη](#)
- [4.3. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση](#)
- [4.4. Συμπίεση εικόνων](#)
- [4.5. Περικοπή εικόνας](#)
- [4.6. Εύρεση πληροφοριών για την εικόνα σας](#)
- [4.7. Αλλαγή κατάστασης](#)
- [4.8. Αναστροφή εικόνας](#)
- [4.9. Περιστροφή εικόνας](#)
- [4.10. Διαχωρισμός αντικειμένου από το παρασκήνιο του](#)

### [5. Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές](#)

#### [5.1. Σκοπός](#)

#### [5.2. Παραδείγματα](#)

## [4. Ξεκολλώντας](#)

### [1. Ξεκόλλημα](#)

- [1.1. Κόλλημα!](#)
- [1.2. Συνηθισμένα αίτια μη ανταπόκρισης του GIMP](#)

## [II. Πώς θα γίνω μάγος του GIMP;](#)

### [5. Εισαγωγή εικόνων στο GIMP](#)

- [1. Τύποι εικόνας](#)
- [2. Δημιουργία νέων αρχείων](#)
- [3. Άνοιγμα αρχείων](#)



- [3.1. Άνοιγμα αρχείου](#)
- [3.2. Άνοιγμα τοποθεσίας](#)
- [3.3. Άνοιγμα πρόσφατου](#)
- [3.4. Χρήση εξωτερικών προγραμμάτων](#)
- [3.5. Διαχειριστής αρχείου](#)
- [3.6. Σύριμο και απόθεση](#)
- [3.7. Αντιγραφή και επικόλληση](#)
- [3.8. Περιηγητής εικόνας](#)

## [6. Εξαγωγή εικόνων από το GIMP](#)

### [1. Αρχεία](#)

- [1.1. Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων](#)
- [1.2. Τύποι αρχείων](#)

### [2. Προετοιμασία εικόνων για τον ιστό](#)

- [2.1. Εικόνες με βέλτιστη αναλογία μεγέθους/ποιότητας](#)
- [2.2. Επιπρόσθετη μείωση του μεγέθους αρχείου](#)
- [2.3. Αποθήκευση εικόνων με διαφάνεια](#)

## [7. Ζωγράφισμα με το GIMP](#)

### [1. Η επιλογή](#)

- [1.1. Άμβλυση](#)
- [1.2. Κάνοντας μια επιλογή μερικώς διαφανή](#)

### [2. Δημιουργία και χρήση επιλογών](#)

- [2.1. Μετακίνηση επιλογής](#)
- [2.2. Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών](#)

### [3. Η σύντομη μάσκα](#)

- [3.1. Επισκόπηση](#)
- [3.2. Ιδιότητες](#)

### [4. Χρήση της κατάστασης γρήγορης μάσκας](#)

### [5. Μονοπάτια](#)

- [5.1. Δημιουργία μονοπατιού](#)
- [5.2. Ιδιότητες μονοπατιού](#)
- [5.3. Μονοπάτια και επιλογές](#)
- [5.4. Μετασχηματισμός μονοπατιών](#)
- [5.5. Χρωματισμός μονοπατιού](#)
- [5.6. Μονοπάτια και κείμενο](#)
- [5.7. Μονοπάτια και αρχεία SVG](#)

### [6. Πινέλα](#)

### [7. Προσθήκη νέων πινέλων](#)

### [8. Το πλαίσιο διαλόγου GIB](#)

### [9. Διάφορα μεγέθη πινέλων](#)

- [9.1. Πώς μεταβάλλετε το ύψος του πινέλου](#)
- [9.2. Γρήγορη δημιουργία πινέλου](#)

### [10. Διαβαθμίσεις](#)

### [11. Μοτίβα](#)

### [12. Παλέτες](#)

- [12.1. Χρωματολόγιο](#)

### [13. Προρρυθμίσεις](#)

### [14. Σχεδίαση απλών αντικειμένων](#)

- [14.1. Σχεδίαση ευθείας γραμμής](#)
- [14.2. Δημιουργία βασικού σχήματος](#)

## [8. Συνδυασμός εικόνων](#)

- [1. Εισαγωγή στις στρώσεις](#)

- [1.1. Ιδιότητες στρώσης](#)
- [2. Καταστάσεις στρώσεων](#)
- [3. Δημιουργία νέων στρώσεων](#)
- [4. Ομάδες στρώσεων](#)
- [9. Διαχείριση κειμένου](#)
  - [1. Διαχείριση κειμένου](#)
    - [1.1. Περιοχή κειμένου](#)
    - [1.2. Διαχείριση στρώσης κειμένου](#)
    - [1.3. Εργαλειοθήκη κειμένου](#)
    - [1.4. Μενού συνάφειας κειμένου](#)
  - [2. Κείμενο](#)
    - [2.1. Διακόσμηση κειμένου](#)
    - [2.2. Προσθήκη γραμματοσειρών](#)
    - [2.3. Προβλήματα γραμματοσειρών](#)
- [10. Βελτιστοποίηση φωτογραφιών](#)
  - [1. Εργασία με κάμερες ψηφιακών φωτογραφιών](#)
    - [1.1. Εισαγωγή](#)
    - [1.2. Βελτίωση σύστασης](#)
    - [1.3. Βελτίωση χρωμάτων](#)
    - [1.4. Ρύθμιση οξύτητας](#)
    - [1.5. Αφαίρεση ανεπιθύμητων αντικειμένων από εικόνα](#)
    - [1.6. Αποθήκευση των αποτελεσμάτων σας](#)
- [11. Διαχείριση χρώματος στο GIMP](#)
  - [1. Διαχείριση χρώματος στο GIMP](#)
    - [1.1. Προβλήματα παραγωγής χωρίς διαχείριση χρώματος](#)
    - [1.2. Εισαγωγή στην παραγωγή με διαχείριση χρώματος](#)
- [12. Εμπλουτισμός του GIMP](#)
  - [1. Διάλογος προτιμήσεων](#)
    - [1.1. Εισαγωγή](#)
    - [1.2. Πόροι συστήματος](#)
    - [1.3. Διαχείριση χρώματος](#)
    - [1.4. Τόπος παιχνιδιού](#)
    - [1.5. Επιλογές εργαλείου](#)
    - [1.6. Προτιμήσεις προεπιλεγμένης εικόνας](#)
    - [1.7. Πλέγμα προεπιλεγμένης εικόνας](#)
    - [1.8. Διεπαφή](#)
    - [1.9. Θέμα](#)
    - [1.10. Θέμα](#)
    - [1.11. Εργαλειοθήκη](#)
    - [1.12. Προεπιλεγές διαλόγων](#)
    - [1.13. Σύστημα βοήθειας](#)
    - [1.14. Εμφάνιση](#)
    - [1.15. Διαχείριση παραθύρου](#)
    - [1.16. Παράθυρα εικόνας](#)
    - [1.17. Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#)
    - [1.18. Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης](#)
    - [1.19. Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας](#)
    - [1.20. Συσκευές εισόδου](#)
    - [1.21. Ελεγκτές εισόδου](#)
    - [1.22. Φάκελοι](#)
    - [1.23. Φάκελοι δεδομένων](#)
  - [2. Πλέγματα και οδηγοί](#)

[2.1. Το πλέγμα εικόνας](#)

[2.2. Οδηγοί](#)

[3. Απόδοση πλέγματος](#)

[4. Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης](#)

[5. Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού](#)

[6. Προσαρμογή αρχικής οθόνης](#)

### [13. Σενάρια](#)

[1. Πρόσθετα](#)

[1.1. Εισαγωγή](#)

[1.2. Χρήση προσθέτων](#)

[1.3. Εγκατάσταση νέων προσθέτων](#)

[1.4. Συγγραφή προσθέτων](#)

[2. Χρήση σεναρίων Script-Fu](#)

[2.1. Script-Fu:](#)

[2.2. Εγκατάσταση Script-Fus](#)

[2.3. Επιτρεπτά και μη](#)

[2.4. Διάφορα είδη Script-Fus](#)

[2.5. Αυτόνομα σενάρια](#)

[2.6. Εικονοεξαρτώμενα σενάρια](#)

[3. Μάθημα Script-Fu](#)

[3.1. Εξοικείωση με το Scheme](#)

[3.2. Μεταβλητές και συναρτήσεις](#)

[3.3. Λίστες, λίστες και πάλι λίστες](#)

[3.4. Το πρώτο σας σενάριο Script-Fu](#)

[3.5. Δίνοντας στο σενάριό μας περισσότερη ψυχή](#)

[3.6. Επέκταση του σεναρίου πλαισίου κειμένου](#)

[3.7. Το σενάριο σας και η λειτουργία του](#)

## [III. Αναφορά λειτουργιών](#)

### [14. Εργαλεία](#)

[1. Η εργαλειοθήκη](#)

[1.1. Εισαγωγή](#)

[1.2. Εικονίδια εργαλείου](#)

[1.3. Περιοχή χρώματος και δείκτη](#)

[1.4. Επιλογές εργαλείων](#)

[2. Εργαλεία επιλογής](#)

[2.1. Κοινά χαρακτηριστικά](#)

[2.2. Επιλογή ορθογωνίου](#)

[2.3. Ελλειψοειδής επιλογή](#)

[2.4. Ελεύθερη επιλογή \(λάσο\)](#)

[2.5. Ασαφής επιλογή \(Μαγικό ραβδί\)](#)

[2.6. Επιλογή κατά χρώμα](#)

[2.7. Έξυπνα ψαλίδια](#)

[2.8. Επιλογή προσκηνίου](#)

[3. Εργαλεία ζωγραφικής](#)

[3.1. Κοινά χαρακτηριστικά](#)

[3.2. Δυναμικές](#)

[3.3. Εργαλεία πινέλου \(μολύβι, πινέλο, αερογράφος\)](#)

[3.4. Κουβάς γεμίσματος](#)

[3.5. Διαβάθμιση](#)

[3.6. Μολύβι](#)

[3.7. Πινέλο](#)

[3.8. Πινέλο ΒαφήΜου \(MyPaint\)](#)

- [3.9. Σβήστρα](#)
- [3.10. Αερογράφος](#)
- [3.11. Μελάνι](#)
- [3.12. Κλωνοποίηση](#)
- [3.13. Επούλωση](#)
- [3.14. Προοπτική κλωνοποίηση](#)
- [3.15. Θόλωση/Όξυνση](#)
- [3.16. Μουτζούρα](#)
- [3.17. Ξάνοιγμα/Σκοτεινίασμα](#)

#### 4. Εργαλεία μετασχηματισμού

- [4.1. Κοινά χαρακτηριστικά](#)
- [4.2. Στοιχίση](#)
- [4.3. Μετακίνηση](#)
- [4.4. Περικοπή](#)
- [4.5. Περιστροφή](#)
- [4.6. Κλιμάκωση](#)
- [4.7. Στρέβλωση](#)
- [4.8. Προοπτική](#)
- [4.9. Ενοποιημένος μετασχηματισμός](#)
- [4.10. Μετασχηματισμός λαβής](#)
- [4.11. Αναστροφή](#)
- [4.12. Το εργαλείο κλωβού](#)
- [4.13. Μετασχηματισμός στρέβλωσης](#)

#### 5. Άλλο

- [5.1. Επισκόπηση](#)
- [5.2. Μονοπάτια](#)
- [5.3. Επιλογέας χρώματος](#)
- [5.4. Εστίαση](#)
- [5.5. Μέτρηση](#)
- [5.6. Κείμενο](#)
- [5.7. Λειτουργία GEGL](#)

#### 15. Διάλογοι

- [1. Εισαγωγή διαλόγου](#)
- [2. Διάλογοι σχετικοί με τη δομή εικόνας](#)
  - [2.1. Διάλογος στρώσεων](#)
  - [2.2. Διάλογος καναλιών](#)
  - [2.3. Διάλογος μονοπατιών](#)
  - [2.4. Ο διάλογος χρωματολογίου](#)
  - [2.5. Διάλογος ιστογράμματος](#)
  - [2.6. Διάλογος περιήγησης](#)
  - [2.7. Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#)
- [3. Διάλογοι σχετικοί με το περιεχόμενο εικόνας](#)
  - [3.1. Διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου](#)
  - [3.2. Διάλογος πινέλων](#)
  - [3.3. Διάλογος μοτίβων](#)
  - [3.4. Διάλογος διαβαθμίσεων](#)
  - [3.5. Διάλογος παλετών](#)
  - [3.6. Ετικετοποίηση](#)
  - [3.7. Διάλογος γραμματοσειρών](#)
- [4. Διάλογοι σχετικοί με τη διαχείριση εικόνας](#)
  - [4.1. Διάλογος μνημών](#)
  - [4.2. Διάλογος εικόνων](#)

[4.3. Διάλογος ιστορικού εγγράφου](#)

[4.4. Διάλογος προτύπων](#)

## [5. Ποικίλοι διάλογοι](#)

[5.1. Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων](#)

[5.2. Ο επεξεργαστής προρρυθμίσεων εργαλείου](#)

[5.3. Διάλογος κατάστασης συσκευής](#)

[5.4. Κονσόλα σφαλμάτων](#)

[5.5. Αποθήκευση αρχείου](#)

[5.6. Εξαγωγή αρχείου](#)

[5.7. Διάλογος σημείων δειγματοληψίας](#)

[5.8. Διάλογος δείκτη](#)

[5.9. Διάλογος συμμετρικής βαφής](#)

## [16. Μενού](#)

### [1. Εισαγωγή στα μενού](#)

[1.1. Η γραμμή μενού εικόνας](#)

[1.2. Μενού περιεχομένου](#)

[1.3. Αποσπώμενα μενού](#)

[1.4. Μενού καρτελών](#)

### [2. Το μενού «Αρχείο»](#)

[2.1. Επισκόπηση](#)

[2.2. Νέο...](#)

[2.3. Δημιουργία](#)

[2.4. Άνοιγμα...](#)

[2.5. Άνοιγμα ως στρώσεις...](#)

[2.6. Άνοιγμα τοποθεσίας...](#)

[2.7. Άνοιγμα πρόσφατων](#)

[2.8. Αποθήκευση](#)

[2.9. Αποθήκευση ως...](#)

[2.10. Αποθήκευση αντιγράφου...](#)

[2.11. Επαναφορά](#)

[2.12. Εξαγωγή...](#)

[2.13. Εξαγωγή ως...](#)

[2.14. Δημιουργία πρότυπου...](#)

[2.15. Εκτύπωση](#)

[2.16. Αποστολή με μήνυμα](#)

[2.17. Αντιγραφή θέσης εικόνας](#)

[2.18. Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων](#)

[2.19. Κλείσιμο](#)

[2.20. Κλείσιμο όλων](#)

[2.21. Έξοδος](#)

### [3. Το μενού «Επεξεργασία»](#)

[3.1. Είσοδοι μενού «Επεξεργασία»](#)

[3.2. Αναίρεση](#)

[3.3. Ακύρωση αναίρεσης](#)

[3.4. Ξεθώριασμα](#)

[3.5. Ιστορικό αναιρέσεων](#)

[3.6. Αποκοπή](#)

[3.7. Αντιγραφή](#)

[3.8. Αντιγραφή ορατών](#)

[3.9. Επικόλληση](#)

[3.10. Επικόλληση στην επιλογή](#)

[3.11. Επικόλληση επί τόπου](#)

[3.12. Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου](#)

- [3.13. Επικόλληση ως](#)
- [3.14. Μνήμη](#)
- [3.15. Καθαρισμός](#)
- [3.16. Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου](#)
- [3.17. Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου](#)
- [3.18. Γέμισμα με μοτίβο](#)
- [3.19. Γέμισμα περιγράμματος επιλογής](#)
- [3.20. Γέμισμα διαδρομής](#)
- [3.21. Χρωματισμός επιλογής](#)
- [3.22. Χρωματισμός μονοπατιού](#)
- [3.23. Η εντολή «Προτιμήσεις»](#)
- [3.24. Συντομεύσεις πληκτρολογίου](#)
- [3.25. Αρθρώματα](#)
- [3.26. Μονάδες](#)

#### [4. Το μενού «Επιλογή»](#)

- [4.1. Εισαγωγή στο μενού «Επιλογή»](#)
- [4.2. Επιλογή όλων](#)
- [4.3. Καμία](#)
- [4.4. Αντιστροφή](#)
- [4.5. Αιώρηση](#)
- [4.6. Κατά χρώμα](#)
- [4.7. Από μονοπάτι](#)
- [4.8. Επεξεργασία επιλογής](#)
- [4.9. Άμβλυση](#)
- [4.10. Όξυνση](#)
- [4.11. Σμίκρυνση](#)
- [4.12. Επέκταση](#)
- [4.13. Περίγραμμα](#)
- [4.14. Αφαίρεση οπών](#)
- [4.15. Παραμόρφωση](#)
- [4.16. Στρογγυλεμένο ορθογώνιο](#)
- [4.17. Εναλλαγή γρήγορης μάσκας](#)
- [4.18. Αποθήκευση σε κανάλι](#)
- [4.19. Σε μονοπάτι](#)

#### [5. Το μενού «Προβολή»](#)

- [5.1. Εισαγωγή στο μενού «Προβολή»](#)
- [5.2. Νέα Προβολή](#)
- [5.3. Κουκκίδα για κουκκίδα](#)
- [5.4. Εστίαση](#)
- [5.5. Αντιστροφή και περιστροφή \(0°\)](#)
- [5.6. Συρρίκνωση παραθύρου](#)
- [5.7. Πλήρης οθόνη](#)
- [5.8. Παράθυρο περιήγησης](#)
- [5.9. Φίλτρα προβολής](#)
- [5.10. Διαχείριση χρώματος](#)
- [5.11. Προβολή επιλογής](#)
- [5.12. Εμφάνιση ορίου στρώσης](#)
- [5.13. Εμφάνιση οδηγών](#)
- [5.14. Εμφάνιση πλέγματος](#)
- [5.15. Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας](#)
- [5.16. Προσκόλληση στους οδηγούς](#)
- [5.17. Προσκόλληση στο πλέγμα](#)
- [5.18. Προσκόλληση σε καμβά](#)

- [5.19. Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι](#)
- [5.20. Χρώμα υποβάθρου](#)
- [5.21. Εμφάνιση γραμμής μενού](#)
- [5.22. Εμφάνιση χαράκων](#)
- [5.23. Εμφάνιση γραμμών κύλισης](#)
- [5.24. Εμφάνιση γραμμής κατάστασης](#)

## [6. Το μενού «Εικόνα»](#)

- [6.1. Επισκόπηση](#)
- [6.2. Διπλασιασμός](#)
- [6.3. Κατάσταση](#)
- [6.4. Κατάσταση RGB](#)
- [6.5. Κατάσταση γκρι κλίμακας](#)
- [6.6. Κατάσταση από ευρετήριο](#)
- [6.7. Ακρίβεια](#)
- [6.8. Διαχείριση χρώματος](#)
- [6.9. Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)
- [6.10. Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)
- [6.11. Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)
- [6.12. Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)
- [6.13. Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)
- [6.14. Μετασχηματισμός](#)
- [6.15. Αναστροφή οριζόντια, αναστροφή κατακόρυφα](#)
- [6.16. Περιστροφή](#)
- [6.17. Slice Using Guides](#)
- [6.18. Μέγεθος καμβά](#)
- [6.19. Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις](#)
- [6.20. Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή](#)
- [6.21. Μέγεθος εκτύπωσης](#)
- [6.22. Κλίμακα εικόνας](#)
- [6.23. Περικοπή εικόνας](#)
- [6.24. Έξυπνη περικοπή](#)
- [6.25. Συγχώνευση ορατών στρώσεων](#)
- [6.26. Ισοπέδωση εικόνας](#)
- [6.27. Στοιχίση ορατών στρώσεων...](#)
- [6.28. Οδηγοί](#)
- [6.29. Νέος οδηγός](#)
- [6.30. Νέος οδηγός \(Αναλογία\)](#)
- [6.31. Νέοι οδηγοί από επιλογή](#)
- [6.32. Αφαίρεση όλων των οδηγών](#)
- [6.33. Ρύθμιση του πλέγματος...](#)
- [6.34. Ιδιότητες εικόνας](#)

## [7. Το μενού «Στρώση»](#)

- [7.1. Εισαγωγή στο μενού «στρώση»](#)
- [7.2. Νέα στρώση](#)
- [7.3. Νέα ομάδα στρώσεων](#)
- [7.4. Νέο από τα ορατά](#)
- [7.5. Διπλασιασμός στρώσης](#)
- [7.6. Αγκίστρωση στρώσης](#)
- [7.7. Συγχώνευση με την από κάτω](#)
- [7.8. Διαγραφή στρώσης](#)
- [7.9. Οι εντολές κειμένου του μενού στρώση](#)
- [7.10. Απόρριψη πληροφοριών κειμένου](#)
- [7.11. Υπομενού «στοίβα»](#)

- [7.12. Επιλογή προηγούμενης στρώσης](#)
- [7.13. Επιλογή επόμενης στρώσης](#)
- [7.14. Επιλογή της ανώτατης στρώσης](#)
- [7.15. Επιλογή κατώτατης στρώσης](#)
- [7.16. Ανύψωση στρώσης](#)
- [7.17. Βύθιση στρώσης](#)
- [7.18. Στρώση στην κορυφή](#)
- [7.19. Στρώση στον πάτο](#)
- [7.20. Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»](#)
- [7.21. Το υπομενού «μάσκα»](#)
- [7.22. Προσθήκη μάσκας στρώσης](#)
- [7.23. Εφαρμογή μάσκας στρώσης](#)
- [7.24. Διαγραφή μάσκας στρώσης](#)
- [7.25. Προβολή μάσκας στρώσης](#)
- [7.26. Επεξεργασία μάσκας στρώσης](#)
- [7.27. Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης](#)
- [7.28. Μετατροπή μάσκας σε επιλογή](#)
- [7.29. Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή](#)
- [7.30. Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή](#)
- [7.31. Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή](#)
- [7.32. Το υπομενού «διαφάνεια» του μενού «στρώση»](#)
- [7.33. Προσθήκη καναλιού άλφα](#)
- [7.34. Προσθήκη Καναλιού άλφα](#)
- [7.35. Χρώμα σε άλφα](#)
- [7.36. Ημισοπέδωση](#)
- [7.37. Κατώφλι άλφα](#)
- [7.38. Μετατροπή άλφα σε επιλογή](#)
- [7.39. Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή](#)
- [7.40. Αφαίρεση από την επιλογή](#)
- [7.41. Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή](#)
- [7.42. Το υπομενού «μετασχηματισμός»](#)
- [7.43. Οριζόντια αναστροφή](#)
- [7.44. Κάθετη αναστροφή](#)
- [7.45. Περιστροφή 90° δεξιόστροφα](#)
- [7.46. Περιστροφή 90° αριστερόστροφα](#)
- [7.47. Περιστροφή 180°](#)
- [7.48. Ελεύθερη περιστροφή](#)
- [7.49. Αντιστάθμιση](#)
- [7.50. Μέγεθος ορίου στρώσης](#)
- [7.51. Στρώση στο μέγεθος της εικόνας](#)
- [7.52. Κλιμάκωση στρώσης](#)
- [7.53. Περικοπή στρώσης](#)

## 8. Το μενού «Χρώματα»

- [8.1. Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»](#)
- [8.2. Ισορροπία χρωμάτων](#)
- [8.3. Θερμοκρασία χρώματος](#)
- [8.4. Απόχρωση-Χρωματικότητα \(Chroma\)](#)
- [8.5. Απόχρωση-Κορεσμός](#)
- [8.6. Κορεσμός](#)
- [8.7. Έκθεση](#)
- [8.8. Σκιάς-Τονισμοί](#)
- [8.9. Φωτεινότητα \(Brightness\)-Αντίθεση](#)
- [8.10. Στάθμες](#)
- [8.11. Καμπύλες](#)



- [8.12. Αντιστροφή](#)
- [8.13. Γραμμική αντιστροφή](#)
- [8.14. Αντιστροφή τιμής](#)
- [8.15. Το υπομενού «Αυτόματο»](#)
- [8.16. Ισοστάθμιση](#)
- [8.17. Ισοροπία λευκού](#)
- [8.18. Βελτιστοποίηση χρώματος](#)
- [8.19. Βελτιστοποίηση χρώματος \(παλιό\)](#)
- [8.20. Κανονικοποίηση](#)
- [8.21. Επέκταση αντίθεσης](#)
- [8.22. Επέκταση HSV](#)
- [8.23. Το υπομενού «Συστατικά»](#)
- [8.24. Μείκτης καναλιού](#)
- [8.25. Σύνθεση](#)
- [8.26. Εξαγωγή συστατικού](#)
- [8.27. Μονοφωνικός μείκτης](#)
- [8.28. Αποσύνθεση](#)
- [8.29. Ανασύνθεση](#)
- [8.30. Χρώμα σε γκριζο](#)
- [8.31. Αποκορεσμός](#)
- [8.32. Σουπιά](#)
- [8.33. Το υπομενού «Χάρτης»](#)
- [8.34. Επαναδιάταξη χρωματολογίου](#)
- [8.35. Ορισμός χρωματολογίου](#)
- [8.36. Χάρτης ξένου](#)
- [8.37. Ανταλλαγή χρώματος](#)
- [8.38. Εναλλαγή χρωμάτων](#)
- [8.39. Χάρτης διαβάθμισης](#)
- [8.40. Χάρτης παλέτας](#)
- [8.41. Χρωματισμός δείγματος](#)
- [8.42. Fattal κ.α. 2002](#)
- [8.43. Mantiuk 2006](#)
- [8.44. Reinhard 2005](#)
- [8.45. Ένταση](#)
- [8.46. Ματόμυαλο \(Retinex\)](#)
- [8.47. Το υπομενού «Πληροφορίες»](#)
- [8.48. Ιστόγραμμα](#)
- [8.49. Μέσος όρος περιγράμματος](#)
- [8.50. Ανάλυση χρωματικού χώρου](#)
- [8.51. Εξαγωγή ιστογράμματος](#)
- [8.52. Ομαλή παλέτα](#)
- [8.53. Κατώφλι](#)
- [8.54. Χρωματισμός](#)
- [8.55. Αφίσα](#)
- [8.56. Χρώμα σε άλφα...](#)
- [8.57. Πρόσμειξη](#)
- [8.58. Απόσπασμα RGB](#)
- [8.59. Καυτό...](#)

## [9. Το μενού «Εργαλεία»](#)

- [9.1. Εισαγωγή στο μενού «Εργαλεία»](#)

## [10. Το μενού «Φίλτρα»](#)

- [10.1. Εισαγωγή στο μενού «Φίλτρα»](#)
- [10.2. Επανάληψη τελευταίου](#)

- [10.3. Επανεμφάνιση τελευταίου](#)
- [10.4. Επαναφορά όλων των φίλτρων](#)
- [10.5. Το υπομενού «Python-Fu»](#)
- [10.6. Το υπομενού «Script-Fu»](#)

#### [11. Το μενού «Παράθυρα»](#)

#### [12. Το μενού «Βοήθεια»](#)

- [12.1. Εισαγωγή στο μενού «Βοήθεια»](#)
- [12.2. Βοήθεια](#)
- [12.3. Βοήθεια συνάφειας](#)
- [12.4. Η συμβουλή της ημέρας](#)
- [12.5. Περί](#)
- [12.6. Περιηγητής προσθέτου](#)
- [12.7. Ο περιηγητής διαδικασίας](#)
- [12.8. Το GIMP στο διαδίκτυο](#)

#### [17. Φίλτρα](#)

##### [1. Εισαγωγή](#)

##### [2. Κοινά χαρακτηριστικά](#)

##### [3. Φίλτρα θόλωσης](#)

- [3.1. Εισαγωγή](#)
- [3.2. Θόλωση Gauss](#)
- [3.3. Διάμεση θόλωση](#)
- [3.4. Εικονοστοιχείωση](#)
- [3.5. Επιλεκτική θόλωση Gauss](#)
- [3.6. Θόλωση κυκλικής κίνησης](#)
- [3.7. Θόλωση γραμμικής κίνησης](#)
- [3.8. Θόλωση κίνησης εστίασης](#)
- [3.9. Θόλωση παράθεσης](#)

##### [4. Φίλτρα βελτίωσης](#)

- [4.1. Εισαγωγή](#)
- [4.2. Εξομάλυνση](#)
- [4.3. Απόπλεξη](#)
- [4.4. Υψιπερατό](#)
- [4.5. Μείωση θορύβου](#)
- [4.6. Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#)
- [4.7. Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα](#)
- [4.8. Όξυνση \(Μάσκα απόξυνσης\)](#)
- [4.9. Αποκηλίδωση](#)
- [4.10. Αποράβδωση](#)
- [4.11. Φίλτρο NL \(μη γραμμικό\)](#)
- [4.12. Αποσύνθεση κυματιδίου](#)

##### [5. Φίλτρα παραμόρφωσης](#)

- [5.1. Εισαγωγή](#)
- [5.2. Εφαρμογή φακού](#)
- [5.3. Ανάγλυφο](#)
- [5.4. Χάραξη](#)
- [5.5. Παραμόρφωση φακού](#)
- [5.6. Μωσαϊκό](#)
- [5.7. Πολικές συντεταγμένες](#)
- [5.8. Κυματισμός](#)
- [5.9. Μετατόπιση](#)
- [5.10. Σφαιροποίηση](#)
- [5.11. Διάδοση τιμής](#)
- [5.12. Βίντεο](#)

- [5.13. Κύματα](#)
- [5.14. Στροβιλισμός και πίεση](#)
- [5.15. Άνεμος](#)
- [5.16. Κάμψη καμπύλης](#)
- [5.17. Ανάγλυφο \(παλιό\)](#)
- [5.18. Εκτύπωση εφημερίδας](#)
- [5.19. Κατσάρωμα σελίδας](#)

## [6. Φίλτρα φωτός και σκιάς](#)

- [6.1. Εισαγωγή](#)
- [6.2. Υπερκαινοφανής](#)
- [6.3. Αναλαμπή φακού](#)
- [6.4. Αναλαμπή διαβάθμισης](#)
- [6.5. Εφέ φωτισμού](#)
- [6.6. Λάμψη](#)
- [6.7. Πίπτουσα σκιά](#)
- [6.8. Μεγάλη σκιά](#)
- [6.9. Βινιέτα](#)
- [6.10. Πίπτουσα σκιά](#)
- [6.11. Προοπτική](#)
- [6.12. Εφέ Xach](#)

## [7. Φίλτρα θορύβου](#)

- [7.1. Εισαγωγή](#)
- [7.2. Θόρυβος CIE Ich](#)
- [7.3. Θόρυβος HSV](#)
- [7.4. Ρίψη](#)
- [7.5. Επιλογή](#)
- [7.6. Θόρυβος RGB](#)
- [7.7. Σύνηξη](#)
- [7.8. Διασπορά](#)

## [8. Φίλτρα εντοπισμού άκρων](#)

- [8.1. Εισαγωγή](#)
- [8.2. Διαφορά Γκάους](#)
- [8.3. Όριο](#)
- [8.4. Λαπλάς](#)
- [8.5. Νέον](#)
- [8.6. Sobel](#)

## [9. Γενικά Φίλτρα](#)

- [9.1. Εισαγωγή](#)
- [9.2. Πίνακας συνέλιξης](#)
- [9.3. Χάρτης απόστασης](#)
- [9.4. Γράφημα GEGL](#)
- [9.5. Επέκταση](#)
- [9.6. Διάβρωση](#)

## [10. Φίλτρα συνδυασμού](#)

- [10.1. Εισαγωγή](#)
- [10.2. Συγχώνευση βάθους](#)
- [10.3. Λουρίδα ταινίας](#)

## [11. Καλλιτεχνικά φίλτρα](#)

- [11.1. Εισαγωγή](#)
- [11.2. Εφαρμογή καμβά](#)
- [11.3. Σκίτσο](#)
- [11.4. Κυβισμός](#)

- [11.5. Παράθεση γυαλιού](#)
- [11.6. Ελαιοποίηση](#)
- [11.7. Φωτοαντίγραφο](#)
- [11.8. Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση \(SLIC\)](#)
- [11.9. Ήπια λάμψη](#)
- [11.10. Εικονοστοιχεία νερού](#)
- [11.11. Σκίτσο \(παλιό\)](#)
- [11.12. Υφασματοποίηση](#)
- [11.13. Ιμπρεσιονιστής GIMP](#)
- [11.14. Ελαιοποίηση \(παλιό\)](#)
- [11.15. Αρπακτικό](#)
- [11.16. Ήπια λάμψη \(παλιό\)](#)
- [11.17. Βαν Γκογκ \(LIC\)](#)
- [11.18. Ύφανση](#)

## 12. Φίλτρα διακόσμησης

- [12.1. Εισαγωγή](#)
- [12.2. Προσθήκη λοξότμησης](#)
- [12.3. Προσθήκη περιγράμματος](#)
- [12.4. Κηλίδα καφέ](#)
- [12.5. Ομίχλη](#)
- [12.6. Ασαφές περίγραμμα](#)
- [12.7. Παλιά φωτογραφία](#)
- [12.8. Στρογγυλές γωνίες](#)
- [12.9. Διαφάνεια](#)
- [12.10. Χάραξη μήτρας](#)
- [12.11. Μήτρα χρωμίου](#)

## 13. Φίλτρα χάρτη

- [13.1. Εισαγωγή](#)
- [13.2. Χάρτης ανάγλυφου](#)
- [13.3. Μετατόπιση](#)
- [13.4. Ανίχνευση κλαστικού](#)
- [13.5. Αυταπάτη](#)
- [13.6. Μικρός πλανήτης](#)
- [13.7. Προεκβολή πανοράματος](#)
- [13.8. Αναδρομικός \(επαναλαμβανόμενος\) μετασχηματισμός](#)
- [13.9. Παράθεση χαρτιού](#)
- [13.10. Παράθεση χωρίς ραφές](#)
- [13.11. Ανίχνευση κλαστικού \(παλιό\)](#)
- [13.12. Χάρτης αντικειμένου](#)
- [13.13. Παράθεση](#)

## 14. Φίλτρα απόδοσης

- [14.1. Εισαγωγή](#)
- [14.2. Φλόγα](#)
- [14.3. Περιηγητής κλαστικών](#)
- [14.4. Κλαστικό IFS](#)
- [14.5. Θόρυβος κελιού](#)
- [14.6. Θόρυβος Πέρλιν](#)
- [14.7. Πλάσμα](#)
- [14.8. Μονόδρομος θόρυβος \(Simplex Noise\)](#)
- [14.9. Συμπαγής θόρυβος](#)
- [14.10. Διαφορά συννεφών](#)
- [14.11. Σκακίερα](#)
- [14.12. Μοτίβα διάθλασης](#)

- [14.13. Πλέγμα](#)
- [14.14. Δαίδαλος](#)
- [14.15. Ημίτονο](#)
- [14.16. Σκακιέρα \(παλιό\)](#)
- [14.17. Περιγηγητής CML](#)
- [14.18. Πλέγμα \(παλιό\)](#)
- [14.19. Οδοντωτό](#)
- [14.20. Qbist](#)
- [14.21. Κύκλωμα](#)
- [14.22. Γεωμετρικά σχήματα](#)
- [14.23. Λάβα](#)
- [14.24. Γραμμή καινοφανούς](#)
- [14.25. Σχεδιαστής σφαίρας](#)
- [14.26. Σπειρογράφημα gimp](#)

## [15. Φίλτρα Ιστού](#)

- [15.1. Εισαγωγή](#)
- [15.2. Χάρτης εικόνας](#)
- [15.3. Ημισοπέδωση](#)
- [15.4. Τεμαχισμός](#)

## [16. Φίλτρα κινουμένων σχεδίων](#)

- [16.1. Εισαγωγή](#)
- [16.2. Ανάμειξη](#)
- [16.3. Αποτύπωση](#)
- [16.4. Κυματισμός](#)
- [16.5. Στροβιλιζόμενη υδρόγειος](#)
- [16.6. Κύματα](#)
- [16.7. Βελτιστοποίηση](#)
- [16.8. Αναπαραγωγή](#)

## [I. Αναφορά πλήκτρων και ποντικιού](#)

- [Βοήθεια](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού βοήθεια
- [Εργαλεία](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού εργαλεία
- [Αρχείο](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού αρχείο
- [Διάλογοι](#) — Αναφορά πλήκτρων για υπομενού προσαρτήσιμοι διάλογοι
- [Προβολή](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού προβολή
- [Επεξεργασία](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού επεξεργασία
- [Στρώνση](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού στρώση
- [Επιλογή](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού επιλογή
- [Φίλτρα](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού φίλτρα
- [Εργαλείο εστίασης](#) — Αναφορά πλήκτρων για το υπομενού εργαλείο εστίασης

## [Γλωσσάρι](#)

## [Βιβλιογραφία](#)

### [A. Ιστορικό GIMP](#)

- [1. Το πρώτο ξεκίνημα](#)
- [2. Οι πρώτες ημέρες του GIMP](#)
- [3. Η έκδοση που άλλαξε τον κόσμο](#)
- [4. Έκδοση 2.0](#)
- [5. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.2;](#)
- [6. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.4;](#)
- [7. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.6;](#)
- [8. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.8;](#)

### [B. Αναφορά σφαλμάτων και αιτήματα βελτιώσεων](#)

- [1. Βεβαιωθείτε ότι είναι ένα σφάλμα](#)

- [2. Αναφορά του σφάλματος](#)
- [3. Τι συμβαίνει στην αναφορά σφάλματος μετά την υποβολή της](#)

### C. Πώς να συνεισφέρετε

#### 1. Προαπαιτούμενα

- [1.1. Συμμετοχή στην λίστα αλληλογραφίας](#)
- [1.2. Δημιουργήστε ένα τοπικό αντίγραφο εργασίας του κώδικα](#)
- [1.3. Εγκατάσταση του αμμοδοχείου σας](#)
- [1.4. Ο φάκελος gimp-help](#)

#### 2. Ροή εργασίας

- [2.1. Συγγραφή](#)
- [2.2. Επικύρωση](#)
- [2.3. Εικόνες](#)
- [2.4. Δημιουργία αρχείων HTML](#)
- [2.5. Αποστολή των αρχείων σας](#)

#### 3. Παραρτήματα

#### 4. Εργασία στα Windows

- [4.1. Προσαρμογή του Cygwin για να χρησιμοποιηθεί με τα εργαλεία τεκμηρίωσης του GIMP](#)

### D. Απεικόνιση τόνου και ανάκτηση σκιάς χρησιμοποιώντας το 'Χρώματα/Εκθεση'

- [1. Η λειτουργία υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση": αποδίδει πολύ καλύτερα από τις Καμπύλες για τονισμό των σκιών και των μεσαίων τόνων μιας εικόνας χωρίς να σπαταλάει τους υψηλούς φωτισμούς](#)
- [2. Σταδιακό παράδειγμα που δείχνει πώς να ανακτήσετε πληροφορίες σκιάς χρησιμοποιώντας το κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση" με υψηλό βάθος δυαδικών του GIMP](#)
- [3. Χρήση σημειώσεων](#)
- [4. Συμπέρασμα](#)

### E. Ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης GNU

- [1. ΠΡΟΟΙΜΙΟ](#)
- [2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ](#)
- [3. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΑΤΑ ΛΕΞΗ](#)
- [4. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ](#)
- [5. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ](#)
- [6. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)
- [7. ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)
- [8. ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΕΡΣΑΣΙΕΣ](#)
- [9. ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ](#)
- [10. ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ](#)
- [11. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ](#)
- [12. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν την άδεια για τα έγγραφά σας](#)

### F. Οπ! Λείπει κάποια βοήθεια

#### Ευρετήριο



# Πρόλογος

## Πίνακας Περιεχομένων

### [1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP](#)

## 1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP

### Συγγραφείς περιεχομένου

Alex Muñoz (ισπανικά), Alexandre Franke (γαλλικά), Alexandre Prokoudine (ρώσικα), Angelo Córdoba Inunza (ισπανικά), Christian Kirbach (Γερμανικά), Daniel Francis (ισπανικά), Daniel Mustieles (ισπανικά), Daniel Winzen(γερμανικά), Delin Chang (κινέζικα), Dimitris Spingos (Δημήτρης Σπίγγος)(ελληνικά), Djavan Fagundes (βραζιλιάνα), Enrico Nicoletto (βραζιλιάνα), Felipe Ribeiro (βραζιλιάνα), Guiu Rocafort (ισπανικά), Jiro Matsuzawa (ιαπωνικά), Joe Hansen (δανέζικα), João S. O. Bueno (βραζιλιάνα), Julien Hardelin (γαλλικά, αγγλικά), Kenneth Nielsen (δανέζικα), Kolbjørn Stuestøl (νορβηγικά), Marco Ciampa (ιταλικά), María Majadas (ισπανικά), Milagros Infante Montero (ισπανικά), Milo Casagrande (ιταλικά), Piotr Drag (πολωνικά), Rafael Ferreira (βραζιλιάνα), Róman Joost (γερμανικά,αγγλικά), Seong-ho Cho (κορεάτικα), SimaMoto,RyōTa (島本良太) (ιαπωνικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά), Timo Jyrinki (φινλανδικά), Ulf-D. Ehlert (γερμανικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Willer Gomes Junior (βραζιλιάνα), Yuri Myasoedov (ρώσικα), Equip de Softcatalà (Καταλανικά)

### Ξαναδιάβασμα

Stéphane Roumaer (γαλλικά), Axel Wernicke (γερμανικά, αγγλικά), Alessandro Falappa (ιταλικά), Manuel Quiñones (ισπανικά), Ignacio Antl (ισπανικά), Choi Ji-Hui(□□□) (κορεάτικα), Nikolay V. Shmyrev (ρώσικα), Albin Bernharsson (σουηδικά), Daniel Nylander (σουηδικά), Patrycja Stawiarska (πολωνικά), Andrew Pitonyak (αγγλικά), Jakub Friedl (τσέχικα, αγγλικά), Hans De Jonge (ολλανδικά), Raymon Van Wanrooij (ολλανδικά), Semka Kulonjæ-Debals (κροατικά), Sally C. Barry (αγγλικά), Daniel Egger (αγγλικά), Sven Neumann (αγγλικά, γερμανικά), Domingo Stephan (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Zhong Yaotang (κινέζικα), Calum Mackay (αγγλικά), Thomas S Lendo (γερμανικά), Mel Boyce (syngin) (αγγλικά), Oliver Ellis (Red Haze) (αγγλικά), Markus Reinhardt (γερμανικά), Alexander Weiher (γερμανικά), Michael Hölzen (γερμανικά), Raymond Ostertag (γαλλικά), Cédric Gémy (γαλλικά), Sébastien Barre (γαλλικά), Niklas Mattison (σουηδικά), Daryl Lee (αγγλικά), William Skaggs (αγγλικά), Cai Qian (蔡□) (κινέζικα), Yang Hong (□□) (κινέζικα), Xceals (κινέζικα), Eric Lamarque (κινέζικα), Robert van Drunen (ολλανδικά), Marco Marega (ιταλικά), Mike Vargas (ιταλικά), Andrea Zito (ιταλικά), Karine Delvare (γαλλικά), David 'Ilicz' Klementa (τσέχικα), Jan Smith (αγγλικά), Adolf Gerold (γερμανικά), Roxana Chernogolova (ρώσικα), Grigory Bakunov (ρώσικα), Oleg Fritz (ρώσικα), Mick Curtis (αγγλικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Pierre PERRIER (γαλλικά), Oliver Heesakke (ολλανδικά), Susanne Schmidt (αγγλικά, γερμανικά), Ben (γερμανικά), Daniel Hornung (αγγλικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά)

### Γραφικά, φύλλα μορφοποίησης

Jakub Steiner , Øyvind Kolås

### Build System, τεχνικές συμβουλές

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



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



# Πρόλογος

## Πίνακας Περιεχομένων

### [1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP](#)

## 1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP

### Συγγραφείς περιεχομένου

Alex Muñoz (ισπανικά), Alexandre Franke (γαλλικά), Alexandre Prokoudine (ρώσικα), Angelo Córdoba Inunza (ισπανικά), Christian Kirbach (Γερμανικά), Daniel Francis (ισπανικά), Daniel Mustieles (ισπανικά), Daniel Winzen(γερμανικά), Delin Chang (κινέζικα), Dimitris Spingos (Δημήτρης Σπίγγος)(ελληνικά), Djavan Fagundes (βραζιλιάνικα), Enrico Nicoletto (βραζιλιάνικα), Felipe Ribeiro (βραζιλιάνικα), Guiu Rocafort ισπανικά), Jiro Matsuzawa (ιαπωνικά), Joe Hansen (δανέζικα), João S. O. Bueno (βραζιλιάνικα), Julien Hardelin (γαλλικά, αγγλικά), Kenneth Nielsen (δανέζικα), Kolbjørn Stuestøl (νορβηγικά), Marco Ciampa (ιταλικά), María Majadas (ισπανικά), Milagros Infante Montero (ισπανικά), Milo Casagrande (ιταλικά), Piotr Drag (πολωνικά), Rafael Ferreira (βραζιλιάνικα), Róman Joost (γερμανικά,αγγλικά), Seong-ho Cho (κορεάτικα), SimaMoto,RyōTa (島本良太) (ιαπωνικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά), Timo Jyrinki (φινλανδικά), Ulf-D. Ehlert (γερμανικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Willer Gomes Junior (βραζιλιάνικα), Yuri Myasoedov (ρώσικα), Equip de Softcatalà (Καταλανικά)

### Ξαναδιάβασμα

Stéphane Roumaer (γαλλικά), Axel Wernicke (γερμανικά, αγγλικά), Alessandro Falappa (ιταλικά), Manuel Quiñones (ισπανικά), Ignacio Antl (ισπανικά), Choi Ji-Hui(□□□) (κορεάτικα), Nikolay V. Shmyrev (ρώσικα), Albin Bernharsson (σουηδικά), Daniel Nylander (σουηδικά), Patrycja Stawiarska (πολωνικά), Andrew Pitonyak (αγγλικά), Jakub Friedl (τσέχικα, αγγλικά), Hans De Jonge (ολλανδικά), Raymon Van Wanrooij (ολλανδικά), Semka Kulonjæ-Debals (κροατικά), Sally C. Barry (αγγλικά), Daniel Egger (αγγλικά), Sven Neumann (αγγλικά, γερμανικά), Domingo Stephan (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Zhong Yaotang (κινέζικα), Calum Mackay (αγγλικά), Thomas S Lendo (γερμανικά), Mel Boyce (syngin) (αγγλικά), Oliver Ellis (Red Haze) (αγγλικά), Markus Reinhardt (γερμανικά), Alexander Weiher (γερμανικά), Michael Hölzen (γερμανικά), Raymond Ostertag (γαλλικά), Cédric Gémy (γαλλικά), Sébastien Barre (γαλλικά), Niklas Mattison (σουηδικά), Daryl Lee (αγγλικά), William Skaggs (αγγλικά), Cai Qian (蔡□) (κινέζικα), Yang Hong (□□) (κινέζικα), Xceals (κινέζικα), Eric Lamarque (κινέζικα), Robert van Drunen (ολλανδικά), Marco Marega (ιταλικά), Mike Vargas (ιταλικά), Andrea Zito (ιταλικά), Karine Delvare (γαλλικά), David 'Ilicz' Klementa (τσέχικα), Jan Smith (αγγλικά), Adolf Gerold (γερμανικά), Roxana Chernogolova (ρώσικα), Grigory Bakunov (ρώσικα), Oleg Fritz (ρώσικα), Mick Curtis (αγγλικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Pierre PERRIER (γαλλικά), Oliver Heesakke (ολλανδικά), Susanne Schmidt (αγγλικά, γερμανικά), Ben (γερμανικά), Daniel Hornung (αγγλικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά)

### Γραφικά, φύλλα μορφοποίησης

Jakub Steiner , Øyvind Kolås

### Build System, τεχνικές συμβουλές

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



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



# Παράρτημα Ε. Ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης GNU

Έκδοση 1.2, Νοέμβρης 2002

## Πίνακας Περιεχομένων

- [1. ΠΡΟΟΙΜΙΟ](#)
- [2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ](#)
- [3. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΑΤΑ ΛΕΞΗ](#)
- [4. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ](#)
- [5. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ](#)
- [6. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)
- [7. ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)
- [8. ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΕΡΣΑΣΙΕΣ](#)
- [9. ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ](#)
- [10. ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ](#)
- [11. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ](#)
- [12. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν την άδεια για τα έγγρατά σας](#)

Note that any translations of the GNU Free Documentation License are not published by the Free Software Foundation, and do not legally state the distribution terms for software that uses the GNU FDL-only the original English text of the GNU FDL does that.

Η ομάδα τεκμηρίωσης του GIMP

Πνευματικά δικαιώματα (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA. Οποιοσδήποτε επιτρέπεται να αντιγράψει και να διανείμει αντίγραφα αυτού του εγγράφου άδειας, αλλά η αλλαγή δεν επιτρέπεται.

## 1. ΠΡΟΟΙΜΙΟ

Ο σκοπός αυτής της άδειας είναι να γίνει ένα εγχειρίδιο, βιβλίο ή άλλο λειτουργικό και χρήσιμο έγγραφαελεύθερο » με την έννοια της ελευθερίας: να βεβαιώνει οποιονδήποτε για την αποτελεσματική ελευθερία να αντιγράψει και να το αναδιανείμει, με ή χωρίς τροποποίηση του, είτε εμπορικά είτε όχι. Δευτερεύοντος, αυτή η άδεια διατηρεί για το συγγραφέα και εκδότη έναν τρόπο για λήψη μνείας για την εργασία του, ενώ δεν θεωρείται υπεύθυνος για τροποποιήσεις που έγιναν από άλλους.

Αυτή η άδεια είναι ένα είδος «ελεύθερων δικαιωμάτων» που σημαίνει ότι οι παράγωγες εργασίες του εγγράφου πρέπει να είναι οι ίδιες ελεύθερες με την ίδια έννοια. Συμπληρώνει την γενική δημόσια άδεια του GNU, που είναι μια άδεια ελεύθερων δικαιωμάτων σχεδιασμένη για ελεύθερο λογισμικό.

Αυτή η άδεια σχεδιάστηκε για χρήση σε εγχειρίδια για ελεύθερο λογισμικό, επειδή το ελεύθερο λογισμικό χρειάζεται ελεύθερη τεκμηρίωση: ένα ελεύθερο πρόγραμμα πρέπει να έρθει με εγχειρίδια που παρέχουν τις ίδιες ελευθερίες με αυτές του λογισμικού. Αλλά αυτή η άδεια δεν περιορίζεται σε εγχειρίδια λογισμικού· μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε κειμενική εργασία, ανεξάρτητα από το θέμα ή εάν δημοσιεύτηκε ως τυπωμένο βιβλίο. Συνιστούμε αυτήν την άδεια κυρίως για εργασίες των οποίων ο σκοπός είναι διδασκαλία ή αναφορά.



4. Συμπέρασμα



2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

# Πρόλογος

## Πίνακας Περιεχομένων

### [1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP](#)

## 1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP

### Συγγραφείς περιεχομένου

Alex Muñoz (ισπανικά), Alexandre Franke (γαλλικά), Alexandre Prokoudine (ρώσικα), Angelo Córdoba Inunza (ισπανικά), Christian Kirbach (Γερμανικά), Daniel Francis (ισπανικά), Daniel Mustieles (ισπανικά), Daniel Winzen(γερμανικά), Delin Chang (κινέζικα), Dimitris Spingos (Δημήτρης Σπίγγος)(ελληνικά), Djavan Fagundes (βραζιλιάνικα), Enrico Nicoletto (βραζιλιάνικα), Felipe Ribeiro (βραζιλιάνικα), Guiu Rocafort ισπανικά), Jiro Matsuzawa (ιαπωνικά), Joe Hansen (δανέζικα), João S. O. Bueno (βραζιλιάνικα), Julien Hardelin (γαλλικά, αγγλικά), Kenneth Nielsen (δανέζικα), Kolbjørn Stuestøl (νορβηγικά), Marco Ciampa (ιταλικά), María Majadas (ισπανικά), Milagros Infante Montero (ισπανικά), Milo Casagrande (ιταλικά), Piotr Drag (πολωνικά), Rafael Ferreira (βραζιλιάνικα), Róman Joost (γερμανικά,αγγλικά), Seong-ho Cho (κορεάτικα), SimaMoto,RyōTa (島本良太) (ιαπωνικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά), Timo Jyrinki (φινλανδικά), Ulf-D. Ehlert (γερμανικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Willer Gomes Junior (βραζιλιάνικα), Yuri Myasoedov (ρώσικα), Equip de Softcatalà (Καταλανικά)

### Ξαναδιάβασμα

Stéphane Roumaer (γαλλικά), Axel Wernicke (γερμανικά, αγγλικά), Alessandro Falappa (ιταλικά), Manuel Quiñones (ισπανικά), Ignacio Antl (ισπανικά), Choi Ji-Hui(□□□) (κορεάτικα), Nikolay V. Shmyrev (ρώσικα), Albin Bernharsson (σουηδικά), Daniel Nylander (σουηδικά), Patrycja Stawiarska (πολωνικά), Andrew Pitonyak (αγγλικά), Jakub Friedl (τσέχικα, αγγλικά), Hans De Jonge (ολλανδικά), Raymon Van Wanrooij (ολλανδικά), Semka Kulonjæ-Debals (κροατικά), Sally C. Barry (αγγλικά), Daniel Egger (αγγλικά), Sven Neumann (αγγλικά, γερμανικά), Domingo Stephan (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Zhong Yaotang (κινέζικα), Calum Mackay (αγγλικά), Thomas S Lendo (γερμανικά), Mel Boyce (syngin) (αγγλικά), Oliver Ellis (Red Haze) (αγγλικά), Markus Reinhardt (γερμανικά), Alexander Weiher (γερμανικά), Michael Hölzen (γερμανικά), Raymond Ostertag (γαλλικά), Cédric Gémy (γαλλικά), Sébastien Barre (γαλλικά), Niklas Mattison (σουηδικά), Daryl Lee (αγγλικά), William Skaggs (αγγλικά), Cai Qian (蔡□) (κινέζικα), Yang Hong (□□) (κινέζικα), Xceals (κινέζικα), Eric Lamarque (κινέζικα), Robert van Drunen (ολλανδικά), Marco Marega (ιταλικά), Mike Vargas (ιταλικά), Andrea Zito (ιταλικά), Karine Delvare (γαλλικά), David 'Ilicz' Klementa (τσέχικα), Jan Smith (αγγλικά), Adolf Gerold (γερμανικά), Roxana Chernogolova (ρώσικα), Grigory Bakunov (ρώσικα), Oleg Fritz (ρώσικα), Mick Curtis (αγγλικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Pierre PERRIER (γαλλικά), Oliver Heesakke (ολλανδικά), Susanne Schmidt (αγγλικά, γερμανικά), Ben (γερμανικά), Daniel Hornung (αγγλικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά)

### Γραφικά, φύλλα μορφοποίησης

Jakub Steiner , Øyvind Kolås

### Build System, τεχνικές συμβουλές

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



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



# Μέρος Ι. Ξεκίνημα

## Πίνακας Περιεχομένων

### 1. Εισαγωγή

#### 1. Καλώς ορίσατε στο GIMP

##### 1.1. Συγγραφείς

##### 1.2. Το σύστημα βοήθειας GIMP

##### 1.3. Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

#### 2. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.10:

##### 2.1. Ενημερωμένη διεπαφή χρήστη και αρχική υποστήριξη HiDPI

##### 2.2. μεταφορά GEGL, υποστήριξη υψηλού δυαδικού βάθους, πολυνημάτωση και άλλα

##### 2.3. Ροή εργασίας γραμμικού χρωματικού χώρου

##### 2.4. Ανανέωση χρωματικής διαχείρισης

##### 2.5. Στρώσεις και μάσκες

##### 2.6. Περισσότερη χρήση για CIE LAB και CIE LCH

##### 2.7. Νέα και βελτιωμένα εργαλεία

##### 2.8. Βελτιώσεις ψηφιακής βαφής

##### 2.9. Βελτιώσεις ψηφιακής φωτογραφίας

##### 2.10. Εφέ

##### 2.11. Βελτιώσεις χρηστικότητας

##### 2.12. Υποστήριξη μορφών αρχείου

##### 2.13. Προβολή, επεξεργασία και διατήρηση μεταδεδομένων

##### 2.14. Αλληλεπίδραση με τον καμβά

##### 2.15. Απλοποιημένη αναφορά σφάλματος και ανάκτηση κατάρρευσης

##### 2.16. Αλλαγές API

##### 2.17. Οδικός χάρτης και τι ακολουθεί

### 2. Εκκίνηση του GIMP

#### 1. Εκτέλεση του GIMP

##### 1.1. Γνωστές πλατφόρμες

##### 1.2. Γλώσσα

##### 1.3. Ορίσματα γραμμής εντολών

#### 2. Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά

##### 2.1. Επιπέλους . . .

### 3. Πρώτα βήματα με Wilber

#### 1. Βασικές έννοιες

#### 2. Κύρια παράθυρα

##### 2.1. Η εργαλειοθήκη

##### 2.2. Παράθυρο εικόνας

##### 2.3. Διάλογοι και προσάρτηση

#### 3. Αναίρεση

##### 3.1. Πράγματα που δεν μπορούν να αναιρεθούν

#### 4. Συνηθισμένες εργασίες

##### 4.1. Σκοπός

##### 4.2. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη

##### 4.3. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση

##### 4.4. Συμπίεση εικόνων

- [4.5. Περικοπή εικόνας](#)
- [4.6. Εύρεση πληροφοριών για την εικόνα σας](#)
- [4.7. Αλλαγή κατάστασης](#)
- [4.8. Αναστροφή εικόνας](#)
- [4.9. Περιστροφή εικόνας](#)
- [4.10. Διαχωρισμός αντικειμένου από το παρασκήνιο του](#)

#### [5. Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές](#)

- [5.1. Σκοπός](#)
- [5.2. Παραδείγματα](#)

#### [4. Ξεκollώντας](#)

- [1. Ξεκόλλημα](#)
  - [1.1. Κόλλημα!](#)
  - [1.2. Συνηθισμένα αίτια μη ανταπόκρισης του GIMP](#)







## Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Καλώς ορίσατε στο GIMP](#)

##### [1.1. Συγγραφείς](#)

##### [1.2. Το σύστημα βοήθειας GIMP](#)

##### [1.3. Χαρακτηριστικά και δυνατότητες](#)

#### [2. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.10:](#)

##### [2.1. Ενημερωμένη διεπαφή χρήστη και αρχική υποστήριξη HiDPI](#)

##### [2.2. μεταφορά GEGL, υποστήριξη υψηλού δυαδικού βάθους, πολυνημάτωση και άλλα](#)

##### [2.3. Ροή εργασίας γραμμικού χρωματικού χώρου](#)

##### [2.4. Ανανέωση χρωματικής διαχείρισης](#)

##### [2.5. Στρώσεις και μάσκες](#)

##### [2.6. Περισσότερη χρήση για CIE LAB και CIE LCH](#)

##### [2.7. Νέα και βελτιωμένα εργαλεία](#)

##### [2.8. Βελτιώσεις ψηφιακής βαφής](#)

##### [2.9. Βελτιώσεις ψηφιακής φωτογραφίας](#)

##### [2.10. Εφέ](#)

##### [2.11. Βελτιώσεις χρηστικότητας](#)

##### [2.12. Υποστήριξη μορφών αρχείου](#)

##### [2.13. Προβολή, επεξεργασία και διατήρηση μεταδεδομένων](#)

##### [2.14. Αλληλεπίδραση με τον καμβά](#)

##### [2.15. Απλοποιημένη αναφορά σφάλματος και ανάκτηση κατάρρευσης](#)

##### [2.16. Αλλαγές API](#)

##### [2.17. Οδικός χάρτης και τι ακολουθεί](#)

## 1. Καλώς ορίσατε στο GIMP

---

Το GIMP είναι ένα εργαλείο επεξεργασίας φωτογραφίας πολλών λειτουργικών. Το GIMP είναι ακρώνυμο για GNU πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Το GIMP είναι κατάλληλο για μια ποικιλία εργασιών χειρισμού εικόνας, που περιλαμβάνει επεξεργασία φωτογραφίας, σύνθεση εικόνας και κατασκευή εικόνας.

Το GIMP έχει πολλές δυνατότητες. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα απλό πρόγραμμα βαφής, ένα υψηλής ποιότητας πρόγραμμα επεξεργασίας φωτογραφίας, ένα άμεσο ομαδικό επεξεργαστικό σύστημα, μία απόδοση εικόνας μαζικής παραγωγής, ένας μετατροπέας τύπου εικόνας, κλ.

Το GIMP είναι αναπτυσσόμενο και επεκτάσιμο. Είναι σχεδιασμένο να επαυξάνεται με πρόσθετα και επεκτάσεις για να κάνει σχεδόν οτιδήποτε. Η προχωρημένη διεπαφή σεναρίου επιτρέπει οτιδήποτε από την πιο απλή εργασία μέχρι τις πιο σύνθετες διαδικασίες επεξεργασίας εικόνας να γίνονται εύκολα σενάρια.

Μία από τις δυνάμεις του GIMP είναι η ελεύθερη διαθεσιμότητα του από πολλές πηγές για πολλά λειτουργικά συστήματα. Οι περισσότερες διανομές GNU/Linux περιλαμβάνουν το GIMP ως τυπική εφαρμογή. Το GIMP είναι επίσης διαθέσιμο για άλλα λειτουργικά συστήματα όπως Microsoft Windows™ ή Mac OS X™ της Apple (*Darwin*). Το GIMP είναι μια εφαρμογή ελεύθερου λογισμικού που καλύπτεται από τη γενική δημόσια άδεια [\[GPL\]](#). Το GPL παρέχει στους χρήστες την ελευθερία πρόσβασης και μεταβολής του πηγαίου κώδικα που συνθέτουν προγράμματα υπολογιστών.

## 1.1. Συγγραφείς

---

Η πρώτη έκδοση του GIMP γράφτηκε από τους Peter Mattis και Spencer Kimball. Πολλοί άλλοι προγραμματιστές συνέβαλαν πιο πρόσφατα και χιλιάδες έχουν παράσχει υποστήριξη και έλεγχο. Οι εκδόσεις του GIMP εννορηστρώνονται πρόσφατα από τους Sven Neumann και Mitch Natterer και τα άλλα μέλη της ομάδας GIMP.

## 1.2. Το σύστημα βοήθειας GIMP

---

Η ομάδα τεκμηρίωσης GIMP και άλλοι χρήστες σας παρέχουν τις απαραίτητες πληροφορίες για την κατανόηση χρήσης του GIMP. Το εγχειρίδιο χρήστη είναι ένα σημαντικό μέρος αυτής της βοήθειας. Η τρέχουσα έκδοση είναι στον ιστότοπο της ομάδας τεκμηρίωσης [\[Εγγραφα GIMP\]](#) σε μορφή HTML. Η έκδοση HTML είναι επίσης διαθέσιμη ως βοήθεια περιεχομένου (εάν την εγκαταστήσετε) ενώ χρησιμοποιείτε το GIMP, πατώντας το πλήκτρο **F1**. Η βοήθεια σε ειδικά στοιχεία μενού μπορεί να προσπελαστεί πατώντας το πλήκτρο **F1**, ενώ ο δείκτης του ποντικίου εστιάζεται στο στοιχείο του μενού. Συνεχίστε την ανάγνωση για το ξεκίνημα του ταξιδιού GIMP.

## 1.3. Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

---

Η παρακάτω λίστα είναι μια μικρή επισκόπηση μερικών από τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες που σας προσφέρει το GIMP:

- Μια πλήρη σειρά εργαλείων ζωγραφικής που περιλαμβάνει πινέλα, μολύβι, αερογράφο, κλωνοποίηση κλ.
- Διαχείριση μνήμης βασισμένης σε παράθεση, έτσι το μέγεθος της εικόνας περιορίζεται μόνο από το διαθέσιμο χώρο δίσκου
- Δειγματοληψία υποεικονοστοιχείου για όλα τα εργαλεία ζωγραφικής για υψηλής ποιότητας εξομάλυνση
- Πλήρης υποστήριξη άλφα καναλιού για εργασία με διαφάνεια
- Στρώσεις και κανάλια
- Μια διαδικασιακή βάση δεδομένων για κλήση εσωτερικών συναρτήσεων GIMP από εξωτερικά προγράμματα, όπως Script-Fu
- Προχωρημένες δυνατότητες σεναρίων
- Πολλαπλές αναιρέσεις/ακυρώσεις αναιρέσεων (περιοριζόμενες μόνο από το χώρο του δίσκου)
- Εργαλεία μετασχηματισμού που περιλαμβάνουν περιστροφή, αυξομείωση μεγέθους, στρέβλωση και αναστροφή
- Υποστήριξη για μεγάλο εύρος μορφών αρχείων, που περιλαμβάνει GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP και πολλές άλλες
- Εργαλεία επιλογής που περιλαμβάνουν ορθογώνιο, έλλειψη, ελεύθερη επιλογή ασαφή επιλογή bezier και έξυπνο ψαλίδι
- Πρόσθετα που επιτρέπουν εύκολη προσθήκη νέων τύπων αρχείων και νέων φίλτρων εφέ.





## 2. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.10;

Το GIMP 2.10 είναι το αποτέλεσμα έξι χρόνων εργασίας που αρχικά εστίασε στη μεταφορά του προγράμματος σε μια νέα μηχανή επεξεργασίας εικόνας, το GEGL. Όμως, η νέα έκδοση συνοδεύεται με πολλά περισσότερα νέα γνωρίσματα, συμπεριλαμβανομένων νέων και βελτιωμένων εργαλείων, καλύτερης υποστήριξης μορφών αρχείων, διάφορες βελτιώσεις χρηστικότητας, ανανεωμένη υποστήριξη χρωματικής διαχείρισης, πληθώρα βελτιώσεων με σκοπό τους ψηφιακούς ζωγράφους και φωτογράφους, την επεξεργασία μεταδεδομένων και πολλά άλλα.

### 2.1. Ενημερωμένη διεπαφή χρήστη και αρχική υποστήριξη HiDPI

Ένα πράγμα που σημειώνεται άμεσα για το GIMP 2.10 είναι το νέο σκούρο θέμα και τα συμβολικά εικονίδια που είναι ενεργοποιημένα από προεπιλογή. Αυτό σημαίνει την εξασθένιση του περιβάλλοντος και τη μετατόπιση της εστίασης προς το περιεχόμενο.

Υπάρχουν τώρα 4 θέματα διεπαφής χρήστη διαθέσιμα στο GIMP: *σκούρο* (default), *γκρίζο*, *φωτεινό* και *συστήματος*. Τα εικονίδια είναι τώρα ξεχωριστά από τα θέματα και κρατάμε και το χρώμα και τα συμβολικά εικονίδια, έτσι μπορείτε να διαμορφώσετε το GIMP ώστε να έχει θέμα *συστήματος* με εικονίδια χρώματος εάν προτιμάτε την παλιά εμφάνιση.

Επιπλέον, τα εικονίδια είναι διαθέσιμα τώρα σε τέσσερα μεγέθη, έτσι ώστε το GIMP να φαίνεται καλύτερα σε οθόνες HiDPI. Το GIMP θα κάνει το βέλτιστο για να ανιχνεύσει ποιο μέγεθος θα χρησιμοποιήσει, αλλά μπορείτε χειροκίνητα να αντικαταστήσετε αυτήν την επιλογή στο [Επεξεργασία](#) → [Προτιμήσεις](#) → [Διεπαφή](#) → [Θέματα εικονιδίων](#).

*Συντελεστές:* Benoit Touchette, Klaus Staedtler, Ville Pätzi, Aryeom Han, Jehan Pagès, Alexandre Prokoudine...



Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή



2.2. μεταφορά GEGL, υποστήριξη υψηλού δυαδικού βάθους, πολυνημάτωση και άλλα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.2. μεταφορά GEGL, υποστήριξη υψηλού δυαδικού βάθους, πολυνημάτωση και άλλα

Ο υπέρτατος σκοπός για το v2.10 ήταν η ολοκλήρωση της μεταφοράς για την εικόνα GEGL

Τώρα το GIMP χρησιμοποιεί το GEGL για τη διαχείριση όλων των παραθέσεων και δημιουργεί ένα άκυκλο γράφημα για κάθε έργο. Αυτό είναι προαπαιτούμενο για την προσθήκη μη καταστροφικής επεξεργασίας που σχεδιάζεται για το v3.2.

Υπάρχουν πολλά πλεονεκτήματα από τη χρήση του GEGL και μερικά από αυτά μπορείτε να τα απολαύσετε ήδη στο GIMP 2.10.

Η *υποστήριξη υψηλού βάθους δυαδικών* επιτρέπει την επεξεργασία εικόνων με ακρίβεια μέχρι 32 δυαδικά ανά χρωματικό κανάλι και άνοιγμα/εξαγωγή αρχείων PSD, TIFF, PNG, EXR και RGBE στην εγγενή τους ποιότητα. Επιπλέον, οι εικόνες FITS μπορούν να ανοιχθούν με ακρίβεια μέχρι 64 δυαδικών ανά κανάλι.

Η *πολυνημάτωση* επιτρέπει τη χρήση πολλαπλών πυρήνων για επεξεργασία. Δεν χρησιμοποιούν όλα τα γνωρίσματα του GIMP την πολυνημάτωση που είναι κάτι που σκοπεύουμε να δουλέψουμε παραπέρα. Σημαντικό σημείο είναι ότι η πολυνημάτωση συμβαίνει μέσω της επεξεργασίας GEGL, αλλά επίσης στον ίδιο τον πυρήνα του GIMP, παραδείγματος χάρη για να διαχωρίσει τη βαφή από την κατάσταση εμφάνισης.

Η *επεξεργασία πλευρικού GPU* είναι ακόμα προαιρετική, αλλά διαθέσιμη για συστήματα με σταθερούς οδηγούς OpenCL.

Μπορείτε να βρείτε επιλογές διαμόρφωσης για επιτάχυνση νηματοποίησης και υλικού στα [Επεξεργασία](#) → [Προτιμήσεις](#) → [Πόροι συστήματος](#).

*Συντελεστές:* Michael Natterer, Øyvind Kolås, Eil, Jehan Pagès...



2. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.10;



2.3. Ροή εργασίας γραμμικού χρωματικού χώρου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.3. Ροή εργασίας γραμμικού χρωματικού χώρου

Ένα άλλο πλεονέκτημα χρήσης του GEGL είναι η δυνατότητα εργασίας σε εικόνες με χρωματικό χώρο γραμμικού RGB που αντιπαραβάλλεται με τον χρωματικό χώρο γάμμα διορθωμένου (διαισθητικού) RGB.

Ιδού η σύνοψη:

- Τώρα, έχετε και γραμμικές και διαισθητικές εκδόσεις των περισσότερων καταστάσεων ανάμειξης.
- Υπάρχει τώρα μια γραμμική έκδοση της εντολής `_Color Invert_` (μετατροπής χρώματος).
- μπορείτε να αλλάξετε ελεύθερα μεταξύ των δύο οποτεδήποτε μέσω του υπομενού `Εικόνα` → `Ακρίβεια`.
- Μπορείτε να επιλέξετε ποια κατάσταση θα εμφανίζεται στη προσάρτηση `Ιστόγραμμα`.
- Μπορείτε να εφαρμόσετε φίλτρα `επιπέδων` και `καμπυλών` είτε στην διαισθητική είτε στη γραμμική κατάσταση.
- Όταν η χρησιμοποιούμενη ακρίβεια είναι μεγαλύτερη από 8 δυαδικά ανά κανάλι, όλα τα δεδομένα καναλιών είναι γραμμικά.
- Μπορείτε να επιλέξετε εάν το εργαλείο διαβάθμισης πρέπει να δουλεύει σε χρωματικό χώρο διαισθητικού RGB, γραμμικού RGB, ή CIE LAB.

Συντελεστές: Michael Natterer, Øyvind Kolås, Ell...



2.2. μεταφορά GEGL, υποστήριξη υψηλού δυαδικού βάθους, πολυνημάτωση και άλλα

2.4. Ανανέωση χρωματικής διαχείρισης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 2.4. Ανανέωση χρωματικής διαχείρισης

---

Η χρωματική διαχείριση είναι τώρα βασικό χαρακτηριστικό του GIMP αντί για πρόσθετο. Αυτό έκανε εφικτό, ειδικότερα, την εισαγωγή χρωματικής διαχείρισης σε όλα τα προσαρμοσμένα γραφικά στοιχεία που θα μπορούσαμε να σκεφτούμε: προεπισκοπήσεις εικόνας, χρώματος και μοτίβου κλπ.

Το GIMP χρησιμοποιεί τώρα το LittleCMS v2, που επιτρέπει τη χρήση των χρωματικών κατατομών (προφίλ) ICC v4. Βασίζεται επίσης μερικώς στη βιβλιοθήκη babl για χειρισμό των χρωματικών μετασχηματισμών, επειδή το babl είναι απλά μέχρι 10 φορές πιο γρήγορο από το LCMS2 για τις περιπτώσεις που δοκιμάστηκαν. Ενδεχομένως το babl θα μπορούσε να αντικαταστήσει το LittleCMS στο GIMP.

*Συντελεστές:*



2.3. Ροή εργασίας γραμμικού χρωματικού χώρου

2.5. Στρώσεις και μάσκες

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.5. Στρώσεις και μάσκες

Το GIMP τώρα έρχεται με δύο ομάδες καταστάσεων ανάμειξης: παλιά (δισαιθητική, κυρίως για να φαίνονται τα παλιά αρχεία XCF ακριβώς όπως πριν) και προεπιλογή (κυρίως γραμμική).

Νέες καταστάσεις ανάμειξης είναι:

- Καταστάσεις στρώσης LCH: *Απόχρωση, Χρωματικότητα (Chroma), Χρώμα και Φωτεινότητα*.
- Κατάσταση *διέλευσης* για ομάδες στρώσεων.
- *Γραμμικό σκοτεινίασμα, Έντονο φως, Γραμμικό φως, Φως ακίδας, Έντονη ανάμειξη, Αποκλεισμός, Συγχώνευση και Διαίρεση*.

Οι στρώσεις, τα μονοπάτια και τα κανάλια μπορούν να έχουν χρωματικές ετικέτες για να βελτιώσουν την οργάνωση του έργου. Αυτό θα είναι πιο χρήσιμο όταν προσθέσουμε επιλογή πολλαπλής στρώσης αργότερα.

Οι επιλογές σύνθεσης για στρώσεις εκτίθενται στους χρήστες τώρα και όλες οι ρυθμίσεις οι σχετικές με τη στρώση διατίθενται στον διάλογο *Γνωρίσματα στρώσης*.

Επιπλέον, εάν χρειάζεστε πάντα άλφα στις στρώσεις σας, μπορείτε να ενεργοποιήσετε την αυτόματη δημιουργία του καναλιού άλφα στις εισαγόμενες εικόνες κατά το άνοιγμά τους. Δείτε τη σελίδα [Επεξεργασία](#) → [Προτιμήσεις](#) → [Εισαγωγή & εξαγωγή εικόνας](#) για αυτό και περισσότερες πολιτικές.

Οι ομάδες στρώσεων μπορούν να έχουν μάσκες:



2.4. Ανανέωση χρωματικής διαχείρισης



2.6. Περισσότερη χρήση για CIE LAB και CIE LCH

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 2.6. Περισσότερη χρήση για CIE LAB και CIE LCH

---

Με το GIMP 2.10, εισάγεται ένας αριθμός γνωρισμάτων που διευκολύνουν τους χρωματικούς χώρους CIE LAB και CIE LCH:

- Οι διάλογοι χρώματος έχουν τώρα επιλογή χρώματος LCH που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αντί για το HSV. Ο επιλογέας LCH εμφανίζει επίσης προειδοποίηση για εκτός φάσματος.
- Ένα νέο φίλτρο *Απόχρωσης-Χρωματικότητας (Chroma)* στο μενού *Χρώματα* δουλεύει παρόμοια με το *Απόχρωση-Κορεσμός*, αλλά λειτουργεί σε χρωματικό χώρο CIE LCH.
- Τα εργαλεία *ασαφούς επιλογής* και *κουβά γεμίσματος* μπορούν τώρα να επιλέγουν χρώματα από τις τιμές τους στα κανάλια CIE *L*, *C* και *H*.
- Οι διάλογοι *επιλογέα χρώματος* και *σημείων δειγματοληψίας* εμφανίζουν τώρα τιμές εικονοστοιχείων σε CIE LAB και CIE LCH κατ' επιλογή σας.

Συντελεστές: Michael Natterer, Elle Stone, Ell...



2.5. Στρώσεις και μάσκες

2.7. Νέα και βελτιωμένα εργαλεία

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.7. Νέα και βελτιωμένα εργαλεία

---

### 2.7.1. Ενοποιημένος μετασχηματισμός

---

Το νέο εργαλείο *ενοποιημένου μετασχηματισμού* (**Shift** + **L**) απλοποιεί τη δημιουργία πολλαπλών μετασχηματισμών, όπως κλιμάκωση, περιστροφή και διόρθωση προοπτικής σε ένα βήμα. Η σχεδίαση βασίζεται σε μια λειτουργική προδιαγραφή που γράφτηκε από τον πρώην ειδικό UX Peter Sikking.

*Συντελεστές:* Mikael Magnusson, Michael Natterer...

### 2.7.2. Μετασχηματισμός στρέβλωσης

---

Το νέο εργαλείο *μετασχηματισμού στρέβλωσης* (**W**) επιτρέπει την εκτέλεση τοπικοποιημένων μετασχηματισμών όπως αύξηση ή μετατόπιση εικονοστοιχείων με απαλό πινέλο και υποστήριξη αναίρεσης. Τέτοια εργαλεία χρησιμοποιούνται συνήθως στη φωτογραφία μόδας για επεξεργασία.

Ως τέτοιο, το νέο εργαλείο αποσύρει το παλιό φίλτρο *iWarp* που ήταν καινοτόμο την εποχή της αρχής του (και πριν το φίλτρο του Photoshop *Υγροποίηση*), αλλά ήταν τελικά δυσκίνητο στη χρήση του. Το εργαλείο *μετασχηματισμού στρέβλωσης* εμφανίζει επίσης μια κατάσταση *σβήστρας* για επιλεκτική αφαίρεση αλλαγών, που προηγουμένως δεν ήταν διαθέσιμο στο φίλτρο *iWarp*.

*Συντελεστές:* Michael Muré, Michael Natterer, Jonathan Tait...

### 2.7.3. Μετασχηματισμός λαβής

---

Το νέο εργαλείο *μετασχηματισμού λαβής* (**Shift** + **L**) δίνει μια ενδιαφέρουσα προσέγγιση στην εφαρμογή κλιμάκωσης, περιστροφής και διόρθωσης προοπτικής χρησιμοποιώντας λαβές που τοποθετούνται στον καμβά. Τα άτομα που επεξεργάζονταν τις επιφάνειες επαφής ίσως βρουν αυτό το εργαλείο ιδιαίτερα εύκολο στο πιάσιμο.

*Συντελεστές:* Johannes Matschke, Michael Natterer, Ell...

### 2.7.4. Το εργαλείο ανάμειξης γίνεται εργαλείο διαβάθμισης και επεξεργάζεται στον καμβά

---

Το εργαλείο *ανάμειξης* μετονομάστηκε σε εργαλείο *διαβάθμισης* και άλλαξε την προεπιλεγμένη συντόμευσή του σε **G**. Αλλά αυτό είναι λίγο συγκρίνοντας με το τι μπορεί να κάνει το εργαλείο και αυτό είναι πολύ.

Το νέο εργαλείο καταργεί τον παλιό διάλογο *επεξεργαστή διαβάθμισης*. Τώρα, μπορείτε να δημιουργήσετε και να διαγράψετε χρωματικές στάσεις, να τις επιλέξετε και να τις μετατοπίσετε, να αποδώσετε χρώματα σε χρωματικές στάσεις, να αλλάξετε την ανάμειξη και τον χρωματισμό για τμήματα μεταξύ χρωματικών στάσεων και να δημιουργήσετε νέες χρωματικές στάσεις από τα μέσα *ακριβώς στον καμβά*.

Όλες οι διαθέσιμες διαβαθμίσεις είναι από προεπιλογή επίσης "επεξεργάσιμες". Αυτό σημαίνει ότι όταν προσπαθείτε να αλλάξετε μια υφιστάμενη διαβάθμιση από έναν φάκελο του συστήματος, το GIMP θα δημιουργήσει ένα αντίγραφο του, που λέγεται *προσαρμοσμένη διαβάθμιση* και θα το κρατήσει κατά τις συνόδους. Εκτός, φυσικά, και επεξεργάζεστε μια άλλη διαβάθμιση του 'συστήματος', οπότε θα γίνει η νέα προσαρμοσμένη διαβάθμιση.

Σκοπεύουμε να χρησιμοποιήσουμε τη γενική υλοποίησή του αργότερα για πινέλα και άλλους τύπους πόρων.

Συντελεστές: Michael Henning, Michael Natterer, Ell, Øyvind Kolås...

### 2.7.5. Καλύτερα εργαλεία επιλογής

---

Το εργαλείο *επιλογής προσκηνίου* μπορεί τελικά να επιλέξει υποεικονοστοιχεία σε σύνθετες περιπτώσεις όπως σε strays των μαλλιών σε παρασκήνιο με υφή.

Τα εργαλεία *επιλογής κατά χρώμα* και *ασαφούς επιλογής* έχουν τώρα μια επιλογή *μάσκας σχεδίασης* για να εμφανίζουν μελλοντική περιοχή επιλογής με γέμισμα ματζέντα και το δεύτερο εργαλείο έχει επίσης μια επιλογή *διαγώνιων γειτόνων* για την επιλογή διαγώνιων γειτονικών εικονοστοιχείων.

Για το εργαλείο *ελεύθερης επιλογής*, το κλείσιμο πολυγωνικής/ελεύθερης επιλογής τώρα δεν επιβεβαιώνει αυτόματα την επιλογή. Αντί για αυτό μπορείτε να αλλάξετε λίγο τις θέσεις των κόμβων (όπου γίνεται), να πατήσετε έπειτα **εισαγωγή (Enter)**, να διπλοπατήσετε μες την επιλογή, ή να αλλάξετε σε ένα άλλο εργαλείο για να επιβεβαιώσετε την επιλογή.

Το εργαλείο *έξυπνου ψαλιδιού* επιτρέπει τελικά την αφαίρεση του τελευταίου προστιθέμενου τμήματος με το πλήκτρο **οπισθοδιαγραφής** και το GIMP τώρα ελέγχει, εάν το πρώτο και το τελευταίο κομμάτι είναι ξεχωριστά πριν το κλείσιμο της καμπύλης.

Συντελεστές: Michael Natterer, Jan Rüeegg, Daniel Sabo, Ell...

### 2.7.6. Εργαλεία χρώματος

---

Όλα τα εργαλεία χρώματος έχουν refactored για να γίνουν φίλτρα με βάση το GEGL, έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατάλληλα αργότερα όταν θα εισαχθεί η μη καταστροφική επεξεργασία. Συνεπώς, το υπομενού *Χρώμα* στο μενού *Εργαλεία* έχει αφαιρεθεί και περισσότερα από αυτά τα φίλτρα δεν είναι πια διαθέσιμα στην εργαλειοθήκη.

Συντελεστές: Michael Natterer...

### 2.7.7. Το εργαλείο κειμένου υποστηρίζει CJK και περισσότερα συστήματα γραφής

---

Το εργαλείο *κειμένου* υποστηρίζει τώρα πλήρως τις προχωρημένες μεθόδους εισαγωγής για CJK και άλλες μη δυτικές γλώσσες. Το κείμενο προεπεξεργασίας εμφανίζεται τώρα όπως αναμένεται, ανάλογα με το λειτουργικό σας σύστημα και τη μηχανή μεθόδου εισαγωγής (IME). Πολλά σφάλματα και καταρρεύσεις σχετικά με τη μέθοδο εισαγωγής έχουν επίσης διορθωθεί.

Συντελεστές: Jehan Pagès...

### 2.7.8. Πειραματικά εργαλεία

---

Δύο νέα εργαλεία ήταν ημιτελή για να συμπεριληφθούν από προεπιλογή στο GIMP 2.10, αλλά μπορούν να ενεργοποιηθούν. Παρακαλούμε να σημειώσετε ότι είναι πολύ πειραματικά και πιθανόν να έχετε προβλήματα (μέχρι και κατάρρευση του GIMP). Αναφέρονται μόνο, επειδή χρειαζόμαστε συντελεστές για να μπουν σε κατάσταση έκδοσης.

Το εργαλείο *παραμόρφωσης N-σημείων* εισάγει το είδος της εξομάλυνσης, έτσι ώστε τα φυσικά αντικείμενα να έχουν όσο το δυνατό πιο μικρή δυσκαμψία στρέβλωσης.

Το εργαλείο *κλωνοποίησης χωρίς ραφή* αποσκοπεί στην απλοποίηση της δημιουργίας συνθέσεων με στρώσεις. Τυπικά, όταν επικολλάτε μια εικόνα σε μια άλλη, υπάρχουν όλα τα είδη των ασυμφωνιών: θερμοκρασία χρώματος, φωτεινότητα κλπ. Αυτό το νέο πειραματικό εργαλείο προσπαθεί να προσαρμόσει διάφορες ιδιότητες της

επικολημένης εικόνας ως προς το παρασκήνιό της.

Για να ενεργοποιήσετε αυτά τα εργαλεία, χρειάζεται να ενεργοποιήσετε πρώτα τη σελίδα *Playground* του διαλόγου *Προτιμήσεις*. Κάντε το εκτελώντας το GIMP με έναν διακόπτη--**show-playground** (για τα Windows, μπορεί να θελήσετε να διορθώσετε τη διαδρομή προς το GIMP στις ιδιότητες συντόμευσης αντίστοιχα). Έπειτα, χρειάζεται να μεταβείτε στο *Επεξεργασία* → *Προτιμήσεις* → *Χώρος παιχνιδιού* και να ενεργοποιήσετε τις αντίστοιχες επιλογές, έτσι ώστε τα εργαλεία να εμφανιστούν στην εργαλειοθήκη.

Χρειάζεται να ξανατονιστεί ότι θα πρέπει να το κάνετε μόνο εάν είσατε πολύ περίεργος, ή (πράγμα που το ελπίζουμε) εάν σκοπεύετε να μας βοηθήσετε να το διορθώσουμε.

*Συντελεστές:* Marek Dvoroznak, Barak Itkin, Jehan Pagès, Michael Natterer...



2.6. Περισσότερη χρήση για CIE LAB και CIE LCH



2.8. Βελτιώσεις ψηφιακής βαφής

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.8. Βελτιώσεις ψηφιακής βαφής

Το GIMP 2.10 έρχεται με έναν αριθμό διορθώσεων που ζητήθηκαν από ψηφιακούς ζωγράφους. Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες νέες προσθήκες εδώ είναι το εργαλείο *Πινέλο MyPaint (ΒαφήΜου)* (**Y**) που πρωτοεμφανίστηκε στην παραλλαγή GIMP-Painter.

Το εργαλείο *μουντζούρα* ενημερώθηκε με ιδιαίτερο σκοπό την περίπτωση χρήσης σε βαφή. Η νέα επιλογή **Εφέ χωρίς σβήσιμο** αποτρέπει τα εργαλεία από την αλλαγή του άλφα των εικονοστοιχείων. Και το χρώμα του προσκηνίου μπορεί τώρα να αναμειχθεί σε μουντζουρωμένα εικονοστοιχεία, που ελέγχεται από έναν νέο ολισθητή **ροής**, όπου 0 σημαίνει χωρίς ανάμειξη.

Όλα τα εργαλεία βαφής έχουν τώρα σαφείς ολισθητές **σκληρότητας** και **δύναμης** εκτός από το εργαλείο *Πινέλο MyPaint (ΒαφήΜου)* που έχει μόνο τον ολισθητή **σκληρότητας**.

Το πιο σημαντικό, το GIMP τώρα υποστηρίζει την περιστροφή και την αναστροφή του καμβά για να βοηθήσει τους εικονογράφους να ελέγξουν τις αναλογίες και την προοπτική.

Μια νέα επιλογή **Κλείδωμα πινέλου για προβολή** σας δίνει τη δυνατότητα εάν θέλετε ενός κλειδωμένου πινέλου σε συγκεκριμένο επίπεδο εστίασης και γωνίας περιστροφής του καμβά. Η επιλογή είναι διαθέσιμη για όλα τα εργαλεία βαφής που χρησιμοποιούν πινέλο εκτός από το εργαλείο *Πινέλο MyPaint (ΒαφήΜου)*.

Ο νέος προσαρτήσιμος διάλογος *συμμετρικής βαφής*, που ενεργοποιείται ανά εικόνα, επιτρέπει τη χρήση όλων των εργαλείων βαφής με διάφορες συμμετρίες (καθρέπτης, μάνταλα, πλακίδια...).

Η νέα έκδοση του GIMP έρχεται επίσης με περισσότερα νέα διαθέσιμα πινέλα από προεπιλογή.

*Συντελεστές:* Michael Natterer, Alexia Death, Daniel Sabo, shark0r, Jehan Pagès, Ell, Jose Americo Gobbo, Aryeom Han...





## 2.9. Βελτιώσεις ψηφιακής φωτογραφίας

---

Μερικά από τα νέα φίλτρα με βάση το GEGL αποσκοπούν ιδιαίτερα στους φωτογράφους: *Έκθεση*, *Τονισμοί σκιών*, *Υψηπέρατο*, *Αποσύνθεση κυματομορφής*, *Προβολή πανοράματος* και άλλα θα είναι μια σημαντική προσθήκη στην εργαλειοθήκη σας.

Επιπλέον, το νέο φίλτρο *Εξαγωγή συστατικού* απλοποιεί την εξαγωγή ενός καναλιού ενός ελεύθερου χρωματικού προτύπου (LAB, LCH, CMYK κλπ.) από την τρέχουσα επιλεγμένη στρώση. Εάν χρησιμοποιούσατε τις εικόνες αποσύνθεσης και επανασύνθεσης μόνο για αυτό, η εργασία σας θα είναι πιο εύκολη τώρα.

Επιπρόσθετα, μπορείτε τώρα να χρησιμοποιήσετε είτε το *darktable* ή το *RawTherapee* ως πρόσθετα του GIMP για άνοιγμα ακατέργαστων ψηφιακών φωτογραφιών. Οποιαδήποτε πρόσφατη έκδοση από αυτά τα πρόσθετα θα σας κάνει.

Ένα νέο φίλτρο εμφάνισης *Προειδοποίηση περικοπής* θα οπτικοποιήσει υποεκτιθέμενες και υπερεκτιθέμενες περιοχές μιας φωτογραφίας για σας, με προσαρμοσμένα χρώματα. Για τώρα, ταιριάζει κυρίως προς περιοχές όπου τα χρώματα είναι αποθηκευμένα με ακρίβεια κινητής υποδιαστολής. Θα επωφεληθείτε κυρίως από αυτό, εάν εργάζεστε σε αιωρούμενες εικόνες 16/32 δυαδικών ανά κανάλι όπως EXR και TIFF.

*Συντελεστές:* Michael Natterer, Ell, Thomas Manni, Tobias Ellinghaus, Øyvind Kolås, Jehan Pagès, Alberto Griggio...



2.8. Βελτιώσεις ψηφιακής βαφής

2.10. Εφέ



## 2.10. Εφέ

---

Το GIMP έρχεται τώρα με πάνω από 80 φίλτρα βασισμένα στο GEGL. Πολλά από αυτά ήταν παλιά εφέ στο GIMP. Ιδού γιατί οι εφαρμογές με βάση το GEGL είναι καλύτερες:

- Μπορείτε να τα εφαρμόσετε σε εικόνες με κατάσταση ακριβείας 32 δυαδικών ανά χρωματικό κανάλι.
- Μπορείτε να τα προεπισκοπήσετε στον καμβά και εάν μια εικόνα είναι μεγαλύτερη από το παράθυρο προβολής, το GIMP θα αποδώσει πρώτα το παράθυρο προβολής για άμεση ανάδραση.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την προεπισκόπηση διαίρεσης για να συγκρίνετε την αρχική εικόνα με την επεξεργασμένη έκδοση και να εναλλάξετε τις πλευράς πριν/μετά οριζόντια και κάθετα.
- Σε ένα μελλοντικό μη καταστροφικό GIMP, θα μπορείτε να προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις αυτών των φίλτρων χωρίς να αναιρείτε πληθώρα βημάτων.

Μερικά από τα φίλτρα με βάση το GEGL έχουν έκδοση OpenCL για επιτάχυνση υλικού. Αυτό θα γίνει χρήσιμο, εάν οι οδηγοί του OpenCL δουλεύουν σωστά για σας. Επιπλέον, πολλές λειτουργίες μπορούν να γίνουν πολυνηματικές για να χρησιμοποιείτε τον επεξεργαστή σας σε πλήρη ισχύ.

Συντελεστές: Michael Natterer, Øyvind Kolås, Thomas Manni...



2.9. Βελτιώσεις ψηφιακής φωτογραφίας



2.11. Βελτιώσεις χρηστικότητας

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.11. Βελτιώσεις χρηστικότητας

---

Κατά την εργασία με ενεργούς χρήστες, απαλλαχθήκαμε από μερικά προβλήματα χρηστικότητας. Ιδού απλώς μερικές από αυτές τις αλλαγές:

- Όλα τα εργαλεία μετασχηματισμού απενεργοποιούν τώρα αυτόματα την αρχική προβολή στρώσης, έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε καθαρά τις ρυθμίσεις ως προς το παρασκήνιο.
- Οι μάσκες μπορούν να δημιουργηθούν τώρα εύκολα με τις τελευταίες τιμές που χρησιμοποιήσατε πατώντας απλά το **Shift** και πατώντας την προεπισκόπηση της αντίστοιχης στρώσης.
- Όλοι οι διάλογοι εκτός από αυτούς όπως *κλίμακα* θυμούνται τώρα τις τελευταίες τιμές που χρησιμοποιήσατε μεταξύ των συνόδων.
- Όλα τα φίλτρα με βάση το GEGl επιτρέπουν την αποθήκευση επώνυμων προεπιλογών και αυτόματα επισημαίνουν χρονικά τις προεπιλογές που χρησιμοποιήσατε την τελευταία φορά.
- Μπορείτε να επιλέξετε τώρα το χρώμα γεμίματος ή μοτίβου για κενούς χώρους μετά την αλλαγή μεγέθους του καμβά.

Υπάρχει πολύ για να βελτιωθεί ώστε το GIMP να ταιριάζει καλύτερα για επαγγελματικές ροές εργασίας. Ως συνήθως, καλωσορίζουμε δημιουργικές συζητήσεις και πρόσφατα δημιουργήθηκε μια [λίστα αλληλογραφίας](#) για συζητήσεις σχετικές με το θέμα της βελτίωσης της χρηστικότητας του GIMP. Αυτό είναι για μακροπρόθεσμη διεργασία βελτίωσης, που μπορεί να πάρει περισσότερο χρόνο από τις τοπικές αλλαγές και τα γνωρίσματα.

*Συντελεστές:* Michael Natterer, Daniel Sabo, Benoit Touchette, Massimo Valentini, Jehan Pagès...







## 2.12. Υποστήριξη μορφών αρχείου

---

Το GIMP μπορεί τώρα να διαβάσει και να γράψει αρχεία TIFF, PNG, PSD και FITS με ακρίβεια μέχρι 32 δυαδικά ανά κανάλι όπου εφαρμόζεται.

Το πρόσθετο PSD υποστηρίζει επιπλέον τις καταστάσεις ανάμειξης *διέλευση*, *έντονη ανάμειξη*, *φως ακίδας*, *έντονο φως* και *γραμμικό φως*.

Το GIMP έρχεται τώρα με εγγενή υποστήριξη WebP και περιλαμβάνει γνωρίσματα όπως κίνηση, κατατομές (προφίλ) ICC και μεταδεδομένα. Υποστηρίζεται και η εισαγωγή και η εξαγωγή.

Το πρόσθετο JPEG 2000 ξαναγράφηκε για να χρησιμοποιεί τη βιβλιοθήκη *OpenJPEG* αντί για την βιβλιοθήκη *Jasper*.

Τέλος, το πρόσθετο PDF υποστηρίζει τώρα την εισαγωγή αρχείων προστατευμένων με κωδικό πρόσβασης (πρέπει να ξέρετε τον κωδικό πρόσβασης) και την εξαγωγή εγγράφων πολλών σελίδων PDF (κάθε στρώση θα είναι μια σελίδα).

*Συντελεστές:* Michael Natterer, Mukund Sivamaran, Ell, Jehan Pagès, Lionel N, Darshan Kadu...



2.11. Βελτιώσεις χρηστικότητας

2.13. Προβολή, επεξεργασία και διατήρηση  
μεταδεδομένων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.13. Προβολή, επεξεργασία και διατήρηση μεταδεδομένων

Το GIMP έρχεται τώρα με πρόσθετα προβολής και επεξεργασίας μεταδεδομένων Exif, XMP, IPTC, GPS και DICOM. Είναι διαθέσιμα μέσω του υπομενού **Εικόνα** → **Μεταδεδομένα**.

Το GIMP θα διατηρεί επίσης τα υφιστάμενα μεταδεδομένα σε αρχεία TIFF, PNG, JPEG και WebP. Κάθε πρόσθετο έχει αντίστοιχες επιλογές κατά την εξαγωγή για ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση εξαγωγής των μεταδεδομένων.

Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν τώρα να ορίσουν προεπιλογές για διατήρηση ή μη διατήρηση μονομιάς των μεταδεδομένων σε όλες τις μορφές προσθέτων που επηρεάζουν το αρχείο ανάλογα με το εάν θέλουν πλήρη ιδιωτικότητα ή εάν κάνουν πολύ φωτογραφία μικροαποθήκευσης (microstock). Οι ρυθμίσεις είναι διαθέσιμες στη σελίδα *Εισαγωγή & εξαγωγή εικόνας* στις *Προτιμήσεις*.

*Συντελεστές:* Benoit Touchette, Michael Natterer, Jehan Pagès...



2.12. Υποστήριξη μορφών αρχείου



2.14. Αλληλεπίδραση με τον καμβά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 2.14. Αλληλεπίδραση με τον καμβά

---

Το GIMP 2.10 έρχεται με ένα νέο γνώρισμα που επιτρέπει σε κάποια φίλτρα με βάση το GEGL να αποδίδουν στοιχεία ελέγχου στον καμβά. Για τώρα, αυτό εφαρμόζεται σε τρία φίλτρα: *Σπείρα*, *Υπερκαινοφανής* και *Προβολή πανοράματος*. Αλλά θα γίνουν περισσότερα στο μέλλον.

Συντελεστές: Michael Natterer, Ell...



2.13. Προβολή, επεξεργασία και διατήρηση  
μεταδεδομένων



2.15. Απλοποιημένη αναφορά σφάλματος και  
ανάκτηση κατάρρευσης

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.15. Απλοποιημένη αναφορά σφάλματος και ανάκτηση κατάρρευσης

Χρειαζόμαστε καλές αναφορές σφαλμάτων για να κάνουμε το GIMP καλύτερο για σας. Για αυτό εισάγαμε ένα νέο γνώρισμα παρακολούθησης και αναχαίτισης κρίσιμων σφαλμάτων και καταρρεύσεων καθώς και δημιουργίας κατόπιν μιας χρήσιμης καταχώρισης σφάλματος που μπορείτε να αντιγράψετε/επικολλήσετε για να αναφέρετε ένα σφάλμα.

Στις εκδόσεις ανάπτυξης, ο διάλογος θα ανυψώνεται σε όλα τα είδη σφαλμάτων (ακόμα και στα δευτερεύοντα). Στις σταθερές εκδόσεις, θα ανυψώνεται μόνο κατά τη διάρκεια καταρρεύσεων. Η προεπιλεγμένη επιλογή μπορεί να προσαρμοστεί στο **Επεξεργασία** → **Προτιμήσεις** → **Αποσφαλμάτωση**.

Παρακαλούμε να σημειώσετε ότι ακόμα χρειαζόμαστε να μας δώσετε το περιεχόμενο, π.χ. τι κάνατε όταν συνέβη μια κατάρρευση. Μια περιγραφή βήμα προς βήμα πώς να ναπαραχθεί αυτό το σφάλμα θα είναι ιδιαίτερα χρήσιμη.

Επιπλέον, σε περίπτωση κατάρρευσης, το GIMP θα προσπαθήσει τώρα να αντιγράψει όλες τις εικόνες με μη αποθηκευμένες αλλαγές και έπειτα να προτείνει το ξανάνοιγμά τους την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε την εφαρμογή.

Δεν μπορούμε να εγγυηθούμε 100% επιτυχία, αλλά θα πετύχει κάποιες φορές και αυτό μπορεί να διασώσει την μη αποθηκευμένη εργασία σας!

*Συντελεστές: Jehan Pagès...*



2.14. Αλληλεπίδραση με τον καμβά



2.16. Αλλαγές API

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 2.16. Αλλαγές API

---

Κατά τη διάρκεια αυτού του κύκλου ανάπτυξης, καταργήσαμε πολλά API, δίνοντας μια στιβάδα συμβατότητας για τρίτους προγραμματιστές που γράφουν σενάρια και πρόσθετα.

Για τον πλήρη κατάλογο αλλαγών στο PDB, παρακαλούμε να [δείτε το βίκι](#). Αυτή η σελίδα αρχείου αλλαγών έχει επίσης έναν αναλυτικό κατάλογο όλων των άλλων αλλαγών στο 2.10.



2.15. Απλοποιημένη αναφορά σφάλματος και ανάκτηση κατάρρευσης



2.17. Οδικός χάρτης και τι ακολουθεί

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 2.17. Οδικός χάρτης και τι ακολουθεί

Συντηρούμε έναν [οδικό χάρτη ανάπτυξης του GIMP](#) που περιγράφει τη σειρά των γνωρισμάτων προς υλοποίηση με βάση τις προτεραιότητες.

Η επόμενη μεγάλη ενημέρωση θα είναι το v3.0 που θα χαρακτηρίζεται από τη θύρα GTK+3 και πολλές εσωτερικές αλλαγές. Για τους χρήστες, αυτό θα σημαίνει κυρίως: ενημερωμένη διεπαφή χρήστη, καλύτερη υποστήριξη για γραφικές ταμπλέτες, καλύτερη υποστήριξη για οθόνες HiDPI, καλύτερη υποστήριξη για το Wayland στο Linux.

Ανοίγουμε επίσης τη σειρά 2.10.x για νέα γνωρίσματα. Αυτό σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να περιμένετε για σημαντικές βελτιώσεις για χρόνια πια: κάθε νέο γνώρισμα μπορεί να εισαχθεί από την πίσω πόρτα σε μια έκδοση του 2.10.x εφόσον ο κώδικάς του δεν είναι τόσο παρεμβατικός που να καθιστά δύσκολη τη συντήρησή του.

Όλα τα νέα γνωρίσματα από το 2.10.x θα είναι και τμήματα του 3.0, επίσης.



2.16. Αλλαγές API



Κεφάλαιο 2. Εκκίνηση του GIMP

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Κεφάλαιο 2. Εκκίνηση του GIMP

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Εκτέλεση του GIMP](#)

##### [1.1. Γνωστές πλατφόρμες](#)

##### [1.2. Γλώσσα](#)

##### [1.3. Ορίσματα γραμμής εντολών](#)

#### [2. Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά](#)

##### [2.1. Επιπέλους ...](#)

## 1. Εκτέλεση του GIMP

---

Συνήθως, ξεκινάτε το GIMP είτε πατώντας σε ένα εικονίδιο (εάν το σύστημα σας εγκαταστάθηκε να σας δίνει ένα), ή πληκτρολογώντας **gimp** στη γραμμή εντολών. Εάν έχετε πολλές εκδόσεις του GIMP εγκατεστημένες, ίσως χρειαστείτε να πληκτρολογήσετε **gimp-2.10** για να πάρετε την τελευταία έκδοση. Μπορείτε, εάν θέλετε, να δώσετε έναν κατάλογο αρχείων εικόνας στη γραμμή εντολών μετά το όνομα του προγράμματος και θα ανοίγονται αυτόματα από το GIMP καθώς ξεκινά. Είναι επίσης δυνατό, εντούτοις, να ανοίξετε αρχεία μέσα από το GIMP μόλις ξεκινήσει.

Στα περισσότερα λειτουργικά συστήματα μπορείτε να συνδέσετε αρχεία εικόνας μιας τάξης αρχείων (όπως προσδιορίζονται από τις επεκτάσεις του ονόματος αρχείου, όπως .jpg) με μια αντίστοιχη εφαρμογή (όπως το GIMP). Όταν τα αρχεία εικόνας «συνδεθούν» κατάλληλα στο GIMP, μπορείτε να διπλοπατήσετε σε μια εικόνα για να την ανοίξετε στο GIMP.

### 1.1. Γνωστές πλατφόρμες

---

Το GIMP είναι το πιο πλατιά υποστηριζόμενο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας που είναι διαθέσιμο σήμερα. Οι πλατφόρμες στις οποίες το GIMP είναι γνωστό ότι δουλεύει περιλαμβάνουν:

GNU/Linux™, Apple Mac OS X™, Microsoft Windows™, OpenBSD™, NetBSD™, FreeBSD™, Solaris™, SunOS™, AIX™, HP-UX™, Tru64™, Digital UNIX™, OSF/1™, IRIX™, OS/2™ και BeOS™.

Το GIMP μεταφέρεται εύκολα σε άλλα λειτουργικά συστήματα, λόγω της διαθεσιμότητας του πηγαίου του κώδικα. Για παραπέρα πληροφορίες επισκεφτείτε την αρχική σελίδα ανάπτυξης του GIMP. [\[GIMP-DEV\]](#).

### 1.2. Γλώσσα

---

Το GIMP αυτόματα ανιχνεύει και χρησιμοποιεί την γλώσσα του συστήματος. Στην απίθανη περίπτωση που η αναγνώριση της γλώσσας αποτύχει, ή εάν απλά θέλετε να χρησιμοποιήσετε μια άλλη γλώσσα, από το GIMP-2.8 μπορείτε να το κάνετε μέσα από: **επεξεργασία** → **προτιμήσεις** → **διεπαφή**.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε:

#### Στο Linux

Στο *LINUX*: σε λειτουργία κονσόλας, πληκτρολογήστε `LANGUAGE=en gimp` ή `LANG=en gimp` αντικαθιστώντας από `fr`, `de`, ... ανάλογα με τη γλώσσα που θέλετε. Υπόβαθρο: Χρησιμοποιώντας `LANGUAGE=en` δημιουργεί

ένα μεταβλητό περιβάλλον για το εκτελούμενο πρόγραμμα `gimp`.

### Στα Windows XP

Control Panel → System → Advanced → Environment button in «System Variables» area: **Add** button: Εισαγωγή LANG για όνομα και fr ή de... για τιμή. Προσοχή! Πρέπει να πατήσετε σε τρία διαδοχικά **Εντάξει** για να επικυρώσετε την επιλογή σας.

Εάν αλλάζετε γλώσσες συχνά, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα αρχείο δέσμης για αλλαγή της γλώσσας. Ανοίξτε το NotePad. Πληκτρολογήστε τις ακόλουθες εντολές (π.χ. για γαλλικά):

```
set lang=fr
start gimp-2.10.exe
```

. Αποθηκεύστε αυτό το αρχείο ως `GIMP-FR.BAT` (ή κάποιο άλλο όνομα, αλλά πάντα με την επέκταση `.BAT`). Δημιουργήστε μια συντόμευση και σύρτε την στην επιφάνεια εργασίας.

Άλλη δυνατότητα: **έναρξη** → **προγράμματα** → **περιβάλλον χρόνου εκτέλεσης GTK**. Έπειτα επιλογή γλώσσας και επιλέξτε τη γλώσσα που θέλετε στη πτυσσόμενη λίστα.

### Στο Apple Mac OS X

Από System Preferences, πατήστε στην International εικόνα. Στην καρτέλα Language , η επιθυμητή γλώσσα θα πρέπει να είναι η πρώτη στον κατάλογο.

### Ένα άλλο στιγμιότυπο GIMP

Χρησιμοποιείτε `-n` για να εκτελέσετε πολλαπλά στιγμιότυπα GIMP. Παραδείγματος χάρι, χρησιμοποιήστε `gimp-2.10` για να ξεκινήσετε το GIMP στην προεπιλεγμένη γλώσσα του συστήματος, και `LANGUAGE=en gimp-2.10 -n` για να ξεκινήσετε ένα άλλο στιγμιότυπο του GIMP στα αγγλικά· αυτό είναι πολύ χρήσιμο για μεταφραστές.

## 1.3. Ορίσματα γραμμής εντολών

---

Αν και τα ορίσματα δεν απαιτούνται όταν ξεκινά το GIMP, τα πιο κοινά ορίσματα εμφανίζονται παρακάτω. Σ' ένα σύστημα Unix, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το `man gimp` για έναν πλήρη κατάλογο.

Τα ορίσματα της γραμμής εντολών πρέπει να είναι στη γραμμή εντολών που χρησιμοποιείτε για εκκίνηση στο GIMP ως `gimp-2.10 [OPTION...] [FILE|URI...]`.

#### **-?, --help**

Εμφάνιση του καταλόγου όλων των επιλογών της γραμμής εντολών.

#### **--help-all**

Εμφάνιση όλων των επιλογών βοήθειας.

#### **--help-gtk**

Εμφάνιση των επιλογών GTK+.

#### **-v, --version**

Εκτύπωση της έκδοσης του GIMP και έξοδος.

#### **--license**

Εμφάνιση πληροφοριών άδειας και έξοδος.

#### **--verbose**

Εμφάνιση λεπτομερών εκκινήσεων μηνυμάτων.

#### **-n, --new-instance**

Ξεκινήστε ένα καινούργιο στιγμιότυπο του GIMP.



**-a, --as-new**

Άνοιγμα εικόνων ως καινούργιες.

**-i, --no-interface**

Εκτέλεση χωρίς διεπαφή χρήστη.

**-d, --no-data**

Μη φορτώσετε μοτίβα, διαβαθμίσεις, παλέτες ή πινέλα. Συχνά χρήσιμο σε μη διεπαφικές καταστάσεις όπου ο χρόνος εκκίνησης πρέπει να ελαχιστοποιηθεί.

**-f, --no-fonts**

Μη φορτώνετε γραμματοσειρές. Αυτό είναι χρήσιμο για το φόρτωμα στο GIMP πιο γρήγορα των σεναρίων που δεν χρησιμοποιούν γραμματοσειρές, ή για την επίλυση προβλημάτων σχετικά με λανθασμένες γραμματοσειρές που κρεμάνε στο GIMP.

**-s, --no-splash**

Μη δείχνετε την αρχική εικόνα στην εκκίνηση.

**--no-shm**

Μη χρησιμοποιείτε κοινή μνήμη μεταξύ του GIMP και προσθέτων.

**--no-cpu-accel**

Μη χρησιμοποιείτε συναρτήσεις ειδικής επιτάχυνσης CPU. Χρήσιμο για την εύρεση ή απενεργοποίηση εσφαλμένα επιταχυνόμενου υλικού ή συναρτήσεων.

**--session=*name***

Χρήση διαφορετικού `sessionrc` για αυτή σύνοδο του GIMP. Το όνομα της δεδομένης συνόδου προσαρτάται στο προκαθορισμένο `sessionrc` όνομα αρχείου.

**--gimprc=*filename***

Χρήση εναλλακτικού `gimprc` αντί για το προκαθορισμένο. Το `gimprc` αρχείο περιέχει μια καταγραφή των προτιμήσεων σας. Χρήσιμο στις περιπτώσεις όπου τα μονοπάτια των προσθέτων ή των προδιαγραφών της μηχανής είναι διαφορετικά.

**--system-gimprc=*filename***

Χρήση εναλλακτικού αρχείου συστήματος `gimprc`.

**-b, --batch=*commands***

Εκτέλεση του συνόλου των εντολών μη διαδραστικά. Το σύνολο των εντολών είναι τυπικά στη μορφή ενός σεναρίου που μπορεί να εκτελεστεί από μία από τις επεκτάσεις σεναρίου του GIMP. Όταν η εντολή είναι -, οι εντολές διαβάζονται από την κανονική είσοδο.

**--batch-interpret=*proc***

Προσδιορισμός της διαδικασίας για χρήση επεξεργασίας εντολών batch. Η προκαθορισμένη διαδικασία είναι Script-Fu.

**--console-messages**

Μην εμφανίζετε τα πλαίσια διαλόγου για σφάλματα ή προειδοποιήσεις. Αντί για αυτό, εμφανίστε τα μηνύματα στην κονσόλα.

**--pdb-compat-mode=*mode***

Συμβατότητα λειτουργίας PDB (off|on|warn).

**--stack-trace-mode=*mode***

Αποσφαλμάτωση σε περίπτωση κατάρρευσης (never|query|always).

**--debug-handlers**

Ενεργοποίηση σήματος χειριστών μη ολέθριας αποσφαλμάτωσης. Χρήσιμο για την αποσφαλμάτωση του GIMP.

### **--g-fatal-warnings**

Εκτέλεση όλων των προειδοποιήσεων ως ολέθριες. Χρήσιμο για αποσφαλμάτωση.

### **--dump-gimprc**

Έξοδος ενός αρχείου gimprc με προκαθορισμένες ρυθμίσεις. Χρήσιμο εάν χειροτερεύσατε το αρχείο gimprc.

### **--display=*display***

Χρήση της προκαθορισμένης εμφάνισης X (δεν εφαρμόζεται σε όλες τις πλατφόρμες).



2.17. Οδικός χάρτης και τι ακολουθεί



2. Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2. Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά

Όταν πρωτοξεκινά το GIMP, εκτελεί μια σειρά από βήματα για να ρυθμίσει επιλογές και καταλόγους. Η διαδικασία ρύθμισης δημιουργεί έναν υποκατάλογο στον αρχικό σας κατάλογο που λέγεται `.gimp-2.8`. Όλες οι πληροφορίες ρύθμισης αποθηκεύονται σε αυτόν τον κατάλογο. Εάν μετακινήσετε ή μετονομάσετε αυτόν τον κατάλογο, το GIMP θα επαναλάβει την αρχική διαδικασία ρύθμισης, δημιουργώντας ένα νέο κατάλογο `.gimp-2.8`. Χρησιμοποιείστε αυτή τη δυνατότητα για να εξερευνήσετε διαφορετικές επιλογές ρυθμίσεων, χωρίς καταστροφή της υπάρχουσας εγκατάστασης ή για ανάκτηση ρύθμισης εάν τα αρχεία της καταστραφούν.

### 2.1. Επιτέλους . . .

Κάποιες προτάσεις πριν ξεκινήσετε: Πρώτα απ' όλα το GIMP σας παρέχει συμβουλές που μπορείτε να διαβάσετε οποτεδήποτε, χρησιμοποιώντας την εντολή μενού **Βοήθεια** → **Συμβουλή της ημέρας**. Αυτές οι συμβουλές παρέχουν πληροφορίες που θεωρούνται χρήσιμες, αλλά δεν μαθαίνονται εύκολα πειραματιζόμενοι, έτσι αξίζει να διαβαστούν. Παρακαλείσθε να διαβάσετε αυτές τις συμβουλές, όταν έχετε χρόνο. Δεύτερο, εάν σε κάποιο σημείο προσπαθείτε να κάνετε κάτι και το GIMP φαίνεται να έχει σταματήσει να λειτουργεί ξαφνικά, η ενότητα [Ξεκόλλημα](#) μπορεί να σας βοηθήσει. Να έχετε ένα ευχάριστο Gimping!





## Κεφάλαιο 3. Πρώτα βήματα με Wilber

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Βασικές έννοιες](#)

#### [2. Κύρια παράθυρα](#)

##### [2.1. Η εργαλειοθήκη](#)

##### [2.2. Παράθυρο εικόνας](#)

##### [2.3. Διάλογοι και προσάρτηση](#)

#### [3. Αναίρεση](#)

##### [3.1. Πράγματα που δεν μπορούν να αναιρεθούν](#)

#### [4. Συνηθισμένες εργασίες](#)

##### [4.1. Σκοπός](#)

##### [4.2. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη](#)

##### [4.3. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση](#)

##### [4.4. Συμπύεση εικόνων](#)

##### [4.5. Περικοπή εικόνας](#)

##### [4.6. Εύρεση πληροφοριών για την εικόνα σας](#)

##### [4.7. Αλλαγή κατάστασης](#)

##### [4.8. Αναστροφή εικόνας](#)

##### [4.9. Περιστροφή εικόνας](#)

##### [4.10. Διαχωρισμός αντικειμένου από το παρασκήνιο του](#)

#### [5. Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές](#)

##### [5.1. Σκοπός](#)

##### [5.2. Παραδείγματα](#)

## 1. Βασικές έννοιες

---

### Σχήμα 3.1. Wilber, η μασκότ του GIMP

---



Το Wilber\_Construction\_Kit (στο src/images/) σας επιτρέπει να δώσετε στη μασκότ μια διαφορετική εμφάνιση. Είναι εργασία του Tuomas Kuosmanen (tigertATgimp.org).

Αυτή η ενότητα δίνει μια σύντομη εισαγωγή στις βασικές ιδέες και ορολογία που χρησιμοποιούνται στο GIMP. Οι έννοιες που παρουσιάζονται εδώ εξηγούνται σε πολύ μεγαλύτερο βάθος αλλού. Με λίγες εξαιρέσεις, αποφύγαμε να επισκιάσουμε αυτό το κομμάτι με πολλούς συνδέσμους και διασταύρωση παραπομπών: οτιδήποτε αναφέρεται εδώ είναι τόσο υψηλού επιπέδου που μπορείτε εύκολα να το εντοπίσετε στο ευρετήριο.

#### Εικόνες

Οι εικόνες είναι οι βασικές οντότητες που χρησιμοποιούνται από το GIMP. Μιλώντας χοντρικά, μια «εικόνα» αντιστοιχεί σε ένα απλό αρχείο, όπως ως αρχείο TIFF ή JPEG. Μπορείτε επίσης να σκεφτείτε ότι μια εικόνα αντιστοιχεί σε μία απλή εμφάνιση παραθύρου, αλλά αυτό δεν είναι ολότελα σωστό (είναι δυνατό να υπάρχουν πολλαπλά παράθυρα που όλα να εμφανίζουν την ίδια εικόνα). Δεν είναι δυνατό να έχουμε ένα μοναδικό παράθυρο που να εμφανίζει περισσότερο από μία εικόνα· αντίθετα μια εικόνα μπορεί να μην έχει παράθυρο που την εμφανίζει.

Μια εικόνα του GIMP μπορεί να είναι πιο περίπλοκη. Αντί να την σκεφτόμαστε ως κάτι όπως ένα φύλλο χαρτί με ένα σχέδιο πάνω της, σκεφτείτε την περισσότερο ως ένα βιβλίο, του οποίου οι σελίδες καλούνται «στρώσεις». Πέρα από μια στοίβα στρώσεων, μια εικόνα GIMP μπορεί να περιέχει μια μάσκα επιλογής, ένα σύνολο καναλιών και ένα σύνολο μονοπατιών. Στην πραγματικότητα το GIMP προσφέρει ένα μηχανισμό για προσάρτηση τυχαίων κομματιών δεδομένων που λέγονται «παράσιτα», σε μια εικόνα.

Στο GIMP, είναι δυνατό να υπάρχουν πολλές ανοικτές εικόνες ταυτόχρονα. Αν και μεγάλες εικόνες μπορεί να χρησιμοποιούν πολλά Mb μνήμης, το GIMP χρησιμοποιεί ένα σύνθετο σύστημα διαχείρισης της μνήμης βασισμένο σε παράθεση που επιτρέπει στο GIMP να επεξεργάζεται πολύ μεγάλες εικόνες άνετα. Υπάρχουν όρια, όμως, και έχοντας περισσότερη διαθέσιμη μνήμη μπορεί να βελτιωθεί η επίδοση του συστήματος.

#### Στρώσεις

Εάν μια απλή εικόνα μπορεί να συγκριθεί με μονό φύλλο χαρτί, μια εικόνα με στρώσεις συνδέεται με μια δέσμη διαφανών χαρτιών στοιβαγμένων το ένα πάνω στο άλλο. Μπορείτε να ζωγραφίσετε σε κάθε χαρτί, αλλά βλέπετε ακόμα το περιεχόμενο των άλλων φύλλων μέσα από τις διαφανείς περιοχές. Μπορείτε επίσης να μετακινήσετε ένα χαρτί σε σχέση με τα άλλα. Προχωρημένοι χρήστες του GIMP συχνά ασχολούνται με εικόνες που περιέχουν πολλές στρώσεις, ακόμα και δεκάδες. Οι στρώσεις δεν πρέπει να είναι αδιαφανείς και δεν πρέπει να καλύπτουν τη συνολική έκταση της εικόνας, έτσι ώστε όταν κοιτάτε την εμφάνιση μιας εικόνας, να μπορείτε να δείτε περισσότερα από μόνο την κορυφαία στρώση: Να μπορείτε να δείτε στοιχεία πολλών στρώσεων.

## Ανάλυση

Οι ψηφιακές εικόνες συνίστανται από ένα πλέγμα τετράγωνων στοιχείων διαφορετικών χρωμάτων που λέγονται εικονοστοιχεία. Κάθε εικόνα έχει ένα μέγεθος εικονοστοιχείου, όπως 900 εικονοστοιχεία πλάτος με 600 εικονοστοιχεία ύψος. Αλλά τα εικονοστοιχεία δεν έχουν ένα καθορισμένο μέγεθος στο φυσικό χώρο. Για να ρυθμίσετε μια εικόνα για εκτύπωση, χρησιμοποιούμε ένα μέγεθος που λέγεται ανάλυση, που ορίζεται ως η αναλογία μεταξύ του μεγέθους μιας εικόνας σε εικονοστοιχεία και του φυσικού της μεγέθους (συνήθως σε ίντσες), όταν εκτυπώνεται στο χαρτί. Οι περισσότεροι τύποι αρχείων (αλλά όχι όλοι) μπορούν να αποθηκεύσουν αυτό το μέγεθος, που εκφράζεται σε ppi — εικονοστοιχεία ανά ίντσα. Όταν εκτυπώνεται ένα αρχείο, η τιμή της ανάλυσης προσδιορίζει το μέγεθος της εικόνας που θα έχετε στο χαρτί και κατά συνέπεια το φυσικό μέγεθος των εικονοστοιχείων. Η ίδια εικόνα 900x600 εικονοστοιχείων μπορεί να τυπωθεί ως μια μικρή κάρτα 3x2" με μόλις παρατηρούμενα εικονοστοιχεία — ή ως ένα μεγάλο πόστερ με μεγάλα κοντόχοντρα εικονοστοιχεία. Οι εισαγόμενες εικόνες από κάμερες και κινητές συσκευές τείνουν να έχουν μια τιμή ανάλυσης προσαρτημένη στο αρχείο. Η τιμή είναι συνήθως 72 ή 96 ppi. Είναι σημαντικό να κατανοήσετε ότι αυτή η τιμή είναι αυθαίρετη και επιλέχθηκε για ιστορικούς λόγους. Μπορείτε πάντοτε να αλλάξετε την τιμή ανάλυσης μες το GIMP· αυτό δεν έχει καμιά επίδραση στα πραγματικά εικονοστοιχεία της εικόνας. Επιπλέον, για χρήσεις όπως εμφάνιση εικόνων ζωντανά, σε κινητές συσκευές, τηλεόραση ή βιντεοπαιχνίδια· εν συντομία, κάθε χρήση που δεν τυπώνεται, η τιμή ανάλυσης είναι χωρίς νόημα και αγνοείται και αντ' αυτού η εικόνα συνήθως προβάλλεται έτσι ώστε κάθε εικονοστοιχείο της εικόνας να αντιστοιχεί σε ένα εικονοστοιχείο της οθόνης.

## Κανάλια

Ένα κανάλι είναι ένα μοναδικό συστατικό του χρώματος ενός εικονοστοιχείου. Για ένα χρωματιστό εικονοστοιχείο στο GIMP, αυτά τα συστατικά είναι συνήθως το κόκκινο, το πράσινο, το γαλάζιο και μερικές φορές διαφάνεια (άλφα). Για μια εικόνα με [γκρι κλίμακα](#), είναι γκρι και άλφα και για μια χρωματιστή εικόνα [από ευρετήριο](#), είναι από ευρετήριο και άλφα.

Η συνολική ορθογώνια σειρά οποιουδήποτε από τα συστατικά χρώματα για όλα τα εικονοστοιχεία σε μια εικόνα, αναφέρεται επίσης ως κανάλι. Μπορείτε να δείτε αυτά τα χρωματικά κανάλια με το [Διάλογος καναλιών](#).

Όταν προβάλλεται η εικόνα, το GIMP βάζει αυτά τα συστατικά μαζί για να σχηματίσει τα χρώματα του εικονοστοιχείου για την οθόνη, τον εκτυπωτή ή άλλες συσκευές εξόδου. Μερικές συσκευές εξόδου μπορεί να χρησιμοποιούν διαφορετικά κανάλια για το κόκκινο, το πράσινο και το γαλάζιο. Εάν το κάνουν, τα κανάλια του GIMP μετατρέπονται σε κατάλληλα κανάλια για την συσκευή, όταν προβάλλεται η εικόνα.

Τα κανάλια μπορεί να είναι χρήσιμα, όταν δουλεύετε σε μια εικόνα που χρειάζεται ρυθμίσεις σε ένα συγκεκριμένο χρώμα. Π.χ., εάν θέλετε να αφαιρέσετε «τα κόκκινα μάτια» από μια φωτογραφία, μπορείτε να δουλέψετε στο κόκκινο κανάλι.

Μπορείτε να θεωρήσετε τα κανάλια ως μάσκες που επιτρέπουν ή περιορίζουν την έξοδο του χρώματος που το κανάλι αντιπροσωπεύει. Χρησιμοποιώντας φίλτρα στις πληροφορίες καναλιού, μπορείτε να δημιουργήσετε πολλά μεταβαλλόμενα και λεπτά αποτελέσματα στην εικόνα. Ένα απλό παράδειγμα χρήσης φίλτρου στα χρωματικά κανάλια είναι το φίλτρο [Μείκτης καναλιού](#).

Πέρα από αυτά τα κανάλια το GIMP επίσης σας επιτρέπει να δημιουργήσετε άλλα κανάλια (ή πιο σωστά, μάσκες καναλιών), που προβάλλονται στο κάτω μέρος του διαλόγου καναλιών. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα [Νέο κανάλι](#) ή να αποθηκεύσετε [επιλογή σε κανάλι \(μάσκα\)](#). Δείτε σχετικά στο γλωσσάρι στο [Μάσκες](#) για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις μάσκες καναλιών.

## Επιλογές

Συχνά όταν τροποποιείται μια εικόνα, θέλετε μόνο ένα κομμάτι της εικόνας να επηρεαστεί. Ο μηχανισμός «επιλογή» το κάνει δυνατό. Κάθε εικόνα έχει τη δικιά της επιλογή, την οποία κανονικά βλέπετε ως κινούμενη γραμμή στιγμών που ξεχωρίζει τα επιλεγμένα μέρη από τα ανεπίλεκτα (τα αποκαλούμενα «μυρμήγκια που περπατούν»). Στην πραγματικότητα αυτό είναι κάπως αποπροσανατολιστικό: η επιλογή στο GIMP είναι βαθμιαία, όχι όλα ή τίποτα, και στην πραγματικότητα η επιλογή αντιπροσωπεύεται από ένα κανάλι γκρι κλίμακας πλήρως φτερωτό. Η διακεκομμένη γραμμή που κανονικά βλέπετε είναι απλά μια γραμμή περιγράμματος με επιλεγμένη στάθμη 50%. Οποιαδήποτε στιγμή, όμως, μπορείτε να οπτικοποιήσετε το κανάλι επιλογής σε όλη του τη μεγαλειώδη λεπτομέρεια εναλλάσσοντας το κουμπί [Γρήγορη μάσκα](#).

Ένα μεγάλο μέρος της εκμάθησης της αποτελεσματικής χρήσης του GIMP απαιτεί την τεχνική των καλών επιλογών-επιλογές που περιέχουν ακριβώς ό,τι χρειάζεσαστε και τίποτα παραπάνω. Επειδή ο χειρισμός της επιλογής είναι κεντρικά σπουδαίος, το GIMP σας δίνει πολλά εργαλεία για να το κάνετε: μια ταξινόμηση των εργαλείων δημιουργίας επιλογής, ένα μενού χειρισμών επιλογής και την ικανότητα να εναλλάσσεσθε στην κατάσταση σύντομης μάσκας, στην οποία μπορείτε να συμπεριφερθείτε στο κανάλι επιλογής σαν να ήτανε ένα χρωματικό κανάλι, έτσι «βάψιμο της επιλογής».

### Αναίρεση

Όταν κάνετε λάθη, μπορείτε να τα αναιρείτε. Σχεδόν ο,τιδήποτε κάνετε σε μια εικόνα είναι αναιρέσιμο. Στην πραγματικότητα, μπορείτε να αναιρέσετε έναν σημαντικό αριθμό από τις πιο πρόσφατες ενέργειες που κάνατε, εάν αποφασίσετε ότι κάνατε λάθος. Το GIMP το κάνει δυνατό κρατώντας το ιστορικό των ενεργειών σας. Αυτό το ιστορικό καταναλώνει μνήμη, όμως, έτσι η αναιρεσιμότητα δεν είναι άπειρη. Μερικές ενέργειες χρησιμοποιούν πολύ λίγη μνήμη αναίρεσης, έτσι που μπορείτε να κάνετε δεκάδες αναιρέσεις πριν οι παλιότερες να διαγραφούν από το ιστορικό· άλλοι τύποι ενεργειών απαιτούν τεράστια ποσά αναιρετικής μνήμης. Μπορείτε να τροποποιήσετε το πόσο της μνήμης που το GIMP επιτρέπει για το ιστορικό αναιρέσεων κάθε εικόνας, αλλά σε κάθε περίπτωση, θα πρέπει πάντα να είσαστε σε θέση να ναιρέσετε τις 2-3 πιο πρόσφατες αναιρέσεις. (Η πιο σημαντική πράξη που δεν είναι αναιρέσιμη είναι το κλείσιμο της εικόνας. Για αυτό το λόγο το GIMP σας ζητά να επιβεβαιώσετε ότι πραγματικά θέλετε να κλείσετε την εικόνα, εάν κάνατε αλλαγές σε αυτή.)

### Πρόσθετα

Πολλά, προφανώς τα περισσότερα, από τα πράγματα που κάνετε στο GIMP γίνονται από αυτή καθεαυτή την εφαρμογή του GIMP. Όμως το GIMP κάνει επίσης εκτεταμένη χρήση «προσθέτων», που είναι εξωτερικά προγράμματα που αλληλεπιδρούν πολύ στενά με το GIMP και είναι ικανά να χειριστούν εικόνες και άλλα αντικείμενα του GIMP με πολύ εξελιγμένους τρόπους. Πολλά σημαντικά πρόσθετα συνδέονται με το GIMP, αλλά υπάρχουν επίσης πολλά διαθέσιμα μέσα από άλλα μέσα. Στην πραγματικότητα, η συγγραφή προσθέτων (και σεναρίων) είναι ο πιο απλός τρόπος για ανθρώπους που δεν ανήκουν στην ομάδα ανάπτυξης του GIMP για να προσθέσουν καινούργιες δυνατότητες στο GIMP.

Όλες οι εντολές στο μενού φίλτρων και ένας σημαντικός αριθμός εντολών σε άλλα μενού είναι στην πραγματικότητα.

### Σενάρια

Πέρα από τα πρόσθετα που είναι προγράμματα γραμμένα σε γλώσσα C, το GIMP μπορεί επίσης να κάνει χρήση των σεναρίων. Ο μεγαλύτερος αριθμός των υπάρχοντων σεναρίων είναι γραμμένος σε μια γλώσσα που λέγεται Script-Fu και είναι μοναδική στο GIMP (για όσους ενδιαφέρονται, είναι μια διάλεκτος γλώσσας παρεμφερής με την Lisp που λέγεται Scheme). Είναι δυνατή η συγγραφή σεναρίων στο GIMP σε Python ή Perl. Αυτές οι γλώσσες είναι πιο ευλύγιστες και δυνατές από το Script-Fu· το μειονέκτημά τους είναι ότι εξαρτώνται από λογισμικό που δεν πακετάρεται αυτόματα με το GIMP και δεν εγγυώνται τη σωστή εργασία σε κάθε εγκατάσταση του GIMP.



2. Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά

2. Κύρια παράθυρα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2. Κύρια παράθυρα

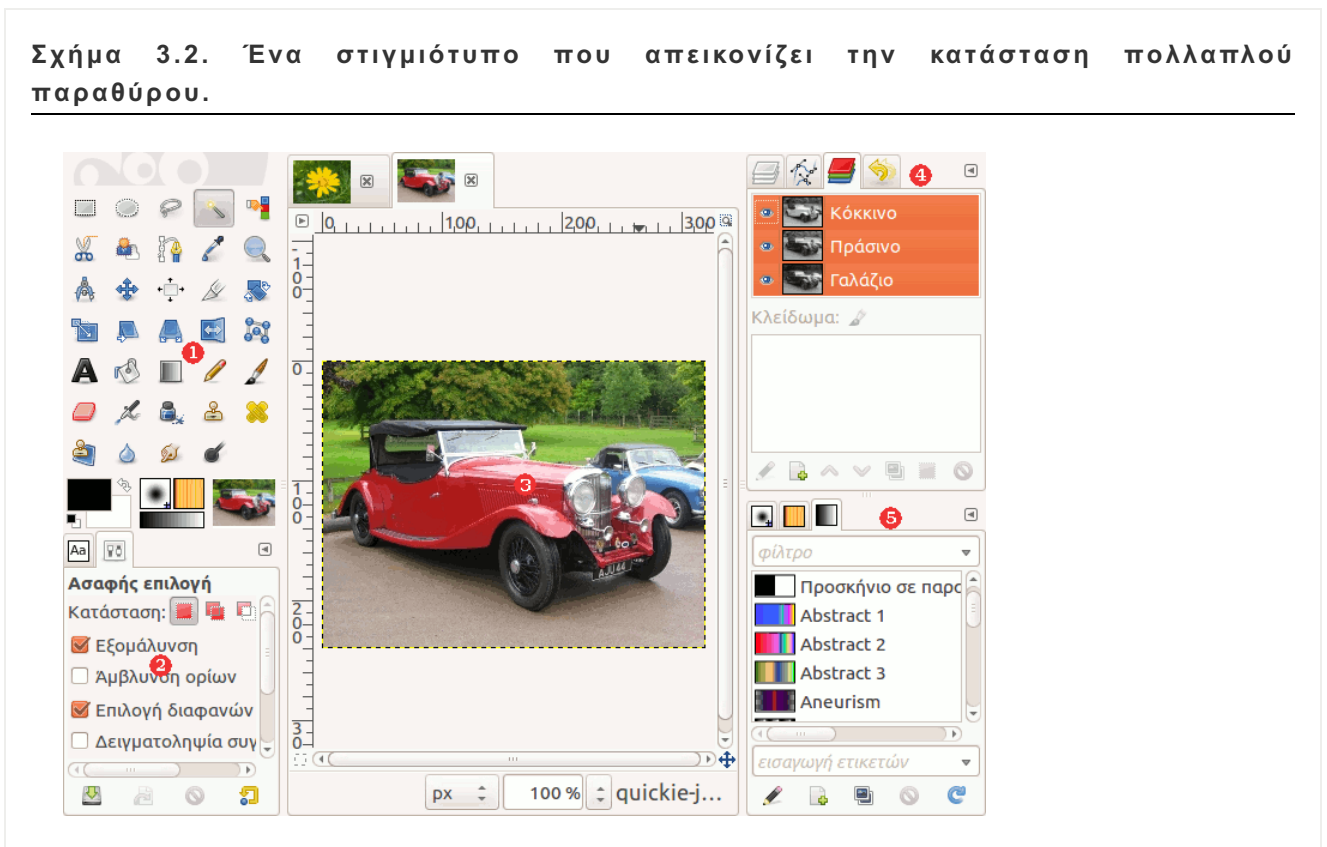
Η διεπαφή χρήστη του GIMP είναι τώρα διαθέσιμη σε δύο καταστάσεις:

- κατάσταση πολλαπλού παραθύρου,
- κατάσταση μοναδικού παραθύρου.

Όταν ανοίγετε το GIMP για πρώτη φορά, ανοίγει σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου από προεπιλογή. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε την κατάσταση πολλαπλών παραθύρων ξεσημειώνοντας την επιλογή **Παράθυρα** → **>Κατάσταση μοναδικού παραθύρου**) στη γραμμή μενού εικόνας. Μετά την έξοδο από το GIMP, το GIMP θα ξεκινήσει στην κατάσταση που έχετε επιλέξει την επόμενη φορά.

### Κατάσταση πολλαπλού παραθύρου

**Σχήμα 3.2.** Ένα στιγμιότυπο που απεικονίζει την κατάσταση πολλαπλού παραθύρου.



Τα παραπάνω στιγμιότυπα δείχνουν την πιο βασική διάταξη παραθύρων του GIMP που μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά.

Μπορείτε να σημειώσετε δύο παράθυρα, αριστερά και δεξιά και ένα παράθυρο εικόνας στη μέση. Μια δεύτερη εικόνα είναι μερικά καλυμμένη. Το αριστερό παράθυρο συγκεντρώνει την εργαλειοθήκη και τον διάλογο επιλογών εργαλείου μαζί. Το δεξιά παράθυρο συγκεντρώνει διαλόγους στρώσεων, καναλιών, μονοπατιών, ιστορικού αναιρέσης μαζί σε μια προσάρτηση πολλαπλών καρτελών και οι διάλογοι επεξεργασίας πινέλων, μοτίβων, διαβαθμίσεων, γραμματοσειρών, ιστορικού, δυναμικής βαφής, παλετών μαζί σε άλλη προσάρτηση πολλαπλών καρτελών.

1. *Η βασική εργαλειοθήκη:* Περιέχει ένα σύνολο πλήκτρων εικονιδίων που χρησιμοποιούνται για επιλογή εργαλείων. Από προεπιλογή, περιέχει επίσης τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου. Μπορείτε να



προσθέσετε πινέλα, μοτίβα και διαβαθμίσεις και εικονίδια της ενεργού εικόνας. Χρησιμοποιήστε επεξεργασία → προτιμήσεις → εργαλειοθήκη για ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση των επιπλέον στοιχείων.

2. *Επιλογές εργαλείων*: Προσαρτημένος κάτω από την κύρια εργαλειοθήκη είναι ο διάλογος επιλογών εργαλείου που δείχνει επιλογές για το πρόσφατα επιλεγμένο εργαλείο (σε αυτή την περίπτωση, το εργαλείο μετακίνησης).
3. *Παράθυρα εικόνας*: Κάθε εικόνα που ανοίγει στο GIMP εμφανίζεται σε ξεχωριστό παράθυρο. Πολλές εικόνες μπορεί να είναι ανοικτές ταυτόχρονα, περιοριζόμενες μόνο από τους πόρους του συστήματος. Πριν να μπορείτε να κάνετε οτιδήποτε χρήσιμο στο GIMP, πρέπει να έχετε τουλάχιστον ένα παράθυρο εικόνας ανοικτό. Το παράθυρο εικόνας κρατά το μενού των κύριων εντολών του GIMP (αρχείο, επεξεργασία, επιλογή ...), που μπορείτε επίσης να πάρετε με δεξί κλικ στο παράθυρο.

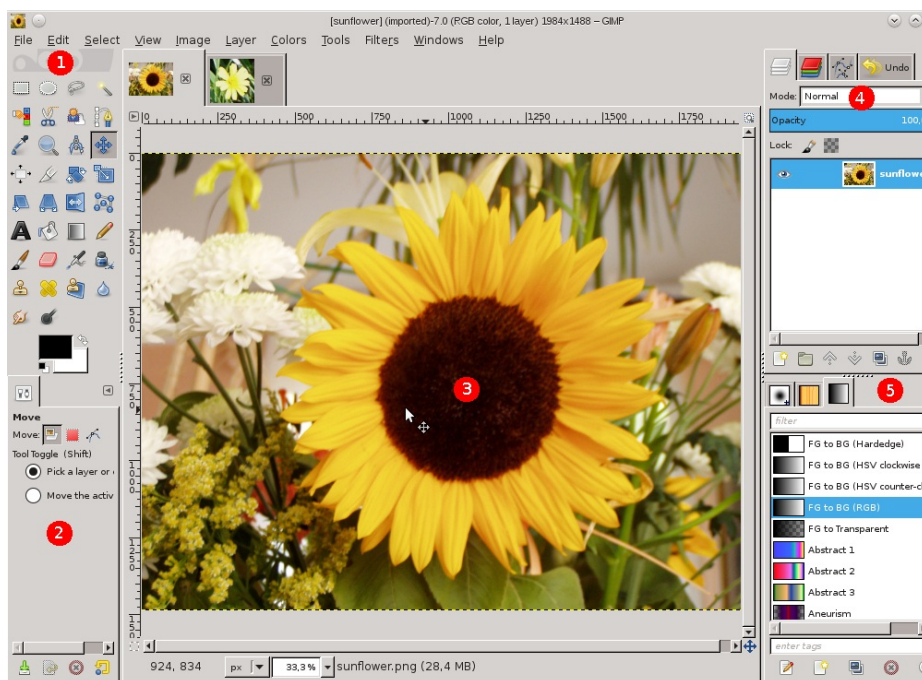
Μια εικόνα μπορεί να είναι μεγαλύτερη από το παράθυρο της εικόνας. Σε αυτήν την περίπτωση, το GIMP εμφανίζει την εικόνα σε μειωμένη στάθμη εστίασης που επιτρέπει να δείτε όλη την εικόνα στο παράθυρο εικόνας. Εάν γυρίσετε σε στάθμη εστίασης 100%, φαίνονται γραμμές κύλισης, που επιτρέπουν μετακίνηση στην εικόνα.

4. Η προσάρτηση *στρώσεις, κανάλια, μονοπάτια, ιστορικό αναίρεσης* - σημειώστε ότι οι διάλογοι στην προσάρτηση είναι καρτέλες. Η καρτέλα στρώσεων είναι ανοιχτή: δείχνει τη δομή στρώσης της τρέχουσας ενεργής εικόνας και επιτρέπει το χειρισμό με ποικίλους τρόπους. Είναι δυνατό να κάνετε λίγα πολύ βασικά πράγματα χωρίς τη χρήση του διαλόγου στρώσεων, αλλά ακόμα και μέτριοι χρήστες του GIMP, βρύνονται απαραίτητο να έχουν το διάλογο στρώσεων διαθέσιμο πάντα.
5. *Πινέλα, Μοτίβα, Διαβαθμίσεις*: Ο προσαρτημένος διάλογος κάτω από διάλογο στρώσεων δείχνει τους διαλόγους (καρτέλες) για το χειρισμό πινέλων, μοτίβων και διαβαθμίσεων.

Η διαχείριση διαλόγου και προσάρτησης περιγράφεται στο [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#).

### Κατάσταση μοναδικού παραθύρου

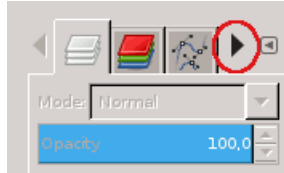
**Σχήμα 3.3. Ένα στιγμιότυπο που απεικονίζει την κατάσταση μοναδικού παραθύρου.**



Θα βρείτε τα ίδια στοιχεία, με διαφορές στη διαχείρισή τους:

- Το αριστερό και δεξιό φάνωμα είναι σταθερά· δεν μπορείτε να τα μετακινήσετε. Αλλά μπορείτε να μειώσετε ή να αυξήσετε το πλάτος τους, μεταφέροντας τον δείκτη μετακίνησης που εμφανίζεται όταν ο δείκτης του ποντικιού αιωρείται πάνω από το δεξιό όριο του αριστερού παραθύρου. Αν θέλετε να διατηρήσετε το αριστερό παράθυρο στενό, παρακαλούμε να χρησιμοποιήσετε τον ολισθητή στο τέλος των επιλογών εργαλείου για να μετακινηθείτε μέσα από την οθόνη επιλογών.

Εάν μειώσετε το πλάτος μιας προσάρτησης πολλαπλών καρτελών, ίσως να μην υπάρχει αρκετός χώρος για όλες τις καρτέλες· τότε εμφανίζονται κεφαλές βελών που επιτρέπουν την μετακίνηση μέσω καρτελών.




Όπως στην κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, μπορείτε να κρύψετε αυτά τα φανώματα χρησιμοποιώντας το πλήκτρο **Tab**.

- Το παράθυρο εικόνας καταλαμβάνει όλο το χώρο μεταξύ και των δύο φανωμάτων.

Όταν είναι ανοιχτές πολλές εικόνες, μια νέα γραμμή εμφανίζεται πάνω από το παράθυρο εικόνας, με μια καρτέλα για κάθε εικόνα. Μπορείτε να περιηγηθείτε μεταξύ των εικόνων πατώντας στις καρτέλες ή χρησιμοποιώντας **Ctrl + PageUp** ή **Page Down** ή **Alt + αριθμός**. Ο «αριθμός» είναι ο αριθμός της καρτέλας· πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα αριθμών της επάνω γραμμής του πληκτρολογίου σας, όχι αυτά του αριθμητικού πληκτρολογίου (Alt-shift είναι απαραίτητο για μερικά εθνικά πληκτρολόγια).

Αυτή είναι η ελαχιστοποιημένη εγκατάσταση. Υπάρχουν πολλοί άλλοι τύποι διαλόγου χρησιμοποιούμενοι από το GIMP για ποικίλους σκοπούς, αλλά οι χρήστες τυπικά τους ανοίγουν όταν τους χρειάζονται και τους κλείνουν όταν τελειώνουν. Καταρτισμένοι χρήστες κρατούν γενικά την εργαλειοθήκη (με επιλογές εργαλείου) και το διάλογο στρώσεων πάντοτε ανοικτό. Η εργαλειοθήκη είναι απαραίτητη σε πολλές λειτουργίες του GIMP. Η ενότητα επιλογών εργαλείων είναι στην πραγματικότητα ένας ξεχωριστός διάλογος, που εμφανίζεται προσαρτημένος στην κύρια εργαλειοθήκη στο στιγμιότυπο. Πειραμαμένοι χρήστες σχεδόν πάντοτε το εγκαθιστούν έτσι: Είναι πολύ δύσκολο να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά τα εργαλεία χωρίς να βλέπει κανείς τις επιλογές. Ο διάλογος στρώσεων ενεργοποιείται, όταν δουλεύετε με μια εικόνα με πολλαπλές στρώσεις: αφού προχωρήσετε πέρα από τα πιο βασικά στάδια εκμάθησης του GIMP, αυτό σημαίνει σχεδόν πάντα. Φυσικά βοηθά και στην εμφάνιση των εικόνων που επεξεργάζεστε στην οθόνη· εάν κλείσετε το παράθυρο της εικόνας πριν την αποθήκευση της εργασίας σας, το GIMP θα ρωτήσει εάν θέλετε να κλείσετε το αρχείο.

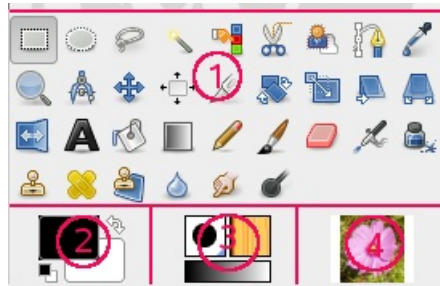
 **Σημείωση**

Εάν η διάταξη του GIMP χαθεί, οι ρυθμίσεις σας είναι εύκολο να ανακτηθούν χρησιμοποιώντας παράθυρα → πρόσφατα κλεισμένες προσαρτήσεις· η εντολή μενού των παραθύρων είναι διαθέσιμη μόνο όσο η εικόνα είναι ανοικτή. Για προσθήκη, κλείσιμο ή απόσπαση μιας καρτέλας από αγκίστρι, πατήστε **☐** στην πάνω δεξιά γωνία του διαλόγου. Αυτό ανοίγει το μενού καρτελών. Επιλέξτε Προσθήκη Καρτέλας, Κλείσιμο Καρτέλας, ή Απόσπαση Καρτέλας.

Τα παρακάτω τμήματα θα σας οδηγήσουν μέσα από τα συστατικά καθενός παραθύρου που φαίνεται στο στιγμιότυπο, εξηγώντας τι είναι και πώς δουλεύει. Όταν τα μελετήσετε, καθώς και το τμήμα που περιγράφει τη βασική δομή των εικόνων του GIMP, πρέπει να έχετε μάθει αρκετά για χρησιμοποιήσετε το GIMP για μια μεγάλη ποικιλία των βασικών χειρισμών εικόνας. Τότε μπορείτε να κοιτάξετε το υπόλοιπο του εγχειριδίου με την ησυχία σας (ή απλά για να πειραματιστείτε) για να μάθετε τον σχεδόν απεριόριστο αριθμό περισσότερων λεπτών και εξειδικευμένων πραγμάτων που είναι δυνατά. Καλή διασκέδαση!

## 2.1. Η εργαλειοθήκη

### Σχήμα 3.4. Στιγμιότυπο της εργαλειοθήκης



Η εργαλειοθήκη είναι η καρδιά του GIMP. Να μια γρήγορη περιδιάβαση του τι θα βρείτε εκεί.

**?** Υπόδειξη

Στην εργαλειοθήκη, όπως και στα περισσότερα μέρη του GIMP, η μετακίνηση του ποντικιού πάνω από κάτι η εναπόθεση του για μια στιγμή, συνήθως εμφανίζει μια «συμβουλή εργαλείου» που περιγράφει το αντικείμενο. Πλήκτρα συντομεύσεων εμφανίζονται επίσης συχνά στη συμβουλή εργαλείων. Σε πολλές περιπτώσεις η αιώρηση του ποντικιού πάνω από ένα αντικείμενο και το πάτημα του πλήκτρου **F1** είναι βοήθεια για ένα αντικείμενο που είναι κάτω από το ποντίκι.

Από προεπιλογή, μόνο το εικονίδιο προσκηνίου-παρασκηνίου είναι ορατό. Μπορείτε να προσθέσετε τα εικονίδια πινέλου-μοτίβου-διαβάθμισης και ενεργού εικόνας μέσα από **επεξεργασία** → **προτιμήσεις** → **εργαλειοθήκη**: [☞ Ρύθμιση εργαλείων](#).

1. *Εικόνες εργαλείων*: Αυτές οι εικόνες είναι κουμπιά που ενεργοποιούν εργαλεία για μια μεγάλη ποικιλία σκοπών: επιλογή μερών της εικόνας, χρώση μιας εικόνας, μετασχηματισμός μιας εικόνας κλ. [☞ Τμήμα 1, «Η εργαλειοθήκη»](#) δίνει μια επισκόπηση εργασίας με εργαλεία και κάθε εργαλείο περιγράφεται συστηματικά στο κεφάλαιο [☞ Εργαλεία](#).
2. *Χρώματα προσκηνίου/παρασκηνίου*: Οι περιοχές χρωμάτων εδώ σας δείχνουν τα τρέχοντα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου του GIMP, που ενεργοποιείται σε πολλές λειτουργίες. Πατώντας σε οποιοδήποτε από τα δύο φέρνει το διάλογο επιλογής χρώματος που σας επιτρέπει αλλαγή σε άλλο χρώμα. Πατώντας στο διπλοκέφαλο βέλος εναλλάσσει τα δύο χρώματα, και πατώντας στο μικρό εικονίδιο στην κάτω αριστερή γωνία, τα επαναφέρει σε μαύρο και άσπρο.
3. *Πινέλο/Μοτίβα/Διαβάθμιση*: Τα σύμβολα εδώ σας δείχνουν τις τρέχουσες επιλογές του GIMP για: το πινέλο που χρησιμοποιείται από όλα τα εργαλεία που σας επιτρέπουν να βάψετε την εικόνα (το «ζωγράφισμα» συμπεριλαμβάνει λειτουργίες όπως σβήσιμο και μουτζούρωμα)· τα μοτίβα που χρησιμοποιούνται στην πλήρωση επιλεγμένων περιοχών της εικόνας· τις διαβαθμίσεις που ενεργοποιούνται όταν μια λειτουργία απαιτεί μια ήπια μεταβαλλόμενη κλίμακα χρωμάτων. Πατώντας σε οποιοδήποτε από αυτά τα σύμβολα εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου που σας επιτρέπει να το αλλάξετε.
4. *Ενεργή Εικόνα*: Στο GIMP, μπορείτε να εργαστείτε με πολλές εικόνες ταυτόχρονα, αλλά σε δεδομένη χρονική στιγμή, μόνο μια εικόνα είναι η «ενεργή εικόνα». Εδώ θα βρείτε μια μικρή εικονική αναπαράσταση της ενεργού εικόνας. Πατώντας το εικονίδιο εμφανίζεται ένας διάλογος με μια λίστα των τρεχουσών ανοικτών εικόνων, κλικ σε μια εικόνα στο διάλογο, κάνει την εικόνα ενεργή. Συνήθως, πατάτε ένα παράθυρο εικόνας σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, ή την καρτέλα εικόνας σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου για να την κάνετε ενεργή. Μπορείτε «με απόθεση σε έναν διαχειριστή αρχείου XDS να αποθηκεύσετε την εικόνα». Το XDS είναι ένα

ακρωνύμιο για το «άμεσο πρωτόκολλο αποθήκευσης X»: ένα πρόσθετο χαρακτηριστικό για τη διεπαφή χρήστη γραφικού συστήματος παραθύρου X για λειτουργικά συστήματα όμοια με Unix.



#### Σημείωση

Σε κάθε εκκίνηση, το GIMP επιλέγει το πινέλο, το χρώμα, το μοτίβο που χρησιμοποιήσετε όταν φύγατε από την προηγούμενη συνεδρία, επειδή το Αποθήκευση ρυθμίσεων συσκευής εισόδου στην έξοδο στο [Προτιμήσεις/Συσκευές εισόδου](#) είναι σημειωμένο από προεπιλογή. Εάν το αποεπιλέξετε, το GIMP θα χρησιμοποιήσει ένα χρώμα, ένα πινέλο και ένα μοτίβο από προεπιλογή, πάντα το ίδιο.



#### Υπόδειξη

Το παράθυρο της εργαλειοθήκης εμφανίζει «τα μάτια του Wilber» κατά μήκος της κορυφής του διαλόγου. Μπορείτε να απαλλαγείτε από «τα μάτια του Wilber» προσθέτοντας την παρακάτω γραμμή στο αρχείο σας `gimprc` file: `(toolbox-wilber no)`. Αυτό επηρεάζει μόνο την εργαλειοθήκη. Τα μάτια στο παράθυρο εικόνας είναι ορατά μόνο, όταν δεν έχετε μια ανοικτή εικόνα.



#### Υπόδειξη

Σύρσιμο και απόθεση εικόνας από τον περιηγητή αρχείου στο παράθυρο εργαλειοθήκης για άνοιγμα της εικόνας στο δικό της παράθυρο εικόνας ή καρτέλα.





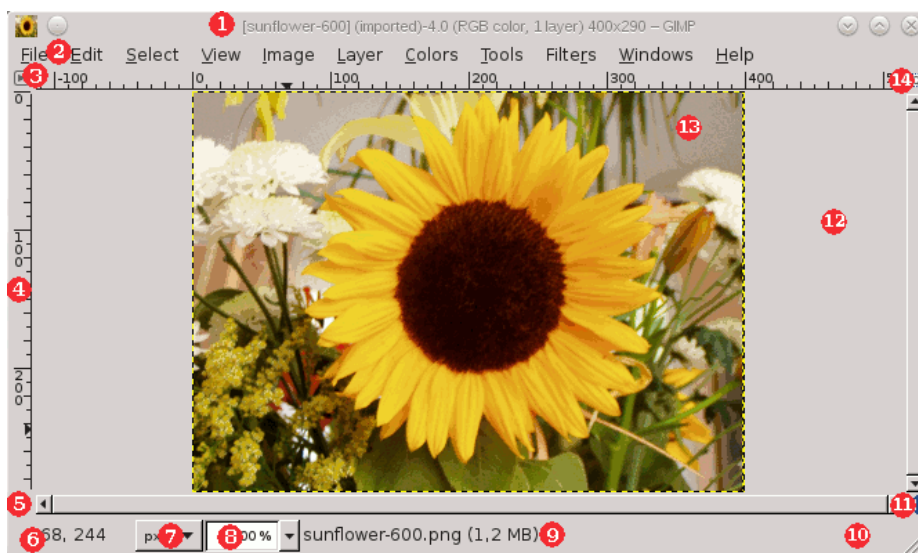
## 2.2. Παράθυρο εικόνας

Η διεπαφή χρήστη του GIMP είναι διαθέσιμη σε δύο καταστάσεις: κατάσταση μοναδικού παραθύρου (προεπιλογή) και κατάσταση πολλαπλών παραθύρων που παίρνετε αποεπιλέγοντας την επιλογή **Παράθυρα** → >Κατάσταση μοναδικού παραθύρου.

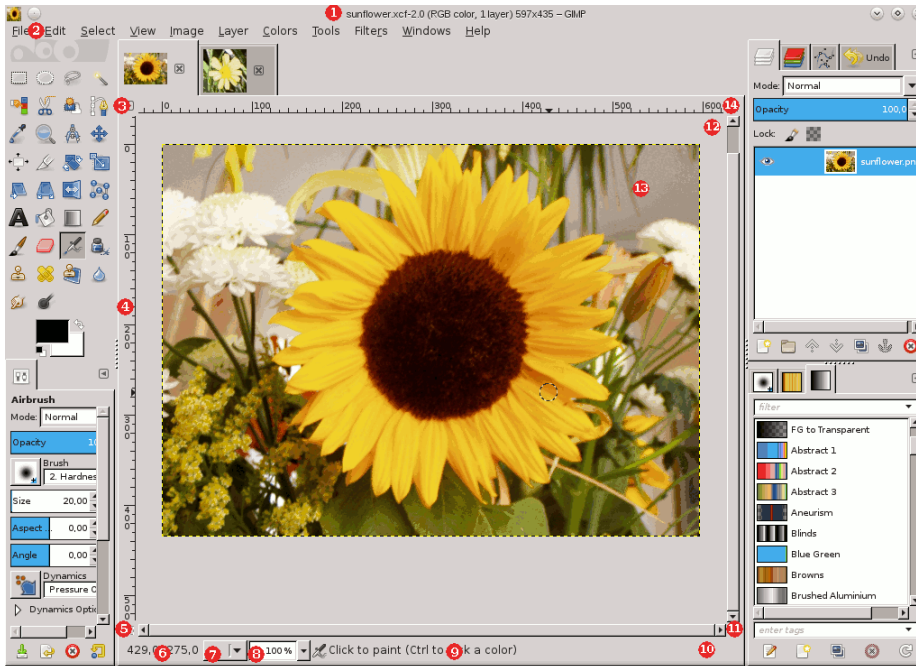
Όταν ξεκινάτε το GIMP χωρίς ανοιχτή εικόνα, το παράθυρο εικόνας φαίνεται απόν σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου, ενώ, σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, υπάρχει παράθυρο εικόνας, ακόμα κι αν δεν υπάρχει ανοιχτή εικόνα.

Θα ξεκινήσουμε με μια σύντομη περιγραφή των συστατικών που είναι παρόντα από προεπιλογή σε ένα συνηθισμένο παράθυρο εικόνας. Μερικά από τα συστατικά μπορούν να αφαιρεθούν χρησιμοποιώντας εντολές στο μενού [Προβολή](#).

**Σχήμα 3.5. Το παράθυρο εικόνας σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου**



Σχήμα 3.6. Η περιοχή εικόνας σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου



#### Σημείωση

Παρά την κατάσταση *μοναδικού* παραθύρου, θα χρησιμοποιήσουμε «πaráθυρο εικόνας» για την «περιοχή εικόνας».

1. *Γραμμή τίτλου*: Η γραμμή τίτλου σε ένα παράθυρο εικόνας χωρίς εικόνα εμφανίζει το «GNU Image Manipulating Program». Ένα παράθυρο εικόνας με εικόνα εμφανίζει το όνομα της εικόνας και τις προδιαγραφές της στη γραμμή τίτλου σύμφωνα με τις ρυθμίσεις στον [Διάλογο προτιμήσεων](#). Η γραμμή τίτλου παρέχεται από το λειτουργικό σύστημα, όχι από το GIMP, έτσι η εμφάνισή του είναι πιθανόν να ποικίλει με το λειτουργικό σύστημα, τον διαχειριστή παραθύρου και/ή το θέμα.

Εάν ανοίξατε μια μη xcf εικόνα, «(εισάγεται)» ως αρχείο .xcf και το αρχικό της όνομα εμφανίζεται στη γραμμή κατάστασης στον πάτο του παραθύρου εικόνας.

Όταν μια εικόνα τροποποιείται, ένας αστερίσκος εμφανίζεται μπροστά από τον τίτλο.

2. *Μενού Εικόνας*: Ακριβώς κάτω από τη γραμμή τίτλου εμφανίζεται το μενού εικόνας (εκτός και έχει απενεργοποιηθεί). Το μενού της εικόνας δίνει πρόσβαση σε σχεδόν κάθε εκτελούμενη λειτουργία στην εικόνα. Μπορείτε επίσης με δεξί κλικ σε μια εικόνα να εμφανίσετε ένα αναδυόμενο μενού εικόνας, [\[1\]](#), ή με αριστερό κλικ στο μικρό εικονίδιο «βέλους» στην επάνω άνω αριστερή γωνία, που λέγεται *κουμπί μενού*, που περιγράφεται παρακάτω. Πολλές εντολές μενού συνδέονται επίσης με *συντομεύσεις* πληκτρολογίου όπως φαίνεται στο μενού. Μπορείτε να ορίσετε τις δικές σας προσαρμοσμένες συντομεύσεις για λειτουργίες μενού, εάν ενεργοποιήσετε στον διάλογο προτιμήσεων [Χρήση δυναμικών συντομεύσεων πληκτρολογίου](#).
3. *Κουμπί μενού*: Κλικ στο κουμπί μενού για την εμφάνιση του μενού εικόνας σε στήλη, (απαραίτητο σε κατάσταση πλήρους οθόνης). Εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τις συντομεύσεις πληκτρολογίου, χρησιμοποιήστε **Shift + F10** για να ανοίξετε το μενού.
4. *χάρακας*: Στην προεπιλεγμένη διάταξη, οι χάρακες εμφανίζονται πάνω και αριστερά στη σελίδα. Χρησιμοποιήστε τους κανόνες για προσδιορισμό των συντεταγμένων στην εικόνα. Η προεπιλεγμένη μονάδα για χάρακες είναι



εικονοστοιχεία: χρησιμοποιήστε τις παρακάτω περιγραφόμενες ρυθμίσεις για κάποια άλλη μονάδα εκτός από εικονοστοιχεία.

Μία από τις πιο σημαντικές χρήσεις των κανόνων είναι η δημιουργία *οδηγών*. Πάτημα και σύρσιμο ενός κανόνα στην εικόνα για να δημιουργηθεί ένας οδηγός. Οδηγός είναι μια γραμμή που βοηθά στην ακριβή τοποθέτηση αντικειμένων —ή επιβεβαιώνει ότι μια άλλη γραμμή είναι πραγματικά οριζόντια ή κάθετη. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο μετακίνησης, μπορείτε να πατήσετε και να μεταφέρετε έναν οδηγό. Σύρτε έναν οδηγό έξω από την εικόνα για διαγραφή του· μπορείτε πάντα να σύρετε έναν άλλο οδηγό στην εικόνα. Μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε πολλαπλούς οδηγούς ταυτόχρονα.

Στην περιοχή του χάρακα, η θέση του δείκτη ποντικιού σημειώνεται με δύο μικρές κεφαλές βέλους που δείχνουν κάθετα και οριζόντια.

5. *Εναλλαγή σύντομης μάσκας*: Το μικρό κουμπί στην κάτω αριστερή γωνία της εικόνας εναλλάσσει την σύντομη μάσκα ναι/όχι. Εάν η σύντομη μάσκα είναι ενεργή, το κουμπί έχει κόκκινο περίγραμμα. Δείτε [☒Σύντομη μάσκα](#) για περισσότερες λεπτομέρειες για αυτό το πολύ χρήσιμο εργαλείο.
6. *Συντεταγμένες δείκτη*: Όταν ο δείκτης (δρομέας ποντικιού, εάν χρησιμοποιείτε ποντίκι) είναι στα όρια της εικόνας, η ορθογώνια περιοχή στην κάτω αριστερή γωνία του παραθύρου εμφανίζει τις τρέχουσες συντεταγμένες του δείκτη. Οι μονάδες είναι οι ίδιες με τους κανόνες.
7. *Μενού μονάδων*: Χρησιμοποιείστε το μενού μονάδων για αλλαγή μονάδων που χρησιμοποιούνται για κανόνες και πολλούς άλλους σκοπούς. Η προκαθορισμένη μονάδα είναι εικονοστοιχείο αλλά αλλάζει εύκολα σε cm, ίντσες ή πολλά άλλα χρησιμοποιώντας αυτό το μενού. Σημειώστε ότι η ρύθμιση του «Κουκκίδα για κουκκίδα» στο μενού προβολή επηρεάζει την κλιμάκωση της εμφάνισης: δείτε [☒Κουκκίδα για κουκκίδα](#) για περισσότερες πληροφορίες.
8. *Κουμπί εστίασης*: Υπάρχουν κάμποσοι τρόποι για αυξομείωση της εστίασης της εικόνας, αλλά το κουμπί εστίασης είναι ίσως ο πιο απλός. Μπορείτε άμεσα να καταχωρήσετε ένα επίπεδο εστίασης στο πλαίσιο κειμένου για ακριβή έλεγχο.
9. *Περιοχή κατάστασης*: Η περιοχή κατάστασης είναι στο κάτω μέρος του παραθύρου εικόνας. Από προεπιλογή, η περιοχή κατάστασης εμφανίζει το αρχικό όνομα του αρχείου εικόνας.xcf και την ποσότητα της μνήμης του συστήματος που χρησιμοποιεί η εικόνα. Παρακαλώ χρησιμοποιείστε [επεξεργασία](#) → [προτιμήσεις](#) → [παράθυρα εικόνας](#) → [τίτλος και κατάσταση](#) για προσαρμογή των εμφανιζόμενων πληροφοριών στη γραμμή κατάστασης. Κατά τη διάρκεια χρονοβόρων διαδικασιών, η περιοχή κατάστασης δείχνει προσωρινά την τρέχουσα διαδικασία και πόσο πλήρης η διαδικασία είναι.



#### Σημείωση

Σημειώστε ότι η χρησιμοποιούμενη μνήμη από την εικόνα είναι πολύ διαφορετική από το μέγεθος αρχείου της εικόνας. Για παράδειγμα, μια εικόνα .PNG 70Kb μπορεί να καταλαμβάνει 246Kb στη RAM όταν εμφανίζεται. Υπάρχουν δύο κύριοι λόγοι για τη διαφορά στη χρήση μνήμης. Πρώτος, ένα αρχείο .PNG είναι συμπίεσιμης μορφής και η εικόνα αναπαράγεται σε RAM σε ασυμπίεστη μορφή. Δεύτερος, το GIMP χρησιμοποιεί επιπρόσθετη μνήμη και αντίγραφα της εικόνας, για χρήση από την εντολή αναίρεση.

10. *Κουμπί αναίρεσης*: Κατά τη διάρκεια σύνθετων χρονοβόρων λειτουργιών, συνήθως ένα πρόσθετο, το κουμπί ακύρωσης εμφανίζεται προσωρινά στην κάτω δεξιά γωνία του παραθύρου. Χρησιμοποιείστε το κουμπί ακύρωσης για να σταματήσετε τη λειτουργία.



#### Σημείωση

Μερικά πρόσθετα αντιδρούν άσχημα εάν ακυρωθούν, αφήνοντας μερικές φορές κατεστραμμένα κομμάτια εικόνας πίσω τους.

11. *Έλεγχος περιήγησης*: Αυτό είναι ένα μικρό σταυρωτό κουμπί στην κάτω δεξιά γωνία της εμφάνισης της εικόνας. Κλικ και κράτημα (μην ελευθερώσετε το πλήκτρο του ποντικιού) στον έλεγχο περιήγησης για την εμφάνιση προεπισκόπησης της περιήγησης. Η προεπισκόπηση περιήγησης έχει μια μικροσκοπική προβολή της εικόνας με την εμφανιζόμενη περιοχή περιγεγραμμένη. Χρησιμοποιήστε την περιήγηση προεπισκόπησης για γρήγορη εστίαση σε διαφορετικό μέρος της εικόνας - μετακινήστε το ποντίκι, ενώ κρατάτε το ποντίκι πατημένο. Το παράθυρο περιήγησης είναι συχνά ο πιο κατάλληλος τρόπος για γρήγορη περιήγηση γύρω από μια μεγάλη εικόνα, ενώ εμφανίζεται μόνο ένα μικρό κομμάτι. (Δείτε [☒ Διάλογος περιήγησης](#) για άλλους τρόπους πρόσβασης του παραθύρου περιήγησης). (Εάν το ποντίκι σας έχει μεσαίο πλήκτρο, κλικ και σύρτε με αυτό για εστίαση της εικόνας).
12. *Ανενεργή περιοχή συμπληρώματος*: Όταν οι διαστάσεις της εικόνας είναι μικρότερες από το παράθυρο της εικόνας, αυτή η περιοχή συμπληρώματος ξεχωρίζει την εμφάνιση της ενεργού εικόνας και την ανενεργή περιοχή συμπληρώματος, ώστε να μπορείτε να τις ξεχωρίσετε. Δεν μπορείτε να εφαρμόσετε γενικά φίλτρα ή λειτουργίες στην ανενεργό περιοχή.
13. *Εμφάνιση εικόνας*: Το πιο σημαντικό μέρος του παραθύρου εικόνας είναι, φυσικά, η επιφάνεια προβολής της εικόνας ή καμβάς. Κατέχει την κεντρική περιοχή του παραθύρου, περιβαλλόμενη από μια κίτρινη διάστικτη γραμμή που δείχνει τα όρια της εικόνας, σε ένα ουδέτερο γκρι παρασκήνιο. Μπορείτε να αλλάξετε το επίπεδο εστίασης της εμφάνισης της εικόνας με πολλούς τρόπους, συμπεριλαμβάνοντας τη ρύθμιση εστίασης που περιγράφεται πιο κάτω.
14. *Εναλλαγή αυξομείωσης παράθυρου εικόνας*: Χωρίς την ενεργοποίηση αυτού του γνωρίσματος, εάν αλλάξετε το μέγεθος του παραθύρου της εικόνας με κλικ και σύρσιμο των ορίων του περιγράμματος, το μέγεθος της εικόνας και της εστίασης δεν αλλάζει. Εάν μεγαλώσετε το παράθυρο, για παράδειγμα, τότε θα δείτε περισσότερη εικόνα. Εάν αυτό το κουμπί πατηθεί, εντούτοις, η εικόνα αυξομειώνεται όταν το παράθυρο αυξομειώνεται έτσι ώστε (συνήθως) το ίδιο τμήμα της εικόνας εμφανίζεται πριν και μετά την αυξομείωση του παραθύρου.



#### Υπόδειξη

Σύρσιμο και απόθεση εικόνας στο παράθυρο εργαλειοθήκης από περιηγητή αρχείων για άνοιγμα εικόνας στο δικό της παράθυρο εικόνας ή καρτέλα.

Σύρσιμο αρχείου εικόνας στο διάλογο στρώσεων το προσθέτει στην εικόνα ως νέα στρώση.

Το μέγεθος της εικόνας και του παραθύρου εικόνας μπορεί να είναι διαφορετικά. Μπορείτε να προσαρμόσετε την εικόνα στο παράθυρο και αντίστροφα, χρησιμοποιώντας δύο συντομεύσεις πληκτρολογίου:

- **Ctrl** + **J**: αυτή η εντολή διατηρεί τη στάθμη εστίασης· προσαρμόζει το μέγεθος του παραθύρου στο μέγεθος της εικόνας. Η εντολή αναδίπλωση συρρίκνωσης κάνει το ίδιο.
- **Ctrl** + **Shift** + **J**: αυτή η εντολή τροποποιεί τη στάθμη εστίασης για προσαρμογή της εμφάνισης εικόνας στο παράθυρο.

[☒ \[1\]](#) Χρήστες με Apple Macintosh και ποντίκι ενός πλήκτρου μπορούν να χρησιμοποιήσουν το **Ctrl** + **πλήκτρο του ποντικιού**.







## 2.3. Διάλογοι και προσάρτηση

### 2.3.1. Διάλογοι οργάνωσης

Το GIMP έχει μεγάλη ευελιξία στην τακτοποίηση διαλόγων στην οθόνη σας. Ένας «διάλογος» είναι ένα κινούμενο παράθυρο που περιέχει επιλογές για ένα εργαλείο ή αφιερώνεται σε ειδική εργασία. Μια «προσάρτηση» είναι ένας περιέκτης που μπορεί να κρατήσει μια συλλογή μόνιμων διαλόγων, όπως ο διάλογος επιλογών εργαλείων, ο διάλογος πινέλων, ο διάλογος παλετών κλπ. Οι προσαρτήσεις δεν μπορούν, όμως, να κρατήσουν μη μόνιμους διαλόγους όπως το διάλογο προτιμήσεων ή ένα παράθυρο εικόνας.

Το GIMP έχει τρεις προεπιλεγμένες προσαρτήσεις:

- Η προσάρτηση επιλογών εργαλείου κάτω από την εργαλειοθήκη στο αριστερό φάντωμα,
- η προσάρτηση στρώσεων, καναλιών, μονοπατιών και αναιρέσεων στο πάνω μέρος του δεξιού φαντώματος,
- η προσάρτηση πινέλων, μοτίβων και διαβαθμίσεων στο κάτω μέρος του δεξιού φαντώματος.

. Σε αυτές τις προσαρτήσεις, κάθε παράθυρο έχει τη δικιά του καρτέλα.

Σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, η εργαλειοθήκη είναι *έναβοηθητικό παράθυρο* και όχι μια προσάρτηση. Σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου, ανήκει στο μοναδικό παράθυρο.

Επιλέξτε **παράθυρα** → **προσαρτήσιμοι διάλογοι**, για να δείτε μια λίστα προσαρτήσιμων διαλόγων. Επιλέξτε έναν προσαρτήσιμο διάλογο από τη λίστα για να δείτε το διάλογο. Εάν ο διάλογος είναι διαθέσιμος σε μια προσάρτηση, τότε είναι ορατός. Εάν ο διάλογος δεν είναι σε προσάρτηση, η συμπεριφορά είναι διαφορετική σε καταστάσεις πολλαπλού και μοναδικού παραθύρου:

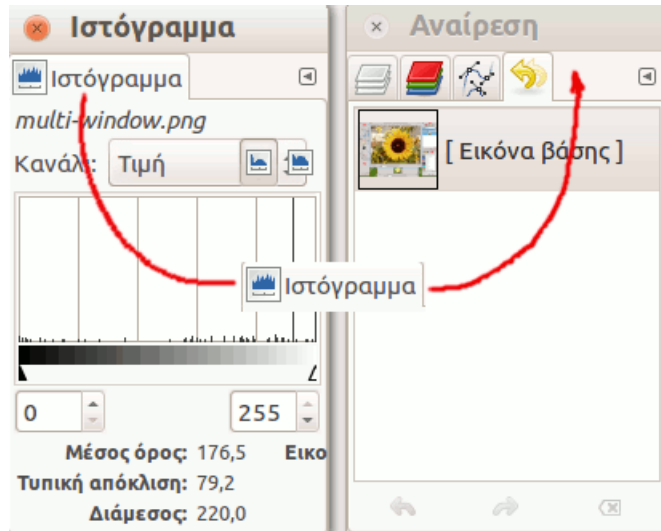
- Σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, ένα νέο παράθυρο, που περιέχει το διάλογο, εμφανίζεται στην οθόνη.
- Σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου, ο διάλογος προσαρτάται αυτόματα στην προσάρτηση στρώσεων-αναίρεσης ως καρτέλα.

Μπορείτε με κλικ-σύρσιμο καρτέλας και εναπόθεση του στην επιθυμητή θέση:

- είτε στη γραμμή καρτελών προσάρτησης, για ενσωμάτωση του στην ομάδα διαλόγου,
- είτε σε γραμμή προσάρτησης που εμφανίζεται ως γαλάζια γραμμή όταν ο δείκτης του ποντικιού υπερίππεται περιγράμματος προσάρτησης, για αγκύρωση του διαλόγου στην προσάρτηση.

Σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, μπορείτε επίσης με κλικ στον τίτλο διαλόγου και σύρσιμο του στην επιθυμητή θέση.

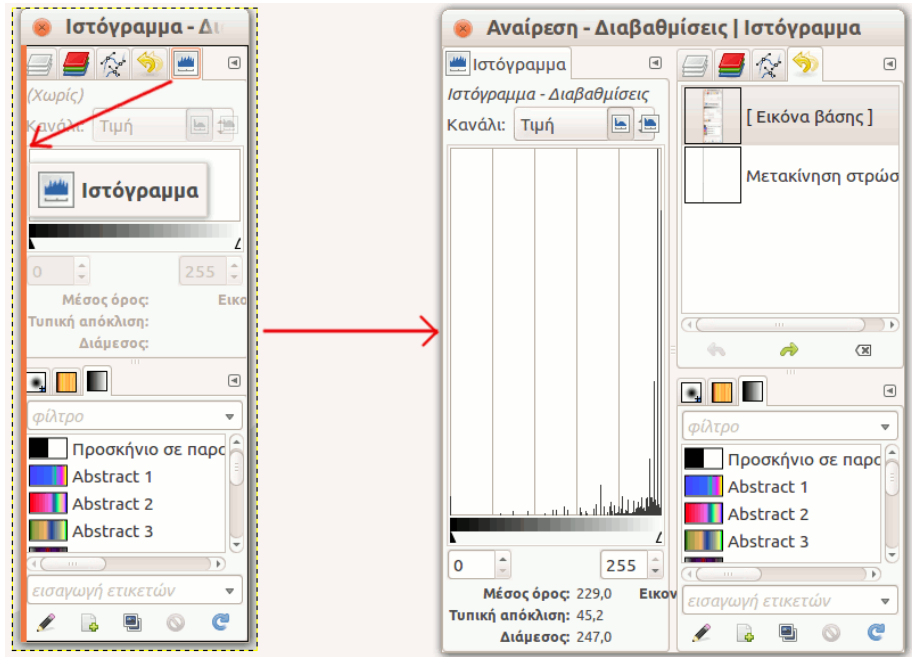
Σχήμα 3.7. Ενσωμάτωση νέου διαλόγου σε ομάδα διαλόγου



Εδώ, σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, ο διάλογος ιστογράμματος σύρθηκε στη γραμμή καρτελών της προσάρτησης στρώσεων-αναίρεσης.

Πιο απλά: η εντολή **προσθήκη καρτέλας** στο μενού καρτελών [Τμήμα 2.3.2, «Μενού καρτελών»](#).

Σχήμα 3.8. Αγκύρωση διαλόγου σε περίγραμμα προσάρτησης



Ο συρμένος διάλογος ιστογράμματος στην αριστερή κάθετη γραμμή προσάρτησης του δεξιού φαντώματος και το αποτέλεσμα: ο αγκυρωμένος διάλογος στο αριστερό περίγραμμα του δεξιού φαντώματος. Αυτός ο διάλογος τώρα ανήκει στο δεξί φάντωμα.

Έτσι, μπορείτε να τακτοποιήσετε διαλόγους σε εμφάνιση *πολλαπλής στήλης*, ενδιαφέρον εάν δουλεύετε με δύο οθόνες, μια για διαλόγους και την άλλη για εικόνες.

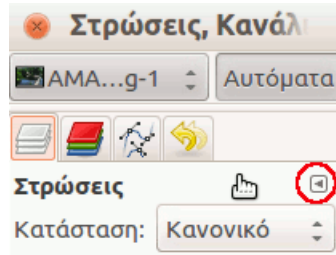


#### Υπόδειξη

Πιέστε το πλήκτρο **Tab** σε ένα παράθυρο εικόνας για εναλλαγή της ορατότητας των προσαρτήσεων. Αυτό είναι χρήσιμο εάν οι προσαρτήσεις κρύβουν ένα τμήμα του παραθύρου της εικόνας. Μπορείτε να κρύψετε γρήγορα όλες τις προσαρτήσεις, να κάνετε τη δουλειά σας, και έπειτα να εμφανίσετε όλες τις προσαρτήσεις ξανά. Πιέστε το πλήκτρο **Tab** μέσα σε μια προσάρτηση για πλοήγηση στην προσάρτηση.

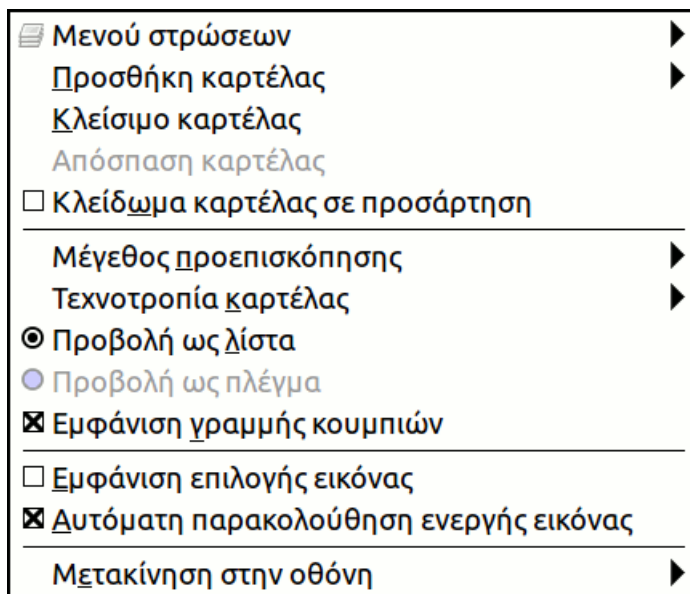
### 2.3.2. Μενού καρτελών

**Σχήμα 3.9. Διάλογος σε προσάρτηση, με το κουμπί επιλογής μενού τονισμένο.**



Σε κάθε διάλογο, έχετε πρόσβαση σε ένα ειδικό μενού λειτουργιών σχετικών με την καρτέλα πατώντας το κουμπί μενού καρτέλας, όπως επισημαίνεται στην παραπάνω εικόνα. Ποιες ακριβώς εντολές φαίνονται στο μενού εξαρτάται από τον ενεργό διάλογο, αλλά εμπεριέχουν πάντοτε λειτουργίες για δημιουργία νέων καρτελών, κλείσιμο ή απόσπαση καρτελών.

**Σχήμα 3.10. Το μενού καρτελών από το διάλογο στρώσεων.**



Το μενού καρτελών σας δίνει πρόσβαση στις παρακάτω εντολές:

#### Μενού συνάφειας

Στην κορυφή κάθε μενού καρτέλας, υπάρχει μία είσοδος που ανοίγει το μενού περιεχομένου του διαλόγου, που περιέχει ειδικές λειτουργίες για τον ειδικό τύπο του διαλόγου. Για παράδειγμα, το μενού περιεχομένου για την καρτέλα στρώσεων είναι το **μενού στρώσεων**, που περιέχει ένα σύνολο λειτουργιών για χειρισμό στρώσεων.

#### Προσθήκη Καρτέλας

Η **Προσθήκη Καρτέλας** ανοίγει σε ένα υπομενού που σας επιτρέπει να προσθέσετε μια μεγάλη ποικιλία προσαρτήσιμων διαλόγων με νέες καρτέλες.

Σχήμα 3.11. Υπομενού «Προσθήκη Καρτέλας»

Επιλογές εργαλείων	
Κατάσταση συσκευής	
Στρώσεις	Ctrl+L
Κανάλια	
Μονοπάτια	
Πίνακας χρωμάτων	
Ιστόγραμμα	
Επεξεργαστής επιλογής	
Περιήγηση	
Ιστορικό αναιρέσεων	
Δείκτης	
Δειγματοληψία	
Χρώματα	
Πινέλα	Shift+Ctrl+B
Δυναμικές ζωγραφικής	
Μοτίβα	Shift+Ctrl+P
Διαβαθμίσεις	Ctrl+G
Παλέτες	
Γραμματοσειρές	
Προεπιλογές εργαλείων	
Μνήμες	
Εικόνες	
Ιστορικό εγγράφων	
Πρότυπα	
Κονσόλα σφαλμάτων	

### Κλείσιμο καρτέλας

Κλείσιμο του διαλόγου. Κλείνοντας τον τελευταίο διάλογο σε μια προσάρτηση προκαλεί το κλείσιμο της ίδιας της προσάρτησης.

### Απόσπαση καρτέλας

Αποσπάστε το διάλογο από την προσάρτηση, δημιουργώντας μια νέα προσάρτηση με τον αποσπασμένο διάλογο ως μοναδικό μέλος του. Έχει το ίδιο αποτέλεσμα, όπως σύροντας την καρτέλα έξω από την προσάρτηση και αφήνοντας την στην τοποθεσία όπου δεν μπορεί να προσαρτηθεί.

Είναι ένας παράδοξος τρόπος δημιουργίας νέου παραθύρου σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου!

Εάν η καρτέλα είναι [κλειδωμένη](#), αυτό το αντικείμενο του μενού είναι ανενεργό και αποχρωματισμένο.

### Κλείδωμα της καρτέλας σε προσάρτηση

Αποφυγή της μετακίνησης ή αποκόλλησης του διαλόγου. Όταν ενεργοποιείται, η **Απόσπαση Καρτέλας** είναι ανενεργή και αποχρωματισμένη.

### Μέγεθος προεπισκόπησης

**Σχήμα 3.12. Υπομενού του μεγέθους προεπισκόπησης του αγκιστρίου.**

- Μικροσκοπικό
- Πολύ Μικρό
- Μικρό
- Μεσαίο
- Μεγάλο
- Πολύ Μεγάλο
- Πελώριο
- Γιγαντιαίο

Πολλοί, αλλά όχι όλοι, οι διάλογοι έχουν μενού καρτελών που περιέχουν μία επιλογή, Προεπισκόπηση μεγέθους, που ανοίγει σε ένα υπομενού δίνοντας έναν κατάλογο των μεγεθών των αντικειμένων στο διάλογο (δείτε την πιο πάνω εικόνα). Για παράδειγμα, ο διάλογος πινέλων δείχνει εικόνες όλων των διαθέσιμων πινέλων: το μέγεθος προεπισκόπησης προσδιορίζει πόσο μεγάλες είναι οι εικόνες. Το προκαθορισμένο είναι Μεσαίο.

#### Στιλ καρτέλας

**Σχήμα 3.13. Η καρτέλα στιλ υπομενού του μενού.**

- Εικονίδιο
- Τρέχουσα κατάσταση
- Κείμενο
- Εικονίδιο & κείμενο
- Κατάσταση & κείμενο
- 
- Αυτόματα

**Tab Style** opens a submenu allowing you to choose the appearance of the tabs at the top (see the figure above). There are five choices, not all are available for every dialog:

#### Εικονίδιο

Χρησιμοποιείτε ένα εικονίδιο για να αντιπροσωπεύει τον τύπο του διαλόγου.

#### Τρέχουσα κατάσταση

Είναι διαθέσιμη μόνο για διαλόγους που σας επιτρέπουν να επιλέξετε κάτι, όπως πινέλο, μοτίβο, διαβάθμιση κλ. Το Τρέχουσα κατάσταση δείχνει μια αναπαράσταση του τρέχοντος επιλεγμένου αντικειμένου στην κορυφή της καρτέλας.

#### Κείμενο

Χρησιμοποιείτε το κείμενο για να εμφανίσετε τον τύπο του διαλόγου.

#### Εικονίδιο και κείμενο

Χρησιμοποιώντας μαζί εικονίδιο και κείμενο επιφέρει πλατύτερες καρτέλες.

#### Κατάσταση και κείμενο

Εμφάνιση τού τρέχοντος επιλεγμένου αντικειμένου και κειμένου με τον τύπο διαλόγου.

#### Automatic

Default option: adapts style according to the available place in the group (text style uses much place and

is not always possible.

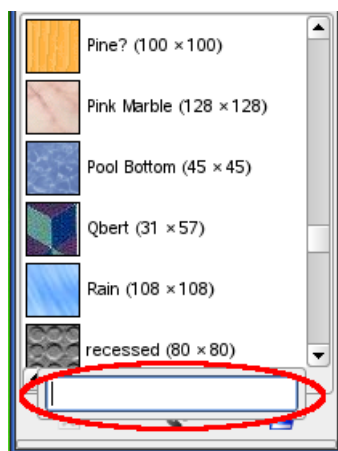
### Προβολή ως λίστα, προβολή ως πλέγμα

Αυτές οι εισοδοι εμφανίζονται σε διαλόγους που σας επιτρέπουν να επιλέξετε ένα αντικείμενο από ένα σύνολο: πινέλα, μοτίβα, γραμματοσειρές κλ. Μπορείτε να επιλέξετε να δείτε τα αντικείμενα ως κάθετο κατάλογο, με το όνομα κάθε αντικειμένου δίπλα του, ή ως πλέγμα, με αναπαραστάσεις των αντικειμένων αλλά όχι ονόματα. Καθένα έχει τα πλεονεκτήματά του: ο κατάλογος σας δίνει περισσότερες πληροφορίες, ενώ το πλέγμα σας επιτρέπει να δείτε περισσότερες δυνατότητες ταυτόχρονα. Γι' αυτό το προκαθορισμένο στους διαλόγους ποικίλλει: για πινέλα και μοτίβα το προκαθορισμένο είναι πλέγμα· για τα περισσότερα από τα υπόλοιπα το προκαθορισμένο είναι κατάλογος.

Όταν η δενδροειδής προβολή είναι **προβολή ως λίστα**, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ετικέτες. Παρακαλώ δείτε [Τμήμα 3.6, «Ετικετοποίηση»](#).

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε πεδίο αναζήτησης λίστας:

**Σχήμα 3.14. Το πεδίο αναζήτηση λίστας.**



Χρησιμοποιείτε **Ctrl + F** για να ανοίξετε το πεδίο αναζήτησης λίστας. Ένα στοιχείο πρέπει να επιλεγεί για αυτήν την εντολή για να γίνει.

Ο κατάλογος πεδίου αναζήτησης κλείνει αυτόματα μετά από πέντε δευτερόλεπτα εάν δεν κάνετε τίποτα.



#### Σημείωση

Η συντόμευση του πεδίου αναζήτησης είναι επίσης διαθέσιμη για την δενδροειδή επισκόπηση επιλογή που παίρνετε στην επιλογή πολλών εργαλείων, όπως: «πινέλο», «γραμματοσειρά» ή «μοτίβο».

### Προβολή γραμμής κουμπιών

Μερικοί διάλογοι εμφανίζουν μια γραμμή κουμπιών στον πάτο του διαλόγου· για παράδειγμα, τα μοτίβα, τα πινέλα, οι διαβαθμίσεις και διάλογοι εικόνων. Αυτός είναι ένας διακόπτης. Εάν επιλεγεί, τότε η γραμμή κουμπιών εμφανίζεται.

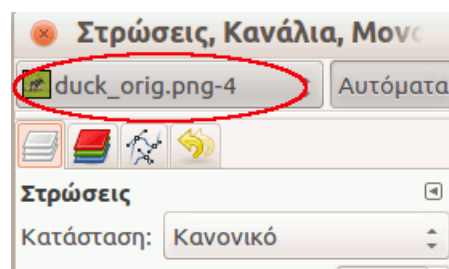
Σχήμα 3.15. Γραμμή κουμπιών στο διάλογο πινέλων.



### Προβολή επιλογής εικόνας

Αυτή η επιλογή είναι διαθέσιμη μόνο σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου. Αυτός είναι ένας διακόπτης. Εάν επιλεγεί, τότε το μενού εικόνας εμφανίζεται στην κορυφή της προσάρτησης:

Σχήμα 3.16. Μια προσάρτηση με τονισμένο μενού εικόνας.



. Δεν είναι διαθέσιμο για διαλόγους προσαρτημένους κάτω από την εργαλειοθήκη. Αυτή η επιλογή είναι ενδιαφέρουσα μόνο εάν έχετε πολλές ανοιχτές εικόνες στην οθόνη.

### Αυτόματη παρακολούθηση ενεργού εικόνας

Αυτή η επιλογή είναι διαθέσιμη μόνο σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου. Αυτή η επιλογή είναι επίσης ενδιαφέρουσα μόνο εάν έχετε πολλές ανοιχτές εικόνες στην οθόνη. Τότε, οι πληροφορίες που εμφανίζονται σε μια προσάρτηση είναι πάντοτε αυτές της επιλεγμένης εικόνας στην πτυσσόμενη λίστα επιλογής της εικόνας. Εάν η Αυτόματη παρακολούθηση ενεργού εικόνας είναι απενεργοποιημένη, η εικόνα μπορεί να επιλεγεί μόνο στην επιλογή εικόνας. Εάν είναι ενεργοποιημένη, τότε μπορείτε επίσης να την επιλέξετε ενεργοποιώντας άμεσα την εικόνα (κλικ στη γραμμή τίτλου).





## 3. Αναίρεση

Σχεδόν τα πάντα που κάνετε σε μια εικόνα στο GIMP μπορούν να ανααιρεθούν. Μπορείτε να αναιρέσετε την πιο πρόσφατη ενέργεια επιλέγοντας από το μενού της εικόνας **Επεξεργασία** → **Αναίρεση**, αλλά αυτό γίνεται τόσο συχνά που θα πρέπει να απομνημονεύσετε την συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + Z**.

Η ίδια η αναίρεση μπορεί να ανααιρεθεί. Μετά την αναίρεση μιας ενέργειας, μπορείτε να **ηπανεκτελέσετε** επιλέγοντας **Επεξεργασία** → **Ακύρωση αναίρεσης** από το μενού εικόνας ή με τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + Y**. Είναι πολλές φορές υποβοηθητικό να κρίνετε το αποτέλεσμα μιας ενέργειας επαναλαμβάνοντας αναίρεση και επανεκτέλεση του. Αυτό είναι συνήθως πολύ σύντομο και δεν καταναλώνει επιπρόσθετους πόρους ούτε μεταβάλλει το ιστορικό αναιρέσεων κι έτσι δεν υπάρχει ποτέ ζημιά από αυτήν.



### Προσοχή

Εάν αναιρέσετε μία ή περισσότερες ενέργειες και μετά να επέμβετε στην εικόνα καθ' οιονδήποτε τρόπο εκτός από αναίρεση ή ακύρωση αναίρεσης, δεν θα είναι πια δυνατό να επανεκτελέσετε αυτές τις ενέργειες: χαθήκαν για πάντα. Η λύση σ' αυτό, εάν σας δημιουργεί πρόβλημα, είναι η αναπαραγωγή της εικόνας και έπειτα έλεγχος στο αντίγραφο. (Μην ελέγξετε την πρωτότυπη, επειδή το ιστορικό αναιρέσεων/επανεκτελέσεων δεν αντιγράφεται όταν αναπαράγεται μια εικόνα.)

Εάν αναιρείτε και επανεκτελείτε συχνά πολλά βήματα τη φορά, μπορεί να είναι βολικό να δουλέψετε με το [Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#), έναν προσαρτημένο διάλογο που σας δείχνει ένα μικρό σκίτσο κάθε σημείου στο ιστορικό αναιρέσεων, επιτρέποντας σας να επιστρέψετε ή να προχωρήσετε σ' αυτό το σημείο πατώντας το.

Η αναίρεση εκτελείται σε μια ειδική βάση της εικόνας: το "ιστορικό αναιρέσεων" είναι ένα από τα συστατικά της εικόνας. Το GIMP δεσμεύει ένα συγκεκριμένο μέγεθος μνήμης κάθε εικόνας για αυτόν τον σκοπό. Μπορείτε να προσαρμόσετε τις προτιμήσεις σας αυξάνοντας ή μειώνοντας αυτό το μέγεθος, χρησιμοποιώντας τη σελίδα [Πόροι συστήματος](#) του διαλόγου προτιμήσεων. Υπάρχουν δύο σημαντικές μεταβλητές: ο *ελάχιστος αριθμός επιπέδων αναίρεσης*, που το GIMP θα κρατήσει ανεξάρτητα από το πόση μνήμη καταναλώνουν και η *μέγιστη μνήμη αναιρέσεων*, πέρα από την οποία το GIMP θα ξεκινήσει να διαγράφει τα πιο παλιά αντικείμενα από το ιστορικό της αναίρεσης.



### Σημείωση

Αν και το ιστορικό αναιρέσεων είναι ένα συστατικό της εικόνας, δεν αποθηκεύεται, όταν αποθηκεύεται την εικόνα χρησιμοποιώντας την εγγενή μορφή του GIMP XCF, η οποία διατηρεί κάθε άλλη ιδιότητα της εικόνας. Όταν η εικόνα ξανανοιγεί, θα έχει ένα άδειο ιστορικό αναιρέσεων.

Η υλοποίηση του GIMP για την αναίρεση είναι μάλλον τελειοποιημένη. Πολλές λειτουργίες απαιτούν πολύ λίγη μνήμη αναίρεσης (π.χ., αλλαγή ορατότητας μιας στρώσης), έτσι μπορείτε να εκτελέσετε μεγάλες αλληλουχίες από αναιρέσεις μέχρι να φύγουν από το ιστορικό αναιρέσεων. Μερικές λειτουργίες, όπως αλλαγή ορατότητας στρώσης είναι *συμπίεσμένες*, έτσι εκτελώντας τες πολλές φορές στη σειρά παράγει μόνο ένα σημείο στο ιστορικό αναιρέσεων. Εντούτοις, υπάρχουν άλλες λειτουργίες που μπορεί να καταναλώνουν πολύ μνήμη αναίρεσης. Τα περισσότερα φίλτρα υλοποιούνται από πρόσθετα, έτσι ο πυρήνας του GIMP δεν έχει κάποιο αποτελεσματικό τρόπο να γνωρίζει τι άλλαξε. Έτσι, δεν υπάρχει τρόπος να υλοποιηθεί η αναίρεση εκτός από την απομνημόνευση ολόκληρου του περιεχομένου των επηρεαζόμενων στρώσεων πριν και μετά την λειτουργία. Ίσως μόνο να μπορείτε να εκτελέσετε μερικές τέτοιες λειτουργίες, πριν να εξαφανιστούν από το ιστορικό αναιρέσεων.

## 3.1. Πράγματα που δεν μπορούν να αναιρεθούν

---

Οι περισσότερες ενέργειες που αλλάζουν μια εικόνα μπορεί να αναιρεθούν. Ενέργειες που δεν αλλάζουν την εικόνα δεν μπορούν γενικά να αναιρεθούν. Π.χ. η αποθήκευση της εικόνας σε αρχείο, η αναπαραγωγή της εικόνας, η αντιγραφή μέρους της εικόνας στο πρόχειρο κλ. Συμπεριλαμβάνονται επίσης οι περισσότερες ενέργειες που επηρεάζουν την εμφάνιση της εικόνας χωρίς αλλαγή των υποκείμενων δεδομένων της εικόνας. Το πιο σημαντικό παράδειγμα είναι η εστίαση. Υπάρχουν, όμως, εξαιρέσεις όπως η εναλλαγή της σύντομης μάσκας ναι/όχι που μπορεί να αναιρεθεί, αν και δεν αλλάζει δεδομένα εικόνας.

Υπάρχουν μερικές σημαντικές ενέργειες που αλλάζουν μια εικόνα, αλλά δεν μπορούν να αναιρεθούν:

### Κλείσιμο της εικόνας

The Undo History is a component of the image, so when the image is closed and all of its resources are freed, the Undo History is gone. Because of this, unless the image has not been modified since the last time it was saved, GIMP always asks you to confirm that you really want to close the image.

### Επαναφόρτωση της εικόνας

«Επαναφόρτωση» σημαίνει επαναφορά της εικόνας από το αρχείο. Το GIMP στην πραγματικότητα το υλοποιεί κλείνοντας την εικόνα και δημιουργώντας μια νέα εικόνα, έτσι το ιστορικό αναιρέσεων χάνεται κατά συνέπεια. Εξαιτίας αυτού, εάν η εικόνα είναι ακάθαρτη, το GIMP σας ζητά επιβεβαίωση εάν πραγματικά θέλετε να επαναφέρετε την εικόνα.

### «Τμήματα» ενεργειών

Μερικά εργαλεία απαιτούν να εκτελέσετε μία σύνθετη σειρά χειρισμών πριν να λάβουν χώρα, αλλά σας επιτρέπουν να αναιρέσετε μόνο τη συνολική ενέργεια παρά τα ατομικά στοιχεία. Για παράδειγμα, το έξυπνο ψαλίδι απαιτεί από εσάς να δημιουργήσετε ένα κλειστό μονοπάτι πατώντας σε πολλαπλά σημεία της εικόνας και έπειτα να πατήσετε στο μονοπάτι για να δημιουργήσετε μια επιλογή. Δεν μπορείτε να αναιρέσετε τα ατομικά πατήματα: η αναίρεση αφού τελειώσετε σας πηγαίνει πίσω στο σημείο εκκίνησης. Ένα άλλο παράδειγμα, όταν δουλεύετε με το εργαλείο κειμένου, δεν μπορείτε να αναιρέσετε ατομικά γράμματα, γραμματοσειρές, αλλαγές κλ.: η αναίρεση αφού τελειώσετε, διώχνει τη νέα δημιουργημένη στρώση.

Φίλτρα και άλλες ενέργειες που εκτελούνται από πρόσθετα ή σενάρια, μπορούν να αναιρεθούν όπως οι ενέργειες που υλοποιούνται από τον πυρήνα του GIMP, αλλά αυτό απαιτεί ότι αυτά θα κάνουν σωστή χρήση των λειτουργιών αναίρεσης του GIMP. Εάν ο κώδικας δεν είναι σωστός ένα πρόσθετο μπορεί δυνητικά να καταστρέψει το ιστορικό αναιρέσεων, έτσι ώστε όχι μόνο το πρόσθετο αλλά επίσης και προηγούμενες ενέργειες δεν μπορούν πια να αναιρεθούν σωστά. Τα πρόσθετα και τα σενάρια που διανέμονται με το GIMP πιστεύεται ότι όλα έχουν εγκατασταθεί σωστά, αλλά προφανώς καμία εγγύηση δεν μπορεί να δοθεί για πρόσθετα που παίρνετε από άλλες πηγές. Επίσης, ακόμα κι αν ο κώδικας είναι σωστός, ακύρωση ενός προσθέτου όταν εκτελείτε μπορεί να καταστρέψει το ιστορικό αναιρέσεων, έτσι είναι καλύτερο να το αποφύγετε, εκτός και κάνετε κάτι τυχαία του οποίου οι συνέπειες πρόκειται να γίνουν πολύ βλαβερές.





## 4. Συνηθισμένες εργασίες

---

Αυτό το μάθημα βασίζεται σε κείμενο με πνευματικά δικαιώματα ©2002 Carol Spears. Το αρχικό μάθημα μπορεί να βρεθεί στο διαδίκτυο [\[ΜΑΘΗΜΑ 02\]](#).

### 4.1. Σκοπός

---

Το GIMP είναι ένα ισχυρό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας με πολλές επιλογές και εργαλεία. Όμως, ταιριάζει επίσης καλά για μικρότερες εργασίες. Τα επόμενα μαθήματα προορίζονται για αυτούς που θέλουν να εκπληρώσουν αυτές τις κοινές εργασίες χωρίς να πρέπει να μάθουν όλα τα περίπλοκα του GIMP και των γραφικών υπολογιστή γενικά.

Ελπίζοντας ότι αυτά τα μαθήματα θα βοηθήσουν όχι μόνο τις τρέχουσες εργασίες σας αλλά επίσης θα σας ετοιμάσουν να μάθετε πιο σύνθετα εργαλεία και μεθόδους αργότερα, όταν θα έχετε το χρόνο και την έμπνευση.

Αυτό που χρειάζεται να ξέρετε για να ξεκινήσετε αυτό το μάθημα, είναι να βρίσκετε και να ανοίγετε την εικόνα σας. (Αρχείο → Άνοιγμα από το παράθυρο εικόνας).



3. Αναίρεση



4.2. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.2. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη

Έχετε μια πελώρια εικόνα, ενδεχομένως από ψηφιακή κάμερα και θέλετε να αλλάξετε το μέγεθος της έτσι ώστε να εμφανίζεται όμορφα σε ιστοσελίδα, σε άμεση επικοινωνία ή σε ηλεκτρονικό μήνυμα.

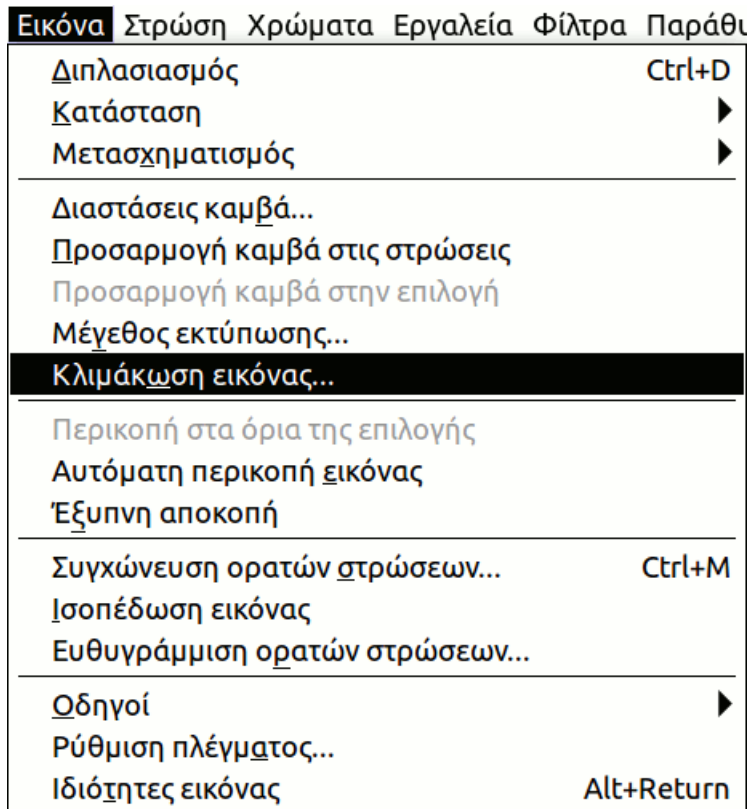
**Σχήμα 3.17. Παράδειγμα εικόνας για κλιμάκωση**



Το πρώτο πράγμα που ίσως σημειώσατε μετά το άνοιγμα της εικόνας, είναι ότι το GIMP ανοίγει την εικόνα σε λογικό μέγεθος για θέαση. Εάν η εικόνα σας είναι πολύ μεγάλη, όπως το δείγμα εικόνας, το GIMP ορίζει την εστίαση έτσι ώστε να εμφανίζεται όμορφα στην οθόνη. Το επίπεδο εστίασης προβάλλεται στην περιοχή κατάστασης στον πυθμένα του παραθύρου εικόνας. Αυτό δεν αλλάζει την ενεργή εικόνα.

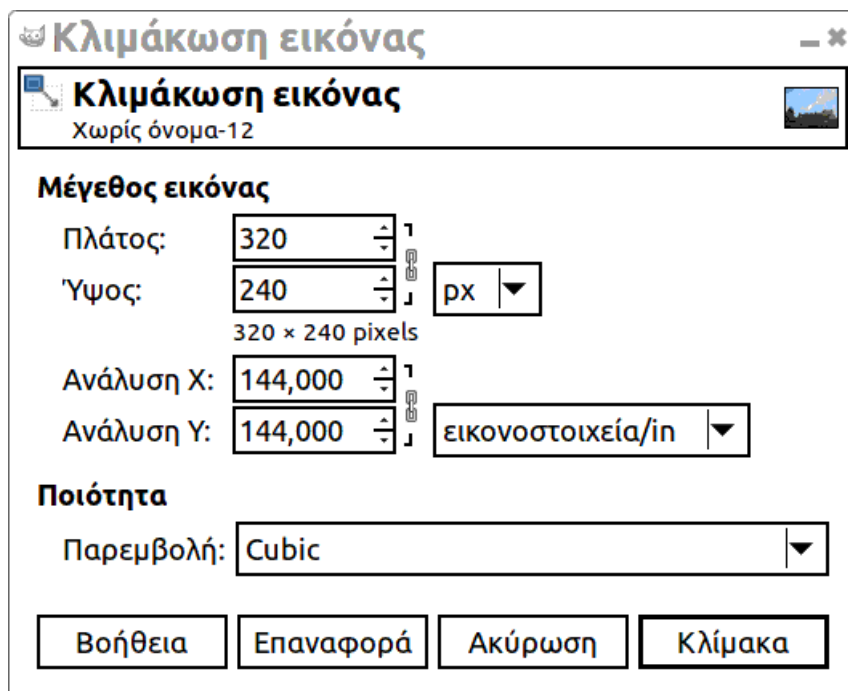
Το άλλο πράγμα που πρέπει να δείτε στη γραμμή τίτλου είναι η κατάσταση. Εάν η κατάσταση δείχνει RGB στη γραμμή τίτλου, είστε καλά. Εάν η κατάσταση λέει από ευρετήριο ή γκρι κλίμακα, διαβάστε το [Τμήμα 4.7, «Αλλαγή κατάστασης»](#).

Σχήμα 3.18. Η χρήση του GIMP για κλιμάκωση εικόνας



Χρησιμοποιείτε το **Εικόνα** → **Κλιμάκωση εικόνας** για να ανοίξετε το διάλογο «Κλιμάκωση εικόνας». Μπορείτε με δεξιό κλικ στην εικόνα για να ανοίξετε το μενού, ή να χρησιμοποιήσετε το μενού κατά μήκος της κορυφής του παραθύρου εικόνας. Σημειώστε ότι το στοιχείο μενού «Κλιμάκωση εικόνας» περιέχει τρεις τελείες, που είναι μια υπόδειξη ότι ένας διάλογος θα ανοίξει.

Σχήμα 3.19. Διάλογος για την κλιμάκωση εικόνας σε εικονοστοιχεία



Η μονάδα μεγέθους για την εμφάνιση μιας εικόνας σε οθόνη είναι το εικονοστοιχείο. Μπορείτε να δείτε το διάλογο που έχει δύο ενότητες: μία για το Πλάτος και το Ύψος και άλλη μία για την Ανάλυση. Η ανάλυση εφαρμόζεται μόνο στην εκτύπωση και δεν έχει αποτέλεσμα στο μέγεθος της εικόνας όταν εμφανίζεται σε οθόνη ή κινητή συσκευή. Ο λόγος είναι ότι διαφορετικές συσκευές έχουν διαφορετικά μεγέθη εικονοστοιχείων και έτσι, μια εικόνα που εμφανίζεται σε μια συσκευή (όπως ένα έξυπνο τηλέφωνο) με συγκεκριμένο φυσικό μέγεθος, μπορεί να εμφανίζεται σε άλλες συσκευές (όπως σε προβολέα LCD) σε ολότελα διαφορετικό μέγεθος. Για το σκοπό της εμφάνισης μιας εικόνας σε οθόνη, μπορείτε να αγνοήσετε την παράμετρο ανάλυσης. Για τον ίδιο λόγο, μην χρησιμοποιείτε οποιοδήποτε μέγεθος μονάδας πέρα από το εικονοστοιχείο στα πεδία ύψους/πλάτους.

Εάν ξέρετε το επιθυμητό πλάτος, εισάγετε το στο διάλογο στην κορυφή όπου λέει Πλάτος. Αυτό προβάλλεται στην παραπάνω εικόνα. Εάν δεν έχετε τέτοιο αριθμό κατά νου, διαλέξτε ένα κατάλληλο πλάτος για την επιθυμητή χρήση. Κοινά μεγέθη οθόνης εκτείνονται από 320 εικονοστοιχεία για τα απλούστερα τηλέφωνα, 1024 εικονοστοιχεία για ένα μικρό υπολογιστή, 1440 για μια πλατιά οθόνη προβολής υπολογιστή και 1920 εικονοστοιχεία για μια οθόνη υψηλής ευκρίνειας. Για το σκοπό της εμφάνισης μιας εικόνας άμεσα, ένα πλάτος 600 έως 800 εικονοστοιχεία προσφέρει έναν καλό συμβιβασμό.

Όταν αλλάζετε μια από τις διαστάσεις της εικόνας, το GIMP αλλάζει την άλλη διάσταση αναλογικά. Για να αλλάξετε την άλλη διάσταση, δείτε [Τμήμα 4.5, «Περικοπή εικόνας»](#). Να έχετε κατά νου ότι όταν αλλάζετε τις δύο διαστάσεις ελεύθερα, η εικόνα μπορεί να ξεχειλωθεί ή να στριμωχθεί.



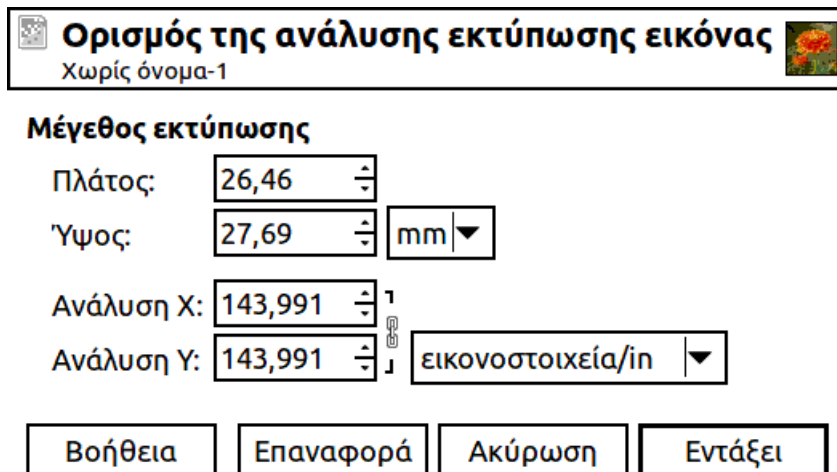
### 4.3. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση

Όπως συζητήθηκε πριν, τα εικονοστοιχεία δεν έχουν ένα καθορισμένο μέγεθος στον πραγματικό κόσμο. Όταν ορίζετε την εκτύπωση μιας εικόνας σε χαρτί, το GIMP χρειάζεται να ξέρει πόσο μεγάλο κάθε εικονοστοιχείο είναι. Χρησιμοποιούμε μια παράμετρο που λέγεται ανάλυση για να ορίσουμε την αναλογία μεταξύ εικονοστοιχείων και μονάδων πραγματικού κόσμου όπως ίντσες.

Από προεπιλογή, οι περισσότερες εικόνες ανοίγουν με την ανάλυση ορισμένη σε 72. Αυτός ο αριθμός επιλέχθηκε για ιστορικούς λόγους επειδή ήταν η ανάλυση των οθονών στο παρελθόν και σημαίνει ότι όταν εκτυπώνεται, κάθε εικονοστοιχείο έχει πλάτος 1/72 της ίντσας. Όταν εκτυπώνονται εικόνες που παίρνονται με σύγχρονες ψηφιακές κάμερες, αυτό παράγει πολύ μεγάλες αλλά κοντόχοντρες εικόνες με ορατά εικονοστοιχεία. Αυτό που θέλουμε να κάνουμε είναι να πούμε στο GIMP να το τυπώσει με το μέγεθος που έχουμε κατά νου, αλλά χωρίς αλλαγή των δεδομένων εικονοστοιχείου για να μην χάσουμε σε ποιότητα.

Για αλλαγή του μεγέθους εκτύπωσης χρησιμοποιείτε **Εικόνα** → **Μέγεθος εκτύπωσης** για να ανοίξετε το διάλογο «Μέγεθος εκτύπωσης». Διαλέξτε μια μονάδα μεγέθους που σας ικανοποιεί, όπως «ίντσες». Ορίστε μια διάσταση και αφήστε στο GIMP να αλλάξει την άλλη αναλογικά. Τώρα εξετάστε την αλλαγή στην ανάλυση. Εάν η ανάλυση είναι 300 εικονοστοιχεία ανά ίντσα ή πάνω, η ποιότητα της εκτυπωμένης εικόνας θα είναι πολύ υψηλή και τα εικονοστοιχεία δεν θα φαίνονται. Με μια ανάλυση μεταξύ 200 και 150 ppi, τα εικονοστοιχεία θα φαίνονται κάπως, αλλά η εικόνα θα είναι καλή όσο δεν παρατηρείται υπερβολικά κοντά. Τιμές χαμηλότερες από 100 είναι εμφανώς αδρές και θα πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο για υλικά που φαίνονται από απόσταση, όπως σήματα ή μεγάλες αφίσες.

Σχήμα 3.20. Διάλογος για ρύθμιση μεγέθους εκτύπωσης





## 4.4. Συμπίεση εικόνων

**Σχήμα 3.21. Παράδειγμα εικόνας για αποθήκευση JPEG**

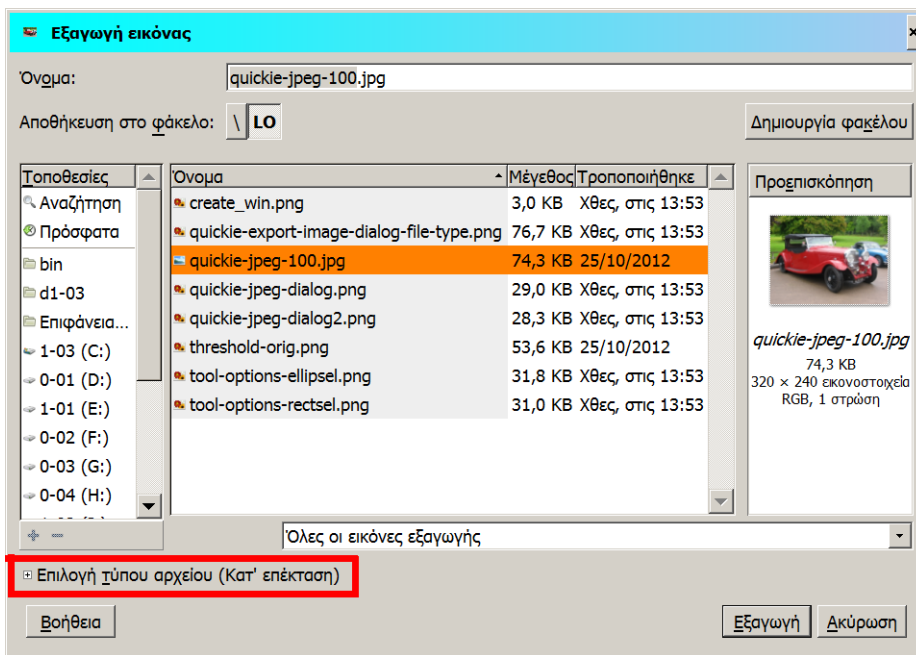


Εάν έχετε εικόνες που παίρνουν πολύ χώρο στο δίσκο, μπορείτε να μειώσετε αυτό το χώρο χωρίς να αλλάξετε τις διαστάσεις της εικόνας. Η άριστη συμπίεση εικόνας πετυχαίνεται χρησιμοποιώντας τον τύπο JPG, αλλά ακόμα κι αν η εικόνα είναι ήδη σε αυτό τον τύπο, μπορείτε συνήθως ακόμα να την κάνετε να καταλάβει λιγότερο χώρο, καθώς η μορφή JPG έχει ένα προσαρμοστικό σχήμα συμπίεσης που επιτρέπει την αποθήκευση σε ποικίλες στάθμες συμπίεσης. Ο συμβιβασμός είναι ότι όσο λιγότερο χώρο παίρνει μια εικόνα, τόσο περισσότερη λεπτομέρεια από την αρχική εικόνα χάνετε. Πρέπει επίσης να γνωρίζετε ότι επαναλαμβανόμενη αποθήκευση σε μορφή JPG προκαλεί όλο και μεγαλύτερη υποβάθμιση της εικόνας.

Από το GIMP-2.8, οι εικόνες φορτώνονται και αποθηκεύονται ως αρχεία XCF. Η JPG εικόνα σας έχει φορτωθεί ως XCF. Το GIMP σας προσφέρει τη δυνατότητα είτε Αντικατάσταση του ονόματος-της-εικόνας.jpg είτε Αρχείο → Εξαγωγή ως για να ανοίξετε τον διάλογο «Εξαγωγή εικόνας».



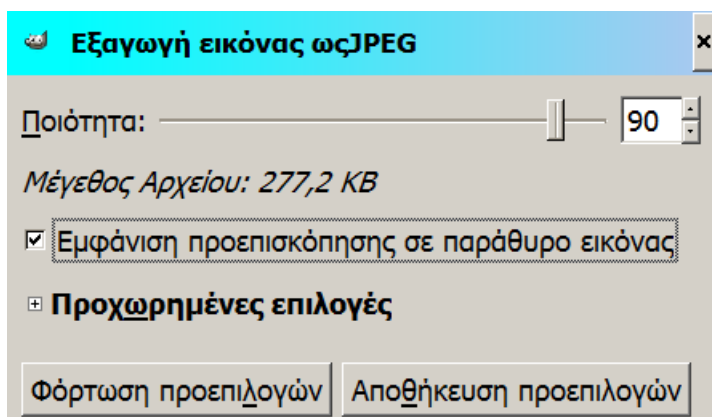
Σχήμα 3.22. Ο διάλογος «Εξαγωγή εικόνας»



Ο διάλογος ανοίγει με το όνομα αρχείου ήδη τυπωμένο στο πλαίσιο ονόματος, με την προεπιλεγμένη επέκταση .png. Διαγράψτε την υφιστάμενη επέκταση και πληκτρολογήστε JPG στη θέση του και το GIMP θα καθορίσει τον τύπο του αρχείου από την επέκταση του αρχείου. Χρησιμοποιήστε τον κατάλογο επέκτασης αρχείου, κυκλωμένο σε κόκκινο στην παραπάνω εικόνα, για να δείτε τους τύπους που υποστηρίζονται από το GIMP. Οι υποστηριζόμενες επεκτάσεις αλλάζουν ανάλογα με τις εγκαταστημένες βιβλιοθήκες. Εάν το GIMP παραπονεθεί, ή εάν το «JPEG» είναι αχνό στα μενού επεκτάσεων, ακυρώστε τα όλα και βαδίστε μέσα από το [Τμήμα 4.7, «Αλλαγή κατάστασης»](#). Αφού το κάνετε, πατήστε **Αποθήκευση**. Αυτό ανοίγει τον διάλογο «Εξαγωγή εικόνας ως» που περιέχει τον έλεγχο ποιότητας.

Ο διάλογος «Εξαγωγή εικόνας ως JPEG» χρησιμοποιεί προεπιλεγμένες τιμές που μειώνουν το μέγεθος ενώ διατηρούν καλή οπτική ποιότητα· αυτό γίνεται με πολλή ασφάλεια και ταχύτητα.

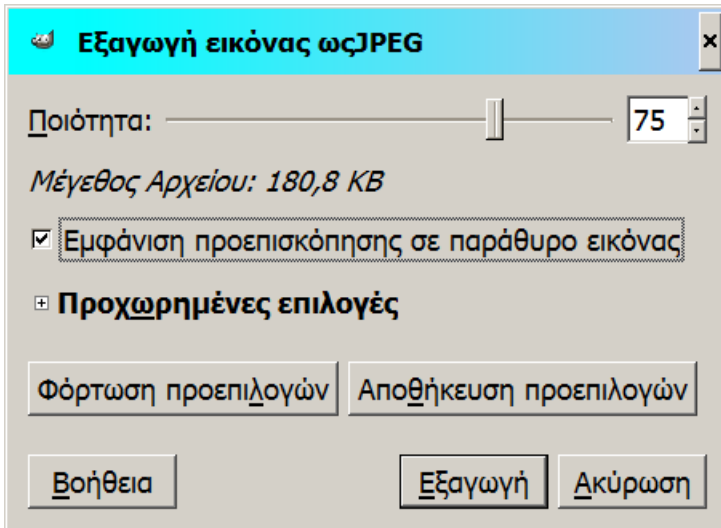
Σχήμα 3.23. Ο διάλογος «Εξαγωγή εικόνας ως JPEG» με την προεπιλεγμένη ποιότητα.



Μειώστε την Ποιότητα της εικόνας για να κάνετε την εικόνα ακόμα μικρότερη. Μειωμένη ποιότητα υποβαθμίζει την εικόνα,

έτσι να βεβαιωθείτε ότι σημειώσατε «Προβολή προεπισκόπησης σε παράθυρο εικόνας» για οπτική εκτίμηση της υποβάθμισης. Μια ρύθμιση Ποιότητας του 10 παράγει μια πολύ φτωχή ποιότητα εικόνας που χρησιμοποιεί πολύ λίγο χώρο δίσκου. Η παρακάτω εικόνα εμφανίζει μια πιο λογική εικόνα. Μια ποιότητα του 75 παράγει μια λογική εικόνα χρησιμοποιώντας πολύ λιγότερο χώρο δίσκου, που θα φορτωθεί, με τη σειρά του, πολύ γρηγορότερα σε μια ιστοσελίδα. Αν και η εικόνα είναι κάπως υποβαθμισμένη, είναι αποδεκτή για τον προοριζόμενο σκοπό.

Σχήμα 3.24. Ο διάλογος «Εξαγωγή εικόνας ως JPEG» με ποιότητα 75.



Τελικά, εδώ είναι μια σύγκριση της ίδιας εικόνας με ποικιλία βαθμών συμπίεσης:

Σχήμα 3.25. Παράδειγμα για υψηλή συμπίεση JPEG



Ποιότητα: 10· μέγεθος: 3,4 KiloBytes



Ποιότητα: 40· μέγεθος: 9,3 KiloBytes

### Σχήμα 3.26. Παράδειγμα για μέτρια συμπίεση JPEG

---



Ποιότητα: 70· μέγεθος: 15,2 KiloBytes



Ποιότητα: 100· μέγεθος: 72,6 KiloBytes



4.3. Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση



4.5. Περικοπή εικόνας

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.5. Περικοπή εικόνας


Σχήμα 3.27. Παράδειγμα εικόνας για περικοπή



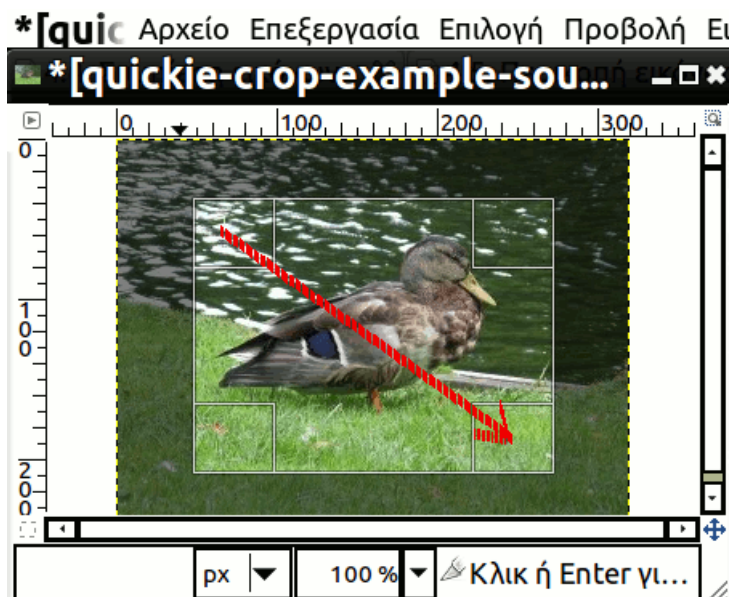
Πηγαία εικόνα



Εικόνα μετά την περικοπή

Υπάρχουν πολλοί λόγοι για περικοπή μιας εικόνας· για παράδειγμα, προσαρμογή μιας εικόνας για γέμισμα πλαισίου, αφαίρεση τμήματος του παρασκήνιου για έμφαση του θέματος, κλ. Υπάρχουν δύο μέθοδοι για ενεργοποίηση του εργαλείο περικοπής. Κλικ το κουμπί  στην εργαλειοθήκη, ή χρησιμοποιείτε **Εργαλεία** → **Εργαλεία μετασχηματισμού** → **Περικοπή** στο παράθυρο εικόνας. Αυτό αλλάζει το δρομέα και επιτρέπει κλικ και σύρσιμο ενός ορθογώνιου σχήματος. Το κουμπί στην εργαλειοθήκη είναι ο πολύ εύκολος τρόπος για να πάρετε οποιοδήποτε από τα εργαλεία.

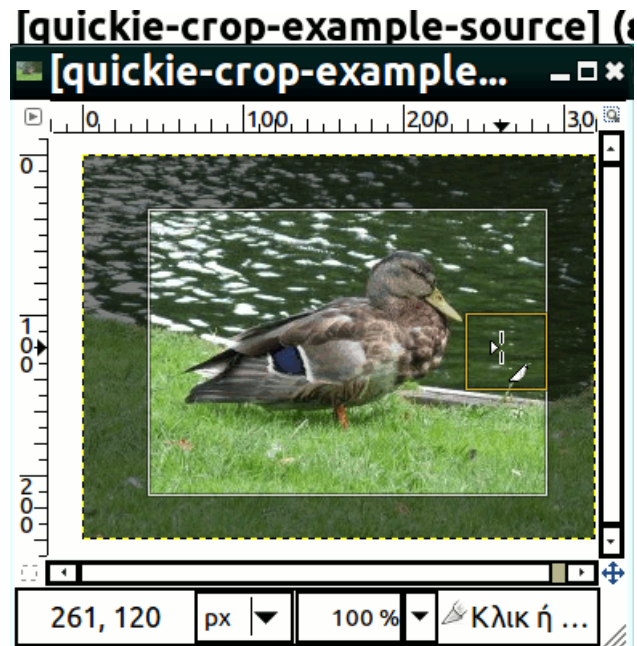
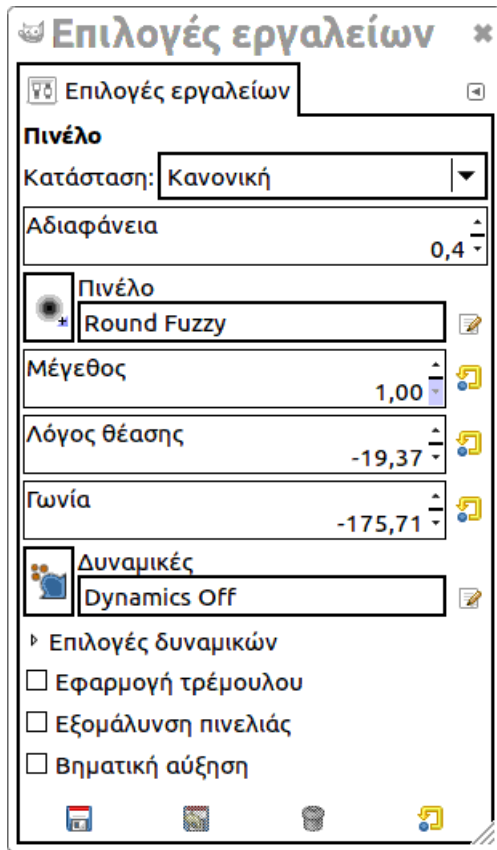
Σχήμα 3.28. Επιλογή περιοχής για περικοπή





Κλικ μιας γωνίας της επιθυμητής περιοχής περικοπής και σύρτε το ποντίκι σας για να δημιουργήσετε το ορθογώνιο περικοπής. Δεν χρειάζεται να είσατε ακριβής καθώς μπορείτε να αλλάξετε το ακριβές σχήμα του ορθογωνίου αργότερα.

Σχήμα 3.29. Διάλογος για περικοπή



Μετά την ολοκλήρωση του πατήματος και της κίνησης μεταφοράς, εμφανίζεται στον καμβά, ένα ορθογώνιο με ειδικές περιοχές. Καθώς μετακινείται ο δρομέας πάνω από τις διάφορες περιοχές της επιλεγμένης περιοχής περικοπής, ο δρομέας αλλάζει. Μπορείτε, έπειτα να μεταφέρετε τις γωνίες του ορθογωνίου ή τις άκρες για να αλλάξετε τις διαστάσεις της επιλεγμένης περιοχής. Όπως φαίνεται στο παραπάνω σχήμα, καθώς η περιοχή περικοπής αυξομειώνεται, οι διαστάσεις και η αναλογία εμφανίζονται στη γραμμή κατάστασης. Διπλοπατήστε μέσα στο ορθογώνιο ή πατήστε **Εισαγωγή** για να ολοκληρώσετε την περικοπή. Δείτε το [Τμήμα 4.4, «Περικοπή»](#) για περισσότερες πληροφορίες για την περικοπή στο GIMP.

Εάν θα θέλατε να περικόψετε την εικόνα με συγκεκριμένη αναλογία διαστάσεων, όπως τετράγωνο, βεβαιωθείτε ότι οι επιλογές εργαλείου είναι ορατές (Παράθυρα → Προσαρτήσιμοι διάλογοι → Επιλογές εργαλείου). Στις προσαρτήσιμες επιλογές εργαλείου, σημειώστε το σημάδι δίπλα στο Σταθερό και βεβαιωθείτε ότι το πτυσσόμενο πλαίσιο δίπλα του ορίζεται στο Αναλογία διαστάσεων. Μπορείτε τώρα να γράψετε την επιθυμητή αναλογία διαστάσεων στο παρακάτω πλαίσιο κειμένου, όπως «1:1».

Έχετε επίσης στοιχεία ελέγχου που αλλάζουν την όψη από οριζόντια σε κάθετη. Αφού ορίσετε την αναλογία διαστάσεων, μετακινήστε μία από τις γωνίες του ορθογωνίου περικοπής για να το ενημερώσετε. Το ορθογώνιο αλλάζει στην επιλεγμένη αναλογία και όταν το μεταφέρετε πρέπει να διατηρήσει αυτήν την αναλογία.

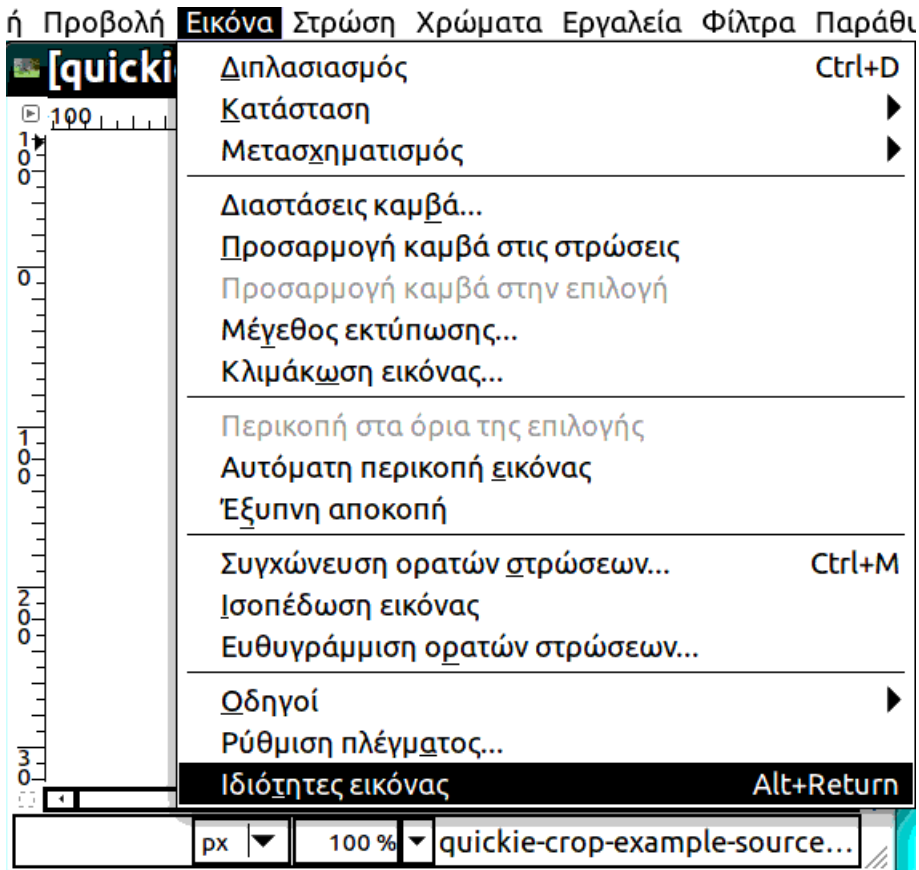




[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

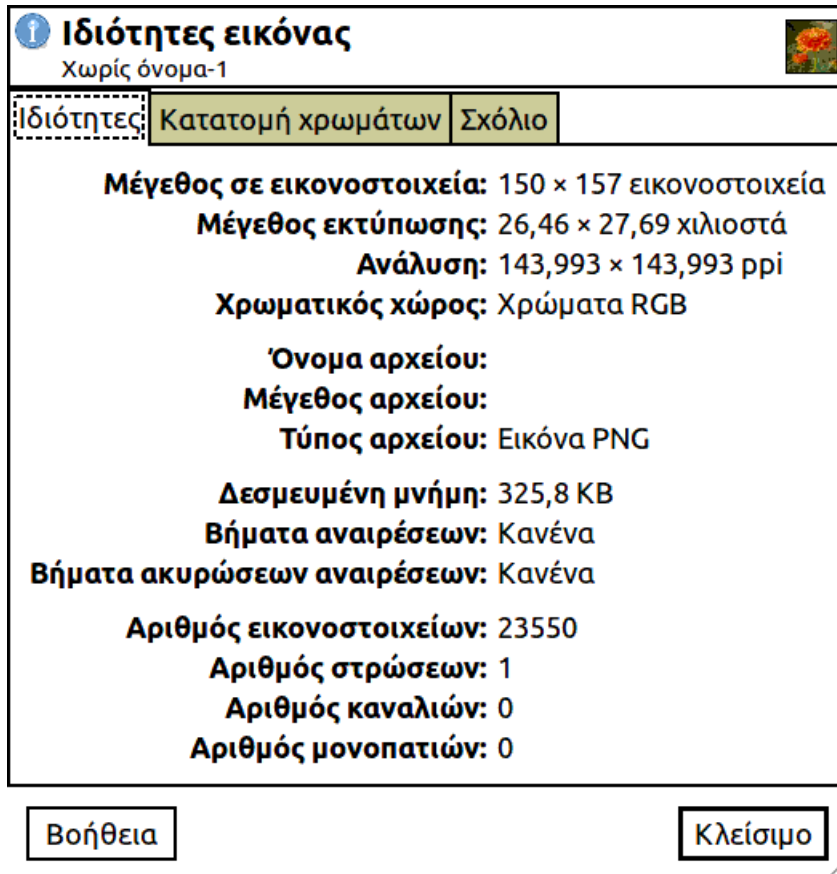
## 4.6. Εύρεση πληροφοριών για την εικόνα σας

Σχήμα 3.30. Εύρεση πληροφοριών



Όταν χρειάζεται να βρείτε μια πληροφορία για την εικόνα σας, χρησιμοποιείτε **Εικόνα** → **Ιδιότητες εικόνας** για να ανοίξετε το διάλογο «Ιδιότητες εικόνας», που περιέχει πληροφορίες για το μέγεθος εικόνας, ανάλυση, κατάσταση και πολλά περισσότερα.

Σχήμα 3.31. Διάλογος «Ιδιότητες εικόνας»



4.5. Περικοπή εικόνας



4.7. Αλλαγή κατάστασης

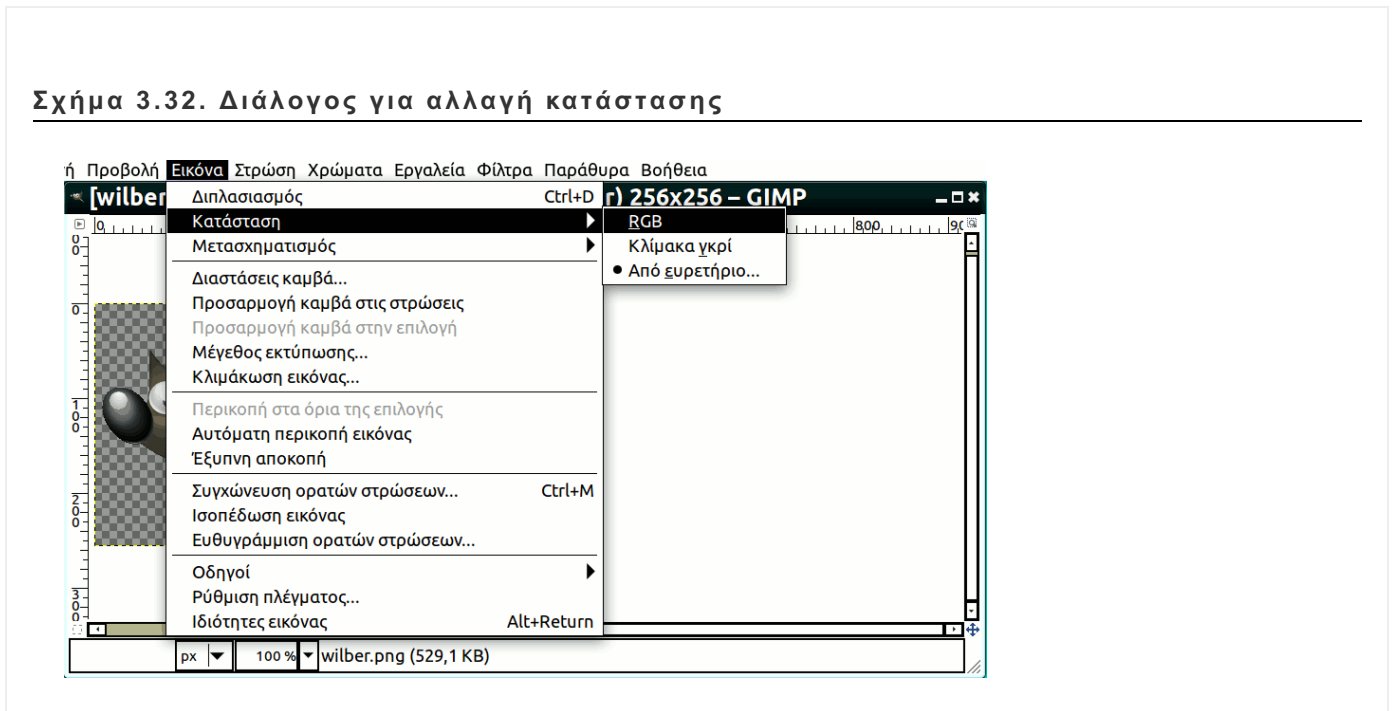
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.7. Αλλαγή κατάστασης

Όπως με οτιδήποτε άλλο, οι εικόνες έρχονται σε διαφορετικά είδη και εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς. Μερικές φορές, ένα μικρό μέγεθος είναι σημαντικό (για ιστότοπους) και άλλες φορές, η διατήρηση ενός υψηλού χρωματικού βάθους (π.χ., ένα οικογενειακό πορτρέτο) είναι αυτό που θέλετε. Το GIMP μπορεί να χειριστεί όλα αυτά, και περισσότερο, κυρίως μετατρέποντας μεταξύ τριών θεμελιακών καταστάσεων, όπως φαίνεται σε αυτό το μενού. Για την εναλλαγή της εικόνας σας σε μια από αυτές τις καταστάσεις, την ανοίγετε και ακολουθείτε αυτό το μενού και κλικ στην επιθυμητή κατάσταση.

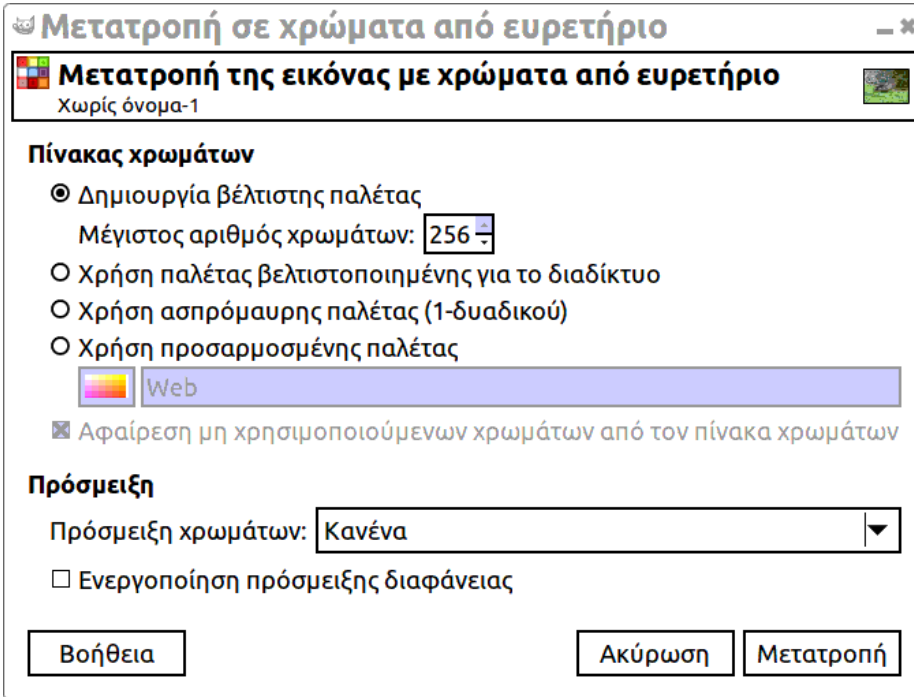
Σχήμα 3.32. Διάλογος για αλλαγή κατάστασης



**RGB-** Αυτή είναι η προεπιλεγμένη κατάσταση, που χρησιμοποιείται για υψηλής ποιότητας εικόνες και ικανή να εμφανίσει εκατομμύρια χρωμάτων. Αυτή είναι επίσης η κατάσταση για τις περισσότερες από τις εργασίες εικόνας συμπεριλαμβάνοντας κλιμάκωση, περικοπή και ακόμα αναστροφή. Σε κατάσταση RGB, κάθε εικονοστοιχείο αποτελείται από τρία διαφορετικά συστατικά: R->κόκκινο, G->πράσινο, B->γαλάζιο. Καθένα από αυτά με τη σειρά του μπορεί να έχει τιμή έντασης μεταξύ 0-255. Αυτό που βλέπετε σε κάθε εικονοστοιχείο είναι ένας προσθετικός συνδυασμός αυτών των τριών συστατικών.

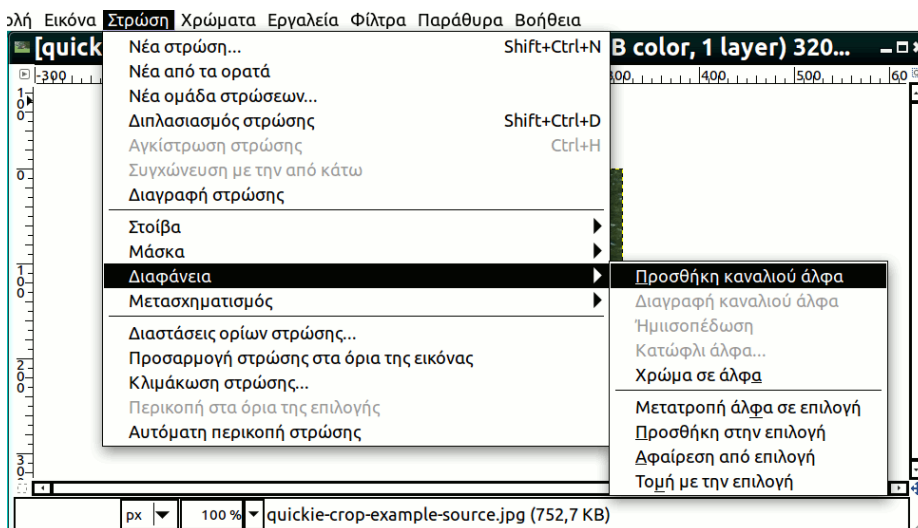
**Από ευρετήριο-** Αυτή η συνήθως χρησιμοποιούμενη κατάσταση όταν το μέγεθος αρχείου είναι μια προϋπόθεση, ή όταν δουλεύετε με εικόνες με λίγα χρώματα. Εμπειρίχει τη χρήση ενός σταθερού αριθμού χρωμάτων (256 ή λιγότερα) για όλη την εικόνα για αναπαράσταση χρωμάτων. Από προεπιλογή, όταν αλλάξετε μια εικόνα σε εικόνα από παλέτα, το GIMP παράγει μια «άριστη παλέτα» για να αναπαραστήσει βέλτιστα την εικόνα σας.

Σχήμα 3.33. Ο διάλογος «Μετατροπή εικόνας σε χρώματα από ευρετήριο»



Όπως θα μπορούσατε να περιμένετε, αφού η απαιτούμενη πληροφορία για την αναπαράσταση του χρώματος σε κάθε εικονοστοιχείο είναι μικρότερη, το μέγεθος αρχείου είναι μικρότερο. Όμως, μερικές φορές, υπάρχουν επιλογές στα ποικίλα μενού που είναι αχνά για μη προφανή λόγο. Αυτό συνήθως σημαίνει ότι το φίλτρο ή επιλογή δεν μπορεί να εφαρμοστεί όταν η εικόνα σας είναι στην τρέχουσα κατάσταση. Αλλάζοντας την κατάσταση σε RGB, όπως περιγράφεται παραπάνω, θα πρέπει να λύσει αυτό το θέμα. Εάν η κατάσταση RGB δεν δουλεύει επίσης, ίσως η επιλογή που δοκιμάζετε απαιτεί η στρώση σας να έχει την ικανότητα να είναι διαφανής. Αυτό μπορεί να γίνει απλά με **Στρώση** → **Διαφάνεια** → **Προσθήκη καναλιού άλφα**.

Σχήμα 3.34. Προσθήκη καναλιού άλφα



*Γκρι κλίμακα*- Οι εικόνες γκρι κλίμακας έχουν αποχρώσεις του γκρι. Αυτή η κατάσταση έχει μερικές ειδικές χρήσεις και παίρνει λιγότερο χώρο στο σκληρό δίσκο σε μερικές μορφές, αλλά δεν συνιστάται για γενική χρήση καθώς η ανάγνωση δεν υποστηρίζεται από πολλές εφαρμογές.

Δεν υπάρχει ανάγκη για μετατροπή μιας εικόνας σε συγκεκριμένη κατάσταση πριν την αποθήκευση της στην προτιμώμενη μορφή, καθώς το GIMP είναι αρκετά έξυπνο για κατάλληλη εξαγωγή της εικόνας.




4.6. Εύρεση πληροφοριών για την εικόνα σας



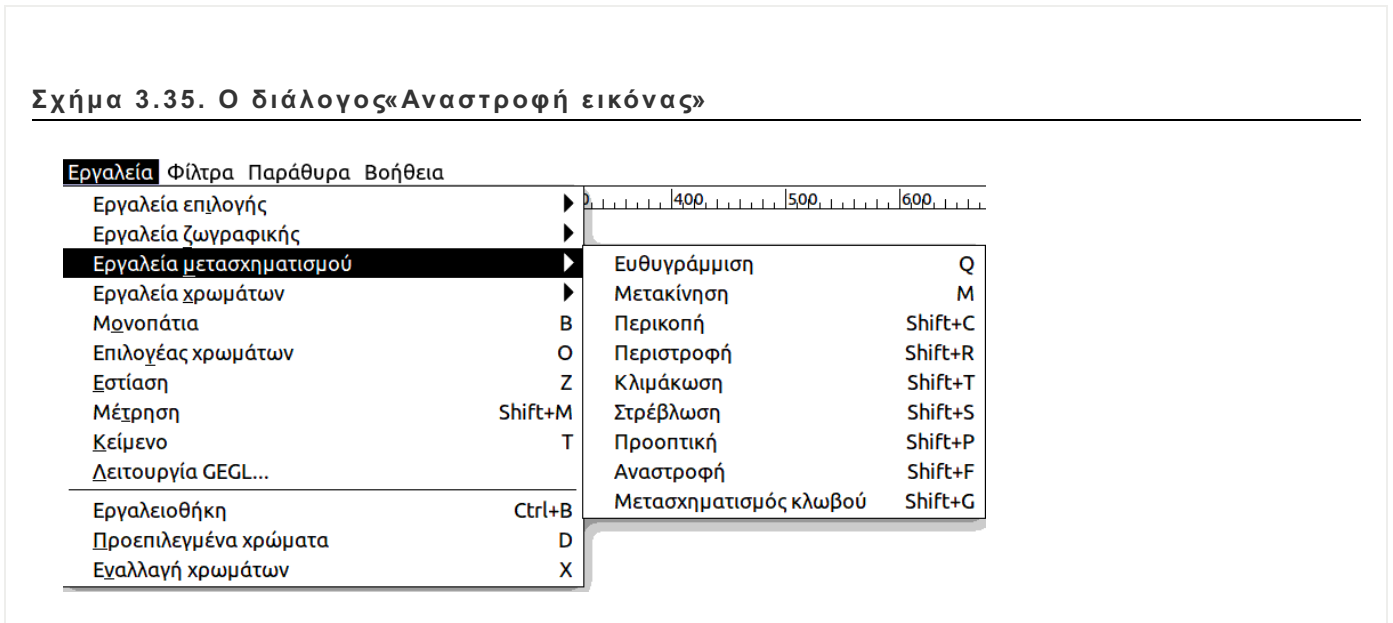
4.8. Αναστροφή εικόνας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.8. Αναστροφή εικόνας

Χρησιμοποιείτε αυτήν την επιλογή όταν χρειάζεται το άτομο στην φωτογραφία να φαίνεται στην άλλη κατεύθυνση, ή όταν χρειάζεται η κορυφή της εικόνας να είναι στον πάτο. Χρησιμοποιείτε **Εργαλεία** → **Εργαλεία μετασχηματισμού** → **Αναστροφή**, ή χρησιμοποιείτε το κουμπί  στην εργαλειοθήκη. Μετά την επιλογή του εργαλείου αναστροφής από την εργαλειοθήκη, κλικ μες τον καμβά. Έλεγχοι στις προσαρτήσιμες επιλογές εργαλείου επιτρέπουν την εναλλαγή μεταξύ οριζόντιας και κάθετης κατάστασης.

Σχήμα 3.35. Ο διάλογος «Αναστροφή εικόνας»



Μετά την επιλογή του εργαλείου αναστροφής από την εργαλειοθήκη, κλικ μέσα στον καμβά. Το εργαλείο αναστρέφει την εικόνα οριζόντια. Χρησιμοποιείτε το διάλογο επιλογών για εναλλαγή μεταξύ οριζόντιας και κάθετης. Εάν δεν εμφανίζεται ήδη στην προσάρτηση κάτω από την εργαλειοθήκη, διπλό κλικ στο κουμπί εργαλειοθήκης. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο **Ctrl** για εναλλαγή μεταξύ οριζόντιας και κάθετης.

Στις παρακάτω εικόνες, επιδεικνύονται όλες οι δυνατές αναστροφές:

Σχήμα 3.36. Παράδειγμα εικόνας για αναστροφή



Πηγαία εικόνα



Οριζόντια ανεστραμμένη εικόνα



Κάθετη ανεστραμμένη εικόνα



Οριζόντια και κάθετη ανεστραμμένη εικόνα



4.7. Αλλαγή κατάστασης

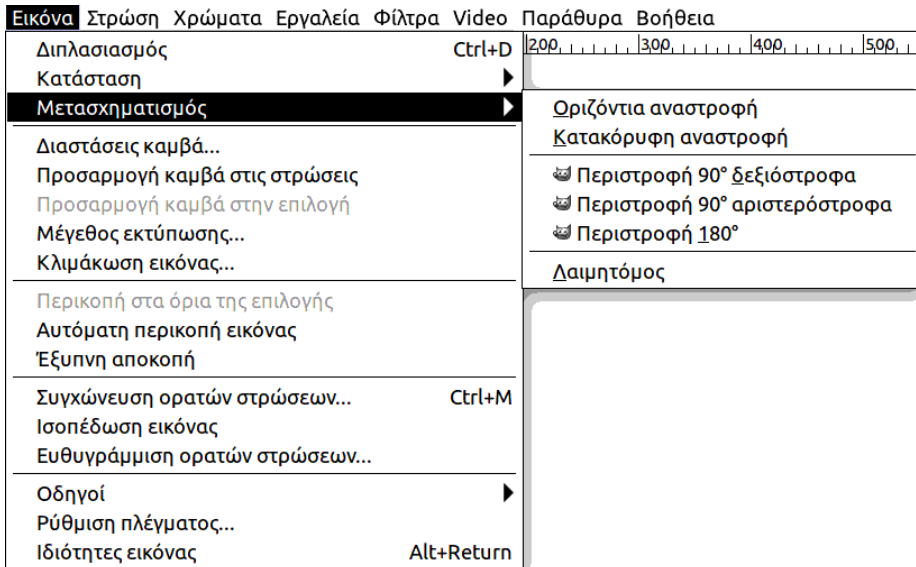


4.9. Περιστροφή εικόνας

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.9. Περιστροφή εικόνας

Σχήμα 3.37. Μενού για «Περιστροφή εικόνας»



Εικόνες που παίρνονται με ψηφιακές κάμερες μερικές φορές χρειάζεται να περιστραφούν. Για να το κάνετε αυτό χρησιμοποιήστε **Εικόνα** → **Μετασχηματισμός** → **Περιστροφή 90° δεξιόστροφα** (ή **αριστερόστροφα**). Οι παρακάτω εικόνες εμφανίζουν μια περιστροφή 90 μοίρες αριστερόστροφα.

Σχήμα 3.38. Παράδειγμα για «Περιστροφή εικόνας»



Πηγαία εικόνα



Περιστροφή εικόνας κατά 90 μοίρες αριστερόστροφα



4.8. Αναστροφή εικόνας



4.10. Διαχωρισμός αντικειμένου από το  
παρασκήνιο του

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.10. Διαχωρισμός αντικείμενου από το παρασκήνιο του

**Σχήμα 3.39. Αντικείμενο με παρασκήνιο**



Μερικές φορές χρειάζεται ο διαχωρισμός του θέματος μιας εικόνας από το παρασκήνιό της. Ίσως θέλετε να έχετε το θέμα σε επίπεδο χρώμα, ή να διατηρήσετε το παρασκήνιο διαφανές έτσι που να μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε υπάρχον παρασκήνιο, ή κάθε άλλο πράγμα που έχετε κατά νου. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει πρώτα να χρησιμοποιήσετε τα εργαλεία επιλογής του GIMP για να σχεδιάσετε μια επιλογή γύρω από το θέμα σας. Αυτό δεν είναι μια εύκολη εργασία και η επιλογή του σωστού εργαλείου είναι βασική. Έχετε πολλά εργαλεία για να πραγματοποιήσετε αυτό.

Το «Εργαλείο ελεύθερης επιλογής» επιτρέπει το σχεδιασμό ενός περιγράμματος χρησιμοποιώντας είτε ελεύθερο χέρι ή ευθείες γραμμές. Χρησιμοποιήστε το αυτό όταν το θέμα έχει ένα σχετικά απλό σχήμα. Διαβάστε περισσότερα για αυτό το εργαλείο εδώ: [Τμήμα 2.4. «Ελεύθερη επιλογή \(λάσο\)»](#)

**Σχήμα 3.40. Εργαλείο ελεύθερης επιλογής**



Το «Εργαλείο επιλογής έξυπνου ψαλιδιού» επιτρέπει την επιλογή περιγράμματος ελεύθερης επιλογής και τη χρήση αλγόριθμων αναγνώρισης ακμής για καλύτερη προσαρμογή του περιγράμματος γύρω από το αντικείμενο. Χρησιμοποιήστε το αυτό όταν το θέμα είναι σύνθετο αλλά αρκετά ξεχωριστό από το τρέχον παρασκήνιο. Διαβάστε



περισσότερα για αυτό το εργαλείο εδώ: [Τμήμα 2.7, «Εξυπνα ψαλίδια»](#)

**Σχήμα 3.41. Εργαλείο επιλογής έξυπνου ψαλιδιού**



Το «Εργαλείο επιλογής προσκηνίου» επιτρέπει να σημειώσετε περιοχές ως «Προσκήνιο» ή «Παρασκήνιο» και καθαρίζει την επιλογή αυτόματα. Διαβάστε περισσότερα για αυτό το εργαλείο εδώ: [Τμήμα 2.8, «Επιλογή προσκηνίου»](#)

**Σχήμα 3.42. Εργαλείο επιλογής προσκηνίου**



Αφού έχετε επιλέξει το θέμα σας με επιτυχία, χρησιμοποιήστε **Επιλογή** → **Αντιστροφή**. Τώρα, αντί για θέμα, επιλέγεται το παρασκήνιο. Τι θα κάνετε τώρα εξαρτάται από το τι σκοπεύετε να κάνετε με το παρασκήνιο.

- Για να γεμίσετε το παρασκήνιο με ένα μοναδικό χρώμα:

Κλικ στο χρωματολόγιο του χρώματος προσκηνίου (το επάνω αριστερά από τα δύο επικαλυπτόμενα χρωματιστά ορθογώνια) στην εργαλειοθήκη και επιλογή του επιθυμητού χρώματος. Ύστερα, χρησιμοποιήστε [Τμήμα 3.4, «Κουβάς γεμίσματος»](#) για την αντικατάσταση του παρασκηνίου με το επιλεγμένο χρώμα.

### Σχήμα 3.43. Αποτέλεσμα της προσθήκης απλού χρώματος παρασκηνίου



- Για να κάνετε διαφανές παρασκήνιο:

Χρησιμοποιήστε το **Στρώση** → **Διαφάνεια** → **Προσθήκη καναλιού άλφα** για να προσθέσετε ένα κανάλι άλφα. Κατόπιν, χρησιμοποιήστε **Επεξεργασία Καθαρισμός** ή πατήστε το πλήκτρο **Del** στο πληκτρολόγιο για αφαίρεση του παρασκηνίου. Παρακαλώ σημειώστε ότι ένα μικρό υποσύνολο των τύπων αρχείου υποστηρίζει διαφανείς περιοχές. Η καλύτερη επιλογή είναι η αποθήκευση της εικόνας σας ως PNG.

### Σχήμα 3.44. Αποτέλεσμα της προσθήκης διαφανούς παρασκηνίου



- Για να κάνετε ένα ασπρόμαυρο παρασκήνιο ενώ διατηρείτε το θέμα με χρώμα:

Χρησιμοποιήστε **Χρώματα** → **Αποκορεσμός**. Στο διάλογο που ανοίγει, εναλλάξτε μεταξύ των καταστάσεων και διαλέξτε την καλύτερη, έπειτα πατήστε εντάξει.

Σχήμα 3.45. Αποτέλεσμα αποκορεσμού παρασκηίου

---



4.9. Περιστροφή εικόνας



5. Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές

[Αναφέрте το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5. Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές

---

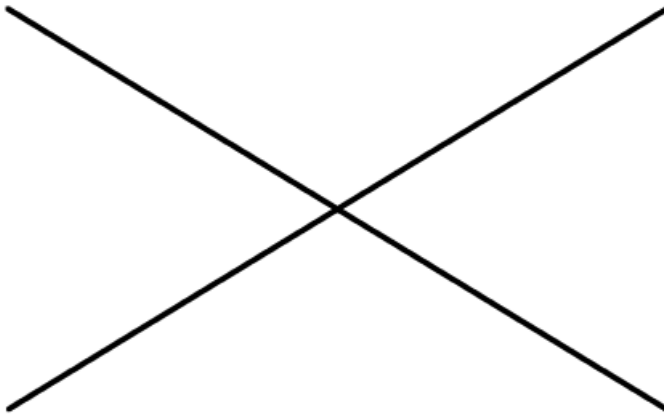
Αυτό το μάθημα βασίζεται σε κείμενο και εικόνες με πνευματικά δικαιώματα ©2002 Seth Burgess. Το αρχική μάθημα μπορεί να βρεθεί στο διαδίκτυο [\[ΜΑΘΗΜΑ 1\]](#).

### 5.1. Σκοπός

---

**Σχήμα 3.46. Παράδειγμα ευθειών γραμμών**

---

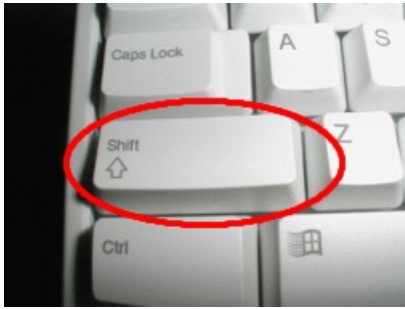


Αυτό το μάθημα εμφανίζει πώς να σχεδιάσετε ευθείες γραμμές με τοGIMP. Εξαναγκάζοντας μια γραμμή να είναι ευθεία είναι ένας βολικός τρόπος να αντιμετωπίσετε την ανακρίβεια του ποντικιού ή της πινακίδας και να επωφεληθείτε από τη δύναμη του υπολογιστή να κάνει πράγματα που φαίνονται με ακρίβεια και τάξη. Αυτό το μάθημα δεν χρησιμοποιεί ευθείες γραμμές για σύνθετα καθήκοντα· ο σκοπός του είναι να δείξει πώς μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε γρήγορα και εύκολα ευθείες γραμμές.

#### 1. Προετοιμασίες

---

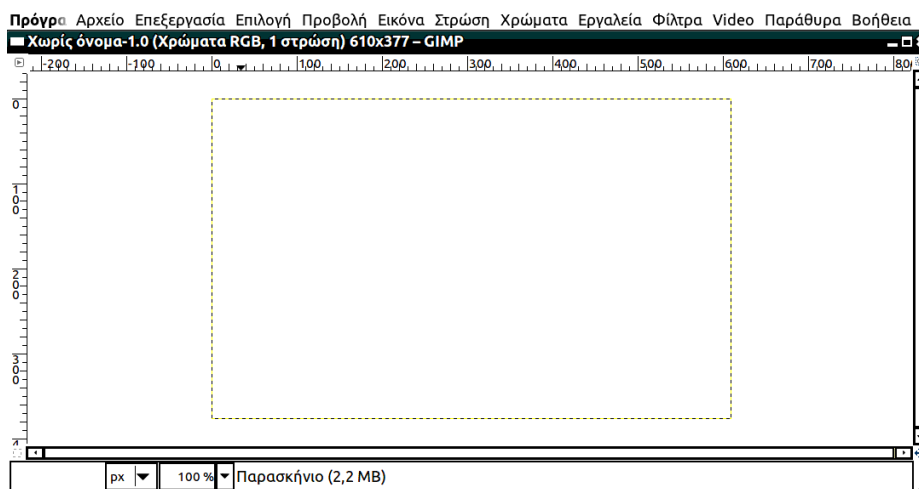
Σχήμα 3.47. Εισαγωγή στο πλήκτρο **Shift**



Η εφεύρεση που αποκλήθηκε γραφομηχανή εισήγαγε το πλήκτρο **Shift**. Γενικά έχετε 2 τέτοια πλήκτρα στο πληκτρολόγιο σας. Μοιάζουν με κάτι όπως η παραπάνω εικόνα. Τα πλήκτρα είναι τοποθετημένα στα αριστερά και δεξιά του πληκτρολογίου σας. Το ποντίκι ανακαλύφθηκε από τον Douglas C. Engelbart το 1970. Αυτά έρχονται σε διαφορετικές μορφές, αλλά πάντοτε έχουν τουλάχιστον ένα κουμπί.

## 2. Δημιουργία ενός κενού σχεδίου

Σχήμα 3.48. Νέα εικόνα



Αρχικά, δημιουργήστε μια νέα εικόνα. Οποιοδήποτε μέγεθος κάνει. Χρησιμοποιείστε **Αρχείο** → **Νέο** για τη δημιουργία νέας εικόνας.

## 3. Επιλέξτε ένα εργαλείο

Σχήμα 3.49. Τα εργαλεία ζωγραφικής στην εργαλειοθήκη



Οποιοδήποτε από τα κόκκινα τονισμένα εργαλεία στην παραπάνω εργαλειοθήκη μπορεί να κάνει γραμμές.

#### 4. Δημιουργία αρχικού σημείου

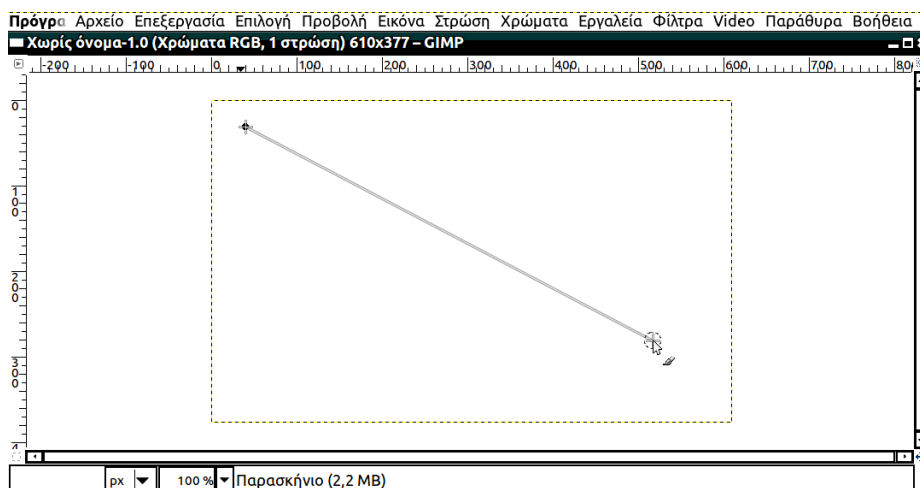
Σχήμα 3.50. Αρχικό σημείο



Κλικ στο πινέλο στην εργαλειοθήκη. Κλικ στην εικόνα όπου θέλετε να αρχίζει ή να τελειώνει μια γραμμή. Μια μοναδική στιγμή θα εμφανιστεί στην οθόνη. Το μέγεθος αυτής της στιγμής αναπαριστά το τρέχον μέγεθος του πινέλου, που μπορείτε να αλλάξετε στο διάλογο πινέλου (δείτε [Τμήμα 3.2, «Διάλογος πινέλων»](#)). Τώρα, ας ξεκινήσουμε τη σχεδίαση μιας γραμμής. Κρατείστε πατημένο το πλήκτρο **Shift**.

#### 5. Σχεδίαση της γραμμής

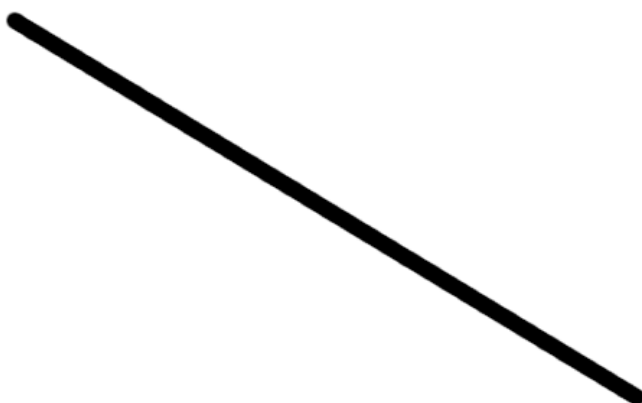
### Σχήμα 3.51. Σχεδίαση της γραμμής



Αφού έχετε ένα αρχικό σημείο και ενώ πατάτε το πλήκτρο **Shift**, θα δείτε μια ευθεία γραμμή που ακολουθεί τον δρομέα. Πατήστε το πρώτο πλήκτρο στο ποντίκι (το πιο αριστερό συνήθως) και αφήστε το. Κατά τη διάρκεια όλου αυτού του «πατήματος» του πλήκτρου του ποντικιού, χρειάζεται να διατηρείτε το πλήκτρο **Shift** πατημένο.

## 6. Τελικό

### Σχήμα 3.52. Τελική εικόνα



Αυτό είναι ένα ισχυρό χαρακτηριστικό. Μπορείτε να σχεδιάσετε ευθείες γραμμές με οποιοδήποτε από τα εργαλεία σχεδίασης. Μπορείτε ακόμα να σχεδιάσετε περισσότερες γραμμές στο τέλος. Το τελευταίο βήμα είναι να αφήσετε το πλήκτρο **Shift**. Και ιδού το έχετε. Μερικά περισσότερα παραδείγματα φαίνονται παρακάτω. Χαρούμενο GIMP!



4.10. Διαχωρισμός αντικειμένου από το  
παρασκήνιο του



5.2. Παραδείγματα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 5.2. Παραδείγματα

Σχήμα 3.53. Παράδειγμα I

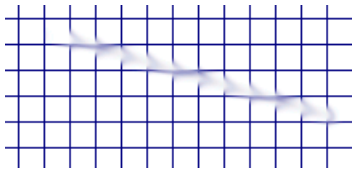


Σημειώστε χρήση χρώματος από διαβάθμιση.

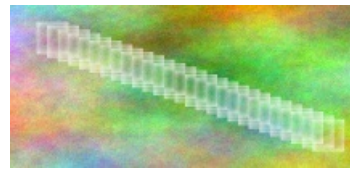


Επιλέξτε το εργαλείο κλωνοποίησης και ορίστε την πηγή στο μοτίβο «φύλλα σφένδαμου».

Σχήμα 3.54. Παράδειγμα II



Χρησιμοποιείστε **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Πλέγμα** για να δημιουργήσετε ένα πλέγμα.  
Χρησιμοποιείστε το εργαλείο μουτζούρας για σχεδιάσετε μια γραμμή με ένα ελαφρώς μεγαλύτερο πινέλο.



Χρησιμοποιείστε **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Σύννεφα** → **Πλάσμα** για να δημιουργήσετε ένα όμορφο σύννεφο πλάσματος. Χρησιμοποιείστε τη σβήστρα με ένα τετράγωνο πινέλο για σχεδιάσετε μια γραμμή.

### Σχήμα 3.55. Παράδειγμα III

---



Χρησιμοποιείτε το εργαλείο επιλογής ορθογωνίου για να επιλέξετε ένα ορθογώνιο και έπειτα γεμίστε την επιλογή με ανοιχτό γαλάζιο χρώμα. Επιλέξτε το εργαλείο ξανοίγματος/σκοτεινιάσματος. Ορίστε τον τύπο σε ξάνοιγμα και ζωγραφίστε κατά μήκος της επάνω και αριστερής πλευράς χρησιμοποιώντας ένα πινέλο κατάλληλου μεγέθους. Ορίστε τον τύπο σε σκοτεινίασμα και ζωγραφίστε δεξιά και κάτω.



## Κεφάλαιο 4. Ξεκολλώντας

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Ξεκόλλημα](#)

##### [1.1. Κόλλημα!](#)

##### [1.2. Συνηθισμένα αίτια μη ανταπόκρισης του GIMP](#)

## 1. Ξεκόλλημα

### 1.1. Κόλλημα!

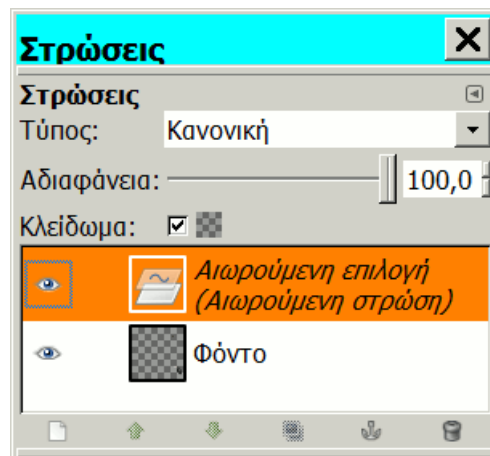
Εντάξει, κολλήσατε. Προσπαθείτε να χρησιμοποιήσετε ένα από τα εργαλεία σε μια εικόνα και δεν συμβαίνει τίποτα και οτιδήποτε κάνετε δεν αποδίδει. Οι γραθιές αρχίζουν να σφίγγονται και το πρόσωπο σας ζεσταίνεται. Πρόκειται να υποχρεωθείτε να σκοτώσετε το πρόγραμμα και να χάσετε όλη τη δουλειά σας; Αυτό βρωμάει!

Λοιπόν, για περιμένετε. Αυτό συμβαίνει αρκετά συχνά, ακόμα και σε ανθρώπους που χρησιμοποιούν το GIMP για πολύ χρόνο, αλλά γενικά η αιτία δεν είναι τόσο δύσκολο να επεξεργαστεί (και να διορθωθεί) εάν ξέρετε πού να κοιτάξετε. Ας ηρεμήσουμε και να ελέγξουμε μια λίστα που ενδεχομένως θα μας δώσει τη λύση.

### 1.2. Συνηθισμένα αίτια μη ανταπόκρισης του GIMP

#### 1.2.1. Υπάρχει μια αιωρούμενη επιλογή

Σχήμα 4.1. Ο διάλογος στρώσεων δείχνει μια αιωρούμενη επιλογή.



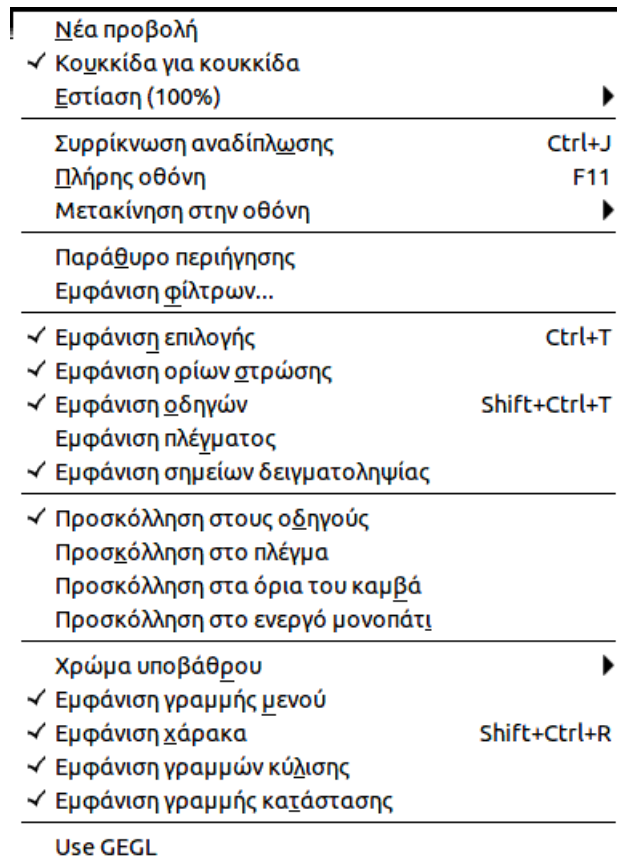
*Το Πρόβλημα:* Εάν υπάρχει μια αιωρούμενη επιλογή, πολλές ενέργειες είναι αδύνατες μέχρι η αιωρούμενη

επιλογή να ακυρωθεί. Για να το ελέγξετε, κοιτάξτε το διάλογο στρώσεων (ώστε να βεβαιωθείτε ότι έχει οριστεί για την εικόνα που δουλεύεται) και δείτε εάν η κορυφαία στρώση λέγεται «Αιωρούμενη επιλογή».

*How to solve:* Either anchor the floating selection, or convert it into an ordinary (non-floating) layer. If you need help on how to do this, see [☒Floating Selections](#).

## 1.2.2. Η επιλογή είναι κρυμμένη

Σχήμα 4.2. Ξεκόλλημα εμφάνισης μενού επιλογής



Στο μενού προβολή, βεβαιωθείτε ότι "Προβολή επιλογής" είναι σημειωμένο.

*Το πρόβλημα:* Εάν αυτό είναι το πρόβλημα, απλά και μόνο διαβάζοντας αυτό θα σας έχει κάνει ήδη να το συνειδητοποιήσετε, προφανώς, αλλά ας το εξηγήσουμε: Μερικές φορές η τρεμάμενη περιβάλλουσα γραμμή της επιλογής είναι ενοχλητική, επειδή κάνει δύσκολη την παρατήρηση σημαντικών λεπτομερειών της εικόνας, έτσι το GIMP σας δίνει τη δυνατότητα της απόκρυψης της επιλογής αποεπιλέγοντας Εμφάνιση επιλογής στο μενού Προβολή. Είναι όμως εύκολο να το ξεχάσετε.

*Η λύση:* απλά πηγαίετε στο μενού εικόνας Προβολή και εάν το Εμφάνιση επιλογής είναι αποεπιλεγμένο, πατήστε το..

## 1.2.3. Ενεργείτε εκτός της επιλογής

### Σχήμα 4.3. Ξεκόλλημα επιλέγοντας όλα

<b>Όλα</b>	<b>Ctrl+A</b>
Τίποτα	Shift+Ctrl+A
<b>Αντιστροφή</b>	<b>Ctrl+I</b>
Αιώρηση	Shift+Ctrl+L
<b>Κατά χρώμα</b>	<b>Shift+O</b>
Από μονοπάτι	Shift+V
<b>Επεξεργαστής επιλογής</b>	
Αμβλυνση...	
Όξυνση	
Συρρίκνωση...	
Επέκταση...	
Περίγραμμα...	
Παραμόρφωση...	
<b>Στρογγυλεμένο ορθογώνιο...</b>	
<b>Εναλλαγή γρήγορης μάσκας</b>	<b>Shift+Q</b>
Αποθήκευση σε κανάλι	
Σε μονοπάτι	

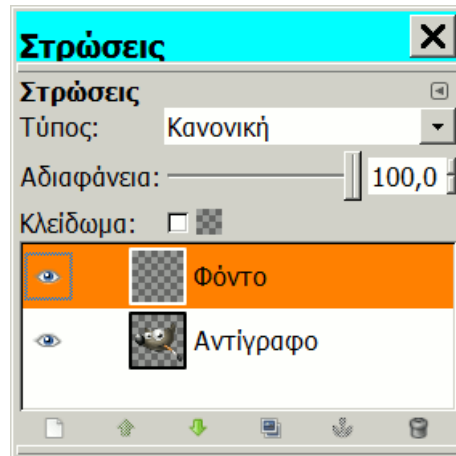
Πατήστε «Όλα» στο μενού επιλογή για να βεβαιωθείτε ότι όλα έχουν επιλεγεί.

*Η λύση:* Εάν κάνοντας αυτό καταστράφηκε η επιλογή που θέλατε να κρατήσετε, πληκτρολογείτε **Ctrl + Z** (αναίρεση) μερικές φορές για να το επαναφέρετε και έπειτα θα επεξεργαστούμε πού είναι το πρόβλημα. Υπάρχουν κάποιες πιθανότητες. Εάν δεν μπορούσατε να δείτε καμία επιλογή, θα μπορούσε να ήταν πολύ μικρή ή ακόμα και μία που δεν περιέχει καθόλου εικονοστοιχεία. Εάν αυτή είναι η περίπτωση δεν είναι σίγουρα η επιλογή που θέλατε να κρατήσετε. Εάν μπορείτε να δείτε μια επιλογή αλλά νομίσατε ότι ήταν εκεί μέσα, μπορεί να έχει αντιστραφεί. Ο πιο απλός τρόπος να το διαπιστώσετε είναι να πατήσετε το κουμπί της γρήγορης μάσκας: η επιλεγμένη περιοχή θα καθαριστεί και η ανεπίλεκτη περιοχή θα καλυφθεί. Εάν αυτό είναι το πρόβλημα, τότε μπορείτε να το επιλύσετε κλείνοντας τη γρήγορη μάσκα και επιλέγοντας αντιστροφή στο μενού **Επιλογή**.

#### 1.2.4. Η ενεργή περιοχή σχεδίασης δεν είναι ορατή

#### Σχήμα 4.4. Ξεκόλλημα της αφανούς στρώσης

---



Ο διάλογος στρώσεων με την ορατότητα απενεργοποιημένη για την ενεργή στρώση.

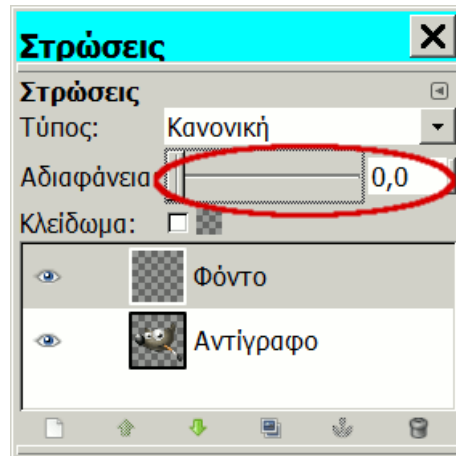
*Το πρόβλημα:* Ο διάλογος στρώσεων σας δίνει την ικανότητα να εναλλάξετε την ορατότητα κάθε στρώσης ναί ή όχι. Κοιτάξτε το διάλογο στρώσεων και δείτε εάν η στρώση στην οποία προσπαθείτε να εργασθείτε είναι ενεργή (δηλ. σκοτεινή) και έχει το σύμβολο ενός ματιού στα αριστερά της. Εάν όχι, να το πρόβλημα.

*Η λύση:* Εάν η επιθυμητή στρώση δεν είναι ενεργή, πατήστε την στο διάλογο στρώσεων για να την ενεργοποιήσετε. (Εάν καμία στρώση δεν είναι ενεργή, το ενεργό σχέδιο θα μπορούσε να είναι ένα κανάλι - μπορείτε να κοιτάξετε στην καρτέλα καναλιών στο διάλογο στρώσεων για να δείτε. Αυτό, όμως, δεν αλλάζει τη λύση.) Εάν το εικονίδιο του ματιού δεν εμφανιστεί, πατήστε στο διάλογο στρώσεων στην αριστερή άκρη για να τον αλλάξετε: αυτό θα πρέπει να κάνει τη στρώση ορατή. Δείτε την ενότητα βοήθειας για τον [Διάλογο στρώσεων](#) εάν χρειάζοσαστε περισσότερη βοήθεια.

#### 1.2.5. Η ενεργή περιοχή σχεδίασης είναι διαφανής

---

#### Σχήμα 4.5. Ξεκόλλημα διαφάνειας στρώσης



Ο διάλογος στρώσεων με μηδενισμένη αδιαφάνεια για την ενεργό στρώση.

*Το πρόβλημα* Όταν η αδιαφάνεια ορίζεται στο 0 στη στρώση, δεν μπορείτε να δείτε τίποτα από αυτά που σχεδιάζετε. Κοιτάξτε τον ολισθητή **Αδιαφάνεια** και δείτε σε ποια πλευρά είναι τοποθετημένος ο ολισθητής. Εάν είναι στην πιο αριστερή πλευρά, αυτό είναι το πρόβλημα σας.

*Η λύση:* Μετακίνηση του ολισθητή.

#### 1.2.6. Προσπαθείτε να ενεργήσετε έξω από τη στρώση

*Το Πρόβλημα:* Στο GIMP, οι στρώσεις δεν χρειάζεται να έχουν τις ίδιες διαστάσεις όπως η εικόνα: μπορεί να είναι μεγαλύτερες ή μικρότερες. Εάν προσπαθείτε να βάψετε έξω από τα όρια της στρώσης δεν συμβαίνει τίποτα. Για να δείτε εάν αυτό συμβαίνει, κοιτάξτε για ένα διακεκομμένο μαύρο και κίτρινο ορθογώνιο που δεν περιέχει την περιοχή που προσπαθείτε να σχεδιάσετε.

*Η Λύση:* Πρέπει να μεγαλώσετε τη στρώση. Υπάρχουν δύο εντολές στον πάτο του μενού στρώσης που σας επιτρέπουν να το κάνετε: Στρώση στο μέγεθος της εικόνας, που ορίζει τα όρια της στρώσης να ταιριάζουν με τα όρια της εικόνας και μέγεθος οριακής στρώσης, που φέρνει ένα διάλογο που σας επιτρέπει να βάλετε τις διαστάσεις της στρώσης όπως θέλετε.

#### 1.2.7. Αυτή η εικόνα είναι σε κατάσταση από ευρετήριο.

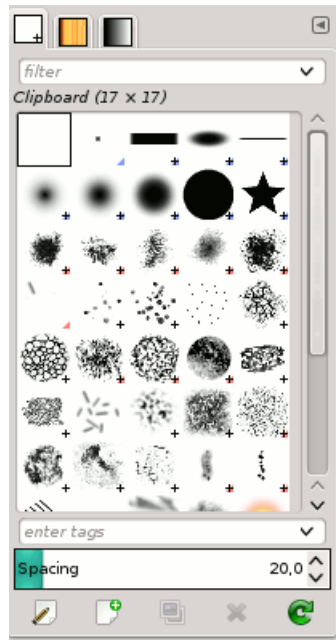
*Το Πρόβλημα:* Το GIMP μπορεί να χειριστεί τρεις διαφορετικές καταστάσεις χρώματος [☑RGB\(A\), από ευρετήριο και γκρι κλίμακα](#). Η κατάσταση χρώματος από ευρετήριο χρησιμοποιεί ένα χρωματολόγιο, όπου όλα τα χρησιμοποιούμενα χρώματα στην εικόνα είναι από ευρετήριο. Ο [☑επιλογέας χρώματος](#) στο GIMP όμως, σας επιτρέπει να επιλέξετε RGB χρώματα. Αυτό σημαίνει ότι, εάν προσπαθείτε να βάψετε με ένα διαφορετικό χρώμα από αυτό του χρωματολογίου, θα καταλήξετε σε πολύ απρόβλεπτα αποτελέσματα (π.χ. βάφει με λάθος χρώμα ή δεν μπορείτε να βάψετε).

*Η λύση:* Χρησιμοποιείτε πάντοτε την κατάσταση χρώματος RGB για βάψιμο σε εικόνες. Μπορείτε να επιβεβαιώσετε και να επιλέξετε άλλη κατάσταση χρώματος από το στοιχείο μενού [☑Κατάσταση στο μενού](#) στο μενού **Εικόνα**.

## 1.2.8. Η σβήστρα και τα πινέλα δεν δουλεύουν πια

Έχετε επιλέξει το πινέλο προχείρου και το πρόχειρο είναι κενό.

**Σχήμα 4.6. Κενό πινέλο προχείρου**



5.2. Παραδείγματα



Μέρος II. Πώς θα γίνω μάγος του GIMP;

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## Μέρος II. Πώς θα γίνω μάγος του GIMP;

### Πίνακας Περιεχομένων

#### 5. Εισαγωγή εικόνων στο GIMP

1. Τύποι εικόνας
2. Δημιουργία νέων αρχείων
3. Άνοιγμα αρχείων
  - 3.1. Άνοιγμα αρχείου
  - 3.2. Άνοιγμα τοποθεσίας
  - 3.3. Άνοιγμα πρόσφατου
  - 3.4. Χρήση εξωτερικών προγραμμάτων
  - 3.5. Διαχειριστής αρχείου
  - 3.6. Σύριμο και απόθεση
  - 3.7. Αντιγραφή και επικόλληση
  - 3.8. Περιηγητής εικόνας

#### 6. Εξαγωγή εικόνων από το GIMP

1. Αρχεία
  - 1.1. Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων
  - 1.2. Τύποι αρχείων
2. Προετοιμασία εικόνων για τον ιστό
  - 2.1. Εικόνες με βέλτιστη αναλογία μεγέθους/ποιότητας
  - 2.2. Επιπρόσθετη μείωση του μεγέθους αρχείου
  - 2.3. Αποθήκευση εικόνων με διαφάνεια

#### 7. Ζωγράφισμα με το GIMP

1. Η επιλογή
  - 1.1. Άμβλυση
  - 1.2. Κάνοντας μια επιλογή μερικώς διαφανή
2. Δημιουργία και χρήση επιλογών
  - 2.1. Μετακίνηση επιλογής
  - 2.2. Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών
3. Η σύντομη μάσκα
  - 3.1. Επισκόπηση
  - 3.2. Ιδιότητες
4. Χρήση της κατάστασης γρήγορης μάσκας
5. Μονοπάτια
  - 5.1. Δημιουργία μονοπατιού
  - 5.2. Ιδιότητες μονοπατιού
  - 5.3. Μονοπάτια και επιλογές
  - 5.4. Μετασχηματισμός μονοπατιών
  - 5.5. Χρωματισμός μονοπατιού
  - 5.6. Μονοπάτια και κείμενο
  - 5.7. Μονοπάτια και αρχεία SVG

#### 6. Πινέλα

7. Προσθήκη νέων πινέλων
8. Το πλαίσιο διαλόγου GIH
9. Διάφορα μεγέθη πινέλων

9.1. Πώς μεταβάλλετε το ύψος του πινέλου

9.2. Γρήγορη δημιουργία πινέλου

10. Διαβαθμίσεις

11. Μοτίβα

12. Παλέτες

12.1. Χρωματολόγιο

13. Προρρυθμίσεις

14. Σχεδίαση απλών αντικειμένων

14.1. Σχεδίαση ευθείας γραμμής

14.2. Δημιουργία βασικού σχήματος

8. Συνδυασμός εικόνων

1. Εισαγωγή στις στρώσεις

1.1. Ιδιότητες στρώσης

2. Καταστάσεις στρώσεων

3. Δημιουργία νέων στρώσεων

4. Ομάδες στρώσεων

9. Διαχείριση κειμένου

1. Διαχείριση κειμένου

1.1. Περιοχή κειμένου

1.2. Διαχείριση στρώσης κειμένου

1.3. Εργαλειοθήκη κειμένου

1.4. Μενού συνάφειας κειμένου

2. Κείμενο

2.1. Διακόσμηση κειμένου

2.2. Προσθήκη γραμματοσειρών

2.3. Προβλήματα γραμματοσειρών

10. Βελτιστοποίηση φωτογραφιών

1. Εργασία με κάμερες ψηφιακών φωτογραφιών

1.1. Εισαγωγή

1.2. Βελτίωση σύστασης

1.3. Βελτίωση χρωμάτων

1.4. Ρύθμιση οξύτητας

1.5. Αφαίρεση ανεπιθύμητων αντικειμένων από εικόνα

1.6. Αποθήκευση των αποτελεσμάτων σας

11. Διαχείριση χρώματος στο GIMP

1. Διαχείριση χρώματος στο GIMP

1.1. Προβλήματα παραγωγής χωρίς διαχείριση χρώματος

1.2. Εισαγωγή στην παραγωγή με διαχείριση χρώματος

12. Εμπλουτισμός του GIMP

1. Διάλογος προτιμήσεων

1.1. Εισαγωγή

1.2. Πόροι συστήματος

1.3. Διαχείριση χρώματος

1.4. Τόπος παιχνιδιού

1.5. Επιλογές εργαλείου

1.6. Προτιμήσεις προεπιλεγμένης εικόνας

1.7. Πλέγμα προεπιλεγμένης εικόνας

1.8. Διεπαφή

1.9. Θέμα

1.10. Θέμα

1.11. Εργαλειοθήκη

- [1.12. Προεπειλογές διαλόγων](#)
- [1.13. Σύστημα βοήθειας](#)
- [1.14. Εμφάνιση](#)
- [1.15. Διαχείριση παραθύρου](#)
- [1.16. Παράθυρα εικόνας](#)
- [1.17. Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#)
- [1.18. Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης](#)
- [1.19. Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας](#)
- [1.20. Συσκευές εισόδου](#)
- [1.21. Ελεγκτές εισόδου](#)
- [1.22. Φάκελοι](#)
- [1.23. Φάκελοι δεδομένων](#)

## [2. Πλέγματα και οδηγοί](#)

- [2.1. Το πλέγμα εικόνας](#)
- [2.2. Οδηγοί](#)

## [3. Απόδοση πλέγματος](#)

- [4. Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης](#)
- [5. Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού](#)
- [6. Προσαρμογή αρχικής οθόνης](#)

## [13. Σενάρια](#)

### [1. Πρόσθετα](#)

- [1.1. Εισαγωγή](#)
- [1.2. Χρήση προσθέτων](#)
- [1.3. Εγκατάσταση νέων προσθέτων](#)
- [1.4. Συγγραφή προσθέτων](#)

### [2. Χρήση σεναρίων Script-Fu](#)

- [2.1. Script-Fu;](#)
- [2.2. Εγκατάσταση Script-Fus](#)
- [2.3. Επιτρεπτά και μη](#)
- [2.4. Διάφορα είδη Script-Fus](#)
- [2.5. Αυτόνομα σενάρια](#)
- [2.6. Εικονοεξαρτώμενα σενάρια](#)

### [3. Μάθημα Script-Fu](#)

- [3.1. Εξοικείωση με το Scheme](#)
- [3.2. Μεταβλητές και συναρτήσεις](#)
- [3.3. Λίστες, λίστες και πάλι λίστες](#)
- [3.4. Το πρώτο σας σενάριο Script-Fu](#)
- [3.5. Δίνοντας στο σενάριό μας περισσότερη ψυχή](#)
- [3.6. Επέκταση του σεναρίου πλαισίου κειμένου](#)
- [3.7. Το σενάριο σας και η λειτουργία του](#)





## Κεφάλαιο 5. Εισαγωγή εικόνων στο GIMP

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Τύποι εικόνας](#)

#### [2. Δημιουργία νέων αρχείων](#)

#### [3. Άνοιγμα αρχείων](#)

##### [3.1. Άνοιγμα αρχείου](#)

##### [3.2. Άνοιγμα τοποθεσίας](#)

##### [3.3. Άνοιγμα πρόσφατου](#)

##### [3.4. Χρήση εξωτερικών προγραμμάτων](#)

##### [3.5. Διαχειριστής αρχείου](#)

##### [3.6. Σύρσιμο και απόθεση](#)

##### [3.7. Αντιγραφή και επικόλληση](#)

##### [3.8. Περιηγητής εικόνας](#)

Αυτό το κεφάλαιο αναφέρεται στην εισαγωγή εικόνων στο GIMP. Εξηγεί τη δημιουργία νέων εικόνων, τη φόρτωση εικόνων από αρχεία, το σάρωμα τους και τη δημιουργία στιγμιοτύπων.

Αλλά πρώτα θέλουμε να σας εισάγουμε στη γενική δομή εικόνων στο GIMP.

### 1. Τύποι εικόνας

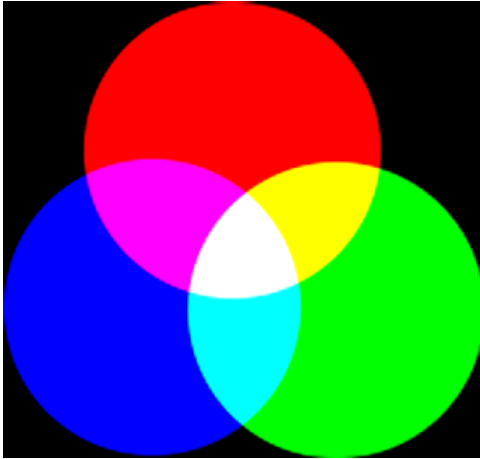
---

Είναι δελεαστικό να σκεφτόμαστε μια *εικόνα* σαν κάτι που αντιστοιχεί σε μία απλή εμφάνιση παραθύρου, ή σε ένα απλό αρχείο όπως ένα αρχείο [JPEG](#). Στην πραγματικότητα, όμως, μια εικόνα του GIMP είναι μια περίπλοκη δομή που περιέχει μια στοιβή στρώσεων και πολλούς άλλους τύπους αντικειμένων: μια μάσκα επιλογής, ένα σύνολο καναλιών, ένα σύνολο μονοπατιών, ένα ιστορικό "αναιρέσεων" κλ. Σ' αυτό το τμήμα θα κοιτάξουμε διεξοδικά τα συστατικά της εικόνας του GIMP και τα πράγματα που μπορείτε να κάνετε με αυτά.

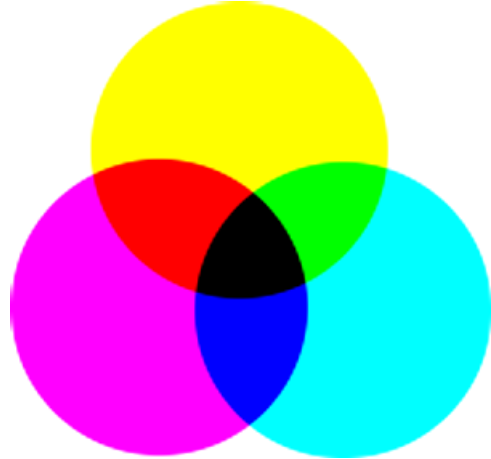
Η πιο βασική ιδιότητα της εικόνας είναι η *κατάσταση* της. Υπάρχουν τρεις δυνατές καταστάσεις RGB, κλίμακα του γκρι και από ευρετήριο. RGB σημαίνει κόκκινο-πράσινο-γαλάζιο και δείχνει ότι κάθε σημείο της εικόνας αντιπροσωπεύεται από ένα «κόκκινο» επίπεδο, ένα «πράσινο» επίπεδο, και ένα «γαλάζιο» επίπεδο, αντιπροσωπεύοντας μια πλήρως χρωματιστή εικόνα. Κάθε κανάλι χρώματος έχει 256 δυνατά επίπεδα έντασης. Περισσότερες λεπτομέρειες στο [χρωματικά πρότυπα](#)

Στην εικόνα γκρι κλίμακας, κάθε σημείο αναπαριστάνεται από τιμές φωτεινότητας, από το 0 (μαύρο) έως 255 (λευκό), με τις ενδιάμεσες τιμές να αναπαριστούν διάφορα επίπεδα του γκρι.

## Σχήμα 5.1. Συστατικά του RGB και CMY χρωματικού μοντέλου



Στο RGB χρωματικό μοντέλο, ανάμιξη κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου δίνουν λευκό, που είναι αυτό που συμβαίνει στην οθόνη σας.

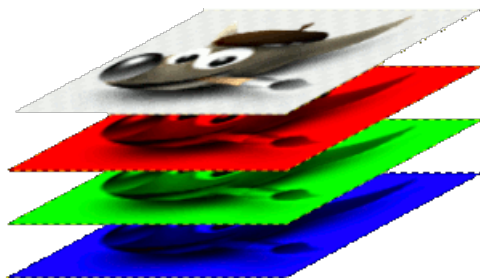


Στο χρωματικό μοντέλο CMY(K), ανάμιξη γαλάζιου, ματζέντα και κίτρινου δίνει μαύρο, που είναι αυτό που συμβαίνει όταν τυπώνετε σε άσπρο χαρτί. Ο εκτυπωτής θα χρησιμοποιήσει στην πραγματικότητα το μαύρο φυσίγγιο για οικονομικούς λόγους και καλύτερη απόδοση χρώματος.

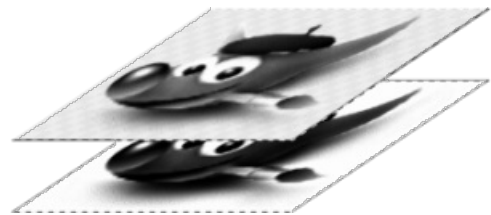
Ιδεατά, η διαφορά μεταξύ της εικόνας γκρι κλίμακας και μιας εικόνας RGB είναι ο αριθμός των «χρωματικών καναλιών»: μια εικόνα γκρι κλίμακας έχει μία· η RGB εικόνα έχει τρεις. Μία RGB εικόνα μπορεί να θεωρηθεί σαν τρεις επικαθήμενες εικόνες γκρι κλίμακας: μία κόκκινη, μία πράσινη και μία γαλάζια.

Στην πραγματικότητα, οι εικόνες RGB και γκρι κλίμακας έχουν ένα επιπλέον χρωματικό κανάλι που λέγεται το κανάλι, *άλφα*, που αντιπροσωπεύει αδιαφάνεια. Όταν η τιμή *άλφα* στη συγκεκριμένη θέση στη δοσμένη στρώση είναι μηδέν, η στρώση είναι πλήρως διαφανής και το χρώμα σ' αυτή τη θέση προσδιορίζεται από ό,τι βρίσκεται από κάτω. Όταν το *άλφα* είναι μέγιστο (255), η στρώση είναι αδιαφανής, και το χρώμα προσδιορίζεται από το χρώμα της στρώσης. Ενδιάμεσες τιμές *άλφα* αντιστοιχούν σε διάφορους βαθμούς διαφάνειας/αδιαφάνειας: το χρώμα στη θέση είναι μια αναλογική ανάμιξη χρώματος από τη στρώση και του χρώματος από κάτω.

## Σχήμα 5.2. Παράδειγμα μιας εικόνας σε κατάσταση RGB και γκρι κλίμακας



Μια εικόνα σε κατάσταση RGB, με τα αντίστοιχα κανάλια σε κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο.



Μια εικόνα σε κατάσταση γκρι κλίμακας με τα αντίστοιχα κανάλια φωτεινότητας.

Στο GIMP, κάθε χρωματικό κανάλι, συμπεριλαμβανόμενου του άλφα καναλιού, έχει δυνατές τιμές από 0 έως 255, δηλαδή στην ορολογία των υπολογιστών ένα βάθος 8 δυαδικών. Μερικές ψηφιακές κάμερες μπορούν να παράγουν αρχεία εικόνας με βάθος 16 δυαδικών ανά χρωματικό κανάλι. Το GIMP δεν μπορεί να φορτώσει τέτοια αρχεία χωρίς απώλεια ανάλυσης. Στις περισσότερες περιπτώσεις τα αποτελέσματα είναι πολύ λεπτά που δεν ανιχνεύονται από το ανθρώπινο μάτι, αλλά σε μερικές περιπτώσεις κυρίως εκεί όπου υπάρχουν μεγάλες περιοχές με αργά μεταβαλλόμενες διαβαθμίσεις χρώματος, η διαφορά μπορεί να είναι αντιληπτή.

**Σχήμα 5.3. Παράδειγμα εικόνας με άλφα κανάλι**



Κόκκινο κανάλι



Πράσινο κανάλι



Μπλε κανάλι



Το κανάλι άλφα δείχνει την περιοχή της εικόνας που είναι διαφανής.



Μια χρωματιστή εικόνα σε κατάσταση RGB με ένα άλφα κανάλι.

Ο τρίτος τύπος εικόνων από ευρετήριο, είναι λίγο πιο περίπλοκο για να γίνει κατανοητό. Σε εικόνα από ευρετήριο, μόνο ένα περιορισμένο σύνολο από ξεχωριστά χρώματα χρησιμοποιείται, συνήθως 256 ή πιο λίγα. Αυτά τα χρώματα από το «χρωματολόγιο» της εικόνας, όπου σε κάθε σημείο στην εικόνα αντιστοιχίζεται ένα χρώμα από το χρωματολόγιο. Οι εικόνες από ευρετήριο έχουν το πλεονέκτημα ότι μπορούν να αναπαραχθούν στον υπολογιστή με ένα τρόπο που καταναλώνει σχετικά μικρή μνήμη και πριν από πολλά χρόνια χρησίμευαν αρκετά. Καθώς περνά ο καιρός, χρησιμοποιούνται όλο και λιγότερο, αλλά εξακολουθούν να είναι ακόμα αρκετά σημαντικές, ώστε να αξίζει να υποστηρίζονται στο GIMP. (Επίσης, υπάρχουν κάποια σημαντικά είδη χειρισμών εικόνας, που υλοποιούνται πιο εύκολα με εικόνες από ευρετήριο, παρά με εικόνες συνεχούς χρώματος RGB.)

Μερικοί τύποι αρχείων που χρησιμοποιούνται συχνά, (συμπεριλαμβανόμενων των [GIF](#) και [PNG](#)) παράγουν εικόνες από ευρετήριο όταν ανοίγονται στο GIMP. Πολλά από τα εργαλεία του GIMP δεν δουλεύουν πολύ καλά σε εικόνες από ευρετήριο -και πολλά φίλτρα δεν δουλεύουν καθόλου- λόγω του περιορισμένου αριθμού των διαθέσιμων χρωμάτων. Λόγω αυτού, είναι συνήθως καλύτερο να μετατρέπεται μια εικόνα από χρωματολόγιο σε κατάσταση RGB πριν να επεξεργαστεί. Εάν είναι αναγκαίο, μπορείτε να μετατρέψετε την εικόνα πάλι στην κατάσταση από ευρετήριο όταν είστε έτοιμοι να την αποθηκεύσετε.

Το GIMP κάνει εύκολα την αλλαγή εικόνας από ένα τύπο σε έναν άλλο, χρησιμοποιώντας την εντολή [κατάσταση](#) στο μενού εικόνας. Μερικοί τύποι μετατροπών, φυσικά (RGB σε κλίμακα του γκρι ή από ευρετήριο, για παράδειγμα) χάνουν πληροφορίες που δεν μπορούν να ανακτηθούν μετατρέποντας αντίστροφα προς την άλλη κατεύθυνση.



Εάν προσπαθείτε να χρησιμοποιήσετε ένα φίλτρο σε μια εικόνα και αυτό φαίνεται αχνό στο μενού, η συνηθισμένη αιτία είναι ότι η εικόνα (ή πιο ειδικά η στρώση) που δουλεύετε είναι λαθεμένος τύπος. Πολλά φίλτρα δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εικόνες από ευρετήριο. Μερικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο σε εικόνες RGB, ή μόνο σε εικόνες γκρι κλίμακας. Μερικά επίσης απαιτούν την παρουσία ή την απουσία ενός άλφα καναλιού. Συνήθως η λύση του προβλήματος είναι η μετατροπή της εικόνας σε διαφορετικό τύπο, κατά κανόνα σε RGB.



Μέρος II. Πώς θα γίνω μάγος του GIMP;



2. Δημιουργία νέων αρχείων

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2. Δημιουργία νέων αρχείων

---

Χρησιμοποιήστε **Αρχείο** → **Νέο** για να ανοίξετε το διάλογο **Δημιουργία μιας νέας εικόνας**. Τροποποιήστε το αρχικό πλάτος και ύψος του αρχείου ή χρησιμοποιείστε τις προκαθορισμένες τιμές και έπειτα δημιουργήστε ένα αρχείο νέας εικόνας. Περισσότερες πληροφορίες για το διάλογο **Δημιουργία μιας νέας εικόνας** μπορεί να βρεθούν στο [Τμήμα 2.2. «Νέο...»](#).






## 3. Άνοιγμα αρχείων

Υπάρχουν πολλοί τρόποι ανοίγματος μιας υπάρχουσας εικόνας στο GIMP:

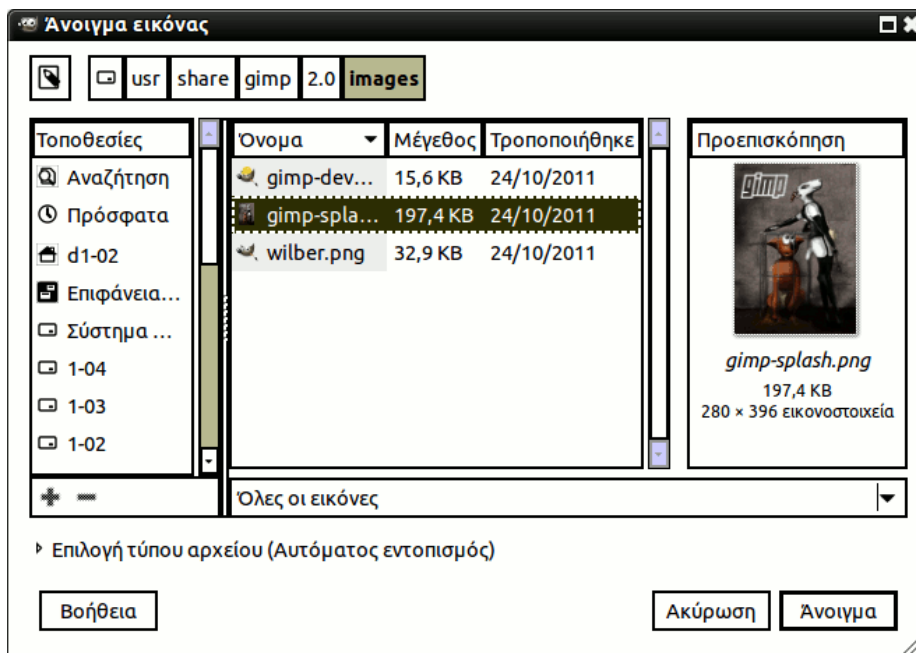
### 3.1. Άνοιγμα αρχείου

Ο πιο προφανής τρόπος να ανοιχθεί μια υπάρχουσα εικόνα είναι το μενού. Πατήστε **Αρχείο** → **Άνοιγμα** για να ανοίξετε το διάλογο **Άνοιγμα εικόνας**, που σας επιτρέπει να περιηγηθείτε στο αρχείο και πατήστε στο όνομα του. Αυτή η μέθοδος δουλεύει καλά, εάν ξέρετε το όνομα και την τοποθεσία του αρχείου που θέλετε να ανοίξετε. Αν και ο διάλογος **Άνοιγμα εικόνας** έχει ένα τμήμα προεπισκόπησης, δεν είναι εύκολο να βρείτε μια εικόνα με βάση μια μικρογραφία.

 **Σημείωση**

Όταν ανοίγετε ένα αρχείο, το GIMP πρέπει να προσδιορίσει τον τύπο του αρχείου. Δυστυχώς, η επέκταση αρχείου, όπως `.jpg`, δεν είναι αξιόπιστη: οι επεκτάσεις αρχείων ποικίλλουν από σύστημα σε σύστημα· οποιοδήποτε αρχείο μπορεί να μετονομαστεί έχοντας οποιαδήποτε επέκταση και υπάρχουν πολλοί λόγοι γιατί το όνομα ενός αρχείου μπορεί να μην έχει επέκταση. Το GIMP αρχικά προσπαθεί να αναγνωρίσει ένα αρχείο εξετάζοντας τα περιεχόμενά του - οι περισσότερες από τις συνήθως χρησιμοποιούμενες μορφές αρχείων έχουν «μαγικές επικεφαλίδες» που επιτρέπουν να αναγνωριστούν. Μόνο εάν το μαγικό δεν αποφέρει αποτελέσματα καταφεύγει το GIMP στη χρήση επέκτασης.

Σχήμα 5.4. Ο διάλογος «άνοιγμα εικόνας»




Το GIMP 2.2 εισήγαγε έναν νέο διάλογο **Άνοιγμα εικόνας** που δίνει πολλές δυνατότητες βοήθειας για γρήγορη περιήγηση σ' ένα αρχείο. Ίσως η πιο σημαντική είναι η ικανότητα δημιουργίας «σελιδοδεικτών», ή **τοποθεσιών**, για φακέλους που χρησιμοποιείτε συχνά. Ο κατάλογος των σελιδοδεικτών εμφανίζεται στην αριστερή πλευρά του διαλόγου. Οι σελιδοδείκτες στην κορυφή, όπως «επιφάνεια εργασίας», εμφανίζονται αυτόματα. Χρησιμοποιείτε το κουμπί **Προσθήκη** για να προσθέσετε τον τρέχοντα κατάλογο στη λίστα. Χρησιμοποιείτε το κουμπί **Αφαίρεση** για να διώξετε τον επιλεγμένο σελιδοδείκτη. Διπλοπατήστε σε ένα σελιδοδείκτη για να περιηγηθείτε αμέσως σε αυτό τον κατάλογο.

Το κέντρο του διαλόγου περιέχει μια λίστα των περιεχομένων του επιλεγμένου καταλόγου. Υποκατάλογοι εμφανίζονται στην κορυφή της λίστας και τα αρχεία από κάτω. Από προεπιλογή, όλα τα αρχεία στον κατάλογο αναφέρονται, αλλά μπορείτε να περιορίσετε τη λίστα σε αρχεία εικόνας συγκεκριμένου τύπου, χρησιμοποιώντας το μενού επιλογή τύπου αρχείου που εμφανίζεται κάτω από τη λίστα καταλόγων.

Όταν επιλέγετε μια εγγραφή αρχείου εικόνας στη λίστα, μια προεπισκόπηση εμφανίζεται στη δεξιά πλευρά του διαλόγου, μαζί με μερικές βασικές πληροφορίες για την εικόνα. Σημειώστε ότι οι προεπισκοπήσεις είναι λανθάνουσες, όταν δημιουργούνται και υπάρχουν μερικά πράγματα, που μπορείτε να κάνετε, μπορούν να προκαλέσουν μια επισκόπηση όχι σωστή. Εάν υποπτεύεστε ότι αυτό συμβαίνει, μπορείτε να εξαναγκάσετε μια νέα προεπισκόπηση να δημιουργηθεί κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** και πατώντας στην περιοχή προεπισκόπησης.

Από προεπιλογή, ένα πλαίσιο κειμένου **τοποθεσία** εμφανίζεται στο διάλογο άνοιγμα αρχείου. Εάν λείπει, τότε ο συνδυασμός πλήκτρων **Ctrl + L** εναλλάσσει αυτό το πλαίσιο κειμένου. Εναλλακτικά, μπορείτε να πατήσετε στο εικονίδιο του χαρτιού και του μολυβιού στην επάνω αριστερή γωνία για εναλλαγή του πλαισίου κειμένου.

 **Σημείωση**

Εάν επιλέξετε ένα όνομα αρχείου από τη λίστα και πατήσετε το κουμπί «Άνοιγμα» στην κάτω δεξιά γωνία του διαλόγου, σχεδόν πάντα το GIMP θα προσδιορίσει αυτόματα τον τύπο του αρχείου για σας. Στις σπάνιες περιπτώσεις -κυρίως εάν ο τύπος αρχείου είναι ασυνήθιστος και λείπει στο όνομα μια κατανοητή επέκταση, το GIMP ίσως αποτύχει στο σωστό προσδιορισμό του τύπου αρχείου. Πατήστε **Επιλογή τύπου αρχείου** στον πάτο του διαλόγου για να ορίσετε τον τύπο του αρχείου χειροκίνητα, εάν αυτό απαιτείται. Συνήθως, όμως, όταν το GIMP αποτυγχάνει να ανοίξει ένα αρχείο εικόνας, είναι κατεστραμμένο ή δεν υποστηρίζεται η μορφή του.

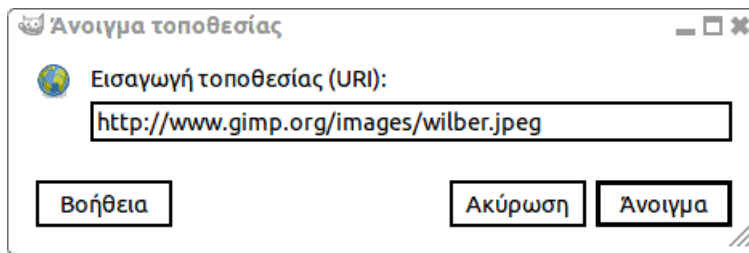




## 3.2. Άνοιγμα τοποθεσίας

Εάν αντί για όνομα αρχείου, έχετε μια URI (π.χ. διεύθυνση ιστού) για την εικόνα, μπορείτε να την ανοίξετε χρησιμοποιώντας το μενού, επιλέξτε **Αρχείο** → **Άνοιγμα τοποθεσίας...** από το μενού εικόνας. Αυτό σας φέρνει ένα μικρό διάλογο που σας επιτρέπει να εισάγετε (ή να επικολλήσετε) το URI.

Σχήμα 5.5. Ο διάλογος «Άνοιγμα τοποθεσίας»



Ο διάλογος «Άνοιγμα τοποθεσίας».





---

### 3.3. Άνοιγμα πρόσφατου

---

Ο πιο απλός τρόπος για να ανοίξετε μια εικόνα, που ανοίχτηκε πρόσφατα στα GIMP, ίσως είναι **Αρχείο** → **Άνοιγμα πρόσφατου**. Αυτό εμφανίζει μια κυλιόμενη λίστα των πιο πρόσφατα ανοιγμένων εικόνων με εικονίδιο δίπλα τους. Επιλέξτε και ανοίξτε την επιθυμητή εικόνα.



3.2. Άνοιγμα τοποθεσίας



3.4. Χρήση εξωτερικών προγραμμάτων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.4. Χρήση εξωτερικών προγραμμάτων

Το GIMP χρησιμοποιεί πρόσθετα για ανάγνωση και γράψιμο όλων των μορφών αρχείων εκτός από XCF. Αυτά τα πρόσθετα μπορεί να χρησιμοποιούν εξωτερικές βιβλιοθήκες ή προγράμματα. Για παράδειγμα, το GIMP δεν υποστηρίζει άμεσα το [PostScript](#). Αντί γι' αυτό, για διάβασμα (ή γράψιμο) αρχείων PostScript (επέκταση αρχείου `.ps` ή `.eps`), το GIMP χρειάζεται ένα ισχυρό ελεύθερο πρόγραμμα λογισμικού που λέγεται *Ghostscript*.

### 3.4.1. Εγκατάσταση *Ghostscript*

Οι διανομές Linux σχεδόν πάντοτε έρχονται με το Ghostscript ήδη εγκατεστημένο (όχι απαραίτητα με την πιο πρόσφατη έκδοση). Για άλλα λειτουργικά συστήματα, ίσως χρειαστεί να το εγκαταστήσετε οι ίδιοι. Να οι οδηγίες για εγκατάσταση του στα Windows:

- Πηγαίνετε στη σελίδα σχεδίου του Ghostscript στο Sourceforge [\[GHOSTSCRIPT\]](#).
- Κοιτάχτε για το πακέτο *gnu-gs* ή *ghostscript* (μόνο για μη εμπορική χρήση) και πηγαίνετε στο τμήμα λήψης.
- Κατεβάστε μία από τις έτοιμες διανομές για Windows, όπως `gs650w32.exe` ή `gs700w32.exe`.
- Ξεκινήστε το εκτελέσιμο αρχείο και ακολουθείστε τις οδηγίες για τη διαδικασία εγκατάστασης.
- Βάλτε στη μεταβλητή περιβάλλοντος `GS_PROG` το πλήρες όνομα του δυαδικού αρχείου `gswin32c` (π.χ. `C:\gs\gsX.YY\bin\gswin32c.exe`).

Τώρα θα πρέπει να μπορείτε να διαβάσετε αρχεία PostScript με το GIMP. Παρακαλώ, σημειώστε ότι δεν πρέπει να μετακινήσετε τους καταλόγους Ghostscript, μετά την ολοκλήρωση της εγκατάστασης. Η εγκατάσταση δημιουργεί εγγραφές μητρώου που επιτρέπουν στο Ghostscript να βρει τις βιβλιοθήκες του. (Αυτές οι οδηγίες είναι προσφορά του <http://www.kirchgeßner.net>.)





---

## 3.5. Διαχειριστής αρχείου

---

Εάν έχετε συνδέσει ένα τύπο αρχείου εικόνας με το GIMP, είτε όταν εγκαταστήσατε το GIMP είτε αργότερα, τότε μπορείτε να περιηγηθείτε στο αρχείο χρησιμοποιώντας ένα διαχειριστή αρχείου (όπως Nautilus ή Konqueror στο Linux, ή Windows Explorer στα Windows), και όταν το βρείτε, διπλό κλικ στο αρχείο. Εάν ρυθμίστηκε κατάλληλα, η εικόνα θα ανοίξει στο GIMP.



3.4. Χρήση εξωτερικών προγραμμάτων



3.6. Σύρσιμο και απόθεση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



### 3.6. Σύρσιμο και απόθεση

---

Σύρτε και αποθέστε ένα αρχείο στην εργαλειοθήκη του GIMP για να ανοίξετε το αρχείο. Σύρτε μια εικόνα σε μια ανοικτή εικόνα του GIMP, για να προσθέσετε το εναποτιθέμενο αρχείο ως μία νέα στρώση ή σύνολο στρώσεων, στην ήδη ανοικτή εικόνα.

Πολλές εφαρμογές υποστηρίζουν σύρσιμο και απόθεση μιας εικόνας στο GIMP, όπως για παράδειγμα, σύρτε μια εικόνα από το *Firefox* και αποθέστε την στην εργαλειοθήκη του GIMP.



3.5. Διαχειριστής αρχείου

3.7. Αντιγραφή και επικόλληση

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.7. Αντιγραφή και επικόλληση

Πατήστε **Αρχείο** → **Δημιουργία** → **Από το πρόχειρο** για να δημιουργήσετε μια νέα εικόνα από το πρόχειρο· εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **Επεξεργασία** → **Επικόλληση ως** → **Νέα εικόνα**. Πολλές εφαρμογές υποστηρίζουν αντιγραφή μιας εικόνας στο πρόχειρο που μπορεί έπειτα να επικολληθεί στο GIMP. Πολλά λειτουργικά συστήματα υποστηρίζουν αντιγραφή οθονών στο πρόχειρο. Το **Print Screen** τυπικά αντιγράφει την οθόνη στο πρόχειρο και το **alt + Print Screen** αντιγράφει μόνο το ενεργό παράθυρο. Η εκτύπωση της οθόνης δεν υποστηρίζεται καθολικά και επειδή το λειτουργικό σας σύστημα μπορεί να αντιγράφει μια εικόνα στο πρόχειρο, δε σημαίνει ότι το GIMP μπορεί να χρησιμοποιήσει την εικόνα από το πρόχειρο. Καλύτερα προσπαθήστε και δείτε αν δουλεύει.



3.6. Σύριμο και απόθεση



3.8. Περιηγητής εικόνας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





---

## 3.8. Περιηγητής εικόνας

Το Linux υποστηρίζει μια εφαρμογή διαχείρισης εικόνας που λέγεται *gThumb*. Πέρα από ένας εξαιρετικός περιηγητής εικόνας, μπορείτε να δεξιοπατήσετε σε μια εικόνα, να επιλέξετε **Άνοιγμα με**, έπειτα επιλέξετε το GIMP από τη λίστα επιλογών. Μπορείτε επίσης να σύρετε μια εικόνα από το *gThumb* στην εργαλειοθήκη του GIMP. Δείτε την αρχική σελίδα του *gThumb* στο [\[GTHUMB\]](#) για περισσότερες πληροφορίες. Άλλη παρόμοια εφαρμογή είναι το Geexie [\[GEEQIE\]](#).



3.7. Αντιγραφή και επικόλληση



Κεφάλαιο 6. Εξαγωγή εικόνων από το GIMP

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## Κεφάλαιο 6. Εξαγωγή εικόνων από το GIMP

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Αρχεία](#)

##### [1.1. Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων](#)

##### [1.2. Τύποι αρχείων](#)

#### [2. Προετοιμασία εικόνων για τον ιστό](#)

##### [2.1. Εικόνες με βέλτιστη αναλογία μεγέθους/ποιότητας](#)

##### [2.2. Επιπρόσθετη μείωση του μεγέθους αρχείου](#)

##### [2.3. Αποθήκευση εικόνων με διαφάνεια](#)

## 1. Αρχεία

Το GIMP μπορεί να διαβάσει και να γράψει μια μεγάλη ποικιλία τύπων γραφικών αρχείων. Με την εξαίρεση του εγγενούς τύπου αρχείου XCF του GIMP, ο χειρισμός των αρχείων γίνεται από πρόσθετα. Έτσι είναι σχετικά εύκολο να επεκταθεί το GIMP για να υποστηρίξει νέους τύπους αρχείων, όταν οι ανάγκες ανεβαίνουν.

### 1.1. Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων



#### Σημείωση

Στις προηγούμενες εκδόσεις του GIMP, όταν φορτώνετε μια εικόνα σε κάποια μορφή, ας πούμε JPG ή PNG, η εικόνα κρατούσε τη μορφή της και αποθηκευότανε στην ίδια μορφή με **αποθήκευση**. Με το GIMP-2.8, οι εικόνες φορτώνονται, εισάγονται, στη μορφή XCF ως νέα εργασία. Για παράδειγμα, η εικόνα «ηλιοτρόπιο.png» θα φορτωθεί ως «\*[ηλιοτρόπιο] (εισαγμένη)-1.0 (χρώμα από ευρετήριο, 1 στρώση)». Ο αρχικός αστερίσκος δείχνει ότι αυτό το αρχείο έχει αλαχθεί. Αυτή η εικόνα θα αποθηκευτεί ως «ηλιοτρόπιο.xcf» με **αποθήκευση**. Για να αποθηκεύσετε αυτήν την εικόνα σε άλλη μορφή πέρα από XCF, πρέπει να χρησιμοποιήσετε την **Εξαγωγή**.

Όταν τελειώσετε δουλεύοντας με μια εικόνα, θα θέλετε να αποθηκεύσετε τα αποτελέσματα. (Στην πραγματικότητα είναι συχνά καλή ιδέα να την αποθηκεύεται σε ενδιάμεσα στάδια επίσης: το GIMP είναι ένα πολύ αξιόπιστο πρόγραμμα, αλλά ακούσαμε φήμες, ίσως απόκρυφες, ότι είναι ίσως γνωστό σε περιέργες και μυστηριώδεις περιπτώσεις να καταρρέει.) Οι περισσότερες μορφές αρχείου που το GIMP μπορεί να ανοίξει, μπορούν επίσης να αποθηκευτούν. Υπάρχει, όμως, μια μορφή αρχείου που είναι ειδική: η εγγενής μορφή XCF του GIMP και είναι χρήσιμη επειδή αποθηκεύει *ο,τιδήποτε* για μια εικόνα, (σχεδόν οτιδήποτε· δεν αποθηκεύει πληροφορίες «ανάιρεσης»). Γι' αυτό η μορφή XCF είναι ειδικά κατάλληλη για αποθήκευση ενδιάμεσων αποτελεσμάτων και για αποθήκευση εικόνων που θα ξανανοιχτούν αργότερα στο GIMP. Τα αρχεία XCF δεν διαβάζονται από τα περισσότερα άλλα προγράμματα που εμφανίζουν εικόνες, έτσι, τελειώνοντας θα θέλετε προφανώς να αποθηκεύσετε την εικόνα σε μια πιο πλατιά χρησιμοποιούμενη μορφή όπως JPEG, PNG, TIFF, κλ.


## 1.2. Τύποι αρχείων

---

Υπάρχουν αρκετές εντολές για *αποθήκευση* εικόνων. Μια λίστα εντολών και πληροφορίες για τη χρήση τους, μπορείτε να βρείτε στην ενότητα που καλύπτει το [☒Μενού αρχείου](#).

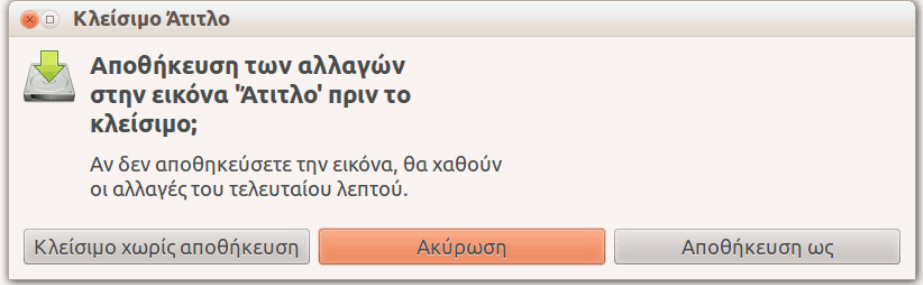
Το GIMP σας επιτρέπει να *εξάγετε* τις εικόνες που δημιουργείτε σε μια μεγάλη ποικιλία μορφών. Είναι σημαντικό να καταλάβετε ότι η μόνη μορφή ικανή να αποθηκεύσει όλες τις πληροφορίες σε μια εικόνα, που περιλαμβάνει στρώσεις, διαφάνειες κλ. είναι η εγγενής μορφή του GIMP XCF. Κάθε άλλη μορφή διατηρεί μερικές ιδιότητες της εικόνας και χάνει άλλες. Εξαρτάται από εσάς να καταλάβετε τις δυνατότητες της μορφής που επιλέγετε.

Η εξαγωγή εικόνας δεν τροποποιεί την ίδια την εικόνα, έτσι δεν χάνετε τίποτα εξάγοντας. Δείτε [☒Εξαγωγή αρχείου](#).

 **Σημείωση**

Όταν κλείνετε μια εικόνα (πιθανόν αφήνοντας το GIMP), προειδοποιείστε εάν η εικόνα είναι "βρόμικη"- δηλαδή εάν έχει αλλάξει χωρίς να έχει στη συνέχεια αποθηκευτεί (ένας αστερίσκος είναι μπροστά από το όνομα της εικόνας).

**Σχήμα 6.1. Κλείσιμο προειδοποίησης**

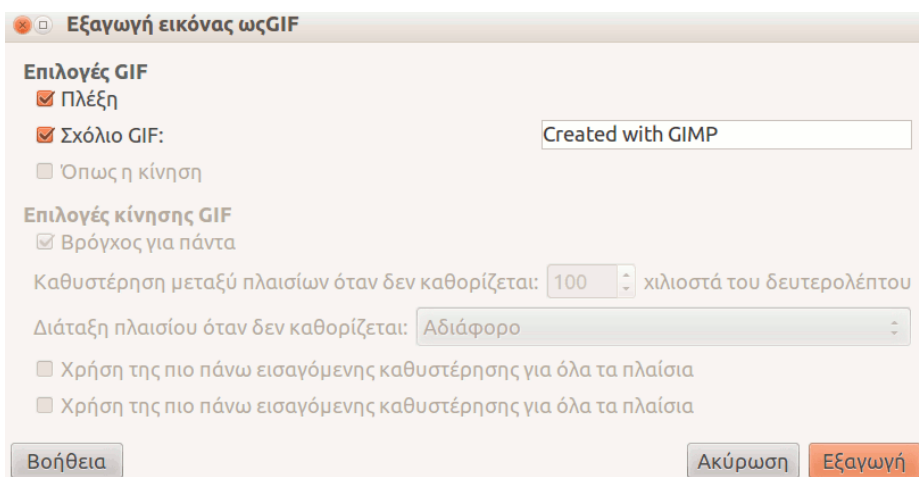


Αποθήκευση εικόνας σε οποιαδήποτε μορφή αρχείου θα σημάνει ότι θεωρείται "όχι βρόμικη", ακόμα κι αν η μορφή αρχείου δεν παρουσιάζει όλες τις πληροφορίες από την εικόνα.

### 1.2.1. Εξαγωγή εικόνας ως GIF

---

## Σχήμα 6.2. Ο διάλογος εξαγωγής GIF



### Προειδοποίηση

Η μορφή αρχείου GIF δεν υποστηρίζει μερικές βασικές ιδιότητες της εικόνας, όπως *ανάλυση εκτύπωσης*. Εάν ενδιαφέρεστε για αυτές τις ιδιότητες, χρησιμοποιείτε έναν διαφορετικό τύπο αρχείου όπως PNG.

## Επιλογές GIF

### Πλέξη

Επιλέγοντας πεπλεγμένο επιτρέπεται σε μια εικόνα στον ιστό να εμφανιστεί σταδιακά καθώς φορτώνεται. Η σταδιακή εμφάνιση της εικόνας είναι χρήσιμη με ταχύτητες χαμηλής σύνδεσης, επειδή μπορείτε να σταματήσετε μια εικόνα που δεν σας ενδιαφέρει· το πεπλεγμένο είναι μικρής χρήσης σήμερα λόγω των υψηλότερων ταχυτήτων σύνδεσης.

### Σχόλια GIF

Τα σχόλια GIF υποστηρίζουν μόνο 7 δυαδικούς χαρακτήρες ASCII. Εάν χρησιμοποιήσετε χαρακτήρα εκτός του 7δυαδικού συνόλου ASCII, το GIMP θα εξαγάγει την εικόνα χωρίς σχόλιο και θα σας ενημερώσει ότι το σχόλιο δεν αποθηκεύτηκε.

## Επιλογές κινουμένων σχεδίων GIF

### Συνεχής βρόγχος

Όταν διαλέξετε αυτήν την επιλογή, η κίνηση θα επαναλαμβάνεται συνέχεια μέχρι να τη σταματήσετε.

### Καθυστέρηση μεταξύ των πλαισίων εάν είναι αόριστη

Μπορείτε να ορίσετε την καθυστέρηση, σε χιλιοστά του δευτερολέπτου, μεταξύ των πλαισίων, εάν δεν ορίστηκε πριν. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να τροποποιήσετε κάθε καθυστέρηση στο διάλογο στρώσεων.

### Διευθέτηση πλαισίου όταν δεν προσδιορίζεται

Εάν αυτό δεν έχει καθοριστεί, μπορείτε να ορίσετε πόσα πλαίσια θα υπερτίθενται. Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ τριών επιλογών:

- **Δεν με ενδιαφέρει:** Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την επιλογή εάν όλες οι στρώσεις είναι αδιαφανείς. Οι στρώσεις θα αντικαταστήσουν ό,τι είναι από κάτω.

- Προσθετικές στρώσεις (συνδυασμός): Τα προηγούμενα πλαίσια δεν θα καταργηθούν όταν εμφανίζεται ένα καινούργιο.
- Ένα πλαίσιο ανά στρώση (αντικατάσταση): τα προηγούμενα πλαίσια θα καταργηθούν πριν την εμφάνιση ενός καινούργιου.

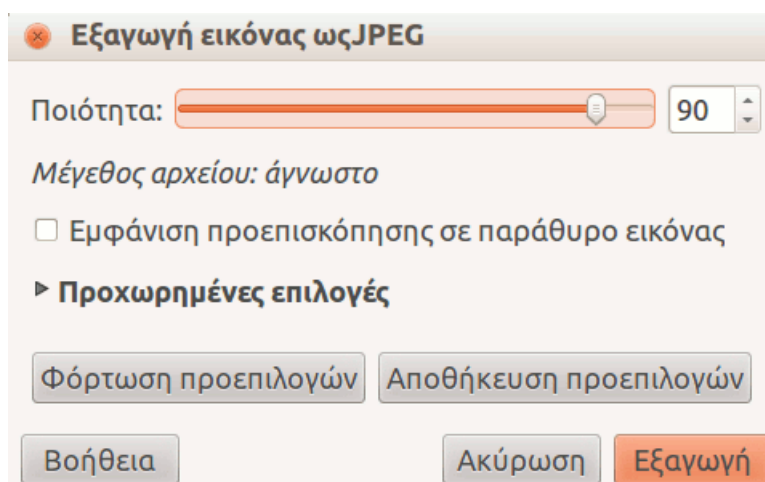
*Χρήση της πιο πάνω εισαγόμενης καθυστέρησης για όλα τα πλαίσια*  
Αυτονόητο.

*Χρήση της πιο πάνω εισαγόμενης διάταξης για όλα τα πλαίσια*  
Αυτονόητο.

## 1.2.2. Εξαγωγή εικόνας ως JPEG

Τα αρχεία JPEG έχουν συνήθως μια επέκταση .jpg, .JPG, ή .jpeg. Είναι μια πολύ πλατιά χρησιμοποιούμενη μορφή, επειδή συμπιέζει τις εικόνες πολύ αποτελεσματικά, ενώ ελαχιστοποιεί την απώλεια ποιότητας της εικόνας. Καμιά άλλη μορφή δεν πλησιάζει στην επίτευξη του ίδιου επιπέδου συμπίεσης. Δεν υποστηρίζει, όμως, διαφάνεια ή πολλαπλές στρώσεις.

**Σχήμα 6.3. Ο διάλογος εξαγωγής JPEG**



Ο αλγόριθμος του JPEG είναι περίπλοκος και εμπεριέχει έναν αριθμό επιλογών που προκαλούν σύγχυση και των οποίων το νόημα είναι πέρα από το σκοπό αυτής της τεκμηρίωσης. Εκτός και είσαστε ένας ειδικός του JPEG, η παράμετρος της ποιότητας είναι προφανώς η μόνη που θα χρειαστείτε να ρυθμίσετε.

### Ποιότητα

Όταν αποθηκεύετε ένα αρχείο σε μορφή JPEG, εμφανίζεται ένας διάλογος που σας επιτρέπει να ορίσετε το επίπεδο ποιότητας, που κυμαίνεται από 0 μέχρι 100. Τιμές πάνω από 95 δεν είναι γενικά χρήσιμες. Η προκαθορισμένη ποιότητα του 85 συνήθως παράγει θαυμάσια αποτελέσματα, αλλά σε πολλές περιπτώσεις είναι δυνατό να οριστεί η ποιότητα πραγματικά χαμηλότερη χωρίς υποβάθμιση της εικόνας. Μπορείτε να ελέγξετε το αποτέλεσμα ρυθμίσεων διαφορετικής ποιότητας επιλέγοντας Προβολή προεπισκόπησης στο παράθυρο εικόνας στο διάλογο JPEG.



Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε ότι οι αριθμοί για το επίπεδο ποιότητας JPEG έχουν διαφορετικό νόημα σε διάφορες εφαρμογές. Αποθήκευση με επίπεδο ποιότητας 80 στο GIMP δεν είναι κατ' ανάγκη συγκρίσιμο με αποθήκευση με επίπεδο ποιότητας 80 σε άλλη εφαρμογή.

### Προεπισκόπηση σε παράθυρο εικόνας

Σημειώνοντας αυτήν την επιλογή, κάθε αλλαγή στην ποιότητα (ή άλλη παράμετρο του JPEG) παρουσιάζεται στην εμφάνιση εικόνας. (Αυτό δεν αλλάζει την εικόνα: η εικόνα επαναφέρεται στην αρχική της κατάσταση, όταν ο διάλογος JPEG κλείνει.)

### Προχωρημένες ρυθμίσεις

Μερικές πληροφορίες για τις προχωρημένες ρυθμίσεις:

#### Βελτιστοποίηση

Εάν ενεργοποιήσετε αυτήν την επιλογή, η βελτιστοποίηση των παραμέτρων για κωδικοποίηση της εντροπίας θα χρησιμοποιηθεί. Το αποτέλεσμα είναι γενικά ένα πιο μικρό αρχείο, αλλά παίρνει πιο πολύ χρόνο να δημιουργηθεί.

#### Σταδιακό

Με αυτήν την επιλογή επισημασμένη, τα κομμάτια της εικόνας αποθηκεύονται σε ένα αρχείο με σειρά που επιτρέπει σταδιακή βελτιστοποίηση της εικόνας κατά τη διάρκεια αργής σύνδεσης με το διαδίκτυο. Η σταδιακή επιλογή για JPG έχει τον ίδιο σκοπό όπως η πεπλεγμένη επιλογή για GIF. Δυστυχώς, η σταδιακή επιλογή παράγει ελαφρώς μεγαλύτερα αρχεία JPG (από ότι χωρίς την σταδιακή επιλογή).

#### Αποθήκευση δεδομένων EXIF

Τα αρχεία JPEG από πολλές ψηφιακές κάμερες περιέχουν επιπρόσθετες πληροφορίες, που λέγονται δεδομένα EXIF. Δεδομένα EXIF παρέχουν πληροφορίες για την εικόνα, όπως κατασκευαστή και μοντέλο, μέγεθος εικόνας, ημερομηνία εικόνας κλ. Αν και το GIMP χρησιμοποιεί τη βιβλιοθήκη «libexif» για ανάγνωση και εγγραφή δεδομένων EXIF, η βιβλιοθήκη δεν πακετάρεται αυτόματα με το GIMP. Εάν το GIMP δημιουργήθηκε με libexif υποστήριξη, τότε τα δεδομένα EXIF διατηρούνται εάν ανοίξετε ένα αρχείο JPEG, το επεξεργαστείτε και έπειτα το εξάγετε ως JPEG. Τα δεδομένα EXIF δεν αλλάζουν καθόλου, εάν το κάνετε αυτό. Τα δεδομένα EXIF μπορεί να δείχνουν πράγματα όπως χρόνος δημιουργίας της εικόνας και όνομα αρχείου, που μπορεί να μην είναι πια σωστά. Εάν το GIMP δεν δημιουργήθηκε με υποστήριξη EXIF, μπορείτε να ανοίξετε αρχεία JPG που περιέχουν δεδομένα EXIF, αλλά τα δεδομένα EXIF παραλείπονται και δεν αποθηκεύονται όταν η τελική εικόνα εξαχθεί αργότερα.

#### Αποθήκευση μικρογραφίας

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε μια μικρογραφία με την εικόνα. Πολλές εφαρμογές χρησιμοποιούν την εικόνα μικρογραφίας ως μια γρήγορη μικρή διαθέσιμη προεπισκόπηση εικόνας.



#### Σημείωση

Αυτή η επιλογή εμφανίζεται μόνο αν το GIMP δημιουργήθηκε με υποστήριξη EXIF.

#### Αποθήκευση δεδομένων XMP

Τα δεδομένα XMP είναι «meta» δεδομένα για την εικόνα· είναι μια ανταγωνιστική μορφή με το EXIF. Εάν ενεργοποιήσετε αυτήν την επιλογή, τα μεταδεδομένα της εικόνας αποθηκεύονται σε μια δομή XMP μες το αρχείο.

#### Χρήση ποιοτικών ρυθμίσεων από την αρχική εικόνα

Εάν μία ειδική ποιοτική ρύθμιση (ή «πίνακας κβαντισμού») προσαρτήθηκε στην εικόνα όταν

φορτώθηκε, τότε αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να την χρησιμοποιήσετε αντί για τις προκαθορισμένες.

Εάν κάνατε μόνο λίγες αλλαγές στην εικόνα, έπειτα ξαναχρησιμοποιήσατε την ίδια ρύθμιση ποιότητας θα πάρετε σχεδόν την ίδια ποιότητα και μέγεθος αρχείου όπως και η αρχική. Αυτό θα ελαχιστοποιήσει τις απώλειες που προκλήθηκαν από το βήμα της κβαντισμού, συγκρινόμενο με το τι θα συνέβαινε εάν χρησιμοποιούσατε διαφορετική ρύθμιση ποιότητας.

Εάν οι ρυθμίσεις ποιότητας που βρίσκονται στο αρχικό αρχείο δεν είναι καλύτερες από τις προκαθορισμένες ποιοτικές ρυθμίσεις, τότε η επιλογή «Χρήση ποιοτικών ρυθμίσεων από την αρχική εικόνα» θα είναι διαθέσιμες, αλλά όχι ενεργοποιημένες. Αυτό επιβεβαιώνει ότι θα παίρνετε πάντοτε τουλάχιστον την ελάχιστη ποιότητα που προδιαγράφεται από προεπιλογή. Εάν δεν κάνατε μεγάλες αλλαγές στην εικόνα και θέλετε να την αποθηκεύσετε χρησιμοποιώντας την ίδια ποιότητα όπως η αρχική, τότε μπορείτε να το κάνετε ενεργοποιώντας αυτήν την επιλογή.

### Εξομάλυνση

Η συμπίεση JPG δημιουργεί παράσιτα. Χρησιμοποιώντας αυτή την επιλογή, μπορείτε να εξομαλύνετε την εικόνα όταν αποθηκεύεται, μειώνοντας την. Αλλά η εικόνα σας γίνεται κάπως θολή.

### Επανεκκίνηση σημειωτών

Το αρχείο εικόνας μπορεί να περιέχει σημειωτές που επιτρέπουν στην εικόνα να φορτωθεί ως τμήματα. Εάν η σύνδεση διακοπεί, ενώ φορτώνεται η εικόνα σε μια ιστοσελίδα, η φόρτωση μπορεί να συνεχιστεί από τον επόμενο σημειωτή.

### Υποδειγματοληψία

Το ανθρώπινο μάτι δεν είναι ευαίσθητο το με τον ίδιο τρόπο σε όλο το χρωματικό φάσμα. Η συμπίεση μπορεί να το χρησιμοποιήσει για να τροποποιήσει ελαφρά διαφορετικά χρώματα που το μάτι αντιλαμβάνεται ως πολύ κοντινά, ως ιδανικά χρώματα. Υπάρχουν τρεις μέθοδοι:

- **1x1,1x1,1x1 (άριστη ποιότητα):** Συνήθως αναφερόμενο ως (4:4:4), που παράγει την καλύτερη ποιότητα, διατηρώντας τα περιγράμματα και αντιθέσεις χρωμάτων, αλλά η συμπίεση είναι πιο μικρή.
- **2x1,1x1,1x1 (4:2:2):** Αυτή είναι η τυπική υποδειγματοληψία, που συνήθως προσφέρει καλή αναλογία μεταξύ ποιότητας εικόνας και μεγέθους αρχείου. Υπάρχουν, όμως, περιπτώσεις όπου χρησιμοποιώντας όχι υποδειγματοληψία (4:4:4) προσφέρει μια αξιοσημείωτη αύξηση στην ποιότητα της εικόνας· για παράδειγμα, όταν η εικόνα περιέχει λεπτές λεπτομέρειες όπως κείμενο πάνω από ομοιόμορφο φόντο, ή φωτογραφίες με σχεδόν επίπεδα χρώματα.
- **1x2,1x1,1x1** Αυτό είναι παρόμοιο με το (2x1,1x1,1x1), αλλά η δειγματοληψία χρώματος είναι στην οριζόντια κατεύθυνση παρά στην κάθετη κατεύθυνση, σαν κάποιος να περιέστρεψε την εικόνα.
- **2x2,1x1,1x1 (ελάχιστο αρχείο):** Συνήθως αναφέρεται ως (4:1:1), παράγοντας ελάχιστα αρχεία. Αυτό ταιριάζει σε εικόνες με ασθενή περιγράμματα, αλλά τείνει να μετουσιώσει τα χρώματα.

### Μέθοδος DCT

DCT είναι «διακριτός μετασχηματισμός συνημιτόνου» και είναι το πρώτο βήμα στον αλγόριθμο JPEG πηγαίνοντας από το χωρικό στο συχνοτικό τομέα. Οι επιλογές είναι «κινητή υποδιαστολή», «ακέραιος» (η προεπιλεγμένη) και «γρήγορος ακέραιος».

- **Η κινητή υποδιαστολή:** Η μέθοδος κινητής υποδιαστολής είναι ελαφρά πιο ακριβής από τη μέθοδο ακέραιου, αλλά είναι πολύ πιο αργή εκτός και το μηχάνημα σας έχει πολύ γρήγορο υλικό κινητής υποδιαστολής. Επίσης σημειώστε ότι τα αποτελέσματα της μεθόδου κινητής υποδιαστολής μπορεί να διαφέρουν ελαφρά μεταξύ των υπολογιστών, ενώ οι μέθοδοι ακέραιου πρέπει να δίνουν τα ίδια αποτελέσματα παντού.

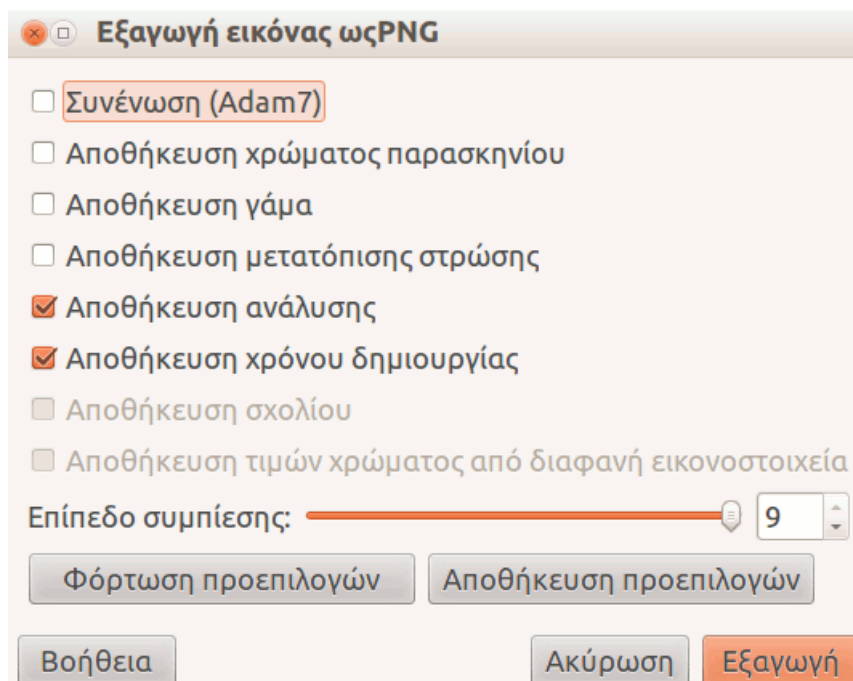
- **ακέραιος** (η προεπιλεγμένη): Αυτή η μέθοδος είναι πιο γρήγορη από την «κινητή υποδιαστολή», αλλά όχι τόσο ακριβής.
- **γρήγορος ακέραιος**: Η μέθοδος γρήγορου ακέραιου είναι πολύ λιγότερο ακριβής από τις άλλες δύο.

#### Σχόλια εικόνας

Σε αυτό το πλαίσιο κειμένου μπορείτε να εισαγάγετε ένα σχόλιο που αποθηκεύεται μαζί με την εικόνα.

### 1.2.3. Εξαγωγή εικόνας ως PNG

Σχήμα 6.4. Ο διάλογος «Εξαγωγή εικόνας ως PNG»



#### Πλέξη σάρωσης

Επιλέγοντας πεπλεγμένο επιτρέπεται σε μια εικόνα στον ιστό να εμφανιστεί σταδιακά καθώς φορτώνεται. Η σταδιακή εμφάνιση της εικόνας είναι χρήσιμη με ταχύτητες χαμηλής σύνδεσης, επειδή μπορείτε να σταματήσετε μια εικόνα που δεν σας ενδιαφέρει· το πεπλεγμένο είναι μικρής χρήσης σήμερα λόγω των υψηλότερων ταχυτήτων σύνδεσης.

#### Αποθήκευση χρώματος παρασκηνίου

Εάν η εικόνα σας έχει πολλά επίπεδα διαφάνειας, οι περιηγητές διαδικτύου που αναγνωρίζουν μόνο δύο επίπεδα, θα χρησιμοποιήσουν το χρώμα παρασκηνίου της εργαλειοθήκης σας στη θέση τους. Ο Internet Explorer μέχρι την έκδοση 6 δεν χρησιμοποιεί αυτήν την πληροφορία.

#### Αποθήκευση γάμα

Η διόρθωση γάμα είναι η ικανότητα να διορθώνονται οι διαφορές στην ερμηνεία τιμών χρωμάτων. Αυτό αποθηκεύει την πληροφορία γάμα στην PNG που αντανακλά τον τρέχοντα παράγοντα γάμα για την εμφάνιση σας. Θεατές σε άλλους υπολογιστές μπορούν τότε να αντισταθμίσουν για να επιβεβαιώσουν ότι η εικόνα δεν είναι ούτε πολύ σκοτεινή, ούτε πολύ φωτεινή.

#### Αποθήκευση μετατόπισης στρώσης



Το PNG υποστηρίζει μια τιμή μετατόπισης που λέγεται «offsets chunk», που δίνει τα δεδομένα θέσης. Δυστυχώς, η υποστήριξη μετατόπισης PNG στο GIMP, είναι ελαττωματική, ή τουλάχιστον ασύμβατη με άλλες εφαρμογές και για πολύ χρόνο. Μην ενεργοποιείτε τις μετατοπίσεις, αφήστε το GIMP να ισοπεδώσει τις στρώσεις πριν την αποθήκευση και δεν θα έχετε προβλήματα.

### Αποθήκευση ανάλυσης

Αποθήκευση ανάλυσης της εικόνας, σε ppi (εικονοστοιχεία ανά ίντσα).

### Αποθήκευση χρόνου δημιουργίας

Ημερομηνία αποθήκευσης του αρχείου.

### Αποθήκευση σχολίου

Μπορείτε να διαβάσετε αυτό το σχόλιο στο [☒Ιδιότητες εικόνας](#).

### Αποθήκευση τιμών χρωμάτων από διαφανή εικονοστοιχεία

Όταν είναι σημειωμένη αυτή η επιλογή, οι τιμές χρώματος αποθηκεύονται ακόμα κι αν τα εικονοστοιχεία είναι πλήρως διαφανή. Αλλά αυτό είναι δυνατό μόνο με μια μοναδική στρώση, όχι με μια συγχωνευμένη σύνθεση. Όταν μια εικόνα πολλαπλών στρώσεων εξάγεται σε μορφή αρχείου μοναδικής στρώσης, δεν υπάρχει τρόπος που το GIMP να μπορεί να διατηρήσει τις τιμές χρώματος στα διαφανή εικονοστοιχεία.

### Στάθμη συμπίεσης

Επειδή η συμπίεση είναι χωρίς απώλειες, η μόνη αιτία για χρήση επιπέδου συμπίεσης πιο μικρό από 9, είναι εάν παίρνει πολύ χρόνο για συμπίεση ενός αρχείου σε αργό υπολογιστή. Κανένας φόβος από την αποσυμπίεση: είναι γρήγορη ανεξάρτητα από το επίπεδο συμπίεσης.

### Αποθήκευση προεπιλεγμένων

Πατήστε για αποθήκευση των τρεχουσών ρυθμίσεων. Έπειτα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **Φόρτωση προεπιλογών** για να φορτώσετε τις αποθηκευμένες ρυθμίσεις.



#### Σημείωση

Η μορφή PNG υποστηρίζει εικόνες από πίνακα χρωμάτων. Χρησιμοποιώντας λιγότερα χρώματα, άρα, καταλήγουμε σε πιο μικρά αρχεία· αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για δημιουργία εικόνων στον ιστό· δείτε [☒Τμήμα 6.6. «Κατάσταση από ευρετήριο»](#).

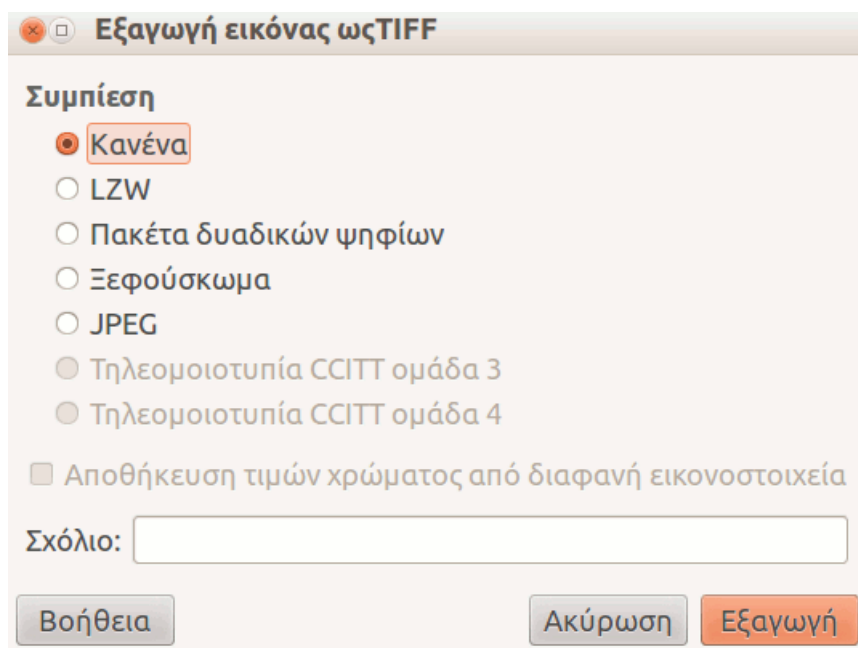
Οι υπολογιστές εργάζονται σε ομάδες των 8 δυαδικών που ονομάζονται «ψηφιολέξη». Μια ψηφιολέξη επιτρέπει 256 χρώματα. Μειώνοντας τον αριθμό των χρωμάτων κάτω από 256 δεν είναι χρήσιμο: μια ψηφιολέξη θα χρησιμοποιηθεί οπωσδήποτε και το μέγεθος του αρχείου δεν θα μικρύνει. Επιπρόσθετα, αυτή η «PNG8» μορφή, όπως το GIF, χρησιμοποιεί μόνο ένα δυαδικό ψηφίο για διαφάνεια· μόνο δύο επίπεδα διαφάνειας είναι δυνατά, διαφανές ή αδιαφανές.

Εάν θέλετε η διαφάνεια PNG να εμφανίζεται πλήρως από τον Internet Explorer, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το φίλτρο AlphaImageLoader DirectX στον κώδικα της ιστοσελίδας σας. Δείτε Microsoft Knowledge Base [☒\[MSKB-294714\]](#). Παρακαλώ σημειώστε, ότι αυτό δεν είναι αναγκαίο για τον Internet Explorer 7 και πάνω.

## 1.2.4. Εξαγωγή εικόνας ως TIFF

---


Σχήμα 6.5. Ο διάλογος εξαγωγής TIFF



### Συμπίεση

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να ορίσετε το χρησιμοποιούμενο αλγόριθμο για συμπίεση της εικόνας.

- **Καμία**: Είναι γρήγορο και χωρίς απώλειες, αλλά το προκύπτον αρχείο είναι πολύ μεγάλο.
- **LZW**: Η εικόνα συμπιέζεται χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο «Lempel-Ziv-Welch», μια τεχνική συμπίεσης χωρίς απώλειες. Αυτός είναι παλιός, αλλά αποτελεσματικός και γρήγορος. Περισσότερες πληροφορίες στο: [\[WKPD-LZW\]](#).
- **Δυαδικά ανά πακέτο**: Γρήγορο, απλό σχήμα συμπίεσης για κωδικοποίηση δεδομένων. Η Apple εισήγαγε την μορφή PackBits με την έκδοση του MacPaint σε υπολογιστή Macintosh. Μια ροή δεδομένων PackBits αποτελείται από πακέτα επικεφαλίδας μιας ψηφιολέξης ακολουθούμενα από δεδομένα. (Πηγή: [\[WKPD-PACKBITS\]](#))
- **Συρρίκνωση**: Είναι ένας αλγόριθμος συμπίεσης δεδομένων χωρίς απώλειες που χρησιμοποιεί ένα συνδυασμό του αλγόριθμου LZ77 και του κώδικα Huffman. Χρησιμοποιείται επίσης σε μορφές αρχείων Zip, Gzip και PNG. Πηγή: [\[WKPD-ΣΥΣΤΟΛΗ\]](#).
- **JPEG**: είναι ένας πολύ καλός αλγόριθμος συμπίεσης, αλλά με απώλειες.
- **CCITT Group 3 fax**, **CCITT Group 4 fax** είναι μια ασπρόμαυρη μορφή που αναπτύχθηκε για μεταφορά εικόνων με φαξ.

**Σημείωση**

Αυτές οι επιλογές μπορεί να επιλεγούν μόνο εάν η εικόνα είναι σε κατάσταση από ευρετήριο και μειωθεί σε δύο χρώματα. Πατήστε **Εικόνα** → **Κατάσταση** → **Από ευρετήριο** για μετατροπή σε εικόνα από πίνακα χρωμάτων. Βεβαιωθείτε για την ενεργοποίηση «Χρήση ασπρόμαυρης παλέτας (1-δυαδικό)».

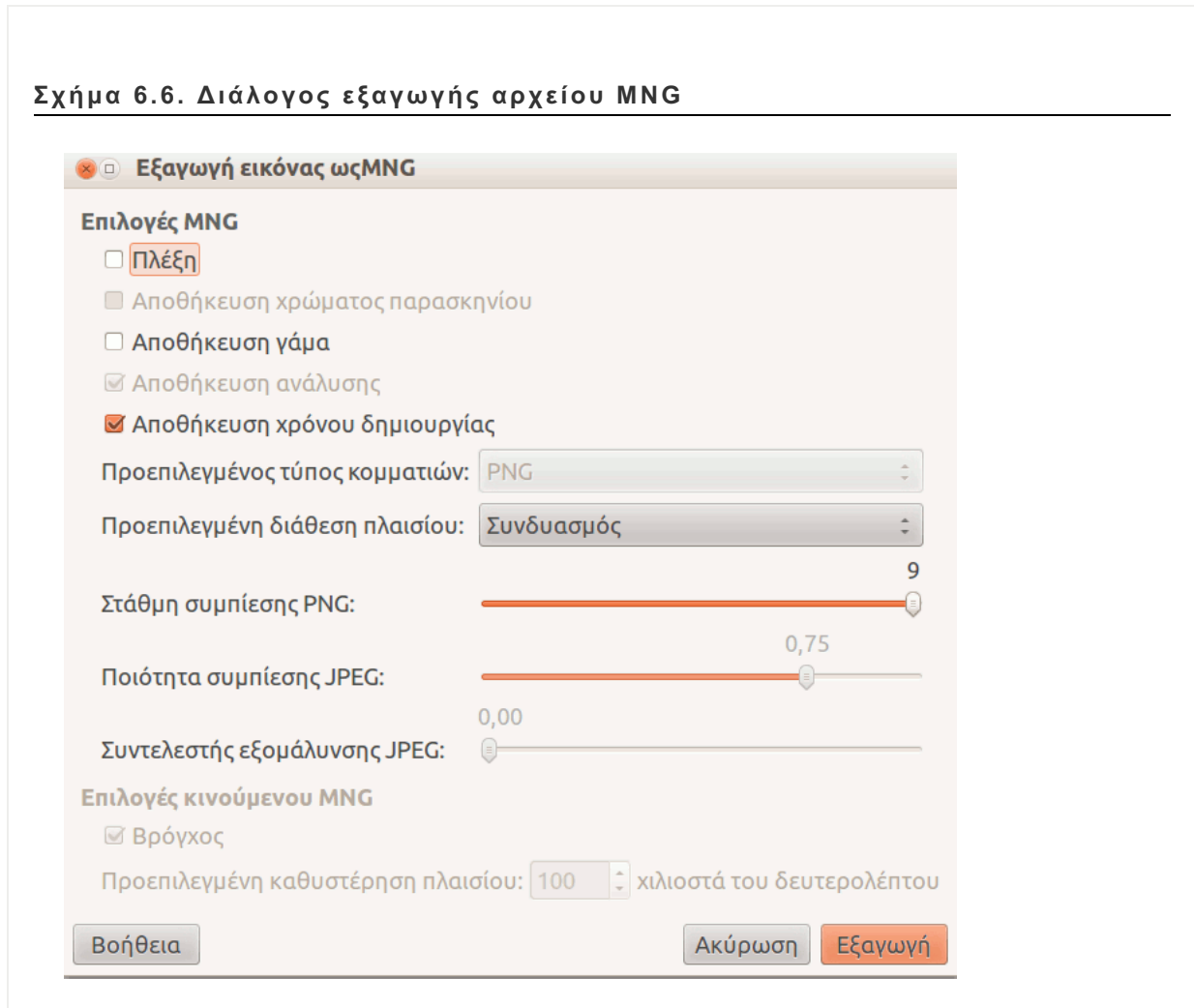
Με αυτήν την επιλογή οι χρωματικές τιμές αποθηκεύονται ακόμα κι αν τα εικονοστοιχεία είναι ολότελα διαφανή.

### Σχόλιο

Σε αυτό το πλαίσιο κειμένου, μπορείτε να εισάγετε ένα σχόλιο που συνδέεται με την εικόνα.

## 1.2.5. Εξαγωγή εικόνας ως MNG

Σχήμα 6.6. Διάλογος εξαγωγής αρχείου MNG



MNG είναι ακρωνύμιο για «γραφικά διαδικτύου πολλαπλής εικόνας».

Το κύριο πρόβλημα είναι ότι ο Κομμετορ είναι ο μοναδικός περιηγητής ιστού που αναγνωρίζει τη μορφή κίνησης MNG. Παρακαλώ δείτε [http://en.wikipedia.org/wiki/Multiple-image\\_Network\\_Graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Multiple-image_Network_Graphics).



## 2. Προετοιμασία εικόνων για τον ιστό

Μία από τις πιο κοινές χρήσεις του GIMP είναι η προετοιμασία εικόνων για διαδικτυακούς τόπους. Αυτό σημαίνει ότι οι εικόνες θα πρέπει να δείχνουν όσο το δυνατό πιο ωραίες, ενώ το μέγεθος του αρχείου όσο το δυνατό πιο μικρό. Αυτός ο οδηγός σας δείχνει πώς να δημιουργήσετε μικρά αρχεία με ελάχιστη απώλεια ποιότητας της εικόνας.

### 2.1. Εικόνες με βέλτιστη αναλογία μεγέθους/ποιότητας

Μία άριστη εικόνα για τον ιστό εξαρτάται από τον τύπο της εικόνας και τη μορφή αρχείου. Χρησιμοποιείτε [JPEG](#) για φωτογραφίες, επειδή συνήθως έχουν πολλά χρώματα και πολλή λεπτομέρεια. Μια εικόνα με πιο λίγα χρώματα, όπως ένα κουμπί, εικονίδιο ή στιγμιότυπο ταιριάζει καλύτερα στη μορφή [PNG](#).

1. Αρχικά, ανοίξτε την εικόνα όπως συνήθως. Άνοιξα τον Wilber ως παράδειγμα εικόνας.

**Σχήμα 6.7. Η εικόνα του Wilber ανοιγμένη σε κατάσταση RGBA**



2. Η εικόνα είναι τώρα σε κατάσταση RGB, με ένα πρόσθετο [καναλιού άλφα](#) (RGBA). Δεν υπάρχει συνήθως ανάγκη να έχουμε ένα άλφα κανάλι για την διαδικτυακή εικόνα σας. Μπορείτε να αφαιρέσετε το άλφα κανάλι με [ισοπέδωση εικόνας](#).

Μια φωτογραφία έχει σπάνια ένα κανάλι άλφα, έτσι η εικόνα θα ανοίξει σε κατάσταση RGB παρά σε κατάσταση RGBA και δεν θα έχετε να διώξετε το άλφα κανάλι.



#### Σημείωση

Αν η εικόνα έχει μια ομαλή μετάβαση σε περιοχές διαφάνειας, δεν πρέπει να απομακρύνετε το κανάλι άλφα, επειδή η χρησιμοποιούμενη πληροφορία για τη μετάβαση δεν αποθηκεύεται στο αρχείο. Για να εξάγετε μια εικόνα με διαφανείς περιοχές που δεν έχουν ομαλή μετάβαση, (όμοια με το [GIF](#)), απομακρύνετε το κανάλι άλφα.

3. Αφού ισοπεδώσετε την εικόνα, [εξάγετε την εικόνα στη μορφή PNG](#) για τον ιστότοπό σας.



## Σημείωση

Μπορείτε να εξαγάγετε την εικόνα σας σε μορφή PNG με τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις. Πάντοτε χρησιμοποιείτε μέγιστη συμπίεση, όταν δημιουργείτε την εικόνα. Η μέγιστη συμπίεση δεν έχει κανένα αποτέλεσμα στην ποιότητα της εικόνας ή τον απαιτούμενο χρόνο για εμφάνιση της εικόνας, αλλά χρειάζεται περισσότερος χρόνος για εξαγωγή. Μία εικόνα [JPEG](#), όμως, χάνει ποιότητα καθώς αυξάνεται η συμπίεση. Αν η εικόνα σας είναι μια φωτογραφία με πολλά χρώματα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε jpeg. Το πιο βασικό είναι να βρείτε το καλύτερο ισοζύγιο μεταξύ ποιότητας και συμπίεσης. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για αυτό το θέμα στο [Τμήμα 1.2.2, «Εξαγωγή εικόνας ως JPEG»](#).





## 2.2. Επιπρόσθετη μείωση του μεγέθους αρχείου

Εάν θέλετε να μειώσετε το μέγεθος της εικόνας σας παραπέρα, θα πρέπει να μετατρέψετε την εικόνα σας σε κατάσταση από ευρετήριο. Αυτό σημαίνει ότι όλα τα χρώματα θα μειωθούν σε μόνο 256 τιμές. Μη μετατρέψετε εικόνες με ήπια μετάβαση χρωμάτων ή διαβαθμίσεις σε κατάσταση από ευρετήριο, επειδή οι αρχικές ήπιες διαβαθμίσεις της αρχικής εικόνας μετατρέπονται σε μια σειρά από λουρίδες. Η κατάσταση από ευρετήριο δε συνιστάται για φωτογραφίες, επειδή μετά τη μετατροπή φαίνονται υποβαθμισμένες και κοκκώδης.

**Σχήμα 6.8. Εικόνα από ευρετήριο**



Μια εικόνα από ευρετήριο μπορεί να φαίνεται λίγο κοκκώδης. Η αριστερή εικόνα του Wilber είναι στο αρχικό μέγεθος, η δεξιά εικόνα είναι μεγεθυσμένη 300 τοις εκατό.

1. Χρησιμοποιείστε την εντολή που περιγράφεται στο [Τμήμα 6.3. «Κατάσταση»](#) για να μετατρέψετε μια εικόνα RGB σε κατάσταση από ευρετήριο.
2. Μετά τη μετατροπή σε εικόνα από ευρετήριο, μπορείτε πάλι να [εξάγετε](#) την εικόνα στη [μορφή PNG](#).





## 2.3. Αποθήκευση εικόνων με διαφάνεια

Υπάρχουν δύο διαφορετικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται από μορφές γραφικών αρχείων για την υποστήριξη περιοχών διαφάνειας της εικόνας: η απλή δυαδική διαφάνεια και η άλφα διαφάνεια. Η απλή δυαδική διαφάνεια υποστηρίζεται στη μορφή [GIF](#): ένα χρώμα από την παλέτα χρώματος από ευρετήριο σημειώνεται ως το χρώμα διαφάνειας. Η άλφα διαφάνεια υποστηρίζεται στη μορφή [PNG](#): οι πληροφορίες διαφάνειας αποθηκεύονται σε ξεχωριστό κανάλι, το [κανάλι άλφα](#).



### Σημείωση

Η μορφή GIF χρησιμοποιείται σπάνια, επειδή η PNG υποστηρίζει όλες τις λειτουργίες της GIF με επιπρόσθετες λειτουργίες (π.χ., άλφα διαφάνεια). Εντούτοις η GIF χρησιμοποιείται ακόμα για κινήσεις.

### Διαδικασία 6.1. Δημιουργία εικόνας με διαφανείς περιοχές (Άλφα διαφάνεια)

1. Αρχικά θα χρησιμοποιήσουμε την ίδια εικόνα όπως στα προηγούμενα μαθήματα, το Wilber, τη mascót του GIMP.

#### Σχήμα 6.9. Η εικόνα του Wilber ανοιγμένη σε κατάσταση RGBA



2. Για να εξαχθεί μια εικόνα με διαφάνεια άλφα, πρέπει να έχετε ένα κανάλι άλφα. Για να ελέγξετε εάν η εικόνα έχει ένα άλφα κανάλι, πηγαίνετε στο [Διάλογο καναλιού](#) και επιβεβαιώστε ότι μια εγγραφή για «άλφα» υπάρχει, πέρα από κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο. Αν δεν είναι έτσι, [προσθέστε ένα νέο κανάλι άλφα](#) από το μενού στρώσεων: [Στρώση + Διαφάνεια](#) → Προσθήκη άλφα καναλιού.
3. Το αρχικό αρχείο XCF περιέχει στρώσεις παρασκήνιου που μπορούν να απομακρυνθούν. Το GIMP έρχεται με τυπικά φίλτρα που υποστηρίζουν τη δημιουργία διαβαθμίσεων: δείτε το [Φίλτρα + Φως και σκιά](#). Περιορίστε μόνο από τη φαντασία σας. Για να επιδειχθούν οι δυνατότητες της διαφάνειας άλφα, εμφανίζεται μια απαλή λάμψη στο παρασκήνιο γύρω από τον Wilber.
4. Αφού τελειώσετε με την εικόνα σας, μπορείτε να την [εξαγάγετε](#) σε [μορφή PNG](#).

## Σχήμα 6.10. Η εικόνα του Wilber με διαφάνεια

---



Οι έλεγχοι μεσαίων τόνων της στρώσης παρασκηνίου αντιπροσωπεύουν τη διαφανή περιοχή της αποθηκευμένης εικόνας, ενώ εργάζεσθε πάνω της στο GIMP.



2.2. Επιπρόσθετη μείωση του μεγέθους αρχείου



Κεφάλαιο 7. Ζωγράφισμα με το GIMP

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## Κεφάλαιο 7. Ζωγράφισμα με το GIMP

---

### Πίνακας Περιεχομένων

- [1. Η επιλογή](#)
  - [1.1. Άμβλυνση](#)
  - [1.2. Κάνοντας μια επιλογή μερικώς διαφανή](#)
- [2. Δημιουργία και χρήση επιλογών](#)
  - [2.1. Μετακίνηση επιλογής](#)
  - [2.2. Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών](#)
- [3. Η σύντομη μάσκα](#)
  - [3.1. Επισκόπηση](#)
  - [3.2. Ιδιότητες](#)
- [4. Χρήση της κατάστασης γρήγορης μάσκας](#)
- [5. Μονοπάτια](#)
  - [5.1. Δημιουργία μονοπατιού](#)
  - [5.2. Ιδιότητες μονοπατιού](#)
  - [5.3. Μονοπάτια και επιλογές](#)
  - [5.4. Μετασχηματισμός μονοπατιών](#)
  - [5.5. Χρωματισμός μονοπατιού](#)
  - [5.6. Μονοπάτια και κείμενο](#)
  - [5.7. Μονοπάτια και αρχεία SVG](#)
- [6. Πινέλα](#)
- [7. Προσθήκη νέων πινέλων](#)
- [8. Το πλαίσιο διαλόγου GIH](#)
- [9. Διάφορα μεγέθη πινέλων](#)
  - [9.1. Πώς μεταβάλλετε το ύψος του πινέλου](#)
  - [9.2. Γρήγορη δημιουργία πινέλου](#)
- [10. Διαβαθμίσεις](#)
- [11. Μοτίβα](#)
- [12. Παλέτες](#)
  - [12.1. Χρωματολόγιο](#)
- [13. Προρρυθμίσεις](#)
- [14. Σχεδίαση απλών αντικειμένων](#)
  - [14.1. Σχεδίαση ευθείας γραμμής](#)
  - [14.2. Δημιουργία βασικού σχήματος](#)

### 1. Η επιλογή

---

Συχνά, όταν δουλεύετε με μια εικόνα, θέλετε μόνο ένα μέρος της να επηρεαστεί. Στο GIMP, αυτό μπορεί να συμβεί *επιλέγοντας* αυτό το μέρος. Κάθε εικόνα έχει μια *επιλογή* συνδεδεμένη με αυτή. Οι περισσότερες, αλλά όχι όλες, οι λειτουργίες του GIMP επιδρούν μόνο στα επιλεγμένα τμήματα της εικόνας.

### Σχήμα 7.1. Πώς θα απομονώνετε το δέντρο;



Υπάρχουν πολλές καταστάσεις, όπου η δημιουργία της κατάλληλης επιλογής είναι το κλειδί για να πετύχετε το αποτέλεσμα που θέλετε και συχνά δεν είναι εύκολο να γίνει. Για παράδειγμα, στην πιο πάνω εικόνα, ας υποθέσουμε ότι θέλω να αποκόψω το δέντρο από το φόντο και να το επικολλήσω σε άλλη εικόνα. Για να το κάνω, χρειάζομαι να δημιουργήσω μία επιλογή που περιέχει το δέντρο και τίποτα άλλο. Είναι δύσκολο επειδή το δέντρο έχει ένα σύνθετο σχήμα και σε πολλά σημεία είναι δύσκολο να ξεχωρίσει από τα αντικείμενα πίσω του.

### Σχήμα 7.2. Η επιλογή εμφανίζεται συνήθως με διακεκομμένη γραμμή.



Να ένα πολύ σημαντικό σημείο που είναι βασικό για να το κατανοήσετε. Κανονικά, όταν δημιουργείτε μια επιλογή, τη βλέπετε ως διακεκομμένη γραμμή που περιβάλλει ένα τμήμα της εικόνας. Η συνηθισμένη, όχι ολότελα ακριβής, ιδέα που μπορείτε να πάρετε, είναι ότι η επιλογή είναι ένα είδος περιέκτη, με τα επιλεγμένα τμήματα της εικόνας μέσα και τα μη επιλεγμένα τμήματα έξω. Αν και αυτή η σκέψη της επιλογής είναι σωστή για πολλούς σκοπούς, δεν είναι ολότελα σωστή.

Στην πραγματικότητα η επιλογή υλοποιείται ως *ένα κανάλι*. Με όρους της εσωτερικής της δομής, είναι ταυτόσημη με κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο και άλφα κανάλια μιας εικόνας. Έτσι, η επιλογή έχει μια τιμή που ορίζεται σε κάθε εικονοστοιχείο της εικόνας, από 0 (ανεπίλεκτη) έως 255 (πλήρως επιλεγμένη). Το πλεονέκτημα αυτής της προσέγγισης είναι ότι επιτρέπει μερικά εικονοστοιχεία να είναι *μερικώς επιλεγμένα*, δίνοντας τους τιμές μεταξύ 0 και 255. Όπως θα δείτε, υπάρχουν πολλές καταστάσεις, όπου είναι επιθυμητό να έχουμε ομαλές μεταβάσεις μεταξύ επιλεγμένων και ανεπίλεκτων περιοχών.

Τι είναι, τότε, η διακεκομμένη γραμμή που εμφανίζεται όταν δημιουργείτε μια επιλογή;

Η διακεκομμένη γραμμή είναι μια *γραμμή περιγράμματος*, που χωρίζει περιοχές, όπου έχουν επιλεγεί πάνω από το μισό, με περιοχές όπου είναι επιλεγμένες λιγότερες από το μισό.

**Σχήμα 7.3. Ίδια επιλογή στην κατάσταση σύντομης μάσκας.**

---



Ενώ κοιτάτε τη διακεκομμένη γραμμή που αντιπροσωπεύει την επιλογή, να θυμόσαστε πάντα ότι η γραμμή λέει μόνο μέρος της ιστορίας. Εάν θέλετε να δείτε την επιλογή σε πλήρη λεπτομέρεια, ο πιο απλός τρόπος είναι να πατήσετε στο κουμπί της σύντομης μάσκας στην κάτω αριστερή γωνία του παραθύρου της εικόνας. Αυτό κάνει την επιλογή να φαίνεται ως ημιδιαφανής επικάλυψη στην κορυφή της εικόνας. Οι επιλεγμένες περιοχές δεν επηρεάζονται· οι ανεπίλεκτες περιοχές κοκκινίζουν. Όσο πιο επιλεγμένη είναι μια περιοχή τόσο λιγότερο κόκκινη φαίνεται.

Πολλές λειτουργίες δουλεύουν διαφορετικά στην κατάσταση σύντομης μάσκας, όπως αναφέρθηκε στην [Επισκόπηση σύντομης μάσκας](#). Χρησιμοποιείτε το κουμπί της σύντομης μάσκας στην κάτω αριστερή γωνία του παραθύρου της εικόνας για εναλλαγή της κατάστασης σύντομης μάσκας ναι/όχι.

**Σχήμα 7.4. Ίδια επιλογή στην κατάσταση σύντομης μάσκας μετά από άμβλυση.**

---



## 1.1. Άμβλυση

---


Με τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις, τα βασικά εργαλεία επιλογής, όπως το εργαλείο επιλογής ορθογωνίου, δημιουργεί κοφτές επιλογές. Εικονοστοιχεία μες τη διακεκομμένη γραμμή είναι πλήρως επιλεγμένα και εικονοστοιχεία εκτός είναι ολότελα ανεπίλεκτα. Μπορείτε να το επιβεβαιώσετε αυτό εναλλάσσοντας τη γρήγορη

μάσκα: βλέπετε ένα καθαρό ορθογώνιο με κοφτές ακμές, που περιβάλλεται από ομοιόμορφο κόκκινο. Χρησιμοποιήστε το κουτί επιλογής «άμβλυνση ακμών» στις επιλογές εργαλείων για εναλλαγή μεταξύ βαθμιαίων επιλογών και κοφτών επιλογών. Η ακτίνα άμβλυνσης, που μπορείτε να ρυθμίσετε, προσδιορίζει την απόσταση πάνω από την οποία συμβαίνει η μετάβαση.

Εάν με παρακολουθείτε, δοκιμάστε αυτό με το εργαλείο επιλογής ορθογωνίου και έπειτα εναλλάξτε τη σύντομη μάσκα. Θα δείτε ότι το καθαρό ορθογώνιο έχει μια ασαφή ακμή.

Η άμβλυνση είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, όταν αποκόβετε και επικολλάτε, έτσι ώστε το επικολλημένο αντικείμενο αναμιγνύεται ομαλά και διακριτικά με το περιβάλλον του.

Είναι δυνατό να απαλύνεται μια επιλογή οποτεδήποτε, ακόμα κι αν αρχικά δημιουργήθηκε ως κοφή επιλογή. Πατήστε **επιλογή** → **άμβλυνση** από το μενού εικόνας για να ανοίξετε το διάλογο επιλογής άμβλυνσης. Βάλτε την ακτίνα άμβλυνσης και πατήστε **εντάξει**. Χρησιμοποιείστε **επιλογή** → **όξυνση** για να κάνετε το αντίθετο - οξύνετε μια βαθμιαία επιλογή σε μια επιλογή όλα ή τίποτα.



**Σημείωση**

Για αναγνώστες τεχνικά προσανατολισμένους: Η άμβλυνση δουλεύει εφαρμόζοντας μια θόλωση Γκάους στο κανάλι επιλογής, με την ορισμένη ακτίνα θόλωσης.

## 1.2. Κάνοντας μια επιλογή μερικώς διαφανή

Μπορείτε να ορίσετε μια στρώση αδιαφάνειας, αλλά δεν μπορείτε να κάνετε αυτό άμεσα για μια επιλογή. Είναι απολύτως χρήσιμο να κάνετε την εικόνα ενός γυαλιού διαφανή. Χρησιμοποιείστε τις παρακάτω μεθόδους για να ορίσετε την αδιαφάνεια στρώσης:

- Για απλές επιλογές, χρησιμοποιείστε το εργαλείο σβήστρας με την επιθυμητή αδιαφάνεια.
- Για σύνθετες επιλογές: Πατήστε **επιλογή** → **αιωρούμενη** για να δημιουργήσετε μια αιωρούμενη επιλογή. Αυτό δημιουργεί μια νέα στρώση με την αποκαλούμενη επιλογή «αιωρούμενη επιλογή». Ορίστε τον ολισθητή αδιαφάνειας στο διάλογο στρώσης στην επιθυμητή αδιαφάνεια. Έπειτα αγκυρώστε την επιλογή: έξω από την επιλογή, ο δείκτης του ποντικιού περιλαμβάνει μια άγκυρα. Όταν πατάτε, ενώ ο δείκτης του ποντικιού περιλαμβάνει την άγκυρα, η αιωρούμενη επιλογή εξαφανίζεται από το διάλογο στρώσης και η επιλογή είναι στη σωστή θέση και μερικώς διαφανής (η αγκύρωση δουλεύει έτσι, μόνο εάν ένα εργαλείο επιλογής είναι ενεργοποιημένο: μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την εντολή στρώσης αγκίστρωση στο μενού συνάφειας, με δεξί κλικ στην επιλεγμένη στρώση στο διάλογο στρώσης).

Εάν χρησιμοποιείτε, αυτή τη λειτουργία συχνά: **Ctrl** - **C** για αντιγραφή της επιλογής, **Ctrl** - **V** για επικόλληση του προχείρου ως αιωρούμενη επιλογή και **Στρώση** → **Νέα στρώση** για αλλαγή της επιλογής σε νέα στρώση. Μπορείτε να ρυθμίσετε την αδιαφάνεια πριν ή μετά τη δημιουργία της νέας στρώσης.

- Άλλος τρόπος: Πατήστε **Στρώση** → **Μάσκα** → **Προσθήκη μάσκας στρώσης** για να προσθέσετε μια μάσκα στρώσης στη στρώση με την επιλογή, αρχικοποιώντας την με την επιλογή. Έπειτα χρησιμοποιείστε ένα πινέλο με την επιθυμητή αδιαφάνεια για να βάψετε την επιλογή με μαύρο, δηλαδή να την βάψετε με διαφάνεια. Έπειτα στρώση/Μάσκα/Εφαρμογή μάσκας στρώσης. Δείτε [📖 Τμήμα 2.1.3, «Μάσκες στρώσης»](#).
- Για να κάνετε ένα στέρεο φόντο μιας διαφανούς εικόνας, προσθέστε ένα κανάλι άλφα και χρησιμοποιείστε το εργαλείο ασαφούς επιλογής για να επιλέξετε το παρασκήνιο. Έπειτα, χρησιμοποιείστε το εργαλείο επιλογής χρώματος για να επιλέξετε το χρώμα παρασκηίου, που γίνεται το χρώμα παρασκηίου στην εργαλειοθήκη. Χρησιμοποιείστε το εργαλείο κουβά γεμίσματος με το επιλεγμένο χρώμα. Ορίστε την κατάσταση κουβά γεμίσματος σε «Σβήσιμο χρώματος», που σβήνει τα εικονοστοιχεία με το επιλεγμένο χρώμα· άλλα εικονοστοιχεία είναι μερικώς σβησμένα και το χρώμα τους αλλάζει.

Η πιο απλή μέθοδος είναι πατώντας **Επεξεργασία** → **Καθαρισμός**, που δίνει πλήρη διαφάνεια σε μια επιλογή.



2.3. Αποθήκευση εικόνων με διαφάνεια



2. Δημιουργία και χρήση επιλογών

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2. Δημιουργία και χρήση επιλογών

### 2.1. Μετακίνηση επιλογής

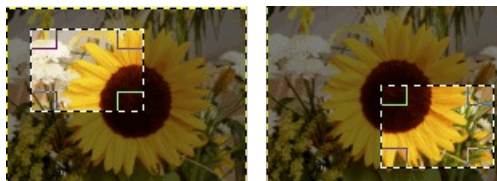
Οι επιλογές ορθογωνίου και έλλειψης έχουν δύο καταστάσεις. Η προεπιλεγμένη κατάσταση έχει λαβές στην επιλογή. Εάν πατήσετε την επιλογή ή πιέσετε το πλήκτρο **Enter**, οι λαβές εξαφανίζονται αφήνοντας μόνο το διάστικτο περίγραμμα (κινούμενα μυρμήγκια). Η άλλη επιλογή εργαλείων έχει άλλη συμπεριφορά.

#### 2.1.1. Μετακίνηση ορθογώνιων και ελλειπτικών επιλογών

Εάν πατήσετε και σύρετε μια επιλογή με χερούλια, μετακινείτε το περίγραμμα επιλογής και δεν μετακινείτε τα περιεχόμενα των ορθογώνιων ή ελλειπτικών επιλογών.

Επιλέξτε το εργαλείο [☞Μετακίνηση](#) και ορίστε τις προτιμήσεις για μετακίνηση της επιλογής· το εργαλείο υποστηρίζει μετακίνηση της επιλογής, του μονοπατιού ή της στρώσης.

**Σχήμα 7.5. Μετακίνηση περιγράμματος επιλογής**



Τα περισσότερα συστήματα υποστηρίζουν τη μετακίνηση επιλογής χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα των τόξων. Η ακριβής συμπεριφορά εξαρτάται από το σύστημα. Εάν τα πλήκτρα τόξων δεν προκαλούν μετακίνηση της επιλογής, δοκιμάστε πρώτα, υπέρθεση του δρομέα του ποντικιού πάνω από την επιλογή. Πατήστε και κρατήστε το **Alt** (ή **Ctrl + Alt**, **Shift + Alt**, ή **Alt**). Ένας συνδυασμός μπορεί να μετακινήσει την επιλογή κατά ένα εικονοστοιχείο και ένας άλλος κατά 25 εικονοστοιχεία κάθε βήμα. Υπερθέστε το δρομέα ποντικιού πάνω από μια πλευρά της γωνιακής χειρολαβής και τα πλήκτρα τόξων και συνδυασμών μπορούν να αλλάξουν το μέγεθος της επιλογής.

Εάν πατήσετε και σύρετε μια επιλογή χωρίς χερούλια, δημιουργείτε μια νέα επιλογή! Για μετακίνηση των περιεχομένων της επιλογής πρέπει να

- κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα **Ctrl + Alt** και κατόπιν πάτημα και σύρσιμο της επιλογής. Αυτό κάνει την αρχική θέση άδεια. Μια αιωρούμενη επιλογή δημιουργείται. Τα απαιτούμενα πλήκτρα εντολών μπορεί να διαφέρουν στο σύστημα σας, κοιτάξτε στη γραμμή κατάστασης για να δείτε εάν κάποιος άλλος συνδυασμός ορίζεται· για παράδειγμα **Shift + Ctrl + Alt**.

### Σχήμα 7.6. Μετακίνηση επιλογής και των περιεχομένων της, άδειασμα της αρχικής θέσης

---



- κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα **Shift** + **Alt** και πατήστε και σύρετε την επιλογή για μετακίνηση χωρίς άδειασμα της αρχικής θέσης. Μια αιωρούμενη επιλογή δημιουργήθηκε.

### Σχήμα 7.7. Μετακίνηση επιλογής και των περιεχομένων της χωρίς άδειασμα της αρχικής θέσης

---



#### Σημείωση

---

Σε μερικά συστήματα, πρέπει να πιέσετε **Alt** πριν από το **Shift** ή **Ctrl**. Σ' αυτά τα συστήματα, πατώντας **Shift** ή **Ctrl** πρώτα, προκαλεί στο GIMP την εισαγωγή μιας κατάστασης που προσθέτει ή αφαιρεί από την τρέχουσα επιλογή - μετά από αυτό το πλήκτρο **Alt** είναι ατελέσφορο!

### 2.1.2. Μετακίνηση των άλλων επιλογών

---

Οι άλλες επιλογές (ελεύθερη, ασαφής, κατά χρώμα) δεν έχουν λαβές. Πάτημα και σύρισμα δεν τις μετακινεί. Για μετακίνηση των περιεχομένων τους, όπως με τις ορθογώνιες και ελλειπτικές επιλογές, πρέπει να κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα **Ctrl** + **Alt** ή **Shift** + **Alt** και πάτημα και σύρισμα.

Εάν χρησιμοποιείτε πλήκτρα τόξων του πληκτρολογίου αντί για κλικ και σύρισμα, μετακινείται το περίγραμμα.

### 2.1.3. Άλλη μέθοδος

---



#### Σημείωση

---

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μια πιο έμμεση μέθοδο για να μετακινήσετε μία επιλογή. Κάντε την αιωρούμενη. Έπειτα μπορείτε να μετακινήσετε τα περιεχόμενα της, να αδειάσετε την αρχική επιλογή με πάτημα και σύρσιμο ή πλήκτρα τόξων πληκτρολογίου. Για μετακίνηση χωρίς άδειασμα, χρησιμοποιείστε αντιγραφή-επικόλληση.



Κεφάλαιο 7. Ζωγράφισμα με το GIMP



2.2. Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

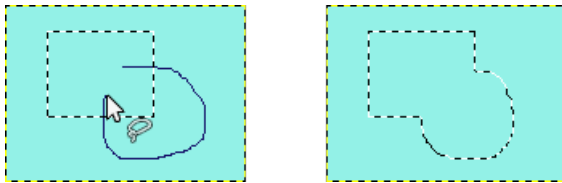


## 2.2. Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών

Τα εργαλεία έχουν προτιμήσεις που μπορείτε να τροποποιήσετε. Κάθε εργαλείο επιλογής σας επιτρέπει να ορίσετε την κατάσταση επιλογής. Οι επόμενες καταστάσεις επιλογής υποστηρίζονται:

- Η αντικατάσταση είναι η πιο χρησιμοποιούμενη κατάσταση επιλογής. Στην κατάσταση αντικατάστασης μία επιλογή αντικαθιστά οποιαδήποτε υπάρχουσα επιλογή.
- Η κατάσταση προσθήκης, προσθέτει νέες επιλογές σε οποιαδήποτε υπάρχουσα επιλογή. Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **Shift**, ενώ κάνετε μια επιλογή για να εισέλθετε προσωρινά στην κατάσταση προσθήκης.
- Η κατάσταση αφαίρεσης, αφαιρεί τις νέες επιλογές από οποιαδήποτε υπάρχουσα επιλογή. Πατήστε και κρατήστε το πλήκτρο **Ctrl**, ενώ επιλέγετε για να μπειτε προσωρινά στην κατάσταση αφαίρεσης.
- Η κατάσταση τομής, δημιουργεί μια νέα επιλογή από τη νέα και την υπάρχουσα επιλογή. Πατήστε και κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τα πλήκτρα **Shift** και **Ctrl** ενώ κάνετε μια επιλογή για να εισέλθετε προσωρινά στην κατάσταση τομής.

Σχήμα 7.8. Μεγέθυνση μιας ορθογώνιας επιλογής με το λάσο



Η εικόνα δείχνει μια υπάρχουσα ορθογώνια επιλογή. Επιλέξτε το λάσο. Ενώ πατάτε το πλήκτρο **Shift** κάντε μια ελεύθερη επιλογή που εμπεριέχει την υπάρχουσα επιλογή. Αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού και οι περιοχές συμπεριλαμβάνονται στην επιλογή.



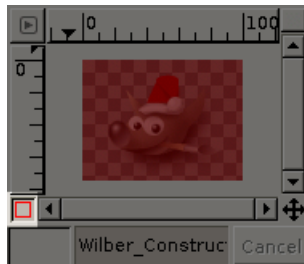
### Σημείωση

Για να διορθώσετε επακριβώς ατέλειες επιλογής, χρησιμοποιείτε τη

[Γρήγορη μάσκα](#).

### 3. Η σύντομη μάσκα

Σχήμα 7.9. Εικόνα με ενεργοποιημένη τη σύντομη μάσκα



Οι συνηθισμένες [επιλογές εργαλείων](#) εμπεριέχουν ιχνηθέτηση ενός περιγράμματος γύρω από μια περιοχή ενδιαφέροντος, που δεν δουλεύει καλά για μερικές περίπλοκες επιλογές. Η σύντομη μάσκα, όμως, σας επιτρέπει να βάψετε την επιλογή, αντί για απλή ιχνηθέτηση του περιγράμματος της.

#### 3.1. Επισκόπηση

Κανονικά, μια επιλογή στο GIMP αντιπροσωπεύεται από «κινούμενες στιγμές» που ανιχνεύουν το περίγραμμα επιλογής, αλλά μπορεί να υπάρχουν περισσότερα σε μια επιλογή από την εμφάνιση κινούμενων στιγμών. Μια επιλογή στο GIMP είναι στην πραγματικότητα ένα κανάλι πλήρους γκρι κλίμακας, που καλύπτει την εικόνα, με τιμές εικονοστοιχείου από 0 (ανεπιλέκτο) έως 255 (πλήρως επιλεγμένο). Οι κινούμενες στιγμές χαράσσονται κατά μήκος ενός περιγράμματος μισοεπιλεγμένων εικονοστοιχείων. Έτσι, ότι σας δείχνουν οι κινούμενες στιγμές είτε μέσα είτε έξω από τα όρια, στην πραγματικότητα είναι μια μη καθαρή ενδιάμεση ζώνη.

Η γρήγορη μάσκα είναι ένας τρόπος του GIMP να δείξει την πλήρη δομή της επιλογής. Η γρήγορη μάσκα επίσης δίνει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με την επιλογή ξανά και έχει στην πραγματικότητα πιο ισχυρούς τρόπους. Πατήστε το μικρό περιγραμμένο κουμπί στα κάτω αριστερά του παραθύρου της εικόνας για εναλλαγή της γρήγορης μάσκας. Αυτό το κουμπί αλλάζει μεταξύ κατάστασης γρήγορης μάσκας και κινούμενων στιγμών. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε **Επιλογή** → **Εναλλαγή γρήγορης μάσκας**, ή **Shift + Q**, για εναλλαγή κατάστασης μεταξύ σύντομης μάσκας και κινούμενων στιγμών.

Στην κατάσταση σύντομης μάσκας, η επιλογή φαίνεται ως ημιδιαφανής οθόνη που επικάθεται στη εικόνα, της οποίας διαφάνειας σε κάθε εικονοστοιχείο δείχνει το βαθμό επιλογής του εικονοστοιχείου. Από προεπιλογή η μάσκα είναι κόκκινη, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε, εάν σας βολεύει. Όσο λιγότερο επιλέγεται ένα εικονοστοιχείο, τόσο αποκρύβεται από τη μάσκα. Πλήρως επιλεγμένα εικονοστοιχεία φαίνονται πλήρως διαφανή.

Στην κατάσταση σύντομης μάσκας, πολλοί χειρισμοί επιδρούν στο κανάλι επιλογής παρά στην ίδια την εικόνα. Αυτό περιλαμβάνει ειδικά, τα εργαλεία ζωγραφικής. Βάφοντας με λευκό επιλέγονται εικονοστοιχεία και βάφοντας με μαύρο αποεπιλέγονται εικονοστοιχεία. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε από τα εργαλεία ζωγραφικής καθώς και τα εργαλεία κουβά γεμίσματος και γεμίσματος διαβάθμισης. Προχωρημένοι χρήστες του GIMP μαθαίνουν ότι «βάψιμο της επιλογής» είναι ο πιο απλός αποτελεσματικός τρόπος χειρισμού με λεπτότητα της εικόνας.



Για να αποθηκεύσετε μια επιλογή της σύντομης μάσκας σε ένα νέο κανάλι, βεβαιωθείτε ότι υπάρχει μία επιλογή και ότι η κατάσταση σύντομης μάσκας δεν είναι ενεργή στο παράθυρο εικόνας. Πατήστε **Επιλογή** → **Αποθήκευση σε κανάλι**, για να δημιουργήσετε ένα νέο κανάλι στο διάλογο καναλιού που λέγεται «Μάσκα επιλογής αντίγραφο» (επαναλαμβάνοντας αυτήν την εντολή δημιουργείται «...αντίγραφο#1», «...αντίγραφο#2» κ.λ).



#### Υπόδειξη

Στην κατάσταση σύντομης μάσκας, αποκοπή και επικόλληση επιδρά στην επιλογή παρά στην εικόνα. Μπορείτε μερικές φορές να το χρησιμοποιήσετε ως τον πιο κατάλληλο τρόπο μεταφοράς μιας επιλογής από μια εικόνα σε μια άλλη.

Μπορείτε να μάθετε περισσότερα στο [Επιλογή μασκών](#) στο τμήμα που είναι αφιερωμένο στο διάλογο καναλιού.



2.2. Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών



3.2. Ιδιότητες

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.2. Ιδιότητες

---

Υπάρχουν δύο ιδιότητες της σύντομης μάσκας που μπορείτε να αλλάξετε δεξιοπατώντας στο κουμπί της σύντομης μάσκας.

- Κανονικά η γρήγορη μάσκα δείχνει τις ανεπίλεκτες περιοχές «θολές» και τις επιλεγμένες περιοχές «καθαρές», αλλά μπορείτε να το αντιστρέψετε επιλέγοντας «Μάσκα στις επιλεγμένες περιοχές» αντί για το προκαθορισμένο «Μάσκα στις μη επιλεγμένες περιοχές».
- Πατήστε «Ρύθμιση χρώματος και διαφάνειας» για να ανοίξετε ένα διάλογο που σας επιτρέπει να ορίσετε άλλες τιμές αντί για τις προκαθορισμένες, που είναι κόκκινο με 50% αδιαφάνεια.



3. Η σύντομη μάσκα

4. Χρήση της κατάστασης γρήγορης μάσκας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4. Χρήση της κατάστασης γρήγορης μάσκας

---

1. Ανοίξτε μια εικόνα ή ξεκινήστε ένα νέο έγγραφο.
2. Ενεργοποιείτε την κατάσταση γρήγορης μάσκας με το κάτω αριστερά κουμπί στο παράθυρο της εικόνας. Εάν υπάρχει επιλογή η μάσκα αρχικοποιείται με το περιεχόμενο της επιλογής.
3. Επιλέξτε οποιοδήποτε εργαλείο ζωγραφικής. Βάψτε στη γρήγορη μάσκα με μαύρο για να διώξετε τις επιλεγμένες περιοχές και βάψτε με άσπρο για να προσθέσετε επιλεγμένες περιοχές. Χρησιμοποιείτε αποχρώσεις του γκρι για μερική επιλογή περιοχών.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε εργαλεία επιλογής και να γεμίσετε αυτές τις επιλογές με το εργαλείο κουβά γεμίσματος· αυτό δεν καταστρέφει τις επιλογές της γρήγορης μάσκας!

4. Απενεργοποίηση της κατάστασης γρήγορης μάσκας χρησιμοποιώντας το κάτω αριστερό κουμπί στο παράθυρο εικόνας: η επιλογή θα εμφανιστεί με κινούμενες στιγμές.



3.2. Ιδιότητες

5. Μονοπάτια

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5. Μονοπάτια

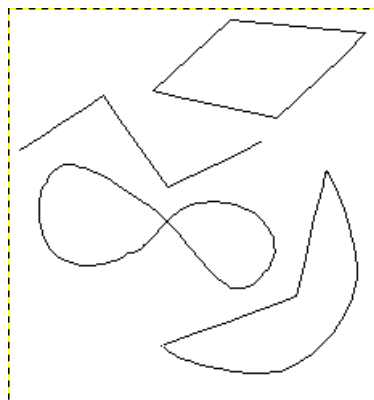
Τα μονοπάτια είναι καμπύλες (γνωστές ως καμπύλες Bézier). Είναι εύκολο να μάθετε και να χρησιμοποιήσετε τα μονοπάτια στο GIMP. Για να καταλάβετε τη λογική τους και το μηχανισμό τους δείτε στο γλωσσάρι [Καμπύλη Bézier](#) ή Wikipedia [\[WKPD-BEZIER\]](#). Το εργαλείο μονοπατιών είναι πολύ ισχυρό, επιτρέποντας σας να σχεδιάσετε εξελιγμένες φόρμες. Για να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο μονοπατιών στο GIMP, πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε ένα μονοπάτι κι έπειτα να σχεδιάσετε το μονοπάτι.

Στο GIMP, ο όρος «χρωματισμός μονοπατιού» σημαίνει την εφαρμογή μιας ειδικής μορφοποίησης στο μονοπάτι (χρώμα, πλάτος, μοτίβο...).

Ένα μονοπάτι έχει δύο κύριους σκοπούς:

- Μπορείτε να μετατρέψετε ένα κλειστό μονοπάτι σε επιλογή.
- Οποιοδήποτε μονοπάτι, ανοιχτό ή κλειστό, μπορεί να *βαφτεί* με ποικίλους τρόπους.


**Σχήμα 7.10. Παρουσίαση δημιουργίας τεσσάρων διαφορετικών μονοπατιών**



Τέσσερα παραδείγματα μονοπατιών του GIMP: ένα κλειστό πολυγωνικό, ένα ανοιχτό πολυγωνικό, ένα κλειστό καμπύλο και ένα με μείγμα ευθειών και καμπύλων τμημάτων.

### 5.1. Δημιουργία μονοπατιού

Ξεκινήστε χαράσσοντας το περίγραμμα για το μονοπάτι σας· το περίγραμμα μπορεί να τροποποιηθεί αργότερα (δείτε το εργαλείο [Μονοπάτια](#)). Για να ξεκινήσετε, επιλέξτε το εργαλείο μονοπατιών χρησιμοποιώντας μία από τις παρακάτω μεθόδους:

- Πατήστε **Εργαλεία** → **Μονοπάτια** από το μενού εικόνας.
- Πατήστε το σχετικό εικονίδιο στην εργαλειοθήκη .

- Χρησιμοποιείτε το πλήκτρο συντόμευσης **B**.

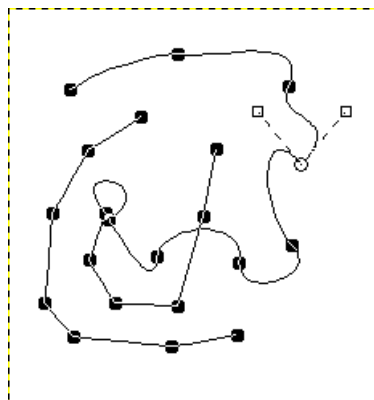
Όταν το εργαλείο μονοπατιών επιλέγεται, ο δρομέας του ποντικιού αλλάζει σε δείκτη (βέλος) με καμπύλη. Αριστερό κλικ στην εικόνα για να δημιουργήσετε το αρχικό σημείο του μονοπατιού. Μετακινήστε το ποντίκι σε ένα νέο σημείο και αριστερό κλικ στο ποντίκι για να δημιουργήσετε ένα άλλο σημείο συνδεδεμένο με το προηγούμενο. Αν και μπορείτε να δημιουργήσετε όσα σημεία επιθυμείτε, χρειάζεστε μόνο δύο σημεία για να μάθετε για τα μονοπάτια. Ενώ προσθέτετε σημεία, ο δρομέας ποντικιού έχει ένα μικρό «+» δίπλα στην καμπύλη που δείχνει ότι πατώντας θα προστεθεί ένα νέο σημείο. Όταν ο δρομέας του ποντικιού είναι κοντά σε τμήμα της γραμμής το «+» αλλάζει σε σταυρό με βέλη, όπως το εργαλείο μετακίνησης.

Μετακινήστε το δρομέα ποντικιού κοντά σε ένα τμήμα γραμμής, αριστερό κλικ και σύρτε το τμήμα της γραμμής. Δύο γεγονότα συμβαίνουν.

- Το τμήμα της γραμμής λυγίζει και καμπυλώνεται καθώς τραβιέται.
- Κάθε τμήμα γραμμής έχει ένα αρχικό σημείο και ένα τελικό σημείο που σημειώνεται καθαρά. Μια «γραμμή κατεύθυνσης» τώρα προβάλλει από κάθε τελικό σημείο για το τμήμα της γραμμής που μετακινήθηκε.

Το τμήμα της καμπύλης γραμμής αφήνει ένα τελικό σημείο στην ίδια κατεύθυνση, που η «γραμμή κατεύθυνσης» αφήνει το τελικό σημείο. Το μήκος της «γραμμής κατεύθυνσης» ελέγχει πόσο μακριά το τμήμα της γραμμής προβάλλει κατά μήκος της «γραμμής κατεύθυνσης» πριν καμπυλώσει προς το άλλο τελικό σημείο. Κάθε «γραμμή κατεύθυνσης» έχει ένα κενό τετράγωνο κουτί (αποκαλούμενο λαβή) στη μία άκρη. Πατήστε και σύρτε τη λαβή για να αλλάξετε την κατεύθυνση και το μήκος της «γραμμής κατεύθυνσης».

**Σχήμα 7.11. Εμφάνιση του μονοπατιού, ενώ επεξεργάζεται**



Εμφάνιση του μονοπατιού, ενώ επεξεργάζεται με το εργαλείο μονοπατιών.

Το μονοπάτι αποτελείται από δύο συστατικά με ευθεία και καμπύλα τμήματα. Μαύρα τετράγωνα είναι σημεία αγκίστρωσης, ο ανοιχτός κύκλος δείχνει την επιλεγμένη άγκυρα και τα δύο ανοιχτά τετράγωνα είναι οι συνδεδεμένες λαβές με την επιλεγμένη άγκυρα.



## 5.2. Ιδιότητες μονοπατιού

Τα μονοπάτια, όπως οι στρώσεις και τα κανάλια, είναι συστατικά μιας εικόνας. Όταν μια εικόνα αποθηκεύεται στην εγγενή μορφή αρχείου του GIMP XCF, οποιοδήποτε μονοπάτι αποθηκεύεται μαζί του. Ο κατάλογος των μονοπατιών σε μια εικόνα μπορεί να παρατηρηθεί και να επεξεργαστεί χρησιμοποιώντας το [☒ Διάλογο μονοπατιών](#). Μπορείτε να μετακινήσετε ένα μονοπάτι από μια εικόνα σε μια άλλη με αντιγραφή και επικόλληση χρησιμοποιώντας το αναδυόμενο μενού στο διάλογο μονοπατιών ή σύροντας ένα εικονίδιο από το διάλογο μονοπατιών στο προοριζόμενο παράθυρο εικόνας.

Τα μονοπάτια του GIMP ανήκουν σε ένα μαθηματικό τύπο που λέγεται «Μονοπάτια Bezier». Αυτό σημαίνει πρακτικά ότι ορίζονται από *άγκυρες* και *λαβές*. Οι «άγκυρες» είναι τα σημεία από όπου περνά το μονοπάτι. Οι «λαβές» ορίζουν την κατεύθυνση του μονοπατιού όταν μπαίνει ή βγαίνει από ένα σημείο αγκύρωσης: κάθε σημείο αγκύρωσης έχει δύο λαβές προσκολλημένες σε αυτό.

Τα μονοπάτια μπορεί να είναι πολύ σύνθετα. Εάν τα δημιουργείτε με το χέρι και το εργαλείο μονοπατιών δεν θα περιέχει πάνω από μερικές δεκάδες σημεία αγκύρωσης (συχνά λιγότερα): εάν, όμως, τα δημιουργείτε μετασχηματίζοντας μία επιλογή σε μονοπάτι, ή μετασχηματίζοντας κείμενο σε μονοπάτι, το αποτέλεσμα μπορεί να περιέχει εκατοντάδες ή χιλιάδες σημεία αγκύρωσης.

Ένα μονοπάτι μπορεί να περιέχει πολλαπλά *συστατικά*. Ένα «συστατικό» είναι τμήμα ενός μονοπατιού, του οποίου τα σημεία αγκύρωσης είναι όλα συνδεδεμένα μεταξύ τους με τμήματα μονοπατιού. Τα πολλά συστατικά στα μονοπάτια, σας επιτρέπουν να τα μετατρέπετε σε επιλογές με πολλαπλά αποσυνδεδεμένα τμήματα.

Κάθε συστατικό ενός μονοπατιού μπορεί να είναι είτε *ανοιχτό* είτε *κλειστό*: «κλειστό» σημαίνει ότι το τελευταίο σημείο αγκύρωσης συνδέεται με το πρώτο σημείο αγκύρωσης. Εάν μετασχηματίσετε ένα μονοπάτι σε επιλογή, οποιαδήποτε ανοιχτά συστατικά μετατρέπονται αυτόματα σε κλειστά, συνδέοντας το τελευταίο σημείο αγκύρωσης στο πρώτο σημείο αγκύρωσης με ευθεία γραμμή.

Τα τμήματα των μονοπατιών μπορεί να είναι ή ευθεία ή καμπύλα. Ένα μονοπάτι λέγεται «πολυγωνικό» εάν όλα τα τμήματα του είναι ευθεία. Ένα νέο τμήμα μονοπατιού δημιουργείται πάντοτε ευθύ· οι λαβές για τα σημεία αγκύρωσης είναι ακριβώς στην κορυφή των σημείων αγκύρωσης, παράγοντας λαβές μηδενικού μήκους, που δημιουργεί τμήματα ευθείας. Σύρτε μια λαβή μακριά από το σημείο αγκύρωσης για να καμπυλωθεί ένα τμήμα.

Το καλό με τα μονοπάτια είναι ότι χρησιμοποιούν πολύ λίγους πόρους, ειδικά συγκρίνοντας τα με τις εικόνες. Η αντιπροσώπευση ενός μονοπατιού στη RAM απαιτεί αποθήκευση μόνο των συντεταγμένων των αγκυρών και λαβών: 1K μνήμης είναι αρκετό για ένα σύνθετο μονοπάτι, αλλά ανεπαρκές για μια στρώση RGB 20x20 εικονοστοιχείων. Άρα είναι δυνατό να έχουμε κυριολεκτικά εκατοντάδες μονοπάτια σε μια εικόνα χωρίς να δημιουργούνται προβλήματα στο σύστημα· ο αριθμός των προβλημάτων που μπορεί να σας προκαλέσουν εκατοντάδες μονοπάτια, όμως, είναι άλλο θέμα. Ακόμα και ένα μονοπάτι με χιλιάδες τμήματα καταναλώνει ελάχιστους πόρους σε σύγκριση με μια τυπική στρώση ή κανάλι.

Τα μονοπάτια μπορούν να δημιουργηθούν και να επεξεργαστούν με το [☒ Εργαλείο μονοπατιών](#).







### 5.3. Μονοπάτια και επιλογές

---

Το GIMP επιτρέπει το μετασχηματισμό μιας επιλογής σε εικόνα μονοπατιού· επίσης επιτρέπει το μετασχηματισμό μονοπατιών σε επιλογές. Για πληροφορίες για την επιλογή και πώς δουλεύει, δείτε την ενότητα [Επιλογή](#).

Όταν μετασχηματίζετε μια επιλογή σε μονοπάτι, το μονοπάτι ακολουθεί στενά τις «κινούμενες στιγμές». Τώρα, η επιλογή είναι μια δισδιάστατη οντότητα, ενώ το μονοπάτι είναι μια μονοδιάστατη οντότητα, έτσι δεν υπάρχει τρόπος μετασχηματισμού της επιλογής σε μονοπάτι χωρίς απώλεια πληροφοριών. Στην πραγματικότητα κάθε πληροφορία για μερικώς επιλεγμένες περιοχές (π.χ. άμβλυση) χάνεται όταν η επιλογή γίνεται μονοπάτι. Εάν το μονοπάτι ξαναμετασχηματιστεί σε επιλογή, το αποτέλεσμα είναι μια επιλογή όλα ή τίποτα, παρόμοια με ότι παίρνουμε εκτελώντας "Οξυση" από το μενού επιλογής.



5.2. Ιδιότητες μονοπατιού

5.4. Μετασχηματισμός μονοπατιών

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.4. Μετασχηματισμός μονοπατιών

Κάθε εργαλείο μετασχηματισμού (περιστροφή, αυξομείωση μεγέθους, προοπτική κλ.) μπορεί να οριστεί να επιδράσει σε στρώση, επιλογή ή μονοπάτι. Επιλέξτε το αντίστοιχο εργαλείο μετασχηματισμού στην εργαλειοθήκη, έπειτα στρώση, επιλογή ή μονοπάτι από την επιλογή «Μετασχηματισμός:» από το διάλογο επιλογές εργαλείων. Αυτό σας δίνει ένα ισχυρό σύνολο μεθόδων για αλλαγή σχημάτων των μονοπατιών χωρίς να επηρεάζετε άλλα στοιχεία της εικόνας.

Από προεπιλογή το εργαλείο μετασχηματισμού, όταν ορίζεται να επιδράσει σε μονοπάτια, ενεργεί σε ένα μόνο μονοπάτι: στο *ενεργό μονοπάτι* για την εικόνα, που φαίνεται τονισμένη στο διάλογο μονοπατιών. Μπορείτε να κάνετε έναν μετασχηματισμό που επηρεάζει περισσότερα από ένα μονοπάτια και ίσως και άλλα πράγματα, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά «κλειδωμα μετασχηματισμού» στον διάλογο μονοπατιών. Όχι μόνο μονοπάτια, αλλά και στρώσεις και κανάλια μπορούν να κλειδωθούν στο μετασχηματισμό. Εάν μετασχηματίζετε ένα στοιχείο που είναι κλειδωμένο στο μετασχηματισμό, όλα τα άλλα θα μετασχηματιστούν κατά τον ίδιο τρόπο. Π.χ. εάν θέλετε να κλιμακώσετε μια στρώση και ένα μονοπάτι με το ίδιο ποσοστό, πατήστε τα κουμπιά κλειδώματος μετασχηματισμού έτσι ώστε τα εικονίδια «αλυσίδας» να εμφανιστούν δίπλα στη στρώση στο διάλογο στρώσεων και το μονοπάτι στο διάλογο μονοπατιών· έπειτα χρησιμοποιείτε το εργαλείο αυξομείωσης μεγέθους είτε στη στρώση είτε στο μονοπάτι και το άλλο θα ακολουθήσει αυτόματα.



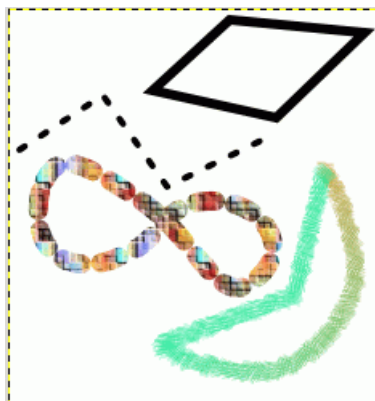
5.3. Μονοπάτια και επιλογές

5.5. Χρωματισμός μονοπατιού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.5. Χρωματισμός μονοπατιού

**Σχήμα 7.12. Χρωματισμός μονοπατιών**

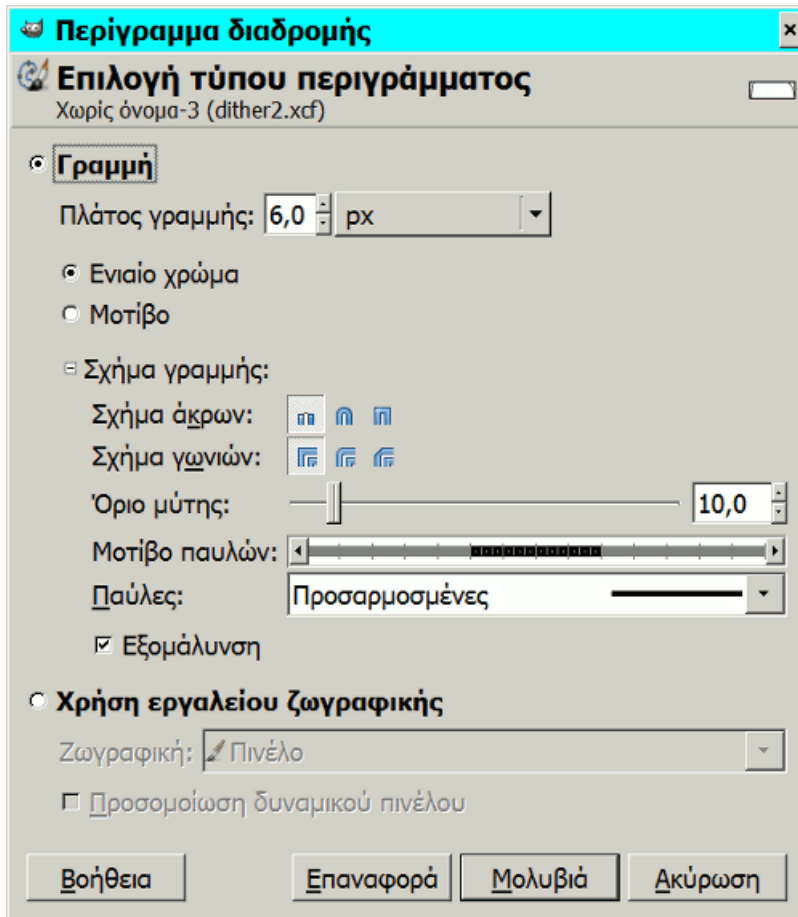


Τα τέσσερα μονοπάτια της πιο πάνω εικόνας, καθένα βαμμένο με διαφορετικό τρόπο.

Τα μονοπάτια δεν μεταβάλλουν την εμφάνιση των δεδομένων εικονοστοιχείου της εικόνας εκτός καιβαφούν, χρησιμοποιώντας **Επεξεργασία** → Χρωματισμός μονοπατιού από το μενού εικόνας ή από το μενού διαλόγου μονοπατιών δεξί κλικ, ή το κουμπί «Χρωματισμός μονοπατιού» στο διάλογο επιλογές εργαλείων για το εργαλείο μονοπατιών.

Επιλέγοντας «Χρωματισμός μονοπατιού» με οποιοδήποτε τρόπο εμφανίζεται ένας διάλογος που επιτρέπει τον έλεγχο του τρόπου βαφής. Μπορείτε να επιλέξετε από μια μεγάλη ποικιλία μορφοποιήσεων γραμμών ή μπορείτε να βάψετε με οποιοδήποτε από τα εργαλεία ζωγραφικής, συμπεριλαμβάνοντας ασυνήθιστα εργαλεία, όπως εργαλείο κλωνοποίησης, το εργαλείο μουτζούρας, τη σβήστρα κλ.

Σχήμα 7.13. Ο διάλογος Χρωματισμός μονοπατιού



Μπορείτε παραπέρα να αυξήσετε το εύρος των αποτελεσμάτων βαφής, βάφοντας ένα μονοπάτι πολλές φορές ή χρησιμοποιώντας γραμμές ή πινέλα διαφορετικού πλάτους. Οι δυνατότητες για ενδιαφέροντα αποτελέσματα είναι απεριόριστες.



## 5.6. Μονοπάτια και κείμενο

Σχήμα 7.14. Κείμενο που μετατράπηκε σε μονοπάτι



Κείμενο που μετατράπηκε σε μονοπάτι και έπειτα μετασχηματίστηκε χρησιμοποιώντας το εργαλείο προοπτικής.



Το μονοπάτι που βλέπετε πιο πάνω, βάφτηκε με ασαφές πινέλο κι έπειτα χρησιμοποιώντας το φίλτρο χάρτη διαβάθμισης με διαβάθμιση « κίτρινης αντίθεσης».

Ένα στοιχείο κειμένου που δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας το εργαλείο κειμένου μπορεί να μετασχηματιστεί σε μονοπάτι χρησιμοποιώντας την εντολή **Δημιουργία μονοπατιού από κείμενο** στο μενού περιεχομένου του εργαλείου κειμένου. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο για πολλούς σκοπούς, συμπεριλαμβανομένου του:

- Χρωματισμού μονοπατιού, που σας δίνει πολλές δυνατότητες για φανταχτερό κείμενο.
- Καθώς και για μετασχηματισμό του κειμένου. Μετατρέποντας το κείμενο σε μονοπάτι, έπειτα μετασχηματίζοντας το μονοπάτι, και τελικά είτε χρωματίζοντας το μονοπάτι ή μετατρέποντας το σε επιλογή και γεμίζοντας το, οδηγεί συχνά σε αποτελέσματα πολύ καλύτερης ποιότητας, παρά αποδίδοντας το κείμενο ως στρώση και μετασχηματίζοντας τα δεδομένα του εικονοστοιχείου.





## 5.7. Μονοπάτια και αρχεία SVG

Το SVG, είναι το ακρωνύμιο του «κλιμακώσιμα διανυσματικά γραφικά», που είναι μια αυξανόμενα δημοφιλής μορφή αρχείων για *διανυσματικά γραφικά*, όπου τα γραφικά στοιχεία παριστάνονται σε μορφή ανεξάρτητη από την ανάλυση, σε αντίθεση με τα *εικονογραφικά*, όπου τα γραφικά στοιχεία παριστάνονται ως διανύσματα εικονοστοιχείων. Το GIMP είναι κυρίως ένα πρόγραμμα εικονογραφικών, αλλά τα μονοπάτια είναι διανυσματικές οντότητες.

Ευτυχώς, τα μονοπάτια παριστάνονται στα αρχεία SVG σχεδόν όπως και στο GIMP. (Στην πραγματικότητα ο χειρισμός των μονοπατιών στο GIMP 2.0 ξαναγράφηκε με βάση τα μονοπάτια SVG.) Αυτή η συμβατότητα κάνει δυνατή την αποθήκευση μονοπατιών του GIMP ως αρχεία SVG χωρίς απώλεια πληροφοριών. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτή τη δυνατότητα στο διάλογο μονοπατιών.

Σημαίνει επίσης ότι το GIMP μπορεί να δημιουργήσει μονοπάτια από αρχεία SVG αποθηκευμένα σε άλλα προγράμματα, όπως το *Inkscape* ή το *Sodipodi*, δύο δημοφιλείς εφαρμογές διανυσματικών γραφικών ανοικτού κώδικα. Αυτό είναι καλό γιατί αυτά τα προγράμματα έχουν πολύ πιο ισχυρά εργαλεία χειρισμού μονοπατιών απ' ό,τι το GIMP. Μπορείτε να εισάγετε ένα μονοπάτι από ένα αρχείο SVG χρησιμοποιώντας το διάλογο μονοπατιών.

Η μορφή SVG χειρίζεται πολλά άλλα γραφικά στοιχεία πέραν των μονοπατιών: μεταξύ αυτών χειρίζεται, σχήματα όπως τετράγωνα, ορθογώνια, κύκλους, ελλείψεις, κανονικά πολύγωνα κλ. Το GIMP δεν μπορεί να κάνει τίποτα με αυτές τις οντότητες, αλλά μπορεί να τις φορτώσει ως μονοπάτια.



### Σημείωση

Η δημιουργία μονοπατιών δεν είναι το μόνο που μπορεί να κάνει το GIMP με τα αρχεία SVG. Μπορεί επίσης να ανοίξει τα αρχεία SVG ως εικόνες GIMP, κατά τα συνηθισμένα.



## 6. Πινέλα

Σχήμα 7.15. Παράδειγμα βαφών πινέλου



Ένας αριθμός παραδειγμάτων γραμμών πινέλων που χαρακτήριζε χρησιμοποιώντας διαφορετικά πινέλα, από το σύνολο που προμηθεύει το GIMP. Όλα βάφτηκαν χρησιμοποιώντας το εργαλείο πινέλου.

Ένα πινέλο είναι ένας χάρτης εικονοστοιχείων ή ένα σύνολο χαρτών εικονοστοιχείων που χρησιμεύουν για χρώση. Το GIMP περιλαμβάνει ένα σύνολο 10 «εργαλεία ζωγραφικής», που όχι μόνο εκτελούν λειτουργίες που θα θεωρούσατε φυσιολογικά ως βάψιμο, αλλά επίσης λειτουργίες όπως σβήσιμο, αντιγραφή, μουτζούρωμα, φωτισμός, σκοτεινίασμα κλ. Όλα τα εργαλεία ζωγραφικής, εκτός από το εργαλείο μελάνης, χρησιμοποιούν το ίδιο σύνολο πινέλων. Οι χάρτες εικονοστοιχείων των πινέλων παριστάνουν τα σημάδια που γίνονται από απλές «επαφές» του πινέλου στην εικόνα. Μια γραμμή πινέλου γίνεται συνήθως μετακινώντας το δείκτη κατά μήκος της εικόνας με το πλήκτρο του ποντικιού πατημένο και παράγει μια σειρά από σημεία τοποθετημένα κατά μήκος της τροχιάς, με τρόπο που ορίζεται από τα χαρακτηριστικά του πινέλου και το εργαλείο ζωγραφικής που χρησιμοποιείται.

Τα πινέλα μπορούν να επιλεγούν πατώντας σε ένα εικονίδιο στο [☒ διάλογο πινέλων](#). Στο GIMP το *τρέχον πινέλο* φαίνεται στην περιοχή της εργαλειοθήκης πινέλα/μοτίβα/διαβαθμίσεις. Πατώντας στο σύμβολο πινέλου, είναι ένας τρόπος για ενεργοποίηση του διαλόγου πινέλων.

Όταν εγκαθιστάτε το GIMP, έρχεται με έναν αριθμό βασικών πινέλων και μερικά παράξενα που σας δίνουν παραδείγματα για το τι είναι δυνατό (π.χ., το πινέλο της "πράσινης πιπεριάς" στη εικόνα). Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε νέα πινέλα, ή να τα κατεβάσετε και να τα εγκαταστήσετε έτσι ώστε το GIMP να τα αναγνωρίσει.

Το GIMP μπορεί να χρησιμοποιήσει πολλούς διαφορετικούς τύπους πινέλων. Όλοι τους, όμως, χρησιμοποιούνται όμοια και για τους περισσότερους σκοπούς δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για τις διαφορές, όταν βάφετε με πινέλα. Ιδού οι διαθέσιμοι τύποι πινέλων:

#### Συνηθισμένα πινέλα

Τα περισσότερα από τα πινέλα που έχουν με το GIMP ανήκουν σ' αυτή την κατηγορία. Εμφανίζονται στο διάλογο πινέλων με χάρτες εικονοστοιχείων γκρι κλίμακας. Όταν βάφετε με τα πινέλα το τρέχον χρώμα παρασκήνιου (όπως φαίνεται στην περιοχή χρώματος της εργαλειοθήκης) αντικαθιστά το μαύρο και ο εμφανιζόμενος χάρτης εικονοστοιχείων αντιπροσωπεύει το σημάδι που κάνει το πινέλο στην εικόνα.

Για να δημιουργήσετε ένα τέτοιο πινέλο: δημιουργήστε μια μικρή εικόνα σε κλίμακα του γκρι χρησιμοποιώντας εστίαση. Αποθηκεύστε την με την επέκταση .gbr. Πατήστε το κουμπί της ανανέωσης στο διάλογο πινέλων για να την δείτε σε προεπισκόπηση χωρίς να χρειάζεται να επανεκκινήσετε το GIMP.

### Πινέλα χρώματος

Πινέλα σ' αυτή την κατηγορία αντιπροσωπεύονται από χρωματιστές εικόνες στο διάλογο πινέλων. Μπορεί να είναι εικόνες ή κείμενο. Όταν βάφετε μ' αυτά, τα χρώματα χρησιμοποιούνται όπως έχει ρυθμιστεί το τρέχον χρώμα προσκηνίου δεν παίζει ρόλο. Κατά τα άλλα δουλεύουν, όπως τα συνηθισμένα πινέλα.

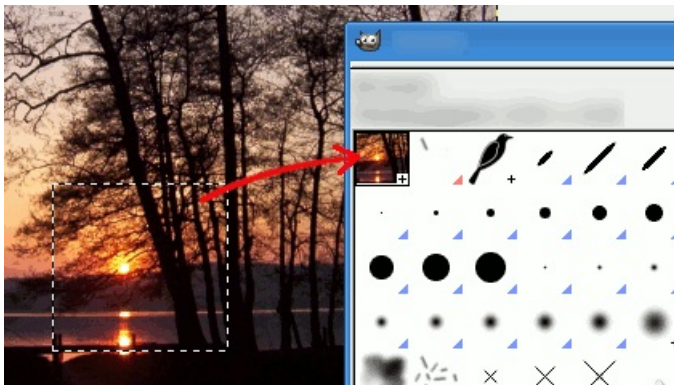
Για να δημιουργήσετε ένα τέτοιο πινέλο: Πρώτα, δημιουργείστε μια μικρή εικόνα RGBA. Γι' αυτό ανοίξτε νέα εικόνα, επιλέξτε ως τύπο εικόνας RGB και διαφάνεια για τον τύπο πλήρωσης. Σχεδιάστε την εικόνα σας και αρχικά αποθηκεύστε την ως .xcf αρχείο για να διατηρήσετε τις ιδιότητες της. Έπειτα, αποθηκεύστε την σε μορφή .gbr. Πατήστε στο κουμπί ανανέωση *Ανανέωση* στο διάλογο πινέλων για να έχετε το πινέλο σας, χωρίς να χρειάζεται επανεκκίνηση του GIMP.



#### Υπόδειξη

Όταν αντιγράφετε ή αποκόβετε μια επιλογή, βλέπετε τα περιεχόμενα του πρόχειρου (που είναι η επιλογή) στην πρώτη θέση στο διάλογο πινέλων και μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για βάψιμο.

**Σχήμα 7.16. Επιλογή πινέλου μετά από αντιγραφή ή αποκοπή**



### Σωλήνες εικόνας/Αγωγοί εικόνας

Πινέλα σε αυτήν την κατηγορία μπορούν να κάνουν περισσότερα από ένα είδος σημαδιού στην εικόνα. Εμφανίζονται με μικρά κόκκινα τρίγωνα στην κάτω δεξιά γωνία του συμβόλου του πινέλου στο διάλογο πινέλων. Μερικές φορές αποκαλούνται "κινούμενα πινέλα" από τα σημάδια καθώς ιχνηλατείτε την πινελιά. Γενικά τα κινούμενα πινέλα μπορεί να είναι πολύ σύνθετα, ειδικά αν χρησιμοποιείτε μια ταμπλέτα, αλλάζοντας σχήμα ως συνάρτηση της πίεσης της γωνίας κλ. Αυτές οι δυνατότητες, όμως, δεν έχουν ποτέ πραγματικά εξερευνηθεί και οι δυνατότητες που έχει το GIMP είναι σχετικά απλές (αλλά παρόλα αυτά χρήσιμες).

Θα βρείτε ένα παράδειγμα δημιουργίας τέτοιων πινέλων στο [☞Animated brushes](#)

### Παραμετρικά πινέλα


Αυτά τα πινέλα δημιουργήθηκαν με το: [☞Επεξεργαστής πινέλων](#) που σας επιτρέπει να παράξετε μια μεγάλη ποικιλία σχημάτων πινέλων χρησιμοποιώντας μια απλή γραφική διεπαφή. Ένα όμορφο χαρακτηριστικό των παραμετρικών πινέλων είναι ότι *αλλάζουν μέγεθος*. Είναι δυνατόν, χρησιμοποιώντας το διάλογο **Προτιμήσεις**, να κάνετε τις πιέσεις των πλήκτρων ή τις περιστροφές της ροδέλας του ποντικιού να προκαλούν στο τρέχον πινέλο αύξηση ή μείωση, εάν είναι παραμετρικά πινέλα.

Τώρα, όλα τα πινέλα έχουν μεταβλητό μέγεθος. Στην πραγματικότητα, στο κουτί επιλογής όλων των εργαλείων ζωγραφικής υπάρχει ένας ολισθητής για να μεγαλώσει ή να μικρύνει το μέγεθος του ενεργού πινέλου. Μπορείτε να το



κάνετε αυτό απευθείας στο παράθυρο εικόνας, εάν έχετε ορίσει σωστά τη ροδέλα του ποντικιού· δείτε: [Αλλαγή μεγέθους πινέλου](#).

Πέρα από τον πίνακα εικονοστοιχείων του πινέλου κάθε πινέλο του GIMP έχει μια άλλη σημαντική ιδιότητα: Το *διάκενο* του πινέλου. Αυτό αντιπροσωπεύει την απόσταση μεταξύ διαδοχικών σημαδιών του πινέλου όταν μια συνεχής πινελιά χαράσσεται. Κάθε πινέλο έχει μια προκαθορισμένη αντιστοίχιση τιμής γι' αυτό, που μπορεί να τροποποιηθεί από το διάλογο πινέλων.

 Σημείωση

---

Το GIMP-2.10 μπορεί να χρησιμοποιεί τα πινέλα MyPaint (ΒαφήΜου). Παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 3.8, «Πινέλο ΒαφήΜου \(MyPaint\)»](#) για περισσότερες πληροφορίες.



5.7. Μονοπάτια και αρχεία SVG



7. Προσθήκη νέων πινέλων

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

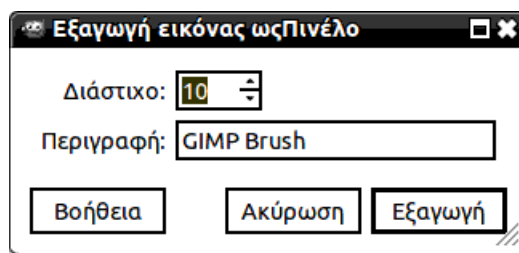
## 7. Προσθήκη νέων πινέλων

Για να προσθέσετε ένα νέο πινέλο, μετά από δημιουργία ή κατέβασμα, χρειάζεται να το αποθηκεύσετε σε μια μορφή που το GIMP μπορεί να χρησιμοποιήσει. Το αρχείο πινέλου πρέπει να τοποθετηθεί στη διαδρομή αναζήτησης πινέλων του GIMP, έτσι ώστε το GIMP να μπορεί να το ευρετηριοποιήσει και να το εμφανίσει στο διάλογο πινέλων. Μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο του **Ανανέωση**, που επαναευρετηριοποιεί τον κατάλογο των πινέλων. Το GIMP χρησιμοποιεί τρεις τύπους αρχείων για πινέλα:

### GBR

Η μορφή `.gbr` ("gimp πινέλο") χρησιμοποιείται για συνηθισμένα και χρωματιστά πινέλα. Μπορείτε να μετατρέψετε πολλούς άλλους τύπους εικόνων συμπεριλαμβανόμενων πολλών πινέλων που χρησιμοποιούνται από άλλα προγράμματα, σε πινέλα στο GIMP, ανοίγοντας τα στο GIMP και αποθηκεύοντας τα με όνομα αρχείου που λήγει σε `.gbr`. Αυτό φέρνει ένα κουτί διαλόγου στο οποίο μπορείτε να ορίσετε το προκαθορισμένο διάκενο για το πινέλο. Μια πιο πλήρης περιγραφή του τύπου αρχείου GBR μπορείτε να βρείτε στο αρχείο `gbr.txt` στον κατάλογο `devel-docs` της πηγαίας διανομής του GIMP.

Σχήμα 7.17. Αποθήκευση ενός πινέλου `.gbr`



### GIH

Η μορφή `.gih` της ("εικόνας σωλήνα gimp") χρησιμοποιείται για κινούμενα πινέλα. Αυτά τα πινέλα κατασκευάζονται από εικόνες που περιέχουν πολλαπλές στρώσεις: κάθε στρώση μπορεί να περιέχει πολλαπλούς τύπους πινέλου, ταχτοποιημένους σε πλέγμα. Όταν αποθηκεύεται μια εικόνα ως αρχείο `.gih`, εμφανίζεται ένας διάλογος που σας επιτρέπει να περιγράψετε τη μορφή του πινέλου. Κοιτάξτε στο [Το πλαίσιο διαλόγου GIH](#) για περισσότερες πληροφορίες για το διάλογο. Η μορφή GIH είναι μάλλον περίπλοκη: μια πλήρης περιγραφή μπορεί να βρεθεί στο αρχείο `gih.txt` στον κατάλογο `devel-docs` της πηγαίας έκδοσης του GIMP.

### VBR

Η μορφή `.vbr` χρησιμοποιείται για παραμετρικά πινέλα, δηλαδή πινέλα που δημιουργήθηκαν χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή πινέλου. Δεν υπάρχει άλλος τρόπος για λήψη αρχείων σε αυτή τη μορφή.

### MYB

Η μορφή `.myb` χρησιμοποιείται για πινέλα MyPaint (ΒαφήΜου). Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 3.8, «Πινέλο ΒαφήΜου \(MyPaint\)»](#) για περισσότερες πληροφορίες.

Για να καταστήσετε ένα πινέλο διαθέσιμο, τοποθετήστε το σε έναν από τους φακέλους στη διαδρομή αναζήτησης πινέλου του GIMP. Από προεπιλογή, η διαδρομή αναζήτησης πινέλου περιλαμβάνει δύο φακέλους, το φάκελο συστήματος, `brushes`, που δεν πρέπει να χρησιμοποιήσετε ή να μεταβάλλετε και το φάκελο `brushes` στο προσωπικό σας κατάλογο GIMP. Μπορείτε να προσθέσετε νέους φακέλους στη διαδρομή αναζήτησης πινέλου χρησιμοποιώντας τη σελίδα [Φάκελοι πινέλου](#) του διαλόγου προτιμήσεων. Οποιοδήποτε αρχείο GBR, GIH ή VBR συμπεριλαμβάνεται σε έναν κατάλογο της διαδρομής αναζήτησης πινέλου θα εμφανιστεί στο διάλογο πινέλων την επόμενη φορά που ξεκινάτε το

GIMP ή μόλις πιέσετε το κουμπί **Ανανέωση** στο διάλογο πινέλων.



#### Σημείωση

Όταν δημιουργείτε ένα νέο παραμετρικό πινέλο χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή πινέλου, αποθηκεύεται αυτόματα στον προσωπικό σας φάκελο brushes.

Υπάρχει ένας αριθμός ιστότοπων με φορτώσιμες συλλογές πινέλων του GIMP. Είναι προτιμότερο αντί για έναν κατάλογο συνδέσμων που σύντομα θα ξεπεραστούν ψάξτε με μια μηχανή αναζήτησης για «GIMP brushes». Υπάρχουν επίσης πολλές συλλογές πινέλων για άλλα προγράμματα με λειτουργικότητα βαφής. Μερικές μπορούν εύκολα να μετατραπούν σε πινέλα GIMP, μερικές απαιτούν ειδικές λειτουργικές μετατροπές και άλλες δεν μπορούν να μετατραπούν καθόλου. Οι πιο φανταχτεροί τύποι πινέλων ανήκουν στην τελευταία κατηγορία. Εάν χρειάζεται να μάθετε, κοιτάξτε γύρω στο διαδίκτυο κι αν δεν βρείτε τίποτα, ψάξτε για έναν ειδικό να ρωτήσετε.



6. Πινέλα



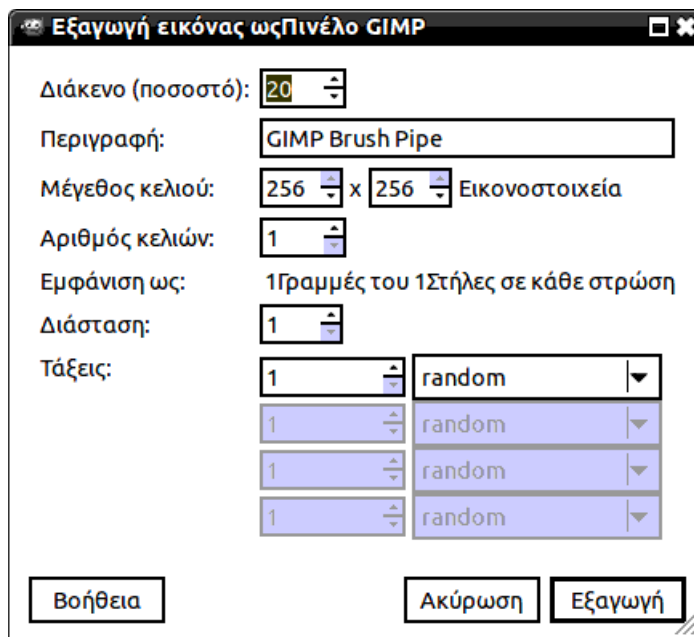
8. Το πλαίσιο διαλόγου GIH

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8. Το πλαίσιο διαλόγου GIH

Όταν δημιουργήσετε το νέο σας κινούμενο πινέλο, εμφανίζεται στο παράθυρο εικόνας και θα θέλατε να το αποθηκεύσετε σε μορφή gih. Επιλέγετε το μενού Αρχείο → Αποθήκευση ως ..., ονομάστε την εργασία σας με την επέκταση gih στο σχετικό πεδίο του νέου παραθύρου και μόλις πατήσετε το κουμπί αποθήκευση, το παρακάτω παράθυρο εμφανίζεται:

Σχήμα 7.18. Ο διάλογος για περιγραφή του κινούμενου πινέλου



Αυτό το πλαίσιο διαλόγου εμφανίζεται, εάν αποθηκεύσετε μια εικόνα ως εικονοσωλήνα GIMP

Αυτό το πλαίσιο διαλόγου έχει πολλές επιλογές όχι εύκολες στην κατανόηση. Σας επιτρέπουν να προσδιορίσετε τον τρόπο κίνησης του πινέλου σας.

### Διάκενο (ποσοστό)

«Διάκενο» είναι η απόσταση μεταξύ διαδοχικών σημαδιών του πινέλου όταν ιχνηλατείτε μια πινελιά με το δείκτη. Πρέπει να θεωρήσετε τη σχεδίαση με πινέλο, ανεξάρτητα από το εργαλείο ζωγραφικής, ως ίχνη. Εάν το διάκενο είναι χαμηλό, τα ίχνη θα είναι πολύ κοντά και η πινελιά θα δείχνει συνεχής. Εάν το διάκενο είναι μεγάλο, τα ίχνη θα είναι ξεχωριστά: αυτό είναι ενδιαφέρον με τα χρωματιστά πινέλα (όπως «η πράσινη πιπεριά» για παράδειγμα). Η τιμή ποικίλλει από 1 έως 200 και αυτό το ποσοστό αναφέρεται στη «διάμετρο» του πινέλου: το 100% είναι μία διάμετρος.

### Περιγραφή

Το όνομα του πινέλου θα εμφανιστεί στην κορυφή του διαλόγου πινέλου (κατάσταση πλέγματος), όταν επιλεγεί το πινέλο.

### Μέγεθος κελιού

Αυτό είναι το μέγεθος των κελιών που θα αποκοπεί σε στρώσεις... Προεπιλογή είναι ένα κελί ανά στρώση και το μέγεθος είναι το μέγεθος της στρώσης. Έπειτα υπάρχει μόνο μία όψη πινέλου ανά στρώση.

Θα μπορούσαμε να έχουμε μόνο μια μεγάλη στρώση και να αποκόψουμε τα κελιά που θα χρησιμοποιηθούν για τις διαφορετικές όψεις του κινούμενου πινέλου.

Για παράδειγμα, θέλουμε ένα πινέλο 100x100 εικονοστοιχεία με 8 διαφορετικές όψεις. Μπορούμε να πάρουμε αυτές τις 8 όψεις από μία στρώση 400x200 εικονοστοιχεία ή από μία στρώση 300x300 εικονοστοιχεία, αλλά με ένα κελί αχρησιμοποίητο.

### Αριθμός κελιών

Αυτός είναι ο αριθμός των κελιών (ένα κελί ανά όψη) που θα κοπεί σε κάθε στρώση. Προεπιλογή είναι ο αριθμός των στρώσεων, καθώς υπάρχει μόνο μια στρώση ανά όψη.

### Εμφάνιση ως

Αυτό λέει πόσα κελιά έχουν ταξινομηθεί σε στρώσεις. Εάν, για παράδειγμα βάλατε ύψος κελιών στην αναλογία δύο κελιών ανά στρώση και για τέσσερις στρώσεις, το GIMP θα εμφανίσει: 1 σειρά των 2 στηλών σε κάθε στρώση.

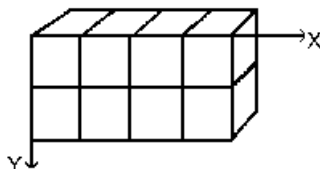
### Διάσταση, τάξεις, επιλογή

Εδώ τα πράγματα μπερδεύονται! Είναι απαραίτητες οι επεξηγήσεις για την τακτοποίηση κελιών και στρώσεων.

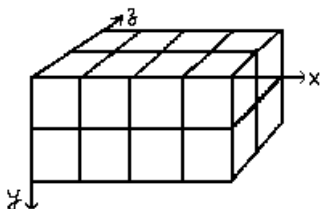
Το GIMP ξεκινά ανακτώντας τα κελιά από κάθε στρώση και τα στοιβάζει σε μια στρώση FIFO (First In First Out: Το πρώτο είναι στην κορυφή της στοιβάς και έτσι μπορεί να είναι πρώτο). Στο παράδειγμά μας 4 στρώσεις με 2 κελιά στην καθεμιά, θα έχουμε από την κορυφή προς τον πάτο: πρώτο κελί της πρώτης στρώσης, δεύτερο κελί της πρώτης στρώσης, πρώτο κελί της δεύτερης στρώσης, δεύτερο κελί της δεύτερης στρώσης..., δεύτερο κελί της τέταρτης στρώσης. Με ένα κελί ανά στρώση ή πολλά κελιά ανά στρώση, το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Μπορείτε να δείτε αυτή τη στοιβά στο διάλογο στρώσεων του τελικού αρχείου εικόνας .gih.

Έπειτα το GIMP δημιουργεί ένα πίνακα υπολογιστή από αυτήν τη στρώση με τις **Διαστάσεις** που έχετε ορίσει. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τέσσερις διαστάσεις.

Στην επιστήμη των υπολογιστών ένας πίνακας έχει τη μορφή « $\text{matrix}(x,y,z)$ » για ένα πίνακα 3 διαστάσεων (3D). Είναι εύκολο να φανταστείτε έναν δισδιάστατο πίνακα: σε χαρτί είναι ένας πίνακας με γραμμές και στήλες



. Για τρισδιάστατους πίνακες δε μιλάμε για γραμμές και στήλες αλλά για **Διαστάσεις** και **Τάξεις**. Η πρώτη διάσταση είναι κατά μήκος του άξονα x, η δεύτερη διάσταση κατά μήκος του άξονα y, η τρίτη διάσταση κατά μήκος του άξονα z. Κάθε διάσταση έχει τάξεις κελιών.



Για να συμπληρώσετε αυτόν τον πίνακα, το GIMP αρχίζει παίρνοντας κελιά από την κορυφή της στοιβάς. Ο τρόπος συμπλήρωσης του πίνακα θυμίζει οδόμετρο: οι δεξιοί αριθμοί τάξης ξεκινάνε πρώτοι και όταν φτάσουν το μέγιστο τους, οι αριστεροί αριθμοί τάξης ακολουθούν. Εάν έχετε κάποιες μνήμες από βασικό προγραμματισμό, για έναν πίνακα (4,2,2), θα έχετε την εξής διαδοχή: (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). Θα το δούμε αυτό αργότερα σε ένα παράδειγμα.

Πέρα από τον αριθμό τάξης που μπορείτε να δώσετε σε κάθε διάσταση, μπορείτε επίσης να τους δώσετε μια κατάσταση **Επιλογή**. Έχετε πολλές καταστάσεις που θα εφαρμοστούν όταν σχεδιάζετε:

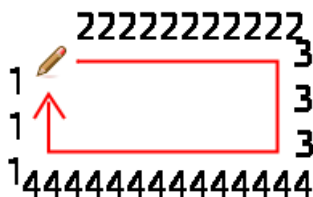


3323424144434



Οι αριθμοί θα εμφανιστούν σε τυχαία σειρά.

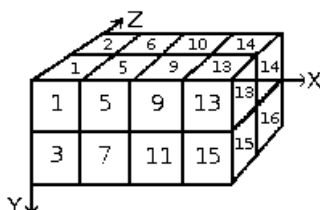
6. Τώρα επιλέξτε «γωνιακό» επιλογή:



### Μια τρισδιάστατη σωληνοεικόνα

Πρόκειται να δημιουργήσουμε ένα τρισδιάστατο κινούμενο πινέλο: ο προσανατολισμός του θα ποικίλλει ανάλογα με την κατεύθυνση του πινέλου, θα αλλάζει αριστερό/δεξι χέρι κανονικά και το χρώμα του θα ποικίλλει τυχαία μεταξύ μαύρου και γαλάζιου.

Η πρώτη ερώτηση που τίθεται είναι ο αριθμός των εικόνων που χρειάζεται. Κρατάμε την πρώτη διάσταση (x) για τη διεύθυνση του πινέλου (4 διευθύνσεις). Η δεύτερη διάσταση (y) είναι για την εναλλαγή αριστερό/δεξιό και η τρίτη διάσταση (z) για τη χρωματική απόκλιση. Ένα τέτοιο πινέλο αντιπροσωπεύεται σε έναν τρισδιάστατο πίνακα «myarray(4,2,2)»:



Υπάρχουν 4 τάξεις στην πρώτη διάσταση (x), 2 τάξεις στην δεύτερη διάσταση (y) και 2 τάξεις στην τρίτη διάσταση (z). Βλέπουμε ότι υπάρχουν  $4 \times 2 \times 2 = 16$  κελιά. Χρειαζόμαστε 16 εικόνες.

#### 1. Δημιουργία εικόνων με διάσταση 1 (x)

Ανοίξτε μια εικόνα RGB 30x30 εικονοστοιχεία, με γέμισμα διαφανές. Χρησιμοποιώντας τη εστίαση σχεδιάστε ένα αριστερό χέρι με τα δάχτυλα προς τα πάνω. [\[3\]](#) Αποθηκεύστε την ως handL0k.xcf (αριστερό χέρι 0° μαύρο).

Ανοίξτε το διάλογο στρώσεων. Διπλό κλικ στη στρώση για να ανοίξετε το διάλογο ιδιότητες στρώσης και μετονομάστε το handL0k.

Διπλασιασμός της στρώσης. Αφήστε ορατή μόνο την διπλασιασμένη στρώση, επιλέξτε την και εφαρμόστε μια περιστροφή 90° (Στρώση/Μετασχηματισμός/ 90° περιστροφή δεξιόστροφα). Ονομάστε την handL90k.

Επαναλάβετε τις ίδιες λειτουργίες για να δημιουργήσετε handL180k και handL-90k (ή handL270k).

#### 2. Δημιουργία εικόνων διάστασης 2 (y)

Αυτή η διάσταση στο παράδειγμα μας έχει δύο τάξεις, μία για το αριστερό χέρι και μία για το δεξί χέρι. Η τάξη του αριστερού χεριού υπάρχει ακόμα. Θα δημιουργήσουμε εικόνες του δεξιού χεριού, αναστρέφοντας το οριζόντια.

Διπλασιασμός της στρώσης handL0k. Αφήστε το ως μόνο ορατό και επιλέξτε το. Μετονομάστε το handR0k. Εφαρμόστε Στρώση/Μετασχηματισμός/Οριζόντια αναστροφή.

Επαναλάβετε την ίδια λειτουργία στις άλλες αριστερόχειρες στρώσεις για να δημιουργήσετε το ισοδύναμο του δεξιού τους χεριού.

Αναδιατάξτε τις στρώσεις που έχουν δεξιόστροφη περιστροφή από την κορυφή στον πάτο, εναλλάσσοντας

αριστερά και δεξιά: handL0k, handR0k, handL90k, handR90k, ..., handR-90k.

### 3. Δημιουργία εικόνων διάστασης 3 (z)

*Δημιουργία εικόνων διάστασης 3 (z):* Η τρίτη διάσταση έχει δύο τάξεις, μία για μαύρο χρώμα και την άλλη για γαλάζιο χρώμα. Η πρώτη τάξη, μαύρη, υπάρχει ήδη. Βλέπουμε καλά ότι οι εικόνες διάστασης 3 θα είναι ένα αντίγραφο, σε γαλάζιο των εικόνων σε διάσταση 2. Έτσι, θα έχουμε τις 16 εικόνες μας. Αλλά μια γραμμή 16 στρώσεων δεν είναι εύκολη στη διαχείριση: θα χρησιμοποιήσουμε στρώσεις με δύο εικόνες.

Επιλέξτε τη στρώση handL0k και αφήστε την μόνη ορατή. Χρησιμοποιώντας Εικόνα/Μέγεθος καμβά αλλάξτε το μέγεθος του καμβά σε 60x30 εικονοστοιχεία.

Διπλασιάστε τη στρώση hand0k. Στο αντίγραφο, γεμίστε το χέρι με γαλάζιο χρησιμοποιώντας το εργαλείο κουβά γεμίσματος.

Τώρα, επιλέξτε το εργαλείο μετακίνησης. Διπλό κλικ σ' αυτό για προσπέλαση των ιδιοτήτων του: επισημάνετε την επιλογή **Μετακίνηση της ενεργής στρώσης**. Μετακινήστε το γαλάζιο χέρι στο δεξί μέρος της στρώσης με ακρίβεια με τη βοήθεια του **Εστίαση**.

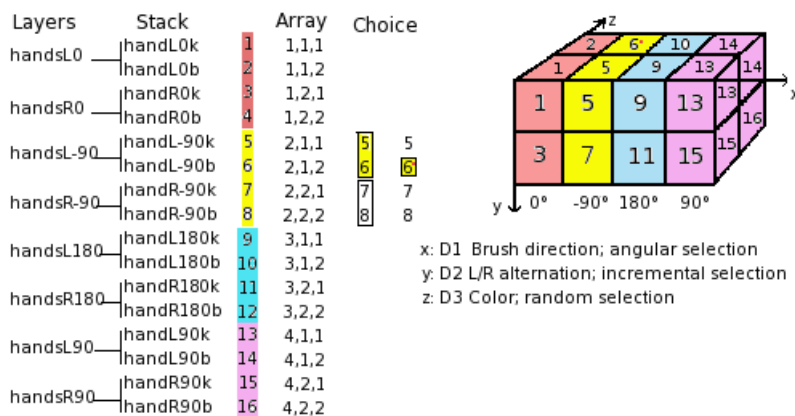
Βεβαιωθείτε ότι μόνο το handL0k και το γαλάζιο αντίγραφο είναι ορατά. Δεξί κλικ στο διάλογο στρώσης: εφαρμόστε την εντολή **Συγχώνευση ορατών στρώσεων** με την επιλογή **επέκταση όσο χρειάζεται**. Θα πάρετε μία στρώση 60x30 εικονοστοιχεία με το μαύρο χέρι αριστερά και το γαλάζιο χέρι δεξιά. Μετονομάστε το σε «handsL0».

Επαναλάβετε τις ίδιες ενέργειες στις άλλες στρώσεις.

### 4. Ορισμός στρώσεων σε σειρά

Οι στρώσεις πρέπει να μπουν σε σειρά, ώστε το GIMP να μπορεί να βρει την απαιτούμενη εικόνα σε δοσμένο σημείο χρησιμοποιώντας το πινέλο. Οι στρώσεις μας είναι ήδη σε σειρά αλλά πρέπει να καταλάβουμε πιο γενικά πώς τις έχουμε σε σειρά. Υπάρχουν δύο τρόποι να φανταστούμε αυτή τη ρύθμιση σε σειρά. Η πρώτη μέθοδος είναι μαθηματική: το GIMP διαιρεί τις 16 στρώσεις πρώτα με 4· αυτό δίνει 4 ομάδες των 4 στρώσεων για την πρώτη διάσταση. Κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει μια κατεύθυνση του πινέλου. Έπειτα, διαιρεί κάθε ομάδα με 2· αυτό δίνει 8 ομάδες των 2 στρώσεων για τη δεύτερη διάσταση: κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει μια εναλλαγή αριστερά/δεξιά. Έπειτα μια άλλη διαίρεση με 2 για την τρίτη διάσταση για να εμφανίσει ένα τυχαίο χρώμα μεταξύ μαύρου και γαλάζιου.

Η άλλη μέθοδος είναι οπτική, χρησιμοποιώντας την εμφάνιση του πίνακα. Η συσχέτιση μεταξύ των δύο μεθόδων εμφανίζεται στην επόμενη εικόνα:



Πώς θα διαβάσει το GIMP αυτόν τον πίνακα; Το GIMP αρχίζει με την πρώτη διάσταση που είναι προγραμματισμένη για «γωνιακή», για παράδειγμα 90°. Σε αυτήν την τάξη 90°, σε κίτρινο, στη δεύτερη διάσταση, επιλέγει μια εναλλαγή αριστερά/δεξιά με ένα «σταδιακό» τρόπο. Έπειτα στην τρίτη διάσταση, με έναν τυχαίο τρόπο, επιλέγει ένα χρώμα. Τελικά, οι στρώσεις μας πρέπει να είναι με την παρακάτω σειρά:



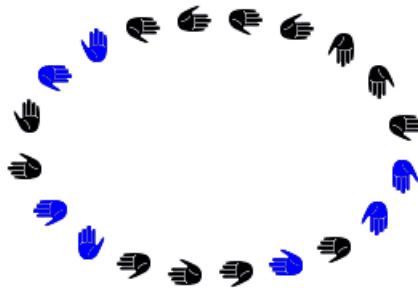


5. Ιδού. Το πινέλο σας είναι έτοιμο. Αποθηκεύστε το ως `.xcf` πρώτα, μετά ως `.gih` με τις παρακάτω παραμέτρους:

- Διάκενο: 100
- Περιγραφή: Παλάμες
- Μέγεθος κελιού: 30x30
- Αριθμός κελιών: 16
- διαστάσεις: 3
  - Διάσταση 1: 4 τάξεις Επιλογή: γωνιακό
  - Διάσταση 2: 2 τάξεις επιλογή: Σταδιακό
  - Διάσταση 3: 2 τάξεις επιλογή: τυχαίο

Τοποθετείστε το αρχείο σας `.gih` στον κατάλογο πινέλων του GIMP και ανανεώστε το κουτί πινέλων. Μπορείτε τώρα να χρησιμοποιήσετε το πινέλο σας.

**Σχήμα 7.19.** Εδώ είναι το αποτέλεσμα βάφοντας μια ελλειπτική επιλογή με το πινέλο:



Αυτό το πινέλο εναλλάσσει δεξί και αριστερό χέρι κανονικά, μαύρο και γαλάζιο χρώμα τυχαία, κατεύθυνση σύμφωνα με τις τέσσερις κατευθύνσεις πινέλου.

<sup>[2]</sup> Για προηγούμενες εκδόσεις του GIMP ίσως πρέπει να αντικαταστήσετε «δεξιόστροφα» με «αριστερόστροφα».

<sup>[3]</sup> Εντάξει, εδώ κλέβουμε: το χέρι μας δανείστηκε από το [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stop\\_hand.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stop_hand.png).



7. Προσθήκη νέων πινέλων



9. Διάφορα μεγέθη πινέλων

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 9. Διάφορα μεγέθη πινέλων

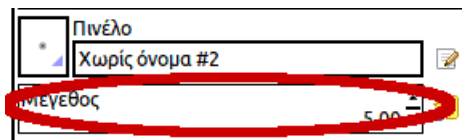
Από την έκδοση GIMP-2.4 όλα τα πινέλα έχουν διάφορα μεγέθη.

### 9.1. Πώς μεταβάλλετε το ύψος του πινέλου

Μπορείτε να διαφοροποιήσετε το μέγεθος του πινέλου με τρεις τρόπους:

1. Χρήση του ρυθμιστή **Μεγέθους** των επιλογών εργαλείου. Τα εργαλεία μολύβι, πινέλο, σβήστρα, αερογράφος, κλωνοποίηση, επούλωση, προοπτική κλωνοποίηση, θόλωση/όξυνση και ξάνοιγμα/σκοτεινίασμα έχουν έναν ρυθμιστή για την μεταβολή το μεγέθους του πινέλου.

Σχήμα 7.20. Ο ρυθμιστής μεγέθους



2. Μέσω προγραμματισμού του τροχού του ποντικιού:

1. Στο κεντρικό παράθυρο του GIMP κάντε κλικ στο **Επεξεργασία** → **Προτιμήσεις**.
2. Στην αριστερή στήλη του νέου παραθύρου επιλέξτε **Συσκευές εισόδου** → **Ελεγκτές εισόδου**.
3. Μπορείτε να δείτε **Πρόσθετοι ελεγκτές εισόδου** σε δυο στήλες: **Διαθέσιμοι ελεγκτές** και **Ενεργοί ελεγκτές**.

Στην στήλη **Ενεργοί ελεγκτές** διπλό κλικ στο στοιχείο **Κύριος τροχός ποντικιού**.

4. Θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο: **Διευθέτηση ελεγκτή εισόδου**.

Στην αριστερή στήλη **Συμβάν** πατήστε το **Κύλιση προς τα πάνω** για να επισημανθεί.

5. Πατήστε κουμπί **Επεξεργασία** (στην μέση του κάτω μέρους της λίστας).

6. Θα εμφανιστεί το παράθυρο **Επιλογή ενέργειας συμβάντος ελεγκτή**.

Αναπτύξτε το στοιχείο **Εργαλεία** πατώντας επάνω στο μικρό τρίγωνο στα αριστερά του.

7. Στην αριστερή στήλη **Συμβάν** πατήστε **Αύξηση κλίμακας πινέλου** για να το επιλέξετε και μετά πατήστε **Εντάξει**.

8. Μπροστά από το **Κύλιση προς τα πάνω** εμφανίζεται **αύξηση κλίμακας πινέλου εργαλείων ζωγραφικής**.

9. Κλείστε το παράθυρο.

10. Με τον ίδιο τρόπο προγραμματίστε τα στοιχεία **Κύλιση προς τα κάτω** και **Μείωση κλίμακας πινέλου**.

11. Μην ξεχάσετε να πατήσετε το κουμπί **Εντάξει** του κύριου παραθύρου **Προτιμήσεις**.

Μετά από αυτές τις μακρές εξηγήσεις μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον τροχό του ποντικιού σας για να μεταβάλλετε το μέγεθος του πινέλου. Για παράδειγμα, επιλέξτε το εργαλείο του μολυβιού με το «Κυκλικό» πινέλο. Τοποθετήστε τον δείκτη μέσα στο παράθυρο της εικόνας και χρησιμοποιήστε τον τροχό του ποντικιού και προς τις δυο κατευθύνσεις, μπορείτε να δείτε τον «Κύκλο» να συρρικνώνεται ή να μεγαλώνει.

3. Μπορείτε να προγραμματίσετε τα πλήκτρα κατεύθυνσης «επάνω» και «κάτω» του πληκτρολογίου.

Η μέθοδος είναι η ίδια με εκείνη για τον τροχό του ποντικιού. Οι μόνες διαφορές είναι:

- Στην στήλη **Ενεργοί ελεγκτές**, διπλό κλικ στο στοιχείο **Κύριο πληκτρολόγιο**.
- Στην στήλη **Συμβάν**, κλικ στο **Δρομέας επάνω** για το πρώτο πλήκτρο και στο **Δρομέας κάτω** για το δεύτερο πλήκτρο.
- Έπειτα χρησιμοποιήστε τα δύο πλήκτρα (επάνω βέλος και κάτω βέλος) και το αποτέλεσμα θα είναι ίδιο σαν να χρησιμοποιείτε τον τροχό του ποντικιού.



8. Το πλαίσιο διαλόγου GIH



9.2. Γρήγορη δημιουργία πινέλου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

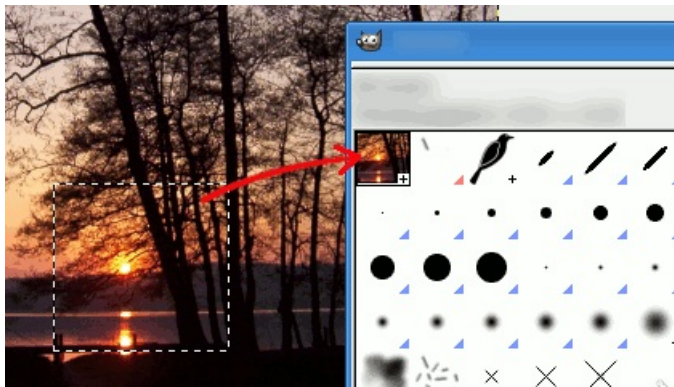


## 9.2. Γρήγορη δημιουργία πινέλου

Δύο τρόποι για γρήγορη δημιουργία ενός πινέλου:

1. Πρώτα η «πολύ γρήγορη» μέθοδος. Έχετε μια περιοχή της εικόνας σας από την οποία θέλετε να δημιουργήσετε ένα πινέλο ώστε να το χρησιμοποιήσετε με κάποιο εργαλείο όπως μολύβι, αερογράφος... Επιλέξτε την περιοχή της εικόνας με το παραλληλόγραμμο (ή ελλειπτικό) εργαλείο επιλογής και μετά κάνετε **Αντιγραφή** αυτής της επιλογής και μπορείτε να δείτε αμέσως αυτό το αντίγραφο στην πρώτη θέση του διαλόγου πινέλου και το όνομά του είναι «Πρόχειρο». Είναι άμεσα χρησιμοποιήσιμο.

**Σχήμα 7.21. Η επιλογή γίνεται πινέλο μετά την αντιγραφή**




2. Η δεύτερη μέθοδος είναι πιο εξεζητημένη.

Δημιουργήστε μια νέα εικόνα Αρχείο → Νέο με πλάτος και μήκος, για παράδειγμα, 35 εικονοστοιχεία και στις προχωρημένες ρυθμίσεις ένα Χρωματικό χώρο στην Κλίμακα του Γκρι και Γέμισμα με: λευκό.

Μεγεθύνετε τη νέα εικόνα για να την μεγαλώσετε και ζωγραφίστε επάνω της με ένα λευκό μολύβι.

Αποθηκεύστε την εικόνα με επέκταση `.gbr` στον κατάλογο `/home/name_of_user/.config/GIMP/2.10/brushes/`.

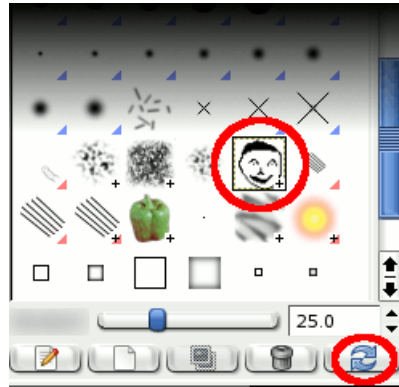
Στο παράθυρο διαλόγου πινέλων πατήστε το κουμπί **Ανανέωση πινέλων** .

Το πινέλο θα εμφανιστεί ακριβώς στο κέντρο των άλλων πινέλων. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε αμέσως και δεν χρειάζεται να κλείσετε και να ανοίξετε το GIMP.

## Σχήμα 7.22. Βήματα δημιουργίας πινέλου



Δημιουργία εικόνας,  
αποθήκευση πινέλου



Ανανέωση πινέλων



Χρήση του πινέλου



9. Διάφορα μεγέθη πινέλων

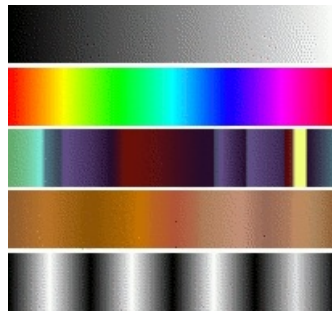


10. Διαβαθμίσεις

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 10. Διαβαθμίσεις

**Σχήμα 7.23. Μερικά παραδείγματα διαβαθμίσεων του GIMP.**



Διαβαθμίσεις από την κορυφή προς τον πάτο: προσκίνηιο σε παρασκήνιο (RGB)· Πλήρης κορεσμός φάσματος· Πονοκέφαλος ναυτίας· καφετιά· τέσσερις γραμμές

Μια *διαβάθμιση* είναι ένα σύνολο χρωμάτων τακτοποιημένα σε γραμμική σειρά. Η πιο βασική χρήση των διαβαθμίσεων είναι στο [εργαλείο ανάμειξης](#), μερικές φορές γνωστό και σαν «εργαλείο γεμίσματος διαβάθμισης»: δουλεύει γεμίζοντας την επιλογή με χρώματα από μια διαβάθμιση. Έχετε πολλές δυνατότητες να επιλέξετε για τον τρόπο ελέγχου που τα χρώματα τακτοποιούνται μες την επιλογή. Υπάρχουν και άλλοι βασικοί τρόποι για να χρησιμοποιήσετε διαβαθμίσεις, συμπεριλαμβανομένων των:

### Βαφή με διαβάθμιση

Καθένα από τα βασικά εργαλεία βαψίματος του GIMP σας επιτρέπει να επιλέξετε την χρήση χρωμάτων από διαβάθμιση. Αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε πινελιές που αλλάζουν χρώμα από τη μίαν άκρη έως την άλλη.

### Το φίλτρο βαθμιδωτός χάρτης

Αυτό το φίλτρο είναι τώρα στο μενού χρωμάτων και σας επιτρέπει, να «χρωματίσετε» μια εικόνα, χρησιμοποιώντας την ένταση χρώματος κάθε σημείου με το αντίστοιχο χρώμα από την ενεργή διαβάθμιση (η ένταση 0 -πολύ σκοτεινό- αντικαθίσταται από το χρώμα στο πιο αριστερό άκρο της διαβάθμισης σταδιακά μέχρι την τιμή 255 -πολύ φωτεινό- που αντικαθίσταται από το πιο δεξιό χρώμα της διαβάθμισης. Δείτε [Τμήμα 8.39. «Χάρτης διαβάθμισης»](#) για περισσότερες πληροφορίες.

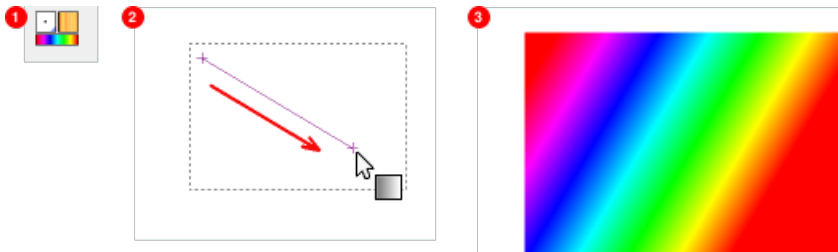
Όταν εγκαθίσταται το GIMP, έρχεται με ένα μεγάλο αριθμό σημαντικών διαβαθμίσεων και μπορείτε να προσθέσετε νέα που δημιουργείτε ή κατεβάζετε από άλλες πηγές. Μπορείτε να δείτε το πλήρες σύνολο των διαθέσιμων διαβαθμίσεων χρησιμοποιώντας το [Διάλογος διαβαθμίσεων](#), έναν προσαρτημένο διάλογο που μπορείτε είτε να ενεργοποιήσετε όταν τον χρειαστείτε ή να τον κρατήσετε ως καρτέλα στην προσάρτηση. Η «τρέχουσα διαβάθμιση», που χρησιμοποιείται στις περισσότερες διαβαθμιδοεξαρτώμενες λειτουργίες, φαίνεται στην περιοχή πινέλο/μοτίβο/διαβάθμιση της εργαλειοθήκης. Πάτημα του συμβόλου διαβάθμισης στην εργαλειοθήκη είναι ένας άλλος τρόπος εμφάνισης του διαλόγου διαβαθμίσεων.

Πολλά γρήγορα παραδείγματα εργασίας με διαβαθμίσεις (για περισσότερες πληροφορίες δείτε [εργαλείο διαβάθμισης](#)):

- Βάλτε διαβάθμιση σε επιλογή:
  1. Επιλέξτε μια διαβάθμιση.

2. Με το εργαλείο ανάμειξης πατήστε και σύρτε με το ποντίκι μεταξύ δύο σημείων μιας επιλογής.
3. Τα χρώματα θα κατανεμηθούν κάθετα στη διεύθυνση του συρσίματος του ποντικιού και σύμφωνα με το μήκος της.

**Σχήμα 7.24. Γρήγορη χρήση διαβάθμισης σε επιλογή**

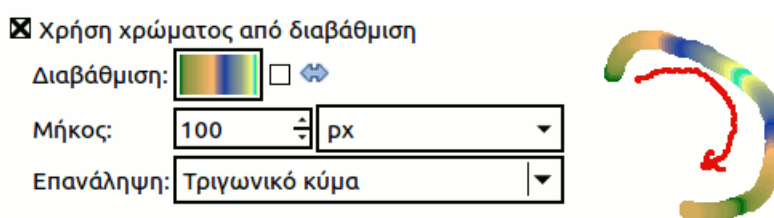


- Βαφή με διαβάθμιση:

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μια διαβάθμιση με το μολύβι, το πινέλο βαφής ή τα εργαλεία αερογράφου εάν διαλέξετε τη δυναμική **Χρώμα από διαβάθμιση**. Στο επόμενο βήμα επιλέξτε μια κατάλληλη διαβάθμιση από τις **Επιλογές χρώματος** και στο **Επιλογές ξεθωριάσματος** ορίστε το μήκος διαβαθμίσεων και την τεχντροπία επανάληψης. Το κεφάλαιο [Τμήμα 3.2.6. «Επιλογές δυναμικών»](#) περιγράφει αυτές τις παραμέτρους λεπτομερέστερα.

Το ακόλουθο παράδειγμα εμφανίζει την επίδραση στο εργαλείο μολυβιού. Βλέπετε στην ανώτερη πλευρά της εικόνας τις απαραίτητες ρυθμίσεις και η κατώτερη πλευρά της εικόνας εμφανίζει την τελική διαδοχή των χρωμάτων διαβαθμίσεων.

**Σχήμα 7.25. Γρήγορη χρήση διαβάθμισης με εργαλείο ζωγραφικής**

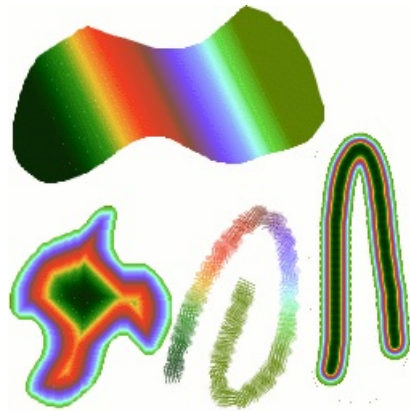


Για να χρησιμοποιήσετε τα εργαλεία ζωγραφικής με τις ίδιες ρυθμίσεις όπως ήταν γνωστές ως επιλογή **Χρήση χρώματος από διαβάθμιση** στο GIMP μέχρι την έκδοση 2.6, ανοίξτε το [Διάλογο προεπιλεγμένων εργαλείων](#). Έπειτα επιλέξτε ένα από τα στοιχεία Αερογράφος (χρώμα από διαβάθμιση), Πινέλο (χρώμα από διαβάθμιση) ή Μολύβι (χρώμα από διαβάθμιση) από αυτόν.

- Διάφορες παραγωγές με την ίδια διαβάθμιση:



## Σχήμα 7.26. Χρήση διαβάθμισης



Τέσσερις τρόποι χρήσης διαβάθμισης τροπικών χρωμάτων: ένα γραμμικό γέμισμα διαβάθμισης, ένα μορφοποιημένο γέμισμα διαβάθμισης, με πινελιά χρωμάτων διαβάθμισης και με πινελιά ασαφούς πινέλου και έπειτα χρωματισμένο με το φίλτρο [☒Χάρτης διαβάθμισης](#).

Μερικά χρήσιμα σημεία για τις διαβαθμίσεις του GIMP:

- Οι τέσσερις πρώτες διαβαθμίσεις στον κατάλογο είναι ειδικές: χρησιμοποιούν τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου από την χρωματική περιοχή της εργαλειοθήκης αντί να είναι καθορισμένες. [προσκήνιο σε παρασκήνιο \(RGB\)](#) είναι η RGB αναπαράσταση της διαβάθμισης από το χρώμα προσκηνίου στο χρώμα παρασκηνίου στην εργαλειοθήκη. [προσκήνιο σε παρασκήνιο \(HSV αριστερόστροφα\)](#) αναπαριστάνει τη διαδοχή χροιάς χρωματικού κύκλου από την επιλεγμένη χροιά μέχρι 360°.
- [προσκήνιο σε παρασκήνιο \(HSV δεξιόστροφα\)](#) αναπαριστάνει τη διαδοχή χροιάς σε χρωματικό κύκλο από την επιλεγμένη χροιά έως 0°. Με το [προσκήνιο σε διαφανές](#), η επιλεγμένη χροιά γίνεται όλο και πιο διαφανής. Μπορείτε να τροποποιήσετε αυτά τα χρώματα χρησιμοποιώντας τον επιλογέα χρώματος. Έτσι, αλλάζοντας τα χρώματα του προσκηνίου και του παρασκηνίου, μπορείτε να κάνετε αυτές τις μεταβάσεις διαβαθμίσεων ομαλές μεταξύ οποιοδήποτε δυο χρωμάτων επιθυμείτε.
- Οι διαβαθμίσεις μπορούν να εμπεριέχουν όχι μόνο αλλαγές χρώματος, αλλά και αλλαγές στην αδιαφάνεια. Μερικές από τις διαβαθμίσεις είναι ολότελα αδιαφανείς· άλλες περιέχουν τμήματα διαφανή και ημιδιαφανή. Όταν γεμίζετε ή βάφετε με μια μη αδιαφανή διαβάθμιση, τα υπάρχοντα περιεχόμενα της στρώσης θα εμφανιστούν πίσω της.
- Μπορείτε να δημιουργήσετε νέες *προσαρμοσμένες* διαβαθμίσεις, χρησιμοποιώντας το [☒Επεξεργαστής διαβάθμισης](#). Δεν μπορείτε να τροποποιήσετε τις διαβαθμίσεις που έρχονται με το GIMP, αλλά μπορείτε να τις αντιγράψετε ή να δημιουργήσετε νέες και έπειτα να τις επεξεργαστείτε.

Οι διαβαθμίσεις που έρχονται με το GIMP αποθηκεύονται σε ένα φάκελο του συστήματος `gradients`. Από προεπιλογή, οι διαβαθμίσεις που δημιουργείτε αποθηκεύονται σε έναν φάκελο που λέγεται `gradients` στον προσωπικό σας κατάλογο του GIMP. Οποιαδήποτε αρχεία διαβαθμίσεων (που τελειώνουν με την επιμήκυνση `.ggr`) βρίσκονται σε έναν από αυτούς τους φακέλους, φορτώνονται αυτόματα, όταν ξεκινάτε το GIMP. Μπορείτε να προσθέσετε περισσότερους καταλόγους στη διαδρομή αναζήτησης διαβαθμίσεων, εάν θέλετε, στην καρτέλα του διαλόγου προτιμήσεων [☒Φάκελοι αρχείων](#).

Νέα στο GIMP 2.2 είναι η ικανότητα φόρτωσης αρχείων διαβαθμίσεων σε μορφή SVG, που χρησιμοποιείται σε πολλά προγράμματα γραφικών. Για να φορτώσει το GIMP ένα αρχείο SVG διαβάθμισης, πρέπει να το τοποθετήσετε στον κατάλογο `gradients` του προσωπικού σας καταλόγου GIMP, ή σε οποιοδήποτε φάκελο της διαδρομής αναζήτησης διαβάθμισης.



### Υπόδειξη

Μπορείτε να βρείτε έναν μεγάλο αριθμό ενδιαφερουσών διαβαθμίσεων SVG στο διαδίκτυο και ειδικά στις διαβαθμίσεις του OpenClipArt [\[OPENCLIPART-ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΗ\]](#). Δεν θα μπορείτε να δείτε πώς δείχνουν αυτές οι διαβαθμίσεις εκτός και ο περιηγητής σας υποστηρίζει SVG, αλλά αυτό δεν σας εμποδίζει στο κατέβασμα τους.



9.2. Γρήγορη δημιουργία πινέλου



11. Μοτίβα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 11. Μοτίβα

Ένα *πρόπλασμα* είναι μια εικόνα, συνήθως μικρή, που χρησιμοποιείται για γέμισμα περιοχών *μεπαράθεση*, δηλαδή, βάζοντας αντίγραφα του προπλάσματος δίπλα-δίπλα όπως κεραμικές παραθέσεις. Ένα πρόπλασμα λέγεται ότι είναι *παραθέσιμο* εάν αντίγραφά του μπορούν να προσκολληθούν από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω χωρίς δημιουργία εμφανών ραφών. Δεν είναι όλα τα χρήσιμα προπλάσματα παραθέσιμα, αλλά τα παραθέσιμα προπλάσματα είναι ωραιότερα για πολλούς σκοπούς. (Μια *υφή*, είναι το ίδιο όπως το πρόπλασμα.)

**Σχήμα 7.27. Χρήση προπλάσματος**



Τρεις τρόποι χρήσης του προπλάσματος «Λεοπάρδαλη»: Γέμισμα με τον κουβά γεμίματος μιας επιλογής, βάψιμο με το εργαλείο κλωνοποίησης και επίχριση μιας ελλειπτικής επιλογής με το πρόπλασμα.

Στο GIMP υπάρχουν τρεις κύριες χρήσεις για τα προπλάσματα:

- Με το εργαλείο [κουβάς γεμίματος](#), μπορείτε να επιλέξετε να γεμίσετε μια περιοχή με ένα πρόπλασμα αντί για ένα συμπαγές χρώμα.

Σχήμα 7.28. Το πλαίσιο ελέγχου για χρήση ενός προπλάσματος



Το πλαίσιο για γέμισμα προπλάσματος επιλέγεται και πατώντας στο πρόπλασμα εμφανίζονται όλα τα προπλάσματα σε κατάσταση πλέγματος.

- Με το εργαλείο [κλωνοποίηση](#), μπορείτε να βάψετε χρησιμοποιώντας ένα πρόπλασμα, με μια μεγάλη ποικιλία σχημάτων πινέλων.
- Όταν *βάψετε* ένα μονοπάτι ή μια επιλογή, μπορείτε να το κάνετε με ένα πρόπλασμα αντί για ένα σταθερό χρώμα. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο κλωνοποίησης ως επιλογή, εάν βάψετε την επιλογή χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο χρώματος.



#### Υπόδειξη

Σημείωση: Τα προπλάσματα δεν χρειάζεται να είναι αδιαφανή. Εάν γεμίσετε ή βάψετε χρησιμοποιώντας ένα πρόπλασμα με ημιδιαφανείς ή διαφανείς περιοχές, τότε τα προηγούμενα περιεχόμενα της περιοχής θα φαίνονται από πίσω του. Αυτός είναι ένας από τους πολλούς τρόπους για «επικαλύψεις» στο GIMP.

Όταν εγκαθίσταται το GIMP, έρχεται με μερικά προεγκαταστημένα προπλάσματα που φαίνεται να έχουν επιλεγεί τυχαία. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε νέα προπλάσματα, είτε δημιουργώντας τα, είτε κατεβάζοντας τα από έναν τεράστιο αριθμό διαθέσιμων από το διαδίκτυο.

Το ενεργό πρόπλασμα του GIMP, που χρησιμοποιείται στις περισσότερες λειτουργίες που σχετίζονται με το πρόπλασμα, φαίνεται στην περιοχή πινέλο/μοτίβο/διαβάθμιση της εργαλειοθήκης. Πατώντας στο σύμβολο του προπλάσματος εμφανίζεται ο [Διάλογος μοτίβου](#), που σας επιτρέπει να επιλέξετε διάφορα προπλάσματα. Μπορείτε επίσης να προσπελάσετε το διάλογο μοτίβων από το μενού ή να το αγκιστρώσετε, ώστε να είναι μόνιμως παρόν.

Για να προσθέσετε ένα νέο πρόπλασμα στη συλλογή, έτσι ώστε να φαίνεται στο διάλογο μοτίβων, πρέπει να το αποθηκεύσετε σε μια μορφή που μπορεί να χρησιμοποιήσει το GIMP και σε ένα φάκελο που περιλαμβάνεται στη διαδρομή αναζήτησης μοτίβων του GIMP. Υπάρχουν πολλοί τύποι αρχείων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για μοτίβα:

## PAT

Η μορφή `.pat` χρησιμοποιείται για προπλάσματα που δημιουργήθηκαν ειδικά για το GIMP. Μπορείτε να μετατρέψετε οποιαδήποτε εικόνα σε αρχείο `.pat` ανοίγοντας την στο GIMP και αποθηκεύοντας την χρησιμοποιώντας ένα όνομα αρχείου που λήγει σε `.pat`.



### Προσοχή

Μην συγχέεται τα δημιουργούμενα στο GIMP αρχεία `.pat` με αρχεία που δημιουργήθηκαν από άλλα προγράμματα (π.χ. *Photoshop*) - τελικά, το `.pat` είναι μόνο ένα μέρος του (ελεύθερου) ονόματος αρχείου.

(Το GIMP υποστηρίζει τα αρχεία *Photoshop* `.pat` μέχρι κάποια έκδοση.)

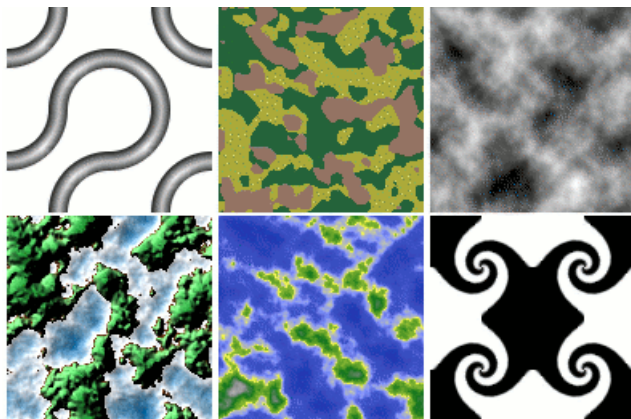
## PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF

Από το GIMP 2.2 μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα αρχεία `.png`, `.jpg`, `.bmp`, `.gif`, ή `.tiff` ως προπλάσματα.

Για να κάνετε ένα πρόπλασμα διαθέσιμο, το τοποθετείτε σε έναν από τους φακέλους του GIMP στη διαδρομή αναζήτησης προπλάσμάτων. Από προεπιλογή, η διαδρομή αναζήτησης μοτίβων περιλαμβάνει δύο φακέλους, τον φάκελο συστήματος `patterns` που δεν πρέπει να χρησιμοποιήσετε ή να αλλάξετε και το φάκελο `patterns` στον προσωπικό σας κατάλογο GIMP. Μπορείτε να προσθέσετε νέους φακέλους στη διαδρομή αναζήτησης μοτίβων χρησιμοποιώντας τη σελίδα του διαλόγου επιλογών [Φάκελοι δεδομένων](#). Οποιοδήποτε αρχείο PAT (ή, στο GIMP 2.2, οποιαδήποτε άλλη αποδεκτή μορφή) που συμπεριλαμβάνεται σε ένα φάκελο στη διαδρομή αναζήτησης μοτίβων, θα εμφανιστεί στο διάλογο μοτίβων την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το GIMP.

Υπάρχουν ατελείωτοι τρόποι δημιουργίας ενδιαφέροντων μοτίβων στο GIMP, χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ποικιλία διαθέσιμων εργαλείων και φίλτρων, ειδικά στην απόδοση φίλτρων. Μπορείτε να βρείτε μαθήματα για αυτό σε πολλές τοποθεσίες, συμπεριλαμβανόμενης της αρχικής σελίδας του GIMP [\[GIMP\]](#). Μερικά από τα φίλτρα έχουν επιλογές που σας επιτρέπουν να κάνετε τα αποτελέσματα τους παραθέσιμα. Δείτε επίσης [Τμήμα 3.9, «Θόλωση παράθεσης»](#), αυτό το φίλτρο σας επιτρέπει να αναμίξετε τα άκρα μιας εικόνας για να τα κάνετε πιο ομαλά παραθέσιμα.

### Σχήμα 7.29. Παραδείγματα σεναρίου μοτίβων

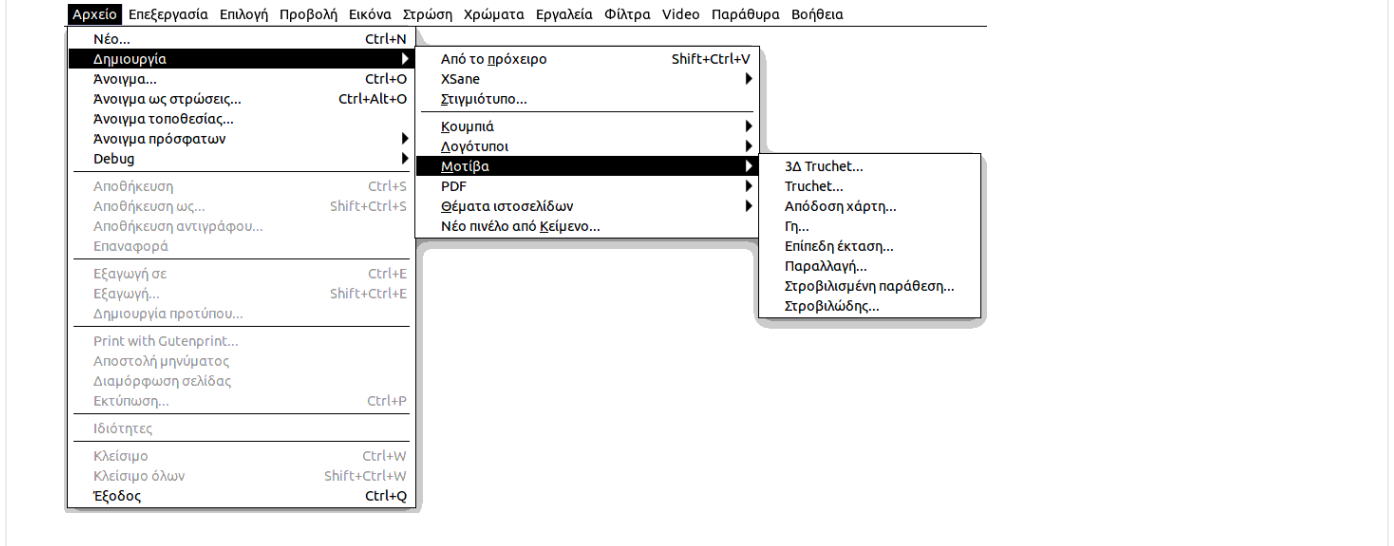


Παραδείγματα προπλάσμάτων που δημιουργήθηκαν χρησιμοποιώντας έξι Script-Fu μοτίβων που περιέχονται στο GIMP. Προκαθορισμένες ρυθμίσεις χρησιμοποιήθηκαν για τα πάντα εκτός από το μέγεθος. (Από αριστερά προς τα δεξιά: 3D Truchet, παραλλαγή, επίπεδη γη, γη, απόδοση χάρτη, στροβιλισμένος)

Επίσης ενδιαφέρον είναι ένα σύνολο σεναρίων που παράγουν μοτίβα που έρχονται με το GIMP: μπορείτε να τα βρείτε

στην γραμμή μενού, πατώντας **Αρχείο** → **Δημιουργία** → **Μοτίβα**. Καθένα από τα σενάρια δημιουργεί μια νέα εικόνα γεμάτη με έναν ειδικό τύπο μοτίβου: ένας διάλογος εμφανίζεται που σας επιτρέπει να ορίσετε τις παραμέτρους ελέγχου των λεπτομερειών της εμφάνισης. Μερικά από αυτά τα προπλάσματα είναι πολύ χρήσιμα για αποκοπή και επικόλληση· άλλα εξυπηρετούν καλύτερα ως [Ανώμαλες απεικονίσεις](#).

**Σχήμα 7.30. Δημιουργία νέων προπλασμάτων**



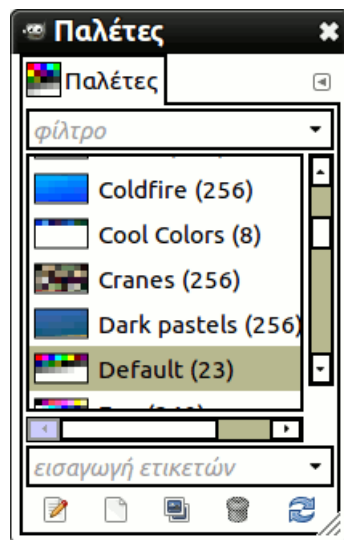
## 12. Παλέτες

Μια παλέτα είναι ένα σύνολο διακριτών χρωμάτων. Στο GIMP, οι παλέτες χρησιμοποιούνται κυρίως για δύο σκοπούς:

- Σας επιτρέπουν να βάψετε με ένα επιλεγμένο σύνολο χρωμάτων, όπως ένας ζωγράφος δουλεύει με χρώματα από έναν περιορισμένο αριθμό σωληναρίων.
- Σχηματίζουν τα χρωματολόγια εικόνων από ευρετήριο. Μια εικόνα από ευρετήριο μπορεί να χρησιμοποιήσει το πολύ 256 διαφορετικά χρώματα, αλλά αυτά μπορεί να είναι οποιαδήποτε χρώματα. Το χρωματολόγιο μιας εικόνας από ευρετήριο λέγεται μια "ευρετηριακή παλέτα" στο GIMP.

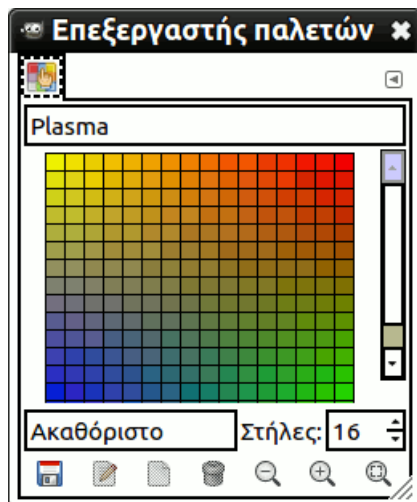
Στην πραγματικότητα καμιά από αυτές τις συναρτήσεις δεν εμπίπτει πολύ στο κυρίως ρεύμα χρήσης του GIMP: Είναι δυνατό να κάνετε εξελιγμένα πράγματα στο GIMP χωρίς να ασχοληθείτε ποτέ με παλέτες. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν κάποια πράγματα που ένας προχωρημένος χρήστης θα πρέπει να καταλάβει και ακόμα ένας λιγότερο προχωρημένος χρήστης ίσως χρειαστεί να σκεφτεί σε κάποιες καταστάσεις, όπως για παράδειγμα όταν δουλεύει με αρχεία GIF.

Σχήμα 7.31. Ο διάλογος παλετών



Όταν εγκαθίσταται το GIMP, έρχεται εφοδιασμένο με πολλές προκαθορισμένες παλέτες και μπορείτε να δημιουργήσετε επίσης, μερικές νέες. Μερικές από τις προκαθορισμένες παλέτες είναι συνήθως χρήσιμες όπως η παλέτα «Ιστός», που περιέχει το σύνολο των χρωμάτων που θεωρούνται «ασφαλή στο διαδίκτυο»: πολλές από τις παλέτες φαίνεται να έχουν επιλεγεί περισσότερο ή λιγότερο τυχαία. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε όλες τις διαθέσιμες παλέτες χρησιμοποιώντας το [Διάλογος παλετών](#). Αυτό είναι επίσης το αρχικό σημείο, εάν θέλετε να δημιουργήσετε μια νέα παλέτα.

Σχήμα 7.32. Ο επεξεργαστής παλέτας



Διπλοπατώντας σε ένα εικονίδιο μιας παλέτας στο διάλογο παλετών εμφανίζεται η [Eπεξεργαστής παλέτας](#), που δείχνει τα χρώματα από την παλέτα που πατήσατε. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να βάψετε με την παλέτα: πατώντας σε ένα χρώμα της παλέτας, το ορίζετε ως χρώμα προσκηνίου του GIMP, όπως φαίνεται στην περιοχή χρωμάτων της εργαλειοθήκης. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** ενώ πατάτε το ποντίκι, ορίζετε ως χρώμα παρασκηνίου του GIMP, το χρώμα που πατήσατε.

Μπορείτε επίσης, όπως υποδηλώνει το όνομα, να χρησιμοποιήσετε την επεξεργασία παλέτας, για αλλαγή των χρωμάτων σε μία παλέτα, αρκεί να την έχετε δημιουργήσει εσείς. Δεν μπορείτε να επεξεργαστείτε τις παλέτες που έρχονται με το GIMP· όμως, μπορείτε να τις αντιγράψετε και να επεξεργαστείτε τα αντίγραφα.

Εάν δημιουργήσετε παλέτες χρησιμοποιώντας την επεξεργασία παλετών, αποθηκεύονται αυτόματα μόλις αφήσετε το GIMP, στο προσωπικό σας φάκελο `palettes` του καταλόγου του GIMP. Οποιαδήποτε αρχεία παλέτας σε αυτόν τον κατάλογο ή στον κατάλογο του συστήματος `palettes` που δημιουργήθηκαν όταν εγκαταστάθηκε το GIMP, φορτώνονται αυτόματα και εμφανίζονται στο διάλογο παλετών την επόμενη φορά που ξεκινάτε το GIMP. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε και άλλους φακέλους στη διαδρομή αναζήτησης παλετών χρησιμοποιώντας τη σελίδα του διαλόγου προτιμήσεων [Φάκελοι παλετών](#).

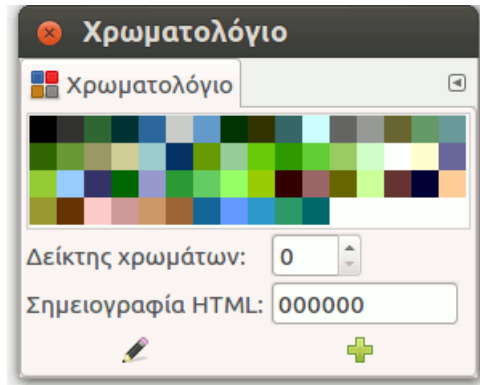
Οι παλέτες του GIMP αποθηκεύονται χρησιμοποιώντας μια ειδική μορφή αρχείου, με την επέκταση `.gpl`. Είναι μια πολύ απλή μορφή και είναι σε αρχεία ASCII, έτσι εάν αποκτήσετε παλέτες από άλλη πηγή και θέλετε να τις χρησιμοποιήσετε στο GIMP, δεν θα είναι πολύ δύσκολο να τις μετατρέψετε: Απλά κοιτάξτε σε οποιοδήποτε αρχείο με επέκταση `.gpl` και θα δείτε τι να κάνετε.

## 12.1. Χρωματολόγιο

Το GIMP χρησιμοποιεί δύο τύπους παλετών. Ο πιο σημαντικός είναι ο τύπος που εμφανίζεται στο διάλογο παλετών: οι παλέτες που υπάρχουν ανεξάρτητα από την εικόνα. Ο δεύτερος τύπος οι *ευρετηριακές παλέτες*, από το χρωματολόγιο των εικόνων από ευρετήριο. Κάθε ευρετηριακή εικόνα έχει τη δικιά της ιδιωτική ευρετηριακή παλέτα που ορίζει το σύνολο των διαθέσιμων χρωμάτων στην εικόνα: ο μέγιστος αριθμός επιτρεπόμενων χρωμάτων σε μια ευρετηριακή παλέτα είναι 256. Αυτές οι παλέτες λέγονται «ευρετηριακές» επειδή κάθε χρώμα συνδέεται με έναν αριθμό ευρετηρίου. (Στην πραγματικότητα, τα χρώματα στις συνηθισμένες παλέτες αριθμούνται επίσης, αλλά οι αριθμοί δεν έχουν καμιά λειτουργική σημασία.)



Σχήμα 7.33. Ο διάλογος χρωματολογίου



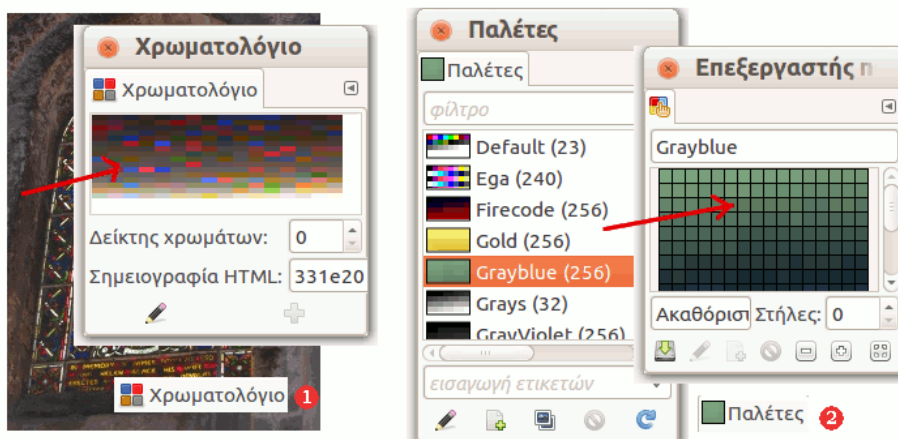
Το χρωματολόγιο μιας εικόνας από ευρετήριο φαίνεται στο [☒Διάλογος ευρετηριακής παλέτας](#), που δεν πρέπει να συγχέεται με το διάλογο παλετών. Ο διάλογος παλετών εμφανίζει έναν κατάλογο όλων των διαθέσιμων παλετών· ο διάλογος χρωματολογίου δείχνει το χρωματολόγιο της τρέχουσας ενεργής εικόνας, εάν είναι μια εικόνα από ευρετήριο - αλλιώς τίποτα.

Μπορείτε, όμως, να δημιουργήσετε μια κανονική παλέτα από τα χρώματα σε μια εικόνα από ευρετήριο - στην πραγματικότητα από τα χρώματα σε κάθε εικόνα. Για να το κάνετε, δεξί κλικ και επιλέξτε [Εισαγωγή παλέτας](#) από το αναδυόμενο μενού στο [☒Διάλογος παλετών](#): αυτό εμφανίζει ένα διάλογο που σας δίνει πολλές επιλογές, συμπεριλαμβανόμενης της επιλογής πηγής από εικόνα. (Μπορείτε επίσης να εισάγετε οποιαδήποτε διαβάθμιση του GIMP ως παλέτα.) Αυτή η δυνατότητα γίνεται σημαντική, εάν θέλετε να δημιουργήσετε ένα σύνολο εικόνων από ευρετήριο που όλες χρησιμοποιούν το ίδιο σύνολο χρωμάτων.

Όταν μετατρέπετε μια εικόνα σε κατάσταση από ευρετήριο, ένα μεγάλο μέρος της διαδικασίας είναι η δημιουργία μιας ευρετηριακής παλέτας για την εικόνα. Πώς συμβαίνει αυτό περιγράφεται λεπτομερώς στο [☒Τμήμα 6.6. «Κατάσταση από ευρετήριο»](#). Περιληπτικά, έχετε αρκετές μεθόδους για να διαλέξετε, μία από τις οποίες είναι να χρησιμοποιήσετε μια ειδική παλέτα από το διάλογο παλετών.

Έτσι για να συνοψίσουμε κανονικές παλέτες μπορούν να μετατραπούν σε ευρετηριακές παλέτες, όταν μετατρέπετε μια εικόνα σε κατάσταση από ευρετήριο· ευρετηριακές παλέτες μπορούν να μετατραπούν σε κανονικές παλέτες εισάγοντας τις στο διάλογο παλετών.

Σχήμα 7.34. Διάλογος χρωματολογίου (1) και διάλογος παλετών (2)





11. Μοτίβα



13. Προρρυθμίσεις

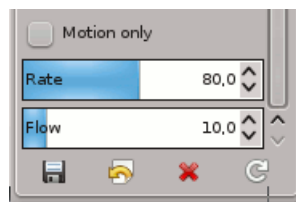
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 13. Προρρυθμίσεις

Εάν χρησιμοποιείται συχνά εργαλεία με ειδικές ρυθμίσεις, οι προρρυθμίσεις είναι για σας. Μπορείτε να αποθηκεύσετε αυτές τις ρυθμίσεις και να τις ανακτήσετε όταν θέλετε.

Τα εργαλεία ζωγραφικής, που είναι κανονικά στην εργαλειοθήκη, έχουν ένα προκαθορισμένο σύστημα που έχει βελτιωθεί πολύ με το GIMP-2.8. Τα εργαλεία χρώματος (εκτός από αφίσα και αποκορεσμό), που δεν είναι κανονικά στην εργαλειοθήκη, έχουν το δικό τους προκαθορισμένο σύστημα.

Τέσσερα κουμπιά στον πυθμένα όλων των διαλόγων επιλογών εργαλείων επιτρέπουν την αποθήκευση, επαναφορά, διαγραφή ή νέα ρύθμιση προρρυθμίσεων.



Οι προρρυθμίσεις των εργαλείων ζωγραφικής περιγράφονται στο [Τμήμα 5.1, «Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων»](#).



12. Παλέτες



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



14. Σχεδίαση απλών αντικειμένων



## 14. Σχεδίαση απλών αντικειμένων

---

Σε αυτό το τμήμα, θα μάθετε να δημιουργείτε απλά αντικείμενα στο GIMP. Είναι απλό, μόλις καταλάβετε πώς γίνεται. Το GIMP προμηθεύει ένα τεράστιο σύνολο από [Εργαλεία](#) και συντομεύσεις στο οποίο οι περισσότεροι νέοι χρήστες χάνονται.

### 14.1. Σχεδίαση ευθείας γραμμής

---

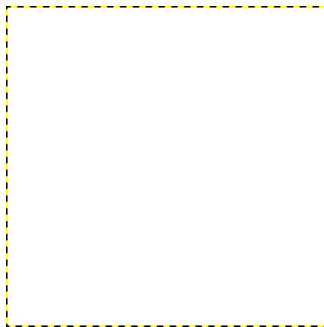
Ας ξεκινήσουμε σχεδιάζοντας μια ευθεία γραμμή. Ο πιο απλός τρόπος για δημιουργία μιας ευθείας γραμμής είναι χρησιμοποιώντας το αγαπημένο σας [Πινέλο](#), το ποντίκι και το πληκτρολόγιο.

#### Διαδικασία 7.1. Σχεδίαση ευθείας γραμμής

---

1. **Σχήμα 7.35. Νέα εικόνα**

---

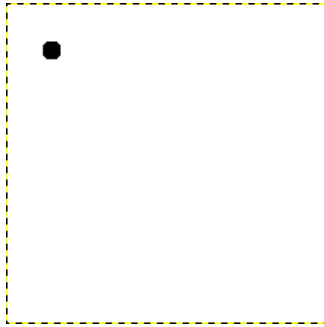


Ο διάλογος εμφανίζει μια νέα εικόνα γεμισμένη με λευκό φόντο.

Δημιουργήστε μια [Νέα εικόνα](#). Διαλέξτε το αγαπημένο σας [Πινέλο](#) ή χρησιμοποιείστε το [Μολύβι](#), εάν αμφιβάλλετε. Διαλέξτε [χρώμα προσκηνίου](#), αλλά σιγουρευτείτε ότι τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου είναι διαφορετικά.

2. Σχήμα 7.36. Η αρχή της ευθείας γραμμής

---

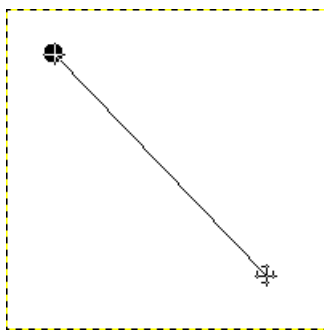


Ο διάλογος εμφανίζει μια νέα εικόνα, με την πρώτη κουκκίδα που δείχνει την αρχή της ευθείας γραμμής. Η κουκκίδα έχει μαύρο χρώμα προσκηνίου.

Δημιουργήστε ένα αρχικό σημείο πατώντας στην περιοχή [εμφάνιση εικόνας](#) με το πλήκτρο του αριστερού ποντικιού. Ο καμβάς θα πρέπει να δείχνει παρόμοιος με [Σχήμα 7.35. «Νέα εικόνα»](#).

3. Σχήμα 7.37. Η γραμμή βοήθειας

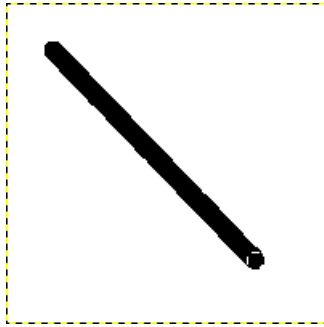
---



Το στιγμιότυπο εμφανίζει τη γραμμή βοήθειας που δείχνει πώς θα φαίνεται η τελική γραμμή.

Τώρα πατήστε και κρατείστε το πλήκτρο **Shift** στο πληκτρολόγιο και μετακινήστε το ποντίκι μακριά από το αρχικό σημείο που δημιουργήσατε. Θα δείτε μια λεπτή γραμμή που θα δείχνει πώς θα φαίνεται η γραμμή.

4. Σχήμα 7.38. Η γραμμή μετά το δεύτερο κλικ



Η δημιουργημένη γραμμή εμφανίζεται στο παράθυρο εικόνας μετά τη σχεδίαση του δεύτερου (ή τελικού) σημείου, ενώ το πλήκτρο **Shift** είναι ακόμα πατημένο.

Εάν είστε ικανοποιημένοι με την κατεύθυνση και το μήκος της γραμμής, πατήστε το πλήκτρο του αριστερού ποντικιού ξανά για να τελειώσετε τη γραμμή. Το GIMP εμφανίζει μια ευθεία γραμμή τώρα. Εάν η γραμμή δεν εμφανιστεί, ελέγξτε τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου και βεβαιωθείτε ότι κρατάτε το πλήκτρο **Shift** πατημένο, ενώ σχεδιάζετε. Μπορείτε να συνεχίσετε δημιουργώντας γραμμές κρατώντας το πλήκτρο **Shift** πατημένο και δημιουργώντας επιπρόσθετα τελικά σημεία.



13. Προρρυθμίσεις



14.2. Δημιουργία βασικού σχήματος

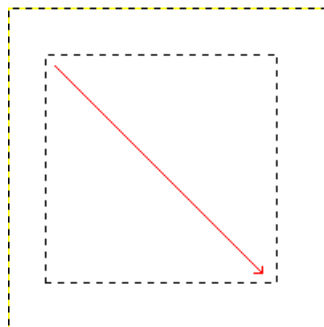
[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 14.2. Δημιουργία βασικού σχήματος

1. Η σχεδίαση δεν είναι ο κύριος σκοπός του GIMP. <sup>[4]</sup> Όμως, μπορείτε να δημιουργήσετε σχήματα είτε βάφοντας τα, χρησιμοποιώντας την τεχνική που περιγράφηκε στην [Τμήμα 14.1, «Σχεδίαση ευθείας γραμμής»](#) ή χρησιμοποιώντας τα εργαλεία επιλογής. Φυσικά, υπάρχουν πολλοί άλλοι τρόποι να βάψετε ένα σχήμα, αλλά θα επιμείνουμε εδώ στους πιο απλούς. Έτσι, δημιουργείστε μια [νέα εικόνα](#) και ελέγξτε ότι τα [χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου](#) είναι διαφορετικά.

### 2. Σχήμα 7.39. Δημιουργία ορθογώνιας επιλογής

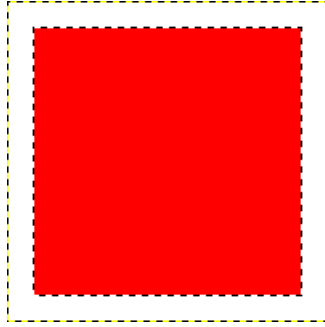


Το στιγμιότυπο δείχνει τη δημιουργία ορθογώνιας επιλογής. Πατήστε και κρατήστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, ενώ μετακινείται το ποντίκι στην κατεύθυνση του κόκκινου τόξου.

Βασικά σχήματα όπως ορθογώνια ή ελλείψεις μπορούν να δημιουργηθούν χρησιμοποιώντας τα [εργαλεία επιλογής](#). Αυτό το μάθημα χρησιμοποιεί μια ορθογώνια επιλογή ως παράδειγμα. Έτσι, επιλέξτε το [εργαλείο ορθογώνιας επιλογής](#) και δημιουργήστε μια νέα επιλογή: πατήστε και κρατήστε το πλήκτρο του αριστερού ποντικιού, ενώ μετακινείτε το ποντίκι σε άλλη θέση της εικόνας (απεικονίζεται στην εικόνα [Σχήμα 7.39, «Δημιουργία ορθογώνιας επιλογής»](#)). Η επιλογή δημιουργείται, όταν ελευθερώνεται το πλήκτρο του ποντικιού. Για περισσότερες πληροφορίες για τα τροποποιητικά πλήκτρα δείτε [εργαλεία επιλογής](#).

### 3. Σχήμα 7.40. Ορθογώνια επιλογή γεμάτη με χρώμα προσκηνίου

---



Αυτό το στιγμιότυπο δείχνει μια ορθογώνια επιλογή γεμάτη με το χρώμα προσκηνίου.

Μετά τη δημιουργία της επιλογής, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα σχήμα είτε γεμάτο είτε περιγραμμένο με το επιθυμητό χρώμα προσκηνίου. Εάν διαλέξετε την πρώτη επιλογή, επιλέξτε [χρώμα προσκηνίου](#) και γεμίστε την επιλογή με το [εργαλείο γεμίσματος κάδου](#). Εάν επιλέξετε την δεύτερη επιλογή, δημιουργείστε ένα περίγραμμα χρησιμοποιώντας το στοιχείο μενού [βάψιμο επιλογής](#) από το μενού [Επεξεργασία](#). Εάν σας αρέσει το αποτέλεσμα, [διώξτε την επιλογή](#).

---

[\[4\]](#) Δοκιμάστε, για παράδειγμα, το [\[INKSCAPE\]](#) για τον σκοπό αυτόν.







## Κεφάλαιο 8. Συνδυασμός εικόνων

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Εισαγωγή στις στρώσεις](#)

##### [1.1. Ιδιότητες στρώσης](#)

#### [2. Καταστάσεις στρώσεων](#)

#### [3. Δημιουργία νέων στρώσεων](#)

#### [4. Ομάδες στρώσεων](#)

## 1. Εισαγωγή στις στρώσεις

Μπορείτε να θεωρήσετε τις στρώσεις ως μια στοίβα διαφανιών. Χρησιμοποιώντας τις στρώσεις, μπορείτε να κατασκευάσετε μια εικόνα πολλών εννοιολογικών τμημάτων, που καθένα τους μπορεί να επεξεργαστεί χωρίς να επηρεάζει οποιοδήποτε άλλο τμήμα της εικόνας. Οι στρώσεις στοιβάζονται η μία πάνω από την άλλη. Η κάτω στρώση είναι το παρασκήνιο της εικόνας και τα συστατικά στο προσκήνιο της εικόνας έρχονται από πάνω της.

Σχήμα 8.1. Εικόνα με στρώσεις



Στρώσεις της εικόνας



Τελική εικόνα

Δεν υπάρχει όριο, γενικά, στον αριθμό των στρώσεων που μπορεί να έχει μια εικόνα: μόνο η ποσότητα της διαθέσιμης μνήμης. Δεν είναι ασυνήθιστο για προχωρημένους χρήστες να δουλεύουν με εικόνες που περιέχουν δεκάδες στρώσεις. Μπορείτε να ομαδοποιήσετε τις στρώσεις για να διευκολύνετε την εργασία σας και έχετε πολλές εντολές για να χειριστείτε τις στρώσεις.

Η οργάνωση των στρώσεων σε μια εικόνα εμφανίζεται στο διάλογο των στρώσεων που είναι ο δεύτερος πιο σημαντικός τύπος διαλόγου παραθύρου στο GIMP, μετά την κυρίως εργαλειοθήκη. Η εμφάνιση του διαλόγου στρώσεων φαίνεται στην παρακείμενη εικονογράφηση. Πώς δουλεύει περιγράφεται με λεπτομέρεια στην ενότητα [☒Διάλογος στρώσεων](#), αλλά θα δούμε μερικές πλευρές εδώ, σχετικές με τις ιδιότητες της στρώσης που εμφανίζουν.

Κάθε ανοιχτή εικόνα έχει οποτεδήποτε μια μοναδική ενεργή περιοχή σχεδίασης. Μια «περιοχή σχεδίασης» είναι μια ιδέα του GIMP που περιλαμβάνει στρώσεις αλλά επίσης πολλούς άλλους τύπους πραγμάτων, όπως κανάλια, μάσκες στρώσης και μάσκα επιλογής. (Βασικά μία «περιοχή σχεδίασης» είναι οτιδήποτε μπορεί να σχεδιαστεί με εργαλεία

ζωγραφικής). Εάν μια στρώση είναι η τρέχουσα ενεργή, εμφανίζεται έντονη στο διάλογο στρώσεων και το όνομα της εμφανίζεται στην περιοχή κατάστασης του παραθύρου εικόνας. Εάν δεν είναι ενεργή, μπορείτε να την ενεργοποιήσετε πατώντας την με το ποντίκι. Εάν καμία από τις στρώσεις δεν είναι τονισμένη, σημαίνει ότι η ενεργός σχεδίαση είναι κάτι άλλο πέραν της στρώσης.

Στη γραμμή μενού πάνω από το παράθυρο εικόνας, μπορείτε να βρείτε ένα μενού που λέγεται **Στρώση**, περιέχει έναν αριθμό εντολών που επηρεάζουν την ενεργή στρώση της εικόνας. Το ίδιο μενού μπορείτε να προσπελάσετε δεξιοπατώντας στον διάλογο στρώσεων.

## 1.1. Ιδιότητες στρώσης

---

Κάθε στρώση σε μια εικόνα έχει έναν αριθμό από σημαντικές ιδιότητες:

### Όνομα

Κάθε στρώση έχει ένα όνομα. Αυτό αποδίδεται αυτόματα, όταν δημιουργείται η στρώση, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε. Μπορείτε να αλλάξετε το όνομα της στρώσης είτε διπλοπατώντας το εικονίδιο στο διάλογο στρώσεων, ή δεξιοπατώντας εκεί και έπειτα επιλέγοντας την κορυφαία εγγραφή στο μενού που εμφανίζεται, επεξεργασία ιδιοτήτων στρώσης.

### Παρουσία ή απουσία ενός άλφα καναλιού

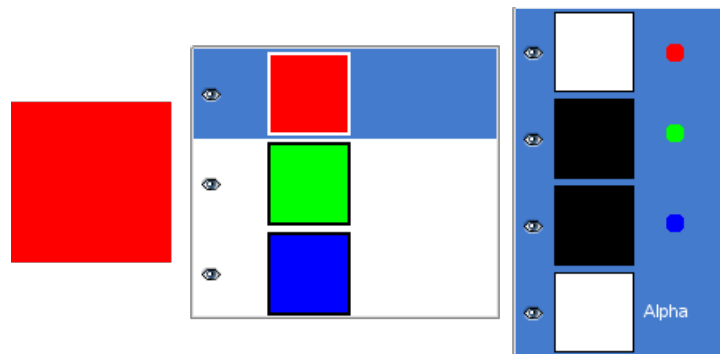
Ένα άλφα κανάλι κωδικοποιεί πληροφορίες για τη διαφάνεια της στρώσης σε κάθε εικονοστοιχείο. Είναι ορατό στο διάλογο καναλιών: λευκό είναι πλήρης αδιαφάνεια, μαύρο είναι πλήρης διαφάνεια και αποχρώσεις του γκρι είναι μερικώς διαφανής.

Η στρώση παρασκηνίου είναι ειδική. Εάν μόλις έχετε δημιουργήσει μια νέα εικόνα, έχει ακόμα μόνο μια στρώση που είναι η στρώση παρασκηνίου. Εάν η εικόνα δημιουργήθηκε με έναν τύπο αδιαφανούς γεμίσματος, αυτή η στρώση δεν έχει άλφα κανάλι. Εάν προσθέσετε μια νέα στρώση, ακόμα και με έναν αδιαφανή τύπο πλήρωσης, ένα κανάλι άλφα, δημιουργείται αυτόματα, που εφαρμόζεται σε όλες τις στρώσεις εκτός από τη στρώση παρασκηνίου. Για να πάρετε μια στρώση παρασκηνίου με διαφάνεια, είτε δημιουργείται τη νέα σας εικόνα με τύπο διαφανούς πλήρωσης, ή χρησιμοποιείτε το [☞ Προσθήκη άλφα καναλιού](#).

Κάθε άλλη στρώση μιας εικόνας πέρα από την τελευταία έχει αυτόματα ένα κανάλι άλφα, αλλά δεν μπορείτε να δείτε μια αναπαράσταση της γκρι κλίμακας των τιμών άλφα. Δείτε [☞ Άλφα](#) στο γλωσσάρι για περισσότερες πληροφορίες.

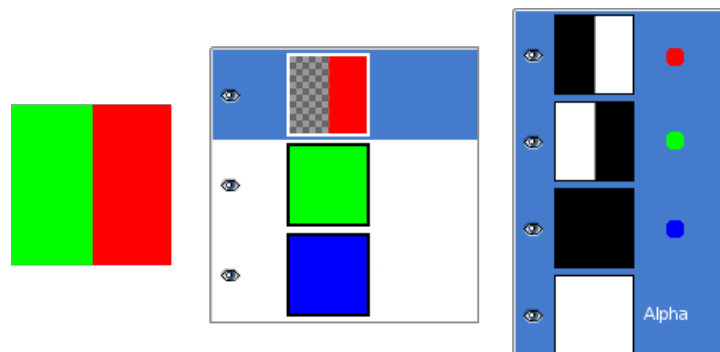
### ☞ Παράδειγμα άλφα καναλιού.

**Σχήμα 8.2. Παράδειγμα άλφα καναλιού: Βασική εικόνα**



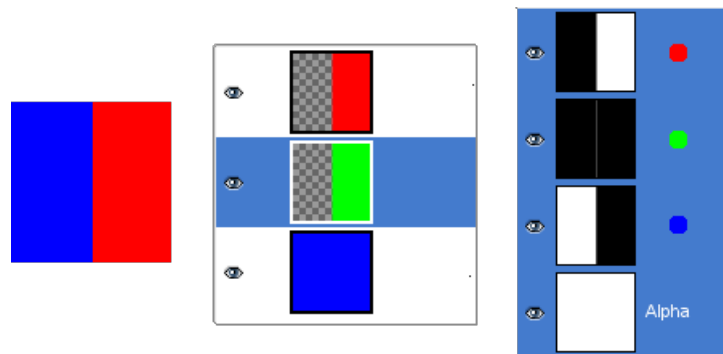
Αυτή η εικόνα έχει τρεις στρώσεις βαμμένες με 100% καθαρό αδιαφανές κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο. Στο διάλογο καναλιών, μπορείτε να δείτε, ότι ένα άλφα κανάλι έχει προστεθεί. Είναι λευκό επειδή η εικόνα δεν είναι διαφανής αφού υπάρχει τουλάχιστον μια 100% αδιαφανής στρώση. Η τρέχουσα στρώση είναι η κόκκινη: επειδή είναι βαμμένη με καθαρό κόκκινο, δεν υπάρχει πράσινο και γαλάζιο και αντίστοιχα κανάλια είναι μαύρα.

**Σχήμα 8.3. Παράδειγμα άλφα καναλιού: Μια διαφανής στρώση**



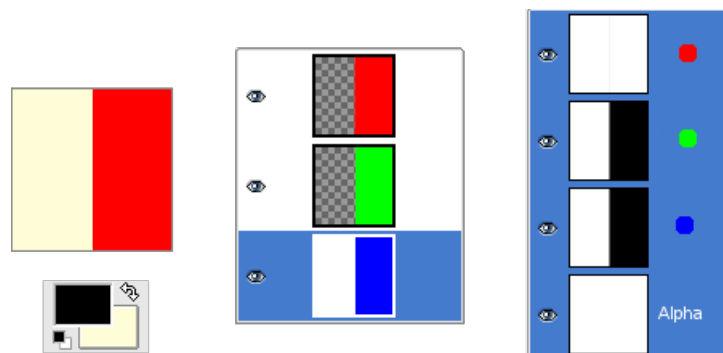
Το αριστερό μέρος της πρώτης στρώσης έγινε διαφανές (Ορθογώνια επιλογή, Επεξεργασία/καθαρισμός). Η δεύτερη στρώση πράσινη, είναι ορατή. Το κανάλι άλφα είναι ακόμα λευκό, αφού υπάρχει μια αδιαφανής στρώση σε αυτό το τμήμα της εικόνας.

**Σχήμα 8.4. Παράδειγμα άλφα καναλιού: Δύο διαφανείς στρώσεις**



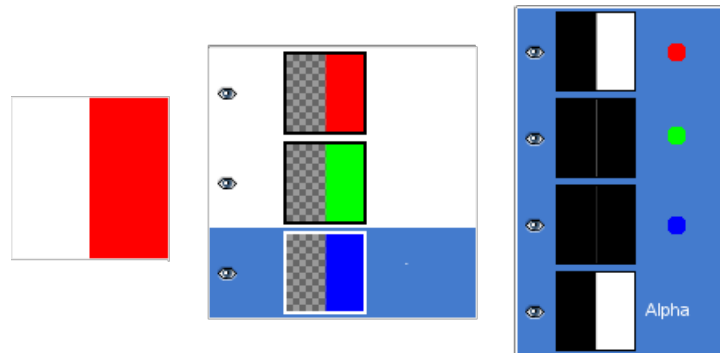
Το αριστερό μέρος της δεύτερης στρώσης έγινε διαφανές. Η τρίτη στρώση, γαλάζιο, είναι ορατή μέσα από την πρώτη και δεύτερη στρώση. Το άλφα κανάλι είναι ακόμα λευκό, αφού υπάρχει μια αδιαφανής στρώση σε αυτό το μέρος της εικόνας.

**Σχήμα 8.5. Παράδειγμα άλφα καναλιού: Τρεις διαφανείς στρώσεις**



Το αριστερό μέρος της τρίτης στρώσης έγινε διαφανές. Το κανάλι άλφα είναι ακόμα λευκό και το αριστερό μέρος της στρώσης είναι λευκό, αδιαφανές! Η στρώση παρασκηνίου δεν έχει άλφα κανάλι. Σε αυτήν την περίπτωση, η εντολή καθαρισμός λειτουργεί ως σβήστρα και χρησιμοποιεί το χρώμα παρασκηνίου της εργαλειοθήκης.

**Σχήμα 8.6. Παράδειγμα άλφα καναλιού: Προσθήκη άλφα καναλιού στο παρασκήνιο**



Χρησιμοποιήσαμε την εντολή **Στρώση** → **Διαφάνεια** → **Προσθήκη καναλιού Alpha** στη στρώση παρασκήνιου. Τώρα το αριστερό μέρος της εικόνας είναι πλήρως διαφανές και έχει το χρώμα της σελίδας που βρίσκεται η εικόνα. Το αριστερό μέρος της μικρογραφίας του άλφα καναλιού είναι μαύρο (διαφανές) στο διάλογο καναλιών.

### Τύπος στρώσης

Ο τύπος στρώσης προσδιορίζεται από τον τύπο της εικόνας (δείτε το προηγούμενο τμήμα) και την παρουσία ή απουσία άλφα καναλιού. Αυτοί είναι οι πιθανοί τύποι στρώσης:

- RGB
- RGBA
- Γκρι
- Γκρι A
- Ευρετηριακό
- Ευρετηριακό A

Ο λόγος που αναφέρονται είναι επειδή στα περισσότερα φίλτρα (στο μενού **Φίλτρα** δέχονται μόνο ένα υποσύνολο των τύπων στρώσης και εμφανίζονται αμυδρά στο μενού, εάν η ενεργός στρώση δεν έχει αποδεκτό τύπο. Συχνά μπορείτε να το διορθώσετε είτε αλλάζοντας την κατάσταση της εικόνας είτε προσθέτοντας ή αφαιρώντας ένα άλφα κανάλι.

### Ορατότητα

Είναι δυνατή η προσωρινή αφαίρεση μιας στρώσης από μια εικόνα χωρίς να καταστραφεί, πατώντας στο σύμβολο στο διάλογο στρώσεων. Αυτό λέγεται «εναλλαγή της ορατότητας» της στρώσης. Οι περισσότερες λειτουργίες σε μια εικόνα συμπεριφέρονται στις μη εναλλασσόμενες στρώσεις σαν να μην υπήρχαν. Όταν δουλεύετε με εικόνες που περιέχουν πολλές στρώσεις, με διαφορετική αδιαφάνεια, μπορείτε συχνά να πάρετε μια καλύτερη εικόνα των περιεχομένων της στρώσης που θέλετε να δουλέψετε κρύβοντας μερικές από τις άλλες στρώσεις.



#### Υπόδειξη

Εάν κρατώντας πατημένο το *Shift* πατήσετε στο εικονίδιο του ματιού, θα κρυφτούν όλες τις στρώσεις εκτός από αυτή που πατάτε.

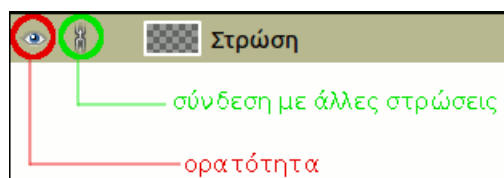
### Ενεργή στρώση

Συνήθως, ενεργοποιείτε μια στρώση, για να δουλέψετε σε αυτήν, πατώντας την στην κατάσταση στρώσεων. Όταν έχετε πολλές στρώσεις, η εύρεση σε ποια στρώση ανήκει ένα στοιχείο της εικόνας δεν είναι εύκολη: τότε, πατήστε **Alt** και πατήστε με τον τροχό του ποντικιού σε αυτό το στοιχείο για να ενεργοποιήσετε τη στρώση του. Οι διαθέσιμες στρώσεις θα εκτελεστούν σε βρόγχο (αρχίζοντας από την ανώτερη στρώση), ενώ το **Alt** κρατιέται πατημένο και η επιλεγμένη στρώση θα εμφανιστεί προσωρινά στη γραμμή κατάστασης.

### Σύνδεση με άλλες στρώσεις

Εάν πατήσετε μεταξύ του εικονιδίου του ματιού και της μικρογραφίας της στρώσης, θα πάρετε ένα εικονίδιο αλυσίδας που σας επιτρέπει να ομαδοποιήσετε στρώσεις για ενέργειες σε πολλαπλές στρώσεις (π.χ. με το εργαλείο μετακίνησης ή το εργαλείο μετασχηματισμού).

**Σχήμα 8.7. Διάλογος στρώσης**



Κόκκινο: Σύνδεση με άλλες στρώσεις. Πράσινο: Ορατότητα.

### Μέγεθος και όρια

Στο GIMP τα όρια μιας στρώσης δεν ταιριάζουν κατ' ανάγκη με τα όρια της εικόνας που την περιέχει. Όταν δημιουργείτε κείμενο, π.χ., κάθε αντικείμενο κειμένου πηγαίνει στη δικιά του ξεχωριστή στρώση και η στρώση παίρνει ακριβώς το μέγεθος για να περιέχει το κείμενο και τίποτα παραπάνω. Επίσης, όταν δημιουργείτε μια νέα στρώση χρησιμοποιώντας αποκοπή και επικόλληση, η νέα στρώση έχει ακριβώς αρκετό μέγεθος για να περιέχει το επικολλημένο αντικείμενο. Στο παράθυρο εικόνας, τα όρια της τρέχουσας ενεργής στρώσης εμφανίζονται περιγραμμένα με μια μαυροκίτρινη διακεκομμένη γραμμή.

Ο κύριος λόγος που έχει σημασία αυτό είναι ότι δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα σε μια στρώση έξω από τα όρια της: Δεν μπορείτε να ενεργήσετε σε κάτι που δεν υπάρχει. Εάν αυτό σας δημιουργεί προβλήματα, μπορείτε να αλλάξετε τις διαστάσεις της στρώσης χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε από τις πολλές εντολές που μπορείτε να βρείτε κοντά στον πάτο του μενού **στρώσης**.



#### Σημείωση

Το ποσό της μνήμης που μια στρώση καταναλώνει προσδιορίζεται από τις διαστάσεις της, όχι από το περιεχόμενό της. Έτσι, εάν δουλεύετε με μεγάλες εικόνες ή εικόνες που περιέχουν πολλές στρώσεις, μπορεί να σας αποζημιώσει η περικοπή των στρώσεων στο ελάχιστο δυνατό μέγεθος.

### Αδιαφάνεια

Η αδιαφάνεια μιας στρώσης προσδιορίζει την έκταση στην οποία αφήνει τα χρώματα από τις από κάτω στρώσεις, να εμφανίζονται στη στοιβή. Η αδιαφάνεια εκτείνεται από 0 έως 100, με το 0 να σημαίνει πλήρη διαφάνεια και το 100 να σημαίνει πλήρη αδιαφάνεια.

### Κατάσταση

Η κατάσταση της στρώσης προσδιορίζει πόσα χρώματα από τη στρώση συνδυάζονται με χρώματα από τις υποκείμενες στρώσεις για να παράξουν ένα ορατό αποτέλεσμα. Αυτό είναι αρκετά σύνθετο αλλά και αρκετά σημαντικό για να αφιερωθεί ένα δικό του κομμάτι που ακολουθεί. Δείτε [Τμήμα 2, «Καταστάσεις στρώσεων»](#).

## Μάσκα στρώσης

Πέρα από το άλφα κανάλι υπάρχει ένας άλλος τρόπος για να ελεγχθεί η διαφάνεια μιας στρώσης: προσθέτοντας μία *μάσκα στρώσης* που είναι μια επιπρόσθετη περιοχή σχεδίασης γκρι κλίμακας συνδεδεμένη με τη στρώση. Μια στρώση δεν έχει μια μάσκα στρώσης από προεπιλογή: πρέπει να προστεθεί ειδικά. Οι μάσκες στρώσης και η χρήση τους περιγράφονται πιο αναλυτικά στην ενότητα [Μάσκες στρώσης](#).



14.2. Δημιουργία βασικού σχήματος



2. Καταστάσεις στρώσεων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2. Καταστάσεις στρώσεων

Το GIMP έχει είκοσι μία καταστάσεις στρώσεων. Οι καταστάσεις στρώσης λέγονται επίσης «καταστάσεις ανάμιξης». Επιλέγοντας μια κατάσταση στρώσης αλλάζει η εμφάνιση της στρώσης ή της εικόνας, βασισμένη στη στρώση ή στρώσεις από κάτω της. Εάν υπάρχει μόνο μια στρώση, η κατάσταση στρώσης δεν επιδρά. Πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον δύο στρώσεις στην εικόνα για να χρησιμοποιηθούν οι καταστάσεις στρώσης.

Μπορείτε να ορίσετε την κατάσταση στρώσης στο μενού **Κατάσταση** στο διάλογο στρώσεων. Το GIMP χρησιμοποιεί την κατάσταση στρώσης για να προσδιορίσει το συνδυασμό κάθε εικονοστοιχείου στην κορυφαία στρώση με τα εικονοστοιχεία στην ίδια τοποθεσία στη στρώση από κάτω της.

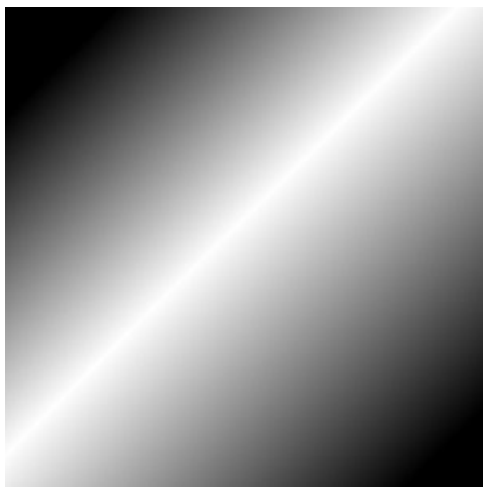


### Σημείωση

Υπάρχει ένας αναδυόμενος κατάλογος στο Παράθυρο/dockable dialogs/Επιλογές εργαλείων που περιέχει καταστάσεις που επηρεάζουν τα εργαλεία ζωγραφικής με παρόμοιο τρόπο με τις καταστάσεις στρώσεων. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ίδιες καταστάσεις βαψίματος που είναι διαθέσιμες για στρώσεις και υπάρχουν δύο επιπρόσθετες καταστάσεις μόνο για τα εργαλεία ζωγραφικής. Δείτε [Τμήμα 3.3, «Εργαλεία πινέλου \(μολύβι, πινέλο, αερογράφος\)»](#).

Οι καταστάσεις στρώσης επιτρέπουν σύνθετες αλλαγές χρώματος στην εικόνα. Χρησιμοποιούνται συχνά με μια νέα στρώση που ενεργεί ως ένα είδος μάσκας. Π.χ., εάν βάλετε μια συμπαγή λευκή στρώση πάνω από μια εικόνα και ορίσετε την κατάσταση στρώσης της νέας στρώσης σε «Κορεσμό», οι υποκείμενες ορατές στρώσεις θα εμφανιστούν σε αποχρώσεις του γκρι.

**Σχήμα 8.8. Εικόνες (μάσκες) για παραδείγματα κατάστασης στρώσης**



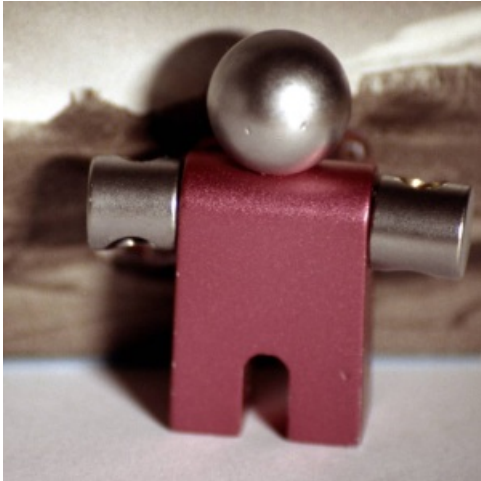
Μάσκα 1



Μάσκα 2



## Σχήμα 8.9. Εικόνες (παρασκήνια) για παραδείγματα κατάστασης στρώσης



Κρίκος κλειδιού



Πάπιες

Στις περιγραφές των καταστάσεων στρώσης παρακάτω, οι εξισώσεις εμφανίζονται επίσης. Αυτό είναι για αυτούς που είναι περίεργοι για τα μαθηματικά των καταστάσεων στρώσης. Όμως, δεν χρειάζεται να καταλάβετε τις εξισώσεις για να χρησιμοποιήσετε τις καταστάσεις στρώσης αποτελεσματικά.

Οι εξισώσεις είναι σε συντομογραφική σημειογραφία. Π.χ., η εξίσωση

### Εξίσωση 8.1. Παράδειγμα

$$E = M + I$$

σημαίνει, « Για κάθε εικονοστοιχείο στην κορυφαία (Μάσκα) και χαμηλότερη στρώση (ε/κόνας), πρόσθεση καθενός από τα αντίστοιχα χρωματικά συστατικά μαζί για τη δημιουργία  $E$  του τελικού χρώματος του εικονοστοιχείου». Τα χρωματικά συστατικά των εικονοστοιχείων πρέπει να είναι πάντοτε μεταξύ 0 και 255.



#### Σημείωση

Εκτός και η πιο κάτω περιγραφή λέει αλλιώς, ένα αρνητικό χρωματικό συστατικό ορίζεται στο 0 και ένα χρωματικό συστατικό μεγαλύτερο από 255 ορίζεται στο 255.

Τα πιο κάτω παραδείγματα δείχνουν τα αποτελέσματα κάθε κατάστασης.

Αφού τα αποτελέσματα κάθε κατάστασης διαφέρουν πολύ ανάλογα με τα χρώματα των στρώσεων, αυτές οι εικόνες μπορούν να σας δώσουν μόνο μια γενική ιδέα της λειτουργίας των καταστάσεων. Δοκιμάστε τες μόνοι σας. Μπορείτε να αρχίσετε με δύο παρόμοιες στρώσεις, όπου η μία είναι αντίγραφο της άλλης, αλλά ελαφρά τροποποιημένη (εφαρμόζοντας θόλωση, μετακίνηση, περιστροφή, κλιμάκωση, αναστροφή χρώματος κλ.) και βλέποντας τι συμβαίνει με τις καταστάσεις στρώσης.

Κανονικό

### Σχήμα 8.10. Παράδειγμα για την κατάσταση στρώσηςΚανονική»



Και οι δύο εικόνες είναι ανακατεμένες μεταξύ τους με την ίδια ένταση.



Με 100% αδιαφάνεια μόνο η κορυφαία στρώση εμφανίζεται όταν αναμιγνύεται με «Κανονική» κατάσταση.

Κανονική κατάσταση είναι η προκαθορισμένη κατάσταση στρώσης. Η επάνω στρώση καλύπτει τις αποκάτω στρώσεις. Εάν θέλετε να δείτε οτιδήποτε κάτω από την πάνω στρώση όταν χρησιμοποιείται αυτήν την κατάσταση, η στρώση πρέπει να έχει μερικές διαφανείς περιοχές.

Η εξίσωση είναι:

### Εξίσωση 8.2. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσηςΚανονική»

$$E = M$$

### Διάλυση

### Σχήμα 8.11. Παράδειγμα για την κατάσταση στρώσηςΔιάλυση»



Και οι δύο εικόνες είναι ανακατεμένες μεταξύ τους με την ίδια ένταση.



Με 100% αδιαφάνεια μόνο η κορυφαία στρώση εμφανίζεται όταν αναμιγνύονται με «διάλυση».

Η κατάσταση **Διάλυση** διαλύει την ανώτερη στρώση στην αποκάτω στρώση σχεδιάζοντας ένα τυχαίο μοτίβο εικονοστοιχείων σε περιοχές μερικής διαφάνειας. Είναι χρήσιμη ως κατάσταση στρώσης, αλλά και ως κατάσταση βαψίματος.

Αυτό είναι ειδικά ορατό κατά μήκος των άκρων σε μία εικόνα. Είναι πιο εύκολο να το δείτε σε ένα μεγεθυμένο στιγμιότυπο. Η εικόνα στα αριστερά δείχνει την «Κανονική» κατάσταση στρώσης (μεγεθυσμένη) και η εικόνα στα δεξιά δείχνει τις ίδιες δύο στρώσεις σε κατάσταση «Διάλυση», όπου μπορεί να φανεί καθαρά πώς τα εικονοστοιχεία διασκορπίζονται.

**Σχήμα 8.12. Μεγεθυσμένα στιγμιότυπα**



Κανονική κατάσταση.



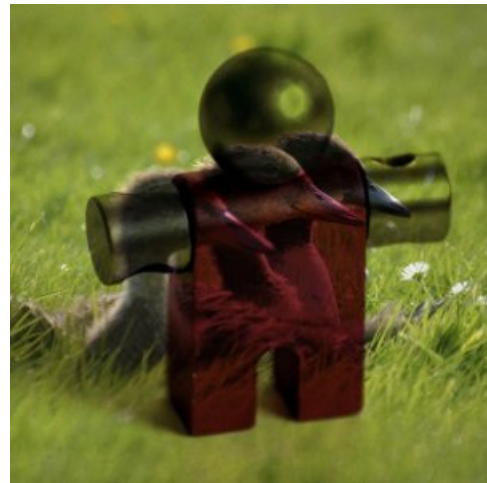
Κατάσταση διάλυσης.

### Πολλαπλασιασμός

**Σχήμα 8.13. Παράδειγμα για την κατάσταση στρώσης Πολλαπλασιασμός»**



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Πολλαπλασιασμός** πολλαπλασιάζει τις τιμές των εικονοστοιχείων της κορυφαίας στρώσης με αυτές της αποκάτω στρώσης και έπειτα διαιρεί το αποτέλεσμα με 255. Το αποτέλεσμα είναι συνήθως μια πιο σκούρα εικόνα. Εάν κάποια στρώση είναι λευκή, η τελική εικόνα είναι η ίδια όπως στην άλλη στρώση ( $1 * 1 = 1$ ). Εάν κάποια στρώση είναι μαύρη, η τελική εικόνα είναι πλήρως μαύρη ( $0 * 1 = 0$ ).

Η εξίσωση είναι:

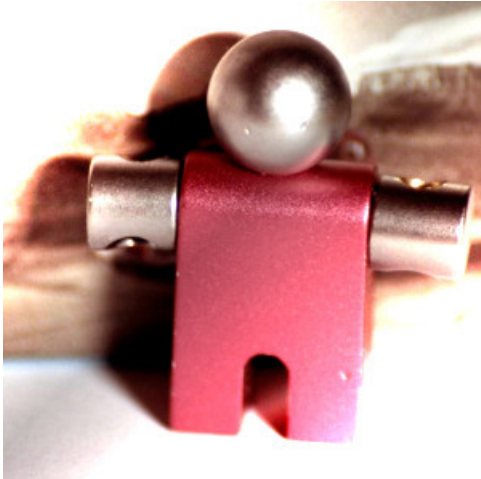
### Εξίσωση 8.3. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Πολλαπλασιασμός»

$$E = \frac{M \times I}{255}$$

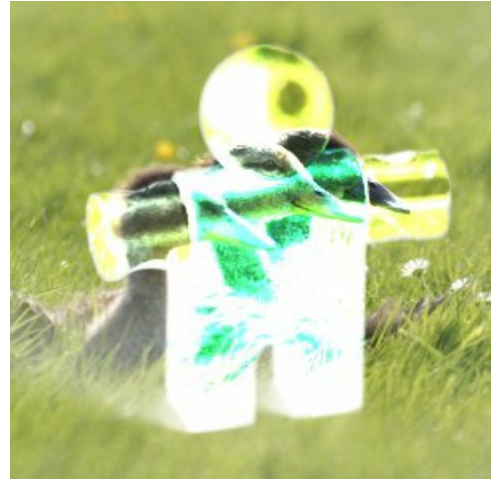
Η κατάσταση είναι αθροιστική· η σειρά των δύο στρώσεων δεν πειράζει.

#### Διαίρεση

#### Σχήμα 8.14. Παράδειγμα για την κατάσταση στρώσης «Διαίρεση»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Διαίρεση** πολλαπλασιάζει την τιμή κάθε εικονοστοιχείου στην κατώτερη στρώση με 256 και έπειτα τη διαιρεί με την αντίστοιχη τιμή εικονοστοιχείου της κορυφαίας στρώσης συν ένα. (Η πρόσθεση με ένα στον παρανομαστή αποφεύγει τη διαίρεση με μηδέν.) Η τελική εικόνα είναι συχνά πιο ανοικτή και μερικές φορές δείχνει «καμένη».

Η εξίσωση είναι:

### Εξίσωση 8.4. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Διαίρεση»

$$E = \frac{256 \times I}{M + 1}$$

#### Οθόνη



### Σχήμα 8.15. Παράδειγμα για την κατάσταση στρώσης Οθόνη»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση Οθόνη μετατρέπει τις τιμές καθενός από τα ορατά εικονοστοιχεία στις δύο στρώσεις της εικόνας. (Δηλαδή, αφαιρεί καθένα τους από το 255.) Έπειτα τις πολλαπλασιάζει μαζί, διαιρεί με 255 και αντιστρέφει πάλι αυτήν την τιμή. Η τελική εικόνα είναι συνήθως πιο φωτεινή και μερικές φορές «ξεπλυμένη» στην εμφάνιση. Οι εξαιρέσεις σ' αυτό είναι μια μαύρη στρώση που δεν αλλάζει την άλλη στρώση και η λευκή στρώση που καταλήγει σε άσπρη εικόνα. Πιο σκούρα χρώματα στην εικόνα φαίνονται να είναι πιο διαφανή.

Η εξίσωση είναι:

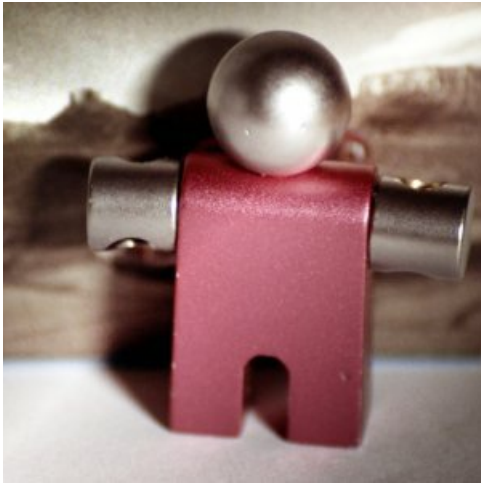
#### Εξίσωση 8.5. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης Οθόνη»

$$E = 255 - \frac{(255 - M) \times (255 - I)}{255}$$

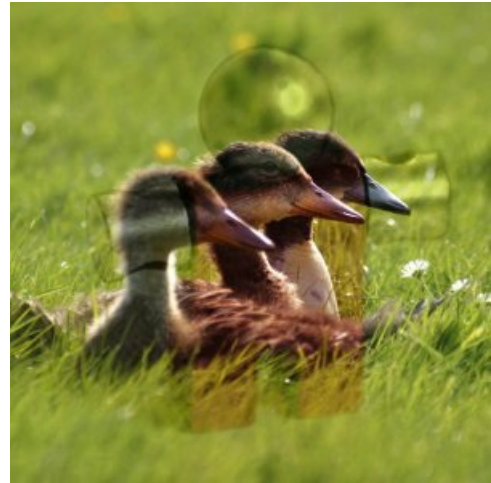
Η κατάσταση είναι αθροιστική· η σειρά των δύο στρώσεων δεν πειράζει.

#### Επικάλυψη

### Σχήμα 8.16. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Επικάλυψη»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Επικάλυψη** αντιστρέφει την τιμή εικονοστοιχείου της κατώτερης στρώσης, πολλαπλασιάζοντας την δυο φορές με την τιμή εικονοστοιχείου της κορυφαίας στρώσης, την προσθέτει στην αρχική τιμή εικονοστοιχείου της κατώτερης στρώσης, διαιρεί με 255 και έπειτα πολλαπλασιάζει με την τιμή εικονοστοιχείου της αρχικής κατώτερης στρώσης και διαιρεί με 255 πάλι. Σκουραίνει την εικόνα, αλλά όχι όσο με την κατάσταση «Πολλαπλασιασμός».

Η εξίσωση είναι:  $\boxtimes^{[5]}$

### Εξίσωση 8.6. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης Υπεκφυγή»

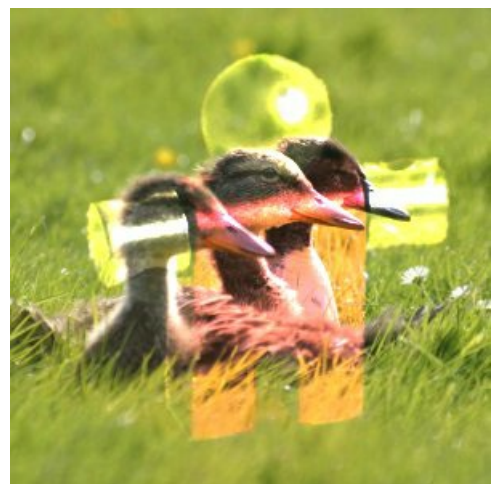
$$E = \frac{I}{255} \times \left( I + \frac{2 \times M}{255} \times (255 - I) \right)$$

### Υπεκφυγή

### Σχήμα 8.17. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Υπεκφυγή»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση Υπεκφυγή πολλαπλασιάζει την τιμή του εικονοστοιχείου της κατώτερης στρώσης με 256, έπειτα τη διαιρεί αντιστρέφοντας την τιμή εικονοστοιχείου της άνω στρώσης. Η τελική εικόνα είναι συνήθως πιο φωτεινή, αλλά μερικά χρώματα μπορεί να αντιστραφούν.

Στη φωτογραφία υπεκφυγή είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται σε ένα σκοτεινό δωμάτιο για να μειώσει την έκθεση σε συγκεκριμένες περιοχές της εικόνας. Αυτό προσφέρει λεπτομέρειες στις σκιές. Όταν χρησιμοποιείται για αυτό το σκοπό η υπεκφυγή δουλεύει άριστα σε εικόνες γκρι κλίμακας και καλύτερα με ένα εργαλείο ζωγραφικής παρά με κατάσταση στρώσης.

Η εξίσωση είναι:

#### Εξίσωση 8.7. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης υπεκφυγή»

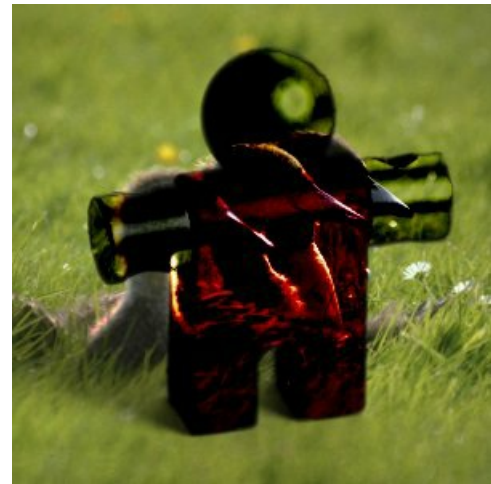
$$E = \frac{256 \times I}{(255 - M) + 1}$$

#### Κάψιμο

#### Σχήμα 8.18. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «κάψιμο»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση Κάψιμο αντιστρέφει την τιμή εικονοστοιχείου της κατώτερης στρώσης, την πολλαπλασιάζει με 256, τη διαιρεί με ένα συν την τιμή εικονοστοιχείου της κορυφαίας στρώσης και έπειτα αντιστρέφει το αποτέλεσμα. Τείνει να κάνει την εικόνα πιο σκοτεινή, κάτι παρόμοιο με την κατάσταση «πολλαπλασιασμός».

Στην φωτογραφία, κάψιμο είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται σε σκοτεινό δωμάτιο για να αυξήσει την έκθεση σε συγκεκριμένες περιοχές της εικόνας. Αυτό δίνει λεπτομέρειες στα τονισμένα. Όταν χρησιμοποιείται για αυτόν το σκοπό το κάψιμο δουλεύει άριστα με εικόνες κλίμακας του γκρι και με ένα εργαλείο ζωγραφικής παρά σε κατάσταση στρώσης.

Η εξίσωση είναι:

#### Εξίσωση 8.8. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης κάψιμο»

$$E = 255 - \frac{256 \times (255 - I)}{M + 1}$$

Σχήμα 8.19. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Σκληρό φως»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Σκληρό φως** είναι μάλλον περίπλοκη επειδή η εξίσωση αποτελείται από δύο μέρη, ένα για πιο σκοτεινά χρώματα και ένα για πιο φωτεινά χρώματα. Εάν το χρώμα εικονοστοιχείου της κορυφαίας στρώσης είναι μεγαλύτερο από 128, οι στρώσεις συνδυάζονται σύμφωνα με τον πρώτο τύπο που φαίνεται πιο κάτω. Διαφορετικά, οι τιμές εικονοστοιχείου της κορυφαίας και κατώτερης στρώσης πολλαπλασιάζονται μαζί και με 2, έπειτα διαιρούνται με 256. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την κατάσταση για να συνδυάσετε δύο φωτογραφίες και να πετύχετε φωτεινά χρώματα και κοφτές ακμές.

Η εξίσωση είναι περίπλοκη και διαφορετική σύμφωνα με την τιμή μεγαλύτερη από 128 ή μικρότερη 128:

**Εξίσωση 8.9.** Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Σκληρό φως»,  $M$  μεγαλύτερο του 128

$$E = 255 - \frac{(255 - 2 \times (M - 128)) \times (255 - I)}{256}, \quad M > 128$$

**Εξίσωση 8.10.** Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Σκληρό φως»,  $M$  μικρότερο ή ίσιο του 128

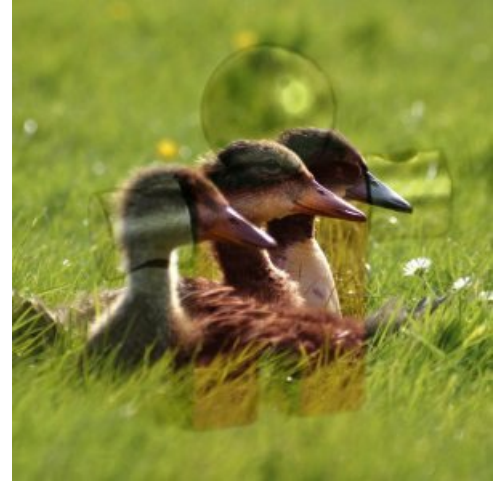
$$E = \frac{2 \times M \times I}{256}, \quad M \leq 128$$



### Σχήμα 8.20. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Ήπιο φως»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Το «Ήπιο φως» δεν σχετίζεται με το «Σκληρό φως» πέραν του ονόματος, αλλά τείνει να κάνει τις ακμές πιο ήπιες και τα χρώματα όχι τόσο φωτεινά. Είναι παρόμοια με την κατάσταση «επικάλυψη». Σε μερικές εκδόσεις του GIMP, η κατάσταση «επικάλυψη» και η κατάσταση «Ήπιο φως» είναι ταυτόσημες.

Η εξίσωση είναι περίπλοκη. Χρειάζεται  $R_s$ , το αποτέλεσμα της κατάστασης οθόνης:

#### Εξίσωση 8.11. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Οθόνη»

$$R_s = 255 - \frac{(255 - M) \times (255 - I)}{255}$$

#### Εξίσωση 8.12. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Ήπιο φως»

$$E = \frac{(255 - I) \times M + R_s}{255} \times I$$

Εξαγωγή κόκκων

## Σχήμα 8.21. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Εξαγωγή κόκκων»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Εξαγωγή κόκκων** είναι για εξαγωγή των «κόκκων ταινίας» από μια στρώση για να παράξει μια νέα στρώση που είναι καθαρά κοκκώδης, αλλά μπορεί επίσης να είναι χρήσιμη για να δίνει εικόνες με ανάγλυφη εμφάνιση. Αφαιρεί την τιμή εικονοστοιχείου της κορυφαίας στρώσης από την αντίστοιχη της κατώτερης στρώσης και προσθέτει 128.

Η εξίσωση είναι:

### Εξίσωση 8.13. Η Εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Εξαγωγή κόκκων»

$$E = I - M + 128$$

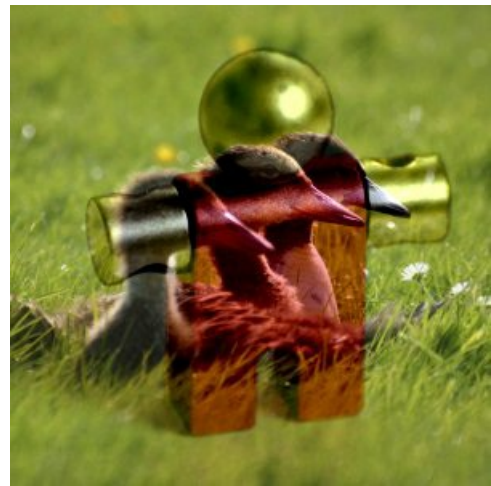
#### Ανάμιξη κόκκων

Υπάρχουν δύο ακόμη καταστάσεις στρώσεις που είναι διαθέσιμες μόνο για εργαλεία ζωγραφικής. Δείτε [Καταστάσεις ζωγραφικής](#) για αναλυτικές πληροφορίες.

### Σχήμα 8.22. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Ανάμιξη κόκκων»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Ανάμιξη κόκκων** αναμιγνύει μια στρώση κόκκων (ενδεχομένως μία που δημιουργήθηκε από την κατάσταση «Εξαγωγή κόκκων») στην τρέχουσα στρώση, αφήνοντας μια κοκκώδη έκδοση της αρχικής στρώσης. Κάνει ακριβώς το αντίθετο από την «Εξαγωγή κόκκων». Προσθέτει τις τιμές εικονοστοιχείου της κορυφαίας και κατώτερης στρώσης μαζί και αφαιρεί 128.

Η εξίσωση είναι:

### Εξίσωση 8.14. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Ανάμιξη κόκκων»

$$E = I + M - 128$$

### Διαφορά

### Σχήμα 8.23. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Διαφορά»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Διαφορά** αφαιρεί την τιμή εικονοστοιχείου της κορυφαίας στρώσης από την αντίστοιχη της κατώτερης στρώσης και έπειτα παίρνει την απόλυτη τιμή του αποτελέσματος. Ανεξάρτητα από την αρχική εμφάνιση των δύο στρώσεων, το αποτέλεσμα δείχνει μάλλον ασυνήθιστο. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για αναστροφή των στοιχείων μιας εικόνας.

Η εξίσωση είναι:

#### **Εξίσωση 8.15. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης **Διαφορά****

$$E = |I - M|$$

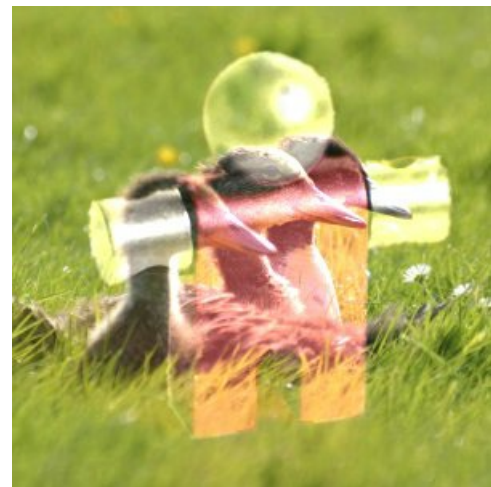
Η κατάσταση είναι αθροιστική· η σειρά των δύο στρώσεων δεν πειράζει.

#### **Προσθήκη**

##### **Σχήμα 8.24. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης **Προσθήκη****



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Προσθήκη** είναι πολύ απλή. Οι τιμές εικονοστοιχείου της κορυφαίας και κατώτερης στρώσης προστίθενται μεταξύ τους. Η τελική εικόνα είναι συνήθως πιο φωτεινή. Η εξίσωση μπορεί να καταλήξει σε χρωματικές τιμές μεγαλύτερες από 255, έτσι μερικά από τα φωτεινά χρώματα μπορεί να οριστούν σε μια μέγιστη τιμή 255.

Η εξίσωση είναι:

#### **Εξίσωση 8.16. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης **Προσθήκη****

$$E = \min((M + I), 255)$$

Η κατάσταση είναι αθροιστική· η σειρά των δύο στρώσεων δεν πειράζει.

#### **Αφαίρεση**

### Σχήμα 8.25. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Αφαίρεση»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **αφαίρεση** αφαιρεί τις τιμές εικονοστοιχείου της κορυφαίας στρώσης από τις τιμές εικονοστοιχείου της χαμηλότερης στρώσης. Η τελική εικόνα είναι κανονικά πιο σκοτεινή. Μπορεί να πάρετε πολύ μαύρο και κοντά στο μαύρο στην τελική εικόνα. Η εξίσωση μπορεί να καταλήξει σε αρνητικές χρωματικές τιμές, έτσι μερικά από τα σκούρα χρώματα μπορούν να οριστούν σε μια ελάχιστη τιμή 0.

Η εξίσωση είναι:

### Εξίσωση 8.17. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης «Αφαίρεση»

$$E = \max((I - M), 0)$$

### Σκοτείνισμα μόνο

### Σχήμα 8.26. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Σκοτείνισμα μόνο»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η κατάσταση **Σκοτείνιασμα μόνο** συγκρίνει κάθε συστατικό καθενός εικονοστοιχείου στην κορυφαία στρώση με το αντίστοιχο στην χαμηλότερη στρώση και χρησιμοποιεί την μικρότερη τιμή στην τελική εικόνα. Πλήρως λευκές στρώσεις δεν έχουν καμιά επίδραση στην τελική εικόνα και πλήρως μαύρες στρώσεις καταλήγουν σε μια μαύρη εικόνα.

Η εξίσωση είναι:

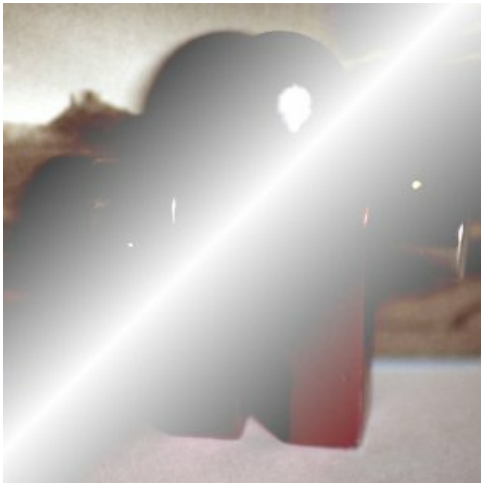
**Εξίσωση 8.18. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης Σκοτείνιασμα μόνο»**

$$E = \min(M, I)$$

Η κατάσταση είναι αθροιστική· η σειρά των δύο στρώσεων δεν πειράζει.

### Φωτισμός μόνο

**Σχήμα 8.27. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης Φωτισμός μόνο»**



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Φωτισμός μόνο** συγκρίνει κάθε συστατικό καθενός εικονοστοιχείου στην κορυφαία στρώση με το αντίστοιχο στην χαμηλότερη στρώση και χρησιμοποιεί την μεγαλύτερη τιμή στην τελική εικόνα. Πλήρως μαύρες στρώσεις δεν επιδρούν στην τελική εικόνα και πλήρως λευκές στρώσεις καταλήγουν σε λευκή εικόνα.

Η εξίσωση είναι:

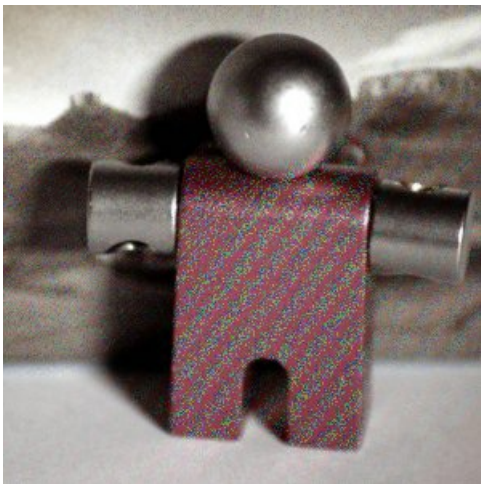
**Εξίσωση 8.19. Η εξίσωση για την κατάσταση στρώσης Φωτισμός μόνο»**

$$E = \max(M, I)$$

Η κατάσταση είναι αθροιστική· η σειρά των δύο στρώσεων δεν πειράζει.

### Απόχρωση

### Σχήμα 8.28. Παράδειγμα για κατάσταση στρώση «Απόχρωση»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.

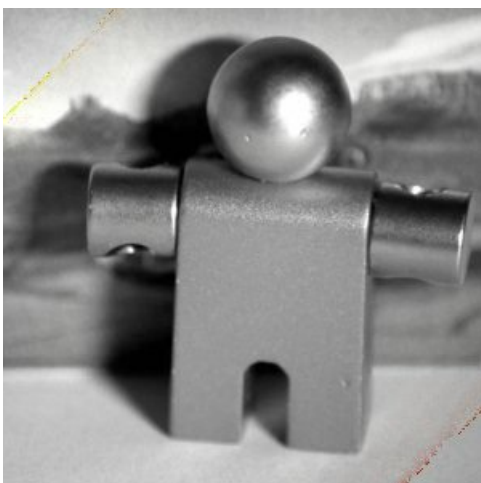


Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

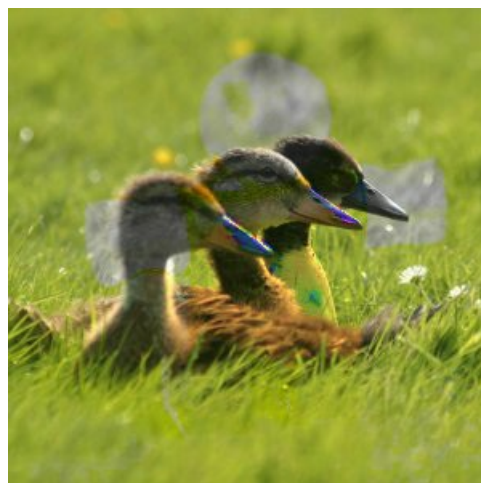
Η κατάσταση **Απόχρωση** χρησιμοποιεί την απόχρωση της κορυφαίας στρώσης και τον κορεσμό καθώς και την τιμή της χαμηλότερης στρώσης για να σχηματίσει την τελική εικόνα. Όμως, εάν ο κορεσμός της κορυφαίας στρώσης είναι μηδέν, η απόχρωση λαμβάνεται και από την χαμηλότερη στρώση.

### Κορεσμός

### Σχήμα 8.29. Παράδειγμα για κατάσταση στρώση «Κορεσμός»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.

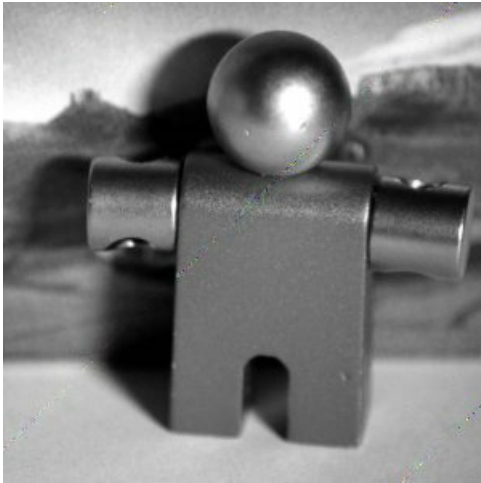


Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Κορεσμός** χρησιμοποιεί τον κορεσμό της κορυφαίας στρώσης και απόχρωση και τιμή της χαμηλότερης στρώσης για να σχηματίσουν την τελική εικόνα.

### Χρώμα

### Σχήμα 8.30. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Χρώμα»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.

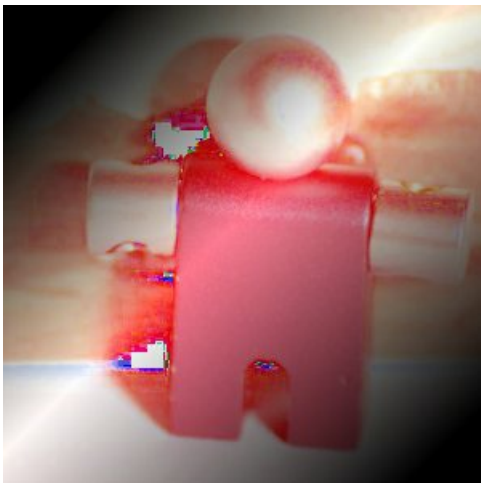


Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Χρώμα** χρησιμοποιεί την απόχρωση και κορεσμό της κορυφαίας στρώσης και την τιμή της χαμηλότερης στρώσης για να σχηματίσει την τελική εικόνα.

### Τιμή

### Σχήμα 8.31. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης «Τιμή»



Η μάσκα 1 χρησιμοποιείται ως κορυφαία στρώση με 100% αδιαφάνεια.



Η μάσκα 2 χρησιμοποιείται ως ανώτερη στρώση με 100% αδιαφάνεια.

Η κατάσταση **Τιμή** χρησιμοποιεί την τιμή της κορυφαίας στρώσης καθώς και τον κορεσμό και την χροιά της χαμηλότερης στρώσης για να σχηματίσει την τελική εικόνα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την κατάσταση για να αποκαλύψετε τις λεπτομέρειες σε σκοτεινές και φωτεινές περιοχές μιας εικόνας χωρίς αλλαγή του κορεσμού.

Κάθε στρώση σε μια εικόνα μπορεί να έχει διαφορετική κατάσταση στρώσης. (Φυσικά, η κατάσταση στρώσης της χαμηλότερης στρώσης μιας εικόνας δεν επιδρά.) Τα αποτελέσματα αυτών των καταστάσεων στρώσης είναι αθροιστικά. Η εικόνα που φαίνεται παρακάτω έχει τρεις στρώσεις. Η κορυφαία στρώση αποτελείται από τον Wilber περιβαλλόμενο από διαφάνεια και έχει μια κατάσταση στρώσης «Διαφορά». Η δεύτερη στρώση είναι συμπαγές φωτεινό γαλάζιο και έχει μια



κατάσταση στρώσης «Προσθήκη». Η χαμηλότερη στρώση είναι γεμάτη με μοτίβο «Κόκκινοι κύβοι».

### Σχήμα 8.32. Παράδειγμα πολλαπλής στρώσης

---



Το GIMP έχει επίσης ανάλογες καταστάσεις που χρησιμοποιούνται για τα εργαλεία ζωγραφικής. Αυτές είναι οι ίδιες είκοσι μία καταστάσεις όπως οι καταστάσεις στρώσης με επιπρόσθετες δύο καταστάσεις που είναι ειδικές για τα εργαλεία ζωγραφικής. Μπορείτε να ορίσετε αυτές τις καταστάσεις από το μενού **κατάσταση** στο διάλογο επιλογές εργαλείων. Στις εξισώσεις που φαίνονται πιο πάνω, οι στρώσεις που σχεδιάζετε είναι η «χαμηλότερη στρώση» και τα εικονοστοιχεία που βάζονται από το εργαλείο είναι η «κορυφαία στρώση». Φυσικά, δεν χρειάζεστε περισσότερο από μια στρώση στην εικόνα για να χρησιμοποιήσετε αυτές τις καταστάσεις, επειδή λειτουργούν μόνο στην ενεργή στρώση και στο επιλεγμένο εργαλείο ζωγραφικής.

Δείτε [Τμήμα 3.1.3. «Παραδείγματα κατάστασης ζωγραφικής»](#) για περιγραφή των δύο επιπρόσθετων καταστάσεων βαψίματος.

<sup>[5]</sup> Η εξίσωση είναι η \*θεωρητική\* εξίσωση. [Bug #162395](#), η πραγματική εξίσωση είναι ισοδύναμη με το ήπιο φως. Είναι δύσκολο να ρυθμιστεί αυτό το σφάλμα χωρίς αλλαγή της εμφάνισης των υπαρχουσών εικόνων.





### 3. Δημιουργία νέων στρώσεων

---

Υπάρχουν πολλοί τρόποι δημιουργίας νέων στρώσεων σε μια εικόνα. Εδώ είναι οι πιο σημαντικοί:

- Επιλογή **Στρώση** → **Νέα στρώση** στο μενού εικόνας. Αυτό εμφανίζει ένα διάλογο που σας επιτρέπει να ορίσετε τις βασικές ιδιότητες της νέας στρώσης: δείτε την ενότητα [☒Διάλογος νέας στρώσης](#) για βοήθεια.
- Επιλέγοντας **Στρώση** → **Διπλασιασμός στρώσης** στο μενού εικόνας. Αυτό δημιουργεί μια νέα στρώση, που είναι το τέλειο αντίγραφο της τρέχουσας ενεργής στρώσης, ακριβώς πάνω από την ενεργή στρώση.
- Κάνοντας «Αποκοπή» ή «Αντιγραφή» και έπειτα επικόλληση χρησιμοποιώντας **Ctrl + V** ή **Επεξεργασία** → **Επικόλληση**, το αποτέλεσμα είναι μια «αιωρούμενη επιλογή», που είναι ένα είδος προσωρινής στρώσης. Πριν να μπορείτε να κάνετε οτιδήποτε άλλο, πρέπει είτε να αγκυρώσετε την αιωρούμενη επιλογή σε μια υπάρχουσα στρώση, ή να την μετατρέψετε σε κανονική στρώση. Εάν κάνετε το δεύτερο, η νέα στρώση θα γίνει ακριβώς τόσο μεγάλη ώστε να περιέχει το επικολλημένο υλικό.



2. Καταστάσεις στρώσεων

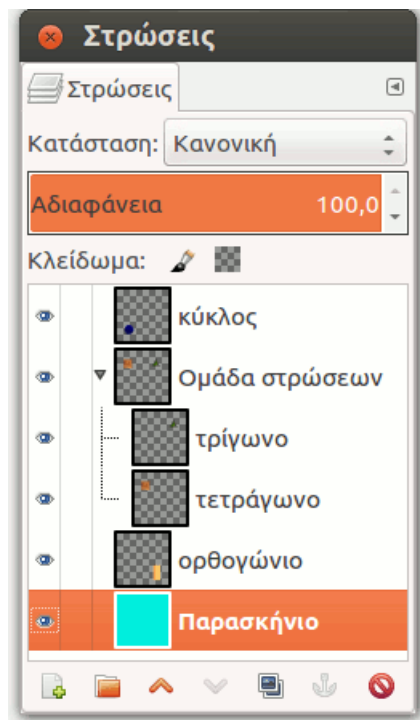
4. Ομάδες στρώσεων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4. Ομάδες στρώσεων

Αυτή η δυνατότητα εμφανίστηκε με το GIMP-2.8.

Μπορείτε να ομαδοποιήσετε στρώσεις που έχουν ομοιότητες με δενδροειδή τρόπο. Έτσι, η λίστα στρώσης γίνεται πιο εύκολα διαχειρίσιμη.



### Δημιουργία ομάδας στρώσης

Μπορείτε να δημιουργήσετε μια ομάδα στρώσης με κλικ στο κουμπί **Δημιουργία νέας ομάδας στρώσης** στον πυθμένα του διαλόγου στρώσης,

μέσα από **Στρώση** → **Νέα ομάδα στρώσης**, ή μέσα από το μενού περιεχομένου του διαλόγου στρώσης.

Αυτή η άδεια ομάδα στρώσης εμφανίζεται ακριβώς πάνω από την τρέχουσα στρώση. Είναι σημαντικό να την ονομάσετε περιγραφικά (διπλό κλικ ή **F2** στο όνομα, ή χρήση του **επεξεργασία γνωρισμάτων στρώσης** στο μενού περιεχομένου που παίρνετε με δεξί κλικ στο διάλογο στρώσεων, για επεξεργασία της), αλλιώς θα μπερδευτείτε όταν δημιουργούνται πολλές στρώσεις.

Μπορείτε να δημιουργήσετε πολλές ομάδες στρώσης και μπορείτε να **τιξενωμάτωσετε**, δηλαδή να συμπεριλάβετε μια ομάδα στρώσης σε μια άλλη.

### Προσθήκη στρώσεων σε μια ομάδα στρώσεων

Μπορείτε να προσθέσετε **υπάρχουσες στρώσεις** σε μια ομάδα στρώσεων με κλικ και σύρισμό τους.



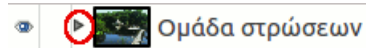
#### Σημείωση

Η παλάμη που αντιπροσωπεύει το δείκτη του ποντικιού πρέπει να γίνει μικρότερη πριν την απελευθέρωση του κουμπιού του ποντικιού.

Μια λεπτή οριζόντια γραμμή σημειώνει που θα αποτεθεί η στρώση.

Για να προσθέσετε μια νέα στρώση στην υπάρχουσα ομάδα στρώσεων, κλικ στο **Δημιουργία νέας στρώσης** στον πυθμένα του διαλόγου στρώσης, ή χρησιμοποιήστε την εντολή **Νέα στρώση** στο μενού εικόνας.

Όταν η ομάδα στρώσεων δεν είναι κενή, ένα μικρό εικονίδιο «>» εμφανίζεται. Με κλικ σε αυτό, μπορείτε να διπλώσετε/ξεδιπλώσετε τη λίστα στρώσης.



Οι στρώσεις που ανήκουν σε μια ομάδα στρώσεων αρχίζουν λίγο πιο δεξιά, επιτρέποντας σας να ξέρετε εύκολα ποιες στρώσεις είναι μέρος της ομάδας.

### Ορατότητα

Εάν μια ομάδα στρώσεων γίνει αόρατη χρησιμοποιώντας το εικονίδιο ματιού, αλλά είναι ακόμα ανοικτή (έτσι ώστε οι στρώσεις μέσα στην ομάδα εμφανίζονται στον κατάλογο), υπάρχει ένα διαγραμμένο μάτι που εμφανίζεται δίπλα στις στρώσεις που είναι μέσα στην ομάδα για να δείξει ότι αυτές οι στρώσεις δεν εμφανίζονται στην τελική προβολή της εικόνας, αλλά είναι θεωρητικά ορατές στην ομάδα στρώσεων.

### Ύψωση και βύθιση ομάδων στρώσεων

Μπορείτε να υψώσετε και να βυθίσετε ομάδες στρώσεων στο διάλογο στρώσης όπως κάνετε με τις κανονικές στρώσεις: κλικ και σύρσιμο, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα πάνω και κάτω βελών στον πυθμένα του διαλόγου στρώσεων.

### Διπλασιασμός ομάδας στρώσεων

Μπορείτε να διπλασιάσετε μια ομάδα στρώσεων: κλικ στο κουμπί **Δημιουργία διπλότυπου της στρώσης** ή δεξί κλικ και επιλογή της εντολής **Διπλασιασμός στρώσης** στο πτυσσόμενο μενού περιεχομένου.

### Μετακίνηση ομάδων στρώσεων

Μπορείτε να μετακινήσετε μια ομάδα στρώσεων σε άλλη εικόνα με κλικ και σύρσιμο. Μπορείτε επίσης να το αντιγράψετε-επικολλήσετε χρησιμοποιώντας Ctrl-C και Ctrl-V: έπειτα, παίρνετε μια αιωρούμενη επιλογή που πρέπει να αγκιστρώσετε (κουμπί αγκίστρωσης στον πάτο του διαλόγου στρώσης).

Μπορείτε επίσης να μετακινήσετε μια ομάδα στρώσεων στον καμβά: αυτό διπλασιάζει την ομάδα στην ομάδα. Προσδέστε όλες τις στρώσεις στην διπλασιασμένη ομάδα στρώσεων, ενεργοποιήστε το εργαλείο μετακίνησης, έπειτα, στην ομάδα, μετακινήστε τη στρώση. Αυτός είναι ένας τρόπος για να πολλαπλασιάσετε αντικείμενα πολλαπλής στρώσης σε μια εικόνα.

### Διαγραφή ομάδας στρώσεων

Για διαγραφή ομάδας στρώσεων, κλικ στο κουμπί του κόκκινου σταυρού στον πάτο του διαλόγου στρώσης ή δεξί κλικ και επιλογή **Διαγραφή στρώσης**.

### Ενσωμάτωση ομάδων στρώσεων

Όταν μια ομάδα στρώσεων ενεργοποιείται, μπορείτε να προσθέσετε μια άλλη ομάδα μέσα της με την εντολή «Προσθήκη νέας ομάδας στρώσης». Εκεί φαίνεται να μην υπάρχει όριο, εκτός από τη μνήμη, στον αριθμό των ενσωματωμένων ομάδων στρώσεων.

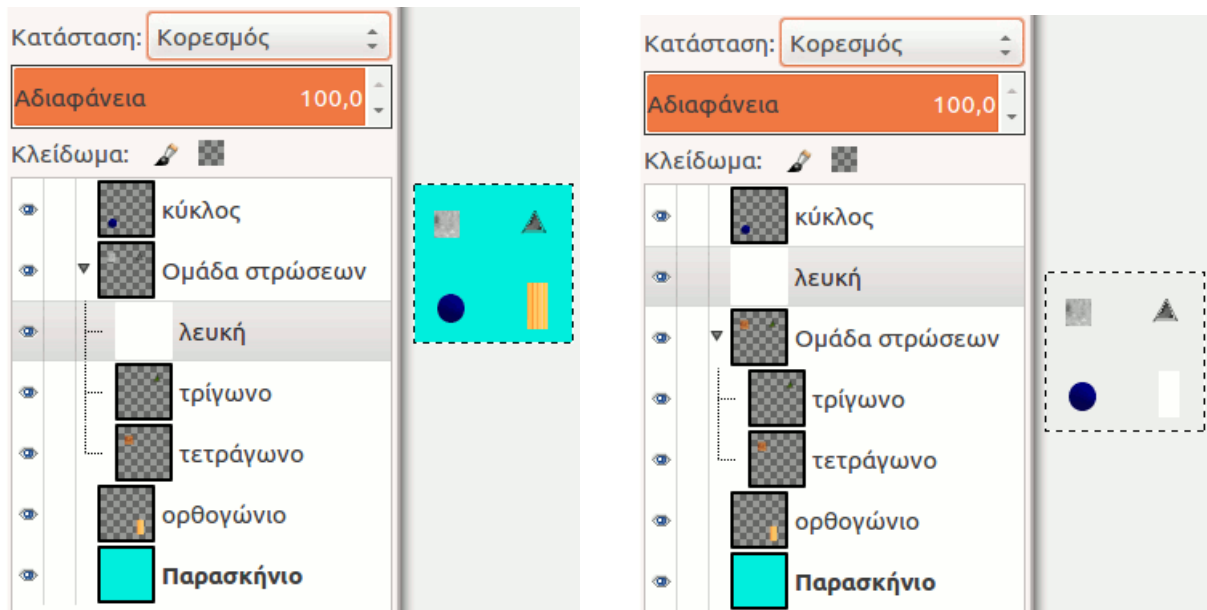
### Καταστάσεις στρώσης και ομάδες

Μια κατάσταση στρώση που εφαρμόζεται σε ομάδα στρώσεων δρα στις στρώσεις που είναι μόνο σε αυτήν την ομάδα. Μια κατάσταση στρώσης πάνω από μια ομάδα στρώσεων δρα σε όλες τις υποκείμενες στρώσεις, έξω και μέσα στις ομάδες στρώσεων.



Αρχική εικόνα

Σχήμα 8.33. Κατάσταση στρώσης μέσα ή έξω από την ομάδα στρώσεων



Προσθέτουμε μια άσπρη στρώση *μέσα* στην ομάδα στρώσεων με κατάσταση κορεσμού: μόνο τετράγωνα και τρίγωνα γίνονται αχνά.

Προσθέτουμε μια άσπρη στρώση *έξω* από την ομάδα στρώσης με κατάσταση κορεσμού: όλες οι υποκείμενες στρώσεις γίνονται αχνές, συμπεριλαμβανόμενης της στρώσης παρασκήνιου.

Από το GIMP-2.10, οι ομάδες στρώσεων έχουν μια ειδική κατάσταση στρώσης: την κατάσταση **διέλευση**. Αυτή η κατάσταση υπάρχει μόνο εάν η ομάδα στρώσεων είναι ενεργή.

Όταν αυτή η κατάσταση χρησιμοποιείται αντί για οποιαδήποτε άλλη, οι στρώσεις μέσα στην ομάδα στρώσεων θα συμπεριφέρονται σαν να ήταν τμήμα της στοίβας στρώσεων, που δεν ανήκουν στην ομάδα. Οι στρώσεις μέσα στην ομάδα αναμειγνύονται με τις παρακάτω στρώσεις, μέσα και έξω από την ομάδα.

Ενώ με την κανονική κατάσταση, οι στρώσεις μέσα σε μια ομάδα αντιμετωπίζονται σαν να ήταν μια μοναδική στρώση, που έπειτα αναμειγνύεται με τις άλλες παρακάτω στρώσεις στη στοίβα: ένας τροποποιητής σε μια στρώση μέσα στην ομάδα αναμειγνύει τις παρακάτω στρώσεις μόνο στην ομάδα.

Περισσότερες λεπτομέρειες για τη διέλευση στο [☒ Διέλευση](#).

### Αδιαφάνεια

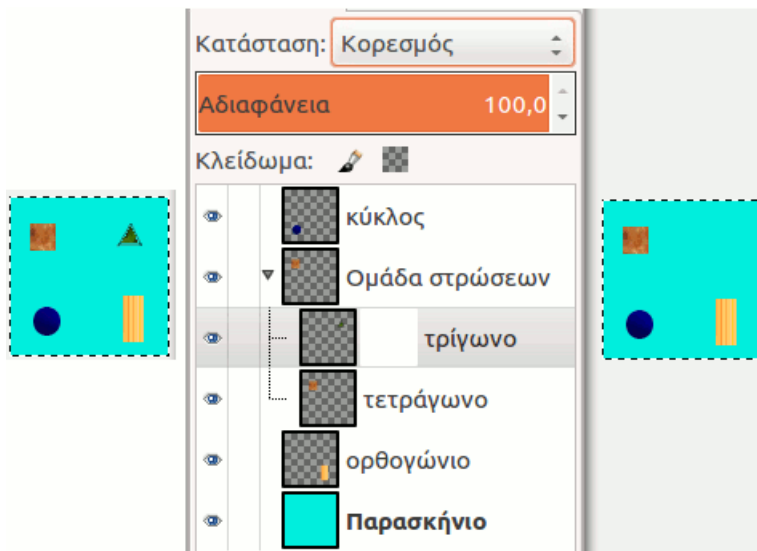
Όταν μια ομάδα στρώσεων ενεργοποιείται, οι αλλαγές αδιαφάνειας εφαρμόζονται σε όλες τις στρώσεις της ομάδας.

### Μάσκα στρώσης

Από το GIMP-2.10, οι μάσκες σε ομάδες στρώσεων είναι δυνατές. Δουλεύουν παρόμοια με τις μάσκες συνηθισμένης στρώσης, λαμβάνοντας υπόψη τα παρακάτω.

Το μέγεθος της μάσκας ομάδας είναι το ίδιο με το μέγεθος της ομάδας (δηλαδή, το πλαίσιο οριοθέτησης των θυγατρικών της) πάντα. Όταν το μέγεθος της ομάδας αλλάζει, η μάσκα περικόπτεται στο νέο μέγεθος — περιοχές της μάσκας που πέφτουν εκτός των νέων ορίων απορρίπτονται και οι νεοπροστιθέμενες περιοχές γεμίζονται με μαύρο (και συνεπώς είναι διαφανείς από προεπιλογή).

Φυσικά, μπορείτε να προσθέσετε ακόμα μάσκα στρώσης σε στρώση στην ομάδα για να καλύψετε μέρος της στρώσης:



Προσθέτουμε μια άσπρη μάσκα στρώσης (πλήρης αδιαφάνεια) στη στρώση του τριγώνου.



3. Δημιουργία νέων στρώσεων



Κεφάλαιο 9. Διαχείριση κειμένου

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Κεφάλαιο 9. Διαχείριση κειμένου

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Διαχείριση κειμένου](#)

##### [1.1. Περιοχή κειμένου](#)

##### [1.2. Διαχείριση στρώσης κειμένου](#)

##### [1.3. Εργαλειοθήκη κειμένου](#)

##### [1.4. Μενού συνάφειας κειμένου](#)

#### [2. Κείμενο](#)

##### [2.1. Διακόσμηση κειμένου](#)

##### [2.2. Προσθήκη γραμματοσειρών](#)

##### [2.3. Προβλήματα γραμματοσειρών](#)

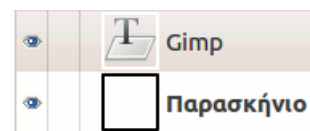
## 1. Διαχείριση κειμένου

Το κείμενο επεξεργάζεται με το εργαλείο κειμένου. Αυτό το εργαλείο δημιουργεί μια νέα στρώση που περιέχει το κείμενο, πάνω από την τρέχουσα στρώση στο διάλογο στρώσης, με το μέγεθος του πλαισίου κειμένου. Το όνομά της είναι η αρχή του κειμένου.

Σχήμα 9.1. Παράδειγμα στοιχείου κειμένου

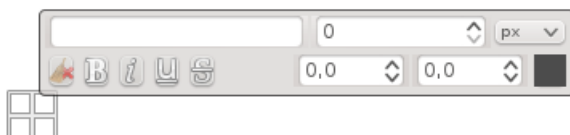


Παράδειγμα στοιχείου κειμένου που δείχνει τα όρια της κειμενικής στρώσης. (Γραμματοσειρά: Utopia Bold)



Ο διάλογος στρώσης, με τη στρώση του κειμένου πάνω από τη στρώση που ήταν τρέχουσα.

Το εργαλείο κειμένου βελτιώθηκε σταδιακά. Με το GIMP-2.8, μπορείτε τώρα να επεξεργαστείτε κείμενο άμεσα στον καμβά. Ένα πλαίσιο εργαλείου κειμένου προστέθηκε που καλύπτει τον καμβά πάνω από το πλαίσιο κειμένου.



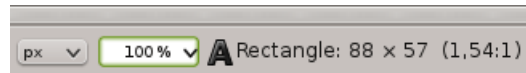
Με κλικ στον καμβά με το εργαλείο κειμένου, παίρνετε ένα κλειστό πλαίσιο κειμένου και ένα ημιδιαφανές πλαίσιο εργαλείου ακριβώς από πάνω.

Οι επιλογές εργαλείου κειμένου περιγράφονται στο [Τμήμα 5.6, «Κείμενο»](#).

## 1.1. Περιοχή κειμένου

Μπορείτε να αρχίσετε να πληκτρολογείτε κείμενο μονομιάς. Το πλαίσιο κειμένου θα μεγαλώνει σταδιακά. Πατήστε **Enter** για να προσθέσετε μια νέα γραμμή.

Μπορείτε επίσης να **μεγαλώσετε το πλαίσιο κειμένου** με πάτημα και σύρσιμο, όπως κάνετε με τις επιλογές. Το μέγεθος του πλαισίου εμφανίζεται τότε στη γραμμή κατάστασης στο τέλος της εικόνας:

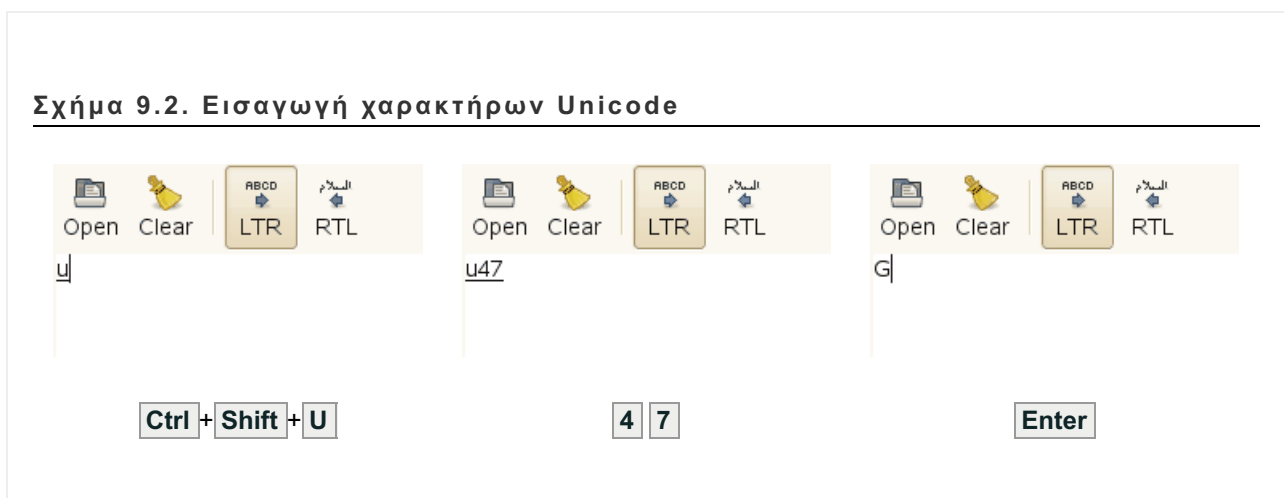


Για να **επεξεργαστείτε κείμενο**, πρέπει, πρώτα, να επιλέξετε το επιθυμητό τμήμα επεξεργασίας με πάτημα και μεταφορά, ή **Shift** + **πλήκτρα βέλους** και έπειτα να χρησιμοποιήσετε τις επιλογές του [Τμήμα 1.3, «Εργαλειοθήκη κειμένου»](#).

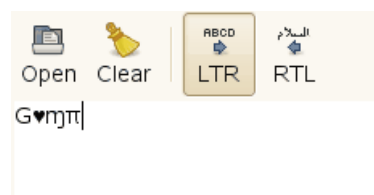
Αντί για χρήση της επεξεργασίας κειμένου στον καμβά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον διάλογο επεξεργαστή κειμένου που περιγράφεται στο [Τμήμα 5.6.3, «Επεξεργαστής κειμένου»](#).

Μπορείτε να **μετακινήσετε το κείμενο** στην εικόνα χρησιμοποιώντας το εργαλείο μετακίνησης: πρέπει να πατήσετε σε ένα χαρακτήρα, όχι στο παρασκήνιο.

Μπορείτε να πάρετε χαρακτήρες Unicode με **Ctrl** + **Shift** + **U** συν τον δεκαεξαδικό κωδικό Unicode του επιθυμητού χαρακτήρα, παραδείγματος χάρη:



Φυσικά αυτό το γνώρισμα είναι πιο χρήσιμο για εισαγωγή ειδικών (ακόμα και εξωτικών) χαρακτήρων, με την προϋπόθεση ότι οι απαιτούμενες γλύφες για αυτούς τους χαρακτήρες παρέχονται από την επιλεγμένη γραμματοσειρά — μόνο λίγες γραμματοσειρές υποστηρίζουν Klingon. ;-)



Unicode 0x47 («G»), 0x2665, 0x0271, 0x03C0

Μπορείτε να **επεξεργαστείτε το κείμενο αργότερα**, εάν η στρώση κειμένου υπάρχει ακόμα και δεν τροποποιήθηκε από άλλο εργαλείο (δείτε παρακάτω): ενεργοποιήστε τη στρώση κειμένου στο [Διάλογο στρώσης](#), επιλέξτε το εργαλείο κειμένου και κλικ στο παράθυρο εικόνας.



## 1.2. Διαχείριση στρώσης κειμένου

---

Στην πραγματικότητα, μπορείτε να χειριστείτε μια στρώση κειμένου όπως οποιαδήποτε άλλη στρώση, αλλά κάνοντας το συχνά σημαίνει ότι χάνετε την δυνατότητα επεξεργασίας του κειμένου χωρίς απώλεια των αποτελεσμάτων της εργασίας σας.

Καταλαβαίνοντας μερικές από τις ιδιοσυγκρασίες χειρισμού του κειμένου, μπορεί να σας βοηθήσει στην κατανόηση ότι η στρώση κειμένου περιέχει περισσότερες πληροφορίες παρά τα δεδομένα του εικονοστοιχείου που βλέπετε: Επίσης περιέχει μια αναπαράσταση του κειμένου σε μορφή επεξεργαστή κειμένου. Μπορείτε να το δείτε στο παράθυρο επεξεργαστή κειμένου που εμφανίζεται, ενώ χρησιμοποιείται το εργαλείο κειμένου. Κάθε φορά που μεταβάλλετε το κείμενο, η στρώση της εικόνας επαναχαράσσεται για να εμφανίσει τις αλλαγές σας.

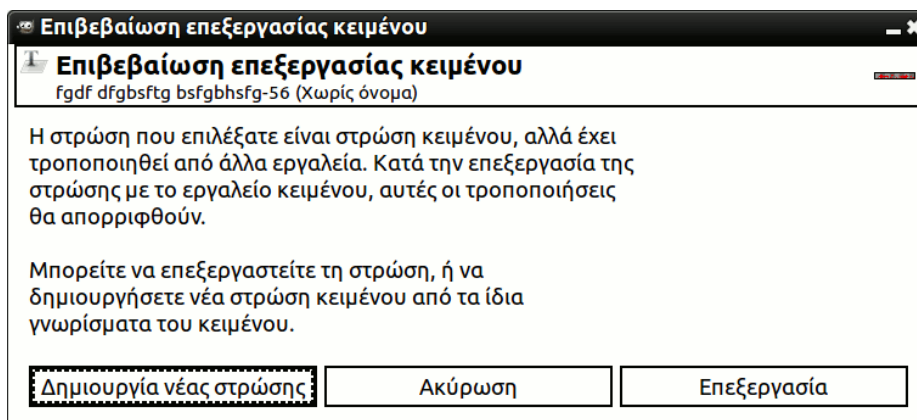
Τώρα ας υποθέσουμε ότι δημιουργείτε μια στρώση κειμένου και έπειτα την επεξεργάζοσαστε με κάποιο τρόπο που δεν περιλαμβάνει το εργαλείο κειμένου: π.χ. περιστρέψτε την. Ας υποθέσουμε έπειτα επιστρέψετε και προσπαθείτε να την επεξεργαστείτε χρησιμοποιώντας το εργαλείο κειμένου. Μόλις επεξεργαστείτε το κείμενο, το εργαλείο κειμένου θα επαναχαράξει τη στρώση, εξαφανίζοντας τα αποτελέσματα των χειρισμών που κάνατε εν τω μεταξύ.

Επειδή αυτός ο κίνδυνος δεν είναι προφανής, το εργαλείο κειμένου προσπαθεί να σας προστατέψει από αυτό. Εάν επιδράσετε σε μια στρώση κειμένου και κατόπιν προσπαθήσετε να επεξεργαστείτε το κείμενο, αναδύεται ένα μήνυμα που προειδοποιεί ότι οι αλλαγές σας θα αναιρεθούν και σας δίνει τρεις επιλογές:

- επεξεργασία του κειμένου οπωσδήποτε·
- Ακύρωση
- δημιουργία νέας στρώσης κειμένου με το ίδιο κείμενο όπως στην υπάρχουσα στρώση, αφήνοντας την υπάρχουσα στρώση αμετάβλητη.

Σχήμα 9.3. Τροποποιήσεις προειδοποιήσεων απώλειας

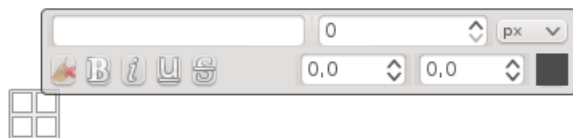
---



## 1.3. Εργαλειοθήκη κειμένου

---

**Σχήμα 9.4. Εργαλειοθήκη κειμένου**

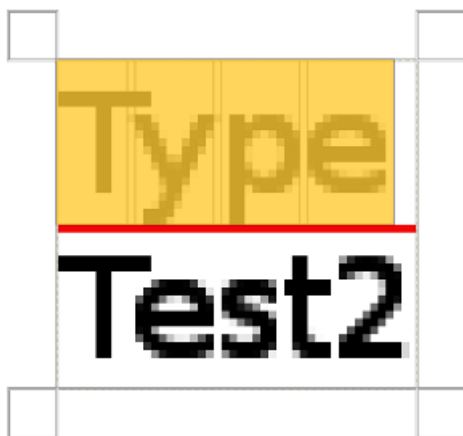


Παίρνετε αυτό το πλαίσιο, που επικαλύπτει τον καμβά, πατώντας στον καμβά με το εργαλείο κειμένου. Επιτρέπει να επεξεργαστείτε το κείμενο άμεσα στον καμβά.

Πέρα από τα συνηθισμένα γνωρίσματα μορφοποίησης κειμένου όπως οικογένεια γραμματοσειράς, τεχνοτροπία και επιλογείς μεγέθους έχετε αριθμητικό έλεγχο στην αντιστάθμιση και πύκνωση της γραμμής βάσης, καθώς και την ικανότητα να αλλάξετε το χρώμα κειμένου για μια επιλογή.

- **Αλλαγή γραμματοσειράς του επιλεγμένου κειμένου:** μόλις ξεκινήσετε την επεξεργασία του ονόματος της προεπιλεγμένης γραμματοσειράς, εμφανίζεται ένας πτυσσόμενος κατάλογος, που σας επιτρέπει να επιλέξετε μια γραμματοσειρά.
- **Αλλαγή μεγέθους του επιλεγμένου κειμένου:** αυτονόητο.
- **Έντονα, πλάγια, υπογραμμισμένα, διαγραμμισμένα :** αυτονόητα.
- **Αλλαγή της γραμμή βάσης του επιλεγμένου κειμένου:** " Στην ευρωπαϊκή τυπογραφία και καλλιγραφία, η γραμμή βάσης είναι η γραμμή στην οποία "κάθονται" τα περισσότερα γράμματα και κάτω από την οποία επεκτείνονται τα γράμματα με ουρά από κάτω" (Βικιπαίδεια). Στο HTML, υπάρχουν αρκετά είδη γραμμών βάσης ( αλφαβητικές, ιδεογραφικές, κατώτερου τμήματος...). Εδώ, θεωρήστε ότι γραμμή βάσης είναι το "κατώτερο τμήμα" και καθορίζει τη θέση για τα γράμματα με ουρά από κάτω. Η προεπιλεγμένη γραμμή βάσης "0" δίνει θέση για τα γράμματα με ουρά από κάτω. Μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε για να αυξήσετε τον χώρο μεταξύ μόνο δύο γραμμών, ενώ η «Προσαρμογή διάστιχου» στις επιλογές εργαλείου αυξάνει τον χώρο μεταξύ όλων των γραμμών.

**Σχήμα 9.5. Προεπιλεγμένη γραμμή βάσης**



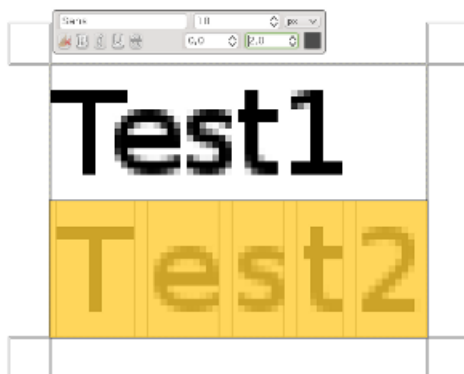
Η προεπιλεγμένη γραμμή βάσης σημειώνεται με κόκκινη γραμμή.

- **Αλλαγή της διαγραμμάτωσης του επιλεγμένου κειμένου:** "Στην τυπογραφία, διαγραμμάτωση... είναι η διαδικασία προσαρμογής του διακένου μεταξύ χαρακτήρων σε μια αναλογική γραμματοσειρά." (Βικιπαιδεία). Θα χρησιμοποιήσετε αυτή τη ρύθμιση προφανώς για να ρυθμίσετε τη διαγραμμάτωση του επιλεγμένου τμήματος του κειμένου.

Ας εξετάσουμε ένα επιλεγμένο κείμενο (εστίασηx800 για να δείτε τα εικονοστοιχεία):

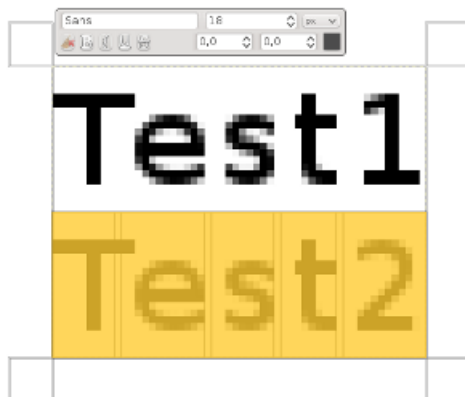


Μπορούμε να δούμε ότι η γραμματοσειρά χωρίς πατούρα είναι μια αναλογική γραμματοσειρά: τα πλάτη των γραμμάτων είναι διαφορετικά και η γλυφή «T» έρχεται πάνω από το «e». Τα πλάτη των γραμμάτων σημειώνονται με λεπτές κάθετες γραμμές και τα αριστερά όρια του πλάτους του γράμματος καλύπτουν τα προηγούμενα γράμματα κατά ένα εικονοστοιχείο. Τώρα, ορίζουμε την «Αλλαγή της διαγραμμάτωσης του επιλεγμένου κειμένου» σε 2 εικονοστοιχεία:



Κενά διαστήματα, με πλάτος 2 εικονοστοιχείων, προστίθενται μεταξύ όλων των επιλεγμένων χαρακτήρων και τα πλάτη των γραμμάτων διατηρούνται. Αν δεν επιλεγεί κανένα κείμενο, ένα κενό διάστημα, προστίθεται στη θέση του δείκτη του ποντικιού μεταξύ των δύο χαρακτήρων.

Τώρα, ας συγκρίνουμε με την επιλογή«Ρύθμιση διακένου γράμματος» του εργαλείο κειμένου:

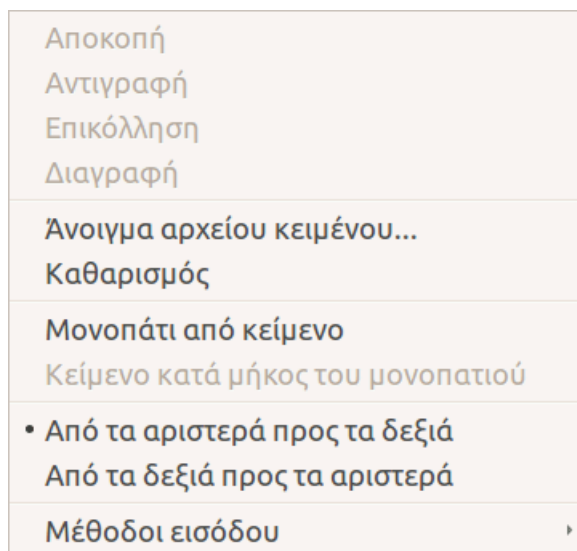


Η επιλογή εφαρμόζεται σε όλο το κείμενο, όχι μόνο στο επιλεγμένο κείμενο. Τα κενά διαστήματα προστίθενται μέσα στα πλάτη των γραμμμάτων και τα πλάτη των γραμμμάτων δεν διατηρούνται.

- Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιείτε τα **Alt** + **πλήκτρα βελών** για να αλλάξετε την αντιστάθμιση και πύκνωση της γραμμής βάσης.
- **Αλλαγή χρώματος του επιλεγμένου κειμένου:** αυτή η εντολή ανοίγει έναν διάλογο χρώματος όπου επιλέγετε ένα χρώμα για το επιλεγμένο κείμενο.
- **Καθαρισμός τεχνοτροπίας του επιλεγμένου κειμένου:** χρησιμοποιώντας αυτήν την εντολή, μπορείτε να απαλλαγείτε από όλες τις νέες ρυθμίσεις που εφαρμόσατε στο επιλεγμένο κείμενο.

## 1.4. Μενού συνάφειας κειμένου

Σχήμα 9.6. Μενού περιεχομένου επεξεργασίας κειμένου



Παίρνετε αυτό το μενού με δεξί κλικ στο κείμενο. Είναι κάπως διαφορετικό από αυτό του διαλόγου επεξεργαστή κειμένου.

- **Αποκοπή, αντιγραφή, διαγραφή:** αυτές οι επιλογές αφορούν ένα επιλεγμένο κείμενο. Παραμένουν αμυδρές όσο δεν επιλέγεται κείμενο. Η «επικόλληση» ενεργοποιείται εάν το πρόχειρο είναι γεμάτο με κείμενο.
- **Άνοιγμα αρχείου κειμένου:** αυτή η εντολή ανοίγει έναν περιηγητή αρχείου όπου μπορείτε να βρείτε το επιθυμητό αρχείο κειμένου.
- **Καθαρισμός:** αυτή η εντολή διαγράφει όλο το κείμενο, επιλεγμένο ή όχι.
- **Μονοπάτι από κείμενο:** αυτή η εντολή δημιουργεί ένα μονοπάτι από τα περιγράμματα του τρέχοντος κειμένου. Το αποτέλεσμα δεν είναι προφανές. Πρέπει να ανοίξετε το διάλογο μονοπατιού και να κάνετε το μονοπάτι ορατό. Έπειτα επιλέξετε το εργαλείο μονοπατιού και κλικ στο κείμενο. Κάθε γράμμα περιβάλλεται τώρα με συστατικό του μονοπατιού. Έτσι μπορείτε να τροποποιήσετε το σχήμα των γραμμμάτων μετακινώντας τα σημεία ελέγχου του μονοπατιού.

Αυτή η εντολή είναι παρόμοια με στρώση → μετατροπή κειμένου σε μονοπάτι.

### Σχήμα 9.7. Κείμενο σε εφαρμοσμένο μονοπάτι

---

GIMP

Τίποτα δεν φαίνεται.

### Σχήμα 9.8. Το μονοπάτι έγινε ορατό

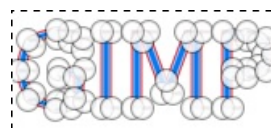
---



Το μονοπάτι έγινε ορατό στην καρτέλα μονοπατιών. Το μονοπάτι φαίνεται ως ένα κόκκινο περίγραμμα γύρω από το κείμενο.

### Σχήμα 9.9. Ενεργοποιημένο εργαλείο μονοπατιού

---



Ενεργοποιημένο εργαλείο μονοπατιού· πατήστε στο μονοπάτι.

- κείμενο κατά μήκος του μονοπατιού:

Αυτή η επιλογή ενεργοποιείται μόνο εάν υπάρχει μονοπάτι. Όταν δημιουργείται το κείμενό σας, δημιουργείται ή εισάγεται ένα μονοπάτι και το κάνει ενεργό. Εάν δημιουργήσατε το μονοπάτι σας πριν το κείμενο, το μονοπάτι γίνεται αόρατο και πρέπει να το κάνετε ορατό στο διάλογο μονοπατιού.

Αυτή η εντολή είναι επίσης διαθέσιμη από το μενού«Στρώση»:

**Σχήμα 9.10. Η εντολή κείμενο κατά μήκος μονοπατιού μεταξύ των εντολών κειμένου στο μενού στρώσης**

Απόρριψη πληροφοριών κειμένου  
Μετατροπή κειμένου σε μονοπάτι  
Κείμενο κατά μήκος του μονοπατιού

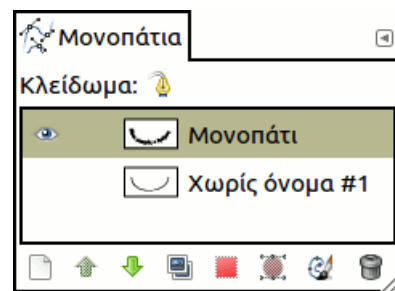
Αυτή η ομάδα των επιλογών εμφανίζεται μόνο εάν υπάρχει στρώση κειμένου.

Κλικ στο κουμπί **κείμενο κατά μήκος μονοπατιού**. Το κείμενο λυγίζει κατά μήκος του μονοπατιού. Τα γράμματα αναπαριστάνονται με το περίγραμμά τους. Καθένα τους είναι ένα συστατικό του νέου μονοπατιού που εμφανίζεται στο [☒ διάλογο μονοπατιού](#). Όλες οι επιλογές μονοπατιού πρέπει να εφαρμόζονται σε αυτό το νέο μονοπάτι.

**Σχήμα 9.11. Παράδειγμα «κειμένου κατά μήκος μονοπατιού»**

Είναι μακρύς ο δρόμος

Είναι μακρύς ο δρόμος



- Από αριστερά προς τα δεξιά/από δεξιά προς τα αριστερά: ορισμός της κατεύθυνσης γραφής της γλώσσας σας.
- ☒ μέθοδοι εισόδου: οι μέθοδοι είναι διαθέσιμες για μερικές γλώσσες. Για παράδειγμα, επιλέγοντας «Inuktitut» μετασχηματίζει το πληκτρολόγιο σε πληκτρολόγιο Inuktitut, προσωρινά.



4. Ομάδες στρώσεων



2. Κείμενο

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2. Κείμενο

### 2.1. Διακόσμηση κειμένου

Σχήμα 9.12. Φανταχτερό κείμενο



Τέσσερα φανταχτερά στοιχεία κειμένου δημιουργήθηκαν χρησιμοποιώντας σενάρια λογότυπου: «Ξένο νέον», «Κηλίδες αγελάδας», «Παγωμένο», και «Κιμωλία». Προκαθορισμένες ρυθμίσεις χρησιμοποιήθηκαν για όλα πλην του μεγέθους γραμματοσειράς.

There are many things you can do to vary the appearance of text beyond just rendering it with different fonts or different colors. By converting a text item to a selection or a path, you can fill it, stroke the outlines, transform it, or generally apply the whole panoply of GIMP tools to get interesting effects. As a demonstration of some of the possibilities, try out the "logo" scripts at **File** → **Create** → **Logos**.



#### Σημείωση

This Logos item no longer exists in GIMP-2.10.10. But many scripts are still available in <https://download.gimp.org/mirror/pub/gimp/extras>.

Each of these scripts allows you to enter some text, and then creates a new image showing a logo constructed out of that text. If you would like to modify one of these scripts, or construct a logo script of your own, the [Using Script-Fu](#) and [Script-Fu Tutorial](#) sections should help you get started. Of course, you don't need Script-Fu to create these sorts of effects, only to automate them.





## 2.2. Προσθήκη γραμματοσειρών


Για τις πιο αυθεντικές και σύγχρονες πληροφορίες για τις γραμματοσειρές στο GIMP, συμβουλευτείτε το «Fonts in GIMP 2.0» σελίδα [☞\[ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ GIMP\]](#) στον ιστότοπο του GIMP. Αυτή η ενότητα προσπαθεί να σας δώσει μια χρήσιμη επισκόπηση.

Το GIMP χρησιμοποιεί τη μηχανή γραμματοσειρών FreeType 2 για να αποδώσει τις γραμματοσειρές και ένα σύστημα που λέγεται Fontconfig για να τις διαχειριστεί. Το GIMP σας επιτρέπει τη χρήση οποιασδήποτε γραμματοσειράς βρίσκεται στη διαδρομή γραμματοσειρών Fontconfig· σας επιτρέπει επίσης να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε γραμματοσειρά βρίσκεται στη διαδρομή αναζήτησης γραμματοσειρών του GIMP, που ορίζεται στη σελίδα [☞Φάκελοι γραμματοσειρών](#) του διαλόγου προτιμήσεων. Από προεπιλογή, η διαδρομή αναζήτησης γραμματοσειρών περιλαμβάνει ένα φάκελο του συστήματος GIMP-fonts (που δεν πρέπει να αλλάξετε, ακόμα κι αν είναι στην πραγματικότητα άδειος) και έναν φάκελο `fonts` στον προσωπικό σας κατάλογο GIMP. Μπορείτε να προσθέσετε νέους φακέλους στη διαδρομή αναζήτησης, εάν αυτό σας βολεύει.

Το FreeType 2 είναι ένα πολύ ισχυρό και ευέλικτο σύστημα. Από προεπιλογή, υποστηρίζει τις παρακάτω μορφές αρχείων γραμματοσειρών:

- TrueType γραμματοσειρές (και συλλογές)
- Type 1 γραμματοσειρές
- CID-keyed Type 1 γραμματοσειρές
- CFF γραμματοσειρές
- OpenType γραμματοσειρές (και TrueType και παραλλαγές CFF)
- Γραμματοσειρές ψηφιογραφιών βασισμένες σε SFNT
- X11 PCF γραμματοσειρές
- Windows FNT γραμματοσειρές
- BDF γραμματοσειρές (συμπεριλαμβάνοντας τις εξομαλυντικές)
- PFR γραμματοσειρές
- Type42 γραμματοσειρές (περιορισμένη υποστήριξη)

Μπορείτε επίσης να προσθέσετε αρθρώματα για να υποστηρίξετε άλλους τύπους αρχείων γραμματοσειρών. Δείτε FREETYPE 2 [☞\[FREETYPE\]](#) για περισσότερες πληροφορίες.

**Linux.** Σ' ένα σύστημα Linux, εάν η λειτουργία του Fontconfig οριστεί ως συνήθως, για να προσθέσετε μια νέα γραμματοσειρά χρειάζεστε απλά να τοποθετήσετε το αρχείο στον κατάλογο `~/.fonts`. Αυτό θα κάνει τη γραμματοσειρά διαθέσιμη όχι μόνο στο GIMP, αλλά και σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα χρησιμοποιεί το Fontconfig. Εάν για κάποιο λόγο θέλετε η γραμματοσειρά να είναι διαθέσιμη μόνο στο GIMP, μπορείτε να την βάλετε στον υποκατάλογο `fonts` του προσωπικού σας καταλόγου GIMP, ή σε κάποια άλλη τοποθεσία στη διαδρομή αναζήτησης γραμματοσειρών. Οποιοδήποτε από τα δύο και να κάνετε, η γραμματοσειρά θα εμφανιστεί την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το GIMP. Εάν θέλετε να την χρησιμοποιήσετε στο GIMP που ήδη τρέχει, πατήστε το κουμπί *Ανανέωση*  στο [☞Διάλογος γραμματοσειρών](#).

**Windows.** Ο πιο εύκολος τρόπος για εγκατάσταση μιας γραμματοσειράς είναι σέρνοντας το αρχείο σε έναν κατάλογο γραμματοσειρών και αφήστε το κέλυφος να κάνει τα μαγικά του. Εκτός και κάνατε κάτι δημιουργικό, είναι προφανώς στην

προκαθορισμένη τοποθεσία C:\windows\fonts ή C:\winnt\fonts. Μερικές φορές, διπλοπατώντας σε μια γραμματοσειρά θα την εγκαταστήσει και θα την εμφανίσει· μερικές φορές, την εμφανίζει μόνο. Αυτή η μέθοδος θα κάνει τη γραμματοσειρά διαθέσιμη όχι μόνο στο GIMP, αλλά και σε άλλες εφαρμογές των Windows.

**Mac OS X.** Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να εγκαταστήσετε γραμματοσειρές στο σύστημα σας. Μπορείτε με σύρσιμο και απόθεση στο φάκελο «Fonts» του φακέλου «Libraries» του «Home Folder». Ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε *Font Book*, καλούμενο από διπλό κλικ του εικονιδίου του αρχείου γραμματοσειράς στον εξερευνητή. Μπορείτε να δείτε πώς φαίνονται οι γραμματοσειρές και να πατήσετε τις αγαπημένες σας, έτσι ώστε τα αρχεία τους να εγκατασταθούν στο σύστημα. Αυτές οι μέθοδοι θα κάνουν τις γραμματοσειρές διαθέσιμες σε όλες τις εφαρμογές και όχι μόνο στο GIMP. Εάν θέλετε όλοι οι χρήστες να μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις γραμματοσειρές, σύρσιμο και απόθεση των γραμματοσειρών στο φάκελο «Fonts» του φακέλου «Libraries» του δίσκου Mac OS X™, ή στο φάκελο «Computer» στη **Collection** στήλη του *Font Book*.

Για να εγκαταστήσετε ένα αρχείο Type 1, χρειάζοσαστε τα αρχεία .pfb και .pfm. Σύρτε το αρχείο με το εικονίδιο στο φάκελο γραμματοσειρών. Το άλλο δεν χρειάζεται απαραίτητα να είναι στο ίδιο κατάλογο όταν σύρετε το αρχείο, μιας και χρησιμοποιεί κάποιο είδος αλγόριθμου αναζήτησης για να το βρει εάν δεν είναι, αλλά σε κάθε περίπτωση αν το βάλετε στον ίδιο κατάλογο δεν βλάπτει.

Γενικά το GIMP μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε τύπο γραμματοσειράς στα Windows που το FreeType μπορεί να χειριστεί· όμως, για γραμματοσειρές που τα Windows δεν μπορούν να χειριστούν εγγενώς, μπορείτε να τα εγκαταστήσετε τοποθετώντας τα αρχεία γραμματοσειρών στο φάκελο fonts του προσωπικού σας καταλόγου GIMP ή σε κάποια άλλη τοποθεσία στη διαδρομή αναζήτησης γραμματοσειρών. Η υποστήριξη των Windows ποικίλλει με την έκδοση. Το GIMP αποδέχεται τουλάχιστον TrueType, Windows FON και Windows FNT. Τα Windows 2000 και μεταγενέστερα υποστηρίζουν Type 1 και OpenType. Τα Windows ME υποστηρίζουν OpenType και πιθανόν Type 1 (αλλά ο πιο διαδεδομένος εγκαταστάτης του GIMP στα Windows δεν υποστηρίζει επίσημα Windows ME, αν και μπορεί να δουλεύει σε κάθε περίπτωση).



#### Σημείωση

Το GIMP χρησιμοποιεί το Fontconfig για να διαχειριστεί γραμματοσειρές στα Windows όπως και στο Linux. Οι πιο πάνω οδηγίες δουλεύουν επειδή το Fontconfig από προεπιλογή χρησιμοποιεί τον κατάλογο γραμματοσειρών των Windows δηλ., τις ίδιες γραμματοσειρές που χρησιμοποιούν τα Windows. Εάν για κάποιο λόγο το Fontconfig ορίζεται διαφορετικά, θα πρέπει να βρείτε που να βάλετε τις γραμματοσειρές, έτσι ώστε το GIMP να μπορεί να τις βρει: Σε κάθε περίπτωση ο φάκελος fonts του προσωπικού σας καταλόγου GIMP θα πρέπει να δουλέψει.



## 2.3. Προβλήματα γραμματοσειρών

Προβλήματα με γραμματοσειρές είναι υπεύθυνα για τις περισσότερες αναφορές σφάλματος στο GIMP 2, αν και έχουν γίνει πολύ λιγότερο συχνές στις σειρές 2.0. Στις περισσότερες περιπτώσεις προκαλούνται από κακοσχηματισμένα αρχεία γραμματοσειρών που προβληματίζουν το Fontconfig. Αν συμβαίνουν κολλήματα στο ξεκίνημα, όταν το GIMP σαρώνει τους καταλόγους γραμματοσειρών, η καλύτερη λύση είναι η αναβάθμιση σε μια έκδοση νεώτερη του 2.2.0 για το Fontconfig. Ως προσωρινή λύση μπορείτε να ξεκινήσετε το GIMP με την επιλογή από τη γραμμή εντολών `--no-fonts`, αλλά τότε δεν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο κειμένου.

Ένα άλλο γνωστό πρόβλημα είναι ότι το Pango 1.2 δεν μπορεί να φορτώσει γραμματοσειρές που δεν έχουν μία χαρτογράφηση χαρακτήρων Unicode. (Το Pango είναι η βιβλιοθήκη διάταξης κειμένου που χρησιμοποιεί το GIMP.) Πολλά σύμβολα γραμματοσειρών ανήκουν σε αυτή την κατηγορία. Σε μερικά συστήματα, χρησιμοποιώντας τέτοιες γραμματοσειρές μπορούν να προκαλέσουν κατάρρευση του GIMP. Αναβάθμιση στο Pango 1.4 θα λύσει αυτό το πρόβλημα και θα κάνει τις γραμματοσειρές συμβόλων διαθέσιμες στο GIMP.

Μια συνηθισμένη πηγή σύγχυσης συμβαίνει στα συστήματα Windows, όταν το GIMP συναντά ένα λανθασμένο αρχείο γραμματοσειράς και παράγει ένα μήνυμα λάθους: αυτό προκαλεί την εμφάνιση ενός παραθύρου κονσόλας, έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε το μήνυμα. *Μην κλείσετε αυτό το παράθυρο κονσόλας. Είναι αβλαβές και κλείνοντας το, θα κλείσει το GIMP.* Όταν αυτό συμβαίνει, φαίνεται συχνά στους χρήστες, ότι το GIMP έχει καταρρεύσει. Δεν συμβαίνει αυτό. Κλείνοντας το παράθυρο της κονσόλας προκαλεί στα Windows το κλείσιμο του GIMP. Δυστυχώς, αυτή η ενοχλητική κατάσταση προκαλείται από αλληλεπίδραση μεταξύ Windows και των συνδεδεμένων βιβλιοθηκών του GIMP: Αυτό δεν μπορεί να λυθεί μες το GIMP. Αυτό που πρέπει να κάνετε, εάν συμβεί, είναι να ελαχιστοποιήσετε το παράθυρο κονσόλας και να το αγνοήσετε.





## Κεφάλαιο 10. Βελτιστοποίηση φωτογραφιών

---

### Πίνακας Περιεχομένων

- [1. Εργασία με κάμερες ψηφιακών φωτογραφιών](#)
  - [1.1. Εισαγωγή](#)
  - [1.2. Βελτίωση σύστασης](#)
  - [1.3. Βελτίωση χρωμάτων](#)
  - [1.4. Ρύθμιση οξύτητας](#)
  - [1.5. Αφαίρεση ανεπιθύμητων αντικειμένων από εικόνα](#)
  - [1.6. Αποθήκευση των αποτελεσμάτων σας](#)

## 1. Εργασία με κάμερες ψηφιακών φωτογραφιών

---

### 1.1. Εισαγωγή

---

Μία από τις πιο κοινές χρήσεις του GIMP είναι να επιδιορθώνει εικόνες ψηφιακής κάμερας που για κάποιο λόγο δεν είναι τέλειες. Ίσως η εικόνα είναι υπερεκτειθεμένη ή υποεκτειθεμένη· ίσως κάπως περιστραμμένη ή εκτός εστίασης: όλα αυτά είναι κοινά προβλήματα για τα οποία το GIMP έχει καλά εργαλεία. Ο σκοπός αυτού του κεφαλαίου είναι να σας δώσει μια επισκόπηση αυτών των εργαλείων και των καταστάσεων στις οποίες είναι χρήσιμο. Δεν θα βρείτε λεπτομερή μαθήματα εδώ: στις περισσότερες περιπτώσεις είναι πιο εύκολο να μάθετε τη χρήση των εργαλείων πειραματιζόμενοι με αυτά παρά διαβάζοντας για αυτά. (Επίσης, κάθε εργαλείο περιγράφεται πιο διεξοδικά στην ενότητα βοήθεια που είναι αφιερωμένη σε αυτό.) Επίσης δεν θα βρείτε τίποτα σε αυτό το κεφάλαιο για το πλήθος των "ειδικών εφέ" που μπορείτε να εφαρμόσετε σε μια εικόνα χρησιμοποιώντας το GIMP. Πρέπει να είσατε εξοικειωμένος με τις βασικές έννοιες του GIMP πριν να διαβάσετε αυτό το κεφάλαιο, αλλά σε κάθε περίπτωση δεν χρειάζεται να είσατε ειδικός - εάν είσατε, θα ξέρετε προφανώς τα περισσότερα από αυτά. Μην διστάσετε να πειραματιστείτε: Το ισχυρό σύστημα "αναίρεσης" του GIMP, σας επιτρέπει να επανέλθετε από σχεδόν κάθε λάθος με ένα απλό **Ctrl + Z**.


Συνήθως τα πράγματα που θέλετε να κάνετε για να καθαρίσετε μια ατελή φωτογραφία είναι τεσσάρων μορφών: βελτίωση της σύστασης, βελτίωση των χρωμάτων, βελτίωση της οξύτητας και αφαίρεση παρασίτων ή άλλων ανεπιθύμητων στοιχείων της εικόνας.

### 1.2. Βελτίωση σύστασης

---

#### 1.2.1. Περιστροφή εικόνας


---

Είναι εύκολο, όταν τραβάτε μια φωτογραφία να μην κρατάτε την κάμερα ολότελα κάθετα, με αποτέλεσμα μια εικόνα όπου τα πράγματα γέρνουν σε μια γωνία. Στο GIMP, αυτό διορθώνεται χρησιμοποιώντας το εργαλείο **Περιστροφή**. Ενεργοποιείτε το πατώντας το εικονίδιο του στην εργαλειοθήκη , ή πατώντας το **Shift + R** ενώ είσατε μες την εικόνα. Βεβαιωθείτε ότι οι επιλογές εργαλείων είναι ορατές και πάνω απ' όλα βεβαιωθείτε για το «Μετασχηματισμός:» ότι το αριστερό πλήκτρο («Μετασχηματισμός στρώσης») είναι επιλεγμένος. Εάν μετά πατήσετε το ποντίκι μες την εικόνα και τη σύρετε, θα δείτε ένα πλέγμα να εμφανίζεται που περιστρέφεται καθώς σύρετε. Όταν το πλέγμα φαίνεται εντάξει, πατήστε **Περιστροφή** ή πατήστε **Enter**.

και η εικόνα θα περιστραφεί.

Στην πραγματικότητα, βέβαια, δεν είναι εύκολο να τοποθετηθούν τα αντικείμενα σωστά έτσι. Συχνά, βρίσκετε ότι είναι καλύτερα, αλλά όχι τέλεια. Μια λύση είναι να περιστρέψετε λίγο ακόμα, αλλά το μειονέκτημα σ' αυτή τη μέθοδο είναι ότι κάθε φορά που περιστρέφετε την εικόνα, τα περιστρεφόμενα εικονοστοιχεία δεν τακτοποιούνται με τα αρχικά επακριβώς, η εικόνα αναπόφευκτα θολώνει κάπως. Για μια περιστροφή το ποσοστό θόλωσης είναι σχετικά μικρό, αλλά δυο περιστροφές προκαλούν διπλάσια θόλωση και δεν υπάρχει λόγος να θολώσουμε τα αντικείμενα περισσότερο από όσο πρέπει. Μια καλύτερη προσέγγιση είναι αναίρεση της περιστροφής και έπειτα να κάνετε μια άλλη ρύθμιση της γωνίας.

Ευτυχώς, το GIMP δίνει έναν άλλο τρόπο να το κάνετε που είναι πιο απλό: στις επιλογές εργαλείων περιστροφής για την κατεύθυνση μετασχηματισμού μπορείτε να επιλέξετε "Προς τα πίσω Διορθωτικό (επιστρεφόμενο)". Όταν κάνετε αυτό, αντί για περιστροφή του πλέγματος για αντιστάθμιση του λάθους, μπορείτε να το περιστρέψετε για να *τακτοποιήσετε* το λάθος. Εάν φαίνεται μπερδεμένο, δοκιμάστε το και θα δείτε ότι είναι αρκετά απλό.



**Σημείωση**

Από το GIMP 2.2, υπάρχει μια επιλογή προεπισκόπησης των αποτελεσμάτων των μετασχηματισμών, αντί για απλή παρατήρηση του πλέγματος. Αυτό διευκολύνει τις σωστές ρυθμίσεις με την πρώτη.

Αφού περιστρέψατε μια εικόνα, θα υπάρχουν δυσάρεστες τριγωνικές "οπές" στις γωνίες. Ένας τρόπος διόρθωσης τους είναι η δημιουργία παρασκηνίου που γεμίζει τις οπές με κάποιο διακριτικό ή ουδέτερο χρώμα, αλλά συνήθως είναι πιο καλό να περικοπεί η εικόνα. Όσο μεγαλύτερη η περιστροφή τόσο περισσότερη χρειάζεται περικοπή, έτσι είναι άριστο να ευθυγραμμίζεται όσο το δυνατόν καλύτερα η κάμερα όταν τραβάτε την φωτογραφία εξαρχής.

## 1.2.2. Περικοπή

---

Όταν φωτογραφίζετε με ψηφιακή κάμερα, ελέγχετε κάπως τι θα περιέχει η εικόνα, αλλά συχνά όχι όσο θα θέλατε: αποτέλεσμα εικόνες που θα μπορούσαν να επωφεληθούν από περικοπή. Πέρα από αυτό, είναι συχνά δυνατό να βελτιωθεί η απήχηση της εικόνας περικόπτοντας την, ώστε τα πιο βασικά στοιχεία να τοποθετηθούν σε κομβικά σημεία. Ένας πρόχειρος κανόνας, όχι πάντα σωστός, αλλά να τον έχετε στο μυαλό είναι ο «κανόνας των τρίτων», που λέει ότι η μέγιστη επίδραση παίρνεται τοποθετώντας το κέντρο του ενδιαφέροντος ένα τρίτο του δρόμου κατά μήκος της εικόνας, ταυτόχρονα κατά πλάτος και ύψος.

Για να περικόψουμε μια εικόνα, ενεργοποιείτε το εργαλείο [Περικοπή](#) στην εργαλειοθήκη, ή πατώντας το (κεφαλαίο) πλήκτρο «C» ενώ είσαστε μες την εικόνα. Με το εργαλείο ενεργό, πατώντας και σύροντας στην εικόνα θα απελευθερώσει μια ορθογώνια περικοπή. Θα εμφανιστεί επίσης ένας διάλογος που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τις διαστάσεις της περιοχής αποκοπής, εάν δεν είναι σωστές. Όταν όλα είναι τέλεια, πατήστε το κουμπί **Περικοπή** στο διάλογο.

## 1.3. Βελτίωση χρωμάτων

---

### 1.3.1. Αυτόματα εργαλεία

---

Παρά τα εξελιγμένα συστήματα ελέγχου έκθεσης, οι φωτογραφίες που παίρνονται με ψηφιακές κάμερες είναι συχνά υπερεκτεθειμένες ή υποεκτεθειμένες ή με χρωματικές αποχρώσεις που οφείλονται σε ατέλειες φωτισμού. Το GIMP σας δίνει μια ποικιλία εργαλείων για να διορθώσετε τα χρώματα σε μια εικόνα, από αυτοματοποιημένα εργαλεία που λειτουργούν με ένα απλό πάτημα, μέχρι υψηλά εξελιγμένα εργαλεία που σας δίνουν πολλές παραμέτρους ελέγχου. Θα αρχίσουμε με τα πιο απλά.

Το GIMP σας δίνει αρκετά εργαλεία αυτόματης χρωματικής διόρθωσης. Δυστυχώς, δεν σας δίνουν συνήθως πλήρως τα αποτελέσματα που ζητάτε, αλλά σας παίρνει μια στιγμή να τα δοκιμάσετε και αν μη τι άλλο σας δίνουν συχνά μια ιδέα από μερικές από τις έμφυτες δυνατότητες στην εικόνα. Εκτός από τις "αυτόματες στάθμες", μπορείτε να βρείτε αυτά τα εργαλεία ακολουθώντας τη διαδρομή μενού **Χρώματα** → **Αυτόματο** στο μενού εικόνας.

Λίγα λόγια για το καθένα τους:

### **Κανονικοποίηση**

Αυτό το εργαλείο (στην πραγματικότητα, πρόσθετο) είναι χρήσιμο για υποεκτεθειμένες εικόνες: ρυθμίζει τη συνολική εικόνα ομοιόμορφα μέχρι το πιο φωτεινό σημείο να είναι σωστό στο όριο κορεσμού και το πιο σκοτεινό σημείο να είναι μαύρο. Το μειονέκτημα είναι ότι το ποσό της φωτεινότητας υπολογίζεται εξ ολοκλήρου από το πιο φωτεινό και το πιο σκοτεινό σημείο της εικόνας, έτσι ακόμα κι ένα λευκό εικονοστοιχείο και/ή ένα μαύρο εικονοστοιχείο θα κάνει την κανονικοποίηση αναποτελεσματική.

### **Εξίσωση**

Αυτή η πολύ ισχυρή ρύθμιση προσπαθεί να απλώσει τα χρώματα στην εικόνα ομοιόμορφα στην περιοχή των δυνατών εντάσεων. Σε κάποιες περιπτώσεις το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό, εμφανίζοντας αντιθέσεις που δύσκολα παίρνετε αλλιώς. Πιο συχνά όμως, κάνει την εικόνα να δείχνει περιεργη, αλλά παίρνει μόνο μια στιγμή να δοκιμάσετε.

### **Βελτίωση χρώματος**

Αυτή η εντολή αυξάνει την περιοχή κορεσμού των χρωμάτων στη στρώση, χωρίς μεταβολή φωτεινότητας ή χροιάς. Έτσι αυτή η εντολή δεν δουλεύει σε εικόνες γκρι κλίμακας.

### **Επέκταση αντίθεσης**

Αυτό είναι όπως «κανονικοποίηση», εκτός από το ότι λειτουργεί σε κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο κανάλι ανεξάρτητα. Συχνά έχει το χρήσιμο αποτέλεσμα της μείωσης χρωματικής απόχρωσης.

### **Επέκταση HSV**

Κάνει το ίδιο όπως το επέκταση αντίθεσης, αλλά δουλεύει στο χρωματικό χώρο HSV αντί RGB. Διατηρεί την απόχρωση.

### **Ισορροπία λευκού**

Αυτό μπορεί να βελτιώσει εικόνες με φτωχό λευκό ή μαύρο αφαιρώντας λίγο χρησιμοποιημένα χρώματα και επεκτείνοντας την υπόλοιπη περιοχή όσο το δυνατό πιο πολύ.

### **Αυτόματες στάθμες**

Αυτό γίνεται ενεργοποιώντας το εργαλείο των σταθμών (**Εργαλεία** → **Εργαλεία χρώματος** → **Στάθμες** ή **Χρώματα** → **Στάθμες** στο μενού της εικόνας) και έπειτα πατώντας το κουμπί **Αυτόματα** κοντά στο κέντρο του διαλόγου. Θα δείτε μια προεπισκόπηση του αποτελέσματος· πρέπει να πατήσετε **Εντάξει** για να ολοκληρωθεί. Πατώντας **Ακύρωση** αντίθετα θα επαναφέρει την εικόνα στην προηγούμενη κατάσταση.

Εάν μπορείτε να βρείτε ένα σημείο στην εικόνα που πρέπει να είναι τελείως λευκό και ένα δεύτερο σημείο που πρέπει να είναι τελείως μαύρο, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο σταθμών για να κάνετε μια ημιαυτόματη ρύθμιση, που συχνά κάνει μια καλή δουλειά στην ρύθμιση της φωτεινότητας και των χρωμάτων σε όλη την εικόνα. Πρώτα, εμφανίστε το εργαλείο σταθμών, όπως προηγουμένως περιγράφηκε. Τώρα, κοιτάξτε κάτω κοντά στον πάτο του διαλόγου στρώσεων για τρία κουμπιά με σύμβολα πάνω τους που μοιάζουν με σταγονόμετρα (τουλάχιστον σ' αυτό υποτίθεται ότι μοιάζουν). Το αριστερό, όταν το ποντίκι είναι πάνω του, δείχνει η συνάρτησή του να είναι «Επιλογή μαύρου σημείου». Πατήστε σε αυτό, έπειτα πατήστε σε ένα σημείο της εικόνας, που πρέπει να είναι τελείως μαύρο, όχι απλά κάτι σκοτεινό και παρακολουθείστε την αλλαγή της εικόνας. Έπειτα πατήστε στο πιο δεξί από τα τρία κουμπιά («Επιλογή λευκού σημείου») και έπειτα πατήστε σε ένα σημείο της εικόνας που πρέπει να είναι άσπρο, παρακολουθείστε την αλλαγή της εικόνας. Εάν το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό, πατήστε το κουμπί **Εντάξει** αλλιώς **Ακύρωση**.

Αυτές είναι οι αυτοματοποιημένες χρωματικές ρυθμίσεις: εάν βρείτε ότι καμιά τους δεν κάνει τη δουλειά σας, τότε δοκιμάστε ένα από τα έγχρωμα διαδραστικά εργαλεία. Όλα τους, με εξαίρεση ένα, μπορούν να προσπελαστούν με Εργαλεία/Εργαλεία χρώματος στο μενού της εικόνας. Αφού επιλέξετε ένα εργαλείο χρώματος, πατήστε (οπουδήποτε) στην εικόνα για να την ενεργοποιήσετε και να εμφανίσετε το διάλογο της.

### 1.3.2. Προβλήματα έκθεσης

---

Το πιο απλό εργαλείο για να χρησιμοποιήσετε είναι το εργαλείο [Φωτεινότητα-Αντίθεση](#). Είναι επίσης το λιγότερο ισχυρό, αλλά σε πολλές περιπτώσεις αρκετό. Αυτό το εργαλείο είναι συχνά χρήσιμο για εικόνες που υπερεκτίθενται ή υποεκτίθενται· δεν είναι χρήσιμο για χρωματική διόρθωση. Το εργαλείο σας δίνει δύο ολισθητές για να ρυθμίσετε την «Φωτεινότητα» και την «Αντίθεση». Εάν έχετε την επιλογή «Προεπισκόπηση» σημειωμένη (και είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα πρέπει), θα δείτε τις ρυθμίσεις που αντανακλώνται στην εικόνα. Όταν είστε ικανοποιημένοι, πατήστε **Εντάξει** για να ολοκληρωθεί. Εάν δεν σας αρέσει το αποτέλεσμα, τότε πατήστε **Ακύρωση** και η εικόνα θα επανέλθει στην προηγούμενη της κατάσταση.

Μια πιο εξελιγμένη και λίγο πιο δύσκολη μέθοδος είναι για διόρθωση προβλημάτων έκθεσης είναι η χρήση του εργαλείου στάθμες. Ο διάλογος για αυτό το εργαλείο φαίνεται πολύ περίπλοκος, αλλά για τη βασική χρήση το μόνο μέρος που χρειάζεται να ασχοληθείτε είναι η περιοχή «Στάθμες εισόδου», και ειδικά οι τρεις τριγωνικοί ολισθητές που φαίνονται κάτω από το ιστόγραμμα. Σας παραπέμπουμε στο [Βοήθεια εργαλείου σταθμών](#) για οδηγίες, αλλά ο πιο απλός τρόπος για εκμάθηση της χρήσης είναι πειραματιζόμενοι μετακινώντας τους τρεις ολισθητές και παρακολουθώντας την επίδραση στην εικόνα. (Βεβαιωθείτε ότι η «Προεπισκόπηση» στο τέλος του διαλόγου είναι επιλεγμένη.)

Ένας πολύ ισχυρός τρόπος διόρθωσης προβλημάτων έκθεσης είναι η χρήση του εργαλείου *Καμπύλες*. Αυτό το εργαλείο σας επιτρέπει να πατήσετε και να σύρετε τα σημεία ελέγχου σε μια καμπύλη, για να δημιουργήσετε μια συνάρτηση που συσχετίζει τις στάθμες εισόδου της φωτεινότητας με τις στάθμες εξόδου της φωτεινότητας. Το εργαλείο καμπυλών μπορεί να αναπαράγει τα ίδια αποτελέσματα που μπορείτε να πετύχετε με τα εργαλεία φωτεινότητας/αντίθεσης ή το εργαλείο σταθμών, έτσι είναι πιο ισχυρό από τα άλλα δύο. Για λεπτομερείς οδηγίες σας παραπέμπουμε πάλι στο [Βοήθεια για το εργαλείο καμπύλες](#), αλλά ο πιο απλός τρόπος εκμάθησης της χρήσης είναι πειραματιζόμενοι.

Η πιο ισχυρή προσέγγιση για ρύθμιση φωτεινότητας και αντίθεσης, για πιο προχωρημένους χρήστες του GIMP, είναι η δημιουργία μιας νέας στρώσης πάνω από τη στρώση που δουλεύεται και έπειτα στο διάλογο στρώσεων ορίστε την κατάσταση για την ανώτερη στρώση σε «Πολλαπλασιασμός». Η νέα στρώση χρησιμεύει ως στρώση «ρυθμιστής κέρδους» για την από κάτω στρώση, με το λευκό να αποδίδει μέγιστο κέρδος και το μαύρο μηδέν. Έτσι, βάφοντας στη νέα στρώση, μπορείτε επιλεκτικά να ρυθμίσετε το κέρδος για κάθε περιοχή της εικόνας που σας δίνει πολύ λεπτό έλεγχο. Θα πρέπει να προσπαθήσετε να βάψετε μόνο με ομαλές διαβαθμίσεις, επειδή απότομες αλλαγές στο κέρδος θα οδηγήσουν σε λανθασμένα άκρα στο αποτέλεσμα. Βάψτε χρησιμοποιώντας μόνο αποχρώσεις του γκρι, όχι χρώματα, εκτός και θέλετε να παράξετε χρωματικές μεταπτώσεις στην εικόνα.

Στην πραγματικότητα, ο «Πολλαπλασιασμός» δεν είναι η μόνη κατάσταση που είναι χρήσιμη για τον έλεγχο κέρδους. Η κατάσταση «Πολλαπλασιασμός» μπορεί μόνο να σκοτεινιάσει τμήματα της εικόνας και ποτέ να τα φωτίσει, έτσι, είναι μόνο χρήσιμος, όπου τμήματα της εικόνας είναι υπερεκτεθειμένα. Χρησιμοποιώντας την κατάσταση «Διαίρεση» έχουμε το αντίθετο αποτέλεσμα: μπορεί να φωτίσει περιοχές της εικόνας, αλλά όχι να τις σκοτεινιάσει. Να ένα χρήσιμο κόλπο που είναι συχνά χρήσιμο για την εμφάνιση του μέγιστου ποσοστού λεπτομερειών σε όλες τις περιοχές μιας εικόνας:

1. Διπλασιάστε τη στρώση (δημιουργώντας μια νέα στρώση από πάνω της).
2. Αποκορεσμός της νέας στρώσης.
3. Εφαρμόστε θόλωση Gauss στο αποτέλεσμα, με μια μεγάλη ακτίνα (100 ή περισσότερο).
4. Ορίστε ως κατάσταση στο διάλογο στρώσεων διαίρεση.



5. Ελέγξτε το ποσοστό διόρθωσης ρυθμίζοντας την αδιαφάνεια στο διάλογο στρώσεων ή χρησιμοποιώντας τα εργαλεία φωτεινότητας/αντίθεσης, σταθμών ή καμπυλών στη νέα στρώση.
6. Όταν είσαστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **Συγχώνευση με την από κάτω** για να συνδυάσετε τη στρώση ελέγχου και την αρχική στρώση σε μία στρώση.

Πέρα από «Πολλαπλασιασμό» και «Διαίρεση», μπορείτε με άλλους συνδυασμούς καταστάσεων να πάρετε χρήσιμα αποτελέσματα όπως «Ξάνοιγμα», «Σκοτείνισμα», ή «Απαλό φως». Είναι απλό, αλλά αν ξεκινήσετε παίζοντας, μπορείτε να ξοδέψετε πολύ χρόνο με τις παραμέτρους. Όσο περισσότερες επιλογές υπάρχουν, τόσο πιο δύσκολη η απόφαση.

### 1.3.3. Ρύθμιση απόχρωσης και κορεσμού

Εάν η εικόνα σας, έχει μια χρωματική απόχρωση -υπερβολικό κόκκινο ή γαλάζιο κλ.- ο πιο απλός τρόπος να το διορθώσετε είναι χρησιμοποιώντας το εργαλείο στάθμες, ρυθμίζοντας ατομικά τις στάθμες στο κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο κανάλι. Εάν αυτό δε δουλέψει, προσπαθήστε με τα εργαλεία ισορροπία χρωμάτων ή καμπυλών, αλλά αυτά είναι πιο δύσκολο να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά. (Είναι, όμως, πολύ καλά στη δημιουργία ειδικών αποτελεσμάτων.)

Μερικές φορές είναι δύσκολο να πείτε εάν ρυθμίσατε αρκετά τα χρώματα. Μια καλή αντικειμενική τεχνική είναι να βρείτε ένα σημείο στην εικόνα που θα μπορούσε να είναι είτε λευκό είτε απόχρωση του γκρι. Ενεργοποιήστε το εργαλείο [Επιλογέας χρώματος](#) (το σταγονόμετρο στην εργαλειοθήκη) και κλικ σε αυτό το σημείο: αυτό εμφανίζει το διάλογο επιλογέα χρώματος. Εάν τα χρώματα είναι σωστά ρυθμισμένα, τότε τα συστατικά κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο του αναφερόμενου χρώματος πρέπει να είναι όλα ίσα· εάν όχι, τότε θα πρέπει να δείτε τι είδους διόρθωση χρειάζεστε να κάνετε. Αυτή η τεχνική, όταν χρησιμοποιείται σωστά, επιτρέπει ακόμα και σε άτομα με αχρωματοψία να διορθώσουν χρωματικά μια εικόνα.

Εάν η εικόνα σας είναι ξεπλυμένη -που εύκολα συμβαίνει όταν φωτογραφίζεται σε λαμπρό φως- δοκιμάστε το εργαλείο [Απόχρωση/Κορεσμός](#) που σας δίνει τρεις ολισθητές να χειριστείτε, για απόχρωση, φωτεινότητα και κορεσμό. Αύξηση του κορεσμού θα κάνει την εικόνα να φαίνεται καλύτερα. Σε κάποιες περιπτώσεις είναι χρήσιμο να ρυθμίσετε ταυτόχρονα τη φωτεινότητα. Η («Φωτεινότητα» εδώ είναι παρόμοια με τη «Φωτεινότητα» στο εργαλείο φωτεινότητα/αντίθεση, εκτός από το ότι σχηματίζονται από διαφορετικούς συνδυασμούς των κόκκινων, πράσινων και γαλάζιων καναλιών.) Το εργαλείο απόχρωση/κορεσμός σας δίνει την επιλογή της ρύθμισης περιορισμένων χρωματικών υποπεριοχών (χρησιμοποιώντας τα κουμπιά στην κορυφή του διαλόγου), αλλά εάν θέλετε να πάρετε χρώματα που φαίνονται φυσικά, στις περισσότερες περιπτώσεις θα πρέπει να το αποφεύγετε.



#### Υπόδειξη

Ακόμα κι αν μια εικόνα δεν φαίνεται ξεπλυμένη, συχνά μπορείτε να αυξήσετε την απήχηση της αυξάνοντας λίγο τον κορεσμό. Βετεράνοι της εποχής των ταινιών αποκαλούν αυτό το τέχνασμα «φουτζιοποίηση», κατά το φιλμ Fujichrome, που είναι περιβόητο για την παραγωγή υψηλά κορεσμένων εκτυπώσεων.

Όταν φωτογραφίζετε σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού, σε μερικές περιπτώσεις έχετε το αντίθετο πρόβλημα: υπερβολικός κορεσμός. Σ' αυτή την περίπτωση επίσης το εργαλείο απόχρωσης/κορεσμού είναι κατάλληλο για μείωση του κορεσμού αντί για αύξηση του.

## 1.4. Ρύθμιση οξύτητας



### 1.4.1. Αποθόλωση

---

Εάν η εστίαση στην κάμερα δεν έχει οριστεί τέλεια ή η κάμερα μετακινείται όταν παίρνεται η φωτογραφία, το αποτέλεσμα είναι θολή εικόνα. Εάν υπάρχει πολλή θόλωση δεν θα μπορείτε να κάνετε πολλά με οποιαδήποτε τεχνική, αλλά εάν είναι μέτρια, θα μπορείτε να βελτιώσετε την εικόνα.

The most generally useful technique for sharpening a fuzzy image is called the [Sharpen \(Unsharp Mask\)](#). In spite of the rather confusing name, which derives from its origins as a technique used by film developers, its result is to make the image sharper, not «unsharp». It is a plug-in, and you can access it as Filters->Enhance->Sharpen (Unsharp Mask) in the image menu. There are two parameters, «Radius» and «Amount». The default values often work pretty well, so you should try them first. Increasing either the radius or the amount increases the strength of the effect. Don't get carried away, though: if you make the unsharp mask too strong, it will amplify noise in the image and also give rise to visible artifacts where there are sharp edges.



#### Υπόδειξη

Sometimes using Sharpen (Unsharp Mask) can cause color distortion where there are strong contrasts in an image. When this happens, you can often get better results by decomposing the image into separate Hue-Saturation-Value (HSV) layers, and running Sharpen (Unsharp Mask) on the Value layer only, then recomposing. This works because the human eye has much finer resolution for brightness than for color. See the sections on [Decompose](#) and [Compose](#) for more information.

Σε μερικές περιπτώσεις, μπορείτε να πάρετε χρήσιμα αποτελέσματα οξύνοντας επιλεκτικά ειδικά τμήματα μιας εικόνας χρησιμοποιώντας το εργαλείο της εργαλειοθήκης [Θόλωση/όξυνση](#) στην κατάσταση "όξυνση". Αυτό σας επιτρέπει να αυξήσετε την οξύτητα σε περιοχές βάφοντας επάνω τους με οποιοδήποτε πινέλο. Θα πρέπει να το ελέγξετε γιατί αλλιώς τα αποτελέσματα δεν θα φαίνονται φυσιολογικά: η όξυνση αυξάνει την οξύτητα των ακμών, αλλά ενισχύει και το θόρυβο.

### 1.4.2. Μείωση κοκκίωσης

---

Εάν φωτογραφίζετε σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού ή με πολύ γρήγορο χρόνο έκθεσης, η κάμερα δεν παίρνει αρκετά δεδομένα για να κάνει σωστές εκτιμήσεις του πραγματικού χρώματος κάθε εικονοστοιχείου και συνεπώς η προκύπτουσα εικόνα φαίνεται κοκκώδης. Μπορείτε να «εξομαλύνετε» το κοκκώδες θολώνοντας την εικόνα, αλλά τότε θα χάσετε επίσης οξύτητα. Υπάρχουν δύο προσεγγίσεις που μπορεί να δώσουν καλύτερα αποτελέσματα. Προφανώς το άριστο, εάν το κοκκώδες δεν είναι τόσο έντονο, είναι η χρήση του φίλτρου που λέγεται [Επιλεκτική θόλωση](#), ορίζοντας την ακτίνα θόλωσης σε 1 ή 2 εικονοστοιχεία. Η άλλη προσέγγιση είναι η χρήση του φίλτρου [Αποκηλίδωση](#). Αυτό έχει μια καλή προεπισκόπηση, έτσι μπορείτε να παίξετε με τις ρυθμίσεις και να δοκιμάσετε να βρείτε εκείνη που έχει καλά αποτελέσματα. Όταν το κοκκώδες είναι πραγματικά άσχημο, όμως, είναι πολύ δύσκολο να διορθωθεί εκτός από ηρωικά μέτρα (δηλαδή επεξεργασία με εργαλεία ζωγραφικής).

### 1.4.3. Εξομάλυνση

---

Συχνά έχετε το αντίθετο πρόβλημα: μια εικόνα είναι *υπερβολικά* σκληρή. Η λύση είναι μερική θόλωση: ευτυχώς, η θόλωση μιας εικόνας είναι πολύ πιο εύκολη από την όξυνση. Επειδή προφανώς δεν θέλετε να την θολώσετε πολύ, η πιο απλή μέθοδος είναι η χρήση του πρόσθετου «Θόλωση» προσπελάσιμου από το μενού εικόνας Φίλτρα-Θόλωση-Θόλωση. Αυτό θα μετριάσει κάπως την εστίαση της εικόνας. Εάν χρειάζεστε περισσότερη εξομάλυνση της οξύτητας, επαναλάβετε μέχρι το επιθυμητό αποτέλεσμα.

## 1.5. Αφαίρεση ανεπιθύμητων αντικειμένων από εικόνα

---

Υπάρχουν δύο είδη αντικειμένων που ίσως θέλετε να διώξετε από μια εικόνα: πρώτο, παράσιτα προκαλούμενα από σκουπίδια όπως σκόνη ή τρίχες στο φακό· δεύτερο, αντικείμενα που ήταν πραγματικά παρόντα, αλλά βλάπτουν την ποιότητα της εικόνας, όπως ένα σύρμα που διατρέχει την άκρη ενός όμορφου τοπίου.

### 1.5.1. Αποκηλίδωση


---

Ένα καλό εργαλείο για απομάκρυνση σκόνης ή άλλων τύπων πιτσιλιάς των φακών είναι το φίλτρο, [☞Αποκηλίδωση](#), προσβάσιμο από το μενού της εικόνας Φίλτρα-Βελτίωση-Αποκηλίδωση. Πολύ σημαντικό: για αποτελεσματική χρήση αυτού του φίλτρου, πρέπει να ξεκινήσετε κάνοντας μια μικρή επιλογή που περιέχει το παράσιτο και μια μικρή περιοχή γύρω του. Η επιλογή πρέπει να είναι αρκετά μικρή, ώστε τα εικονοστοιχεία των παρασίτων να είναι στατιστικά διαφοροποιήσιμα από τα άλλα εικονοστοιχεία μες την επιλογή. Εάν προσπαθήσετε να εκτελέσετε την αποκηλίδωση σε όλη την εικόνα, δεν θα πάρετε σχεδόν ποτέ κάτι χρήσιμο. Αφού δημιουργήσετε μια λογική επιλογή, ενεργοποιήστε αποκηλίδωση και παρακολουθείστε την προεπισκόπηση καθώς ρυθμίζετε τις παραμέτρους. Εάν είστε τυχερός, θα βρείτε μια ρύθμιση, που διώχνει τα παράσιτα, ενώ ελαχιστοποιεί την επίδραση στη γύρω περιοχή. Όσο περισσότερο το παράσιτο διαφέρει από την περιοχή γύρω του, τόσο καλύτερα μπορεί να είναι τα αποτελέσματα. Εάν το αποτέλεσμα δεν είναι ικανοποιητικό, ίσως αξίζει να ακυρώσετε το φίλτρο, να δημιουργήσετε μια διαφορετική επιλογή και να ξαναπροσπαθήσετε.

Εάν έχετε περισσότερα από ένα παράσιτα στην εικόνα, είναι απαραίτητο να αποκηλιδώσετε το καθένα ξεχωριστά.

### 1.5.2. Αφαίρεση σκουπιδιών

---

Η πιο χρήσιμη μέθοδος για αφαίρεση ανεπιθύμητων «παρασίτων» από μια εικόνα είναι το εργαλείο [☞Κλωνοποίηση](#)  που σας επιτρέπει να καλύψετε ένα κομμάτι της εικόνας χρησιμοποιώντας δεδομένα εικονοστοιχείων παρμένα από άλλο μέρος (ή ακόμα και από άλλη εικόνα). Το κόλπο για αποτελεσματική χρήση του εργαλείου κλωνοποίησης είναι η ικανότητα εύρεσης ενός διαφορετικού τμήματος της εικόνας που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως «επικάλυψη» της ανεπιθύμητης περιοχής: εάν η περιοχή που περιβάλλει το ανεπιθύμητο αντικείμενο είναι πολύ διαφορετική από την υπόλοιπη εικόνα, δεν θα έχετε πολύ τύχη. Π.χ. εάν έχετε μια θαυμάσια σκηνή παραλίας, με κάποιον άνθρωπο που περπατά στην παραλία και θέλετε να απαλλαγείτε, θα μπορέσετε μάλλον να βρείτε ένα άδειο μέρος της παραλίας που μοιάζει με το μέρος που θέλετε να αφαιρέσετε και να το επικαλύψετε με κλωνοποίηση. Είναι σχεδόν εκπληκτικό πόσο φυσικά μπορούν να δείχνουν τα αποτελέσματα, όταν αυτή η τεχνική δουλεύει καλά.

Συμβουλευτείτε τη [☞Βοήθεια για το εργαλείο κλωνοποίησης](#) για πιο λεπτομερείς πληροφορίες. Η κλωνοποίηση είναι σαν την επιστήμη, όσο περισσότερο εξασκείστε, τόσο πιο καλά θα πάτε. Στην αρχή μπορεί να φαίνεται αδύνατο να παράγετε οτιδήποτε πέρα από άσχημες μουντζαλιές, αλλά η επιμονή θα σας το ξεπληρώσει.

Ένα άλλο εργαλείο που μοιάζει με το εργαλείο κλωνοποίησης, αλλά πιο έξυπνο, είναι το [☞Εργαλείο επούλωσης](#) που επίσης παίρνει υπόψη του την περιοχή γύρω από τον προορισμό όταν κλωνοποιεί. Μια τυπική χρήση είναι η απομάκρυνση ρυτίδων και άλλων μικρότερων σφαλμάτων στις εικόνες.

Σε μερικές περιπτώσεις μπορείτε να πάρετε καλά αποτελέσματα, αποκόβοντας απλώς το ανεπιθύμητο αντικείμενο από την εικόνα και χρησιμοποιώντας μετά ένα πρόσθετο που λέγεται «Ανασύνθεση» για να γεμίσει το κενό. Αυτό το πρόσθετο δεν συμπεριλαμβάνεται στην κυρίως διανομή του GIMP, αλλά μπορείτε να το κατεβάσετε από τον ιστότοπο του συγγραφέα [☞\[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΑΝΑΣΥΝΘΕΣΗΣ\]](#). Όπως με πολλά πράγματα, το πλεονέκτημα μπορεί να διαφέρει.

### 1.5.3. Αφαίρεση κόκκινου ματιού

---

Όταν φωτογραφίζετε με φλας κάποιον που κοιτά κατευθείαν προς την κάμερα, η ίριδα του ματιού μπορεί να επιστρέψει το φως του φλας πίσω προς την κάμερα με τέτοιο τρόπο που να κάνει το μάτι να φαίνεται κοκκινωπό: αυτό το αποτέλεσμα λέγεται «κόκκινο μάτι» και δείχνει πολύ παράξενο. Πολλές σύγχρονες κάμερες έχουν ειδικές καταστάσεις φλας για μείωση του κόκκινου ματιού, αλλά λειτουργούν εάν τις χρησιμοποιήσετε και ακόμα τότε δεν δουλεύουν πάντα τέλεια. Το ίδιο αποτέλεσμα συμβαίνει και με τα ζώα, αλλά τα μάτια μπορεί να φαίνονται και με άλλα χρώματα όπως το πράσινο.

Από την έκδοση 2.4, το GIMP ενσωμάτωσε ένα ειδικό φίλτρο [Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#). Επιλέξτε με ένα από τα εργαλεία επιλογής το κόκκινο μέρος του ματιού και έπειτα επιλέξτε το φίλτρο «Αφαίρεση κόκκινου ματιού». Ίσως θα πρέπει να παίζετε λίγο με τον ολισθητή κατωφλίου για να πάρετε το σωστό χρώμα.

## 1.6. Αποθήκευση των αποτελεσμάτων σας

---

### 1.6.1. Αρχεία

---

Σε τι μορφή αρχείου θα πρέπει να αποθηκεύσετε τα αποτελέσματα της δουλειάς σας και θα πρέπει να αλλάξετε μέγεθος; Οι απαντήσεις εξαρτώνται από τη χρήση της εικόνας.

- Αν πρόκειται να ανοίξετε την εικόνα ξανά στο GIMP για παραπέρα επεξεργασία, θα πρέπει να την αποθηκεύσετε στον εγγενή τύπο του XCF του GIMP (π.χ., ονομάστε την κάτι.xcf), επειδή αυτή είναι η μόνη μορφή που εγγυάται διατήρηση όλων των πληροφοριών της εικόνας.
- Εάν προτιμήσετε να τυπώσετε την εικόνα σε χαρτί πρέπει να αποφύγετε σμίκρυνση της εικόνας, εκτός από περικοπή. Η αιτία είναι ότι οι εκτυπωτές μπορούν να πετύχουν πολύ υψηλότερες αναλύσεις παρά οι οθόνες βίντεο — 600 έως 1400 dpi («κουκκίδες ανά ίντσα», η φυσική πυκνότητα) για τυπικούς εκτυπωτές, συγκρινόμενοι με 72 έως 100 dpi για οθόνες. Μια εικόνα 3000 x 5000 εικονοστοιχεία δείχνει τεράστια σε οθόνη, αλλά είναι περίπου 5 ίντσες με 8 ίντσες σε χαρτί στα 600 dpi. Συνήθως δεν υπάρχει λόγος ούτε να *μεγεθύνετε* την εικόνα: δεν μπορείτε να αυξήσετε την πραγματική ανάλυση έτσι και μπορείτε πάντοτε να την *μεγεθύνετε* τη στιγμή της εκτύπωσης. Όσο για τη μορφή του αρχείου, είναι συνήθως καλά να χρησιμοποιήσετε JPEG με ποιότητα 75 με 85. Σε σπάνιες περιπτώσεις, όπου υπάρχουν μεγάλες περιοχές σχεδόν ομοιόμορφου χρώματος, ίσως χρειαστείτε επίπεδο ποιότητας πιο υψηλό ή μορφή χωρίς απώλειες, όπως TIFF.
- Εάν σκοπεύετε να εμφανίσετε την εικόνα σε οθόνη ή σε προβολή βίντεο, να θυμάστε ότι η πιο συνηθισμένη υψηλή ανάλυση οθόνης για τα πιο κοινά συστήματα είναι 1600 x 1200, έτσι δεν κερδίζετε τίποτα κρατώντας την εικόνα πιο μεγάλη. Για αυτό το σκοπό, η μορφή JPEG είναι σχεδόν πάντοτε η ορθή επιλογή.
- Εάν θέλετε να βάλετε την εικόνα σε ιστοσελίδα ή να την στείλετε ηλεκτρονικά, είναι καλή ιδέα να προσπαθήσετε να κρατήσετε το μέγεθος του αρχείου όσο πιο μικρό γίνεται. Πρώτα σμικρύνετε την εικόνα στο πιο μικρό μέγεθος που μπορείτε να δείτε τις σχετικές λεπτομέρειες (να θυμάστε ότι άλλα άτομα μπορεί να έχουν διαφορετικά μεγέθη οθόνης και/ή διαφορετικές ρυθμίσεις). Δεύτερο, αποθηκεύστε την εικόνα ως αρχείο JPEG. Στο διάλογο αποθήκευσης JPEG, επιλέξτε «Προεπισκόπηση στο παράθυρο εικόνας» και έπειτα ρυθμίστε τον ολισθητή ποιότητας στο πιο χαμηλό επίπεδο που σας δίνει αποδεκτή ποιότητα εικόνας. (Θα δείτε στην εικόνα τα αποτελέσματα κάθε αλλαγής.) Βεβαιωθείτε ότι εικόνα εστιάζεται στο 1:1, ενώ κάνετε αυτό, ώστε να μην παρασυρθείτε από τα αποτελέσματα της εστίασης.


Δείτε την ενότητα [Τύποι αρχείων](#) για περισσότερες πληροφορίες.

### 1.6.2. Εκτύπωση των φωτογραφιών σας

---

As in most applications, in GIMP, printing needs to go to main menu **File** → **Print**. However it is very useful to keep in mind some elementary concepts to prevent some unpleasant surprises when looking at result, or to cure them if that occurs. You must always remember:

- ότι η εμφανιζόμενη εικόνα στην οθόνη είναι σε κατάσταση RGB και η εκτύπωση θα είναι σε κατάσταση CMYK· άρα τα χρωματικά χαρακτηριστικά που παίρνετε στο τυπωμένο χαρτί δεν θα είναι ακριβώς αυτά που περιμένετε. Αυτό εξαρτάται από το χρησιμοποιούμενο χάρτη αντιστοίχισης. Για τους πιο περιέργους επιπρόσθετες εξηγήσεις υπάρχουν στους πιο κάτω χρήσιμους συνδέσμους της Wikipedia:
  - ICC-Profile [\[WIKPD-ICC\]](#)
  - CMYK [\[WIKPD-CMYK\]](#)
  - Gamut [\[WIKPD-ΦΑΣΜΑ\]](#)
- η ανάλυση της οθόνης είναι μεταξύ 75 και 100 dpi· η ανάλυση ενός εκτυπωτή είναι περίπου 10x υψηλότερη (ή περισσότερο) από την ανάλυση της οθόνης· το μέγεθος της εκτυπωμένης εικόνας εξαρτάται από τα διαθέσιμα εικονοστοιχεία και την ανάλυση· έτσι το τρέχον εκτυπωμένο μέγεθος δεν αντιστοιχεί αναγκαία ούτε στην εμφανιζόμενη οθόνη, ούτε στο διαθέσιμο μέγεθος χαρτιού.

Συνεπώς, πριν οποιαδήποτε εκτύπωση πρέπει να πάτε στο: **Εικόνα** → **Μέγεθος εκτύπωσης** και να επιλέξετε εδώ, το κατάλληλο μέγεθος εξόδου στο πλαίσιο «ορισμός της εκτυπώσιμης ανάλυσης» ρυθμίζοντας είτε μεγέθη, είτε ανάλυση. Το  εικονίδιο δείχνει ότι και οι δυο τιμές είναι συνδεδεμένες. Μπορείτε να αποσυνδέσετε την x και y ανάλυση πατώντας στο εικονίδιο, αλλά είναι επικίνδυνο! Προφανώς αυτή η δυνατότητα είναι ανοικτή, επειδή οι εκτυπωτές έχουν διαφορετικές x και y αναλύσεις. Ωστόσο, εάν τα αποσυνδέσετε μπορεί να εκπλαγείτε! Μπορείτε αυτό να το δοκιμάσετε στα ειδικά εφέ.

Τελευταία σύσταση: Ελέγξτε τα περιθώρια και το κεντράρισμα. Θα είναι κρίμα, εάν υπερβολικά περιθώρια αποκόβουν μέρη της εικόνας ή εάν ακατάλληλο κεντράρισμα καταστρέψει τη δουλειά σας, ειδικά εάν χρησιμοποιείτε φωτογραφικό χαρτί.

### 1.6.3. Δεδομένα EXIF

Οι σύγχρονες φωτογραφικές κάμερες, όταν φωτογραφίζετε προσθέτουν πληροφορίες στο αρχείο δεδομένων για τις ρυθμίσεις της κάμερας και τις συνθήκες που έγινε η λήψη. Αυτά τα δεδομένα περιλαμβάνονται σε αρχεία JPEG ή TIFF σε μια δομημένη μορφή που λέγεται EXIF. Για τα αρχεία JPEG, το GIMP μπορεί να διατηρήσει τα μεταδεδομένα, εάν είναι κατάλληλα δημιουργημένα: εξαρτάται από μια βιβλιοθήκη που λέγεται «libexif», που μπορεί να μην είναι διαθέσιμη σε όλα τα συστήματα. Εάν το GIMP εγκαταστάθηκε με ενεργοποιημένη υποστήριξη EXIF, τότε φορτώνοντας ένα αρχείο JPEG με δεδομένα EXIF και ξαναποθηκεύοντας την τελική εικόνα σε μορφή JPEG, θα διατηρήσει τα δεδομένα EXIF αμετάβλητα. Αυτός δεν είναι ο σωστός τρόπος για έναν επεξεργαστή εικόνας να χειριστεί τα μεταδεδομένα EXIF, αλλά είναι καλύτερος από την αφαίρεσή τους, όπως συνέβαινε στις πιο παλιές εκδόσεις.

Εάν θέλετε να δείτε τα περιεχόμενα των μεταδεδομένων EXIF, μπορείτε να κατεβάσετε από το μητρώο ένα πρόσθετο περιηγητή Exif [\[PLUGIN-EXIF\]](#). Εάν μπορείτε να το μεταφέρετε και να εγκαταστήσετε στο σύστημά σας, μπορείτε να το προσπελάσετε από το μενού εικόνας ως Φίλτρα-Γενικά-Περιηγητής Exif. (Δείτε για βοήθεια [\[Εγκατάσταση νέων προσθέτων\]](#).)



## Κεφάλαιο 11. Διαχείριση χρώματος στο GIMP

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Διαχείριση χρώματος στο GIMP](#)

##### [1.1. Προβλήματα παραγωγής χωρίς διαχείριση χρώματος](#)

##### [1.2. Εισαγωγή στην παραγωγή με διαχείριση χρώματος](#)

### 1. Διαχείριση χρώματος στο GIMP

Πολλές συσκευές που χρησιμοποιούνται στη παραγωγή σχεδίασης ή φωτογραφίας, όπως ψηφιακές φωτογραφικές κάμερες, σαρωτές, οθόνες, εκτυπωτές κλ., έχουν τα δικά τους χαρακτηριστικά χρωματικής αναπαραγωγής. Εάν αυτά δεν ληφθούν υπόψη κατά το άνοιγμα, επεξεργασία και αποθήκευση, βλαβερές συνέπειες μπορούν να συμβούν στις εικόνες. Με το GIMP μπορείτε να έχετε αξιόπιστες εξόδους για το διαδίκτυο και την εκτύπωση.

**Σχήμα 11.1. Διαδικασία παραγωγής εικόνας**



#### 1.1. Προβλήματα παραγωγής χωρίς διαχείριση χρώματος

Το βασικό πρόβλημα χειρισμού μιας εικόνας χωρίς χρωματική διαχείριση είναι ότι δεν βλέπετε αυτό που κάνετε. Αυτό επηρεάζει δύο διαφορετικές περιοχές:

1. Υπάρχουν διαφορές στα χρώματα που προκαλούνται από διαφορετικά χαρακτηριστικά χρώματος των

διαφορετικών συσκευών όπως κάμερες, σαρωτές, οθόνες ή εκτυπωτές.

- Υπάρχουν διαφορές στα χρώματα προκαλούμενες από τους περιορισμούς του χρωματικού χώρου που μια συγκεκριμένη συσκευή μπορεί να χειριστεί.

Ο κύριος σκοπός της διαχείρισης χρώματος είναι η αποφυγή τέτοιων προβλημάτων. Η λαμβανόμενη προσέγγιση περιλαμβάνει την προσθήκη μιας περιγραφής των χρωματικών χαρακτηριστικών σε μια εικόνα ή συσκευή.

Αυτές οι περιγραφές λέγονται *χρωματικές κατατομές*. Μια χρωματική κατατομή είναι βασικά ένας πίνακας αναφορών για να μεταφραστούν τα ειδικά χρωματικά χαρακτηριστικά μιας συσκευής σε ένα χρωματικό χώρο ανεξάρτητο από τη συσκευή που λέγεται χώρος εργασίας. Ο χειρισμός όλων των εικόνων γίνεται τότε στο χώρο εργασίας. Επιπλέον μια χρωματική κατατομή μιας συσκευής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προσομοιωθεί πώς φαίνονται τα χρώματα σε αυτή τη συσκευή.

Η δημιουργία των χρωματικών προφίλ γίνεται συχνά από τους ίδιους τους κατασκευαστές των συσκευών. Για να γίνουν αυτά τα προφίλ χρησιμοποιήσιμα ανεξάρτητα από την πλατφόρμα και το λειτουργικό σύστημα, το ICC (International Color Consortium) δημιούργησε ένα πρότυπο που λέγεται ICC προφίλ που περιγράφει πώς αποθηκεύονται τα χρωματικά προφίλ σε αρχεία και ενσωματώνονται σε εικόνες.

## 1.2. Εισαγωγή στην παραγωγή με διαχείριση χρώματος



### Υπόδειξη

Οι περισσότερες από τις παραμέτρους και τις κατατομές που περιγράφονται εδώ, μπορούν να οριστούν στις προτιμήσεις του GIMP. Παρακαλώ δείτε [Τμήμα 1.3, «Διαχείριση χρώματος»](#) για λεπτομέρειες.

### 1.2.1. Είσοδος

Οι περισσότερες ψηφιακές κάμερες ενσωματώνουν ένα χρωματικό προφίλ σε ατομικά φωτογραφικά αρχεία χωρίς αλληλεπίδραση με το χρήστη. Οι ψηφιακοί σαρωτές συνήθως έρχονται με μια χρωματική κατατομή που επίσης επισυνάπτεται στις σαρωμένες εικόνες.

Σχήμα 11.2. Εφαρμογή του προφίλ ICC



Όταν ανοίγετε μια εικόνα με ενσωματωμένη χρωματική κατατομή τοGIMP σας προτείνει να μετατρέψετε το αρχείο σε χρωματικό χώρο εργασίας RGB. Αυτός είναι από προεπιλογή ο sRGB και συνιστάται όλη η

δουλειά να γίνεται σε αυτό το χρωματικό χώρο. Αν όμως αποφασίσετε να κρατήσετε το ενσωματωμένο χρωματικό προφίλ η εικόνα θα εξακολουθεί να εμφανίζεται σωστά.

Σε περίπτωση που για κάποιο λόγο ένα χρωματικό προφίλ δεν είναι ενσωματωμένο στην εικόνα και ξέρετε (ή μπορείτε να μαντέψετε) ποιο θα πρέπει να είναι, μπορείτε χειροκίνητα να το αποδώσετε στην εικόνα.

## 1.2.2. Εμφάνιση

---

Για καλύτερα αποτελέσματα, χρειάζεστε μια χρωματική κατατομή για την οθόνη σας. Εάν ένα προφίλ οθόνης τροποποιηθεί, είτε στο σύστημα, είτε στο τμήμα χρωματικής διαχείρισης του διαλόγου προτιμήσεων του GIMP τα χρώματα της εικόνας θα εμφανίζονται πιο ακριβή.

Μία από τις πιο σημαντικές εντολές του GIMP για εργασία με χρωματική διαχείριση περιγράφεται στο [Τμήμα 5.9. «Φίλτρα προβολής»](#).

Εάν δεν έχετε χρωματικό προφίλ για την οθόνη σας, μπορείτε να το δημιουργήσετε χρησιμοποιώντας διακρίβωση υλικού και εργαλείων μέτρησης. Σε συστήματα UNIX θα χρειαστείτε Argvll Color Management System™ [\[ARGYLLCMS\]](#) και/ή LProf™ [\[LPROF\]](#) για να δημιουργήσετε χρωματικά προφίλ.

### 1.2.2.1. Εμφάνιση διακρίβωσης και προφίλ

Για τις εμφανίσεις υπάρχουν δύο εμπλεκόμενα βήματα. Το ένα λέγεται διακρίβωση και το άλλο διευθέτηση. Λοιπόν, η διακρίβωση περιλαμβάνει γενικά δύο βήματα. Το πρώτο περιλαμβάνει ρύθμιση των εξωτερικών ελέγχων όπως αντίθεση, φωτεινότητα, θερμοκρασία χρώματος, κλπ. και εξαρτάται πολύ από την συγκεκριμένη οθόνη. Επιπλέον υπάρχουν παραπέρα ρυθμίσεις που φορτώνονται στην μνήμη της κάρτας για να έρθει η οθόνη όσο πιο κοντά γίνεται στην πρότυπη κατάσταση. Αυτή η πληροφορία αποθηκεύεται στην κατατομή της οθόνης στην αποκαλούμενη ετικέτα vgt. Πιθανόν στα Windows XP ή Mac OS, το λειτουργικό σύστημα φορτώνει αυτή την πληροφορία (LUT) στην κάρτα βίντεο στη διαδικασία εκκίνησης του υπολογιστή. Στο Linux, προς το παρόν πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα εξωτερικό πρόγραμμα όπως xcalib ή disrwin. (Εάν κάποιος κάνει μια απλή οπτική διακρίβωση χρησιμοποιώντας έναν ιστότοπο όπως Norman Koren, κάποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο xgamma για να φορτώσει μια τιμή gamma.)

Το δεύτερο βήμα δημιουργία προφίλ, παράγει ένα σύνολο κανόνων που επιτρέπουν στο GIMP να μεταφράσει τις τιμές RGB στο αρχείο της εικόνας σε κατάλληλα χρώματα στην οθόνη. Αυτό επίσης αποθηκεύεται στο προφίλ της οθόνης. Δεν αλλάζει τις τιμές RGB στη εικόνα, αλλά αλλάζει ποιες τιμές στέλνονται στη κάρτα βίντεο (που ήδη περιέχει τη vgt LUT).

## 1.2.3. Προσομοίωση εκτύπωσης

---

Χρησιμοποιώντας το GIMP, μπορείτε εύκολα να έχετε μια προεπισκόπηση πώς θα φαίνεται η εικόνα στο χαρτί. Δεδομένου ενός χρωματικού προφίλ για τον εκτυπωτή, η εμφάνιση μπορεί να μετατραπεί στην κατάσταση προσωρινού αντίγραφου. Σε μια τέτοια προσομοιωμένη εκτύπωση, τα χρώματα που δεν μπορούν να αναπαραχθούν θα σημειωθούν κατ' επιλογή με ουδέτερο γκρι χρώμα, επιτρέποντας σας να διορθώσετε τέτοια λάθη πριν στείλετε τις εικόνες στον εκτυπωτή.







## Κεφάλαιο 12. Εμπλουτισμός του GIMP

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### 1. Διάλογος προτιμήσεων

- 1.1. Εισαγωγή
- 1.2. Πόροι συστήματος
- 1.3. Διαχείριση χρώματος
- 1.4. Τύπος παιχνιδιού
- 1.5. Επιλογές εργαλείου
- 1.6. Προτιμήσεις προεπιλεγμένης εικόνας
- 1.7. Πλέγμα προεπιλεγμένης εικόνας
- 1.8. Διεπαφή
- 1.9. Θέμα
- 1.10. Θέμα
- 1.11. Εργαλειοθήκη
- 1.12. Προεπιλογές διαλόγων
- 1.13. Σύστημα βοήθειας
- 1.14. Εμφάνιση
- 1.15. Διαχείριση παραθύρου
- 1.16. Παράθυρα εικόνας
- 1.17. Εμφάνιση παραθύρου εικόνας
- 1.18. Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης
- 1.19. Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας
- 1.20. Συσκευές εισόδου
- 1.21. Ελεγκτές εισόδου
- 1.22. Φάκελοι
- 1.23. Φάκελοι δεδομένων

#### 2. Πλέγματα και οδηγοί

- 2.1. Το πλέγμα εικόνας
- 2.2. Οδηγοί

#### 3. Απόδοση πλέγματος

#### 4. Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης

#### 5. Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού

#### 6. Προσαρμογή αρχικής οθόνης

### 1. Διάλογος προτιμήσεων

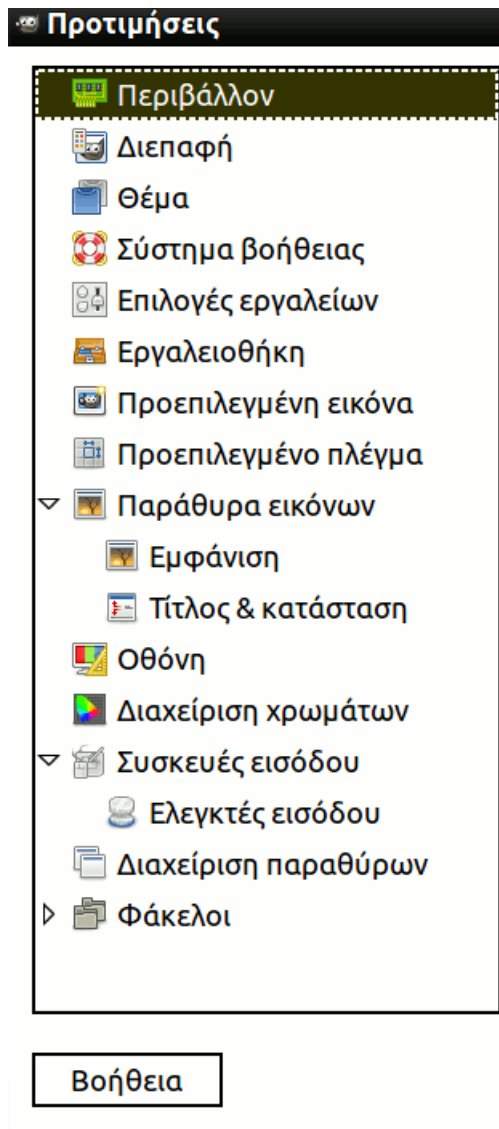
---

#### 1.1. Εισαγωγή

---



Σχήμα 12.1. Λίστα των σελίδων προτίμησης



Ο διάλογος προτιμήσεων μπορεί να προσπελαστεί από τη γραμμή μενού εικόνας, μέσα από **Επεξεργασία** → **Προτιμήσεις**. Σας επιτρέπει να προσαρμόσετε πολλές όψεις του τρόπου εργασίας του GIMP. Οι παρακάτω ενότητες αναλύουν τις ρυθμίσεις που μπορείτε να προσαρμόσετε και τι επηρεάζουν.

Όλες οι πληροφορίες προτιμήσεων αποθηκεύονται σε ένα αρχείο που λέγεται `gimprc` στον προσωπικό σας κατάλογο GIMP, έτσι εάν είστε ένας «δυνατός χρήστης» που προτιμά να δουλέψει με επεξεργαστή κειμένου παρά με γραφική διεπαφή, μπορείτε να αλλάξετε τις προτιμήσεις επεξεργαζόμενοι αυτό το αρχείο. Εάν το κάνετε και είσατε σε σύστημα Linux, τότε το **man gimprc** θα σας δώσει πολλές τεχνικές πληροφορίες για τα περιεχόμενα του αρχείου και πού χρησιμοποιούνται.

## 1.2. Πόροι συστήματος

## Σχήμα 12.2. Πόροι συστήματος

---

**System Resources**

**Resource Consumption**

Minimal number of undo levels: 5

Maximum undo memory: 2015187 Kilobytes

Tile cache size: 8060748 Kilobytes

Maximum new image size: 128 Megabytes

Number of processors to use: 8

**Hardware Acceleration**

Use OpenCL

**Image Thumbnails**

Size of thumbnails: Normal (128x128)

Maximum filesize for thumbnailing: 4 Megabytes

**Document History**

Keep record of used files in the Recent Documents list

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε την ποσότητα της δεσμευμένης μνήμης του συστήματος για ποικίλους σκοπούς. Σας επιτρέπει επίσης να απενεργοποιήσετε τους διαλόγους επιβεβαίωσης που εμφανίζονται όταν κλείνετε μη αποθηκευμένες εικόνες και να ορίσετε το μέγεθος των αρχείων μικρογραφιών που το GIMP παράγει.

### 1.2.1. Επιλογές

---

#### Κατανάλωση πόρων

---

##### Ελάχιστος αριθμός σταθμών αναίρεσης

Το GIMP σας επιτρέπει να αναιρέσετε τις περισσότερες ενέργειες διατηρώντας ένα «ιστορικό αναιρέσεων» για κάθε εικόνα, για την οποία μια συγκεκριμένη ποσότητα μνήμης έχει δεσμευτεί. Ανεξάρτητα από τη χρήση μνήμης, όμως, το GIMP πάντοτε επιτρέπει αναίρεση κάποιου ελάχιστου αριθμού των πιο πρόσφατων ενεργειών. Αυτός είναι ο αριθμός που καθορίζεται εδώ. Δείτε [Τμήμα 3. «Αναίρεση»](#) για περισσότερες πληροφορίες για το μηχανισμό αναίρεσης του GIMP.

##### Μέγιστη μνήμη αναιρέσεων

Αυτή είναι η ποσότητα της δεσμευμένης μνήμης αναίρεσης για κάθε εικόνα. Εάν το μέγεθος του ιστορικού αναίρεσης το ξεπερνά, τα πιο παλιά στοιχεία διαγράφονται, εκτός και εάν αυτό κατέληγε στην παρουσία λιγότερων σημείων από τον ελάχιστο αριθμό που καθορίστηκε πιο πάνω.

##### Μέγεθος παράθεσης κρυφής μνήμης

Αυτή είναι η ποσότητα της δεσμευμένης RAM του συστήματος για τα δεδομένα εικόνας GIMP. Εάν το GIMP απαιτεί περισσότερη μνήμη από αυτό, ξεκινά με εναλλαγή στο δίσκο, που μπορεί σε κάποιες περιπτώσεις να προκαλέσει δραματική επιβράδυνση. Σας δίνεται η ευκαιρία να ορίσετε αυτό τον αριθμό όταν εγκαθιστάτε το GIMP, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε εδώ. Δείτε [☒Ορισμός της παράθεσης κρυφής μνήμης](#) για περισσότερες πληροφορίες.

#### Μέγιστο μέγεθος νέας εικόνας

Αυτός δεν είναι δύσκολος περιορισμός: εάν προσπαθήσετε να δημιουργήσετε μια νέα εικόνα μεγαλύτερη από το καθορισμένο μέγεθος, σας ζητείται επιβεβαίωση εάν πραγματικά το επιθυμείτε. Αυτό γίνεται για να αποφύγετε την τυχαία δημιουργία εικόνων πολύ μεγαλύτερων από την πρόθεσή σας, που μπορεί ή να καταρρεύσει το GIMP ή να προκαλέσει πολλή αργή απόκριση.

#### Αριθμός επεξεργασιών για χρήση

Προεπιλογή είναι ένα. Ο υπολογιστής σας μπορεί να έχει περισσότερους από έναν επεξεργαστές.

### Επιτάχυνση υλικού

---

#### Χρήση OpenCL

OpenCL is an acronym for Open Computing Language (see [☒Wikipedia](#)). This option, checked by default, improves the management of relations between the CPU and the graphic processing unit (GPU).

### Μικρογραφίες εικόνων

---

#### Μέγεθος μικρογραφιών

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να ορίσετε το μέγεθος των εμφανιζόμενων μικρογραφιών στον διάλογο ανοίγματος αρχείου (και επίσης αποθήκευσης για πιθανή χρήση από άλλα προγράμματα). Οι επιλογές είναι «Χωρίς μικρογραφίες», «Κανονική (128x128)» και «Μεγάλη (256x256)».

#### Μέγιστο μέγεθος αρχείου για μικρογραφίες

Εάν ένα αρχείο εικόνας είναι μεγαλύτερο από το καθορισμένο μέγιστο μέγεθος, το GIMP δεν θα δημιουργήσει μικρογραφία του. Αυτές οι επιλογές σας επιτρέπουν να αποφύγετε μικρογραφίες υπερβολικά μεγάλων αρχείων που θα έκαναν το GIMP να σέρνεται.

### Ιστορικό εγγράφου

---



#### Διατήρηση εγγραφής χρησιμοποιημένων αρχείων στη λίστα πρόσφατων εγγράφων

Όταν σημειωθεί, τα αρχεία που ανοίξατε θα αποθηκευτούν στο ιστορικό εγγράφων. Μπορείτε να προσπελάσετε τη λίστα των αρχείων με το [☒Διάλογο ιστορικού εγγράφων](#) από τη γραμμή μενού της εικόνας: **Αρχείο** → **Άνοιγμα πρόσφατων** → **Ιστορικό εγγράφων**.

## 1.3. Διαχείριση χρώματος

---


## Σχήμα 12.3. Προτιμήσεις διαχείρισης χρώματος

Διαχείριση χρωμάτων 	
Κατάσταση λειτουργίας:	Οθόνη με διαχείριση χρωμάτων
Κατατομή RGB:	Χωρίς
Κατατομή CMYK:	Χωρίς
Κατατομή οθόνης:	Χωρίς
	<input type="checkbox"/> Δοκιμάστε τη χρήση κατατομής οθόνης συστήματος
Εμφάνιση απόδοσης στόχου:	Αντίληψη
Κατατομή προσομοίωσης εκτύπωσης:	Χωρίς
Απόδοση στόχου προσομοίωσης εκτύπωσης:	Αντίληψη
	<input type="checkbox"/> Σήμανση χρωμάτων εκτός φάσματος 
Συμπεριφορά ανοίγματος αρχείου:	Ερώτηση

### 1.3.1. Επιλογές

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τη διαχείριση χρώματος GIMP.

Μερικές από τις επιλογές σας επιτρέπουν να διαλέξετε μια χρωματική κατατομή από ένα μενού. Εάν η επιθυμητή κατατομή δεν είναι ακόμα στο μενού, μπορείτε να την προσθέσετε με κλικ στο στοιχείο επιλογή χρωματικής κατατομής από δίσκο...


 Υπόδειξη

Αρχεία που περιέχουν χρωματικές κατατομές είναι εύκολα αναγνωρίσιμα από την κατάληξη τους `.icc`. Επιπρόσθετα αποθηκεύονται συνήθως όλες μαζί σε μερικά μόνο μέρη. Εάν τρέχετε το GIMP σε Mac OS X, δοκιμάστε `/Library/ColorSync/Profiles/` και `Library/Printers/[manufacturer]/Profiles`.

#### Κατάσταση εμφάνισης εικόνας

Χρησιμοποιώντας αυτήν την επιλογή μπορείτε να αποφασίσετε πώς λειτουργεί η διαχείριση χρώματος του GIMP. Υπάρχουν τρεις καταστάσεις επιλογής:

- **Χωρίς διαχείριση χρώματος:** επιλέγοντας αυτό κλείνει ολότελα η διαχείριση χρώματος στο GIMP.
- **Εμφάνιση διαχείρισης χρώματος:** με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη διαχείριση χρώματος του GIMP για να δώσει μια πλήρως διορθωμένη εμφάνιση των εικόνων σύμφωνα με τη δοσμένη κατατομή χρώματος για την εμφάνιση.
- **Προσομοίωση εκτύπωσης:** επιλέγοντας αυτό, ενεργοποιείτε τη διαχείριση χρώματος GIMP όχι μόνο στην εφαρμογή της κατατομής εμφάνισης, αλλά επίσης στην κατατομή (προφίλ) προσομοίωσης επιλεγμένου εκτυπωτή. Έτσι, μπορείτε να προεπισκοπήσετε τα αποτελέσματα χρώματος μιας εκτύπωσης με αυτόν τον εκτυπωτή.

 Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε, ότι η διαχείριση χρώματος GIMP χρησιμοποιείται για βελτίωση της εμφάνισης των εικόνων και η ενσωμάτωση κατατομών μόνο σε αρχεία εικόνας. Ειδικά οι επιλογές που διαλέγετε σε αυτό το διάλογο δεν χρησιμοποιούνται με κανένα τρόπο για εκτύπωση μέσα από το GIMP. Αυτό επειδή η εκτύπωση είναι μια ειδική εργασία που γίνεται από μια πιο ειδικευμένη μηχανή εκτύπωσης που δεν είναι μέρος του GIMP.

## Εμφάνιση διαχείρισης χρώματος

### Κατατομή οθόνης

- **Καμία**: Το GIMP χρησιμοποιεί την χρωματομετρική κατατομή της οθόνης σας.
- **Επιλογή χρωματικής κατατομής από δίσκο**: εάν έχετε έναν.
- **Δοκιμάστε τη χρήση της κατατομής οθόνης του συστήματος**: Εάν επιλεγεί, το GIMP θα προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει την παρεχόμενη χρωματική κατατομή από τον χειριστή παραθύρων του συστήματος. Αλλιώς, χρησιμοποιείται η ρυθμισμένη κατατομή (προφίλ) της οθόνης.

### Στόχος απόδοσης

- Αυτή η επιλογή ασχολείται με την μετατροπή των χρωμάτων από τον χρωματικό χώρο της εικόνας σας στη συσκευή εμφάνισής σας. Υπάρχουν τέσσερις διαθέσιμες καταστάσεις: «διαισθητική», «σχετική χρωματομετρική», «κορεσμός» και «απόλυτη χρωματομετρική».

Η σχετική χρωματομετρική είναι συνήθως η βέλτιστη επιλογή (προεπιλογή). Εκτός και χρησιμοποιείτε κατατομή οθόνης LUT (οι περισσότερες κατατομές οθόνης είναι πίνακες), η επιλογή διαισθητικού στόχου σας δίνει στην πραγματικότητα σχετική χρωματομετρική.

### Χρήση μαύρου σημείου αντιστάθμισης

- Αυτή η επιλογή είναι επιλεγμένη από προεπιλογή. Χρησιμοποιήστε την αντιστάθμιση μαύρου σημείου εκτός και έχετε κάποιον αντίθετο λόγο.

### Βελτιστοποίηση εμφάνισης εικόνας για:

- Δύο επιλογές: **Ταχύτητα** και **Ακρίβεια/Πιστότητα χρώματος**. Η «ταχύτητα» είναι ενεργοποιημένη από προεπιλογή. Εάν δεν είναι, η εμφάνιση της εικόνας μπορεί να είναι καλύτερη σε βάρος της ταχύτητας.

## Προσομοίωση εκτύπωσης

Η προσομοίωση εκτύπωσης είναι μηχανισμός που σας επιτρέπει να δείτε στην οθόνη σας πώς θα φαίνεται η εκτύπωση στο χαρτί. Πιο γενικά, είναι προσομοίωση εκτύπωσης από τον χρωματικό χώρο της εικόνας σας σε έναν άλλο χρωματικό χώρο (εκτυπωτή ή άλλη συσκευή εξόδου).

### Κατατομή προσομοίωσης εκτύπωσης

**Καμία** είναι η προεπιλογή. Ο πτυσσόμενος κατάλογος προσφέρει τη δυνατότητα **Επιλογή χρωματικής κατατομής από δίσκο...**

**Στόχος απόδοσης** Όπως παραπάνω, τέσσερις καταστάσεις: «διαισθητική», «σχετική χρωματομετρική», «κορεσμός» και «απόλυτη χρωματομετρική». Δοκιμάστε τα όλα και επιλέξτε αυτό που φαίνεται καλύτερα.

### Χρήση μαύρου σημείου αντιστάθμισης

Δοκιμάστε με και χωρίς αντιστάθμιση μαύρου σημείου και επιλέξτε τι φαίνεται καλύτερα.

## Βελτιστοποίηση προσομοίωσης εκτύπωσης για:

Δύο επιλογές: Ταχύτητα και Ακρίβεια/Χρωματική πιστότητα. Η «Ταχύτητα» είναι ενεργοποιημένη από προεπιλογή. Εάν δεν είναι, η προσομοίωση εκτύπωσης μπορεί να είναι καλύτερη σε βάρος της ταχύτητας.

### Περιγραφή χρωμάτων φάσματος

Όταν αυτό το πλαίσιο είναι σημειωμένο, η προσομοίωση εκτύπωσης θα σημειώσει χρώμα που δεν αντιπροσωπεύεται στον χρωματικό χώρο του στόχου. Στα δεξιά, ένα έγχρωμο πλήκτρο, όταν πατηθεί, ανοίγει έναν επιλογέα χρώματος για να επιλέξετε το επιθυμητό χρώμα.

## Προτιμώμενες κατατομές (προφίλ)

### Κατατομή RGB

Προεπιλογή είναι «καμία» και χρησιμοποιείται η ενσωματωμένη κατατομή (προφίλ) RGB. Μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη κατατομή χρωματικού χώρου εργασίας από τον δίσκο: θα υπάρχει δίπλα στην ενσωματωμένη κατατομή όταν μπορεί να επιλεγεί μια χρωματική κατατομή.

### Κατατομή (προφίλ) γκριζας κλίμακας

Προεπιλογή είναι «Καμία» και χρησιμοποιείται η ενσωματωμένη κατατομή (προφίλ) γκριζας κλίμακας. Μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη κατατομή χρωματικού χώρου εργασίας γκριζας κλίμακας από τον δίσκο: θα υπάρχει δίπλα στην ενσωματωμένη κατατομή όταν επιλέγεται μια χρωματική κατατομή.

### Κατατομή (προφίλ) CMYK

Προεπιλογή είναι «Καμία». Μπορείτε να επιλέξετε μια κατατομή χρωματικού χώρου εργασίας CMYK από τον δίσκο για να μετατρέψετε το RGB σε CMYK.

## Πολιτικές

### Συμπεριφορά ανοίγματος αρχείου

Προεπιλογή είναι «Ερώτηση τι να γίνει». Μπορείτε επίσης να επιλέξετε «Διατήρηση ενσωματωμένης κατατομής» ή «Μετατροπή στην προτιμώμενη χρωματική κατατομή RGB» για να δείξετε πώς θα αντιμετωπιστούν οι ενσωματωμένες χρωματικές κατατομές κατά το άνοιγμα αρχείου εικόνας.



#### Σημείωση

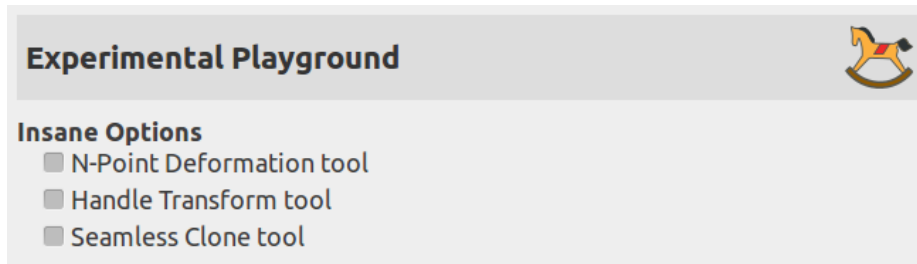
Για περισσότερες εξηγήσεις:

- Οι κατατομές ICC εξηγούνται στη Wikipedia [\[WKPD-ICC\]](#).
- Δείτε το σχέδιο OpenICC ([\[OPENICC\]](#)) όπου το GIMP και άλλα μεγάλα ονόματα της ελεύθερης πληροφόρησης συμμετέχουν.

Πολλές κατατομές για φόρτωση από τον ιστό:

- Ο χώρος εργασίας ICC sRGB: ICCsRGB™ [\[ICCsRGB\]](#)
- Ο χώρος εργασίας Microsoft sRGB: MsRGB™ [\[MsRGB\]](#)
- Ο χώρος εργασίας Adobe RGB98: Adobe RGB (1998)™ [\[AdobeRGB\]](#)
- Κατατομές ECI (European Color Initiative): ECI™ [\[ECI\]](#)

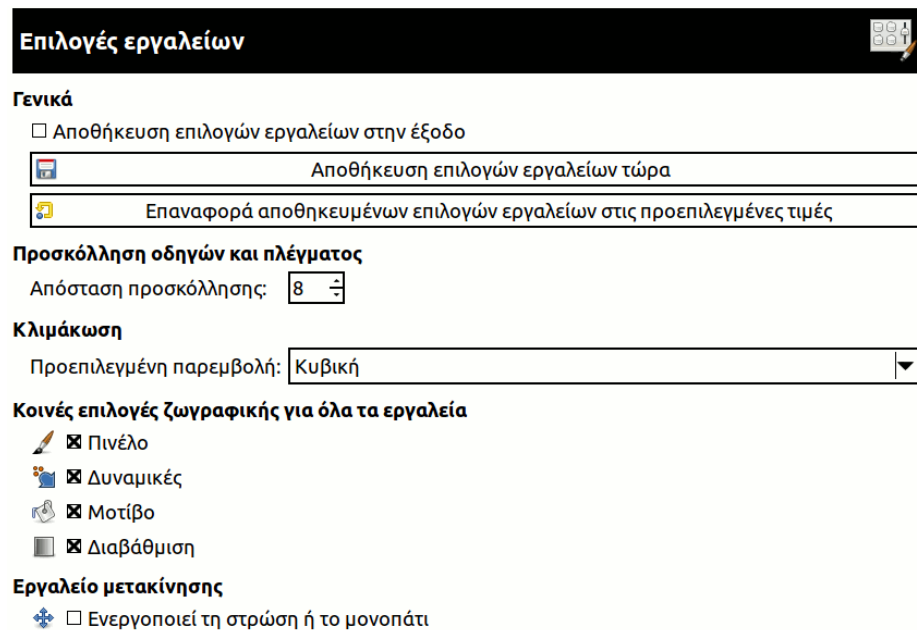
## Σχήμα 12.4. Επιλογές Insane (τρελό)



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να επιλέξετε κάποια πειραματικά εργαλεία.

## 1.5. Επιλογές εργαλείου

### Σχήμα 12.5. Προτιμήσεις επιλογών εργαλείου



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε πολλές όψεις της συμπεριφοράς των εργαλείων.

### 1.5.1. Επιλογές

#### Γενικά

Αποθήκευση επιλογών εργαλείου στην έξοδο

Αυτονόητο

## Αποθήκευση επιλογών εργαλείου τώρα

Αυτονόητο

## Επαναφορά αποθηκευμένων επιλογών εργαλείου στις προεπιλεγμένες τιμές

Αυτονόητο

## Κλιμάκωση

---

### Προεπιλεγμένη παρεμβολή

Όταν κλιμακώνεις κάτι, κάθε εικονοστοιχείο στο αποτέλεσμα υπολογίζεται με [παρεμβολή](#) μερικών εικονοστοιχείων στην πηγή. Αυτή η επιλογή καθορίζει την προεπιλεγμένη μέθοδο παρεμβολής: μπορεί πάντοτε να αλλαχθεί, όμως, στο διάλογο επιλογών εργαλείου.

Υπάρχουν τέσσερις επιλογές:

#### Καμία

Αυτή είναι η πιο γρήγορη μέθοδος, αλλά είναι αρκετά απότομη: θα πρέπει να σκεφτείτε τη χρήση της μόνο εάν ο υπολογιστής σας έχει πολύ σοβαρά προβλήματα ταχύτητας.

#### Γραμμική

Αυτό ήταν η προεπιλογή και είναι αρκετά καλή για τους περισσότερους σκοπούς.

#### Κυβική

Αυτή είναι η καλύτερη επιλογή (αν και μπορεί στην πραγματικότητα να φαίνεται χειρότερη από τη γραμμική σε μερικούς τύπους εικόνων), αλλά επίσης και η πιο αργή. Από το GIMP 2.6, αυτή η μέθοδος είναι η προεπιλογή.

#### NoHalo

Αυτή η μέθοδος εκτελεί υψηλής ποιότητας παρεμβολή. Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο NoHalo όταν ελαττώνεται μια εικόνα σε λιγότερο από το μισό του αρχικού μεγέθους.

#### LoHalo

Αυτή η μέθοδος εκτελεί υψηλής ποιότητας παρεμβολή. Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο LoHalo όταν δεν μειώνετε το μέγεθος πολύ (περιστροφή, στρέβλωση).

## Κοινές επιλογές ζωγραφικής μεταξύ εργαλείων

---

### Πινέλο, δυναμικές, μοτίβο, διαβάθμιση

Μπορείτε να αποφασίσετε εδώ, εάν αλλάζοντας το πινέλο κλ για ένα εργαλείο θα προκαλέσει το καινούργιο στοιχείο να χρησιμοποιηθεί για όλα τα εργαλεία, ή εάν κάθε ατομικό εργαλείο (μολύβι, πινέλο, αερογράφος, κλ) θα πρέπει να θυμάται το στοιχείο που χρησιμοποιήθηκε τελευταία για αυτό ειδικά.

## Εργαλείο μετακίνησης

---

### Ορισμός στρώσης ή μονοπατιού ως ενεργού

Μπορείτε να αποφασίσετε εδώ εάν αλλάζοντας την τρέχουσα στρώση ή μονοπάτι, τι θα συμβεί όταν χρησιμοποιείτε το εργαλείο μετακίνησης και χωρίς πάτημα κανενός πλήκτρου.

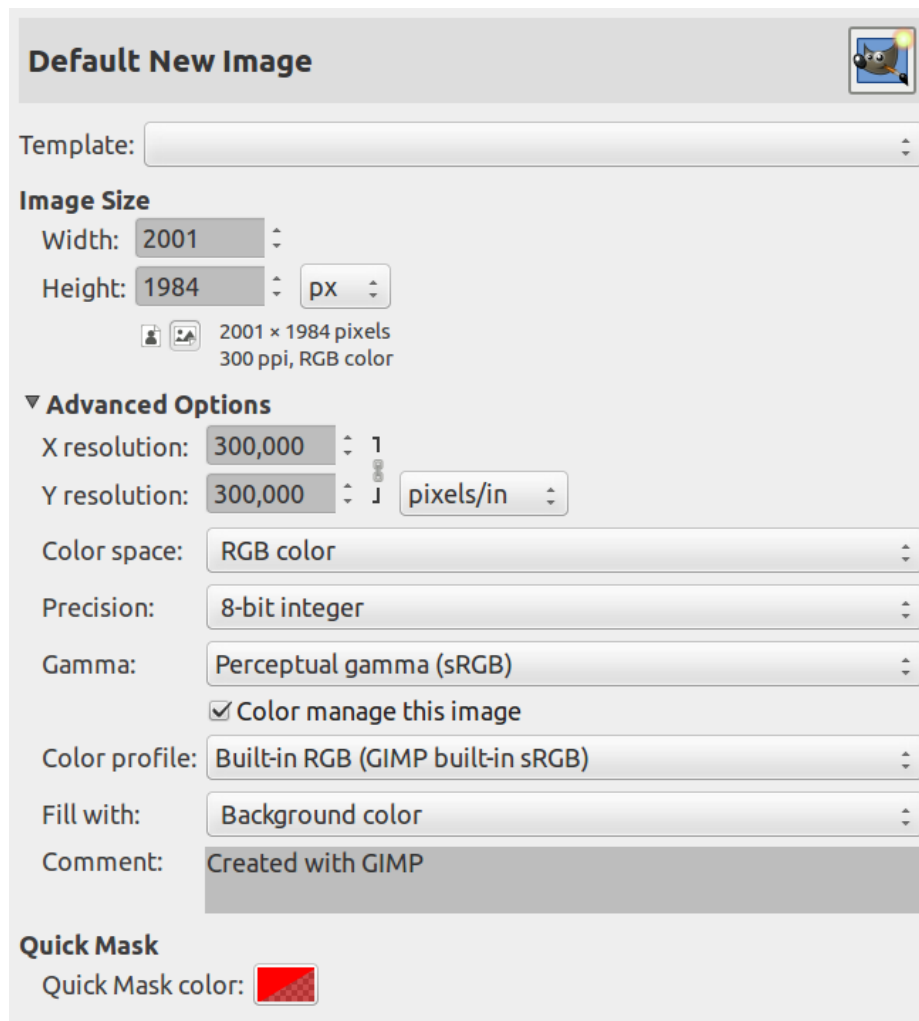
## 1.6. Προτιμήσεις προεπιλεγμένης εικόνας

---



## Σχήμα 12.6. Προτιμήσεις προεπιλεγμένης νέας εικόνας

---



Αυτή η καρτέλα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις για το διάλογο νέας εικόνας. Δείτε την ενότητα [☒ διάλογος νέας εικόνας](#) για εξήγηση της σημασίας κάθε τιμής.

## 1.7. Πλέγμα προεπιλεγμένης εικόνας

---

## Σχήμα 12.7. Προτιμήσεις προεπιλεγμένου πλέγματος

**Προεπιλεγμένο πλέγμα εικόνας**

**Εμφάνιση**

Τεχνοτροπία γραμμής: Συνεχόμενη

Χρώμα προσκηνίου:  

Χρώμα παρασκηνίου:  

**Διάκενο**

Πλάτος	Ύψος	Εικονοστοιχεία
10	10	
0,139	0,139	in

**Αντιστάθμιση**

Πλάτος	Ύψος	Εικονοστοιχεία
0	0	
0,000	0,000	in

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τις προεπιλεγμένες ιδιότητες πλέγματος του GIMP, που μπορούν να εναλλαχτούν ενεργό ή ανενεργό χρησιμοποιώντας Προβολή → Εμφάνιση πλέγματος από το μενού εικόνας. Οι ρυθμίσεις εδώ ταιριάζουν με αυτές στο διάλογο τροποποίησης πλέγματος εικόνας, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επαναδιαμόρφωση του πλέγματος μιας υπάρχουσας εικόνας, επιλέγοντας Εικόνα → Διαμόρφωση πλέγματος από το μενού εικόνας. Δείτε την ενότητα [«Διάλογος διαμόρφωσης πλέγματος»](#) για πληροφορίες για τη σημασία κάθε ρύθμισης.

## 1.8. Διεπαφή

## Σχήμα 12.8. Συνδυασμένες προτιμήσεις διεπαφής

**Διεπαφή χρήστη**

**Γλώσσα**  
Γλώσσα συστήματος

**Προεπισκοπήσεις**  
 Ενεργοποίηση προεπισκοπήσεων στρώσεων και καναλιών  
Προεπιλεγμένο μέγεθος προεπισκοπήσεων στρώσεων και καναλιών: Μεσαίο  
Μέγεθος προεπισκοπήσεων περιήγησης: Μεσαίο

**Συντομεύσεις πληκτρολογίου**  
 Δυναμικές συντομεύσεις πληκτρολογίου  
Ρύθμιση συντομεύσεων πληκτρολογίου...  
 Αποθήκευση συντομεύσεων πληκτρολογίου στην έξοδο  
Αποθήκευση συντομεύσεων πληκτρολογίου τώρα  
Επαναφορά προεπιλεγμένων συντομεύσεων πληκτρολογίου  
Αφαίρεση όλων των συντομεύσεων πληκτρολογίου

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τις συντομεύσεις γλώσσας, προεπισκοπήσεις στρώσης/καναλιού και πληκτρολογίου.

## Επιλογές

### Γλώσσα

Η προεπιλεγμένη γλώσσα του GIMP είναι αυτή ντου συστήματος. Μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη γλώσσα στην πτυσσόμενη λίστα. Πρέπει να ξεκινήσετε το GIMP ξανά για να ενεργοποιήσετε αυτή την αλλαγή. Παρακαλώ δείτε το [Τμήμα 1.2. «Γλώσσα»](#).

### Προεπισκοπήσεις

Από προεπιλογή, το GIMP εμφανίζει μικροσκοπικές προεπισκοπήσεις των περιεχομένων των στρώσεων και καναλιών σε πολλές θέσεις, συμπεριλαμβανομένου του διαλόγου στρώσεων. Εάν για κάποιο λόγο θα προτιμούσατε να τα απενεργοποιήσετε, μπορείτε να το κάνετε αποεπιλέγοντας **Ενεργοποίηση προεπισκοπήσεων στρώσης και καναλιού**. Εάν θέλετε οι προεπισκοπήσεις να εμφανίζονται, μπορείτε να προσαρμόσετε τα μεγέθη τους χρησιμοποιώντας τα μενού για **Προεπιλεγμένο μέγεθος προεπισκόπησης στρώσης και καναλιού** και **Μέγεθος προεπισκόπησης περιήγησης**.

Μπορείτε επίσης να αναπροσαρμόσετε το **Αναίρεση μεγέθους προεπισκόπησης** και το **Μέγεθος προεπισκόπησης περιήγησης**.

### Συντομεύσεις πληκτρολογίου

Οποιοδήποτε στοιχείο μενού μπορεί να ενεργοποιηθεί κρατώντας πατημένο **Alt** και πιέζοντας μια σειρά πλήκτρων. Κανονικά, το συνδεδεμένο πλήκτρο με κάθε είσοδο μενού εμφανίζεται ως υπογραμμισμένο γράμμα στο κείμενο, αποκαλούμενο *επιταχυντής*. Εάν για κάποιο λόγο θα προτιμούσατε οι υπογραμμίσεις να φύγουν (ίσως επειδή θεωρείτε ότι είναι άσχημες και δεν τις χρησιμοποιείται), τότε μπορείτε να το κάνετε αποεπιλέγοντας **Εμφάνιση μνημονικών μενού**.

Το GIMP μπορεί να σας δώσει την δυνατότητα να δημιουργήσετε συντομεύσεις πληκτρολογίου (συνδυασμοί πλήκτρων που ενεργοποιούν μια είσοδο μενού) δυναμικά, πατώντας τα πλήκτρα ενώ ο

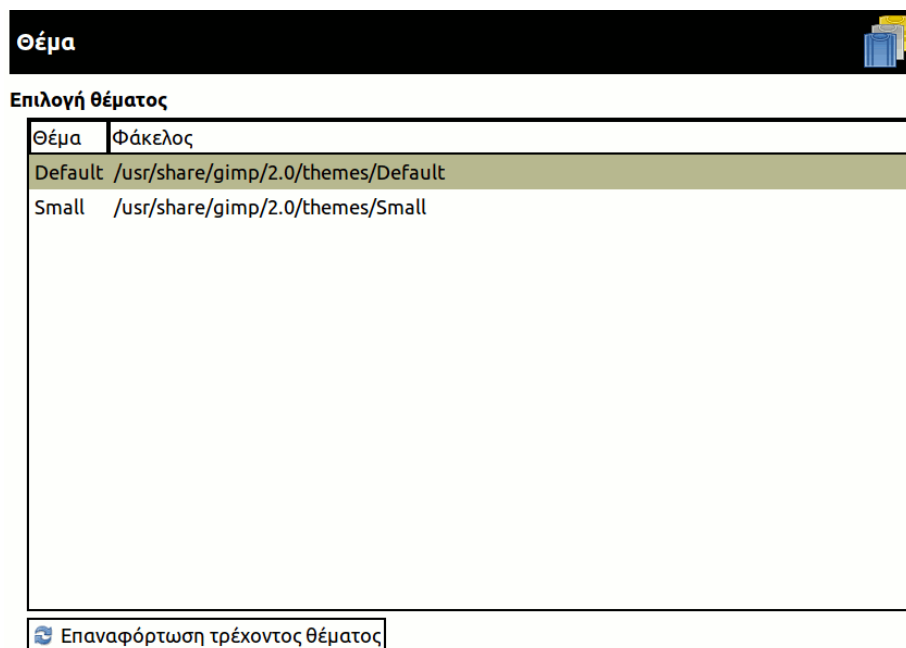
δείκτης υπερίπταται πάνω από την επιθυμητή είσοδο μενού. Όμως, αυτή η δυνατότητα είναι απενεργοποιημένη από προεπιλογή, επειδή μπορεί να οδηγήσει τους αρχάριους χρήστες σε τυχαία αντικατάσταση των τυπικών συντομεύσεων πληκτρολογίου. Εάν θέλετε να το ενεργοποιήσετε, σημειώστε εδώ [Χρήση δυναμικών συντομεύσεων πληκτρολογίου](#).

Πατώντας το κουμπί για Ρύθμιση συντομεύσεων πληκτρολογίου εμφανίζεται ο επιλογέας συντομεύσεων, που σας δίνει μια γραφική διεπαφή για επιλογή στοιχείων μενού και απόδοση συντομεύσεων σε αυτά.

Εάν αλλάξετε συντομεύσεις, θα θέλετε προφανώς οι αλλαγές σας να συνεχίσουν να εφαρμόζονται σε μελλοντικές συνεδρίες του GIMP. Εάν όχι, αποεπιλέξτε [Αποθήκευση συντομεύσεων πληκτρολογίου κατά την έξοδο](#). Αλλά να το θυμόμαστε, γιατί ίσως να απογοητευτείτε αργότερα. Εάν δεν θέλετε να αποθηκεύσετε συντομεύσεις κατά την έξοδο κάθε συνεδρίας, μπορείτε να αποθηκεύσετε τις τρέχουσες ρυθμίσεις οποιαδήποτε στιγμή χρησιμοποιώντας το πλήκτρο [Αποθήκευση συντομεύσεων πληκτρολογίου τώρα](#) και θα εφαρμοστούν στις επόμενες συνεδρίες. Εάν αποφασίσετε ότι πήρατε μερικές κακές αποφάσεις για τις συντομεύσεις, μπορείτε να τις επαναφέρετε στην αρχική τους κατάσταση πατώντας [Επαναφορά αποθηκευμένων συντομεύσεων πληκτρολογίου στις προεπιλεγμένες τιμές](#). Μια νέα δυνατότητα: [Αφαίρεση όλων των συντομεύσεων πληκτρολογίου](#).

## 1.9. Θέμα

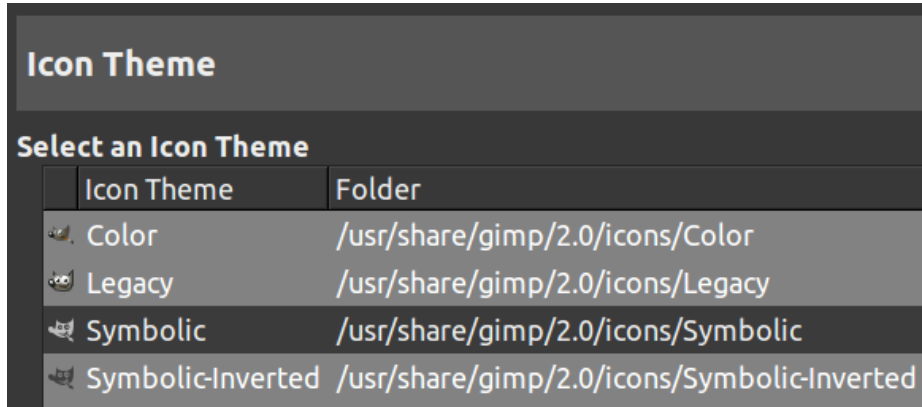
Σχήμα 12.9. Προτιμήσεις θέματος



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα θέμα, που προσδιορίζει πολλές όψεις της εμφάνισης της διεπαφής χρήστη του GIMP. Πατώντας σε ένα θέμα στη λίστα προκαλεί την άμεση εφαρμογή, έτσι είναι εύκολο να δείτε το αποτέλεσμα και να αλλάξετε τη γνώμη σας εάν δεν σας αρέσει.

## 1.10. Θέμα

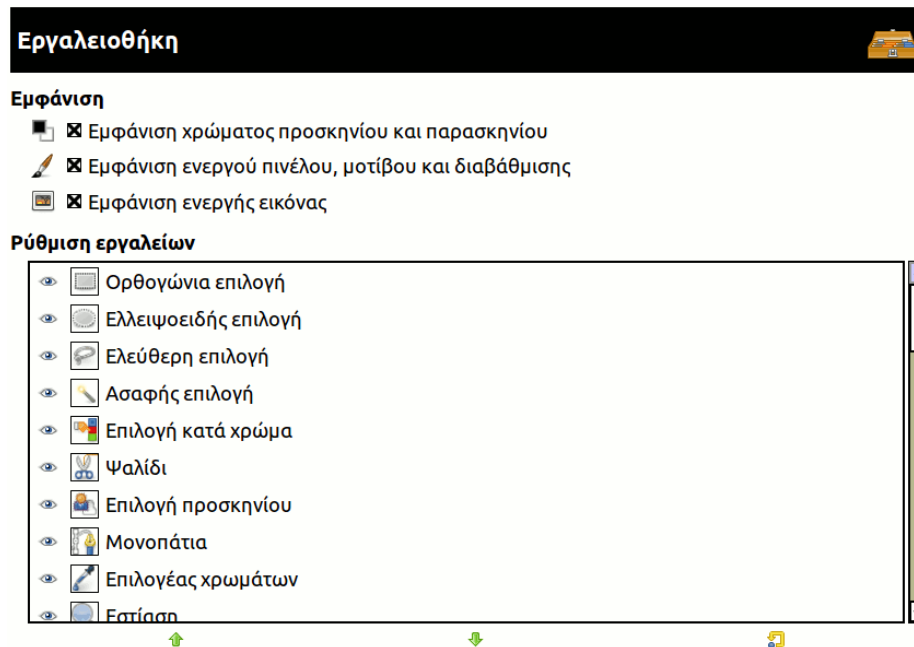
Σχήμα 12.10. Προτιμήσεις θέματος εικονιδίου



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα θέμα για τα εικονίδια της διεπαφής χρήστη του GIMP. Δοκιμάστε τα: θα δείτε το αποτέλεσμα αμέσως στον διάλογο προτιμήσεων.

## 1.11. Εργαλειοθήκη

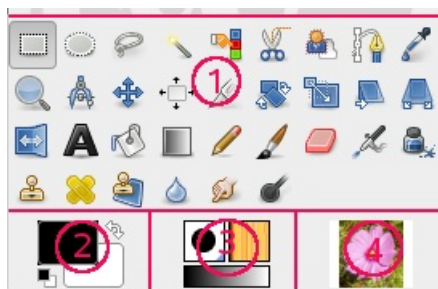
Σχήμα 12.11. Προτιμήσεις εργαλειοθήκης



### 1.11.1. Επιλογές

## Σχήμα 12.12. Προεπιλεγμένη εμφάνιση εργαλειοθήκης

---



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε την εμφάνιση της εργαλειοθήκης, αποφασίζοντας εάν οι τρεις περιοχές «πληροφορίας περιεχομένου» πρέπει να εμφανίζονται στον πυθμένα.

### Εμφάνιση

---

#### Προβολή χρωμάτων προσκηγίου και παρασκηγίου

Ελέγχει εάν το χρώμα περιοχής στα αριστερά (2) εμφανίζεται στην εργαλειοθήκη.

#### Προβολή ενεργού πινέλου, μοτίβου και διαβάθμισης

Ελέγχει εάν η περιοχή στο κέντρο (3), με τα εικονίδια πινέλου, μοτίβου και διαβάθμισης, εμφανίζεται στην εργαλειοθήκη.

#### Προβολή ενεργής εικόνας

Ελέγχει εάν η προεπισκόπηση της τρέχουσας ενεργής εικόνας εμφανίζεται στα δεξιά (4).

### Ρύθμιση εργαλείων

---

Σε αυτή τη λίστα, τα εργαλεία με μάτι είναι παρόντα στην εργαλειοθήκη. Από προεπιλογή, τα εργαλεία χρώματος δεν έχουν μάτι: μπορείτε να τα προσθέσετε στην εργαλειοθήκη με κλικ στο αντίστοιχο πλαίσιο ελέγχου.

Μπορείτε επίσης να ταξινομήσετε τα εργαλεία κατά προτεραιότητα χρησιμοποιώντας τα κουμπιά πάνω και κάτω βέλους στον πάτο του διαλόγου.

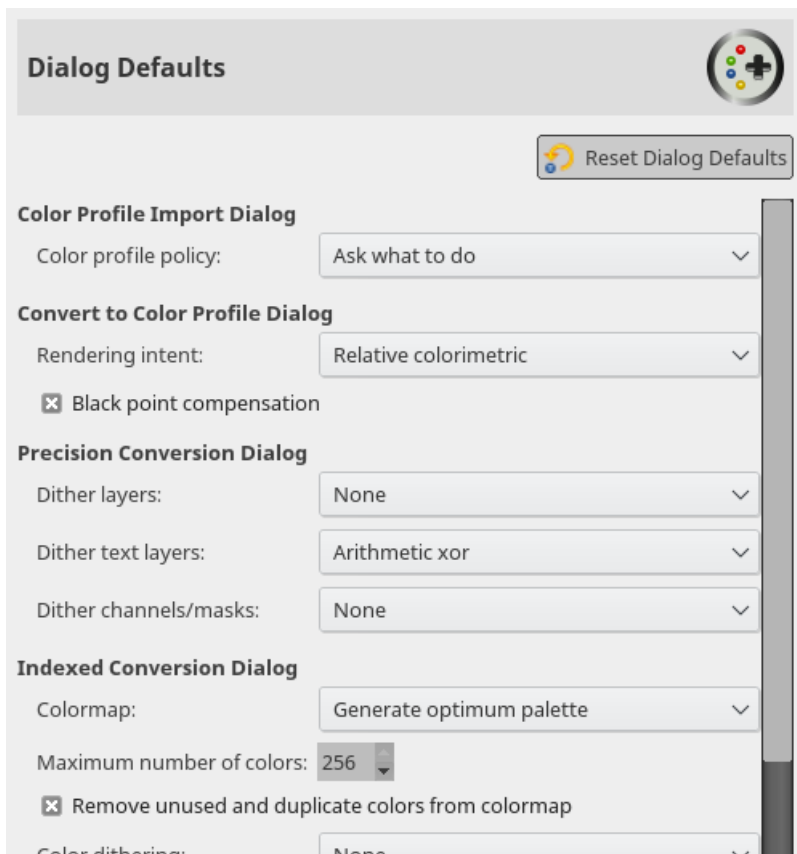
Αυτή η επιλογή αντικαθιστά το διάλογο εργαλείων των προηγούμενων εκδόσεων του GIMP.

## 1.12. Προεπειλογές διαλόγων

---

## Σχήμα 12.13. Προεπιλογή διαλόγου

---



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τις προεπιλεγμένες παραμέτρους των διαλόγων.

## 1.13. Σύστημα βοήθειας

---

## Σχήμα 12.14. Προτιμήσεις συστήματος βοήθειας

### Σύστημα βοήθειας



#### Γενικά

- Εμφάνιση συμβουλών εργαλείων
- Εμφάνιση κουμπιών βοήθειας

Εγχειρίδιο χρήσης:

Χρήση εγκατεστημένης έκδοσης

Υπάρχει τοπική εγκατάσταση του εγχειριδίου χρήστη.

#### Περιηγητής βοήθειας

Περιηγητής βοήθειας για χρήση: Περιηγητής διαδικτύου

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τη συμπεριφορά του συστήματος βοήθειας GIMP

## 1.13.1. Επιλογές

### Γενικά

#### Εμφάνιση συμβουλών εργαλείου

Συμβουλές εργαλείων είναι μικρές αναδυόμενες βοήθειες που εμφανίζονται όταν ο δείκτης υπερίπταται για μια στιγμή πάνω από κάποιο στοιχείο της διεπαφής, όπως ένα κουμπί ή εικονίδιο. Μερικές φορές εξηγούν τι κάνει το στοιχείο, μερικές φορές σας δίνουν υποδείξεις για μη προφανείς τρόπους χρήσης τους. Εάν τις βρίσκεται υπερβολικά ενοχλητικές, μπορείτε να τις απενεργοποιήσετε αποεπιλέγοντας αυτήν την επιλογή. Σας συνιστούμε όμως να τις αφήσετε εκτός και είσαστε ένας πολύ προχωρημένος χρήστης.

#### Εμφάνιση κουμπιών βοήθειας

Αυτή η επιλογή ελέγχει εάν τα κουμπιά βοήθειας εμφανίζονται σε κάθε διάλογο εργαλείου, που ίσως χρησιμοποιείται εναλλακτικά για κλήση του συστήματος βοήθειας.

#### Εγχειρίδιο χρήσης

Αυτή η αναδυόμενη λίστα σας επιτρέπει να επιλέξετε μεταξύ **Χρήση εγκατεστημένης έκδοσης** και **Χρήση διαδικτυακής έκδοσης**. Δείτε [Τμήμα 12.2, «Βοήθεια»](#).

### Περιηγητής βοήθειας

#### Περιηγητής βοήθειας για χρήση

Η βοήθεια του GIMP παρέχεται με τη μορφή αρχείων HTML, δηλαδή ιστοσελίδων. Μπορείτε να τις δείτε χρησιμοποιώντας έναν ειδικό περιηγητή βοήθειας που έρχεται με το GIMP, ή έναν περιηγητή ιστού της επιλογής σας. Εδώ διαλέγετε ποια επιλογή θα χρησιμοποιήσετε. Επειδή οι σελίδες βοήθειας ελέγχθηκαν προσεκτικά για βέβαιη καλή συνεργασία με τον περιηγητή GIMP, ενώ άλλοι περιηγητές ιστού ποικίλουν κάπως στην υποστήριξη των χαρακτηριστικών, η ασφαλέστερη επιλογή είναι η χρήση του εσωτερικού περιηγητή· αλλά στην πραγματικότητα οποιοσδήποτε σύγχρονος περιηγητής ιστού θα είναι εντάξει.



Σημείωση



Σημειώστε ότι ο περιηγητής βοήθειας GIMP δεν είναι διαθέσιμος σε όλα τα λειτουργικά. Αν λείπει, αυτή η επιλογή είναι κρυφή και ο τυπικός περιηγητής ιστού θα χρησιμοποιηθεί για την πρόσβαση στις σελίδες βοήθειας.

## Αναζήτηση ενέργειας

---

### Μέγιστο μέγεθος ιστορικού

Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 100 (0-1000) στοιχεία στο ιστορικό.

### Εμφάνιση μη διαθέσιμων ενεργειών

Όταν αυτό το πλαίσιο ελέγχου είναι ενεργοποιημένο, μια αναζήτηση ενεργειών θα επιστρέψει επίσης τις ανενεργές ενέργειες.

### Καθαρισμός ιστορικού ενεργειών

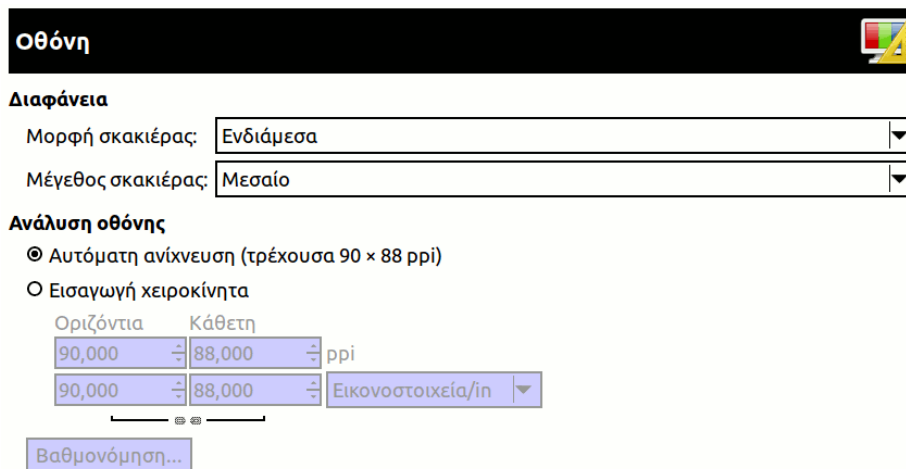
Αυτονόητο.

## 1.14. Εμφάνιση

---

### Σχήμα 12.15. Προτιμήσεις εμφάνισης

---



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τον τρόπο που διαφανή μέρη μιας εικόνας αναπαριστώνται και σας επιτρέπει την επαναβαθμονόμηση της ανάλυσης της οθόνης σας.

### 1.14.1. Επιλογές

---

#### Διαφάνεια

---

##### Τύπος διαφάνειας

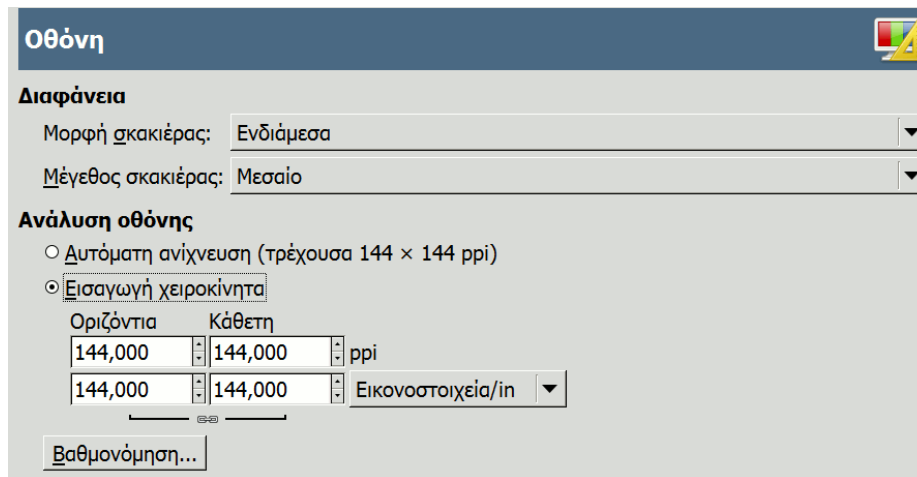
Από προεπιλογή, το GIMP υποδεικνύει διαφάνεια χρησιμοποιώντας ένα μοτίβο σκακιέρας με ελέγχους μεσαίου τόνου, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε εάν θέλετε, ή σε διαφορετικό τύπο σκακιέρας ή σε

συμπαγές μαύρο, άσπρο ή γκρι.

### Μέγεθος ελέγχου

Εδώ μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος των τετραγώνων στο χρησιμοποιούμενο μοτίβο σκακιέρας για να δείξετε διαφάνεια.

Σχήμα 12.16. Διάλογος βαθμονόμησης



### Ανάλυση οθόνης

Η ανάλυση οθόνης είναι ο λόγος των εικονοστοιχείων, οριζοντίως και καθέτως σε ίντσες. Έχετε τρεις τρόπους να προχωρήσετε εδώ:

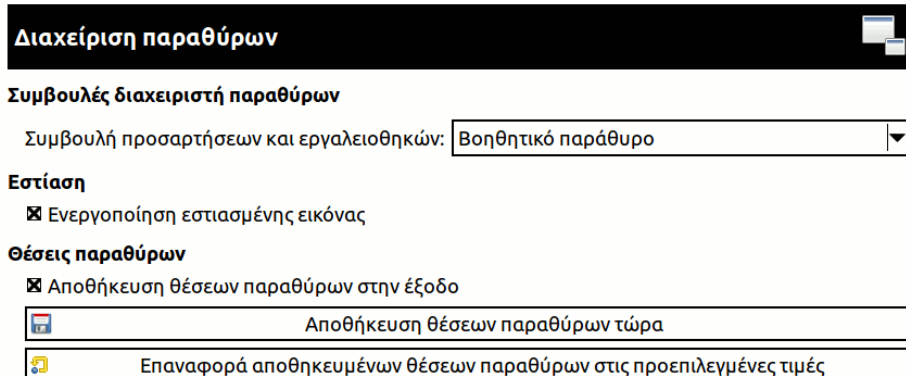
- Λήψη της ανάλυσης από το σύστημα παραθύρου. (πολύ εύκολο, προφανώς ανακριβές).
- Χειροκίνητος ορισμός
- Πίεση του πλήκτρου βαθμονόμησης.

### Διάλογος βαθμονόμησης

Η οθόνη ήταν εντυπωσιακά κλειστή όταν προσπάθησα το διάλογο βαθμονόμησης. Το «παιχνίδι βαθμονόμησης» είναι διασκεδαστικό. Θα χρειαστείτε ένα μαλακό χάρακα.

## 1.15. Διαχείριση παραθύρου

## Σχήμα 12.17. Προτιμήσεις διαχείρισης παραθύρου



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε τον τρόπο συμπεριφοράς των παραθύρων στο GIMP. Πρέπει να σημειώσετε ότι το GIMP δεν επεξεργάζεται παράθυρα άμεσα, αντίθετα στέλνει αιτήματα στο διαχειριστή παραθύρων (δηλαδή, στα Windows εάν τρέχετε Windows, στο Metacity εάν τρέχετε μια τυπική εγκατάσταση Gnome στο Linux, κλ.). Επειδή υπάρχουν πολλοί διαχειριστές παραθύρων και δεν συμπεριφέρονται όλοι τους καλά, δεν μπορεί να υπάρχει εγγύηση ότι οι περιγραφόμενες εδώ λειτουργίες θα δουλέψουν στην πραγματικότητα όπως περιγράφεται. Όμως, εάν χρησιμοποιείτε ένα σύγχρονο, σύμφωνο με τα πρότυπα διαχειριστή παραθύρων, πρέπει να το κάνει.

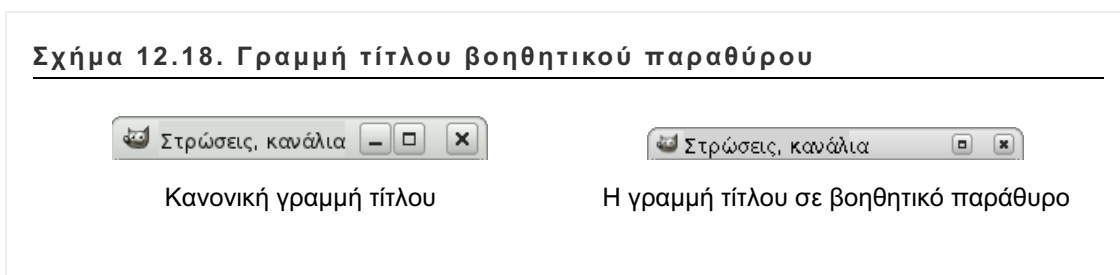
### 1.15.1. Επιλογές

#### Συμβουλές διαχειριστή παραθύρου

##### Συμβουλές τύπου παραθύρου για την εργαλειοθήκη και τις προσαρτήσεις

Οι επιλογές που κάνετε εδώ καθορίζουν τη συμπεριφορά εργαλειοθήκης και προσαρτήσεων που κρατούν διαλόγους. Έχετε τρεις πιθανότητες για αυτές:

- Εάν επιλέξετε **Κανονικό παράθυρο**, θα συμπεριφερθούν όπως οποιοδήποτε άλλο παράθυρο.
- Εάν επιλέξετε **Βοηθητικό παράθυρο**, το κουμπί μείωσης στη γραμμή τίτλου είναι απόν και οι προσαρτήσεις θα παραμείνουν μόνιμα στην οθόνη σας.



- Εάν επιλέξετε **Διατήρηση στην κορυφή**, θα κρατηθούν μπροστά από κάθε άλλο παράθυρο πάντοτε.

Σημειώστε ότι οι αλλαγές που κάνετε εδώ δεν θα λάβουν χώρα πριν την επόμενη φορά που ξεκινά το GIMP.

#### Εστίαση

## Ενεργοποίηση της εστιασμένης εικόνας

Κανονικά, όταν εστιάζετε ένα παράθυρο εικόνας (συνήθως υποδεικνυόμενο από μια αλλαγή στο χρώμα του πλαισίου), γίνεται η «ενεργή εικόνα» για το GIMP και συνεπώς ο σκοπός για οποιοσδήποτε ενέργειες σχετικές με την εικόνα εκτελείτε. Μερικοί άνθρωποι, όμως, προτιμούν να εγκαταστήσουν τους διαχειριστές παραθύρου έτσι ώστε οποιοδήποτε εισερχόμενο παράθυρο από το δείκτη να εστιάζεται αυτόματα. Εάν το κάνετε, μπορεί να βρείτε ότι αυτό είναι άβολο για εστιασμένες εικόνες να γίνονται αυτόματα ενεργές και ίσως είναι καλύτερο να ξεσημειώσετε αυτήν την επιλογή.

## Θέσεις παραθύρου

### Αποθήκευση θέσεων παραθύρου στην έξοδο

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, την επόμενη φορά που ξεκινάτε το GIMP, θα δείτε το ίδιο σύνολο παραθύρων διαλόγου, στις ίδιες θέσεις που καταλαμβάνουν την τελευταία φορά που φύγατε.

### Αποθήκευση θέσεων παραθύρου τώρα

Αυτό το κουμπί είναι χρήσιμο μόνο εάν το "Αποθήκευση θέσεων παραθύρου κατά την έξοδο" είναι ασημειωτό. Σας επιτρέπει να διαμορφώσετε τα παράθυρα σας όπως επιθυμείτε και έπειτα να τα έχετε να εμφανίζονται με αυτήν τη διάταξη κάθε φορά που ξεκινάτε το GIMP.

### Επαναφορά των αποθηκευμένων θέσεων παραθύρων στις προεπιλεγμένες τιμές

Εάν αποφασίσετε ότι δεν σας αρέσει η διάταξη των παραθύρων που αποθηκεύσατε και θα θέλατε να επιστρέψετε πίσω στην προεπιλεγμένη ρύθμιση παρά να ξοδεύετε χρόνο μετακινώντας τα τριγύρω, μπορείτε να το κάνετε πατώντας αυτό το κουμπί.

## 1.16. Παράθυρα εικόνας

### Σχήμα 12.19. Προτιμήσεις γενικού παραθύρου εικόνας

#### Παράθυρα εικόνων

**Γενικά**

Προεπιλογή του "κουκκίδα για κουκκίδα"  
Ταχύτητα διακεκομμένων γραμμών:

**Συμπεριφορά εστίασης και αλλαγής μεγέθους**

Αλλαγή διαστάσεων παραθύρου σε εστίαση  
 Αλλαγή μεγέθους παραθύρου στην αλλαγή μεγέθους εικόνας  
Αρχικός λόγος εστίασης:

**Διάστημα**

Όταν είναι πατημένο το διάστημα:

**Δείκτες ποντικιού**

Εμφάνιση περιγράμματος πινέλου  
 Εμφάνιση δείκτη στα εργαλεία ζωγραφικής

Κατάσταση δείκτη:

Μορφή δείκτη:

Κατεύθυνση δείκτη:

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει την προσαρμογή πολλών πτυχών συμπεριφοράς των παραθύρων εικόνας.

## 1.16.1. Επιλογές

---

### Γενικά

---

#### Χρήση «Κουκκίδα για κουκκίδα» από προεπιλογή

Χρήση του «Κουκκίδα για κουκκίδα» σημαίνει ότι σε εστίαση 1:1, κάθε εικονοστοιχείο της εικόνας αντιστοιχεί σε ένα εικονοστοιχείο της προβολής. Εάν το «Κουκκίδα για κουκκίδα» δεν χρησιμοποιείται, τότε το εμφανιζόμενο μέγεθος εικόνας καθορίζεται από την ανάλυση X και Y της εικόνας. Δείτε την ενότητα [Κλιμάκωση εικόνας](#) για περισσότερες πληροφορίες.

#### Ταχύτητα κινούμενων στιγμών

Όταν δημιουργείται μια επιλογή, η άκρη της εμφανίζεται ως γραμμή με παύλες που εμφανίζονται για μετακίνηση, περπατώντας αργά κατά μήκος του ορίου: αποκαλούνται περιπαικτικά «μυρμήγκια που περπατούν». Όσο πιο μικρή η εισαγόμενη τιμή εδώ, τόσο πιο γρήγορα περπατούν τα μυρμήγκια (και συνεπώς είναι πιο ταραγμένα!).

### Συμπεριφορά εστίασης και αλλαγής μεγέθους

---

#### Αλλαγή μεγέθους παραθύρου στην εστίαση

Εάν αυτή η επιλογή επισημανθεί, τότε κάθε φορά που εστιάζετε την εικόνα, το παράθυρο εικόνας θα αλλάξει μέγεθος αυτόματα για να το ακολουθήσει. Διαφορετικά, το παράθυρο εικόνας θα διατηρήσει το ίδιο μέγεθος όταν εστιάζετε την εικόνα.

#### Αλλαγή μεγέθους παραθύρου στην μεταβολή μεγέθους εικόνας

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, τότε κάθε φορά που αλλάζει το μέγεθος της εικόνας, με περικοπή ή αλλαγή μεγέθους της, το παράθυρο εικόνας θα αλλάξει μέγεθος αυτόματα για να ακολουθήσει. Αλλιώς, το παράθυρο εικόνας θα διατηρήσει το ίδιο μέγεθος.

#### Αρχικός λόγος εστίασης

Μπορείτε να διαλέξετε είτε να έχετε εικόνες, όταν πρωτοανοίγουν, κλιμακωμένες έτσι ώστε η συνολική εικόνα να ταιριάζει άνετα στην οθόνη σας, ή αλλιώς εμφανίζεται σε εστίαση 1:1. Εάν επιλέξετε την δεύτερη επιλογή και η εικόνα είναι υπερβολικά μεγάλη για να ταιριάζει στην οθόνη σας, τότε το παράθυρο εικόνας θα δείξει μόνο ένα μέρος της (αλλά μπορείτε να την κυλήσετε σε άλλα μέρη).

### Πλήκτρο διαστήματος

---

#### Ενώ πιέζεται το πλήκτρο διαστήματος

- Πανοραμική προβολή (προεπιλογή) ή
- Toggle to Move Tool
- Καμία ενέργεια

### Δρομείς ποντικιού

---

#### Εμφάνιση περιγράμματος πινέλου

Εάν αυτή επιλογή έχει σημειωθεί, τότε όταν χρησιμοποιείτε εργαλείο ζωγραφικής, το περίγραμμα του πινέλου θα εμφανιστεί στην εικόνα καθώς μετακινείτε το δείκτη τριγύρω. Σε αργά συστήματα, εάν το πινέλο είναι πολύ μεγάλο, αυτό μπορεί ευκαιριακά να προκαλέσει κάποια καθυστέρηση στην ικανότητα του GIMP να ακολουθεί τις κινήσεις σας: εάν αυτό ισχύει, απενεργοποιώντας το ίσως βοηθήσει. Αλλιώς, θα το βρείτε προφανώς πολύ χρήσιμο.

#### Εμφάνιση δείκτη στα εργαλεία ζωγραφικής

Εάν αυτό σημειωθεί, ένας δείκτης θα εμφανιστεί. Αυτό είναι προσθήκη στο περίγραμμα πινέλου, εάν το περίγραμμα πινέλου εμφανίζεται. Ο τύπος του δείκτη καθορίζεται από την επόμενη επιλογή.

## Κατάσταση δείκτη

Αυτή η επιλογή δεν έχει κανένα αποτέλεσμα εκτός και η Εμφάνιση δείκτη στα εργαλεία ζωγραφικής είναι σημειωμένη. Εάν είναι, έχετε τρεις επιλογές: **Εικονίδιο εργαλείου**, που προκαλεί την εμφάνιση μιας μικρής εικονικής αναπαράστασης του τρέχοντος ενεργού εργαλείου δίπλα στο δείκτη. **Εικονίδιο εργαλείου με σταυρόνημα**, που εμφανίζει το εικονίδιο καθώς και ένα σταυρόνημα που δείχνει το κέντρο του δρομέα, ή **Μόνο σταυρόνημα**.

## Μορφή δείκτη

Εάν επιλέξετε «Κομψή» εδώ, ο δρομέας σχεδιάζεται σε γκρι κλίμακα. Εάν επιλέξετε «Ασπρόμαυρη», σχεδιάζεται με απλούστερο τρόπο που μπορεί να επιταχύνει λιγάκι εάν έχετε προβλήματα ταχύτητας.

## 1.17. Εμφάνιση παραθύρου εικόνας

Σχήμα 12.20. Προεπιλογές εμφάνισης παραθύρου εικόνας

**Εμφάνιση παραθύρου εικόνας**

**Προεπιλεγμένη εμφάνιση κανονικών παραθύρων**

- Εμφάνιση γραμμής μενού
- Εμφάνιση ορίων επιλογής
- Εμφάνιση χάρακα
- Εμφάνιση ορίων στρώσης
- Εμφάνιση γραμμών κύλισης
- Εμφάνιση οδηγών
- Εμφάνιση γραμμής κατάστασης
- Εμφάνιση πλέγματος

Κατάσταση υπόβαθρου καμβά: Προσαρμοσμένο χρώμα

Προσαρμοσμένο χρώμα υπόβαθρου:

**Προεπιλεγμένη εμφάνιση πλήρους οθόνης**

- Εμφάνιση γραμμής μενού
- Εμφάνιση ορίων επιλογής
- Εμφάνιση χάρακα
- Εμφάνιση ορίων στρώσης
- Εμφάνιση γραμμών κύλισης
- Εμφάνιση οδηγών
- Εμφάνιση γραμμής κατάστασης
- Εμφάνιση πλέγματος

Κατάσταση υπόβαθρου καμβά: Από το θέμα

Προσαρμοσμένο χρώμα υπόβαθρου:

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε την προεπιλεγμένη εμφάνιση των παραθύρων εικόνας, για κανονική κατάσταση και κατάσταση πλήρους οθόνης. Όλες οι ρυθμίσεις εδώ μπορούν να αλλαχθούν σε μια ειδική βάση εικόνας χρησιμοποιώντας εισόδους από το μενού προβολής. Δείτε την ενότητα [Παράθυρο εικόνας](#) για πληροφορίες στη σημασία των εισόδων.

Τα μόνα τμήματα που ίσως χρειάζονται περισσότερη εξήγηση είναι αυτά που έχουν σχέση με το συμπλήρωμα. «Συμπλήρωμα» είναι το χρώμα που εμφανίζεται γύρω από τις άκρες της εικόνας, εάν δεν καταλαμβάνει όλη την περιοχή προβολής (εμφανιζόμενη σε ελαφρύ γκρι σε όλες τις εικόνες εδώ). Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ τεσσάρων χρωμάτων για το χρώμα συμπληρώματος: για το καθορισμένο χρώμα από το τρέχον θέμα, τα ανοιχτά ή σκοτεινά καθορισμένα χρώματα για ελέγχους, όπως αναπαριστούν διαφανή μέρη της εικόνας, ή ένα προσαρμοσμένο χρώμα, που μπορεί να οριστεί χρησιμοποιώντας τη ράβδο χρώματος για «προσαρμοσμένο χρώμα συμπληρώματος».

## 1.18. Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης

## Σχήμα 12.21. Τίτλος παραθύρου εικόνας και μορφές γραμμής κατάστασης

### Τύπος τίτλου και κατάστασης εικόνας



#### Μορφή τίτλου εικόνας

%D\*%F-%p.%i (%t, %L) %wx%h

Τρέχουσα μορφή	%D*%F-%p.%i (%t, %L) %wx%h
Προεπιλεγμένη μορφή	%D*%F-%p.%i (%t, %L) %wx%h
Εμφάνιση ποσοστού εστίασης	%F-%p.%i (%t) %z%%
Εμφάνιση λόγου εστίασης	%F-%p.%i (%t) %d:%s
Εμφάνιση μεγέθους εικόνας	%F-%p.%i (%t) %wx%h

#### Μορφή γραμμής κατάστασης εικόνας

%n (%m)

Τρέχουσα μορφή	%n (%m)
Προεπιλεγμένη μορφή	%n (%m)
Εμφάνιση ποσοστού εστίασης	%F-%p.%i (%t) %z%%
Εμφάνιση λόγου εστίασης	%F-%p.%i (%t) %d:%s
Εμφάνιση μεγέθους εικόνας	%F-%p.%i (%t) %wx%h

Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε το κείμενο που εμφανίζεται σε δύο θέσεις: τη γραμμή τίτλου μιας εικόνας και τη γραμμή κατάστασης. Η γραμμή τίτλου πρέπει να εμφανίζεται πάνω από την εικόνα· όμως, αυτό εξαρτάται από τη συνεργασία από το διαχειριστή παραθύρου, έτσι δεν είναι εγγυημένο ότι θα δουλεύει πάντοτε. Η γραμμή κατάστασης εμφανίζεται κάτω από την εικόνα, στη δεξιά πλευρά. Δείτε την ενότητα [Παράθυρο εικόνας](#) για περισσότερες πληροφορίες.

### 1.18.1. Επιλογή τύπου

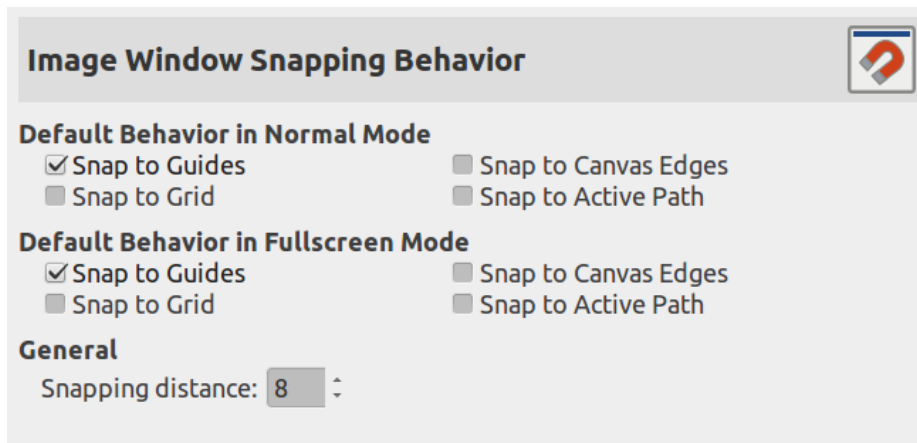
Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ πολλών προσχεδιασμένων μορφών, ή μπορείτε να δημιουργήσετε τη δικιά σας, γράφοντας ένα *συμβολοσειρά μορφής* στην περιοχή εισόδου. Ιδού πώς μπορείτε να καταλάβετε μια συμβολοσειρά μορφής: οτιδήποτε πληκτρολογείτε εμφανίζεται ακριβώς όπως το πληκτρολογείτε με την εξαίρεση των *μεταβλητών*, των οποίων όλα τα ονόματα ξεκινάνε με «%». Ιδού μια λίστα μεταβλητών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε:

Μεταβλητή	Σημαίνει
%f	Γυμνό όνομα αρχείου της εικόνας, ή «Άτιτλο»
%F	Πλήρες μονοπάτι στο αρχείο, ή «Άτιτλο»
%p	Αριθμός ταυτότητας εικόνας (αυτός είναι μοναδικός)
%i	Αριθμός προβολής, εάν η εικόνα έχει περισσότερες από μία εμφανίσεις
%t	Τύπος εικόνας (RGB, γκρι κλίμακα, από ευρετήριο)
%z	Συντελεστής εστίασης ως ποσοστό
%s	Συντελεστής κλίμακας πηγής (στάθμη εστίασης = %d/%s)
%d	Συντελεστής κλίμακας προορισμού (στάθμη εστίασης = %d/%s)

Μεταβλητή	Σημαίνει
%Dx	Επέκταση στο x εάν η εικόνα είναι βρόμικη, αλλιώς τίποτα
%Cx	Επέκταση στο x εάν η εικόνα είναι καθαρή, αλλιώς τίποτα
%I	Ο αριθμός στρώσεων
%L	Αριθμός στρώσεων (μεγάλη μορφή)
%m	Χρησιμοποιούμενη μνήμη από την εικόνα
%n	Όνομα της ενεργής στρώσης/καναλιού
%P	ταυτότητα της ενεργής στρώσης/καναλιού
%w	Πλάτος εικόνας σε εικονοστοιχεία
%W	Πλάτος εικόνας σε μονάδες πραγματικού κόσμου
%h	Ύψος εικόνας σε εικονοστοιχεία
%H	Ύψος εικόνας σε μονάδες πραγματικού κόσμου
%u	Σύμβολο μονάδας (π.χ. px για εικονοστοιχείο)
%U	Συντόμευση μονάδας
%%	Κυριολεκτικό σύμβολο «%»

## 1.19. Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας

Σχήμα 12.22. Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας



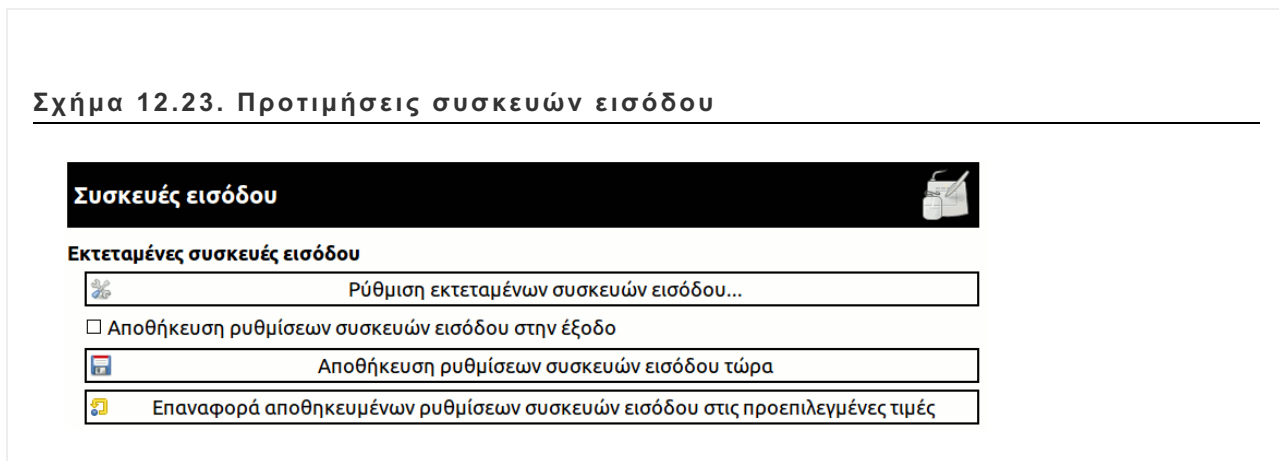
Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να προσαρμόσετε την προσκόλληση στην εικόνα. Μόνο το Προσκόλληση στους οδηγούς είναι ενεργοποιημένο από προεπιλογή. Μπορείτε επίσης να σημειώσετε Προσκόλληση σε πλέγμα, Προσκόλληση σε άκρα καμβά και Προσκόλληση σε ενεργή διαδρομή, σε κανονική κατάσταση και σε κατάσταση πλήρους οθόνης.

Απόσταση προσκόλλησης είναι η απόσταση ενεργοποίησης της προσκόλλησης, σε εικονοστοιχεία. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 8 εικονοστοιχεία (1-255).



## 1.20. Συσκευές εισόδου

Σχήμα 12.23. Προτιμήσεις συσκευών εισόδου



### Επεκταμένες συσκευές εισόδου

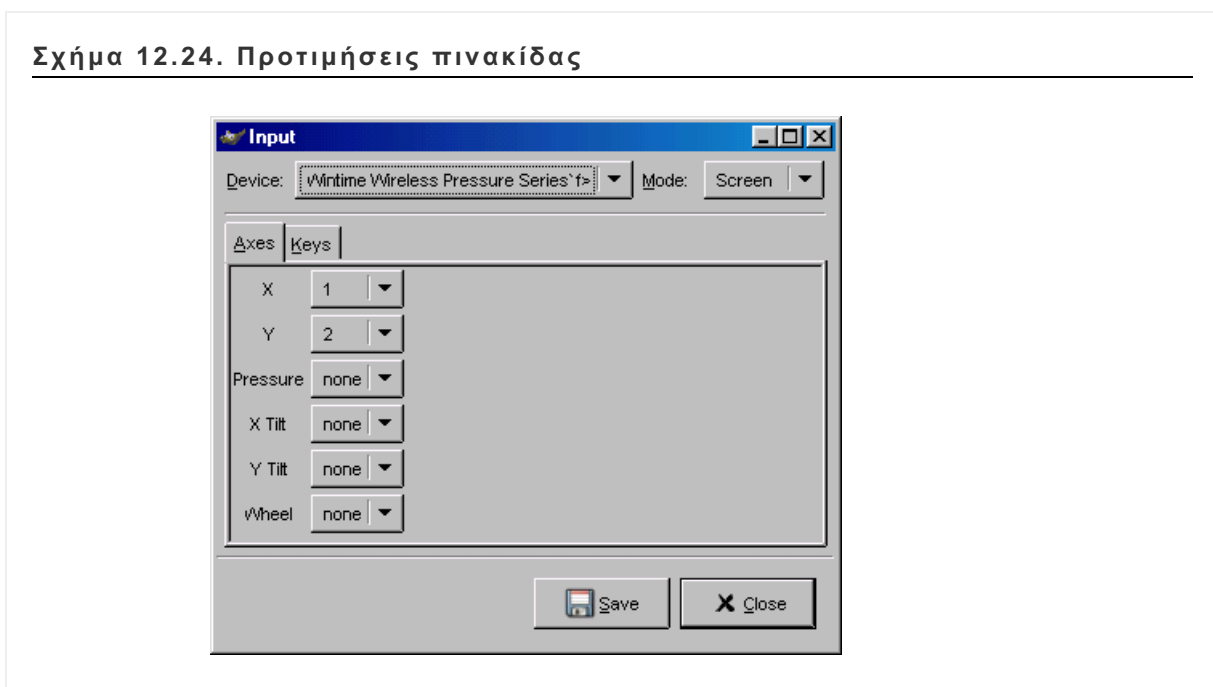
#### Κοινό εργαλείο και επιλογές εργαλείου μεταξύ των συσκευών εισόδου

Όταν ενεργοποιηθεί, το ίδιο εργαλείο και οι επιλογές εργαλείου θα χρησιμοποιηθούν για όλες τις συσκευές εισόδου. Δεν θα συμβεί αλλαγή εργαλείου όταν αλλάζει η συσκευή εισόδου.

#### Διαμόρφωση επεκταμένων συσκευών εισόδου

Αυτό το μεγάλο κουμπί σας επιτρέπει να ορίσετε τις συνδεδεμένες συσκευές με τον υπολογιστή σας: πινακίδες, πληκτρολόγια MIDI... Εάν έχετε μια πινακίδα, θα δείτε ένα διάλογο όπως αυτό:

Σχήμα 12.24. Προτιμήσεις πινακίδας



#### Αποθήκευση ρυθμίσεων συσκευής εισόδου στην έξοδο

When you check this box, GIMP remembers the tool, color, pattern, and brush you were using the last time you quit.

#### Αποθήκευση ρυθμίσεων συσκευής εισόδου τώρα

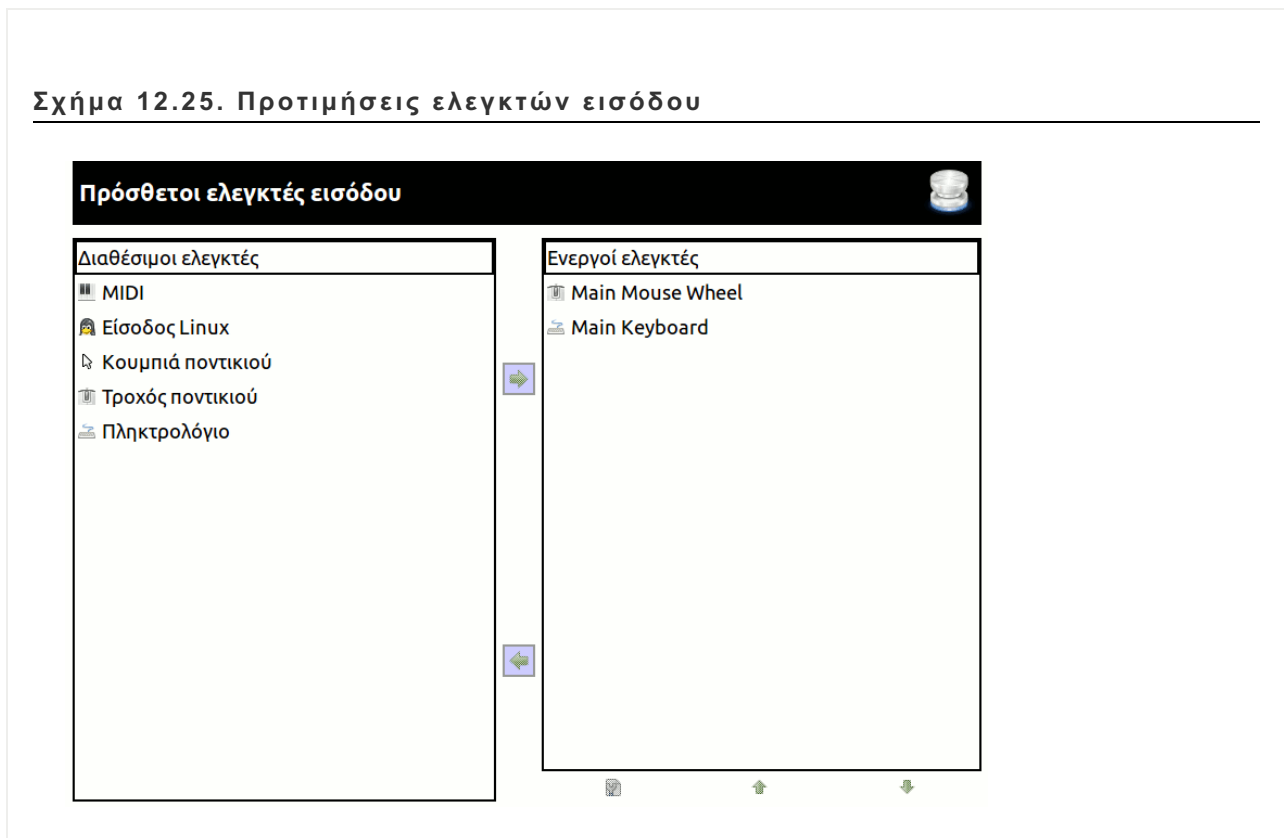
Αυτονόητο.

#### Επαναφορά αποθηκευμένων ρυθμίσεων συσκευής εισόδου στις προεπιλεγμένες τιμές

Διαγραφή των ρυθμίσεων σας και επαναφορά των προεπιλεγμένων ρυθμίσεων.

## 1.21. Ελεγκτές εισόδου

Σχήμα 12.25. Προτιμήσεις ελεγκτών εισόδου



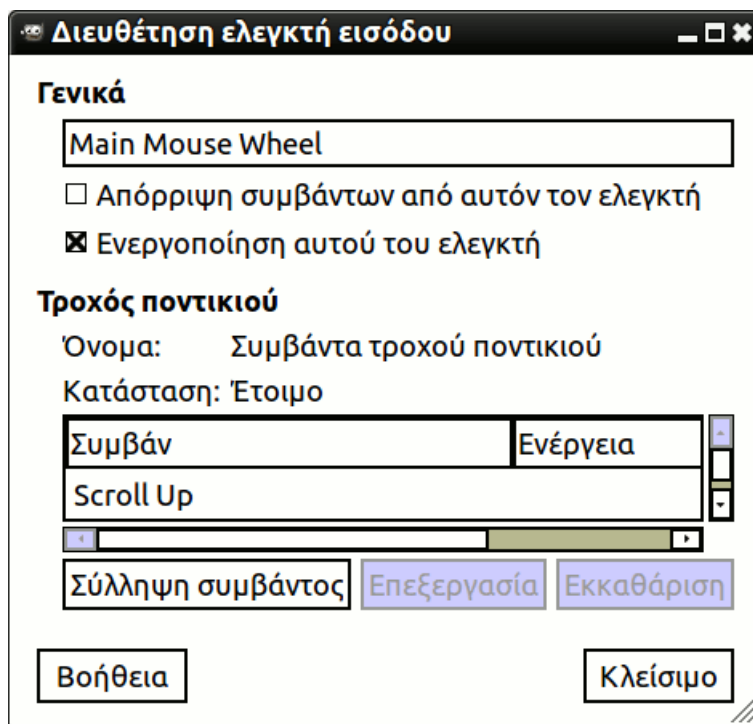
Αυτός ο διάλογος έχει δύο λίστες πρόσθετων ελεγκτών εισόδου: Διαθέσιμοι ελεγκτές στα αριστερά, Ενεργοί ελεγκτές στα δεξιά. Χρησιμοποιείται για να ενεργοποιήσει ή να απενεργοποιήσει μια συσκευή εισόδου και να την ρυθμίσει.

Κλικ σε στοιχείο θα το επισημάνει και μπορείτε να μετακινήσετε τον ελεγκτή από τη μία λίστα στην άλλη με κλικ στο αντίστοιχο πλήκτρο βέλους. Όταν προσπαθείτε να μετακινήσετε έναν ελεγκτή από την λίστα των ενεργών ελεγκτών στους διαθέσιμους ελεγκτές, αναδύεται ένας διάλογος και σας δίνει την επιλογή αφαίρεσης του ελεγκτή ή απλά απενεργοποίησής του.

Με διπλό κλικ σε έναν (τυπικά ενεργό) ελεγκτή ή εναλλακτικά κλικ στο κουμπί επεξεργασίας στον πυθμένα της λίστας, μπορείτε να διαμορφώσετε αυτόν τον ελεγκτή σε ένα παράθυρο διαλόγου:

### Κύριος τροχός ποντικιού

Σχήμα 12.26. Κύριος τροχός ποντικιού



## Γενικά

### Αποτύπωση γεγονότων από αυτόν τον ελεγκτή

Αυτή η επιλογή πρέπει να σημειωθεί εάν θέλετε εκτύπωση σε τυπική έξοδο των συμβάντων που δημιουργήθηκαν από τους ενεργοποιημένους ελεγκτές. Εάν θέλετε να δείτε αυτά τα συμβάντα πρέπει να ξεκινήσετε το GIMP από ένα τερματικό ή κάνοντας το να εκτυπώσει σε τυπική έξοδο σε αρχείο από την ανακατεύθυνση του κελύφους. Η κύρια χρήση αυτής της επιλογής είναι για αποσφαλμάτωση.

### Ενεργοποίηση αυτού του ελεγκτή

Αυτή η επιλογή πρέπει να σημειωθεί εάν θέλετε να προσθέσετε νέες ενέργειες στον τροχό του ποντικιού.

## Συμβάντα τροχού ποντικιού

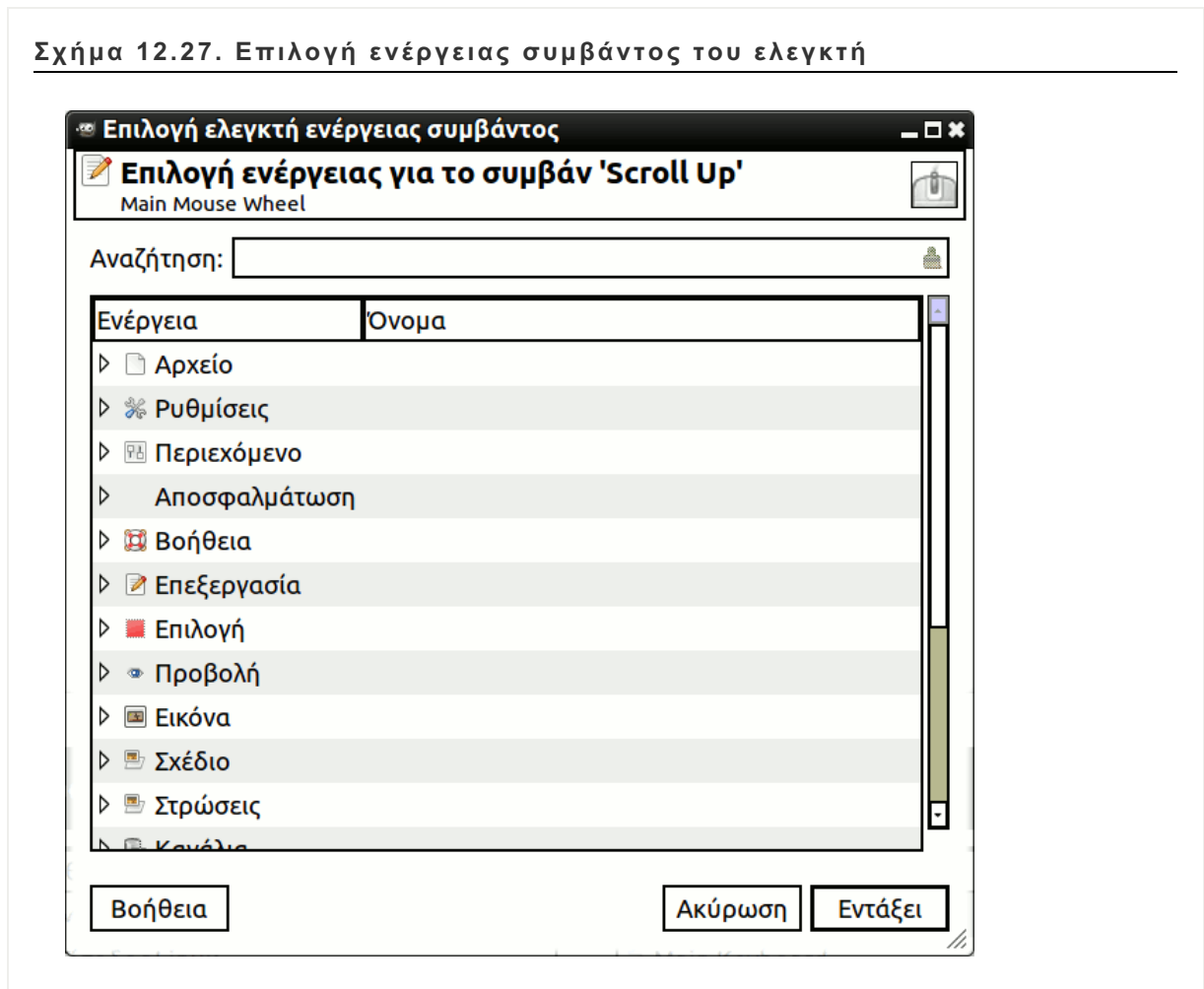
Σε αυτό το παράθυρο με γραμμές κύλισης έχετε: στα αριστερά, τα δυνατά συμβάντα που αφορούν τον τροχό του ποντικιού, περισσότερο ή λιγότερο συνδεδεμένα με πλήκτρα ελέγχου· στα δεξιά, η αντίστοιχη ενέργεια στο συμβάν όταν θα συμβεί. Έχετε επίσης δύο κουμπιά, ένα για **Επεξεργασία** του επιλεγμένου συμβάντος, το άλλο για **Ακύρωση** της ενέργειας του επιλεγμένου συμβάντος.

Μερικές ενέργειες αποδίδονται σε γεγονότα ήδη. Φαίνεται να είναι παραδείγματα, καθώς δεν είναι λειτουργικά.

## Επιλογή της ενέργειας δεσμευμένης στο συμβάν

Μετά την επιλογή ενός συμβάντος, κλικ στο κουμπί **Επεξεργασία** και ανοίγετε τον παρακάτω διάλογο:

Σχήμα 12.27. Επιλογή ενέργειας συμβάντος του ελεγκτή

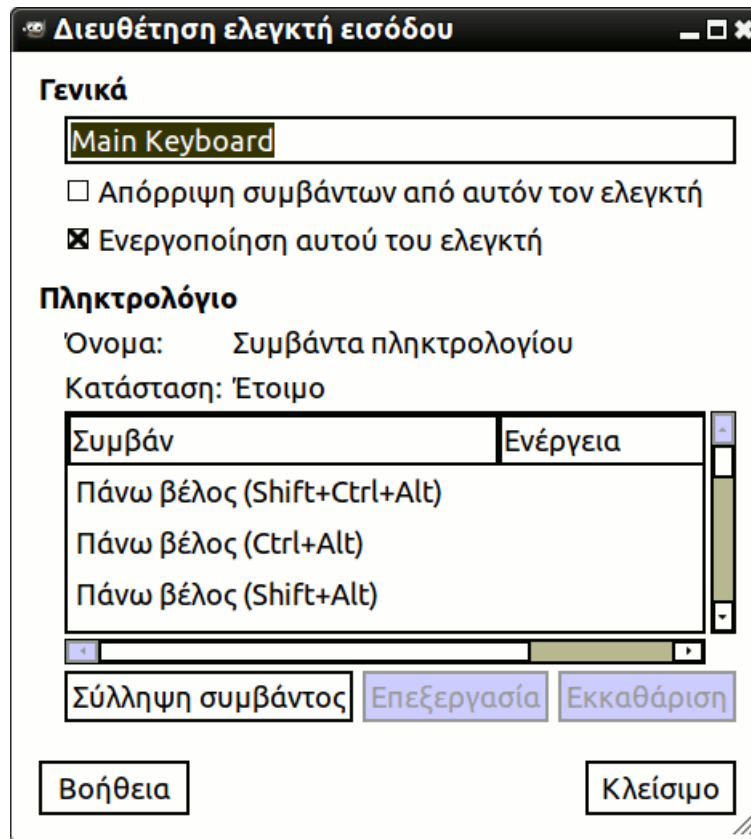


Εάν μια ενέργεια υπάρχει ακόμα για αυτό το συμβάν, το παράθυρο θα ανοίξει με αυτήν την ενέργεια. Αλλιώς, το παράθυρο θα εμφανίσει τις επιλογές που διατάσσουν ενέργειες. Κλικ σε μια ενέργεια για επιλογή της.

### Κύριο πληκτρολόγιο

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το διάλογο κατά τον ίδιο τρόπο όπως ο τροχός του ποντικιού. Τα συμβάντα σχετίζονται με τα πλήκτρα βελών του πληκτρολογίου, συνδυασμένα ή όχι με πλήκτρα ελέγχου.

Σχήμα 12.28. Κύριο πληκτρολόγιο

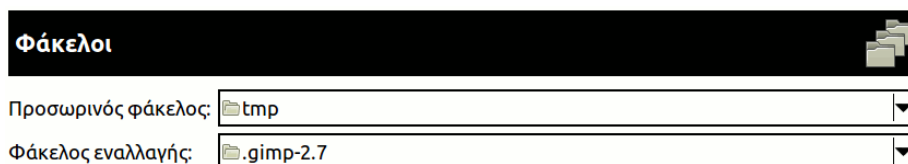


#### Σημείωση

Μπορείτε να βρείτε ένα παράδειγμα αυτών των ιδεών στο [Δημιουργία πινέλου μεταβλητού μεγέθους](#).

## 1.22. Φάκελοι

Σχήμα 12.29. Προτιμήσεις βασικού φακέλου



Αυτή η σελίδα σας επιτρέπει να ορίσετε τις τοποθεσίες για δύο σημαντικούς φακέλους που χρησιμοποιούνται από το GIMP για προσωρινά αρχεία. Οι σελίδες κάτω από αυτή σας επιτρέπουν να προσαρμόσετε τις αναζητήσεις τοποθεσιών για πόρους όπως πινέλα κλ· δείτε [Φάκελοι δεδομένων](#) για περιγραφή που εφαρμόζεται σε αυτές. Μπορείτε να αλλάξετε τους φακέλους εδώ επεξεργαζόμενοι τις εισόδους, ή πατώντας τα κουμπιά στα δεξιά για εμφάνιση ενός παραθύρου επιλογέα αρχείου.

### Προσωρινός φάκελος

Αυτός ο φάκελος χρησιμοποιείται για προσωρινά αρχεία: αρχεία που δημιουργήθηκαν για προσωρινή αποθήκευση των δεδομένων εργασίας και έπειτα διαγραφή τους μες την ίδια σύνοδο GIMP. Δεν απαιτείται πολύς χώρος ή υψηλή απόδοση. Από προεπιλογή, ένας υποκατάλογος που λέγεται `tmp` στον προσωπικό σας κατάλογο GIMP χρησιμοποιείται, αλλά εάν αυτός ο δίσκος είναι πολύ στριμωγμένος για χώρο, ή έχει σημαντικά προβλήματα απόδοσης, μπορείτε να τον αλλάξετε σε έναν διαφορετικό κατάλογο. Αυτός ο κατάλογος πρέπει να υπάρχει και να είναι εγγράψιμος από εσάς, ή άσχημα πράγματα θα συμβούν.

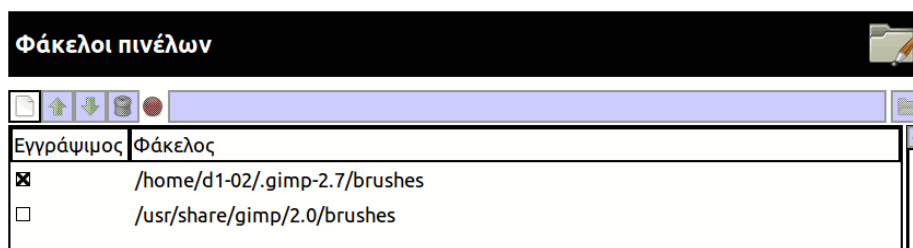
### Φάκελος εναλλαγής

Αυτός ο φάκελος χρησιμοποιείται ως «τράπεζα μνήμης» όταν το συνολικό μέγεθος των ανοιχτών εικόνων και δεδομένων στο GIMP υπερβαίνει τη διαθέσιμη RAM. Εάν δουλεύετε με πολύ μεγάλες εικόνες, ή εικόνες με πολλές στρώσεις, ή έχετε πολλές εικόνες ανοιχτές ταυτόχρονα, το GIMP μπορεί δυνητικά να απαιτεί εκατοντάδες Mb εναλλακτικού χώρου, έτσι ο διαθέσιμος χώρος δίσκου και η επίδοση είναι καθοριστικά πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε για αυτό το φάκελο. Από προεπιλογή, ορίζεται στον προσωπικό σας κατάλογο GIMP, αλλά εάν έχετε έναν άλλο δίσκο με περισσότερο ελεύθερο χώρο, ή σημαντικά καλύτερη απόδοση, μπορείτε να δείτε ένα σημαντικό όφελος από τη μετακίνηση του εναλλακτικού φακέλου σας εδώ. Ο κατάλογος πρέπει να υπάρχει και να είναι εγγράψιμος από εσάς.

## 1.23. Φάκελοι δεδομένων

---

Σχήμα 12.30. Προτιμήσεις: Φάκελοι πινέλων



Το GIMP χρησιμοποιεί πολλούς τύπους πόρων – όπως πινέλα, μοτίβα, διαβαθμίσεις κλ. – για τα οποία ένα βασικό σύνολο παρέχεται από το GIMP όταν εγκαθίσταται και άλλα μπορούν να δημιουργηθούν ή να κατεβούν από το χρήστη. Για κάθε τέτοιο τύπο πόρων, υπάρχει μια σελίδα προτίμησης που σας επιτρέπει να καθορίσετε τη *διαδρομή αναζήτησης*: το σύνολο των καταλόγων από τα οποία στοιχεία του εν λόγω τύπου φορτώνονται αυτόματα όταν ξεκινά το GIMP. Όλες αυτές οι σελίδες φαίνονται πάρα πολύ ίδιες: η σελίδα για τα πινέλα εμφανίζεται στα δεξιά ως παράδειγμα.


Από προεπιλογή, η διαδρομή αναζήτησης περιέχει δύο φακέλους: ένα φάκελο *συστήματος*, όπου εγκαταστημένα στοιχεία μαζί με το GIMP τοποθετούνται και έναν *προσωπικό* φάκελο, μες τον προσωπικό σας κατάλογο GIMP, όπου στοιχεία που προστέθηκαν από εσάς πρέπει να τοποθετηθούν. Ο φάκελος του συστήματος δεν πρέπει να σημειωθεί ως εγγράψιμος και δεν θα πρέπει να δοκιμάσετε να μεταβάλετε το περιεχόμενό του. Ο προσωπικός φάκελος πρέπει να σημειωθεί ως εγγράψιμος ή είναι άχρηστος, επειδή δεν υπάρχει τίποτα μέσα του εκτός από το ότι τοποθετήσατε εκεί.

Μπορείτε να προσαρμόσετε τη διαδρομή αναζήτησης με τα κουμπιά στην κορυφή του διαλόγου.

## Επιλογή φακέλου

Με κλικ σε έναν από τους φακέλους της λίστας, επιλέγεται για οποιαδήποτε ενέργεια έπεται.

## Προσθήκη/αντικατάσταση φακέλου

Εάν πληκτρολογήσετε το όνομα ενός φακέλου στο χώρο εισόδου, ή περιηγηθείτε σε αυτό χρησιμοποιώντας το κουμπί επιλογέα αρχείου  στα δεξιά και έπειτα κλικ στο αριστερό κουμπί, αυτό θα αντικαταστήσει τον επιλεγμένο φάκελο με αυτόν που καθορίσατε. Εάν δεν επιλεγεί τίποτα από τη λίστα, ο φάκελος που καθορίσατε θα προστεθεί στη λίστα. Εάν το εικονίδιο φωτός στα αριστερά της περιοχής εισόδου κειμένου είναι κόκκινο αντί για πράσινο, σημαίνει ότι ο φάκελος που καθορίσατε δεν υπάρχει. Το GIMP δεν θα το δημιουργήσει για σας, έτσι πρέπει να το κάνετε αυτό άμεσα.

## Μετακίνηση πάνω/κάτω

Με κλικ στα κουμπιά πάνω βέλους και κάτω βέλους, ο επιλεγμένος φάκελος θα αλλάξει στον επόμενο ή προηγούμενο στη λίστα. Αφού οι φάκελοι διαβάζονται με τη σειρά, χρησιμοποιώντας αυτά τα κουμπιά αλλάζετε την προτεραιότητα φόρτωσης των τοποθετημένων στοιχείων σε αυτούς τους φακέλους.

## Διαγραφή φακέλου

Με κλικ στο κουμπί του κάδου απορριμμάτων, ο επιλεγμένος φάκελος θα διαγραφεί από τη λίστα. (Ο ίδιος ο φάκελος δεν επηρεάζεται· απλά αφαιρείται από το μονοπάτι αναζήτησης.) Διαγραφή του φακέλου συστήματος είναι προφανώς μια κακή ιδέα, αλλά τίποτα δεν σας εμποδίζει να το κάνετε.



Κεφάλαιο 11. Διαχείριση χρώματος στο GIMP



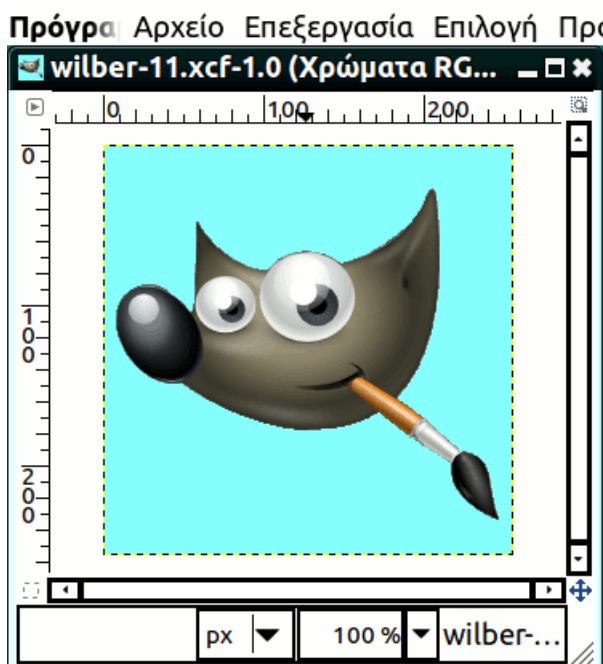
2. Πλέγματα και οδηγί

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2. Πλέγματα και οδηγοί

Θα σας έχει συμβεί πολλές φορές ότι χρειαζόσαστε να τοποθετήσετε κάτι σε μια εικόνα με πολλή ακρίβεια και δεν είναι εύκολο να το κάνετε με το ποντίκι. Συχνά έχετε καλύτερα αποτελέσματα χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα των τόξων του πληκτρολογίου (που μετακινεί το επηρεαζόμενο αντικείμενο ένα εικονοστοιχείο τη φορά, ή 25 εικονοστοιχεία εάν κρατάτε πατημένο το πλήκτρο **Shift**), αλλά το GIMP σας δίνει επίσης δύο άλλες βοήθειες για την ευκολότερη τοποθέτηση: πλέγματα και οδηγούς.

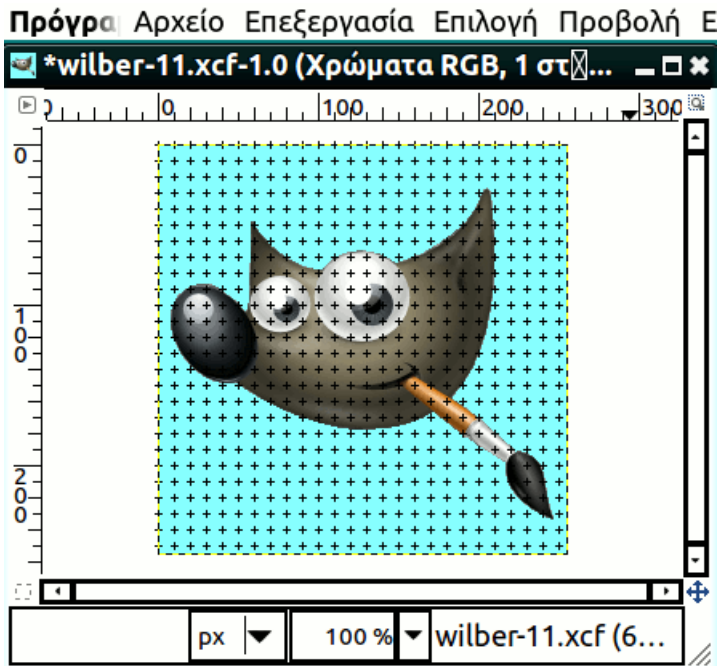
Σχήμα 12.31. Η χρησιμοποιούμενη εικόνα για τα παρακάτω παραδείγματα



### 2.1. Το πλέγμα εικόνας



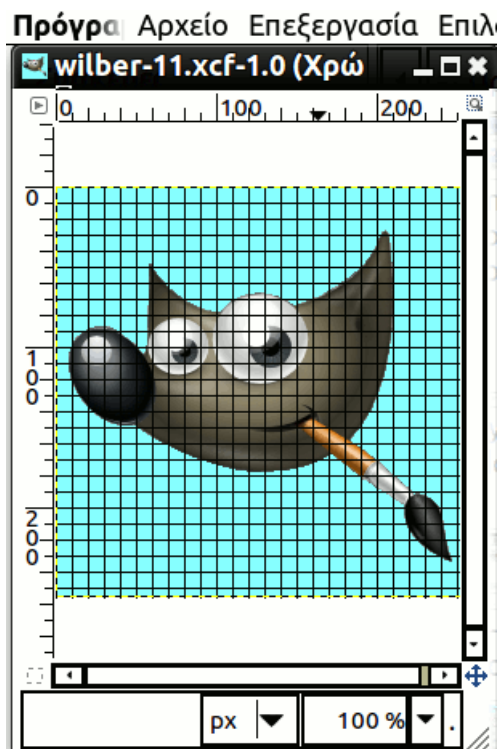
Σχήμα 12.32. Εικόνα με προκαθορισμένο πλέγμα



Κάθε εικόνα έχει ένα πλέγμα. Είναι πάντοτε παρόν, αλλά από προεπιλογή δεν είναι ορατό μέχρι να ενεργοποιηθεί εναλλάσσοντας **Προβολή** → **Εμφάνιση πλέγματος** στο μενού εικόνας. Εάν θέλετε τα πλέγματα να είναι παρόντα, μπορείτε να αλλάξετε την προκαθορισμένη συμπεριφορά επιλέγοντας "Εμφάνιση πλέγματος" στην σελίδα εμφάνισης παραθύρου εικόνας του διαλόγου προτιμήσεων [Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#). (Σημειώστε ότι υπάρχουν διαφορετικές ρυθμίσεις για κανονική κατάσταση και για κατάσταση πλήρους οθόνης.)

Η προεπιλεγμένη εμφάνιση πλέγματος ορίζεται όταν εγκαθίσταται το GIMP, αποτελείται από μαύρους σταυρούς στις τομές των γραμμών πλέγματος, με τις γραμμές πλέγματος να τοποθετούνται κάθε 10 εικονοστοιχεία οριζόντια και κάθετα. Μπορείτε να προσαρμόσετε το προεπιλεγμένο πλέγμα χρησιμοποιώντας τη σελίδα του διαλόγου προτιμήσεων [Προεπιλεγμένο πλέγμα εικόνας](#). Εάν θέλετε να αλλάξετε την εμφάνιση του πλέγματος μόνο για την τρέχουσα εικόνα, μπορείτε επιλέγοντας **Εικόνα** → **Διαμόρφωση πλέγματος** από το μενού εικόνας: αυτό εμφανίζει το διάλογο [Ρύθμιση πλέγματος εικόνας](#).

Σχήμα 12.33. Μια διαφορετική τεχνοτροπία πλέγματος

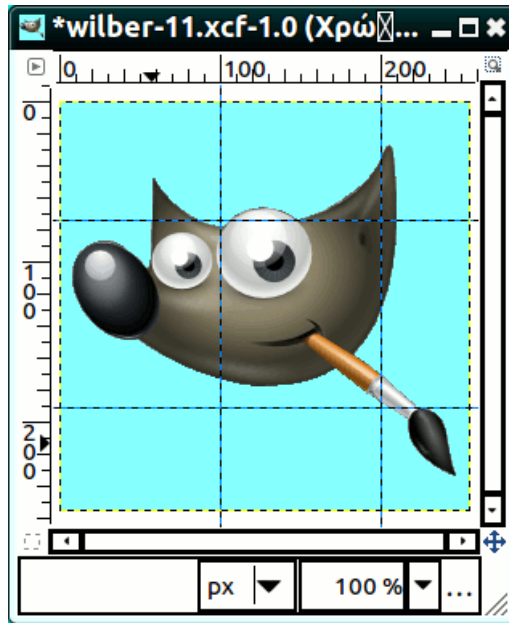


Όχι μόνο μπορεί ένα πλέγμα να είναι χρήσιμο για εκτίμηση αποστάσεων και χωρικές σχέσεις, αλλά επίσης επιτρέπει την στοίχιση αντικειμένων ακριβώς με το πλέγμα, εάν εναλλάξετε στο μενού εικόνας **Προβολή** → **Προσκόλληση στο πλέγμα**: αυτό προξενεί στο δρομέα του ποντικιού να "στραβώσει" τέλεια σε κάθε γραμμή πλέγματος τοποθετημένη σε κάποια απόσταση. Μπορείτε να προσαρμόσετε το κατώφλι προσκόλλησης απόστασης ορίζοντας "απόσταση προσκόλλησης" στη σελίδα **Επιλογές εργαλείων** του διαλόγου προτιμήσεων, αλλά οι περισσότεροι ικανοποιούνται με την προεπιλεγμένη τιμή των 8 εικονοστοιχείων. (Σημειώστε ότι είναι πλήρως δυνατή η προσκόλληση στο πλέγμα ακόμα κι αν το πλέγμα δεν είναι ορατό. Δεν είναι όμως εύκολο να φανταστεί κάποιος γιατί θα μπορούσατε να το θέλετε.)



## 2.2. Οδηγοί

Σχήμα 12.34. Εικόνα με τέσσερις οδηγούς



Επιπλέον του πλέγματος εικόνας, το GIMP σας δίνει επίσης έναν πιο ευλύγιστο τύπο τοποθέτησης βοήθειας: τους *οδηγούς*. Αυτοί είναι οριζόντιες ή κάθετες γραμμές που μπορείτε να εμφανίσετε παροδικά σε μια εικόνα, ενώ εργάζεστε σ' αυτήν.

Για να δημιουργήσετε έναν οδηγό, απλά πατήστε σε έναν από τους κανόνες στο παράθυρο εικόνας και αποσπάστε έναν οδηγό, ενώ κρατάτε πατημένο το **αριστερό πλήκτρο** του ποντικιού. Ο οδηγός εμφανίζεται τότε ως γαλάζια, διακεκομμένη γραμμή, που ακολουθεί το δείκτη του ποντικιού. Μόλις δημιουργήσετε έναν οδηγό, το εργαλείο «Μετακίνηση» ενεργοποιείται και ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε εικονίδιο μετακίνησης.

Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε έναν οδηγό με την εντολή **Νέος οδηγός** που σας επιτρέπει την ακριβή τοποθέτηση του οδηγού στην εικόνα, την εντολή **Νέος οδηγός (Αναλογία)** ή την εντολή **Νέοι οδηγοί από επιλογή**.

Μπορείτε να δημιουργήσετε όσους οδηγούς θέλετε και να τους τοποθετήσετε όπου θέλετε. Για να μετακινήσετε έναν οδηγό μετά τη δημιουργία του, ενεργοποιήστε το εργαλείο μετακίνησης στην εργαλειοθήκη (ή πατήστε το πλήκτρο **M**), έπειτα μπορείτε να πατήσετε και να σύρετε τον οδηγό. Για διαγραφή ενός οδηγού, σύρετε τον απλά εκτός εικόνας. Πατήστε το πλήκτρο **Shift**, μπορείτε να μετακινήσετε οτιδήποτε εκτός των οδηγών, χρησιμοποιώντας τους οδηγούς ως αποτελεσματική βοήθεια ευθυγράμμισης.

Η συμπεριφορά των οδηγών εξαρτάται από την κατάσταση **μετακίνηση** του εργαλείου «μετακίνηση». Όταν επιλέγεται η κατάσταση *στρώση*, ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε ένα μικρό χέρι μόλις πλησιάσει σε οδηγό. Τότε ο οδηγός ενεργοποιείται και γίνεται κόκκινος και μπορείτε να μετακινήσετε τον οδηγό, ή να το διαγράψετε μετακινώντας τον πίσω στον κανόνα. Εάν η κατάσταση *επιλογή* επιλεγεί, μπορείτε να τοποθετήσετε έναν οδηγό, αλλά δεν μπορείτε να το μετακινήσετε κατόπιν.

Όσον αφορά το πλέγμα, μπορείτε να προσκολλήσετε το δείκτη στους κοντινούς οδηγούς, εναλλάσσοντας **Προβολή** →

Προσκόλληση στους οδηγούς στο μενού εικόνας. Εάν έχετε μερικούς οδηγούς και δυσκολεύεστε στη σωστή εκτίμηση της εικόνας, μπορείτε να τους αποκρύψετε εναλλάσσοντας Προβολή → Εμφάνιση οδηγών. Προτείνεται αυτό να γίνεται μόνο στιγμιαία, αλλιώς μπορεί να δημιουργείται σύγχυση την επόμενη φορά που θέλετε να δημιουργήσετε έναν οδηγό και δεν βλέπετε να συμβαίνει τίποτα.

Εάν σας διευκολύνει, μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη συμπεριφορά των οδηγών στη σελίδα του διαλόγου προτιμήσεων ☞ [Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#). Απενεργοποίηση του στοιχείου Εμφάνιση οδηγών είναι μια κακή ιδέα, αν και γίνεται.

Μπορείτε να αφαιρέσετε τους οδηγούς με την εντολή Εικόνα → Οδηγοί → Αφαίρεση όλων των οδηγών.



#### Σημείωση

Μια άλλη χρήση των οδηγών: το πρόσθετο ☞ [Διαίρεση με χρήση οδηγών](#) μπορεί να χρησιμοποιήσει τους οδηγούς για να τεμαχίσει μια εικόνα σε ένα σύνολο υποεικόνων.



2. Πλέγματα και οδηγοί

3. Απόδοση πλέγματος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3. Απόδοση πλέγματος

---

Πώς μπορείτε να δημιουργήσετε ένα πλέγμα που είναι στην πραγματικότητα μέρος της εικόνας; Δεν μπορείτε να το κάνετε χρησιμοποιώντας το πλέγμα της εικόνας: αυτό είναι μόνο μια βοήθεια και είναι ορατό μόνο στην οθόνη ή σε στιγμιότυπο. Μπορείτε, όμως, να χρησιμοποιήσετε το πρόσθετο [Πλέγμα](#) για να αποδώσετε ένα πλέγμα πολύ όμοιο με το πλέγμα της εικόνας. (Στην πραγματικότητα, το πρόσθετο έχει αρκετά περισσότερες επιλογές.)

Δείτε επίσης [Πλέγμα και οδηγί](#).



2.2. Οδηγοί



4. Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4. Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης

Κατά τη επεξεργασία δεδομένων και χειρισμού εικόνων το GIMP χρειάζεται πολύ βασική μνήμη. Όσο περισσότερη τόσο καλύτερα. Το GIMP χρησιμοποιεί τους διαθέσιμους πόρους μνήμης του λειτουργικού συστήματος όσο πιο αποτελεσματικά μπορεί, μοχλώντας για να διατηρήσει την εργασία με τις εικόνες γρήγορη και άνετη για το χρήστη. Αυτή η μνήμη δεδομένων, κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας, οργανώνεται σε ρυθμιστικές ομάδες γραφικών δεδομένων που θα μπορούσαν να υπάρχουν σε δύο διαφορετικές μορφές δεδομένων μνήμης: στην αργή μη αφαιρέσιμη μνήμη του δίσκου ή στη γρήγορη κύρια μνήμη RAM. Το GIMP χρησιμοποιεί κατά προτίμηση τη RAM και όταν τελειώνει αυτή η μνήμη, χρησιμοποιεί το σκληρό δίσκο για τα υπολειπόμενα δεδομένα. Αυτά τα κομμάτια των γραφικών δεδομένων αναφέρονται συνήθως ως "παραθέσεις" και το συνολικό σύστημα λέγεται "παρατιθέμενη κρυφή μνήμη".

Μια χαμηλή τιμή για την παρατιθέμενη κρυφή μνήμη σημαίνει ότι το GIMP στέλνει δεδομένα στο δίσκο πολύ γρήγορα, χωρίς να κάνει αληθινή χρήση της διαθέσιμης RAM και κάνοντας τους δίσκους να εργαστούν χωρίς καμία πραγματική απτία. Υπερβολικά υψηλή τιμή παρατιθέμενης κρυφής μνήμης και οι άλλες εφαρμογές αρχίζουν να έχουν λιγότερους πόρους συστήματος, εξαναγκάζοντας τις να χρησιμοποιούν την εναλλακτική μνήμη που επίσης κάνει τους δίσκους να δουλεύουν πολύ σκληρά, μερικοί από αυτούς μπορεί και να τερματίσουν ή να αρχίσουν να δυσλειτουργούν λόγω έλλειψης RAM.

Πώς διαλέγετε τον αριθμό για το μέγεθος της παρατιθέμενης κρυφής μνήμης; Να μερικές συμβουλές για να σας βοηθήσουν να αποφασίσετε τι τιμές να χρησιμοποιήσετε, καθώς και μερικά κόλπα:

- Η πιο απλή μέθοδος είναι να ξεχάσετε απλά όλο αυτό με την ελπίδα ότι η προεπιλεγμένη μνήμη δουλεύει. Αυτό γινότανε όταν οι υπολογιστές είχαν λίγη RAM και οι περισσότεροι άνθρωποι απλά προσπαθούσαν να κάνουν μικρές εικόνες με το GIMP, ενώ παράλληλα έτρεχαν μία ή δύο άλλες εφαρμογές ταυτόχρονα. Εάν θέλετε κάτι εύκολο και χρησιμοποιείται το GIMP μόνο για να κάνετε στιγμιότυπα και λογότυπους, αυτή είναι η καλύτερη λύση.
- Εάν έχετε ένα σύγχρονο υπολογιστή με άφθονη μνήμη, π.χ. 512 MB ή περισσότερο, ρυθμίζοντας τη μνήμη παράθεσης στο μισό της RAM θα σας δώσει καλή απόδοση για το GIMP στις περισσότερες καταστάσεις χωρίς να στερούνται άλλες εφαρμογές. Πιθανόν ακόμα και τα 3/4 της RAM θα ήταν εντάξει.
- Ζητήστε από κάποιον να το κάνει για σας που για υπολογιστή που εξυπηρετεί πολλούς χρήστες ταυτόχρονα, μπορεί να είναι καλή ιδέα: έτσι ο διαχειριστής και οι άλλοι χρήστες δεν τρελαίνονται επειδή κακομεταχειρίζετε τον υπολογιστή, ούτε έχετε μια υποβαθμισμένη επίδοση του GIMP. Εάν είναι ο δικός σας υπολογιστής και εξυπηρετεί μόνο ένα χρήστη τη δεδομένη στιγμή, αυτό θα μπορούσε να σημαίνει χρήμα, ή ποτά, ως τίμημα για την εξυπηρέτηση.
- Ξεκινήστε αλλάζοντας την τιμή λίγο κάθε φορά και ελέγξτε ότι πηγαίνει όλο και πιο γρήγορα με αυτή την αύξηση, αλλά και το σύστημα δεν παραπονιέται για έλλειψη μνήμης. Μερικές φορές η έλλειψη μνήμης εμφανίζεται ξαφνικά με το κλείσιμο κάποιων εφαρμογών για να κάνουν χώρο σε άλλες.
- Κάντε μερικά απλά μαθηματικά και υπολογίστε μια βιώσιμη τιμή. Ίσως χρειαστεί ρύθμιση αργότερα, αλλά ίσως χρειαστεί να το κάνετε και με τις προηγούμενες μεθόδους. Τουλάχιστον θα ξέρετε τι συμβαίνει και μπορείτε να βελτιστοποιήσετε τον υπολογιστή σας.

Ας υποθέσουμε ότι διαλέγετε την τελευταία επιλογή και θέλετε μια καλή τιμή ξεκίνημα. Πρώτα, χρειάζεστε μερικά δεδομένα για τον υπολογιστή. Αυτά τα δεδομένα είναι το ποσό του εγκατεστημένου RAM, η διαθέσιμη εναλλακτική μνήμη του λειτουργικού συστήματος, μια γενική ιδέα για την ταχύτητα των δίσκων που αποθηκεύουν τον εναλλακτικό χώρο καθώς και τον κατάλογο που χρησιμοποιεί το GIMP για αυτόν. Δεν χρειάζεται να κάνετε ελέγχους δίσκων, ούτε να ελέγξετε την ταχύτητα περιστροφής των δίσκων, το θέμα είναι να δείτε ποιος φαίνεται πιο γρήγορος ή πιο αργός ή εάν όλοι είναι παρόμοιοι. Μπορείτε να αλλάξετε τον κατάλογο εναλλακτικής μνήμης του GIMP στη σελίδα φακέλων του διαλόγου προτιμήσεων.

Στη συνέχεια είναι να δείτε πόσοι πόροι απαιτούνται για άλλες εφαρμογές που θέλετε να τρέχουν ταυτόχρονα με το GIMP. Έτσι ξεκινήστε όλα τα εργαλεία σας και δουλέψτε με αυτά, εκτός από το GIMP και ελέγξτε τη χρήση. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εφαρμογές όπως *free* ή *top*, ανάλογα με το λειτουργικό σύστημα και το περιβάλλον που χρησιμοποιείται. Οι αριθμοί που χρειάζοσαστε είναι η εναπομένουσα μνήμη, συμπεριλαμβάνοντας το αρχείο κρυφής μνήμης. Τα σύγχρονα Unix κρατούν μια πολύ μικρή περιοχή ελεύθερη, για να μπορούν να κρατήσουν μεγάλα αρχεία και περιοχές προσωρινής αποθήκευσης. Η εντολή του Linux *free* κάνει τα μαθηματικά για σας: ελέγξτε τη στήλη που λέει «free» και τη γραμμή «-/+ buffers/cache». Καταγράψτε επίσης την ελεύθερη εναλλακτική μνήμη.

Τώρα είναι η ώρα για αποφάσεις και λίγα απλά μαθηματικά. Βασικά η ιδέα είναι να αποφασίσετε εάν θέλετε να βασίσετε όλη την παρατιθέμενη κρυφή μνήμη σε RAM, ή RAM συν την εναλλακτική μνήμη του συστήματος:

1. Αλλάζετε πολλές εφαρμογές; Ή εξακολουθείτε να δουλεύετε στο GIMP για πολύ; Εάν ξοδεύετε πολύ χρόνο στο GIMP, μπορείτε να θεωρήσετε την ελεύθερη RAM συν την ελεύθερη εναλλακτική μνήμη ως διαθέσιμα· εάν όχι, πρέπει να ακολουθήσετε τα παρακάτω βήματα. (Εάν είσαστε αβέβαιος για αυτό, ελέγξτε τα ακόλουθα βήματα.) Εάν είστε σίγουρος ότι αλλάζετε εφαρμογές κάθε λίγα λεπτά, μετρήστε μόνο το ελεύθερο RAM και πηγαίετε στην τελική απόφαση.
2. Η εναλλακτική μνήμη βρίσκεται στον ίδιο φυσικό δίσκο όπως και η εναλλακτική μνήμη του GIMP; Εάν ναι προσθέστε RAM και εναλλακτική μνήμη. Αλλιώς πηγαίετε στο επόμενο βήμα.
3. Είναι ο δίσκος στον οποίον βρίσκεται η εναλλακτική μνήμη του λειτουργικού συστήματος πιο γρήγορος ή της ίδιας ταχύτητας με το δίσκο που βρίσκεται η εναλλακτική του GIMP; Εάν είναι πιο αργός, πάρτε μόνο την ελεύθερη RAM; εάν είναι πιο γρήγορος ή παρόμοιος, προσθέστε ελεύθερο RAM και εναλλακτική μνήμη.
4. Τώρα έχετε έναν αριθμό, που είναι μόνο η ελεύθερη RAM ή η ελεύθερη RAM συν την ελεύθερη εναλλακτική του λειτουργικού. Μειώστε την λίγο για να είστε ασφαλείς και αυτή είναι η παρατιθέμενη κρυφή μνήμη, που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως καλή αρχή.

Όπως μπορείτε να δείτε, όλα είναι για τον έλεγχο των ελεύθερων πόρων και για την απόφαση εάν η εναλλακτική μνήμη του λειτουργικού συστήματος αξίζει να χρησιμοποιηθεί ή θα προκαλέσει πιο πολλά προβλήματα.

Υπάρχουν κάποιοι λόγοι που θέλετε να ρυθμίσετε αυτήν την τιμή, όμως. Ο βασικός λόγος είναι αλλαγές στη χρήση του υπολογιστή σας ή αλλαγή υλικού. Αυτό μπορεί να σημαίνει ότι οι υποθέσεις σας για τη χρήση του υπολογιστή ή την ταχύτητα του δεν ισχύουν πια. Αυτό μπορεί να απαιτεί μια επανεκτίμηση των προηγούμενων βημάτων, που μπορεί να σας οδηγήσει σε παρόμοια τιμή ή σε μια ολότελα νέα τιμή.

Ένας άλλος λόγος να αλλάξετε την τιμή είναι επειδή φαίνεται ότι το GIMP τρέχει πολύ αργά, ενώ αλλάζοντας σε άλλες εφαρμογές, αυτές είναι γρήγορες: αυτό σημαίνει ότι το GIMP θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει περισσότερη μνήμη χωρίς να βλάψει τις άλλες εφαρμογές. Εξάλλου εάν δεχθείτε παράπονα από τις άλλες εφαρμογές ότι δεν έχουν αρκετή μνήμη, τότε ίσως να επωφεληθείτε εάν μειώσετε τη διατιθέμενη μνήμη για το GIMP.

Εάν αποφασίσατε να χρησιμοποιήσετε μόνο RAM και το GIMP τρέχει αργά, θα μπορούσατε να δοκιμάσετε κάποια αύξηση της τιμής, αλλά ποτέ να μην χρησιμοποιήσετε επίσης όλη την ελεύθερη εναλλακτική μνήμη. Εάν συμβαίνει το αντίθετο, χρησιμοποιώντας RAM και εναλλακτική μνήμη και έχετε προβλήματα έλλειψης πόρων, τότε θα πρέπει να μειώσετε το ποσό της RAM που είναι διαθέσιμο στο GIMP.

Ένα άλλο κόλπο είναι να βάλετε το αρχείο εναλλακτικής μνήμης σε έναν πολύ γρήγορο δίσκο ή σε ένα διαφορετικό δίσκο από εκείνον που βρίσκονται τα περισσότερα αρχεία. Εξαπλώνοντας το αρχείο εναλλαγής του λειτουργικού συστήματος σε πολλαπλούς δίσκους είναι επίσης ένας καλός τρόπος για επιτάχυνση, γενικά. Και φυσικά ίσως πρέπει να αγοράσετε περισσότερη RAM ή σταματήστε να χρησιμοποιείται πολλά προγράμματα ταυτόχρονα: δεν μπορείτε να περιμένετε να επεξεργαστείτε μια αφίσα σε υπολογιστή με 16MB και να είναι γρήγορος.

Μπορείτε επίσης να ελέγξετε τι απαιτήσεις μνήμης έχουν οι εικόνες σας. Όσο μεγαλύτερες οι εικόνες και ο αριθμός των αναιρέσεων, τόσο περισσότεροι πόροι απαιτούνται. Αυτός είναι ένας άλλος τρόπος να διαλέξετε έναν αριθμό, αλλά είναι καλός μόνο εάν δουλεύετε πάντα με το ίδιο είδος εικόνων και έτσι οι πραγματικές απαιτήσεις δεν μεταβάλλονται. Είναι επίσης χρήσιμο να ξέρετε, εάν θα απαιτήσετε περισσότερη RAM και/ή χώρο δίσκου.



3. Απόδοση πλέγματος



5. Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες  
μενού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 5. Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού

---

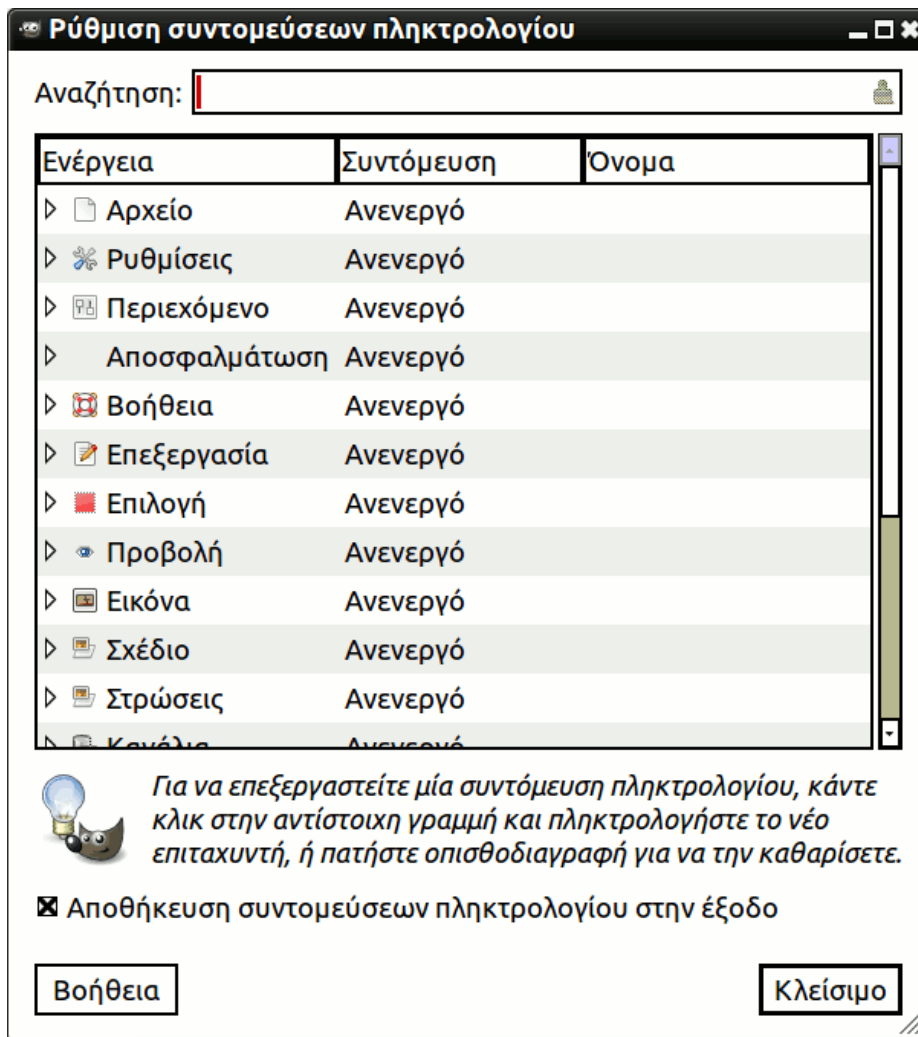
Πολλές λειτουργίες που είναι προσβάσιμες μέσω του μενού της εικόνας διαθέτουν μια αρχική συντόμευση πληκτρολογίου. Ίσως να θέλετε να δημιουργήσετε μια συντόμευση για κάποια εντολή την οποία χρησιμοποιείτε συχνά και δεν διαθέτει ή, συχνότερα, να επεξεργαστείτε μια υπάρχουσα συντόμευση. Υπάρχουν δύο τρόποι για να το κάνετε αυτό.

### Διαδικασία 12.1. Χρήση δυναμικών συντομεύσεων πληκτρολογίου

---

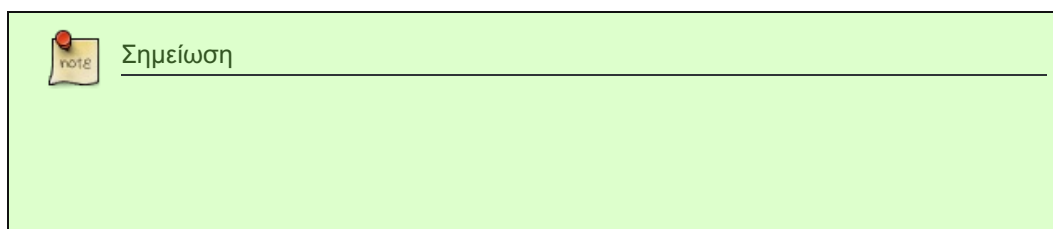
1. Πρώτα πρέπει να ενεργοποιήσετε την δυνατότητα αυτή επιλέγοντας το **Χρήση δυναμικών συντομεύσεων πληκτρολογίου** του στοιχείου **Διεπαφή του μενού**  **Προτιμήσεις**. Η επιλογή αυτή συνήθως δεν είναι ενεργοποιημένη ώστε να αποφεύγονται λανθασμένες πληκτρολογήσεις και δημιουργία ανεπιθύμητων συντομεύσεων.
2. Ενεργοποιήστε, επίσης, την επιλογή **Αποθήκευση συντομεύσεων πληκτρολογίου κατά την έξοδο** ώστε να αποθηκευτεί η συντόμευσή σας.
3. Για να δημιουργήσετε μια συντόμευση πληκτρολογίου απλώς τοποθετήστε τον δείκτη του ποντικιού επάνω σε μια εντολή του μενού: η εντολή θα επιλεγεί. Προσέξτε ώστε ο δείκτης του ποντικιού να μην κινείται και κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τρία πλήκτρα. Θα δείτε ότι η ακολουθία των τριών πλήκτρων εμφανίζεται στα δεξιά της εντολής.
4. Καλύτερα να χρησιμοποιείτε την ακολουθία **Ctrl + Alt + Key** για τις προσαρμοσμένες συντομεύσεις σας.

Σχήμα 12.35. Ρύθμιση συντομεύσεων πληκτρολογίου



## Διαδικασία 12.2. Χρήση του επεξεργαστή συντομεύσεων πληκτρολογίου

1. Ο Επεξεργαστής ανοίγει πατώντας **Ρύθμιση συντομεύσεων πληκτρολογίου** του στοιχείου «Διεπαφή» του μενού [Προτιμήσεις](#).
2. Όπως φαίνεται σε αυτόν το διάλογο, μπορείτε να επιλέξετε την εντολή για την οποία θέλετε να δημιουργήσετε μια συντόμευση από την περιοχή «Ενέργεια». Έπειτα πληκτρολογείτε την ακολουθία πλήκτρων όπως προηγουμένως. Γενικά, Το πλήκτρο διαστήματος πρέπει να διαγράφει την συντόμευση. (Στην πραγματικότητα το καθαρίζει και δεν το διαγράφει.)
3. Ο επεξεργαστής συντομεύσεων σας επιτρέπει, επίσης να έχετε τον έλεγχο των παραμέτρων των εργαλείων μέσω του πληκτρολογίου. Στην κορυφή αυτού του διαλόγου μπορείτε να βρείτε το μενού **Περιεχομένου** που σας πηγαίνει στις παραμέτρους των εργαλείων. Η δουλειά σας γίνεται ακόμη ευκολότερη αφού οι τύποι των εργαλείων φέρουν χαρακτηριστικά μικρά εικονίδια.



Οι προσαρμοσμένες συντομεύσεις πληκτρολογίου αποθηκεύονται σε έναν κρυφό κατάλογο του Gimp (/home/[username]/.config/GIMP/2.10/menurc) στο Λίνουξ. Στα Windows η τοπική και η γενική θέση είναι, αντίστοιχα:

- C:\Documents and Settings\  
[Username]\AppData\Roaming\GIMP\2.10\menurc
- C:\Program Files\GIMP 2\etc\gimp\2.0\menurc

Αυτή η θέση ενδέχεται να αλλάξει εάν το GIMP είναι εγκατεστημένο αφού έχει ήδη εγκατασταθεί το Git Bash ή το Cygwin. Σε αυτήν την περίπτωση, θα εμφανιστούν στο C:\Program Files\Git\.gimp-[version]\menurc.

Το «menu.rc» είναι ένα απλό αρχείο κειμένου που μπορεί να μεταφερθεί από έναν υπολογιστή σε έναν άλλον.



4. Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης



6. Προσαρμογή αρχικής οθόνης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6. Προσαρμογή αρχικής οθόνης

Όταν ξεκινάτε το GIMP, βλέπετε την *αρχική οθόνη* να εμφανίζει μικρά μηνύματα κατάστασης, ενώ το πρόγραμμα φορτώνει όλα τα συστατικά του.

Φυσικά, μπορείτε να προσαρμόσετε την αρχική οθόνη: Δημιουργήστε έναν κατάλογο `splashes` στον προσωπικό σας φάκελο του GIMP (`/home/user_name/.config/GIMP/2.10/` στο Linux, `C:\Documents and Settings\user_name\AppData\Roaming\GIMP\2.10\` στα Windows).

Αντιγράψτε τις εικόνες σας σε αυτόν τον κατάλογο `splashes`. Ξεκινώντας το GIMP θα διαβάσει αυτόν τον κατάλογο και θα επιλέξει μια από τις εικόνες στην τύχη.



### Υπόδειξη

Βεβαιωθείτε ότι οι εικόνες σας δεν είναι υπερβολικά μικρές.



## Κεφάλαιο 13. Σενάρια

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Πρόσθετα](#)

##### [1.1. Εισαγωγή](#)

##### [1.2. Χρήση προσθέτων](#)

##### [1.3. Εγκατάσταση νέων προσθέτων](#)

##### [1.4. Συγγραφή προσθέτων](#)

#### [2. Χρήση σεναρίων Script-Fu](#)

##### [2.1. Script-Fu:](#)

##### [2.2. Εγκατάσταση Script-Fus](#)

##### [2.3. Επιτρεπτά και μη](#)

##### [2.4. Διάφορα είδη Script-Fus](#)

##### [2.5. Αυτόνομα σενάρια](#)

##### [2.6. Εικονοεξαρτώμενα σενάρια](#)

#### [3. Μάθημα Script-Fu](#)

##### [3.1. Εξοικείωση με το Scheme](#)

##### [3.2. Μεταβλητές και συναρτήσεις](#)

##### [3.3. Λίστες, λίστες και πάλι λίστες](#)

##### [3.4. Το πρώτο σας σενάριο Script-Fu](#)

##### [3.5. Δίνοντας στο σενάριό μας περισσότερη ψυχή](#)

##### [3.6. Επέκταση του σεναρίου πλαισίου κειμένου](#)

##### [3.7. Το σενάριο σας και η λειτουργία του](#)

## 1. Πρόσθετα

---

### 1.1. Εισαγωγή

---

Ένα από τα καλά του GIMP είναι η εύκολη επεκτασιμότητα του με τη χρήση προσθέτων. Το πρόσθετα του GIMP είναι εξωτερικά προγράμματα που τρέχουν κάτω από τον έλεγχο της κύριας εφαρμογής του GIMP και αλληλεπιδρούν πολύ στενά. Τα πρόσθετα μπορεί να χειριστούν τις εικόνες με σχεδόν κάθε τρόπο, όπως και οι χρήστες. Το πλεονέκτημα τους είναι ότι είναι πολύ πιο εύκολο να προσθέσουν μια δυνατότητα στο GIMP γράφοντας ένα μικρό πρόσθετο, παρά τροποποιώντας τη τεράστια μάζα του σύνθετου κώδικα που δομεί τον πυρήνα του GIMP. Πολλά αξιόλογα πρόσθετα έχουν έναν πηγαίο κώδικα C που έρχεται σε 100-200 γραμμές περίπου.

Πολλά πρόσθετα συμπεριλαμβάνονται στην κύρια διανομή του GIMP και εγκαθίστανται αυτόματα μαζί με το GIMP. Τα περισσότερα είναι προσπελάσιμα από το μενού **Φίλτρα** (στην πραγματικότητα, καθετί σε αυτό το μενού είναι ένα πρόσθετο), αλλά κάποια είναι τοποθετημένα σε άλλα μενού. Σε πολλές περιπτώσεις μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα πρόσθετο χωρίς να καταλάβετε ότι είναι πρόσθετο: π.χ., η λειτουργία "Κανονικοποίηση" για την αυτόματη χρωματική διόρθωση είναι στην πραγματικότητα ένα πρόσθετο, αν και δεν υπάρχει τίποτα στον τρόπο που δουλεύει, που θα σας το έλεγε.

Οποιοσδήποτε μπορεί να γράψει ένα πρόσθετο στο GIMP και να το διαθέσει στον ιστό, είτε μέσα από το μητρώο ή από μια προσωπική ιστοσελίδα και πολλά αξιόλογα πρόσθετα μπορούν να αποκτηθούν έτσι - μερικά

περιγράφονται αλλού στο εγχειρίδιο χρήστη. Με αυτήν την ελευθερία από περιορισμούς, όμως, έρχεται και ένας βαθμός κινδύνου: το γεγονός ότι οποιοσδήποτε μπορεί να το κάνει σημαίνει ότι δεν υπάρχει αποτελεσματικός έλεγχος ποιότητας. Τα πρόσθετα που διανέμονται με το GIMP έχουν όλα δοκιμαστεί και ρυθμιστεί, αλλά πολλά φορτώσιμα φτιάχτηκαν σε μερικές ώρες και έπειτα καμιά άλλη επεξεργασία. Μερικοί δημιουργοί προσθέτων δεν ενδιαφέρονται για την αξιοπιστία ή δεν μπορούν να τα ελέγξουν σε διαφορετικές καταστάσεις. Βασικά, όταν φορτώνεται ένα πρόσθετο παίρνετε κάτι δωρεάν και μερικές φορές παίρνετε ακριβώς αυτό που πληρώσατε. Αυτό δεν λέγεται για αποθάρρυνση, αλλά για να καταλάβετε την πραγματικότητα.



#### Προειδοποίηση

Τα πρόσθετα, όντας πλήρως εκτελέσιμα προγράμματα, μπορούν να κάνουν οτιδήποτε μπορεί κάθε άλλο πρόγραμμα να κάνει συμπεριλαμβάνοντας την εγκατάσταση κερκόπορτας στο σύστημα σας ή αλλιώς συμβιβασμούς στην ασφάλεια του. Μην εγκαθιστάτε ένα πρόσθετο, εκτός και έρχεται από αξιόπιστη πηγή.



#### Προσοχή

Τα πρόσθετα είναι ένα χαρακτηριστικό του GIMP για πολλές εκδόσεις. Όμως, πρόσθετα που γράφτηκαν για μια έκδοση του GIMP μπορούν δύσκολα να χρησιμοποιηθούν πετυχημένα με άλλες εκδόσεις. Πρέπει να μεταφερθούν: άλλες φορές εύκολα, άλλες όχι. Πολλά πρόσθετα είναι ήδη διαθέσιμα σε πολλές εκδόσεις. Τελικά, πριν να προσπαθήσετε να εγκαταστήσετε ένα πρόσθετο, βεβαιωθείτε ότι είναι γραμμένο για τη δική σας έκδοση του GIMP.

## 1.2. Χρήση προσθέτων

Για το μεγαλύτερο μέρος μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όπως οποιοδήποτε άλλο εργαλείο του GIMP, χωρίς να είναι ανάγκη να ξέρετε ότι είναι ένα πρόσθετο. Αλλά υπάρχουν κάποια πράγματα για τα πρόσθετα που είναι χρήσιμο να καταλαβαίνετε.

Ένα είναι ότι τα πρόσθετα δεν είναι γενικά τόσο ρωμαλέα όσο ο πυρήνας του GIMP. Όταν το GIMP καταρρέει, θεωρείται πολύ σοβαρό: μπορεί να κοστίσει στο χρήστη πολλά προβλήματα και πονοκεφάλους. Όταν ένα πρόσθετο καταρρέει, οι συνέπειες δεν είναι συνήθως τόσο σοβαρές. Στις περισσότερες περιπτώσεις, μπορείτε να συνεχίσετε να εργάζεστε χωρίς να ανησυχείτε για αυτό.



#### Σημείωση

Επειδή τα πρόσθετα είναι ξεχωριστά προγράμματα, επικοινωνούν με τον πυρήνα του GIMP με ειδικό τρόπο: Οι προγραμματιστές του GIMP το αποκαλούν «συνομιλία μέσω καλωδίου». Όταν ένα πρόσθετο καταρρέει η επικοινωνία διακόπτεται και θα δείτε ένα μήνυμα σφάλματος για ένα «σφάλμα ανάγνωσης καλωδίου».



#### Υπόδειξη

Όταν ένα πρόσθετο καταρρέει, το GIMP σας εμφανίζει ένα πολύ απαισίο μήνυμα που σας λέει ότι το πρόσθετο άφησε το GIMP σε μια κατάσταση κατάρρευσης και θα πρέπει να σκεφτείτε να αποθηκεύσετε τις εικόνες σας και να εγκαταλείψετε. Μιλώντας αυστηρά, αυτό είναι ολότελα σωστό, επειδή τα πρόσθετα έχουν τη δύναμη να μεταβάλλουν σχεδόν τα πάντα στο GIMP, αλλά για πρακτικούς σκοπούς, η πείρα έχει δείξει ότι η κατάρρευση είναι σπάνια και πολλοί χρήστες συνεχίζουν την εργασία τους, χωρίς να ανησυχούν για αυτό. Η συμβουλή μας είναι να σκεφτείτε πόσο πρόβλημα μπορεί να προκαλέσει, εάν κάτι πήγε στραβά και να αξιολογήσετε τις πιθανότητες.

Λόγω του τρόπου επικοινωνίας των προσθέτων με το GIMP, δεν έχουν κάποιο μηχανισμό πληροφόρησης των αλλαγών που κάνετε σε μια εικόνα, μετά το ξεκίνημα του προσθέτου. Εάν ξεκινάτε ένα πρόσθετο και έπειτα αλλάζετε την εικόνα χρησιμοποιώντας κάποιο άλλο εργαλείο, το πρόσθετο συχνά θα καταρρεύσει και όταν δεν το κάνει, δίνει συνήθως πλασματικά αποτελέσματα. Πρέπει να αποφεύγετε να τρέχετε περισσότερα από ένα πρόσθετα τη φορά σε μια εικόνα και επίσης να μην κάνετε τίποτα στην εικόνα μέχρι το τέλος εργασίας του προσθέτου. Εάν αγνοήσετε αυτή τη συμβουλή, όχι μόνο θα χαλάσετε πιθανόν την εικόνα, θα χαλάσετε επίσης και το σύστημα αναίρεσης επίσης, έτσι δεν θα μπορείτε να ανακτήσετε την εικόνα από ανοησία.

### 1.3. Εγκατάσταση νέων προσθέτων

---

Τα πρόσθετα που διανέμονται με το GIMP δεν απαιτούν κάποια ειδική εγκατάσταση. Τα πρόσθετα, όμως, που κατεβάζετε την απαιτούν. Υπάρχουν πολλά σενάρια, ανάλογα με το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιείται και τη δομή του προσθέτου. Στο Linux είναι συνήθως εύκολο να εγκαταστήσετε ένα νέο πρόσθετο· στα Windows είναι είτε εύκολο, είτε πολύ δύσκολο. Σε κάθε περίπτωση, είναι καλύτερο να εξεταστούν οι δύο περιπτώσεις χωριστά.

#### 1.3.1. Συστήματα παρόμοια με Linux / Unix

---

Τα περισσότερα πρόσθετα ανήκουν σε δύο κατηγορίες: μικρά των οποίων ο πηγαίος κώδικας διανέμεται ως από αρχείο .c, και μεγαλύτερα των οποίων ο πηγαίος κώδικας διανέμεται ως κατάλογος που περιέχει πολλαπλά αρχεία μαζί με ένα `Makefile`.

Για ένα απλό πρόσθετο ενός αρχείου, ας το αποκαλέσουμε `borker.c`, η εγκατάσταση είναι μόνο θέμα εκτέλεσης της εντολής `gimptool-2.0 --install borker.c`. Αυτή η εντολή μεταγλωττίζει το πρόσθετο και το εγκαθιστά στον προσωπικό σας κατάλογο προσθέτων, `~/gimp-2.4/plugins` εκτός και τον έχετε αλλάξει. Έτσι θα φορτώσει αυτόματα την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το GIMP. Δεν χρειάζεται να εισάσετε ο διαχειριστής για να το κάνετε. Στην πραγματικότητα δεν θα έπρεπε· εάν το πρόσθετο αποτύχει να μεταγλωττίσει, να εισάσετε δημιουργικοί.

Αφού εγκαταστήσετε το πρόσθετο, πώς το ενεργοποιείτε; Η διαδρομή του μενού προσδιορίζεται από το ίδιο το πρόσθετο, έτσι χρειάζεται είτε να κοιτάξετε στην τεκμηρίωση για το πρόσθετο (εάν υπάρχει), ή να ξεκινήσετε το διάλογο περιγραφής του προσθέτου (από `Xtns/Plugins Details`), ψάξτε το πρόσθετο με το όνομα του και κοιτάξτε την καρτέλα `Tree view`. Εάν εξακολουθείτε να μην βρίσκετε τίποτα, εξερευνήστε τα μενού ή κοιτάξτε στον πηγαίο κώδικα στο τμήμα μητρώου - όποιο είναι πιο εύκολο.

Για πιο περίπλοκα πρόσθετα οργανωμένα ως κατάλογος με πολλαπλά αρχεία, πρέπει να υπάρχει ένα αρχείο που λέγεται είτε `INSTALL` ή `README`, με οδηγίες. Εάν δεν υπάρχει, η καλύτερη συμβουλή είναι να αγνοήσετε το πρόσθετο και να ασχοληθείτε με κάτι άλλο.

Μερικά πρόσθετα (ειδικά αυτά που βασίζονται στα πρότυπα προσθέτων του GIMP) σχεδιάστηκαν να εγκατασταθούν στον κατάλογο του κυρίου συστήματος του GIMP, παρά στον αρχικό σας κατάλογο. Για αυτά θα πρέπει να εισάσετε διαχειριστής για να εκτελέσετε το τελικό στάδιο της εγκατάστασης (όταν εκτελείται την εντολή `make install command`).

Εάν εγκαθιστάτε στον προσωπικό σας κατάλογο προσθέτων ένα πρόσθετο με το ίδιο όνομα με τον κατάλογο προσθέτων του συστήματος, μόνο ένα μπορεί να φορτωθεί και θα είναι το πρόσθετο στον αρχικό σας κατάλογο. Θα πάρετε μηνύματα που σας το λένε, κάθε φορά που ξεκινάτε το GIMP. Αυτή η κατάσταση είναι προφανώς αποφευκτέα.

### 1.3.2. Windows

---

Τα Windows είναι ένα πιο προβληματικό περιβάλλον για την οικοδόμηση λογισμικού από το Linux. Κάθε αξιοπρεπής διανομή του Linux έρχεται πλήρως εφοδιασμένη με εργαλεία για μεταγλώττιση λογισμικού και είναι παρόμοια στον τρόπο λειτουργίας τους, αλλά τα Windows δεν έρχονται με τέτοια εργαλεία. Είναι δυνατό να εγκαταστήσετε ένα καλό περιβάλλον σχεδίασης λογισμικού στα Windows, αλλά αυτό απαιτεί, είτε χρήμα, είτε προσπάθεια και γνώσεις.

Τι αυτό σημαίνει σε σχέση με τα πρόσθετα του GIMP είναι το εξής: είτε έχετε ένα περιβάλλον στο οποίο μπορείτε να σχεδιάσετε λογισμικό, ή δεν έχετε. Εάν δεν έχετε, τότε η καλύτερη ελπίδα σας είναι να βρείτε μια προμεταγλωττισμένη έκδοση του πρόσθετου κάπου (ή να πείσετε κάποιον να το μεταγλωττίσει για σας), οπότε απλά χρειάζεται να το βάλετε να το βάλετε στον προσωπικό σας κατάλογο προσθέτων. Εάν έχετε ένα περιβάλλον, όπου μπορείτε να σχεδιάσετε λογισμικό (που για τους τρέχοντες σκοπούς σημαίνει ένα περιβάλλον όπου μπορείτε να σχεδιάσετε το GIMP), τότε αναμφίβολα ξέρετε ήδη αρκετά για αυτά τα πράγματα και απλά χρειάζεστε να ακολουθήσετε τις οδηγίες του Linux.

### 1.3.3. Apple Mac OS X

---

Πώς να εγκαταστήσετε πρόσθετα στο OS X κυρίως εξαρτάται από το πώς εγκαταστάθηκε το ίδιο το GIMP. Εάν είστε ένας από τους γενναίους και εγκαταστήσατε το GIMP μέσα από ένα από τα πακέτα διαχείρισης όπως fink [\[DARWINORTS\]](#) ή darwinports, [\[FINK\]](#) η εγκατάσταση πρόσθετου δουλεύει ακριβώς όπως περιγράφηκε ήδη για το Linux. Η μόνη διαφορά είναι ότι λίγα πρόσθετα ίσως είναι διαθέσιμα στην αποθήκη του διαχειριστή πακέτου, δοκιμάστε το.

Εάν είστε από τους χρήστες που προτιμούν να πάρουν ένα προμεταγλωττισμένο πακέτο του GIMP, όπως GIMP.app, πρέπει να παραμείνετε στο προμεταγλωττισμένο υλικό. Μπορείτε να προσπαθήσετε να πάρετε μια προμεταγλωττισμένη έκδοση του πρόσθετου των ονείρων σας από το συγγραφέα του πρόσθετου, αλλά δεν θα ήθελα να στοιχηματίσω σ' αυτό. Παραγωγή των δικών σας δυαδικών περιλαμβάνει δυστυχώς την εγκατάσταση του GIMP μέσα από ένα πακέτο διαχείρισης που αναφέρθηκαν πιο πάνω.

## 1.4. Συγγραφή προσθέτων

---

Εάν θέλετε να μάθετε πώς να γράψετε ένα πρόσθετο, μπορείτε να βρείτε πολύ βοήθεια στην ιστοσελίδα των αναλυτών του GIMP [\[GIMP-DEV-PLUGIN\]](#). Το GIMP είναι ένα σύνθετο πρόγραμμα, αλλά η ομάδα ανάπτυξης έχει κάνει τεράστιες προσπάθειες για διευκόλυνση της εκμάθησης συγγραφής προσθέτων: υπάρχουν καλές οδηγίες και παραδείγματα, ενώ η κύρια βιβλιοθήκη που χρησιμοποιούν τα πρόσθετα για να αλληλεπιδράσουν με το GIMP (αποκαλούμενη «libgimp») έχει ένα καλά τεκμηριωμένο API. Οι καλοί προγραμματιστές, μαθαίνουν τροποποιώντας τα υπάρχοντα πρόσθετα και είναι συχνά ικανοί να κάνουν ενδιαφέροντα πράγματα μετά από μόνο μερικές μέρες δουλειάς.







## 2. Χρήση σεναρίων Script-Fu

---

### 2.1. Script-Fu;

---

Script-Fu είναι ό,τι ο κόσμος των Windows θα αποκαλούσε "macros", αλλά τα Script-Fu είναι πιο ισχυρά. Τα Script-Fu βασίζονται σε μια γλώσσα διερμηνείας που λέγεται Scheme και δουλεύει χρησιμοποιώντας συναρτήσεις αναζήτησης στη βάση δεδομένων του GIMP. Μπορείτε να κάνετε κάθε είδους πράγματα με το Script-Fu, αλλά ένας συνηθισμένος χρήστης του GIMP θα τα χρησιμοποιήσει πιθανόν για αυτοματοποίηση ενεργειών που:

- Θέλετε να κάνετε συχνά.
- Είναι πραγματικά περίπλοκες να γίνουν και δύσκολες να θυμόμαστε.

Να θυμόμαστε ότι μπορείτε να κάνετε πολλά με το Script-Fu. Τα σενάρια που έρχονται με το GIMP μπορεί να είναι πολύ χρήσιμα, αλλά μπορούν επίσης να χρησιμεύσουν ως μοντέλα για την εκμάθηση του Script-Fu, ή τουλάχιστον ως σκελετός και πηγή τροποποιήσεων, όταν κάνετε τα δικά σας σενάρια. Διαβάστε το μάθημα Script-Fu στην επόμενη ενότητα, εάν θέλετε να μάθετε περισσότερα για το πώς να κάνετε σενάρια.

Θα περιγράψουμε μερικά από τα πιο χρήσιμα σενάρια σε αυτό το κεφάλαιο, αλλά δεν θα τα καλύψουμε όλα. Υπάρχει απλά ένας πολύ μεγάλος αριθμός σεναρίων. Μερικά από τα σενάρια είναι επίσης πολύ απλά και δεν θα χρειαστείτε καμία τεκμηρίωση για να χρησιμοποιήσετε.

Το Script-Fu (μια διάλεκτος του Scheme) δεν είναι η μόνη διαθέσιμη γλώσσα σεναρίων για το GIMP. Αλλά το Script-Fu είναι η μόνη γλώσσα σεναρίων που είναι εγκατεστημένη από προεπιλογή.





## 2.2. Εγκατάσταση Script-Fus

---

Μία από τις μεγάλες ενέργειες των Script-Fu είναι ότι μπορείτε να μοιραστείτε τα σενάρια σας με όλους τους φίλους σας του GIMP. Υπάρχουν πολλά σενάρια που έρχονται με το GIMP από προεπιλογή, αλλά υπάρχουν επίσης πολλά σενάρια που είναι διαθέσιμα για κατέβασμα στο διαδίκτυο.

1. Εάν κατεβάσατε ένα σενάριο, αντιγράψτε το ή μετακινήστε το στον κατάλογο σας των σεναρίων. Μπορεί να βρεθεί στο [☰ Προτιμήσεις: Φάκελοι](#) → [Σενάρια](#).
2. Κάντε μια ανανέωση χρησιμοποιώντας από τη γραμμή μενού της εικόνας [φίλτρα](#) → [Script-Fu](#) → [ανανέωση σεναρίων](#) από τη γραμμή μενού της εικόνας. Το σενάριο τώρα θα εμφανιστεί σε ένα από τα μενού σας. Αν δεν το βρείτε, κοιτάξτε κάτω από φίλτρα του μενού εικόνας του διαχειριστή. Εάν δεν εμφανιστεί καθόλου, υπάρχει κάποιο σφάλμα με το σενάριο (π.χ. περιέχει συντακτικά λάθη).





---

## 2.3. Επιτρεπτά και μη

Ένα συνηθισμένο σφάλμα, όταν ασχολείσθε με Script-Fus είναι ότι απλά τα εμφανίζετε και πατάτε το πλήκτρο OK. Όταν δεν συμβαίνει τίποτα, σκεφτόσαστε προφανώς ότι το σενάριο είναι σπασμένο ή εσφαλμένο, αλλά το πιο πιθανό είναι ότι δεν υπάρχει λάθος σε αυτό.



2.2. Εγκατάσταση Script-Fus



2.4. Διάφορα είδη Script-Fus

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



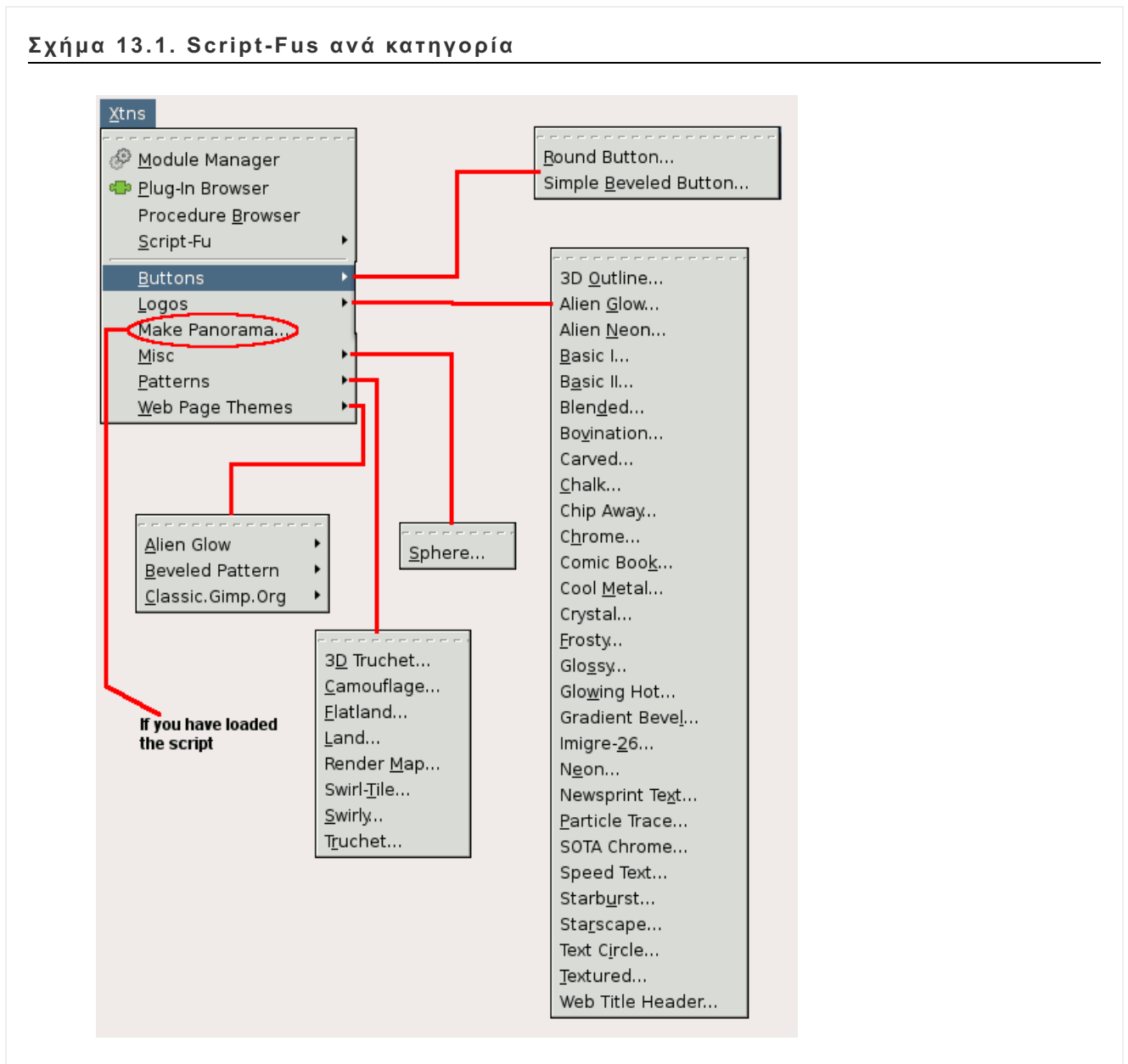
## 2.4. Διάφορα είδη Script-Fus

Υπάρχουν δύο είδη Script-Fus:

### Αυτόνομα Script-Fus

Παλιότερα οι αυτόνομες παραλλαγές ήταν στη γραμμή μενού εικόνων **Αρχείο** → **Δημιουργία** → **Τύπος σεναρίου** (δείτε την παρακάτω εικόνα).

**Σχήμα 13.1. Script-Fus ανά κατηγορία**



### Εικονοεξαρτώμενα Script-Fus

Τα μενού έχουν αναδιοργανωθεί. Ένα νέο μενού χρωμάτων εμφανίζεται. Ομαδοποιεί μαζί όλα τα σενάρια που δουλεύουν σε χρώματα, π.χ. εργαλεία που ρυθμίζουν την απόχρωση, τον κορεσμό, τη φωτεινότητα..., φίλτρα...κλ. Το μενού φίλτρων και το μενού Script-Fu συγχωνεύτηκαν σε ένα μενού φίλτρων που οργανώθηκε σύμφωνα με τις νέες κατηγορίες. Τα εικονοεξαρτώμενα πρόσθετα και Script-Fus διασκορπίστηκαν στα μενού της εικόνας. Π.χ., το φίλτρο χρώμα στο άλφα είναι στο μενού χρωμάτων. Στην αρχή είναι αποπροσανατολιστικό, αλλά θα το συνηθίσετε επειδή είναι πιο λογικό.

Η παρακάτω εικόνα σας δείχνει πού μπορείτε να τα βρείτε στο μενού της εικόνας.

**Σχήμα 13.2. Πού θα βρείτε τα εικονοεξαρτώμενα σενάρια**

Χρώματα	Εργαλεία	Φίλτρα	Φίλτρα	Video	Παράθυρα	Βοήθεια	ε
Ισορροπία χρωμάτων...			Επανάληψη "Νέος οδηγός"				Ctrl+F -
Απόχρωση-Κορεσμός...			Επανεμφάνιση "Νέος οδηγός"				Shift+Ctrl+F
Επιχρωματισμός...			Πρόσφατα χρησιμοποιημένα				▶
Φωτεινότητα-Αντίθεση...			Επαναφορά όλων των φίλτρων				
Κατώφλι...			Θόλωση				▶
Στάθμες...			Βελτίωση				▶
Καμπύλες...			Παραμορφώσεις				▶
Αφίσα...			Φως και σκιά				▶
Αποκορεσμός...			Θόρυβος				▶
Αντιστροφή			Εντοπισμός ορίων				▶
Αντιστροφή τιμής			Γενικά				▶
Χρήση GEGL			Συνδυασμός				▶
Αυτόματα			Καλλιτεχνικά				▶
Συστατικά			Διάκοσμος				▶
Χάρτης			Χάρτης				▶
Πληροφορίες			Σχεδίαση				▶
Ζεστό...			Διαδίκτυο				▶
Ματόμυαλο (Retinex)...			Κίνηση				▶
Μέγιστο RGB...			Άλφα σε λογότυπο				▶
Συλλογή φίλτρου			Python-Fu				▶
Χρώμα σε άλφα			Script-Fu				▶
Χρωματισμός...			Split Video into Frames				▶
			Δημιουργία ευρετηρίου βίντεο...				
			Γ'MIC...				
			Μακροφίλτρο...				
			Φιλτράρισμα όλων των στρώσεων...				



2.3. Επιτρεπτά και μη

2.5. Αυτόνομα σενάρια

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.5. Αυτόνομα σενάρια

Δεν θα προσπαθήσουμε να περιγράψουμε κάθε σενάριο σε βάθος. Τα περισσότερα Script-Fus είναι κατανοητά και εύχρηστα. Τη στιγμή αυτής της συγγραφής, οι πιο κάτω τύποι έχουν εγκατασταθεί από προεπιλογή:

- Μοτίβα
- Θέματα ιστοσελίδων
- Λογότυπα
- Κουμπιά

### Μοτίβα

Θα βρείτε όλα τα είδη των σεναρίων που δημιουργούν μοτίβα εδώ. Γενικά, είναι πολύ χρήσιμα, επειδή μπορείτε να προσθέσετε πολλά ορίσματα στα δικά σας μοτίβα.

Θα ρίξουμε μια ματιά, στο σενάριο γη. Σε αυτό το σενάριο πρέπει να ρυθμίσετε το μέγεθος της εικόνας/μοτίβου και να ορίσετε ποιες στάθμες τύχης να χρησιμοποιήσετε για τη δημιουργία της γης σας. Τα χρώματα για τη δημιουργία του χάρτη γης πάρθηκαν από την τρέχουσα επιλεγμένη διαβάθμιση στο επεξεργαστή διαβαθμίσεων. Πρέπει επίσης να δώσετε τιμές για τη στάθμη λεπτομέρειας, ύψος/βάθος της γης και της θάλασσας και την κλίμακα. Η κλίμακα αναφέρεται στην κλίμακα του χάρτη σας, όπως σε ένα συνηθισμένο οδικό χάρτη, 1:10 θα τυπωθεί ως 10.

### Θέματα ιστοσελίδων

Εδώ είναι καθαρά μια πρακτική χρήση των σεναρίων. Δημιουργώντας ένα σενάριο για να κάνετε ένα προσαρμοσμένο κείμενο, λογότυπους, τόξα κουμπιών, κλπ., για τον ιστότοπο σας, θα τους δώσετε σε όλα την ίδια μορφή και σχήμα. Θα εξοικονομήσετε επίσης, πολύ χρόνο, επειδή δεν πρέπει να δημιουργήσετε κάθε λογότυπο, κείμενο ή κουμπί με το χέρι.

Τα περισσότερα σενάρια είναι σχεδόν αυτονόητα, αλλά να μερικές συμβουλές:

- Αφήστε όλους τους περιέργους χαρακτήρες όπως ' και " άθικτους.
- Σιγουρευτείτε ότι το καθορισμένο μοτίβο στο σενάριο υπάρχει.
- Η συμπλήρωση αναφέρεται στο ποσό του χώρου γύρω από το κείμενο.
- Μια υψηλή τιμή πλάτους λοξοτομής δίνει την ψευδαίσθηση ενός ψηλότερου κουμπιού.
- Εάν δώσετε TRUE για το "πάτημα", το κουμπί θα φαίνεται πατημένο.
- Επιλέξτε διαφάνεια ,εάν δεν θέλετε ένα συμπαγές φόντο. Εάν διαλέξετε ένα συμπαγές φόντο, σιγουρευτείτε ότι είναι το ίδιο χρώμα με το φόντο της ιστοσελίδας.

### Λογότυπα

Εδώ θα βρείτε όλα τα είδη των σεναρίων που δημιουργούν λογότυπα. Αυτό είναι ωραίο, αλλά προσέξτε, επειδή οι άλλοι ίσως αναγνωρίσουν ότι το λογότυπο σας δημιουργήθηκε από ένα γνωστό σενάριο του GIMP. Θα πρέπει να το θεωρήσετε ως βάση που μπορείτε να τροποποιήσετε για να ταιριάξει στις ανάγκες σας. Ο διάλογος για τη δημιουργία ενός λογότυπου είναι περισσότερο ή λιγότερο ο ίδιος για όλα αυτά τα σενάρια:

1. Στο πεδίο κειμένου γράψτε το όνομα του λογότυπου.
2. Στο πεδίο μέγεθος γραμματοσειράς σε εικονοστοιχεία, γράψτε το μέγεθος του λογότυπου.
3. Στο πεδίο γραμματοσειρά, γράψτε το όνομα της επιθυμητής γραμματοσειράς.

4. Για να διαλέξετε το χρώμα του λογότυπου, πατήστε στο χρωματιστό κουμπί. Αυτό εμφανίζει έναν χρωματικό διάλογο.
5. Εάν κοιτάξετε το πεδίο τρέχουσας εντολής, μπορείτε να παρατηρήσετε το σενάριο να τρέχει.

### Δημιουργία κουμπιών

Κάτω από την επικεφαλίδα, θα βρείτε δύο σενάρια που κάνουν ορθογώνια λοξομημένα κουμπιά, με ή χωρίς στρογγυλές γωνίες (στρογγυλό κουμπί ή απλό λοξομημένο κουμπί). Έχουν μερικές παραμέτρους και οι περισσότερες τους είναι παρόμοιες με τα σενάρια λογότυπων. Μπορείτε να πειραματιστείτε για να βρείτε το επιθυμητό κουμπί.



2.4. Διάφορα είδη Script-Fus



2.6. Εικονοεξαρτώμενα σενάρια

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.6. Εικονοεξαρτώμενα σενάρια

Τώρα, τα σενάρια και τα φίλτρα που εκτελούν ενέργειες σε μια υπάρχουσα εικόνα είναι προσβάσιμα απευθείας από το κατάλληλο μενού. Π.χ., το σενάριο **Νέο πινέλο** (script-fu-paste-as-brush) είναι ενσωματωμένο στο μενού εικόνας **Επεξεργασία** (**Επεξεργασία** → **Αποθήκευση ως...** → **Νέο πινέλο**), που είναι πιο λογικό.

Επιπλέον ένα νέο μενού έχει δημιουργηθεί **Χρώματα** που ξαναομαδοποιεί μαζί ότι αφορά εργασίες με χρώματα, την απόχρωση ή τα εργαλεία ρύθμισης στάθμης χρώματος κλπ...

Το μενού **Φίλτρα** και το μενού **Scripts-Fu** ξαναομαδοποιήθηκαν σε ένα μενού **Φίλτρα** και οργανώθηκαν σύμφωνα με τις νέες κατηγορίες. Τώρα εάν ένα πρόσθετο και ένα φίλτρο που δουλεύουν παρόμοια, είναι κοντά στο μενού.

Το μενού **Scripts-Fu** εμφανίζεται μόνο, εάν έχετε φορτώσει επιπρόσθετα σενάρια: π.χ. το πακέτο gimp-resynthesizer που αντιστοιχεί στη διανομή Linux (.deb, .rpm, .gz ...).







## 3. Μάθημα Script-Fu

---

Σε αυτή την άσκηση, θα σας εισάγουμε στα βασικά του Scheme που είναι απαραίτητα για τη χρήση του Script-Fu και έπειτα θα σχεδιάσουμε ένα εύχρηστο σενάριο που μπορείτε να προσθέσετε στην εργαλειοθήκη των σεναρίων σας. Το σενάριο προτρέπει το χρήστη για κάποιο κείμενο, έπειτα δημιουργεί μια νέα εικόνα τέλεια προσαρμοσμένη στο κείμενο. Θα βελτιώσουμε έπειτα το σενάριο ώστε να επιτρέψει έναν χώρο γύρω από το κείμενο. Θα καταλήξουμε με λίγες προτάσεις για τρόπους να επεκτείνουμε τη γνώση σας για το Script-Fu.



### Σημείωση

Αυτή η ενότητα προσαρμόστηκε από ένα μάθημα γραμμένο για το εγχειρίδιο χρήστη του *GIMP 1* από τον Mike Terry.

## 3.1. Εξοικείωση με το Scheme

---

### 3.1.1. Ξεκίνημα με το Scheme

---

Το πρώτο πράγμα για να μάθετε είναι ότι:

Κάθε πρόταση στο Scheme Περιβάλλεται από παρενθέσεις ().

Το δεύτερο που χρειάζεται να ξέρετε είναι ότι:

Η συνάρτηση όνομα/χειριστής είναι πάντοτε το πρώτο στοιχείο στις παρενθέσεις και τα υπόλοιπα στοιχεία είναι παράμετροι στη συνάρτηση.

Όμως, οτιδήποτε εμπεριέχεται σε παρενθέσεις δεν είναι συνάρτηση — μπορεί να είναι στοιχεία σε λίστα — αλλά θα το δούμε αργότερα. Αυτή η σημειογραφία αναφέρεται ως προθεματική σημειογραφία, επειδή η συνάρτηση προτάσσει οτιδήποτε άλλο. Εάν είστε εξοικειωμένος με τη επιθεματική σημειογραφία ή έχετε μια αριθμομηχανή που χρησιμοποιεί αντίστροφη πολωνική σημειογραφία (όπως οι περισσότερες αριθμομηχανές HP), δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα προσαρμογής σε τυποποιημένες εκφράσεις στο Scheme.

Το τρίτο που πρέπει να καταλάβετε είναι ότι:

Οι μαθηματικοί τελεστές θεωρούνται επίσης συναρτήσεις και έτσι καταλογοποιούνται πρώτοι όταν γράφετε μαθηματικές εκφράσεις.

Αυτό ακολουθεί λογικά από την προθεματική σημειογραφία που μόλις αναφέραμε.

### 3.1.2. Παραδείγματα προθεματικής, ενθεματικής και επιθεματικής σημειογραφίας

---

Ιδού μερικά γρήγορα επεξηγηματικά παραδείγματα των διαφορών μεταξύ *προθεματικής*, *ενθεματικής*, και *επιθεματικής* σημειογραφίας. Θα προσθέσουμε το 1 και το 23 μαζί:

- Προθεματική σημειογραφία: `+ 1 23` (ο τρόπος που το Scheme θέλει)
- Ενθεματική σημειογραφία: `1 + 23` (ο τρόπος που «κανονικά» το γράφουμε)

- Μεταθεματική σημειογραφία:  $1\ 2\ 3\ +$  (ο τρόπος που πολλές αριθμομηχανές HP θέλουν)

### 3.1.3. Πρακτική στο Scheme

Τώρα, ας εξασκήσουμε ότι μόλις μάθαμε. Ξεκινήστε το GIMP, εάν δεν το έχετε ήδη κάνει και επιλέξτε **Φίλτρα** → **Script-Fu** → **Κονσόλα**. Αυτό θα ξεκινήσει το παράθυρο κονσόλας Script-Fu που μας επιτρέπει να εργαστούμε διαδραστικά στο Scheme. Σε λίγες στιγμές εμφανίζεται η κονσόλα Script-Fu:

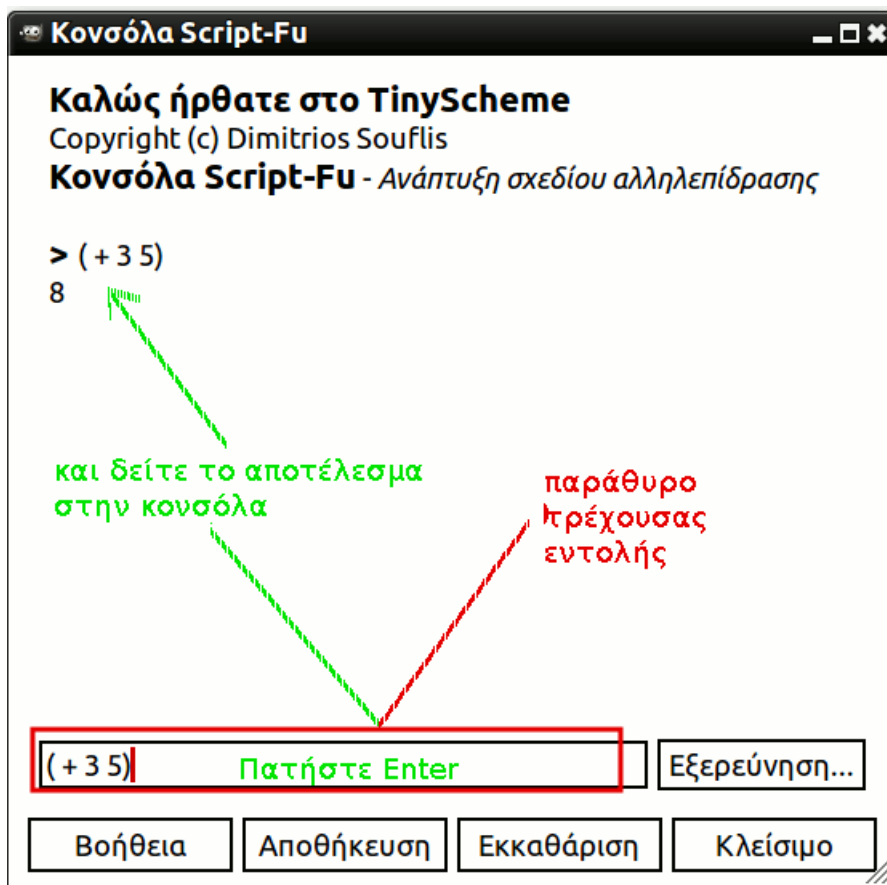
### 3.1.4. Το παράθυρο κονσόλας Script-Fu

Στον πάτο αυτού του παραθύρου είναι ένα πεδίο εισόδου που πρέπει να πληροφρείται τρέχουσα εντολή. Εδώ, μπορούμε να ελέγξουμε απλές εντολές Scheme διαδραστικά. Ας ξεκινήσουμε εύκολα και ας προσθέσουμε μερικούς αριθμούς:

```
(+ 3 5)
```

Γράφοντας αυτό και πατώντας το πλήκτρο **Εισαγωγή** παράγεται η αναμενόμενη απάντηση 8 στο κεντρικό παράθυρο.

Σχήμα 13.3. Χρήση κονσόλας Script-Fu.



Τώρα, τι γίνεται αν θέλουμε να προσθέσουμε περισσότερους από έναν αριθμούς; Η συνάρτηση «+» μπορεί να δεχθεί δύο ή περισσότερα ορίσματα, άρα αυτό δεν είναι πρόβλημα:

```
(+ 3 5 6)
```

Αυτό επίσης παράγει την αναμενόμενη απάντηση 14.

Μέχρι εδώ καλά - γράφουμε στο Scheme μια πρόταση και εκτελείται αμέσως στο παράθυρο κονσόλας Script-Fu. Τώρα προσοχή...

### 3.1.5. Προσοχή για επιπλέον παρενθέσεις

Εάν είστε σαν κι εμένα, έχετε συνηθίσει να μπορείτε να χρησιμοποιείται επιπλέον παρενθέσεις όταν θέλετε — όπως όταν τυπώνετε μια σύνθετη μαθηματική εξίσωση και θέλετε να ξεχωρίσετε τα μέρη με παρενθέσεις για να φαίνεται καθαρότερα όταν διαβάζεται την εξίσωση. Στο Scheme, πρέπει να είσαστε προσεκτικός και να μην εισάγετε αυτές τις επιπλέον παρενθέσεις λανθασμένα. Π.χ., ας πούμε ότι θέλουμε να προσθέσουμε 3 στο αποτέλεσμα της πρόσθεσης 5 και 6 και μετά να προσθέσουμε 7:

```
3 + (5 + 6) + 7 = ;
```

Ξέροντας ότι ο τελεστής + δέχεται μια λίστα αριθμών για πρόσθεση, ίσως προσπαθήσετε να μετατρέψετε το πιο πάνω στο εξής:

```
(+ 3 (5 6) 7)
```

Όμως, αυτό είναι λάθος — θυμηθείτε, κάθε πρόταση στο Scheme αρχίζει και τελειώνει με παρενθέσεις, έτσι ο ερμηνευτής του Scheme θα σκεφτεί ότι προσπαθείτε να καλέσετε μια συνάρτηση που ονομάζεται «5» στην δεύτερη ομάδα των παρενθέσεων, παρά ότι προσθέτετε αυτούς τους αριθμούς πριν τους προσθέσετε στο 3.

Ο σωστός τρόπος να γράψετε την παραπάνω πρόταση θα ήταν:

```
(+ 3 (+ 5 6) 7)
```

### 3.1.6. Βεβαιωθείτε ότι έχετε το κατάλληλο διάκενο, επίσης

Εάν είστε εξοικειωμένος με άλλες προγραμματιστικές γλώσσες, όπως C/C++, Perl ή Java, ξέρετε ότι δεν χρειάζοσαστε λευκά κενά γύρω από τους μαθηματικούς τελεστές για να μορφοποιήσετε κατάλληλα μια έκφραση:

```
3+5, 3 +5, 3+ 5
```

Όλα αυτά είναι αποδεκτά από τους μεταγλωττιστές C/C++, Perl and Java. Όμως, αυτό δεν ισχύει για το Scheme. Πρέπει να έχετε ένα κενό μετά από ένα μαθηματικό τελεστή (ή οποιοδήποτε άλλο όνομα συνάρτησης ή τελεστή) στο Scheme για να είναι σωστά ερμηνεύσιμο από τον ερμηνευτή του Scheme.

Εξασκηθείτε λίγο με απλές μαθηματικές εξισώσεις στην κονσόλα Script-Fu μέχρι να είστε ολότελα άνετος με αυτές τις αρχικές σκέψεις.



## 3.2. Μεταβλητές και συναρτήσεις

Τώρα που ξέρουμε ότι κάθε πρόταση του Scheme περιβάλλεται από παρενθέσεις και ότι το όνομα/τελεστής της συνάρτησης καταχωρίζεται πρώτο, χρειάζεται να μάθουμε τη δημιουργία και χρήση μεταβλητών και πώς να δημιουργήσουμε και να χρησιμοποιήσουμε τις συναρτήσεις. Θα ξεκινήσουμε με τις μεταβλητές.

### 3.2.1. Δήλωση μεταβλητών

Αν και υπάρχουν περισσότερες μέθοδοι για δήλωση μεταβλητών, η προτιμώμενη μέθοδος είναι η χρήση της δομής **let\***. Εάν ξέρετε άλλες γλώσσες προγραμματισμού, αυτή η δομή είναι ισοδύναμη με τον ορισμό μιας λίστας τοπικών μεταβλητών και μια εμβέλεια στην οποία είναι ενεργή. Π.χ., για να δηλώσετε δύο μεταβλητές, *a* και *b*, αρχικοποιημένες στο 1 και 2, αντίστοιχα, πρέπει να γράψετε:

```
(let*  
  (  
    (a 1)  
    (b 2)  
  )  
  (+ a b)  
)
```

ή σε μια γραμμή:

```
(let* ( (a 1) (b 2) ) (+ a b) )
```



#### Σημείωση

Πρέπει να γράψετε όλο αυτό σε μια γραμμή εάν χρησιμοποιείται το παράθυρο κονσόλας. Γενικά, όμως, θα θέλετε να υιοθετήσετε μια παρόμοια πρακτική εσοχής για να κάνετε τα σενάρια σας πιο ευανάγνωστα. Θα μιλήσουμε λίγο περισσότερο για αυτό στην ενότητα του κενού διαστήματος.

Αυτό δηλώνει δύο τοπικές μεταβλητές, *a* και *b*, τις αρχικοποιεί, έπειτα τυπώνει το άθροισμα των δύο μεταβλητών.

### 3.2.2. Τι είναι τοπική μεταβλητή;

Θα παρατηρήσατε ότι γράψαμε την άθροιση  $(+ a b)$  μέσα στις παρενθέσεις της έκφρασης `let*` και όχι μετά από αυτήν.

Αυτό γιατί η πρόταση `let*` ορίζει μια περιοχή στο σενάριο σας στην οποία οι δηλωμένες μεταβλητές είναι χρησιμοποιήσιμες· εάν γράψετε την πρόταση  $(+ a b)$  μετά την πρόταση `(let*...)`, θα πάρετε σφάλμα, επειδή οι δηλωμένες μεταβλητές ισχύουν μόνο μέσα στο πλαίσιο της πρότασης `let*`· είναι αυτό που οι προγραμματιστές αποκαλούν τοπικές μεταβλητές.

### 3.2.3. Η γενική σύνταξη του `let*`

Η γενική μορφή της πρότασης `let*` είναι:

```
(let* ( μεταβλητές )  
      εκφράσεις )
```

όπου οι μεταβλητές δηλώνονται μέσα σε παρενθέσεις, π.χ., `(a 2)` και εκφράσεις είναι κάθε έγκυρη έκφραση του Scheme. Να θυμόμαστε ότι οι δηλωμένες μεταβλητές εδώ είναι έγκυρες μόνο μέσα στην πρόταση `let*` — είναι τοπικές μεταβλητές.

### 3.2.4. Κενό διάστημα

Πιο μπροστά, αναφέραμε το γεγονός ότι θα θέλετε προφανώς να χρησιμοποιήσετε εσοχές για να ξεκαθαρίσετε και να οργανώσετε τα σενάρια σας. Αυτή είναι μια καλή πολιτική να δεχθείτε και δεν είναι πρόβλημα στο Scheme — τα κενά διαστήματα αγνοούνται από τον ερμηνευτή του Scheme και μπορείτε έτσι να τα εφαρμόσετε ελεύθερα για ξεκαθάρισμα και οργάνωση του κώδικα στο σενάριο. Όμως, εάν δουλεύετε στο παράθυρο της κονσόλας του Script-Fu, θα πρέπει να εισαγάγετε την συνολική έκφραση σε μια γραμμή, δηλαδή οτιδήποτε μεταξύ της αρχικής και τελικής παρένθεσης μιας έκφρασης, πρέπει να έλθει σε μια γραμμή στο παράθυρο της κονσόλας του Script-Fu.

### 3.2.5. Απόδοση μιας νέας τιμής σε μια μεταβλητή

Αφού αρχικοποιήσατε μια μεταβλητή, ίσως χρειαστεί να αλλάξετε την τιμή της αργότερα στο σενάριο. Χρησιμοποιήστε την πρόταση `set!` για να αλλάξετε την τιμή της μεταβλητής:

```
(let* ( (theNum 10) ) (set! theNum (+ theNum theNum)) )
```

Προσπαθήστε να μαντέψετε τι θα κάνει η πιο πάνω πρόταση, έπειτα συνεχίστε και εισάγετε το στο παράθυρο κονσόλας του Script-Fu.



#### Σημείωση

Το «\» δείχνει ότι δεν υπάρχει καμία αλλαγή γραμμής. Αγνοήστε το (μην το γράφετε στην κονσόλα Script-Fu και μην πατάτε **Enter**), απλά συνεχίστε με την επόμενη γραμμή.

### 3.2.6. Συναρτήσεις

Τώρα που μάθατε για τις μεταβλητές, ας δουλέψουμε με μερικές συναρτήσεις. Δηλώνετε μια συνάρτηση με την ακόλουθη σύνταξη:

```
(define  
  (  
    name  
    param-list  
  )  
  expressions  
)
```

όπου `name` είναι το όνομα που δόθηκε στη συνάρτηση, `param-list` είναι μια λίστα ονομάτων παραμέτρων οριοθετημένου χώρου και `expressions` είναι η σειρά των εκφράσεων που η συνάρτηση εκτελεί, όταν καλείται. Π.χ.:

```
(define (AddXY inX inY) (+ inX inY) )
```

`AddXY` είναι το όνομα της συνάρτησης και `inX` και `inY` είναι οι μεταβλητές. Αυτή η συνάρτηση παίρνει τις δύο παραμέτρους της και τις προσθέτει μαζί.

Εάν έχετε προγραμματίσει σε άλλες προστακτικές γλώσσες (όπως C/C++, Java, Pascal, κλ.), ίσως να παρατηρήσατε ότι μερικά πράγματα λείπουν στον ορισμό αυτής της συνάρτησης, όταν συγκρίνετε με άλλες προγραμματιστικές γλώσσες.

- Πρώτα, σημειώστε ότι οι παράμετροι δεν έχουν κανένα «τύπο» (δηλαδή δεν τις δηλώσαμε ως αλφαριθμητικά, ακέραιους κλ.). Το Scheme είναι μια άτυπη γλώσσα. Αυτό είναι εύχρηστο και επιτρέπει τη συγγραφή πιο γρήγορων σεναρίων.
- Δεύτερο, παρατηρείστε ότι δεν χρειάζεται να ανησυχούμε για την «επιστροφή» του αποτελέσματος της συνάρτησης μας — η τελευταία πρόταση είναι η «επιστρεφόμενη» τιμή, όταν καλείται αυτή η συνάρτηση. Γράψτε τη συνάρτηση στην κονσόλα, έπειτα προσπαθήστε κάτι όπως:

```
(AddXY (AddXY 5 6) 4)
```



3. Μάθημα Script-Fu



3.3. Λίστες, λίστες και πάλι λίστες

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

### 3.3. Λίστες, λίστες και πάλι λίστες

Μιλήσαμε για συναρτήσεις και μεταβλητές και θα μιλήσουμε για τις λίστες Διάταξης.

#### 3.3.1. Ορισμός μιας Λίστας

Πριν πούμε περισσότερα για τις λίστες, είναι απαραίτητο να κατανοήσετε την διαφορά μεταξύ ατομικών τιμών και λιστών.

Συναντήσαμε τις ατομικές τιμές όταν ορίσαμε μεταβλητές στις προηγούμενες ενότητες. Ατομική τιμή είναι μια μοναδική τιμή. Για παράδειγμα, μπορούμε να δώσουμε στην μεταβλητή «x» την μοναδική τιμή 8 ως εξής:

```
(let* ( ( x 8 ) ) x)
```

(Προσθέσαμε την έκφραση `x` στο τέλος ώστε να εμφανιστεί η τιμή που δώθηκε στην μεταβλητή `x` - υπό κανονικές συνθήκες δεν θα χρειαστεί να κάνετε κάτι τέτοιο. Παρατηρήστε ότι η εντολή `let*` λειτουργεί όπως και μια συνάρτηση· η τιμή της τελευταίας εντολής είναι η επιστρεφόμενη τιμή.)

Μια μεταβλητή μπορεί, επίσης, να αναφέρεται σε μια λίστα τιμών, παρά σε μια και μοναδική τιμή. Για να δώσετε στην μεταβλητή `x` την λίστα των τιμών 1, 3, 5 πληκτρολογούμε:

```
(let* ( ( x '(1 3 5)) ) x)
```

Εισάγετε και τις δυο εντολές στην Κονσόλα Script-Fu και παρατηρήστε πώς ανταποκρίνεται. Όταν πληκτρολογείτε την πρώτη εντολή, σαν αποτέλεσμα δίνει:

```
8
```

Όμως, όταν εισάγετε την άλλη εντολή, δίνει σαν αποτέλεσμα:

```
(1 3 5)
```

Όταν δίνει αποτέλεσμα την τιμή 8 σας λέει ότι το `x` περιέχει την ατομική τιμή 8. Όταν, όμως, απαντά με την λίστα `(1 3 5)` σας λέει ότι η `x` δεν περιέχει μια μοναδική τιμή, αλλά μια λίστα τιμών. Προσέξτε ότι δεν υπάρχουν κόμματα στην δήλωση ή απόδοση της λίστα, ούτε και στο εμφανιζόμενο αποτέλεσμα.

Η σύνταξη ορισμού μιας λίστας είναι:

```
'(a b c)
```

Όπου `a`, `b`, και `c` είναι κυριολεκτικές σταθερές. Η απόστροφος (`'`) σημαίνει ότι, ό,τι ακολουθεί εντός των παρενθέσεων αποτελεί λίστα κυριολεκτικών τιμών και όχι κάποια συνάρτηση ή έκφραση.

Μια κενή λίστα ορίζεται ως εξής:

```
'()
```

ή, απλούστερα:

```
()
```

Οι λίστες μπορούν να περιέχουν ατομικές τιμές ή άλλες λίστες:

```
(let*
  (
    (x
      ('("GIMP" (1 2 3) ("is" ("great" () ) ) ) )
    )
  )
  x
)
```

Παρατηρήστε ότι μετά την πρώτη απόστροφο, δεν χρειάζεστε πλέον να βάζετε απόστροφο όταν ορίζετε εσωτερικές λίστες. Αντιγράψτε την εντολή μέσα στην Κονσόλα Script-Fu και δείτε τι επιστρέφει.

Θα παρατηρήσετε ότι το αποτέλεσμα της επιστροφής δεν είναι μια μοναδική, ατομική τιμή, αλλά η λίστα κυριολεκτικών τιμών ("The GIMP"), η λίστα (1 2 3), κ.λ.π.

### 3.3.2. Ως τι να αντιλαμβάνεστε τις λίστες

---

Είναι χρήσιμο να αντιλαμβάνεστε τις λίστες ως σύνθεση μιας «κεφαλής» και μιας «ουράς». Η κεφαλή είναι το πρώτο στοιχείο της λίστας, η ουρά είναι το υπόλοιπο της λίστας. Ο λόγος που αυτό είναι σημαντικό θα φανεί όταν θα συζητήσουμε τον τρόπο προσθήκης μέσα στις λίστες και πρόσβασης των στοιχείων της.

### 3.3.3. Δημιουργία Λίστας μέσω Συνένωσης (Η Συνάρτηση Cons)

---

Μια από τις πιο κοινές συναρτήσεις που θα συναντήσετε είναι η συνάρτηση cons. Παίρνει μια τιμή και την θέτει στο δεύτερο όρισμά της, μια λίστα. Στην προηγούμενη ενότητα είπαμε ότι πρέπει να σκέφτεστε την λίστα σαν να αποτελείται από ένα στοιχείο (την κεφαλή) και το υπόλοιπο της λίστας (την ουρά). Έτσι ακριβώς λειτουργεί η cons — προσθέτει ένα στοιχείο στην κεφαλή της λίστας. Με τον τρόπο αυτόν μπορείτε να δημιουργήσετε μια λίστα, ως εξής:

```
(cons 1 '(2 3 4) )
```

Το αποτέλεσμα είναι η λίστα (1 2 3 4) .

Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε μια λίστα με ένα στοιχείο:

```
(cons 1 () )
```

Όπως θα περίμενε κανείς, στην θέση κυριολεκτικών σταθερών μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μεταβλητές τις οποίες δηλώσατε νωρίτερα.

### 3.3.4. Καθορισμός μιας Λίστας με την χρήση της Συνάρτησης list

---

Για να ορίσετε μια λίστα από κυριολεκτικές σταθερές ή προηγούμενες μεταβλητές, χρησιμοποιήστε την συνάρτηση list:

```
(list 5 4 3 a b c)
```

Αυτό θα συνθέσει και θα επιστρέψει μια λίστα που περιέχει τις τιμές που κρατούνται από τις μεταβλητές *a*, *b* και *c*.  
Π.χ.:



```
(let* (
  (a 1)
  (b 2)
  (c 3)
)
(list 5 4 3 a b c))
```

Αυτός ο κώδικας δημιουργεί τη λίστα (5 4 3 1 2 3) .

### 3.3.5. Προσπέλαση τιμών στη λίστα A

---

Για να προσπελάσετε τις τιμές σε μια λίστα, χρησιμοποιείτε τις συναρτήσεις `car` και `cdr`, που επιστρέφουν το πρώτο στοιχείο της λίστας και τα υπόλοιπα της λίστας αντίστοιχα. Αυτές οι συναρτήσεις σπάνε τη λίστα κάτω σε κατασκευή κεφαλή : ουρά που ανέφερα πριν λίγο.

### 3.3.6. Η συνάρτηση `car`

---

Η `car` επιστρέφει το πρώτο στοιχείο της λίστας (την κορυφή της λίστας). Αυτή η λίστα πρέπει να μην είναι μηδενική. Έτσι, το υπόλοιπο επιστρέφει το πρώτο στοιχείο της λίστας:

```
(car '("first" 2 "third"))
```

που είναι:

```
"first"
```

### 3.3.7. Η συνάρτηση `cdr`

---

Η `cdr` επιστρέφει το υπόλοιπο της λίστας μετά το πρώτο στοιχείο (την ουρά της λίστας). Εάν υπάρχει μόνο ένα στοιχείο στη λίστα, τότε επιστρέφει μια άδεια λίστα.

```
(cdr '("first" 2 "third"))
```

επιστρέφει:

```
(2 "third")
```

ενώ το υπόλοιπο:

```
(cdr '("one and only"))
```

επιστρέφει:

```
()
```

### 3.3.8. Προσπελάζει άλλα στοιχεία στη λίστα

---

Εντάξει, πήραμε το πρώτο στοιχείο στη λίστα, καθώς και τα υπόλοιπα της λίστας, αλλά πώς θα προσπελάσουμε το

δεύτερο, το τρίτο και τα άλλα στοιχεία μιας λίστας; Υπάρχουν πολλές "βολικές" συναρτήσεις γι' αυτό, π.χ., η κεφαλή της κεφαλής της ουράς της λίστας (`caadr`), η ουρά της ουράς της λίστας (`caddr`), κλ.

Η βασική σύμβαση ονοματολογίας είναι εύκολη: Τα `a` και τα `d` αντιπροσωπεύουν τις κεφαλές και τις ουρές της λίστας, έτσι

```
(car (cdr (car x) ) )
```

θα μπορούσε να γραφεί ως:

```
(cadar x)
```

Για να εξασκηθείτε με συναρτήσεις προσπέλασης λίστας, δοκιμάστε γράφοντας το παρακάτω (εκτός από το όλα σε μια γραμμή, εάν χρησιμοποιείτε κονσόλα): χρησιμοποιείτε διαφορετικές παραλλαγές των `car` και `cdr` για να προσπελάσετε τα διαφορετικά στοιχεία της λίστας:

```
(let* (
  (x '( (1 2 (3 4 5) 6) 7 8 (9 10) ))
)
; place your car/cdr code here
)
```

Προσπαθήστε να προσπελάσετε τον αριθμό 3 στη λίστα χρησιμοποιώντας δύο κλήσεις συναρτήσεων. Εάν το καταφέρετε, είστε στο δρόμο για να γίνεται ένας ειδικός στο Script-Fu!



#### Σημείωση

Στο Scheme, το αγγλικό (`;`) σημαίνει σχόλιο. Αυτό και οτιδήποτε ακολουθεί στην ίδια γραμμή, αγνοούνται από τον διερμηνέα σεναρίων, έτσι μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να προσθέσετε σχόλια για να σπρώξετε τη μνήμη σας, όταν κοιτάτε το σενάριο αργότερα.





## 3.4. Το πρώτο σας σενάριο Script-Fu

---

Χρειάζεστε να σταματήσετε και να πάρετε μια βαθιά αναπνοή; Όχι; Λοιπόν τότε, ας προχωρήσουμε με το τέταρτο μάθημα — το πρώτο σας σενάριο Script-Fu.

### 3.4.1. Δημιουργία του σεναρίου πλαισίου κειμένου

---

Μια από τις πιο συνηθισμένες λειτουργίες που εκτελώ στο GIMP είναι η δημιουργία ενός πλαισίου με κάποιο κείμενο σε αυτό για μια ιστοσελίδα. Όμως, δεν ξέρετε ποτέ πόσο μεγάλη να κάνετε την αρχική εικόνα, όταν ξεκινάτε. Δεν ξέρετε πόσο χώρο το κείμενο θα καταλάβει το κείμενο με τη γραμματοσειρά και το μέγεθος της γραμματοσειράς που θέλετε.

Ο ειδικός του Script-Fu (και ο σπουδαστής) θα καταλάβουν σύντομα, ότι αυτό το πρόβλημα μπορεί να λυθεί εύκολα και να αυτοματοποιηθεί με το Script-Fu.

Θα δημιουργήσουμε, συνεπώς, ένα σενάριο, που λέγεται πλαίσιο κειμένου, το οποίο δημιουργεί μια εικόνα με σωστό μέγεθος για να ταιριάζει εφαρμοστά γύρω από τη γραμμή του κειμένου που εισάγει ο χρήστης. Θα αφήσουμε επίσης το χρήστη να επιλέξει γραμματοσειρά, μέγεθος γραμματοσειράς και χρώμα κειμένου.

### 3.4.2. Επεξεργασία και αποθήκευση των σεναρίων σας

---

Μέχρι τώρα, δουλέψαμε στην κονσόλα του Script-Fu. Τώρα, όμως, πρόκειται να αλλάξουμε σε επεξεργασία αρχείων κειμένου σεναρίου.

Πού θα βάλετε τα σεναριά σας είναι θέμα προτίμησης — εάν έχετε πρόσβαση στον προκαθορισμένο κατάλογο σεναρίων του GIMP, μπορείτε να τοποθετήσετε τα σεναρία σας εκεί. Όμως, προτιμώ να κρατώ τα προσωπικά μου σεναρία στον δικό μου κατάλογο σεναρίων, για να κρατώ ξεχωριστά από τα σεναρία που είναι προεγκαταστημένα.

Στον κατάλογο `~/.config/GIMP/2.10/`, που το GIMP έκανε στον προσωπικό σας κατάλογο, θα πρέπει να βρείτε έναν κατάλογο που ονομάζεται `scripts`. Το GIMP θα κοιτάξει αυτόματα στον κατάλογο σας `~/.config/GIMP/2.10/` για έναν κατάλογο `scripts` και θα προσθέσει τα σεναρία σε αυτόν τον κατάλογο στη βάση δεδομένων του Script-Fu. Θα πρέπει να τοποθετήσετε τα προσωπικά σας σεναρία εδώ.

### 3.4.3. Τα απολύτως αναγκαία

---

Κάθε σενάριο Script-Fu ορίζει τουλάχιστον μια συνάρτηση, που είναι η κύρια συνάρτηση του σεναρίου. Εδώ είναι που εργαζόμαστε.

Κάθε σενάριο πρέπει επίσης να καταχωρείται στην διαδικασιακή βάση δεδομένων, έτσι ώστε να την προσπελάσετε μέσα από το GIMP.

Θα ορίσουμε την κύρια συνάρτηση πρώτα:

```
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor))
```

Εδώ, ορίσαμε μια νέα συνάρτηση που λέγεται `script-fu-text-box`, η οποία δέχεται τέσσερις παραμέτρους, που αργότερα θα αντιστοιχούν σε κάποιο κείμενο, μια γραμματοσειρά, το μέγεθος της γραμματοσειράς και το χρώμα του κειμένου. Η συνάρτηση είναι προς το παρόν άδεια και έτσι δεν κάνει τίποτα. Μέχρι εδώ, καλά — τίποτα νέο, τίποτα

φανταχτερό.

### 3.4.4. Συμβάσεις ονομασίας

Οι συμβάσεις ονομασίας του Scheme φαίνεται να προτιμούν τα μικρά γράμματα με ενωτικές παύλες, που ακολούθησα στην ονομασία της συνάρτησης. Όμως, απομακρύνθηκα από τη σύμβαση με τις παραμέτρους. Μ' αρέσουν πιο περιγραφικά ονόματα για τις παραμέτρους και τις μεταβλητές μου και έτσι προσέθεσα το πρόθεμα "in" στις παραμέτρους, έτσι που να μπορώ γρήγορα να δω ότι είναι τιμές που πέρασαν στο σενάριο, παρά ότι δημιουργήθηκαν μέσα σε αυτό. Χρησιμοποίησα το πρόθεμα "the" για μεταβλητές που ορίζονται μες το σενάριο.

Είναι σύμβαση του GIMP να ονομάζει τις συναρτήσεις σεναρίων σας `script-fu-abc`, επειδή τότε, όταν καταχωρούνται στην διαδικασιακή βάση δεδομένων, όλες εμφανίζονται κάτω από το Script-Fu, όταν καταγράφετε τις συναρτήσεις. Αυτό επίσης βοηθά να διακρίνονται αυτά από τα πρόσθετα.

### 3.4.5. Καταχώρηση της συνάρτησης

Τώρα, ας καταχωρήσουμε τη συνάρτηση με το GIMP. Αυτό γίνεται καλώντας τη συνάρτηση `script-fu-register`. Όταν το GIMP διαβάζει σε ένα σενάριο, θα εκτελέσει αυτή τη συνάρτηση, που καταχωρεί το σενάριο με τη διαδικασιακή βάση δεδομένων. Μπορείτε να τοποθετήσετε αυτήν την κλήση της συνάρτησης όπου θέλετε στο σενάριο σας, αλλά συνήθως την τοποθετώ στο τέλος, μετά από όλον τον υπόλοιπο κώδικα μου.

Να η λίστα για καταχώρηση αυτής της συνάρτησης (Θα εξηγήσω όλες τις παραμέτρους της σε λίγο):

```
(script-fu-register
  "script-fu-text-box"          ;func name
  "Text Box"                  ;menu label
  "Creates a simple text box, sized to fit\
  around the user's choice of text,\
  font, font size, and color." ;description
  "Michael Terry"             ;author
  "copyright 1997, Michael Terry;\
  2009, the GIMP Documentation Team" ;copyright notice
  "October 27, 1997"          ;date created
  ""                           ;image type that the script works on
  SF-STRING    "Text"          "Text Box" ;a string variable
  SF-FONT      "Font"          "Charter"  ;a font variable
  SF-ADJUSTMENT "Font size"    '(50 1 1000 1 10 0 1)
                                           ;a spin-button
  SF-COLOR     "Color"         '(0 0 0)   ;color variable
)
(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Image>/File/Create/Text")
```

Εάν αποθηκεύσετε αυτές τις συναρτήσεις σε ένα αρχείο κειμένου με επίθεμα `.scm` στον κατάλογο σας σεναρίων, τότε επιλέξτε **Φίλτρα** → **Script-Fu** → **Ανανέωση σεναρίων**, αυτό το νέο σενάριο θα εμφανιστεί ως **Αρχείο** → **Δημιουργία** → **Κείμενο** → **Πλαίσιο κειμένου**.


Εάν καλέσετε αυτό το νέο σενάριο, δεν θα κάνει τίποτα, φυσικά, αλλά μπορείτε να δείτε τις προτροπές που δημιουργήσατε, όταν καταχωρήσατε το σενάριο (περισσότερες πληροφορίες για το τι κάναμε καλύπτονται πιο κάτω).

Τελικά, εάν καλέσετε τον περιηγητή διαδικασίας (**Βοήθεια** → **Περιηγητής διαδικασίας**), θα σημειώσετε ότι το σενάριό μας τώρα εμφανίζεται στη βάση δεδομένων.


### 3.4.6. Βήματα για καταχώρηση του σεναρίου

Για να καταχωρήσετε το σενάριό μας με το GIMP, καλούμε τη συνάρτηση `script-fu-register`, συμπληρώνουμε τις επτά απαιτούμενες παραμέτρους και προσθέτουμε τις παραμέτρους του δικού μας σεναρίου, μαζί με μια περιγραφή και προεπιλεγμένη τιμή για κάθε παράμετρο.

## Οι απαιτούμενες παράμετροι

- Το *όνομα* της συνάρτησης που ορίσαμε. Αυτή είναι η καλούμενη συνάρτηση, όταν καλείται το σενάριο μας (το σημείο εισόδου στο σενάριο μας). Αυτό είναι απαραίτητο επειδή μπορούμε να ορίσουμε επιπρόσθετες συναρτήσεις μες το ίδιο αρχείο και το GIMP χρειάζεται να ξέρει ποια από αυτές τις συναρτήσεις να καλέσει. Στο παράδειγμα μας, ορίσαμε μόνο μία συνάρτηση, πλαίσιο κειμένου, που καταχωρήσαμε.
- Η *τοποθεσία* στο μενού όπου το σενάριο θα εισαχθεί. Η ακριβής τοποθεσία του σεναρίου ορίζεται όπως μια διαδρομή στο Unix, με το διαχειριστή της διαδρομής να είναι το μενού της εικόνας <Image>. 

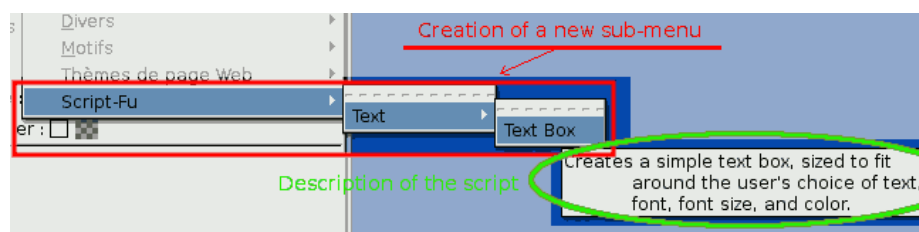
Εάν το σενάριο σας δεν επενεργεί σε μια υπάρχουσα εικόνα (και έτσι δημιουργεί μια νέα εικόνα, όπως το σενάριο μας πλαίσιο κειμένου), θα θέλετε να το εισάγετε στο μενού παραθύρου της εικόνας, που μπορείτε να προσπελάσετε μέσα από τη γραμμή μενού εικόνας, δεξιοπατώντας στο παράθυρο εικόνας, πατώντας το εικονίδιο του κουμπιού μενού στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου εικόνας, ή πιέζοντας **F10**.

Εάν το σενάριο σας προβλέπεται να εκτελεστεί σε μια εικόνα που έχει επεξεργαστεί, θα θέλετε να το εισάγετε στο μενού του παραθύρου εικόνας. Το υπόλοιπο του μονοπατιού στρέφεται στις λίστες μενού, στα μενού και στα υπομενού. Έτσι, καταχωρήσαμε το σενάριο πλαίσιο κειμένου στο μενού **κείμενο** του μενού **Δημιουργία** του μενού **Αρχείο**.  (Αρχείο → Δημιουργία → Κείμενο → Πλαίσιο κειμένου).

Εάν σημειώσατε, το υπομενού κείμενο στο μενού Αρχείο/Δημιουργία δεν ήταν εκεί, όταν ξεκινήσαμε — το GIMP δημιουργεί αυτόματα τα μενού που δεν υπάρχουν ήδη.

- Μία *περιγραφή* του σεναρίου σας, εμφανίζεται στον περιηγητή διαδικασίας.
- Το *όνομά σας* (ο συγγραφέας του σεναρίου).
- Πληροφορίες *πνευματικών δικαιωμάτων*.
- Η *ημερομηνία* δημιουργίας του σεναρίου, ή η τελευταία αναθεώρηση του σεναρίου.
- Οι *τύποι* των εικόνων του σεναρίου ενεργοποιούνται. Αυτό μπορεί να είναι οποιοδήποτε από τα παρακάτω: RGB, RGBA, ΓΚΡΙ, ΓΚΡΙ Α, ΑΠΟ ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ, ΑΠΟ ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ Α. Ή μπορεί να μην είναι κανένα — στην περίπτωση μας, δημιουργούμε μια εικόνα και έτσι δεν χρειάζεται να ορίσουμε τον τύπο της εικόνας στον οποίο δουλεύουμε.

Σχήμα 13.4. Το μενού του σεναρίου σας.



### 3.4.7. Καταχώρηση των παραμέτρων του σεναρίου σας

Αφού έχουμε καταγράψει τις απαιτούμενες παραμέτρους, τότε χρειαζόμαστε να καταγράψουμε τις παραμέτρους που αντιστοιχούν στις παραμέτρους που το σενάριο μας χρειάζεται. Όταν καταγράφουμε αυτές τις παραμέτρους, δίνουμε υποδείξεις όπως ποιος είναι ο τύπος τους. Αυτό είναι για το διάλογο που εμφανίζεται όταν ο χρήστης επιλέγει το σενάριο μας. Δίνουμε επίσης μια προεπιλεγμένη τιμή.

Αυτή η ενότητα της διαδικασίας καταχώρησης έχει την πιο κάτω μορφή:

Τύπος παραμέτρων	Περιγραφή	Παράδειγμα
SF-IMAGE	Εάν το σενάριο σας ενεργεί σε μια ανοιχτή εικόνα, αυτό θα πρέπει να είναι η πρώτη παράμετρος μετά τις απαιτούμενες παραμέτρους. Το GIMP θα περάσει σε μια αναφορά προς την εικόνα αυτήν την παράμετρο.	3
SF-DRAWABLE	Εάν το σενάριο σας ενεργεί σε μια ανοιχτή εικόνα, αυτό θα πρέπει να είναι η δεύτερη παράμετρος μετά την παράμετρο SF-IMAGE. Αναφέρεται στην ενεργή στρώση. Το GIMP θα περάσει σε μια αναφορά προς την ενεργή στρώση αυτήν την παράμετρο.	17
SF-VALUE	Αποδέχεται αριθμούς και αλφαριθμητικά. Σημειώστε ότι παραθέσεις πρέπει να διαφεύγουν από το προεπιλεγμένο κείμενο, έτσι καλύτερα χρησιμοποιήστε SF-STRING.	42
SF-STRING	Αποδέχεται αλφαριθμητικά.	"Κάποιο κείμενο"
SF-COLOR	Δείχνει ότι ένα χρώμα απαιτείται σε αυτήν την παράμετρο.	'(0 102 255)
SF-TOGGLE	Ένα πλαίσιο ελέγχου εμφανίζεται, για τη λήψη μιας τιμής Μπουλ.	TRUE ή FALSE

### 3.4.8. Η παράμετρος API του Script-Fu <sup>[8]</sup>



#### Σημείωση

Πέρα από τους πιο πάνω τύπους παραμέτρων, υπάρχουν περισσότεροι τύποι για τη διαδραστική κατάσταση, καθένας τους θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Θα βρείτε μια λίστα αυτών των παραμέτρων με περιγραφές και παραδείγματα στο σενάριο ελέγχου `plug-ins/script-fu/scripts/test-sphere.scm` που ήρθε με τον πηγαίο κώδικα του GIMP.

Τύπος παραμέτρων	Περιγραφή

Τύπος παραμέτρων	Περιγραφή																
SF-ADJUSTMENT	<p>Δημιουργεί μια εφαρμογή ρύθμισης στο διάλογο.</p> <p>SF-ADJUSTMENT "ετικέτα" '(τιμή ελάχιστη μέγιστη αυξητικό_βήμα Αυξητική_σελίδα τύπος αριθμών)</p> <p><b>Λίστα ορισμάτων εφαρμογής</b></p> <table border="1" data-bbox="336 465 1422 902"> <thead> <tr> <th data-bbox="336 465 608 517">Στοιχείο</th> <th data-bbox="608 465 1422 517">Περιγραφή</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="336 517 608 568">"ετικέτα"</td> <td data-bbox="608 517 1422 568">Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 568 608 620">τιμή</td> <td data-bbox="608 568 1422 620">Εκτύπωση τιμής στην αρχή.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 620 608 672">κατώτερη / ανώτερη</td> <td data-bbox="608 620 1422 672">Η κατώτερη / ανώτερη τιμή (περιοχή επιλογής).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 672 608 723">αυξητικό_βήμα</td> <td data-bbox="608 672 1422 723">Τιμή αύξησης/μείωσης.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 723 608 775">αύξηση_σελίδας</td> <td data-bbox="608 723 1422 775">Τιμή αύξησης/μείωσης χρησιμοποιώντας το πλήκτρο σελίδας.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 775 608 826">αριθμοί</td> <td data-bbox="608 775 1422 826">Αριθμοί μετά την υποδιαστολή (δεκαδικό μέρος).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 826 608 878">τύπος</td> <td data-bbox="608 826 1422 878">Ένα από: SF-SLIDER ή 0, SF-SPINNER ή 1</td> </tr> </tbody> </table>	Στοιχείο	Περιγραφή	"ετικέτα"	Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.	τιμή	Εκτύπωση τιμής στην αρχή.	κατώτερη / ανώτερη	Η κατώτερη / ανώτερη τιμή (περιοχή επιλογής).	αυξητικό_βήμα	Τιμή αύξησης/μείωσης.	αύξηση_σελίδας	Τιμή αύξησης/μείωσης χρησιμοποιώντας το πλήκτρο σελίδας.	αριθμοί	Αριθμοί μετά την υποδιαστολή (δεκαδικό μέρος).	τύπος	Ένα από: SF-SLIDER ή 0, SF-SPINNER ή 1
Στοιχείο	Περιγραφή																
"ετικέτα"	Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.																
τιμή	Εκτύπωση τιμής στην αρχή.																
κατώτερη / ανώτερη	Η κατώτερη / ανώτερη τιμή (περιοχή επιλογής).																
αυξητικό_βήμα	Τιμή αύξησης/μείωσης.																
αύξηση_σελίδας	Τιμή αύξησης/μείωσης χρησιμοποιώντας το πλήκτρο σελίδας.																
αριθμοί	Αριθμοί μετά την υποδιαστολή (δεκαδικό μέρος).																
τύπος	Ένα από: SF-SLIDER ή 0, SF-SPINNER ή 1																
SF-COLOR	<p>Δημιουργία ενός χρωματιστού κουμπιού στο διάλογο.</p> <p>SF-COLOR "ετικέτα" '(κόκκινο πράσινο γαλάζιο)</p> <p>ή</p> <p>SF-COLOR "ετικέτα" "χρώμα"</p> <p><b>Λίστα ορισμάτων εφαρμογής</b></p> <table border="1" data-bbox="336 1245 1422 1503"> <thead> <tr> <th data-bbox="336 1245 655 1296">Στοιχείο</th> <th data-bbox="655 1245 1422 1296">Περιγραφή</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="336 1296 655 1348">"ετικέτα"</td> <td data-bbox="655 1296 1422 1348">Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 1348 655 1451">'(κόκκινο πράσινο γαλάζιο)</td> <td data-bbox="655 1348 1422 1451">Λίστα των τριών τιμών για κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο συστατικό.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 1451 655 1503">"χρώμα"</td> <td data-bbox="655 1451 1422 1503">Όνομα χρώματος στη σημειογραφία CSS.</td> </tr> </tbody> </table>	Στοιχείο	Περιγραφή	"ετικέτα"	Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.	'(κόκκινο πράσινο γαλάζιο)	Λίστα των τριών τιμών για κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο συστατικό.	"χρώμα"	Όνομα χρώματος στη σημειογραφία CSS.								
Στοιχείο	Περιγραφή																
"ετικέτα"	Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.																
'(κόκκινο πράσινο γαλάζιο)	Λίστα των τριών τιμών για κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο συστατικό.																
"χρώμα"	Όνομα χρώματος στη σημειογραφία CSS.																

Τύπος παραμέτρων	Περιγραφή						
SF-FONT	<p>Δημιουργεί μια εφαρμογή επιλογής γραμματοσειράς στο διάλογο. Επιστρέφει ένα όνομα γραμματοσειράς ως συμβολοσειρά. Υπάρχουν δύο νέες διαδικασίες κειμένου gimp για να διευκολύνουν τη χρήση της επιστρεφόμενης παραμέτρου:</p> <pre>(gimp-text-fontname image drawable x-pos y-pos text border antialias size unit font)</pre> <pre>(gimp-text-get-extents-fontname text size unit font)</pre> <p>όπου γραμματοσειρά είναι το όνομα της γραμματοσειράς που παίρνετε. Το οριζόμενο μέγεθος στο όνομα της γραμματοσειράς αγνοείται σιωπηρά. Χρησιμοποιείται μόνο στον επιλογέα γραμματοσειράς. Έτσι σας ζητείται να το ορίσετε σε μια χρήσιμη τιμή (24 εικονοστοιχεία είναι μια καλή τιμή).</p> <p>SF-FONT "ετικέτα" "όνομα γραμματοσειράς"</p> <p><b>Λίστα ορισμάτων εφαρμογής</b></p> <table border="1" data-bbox="336 813 1422 965"> <thead> <tr> <th data-bbox="336 813 727 864">Στοιχείο</th> <th data-bbox="727 813 1422 864">Περιγραφή</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="336 864 727 920">"ετικέτα"</td> <td data-bbox="727 864 1422 920">Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 920 727 965">"όνομα γραμματοσειράς"</td> <td data-bbox="727 920 1422 965">Όνομα της προεπιλεγμένης γραμματοσειράς.</td> </tr> </tbody> </table>	Στοιχείο	Περιγραφή	"ετικέτα"	Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.	"όνομα γραμματοσειράς"	Όνομα της προεπιλεγμένης γραμματοσειράς.
Στοιχείο	Περιγραφή						
"ετικέτα"	Εκτυπωμένο κείμενο πριν την εφαρμογή.						
"όνομα γραμματοσειράς"	Όνομα της προεπιλεγμένης γραμματοσειράς.						
SF-BRUSH	<p>Θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Η εφαρμογή συνίσταται από την περιοχή προεπισκόπησης (που όταν πιέζεται θα παράξει μια αναδυόμενη προεπισκόπηση) και ένα κουμπί με την ετικέτα "...". Το κουμπί θα εμφανίσει ένα διάλογο όπου μπορούν να επιλεγούν πινέλα και καθένα από τα χαρακτηριστικά του πινέλου μπορεί να τροποποιηθεί.</p> <p>SF-BRUSH "πινέλο" ("Circle (03)" 100 44 0)</p> <p>Εδώ ο διάλογος πινέλου θα εμφανιστεί με ένα προεπιλεγμένο πινέλο κύκλου (03), αδιαφάνειας 100, διάκενου 44 και κανονικής κατάστασης βαφής (τιμή 0).</p> <p>Εάν αυτή η επιλογή παρέμεινε αμετάβλητη η τιμή που πέρασε στη συνάρτηση ως μία παράμετρος θα είναι ("Circle (03)" 100 44 0).</p>						
SF-PATTERN	<p>Θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Η εφαρμογή συνίσταται από την περιοχή προεπισκόπησης (που όταν πατηθεί θα παράξει την εμφάνιση προεπισκόπησης) και ένα κουμπί με την ετικέτα "...". Το κουμπί θα εμφανίσει ένα διάλογο όπου μπορούν να επιλεγούν μοτίβα.</p> <p>SF-PATTERN "Μοτίβο" "Φύλλα σφένδαμου"</p> <p>Η επιστρεφόμενη τιμή όταν το σενάριο καλείται είναι ένα αλφαριθμητικό που περιέχει το όνομα του μοτίβου. Εάν η πιο πάνω επιλογή δεν άλλαξε, το αλφαριθμητικό θα περιέχει "Φύλλα σφένδαμου".</p>						



Τύπος παραμέτρων	Περιγραφή
SF-GRADIENT	<p>Θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Η εφαρμογή συνίσταται από ένα κουμπί που περιέχει μια προεπισκόπηση της επιλεγμένης διαβάθμισης.</p> <p>Εάν το κουμπί πατηθεί ένας διάλογος επιλογής διαβάθμισης θα εμφανιστεί.</p> <p>SF-GRADIENT "Διαβάθμιση" "Βαθύ θαλασσί"</p> <p>Η επιστρεφόμενη τιμή όταν το σενάριο καλείται είναι ένα αλφαριθμητικό που περιέχει το όνομα της διαβάθμισης. Εάν η πιο πάνω επιλογή δεν άλλαξε, το αλφαριθμητικό θα περιέχει "Βαθύ θαλασσί".</p>
SF-PALETTE	<p>Θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Η εφαρμογή αποτελείται από ένα κουμπί που περιέχει το όνομα της επιλεγμένης παλέτας.</p> <p>Εάν το κουμπί πατηθεί ένας διάλογος επιλογής παλέτας θα εμφανιστεί.</p> <p>SF-PALETTE "Παλέτα" "Επώνυμα χρώματα"</p> <p>Η επιστρεφόμενη τιμή όταν καλείται το σενάριο είναι ένα αλφαριθμητικό που περιέχει το όνομα της παλέτας. Εάν η πιο πάνω επιλογή δεν άλλαξε, το αλφαριθμητικό θα περιέχει "Επώνυμα χρώματα".</p>
SF-FILENAME	<p>Θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Η εφαρμογή αποτελείται από ένα κουμπί που περιέχει το όνομα του επιλεγμένου αρχείου.</p> <p>Εάν το κουμπί πατηθεί ένας διάλογος επιλογής αρχείου θα εμφανιστεί.</p> <p>SF-FILENAME "ετικέτα" (string-append ""gimp-data-directory"/scripts/beavis.jpg")</p> <p>Η επιστρεφόμενη τιμή, όταν το σενάριο καλείται είναι μια συμβολοσειρά που περιέχει το όνομα του αρχείου.</p>
SF-DIRNAME	<p>Χρήσιμο μόνο στη διαδραστική κατάσταση. Πολύ παρόμοιο με το SF-FILENAME, αλλά η δημιουργηθείσα εφαρμογή επιτρέπει την επιλογή ενός καταλόγου αντί για αρχείο.</p> <p>SF-DIRNAME "ετικέτα" "/var/tmp/images"</p> <p>Η επιστρεφόμενη τιμή, όταν το σενάριο καλείται είναι μια συμβολοσειρά που περιέχει το όνομα του καταλόγου.</p>
SF-OPTION	<p>Θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Η εφαρμογή είναι ένα σύνθετο πλαίσιο που δείχνει τις επιλογές που πέρασαν ως λίστα.</p> <p>Η πρώτη επιλογή είναι η προκαθορισμένη επιλογή.</p> <p>SF-OPTION "ετικέτα" ("επιλογή1" "επιλογή2")</p> <p>Η επιστρεφόμενη τιμή, όταν το σενάριο που καλείται είναι ο αριθμός της επιλεγμένης επιλογής, όπου η πρώτη επιλογή αριθμείται ως 0.</p>

Τύπος παραμέτρων	Περιγραφή
SF-ENUM	<p>Θα δημιουργήσει μια εφαρμογή στο διάλογο ελέγχου. Η εφαρμογή είναι ένα σύνθετο πλαίσιο που δείχνει όλες τις απαριθμημένες τιμές για το δεδομένο τύπο απαρίθμησης. Αυτό πρέπει να είναι το όνομα της καταχωρημένης απαρίθμησης, χωρίς το πρόθεμα "Gimp". Η δεύτερη παράμετρος καθορίζει την προεπιλεγμένη τιμή, χρησιμοποιώντας το ψευδώνυμο της τιμής απαρίθμησης.</p> <p>SF-ENUM "Παρεμβολή" ("Τύπος παρεμβολής" "γραμμακός")</p> <p>Η επιστρεφόμενη τιμή, όταν το σενάριο που καλείται αντιστοιχεί στην επιλεγμένη απαριθμημένη τιμή.</p>

[\[6\]](#) Πριν την έκδοση 2.6, <Toolbox> μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί, αλλά τώρα το μενού της εργαλειοθήκης μετακινήθηκε, έτσι μην το χρησιμοποιήσετε.

[\[7\]](#) Το αρχικό, γραμμένο από τον Mike, λέει βάλτε την είσοδο του μενού στο μενού Script-Fu του μενού Xtns στην εργαλειοθήκη, αλλά από την έκδοση 2.6, το μενού της εργαλειοθήκης αφαιρέθηκε και συγχωνεύτηκε με τη γραμμή μενού του παραθύρου εικόνας.

[\[8\]](#) Αυτή η ενότητα δεν είναι μέρος του αρχικού μαθήματος.



3.3. Λίστες, λίστες και πάλι λίστες



3.5. Δίνοντας στο σενάριό μας περισσότερη ψυχή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.5. Δίνοντας στο σενάριό μας περισσότερη ψυχή

Ας συνεχίσουμε την εκπαίδευση μας και ας προσθέσουμε κάποια λειτουργικότητα στο σενάριό μας.

### 3.5.1. Δημιουργία νέας εικόνας

Στο προηγούμενο μάθημα, δημιουργήσαμε μια κενή συνάρτηση και την καταχωρίσαμε με το GIMP. Σε αυτό το μάθημα, θέλουμε να δώσουμε λειτουργικότητα στο σενάριό μας — θέλουμε να δημιουργήσουμε μια νέα εικόνα, να προσθέσουμε το κείμενο του χρήστη σε αυτή και να αλλάξουμε το μέγεθος της εικόνας για να ταιριάζει ακριβώς με το κείμενο.

Αφού ξέρετε πώς να ορίσετε μεταβλητές, συναρτήσεις και να προσπελάσετε μέλη λίστας, τα υπόλοιπα είναι όλα εύκολα — αυτό που χρειάζεστε είναι η εξοικείωση με τις διαθέσιμες συναρτήσεις του GIMP στη διαδικασιακή βάση δεδομένων και την άμεση κλήση αυτών των συναρτήσεων. Λοιπόν, ξεκινάμε την [Τμήμα 12.7, «Ο περιηγητής διαδικασίας»](#) και φύγαμε!

Ας ξεκινήσουμε κάνοντας μια νέα εικόνα. Θα δημιουργήσουμε μια νέα μεταβλητή, `theImage`, ρυθμισμένη να καλεί το αποτέλεσμα της ενσωματωμένης συνάρτησης του GIMP `gimp-image-new`.

Όπως μπορείτε να δείτε από τον περιηγητή διαδικασίας, η συνάρτηση `gimp-image-new` παίρνει τρεις παραμέτρους — το πλάτος της εικόνας, το ύψος και τον τύπο της εικόνας. Επειδή αργότερα θα αλλάξουμε το μέγεθος της εικόνας για να ταιριάζει στο κείμενο, θα κάνουμε μια εικόνα RGB 10x10 εικονοστοιχεία. Θα αποθηκεύσουμε το πλάτος και τα μεγέθη της εικόνας σε κάποιες μεταβλητές, καθώς θα αναφερθούμε σε αυτές και θα τις επεξεργαστούμε αργότερα στο σενάριο.

```
(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
```

Παρατήρηση: Χρησιμοποιήσαμε την τιμή `RGB` για να καθορίσουμε ότι η εικόνα είναι μια RGB εικόνα. Θα μπορούσαμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε `0`, αλλά το `RGB` είναι πιο περιγραφικό, όταν κοιτάμε τον κώδικα.

Θα πρέπει επίσης να σημειώσετε ότι πήραμε την κεφαλή του αποτελέσματος της κλήσης της συνάρτησης. Αυτό μπορεί να φανεί περιέργο, επειδή η βάση δεδομένων ρητά μας λέει ότι επιστρέφει μόνο μια τιμή — την ταυτότητα της νεοδημιουργημένης εικόνας. Όμως, όλες οι συναρτήσεις του GIMP επιστρέφουν μια λίστα, ακόμα κι αν υπάρχει μόνο ένα στοιχείο στη λίστα, έτσι χρειαζόμαστε να πάρουμε την κεφαλή της λίστας.

### 3.5.2. Προσθήκη μιας νέας στρώσης στην εικόνα

Τώρα που έχουμε μια εικόνα, χρειάζεται να προσθέσουμε μια στρώση σ' αυτή. Θα ονομάσουμε τη συνάρτηση `gimp-`

layer-new για να δημιουργήσουμε τη στρώση, μεταφέροντας στην ταυτότητα της εικόνας που μόλις δημιουργήσαμε. (Από δω και πέρα, αντί να καταγράφουμε την πλήρη συνάρτηση, θα καταγράφουμε μόνο τις γραμμές που της προσθέτουμε. Μπορείτε να δείτε το πλήρες σενάριο [@here](#).) Επειδή δηλώσαμε όλες τις τοπικές μεταβλητές που θα χρησιμοποιήσουμε, θα κλείσουμε επίσης τις παρενθέσεις σημειώνοντας το τέλος των δηλώσεων των μεταβλητών μας:

```
;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
```

Αφού έχουμε τη νέα στρώση, χρειαζόμαστε να την προσθέσουμε στην εικόνα:

```
(gimp-image-add-layer theImage theLayer 0)
```

Τώρα, μόνο για πλάκα, ας δούμε τους καρπούς της εργασίας μέχρι αυτό το σημείο και ας προσθέσουμε αυτή τη γραμμή για να εμφανιστεί η νέα, κενή εικόνα:

```
(gimp-display-new theImage)
```

Αποθηκεύστε την εργασία σας, επιλέξτε **Φίλτρα** → **Script-Fu** → **Ανανέωση σεναρίων**, τρέξτε το σενάριο και μια νέα εικόνα θα εμφανιστεί. Θα περιέχει πιθανόν σκουπίδια (τυχαία χρώματα), επειδή δεν τα έχουμε σβήσει. Θα επανέλθουμε σε αυτό αργότερα.

### 3.5.3. Προσθήκη κειμένου

Συνεχίστε και αφαιρέστε την γραμμή εμφάνισης της εικόνας (ή σχολιάστε την με ένα `(`) ως τον πρώτο χαρακτήρα της γραμμής).

Πριν να προσθέσουμε κείμενο στην εικόνα, χρειαζόμαστε να ορίσουμε τα χρώματα παρασκηνίου και προσκηνίου, έτσι ώστε το κείμενο να εμφανίζεται στο χρώμα που όρισε ο χρήστης. Θα χρησιμοποιήσουμε τις συναρτήσεις `gimp-context-set-back/foreground`:

```
(gimp-context-set-background '(255 255 255) )
(gimp-context-set-foreground inTextColor)
```

Με τα χρώματα κατάλληλα ορισμένα, ας καθαρίσουμε τώρα τα τρέχοντα σκουπίδια στην εικόνα συμπληρώνοντας την περιοχή σχεδίασης με το χρώμα παρασκηνίου:

```
(gimp-drawable-fill theLayer BACKGROUND-FILL)
```

Με την εικόνα καθαρισμένη, είμαστε έτοιμοι να προσθέσουμε κάποιο κείμενο:

```
(set! theText
  (car
    (gimp-text-fontname
      theImage theLayer
      0 0
      inText
      0
      TRUE
      inFontSize PIXELS
      "Sans")
  )
)
```

Αν και μεγάλη η κλήση της συνάρτησης, είναι ολότελα απλή εάν κοιτάξετε προσεκτικά τις παραμέτρους, ενώ κοιτάτε στις εισόδους της συνάρτησης στον περιηγητή ΒΔ. Βασικά, δημιουργούμε μια νέα στρώση κειμένου και την αποδίδουμε στη μεταβλητή `theText`.

Τώρα που έχουμε το κείμενο, μπορούμε να ορίσουμε το πλάτος, το ύψος και να αλλάξουμε το μέγεθος της εικόνας και της στρώσης της εικόνας στο μέγεθος του κειμένου:

```
(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)
```

Εάν είσθε όπως εγώ, θα αναρωτιέστε προφανώς τη διαφορά μεταξύ μιας περιοχής σχεδίασης και μιας στρώσης. Η διαφορά έγκειται στο ότι η περιοχή σχεδίασης είναι οτιδήποτε που κάποιος μπορεί να σχεδιάσει, συμπεριλαμβάνοντας στρώσεις αλλά και κανάλια, μάσκες στρώσης, επιλογές κλ· η στρώση είναι μια πιο εξειδικευμένη έκδοση της περιοχής σχεδίασης. Στις περισσότερες περιπτώσεις, η διαφορά δεν είναι σημαντική.

Με την εικόνα έτοιμη, μπορούμε τώρα να ξαναπροσθέσουμε την γραμμή εμφάνισης της εικόνας:

```
(gimp-display-new theImage)
```

Αποθηκεύστε την εργασία σας, ανανεώστε τη βάση δεδομένων και τρέξτε το πρώτο σας σενάριο!

### 3.5.4. Καθαρισμός της ακάθαρτης σημαίας

Εάν προσπαθήσετε να κλείσετε την δημιουργημένη εικόνα, χωρίς προηγουμένως να αποθηκεύσετε το αρχείο, το GIMP θα σας ζητήσει εάν θέλετε να αποθηκεύσετε την εργασία σας πριν το κλείσιμο της εικόνας. Το ρωτά επειδή η εικόνα χαρακτηρίζεται ως ακάθαρτη ή χωρίς αποθήκευση. Στην περίπτωση του σεναρίου μας, αυτή είναι μια ενόχληση για τις φορές που απλά του δίνουμε έναν έλεγχο εκτέλεσης και δεν προσθέτουμε ή αλλάζουμε τίποτα στην τελική εικόνα — δηλαδή, η δουλειά μας είναι εύκολα αναπαράξιμη σε ένα τόσο απλό σενάριο, έτσι έχει νόημα η απαλλαγή από αυτή την ακάθαρτη σημαία.

Για να το κάνουμε αυτό, μπορούμε να καθαρίσουμε την ακάθαρτη σημαία μετά την εμφάνιση της εικόνας:

```
(gimp-image-clean-all theImage)
```

Αυτό θα ορίσει το μετρητή ακαθαρσίας στο 0, κάνοντας την να φαίνεται ως «καθαρή» εικόνα.

Η προσθήκη ή όχι αυτής της γραμμής είναι θέμα προσωπικής επιλογής. Τη χρησιμοποιώ σε σενάρια που παράγουν νέες εικόνες, όπου τα αποτελέσματα είναι ασήμαντα, όπως σε αυτή την περίπτωση. Εάν το σενάριο σας είναι πολύ περίπλοκο, ή εάν τρέχει σε υπάρχουσα εικόνα, δε θα θέλετε προφανώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη συνάρτηση.



3.4. Το πρώτο σας σενάριο Script-Fu



3.6. Επέκταση του σεναρίου πλαισίου κειμένου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.6. Επέκταση του σεναρίου πλαισίου κειμένου

---

### 3.6.1. Σωστός χειρισμός της αναίρεσης

---

Όταν δημιουργείτε ένα σενάριο, θέλετε να δώσετε στους χρήστες σας την ικανότητα να αναιρούν τις ενέργειες τους, εάν κάνουν κάποιο λάθος. Αυτό πετυχαίνεται εύκολα καλώντας τις συναρτήσεις `gimp-undo-push-group-start` και `gimp-undo-push-group-end` γύρω από τον κώδικα που επεξεργάζεται την εικόνα. Μπορείτε να τις θεωρήσετε ως συνδυασμένες προτάσεις που επιτρέπουν στο GIMP να ξέρει πότε να ξεκινήσει και πότε να σταματήσει τους χειρισμούς στην εικόνα, έτσι ώστε αυτοί οι χειρισμοί να μπορούν αργότερα να αναιρεθούν.

Εάν δημιουργείτε μια ολότελα νέα εικόνα, δεν έχει νόημα να χρησιμοποιήσετε αυτές τις συναρτήσεις, επειδή δεν αλλάζετε μια υπάρχουσα εικόνα. Όμως, όταν αλλάζετε μια υπάρχουσα εικόνα, κατά πάσα πιθανότητα θα θέλετε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις συναρτήσεις.

Αναίρεση ενός σεναρίου δουλεύει σχεδόν τέλεια, όταν χρησιμοποιείται αυτές τις συναρτήσεις.

### 3.6.2. Επέκταση του σεναρίου λίγο παραπέρα

---

Τώρα που έχουμε ένα πολύ εύχρηστο σενάριο για να δημιουργήσουμε πλαίσια κειμένου, ας προσθέσουμε δύο γνωρίσματα σε αυτό:

- Προς το παρόν, η εικόνα άλλαξε μέγεθος για να ταιριάζει ακριβώς γύρω από το κείμενο — δεν υπάρχει χώρος για τίποτα, όπως πίπτουσες σκιές ή ειδικά εφέ (αν και πολλά σενάρια θα αλλάξουν αυτόματα το μέγεθος όπως χρειάζεται). Ας προσθέσουμε ένα βοηθητικό χώρο γύρω από το κείμενο και ακόμα ας αφήσουμε το χρήστη να ορίσει πόσο βοηθητικό χώρο να προσθέσει ως ποσοστό του μεγέθους του τελικού κειμένου.
- Αυτό το σενάριο θα μπορούσε εύκολα να χρησιμοποιηθεί σε άλλα σενάρια που δουλεύουν με κείμενα. Ας το επεκτείνουμε, έτσι ώστε να επιστρέφει την εικόνα και τις στρώσεις, έτσι ώστε άλλα σενάρια να μπορούν να καλέσουν αυτό το σενάριο και να χρησιμοποιήσουν την εικόνα και τις στρώσεις που δημιουργήσαμε.

### 3.6.3. Τροποποίηση των παραμέτρων και της συνάρτησης καταχώρησης

---

Για να επιτρέψουμε στο χρήστη να ορίσει τον βοηθητικό χώρο, θα προσθέσουμε μια παράμετρο στη συνάρτησή μας και τη συνάρτηση καταχώρησης:

```

(define (script-fu-text-box inTest inFont inFontSize inTextColor inBufferAmount)
  (let*
    (
      ; define our local variables
      ; create a new image:
      (theImageWidth 10)
      (theImageHeight 10)
      (theImage (car
                  (gimp-image-new
                   theImageWidth
                   theImageHeight
                   RGB
                   )
                )
      )
      (theText)      ;a declaration for the text
                    ;we create later

      (theBuffer)    ;added

      (theLayer
        (car
          (gimp-layer-new
           theImage
           theImageWidth
           theImageHeight
           RGB-IMAGE
           "layer 1"
           100
           NORMAL
           )
        )
      )
    ) ;end of our local variables

    [Code here]
  )
)

```

```

(script-fu-register
 "script-fu-text-box"          ;func name
 "Text Box"                   ;menu label
 "Creates a simple text box, sized to fit\
 around the user's choice of text,\
 font, font size, and color." ;description
 "Michael Terry"              ;author
 "copyright 1997, Michael Terry;\
 2009, the GIMP Documentation Team" ;copyright notice
 "October 27, 1997"           ;date created
 ""                            ;image type that the script works on
 SF-STRING    "Text"          "Text Box" ;a string variable
 SF-FONT      "Font"          "Charter"  ;a font variable
 SF-ADJUSTMENT "Font size"    '(50 1 1000 1 10 0 1)
                                           ;a spin-button
 SF-COLOR     "Color"         '(0 0 0)   ;color variable
 SF-ADJUSTMENT "Buffer amount" '(35 0 100 1 10 1 0)
                                           ;a slider
)
(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Image>/Font/Create/Text")

```

### 3.6.4. Προσθήκη του νέου κώδικα

Πρόκειται να προσθέσουμε κώδικα σε δύο θέσεις: ακριβώς πριν να αλλάξουμε μέγεθος στην εικόνα και στο τέλος του σεναρίου (για να επιστρέψουμε τη νέα εικόνα, τη στρώση και το κείμενο).

Αφού πάρουμε το ύψος και το πλάτος του κειμένου, χρειαζόμαστε να αλλάξουμε μέγεθος σε αυτές τις τιμές που βασίστηκαν στον βοηθητικό χώρο που ορίστηκε από το χρήστη. Δεν θα κάνουμε λάθος ελέγχοντας να βεβαιωθούμε ότι είναι μια περιοχή 0-100%, επειδή δεν είναι θανάσιμο και επειδή δεν υπάρχει λόγος γιατί ο χρήστης να μην μπορεί να εισάγει μία τιμή όπως «200» ως το ποσοστό του βοηθητικού χώρου για προσθήκη.



```
(set! theBuffer (* theImageHeight (/ inBufferAmount 100) ) )

(set! theImageHeight (+ theImageHeight theBuffer theBuffer) )
(set! theImageWidth (+ theImageWidth theBuffer theBuffer) )
```

Εδώ ρυθμίζουμε το βοηθητικό χώρο βασισμένο στο ύψος του κειμένου και προσθέτοντας τον δυο φορές στο ύψος και στο πλάτος της νέας εικόνας. (Το προσθέτουμε δυο φορές και στις δύο διαστάσεις επειδή ο βοηθητικός χώρος χρειάζεται να προστεθεί και στις δύο πλευρές του κειμένου.)

Τώρα που αλλάξαμε μέγεθος στην εικόνα για να επιτρέψουμε έναν βοηθητικό χώρο, χρειαζόμαστε να κεντράρουμε το κείμενο στην εικόνα. Αυτό γίνεται μετακινώντας την στις συντεταγμένες (x, y) του (theBuffer, theBuffer). Πρόσθεσα αυτή τη γραμμή μετά την αλλαγή μεγέθους της στρώσης και της εικόνας:

```
(gimp-layer-set-offsets theText theBuffer theBuffer)
```

Συνεχίστε και αποθηκεύστε το σενάριο σας και δοκιμάστε το, αφού ανανεώσετε τη βάση δεδομένων.

Αυτό που απομένει είναι η επιστροφή στην εικόνα μας, η στρώση και η στρώση κειμένου. Μετά την εμφάνιση της εικόνας, προσθέτουμε αυτή τη γραμμή:

```
(list theImage theLayer theText)
```

Αυτή είναι η τελευταία γραμμή της συνάρτησης, κάνοντας τη λίστα διαθέσιμη σε άλλα σενάρια που θέλουμε να τη χρησιμοποιήσουμε.

Για να χρησιμοποιήσουμε το νέο σενάριό μας πλαίσιο κειμένου σε άλλο σενάριο, θα μπορούσαμε να γράψουμε κάτι σαν το πιο κάτω:

```
(set! theResult (script-fu-text-box
  "Some text"
  "Charter" "30"
  '(0 0 0)
  "35"
)
(gimp-image-flatten (car theResult))
```

Συγχαρητήρια, είσαστε στο δρόμο σας για τη μαύρη ζώνη του Script-Fu!



3.5. Δίνοντας στο σενάριό μας περισσότερη ψυχή



3.7. Το σενάριο σας και η λειτουργία του

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.7. Το σενάριο σας και η λειτουργία του

---

### 3.7.1. Τι γράψατε

---

Παρακάτω είναι το πλήρες σενάριο:

```

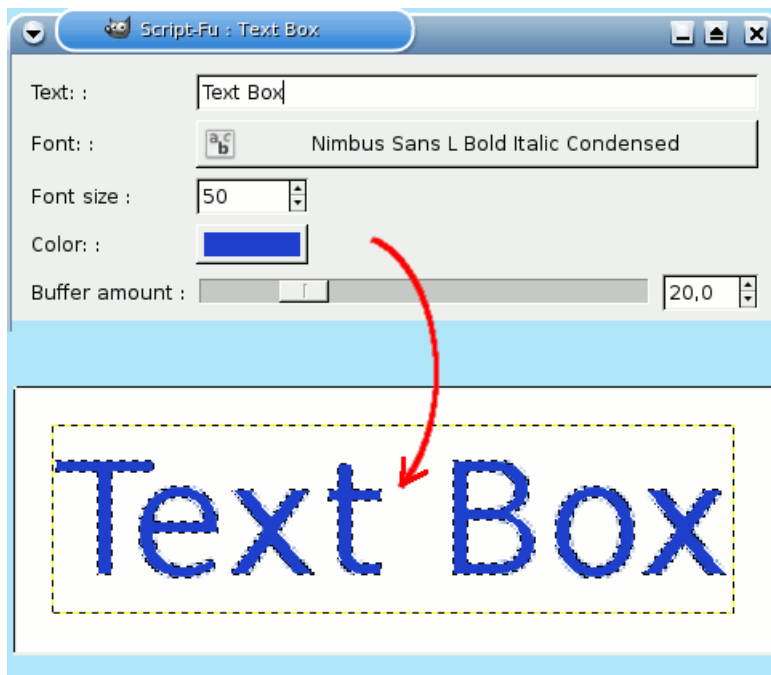
(script-fu-register
  "script-fu-text-box"                ;func name
  "Text Box"                          ;menu label
  "Creates a simple text box, sized to fit\
  around the user's choice of text,\
  font, font size, and color."        ;description
  "Michael Terry"                     ;author
  "copyright 1997, Michael Terry;\
  2009, the GIMP Documentation Team"   ;copyright notice
  "October 27, 1997"                  ;date created
  ""                                   ;image type that the script works on
  SF-STRING      "Text"      "Text Box" ;a string variable
  SF-FONT        "Font"      "Charter"  ;a font variable
  SF-ADJUSTMENT  "Font size" '(50 1 1000 1 10 0 1)
                                          ;a spin-button
  SF-COLOR       "Color"     '(0 0 0)    ;color variable
  SF-ADJUSTMENT  "Buffer amount" '(35 0 100 1 10 1 0)
                                          ;a slider
)

(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Image>/File/Create/Text")
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor inBufferAmount)
  (let*
    (
      ; define our local variables
      ; create a new image:
      (theImageWidth 10)
      (theImageHeight 10)
      (theImage)
      (theImage
        (car
          (gimp-image-new
            theImageWidth
            theImageHeight
            RGB
          )
        )
      )
      (theText)          ;a declaration for the text
      (theBuffer)        ;create a new layer for the image
      (theLayer
        (car
          (gimp-layer-new
            theImage
            theImageWidth
            theImageHeight
            RGB-IMAGE
            "layer 1"
            100
            NORMAL
          )
        )
      )
    )
  ) ;end of our local variables
  (gimp-image-add-layer theImage theLayer 0)
  (gimp-context-set-background '(255 255 255) )
  (gimp-context-set-foreground inTextColor)
  (gimp-drawable-fill theLayer BACKGROUND-FILL)
  (set! theText
    (car
      (gimp-text-fontname
        theImage theLayer
        0 0
        inText
        0
        TRUE
        inFontSize PIXELS
        "Sans")
    )
  )
  (set! theImageWidth (car (gimp-drawable-width theText) ) )
  (set! theImageHeight (car (gimp-drawable-height theText) ) )
  (set! theBuffer (* theImageHeight (/ inBufferAmount 100) ) )
  (set! theImageHeight (+ theImageHeight theBuffer theBuffer) )
  (set! theImageWidth (+ theImageWidth theBuffer theBuffer) )
  (gimp-image-resize theImage theImageWidth theImageHeight 0 0)
  (gimp-layer-resize theLayer theImageWidth theImageHeight 0 0)
  (gimp-layer-set-offsets theText theBuffer theBuffer)
  (gimp-display-new theImage)
  (list theImage theLayer theText)
)
)

```

### 3.7.2. Αυτό που παίρνετε

Σχήμα 13.5. Και το αποτέλεσμα στην οθόνη.





## Μέρος III. Αναφορά λειτουργιών

### Πίνακας Περιεχομένων

#### 14. Εργαλεία

##### 1. Η εργαλειοθήκη

1.1. Εισαγωγή

1.2. Εικονίδια εργαλείου

1.3. Περιοχή χρώματος και δείκτη

1.4. Επιλογές εργαλείων

##### 2. Εργαλεία επιλογής

2.1. Κοινά χαρακτηριστικά

2.2. Επιλογή ορθογωνίου

2.3. Ελλειψοειδής επιλογή

2.4. Ελεύθερη επιλογή (λάσο)

2.5. Ασαφής επιλογή (Μαγικό ραβδί)

2.6. Επιλογή κατά χρώμα

2.7. Έξυπνα ψαλίδια

2.8. Επιλογή προσκηνίου

##### 3. Εργαλεία ζωγραφικής

3.1. Κοινά χαρακτηριστικά

3.2. Δυναμικές

3.3. Εργαλεία πινέλου (μολύβι, πινέλο, αερογράφος)

3.4. Κουβάς γεμίσματος

3.5. Διαβάθμιση

3.6. Μολύβι

3.7. Πινέλο

3.8. Πινέλο ΒαφήΜου (MyPaint)

3.9. Σβήστρα

3.10. Αερογράφος

3.11. Μελάνι

3.12. Κλωνοποίηση

3.13. Επούλωση

3.14. Προοπτική κλωνοποίηση

3.15. Θόλωση/Οξυνση

3.16. Μουτζούρα

3.17. Ξάνοιγμα/Σκοτείνιασμα

##### 4. Εργαλεία μετασχηματισμού

4.1. Κοινά χαρακτηριστικά

4.2. Στοιχισή

4.3. Μετακίνηση

4.4. Περικοπή

4.5. Περιστροφή

4.6. Κλιμάκωση

4.7. Στρέβλωση

4.8. Προοπτική

4.9. Ενοποιημένος μετασχηματισμός

4.10. Μετασχηματισμός λαβής

- [4.11. Αναστροφή](#)
- [4.12. Το εργαλείο κλωβού](#)
- [4.13. Μετασχηματισμός στρέβλωσης](#)

## 5. Άλλο

- [5.1. Επισκόπηση](#)
- [5.2. Μονοπάτια](#)
- [5.3. Επιλογέας χρώματος](#)
- [5.4. Εστίαση](#)
- [5.5. Μέτρηση](#)
- [5.6. Κείμενο](#)
- [5.7. Λειτουργία GEGL](#)

## 15. Διάλογοι

- [1. Εισαγωγή διαλόγου](#)
- [2. Διάλογοι σχετικοί με τη δομή εικόνας](#)
  - [2.1. Διάλογος στρώσεων](#)
  - [2.2. Διάλογος καναλιών](#)
  - [2.3. Διάλογος μονοπατιών](#)
  - [2.4. Ο διάλογος χρωματολογίου](#)
  - [2.5. Διάλογος ιστογράμματος](#)
  - [2.6. Διάλογος περιήγησης](#)
  - [2.7. Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#)
- [3. Διάλογοι σχετικοί με το περιεχόμενο εικόνας](#)
  - [3.1. Διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου](#)
  - [3.2. Διάλογος πινέλων](#)
  - [3.3. Διάλογος μοτίβων](#)
  - [3.4. Διάλογος διαβαθμίσεων](#)
  - [3.5. Διάλογος παλετών](#)
  - [3.6. Ετικετοποίηση](#)
  - [3.7. Διάλογος γραμματοσειρών](#)
- [4. Διάλογοι σχετικοί με τη διαχείριση εικόνας](#)
  - [4.1. Διάλογος μνημών](#)
  - [4.2. Διάλογος εικόνων](#)
  - [4.3. Διάλογος ιστορικού εγγράφου](#)
  - [4.4. Διάλογος προτύπων](#)
- [5. Ποικίλοι διάλογοι](#)
  - [5.1. Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων](#)
  - [5.2. Ο επεξεργαστής προρρυθμίσεων εργαλείου](#)
  - [5.3. Διάλογος κατάστασης συσκευής](#)
  - [5.4. Κοσσόλα σφαλμάτων](#)
  - [5.5. Αποθήκευση αρχείου](#)
  - [5.6. Εξαγωγή αρχείου](#)
  - [5.7. Διάλογος σημείων δειγματοληψίας](#)
  - [5.8. Διάλογος δείκτη](#)
  - [5.9. Διάλογος συμμετρικής βαφής](#)

## 16. Μενού

- [1. Εισαγωγή στα μενού](#)
  - [1.1. Η γραμμή μενού εικόνας](#)
  - [1.2. Μενού περιεχομένου](#)
  - [1.3. Αποσπώμενα μενού](#)
  - [1.4. Μενού καρτελών](#)
- [2. Το μενού «Αρχείο»](#)
  - [2.1. Επισκόπηση](#)

- [2.2. Νέο...](#)
- [2.3. Δημιουργία](#)
- [2.4. Άνοιγμα...](#)
- [2.5. Άνοιγμα ως στρώσεις...](#)
- [2.6. Άνοιγμα τοποθεσίας...](#)
- [2.7. Άνοιγμα πρόσφατων](#)
- [2.8. Αποθήκευση](#)
- [2.9. Αποθήκευση ως...](#)
- [2.10. Αποθήκευση αντιγράφου...](#)
- [2.11. Επαναφορά](#)
- [2.12. Εξαγωγή...](#)
- [2.13. Εξαγωγή ως...](#)
- [2.14. Δημιουργία πρότυπου...](#)
- [2.15. Εκτύπωση](#)
- [2.16. Αποστολή με μήνυμα](#)
- [2.17. Αντιγραφή θέσης εικόνας](#)
- [2.18. Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων](#)
- [2.19. Κλείσιμο](#)
- [2.20. Κλείσιμο όλων](#)
- [2.21. Έξοδος](#)

### [3. Το μενού «Επεξεργασία»](#)

- [3.1. Είσοδοι μενού «Επεξεργασία»](#)
- [3.2. Αναίρεση](#)
- [3.3. Ακύρωση αναίρεσης](#)
- [3.4. Ξεθώριασμα](#)
- [3.5. Ιστορικό αναιρέσεων](#)
- [3.6. Αποκοπή](#)
- [3.7. Αντιγραφή](#)
- [3.8. Αντιγραφή ορατών](#)
- [3.9. Επικόλληση](#)
- [3.10. Επικόλληση στην επιλογή](#)
- [3.11. Επικόλληση επί τόπου](#)
- [3.12. Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου](#)
- [3.13. Επικόλληση ως](#)
- [3.14. Μνήμη](#)
- [3.15. Καθαρισμός](#)
- [3.16. Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου](#)
- [3.17. Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου](#)
- [3.18. Γέμισμα με μοτίβο](#)
- [3.19. Γέμισμα περιγράμματος επιλογής](#)
- [3.20. Γέμισμα διαδρομής](#)
- [3.21. Χρωματισμός επιλογής](#)
- [3.22. Χρωματισμός μονοπατιού](#)
- [3.23. Η εντολή «Προτιμήσεις»](#)
- [3.24. Συντομεύσεις πληκτρολογίου](#)
- [3.25. Αρθρώματα](#)
- [3.26. Μονάδες](#)

### [4. Το μενού «Επιλογή»](#)

- [4.1. Εισαγωγή στο μενού «Επιλογή»](#)
- [4.2. Επιλογή όλων](#)
- [4.3. Καμία](#)
- [4.4. Αντιστροφή](#)
- [4.5. Αιώρηση](#)

- [4.6. Κατά χρώμα](#)
- [4.7. Από μονοπάτι](#)
- [4.8. Επεξεργασία επιλογής](#)
- [4.9. Άμβλυση](#)
- [4.10. Όξυνση](#)
- [4.11. Σμίκρυνση](#)
- [4.12. Επέκταση](#)
- [4.13. Περίγραμμα](#)
- [4.14. Αφαίρεση οπών](#)
- [4.15. Παραμόρφωση](#)
- [4.16. Στρογγυλεμένο ορθογώνιο](#)
- [4.17. Εναλλαγή γρήγορης μάσκας](#)
- [4.18. Αποθήκευση σε κανάλι](#)
- [4.19. Σε μονοπάτι](#)

## [5. Το μενού «Προβολή»](#)

- [5.1. Εισαγωγή στο μενού «Προβολή»](#)
- [5.2. Νέα Προβολή](#)
- [5.3. Κουκκίδα για κουκκίδα](#)
- [5.4. Εστίαση](#)
- [5.5. Αντιστροφή και περιστροφή \(0°\)](#)
- [5.6. Συρρίκνωση παραθύρου](#)
- [5.7. Πλήρης οθόνη](#)
- [5.8. Παράθυρο περιήγησης](#)
- [5.9. Φίλτρα προβολής](#)
- [5.10. Διαχείριση χρώματος](#)
- [5.11. Προβολή επιλογής](#)
- [5.12. Εμφάνιση ορίου στρώσης](#)
- [5.13. Εμφάνιση οδηγών](#)
- [5.14. Εμφάνιση πλέγματος](#)
- [5.15. Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας](#)
- [5.16. Προσκόλληση στους οδηγούς](#)
- [5.17. Προσκόλληση στο πλέγμα](#)
- [5.18. Προσκόλληση σε καμβά](#)
- [5.19. Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι](#)
- [5.20. Χρώμα υποβάθρου](#)
- [5.21. Εμφάνιση γραμμής μενού](#)
- [5.22. Εμφάνιση χαράκων](#)
- [5.23. Εμφάνιση γραμμών κύλισης](#)
- [5.24. Εμφάνιση γραμμής κατάστασης](#)

## [6. Το μενού «Εικόνα»](#)

- [6.1. Επισκόπηση](#)
- [6.2. Διπλασιασμός](#)
- [6.3. Κατάσταση](#)
- [6.4. Κατάσταση RGB](#)
- [6.5. Κατάσταση γκρι κλίμακας](#)
- [6.6. Κατάσταση από ευρετήριο](#)
- [6.7. Ακρίβεια](#)
- [6.8. Διαχείριση χρώματος](#)
- [6.9. Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)
- [6.10. Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)
- [6.11. Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)
- [6.12. Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)
- [6.13. Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)



- [6.14. Μετασχηματισμός](#)
- [6.15. Αναστροφή οριζόντια, αναστροφή κατακόρυφα](#)
- [6.16. Περιστροφή](#)
- [6.17. Slice Using Guides](#)
- [6.18. Μέγεθος καμβά](#)
- [6.19. Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις](#)
- [6.20. Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή](#)
- [6.21. Μέγεθος εκτύπωσης](#)
- [6.22. Κλίμακα εικόνας](#)
- [6.23. Περικοπή εικόνας](#)
- [6.24. Έξυπνη περικοπή](#)
- [6.25. Συγχώνευση ορατών στρώσεων](#)
- [6.26. Ισοπέδωση εικόνας](#)
- [6.27. Στοιχίση ορατών στρώσεων...](#)
- [6.28. Οδηγοί](#)
- [6.29. Νέος οδηγός](#)
- [6.30. Νέος οδηγός \(Αναλογία\)](#)
- [6.31. Νέοι οδηγοί από επιλογή](#)
- [6.32. Αφαίρεση όλων των οδηγών](#)
- [6.33. Ρύθμιση του πλέγματος...](#)
- [6.34. Ιδιότητες εικόνας](#)

## 7. Το μενού «Στρώση»

- [7.1. Εισαγωγή στο μενού «στρώση»](#)
- [7.2. Νέα στρώση](#)
- [7.3. Νέα ομάδα στρώσεων](#)
- [7.4. Νέο από τα ορατά](#)
- [7.5. Διπλασιασμός στρώσης](#)
- [7.6. Αγκίστρωση στρώσης](#)
- [7.7. Συγχώνευση με την από κάτω](#)
- [7.8. Διαγραφή στρώσης](#)
- [7.9. Οι εντολές κειμένου του μενού στρώση](#)
- [7.10. Απόρριψη πληροφοριών κειμένου](#)
- [7.11. Υπομενού «στοίβα»](#)
- [7.12. Επιλογή προηγούμενης στρώσης](#)
- [7.13. Επιλογή επόμενης στρώσης](#)
- [7.14. Επιλογή της ανώτατης στρώσης](#)
- [7.15. Επιλογή κατώτατης στρώσης](#)
- [7.16. Ανύψωση στρώσης](#)
- [7.17. Βύθιση στρώσης](#)
- [7.18. Στρώση στην κορυφή](#)
- [7.19. Στρώση στον πάτο](#)
- [7.20. Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»](#)
- [7.21. Το υπομενού «μάσκα»](#)
- [7.22. Προσθήκη μάσκας στρώσης](#)
- [7.23. Εφαρμογή μάσκας στρώσης](#)
- [7.24. Διαγραφή μάσκας στρώσης](#)
- [7.25. Προβολή μάσκας στρώσης](#)
- [7.26. Επεξεργασία μάσκας στρώσης](#)
- [7.27. Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης](#)
- [7.28. Μετατροπή μάσκας σε επιλογή](#)
- [7.29. Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή](#)
- [7.30. Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή](#)
- [7.31. Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή](#)
- [7.32. Το υπομενού «διαφάνεια» του μενού «στρώση»](#)

- [7.33. Προσθήκη καναλιού άλφα](#)
- [7.34. Προσθήκη Καναλιού άλφα](#)
- [7.35. Χρώμα σε άλφα](#)
- [7.36. Ημισοπέδωση](#)
- [7.37. Κατώφλι άλφα](#)
- [7.38. Μετατροπή άλφα σε επιλογή](#)
- [7.39. Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή](#)
- [7.40. Αφαίρεση από την επιλογή](#)
- [7.41. Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή](#)
- [7.42. Το υπομενού «μετασχηματισμός»](#)
- [7.43. Οριζόντια αναστροφή](#)
- [7.44. Κάθετη αναστροφή](#)
- [7.45. Περιστροφή 90° δεξιόστροφα](#)
- [7.46. Περιστροφή 90° αριστερόστροφα](#)
- [7.47. Περιστροφή 180°](#)
- [7.48. Ελεύθερη περιστροφή](#)
- [7.49. Αντιστάθμιση](#)
- [7.50. Μέγεθος ορίου στρώσης](#)
- [7.51. Στρώση στο μέγεθος της εικόνας](#)
- [7.52. Κλιμάκωση στρώσης](#)
- [7.53. Περικοπή στρώσης](#)

## 8. Το μενού «Χρώματα»

- [8.1. Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»](#)
- [8.2. Ισορροπία χρωμάτων](#)
- [8.3. Θερμοκρασία χρώματος](#)
- [8.4. Απόχρωση-Χρωματικότητα \(Chroma\)](#)
- [8.5. Απόχρωση-Κορεσμός](#)
- [8.6. Κορεσμός](#)
- [8.7. Έκθεση](#)
- [8.8. Σκιάς-Τονισμοί](#)
- [8.9. Φωτεινότητα \(Brightness\)-Αντίθεση](#)
- [8.10. Στάθμες](#)
- [8.11. Καμπύλες](#)
- [8.12. Αντιστροφή](#)
- [8.13. Γραμμική αντιστροφή](#)
- [8.14. Αντιστροφή τιμής](#)
- [8.15. Το υπομενού «Αυτόματο»](#)
- [8.16. Ισοστάθμιση](#)
- [8.17. Ισορροπία λευκού](#)
- [8.18. Βελτιστοποίηση χρώματος](#)
- [8.19. Βελτιστοποίηση χρώματος \(παλιό\)](#)
- [8.20. Κανονικοποίηση](#)
- [8.21. Επέκταση αντίθεσης](#)
- [8.22. Επέκταση HSV](#)
- [8.23. Το υπομενού «Συστατικά»](#)
- [8.24. Μείκτης καναλιού](#)
- [8.25. Σύνθεση](#)
- [8.26. Εξαγωγή συστατικού](#)
- [8.27. Μονοφωνικός μείκτης](#)
- [8.28. Αποσύνθεση](#)
- [8.29. Ανασύνθεση](#)
- [8.30. Χρώμα σε γκριζο](#)
- [8.31. Αποκορεσμός](#)
- [8.32. Σουπιά](#)

- [8.33. Το υπομενού «Χάρτης»](#)
- [8.34. Επαναδιάταξη χρωματολογίου](#)
- [8.35. Ορισμός χρωματολογίου](#)
- [8.36. Χάρτης ξένου](#)
- [8.37. Ανταλλαγή χρώματος](#)
- [8.38. Εναλλαγή χρωμάτων](#)
- [8.39. Χάρτης διαβάθμισης](#)
- [8.40. Χάρτης παλέτας](#)
- [8.41. Χρωματισμός δείγματος](#)
- [8.42. Fattal κ.α. 2002](#)
- [8.43. Mantiuk 2006](#)
- [8.44. Reinhard 2005](#)
- [8.45. Ένταση](#)
- [8.46. Ματόμυαλο \(Retinex\)](#)
- [8.47. Το υπομενού «Πληροφορίες»](#)
- [8.48. Ιστόγραμμα](#)
- [8.49. Μέσος όρος περιγράμματος](#)
- [8.50. Ανάλυση χρωματικού χώρου](#)
- [8.51. Εξαγωγή ιστογράμματος](#)
- [8.52. Ομαλή παλέτα](#)
- [8.53. Κατώφλι](#)
- [8.54. Χρωματισμός](#)
- [8.55. Αφίσα](#)
- [8.56. Χρώμα σε άλφα...](#)
- [8.57. Πρόσμειξη](#)
- [8.58. Απόσπασμα RGB](#)
- [8.59. Καυτό...](#)

## [9. Το μενού «Εργαλεία»](#)

- [9.1. Εισαγωγή στο μενού «Εργαλεία»](#)

## [10. Το μενού «Φίλτρα»](#)

- [10.1. Εισαγωγή στο μενού «Φίλτρα»](#)
- [10.2. Επανάληψη τελευταίου](#)
- [10.3. Επανεμφάνιση τελευταίου](#)
- [10.4. Επαναφορά όλων των φίλτρων](#)
- [10.5. Το υπομενού «Python-Fu»](#)
- [10.6. Το υπομενού «Script-Fu»](#)

## [11. Το μενού «Παράθυρα»](#)

## [12. Το μενού «Βοήθεια»](#)

- [12.1. Εισαγωγή στο μενού «Βοήθεια»](#)
- [12.2. Βοήθεια](#)
- [12.3. Βοήθεια συνάφειας](#)
- [12.4. Η συμβουλή της ημέρας](#)
- [12.5. Περί](#)
- [12.6. Περιηγητής προσθέτου](#)
- [12.7. Ο περιηγητής διαδικασίας](#)
- [12.8. Το GIMP στο διαδίκτυο](#)

## [17. Φίλτρα](#)

- [1. Εισαγωγή](#)
- [2. Κοινά χαρακτηριστικά](#)
- [3. Φίλτρα θόλωσης](#)
  - [3.1. Εισαγωγή](#)
  - [3.2. Θόλωση Gauss](#)
  - [3.3. Διάμεση θόλωση](#)

- [3.4. Εικονοστοιχείωση](#)
- [3.5. Επιλεκτική θόλωση Gauss](#)
- [3.6. Θόλωση κυκλικής κίνησης](#)
- [3.7. Θόλωση γραμμικής κίνησης](#)
- [3.8. Θόλωση κίνησης εστίασης](#)
- [3.9. Θόλωση παράθεσης](#)

#### [4. Φίλτρα βελτίωσης](#)

- [4.1. Εισαγωγή](#)
- [4.2. Εξομάλυνση](#)
- [4.3. Απόπλεξη](#)
- [4.4. Υψιπερατό](#)
- [4.5. Μείωση θορύβου](#)
- [4.6. Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#)
- [4.7. Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα](#)
- [4.8. Όξυνση \(Μάσκα απόξυνσης\)](#)
- [4.9. Αποκλιδίωση](#)
- [4.10. Αποράβδωση](#)
- [4.11. Φίλτρο NL \(μη γραμμικό\)](#)
- [4.12. Αποσύνθεση κυματιδίου](#)

#### [5. Φίλτρα παραμόρφωσης](#)

- [5.1. Εισαγωγή](#)
- [5.2. Εφαρμογή φακού](#)
- [5.3. Ανάγλυφο](#)
- [5.4. Χάραξη](#)
- [5.5. Παραμόρφωση φακού](#)
- [5.6. Μωσαϊκό](#)
- [5.7. Πολικές συντεταγμένες](#)
- [5.8. Κυματισμός](#)
- [5.9. Μετατόπιση](#)
- [5.10. Σφαιροποίηση](#)
- [5.11. Διάδοση τιμής](#)
- [5.12. Βίντεο](#)
- [5.13. Κύματα](#)
- [5.14. Στροβιλισμός και πίεση](#)
- [5.15. Άνεμος](#)
- [5.16. Κάμψη καμπύλης](#)
- [5.17. Ανάγλυφο \(παλιό\)](#)
- [5.18. Εκτύπωση εφημερίδας](#)
- [5.19. Κατσάρωμα σελίδας](#)

#### [6. Φίλτρα φωτός και σκιάς](#)

- [6.1. Εισαγωγή](#)
- [6.2. Υπερκαινοφανής](#)
- [6.3. Αναλαμπή φακού](#)
- [6.4. Αναλαμπή διαβάθμισης](#)
- [6.5. Εφέ φωτισμού](#)
- [6.6. Λάμψη](#)
- [6.7. Πίπτουσα σκιά](#)
- [6.8. Μεγάλη σκιά](#)
- [6.9. Βινιέτα](#)
- [6.10. Πίπτουσα σκιά](#)
- [6.11. Προοπτική](#)
- [6.12. Εφέ Xach](#)

#### [7. Φίλτρα θορύβου](#)

- [7.1. Εισαγωγή](#)
- [7.2. Θόρυβος CIE lch](#)
- [7.3. Θόρυβος HSV](#)
- [7.4. Ρίψη](#)
- [7.5. Επιλογή](#)
- [7.6. Θόρυβος RGB](#)
- [7.7. Σύνηξη](#)
- [7.8. Διασπορά](#)

## 8. Φίλτρα εντοπισμού άκρων

- [8.1. Εισαγωγή](#)
- [8.2. Διαφορά Γκάους](#)
- [8.3. Όριο](#)
- [8.4. Λαπλάς](#)
- [8.5. Νέον](#)
- [8.6. Sobel](#)

## 9. Γενικά Φίλτρα

- [9.1. Εισαγωγή](#)
- [9.2. Πίνακας συνέλιξης](#)
- [9.3. Χάρτης απόστασης](#)
- [9.4. Γράφημα GEGL](#)
- [9.5. Επέκταση](#)
- [9.6. Διάβρωση](#)

## 10. Φίλτρα συνδυασμού

- [10.1. Εισαγωγή](#)
- [10.2. Συγχώνευση βάθους](#)
- [10.3. Λουρίδα ταινίας](#)

## 11. Καλλιτεχνικά φίλτρα

- [11.1. Εισαγωγή](#)
- [11.2. Εφαρμογή καμβά](#)
- [11.3. Σκίτσο](#)
- [11.4. Κυβισμός](#)
- [11.5. Παράθεση γυαλιού](#)
- [11.6. Ελαιοποίηση](#)
- [11.7. Φωτοαντίγραφο](#)
- [11.8. Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση \(SLIC\)](#)
- [11.9. Ήπια λάμψη](#)
- [11.10. Εικονοστοιχεία νερού](#)
- [11.11. Σκίτσο \(παλιό\)](#)
- [11.12. Υφασματοποίηση](#)
- [11.13. Ιμπρεσιονιστής GIMP](#)
- [11.14. Ελαιοποίηση \(παλιό\)](#)
- [11.15. Αρπακτικό](#)
- [11.16. Ήπια λάμψη \(παλιό\)](#)
- [11.17. Βαν Γκογκ \(LIC\)](#)
- [11.18. Ύφανση](#)

## 12. Φίλτρα διακόσμησης

- [12.1. Εισαγωγή](#)
- [12.2. Προσθήκη λοξότμησης](#)
- [12.3. Προσθήκη περιγράμματος](#)
- [12.4. Κηλίδα καφέ](#)
- [12.5. Ομίχλη](#)
- [12.6. Ασαφές περίγραμμα](#)

- [12.7. Παλιά φωτογραφία](#)
- [12.8. Στρογγυλές γωνίες](#)
- [12.9. Διαφάνεια](#)
- [12.10. Χάραξη μήτρας](#)
- [12.11. Μήτρα χρωμίου](#)

### 13. Φίλτρα χάρτη

- [13.1. Εισαγωγή](#)
- [13.2. Χάρτης ανάγλυφου](#)
- [13.3. Μετατόπιση](#)
- [13.4. Ανίχνευση κλαστικού](#)
- [13.5. Αυταπάτη](#)
- [13.6. Μικρός πλανήτης](#)
- [13.7. Προεκβολή πανοράματος](#)
- [13.8. Αναδρομικός \(επαναλαμβανόμενος\) μετασχηματισμός](#)
- [13.9. Παράθεση χαρτιού](#)
- [13.10. Παράθεση χωρίς ραφές](#)
- [13.11. Ανίχνευση κλαστικού \(παλιό\)](#)
- [13.12. Χάρτης αντικειμένου](#)
- [13.13. Παράθεση](#)

### 14. Φίλτρα απόδοσης

- [14.1. Εισαγωγή](#)
- [14.2. Φλόγα](#)
- [14.3. Περιγητής κλαστικών](#)
- [14.4. Κλαστικό IFS](#)
- [14.5. Θόρυβος κελιού](#)
- [14.6. Θόρυβος Πέρλιν](#)
- [14.7. Πλάσμα](#)
- [14.8. Μονόδρομος θόρυβος \(Simplex Noise\)](#)
- [14.9. Συμπαγής θόρυβος](#)
- [14.10. Διαφορά συννεφών](#)
- [14.11. Σκακιέρα](#)
- [14.12. Μοτίβα διάθλασης](#)
- [14.13. Πλέγμα](#)
- [14.14. Δαίδαλος](#)
- [14.15. Ημίτονο](#)
- [14.16. Σκακιέρα \(παλιό\)](#)
- [14.17. Περιγητής CML](#)
- [14.18. Πλέγμα \(παλιό\)](#)
- [14.19. Οδοντωτό](#)
- [14.20. Qbist](#)
- [14.21. Κύκλωμα](#)
- [14.22. Γεωμετρικά σχήματα](#)
- [14.23. Λάβα](#)
- [14.24. Γραμμή καινοφανούς](#)
- [14.25. Σχεδιαστής σφαίρας](#)
- [14.26. Σπειρογράφημα gimpr](#)

### 15. Φίλτρα Ιστού

- [15.1. Εισαγωγή](#)
- [15.2. Χάρτης εικόνας](#)
- [15.3. Ημισοπέδωση](#)
- [15.4. Τεμαχισμός](#)

### 16. Φίλτρα κινουμένων σχεδίων

- [16.1. Εισαγωγή](#)

- [16.2. Ανάμειξη](#)
- [16.3. Αποτύπωση](#)
- [16.4. Κυματισμός](#)
- [16.5. Στροβιλιζόμενη υδρόγειος](#)
- [16.6. Κύματα](#)
- [16.7. Βελτιστοποίηση](#)
- [16.8. Αναπαραγωγή](#)



3.7. Το σενάριο σας και η λειτουργία του



Κεφάλαιο 14. Εργαλεία

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Κεφάλαιο 14. Εργαλεία

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### 1. Η εργαλειοθήκη

##### 1.1. Εισαγωγή

##### 1.2. Εικονίδια εργαλείου

##### 1.3. Περιοχή χρώματος και δείκτη

##### 1.4. Επιλογές εργαλείων

#### 2. Εργαλεία επιλογής

##### 2.1. Κοινά χαρακτηριστικά

##### 2.2. Επιλογή ορθογωνίου

##### 2.3. Ελλειψοειδής επιλογή

##### 2.4. Ελεύθερη επιλογή (λάσο)

##### 2.5. Ασαφής επιλογή (Μαγικό ραβδί)

##### 2.6. Επιλογή κατά χρώμα

##### 2.7. Έξυπνα ψαλίδια

##### 2.8. Επιλογή προσκηνίου

#### 3. Εργαλεία ζωγραφικής

##### 3.1. Κοινά χαρακτηριστικά

##### 3.2. Δυναμικές

##### 3.3. Εργαλεία πινέλου (μολύβι, πινέλο, αερογράφος)

##### 3.4. Κουβάς γεμίσματος

##### 3.5. Διαβάθμιση

##### 3.6. Μολύβι

##### 3.7. Πινέλο

##### 3.8. Πινέλο ΒαφήΜου (MyPaint)

##### 3.9. Σβήστρα

##### 3.10. Αερογράφος

##### 3.11. Μελάνι

##### 3.12. Κλωνοποίηση

##### 3.13. Επούλωση

##### 3.14. Προοπτική κλωνοποίηση

##### 3.15. Θόλωση/Οξυνση

##### 3.16. Μουτζούρα

##### 3.17. Ξάνοιγμα/Σκοτείνισμα

#### 4. Εργαλεία μετασχηματισμού

##### 4.1. Κοινά χαρακτηριστικά

##### 4.2. Στοίχιση

##### 4.3. Μετακίνηση

##### 4.4. Περικοπή

##### 4.5. Περιστροφή

##### 4.6. Κλιμάκωση

##### 4.7. Στρέβλωση

##### 4.8. Προοπτική

##### 4.9. Ενοποιημένος μετασχηματισμός

##### 4.10. Μετασχηματισμός λαβής

##### 4.11. Αναστροφή



[4.12. Το εργαλείο κλωβού](#)

[4.13. Μετασχηματισμός στρέβλωσης](#)

## 5. Άλλο

[5.1. Επισκόπηση](#)

[5.2. Μονοπάτια](#)

[5.3. Επιλογέας χρώματος](#)

[5.4. Εστίαση](#)

[5.5. Μέτρηση](#)

[5.6. Κείμενο](#)

[5.7. Λειτουργία GEGL](#)

# 1. Η εργαλειοθήκη


---

## 1.1. Εισαγωγή

---

Το GIMP παρέχει μια κατανοητή εργαλειοθήκη για την γρήγορη εκτέλεση βασικών εργασιών όπως οι επιλογές ή η σχεδίαση μονοπατιών. Τα πολλά εργαλεία που περιέχονται μες την εργαλειοθήκη του GIMP αναπτύσσονται λεπτομερώς εδώ.

(Σε περίπτωση που είσαστε περίεργος, στη γλώσσα GIMP "εργαλείο" είναι ένας τρόπος ενέργειας σε μια εικόνα που απαιτεί πρόσβαση στην εμφάνιση της, είτε για να σας επιτρέψει να δείξετε τι θέλετε να κάνετε μετακινώντας γύρω το δείκτη μες την προβολή, ή για να σας δείξει διαδραστικά τα αποτελέσματα των αλλαγών που κάνατε. Αλλά εάν θέλετε να σκεφτείτε ένα εργαλείο όπως πριόνι και μια εικόνα όπως κομμάτι ξύλου, δεν θα σας κάνει προφανώς πολύ ζημιά.)



Σημείωση

Δείτε [Κύρια παράθυρα: η εργαλειοθήκη](#) για μια επισκόπηση της εργαλειοθήκης και των συστατικών της.

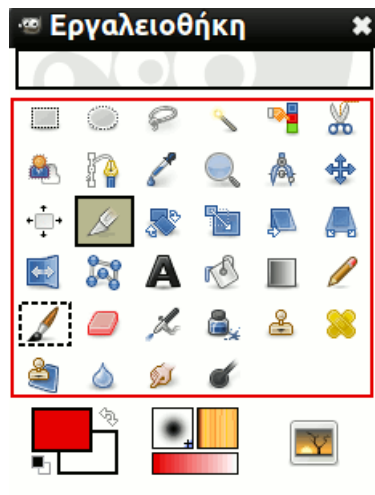
Το GIMP έχει μια ποικίλη ταξινόμηση εργαλείων που επιτρέπουν την εκτέλεση μεγάλης ποικιλίας εργασιών. Τα εργαλεία μπορούν να θεωρηθούν ότι ανήκουν σε τέσσερις κατηγορίες:

- *Εργαλεία επιλογής*, που καθορίζουν ή τροποποιούν το μέρος της εικόνας που θα επηρεαστεί από τις επόμενες ενέργειες·
- *Εργαλεία ζωγραφικής*, που μεταβάλλουν τα χρώματα σε κάποια μέρη της εικόνας·
- *Εργαλεία μετασχηματισμού*, που μεταβάλλουν τη γεωμετρία στην εικόνα·
- *Άλλα εργαλεία*, που δεν ανήκουν σε κάποια άλλη από τις τρεις κατηγορίες.

## 1.2. Εικονίδια εργαλείου

---

Σχήμα 14.1. Τα εικονίδια εργαλείου στην εργαλειοθήκη



Τα περισσότερα εργαλεία μπορούν να ενεργοποιηθούν με κλικ στην εργαλειοθήκη. Από προεπιλογή, μερικά εργαλεία είναι προσβάσιμα μόνο μέσα από μενού (π.χ. τα εργαλεία χρωμάτων είναι προσβάσιμα μόνο είτε ως **Χρώματα** ή ως **Εργαλεία** → **Χρώματα**). Κάθε εργαλείο, στην πραγματικότητα, μπορεί να ενεργοποιηθεί από το μενού *Εργαλεία*· επίσης, κάθε εργαλείο μπορεί να ενεργοποιηθεί από το πληκτρολόγιο χρησιμοποιώντας ένα πλήκτρο επιτάχυνσης.

Στην προεπιλεγμένη εγκατάσταση, που δημιουργήθηκε όταν το GIMP πρωτοεγκαταστάθηκε, δεν εμφανίζουν όλα τα εργαλεία εικονίδια στην εργαλειοθήκη: τα εργαλεία χρωμάτων παραλείπονται. Μπορείτε να προσαρμόσετε το σύνολο των εργαλείων που εμφανίζονται στην εργαλειοθήκη με **επεξεργασία** → **προτιμήσεις** → **εργαλειοθήκη**. Υπάρχουν δύο λόγοι που μπορεί να θέλετε να το κάνετε: πρώτος, εάν χρησιμοποιείτε σπάνια ένα εργαλείο, θα ήταν ίσως πιο εύκολο να βρείτε τα επιθυμητά εργαλεία εάν το αποπροσανατολιστικό εικονίδιο αφαιρεθεί· δεύτερος, εάν χρησιμοποιείτε τα εργαλεία χρωμάτων πολύ, ίσως διευκολύνει να έχετε τα εικονίδια εύκολα διαθέσιμα. Σε κάθε περίπτωση, ανεξάρτητα από την εργαλειοθήκη, μπορείτε πάντοτε να προσπελάσετε οποιοδήποτε εργαλείο οποτεδήποτε χρησιμοποιώντας το μενού **εργαλεία** από τη γραμμή μενού μιας εικόνας.

Το σχήμα του δρομέα αλλάζει όταν είναι μες την εικόνα, σε σχήμα που δείχνει ποιο εργαλείο είναι ενεργό (εάν στο **Προτιμήσεις** έχετε ορίσει **Παράθυρα εικόνας** → **Δείκτες ποντικιού** → **Κατάσταση δείκτη** → **Εικονίδιο εργαλείου**).

### 1.3. Περιοχή χρώματος και δείκτη

Σχήμα 14.2. Περιοχή χρώματος και δείκτη στην εργαλειοθήκη



**Σχήμα 14.3. Ενεργά χρώματα στην εργαλειοθήκη**



### Περιοχή χρώματος

Αυτή η περιοχή εμφανίζει τη βασική παλέτα του GIMP, που αποτελείται από δύο χρώματα, το προσκηνίο και το παρασκηνίο, χρησιμοποιούμενα για βάψιμο, γέμισμα και πολλές άλλες λειτουργίες. Με κλικ σε οποιοδήποτε από τις εμφανίσεις χρωμάτων εμφανίζεται ένας διάλογος επεξεργαστή χρώματος, που επιτρέπει την αλλαγή του.

### Προεπιλεγμένα χρώματα

Κλικ σε αυτό το μικρό εικονίδιο επαναφέρει τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου σε μαύρο και άσπρο αντίστοιχα. Πατώντας το πλήκτρο **D** έχει το ίδιο αποτέλεσμα.

### Εναλλαγή χρωμάτων προσκηνίου/παρασκηνίου

Κλικ στη μικρή καμπύλη γραμμή με τις δύο αιχμές βέλους προκαλεί την εναλλαγή των χρωμάτων προσκηνίου και παρασκηνίου. Πατώντας το πλήκτρο **X** έχει το ίδιο αποτέλεσμα.



#### Υπόδειξη

Μπορείτε να πατήσετε και να σύρετε ένα από αυτά τα χρώματα άμεσα σε μια στρώση: θα γεμίσει όλη τη στρώση.

## 1.3.2. Περιοχή δείκτη εργαλείων

**Σχήμα 14.4. Ενεργό πινέλο, μοτίβο και διαβάθμιση στην εργαλειοθήκη**



Αυτό το μέρος της εργαλειοθήκης εμφανίζει το τρέχον επιλεγμένο πινέλο, μοτίβο και διαβάθμιση. Κλικ σε οποιοδήποτε από αυτά εμφανίζει ένα διάλογο που επιτρέπει να το αλλάξετε.

## 1.3.3. Περιοχή ενεργής εικόνας

#### Σχήμα 14.5. Ενεργή εικόνα στην εργαλειοθήκη

---

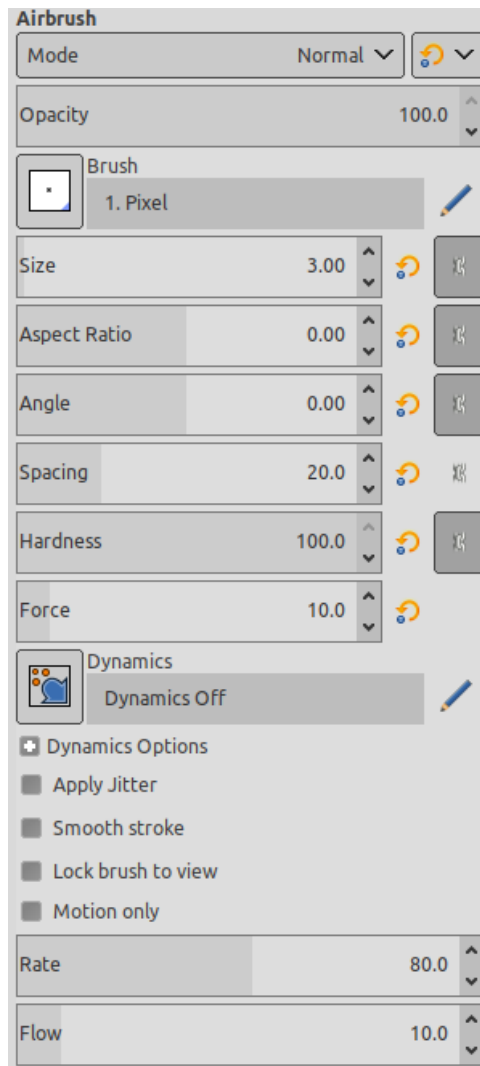


Μια μικρογραφία της ενεργής εικόνας μπορεί να εμφανιστεί σε αυτή την περιοχή εάν η επιλογή «Προβολή ενεργού εικόνας» σημειώθηκε στις Προτιμήσεις/Εργαλειοθήκη. Με κλικ σε αυτή την μικρογραφία, ο διάλογος «Εικόνες» ανοίγει, χρήσιμο εάν έχετε πολλές εικόνες στην οθόνη σας. Μπορείτε επίσης με κλικ και σύρσιμο αυτής της μικρογραφίας σε ένα ενεργοποιημένο διαχειριστή αρχείων XDS [\[9\]](#) να αποθηκεύσετε άμεσα την αντίστοιχη εικόνα.

#### 1.4. Επιλογές εργαλείων

---

## Σχήμα 14.6. Διάλογος επιλογών εργαλείου



Ο διάλογος επιλογές εργαλείου του αερογράφου.

Εάν έχετε εγκαταστήσει πράγματα όπως τα περισσότερα άτομα κάνουν, ενεργοποιώντας ένα εργαλείο εμφανίζει το διάλογο επιλογών εργαλείου κάτω από την εργαλειοθήκη. Εάν δεν έχετε εγκαταστήσει πράγματα κατ' αυτόν τον τρόπο, θα πρέπει προφανώς να το κάνετε: είναι πολύ δύσκολο να χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά εργαλεία χωρίς δυνατότητα χειρισμού των επιλογών τους.



### Υπόδειξη

Οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται κάτω από την εργαλειοθήκη στην προεπιλεγμένη εγκατάσταση. Εάν τη χάσετε κάπως, μπορείτε να την ανακτήσετε δημιουργώντας ένα διάλογο επιλογών νέου εργαλείου χρησιμοποιώντας **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Επιλογές εργαλείου** και έπειτα προσάρτηση του κάτω από την εργαλειοθήκη. Δείτε την ενότητα στο [☒ Διάλογοι και προσαρτήσεις](#) εάν χρειάζεστε βοήθεια.

Κάθε εργαλείο έχει το δικό του ειδικό σύνολο επιλογών. Οι προτιμήσεις που κάνετε για αυτές κρατούνται καθ' όλη τη σύνοδο, μέχρι να τις αλλάξετε. Στην πραγματικότητα, οι επιλογές εργαλείου διατηρούνται από σύνοδο σε

σύνοδο. Η επιμονή των επιλογών του εργαλείου στις συνόδους μπορεί μερικές φορές να είναι ενοχλητική: ένα εργαλείο συμπεριφέρεται πολύ περίεργα και δεν μπορείτε να καταλάβετε το γιατί, μέχρι να θυμηθείτε ότι χρησιμοποιούσατε μια ασυνήθιστη επιλογή την τελευταία φορά που το χρησιμοποιήσατε, πριν δυο βδομάδες.

Στον πυθμένα του διαλόγου επιλογών εργαλείου, εμφανίζονται τέσσερα κουμπιά:



#### Αποθήκευση επιλογών σε

Αυτό το κουμπί επιτρέπει την αποθήκευση των ρυθμίσεων για το τρέχον εργαλείο, έτσι ώστε να μπορείτε να τις επαναφέρετε αργότερα. Εμφανίζει το [Τμήμα 5.1. «Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων»](#) που επιτρέπει να δώσετε ένα όνομα στη νέα προρύθμιση. Όταν επαναφέρετε τις επιλογές, εμφανίζονται μόνο οι αποθηκευμένες προρρυθμίσεις για το ενεργό εργαλείο, έτσι δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για τη συμπερίληψη του ονόματος του εργαλείου, όταν του αποδίδεται ένα όνομα εδώ.



#### Επιλογές Επαναφοράς

Αυτό το κουμπί επιτρέπει να επαναφέρετε μια προηγούμενως αποθηκευμένη προρύθμιση επιλογών για το ενεργό εργαλείο. Εάν καμιά προρύθμιση δεν έχει ποτέ αποθηκευτεί για το ενεργό εργαλείο, το κουμπί θα είναι ανενεργό. Αλλιώς, με κλικ θα εμφανιστεί ένα μενού που δείχνει τα ονόματα όλων των αποθηκευμένων συνόλων επιλογών: επιλέγοντας μια είσοδο μενού θα εφαρμόσει αυτές τις ρυθμίσεις.



#### Επιλογές διαγραφής

Αυτό το κουμπί επιτρέπει τη διαγραφή ένα προηγούμενως αποθηκευμένου συνόλου επιλογών για το ενεργό εργαλείο. Εάν κανένα σύνολο επιλογών δεν έχει ποτέ αποθηκευτεί για το ενεργό εργαλείο, το κουμπί θα επαναλάβει απλά το όνομα του εργαλείου. Αλλιώς, με κλικ θα εμφανιστεί ένα μενού που δείχνει τα ονόματα όλων των αποθηκευμένων συνόλων προρρυθμίσεων: η επιλεγμένη προρύθμιση θα διαγραφεί.



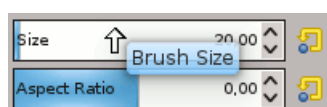
#### Επιλογές επαναφοράς

Αυτό το κουμπί επαναφέρει τις επιλογές για το ενεργό εργαλείο στις προεπιλεγμένες τιμές.

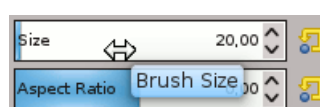
### Νέοι ολισθητές

Οι προαιρετικοί ολισθητές έχουν αλλάξει με το GIMP-2.8: δεν είναι ορατοί, αλλά η περιοχή ολισθητή διαιρείται τώρα στο ανώτερο και κατώτερο μέρος.

Σχήμα 14.7. Οι νέοι ολισθητές των διαλόγων επιλογών εργαλείου



Ο δείκτης βέλους προς τα πάνω στο πάνω μισό της περιοχής ολισθητή



Ο οριζόντιος δείκτης διπλού βέλους στο κάτω μισό της περιοχής ολισθητή

- **Στο πάνω μισό της περιοχής ολισθητή:** Πατώντας με τον δείκτη πάνω βέλους ορίζει τον ολισθητή σε μια τιμή που εξαρτάται από τη θέση του δείκτη (χωρίς αναφορά, προσεγγιστικός). Πατώντας και μεταφέροντας τον δείκτη πάνω βέλους ορίζει την τιμή σε μεγάλες ποσότητες.
- **Στο κάτω μισό της περιοχής ολισθητή:** Πατώντας με τον δείκτη διπλού βέλους δεν έχει αποτέλεσμα. Πατώντας και μεταφέροντας τον δείκτη διπλού βέλους ορίζει την τιμή με μικρές ποσότητες.

Μόλις ορίσετε την τιμή περίπου, μπορείτε να την ρυθμίσετε ακριβώς χρησιμοποιώντας τα δύο μικρά κουμπιά βέλους στα δεξιά του ολισθητή.

Η περιοχή τιμών στην περιοχή του ολισθητή δουλεύει ως επεξεργαστής κειμένου: εκεί, μπορείτε να επεξεργαστείτε την τιμή ή να εισάγετε μια νέα τιμή άμεσα.

Για μερικές επιλογές, μπορείτε να μεταφέρετε τον δείκτη έξω από τον διάλογο εργαλείου. Για παράδειγμα με τον ολισθητή μεγέθους, του οποίου η μέγιστη τιμή είναι 10,000, μπορείτε να μεταφέρετε τον δείκτη του ποντικιού στην δεξιά πλευρά της οθόνης σας.

### Ενέργειες τροχού κύλισης ποντικιού

Κατά τη χρήση εργαλείων, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον τροχό κύλισης του ποντικιού, σε συνδυασμό με διάφορους τροποποιητές, για να κάνετε χρήσιμα πράγματα με τις επιλογές εργαλείου του επιλεγμένου εργαλείου:

- **Alt + Τροχός ποντικιού:** αύξηση/μείωση *αδιαφάνειας*
- **Shift + κύριος τροποποιητής + τροχός ποντικιού:** αύξηση/μείωση *αναλογίας διαστάσεων*
- **Shift + Alt + τροχός ποντικιού:** αύξηση/μείωση *γωνίας*
- **Κύριος τροποποιητής + Alt + τροχός ποντικιού:** αύξηση/μείωση *μεγέθους*
- **Shift + κύριος τροποποιητής + Alt + τροχός ποντικιού:** αύξηση/μείωση *απόστασης*

Σημείωση: ο κύριος τροποποιητής είναι συνήθως το Ctrl ή το Cmd, ανάλογα με το λειτουργικό σας.

 Δείτε  [XDS].



Μέρος III. Αναφορά λειτουργιών



2. Εργαλεία επιλογής

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2. Εργαλεία επιλογής

Σχήμα 14.8. Τα εργαλεία επιλογής

Εργαλεία		Φίλτρα	Video	Παράθυρα	Βοήθεια	en	Γ
Εργαλεία επιλογής	▶						
Εργαλεία ζωγραφικής	▶						
Εργαλεία μετασχηματισμού	▶						
Εργαλεία χρωμάτων	▶						
Μονοπάτια	B						U
Επιλογέας χρωμάτων	O						Shift+O
Zoom	Z						I
Μέτρηση	Shift+M						
Κείμενο	T						
Λειτουργία GEGL...							
Εργαλειοθήκη	Ctrl+B						
Προεπιλεγμένα χρώματα	D						
Εγαλλαγή χρωμάτων	X						

### 2.1. Κοινά χαρακτηριστικά

Τα εργαλεία επιλογής σχεδιάστηκαν για να επιλέγουν περιοχές από την ενεργή στρώση έτσι που να μπορείτε να δουλέψετε με αυτές χωρίς να επηρεάζονται οι ανεπίλεκτες περιοχές. Κάθε εργαλείο έχει τις δικές του ατομικές ιδιότητες, αλλά τα εργαλεία επιλογής μοιράζονται επίσης έναν κοινό αριθμό επιλογών και χαρακτηριστικών. Αυτά τα κοινά χαρακτηριστικά περιγράφονται εδώ· οι παραλλαγές εξηγούνται στις παρακάτω ενότητες για κάθε εργαλείο ειδικά. Εάν χρειάζεστε βοήθεια με το τι μια «επιλογή» είναι στο GIMP και πώς δουλεύει, δείτε [Επιλογή](#).

Υπάρχουν επτά εργαλεία επιλογής:


- το [Ορθογώνια επιλογή](#).
- το [Ελλειπτική επιλογή](#).
- το [Ελεύθερη επιλογή \(λάσσο\)](#).
- το [Επιλογή γειτονικών περιοχών \(το μαγικό ραβδί\)](#).
- το [Με επιλογή χρώματος](#).
- το [Επιλογή σχημάτων από εικόνα \(έξυπνο ψαλίδι\)](#) και
- το [Επιλογή προσκηνίου](#).

Σε μερικές περιπτώσεις το εργαλείο μονοπατιού μπορεί επίσης να θεωρηθεί ως ένα εργαλείο επιλογής: οποιοδήποτε κλειστό μονοπάτι μπορεί να μετατραπεί σε επιλογή. Μπορεί επίσης να κάνει πολλά παραπάνω, όμως και δεν μοιράζεται το ίδιο σύνολο επιλογών με τα άλλα εργαλεία επιλογής.



## 2.1.1. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

Η συμπεριφορά των εργαλείων επιλογής τροποποιείται εάν κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα **Ctrl**, **Shift** και/ή **Alt** ενώ χρησιμοποιείται τις επιλογές.



### Σημείωση

Οι προχωρημένοι χρήστες βρίσκουν τα τροποποιητικά πλήκτρα πολύ χρήσιμα, αλλά οι αρχάριοι χρήστες συχνά μπερδεύονται. Ευτυχώς, είναι δυνατό για τους περισσότερους σκοπούς να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα κατάστασης (που περιγράφονται πιο κάτω) αντί για τροποποιητικά πλήκτρα.

### Ctrl (Έλεγχος)

Όταν δημιουργείτε μια επιλογή, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** μπορεί να υπάρχουν δύο διαφορετικές ενέργειες ανάλογα με τον τρόπο που το χρησιμοποιείται:

- Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο ενώ σχεδιάζετε η επιλογή εναλλάσσει την προτίμηση «Επέκταση από το κέντρο».
- Αν κρατάτε πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** πριν τη σχεδίαση μιας επιλογής, αυτή η νέα επιλογή μετατρέπεται σε αφαιρετική κατάσταση. Έτσι, αυτή η νέα επιλογή θα αφαιρεθεί από μία υπάρχουσα μόλις απελευθερώσετε το πλήκτρο, εφόσον έχουν κοινά εικονοστοιχεία.

### Alt

Πατώντας το **Alt** θα επιτρέψει τη μετακίνηση της τρέχουσας επιλογής (μόνο του πλαισίου της, όχι του περιεχομένου της). Εάν μετακινείται ολόκληρη η εικόνα αντί για την επιλογή μόνο δοκιμάστε **Shift + Alt**. Σημειώστε ότι το πλήκτρο **Alt** κάποιες φορές συλλαμβάνεται από το παραθυρικό σύστημα (που σημαίνει ότι το GIMP δεν ξέρει ποτέ ότι πατήθηκε), έτσι μπορεί να μην δουλεύει για τον καθένα.

### Shift (Μετατόπιση)

Όταν δημιουργείτε μια επιλογή, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Shift** μπορεί να έχει δύο διαφορετικές ενέργειες ανάλογα με τον τρόπο που το χρησιμοποιείτε:

- Εάν κρατάτε πατημένο το πλήκτρο πριν το αρχικό πάτημα για το ξεκίνημα της επιλογής, αυτή η επιλογή θα είναι σε κατάσταση *Προσθήκης*, όσο πατάτε το πλήκτρο.
- Εάν κρατάτε πατημένο το πλήκτρο **Shift** μετά το αρχικό πάτημα για το ξεκίνημα της επιλογής, το αποτέλεσμα θα εξαρτηθεί από το εργαλείο που χρησιμοποιείτε: π.χ., η επιλογή θα είναι ένα τετράγωνο με το εργαλείο επιλογής ορθογώνιο.

### Ctrl (Έλεγχος) + Shift (Μετατόπιση)

Χρησιμοποιώντας μαζί **Ctrl** + **Shift** μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα, ανάλογα με το χρησιμοποιούμενο εργαλείο. Κοινό σε όλες τις επιλογές εργαλείων είναι ότι η κατάσταση επιλογής θα μετατραπεί σε τομή, έτσι ώστε μετά το τέλος της λειτουργίας, η επιλογή θα αποτελείται από την τομή της χαραγμένης περιοχής με την προϋπάρχουσα επιλογή. Είναι μια άσκηση για τον αναγνώστη να παίξει με τους ποικίλους διαθέσιμους συνδυασμούς, όταν εκτελεί επιλογές, ενώ πατά **Ctrl** + **Shift** και απελευθερώνει είτε και τα δύο, είτε πριν την απελευθέρωση του **αριστερού πλήκτρου** του ποντικιού.

### Τροποποιητικά κλειδιά για μετακίνηση επιλογών

Τα **Ctrl** + **Alt** + Πάτημα και σύρσιμο και **Shift** + **Alt** + Πάτημα και σύρσιμο χρησιμοποιούνται για μετακίνηση επιλογών. Δείτε [Τμήμα 2.1. «Μετακίνηση επιλογής»](#).

### Πλήκτρο διαστήματος

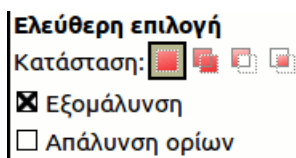
Πατώντας το **πλήκτρο διαστήματος** ενώ χρησιμοποιείτε ένα εργαλείο επιλογής μετασχηματίζει αυτό το εργαλείο σε σταυρό επιλογής όσο πατάτε το πλήκτρο, επιτρέποντάς σας να εστιάσετε γύρω από την εικόνα αντί να χρησιμοποιήσετε τις γραμμές κύλισης, όταν η εικόνα σας είναι μεγαλύτερη από τον καμβά.

Αυτή είναι η προκαθορισμένη επιλογή: Στα παράθυρα Προτιμήσεις/Εικόνα μπορείτε να εναλλάσσετε το πλήκτρο διαστήματος με το εργαλείο μετατόπισης.

## 2.1.2. Επιλογές

Εδώ περιγράφουμε τις επιλογές εργαλείου που εφαρμόζονται σε όλα τα εργαλεία επιλογής: επιλογές που εφαρμόζονται μόνο σε μερικά εργαλεία, ή επηρεάζουν κάθε εργαλείο διαφορετικά, περιγράφονται στις ενότητες που είναι αφιερωμένες στα ατομικά εργαλεία. Οι τρέχουσες ρυθμίσεις για αυτές τις επιλογές μπορεί να ιδωθούν στο διάλογο επιλογές εργαλείου, που θα πρέπει να έχετε πάντα ορατό όταν χρησιμοποιείτε εργαλεία. Για να γίνει η διεπαφή συνεπής, οι ίδιες επιλογές εμφανίζονται για όλα τα εργαλεία επιλογής, ακόμα κι αν μερικές από αυτές δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα για μερικά από τα εργαλεία.

**Σχήμα 14.9. Κοινές επιλογές των εργαλείων επιλογής**



### Λειτουργία

Αυτό προσδιορίζει τον τρόπο που η δημιουργούμενη επιλογή συνδυάζεται με μια προϋπάρχουσα επιλογή. Σημειώστε ότι οι εκτελούμενες λειτουργίες από αυτά τα κουμπιά μπορούν να διπλασιαστούν χρησιμοποιώντας τροποποιητικά πλήκτρα, όπως περιγράφηκε πιο πάνω. Για το μεγαλύτερο κομμάτι, προχωρημένοι χρήστες χρησιμοποιούν τροποποιητικά πλήκτρα· οι αρχάριοι χρήστες βρίσκουν την κατάσταση κουμπιών πιο εύκολη.



Αντικατάσταση της λειτουργίας θα προκαλέσει την καταστροφή κάθε υπάρχουσας επιλογής ή αντικατάσταση όταν δημιουργείτε νέα επιλογή.



Προσθετική λειτουργία θα προκαλέσει η νέα επιλογή να προστεθεί στις ήδη υπάρχουσες επιλεγμένες περιοχές.



Αφαιρετική λειτουργία θα διώξει την νέα επιλεγμένη περιοχή από οποιοσδήποτε υπάρχουσες επιλεγμένες επιλογές.



Η κατάσταση τομής θα κάνει μια νέα επιλογή από την περιοχή όπου η υπάρχουσα επιλεγμένη περιοχή και η νέα περιοχή επιλογής αλληλεπικαλύπτονται.

### Εξομάλυνση

Αυτή η επιλογή επιδρά μόνο σε μερικά εργαλεία επιλογής: προκαλεί πιο ήπια μετακίνηση του ορίου της επιλογής.

### Απάλυνση ακμών

Αυτές οι επιλογές επιτρέπουν στο όριο της επιλογής να θολώσει, έτσι ώστε τα σημεία κοντά στο όριο να επιλεγούν μόνο μερικώς. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την απάλυνση, δείτε την καταχώρηση στο γλωσσάρι [Απάλυνση](#).

Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, εμφανίζεται η επιλογή **Ακτίνα**. Η προρυθμισμένη τιμή είναι 10 εικονοστοιχεία: όσο υψηλότερη η ανάλυση της εικόνας, τόσο μεγαλύτερη η ακτίνα.



Κεφάλαιο 14. Εργαλεία



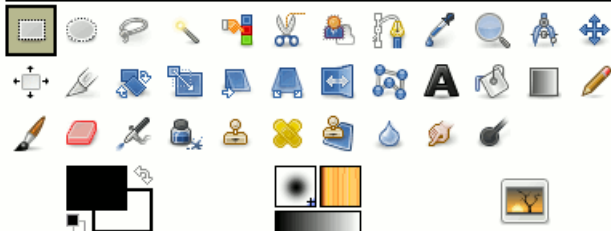
2.2. Επιλογή ορθογωνίου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.2. Επιλογή ορθογωνίου

Σχήμα 14.10. Εικονίδιο επιλογής ορθογωνίου στην εργαλειοθήκη




Το εργαλείο επιλογής ορθογωνίου σχεδιάστηκε για να επιλέγει ορθογώνιες περιοχές της ενεργού στρώσης: είναι το πιο βασικό από τα εργαλεία επιλογής και πολύ συχνά χρησιμοποιούμενο. Για πληροφορίες σε επιλογές και πώς χρησιμοποιούνται στο GIMP δείτε [Επιλογές](#); για πληροφορίες σε κοινά χαρακτηριστικά για όλα τα εργαλεία επιλογής δείτε [Εργαλεία επιλογής](#).

Αυτό το εργαλείο επίσης χρησιμοποιείται για σχεδίαση ενός ορθογωνίου σε μια εικόνα. Για σχεδίαση ενός γεμάτου ορθογωνίου, δημιουργήστε μια επιλογή ορθογωνίου και έπειτα γεμίστε την χρησιμοποιώντας το [Εργαλείο κουβά γεμίματος](#). Για να δημιουργήσετε ένα ορθογώνιο περίγραμμα, η πιο απλή και ευέλικτη προσέγγιση είναι η δημιουργία μιας ορθογώνιας επιλογής και έπειτα το [βάψιμο](#) της.

### 2.2.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο επιλογής με διάφορους τρόπους:

- από τη γραμμή μενού εικόνας **Εργαλεία** → **Εργαλεία επιλογής** → **Επιλογή ορθογωνίου**,
- πατώντας στο εικονίδιο εργαλείου  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **R**.

### 2.2.2. Τροποποιητές πληκτρολογίου




#### Σημείωση

Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με τροποποιητικά πλήκτρα που επηρεάζουν όλα αυτά τα εργαλεία κατά τον ίδιο τρόπο. Μόνο επιλογές αποτελεσμάτων που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

#### Ctrl (Έλεγχος)

Πατώντας το πλήκτρο **Ctrl** μετά το ξεκίνημα της επιλογής σας και κρατώντας το πατημένο μέχρι να τελειώσετε, επιφέρει τη χρήση του αρχικού σημείου σας ως κέντρου του επιλεγμένου ορθογωνίου, αντί για γωνία. Σημειώστε ότι εάν πατήσετε το πλήκτρο **Ctrl** πριν την έναρξη της επιλογής, η τελική επιλογή θα

αφαιρεθεί από την υπάρχουσα επιλογή. Ο δρομέας γίνεται 

### Shift (Μετατόπιση)

Εάν πατήσετε το πλήκτρο **Shift** πριν την αρχή της επιλογής, η τελική επιλογή θα προστεθεί στην υπάρχουσα.

Ο δρομέας γίνεται 

Πατώντας το πλήκτρο **Shift** μετά την έναρξη της επιλογής σας, εναλλάσσει την Προκαθορισμένη επιλογή και κρατώντας το πατημένο μέχρι να τελειώσετε, θα μετατρέψει την επιλογή σε τετράγωνο, εάν είναι η πρώτη σας επιλογή. Κατόπιν, με το προεπιλεγμένο Λόγο θέασης, η επιλογή σας θα ακολουθήσει το λόγο θέασης της προηγούμενης επιλογής.

### Ctrl (Έλεγχος) + Shift (Μετατόπιση)


Πατώντας και τα δύο πλήκτρα μετά την έναρξη της επιλογής σας συνδυάζει τα δύο αποτελέσματα, δίνοντας σας μια τετράγωνη επιλογή κεντραρισμένη στο αρχικό σημείο. Σημειώστε ότι πατώντας αυτά τα πλήκτρα πριν την έναρξη της επιλογής σας τέμνει την τελική επιλογή με την υπάρχουσα και ο δείκτης αλλάζει σχήμα κατάλληλα:



## 2.2.3. Χειρισμός εργαλείου

### Σχήμα 14.11. Παράδειγμα ορθογώνιας επιλογής.





Όταν το εργαλείο επιλέγεται ο δείκτης του ποντικιού προβάλλεται ως:  μόλις είναι πάνω από την εικόνα. Με σύρσιμο και απόθεση επιτρέπει να πάρετε ένα ορθογώνιο (ή τετράγωνο) σχήμα. Όταν το πλήκτρο του ποντικιού χαλαρώνει, μια διάστικτη γραμμή («μυρμήγκια που περπατούν») σκιαγραφεί την επιλογή. Δεν είναι αναγκαίο να ρυθμίσετε την επιλογή με προσοχή· μπορείτε να της αλλάξετε μέγεθος εύκολα αργότερα.


Όταν ο δείκτης μετακινείται στον καμβά, ο δείκτης και οι όψεις επιλογής αλλάζουν:

- έξω από την επιλογή φαίνεται όπως προηγουμένως. Αυτό επιτρέπει να σχεδιάσετε μια νέα επιλογή αλλά θα σβήσει την υπάρχουσα, εάν δεν συνδυάζεται με μια ενέργεια στο σχετικό πλήκτρο για προσθήκη ή αφαίρεση μιας άλλης επιλογής, όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη παράγραφο.

- μες την επιλογή περιφερειακών τμημάτων, ο δείκτης του ποντικιού αλλάζει σε ποικίλα σχήματα, όταν υπερίπταται του ευαίσθητου ορθογωνίου και καθαρά επισημασμένων περιοχών. Αυτές οι λαβές σας επιτρέπουν να αλλάξετε μέγεθος στην επιλογή. Στις γωνίες επιλογής ο δείκτης αλλάζει σε σχήμα σύμφωνα με τα συμφραζόμενα· π.χ., στην

κάτω δεξιά γωνία γίνεται . Έτσι, πατώντας και σύροντας αυτές τις περιοχές, μπορείτε να μεγεθύνετε ή να σμικρύνετε το μέγεθος επιλογής. Σε ενδιάμεσα τμήματα επιλογής, πλευρικά, κάτω ή επάνω, ο δείκτης αλλάζει σε

κατάλληλα σχήματα σύμφωνα με τα συμφραζόμενα. Π.χ., όταν ο δείκτης του ποντικιού είναι πάνω από την ενδιάμεση δεξιά πλευρά, ο δείκτης δείχνει σαν: . Έτσι μπορείτε πατώντας και σύροντας να μεγεθύνετε ή να σμικρύνετε το μέγεθος επιλογής μετακινώντας τα επιλεγμένα όρια.

- μες την κεντρική περιοχή επιλογής ο δείκτης του ποντικιού φαίνεται ως συνήθως για το χειρισμό του αντικειμένου, π.χ.: . Έτσι μπορείτε να μετακινήσετε την συνολική επιλογή με πάτημα και σύριμο.

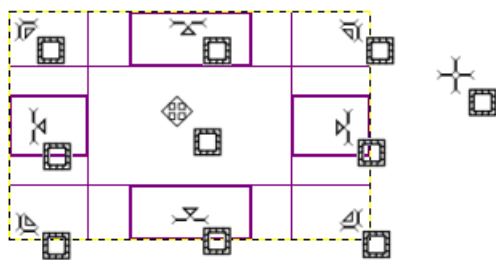
Επιπλέον, εάν δεν έχετε αποεπιλέξει την επιλογή **Επισήμανση**, η δουλειά σας θα είναι πιο εύκολη επειδή οτιδήποτε είναι εκτός της επιλογής θα είναι πιο σκούρο παρά ότι είναι μες την επιλογή και έπειτα η επιλογή φαίνεται επισημασμένη.



#### Υπόδειξη

Εάν χρησιμοποιείται τα πλήκτρα κίνησης μπορείτε να μετακινήσετε την επιλογή ή να τροποποιήσετε το μέγεθος της με βήμα ενός εικονοστοιχείου. Εάν το χρησιμοποιείτε σε συνδυασμό με **Shift** μπορείτε να το μετακινήσετε με βήμα 25 εικονοστοιχείων.

#### Σχήμα 14.12. Ευαίσθητες περιοχές επιλογής

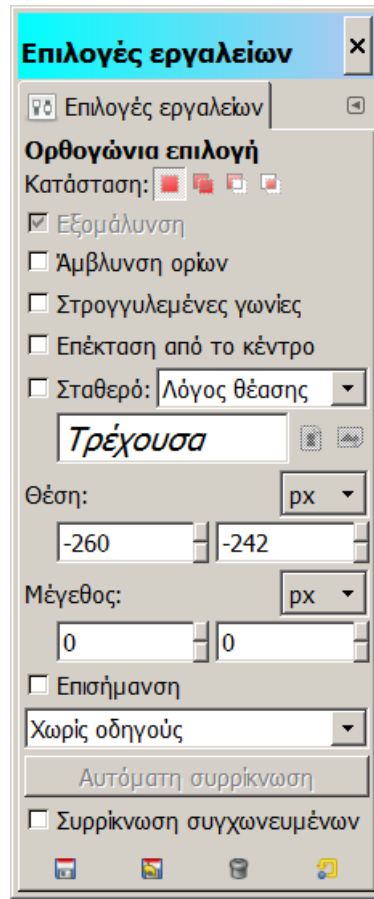


Προβολή όλων των δυνατών δεικτών σε λειτουργία της τοπικοποίησης τους σύμφωνα με την περιοχή θέασης.


Μετά τη δημιουργία και τροποποίηση της επιλογής, θα πρέπει να βγείτε από την κατάσταση επεξεργασίας (και να ολοκληρώσετε οποιεσδήποτε αλλαγές). Μπορείτε να το κάνετε με ένα απλό πάτημα μες την επιλογή ή πατώντας το πλήκτρο **Enter**. Η μπορείτε απλά να χρησιμοποιήσετε ένα εργαλείο μη επιλογής και π.χ. να γεμίσετε ή να βάψετε την επιλογή.

#### 2.2.4. Επιλογές εργαλείων

Σχήμα 14.13. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο ορθογώνιας επιλογής



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμοσίμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

 **Σημείωση**

Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με επιλογές που είναι κοινές σε όλα τα εργαλεία. Μόνο επιλογές που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

#### Λειτουργία· εξομάλυνση· απάλυνση ακμών

Συνήθεις προτιμήσεις επιλογής.

#### Στρογγυλεμένες γωνίες

Εάν ενεργοποιήσετε αυτήν την επιλογή, εμφανίζεται ένας ολισθητής. Μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε για να ρυθμίσετε την ακτίνα που χρησιμοποιείται στο στρογγύλεμα των γωνιών της επιλογής.

#### Επέκταση από το κέντρο

Εάν ενεργοποιήσετε αυτή την επιλογή, το σημείο της επιλογής ξεκινά πατώντας το πλήκτρο του ποντικιού και χρησιμοποιείται ως κέντρο της επιλεγμένης περιοχής.

#### Σταθερό

Αυτό το μενού σας επιτρέπει την επιλογή του περιορισμού του σχήματος του ορθογωνίου με διάφορους

τρόπους.

### Λόγος θέασης

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να σχεδιάσετε και να αλλάξετε μέγεθος στην επιλογή, ενώ κρατάτε το λόγο θέασης σταθερό και γραμμένο μες το σχετικό κουτί. Από προεπιλογή ο λόγος είναι 1:1 (έτσι έχουμε τετράγωνο), αλλά μπορεί να αλλαχθεί. Με τα δύο μικρά εικονίδια τοπίου και εικόνας, μπορείτε να αντιστρέψετε αυτήν την αναλογία.

### Πλάτος

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε το πλάτος της επιλογής.

### Ύψος

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε το ύψος της επιλογής.

### Μέγεθος

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε το πλάτος και ύψος της επιλογής.

### Θέση

Αυτά τα δύο πεδία κειμένου περιέχουν τις τρέχουσες οριζόντιες και κάθετες συντεταγμένες της άνω αριστερής γωνίας της επιλογής. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα πεδία για να ρυθμίσετε τη θέση επακριβώς.

### Μέγεθος

Αυτά τα δύο πεδία κειμένου περιέχουν το τρέχον πλάτος και ύψος της επιλογής. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα πεδία για να ρυθμίσετε το μέγεθος της επιλογής επακριβώς.

### Επισήμανση

Εάν ενεργοποιήσετε αυτήν την επιλογή, η επιλεγμένη περιοχή τονίζεται από μια περιβάλλουσα μάσκα για να κάνει την οπτική επιλογή πιο εύκολη.

### Οδηγοί

Με αυτό το μενού μπορείτε να επιλέξετε τον τύπο των οδηγών που εμφανίζεται μες την επιλογή για να κάνει τη δημιουργία της επιλογής πιο εύκολη, ακολουθώντας τους *κανόνες σύνθεσης της εικόνας*.

Έξι επιλογές είναι διαθέσιμες:

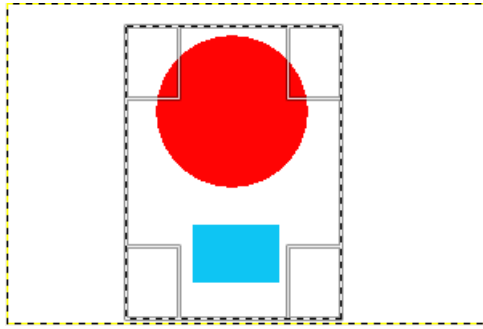
- Όχι οδηγοί
- Κεντρικοί άξονες
- Κανόνας των τρίτων
- Κανόνας των πέμπτων
- Χρυσές τομές
- Διαγώνιες γραμμές

### Επιλογή αυτόματης συρρίκνωσης

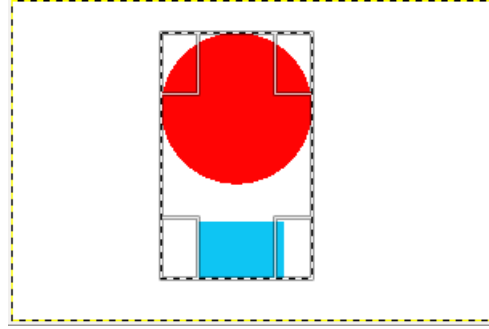
Αυτή η επιλογή είναι ενεργή όταν έχει σχεδιαστεί μια ορθογώνια επιλογή. Πατώντας το πλήκτρο **Επιλογή αυτόματης συρρίκνωσης** θα σμικρύνει αυτόματα την επιλογή σας στο πλησιέστερο ορθογώνιο σχήμα, συμπεριλαμβάνοντας τα στοιχεία της επιλογής. Ο αλγόριθμος για την εύρεση του άριστου ορθογωνίου για σμίκρυνση είναι «έξυπνος», που σε αυτήν την περίπτωση σημαίνει ότι μερικές φορές κάνει εκπληκτικά περίπλοκα πράγματα και μερικές φορές απίστευτα παράξενα πράγματα. Σε κάθε περίπτωση, εάν η περιοχή που θέλετε να επιλέξετε έχει ένα συμπαγές χρωματιστό περιβάλλον, η αυτόματη συρρίκνωση θα το επιλέξει πάντοτε σωστά. Σημειώνεται ότι η τελική επιλογή δεν είναι ανάγκη να έχει το ίδιο σχήμα όπως αυτή που καθαρίσατε.



## Σχήμα 14.14. Παράδειγμα αυτόματης συρρίκνωσης



Εικόνα με δύο ξεχωριστά επιλεγμένα στοιχεία



Εφαρμοσμένη αυτόματη συρρίκνωση

### Συρρίκνωση συγχωνευμένων

Εάν η Συγχώνευση δείγματος είναι επίσης ενεργοποιημένη, τότε η αυτόματη συρρίκνωση θα χρησιμοποιήσει τις πληροφορίες εικονοστοιχείου από την ορατή προβολή της εικόνας, παρά από την ενεργή στρώση. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την ανάμιξη δείγματος, δείτε την καταχώριση στο γλωσσάρι [Συγχώνευση δείγματος](#).



2. Εργαλεία επιλογής



2.3. Ελλειψοειδής επιλογή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.3. Ελλειψοειδής επιλογή

Σχήμα 14.15. Εικονίδιο ελλειψοειδούς επιλογής στην εργαλειοθήκη




Το εργαλείο ελλειψοειδούς επιλογής σχεδιάστηκε να επιλέγει κυκλικές και ελλειπτικές περιοχές για μια εικόνα, με υψηλής ποιότητας εξομάλυνση, εάν το θέλετε. Για πληροφορίες στις επιλογές και πώς χρησιμοποιούνται στο GIMP δείτε [Επιλογές](#)· για πληροφορίες σε κοινά χαρακτηριστικά για όλα τα εργαλεία επιλογής δείτε [Εργαλεία επιλογής](#).

Αυτό το εργαλείο χρησιμεύει επίσης για τη σχεδίαση ενός κύκλου ή μιας έλλειψης σε μια εικόνα. Για να σχεδιάσετε μια γεμάτη έλλειψη, δημιουργήστε μια ελλειπτική επιλογή και έπειτα γεμίστε την χρησιμοποιώντας το [εργαλείο κουβά γεμίσματος](#). Για να δημιουργήσετε ένα ελλειπτικό περίγραμμα, η πιο απλή και ευέλικτη προσέγγιση είναι να δημιουργήσετε μια ελλειπτική επιλογή και έπειτα να τη [βάψετε](#). Όμως, η ποιότητα της εξομάλυνσης με αυτήν την προσέγγιση είναι μάλλον άγρια. Ένα υψηλότερης ποιότητας περίγραμμα μπορεί να παρθεί δημιουργώντας δύο ελλειπτικές επιλογές με διαφορετικά μεγέθη και αφαιρώντας την εσωτερική από την εξωτερική· όμως αυτό δεν είναι πάντα εύκολο να γίνει σωστά. Η εντολή [Επιλογή](#) → [Περίγραμμα...](#) το κάνει πιο εύκολα.

### 2.3.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο ελλειψοειδούς επιλογής με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή μενού της εικόνας [Εργαλεία](#) → [Εργαλεία επιλογής](#) → [Ελλειψοειδής επιλογή](#)·
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου  στην εργαλειοθήκη,
- Χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου [E](#).

### 2.3.2. Τροποποιητές πληκτρολογίου



#### Σημείωση

Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με τροποποιητικά πλήκτρα που επηρεάζουν όλα αυτά τα εργαλεία κατά τον ίδιο τρόπο. Μόνο επιλογές αποτελεσμάτων που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

**Ctrl (Έλεγχος)**

Πατώντας το πλήκτρο μετά την έναρξη της επιλογής σας και κρατώντας το πατημένο μέχρι να τελειώσετε, που προκαλεί το αρχικό σημείο να χρησιμοποιηθεί ως το κέντρο της επιλεγμένης έλλειψης, αντί για γωνία του ορθογωνίου που μπορεί να το περιέχει. Σημειώστε ότι εάν πατήσετε το πλήκτρο **Ctrl** πριν το ξεκίνημα της επιλογής, η τελική επιλογή θα αφαιρεθεί από την υπάρχουσα επιλογή.

#### **Shift (Μετατόπιση)**

Πατώντας το πλήκτρο **Shift** μετά την έναρξη της επιλογής σας και κρατώντας το πατημένο μέχρι να τελειώσετε, μετατρέπει την επιλογή σε κύκλο. Σημειώστε ότι εάν πατήσετε το πλήκτρο **Shift** πριν την έναρξη της επιλογής, η τελική επιλογή θα προστεθεί στην υπάρχουσα επιλογή.

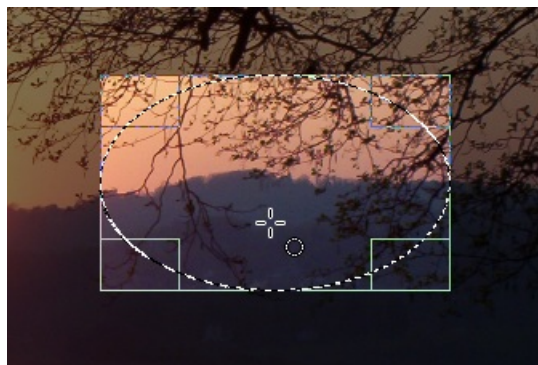
#### **Ctrl (Έλεγχος) + Shift (Μετατόπιση)**

Πατώντας και τα δύο πλήκτρα συνδυάζει τα δύο αποτελέσματα, δίνοντας σας μια κυκλική επιλογή κεντραρισμένη στο αρχικό σημείο.

### 2.3.3. Χειρισμός εργαλείου

---

**Σχήμα 14.16. Παράδειγμα ελλειπτικής επιλογής.**



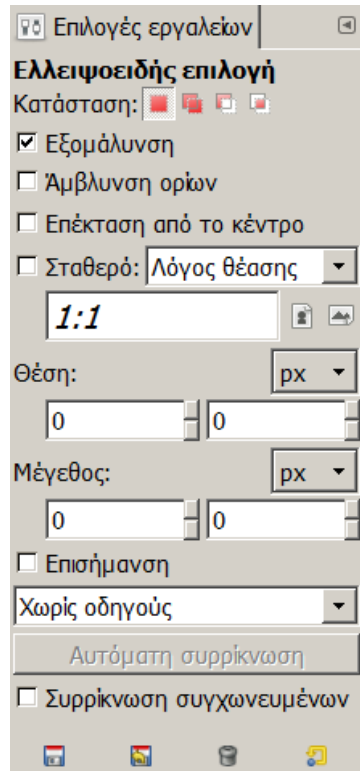
Όταν αυτό το εργαλείο επιλεγεί ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε εικονίδιο κύκλου μόλις υπερίπταται της εικόνας. Το σύρσιμο και απόθεση σας επιτρέπει να πάρετε μια έλλειψη (ή κύκλο) μέσα σε ένα ορθογώνιο πλαίσιο. Όταν το πλήκτρο του ποντικιού απελευθερώνεται, μια διάστικτη γραμμή («μυρμήγκια που περπατούν») περιβάλλει την ελλειπτική επιλογή. Δεν είναι αναγκαίο να ρυθμίσουμε την επιλογή επακριβώς· μπορείτε να της αλλάξετε μέγεθος αργότερα.

Όταν ο δείκτης κινείται στον καμβά, οι όψεις του δείκτη και της επιλογής αλλάζουν. Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος της επιλογής χρησιμοποιώντας τις λαβές. Δείτε [Χειρισμός εργαλείου](#) στο κεφάλαιο του ορθογωνίου.


### 2.3.4. Επιλογές

---

Σχήμα 14.17. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο ελλειπτικής επιλογής



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμοσίμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

 **Σημείωση**

Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με επιλογές που είναι κοινές σε όλα τα εργαλεία. Μόνο επιλογές που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

### Λειτουργίες· εξομάλυνση· απάλυνση άκρων

Συνήθεις προτιμήσεις επιλογής.

### Όλες οι άλλες επιλογές

Όλες αυτές οι επιλογές δουλεύουν ακριβώς το ίδιο, όπως περιγράφηκε για την ορθογώνια επιλογή ήδη. Δείτε [Τμήμα 2.2.4, «Επιλογές εργαλείων»](#) για λεπτομέρειες.



## 2.4. Ελεύθερη επιλογή (λάσο)

Σχήμα 14.18. Εικονίδιο ελεύθερης επιλογής στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο ελεύθερης επιλογής, ή λάσο, σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια επιλογή με σχεδίαση του με τον δείκτη.

Από το GIMP-2.6, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε κατά δύο τρόπους. Δημιουργήστε πρώτα *τσημείο έναρξης* πατώντας στην εικόνα σας. Έπειτα,

- Κρατώντας το πλήκτρο ποντικιού πατημένο (δηλαδή πάτημα και μεταφορά), σύρτε για να σχεδιάσετε μια επιλογή ελεύθερου χεριού. Όταν το *σημείο τέλους* έλθει να επικαθήσει στο σημείο έναρξης, απελευθερώστε το πλήκτρο ποντικιού για να *κλείσετε την επιλογή*.

Εά πατήσετε στο σημείο τέλους, επιστρέφει συνοδευόμενο από έναν κινούμενο σταυρό. Έπειτα, το σύρσιμο μεγεθύνει το σχήμα.

- Ή απελευθερώστε το πλήκτρο του ποντικιού και σύρτε για να σχεδιάσετε μια πολυγωνική επιλογή. Όταν *τσημείο τέλους* έλθει να επικαθήσει στο σημείο έναρξης, πατήστε για να *κλείσετε την επιλογή*. Από το GIMP-2.10, το κλείσιμο της πολυγωνικής επιλογής δεν επιβεβαιώνει αυτόματα την επιλογή· μπορείτε να μικρορυθμίσετε τις θέσεις των κόμβων. Έπειτα πατήστε **Enter** ή γυρίστε σε ένα άλλο εργαλείο για να επιβεβαιώσετε την επιλογή.

Πατήστε το πλήκτρο του πληκτρολογίου **Ctrl** και πατήστε στο σημείο τέλους: η μετακίνηση του δείκτη του ποντικιού εξαναγκάζει μετακίνηση των γωνιών κατά 15°· έτσι μπορείτε να σχεδιάσετε εύκολα οριζόντιες ή κάθετες γραμμές.

. Και στις δυο περιπτώσεις, διπλοπατώντας στο σημείο τέλους κλείνει η επιλογή με ευθεία γραμμή.

Πατήστε **Enter** ή διπλοπατήστε μέσα στο σχήμα για να επιβεβαιώσετε την επιλογή.

Το πάτημα και η απελευθέρωση του δείκτη του ποντικιού σας επιτρέπουν να αναμείξετε *τμήματα* ελεύθερου χεριού και πολυγωνικά τμήματα. Μπορείτε να πάτε έξω από τα άκρα εμφάνισης της εικόνας και να επιστρέψετε εάν το θέλετε.

Το λάσο είναι συχνά ένα καλό εργαλείο για να χρησιμοποιήσετε για «να σχεδιάσετε πρόχειρα» μια επιλογή· δεν είναι τόσο καλό για ακριβή ορισμό. Οι έμπειροι χρήστες βρίσκουν ότι είναι συχνά βολικό να ξεκινήσουν με το εργαλείο λάσου, αλλά στη συνέχεια γυρίζουν σε κατάσταση [Γρήγορης μάσκας](#) για λεπτομερή εργασία.

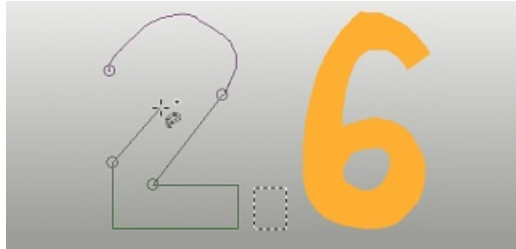
Για πληροφορίες σε επιλογές και πώς χρησιμοποιούνται στο GIMP δείτε [Επιλογές](#). Για πληροφορίες σε κοινά χαρακτηριστικά για όλα τα εργαλεία επιλογής δείτε [Εργαλεία επιλογής](#).



### Σημείωση


Το εργαλείο ελεύθερη επιλογή είναι πολύ πιο εύκολο για χρήση με πινακίδα παρά με ποντίκι.

## Σχήμα 14.19. Ανάμιξη τμημάτων με ελεύθερο χέρι και πολυγωνικά τμήματα



### 2.4.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο λάσο με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή του μενού εικόνας **Εργαλεία** → **Εργαλεία επιλογής** → **Ελεύθερη επιλογή**,
- πατώντας το εικονίδιο του εργαλείου  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **F**.

### 2.4.2. Τροποποιητές πληκτρολογίου

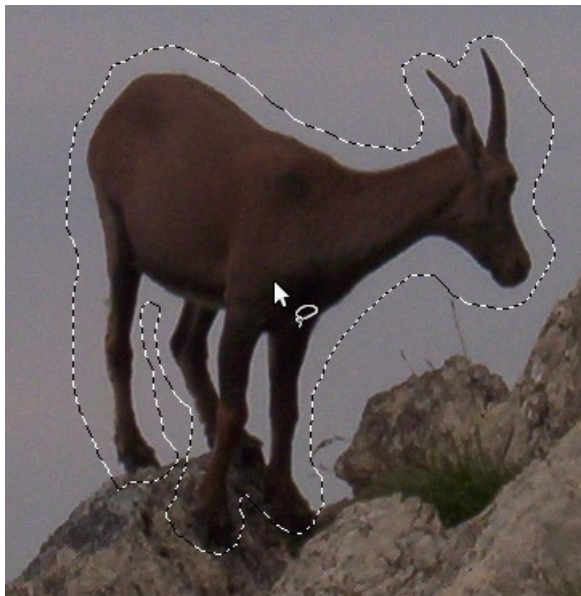
Το εργαλείο ελεύθερης επιλογής δεν έχει ειδικά πλήκτρα τροποποίησης, μόνο αυτά που επηρεάζουν όλα τα εργαλεία επιλογών κατά τον ίδιο τρόπο. Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για σχετική βοήθεια.

**Οπισθοδιαγραφή** αφαιρεί το τελευταίο σχεδιασμένο τμήμα, **Escape** ακυρώνει όλα τα τμήματα επιλογής.

### 2.4.3. Χειρισμός εργαλείου

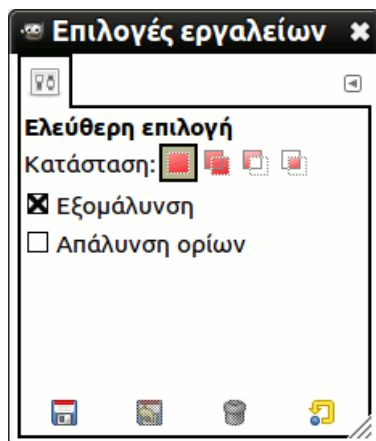
Για μετακίνηση της επιλογής δείτε: [Μετακίνηση επιλογών](#).

Σχήμα 14.20. Χοντρική επιλογή με το εργαλείο ελεύθερης επιλογής.



#### 2.4.4. Επιλογές

Σχήμα 14.21. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο λάσο



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

Το εργαλείο ελεύθερης επιλογής δεν έχει ειδικές επιλογές εργαλείου, μόνο αυτά που επηρεάζουν όλα τα εργαλεία επιλογών κατά τον ίδιο τρόπο. Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για σχετική βοήθεια.



2.3. Ελλειψοειδής επιλογή



2.5. Ασαφής επιλογή (Μαγικό ραβδί)

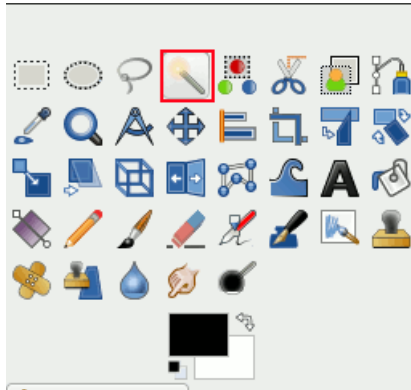
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 2.5. Ασαφής επιλογή (Μαγικό ραβδί)

**Σχήμα 14.22. Το εικονίδιο εργαλείου μαγικού ραβδιού στην εργαλειοθήκη**



Το εργαλείο ασαφούς επιλογής (μαγικού ραβδιού) σχεδιάστηκε για να επιλέγει περιοχές της τρέχουσας στρώσης ή εικόνας βασισμένης στην χρωματική ομοιότητα.


Όταν χρησιμοποιείτε αυτό το εργαλείο, είναι πολύ σημαντικό να επιλέγετε το σωστό αρχικό σημείο. Εάν επιλέξετε το λάθος σημείο, ίσως πάρετε κάτι πολύ διαφορετικό από αυτό που θέλετε, ή ακόμα και το αντίθετο.

Το ραβδί είναι ένα καλό εργαλείο για επιλογή αντικειμένων με απότομες ακμές. Είναι διασκεδαστικό να το χρησιμοποιήσετε, έτσι οι αρχάριοι συχνά ξεκινούν χρησιμοποιώντας το πολύ. Θα βρείτε προφανώς, όμως, ότι όσο περισσότερο το χρησιμοποιείτε τόσο περισσότερο απογοητευμένος θα γίνετε με τη δυσκολία ακριβούς επιλογής του επιθυμητού, τίποτα παραπάνω, τίποτα παρακάτω. Οι πιο έμπειροι χρήστες βρίσκουν ότι τα εργαλεία [☞Μονοπάτι](#) και [☞Επιλογή κατά χρώμα](#) είναι συχνά πιο αποτελεσματικά και χρησιμοποιούν το ραβδί λιγότερο. Παρόλα αυτά, είναι χρήσιμο για επιλογή μιας περιοχής μες το περίγραμμα, ή επιδιορθώσεων ατελειών επιλογών. Δουλεύει συχνά πολύ καλά για επιλογή συμπαγούς χρωματιστής (ή σχεδόν) περιοχής παρασκηνίου.

Σημειώστε ότι καθώς η επιλεγμένη περιοχή επεκτείνεται προς τα έξω από το κέντρο, δεν διαδίδει μόνο στα εικονοστοιχεία αυτή την επαφή μεταξύ τους: είναι ικανή να υπερπηδά μικρά κενά, ανάλογα με την επιλογή [Κατωφλίου](#). Για να μειώσετε/αυξήσετε το κατώφλι, κατά τη διάρκεια της ασαφούς επιλογής, μετά το πρώτο πάτημα του πλήκτρου, σύρσιμο του δείκτη προς τα κάτω (ή προς τα δεξιά) ή προς τα επάνω (ή προς τα αριστερά).

### 2.5.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο μαγικού ραβδιού με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή μενού εικόνας [Εργαλεία](#) → [Εργαλεία επιλογής](#) → [Ασαφής επιλογή](#),
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου [U](#).

### 2.5.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

---

Το εργαλείο ασαφούς επιλογής δεν έχει κανένα ειδικό τροποποιητικό κλειδί, μόνο αυτά που επηρεάζουν όλα τα εργαλεία επιλογής κατά τον ίδιο τρόπο. Δείτε [Τμήμα 2.1, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#) για τη σχετική βοήθεια.

### 2.5.3. Χειρισμός εργαλείου

---

**Σχήμα 14.23. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο μαγικού ραβδιού: τα επιλεγμένα εικονοστοιχεία είναι γειτονικά**

---



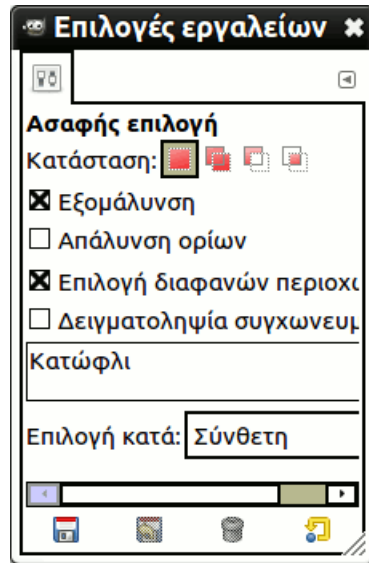
Ξεκινά επιλέγοντας όταν πατάτε σε ένα σημείο στην εικόνα και επεκτείνεται προς τα έξω όπως η πλημμύρα του νερού σε χαμηλές περιοχές, επιλέγοντας συνεχή εικονοστοιχεία των οποίων τα χρώματα είναι παρεμφερή με το αρχικό στοιχείο. Μπορείτε να ελέγξετε το κατώφλι ομοιότητας σύροντας το ποντίκι προς τα κάτω ή προς τα δεξιά: όσο πιο μακριά το τραβάτε, τόσο περισσότερο παίρνετε την επιλεγμένη περιοχή. Μπορείτε να μειώσετε την επιλογή, σύροντας προς τα πάνω ή προς τα αριστερά.

Μπορείτε να μετακινήσετε το περίγραμμα της επιλογής χρησιμοποιώντας το **Alt** + πλήκτρα βελών.


### 2.5.4. Επιλογές

---

Σχήμα 14.24. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο μαγικού ραβδιού



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμοσίμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.



**Σημείωση**

Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με επιλογές που είναι κοινές σε όλα τα εργαλεία. Μόνο επιλογές που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

#### Λειτουργία· εξομάλυνση· απάλυνση ακμών

Συνήθεις προτιμήσεις επιλογής.

#### Εύρεση παρόμοιων χρωμάτων

Αυτές οι επιλογές επηρεάζουν τον τρόπο που το μαγικό ραβδί επεκτείνει την επιλογή έξω από το αρχικό σημείο.

#### Επιλογή διαφανών περιοχών

Αυτή η επιλογή δίνει στο μαγικό ραβδί την ικανότητα να επιλέγει περιοχές που είναι πλήρως διαφανείς. Εάν αυτή η επιλογή δεν επισημανθεί, οι διαφανείς περιοχές δεν θα συμπεριλαμβάνονται ποτέ στην επιλογή.

#### Δειγματοληψία συγχωνευμένων

Αυτή η επιλογή γίνεται κατάλληλη όταν έχετε αρκετές στρώσεις στην εικόνα σας και η ενεργή στρώση είναι είτε ημιδιαφανής είτε καθορισμένη σε άλλη κατάσταση στρώσης εκτός από κανονική. Εάν συμβαίνει αυτό, τα παρόντα χρώματα στη στρώση θα είναι διαφορετικά από τα χρώματα στη σύνθετη εικόνα. Εάν η επιλογή «Δειγματοληψία συγχωνευμένων» είναι ανεπίλεκτη, το ραβδί θα επιδρά μόνο στο χρώμα της ενεργού στρώσης όταν δημιουργεί μια επιλογή. Εάν είναι επιλεγμένο θα επιδρά στο σύνθετο χρώμα όλων των ορατών στρώσεων. Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε την καταχώρηση στο γλωσσάρι [Δειγματοληψία συγχωνευμένων](#).

#### Διαγώνιοι γείτονες

Όταν είναι ενεργό, το εργαλείο θεωρεί τα διαγώνια γειτονικά εικονοστοιχεία ως συνδεδεμένα κατά τον υπολογισμό της επηρεαζόμενης περιοχής. Με άλλα λόγια, αντί να κοιτά τους τέσσερις ορθογώνιους γείτονες σε κάθε εικονοστοιχείο, κοιτά σε όλα τα οκτώ εικονοστοιχεία.

**Σχήμα 14.25. Παράδειγμα διαγώνιων γειτόνων**



Εικονοστοιχείο με 4  
ορθογώνιους γείτονες

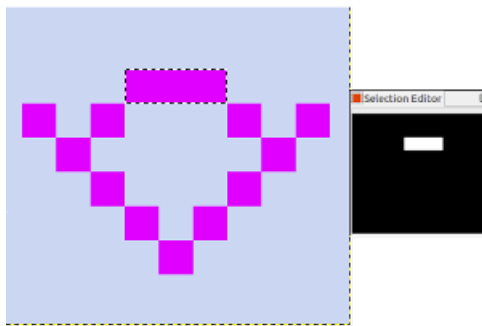


Εικονοστοιχείο με 4 διαγώνιους  
γείτονες

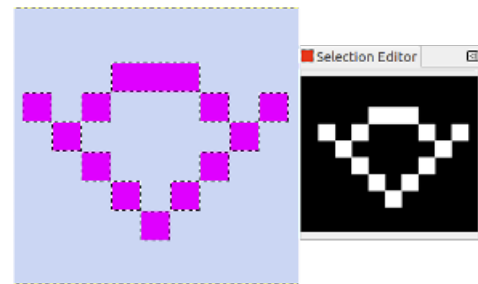


Εικονοστοιχείο με 8 γείτονες

**Σχήμα 14.26. Παράδειγμα με εφαρμοσμένη επιλογή διαγώνιων γειτόνων**



Διαγώνιοι γείτονες με αποεπιλεγμένη επιλογή



Διαγώνιοι γείτονες με σημειωμένη επιλογή

### Κατώφλι

Αυτός ο ολισθητής προσδιορίζει το εύρος των χρωμάτων που θα επιλεγούν τη στιγμή που πατάτε το δείκτη στο αρχικό σημείο, πριν το σύρετε: όσο πιο μεγάλο το κατώφλι, τόσο πιο μεγάλη η τελική επιλογή. Μετά την πρώτη πίεση του πλήκτρου, σύριμο του δείκτη προς τα κάτω ή προς τα δεξιά θα αυξήσει το μέγεθος της επιλογής· σύριμο προς τα πάνω ή προς τα αριστερά θα τη μειώσει. Έτσι, έχετε το ίδιο σύνολο δυνατοτήτων ανεξάρτητα από τη ρύθμιση του κατωφλίου: αυτό που διαφέρει είναι το ποσό του συρσίματος που πρέπει να κάνετε για να πάρετε το αποτέλεσμα που θέλετε.

### Επιλογή κατά

Με αυτή την επιλογή μπορείτε να επιλέξετε ποιο συστατικό της εικόνας θα χρησιμοποιήσει το GIMP για να υπολογίσει την ομοιότητα.

Τα συστατικά που μπορείτε να επιλέξετε είναι: κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο, απόχρωση, κορεσμός και τιμή.

### Μάσκα σχεδίασης

Αυτή η δυνατότητα είναι απλώς βοήθεια για την επιλογή. Οι επιλεγμένες περιοχές που είναι σημειωμένες με διακεκομμένες γραμμές μπορεί να μην είναι προφανείς κατά την επιλογή με ασαφή επιλογή ή το μαγικό ραβδί. Εάν σημειωθεί αυτή η δυνατότητα, οι επιλεγμένες περιοχές θα γεμίσουν με χρώμα ματζέντα όσο συνεχίζετε να πατάτε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και αυτή η μάσκα θα εξαφανιστεί μόλις ελευθερώσετε αυτό το πλήκτρο.

**Σχήμα 14.27. Παράδειγμα με εφαρμοσμένη επιλογή μάσκας σχεδίασης**



Η ασαφής επιλογή χρησιμοποιούμενη με ασημειωτή την δυνατότητα μάσκας σχεδίασης.



Η ασαφής επιλογή χρησιμοποιούμενη με σημειωμένη τη δυνατότητα μάσκας σχεδίασης, το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού δεν έχει ακόμα απελευθερωθεί.



2.4. Ελεύθερη επιλογή (λάσο)



2.6. Επιλογή κατά χρώμα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.6. Επιλογή κατά χρώμα


**Σχήμα 14.28. Επιλογή εικονιδίου εργαλείου χρώματος στην εργαλειοθήκη**



Το εργαλείο επιλογής κατά χρώμα σχεδιάστηκε για να επιλέγει περιοχές μιας εικόνας με βάση την χρωματική ομοιότητα. Δουλεύει πολύ σαν το εργαλείο ελεύθερης επιλογής («Μαγικό ραβδί»). Η κύρια διαφορά μεταξύ τους είναι ότι το μαγικό ραβδί επιλέγει *συνεχόμενες* περιοχές, με όλα τα μέρη συνδεδεμένα στο αρχικό σημείο με μονοπάτια που δεν περιέχουν μεγάλα κενά, ενώ το εργαλείο επιλογής κατά χρώμα επιλέγει όλα τα εικονοστοιχεία που είναι αρκετά παρόμοια σε χρώμα με το εικονοστοιχείο που πατάτε, ανεξάρτητα από το πού είναι τοποθετημένα.

### 2.6.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο επιλογής κατά χρώμα με διάφορους τρόπους:

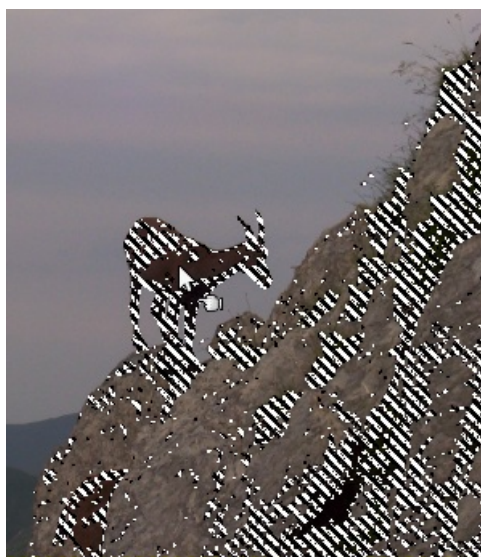
- Από τη γραμμή μενού εικόνας **Εργαλεία** → **Εργαλεία επιλογής** → **Επιλογή κατά χρώμα**,
- με κλικ στο εικονίδιο εργαλείου  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift** + **O**.

### 2.6.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

Το εργαλείο επιλογής κατά χρώμα δεν έχει ειδικά τροποποιητικά πλήκτρα, μόνο αυτά που επηρεάζουν όλα τα εργαλεία επιλογής κατά τον ίδιο τρόπο. Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για σχετική βοήθεια.

### 2.6.3. Εργαλείο χειρισμού

**Σχήμα 14.29. Χρήση του εργαλείου επιλογή κατά χρώμα: τα επιλεγμένα εικονοστοιχεία δεν είναι μόνο συνεχόμενα**

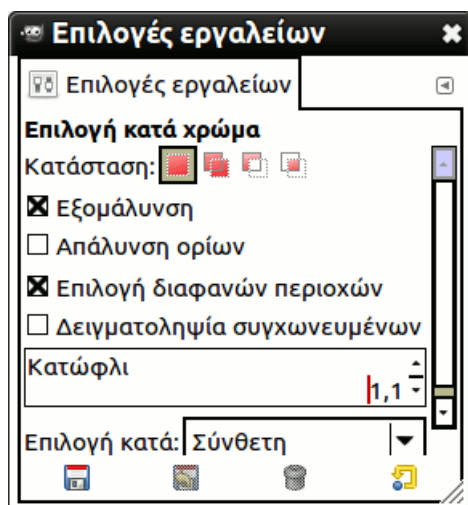


Όσον αφορά το εργαλείο ασαφούς επιλογής, η επιλογή ξεκινά μόλις πατήσετε και η αναφορά είναι το πρώτο πατημένο εικονοστοιχείο. Εάν πατήσετε και σύρετε, μπορείτε να αλλάξετε το κατώφλι όπως και με το εργαλείο ασαφούς επιλογής.

Μπορείτε να μετακινήσετε το περίγραμμα της επιλογής με τα πλήκτρα των βελών, όχι με το ποντίκι.


#### 2.6.4. Επιλογές

**Σχήμα 14.30. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο επιλογής κατά χρώμα**



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας

μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

 **Σημείωση**

---

Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με επιλογές που είναι κοινές σε όλα τα εργαλεία. Μόνο επιλογές που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

### Επολέξτε διαφανείς περιοχές, συγχωνευμένο δείγμα, μάσκα σχεδίασης

Αυτές οι τρεις επιλογές δουλεύουν ακριβώς το ίδιο όπως περιγράφηκαν για την ασαφή επιλογή ήδη. Δείτε λεπτομέρειες στο [Τμήμα 2.5.4, «Επιλογές»](#).



2.5. Ασαφής επιλογή (Μαγικό ραβδί)



2.7. Έξυπνα ψαλίδια

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.7. Έξυπνα ψαλίδια

**Σχήμα 14.31. Εικονίδιο του εργαλείου επιλογής ψαλιδιού στην εργαλειοθήκη**




Το εργαλείο επιλογής ψαλίδι είναι ένα ενδιαφέρον τμήμα του εξοπλισμού: έχει μερικά κοινά χαρακτηριστικά με το λάσο, μερικά κοινά χαρακτηριστικά με το εργαλείο μονοπατιού και μερικά δικά του χαρακτηριστικά. Είναι χρήσιμο όταν προσπαθείτε να επιλέξετε μια περιοχή που ορίζεται από έντονες αλλαγές χρώματος στις ακμές. Για να χρησιμοποιήσετε το ψαλίδι, πατάτε για να δημιουργήσετε ένα σύνολο από "κόμβους ελέγχου", γνωστοί και σαν άγκυρες ή σημεία ελέγχου, στις ακμές της περιοχής που προσπαθείτε να επιλέξετε. Αυτό το εργαλείο παράγει μια συνεχή καμπύλη που περνά μέσα από αυτούς τους κόμβους ελέγχου, ακολουθώντας οποιοσδήποτε ακμές υψηλής αντίθεσης μπορεί να βρει. Εάν είσαστε τυχεροί, το μονοπάτι που βρίσκει το εργαλείο θα αντιστοιχεί στο περίγραμμα που προσπαθείτε να επιλέξετε.

Δυστυχώς, φαίνεται να υπάρχουν κάποια προβλήματα με τη λογική παρακολούθησης των ακμών αυτού του εργαλείου, με αποτέλεσμα οι επιλογές που δημιουργεί να τείνουν να είναι αρκετά πρόχειρες σε πολλές περιπτώσεις. Ένας καλός τρόπος να τις καθαρίσετε είναι να μεταβείτε στην κατάσταση [Γρήγορης μάσκας](#) και να χρησιμοποιήσετε εργαλεία ζωγραφικής για να βάψετε στις προβληματικά μέρη. Γενικά, οι περισσότεροι βρίσκουν ότι το εργαλείο μονοπατιών να είναι πιο χρήσιμο παρά το ψαλίδι, επειδή αν και δεν έχει την έξυπνη ικανότητα εύρεσης ακμών, τα μονοπάτια παραμένουν μέχρι να τα καταργήσετε και μπορούν να μεταβληθούν οποτεδήποτε.

### 2.7.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο έξυπνο ψαλίδι με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή του μενού εικόνας **Εργαλεία** → **Εργαλεία επιλογής** → **Έξυπνο ψαλίδι**,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **I**.

### 2.7.2. Τροποποιητές πληκτρολογίου

Η προκαθορισμένη συμπεριφορά των πλήκτρων **Shift**, **Ctrl** και **Alt** περιγράφεται στο [Τμήμα 2.1.1. «Τροποποιητικά πλήκτρα \(Προεπιλογές\)»](#) για όλα τα εργαλεία επιλογής.

Υπάρχει, όμως, ένα τροποποιητικό πλήκτρο που έχει μια ειδική συμπεριφορά εάν το χρησιμοποιήσετε ενώ επεξεργάζεσθε μία επιλογή, αυτό είναι *μετά* την προσθήκη του πρώτου κόμβου:

### Shift (Μετατόπιση)

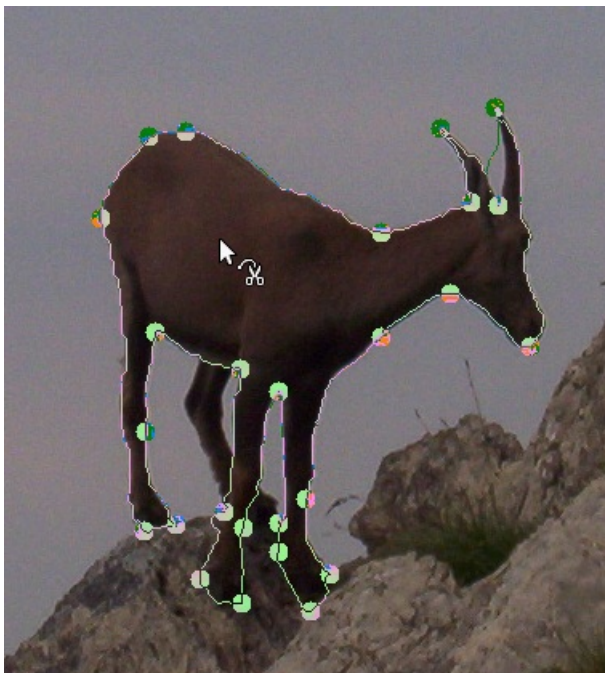
Από προεπιλογή, το χαρακτηριστικό προσκόλλησης αυτόματης ακμής είναι ενεργοποιημένο: όταν πατάτε και σύρετε το δείκτη ποντικιού, το εργαλείο ψαλιδιού βρίσκει το σημείο της μέγιστης διαβάθμισης (όπου η αλλαγή χρώματος είναι μέγιστη) για τοποθέτηση ενός νέου κόμβου ελέγχου ή μετακίνησης ενός υπάρχοντος κόμβου.

Κρατώντας πατημένο αυτό το πλήκτρο, ενώ πατάτε και σύρετε απενεργοποιεί αυτό το χαρακτηριστικό και ο κόμβος ελέγχου θα τοποθετηθεί στη θέση του δείκτη του ποντικιού.

**Οπισθοδιαγραφή** αφαιρεί το τελευταίο σχεδιασμένο τμήμα, **Escape** ακυρώνει όλα τα τμήματα επιλογής.




### 2.7.3. Χειρισμός εργαλείου

Σχήμα 14.32. Χρήση του έξυπνου ψαλιδιού



Κάθε φορά που αριστεροπατάτε με το ποντίκι, δημιουργείτε ένα σημείο ελέγχου, που συνδέεται με το τελευταίο σημείο ελέγχου με μια καμπύλη που προσπαθεί να ακολουθήσει τις ακμές στην εικόνα. Για να τελειώσετε, πατήστε στο πρώτο σημείο (ο δρομέας αλλάζει για να δείξει όταν είσαστε στο σωστό σημείο). Μπορείτε να ρυθμίσετε την καμπύλη σύροντας τους κόμβους ελέγχου, ή πατώντας για να δημιουργήσετε νέους κόμβους ελέγχου. Όταν είσαστε ικανοποιημένοι, πατήστε οπουδήποτε μέσα στην καμπύλη για να την μετατρέψετε σε επιλογή.

Όπως ειπώθηκε πιο πάνω, όταν πατάτε με αυτό το εργαλείο αφήνετε σημεία. Το όριο επιλογής οδηγείται από αυτά τα σημεία ελέγχου. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας, μπορείτε να μετακινήσετε καθένα πατώντας και σύροντας, εκτός από το πρώτο και την τελευταίο. Η επιλογή κλείνει όταν πατήσετε το τελευταίο σημείο πάνω από το πρώτο.

Όταν η επιλογή κλείνει το σχήμα του δείκτη αλλάζει σύμφωνα με τη θέση του: μέσα , στο όριο  και έξω . Μπορείτε να ρυθμίσετε την επιλογή δημιουργώντας νέα σημεία πατώντας στο όριο ή μετακινώντας κάθε σημείο ελέγχου (συγχώνευση πρώτου και τελευταίου σημείου). Η επιλογή επικυρώνεται, όταν πατήσετε μέσα.

Πρέπει να σημειώσετε ότι μπορείτε να πάρετε μόνο μια επιλογή· εάν δημιουργήσετε μια δεύτερη επιλογή, η πρώτη σβήνεται, όταν επαληθεύσετε την δεύτερη.





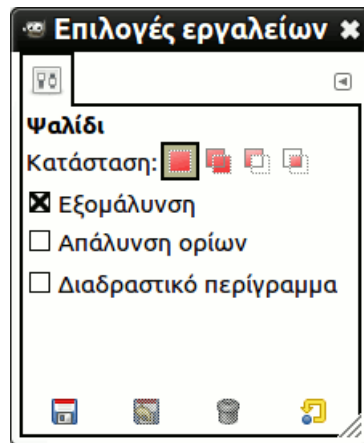
### Προειδοποίηση

Βεβαιωθείτε να μην πατήσετε μέσα στην καμπύλη μέχρι να τελειώσετε ολότελα. Μόλις τη μετατρέψετε σε επιλογή, η αναίρεση σας γυρίζει στο πουθενά και θα έχετε να ξεκινήσετε δημιουργώντας την καμπύλη πάλι από την αρχή, εάν χρειαστείτε να την αλλάξετε. Επίσης βεβαιωθείτε να μην αλλάξετε σε διαφορετικό εργαλείο, ή και πάλι όλοι οι κόμβοι ελέγχου που δημιουργήσατε με προσοχή θα χαθούν. (Αλλά μπορείτε ακόμα να μετατρέψετε την επιλογή σας σε μονοπάτι και να το επεξεργαστείτε με το εργαλείο μονοπατιού.)

Για μετακίνηση της επιλογής δείτε: [☞Μετακίνηση επιλογών](#).

## 2.7.4. Επιλογές

Σχήμα 14.33. Επιλογές εργαλείου για το έξυπνο ψαλίδι



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### Λειτουργίες· εξομάλυνση· απάλυνση άκρων



#### Σημείωση

Δείτε [☞Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με επιλογές που είναι κοινές σε όλα τα εργαλεία. Μόνο επιλογές που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

### Διαδραστικά όρια

Εάν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί, σύρσιμο ενός κόμβου ελέγχου κατά τη διάρκεια της τοποθέτησης θα δείξει το μονοπάτι που θα παρθεί από το όριο της επιλογής. Εάν δεν ενεργοποιηθεί, ο κόμβος θα φαίνεται συνδεδεμένος με τον προηγούμενο κόμβο με μια ευθεία γραμμή, ενώ τον σύρετε γύρω και δεν θα δείτε το τελικό μονοπάτι, μέχρι να απελευθερώσετε το πλήκτρο του δείκτη. Σε αργά συστήματα, εάν οι κόμβοι ελέγχου είναι αρκετά μακριά, αυτό μπορεί να δώσει κάποια επιτάχυνση.



2.6. Επιλογή κατά χρώμα



[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



2.8. Επιλογή προσκηνίου



## 2.8. Επιλογή προσκηνίου


Σχήμα 14.34. Το εργαλείο «Επιλογή προσκηνίου» στην εργαλειοθήκη



Αυτό το εργαλείο σας επιτρέπει να εξάγεται το προσκηνίο από την ενεργή στρώση ή από μια επιλογή. Με το GIMP-2.10, η ης επιλογή έχει βελτιωθεί. Αφού γίνει η επιλογή, με τις διακεκομμένες γραμμές, μπορείτε με αντιγραφή-επικόλληση ή πάτημα και μεταφορά της σε άλλη εικόνα που θα χρησιμοποιηθεί ως παρασκήνιο και αντιστρέφοντας την επιλογή, μπορείτε να κάνετε αλλαγές στο παρασκήνιο.

### 2.8.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε το εργαλείο επιλογής προσκηνίου με δύο τρόπους:

- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου  στην εργαλειοθήκη,
- μέσα από **Εργαλεία** → **Εργαλεία επιλογής** → **Επιλογή προσκηνίου** στο μενού της εικόνας.
- Αυτό το εργαλείο δεν έχει συντόμευση, αλλά μπορείτε να ορίσετε μία χρησιμοποιώντας **Επεξεργασία** → **Προτιμήσεις** → **Διεπαφή** → **Ρύθμιση συντομεύσεων πληκτρολογίου** → **Εργαλεία** → **Επιλογή προσκηνίου**

### 2.8.2. Οδηγίες χρήσεις

Ας ξεκινήσουμε με ένα αντικείμενο σαφώς διαφορετικό από παρασκήνιο, που δεν χρειάζεται βελτίωση.

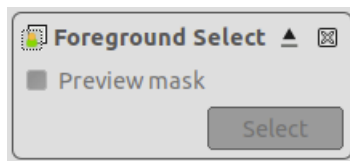
1. *Χοντρική επιλογή του προσκηνίου* που θέλετε να πάρετε. Όταν επιλέγεται αυτό το εργαλείο, ο δείκτης του ποντικιού πηγαίνει με το εικονίδιο του λάσου. Στην πραγματικότητα δουλεύει σαν το εργαλείο ασαφούς επιλογής. Επιλέξτε όσο το δυνατό λιγότερο από το παρασκήνιο.

Όταν ο δείκτης του ποντικιού έλθει πάνω από την αρχή της γραμμής, εμφανίζεται ένας μικρός κίτρινος κύκλος: απελευθερώστε το πλήκτρο του ποντικιού για να κλείσετε την επιλογή. Κατά την επιλογή, πάτημα και μεταφορά σχεδιάζει μια ασαφή γραμμή, μόνο μετατόπιση σχεδιάζει ευθεία γραμμή.



Η επιλογή κλείστηκε.

Μόλις πατήσετε για να ξεκινήσετε τη σχεδίαση, αναδύεται ένα μικρό παράθυρο:



Εκεί έχετε:

- Το πλαίσιο ελέγχου Προεπισκόπηση εναλλάσσει την εμφάνιση προεπισκόπησης της κατάστασης εξαγωγής προσκηνίου. Το πλήκτρο **Esc** εναλλάσσει επίσης αυτήν την προεπισκόπηση.
- Ένας μικρός σταυρός για έξοδο: επιστροφή στην αρχική εικόνα.
- Ένα πλήκτρο **Επιόγης**: μη ενεργό προς το παρόν.

2. Πατήστε **Enter** για να δημιουργήσετε τη μάσκα:



Ο δείκτης του ποντικιού πηγαίνει τώρα με το εικονίδιο του πινέλου βαφής. Η σκούρα γαλάζια περιοχή (αυτό το χρώμα μπορεί να αλλάξει) είναι για το παρασκήνιο. Η ανοικτή γαλάζια περιοχή καλύπτει τη ζώνη που έχετε επιλέξει, στην οποία μπορείτε να χρωματίσετε για να εξαγάγετε το προσκηνίο. Μεταξύ περιοχής προσκηνίου και παρασκήνιου υπάρχει μια ζώνη που έχετε επιλέξει που ανήκει στο παρασκήνιο με όνομα *Άγνωστη περιοχή εικονοστοιχείων (Unknown pixels area)*.

3. Σχεδιάστε μια γραμμή δια μέσου του προσκηνίου: χρησιμοποιώντας το πινέλο, του οποίου το μέγεθος μπορεί να αλλάξει στις επιλογές, σχεδιάστε μια συνεχή γραμμή στο επιλεγμένο προσκηνίο περνώντας πάνω από χρώματα που θα κρατήσετε για την εξαγωγή. Το χρησιμοποιούμενο χρώμα για τη σχεδίαση της γραμμής είναι χωρίς σημασία· μη χρησιμοποιώντας το ίδιο χρώμα με το προσκηνίο είναι καλύτερο. Προσοχή να μη βάψετε εικονοστοιχεία του παρασκήνιου.

Με αυτό το αντικείμενο ενός χρώματος σαφώς διαφορετικό από το παρασκήνιο, μερικές πινελιές είναι αρκετές:



4. Εναλλάξτε την προεπισκόπηση για να επιβεβαιώσετε το αποτέλεσμα.



#### Σημείωση

Αυτή η Μάσκα προεπισκόπησης είναι μια μάσκα: όπου μπορείτε να σχεδιάσετε απευθείας και να δείτε αμέσως το αποτέλεσμα.

5. Δοκιμάστε τη μηχανή Αστιλβής Λέβιν (Matting Levin) που μπορεί να βελτιώσει το αποτέλεσμα.



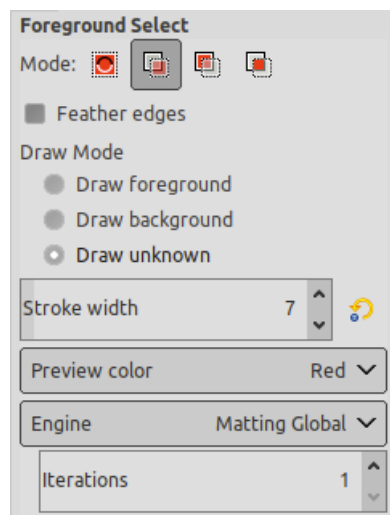
6. Όταν είσατε ικανοποιημένος με το αποτέλεσμα, πατήστε το πλήκτρο **Επιλογή** για να πάρετε την επιλογή του προσκηνίου με τις διακεκομμένες γραμμές του.

### 2.8.3. Επιλογές

---




## Σχήμα 14.35. Επιλογές εργαλείου «Επιλογή προσκηνίου»



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### Κατάσταση: Αμβλυνση ορίων

 **Σημείωση**

Δείτε [Εργαλεία επιλογής](#) για βοήθεια με επιλογές που είναι κοινές σε όλα τα εργαλεία. Μόνο επιλογές που είναι ειδικές για αυτό το εργαλείο εξηγούνται εδώ.

### Κατάσταση σχεδίασης

**Σχεδίαση προσκηνίου:** για να σχεδιάσετε αυτό που θα είναι προσκηνίο.

**Σχεδίαση παρασκηνίου:** για να σχεδιάσετε αυτό που θα είναι παρασκηνίο.

**Άγνωστη σχεδίαση:** για να προσθέσετε στα εικονοστοιχεία της επιλογής σας που είναι στο παρασκηνίο.

### Πλάτος πινελιάς

Το μέγεθος του πινέλου.

### Προεπισκόπηση μάσκας

Μπορείτε να προσαρμόσετε το χρώμα της προεπισκόπησης στην εικόνα σας.

### Μηχανή

Εργαστείτε με το **Γενικός αστιλβής (Matting global)**(προεπιλογή) και βελτιώστε το αποτέλεσμα με το **Αστιλβής Λέβιν (Matting Levin)**.

### Επαναλήψεις

Προρύθμιση το 1. Η επανάληψη του αλγορίθμου μπορεί να βελτιώσει το αποτέλεσμα.

## 2.8.4. Βελτίωση της εξαγωγής προσκηνίου



Στις περισσότερες εικόνες, το προσκήνιο δεν διαφέρει σαφώς από το παρασκήνιο. Η βελτίωση επιλογής σας επιτρέπει τώρα να εξάγετε αυτά τα προσκήνια. Τα βήματα της διαδικασίας είναι τα ίδια όπως πιο πάνω, αλλά, κατά τη σχεδίαση του προσκηνίου, θα εναλλάξετε συχνά την προεπισκόπηση, χρησιμοποιήστε το εστίαση (πλήκτρο **+**), **Σχεδίαση παρασκηνίου** για να διαγράψετε ανεπιθύμητες περιοχές εξαγωγής παρασκηνίου. Μπορείτε επίσης να εργαστείτε απευθείας στη μάσκα προεπισκόπησης.

**Σχήμα 14.36. Παράδειγμα σχεδίασης παρασκηνίου**



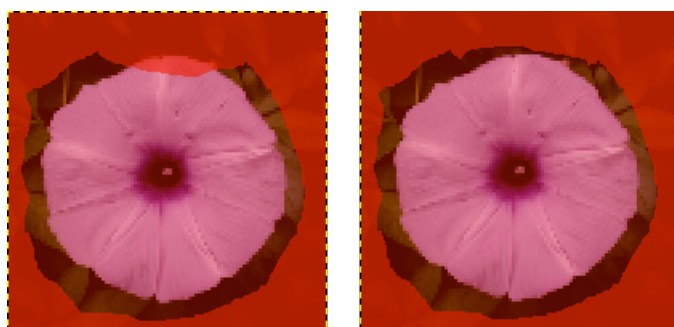
Στα αριστερά: η σχεδίαση προσκηνίου πήγε εσφαλμένα πάνω από περιοχή άγνωστων εικονοστοιχείων: ένα τμήμα του παρασκηνίου θα συμπεριληφθεί στην επιλογή προσκηνίου!

Στη μέση: η επιλογή **Σχεδίαση παρασκηνίου** είναι σημειωμένη: σχεδιάση με ενσωμάτωση και ανεπιθύμητων εικονοστοιχείων.

Στα δεξιά: ανεπιθύμητα επιλεγμένα εικονοστοιχεία στο παρασκήνιο δεν είναι πια στην επιλογή προσκηνίου.

Θα πρέπει συχνά να μειώσετε την άγνωστη ζώνη εικονοστοιχείων με σχεδίαση παρασκηνίου.

**Σχήμα 14.37. Παράδειγμα σχεδίασης αγνώστου**



Στα αριστερά: η επιλογή άφησε ένα μικρό κομμάτι προσκηνίου ανεπίλεκτο, σε άγνωστη περιοχή εικονοστοιχείων.

Στα δεξιά: με την επιλογή **Σχεδίαση αγνώστου** σημειωμένη, σχεδιάζετε σε ανεπίλεκτα εικονοστοιχεία. Επιλέγονται τώρα στο προσκήνιο.



2.7. Έξυπνα ψαλίδια



3. Εργαλεία ζωγραφικής

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



### 3. Εργαλεία ζωγραφικής

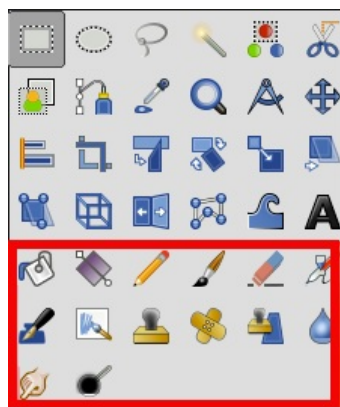
Σχήμα 14.38. Τα εργαλεία ζωγραφικής (μενού εργαλείων)

Tools	Filters	Windows	Help
Selection Tools			
<b>Paint Tools</b>			
Transform Tools			
Paths		B	
Text		T	
GEGL Operation...			
Color Picker		O	
Measure		Shift+M	
Zoom		Z	
Toolbox		Ctrl+B	
Default Colors		D	
Swap Colors		X	
			Bucket Fill Shift+B
			Gradient G
			Pencil N
			Paintbrush P
			Eraser Shift+E
			Airbrush A
			Ink K
			MyPaint Brush Y
			Clone C
			Heal H
			Perspective Clone
			Blur / Sharpen Shift+U
			Smudge S
			Dodge / Burn Shift+D

#### 3.1. Κοινά χαρακτηριστικά

Η εργαλειοθήκη του GIMP περιλαμβάνει δεκατρία «Εργαλεία ζωγραφικής», όλα ταξινομημένα μαζί στον πυθμένα (στην προεπιλεγμένη διάταξη).

Σχήμα 14.39. Τα εργαλεία ζωγραφικής (εργαλειοθήκη)



Το χαρακτηριστικό που όλα έχουν κοινό είναι ότι όλα τους χρησιμοποιούνται μετακινώντας το δείκτη κατά μήκος της

εμφάνισης εικόνας, δημιουργώντας πινελιές. Τέσσερα από αυτά

- [☒ μολύβι](#),
- [☒ πινέλο](#),
- [☒ αερογράφος](#) και
- [☒ εργαλείο μελανιού](#)

και [☒ πινέλα MyPaint](#), ένα γνώρισμα στο Gimp-2.10.6,

συμπεριφέρονται όπως η διαισθητική ιδέα του «βαψίματος» με πινέλο. Τα μολύβι, πινέλο και αερογράφος αποκαλούνται «βασικά εργαλεία ζωγραφικής» ή [☒ εργαλεία πινέλου](#).

Τα άλλα εργαλεία χρησιμοποιούν ένα πινέλο για να τροποποιήσουν μια εικόνα με κάποιον τρόπο παρά να βάζουν πάνω της:

- ο [☒ κουβάς γεμίσματος](#) γεμίζει με χρώμα ή μοτίβο·
- η [☒ διαβάθμιση](#) γεμίζει με διαβαθμίσεις·
- η [☒ σβήστρα](#) σβήνει·
- το [☒ εργαλείο κλωνοποίησης](#) αντιγράφει από μοτίβο ή εικόνα·
- η [☒ προοπτική κλωνοποίηση](#) αντιγράφει σε μια αλλαγμένη προοπτική·
- το [☒ εργαλείο επούλωσης](#) διορθώνει μικρές ατέλειες·
- το [☒ εργαλείο συνέλιξης](#) θολώνει ή οξύνει·
- Το [☒ εργαλείο μουτζούρας](#) επαλείφει·
- και το [☒ εργαλείο ξανοίγματος/σκοτεινιάσματος](#) φωτίζει ή σκοτεινιάζει.

Τα πλεονεκτήματα της χρήσης του GIMP με πινακίδα αντί για ποντίκι εμφανίζονται προφανώς πιο καθαρά για εργαλεία πινέλου παρά οπουδήποτε αλλού: το κέρδος σε λεπτό έλεγχο είναι ανεκτίμητο. Αυτά τα εργαλεία έχουν επίσης ειδικές επιλογές «ευαισθησίας πίεσης» που είναι χρήσιμες μόνο με πινακίδα.

Επιπλέον στην πιο κοινή «χειροκίνητη» μέθοδο, είναι δυνατή η εφαρμογή εργαλείων ζωγραφικής με αυτοματοποιημένο τρόπο, δημιουργώντας μια επιλογή ή μονοπάτι και έπειτα «βάφοντας» το. Μπορείτε να διαλέξετε να βάψετε με οποιοδήποτε από τα εργαλεία ζωγραφικής, συμπεριλαμβάνοντας μη πρότυπα όπως σβήστρα, εργαλείο μουτζούρας, κλπ., και οποιαδήποτε επιλογή ορίζετε για το εργαλείο θα εφαρμοστεί. Δείτε την ενότητα [☒ πινελιά](#) για περισσότερες πληροφορίες.

### 3.1.1. Τροποποιητές πληκτρολογίου

---

#### **Ctrl**

Με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** έχουμε μια ειδική επίδραση σε κάθε εργαλείο ζωγραφικής. Για το μολύβι, το πινέλο, τον αερογράφο, το μελάνι και τη σβήστρα, τα εναλλάσσει στην κατάσταση «επιλογέα χρώματος», έτσι ώστε με κλικ σε εικονοστοιχείο εικόνας ορίζει το προσκήνιο του GIMP στο χρώμα της ενεργής στρώσης σε αυτό το σημείο (ή, για τη σβήστρα στο χρώμα παρασκηνίου του GIMP). Για το εργαλείο κλωνοποίησης, το πλήκτρο **Ctrl** το εναλλάσσει σε μια κατάσταση ου με κλικ ορίζει το σημείο αναφοράς για αντιγραφή. Για το εργαλείο συνέλιξης, το πλήκτρο **Ctrl** εναλλάσσει μεταξύ κατάστασης θόλωσης και οξύνσης· για το εργαλείο ξανοίγματος/σκοτεινιάσματος, εναλλάσσει μεταξύ ξανοίγματος και σκοτεινιάσματος.

#### **Μετατόπιση**

Με πατημένο το πλήκτρο **Shift** υπάρχει η ίδια επίδραση στα περισσότερα εργαλεία ζωγραφικής: τοποθετεί το εργαλείο σε κατάσταση *ευθειών γραμμών*. Για δημιουργία μιας ευθείας γραμμής οπουδήποτε εργαλείου ζωγραφικής, πρώτα κλικ στο αρχικό σημείο, *έπειτα* πάτημα του πλήκτρου **Shift**. Όσο είναι πατημένο, θα δείτε μια λεπτή γραμμή που συνδέει το προηγούμενο σημείο κλικ με την τοποθεσία του τρέχοντος δείκτη. Με κλικ πάλι, ενώ το πλήκτρο **Shift** εξακολουθεί πατημένο, μια ευθεία γραμμή θα σχηματιστεί. Μπορείτε να συνεχίσετε αυτή τη διαδικασία δημιουργίας μιας σειράς τμημάτων συνδεδεμένης γραμμής.

## Ctrl + Μετατόπιση

Με πατημένα και τα δύο πλήκτρα ορίζει το εργαλείο σε κατάσταση *περιορισμένης ευθείας γραμμής*. Αυτό είναι παρόμοιο με το αποτέλεσμα του πλήκτρου **Shift** μόνο, εκτός από τον προσανατολισμό της γραμμής που περιορίζεται στο πλησιέστερο πολλαπλάσιο των 15 μοιρών. Χρησιμοποιήστε το εάν θέλετε να δημιουργήσετε τέλειες οριζόντιες, κάθετες, ή διαγώνιες γραμμές.

### 3.1.2. Επιλογές εργαλείου

**Σχήμα 14.40. Οι επιλογές εργαλείου μοιράζονται από τα εργαλεία ζωγραφικής**



Πολλές επιλογές εργαλείου μοιράζονται από πολλά εργαλεία ζωγραφικής: αυτές περιγράφονται εδώ. Επιλογές που εφαρμόζονται μόνο σε ένα συγκεκριμένο εργαλείο, ή σε μικρό αριθμό εργαλείων, περιγράφονται στις ενότητες που είναι αφιερωμένες σε αυτά τα εργαλεία.

#### Κατάσταση

Η κατάσταση πτυσσόμενης λίστας παρέχει μια επιλογή καταστάσεων εφαρμογής βαφής. Όσον αφορά την αδιαφάνεια, ο πιο απλός τρόπος κατανόησης τι η κατάσταση ρύθμισης κάνει είναι να φανταστείτε ότι η βαφή στην πραγματικότητα εφαρμόζεται σε μια στρώση πάνω από τη στρώση που δουλεύετε, με την κατάσταση συνδυασμού της στρώσης στο διάλογο στρώσεων ορισμένο στην επιλεγμένη κατάσταση. Μπορείτε να πάρετε μια μεγάλη ποικιλία ειδικών εφέ με αυτόν τον τρόπο. Η επιλογή κατάστασης είναι χρησιμοποιήσιμη μόνο για εργαλεία που μπορούν να θεωρηθούν ότι προσθέτουν χρώμα στην εικόνα: τα εργαλεία μολυβιού, πινέλου, αερογράφου, μελανιού και την κλωνοποίησης. Για τα άλλα εργαλεία ζωγραφικής, η επιλογή εμφανίζεται προς χάρη της συνέπειας αλλά είναι πάντοτε αχνή. Μια λίστα των καταστάσεων μπορεί να βρεθεί στο [Τμήμα 2, «Καταστάσεις στρώσεων»](#).

Σε αυτή τη λίστα, μερικές καταστάσεις είναι ειδικές και περιγράφονται [παρακάτω](#).

#### Αδιαφάνεια

Ο ολισθητής αδιαφάνειας ορίζει τη στάθμη διαφάνειας για τη λειτουργία πινέλου. Για την κατανόηση εργασίας του, φανταστείτε ότι αντί για αλλαγή της ενεργής στρώσης, το εργαλείο δημιουργεί μια διαφανή στρώση πάνω από την ενεργή στρώση και δρα σε αυτή τη στρώση. Αλλάζοντας αδιαφάνεια στις επιλογές εργαλείου έχει το ίδιο αποτέλεσμα με αλλαγή αδιαφάνειας στο διάλογο στρώσεων που θα είχε η δεύτερη κατάσταση. Ελέγχει τη «δύναμη» όλων των εργαλείων ζωγραφικής, όχι μόνο αυτών που βάφουν στην ενεργή στρώση. Στην περίπτωση της σβήστρας, αυτό μπορεί να δημιουργεί κάποια σύγχυση: δουλεύει ώστε όσο πιο υψηλή η «αδιαφάνεια», τόσο περισσότερη διαφάνεια παίρνετε.

### Πινέλο

Το πινέλο καθορίζει πόσο επηρεάζεται η εικόνα από το εργαλείο και πώς επηρεάζεται, όταν χαράσσετε μια πινελιά με το δείκτη. Το GIMP επιτρέπει τη χρήση πολλών διαφορετικών τύπων πινέλων, που περιγράφονται στην ενότητα [Πινέλα](#). Οι ίδιες επιλογές πινέλου είναι διαθέσιμες για όλα τα εργαλεία ζωγραφικής εκτός από το εργαλείο μελανιού, που χρησιμοποιεί ένα μοναδικό τύπο του πινέλου που δημιουργήθηκε με τη διαδικασία. Τα χρώματα ενός πινέλου εμφανίζονται μόνο για εργαλεία που έχουν νόημα: τα εργαλεία μολυβιού, πινέλου και αερογράφου. Για τα άλλα εργαλεία βαφής, μόνο η κατανομή έντασης είναι σχετική.

### Μέγεθος

Αυτή η επιλογή επιτρέπει την ακριβή τροποποίηση του μεγέθους του πινέλου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα βελών για αλλαγή κατά  $\pm 0,01$  ή τα πλήκτρα Page-Up και Page-Down για αλλαγή κατά  $\pm 1,00$ . Μπορείτε να πάρετε το ίδιο αποτέλεσμα εάν έχετε ορίσει σωστά τον τροχό του ποντικιού σας στις προτιμήσεις. Δείτε [αλλαγή μεγέθους πινέλου](#)

### Αναλογία διαστάσεων

Αυτό καθορίζει την αναλογία μεταξύ του ύψους και του πλάτους του πινέλου. Ο ολισθητής κλιμακώνεται από -20,00 έως 20,00 με την προεπιλεγμένη τιμή ορισμένη σε 0,00. Μια αρνητική τιμή από 0,00 έως -20 θα περιορίσει το ύψος του πινέλου, ενώ μια θετική τιμή μεταξύ 0,00 και 20,00 δείχνει την περιορισμένη αναλογία του πλάτους του πινέλου.

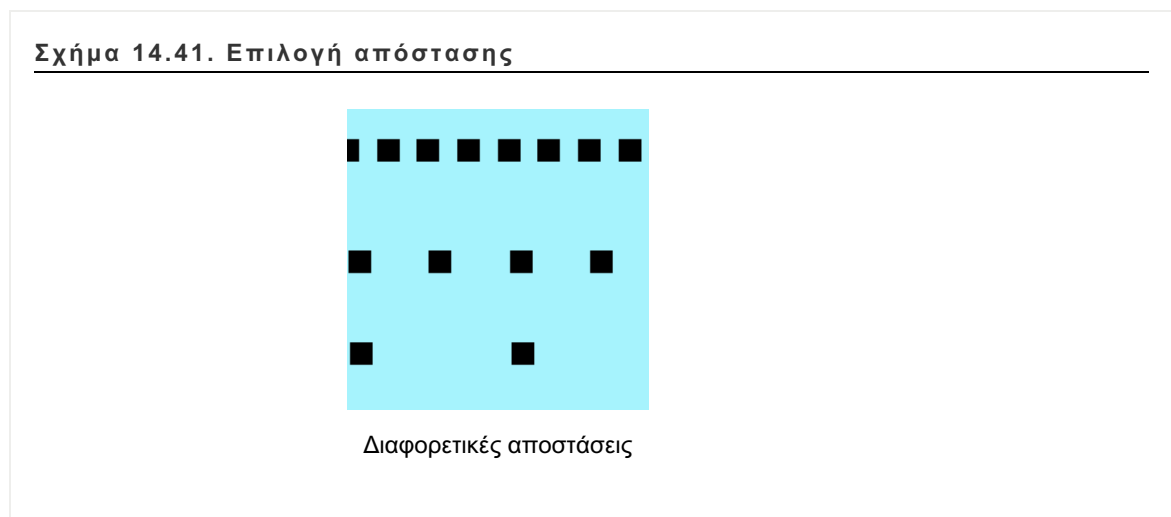
### Γωνία

Αυτή η επιλογή κάνει το πινέλο να στριφογυρίζει γύρω από το κέντρο του. Αυτό είναι ορατό εάν το πινέλο δεν είναι κυκλικό ή φτιαγμένο από ένα περιστραμμένο σχήμα.

### Διάκενο

Αυτή η επιλογή ορίζει την απόσταση μεταξύ των σημαδιών του πινέλου σε μια πινελιά.

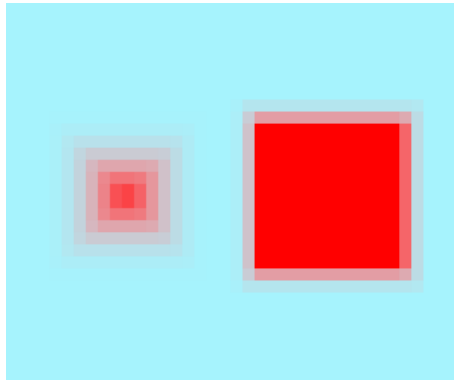
**Σχήμα 14.41. Επιλογή απόστασης**



### Σκληρότητα

Τροποποιεί το μέγεθος του σκληρού κέντρου του πινέλου.

#### Σχήμα 14.42. Επιλογή σκληρότητας

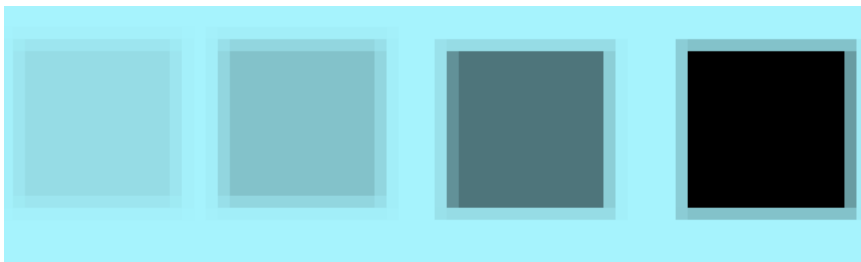


Στα αριστερά: σκληρότητα=50. Στα δεξιά: σκληρότητα=100.

#### Δύναμη

Τροποποίηση απολαβής.

#### Σχήμα 14.43. Επιλογή δύναμης



Η δύναμη είναι 10%, 20%, 40%, 80%.

#### Δυναμικές

Οι δυναμικές πινέλου επιτρέπουν την απεικόνιση διαφορετικών παραμέτρων πινέλου σε πολλές δυναμικές εισόδου. Χρησιμοποιούνται κυρίως με πινακίδες γραφικών, αλλά μερικές τους χρησιμοποιούνται επίσης με ποντίκι.

Μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα για τις δυναμικές στο [Δυναμικές](#)

Όταν βάφετε μονοπάτια και επιλογές χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο ζωγραφικής, υπάρχει μια επιλογή να διαλέξετε «απομίμηση δυναμικών πινέλου». Αυτό σημαίνει ότι όταν βάφετε, η πίεση και η ταχύτητα του πινέλου ποικίλουν με το μήκος της πινελιάς. Η πίεση ξεκινά από μηδέν, ανεβαίνει σε πλήρη πίεση και έπειτα πέφτει ξανά σε μηδενική πίεση. Η ταχύτητα ξεκινά από μηδέν και ανεβαίνει σε πλήρη ταχύτητα με το τέλος της πινελιάς.

#### Επιλογές δυναμικών

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [Επιλογές δυναμικών](#)

#### Εφαρμογή τρέμουλου

Γνωρίζετε το «διάκενο» στις πινελιές: οι πινελιές γίνονται από διαδοχικά σημεία που, όταν είναι πολύ κοντά, φαίνονται ως συνεχής γραμμή. Εδώ, αντί για ευθυγράμμιση των σημείων του πινέλου, αυτά διασκορπίζονται σε μια απόσταση που μπορείτε να ορίσετε με τον ολισθητή ποσότητας.

Σχήμα 14.44. Παράδειγμα «τρέμουλου»



Από πάνω προς τα κάτω: χωρίς τρέμουλο, τρέμουλο= 1, τρέμουλο = 4.

Το τρέμουλο είναι επίσης διαθέσιμο στον επεξεργαστή δυναμικής βαφής όπου μπορείτε να συνδέσετε το τρέμουλο με τη συμπεριφορά του πινέλου.

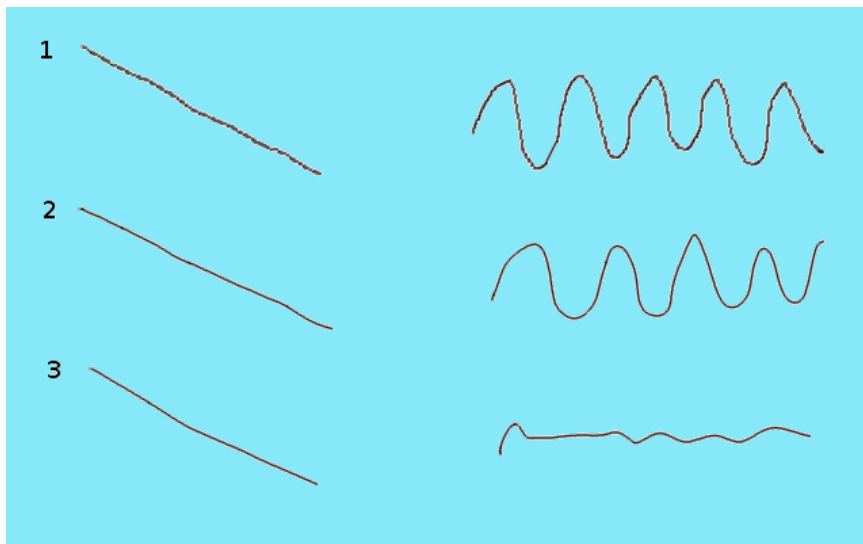
#### Εξομάλυνση πινελιάς

Αυτή η επιλογή δεν επηρεάζει την απόδοση της πινελιάς αλλά το «σχήμα» της. Απομακρύνει τα τρέμουλα της γραμμής που σχεδιάζετε. Κάνει τη σχεδίαση με ένα ποντίκι ευκολότερη.

Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, εμφανίζονται δύο περιοχές ρύθμισης, Ποιότητα και Πάχος. Μπορείτε να αλλάξετε τις προεπιλεγμένες τιμές για να τις προσαρμόσετε στις ικανότητές σας.

Τιμές υψηλού πάχους κάνει άκαμπτη την πινελιά.

Σχήμα 14.45. Παράδειγμα «ομαλής πινελιάς»



Προσπάθεια για σχεδίαση μιας ευθείας γραμμής και μιας καμπύλης ημιτόνου με το ποντίκι. 1 : σημειωτή επιλογή 2 : προεπιλεγμένες τιμές 3 : μέγιστες τιμές

#### Κλείδωμα μεγέθους πινέλου για προβολή

Όταν δουλεύετε σε μια εικόνα που είναι πιο μεγάλη (σε εικονοστοιχεία) από την οθόνη σας, πρέπει να μεγεθύνετε και να σμικρύνετε πολύ. Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει μια πολύ φυσική διαδικασία "επαναληπτικής βελτίωσης" χωρίς ανάγκη για επανειλημμένη υποβολή στην εφαρμογή για αλλαγή του μεγέθους του πινέλου καθώς μεταβαίνετε μεταξύ των πλατιών πινελιών και των λεπτομερειών.

Εάν το μέγεθος του πινέλου είναι σχετικό ως προς τον καμβά (επιλογή μη σημειωμένη), η μεγέθυνση κάνει το πινέλο να εστιάζεται επίσης και φαίνεται πιο μεγάλο (παίρνει περισσότερα εικονοστοιχεία στην οθόνη). Εάν



δουλεύετε με πινέλο ακτίνας 300 εικονοστοιχείων και εστιάσετε από 12% σε 100%, το πινέλο είναι τώρα το μισό μέγεθος της οθόνης σας! Έτσι θα πρέπει να συρρικνώσετε το πινέλο πίσω προς τα κάτω.

Εάν το μέγεθος του πινέλου είναι σχετικό ως προς την οθόνη (με σημειωμένη την επιλογή), τότε όταν μεγαθύνετε, το μέγεθος του εμφανιζόμενου πινέλου δεν αλλάζει, δείχνει πιο μικρό και έτσι μπορείτε να δουλέψετε σε μικρές λεπτομέρειες.

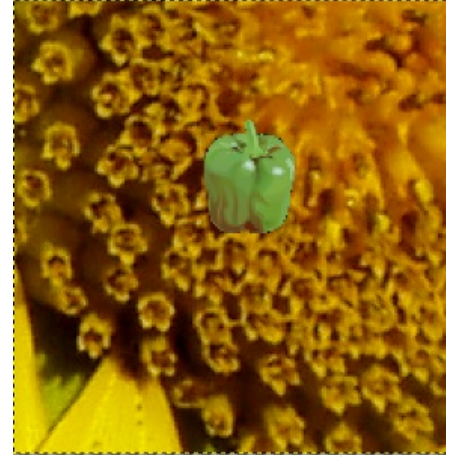
#### Σχήμα 14.46. Κλείδωμα παραδείγματος πινέλου



Αυτή η εικόνα στο στιγμιότυπο ενός μικρού τμήματος μιας εικόνας TIFF μεγαλύτερης από την οθόνη. Εδώ, το GIMP εμφανίζει αυτήν την εικόνα TIFF στο 50% της εστίασης, έτσι η συνολική εικόνα είναι ορατή. Εάν η επιλογή δεν είναι σημειωμένη, το μέγεθος του πινέλου στην εργαλειοθήκη είναι 100 εικονοστοιχεία υψηλό.



Στιγμιότυπο: εστίαση 200. Η επιλογή δεν είναι σημειωμένη. Βάφουμε με μολύβι και πινέλο πιπεριού που είναι 100 εικονοστοιχεία υψηλό στην εργαλειοθήκη: η εμφανιζόμενη πινελιά είναι 200 εικονοστοιχεία υψηλή.



Στιγμιότυπο: εστίαση 200. Η επιλογή είναι σημειωμένη. Βάφουμε με μολύβι και πινέλο πιπεριού που είναι 100 εικονοστοιχεία υψηλό στη βιβλιοθήκη: η εμφανιζόμενη πινελιά είναι 100 εικονοστοιχεία υψηλή.

Το "Κλείδωμα πινέλου για προβολή" μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για το κλείδωμα του πινέλου για την προβολή της περιστροφής:

**Σχήμα 14.47. Κλειδωμα πινέλου για προβολή παραδείγματος περιστροφής**



Στιγμιότυπο. Εδώ, η επιλογή δεν είναι σημειωμένη και χρησιμοποιούμε Προβολή → Αναστροφή και περιστροφή → Περιστροφή κατά 15° δεξιόστροφα: η πινελιά του πινέλου είναι περιστραμμένη.

Ίδιο πράγμα αλλά η επιλογή είναι σημειωμένη: το πινέλο είναι κλειδωμένο στο αρχικό, μη περιστρεφόμενη προβολή και η πινελιά δεν περιστρέφεται.

### Αυξανόμενο

Το αυξητικό πλαίσιο ελέγχου δεν φαίνεται δουλεύει όπως θα περίμενε ο καθένας. Εάν απενεργοποιηθεί (η προεπιλεγμένη τιμή), το μέγιστο αποτέλεσμα μιας μονής πινελιάς καθορίζεται από την ορισμένη αδιαφάνεια στον ολισθητή αδιαφάνειας. Εάν η αδιαφάνεια οριστεί σε λιγότερο από 100, η μετακίνηση του πινέλου πάνω από το ίδιο σημείο θα αυξήσει την αδιαφάνεια, εάν το πινέλο ανυψωθεί στο μεταξύ. Η βαφή από πάνω με την ίδια πινελιά δεν έχει τέτοιο αποτέλεσμα. Εάν η αύξηση είναι ενεργή, το πινέλο θα βάψει με πλήρη αδιαφάνεια ανεξάρτητα από τη ρύθμιση του ολισθητή. Αυτή η επιλογή είναι διαθέσιμη για όλα τα εργαλεία ζωγραφικής εκτός από αυτά που έχουν έναν έλεγχο «ρυθμού», όπου αυτόματα εφαρμόζεται ένα αυξητικό αποτέλεσμα. Δείτε επίσης [Τμήμα 2, «Καταστάσεις στρώσεων»](#).

### 3.1.3. Παραδείγματα κατάστασης ζωγραφικής

Τα παρακάτω παραδείγματα επιδεικνύουν μερικές καταστάσεις βαφής του GIMP:

#### Διάλυση

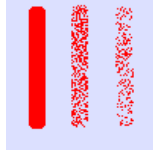
**Σχήμα 14.48. Παράδειγμα κατάστασης διάλυσης**



Δύο πινελιές κατασκευασμένες με αερογράφο, χρησιμοποιώντας το ίδιο ασαφές κυκλικό πινέλο. Αριστερά: κανονική κατάσταση. Δεξιά: κατάσταση διάλυσης.

Για οποιοδήποτε εργαλείο ζωγραφικής με αδιαφάνεια λιγότερη από 100%, αυτή η πολύ χρήσιμη κατάσταση δεν σχεδιάζει διαφάνεια, αλλά προσδιορίζει την πιθανότητα εφαρμογής χρώματος. Αυτό δίνει ωραία μοτίβα σημείων για βάψιμο πινελιών ή γέμισμα.

#### Σχήμα 14.49. Βάψιμο σε κατάσταση διάλυσης



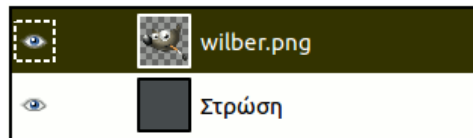
Αυτή η εικόνα έχει μόνο την στρώση παρασκηνίου και καθόλου κανάλι άλφα. Το χρώμα παρασκηνίου είναι ουρανό. Τρεις πινελιές με μολύβι και ποικίλες αδιαφάνειες: 100%, 50%, 25%. Το εικονοστοιχείο χρώματος προσκηνίου με την διασκορπίζονται πινελιά.

Πίσω

#### Σχήμα 14.50. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης πίσω»



Ο Wilber πάνω από μια γαλάζια στρώση παρασκηνίου



Διάλογος στρώσεων



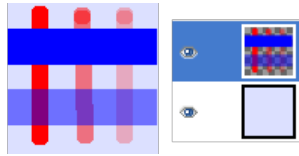
Γεμάτος με μοτίβο

Αυτή η κατάσταση εφαρμόζει χρώμα μόνο σε διαφανείς περιοχές της στρώσης: όσο πιο χαμηλή η αδιαφάνεια, τόσο περισσότερο χρώμα εφαρμόζεται. Έτσι, το βάψιμο αδιαφανών περιοχών δεν έχει αποτέλεσμα· το βάψιμο διαφανών περιοχών έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως η κανονική κατάσταση. Το αποτέλεσμα είναι πάντοτε μια αύξηση στην αδιαφάνεια. Φυσικά καμιά τους δεν έχει νόημα για στρώσεις που τους λείπει κανάλι άλφα.

Στο παραπάνω παράδειγμα εικόνας, ο Wilber είναι στην ανώτατη στρώση, περιβαλλόμενος από διαφάνεια. Η κατώτερη στρώση είναι συμπαγές ανοιχτό γαλάζιο. Το εργαλείο κουβά γεμίσματος χρησιμοποιήθηκε, με σημειωμένη την επιλογή γέμισμα πλήρους επιλογής και όλη τη στρώση επιλεγμένη. Ένα μοτίβο χρησιμοποιήθηκε για βάψιμο με το εργαλείο κουβά γεμίσματος.

Η επόμενη εικόνα (παρακάτω) έχει δύο στρώσεις. Η ανώτερη στρώση είναι ενεργή. Τρεις πινελιές με μολύβι, κόκκινο χρώμα στα 100%, 50%, 25%: μόνο διαφανή ή ημιδιαφανή εικονοστοιχεία της στρώσης βάφονται.

#### Σχήμα 14.51. Βάψιμο στην κατάσταση «πίσω»



Βάψιμο με διαφάνεια 100%, 50%, 25% (από αριστερά προς τα δεξιά)

#### Σβήσιμο χρώματος

#### Σχήμα 14.52. Παράδειγμα για κατάσταση στρώσης σβήσιμο χρώματος



Ο Wilber πάνω από μια γαλάζια στρώση παρασκηνίου



Σβησμένο άσπρο χρώμα προσκηνίου

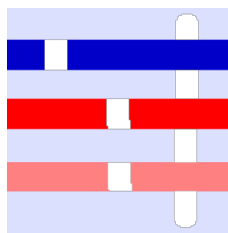
Αυτή η κατάσταση σβήνει το χρώμα προσκηνίου, αντικαθιστώντας το με μερική διαφάνεια. Συμπεριφέρεται όπως το φίλτρο [Χρώμα σε άλφα](#), εφαρμοσμένο στην περιοχή κάτω από την πινελιά. Σημειώστε ότι αυτό δουλεύει μόνο σε στρώσεις που έχουν κανάλι άλφα· αλλιώς, αυτή η κατάσταση είναι ταυτόσημη με την κανονική.

Στο παραπάνω παράδειγμα εικόνας, το χρώμα του εργαλείου κουβά γεμίματος ήταν άσπρο, έτσι τα λευκά μέρη του Wilber σβήστηκαν και το γαλάζιο παρασκήνιο προβάλλει.

Η παρακάτω εικόνα έχει μόνο μια στρώση, τη στρώση παρασκηνίου. Το χρώμα παρασκηνίου είναι ουρανί. Τρεις πινελιές με μολύβι:

1. Με το ακριβές χρώμα της γαλάζιας περιοχής: μόνο αυτό το γαλάζιο χρώμα σβήνεται.
2. Με το ακριβές χρώμα της κόκκινης περιοχής. Μόνο αυτό το κόκκινο χρώμα σβήνεται, ανεξάρτητα από τη διαφάνεια του. Οι σβησμένες περιοχές γίνονται διαφανείς.
3. Με το ουρανί χρώμα της στρώσης παρασκηνίου: μόνο αυτό το χρώμα σβήνεται.

#### Σχήμα 14.53. Βάψιμο στην κατάσταση «σβήσιμο χρώματος»



Βαμμένο με 1. γαλάζιο· 2. κόκκινο· 3. χρώμα παρασκηνίου

### 3.1.4. Παραπέρα πληροφορίες

---

Οι προχωρημένοι χρήστες ίσως να ενδιαφέρονται να μάθουν πώς τα εργαλεία ζωγραφικής στην πραγματικότητα επεξεργάζονται στη στάθμη του υποεικονοστοιχείου, για να αποφύγουν πριονωτά αποτελέσματα. Μια συνέπεια του είναι ότι ακόμα κι αν δουλεύετε με ένα πινέλο έντονου άκρου όπως αυτό στα κυκλικά πινέλα, τα εικονοστοιχεία στην άκρη της πινελιάς θα επηρεαστούν μόνο μερικώς. Εάν χρειάζασατε να έχετε αποτελέσματα όλα ή τίποτα (που ίσως είναι απαραίτητο για να πάρετε μια καλή επιλογή, ή για αποκοπή και επικόλληση, ή για επεξεργασία εικονοστοιχείου ανά εικονοστοιχείο σε υψηλή στάθμη εστίασης), χρησιμοποιήστε το εργαλείο μολυβιού, που κάνει όλα τα πινέλα τέλεια σκληρά και απενεργοποιεί την εξομάλυνση υποεικονοστοιχείου.



2.8. Επιλογή προσκηνίου



3.2. Δυναμικές

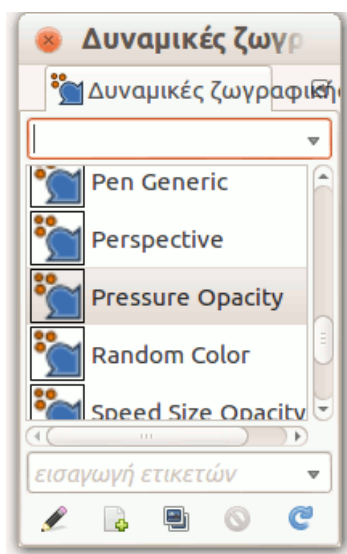
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 3.2. Δυναμικές

Οι δυναμικές εφαρμόζουν μια περισσότερο «πραγματική αίσθηση» στο πινέλο συνδέοντας μία ή περισσότερες παραμέτρους του πινέλου στον τρόπο χρήσης του πινέλου. Μπορεί για παράδειγμα να αφήσετε το πλάτος του μολυβιού να ποικίλει σύμφωνα με την ταχύτητα της γραφίδας ή του ποντικιού, να κάνετε τον κορεσμό χρώματος να εξαρτάται από την πίεση της γραφίδας, να κάνετε το χρώμα να αλλάξει καθώς αλλάζει η κατεύθυνση του πινέλου στον καμβά κ.ο.κ. Μπορεί να επιλέξετε μεταξύ πολλών προεπιλογών ή να ορίσετε τις δικές σας. Οι δυναμικές δημιουργούνται για να χρησιμοποιηθούν μαζί με τις πινακίδες σχεδίασης, αλλά κάποιες είναι διαθέσιμες χρησιμοποιώντας το ποντίκι.

Οι δυναμικές θα κάνουν μερικές από τις συμπεριφορές των εργαλείων σχεδίασης να δρουν περισσότερο ως τα φυσικά («πραγματικά») εργαλεία.

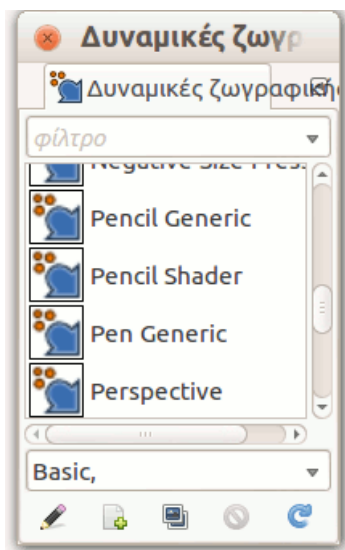


Η λίστα προκαθορισμένων δυναμικών

Η περιοχή δυναμικών στον διάλογο επιλογής εργαλείων εμφανίζει από αριστερά προς τα δεξιά, το κουμπί ανοίγματος της λίστας που περιέχει τις διαθέσιμες προεπιλεγμένες δυναμικές, ένα πεδίο που εμφανίζει το όνομα της τρέχουσας προεπιλογής και τέρμα δεξιά το κουμπί επεξεργασίας. Πατήστε στο κουμπί  για να ανοίξετε το παράθυρο διαλόγου που εμφανίζει τις διαθέσιμες προεπιλογές δυναμικών για να διαλέξετε μια άλλη προεπιλογή.

### 3.2.1. Ο διάλογος επιλογής δυναμικών ζωγραφικής

Σχήμα 14.54. Ο διάλογος επιλογής δυναμικών ζωγραφικής



Το παράθυρο διαλόγου δυναμικών ζωγραφικής μπορεί να ανοιχτεί

- από το μενού εικόνας: Παράθυρα → Προσαρτήσιμοι διάλογοι → Δυναμικές ζωγραφικής,
- ή πατώντας στο κουμπί **Ανοιγμα της επιλογής δυναμικών** στη λίστα των δυναμικών προεπιλογών.

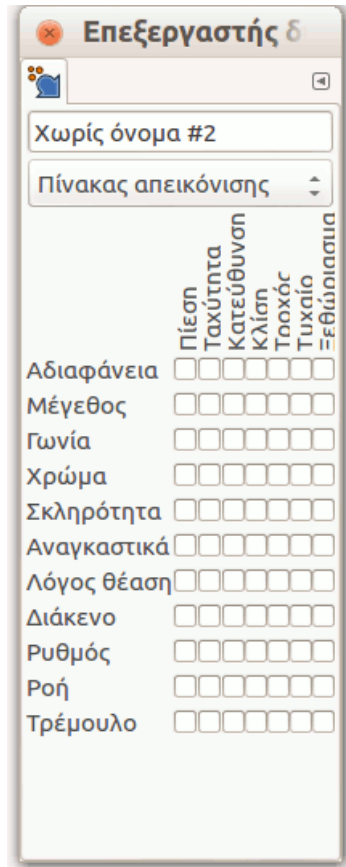
Ο διάλογος Δυναμικές βαφής είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στον χειρισμό του.

Από αυτόν τον διάλογο μπορείτε να επιλέξετε όλες τις διαθέσιμες προεπιλογές, όπως από τη λίστα των δυναμικών προεπιλογών. Επιπλέον υπάρχουν πέντε κουμπιά:

- Επεξεργασία δυναμικών: Πατήστε σε αυτό για επεξεργασία των επιλεγμένων δυναμικών.
- Δημιουργία νέας δυναμικής: Κάντε απλά αυτό.
- Διπλασιασμός αυτής της δυναμικής: Κάντε ένα αντίγραφο της επιλεγμένης δυναμικής.
- Διαγραφή αυτής της δυναμικής: Διαγράψτε την επιλεγμένη δυναμική.
- Ανανέωση δυναμικής: Ενημερώστε τη λίστα δυναμικών.

### 3.2.2. Επεξεργασία δυναμικών ζωγραφικής


Σχήμα 14.55. Επεξεργασία δυναμικών ζωγραφικής



Ο επεξεργαστής δυναμικών βαφής μπορεί να κληθεί από:

- το κουμπί επεξεργασίας στον διάλογο επιλογών εργαλείων,
- από τον διάλογο επιλογής δυναμικών ζωγραφικής ή πατώντας το κουμπί **Επεξεργασία δυναμικών** ή το κουμπί **Δημιουργία μιας νέας δυναμικής**.

Επιλέξτε την επιθυμητή συμπεριφορά πατώντας στα μικρά τετράγωνα. Πατώντας μια δεύτερη φορά αποεπιλέγετε τη σημείωση.

 Σημείωση

---

Οι προεγκατεστημένες δυναμικές είναι αχνές που σημαίνει ότι δεν επιτρέπεται να αλλάξετε τις ρυθμίσεις. Για την επεξεργασία των επιλογών πρέπει να δουλέψετε σε ένα αντίγραφο από μια από τις προεγκατεστημένες δυναμικές ή να δημιουργήσετε μια νέα δυναμική.

### 3.2.3. Ο πίνακας δυναμικών ζωγραφικής

Το κύριο μέρος του διαλόγου επεξεργασίας είναι ένας πίνακας, όπου μπορείτε να αποφασίσετε ποιες παράμετροι πινέλου πρέπει να επηρεαστούν από τον τρόπο που χρησιμοποιείτε τη γραφίδα ή το ποντίκι. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε όσες παραμέτρους και συνδυασμούς παραμέτρων επιθυμείτε, αλλά συνήθως όσο λιγότερες τόσο καλύτερα.



Κάθε στήλη στον πίνακα αναπαριστά μια γραφίδα ή ενέργεια ποντικιού εκτός από τις τυχαίες λειτουργίες και τις λειτουργίες εξασθένησης. Όλες οι λειτουργίες δουλεύουν με γραφικές πινακίδες. Μερικές από τις λειτουργίες είναι επίσης διαθέσιμες χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Αυτές οι λειτουργίες σημειώνονται στους πίνακες. Οι περιγραφές χρησιμοποιούν τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις όλων των λειτουργιών

- **Πίεση**: Επιτρέπει να αποφασίσετε ποιες όψεις της ενέργειας του εργαλείου θα επηρεαστούν από το πάτημα της γραφίδας στην πινακίδα.
- **Ταχύτητα**: (ποντίκι) Αυτή είναι η ταχύτητα του πινέλου.
- **Κατεύθυνση**: (ποντίκι) Αυτή είναι η κατεύθυνση κίνησης του πινέλου.
- **Κλίση**: Η συμπεριφορά της λειτουργίας εξαρτάται από την κλίση της γραφίδας.
- **Τροχός**: Η έξοδος εξαρτάται από την περιστροφή της γραφίδας ή από τη ρύθμιση του τροχού στην πένα αερογράφου.
- **Τυχαία**: (ποντίκι) Η διαλεγμένη επιλογή θα αλλάξει τυχαία.
- **Ξεθώριασμα**: (ποντίκι) Η διαλεγμένη επιλογή θα δυναμώσει ή θα εξασθενήσει ανάλογα με τις ρυθμίσεις των επιλογών ξεθωριάσματος στο μενού επιλογών δυναμικών του διαλόγου επιλογών εργαλείων.

Κάθε γραμμή εμφανίζει μια παράμετρο πινέλου και επτά πλαίσια ελέγχου, ένα για κάθε ενέργεια. Συνδέετε τις παραμέτρους με τις ενέργειες πατώντας τα κατάλληλα πλαίσια. Πατώντας σε ένα επιλεγμένο πλαίσιο θα αποεπιλέξετε τη σύνδεση.

#### Αδιαφάνεια

**Πίεση**: Πατήστε πιο έντονα για να κάνετε τη σχεδίαση λιγότερο διαφανή.

**Ταχύτητα**: (ποντίκι) Η αδιαφάνεια μειώνεται καθώς η ταχύτητα της γραφίδας αυξάνεται.

**Κατεύθυνση**: (ποντίκι) Η αδιαφάνεια εξαρτάται από την κατεύθυνση της γραφίδας ή του ποντικιού. Το αποτέλεσμα φαίνεται να έχει μια ενσωματωμένη αίσθηση τυχαιότητας.

**Κλίση**: Η αδιαφάνεια εξαρτάται από την κλίση της γραφίδας.

**Τροχός**: ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Τυχαία**: (ποντίκι) Η αδιαφάνεια αλλάζει τυχαία στο διάστημα που ορίστηκε από τον ολισθητή αδιαφάνειας στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

**Ξεθώριασμα**: (ποντίκι) Ξεκινώντας με πλήρη διαφάνεια και τελειώνοντας με την ορισμένη αδιαφάνεια από τον ολισθητή αδιαφάνειας στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

#### Μέγεθος

**Πίεση**: Πατήστε πιο έντονα για να κάνετε το πινέλο πιο πλατύ.

**Ταχύτητα**: (ποντίκι) Αυξάνοντας την ταχύτητα μειώνεται το πλάτος του πινέλου.

**Κατεύθυνση**: (ποντίκι) Το μέγεθος του πινέλου εξαρτάται από την κατεύθυνση κίνησης της γραφίδας ή του ποντικιού. Το αποτέλεσμα φαίνεται να έχει μια ενσωματωμένη αίσθηση τυχαιότητας.

**Κλίση**: Το μέγεθος του πινέλου εξαρτάται από την κλίση της γραφίδας.

**Τροχός**: ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Τυχαία**: (ποντίκι) Το μέγεθος του πινέλου αλλάζει τυχαία μέχρι το ορισμένο μέγεθος στον ολισθητή μεγέθους πινέλου στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

**Ξεθώριασμα**: (ποντίκι) Ξεθωριάζει από ένα στενό πινέλο στο ορισμένο μέγεθος στον ολισθητή μεγέθους πινέλου στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

## Γωνία

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

## Χρώμα

Από προεπιλογή το χρώμα επιλέγεται από το χρώμα προσκηνίου στην εργαλειοθήκη. Όμως, εάν το χρώμα ενεργοποιείται στον επεξεργαστή δυναμικών, το χρώμα συλλέγεται στη θέση του από την ενεργή διαβάθμιση.

**Ταχύτητα:** (ποντίκι) Σε χαμηλές ταχύτητες το χρώμα συλλέγεται από τα δεξιά της διαβάθμισης. Καθώς η ταχύτητα αυξάνει το χρώμα επιλέγεται όλο και πιο πολύ από τα αριστερά της διαβάθμισης.

**Κατεύθυνση:** (ποντίκι) Η κατεύθυνση προσδιορίζει από πού επιλέγεται το χρώμα στη διαβάθμιση. Το αποτέλεσμα φαίνεται να δουλεύει λίγο τυχαία.

**Τυχαία:** (ποντίκι) Το χρώμα επιλέγεται τυχαία από τη διαβάθμιση.

**Ξεθωρίασμα:** (ποντίκι) Το αρχικό χρώμα συλλέγεται από τα αριστερά της διαβάθμισης και έπειτα όλο και πιο πολύ από τα δεξιά κατά τη διάρκεια της πινελιάς. Η συμπεριφορά του ξεθωριάσματος ορίζεται στις επιλογές ξεθωριάσματος στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

## Σκληρότητα

Η επιλογή σκληρότητας είναι χρήσιμη μόνο για ασαφή πινέλα.

**Ταχύτητα:** (ποντίκι) Σε χαμηλή ταχύτητα το πινέλο είναι σκληρό και γίνεται πιο ασαφές καθώς η ταχύτητα αυξάνει.

**Τυχαία:** (ποντίκι) Η ασάφεια του πινέλου ποικίλει τυχαία.

**Ξεθωρίασμα:** (ποντίκι) Το πινέλο γίνεται λιγότερο ασαφές κατά τη διάρκεια της πινελιάς. Η συμπεριφορά του ξεθωριάσματος ορίζεται στις επιλογές ξεθωριάσματος στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

## Δύναμη

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

## Αναλογία διαστάσεων

Ο ολισθητής αναλογίας διαστάσεων στον διάλογο επιλογών εργαλείων πρέπει να οριστεί σε άλλες τιμές από την προεπιλεγμένη τιμή 0,00 για την ενεργοποίηση των δυναμικών. Εάν ο ολισθητής αναλογίας διαστάσεων οριστεί σε μια αρνητική τιμή το πλάτος του πινέλου θα μεταβάλλεται ενώ το ύψος του πινέλου είναι σταθερό. Εάν ο ολισθητής οριστεί σε θετική τιμή μόνο το ύψος του πινέλου θα μεταβάλλεται.

**Ταχύτητα:** (ποντίκι) Η αναλογία διαστάσεων του πινέλου (πλάτος / ύψος) ποικίλει με την ταχύτητα του πινέλου.

**Κατεύθυνση:** (ποντίκι) Η αναλογία διαστάσεων του πινέλου μεταβάλλεται με την κατεύθυνση κίνησης του πινέλου. Το αποτέλεσμα φαίνεται να έχει μια ενσωματωμένη αίσθηση τυχαιότητας.

**Τυχαία:** (ποντίκι) Η αναλογία διαστάσεων του πινέλου ποικίλει τυχαία.

**Ξεθωρίασμα:** (ποντίκι) Εάν ο ολισθητής αναλογίας διαστάσεων οριστεί σε μια θετική τιμή το πινέλο θα ξεθωριάσει από το πλήρες ύψος στην αρχή της πινελιάς στο ύψος που ορίστηκε από τον ολισθητή της αναλογίας διαστάσεων. Εάν ο ολισθητής ορίζεται σε μια αρνητική τιμή το πινέλο ξεθωριάζει από το πλήρες πλάτος στο πλάτος που ορίστηκε από τον ολισθητή αναλογίας διαστάσεων. Η συμπεριφορά του ξεθωριάσματος ορίζεται στις επιλογές ξεθωριάσματος στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

## Διάκενο

Διάκενο είναι η απόσταση μεταξύ των σημαδιών που ορίστηκαν από το πινέλο όταν σχεδιάζονται γραμμές. Με ορισμένη αυτήν την επιλογή το διάκενο επηρεάζεται από το πώς χρησιμοποιείται η γραφίδα ή το ποντίκι.

**Ταχύτητα:** (ποντίκι) Το διάκενο μεταξύ των ιχνών του πινέλου αυξάνεται με την αυξανόμενη ταχύτητα.

**Κατεύθυνση:** (ποντίκι) Το διάκενο μεταβάλλεται με την κατεύθυνση κίνησης του πινέλου. Το αποτέλεσμα φαίνεται να έχει μια ενσωματωμένη αίσθηση τυχαιότητας.

**Τυχαία:** (ποντίκι) Το διάκενο ποικίλει τυχαία.

**Ξεθώριασμα:** (ποντίκι) Ξεκινά με πλατύ διάκενο και σταδιακά το διάκενο γίνεται πιο στενό. Η συμπεριφορά του ξεθωριάσματος ορίζεται από τις επιλογές ξεθωριάσματος στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

### Ρυθμός

Αυτή η επιλογή εφαρμόζεται στον αερογράφο, στο εργαλείο συνέλιξης και στο εργαλείο μουτζούρας, που όλα τους έχουν χρονοεξαρτώμενα αποτελέσματα.

Οι ενέργειες αυτών των εργαλείων είναι λίγο-πολύ γρήγορες. Η ποσότητα της τιμής εξαρτάται από τον ορισμό του ολισθητή τιμής στον διάλογο επιλογών εργαλείου.

### Ροή

Σημαντικό μόνο για τον αερογράφο: δίνεται περισσότερη ή λιγότερη βαφή. Η ποσότητα της ροής εξαρτάται από την ρύθμιση του ολισθητή ροής στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

### Τρέμουλο

Κανονικά το πινέλο σχεδιάζει μια γραμμή αποτυπώνοντας τα σημεία του πινέλου κοντά. Η προσθήκη τρέμουλου σημαίνει ότι τα ίχνη του πινέλου διασκορπίζονται κατά μήκος της γραμμής. Η ποσότητα διασποράς εξαρτάται από τον ορισμό του ολισθητή τρέμουλου στο παράθυρο διαλόγου επιλογών εργαλείου.

**Ταχύτητα:** Σε χαμηλή ταχύτητα τα ίχνη του πινέλου επεκτείνονται σύμφωνα με την ορισμένη τιμή στον ολισθητή ποσότητας τρέμουλου. Καθώς η ταχύτητα αυξάνει η ποσότητα διασποράς μειώνεται.

**Ταχύτητα:** (ποντίκι) Σε χαμηλή ταχύτητα τα ίχνη του πινέλου επεκτείνονται σύμφωνα με την ορισμένη τιμή στον ολισθητή ποσότητας τρέμουλου. Καθώς η ταχύτητα αυξάνει η ποσότητα διασποράς μειώνεται.

**Κατεύθυνση:** (ποντίκι) Η επίδραση του τρέμουλου εξαρτάται από την κατεύθυνση του πινέλου. Το αποτέλεσμα φαίνεται να έχει μια ενσωματωμένη αίσθηση τυχαιότητας.

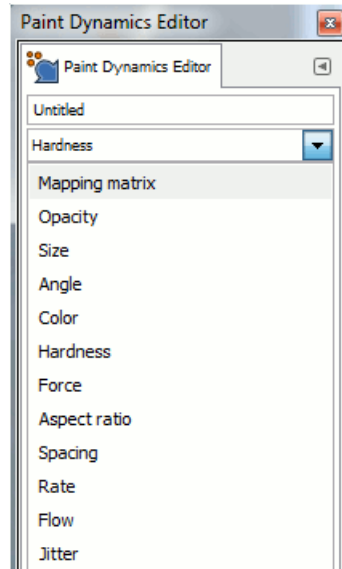
**Τυχαία:** (ποντίκι) Το τρέμουλο ποικίλει τυχαία.

**Ξεθώριασμα:** (ποντίκι) Ξεκινά χωρίς τρέμουλο και τελειώνει με την ποσότητα του ορισμένου τρέμουλου στον ολισθητή ποσότητας τρέμουλου. Η συμπεριφορά του ξεθωριάσματος ορίζεται από τις επιλογές ξεθωριάσματος στον διάλογο επιλογών εργαλείων.

## 3.2.4. Προσαρμογή των δυναμικών

---

Σχήμα 14.56. Προσαρμογή των δυναμικών



Εάν οι τρέχουσες επιλογές δεν σας ικανοποιούν, μπορείτε να τις μικρορυθμίσετε από τον επεξεργαστή δυναμικών ζωγραφικής. Πατήστε στο κάτω βέλος για να ανοίξετε το πτυσσόμενο μενού και έπειτα επιλέξτε ποια επιλογή θα αλλάξετε.

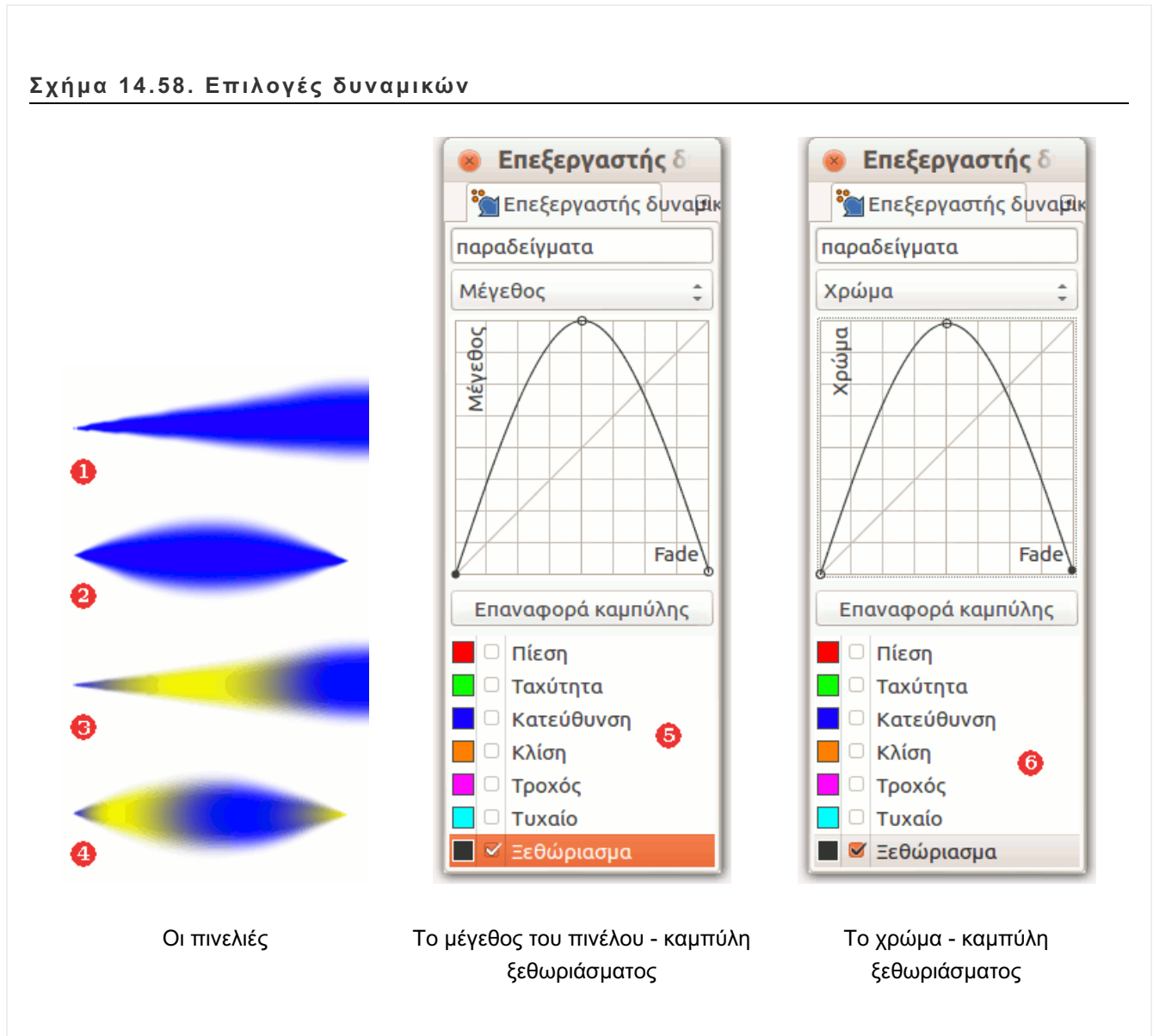
Σχήμα 14.57. Η καμπύλη μικρορύθμισης



Πατήστε σε μια από τις επιλογές για να ανοίξετε τον διάλογο προσαρμογής. Το ανώτερο μέρος του διαλόγου περιέχει μια καμπύλη όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τη συμπεριφορά των επιλεγμένων παραμέτρων που διαλέχθηκαν στο κάτω μέρος του διαλόγου. Μπορείτε να μεταφέρετε την καμπύλη δείχνοντας την με τον δείκτη ποντικιού, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και μετακινώντας της καμπύλη όπου θέλετε μέσα στο διάγραμμα.

### 3.2.5. Παραδείγματα δυναμικών

Σχήμα 14.58. Επιλογές δυναμικών



Τα εμφανιζόμενα παραδείγματα είναι πολύ σύντομα, αλλά θα σας δώσουν ίσως μια ιδέα πώς να χρησιμοποιήσετε αυτές τις λειτουργίες. Νιώστε ελεύθεροι να δοκιμάσετε άλλους συνδυασμούς. Σε αυτά τα παραδείγματα το χρώμα προσκηνίου ορίζεται σε γαλάζιο (#0000ff) και το χρώμα παρασκηίου σε κίτρινο (ffff00). Ξεθώριασμα: 200 εικονοστοιχεία. Το μέγεθος του πινέλου βαφής: 72. Όλες οι άλλες ρυθμίσεις είναι οι προεπιλεγμένες τιμές εκτός από τις αλλαγμένες τιμές.

- ο Το παράδειγμα 1 εμφανίζει το αποτέλεσμα όταν το μέγεθος πινέλου συνδέεται με το ξεθώριασμα. Προεπιλεγμένες επιλογές. Το μέγεθος του πινέλου ξεκινά ως μηδέν και αυξάνεται στο ορισμένο μέγεθος στον ολισθητή μεγέθους πινέλου στον διάλογο επιλογών εργαλείων.
- ο Στο παράδειγμα 2 το μέγεθος του πινέλου είναι ακόμα συνδεδεμένο με το εργαλείο ξεθωριάσματος, αλλά η καμπύλη

ξεθωριάσματος ορίζεται όπως στην εικόνα 5. Το μέγεθος του πινέλου ξεκινά στο μηδέν, δυναμώνει σε πλήρες μέγεθος και έπειτα εξασθενεί πάλι στο μηδέν.

Το πλήρες μήκος ξεθωριάσματος ορίζεται μαζί με τον άξονα x από αριστερά προς τα δεξιά. Ο άξονας y καθορίζει το μέγεθος του πινέλου. Στο τέλος το μέγεθος του πινέλου είναι μηδέν και στην κορυφή του διαγράμματος το πινέλο ορίζεται σε πλήρες μέγεθος σύμφωνα με το ορισμένο μέγεθος στον ολισθητή στον διάλογο επιλογών πινέλου. Μελετήστε το παράδειγμα και την καμπύλη για να δείτε τη σχέση.

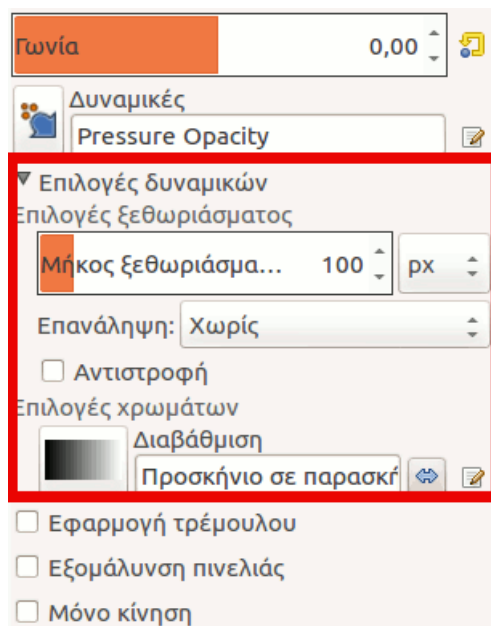
- Στο παράδειγμα 3 το μέγεθος του πινέλου αποσυνδέεται από το εργαλείο ξεθωριάσματος. Το χρώμα συνδέει την επιλογή ξεθωριάσματος με την ορισμένη καμπύλη όπως στην εικόνα 6. Στην αρχή της σχεδίασης το χρώμα επιλέγεται από την αριστερή πλευρά της διαβάθμισης, έπειτα σταδιακά περισσότερο από την δεξιά πλευρά της διαβάθμισης και έπειτα τελικά εξασθενεί πίσω στην αριστερή πλευρά πάλι.

Ως συνήθως ο άξονας x είναι το συνολικό μήκος ξεθωριάσματος. Όταν η καμπύλη είναι κοντά στο τέλος του διαγράμματος το χρώμα επιλέγεται από την αριστερή πλευρά της διαβάθμισης. Με την καμπύλη στην κορυφή του διαγράμματος το χρώμα επιλέγεται από τη δεξιά πλευρά της διαβάθμισης.

- Το τελευταίο παράδειγμα εμφανίζει έναν συνδυασμό αυτών των δύο ρυθμίσεων. Και το μέγεθος του πινέλου και το χρώμα συνδέονται σε μια λειτουργία ξεθωριάσματος με τις ορισμένες καμπύλες όπως στην εικόνα 5 και 6.

### 3.2.6. Επιλογές δυναμικών

Σχήμα 14.59. Επιλογές δυναμικών



Πολλές συμπεριφορές δυναμικών εξαρτώνται επίσης από τις ρυθμίσεις των επιλογών δυναμικών στον διάλογο επιλογών εργαλείων και αντίστροφα. Για παράδειγμα το ξεθώριασμα δεν θα δουλέψει εάν δεν εφαρμοστεί στην ενότητα δυναμικών.

#### Επιλογές ξεθωριάσματος

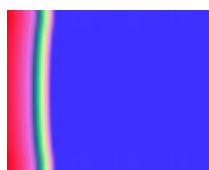
Αυτός ο ολισθητής καθορίζει το μήκος του ξεθωριάσματος. Τι θα συμβεί πράγματι εξαρτάται από τη ρύθμιση της δυναμικής. Εάν οριστεί σε επίδραση στο χρώμα για παράδειγμα, το χρώμα θα παρθεί από την τρέχουσα διαβάθμιση που ξεκινά από τα αριστερά της διαβάθμισης και μετακινείται προς τα δεξιά της.

Οι επιλογές ξεθωριάσματος έχουν μια πτυσσόμενη λίστα που καθορίζει πώς επαναλαμβάνεται το ξεθώριασμα.

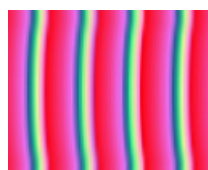
## Σχήμα 14.60. Επεξήγηση των αποτελεσμάτων των τριών επιλογών επανάληψης διαβάθμισης, για τη διαβάθμιση αφηρημένο 2.



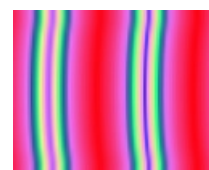
Διαβάθμιση  
αφηρημένο2



Καμία



Πριονωτή



Τριγωνική

Αυτή η επιλογή καθορίζει τι συμβαίνει εάν η πινελιά επεκτείνεται παραπέρα από το παραπάνω καθορισμένο μήκος από τον ολισθητή. Υπάρχουν τρεις δυνατότητες:

- **Τίποτα** σημαίνει ότι το χρώμα από το άκρο της διαβάθμισης θα χρησιμοποιηθεί σε όλο το υπόλοιπο της πινελιάς.
- **Πριονωτό κύμα** σημαίνει ότι η διαβάθμιση θα ξαναρχίσει από την αρχή, που συχνά θα παράξει μια χρωματική ασυνέχεια.
- **Τριγωνικό κύμα** σημαίνει ότι η διαβάθμιση θα διασχιστεί αντίθετα, μετά την αναπήδηση πίσω και μπρος μέχρι το τέλος της πινελιάς.

### Επιλογές χρωμάτων

Εδώ μπορείτε να επιλέξετε ποια διαβάθμιση θα χρησιμοποιήσετε ως πηγή χρώματος όταν χρησιμοποιείτε το πινέλο με τον ορισμό επιλογής χρώματος. Πατήστε στο πλαίσιο που εμφανίζει τη διαβάθμιση για να την αλλάξετε σε μια άλλη από τη λίστα διαβαθμίσεων.

Εάν καμία από τις επιλογές χρώματος δεν επιλεγεί στη τρέχουσα χρησιμοποιούμενη δυναμική, το πινέλο θα χρησιμοποιήσει το ορισμένο χρώμα προσκηνίου στην εργαλειοθήκη.



3. Εργαλεία ζωγραφικής



3.3. Εργαλεία πινέλου (μολύβι, πινέλο, αερογράφος)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

### 3.3. Εργαλεία πινέλου (μολύβι, πινέλο, αερογράφος)

Σχήμα 14.61. Παράδειγμα βαφής



Τρεις πινελιές βαμμένες με το ίδιο στρογγυλό ασαφές πινέλο (το περίγραμμα που εμφανίζεται πάνω αριστερά), χρησιμοποιώντας το μολύβι (αριστερά), πινέλο (μέση) και αερογράφο (δεξιά).

Τα εργαλεία σε αυτή την ομάδα είναι τα βασικά εργαλεία βαφής του GIMP και έχουν αρκετά κοινά χαρακτηριστικά που αξίζει να συζητηθούν μαζί σε αυτή την ενότητα. Τα κοινά χαρακτηριστικά σε όλα τα εργαλεία ζωγραφικής περιγράφονται στην ενότητα [☒κοινά χαρακτηριστικά](#). Εδικά χαρακτηριστικά σε ατομικό εργαλείο περιγράφονται στην ενότητα που αφιερώθηκε σε αυτό το εργαλείο.

Το μολύβι είναι το πιο άγριο από τα εργαλεία σε αυτή την ομάδα: κάνει σκληρές μη εξομαλυμένες πινελιές. Το πινέλο είναι ενδιάμεσο: είναι προφανώς το πιο κοινά χρησιμοποιούμενο από την ομάδα. Ο αερογράφος είναι ο πιο εύχρηστο και ελέγξιμο. Αυτή η ευελιξία επίσης το κάνει λίγο περισσότερο δύσκολο στη χρήση από το πινέλο, όμως.

Όλα αυτά τα εργαλεία μοιράζονται τα ίδια πινέλα και τις ίδιες επιλογές για το διάλεγμα των χρωμάτων, είτε από τη βασική παλέτα ή από διαβάθμιση. Όλα είναι ικανά για βάψιμο σε μια πλατιά ποικιλία καταστάσεων.

#### 3.3.1. Τροποποιητές πληκτρολογίου

##### Ctrl

Με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** αλλάζει καθένα από αυτά τα εργαλεία σε [☒επιλογή χρώματος](#): κλικ σε οποιοδήποτε εικονοστοιχείο οποιασδήποτε στρώσης ορίζει το χρώμα προσκνήιου (όπως εμφανίζεται στο [☒περιοχή χρώματος εργαλειοθήκης](#)) στο χρώμα του εικονοστοιχείου.

##### Μετατόπιση

Αυτό το πλήκτρο τοποθετεί αυτά τα εργαλεία σε κατάσταση ευθείας γραμμής. Με πατημένο το **Shift** ενώ πατάτε το [αριστερό πλήκτρο](#) του ποντικιού θα δημιουργήσει μια ευθεία γραμμή. Διαδοχικά πατήματα θα συνεχίσουν τη χάραξη ευθειών γραμμών που προέρχονται από το άκρο της τελευταίας γραμμής.



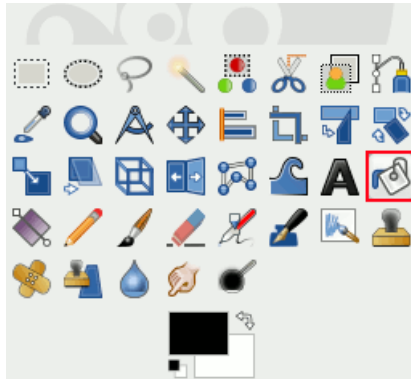


[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.4. Κουβάς γεμίματος

Σχήμα 14.62. Γέμισμα εργαλειοθήκης




Αυτό το εργαλείο γεμίζει μια επιλογή με το τρέχον χρώμα προσκηνίου. Με **Ctrl** + κλικ και χρήση του εργαλείου κουβά, θα χρησιμοποιήσετε το χρώμα παρασκηνίου στη θέση του. Ανάλογα με τη ρύθμιση των επιλογών εργαλείου, το εργαλείο κουβά γεμίματος θα γεμίσει είτε όλη την επιλογή, ή μόνο μέρη των οποίων τα χρώματα είναι παρόμοια με το σημείο κλικ. Οι επιλογές εργαλείου επίσης επηρεάζουν τον τρόπο χειρισμού της διαφάνειας.

Η ποσότητα του γεμίματος εξαρτάται από ποιο κατώφλι γεμίματος έχετε ορίσει. Το κατώφλι γεμίματος καθορίζει την διασπορά γεμίματος (παρόμοια με τον τρόπο εργασίας του μαγικού ραβδιού). Το γέμισμα αρχίζει στο σημείο κλικ και διασπείρεται προς τα έξω μέχρι το χρώμα ή η τιμή άλφα να γίνει «πολύ διαφορετική».

Όταν γεμίζετε αντικείμενα σε διαφανή στρώση (όπως γράμμα σε στρώση κειμένου) με διαφορετικό χρώμα από πριν, ίσως βρείτε ότι ένα περίγραμμα του παλιού χρώματος περιβάλλει ακόμα τα αντικείμενα. Αυτό οφείλεται σε ένα χαμηλό κατώφλι γεμίματος στο διάλογο επιλογών κουβά γεμίματος. Με ένα χαμηλό όριο, το εργαλείο κουβά δεν θα γεμίσει ημιδιαφανή εικονοστοιχεία, και θα βρεθούν αντίθετα με το γέμισμα επειδή διατηρούν το αρχικό τους χρώμα.

Εάν θέλετε να γεμίσετε περιοχές που είναι πλήρως διαφανείς, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι η επιλογή του «κλειδώματος» (στο διάλογο στρώσεων) δεν είναι επιλεγμένη. Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, μόνο τα μη διαφανή μέρη της στρώσης θα γεμίσουν.

### 3.4.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

- Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο κουβά γεμίματος από το μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Κουβάς γεμίματος**
- Μπορεί επίσης να κληθεί με κλικ στο εικονίδιο εργαλείου  στην εργαλειοθήκη.
- ή χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα **shift + B**.

### 3.4.2. Τροποποιητές πληκτρολογίου

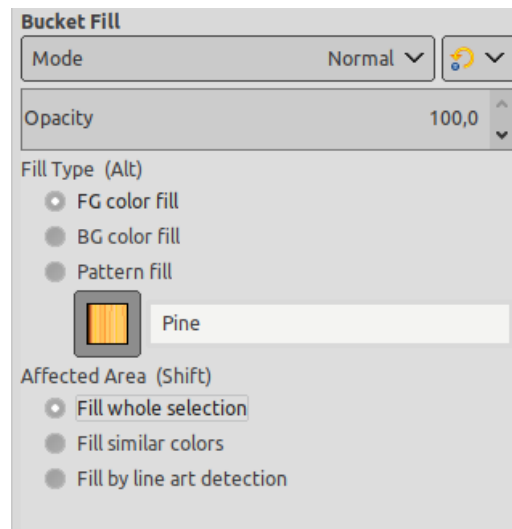
- Παρόμοια με τα εργαλεία ζωγραφικής, το πάτημα του **Ctrl** επιτρέπει την επιλογή χρωμάτων που περιβάλλουν

τον καμβά χωρίς να πρέπει να μεταβαίνετε στο *εργαλείο επιλογής χρωμάτων*.

- Το **Shift** εναλλάσσει τη χρήση γεμίματος παρόμοιου χρώματος ή γεμίματος όλης της επιλογής στην κίνηση.
- Το **Alt** εναλλάσσει τον τύπο γεμίματος μεταξύ χρωμάτων προσκηνίου και παρασκηνίου.

### 3.4.3. Επιλογές

**Σχήμα 14.63. Επιλογές εργαλείου «κουβά γεμίματος»**



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

#### Κατάσταση, αδιαφάνεια

Δείτε [Εργαλεία ζωγραφικής](#) για βοήθεια με επιλογές που είναι κοινές σε όλα αυτά τα εργαλεία. Μόνο επιλογές που είναι ειδικές για αυτό το κουβά γεμίματος εξηγούνται εδώ.

#### Τύπος γεμίματος

Το GIMP παρέχει τρεις τύπους γεμίματος:

##### *Χρώμα γεμίματος προσκηνίου*

ορίζει το χρώμα γεμίματος στο τρέχον επιλεγμένο χρώμα προσκηνίου.

##### *Χρώμα γεμίματος παρασκηνίου*

ορίζει το χρώμα γεμίματος στο τρέχον επιλεγμένο χρώμα παρασκηνίου.

##### *Μοτίβο γεμίματος*

ορίζει το χρώμα γεμίματος στο τρέχον επιλεγμένο μοτίβο. Μπορείτε να διαλέξετε το μοτίβο χρησιμοποιώντας μια πτυσσόμενη λίστα.

Αυτή η πτυσσόμενη λίστα επιτρέπει στο χρήστη να διαλέξει ένα από πολλά μοτίβα γεμίματος για χρήση στην επόμενη λειτουργία γεμίματος. Ο τρόπος που εμφανίζεται η λίστα ελέγχεται από τέσσερα κουμπιά στον πυθμένα του επιλογέα.

#### Επηρεαζόμενη περιοχή

- Το **Γέμισμα ολόκληρης της επιλογής** κάνει το GIMP να γεμίσει μια προϋπάρχουσα επιλογή ή όλη την εικόνα. Μια γρηγορότερη προσέγγιση είναι με πάτημα και σύρσιμο του προσκηνίου, παρασκηνίου ή χρώματος μοτίβου, αφήνοντας το στην επιλογή. Επίσης πατώντας το πλήκτρο **Ctrl** σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα χρώμα στην εικόνα ως χρώμα προσκηνίου.
- **Γέμισμα παρόμοιων χρωμάτων**: αυτή είναι η προεπιλεγμένη ρύθμιση: το εργαλείο γεμίζει την περιοχή με ένα χρώμα κοντά στο εικονοστοιχείο που πατήσατε. Η ομοιότητα χρώματος καθορίζεται από ένα κατώφλι φωτεινότητας (brightness), που μπορείτε να ορίσετε με τιμή ή με θέση δρομέα.
- **Γέμισμα με ανίχνευση γραμμικής γραμμικού σχεδίου**: Αυτός είναι ένας νέος αλγόριθμος στο GIMP-2.10.10 που σας επιτρέπει να γεμίσετε περιοχές που περιβάλλονται από «γραμμικά σχέδια», προσπαθώντας να μην αφήσετε αγέμιστα εικονοστοιχεία κοντά στις γραμμές και να κλείσετε ενδεχόμενες ζώνες.

Η ανίχνευση γραμμικού σχεδίου είναι επίσης γνωστή ως έξυπνος χρωματισμός (Smart Colorization). Ο δημιουργός περιγράφει σαφώς τα προβλήματα που συνάντησε στο <https://girstud.io/news/2019/02/smart-colorization-in-gimp/>

### Επιλογές «Γέμισμα παρόμοιων»

- Η επιλογή **γέμισμα διαφανών περιοχών** προσφέρει τη δυνατότητα γεμίματος περιοχών με χαμηλή αδιαφάνεια.
- Η επιλογή **συγχωνευμένο δείγμα** εναλλάσσει τη δειγματοληψία από όλες τις στρώσεις. Εάν το συγχωνευμένο δείγμα είναι ενεργό, γεμίματα μπορούν να γίνουν σε χαμηλότερη στρώση, ενώ η χρησιμοποιούμενη πληροφορία χρώματος για τον έλεγχο κατωφλίου εντοπίζεται παραπέρα. Απλά επιλέξτε τη χαμηλότερη στάθμη και βεβαιωθείτε ότι η παραπάνω στρώση είναι ορατή για βαρύτητα χρώματος.
- Για να καταλάβετε τι είναι διαγώνιοι γείτονες, παρακαλούμε δείτε το [☒ Διαγώνιοι-γείτονες](#) στο εργαλείο ασαφούς επιλογής.
- Παρακαλούμε, δείτε το [☒ εξομάλυνση](#) στο γλωσσάρι.
- Ο ολισθητής **κατωφλίου** ορίζει το επίπεδο στο οποίο οι σημασίες του χρώματος μετριοούνται για γέμισμα ορίων. Μια υψηλότερη ρύθμιση θα γεμίσει περισσότερο την εικόνα πολλαπλού χρώματος και αντίστροφα, μια χαμηλότερη ρύθμιση θα γεμίσει μικρότερη περιοχή.
- Με την επιλογή **Γέμισμα με** μπορείτε να επιλέξετε ποιο συστατικό της εικόνας θα χρησιμοποιήσει το GIMP για να υπολογίσει την ομοιότητα και να καθορίσει τα περιγράμματα γεμίματος.

Τα συστατικά που μπορείτε να επιλέξετε είναι: **σύνθετο, κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο, απόχρωση, κορεσμός** και **τιμή**.

Αυτή η επιλογή δεν είναι ευκολονόητη. Διαλέξατε, για παράδειγμα, το κόκκινο κανάλι. Με κλικ σε οποιοδήποτε εικονοστοιχείο, το εργαλείο ψάχνει για συνεχή εικονοστοιχεία παρόμοια για το **κόκκινο κανάλι** με το πατημένο εικονοστοιχείο, σύμφωνα με το ορισμένο κατώφλι. Ιδού ένα παράδειγμα:

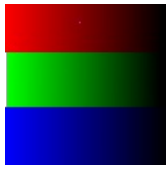
Αρχική εικόνα: τρεις λουρίδες με διαβαθμίσεις καθαρών χρωμάτων. Κόκκινο (255,0,0), πράσινο (0,255,0), γαλάζιο (0,0,255). Πρόκειται να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο κουβά γεμίματος με χρώμα ματζέντα και κατώφλι ορισμένο στο 15.

Εικόνα 1: γέμισμα με = σύνθετο. Με διαδοχικά κλικ στις τρεις λουρίδες χρώματος. Κάθε λουρίδα γεμίζεται σύμφωνα με το κατώφλι.

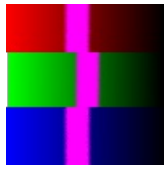
Εικόνα 2: γέμισμα με = κόκκινο. Κλικ στην κόκκινη λουρίδα. Το εργαλείο ψάχνει για γειτονικά εικονοστοιχεία που έχουν παρόμοια τιμή στο κόκκινο κανάλι, σύμφωνα με το ορισμένο κατώφλι. Μόνο μια στενή περιοχή αντιστοιχεί σε αυτές τις συνθήκες. Στην πράσινη και γαλάζια λουρίδα, η τιμή των εικονοστοιχείων στο κόκκινο κανάλι είναι 0, πολύ διαφορετική από τη τιμή του κόκκινου καναλιού του πατημένου εικονοστοιχείου: το χρώμα δεν εξαπλώνεται σε αυτά.

Εικόνα 3: Γέμισμα με = κόκκινο. Κλικ στην πράσινη λουρίδα. Εκεί, η τιμή του πατημένου εικονοστοιχείου στο κόκκινο κανάλι είναι 0. Όλα τα εικονοστοιχεία στις πράσινες και γαλάζιες λουρίδες έχουν την ίδια τιμή κόκκινου καναλιού (0): είναι όλες βαμμένες.

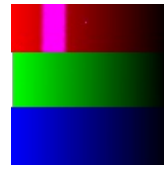
Σχήμα 14.64. Παράδειγμα για «γέμισμα από»



Αρχική εικόνα



Εικόνα 1



Εικόνα 2



Εικόνα 3

### Επιλογές από «Ανίχνευση γραμμικού σχεδίου»

Σχήμα 14.65. Παράδειγμα «Γέμισμα με ανίχνευση γραμμικού σχεδίου»



Με εφαρμοσμένο το εργαλείο κουβά γεμίματος με πάτημα και μεταφορά με τις προρυθμισμένες επιλογές. Δεν ταιριάζουν καλά σε αυτήν την εικόνα, ιδιαίτερα στα φρύδια που είναι σχεδόν σβησμένα.

- Πηγή: από προρύθμιση, οι πληροφορίες για υπολογισμό του γραμμικού σχεδίου έχουν ληφθεί από όλες τις ορατές στρώσεις· μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη πηγή:

All visible layers  
Active layer  
Layer below the active one  
Layer above the active one

- Γέμισμα διαφανών περιοχών: γεμίζει πλήρως τις διαφανείς περιοχές.
- Αμβλυνση ορίων: αμβλύνει τα άκρα του γεμίματος.



- **Μέγιστο μέγεθος ανάπτυξης:** ο μέγιστος αριθμός εικονοστοιχείων που αναπτύχθηκαν κάτω από το γραμμικό σχέδιο. Η αύξηση αυτής της τιμής κάνει τις γραμμές πιο λεπτές.



Για να βελτιωθούν τα φρύδια στο παράδειγμα, το **μέγιστο μέγεθος ανάπτυξης** έχει μειωθεί σε 1.

- **Κατώφλι ανίχνευσης γραμμικού σχεδίου:** το κατώφλι για ανίχνευση περιγράμματος (υψηλότερες τιμές θα ανιχνεύσουν περισσότερα εικονοστοιχεία).
- **Μέγιστο μήκος κενού:** μέγιστο κενό (σε εικονοστοιχεία) στο γραμμικό σχέδιο που μπορεί να κλείσει.

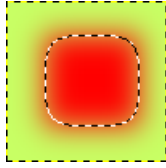
#### 3.4.4. Γέμισμα αμβλυμένης επιλογής

---

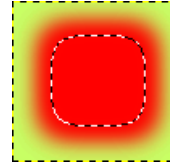
Πατώντας κατ' επανάληψη στην επιλογή με αμβλυμένες άκρες, γεμίζετε σταδιακά το αμβλυμένο περίγραμμα:

**Σχήμα 14.66. Παράδειγμα για «Γέμισμα αμβλυμένης επιλογής»**

---



Αρχική εικόνα



Μετά από κλικ 3 φορές περισσότερες με το εργαλείο  
κουβά γέμισματος



3.3. Εργαλεία πινέλου (μολύβι, πινέλο,  
αερογράφος)



3.5. Διαβάθμιση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.5. Διαβάθμιση

Αυτό το εργαλείο γεμίζει την επιλεγμένη περιοχή με μια διαβάθμιση των χρωμάτων του προσκηνίου και του παρασκηνίου από προεπιλογή, αλλά υπάρχουν πολλές επιλογές. Για να κάνετε μια διαβάθμιση, σύρτε τον δρομέα στην επιθυμητή κατεύθυνση της διαβάθμισης και απελευθερώστε το πλήκτρο του ποντικιού όταν βρείτε τη σωστή θέση και μέγεθος της διαβάθμισής σας. Η ομαλότητα της διαβάθμισης εξαρτάται από την απόσταση μεταφοράς του δρομέα. Όσο πιο μικρή η απόσταση μεταφοράς, τόσο πιο απότομη θα είναι.

Στις προηγούμενες εκδόσεις του GIMP, έπρεπε να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή διαβάθμισης για να τροποποιήσετε τη διαβάθμιση. Με το GIMP-2.10, αυτός ο επεξεργαστής διαβάθμισης υπάρχει ακόμα, αλλά τώρα μπορείτε να την επεξεργαστείτε πιο εύκολα απευθείας στον καμβά.

Εάν πατήσετε και μεταφέρετε εκτός επιλογής, μόνο ένα μέρος της διαβάθμισης θα εμφανιστεί στην επιλογή.

Υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός πραγμάτων που μπορείτε να κάνετε με αυτό το εργαλείο και οι δυνατότητες ίσως φανούν λίγο απογοητευτικές αρχικά. Οι δύο πιο σημαντικές επιλογές που έχετε είναι η διαβάθμιση και το σχήμα. Κλικ στο κουμπί διαβάθμισης στις επιλογές εργαλείου εμφανίζει ένα παράθυρο επιλογής διαβάθμισης, που επιτρέπει την επιλογή μεταξύ μιας ποικιλίας διαβαθμίσεων που έρχονται με το GIMP· μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε και να αποθηκεύσετε προσαρμοσμένες διαβαθμίσεις. Περισσότερες πληροφορίες για διαβαθμίσεις βρίσκονται στο [Τμήμα 10. «Διαβαθμίσεις»](#) και [Τμήμα 3.4. «Διάλογος διαβαθμίσεων»](#).

Για το σχήμα, υπάρχουν 11 επιλογές: γραμμικό, διγραμμικό, ακτινικό, τετράγωνο, κωνικό (συμμετρικό), κωνικό (ασύμμετρο), με σχήμα (γωνιακό), με σχήμα (σφαιρικό), με σχήμα (λακκάκι), σπειροειδές (δεξιόστροφο) και σπειροειδές (αριστερόστροφο)· αυτά περιγράφονται λεπτομερώς παρακάτω. Οι επιλογές με σχήμα είναι οι πιο ενδιαφέρουσες: εξαναγκάζουν τη διαβάθμιση να ακολουθήσει το σχήμα του ορίου επιλογής, ανεξάρτητα από τη περιστροφή του. Αντίθετα με άλλα σχήματα, οι διαβαθμίσεις με σχήμα δεν επηρεάζονται από το μέγεθος ή κατεύθυνση της γραμμής που σχεδιάζετε: για αυτά καθώς και για κάθε άλλο τύπο διαβάθμισης πρέπει να πατήσετε μες την επιλογή και να μετακινήσετε το ποντίκι, αλλά με σχήμα εμφανίζεται το ίδιο ανεξάρτητα που πατάτε ή πώς μετακινείτε.




### Υπόδειξη

Εξετάστε την επιλογή διαφορά στην κατάσταση μενού, όπου κάνοντας το ίδιο πράγμα (ακόμα και με πλήρη αδιαφάνεια) θα καταλήξει σε φανταστικά στροβιλιζόμενα μοτίβα, αλλάζοντας και προσθέτοντας κάθε φορά που σύρτε το δρομέα.

### 3.5.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

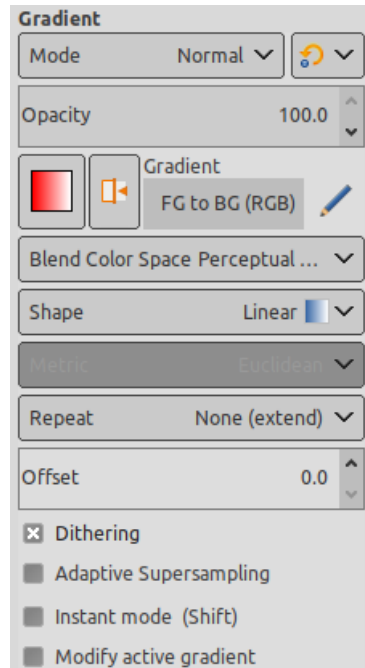
Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες για ενεργοποίηση του εργαλείου:

- Από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Ανάμειξη**.
- Πατώντας το εικονίδιο του εργαλείου .
- Πατώντας στη συντόμηση πληκτρολογίου **G**.

### 3.5.2. Επιλογές



## Σχήμα 14.67. Ο διάλογος εργαλείου διαβάθμισης



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### Κατάσταση, αδιαφάνεια

Δείτε το [κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

### Διαβάθμιση

Μια ποικιλία μοτίβων διαβάθμισης μπορεί να επιλεγεί από τη πτυσσόμενη λίστα. Το εργαλείο δημιουργεί ένα μοτίβο σκίασης με μεταβάσεις από χρώμα προσκηνίου σε χρώμα παρασκηνίου ή εισάγει άλλα χρώματα, στην κατεύθυνση που καθορίζει ο χρήστης σχεδιάζοντας μια γραμμή στην εικόνα. Για τους σκοπούς της σχεδίασης της διαβάθμισης, πατώντας στο **Αντιστροφή** αντιστρέφεται η κατεύθυνση διαβάθμισης με αποτέλεσμα, π.χ., την εναλλαγή των χρωμάτων προσκηνίου και παρασκηνίου.

Στα δεξιά, ένα πλήκτρο για το άνοιγμα του διαλόγου επεξεργαστή διαβάθμισης.

### Σχήμα

Το GIMP παρέχει 11 σχήματα, που μπορούν να επιλεγούν από την πτυσσόμενη λίστα. Λεπτομέρειες για καθένα από τα σχήματα δίνονται παρακάτω.

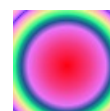
## Σχήμα 14.68. Παραδείγματα των σχημάτων διαβάθμισης



Γραμμικό



Διγραμμικό



Ακτινικό

### Γραμμικό

Αυτή η διαβάθμιση ξεκινά με το χρώμα προσκηνίου στο αρχικό σημείο της χαραγμένης γραμμής και των μεταβάσεων γραμμικά στο χρώμα παρασκηίου στο τελικό σημείο.

### Διγραμμικό

Αυτό το σχήμα προχωρά και στις δυο κατευθύνσεις από το αρχικό σημείο, για μια απόσταση που καθορίζεται από το μήκος της χαραγμένης γραμμής. Είναι χρήσιμο, για παράδειγμα, για απόδοση της εμφάνισης κυλίνδρου.

### Ακτινικό

Αυτή η διαβάθμιση αποδίδει έναν κύκλο, με χρώμα προσκηνίου στο κέντρο και χρώμα παρασκηίου έξω από τον κύκλο. Αποδίδει την εμφάνιση μιας σφαίρας χωρίς κατευθυντήριο φωτισμό.

### Τετράγωνο· με σχήμα

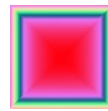
**Σχήμα 14.69. Παραδείγματα διαβάθμισης με σχήμα τετραγώνου**



Τετράγωνο



Με σχήμα (γωνιακό)



Με σχήμα (σφαιρικό)

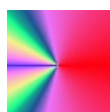


Με σχήμα (λακκάκι)

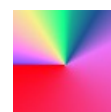
Υπάρχουν τέσσερα σχήματα που είναι μερικές παραλλαγές ενός τετραγώνου: **τετράγωνο**, **με σχήμα (γωνιακό)**, **με σχήμα (σφαιρικό)** και **με σχήμα (λακκάκι)**. Όλα βάζουν το χρώμα προσκηνίου στο κέντρο ενός τετραγώνου, του οποίου το κέντρο είναι στην αρχή της χαραγμένης γραμμής και του οποίου η ημιδιαγώνιος είναι το μήκος της χαραγμένης γραμμής. Οι τέσσερις επιλογές παρέχουν μια ποικιλία στον τρόπο που υπολογίζεται η διαβάθμιση· ο πειραματισμός είναι ο βέλτιστος τρόπος για παρατήρηση των διαφορών.

### Κωνικό (συμμετρικό)· κωνικό (ασύμμετρο)

**Σχήμα 14.70. Παραδείγματα κωνικής διαβάθμισης**



Κωνικό (συμμετρικό)



Κωνικό (ασύμμετρο)

Το σχήμα **κωνικό (συμμετρικό)** δίνει την αίσθηση της παρατήρησης προς τα κάτω στην κορυφή του κώνου, που φαίνεται να απεικονίζεται με το χρώμα παρασκηίου από μια κατεύθυνση που ορίζεται από την κατεύθυνση της σχεδιασμένης γραμμής.

Το **κωνικό (ασύμμετρο)** είναι παρόμοιο με το **κωνικό (συμμετρικό)** εκτός από το ότι ο "κώνος" φαίνεται να έχει ένα αυλάκι όπου η γραμμή σχεδιάζεται.

### Σπειροειδές (δεξιόστροφο)· σπειροειδές (αριστερόστροφο)

### Σχήμα 14.71. Παραδείγματα σπειροειδούς διαβάθμισης



Σπειροειδές (δεξιόστροφο)



Σπειροειδές (αριστερόστροφο)

Το σπειροειδές σχήμα παρέχει σπείρες των οποίων το επαναλαμβανόμενο πλάτος καθορίζεται από το μήκος της σχεδιασμένης γραμμής.

#### Επανάληψη

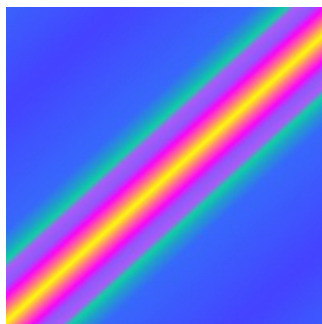
- Κανένα ως προεπιλογή.



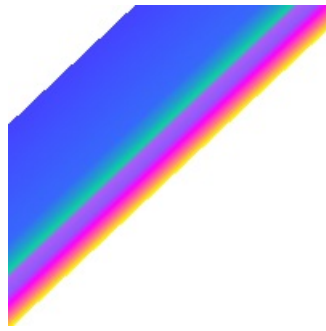
- Πριονωτό κύμα: Το πριονωτό μοτίβο πετυχαίνεται ξεκινώντας με το προσκήνιο, μεταβαίνοντας στο παρασκήνιο, έπειτα ξεκινώντας πάλι με το προσκήνιο.



- Τριγωνικό κύμα: αρχίζει με το προσκήνιο, εναλλαγές στο παρασκήνιο, έπειτα ξανά εναλλαγή στο προσκήνιο.



- Περικοπή: περικόπτονται περιοχές πριν και μετά τα ακραία σημεία.



### Πρόσμιξη

Η πρόσμιξη εξηγείται πλήρως στο [αγλωσσάρι](#)

### Προσαρμοστική υπερδειγματοληψία

Αυτός είναι ένας περισσότερο προχωρημένος τρόπος εξομάλυνσης του "πριονωτού" αποτελέσματος μιας απότομης μετάβασης χρώματος με μια πλαγιαστή ή καμπυλωτή γραμμή. Μόνο δοκιμάζοντας μπορείτε να διαλέξετε.

### Αντιστάθμιση

Η τιμή **αντιστάθμισης** επιτρέπει την αύξηση της «κλίσης» της διαβάθμισης. Καθορίζει πόσο μακριά από το αρχικό σημείο κλικ θα ξεκινήσει η διαβάθμιση. Μορφές με σχήματα δεν επηρεάζονται από αυτήν την επιλογή.

#### Σχήμα 14.72. Εργαλείο «ανάμιξης»: παράδειγμα αντιστάθμισης



Πάνω, αντιστάθμιση = 0· κάτω, αντιστάθμιση = 50%

### Άμεση κατάσταση



#### Προειδοποίηση

Η επιλογή πρέπει να ενεργοποιηθεί (με **Shift** επίσης) πριν την έναρξη σχεδίασης της διαβάθμισης.

Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, το εργαλείο διαβάθμισης δουλεύει όπως στο GIMP-2.8: η γραμμή διαβάθμισης εξαφανίζεται μόλις απελευθερώσετε το πλήκτρο του ποντικιού. Δεν μπορείτε να επεξεργαστείτε τις στάσεις χρώματος πριν την εφαρμογή του γεμίσματος διαβάθμισης.

### Τροποποίηση ενεργής διαβάθμισης

Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, το εργαλείο διαβάθμισης δουλεύει όπως στο GIMP-2.8: η προσαρμοσμένη διαβάθμιση δεν δημιουργείται αυτόματα και πρέπει να δημιουργηθεί χειροκίνητα. Η επιλογή μπορεί να ενεργοποιηθεί πριν την έναρξη σχεδίασης της διαβάθμισης ή εάν η ενεργή διαβάθμιση δεν είναι η προσαρμοσμένη διαβάθμιση. Επιτρέπει την αλλαγή των διαβαθμίσεων του χρήστη άμεσα αντί για τη δημιουργία αντιγράφων τους.

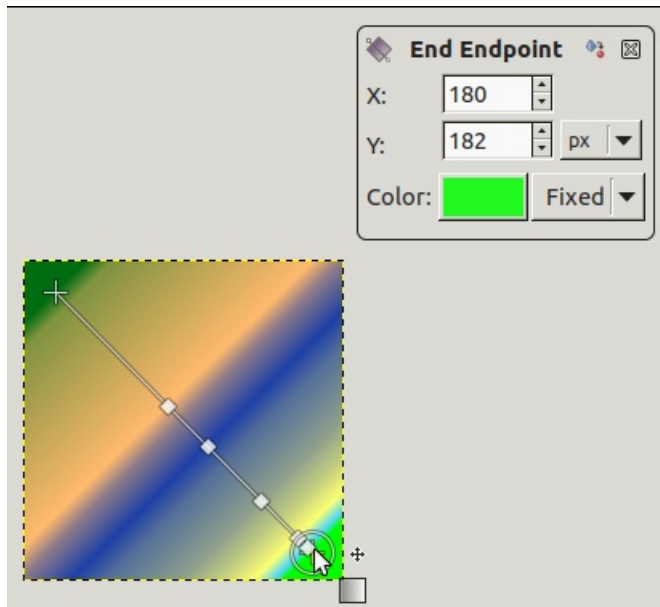
### 3.5.3. Επεξεργασία διαβάθμισης

Σημαντική αλλαγή με το GIMP-2.10 στην επεξεργασία διαβάθμισης:

## Επεξεργασία στον καμβά

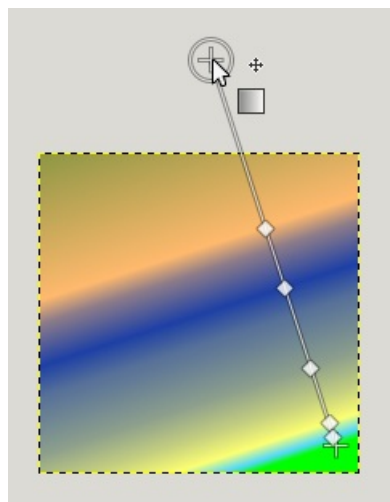
Όλα τα παλιά γνωρίσματα του διαλόγου επεξεργαστή διαβάθμισης είναι τώρα διαθέσιμα απευθείας στον καμβά. Μπορείτε να δημιουργήσετε και να διαγράψετε τις στάσεις χρώματος, να τις επιλέξετε και να τις μετακινήσετε, να αποδώσετε χρώματα στις στάσεις χρώματος, να αλλάξετε την ανάμιξη και τον χρωματισμό για τμήματα μεταξύ στάσεων χρωμάτων, να δημιουργήσετε στάσεις χρώματος από τα μέσα.

Επιλέξτε μια διαβάθμιση στον διάλογο διαβάθμισης. Πατήστε και μεταφέρετε στον καμβά. Σχεδιάζεται μια γραμμή και εμφανίζεται η διαβάθμιση. Μπορείτε να επεξεργαστείτε αυτή τη διαβάθμιση μετακινώντας τον δείκτη του ποντικιού σε αυτήν τη γραμμή. Μόλις δοκιμάσετε να επεξεργαστείτε διαβάθμιση, το GIMP-2.10 δημιουργεί μια προσαρμοσμένη διαβάθμιση, που είναι αντίγραφο της επιλεγμένης διαβάθμισης. Γίνεται η ενεργή διαβάθμιση και θα διατηρηθεί μεταξύ των συνεδριών. Εδώ, χρησιμοποιούμε τη διαβάθμιση αφηρημένη3 (Abstract3).



Η διαβάθμιση αφηρημένη3 (Abstract3), με τελικά σημεία

Και στα δύο άκρα της γραμμής, μπορείτε να δείτε ένα **άκραιο σημείο έναρξης** και ένα **άκραιο σημείο τέλους**. Πατήστε και μεταφέρετε ένα άκραιο σημείο (ο δείκτης του ποντικιού συνοδεύεται με έναν κινούμενο σταυρό) για να το μετακινήσετε όπου θέλετε στην οθόνη σας. Εμφανίζεται ένα μικρό παράθυρο που εμφανίζει δεδομένα για το επιλεγμένο άκραιο σημείο: η θέση του ποντικιού (αρχικές συντεταγμένες είναι η άνω αριστερή γωνία της εικόνας ή της επιλογής), το αρχικό (αριστερό) και το τελικό (δεξιό) χρώμα της διαβάθμισης.



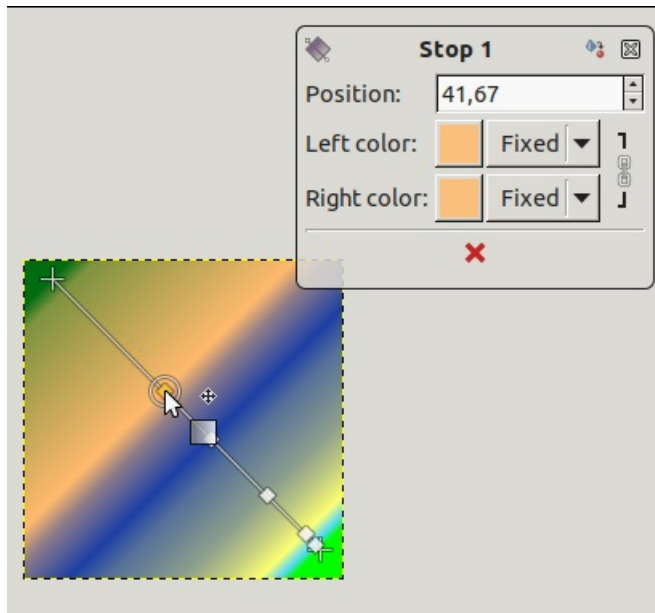
Το άκραιο σημείο μετακινήθηκε





Σημείωση

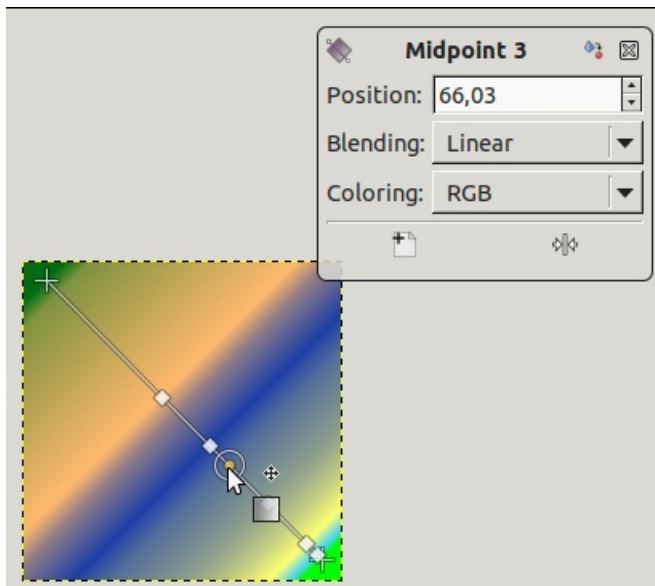
Εσείς μετακινείτε απλώς τα ακραία σημεία, η προσαρμοσμένη διαβάθμιση δεν δημιουργήθηκε ακόμα.

Στη γραμμή, μπορείτε να δείτε αρκετά μικρά τετράγωνα. Αυτά είναι **στάσεις** που διαιρούν τη διαβάθμιση σε τμήματα. Μπορείτε να επεξεργαστείτε τα τμήματα ξεχωριστά. Πατήστε και μεταφέρετε τις στάσεις για να τις μετακινήσετε (το ενεργό ακραίο σημείο παίρνει κίτρινο χρώμα). Μόλις μετακινήσετε μια στάση, δημιουργείται η προσαρμοσμένη διαβάθμιση. Το μικρό παράθυρο δεδομένων εμφανίζει ένα πλήκτρο που σας επιτρέπει να μετακινήσετε την ενεργή στάση.



Μετακινημένο σημείο στάσης και παράθυρο δεδομένων

Εάν μετακινήσετε τον δείκτη ποντικιού στη γραμμή, εμφανίζεται ένα **μέσο**. Τότε, το μικρό παράθυρο δεδομένων έχει δύο πλήκτρα:  για τη δημιουργία νέας στάσης στο μέσο και  για το κεντράρισμα του μέσου.



**Αλλαγή χρώματος:** στα παράθυρα στάσης και άκρων, έχετε χρώματα με έναν πτυσσόμενο κατάλογο. Η προεπιλεγμένη επιλογή είναι **σταθερό**: αυτό σημαίνει ότι η χρωματική επιλογή θα είναι ανεξάρτητη από τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου. Πατήστε σε ένα χρώμα για να ανοίξετε έναν επιλογέα χρώματος.

### Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

Το **Ctrl** χρησιμοποιείται για δημιουργία ευθειών γραμμών που περιορίζονται σε απόλυτες γωνίες 15 μοιρών.

Χρησιμοποιήστε **Alt** ή **Ctrl + Alt** για να μετακινήσετε ολόκληρη τη γραμμή.

## Ο επεξεργαστής διαβάθμισης

Ο επεξεργαστής διαβάθμισης εξακολουθεί να υπάρχει: [Τμήμα 3.4.3. «Ο επεξεργαστής διαβαθμίσεων».](#)



3.4. Κουβάς γεμίσματος

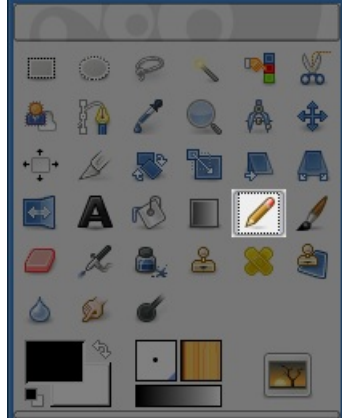


3.6. Μολύβι

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.6. Μολύβι

Σχήμα 14.73. Εργαλείο μολυβιού



Το εργαλείο μολυβιού χρησιμοποιείται για χάραξη ελεύθερων γραμμών με σκληρό άκρο. Το μολύβι και το πινέλο είναι παρόμοια εργαλεία. Η κύρια διαφορά μεταξύ των δύο εργαλείων είναι ότι αν και τα δυο χρησιμοποιούν τον ίδιο τύπο πινέλου, το εργαλείο μολυβιού δεν παράγει ασαφείς άκρες, ακόμα με ένα πολύ ασαφές πινέλο. Δεν κάνει ακόμα και εξομάλυνση.


Γιατί θα θέλατε να δουλέψετε με ένα τέτοιο άγριο εργαλείο; Ίσως η πιο σημαντική χρήση είναι όταν δουλεύετε με πολύ μικρές εικόνες, όπως εικονίδια, όπου επεξεργάζεστε σε υψηλές στάθμες εστίασης και χρειάζοσαστε να πάρετε κάθε εικονοστοιχείο επακριβώς. Με το εργαλείο μολυβιού, μπορείτε να είσαστε σίγουροι ότι κάθε εικονοστοιχείο μέσα στο περίγραμμα του πινέλου θα μεταβληθεί ακριβώς όπως περιμένετε.



### Υπόδειξη

Εάν θέλετε να χαράξετε ευθείες γραμμές με το μολύβι (ή οποιοδήποτε από τα πολλά άλλα εργαλεία ζωγραφικής), κλικ στο αρχικό σημείο, έπειτα με πατημένο το **Shift** και κλικ στο τελικό σημείο.

### 3.6.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

- Το εργαλείο μολυβιού μπορεί να κληθεί από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Μολύβι**
- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί με κλικ στο εικονίδιο εργαλείου: 
- ή με κλικ στη συντόμευση πληκτρολογίου **N**.

### 3.6.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

**Ctrl**



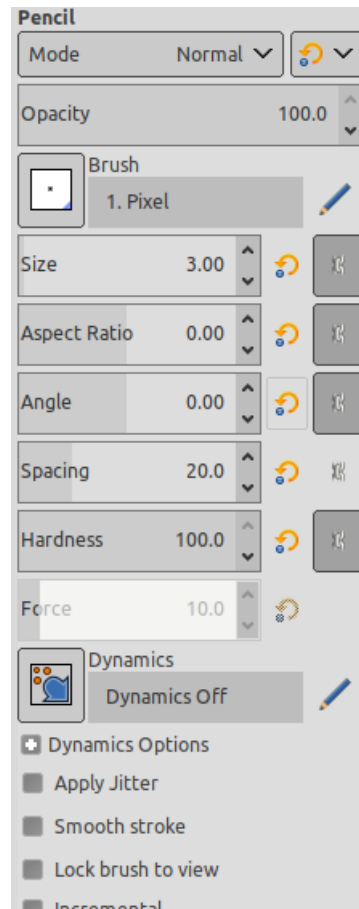
Αυτό το πλήκτρο αλλάζει το μολύβι σε [επιλογή χρώματος](#).

### Μετατόπιση

Αυτό το πλήκτρο τοποθετεί το εργαλείο μολυβιού σε κατάσταση ευθείας γραμμής. Με πατημένο το **Shift** ενώ πατάτε το **αριστερό πλήκτρο** του ποντικιού θα δημιουργήσει μια ευθεία γραμμή. Διαδοχικά πατήματα θα συνεχίσουν τη χάραξη ευθειών γραμμών που προέρχονται από το άκρο της τελευταίας γραμμής.

### 3.6.3. Επιλογές

Σχήμα 14.74. Επιλογές εργαλείου «μολυβιού»



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλείδωμα μεγέθους πινέλου στην προβολή; Αυξητικός**

Δείτε το [κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

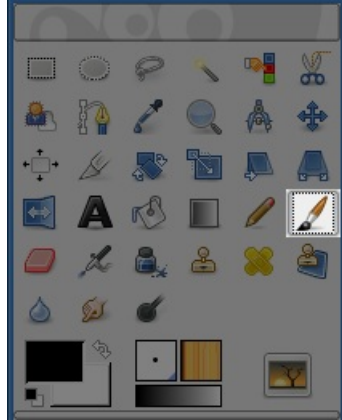




[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)


## 3.7. Πινέλο

Σχήμα 14.75. Πινέλο



Το εργαλείο πινέλου ζωγραφίζει ασαφείς πινελιές πινέλου. Όλες οι πινελιές αποδίδονται χρησιμοποιώντας το τρέχον πινέλο.

### 3.7.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

- Το εργαλείο μολυβιού μπορεί να κληθεί με την ακόλουθη σειρά από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Μολύβι**.
- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί με κλικ στο εικονίδιο εργαλείου: 
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **P**.

### 3.7.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

#### **Ctrl**

Αυτό το πλήκτρο αλλάζει το πινέλο σε [επιλογή χρώματος](#).

#### **Μετατόπιση**

Αυτό το πλήκτρο τοποθετεί το εργαλείο μολυβιού σε κατάσταση ευθείας γραμμής. Με πατημένο το **Shift** ενώ πατάτε **κουμπί1** θα δημιουργήσει μια ευθεία γραμμή. Διαδοχικά κλικ θα συνεχίσουν τη χάραξη ευθειών γραμμών που προέρχονται από το άκρο της τελευταίας γραμμής.

### 3.7.3. Επιλογές

Σχήμα 14.76. Επιλογές εργαλείου πινέλου



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

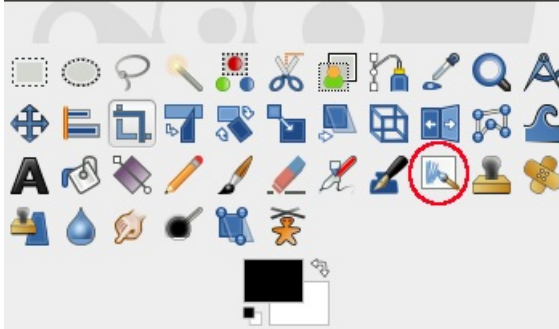
**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλείδωμα μεγέθους πινέλου στην προβολή; Αυξητικός**

Δείτε το [κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.



## 3.8. Πινέλο ΒαφήΜου (MyPaint)

Σχήμα 14.77. Εργαλείο πινέλου ΒαφήΜου (MyPaint)



Το ΜΥΡΑΙΝΤ είναι ελεύθερο πρόγραμμα βαφής που έρχεται με πολλά ειδικά πινέλα. Το Libmypaint έχει τροποποιηθεί το 2016 σε μια μορφή που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άλλα προγράμματα. Το GIMP-2.10 μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτά τα πινέλα.

Μπορείτε να βρείτε πολλές συλλογές πινέλων MyPaint (ΒαφήΜου) στον ιστό, σε συμπιεσμένη μορφή, συχνά σε αρχείο .zip. Αποσυμπίστε αυτό το αρχείο σε έναν προσωρινό φάκελο.

### 3.8.1. Εγκατάσταση πινέλων MyPaint (ΒαφήΜου)

Πηγαίνετε πρώτα στο Προτιμήσεις → Φάκελοι → Πινέλα ΒαφήΜου (MyPaint Brushes). Εκεί, μπορείτε να βρείτε τη διαδρομή στον προσωπικό σας φάκελο Mypaint (ΒαφήΜου).

- Στα Linux: `home/YourUserName/.mypaint/brushes`. Σημειώστε ότι είναι κρυφός κατάλογος.

Ανοίξτε τον περιηγητή αρχείων σας. Σημειώστε την επιλογή «Εμφάνιση κρυφών αρχείων». Μεταβείτε στον προσωπικό σας φάκελο MyPaint (ΒαφήΜου). Εάν δεν υπάρχει ακόμα, θα πρέπει να τον δημιουργήσετε, με τον κατάλογο πινέλων μέσα.

Αντιγράψτε-επικολλήστε όλα τα ασυμπιεστα αρχεία από τον προσωρινό σας φάκελο στο `home/YourUserName/.mypaint/brushes`.

- Στα Windows 10 (και gimp-2.10): `~\.mypaint\brushes`. Πατήστε σε αυτό το στοιχείο ή επιλέξτε το και πατήστε το εικονίδιο που ανοίγει έναν πλοηγητή αρχείου. Στη ρίζα (root) του προσωπικού σας φακέλου, δημιουργήστε έναν νέο φάκελο "mypaint" (ΒαφήΜου). Η διαδρομή στο Mypaint στις προτιμήσεις γίνεται `C:\Users\your-username\mypaint`.

Αντιγράψτε-επικολλήστε όλα τα ασυμπιεστα αρχεία από τον προσωρινό φάκελο στο `C:\Users\your-username\mypaint`.

Ενεργοποιήστε το εργαλείο όπως παρακάτω: πρέπει να έχετε ένα εικονίδιο πινέλου MyPaint (ΒαφήΜου) στον διάλογο επιλογής εργαλείου. Πατήστε σε αυτό το εικονίδιο για να εμφανίσετε όλα τα πινέλα ΒαφήΜου.

### 3.8.2. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες για ενεργοποίηση του εργαλείου:

- Από το μενού εικόνας **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Πινέλο MyPaint (ΒαφήΜου)**,

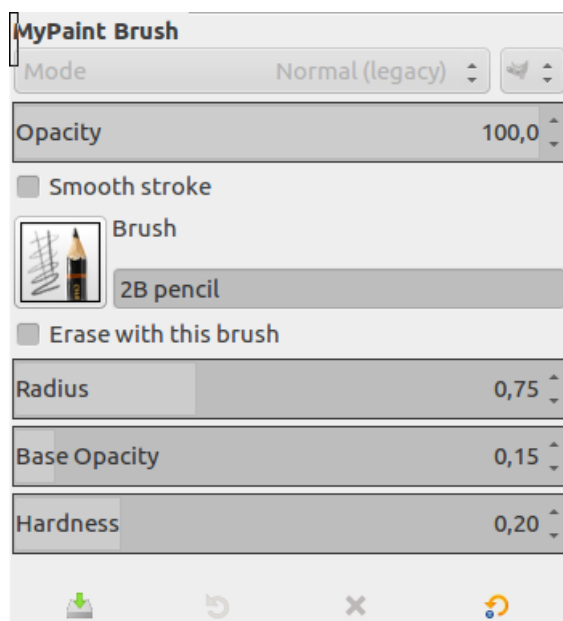


- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί πατώντας στο εικονίδιο εργαλείου:


- ή πατώντας στη συντόμευση πληκτρολογίου **Y**.

### 3.8.3. Επιλογές

**Σχήμα 14.78. Επιλογές εργαλείου πινέλου MyPaint (ΒαφήΜου)**



Οι διαθέσιμες επιλογές εργαλείου μπορούν να προσπελαστούν διπλοπατώντας το εικονίδιο εργαλείου πινέλου

MyPaint (ΒαφήΜου). 

Οι επιλογές μπορεί να επιδράσουν κάπως διαφορετικά ανάλογα με το πινέλο MyPaint (ΒαφήΜου) που χρησιμοποιείτε.

#### Αδιαφάνεια

Για να ορίσετε την αδιαφάνεια του πινέλου (0,0 - 100,0). Η αδιαφάνεια εξαρτάται από μια βάση: παρακαλούμε, δείτε παρακάτω.

#### Εξομάλυνση πινελιάς

Εάν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, οι πινελιές είναι πιο ομαλές. Υπάρχουν δύο διαθέσιμες επιλογές:

- **Ποιότητα**: ΝΑ ΓΙΝΕΙ
- **Πάχος**: ΝΑ ΓΙΝΕΙ

#### Πινέλο

Εμφανίζεται το εικονίδιο του ενεργού πινέλου. Εάν πατήσετε σε αυτό, εμφανίζεται ο κατάλογος πινέλων MyPaint (ΒαφήΜου) και μπορείτε να επιλέξετε ένα άλλο πινέλο.

**Σχήμα 14.79. Μια συλλογή πινέλων MyPaint (ΒαφήΜου)**



Στην τελευταία γραμμή του διαλόγου, έχετε πλήκτρα για μικρότερα ή μεγαλύτερα εικονίδια και προβολή ως κατάλογος ή ως πλέγμα.

#### Σβήσιμο με αυτό το πινέλο

Εάν είναι σημειωμένη αυτή η επιλογή, το πινέλο δρα ως σβήστρα. Ως προς το εργαλείο σβήστρα, οι σβησμένες περιοχές είναι διαφανείς εάν υπάρχει στρώση άλφα ή έχουν το χρώμα παρασκηνίου εάν δεν υπάρχει στρώση άλφα.










#### Ακτίνα

Για να ορίσετε την ακτίνα του πινέλου.

#### Αδιαφάνεια βάσης

Αυτές οι τιμές (0,00 - 2,00) είναι συντελεστές πολλαπλασιασμού: εάν, παραδείγματος χάρη, ορίσετε αυτήν την επιλογή σε 0,50 η μέγιστη αδιαφάνεια γίνεται  $100 * 0,50 = 50$ , αν και είναι ακόμα 100,0 στην επιλογή αδιαφάνειας.

Σχήμα 14.80. Παράδειγμα αδιαφάνειας βάσης

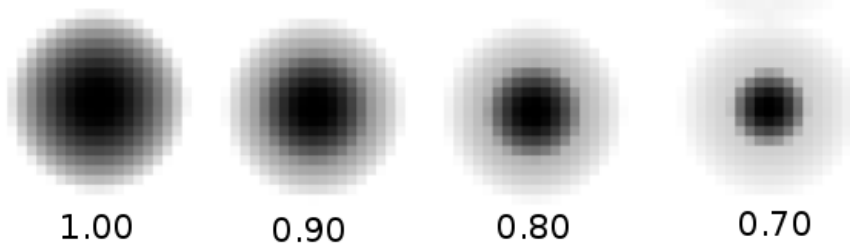
Base opacity	Opacity		
	100	50	25
1.00	 = 100	 = 50	 = 25
0.50	 = 50	 = 25	 = 12.5
2.00	 = 100	 = 100	 = 50

Η αδιαφάνεια βάσης μπορεί να ξεπεράσει το 1,00 μέχρι το 2,00. Φυσικά, η αδιαφάνεια δεν μπορεί να ξεπεράσει το 100. Στο παράδειγμα, μπορείτε να δείτε ότι επιλογή διαφάνειας πάνω από 50 ( $100 * 2,00 = 200$ ) είναι στην πραγματικότητα μια αδιαφάνεια 100 και το  $25 * 200 = 50$  ισοδυναμεί με  $50 * 1,00 = 50$ . Αλλά, αυτή η δυνατότητα είναι χρήσιμη, όταν το πινέλο σας MyPaint (ΒαφήΜου) έχει προεπιλεγμένη αδιαφάνεια μικρότερη από 100.

#### Σκληρότητα

Όσο πιο σκληρό το πινέλο, τόσο πιο οξύ το πινέλο. Όταν μειώνετε τη σκληρότητα, το πινέλο MyPaint (ΒαφήΜου) μπορεί να μην επιδρά εάν το μέγεθος του πινέλου είναι υπερβολικά μικρό.

Σχήμα 14.81. Παράδειγμα σκληρότητας



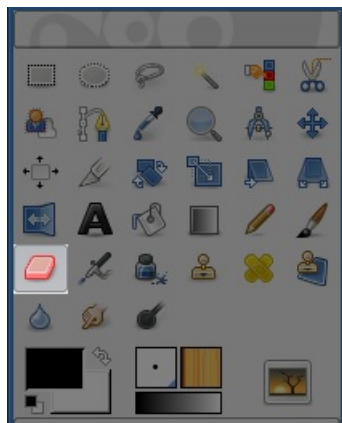
Αυτό το πινέλο MyPaint (ΒαφήΜου) δεν δρα όταν η σκληρότητα είναι μικρότερη από 0,70.





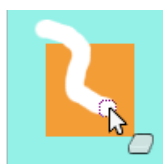
### 3.9. Σβήστρα

**Σχήμα 14.82. Το εικονίδιο εργαλείου σβήστρας στην εργαλειοθήκη**



Η σβήστρα χρησιμοποιείται για αφαίρεση περιοχών χρώματος από την τρέχουσα στρώση ή από μια επιλογή αυτής της στρώσης. Εάν η σβήστρα χρησιμοποιείται σε κάτι που δεν υποστηρίζει διαφάνεια (ένα κανάλι μάσκας επιλογής, μια μάσκα στρώσης ή μια στρώση παρασκηνίου εάν λείπει ένα κανάλι άλφα), τότε το σβήσιμο θα εμφανίσει το χρώμα παρασκηνίου, όπως εμφανίζεται στην περιοχή χρώματος της εργαλειοθήκης (σε περίπτωση μάσκας, η επιλογή θα τροποποιηθεί). Αλλιώς, το σβήσιμο θα παράξει είτε μερική ή πλήρη διαφάνεια, ανάλογα με τις ρυθμίσεις για τα επιλογές εργαλείου. Μπορείτε να μάθετε περισσότερα στην πρόσθεση καναλιού άλφα σε στρώση στο [Τμήμα 7.33, «Προσθήκη καναλιού άλφα»](#).

**Σχήμα 14.83. Σβήστρα και κανάλι άλφα**



Το χρώμα παρασκηνίου είναι άσπρο. Η εικόνα δεν έχει κανάλι άλφα. Η σβήστρα (αδιαφάνεια 100%) εμφανίζει το χρώμα παρασκηνίου.



Η εικόνα έχει κανάλι άλφα. Η σβήστρα εμφανίζει διαφάνεια.

Εάν χρειαστείτε να σβήσετε μερικές ομάδες εικονοστοιχείων πλήρως, χωρίς να αφήσετε ίχνη πίσω των προηγούμενων περιεχομένων, πρέπει να σημειώσετε το πλαίσιο "έντονης άκρης" στην επιλογές εργαλείου. Αλλιώς, η τοποθέτηση πινέλου υποεικονοστοιχείων θα προκαλέσει μερικό σβήσιμο των άκρων της πινελιάς, ακόμα κι αν χρησιμοποιήσετε ένα πινέλο έντονης άκρης.




### Υπόδειξη

Εάν χρησιμοποιείτε το GIMP με γραφίδα, ίσως διευκολυνθείτε επεξεργαζόμενοι την αντίθετη άκρη της γραφίδας ως σβήστρας. Για να δουλέψει αυτό, κλικ στο αντίθετο άκρο του εργαλείου σβήστρας στην εργαλειοθήκη. Επειδή κάθε άκρο της γραφίδας επεξεργάζεται ως ξεχωριστή μονάδα εισαγωγής, και κάθε συσκευή εισαγωγής έχει το δικό της ξεχωριστό εργαλείο απόδοσης, το αντίστροφο άκρο θα συνεχίσει τότε να λειτουργεί ως σβήστρα όσο δεν επιλέγετε ένα διαφορετικό εργαλείο με αυτό.

### 3.9.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

---

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε αυτό το εργαλείο με πολλούς τρόπους:

- Από το μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Σβήστρα**.
- από την εργαλειοθήκη με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου .
- ή από το πληκτρολόγιο χρησιμοποιώντας τη συντόμηση **Shift + E**.

### 3.9.2. Τροποποιητές πληκτρολογίου

---

Δείτε το [Τμήμα 3.1, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#) για περιγραφή του τροποποιητικού πλήκτρου που έχουν το ίδια αποτέλεσμα σε όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

#### **Ctrl**

Η σβήστρα, με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** μπαίνει σε κατάσταση «επιλογέα χρώματος», έτσι επιλέγει το χρώμα οποιουδήποτε εικονοστοιχείου πατιέται. Αντίθετα με άλλα εργαλεία πινέλου, όμως, η σβήστρα ορίζει το χρώμα *παρασκηνίου* παρά το χρώμα προσκηνίου. Αυτό είναι πιο χρήσιμο, επειδή στη σχεδίαση που δεν υποστηρίζει διαφάνεια, το σβήσιμο αντικαθιστά τις σβησμένες περιοχές με το τρέχον χρώμα παρασκηνίου.

#### **Alt**

Η σβήστρα, με πατημένο το πλήκτρο **Alt** εναλλάσσεται στην κατάσταση «αντισβησίματος», όπως περιγράφεται παρακάτω στην ενότητα επιλογών εργαλείου. Σημειώστε ότι σε μερικά συστήματα, το πλήκτρο **Alt** παγιδεύεται από το διαχειριστή παραθύρου. Εάν αυτό συμβαίνει σε σας, ίσως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το **Alt + Shift**.

### 3.9.3. Επιλογές εργαλείου

---

Σχήμα 14.84. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο σβήστρα



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλειδωμα μεγέθους πινέλου στην προβολή; Αυξητικός**

Δείτε το [κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

#### Αδιαφάνεια

Ο ολισθητής **αδιαφάνεια**, παρά το όνομα του, σε αυτό το εργαλείο προσδιορίζει τη«δύναμη» του εργαλείου. Έτσι, όταν σβήνετε σε στρώση με κανάλι άλφα, όσο πιο υψηλή αδιαφάνεια χρησιμοποιείτε, τόσο περισσότερη διαφάνεια παίρνετε!

#### Έντονες άκρες

Αυτή η επιλογή αποφεύγει μερικό σβήσιμο στις άκρες της πινελιάς. Δείτε παραπάνω.

#### Ξεσβήσιμο

Η επιλογή **ξεσβήσιμο** του εργαλείου σβήστρα μπορεί να ξεσβήσει περιοχές εικόνας, ακόμα κι αν είναι πλήρως διαφανείς. Αυτό το γνώρισμα δουλεύει μόνο όταν χρησιμοποιείται σε στρώσεις με κανάλι άλφα. Επιπλέον το κουμπί ελέγχου στις επιλογές εργαλείου, μπορεί επίσης να ενεργοποιηθεί στην κίνηση με πατημένο το πλήκτρο **Alt** (ή, εάν το πλήκτρο **Alt** παγιδεύεται από το διαχειριστή παραθύρου, με πατημένο **Alt + Shift**).



### Σημείωση

Για την κατανόηση πώς το ξεσβήσιμο είναι δυνατό, πρέπει να καταλάβετε ότι το σβήσιμο (ή αποκοπή, για αυτό το θέμα) επηρεάζει μόνο το κανάλι άλφα, όχι τα κανάλια RGB που περιέχουν τα δεδομένα εικόνας. Ακόμα κι αν το αποτέλεσμα είναι πλήρως διαφανές, τα δεδομένα RGB είναι ακόμα εκεί, απλά δεν μπορείτε να τα δείτε. Το ξεσβήσιμο αυξάνει την τιμή άλφα, έτσι ώστε μπορείτε να δείτε τα δεδομένα RGB μια φορά πάλι.



### Υπόδειξη

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο σβήστρας για αλλαγή του σχήματος αιωρούμενης επιλογής. Σβήνοντας, μπορείτε να ψαλιδίσετε τα άκρα της επιλογής.



3.8. Πινέλο ΒαφήΜου (MyPaint)

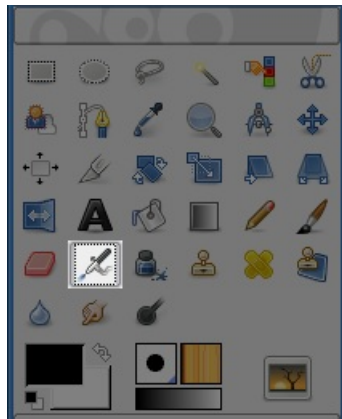


3.10. Αερογράφος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.10. Αερογράφος


Σχήμα 14.85. Το εργαλείο αερογράφου στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο αερογράφου προσομοιάζει έναν παραδοσιακό αερογράφο. Αυτό το εργαλείο είναι κατάλληλο για βάψιμο απαλών περιοχών χρώματος.

### 3.10.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε το εργαλείο αερογράφου με διάφορους τρόπους:

- Από το μενού εικόνας μέσα από: εργαλεία → εργαλεία ζωγραφικής → αερογράφος
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη.
- Χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **A**.

### 3.10.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

#### Ctrl

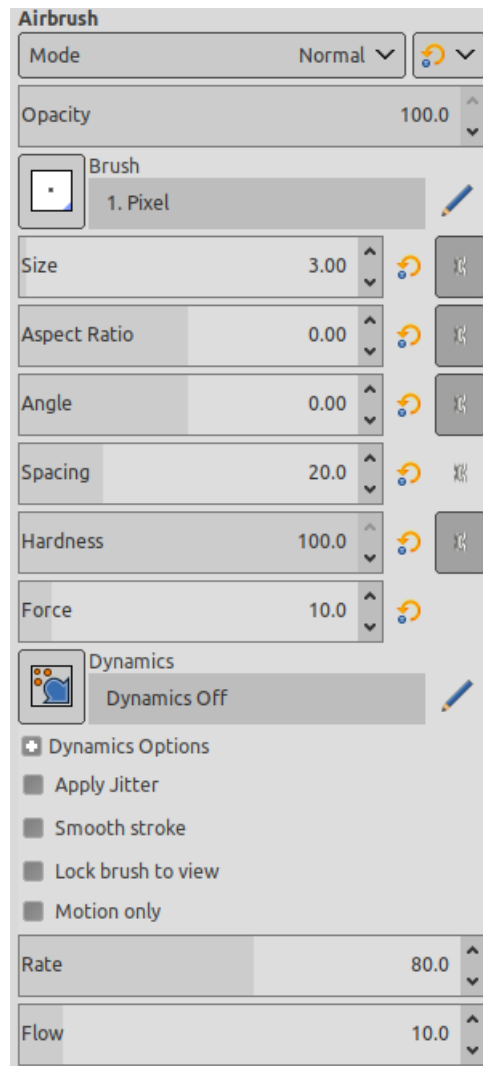
Το **Ctrl** αλλάζει τον αερογράφο σε [επιλογή χρώματος](#).

#### Μετατόπιση

Το **Shift** τοποθετεί τον αερογράφο σε κατάσταση ευθείας γραμμής. Με πατημένο το **Shift** ενώ πατάτε το [αριστερό πλήκτρο](#) του ποντικιού θα δημιουργήσει μια ευθεία γραμμή. Διαδοχικά πατήματα θα συνεχίσουν τη χάραξη ευθειών γραμμών που προέρχονται από το άκρο της τελευταίας γραμμής.

### 3.10.3. Επιλογές

Σχήμα 14.86. Επιλογές αερογράφου



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δύναμη; Επιλογές δυναμικής; Δύναμη; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλείδωμα μεγέθους πινέλου στην προβολή**

Δείτε το [☞κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Μόνο κίνηση:** εάν σημειωθεί αυτή η επιλογή, ο αερογράφος βάφει μόνο όταν μετακινείται.

### Ρυθμός

Ο ολισθητής **ρυθμού** ρυθμίζει την ταχύτητα εφαρμογής του χρώματος που βάφει ο αερογράφος. Μια υψηλότερη ρύθμιση θα παράξει πιο σκοτεινές πινελιές σε μικρότερο χρόνο.

### Ροή

Αυτός ο ολισθητής ελέγχει την ποσότητα χρώματος που βάφει ο αερογράφος. Μια υψηλότερη ρύθμιση εδώ θα καταλήξει σε πιο σκοτεινές πινελιές.



3.9. Σβήστρα



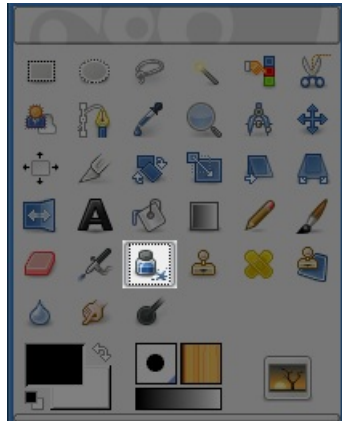
3.11. Μελάιι

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.11. Μελάνι


Σχήμα 14.87. Το εργαλείο «μελάνι» στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο μελανιού χρησιμοποιεί μια προσομοίωση πέννας μελανιού με ελέγξιμη μύτη για να βάψει συμπαγείς πινελιές με μια εξομαλυμένη άκρη. Το μέγεθος, σχήμα και γωνία της μύτης μπορούν να οριστούν για να προσδιορίσουν την απόδοση των πινελιών.

### 3.11.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να βρείτε το εργαλείο μελανιού με πολλούς τρόπους:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **μελάνι**.
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **K**.

### 3.11.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

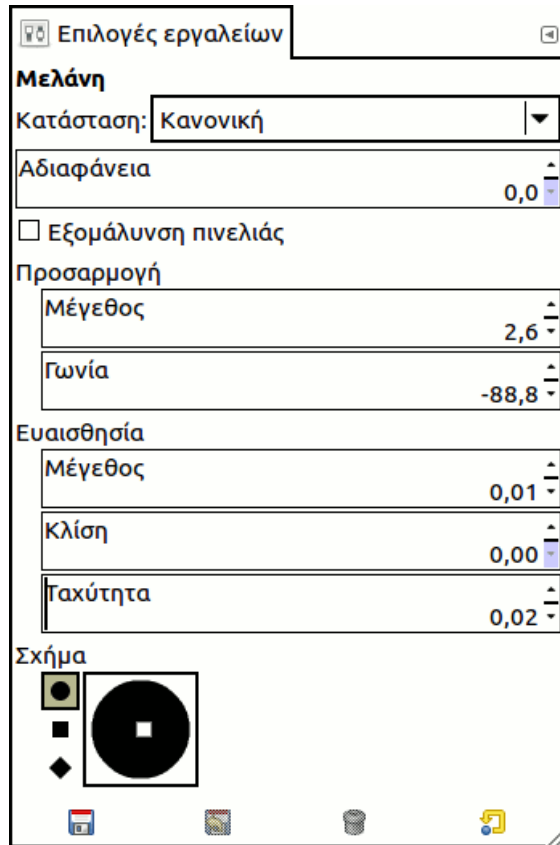
**Ctrl**

Αυτό το πλήκτρο αλλάζει τη μύτη σε [επιλογή χρώματος](#).

### 3.11.3. Επιλογές



Σχήμα 14.88. Επιλογές εργαλείου μελανιού



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμοσίμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

#### Κατάσταση, αδιαφάνεια

Δείτε το [κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

#### Ρύθμιση

##### Μέγεθος

Ελέγχει το φαινομενικό πλάτος της μύτης πέννας με τιμές από 0 (πολύ λεπτό) μέχρι 20 (πολύ χοντρό).

##### Γωνία

Αυτό ελέγχει την φαινομενική γωνία της μύτης πέννας σχετικά με το οριζόντιο.

#### Ευαισθησία

##### Μέγεθος

Αυτό ελέγχει το μέγεθος της μύτης, από ελάχιστο έως μέγιστο. Σημειώστε ότι ένα μέγεθος 0 δεν καταλήγει σε μύτη μηδενικού μεγέθους, αλλά μάλλον σε μύτη ελάχιστου μεγέθους.

##### Κλίση

Ελέγχει τη φαινομενική κλίση της μύτης σχετικά με το οριζόντιο. Αυτός ο έλεγχος και ο έλεγχος γωνίας που περιγράφεται πιο πάνω αλληλοεξαρτώνται. Ο πειραματισμός είναι το βέλτιστο μέσο μάθησης της χρήσης τους.

### Ταχύτητα

Αυτό ελέγχει το αποτελεσματικό μέγεθος της μύτης ως λειτουργία ταχύτητας σχεδίασης. Δηλαδή, όπως με τη φυσική πένα, όσο πιο γρήγορα σχεδιάζετε, τόσο πιο στενή η γραμμή.

### Τύπος και σχήμα

#### Τύπος

Υπάρχουν τρία σχήματα μύτης για επιλογή μεταξύ: κύκλου, τετραγώνου και ρόμβου.

#### Σχήμα

Η γεωμετρία του τύπου μύτης μπορεί να ρυθμιστεί με πατημένο το κουμπί 1 του ποντικιού στο μικρό τετράγωνο στο κέντρο του εικονιδίου σχήματος και μετακίνησης του γύρω-γύρω.



3.10. Αερογράφος



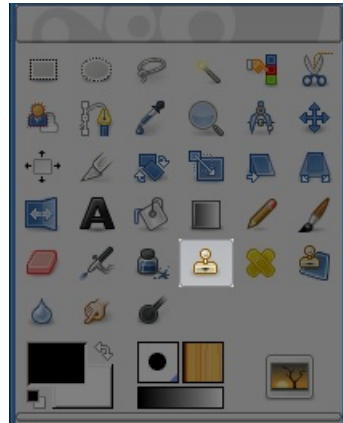
3.12. Κλωνοποίηση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 3.12. Κλωνοποίηση

Σχήμα 14.89. Το εικονίδιο εργαλείου κλωνοποίησης στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο κλωνοποίησης χρησιμοποιεί το τρέχον πινέλο για αντιγραφή εικόνας ή μοτίβου. Έχει πολλές χρήσεις: μια από τις πιο σημαντικές είναι η επισκευή περιοχών σε ψηφιακές φωτογραφίες, με «βάψιμο από πάνω» τους με δεδομένα εικονοστοιχείου από άλλες περιοχές. Αυτή η τεχνική παίρνει κάμποσο για εκμάθηση, αλλά στα χέρια ενός έμπειρου χρήστη είναι πολύ ισχυρή. Μια άλλη σημαντική χρήση είναι η σχεδίαση γραμμών μοτίβων ή καμπυλών: δείτε [μοτίβα](#) για παραδείγματα.


Εάν θέλετε να κλωνοποιήσετε από εικόνα, αντί για μοτίβο, πρέπει να πείτε στο GIMP από πού θέλετε να αντιγράψετε μια εικόνα. Για να το κάνετε αυτό, με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** και κλικ στην επιθυμητή εικόνα πηγής. Μέχρι να ορίσετε την πηγή με αυτόν τον τρόπο, θα μπορείτε να βάψετε με το εργαλείο κλωνοποίησης: ο δρομέας εργαλείου σας το λέει εμφανίζοντας .

Εάν κλωνοποιείτε από μοτίβο, το μοτίβο *παρατίθεται*: δηλαδή, όταν το σημείο από όπου αντιγράφετε ξεπερνά μια άκρη, πηδά στην αντίθετη άκρη και συνεχίζει, σαν να επαναλαμβανόταν το μοτίβο δίπλα-δίπλα, επ' άπειρο. Όταν κλωνοποιείτε από εικόνα αυτό δεν συμβαίνει: εάν πάτε πέρα από τις άκρες της πηγής, το εργαλείο κλωνοποίησης σταματά την παραγωγή αλλαγών.

Μπορείτε να κλωνοποιήσετε από κάθε σχέδιο (δηλαδή, κάθε στρώση, μάσκα στρώσης ή κανάλι) σε οποιοδήποτε άλλο σχέδιο. Μπορείτε ακόμα να κλωνοποιήσετε προς ή από τη μάσκα επιλογής, εναλλάσσοντας την κατάσταση γρήγορης μάσκας. Εάν αυτό σημαίνει αντιγραφή χρωμάτων που ο στόχος δεν υποστηρίζει (για παράδειγμα, κλωνοποίηση από μια στρώση RGB σε μια στρώση από ευρετήριο ή μια μάσκα στρώσης), τότε τα χρώματα θα μετατραπούν στην πιο κοντινές δυνατές προσεγγίσεις.

### 3.12.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε αυτό το εργαλείο με πολλούς τρόπους:


- Από το μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Κλωνοποίηση**.
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη.

- Πατώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **C**.

### 3.12.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

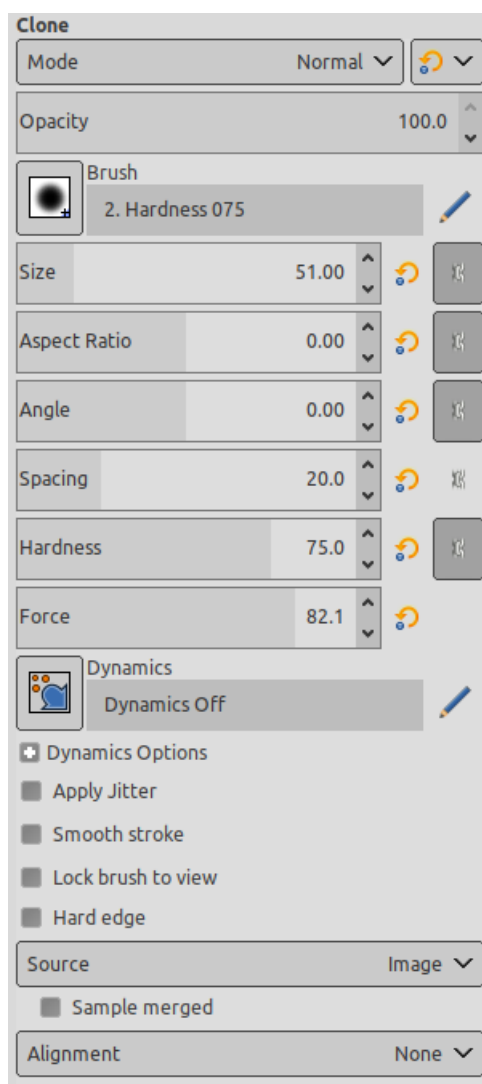
Δείτε το [τροποποιητικά πλήκτρα εργαλείων ζωγραφικής](#) για περιγραφή των τροποποιητικών πλήκτρων που έχουν το ίδιο αποτέλεσμα σε όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Ctrl**

Το πλήκτρο **Ctrl** χρησιμοποιείται για επιλογή της πηγής, εάν κλωνοποιείτε από μια εικόνα: δεν έχει αποτέλεσμα εάν κλωνοποιείτε από μοτίβο. Μπορείτε να κλωνοποιήσετε από κάθε στρώση οποιασδήποτε εικόνας, με κλικ στην εμφάνιση εικόνας, με το πλήκτρο **Ctrl** πατημένο, ενώ η στρώση είναι ενεργή (όπως φαίνεται στο διάλογο στρώσεων). Εάν η ευθυγράμμιση οριστεί σε τίποτα, ευθυγραμμισμένη, ή **σταθερή** στις επιλογές εργαλείων, τότε το σημείο κλικ γίνεται η πηγή για κλωνοποίηση: τα δεδομένα εικόνας σε αυτό το σημείο θα χρησιμοποιηθούν όταν ξεκινάτε πρώτα το βάσιμο με το εργαλείο κλωνοποίησης. Στην κατάσταση επιλογής πηγής, ο δρομέας αλλάζει σε εικονίδιο σταυρού .

### 3.12.3. Επιλογές

Σχήμα 14.90. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο κλωνοποίησης



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **παράθυρα** → **προσαρτήσιμα παράθυρα** → **επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Δύναμη; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλειδωμα πινέλου για προβολή**

Δείτε το **☒κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής** για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Σκληρή άκρη:** αυτή η επιλογή δίνει ένα σκληρό περίγραμμα στην κλωνοποιημένη περιοχή.

## Πηγή

Η επιλογή που κάνετε εδώ προσδιορίζει εάν τα δεδομένα θα αντιγραφούν από το παραπάνω μοτίβο, ή από μία από τις εικόνες που ανοίξατε.

### Εικόνα

Εάν διαλέξετε **πηγή εικόνας**, πρέπει να πείτε στο GIMP ποια στρώση να χρησιμοποιήσετε ως πηγή, με **Ctrl**-κλικ σε αυτό, πριν να μπορέσετε να βάψετε με το εργαλείο.

Εάν σημειώσετε **Συγχωνευμένο δείγμα** είναι ότι «βλέπετε» (το χρώμα έγινε με όλες τις στρώσεις μιας εικόνας πολλαπλών στρώσεων) που κλωνοποιήθηκε. Εάν δεν σημειωθεί, κλωνοποιείται μόνο η επιλεγμένη στρώση. Για περισσότερες πληροφορίες για μη καταστροφική επεξεργασία εικόνας με συγχωνευμένο δείγμα δείτε **☒συγχώνευση δείγματος**.

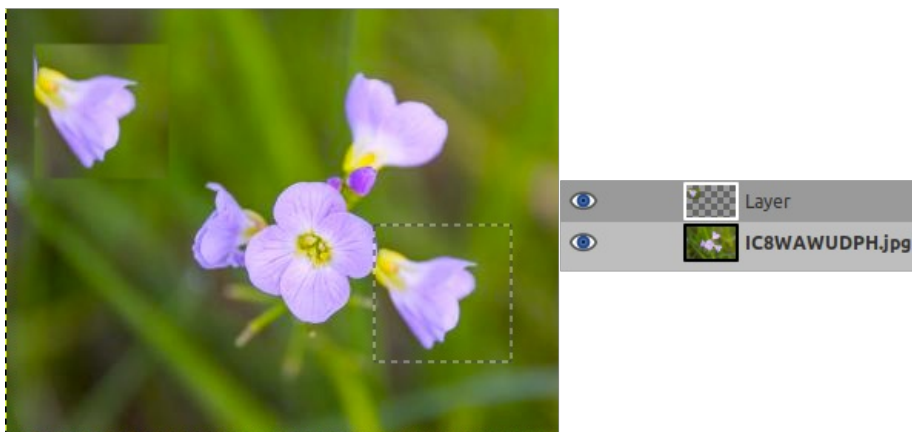
### Μοτίβο

Κλικ στο εικονίδιο μοτίβου εμφανίζει το διάλογο μοτίβων, που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για επιλογή του μοτίβου με το οποίο θα βάψετε. Αυτή η επιλογή είναι κατάλληλη μόνο εάν κλωνοποιείτε από πηγή μοτίβου.

### Δειγματοληψία συγχωνευμένων

Εάν αυτή η επιλογή δεν είναι σημειωμένη (προεπιλογή), το εργαλείο κλωνοποίησης παίρνει δείγματα από την ενεργή στρώση.

Εάν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, το εργαλείο κλωνοποίησης παίρνει δείγματα από όλες τις στρώσεις. Αυτό επιτρέπει την εργασία με μη καταστροφικό τρόπο, χωρίς τροποποίηση των αρχικών εικονοστοιχείων: δημιουργείτε μια νέα στρώση (διαφανή) πάνω από τη στρώση εικόνας· με αυτήν τη νέα στρώση ενεργή, όλα τα κλωνοποιημένα εικονοστοιχεία θα εμφανιστούν σε αυτήν τη στρώση.



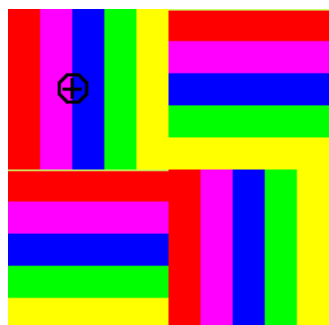
Τα κλωνοποιημένα εικονοστοιχεία είναι στη νέα στρώση.

## Στοιχισή

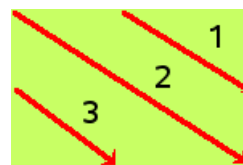
Η κατάσταση στοιχισής καθορίζει τη σχέση μεταξύ της θέσης πινέλου και της θέσης πηγής.

Στα επόμενα παραδείγματα, θα χρησιμοποιήσουμε μια πηγαία εικόνα από την οποία το δείγμα για κλωνοποίηση θα παρθεί και μια εικόνα προορισμού όπου το δείγμα θα κλωνοποιηθεί (θα μπορούσε να είναι στρώση στην πηγαία εικόνα)

#### Σχήμα 14.91. Αρχικές εικόνες για στοίχιση κλωνοποίησης



Θα χρησιμοποιήσουμε το πολύ μεγάλο πινέλο με το εργαλείο μολυβιού. Η πηγή αντιπροσωπεύεται εδώ με σταυρό.



Μια εικόνα με μόνο συμπαγές παρασκήνιο. Θα σχεδιάσουμε τρεις κλώνους πινελιών διαδοχικά.

#### Καμία

Σε αυτή την κατάσταση, κάθε πινελιά επεξεργάζεται ξεχωριστά. Για κάθε πινελιά, το σημείο όπου πατάτε πρώτα αντιγράφεται από την αρχική πηγή· δεν υπάρχει σχέση μεταξύ μιας πινελιάς πινέλου και μιας άλλης. Σε κατάσταση μη στοίχισης, διαφορετικές πινελιές θα δίστανται εάν τέμνονται μεταξύ τους.

Παρακάτω παράδειγμα: σε κάθε νέα πινελιά, η πηγή επιστρέφει στην πρώτη της θέση. Το ίδιο δείγμα κλωνοποιείται πάντοτε.

#### Σχήμα 14.92. «Καμία» στοίχιση κλώνου



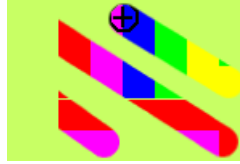
#### Στοιχισμένο

Σε αυτή την κατάσταση, το πρώτο κλικ που κάνετε όταν βάφετε ορίζει την αντιστάθμιση μεταξύ της αρχικής πηγής και του κλωνοποιημένου αποτελέσματος και όλες οι επόμενες πινελιές χρησιμοποιούν την ίδια αντιστάθμιση. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όσες πινελιές θέλετε, και όλες θα ταιριάζουν ομαλά μεταξύ τους.

Εάν θέλετε να αλλάξετε την αντιστάθμιση, διαλέξτε μια νέα αρχική πηγή με κλικ με το πλήκτρο **Ctrl** πατημένο.

Στο παρακάτω παράδειγμα, σε κάθε νέα πινελιά, η πηγή κρατά την ίδια αντιστάθμιση που είχε με την προηγούμενη πινελιά. Έτσι, δεν υπάρχει αντιστάθμιση κλωνοποίησης για τη πρώτη πινελιά. Εδώ, για τις επόμενες πινελιές, η πηγή καταλήγει έξω από τον καμβά της πηγαίας εικόνας· συνεπώς και η κολοβή όψη.

**Σχήμα 14.93. «Στοιχισμένη» στοίχιση κλώνου**

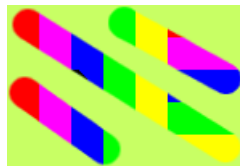


#### Καταχωρημένη

Η κατάσταση «καταχωρημένη» είναι διαφορετική από τις άλλες καταστάσεις στοίχισης. Όταν αντιγράφετε από μια εικόνα, **Ctrl**-κλικ θα καταχωρίσει μια πηγαία στρώση. Τότε το βάψιμο στη στρώση στόχου θα κλωνοποιήσει κάθε αντίστοιχο εικονοστοιχείο (εικονοστοιχείο με την ίδια αντιστάθμιση) από τη στρώση πηγής. Αυτό είναι χρήσιμο όταν θέλετε να κλωνοποιήσετε μέρη μιας εικόνας από μια στρώση σε άλλη στρώση μέσα στην ίδια εικόνα. (Αλλά να θυμάστε ότι μπορείτε επίσης να κλωνοποιήσετε από μία εικόνα σε άλλη εικόνα.)

Σε κάθε πινελιά, η πηγή προσαρμόζει τη θέση του δείκτη ποντικιού στη στρώση προορισμού. Στο επόμενο παράδειγμα, η στρώση προορισμού είναι μικρότερη από τη πηγαία στρώση· έτσι, δεν υπάρχει κολοβή όψη.

**Σχήμα 14.94. «καταχωρημένη» στοίχιση κλώνου**

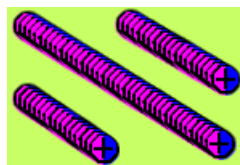


#### Σταθερή

Χρησιμοποιώντας αυτήν την κατάσταση θα βάψετε με την αρχική πηγή, αντίθετα με τις καταστάσεις **καμία** ή **ευθυγραμμισμένη** ακόμα κι όταν σχεδιάζεται μια γραμμή. Η πηγή δεν θα μετακινηθεί.

Δείτε ότι η πηγή παραμένει σταθερή. Το ίδιο μικρό δείγμα αναπαράγεται ταυτόσημα με σφικτό τρόπο:

**Σχήμα 14.95. «Σταθερή» στοίχιση κλώνου**



### 3.12.4. Παραπέρα πληροφορίες

#### Διαφάνεια

Τα αποτελέσματα του εργαλείου κλωνοποίησης σε διαφάνεια είναι λίγο περίπλοκα. Δεν μπορείτε να κλωνοποιήσετε διαφάνεια: εάν προσπαθήσετε να κλωνοποιήσετε από διαφανή πηγή, τίποτα δεν συμβαίνει στο στόχο. Εάν κλωνοποιήσετε από μερικώς διαφανή πηγή, το αποτέλεσμα ζυγίζεται από την αδιαφάνεια της

πηγής. Έτσι, υποθέτοντας 100% αδιαφάνεια και σκληρό πινέλο:

- Η κλωνοποίηση ημιδιαφανούς μαύρου σε λευκό παράγει γκρι.
- Η κλωνοποίηση ημιδιαφανούς μαύρου σε μαύρο παράγει μαύρο.
- Η κλωνοποίηση ημιδιαφανούς λευκού σε λευκό παράγει λευκό.
- Η κλωνοποίηση ημιδιαφανούς λευκού σε μαύρο παράγει γκρι.

Η κλωνοποίηση δεν μπορεί ποτέ να αυξήσει τη διαφάνεια, αλλά, εκτός και η «διατήρηση διαφάνειας» ενεργοποιηθεί για τη στρώση, μπορεί να τη μειώσει. Η κλωνοποίηση μιας αδιαφανούς περιοχής σε μια ημιδιαφανή περιοχή παράγει ένα αδιαφανές αποτέλεσμα· η κλωνοποίηση μιας ημιδιαφανούς περιοχής σε άλλη ημιδιαφανή περιοχή προκαλεί μια αύξηση της αδιαφάνειας.

### Πινέλα «φίλτρου»

Υπάρχουν μερικοί αφανείς τρόποι για να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο κλωνοποίησης για να πάρετε ισχυρά αποτελέσματα. Μπορείτε να δημιουργήσετε «πινέλα φίλτρου», δηλαδή, να δημιουργήσετε το αποτέλεσμα της εφαρμογής ενός φίλτρου με πινέλο. Για να το κάνετε, διπλασιάστε την επιθυμητή στρώση εργασίας και εφαρμόστε το φίλτρο στο αντίγραφο. Έπειτα ενεργοποιήστε το εργαλείο κλωνοποίησης, ορίζοντας πηγή στο «πηγή εικόνας» και στοίχιση στο «καταχώρηση». **Ctrl**-κλικ στη φιλτραρισμένη στρώση για να την ορίσετε ως πηγή και βάψιμο στην αρχική στρώση: τότε θα βάψετε στην πραγματικότητα τα φιλτραρισμένα δεδομένα εικόνας στην αρχική στρώση.

### Ιστορικό πινέλου

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια παρόμοια προσέγγιση για να μιμηθείτε το «ιστορικό πινέλου» του Photoshop, που επιτρέπει να αναιρέσετε επιλεκτικά ή να επαναφέρετε τις αλλαγές χρησιμοποιώντας ένα πινέλο. Για να το κάνετε αυτό, ξεκινήστε διπλασιάζοντας την εικόνα· έπειτα, στην αρχική, επιστρέψτε στην επιθυμητή κατάσταση στο ιστορικό της εικόνας, είτε αναιρώντας ή χρησιμοποιώντας το διάλογο ιστορικού αναιρέσεων. (Αυτό πρέπει να γίνει στην αρχική, όχι στο αντίγραφο, επειδή διπλασιάζοντας μια εικόνα δεν διπλασιάζεται το ιστορικό αναιρέσεων.) Τώρα ενεργοποιήστε το εργαλείο κλωνοποίησης, ορίστε ως πηγή το «πηγή εικόνας» και ως στοίχιση το «καταχώρηση». **Ctrl**-κλικ σε μια στρώση από μια εικόνα και βάψιμο στην αντίστοιχη στρώση από την άλλη εικόνα. Ανάλογα με τον τρόπο εκτέλεσης του, αυτό δίνει είτε μια «αναίρεση πινέλου» ή μια «ακύρωση αναίρεσης πινέλου».







## 3.13. Επούλωση

Σχήμα 14.96. Το «εργαλείο επούλωσης» στην εργαλειοθήκη




Αυτό το εργαλείο περιγράφηκε μια φορά ως «το πινέλο επούλωσης μοιάζει με ένα έξυπνο εργαλείο κλωνοποίησης στα στεροειδή». Και πραγματικά το εργαλείο επούλωσης είναι σχετικά κοντινό με το εργαλείο κλωνοποίησης, αλλά είναι πιο έξυπνο στην αφαίρεση μικρών αποτυχιών σε εικόνες. Μια τυπική χρήση είναι η αφαίρεση των ρυτίδων σε φωτογραφίες. Για να γίνει αυτό τα εικονοστοιχεία δεν αντιγράφονται απλά από την πηγή στον προορισμό, αλλά η περιοχή γύρω από τον προορισμό λαμβάνεται υπόψη πριν την εφαρμογή της κλωνοποίησης. Ο αλγόριθμος που χρησιμοποιείται για αυτό, περιγράφεται σε ένα επιστημονικό έγγραφο του Todor Georgiev [\[GEORGIEV01\]](#).

Για να το χρησιμοποιήσετε, επιλέξτε πρώτα ένα πινέλο με μέγεθος προσαρμοσμένο στο ελάττωμα. Έπειτα **Ctrl**-πάτημα στην επιθυμητή περιοχή αναπαραγωγής. Απελευθερώστε το πλήκτρο **Ctrl** και σύρτε το δείγμα στο ελάττωμα. Πάτημα. Εάν το ελάττωμα είναι μικρό, όχι πολύ διαφορετικό από το περιβάλλον του, θα διορθωθεί γρήγορα. Αλλιώς, μπορείτε να το διορθώσετε με επανειλημμένα πατήματα, αλλά με κίνδυνο πασαλείμματος.

### 3.13.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες για ενεργοποίηση του εργαλείου:

- Από το μενού εικόνας **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Επούλωση**,
- ή με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- ή με κλικ στη συντόμευση πληκτρολογίου **H**.

### 3.13.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

**Ctrl**

Το πλήκτρο **Ctrl** χρησιμοποιείται για επιλογή της πηγής. Μπορείτε να επουλώσετε από οποιαδήποτε στρώση οποιασδήποτε εικόνας, με κλικ στην εμφάνιση εικόνας, με το πλήκτρο **Ctrl** πατημένο, ενώ η στρώση είναι ενεργή (όπως φαίνεται στο διάλογο στρώσεων). Εάν η στοίχιση ορίζεται σε «μη ευθυγραμμισμένη» ή

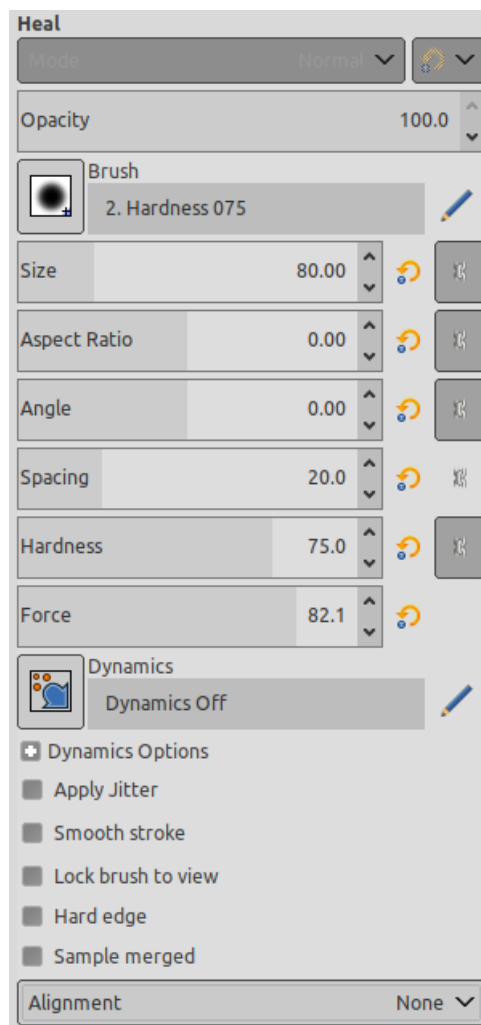
«ευθυγραμμισμένη» στις επιλογές εργαλείου, έπειτα το σημείο του κλικ γίνεται το αρχικό για την επούλωση: τα δεδομένα εικόνας σε αυτό το σημείο θα χρησιμοποιηθούν όταν αρχίσετε να βάφετε με το εργαλείο επούλωσης. Σε κατάσταση επιλογής πηγής, ο δρομέας αλλάζει σε εικονίδιο σταυρονήματος.

#### Μετατόπιση

Αφού η πηγή οριστεί, εάν πατήσετε αυτό το πλήκτρο, θα δείτε μια λεπτή γραμμή που συνδέει το προηγούμενο σημείο κλικ με την τρέχουσα τοποθεσία δείκτη. Με κλικ ξανά, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Shift**, το εργαλείο θα «επουλώσει» κατά μήκος αυτής της γραμμής.

### 3.13.3. Επιλογές

Σχήμα 14.97. Επιλογές εργαλείου επούλωσης



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Δύναμη; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλειδωμα πινέλου για προβολή**

Δείτε το [☞κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται

σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Σκληρή άκρη:** αυτή η επιλογή δίνει σκληρό περίγραμμα στην επιδιορθωμένη περιοχή.

#### Δειγματοληψία συγχωνευμένων

Εάν ενεργοποιήσετε αυτήν την επιλογή, η επούλωση δεν υπολογίζεται μόνο από τις τιμές της ενεργής στρώσης, αλλά από όλες τις ορατές στρώσεις.

Δείτε το [Τμήμα 3.12, «Κλωνοποίηση»](#) για τη χρήση συγχωνευμένου δείγματος σε μη καταστροφική επεξεργασία εικόνας.

#### Στοίχιση

Αυτή η επιλογή περιγράφεται στο [Εργαλείο κλωνοποίησης](#).

### 3.13.4. Η επούλωση δεν είναι κλωνοποίηση

Αν και το εργαλείο επούλωσης έχει κοινά χαρακτηριστικά με το εργαλείο κλωνοποίησης στη χρήση, το αποτέλεσμα είναι αρκετά διαφορετικό.

#### Σχήμα 14.98. Σύγκριση «κλωνοποίησης» και «επούλωσης»



Κλωνοποίηση στα αριστερά. Όλα τα χρώματα μεταφέρονται.

Επούλωση στα δεξιά. Τα χρώματα μεταφέρονται πολύ λιγότερο, ειδικά στα περιγράμματα όπου τα περιβάλλοντα εικονοστοιχεία του προορισμού λαμβάνονται υπόψη.

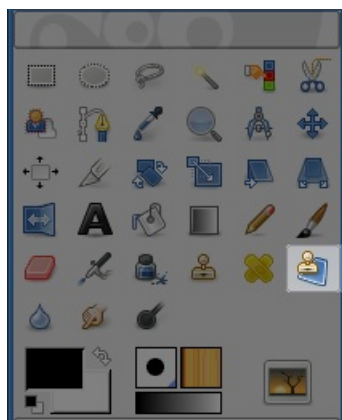






## 3.14. Προοπτική κλωνοποίηση


Σχήμα 14.99. Το εργαλείο «προοπτική κλωνοποίηση» στην εργαλειοθήκη



Αυτό το εργαλείο επιτρέπει τη κλωνοποίηση σύμφωνα με την επιθυμητή προοπτική. Πρώτα, ορίστε τις επιθυμητές γραμμές φυγής όπως με το εργαλείο [Προοπτική](#). Έπειτα αντιγράψτε την πηγή περιοχής όπως με το εργαλείο [Κλωνοποίηση](#).

### 3.14.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες για ενεργοποίηση του εργαλείου:

- Από τη γραμμή του μενού εικόνας **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Προοπτική κλωνοποίηση**.
- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί με κλικ στο εικονίδιο εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη.

### 3.14.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

**Ctrl**

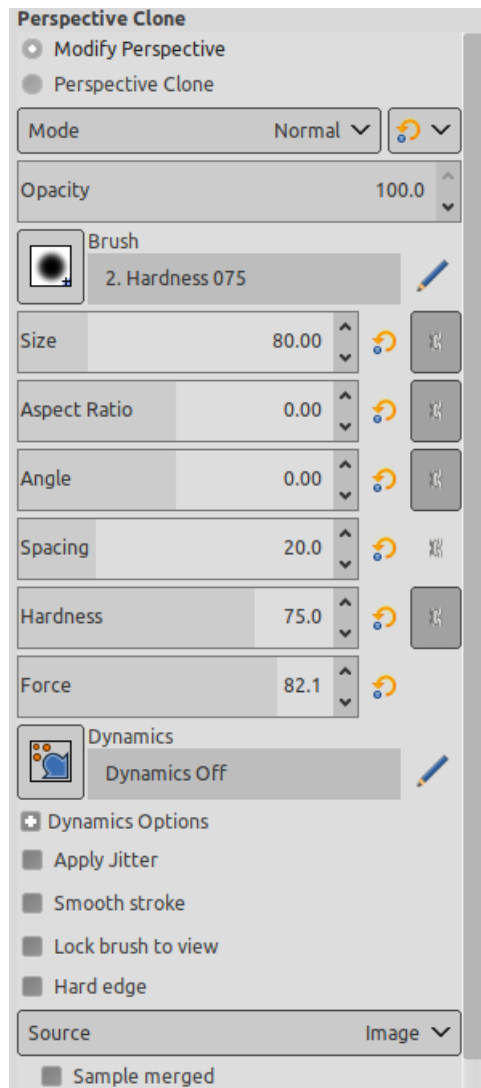
**Ctrl**-κλικ επιτρέπει την επιλογή μιας νέας πηγής κλωνοποίησης.

**Μετατόπιση**

Όταν η πηγή ορίζεται και πατάτε αυτό το πλήκτρο, θα δείτε μια λεπτή γραμμή που συνδέει το προηγούμενο σημείο κλικ με την τρέχουσα τοποθεσία δείκτη. Με κλικ ξανά, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Shift**, το εργαλείο θα κλωνοποιήσει κατά μήκος αυτής της γραμμής. Ιδιαίτερα χρήσιμο όταν κλωνοποιείτε από ένα μοτίβο.

### 3.14.3. Επιλογές

Σχήμα 14.100. Επιλογές εργαλείου προοπτικής κλωνοποίησης



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

#### Κατάσταση λειτουργίας

Χρησιμοποιώντας αυτό το εργαλείο πρώτα πρέπει να διαλέξετε την **τροποποίηση προοπτικής**. Αυτή δουλεύει όπως το εργαλείο **προοπτική**. Έπειτα διαλέγετε **προοπτική κλωνοποίηση** και χρησιμοποιείτε αυτό ίδιο όπως το εργαλείο **κλωνοποίηση**.

**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Δύναμη; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλειδωμα πινέλου για προβολή**

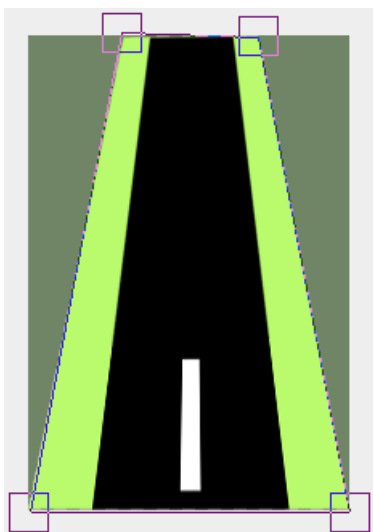
Δείτε το **κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής** για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Σκληρή άκρη:** αυτή η επιλογή δίνει ένα σκληρό περίγραμμα στην κλωνοποιημένη περιοχή.

#### Πηγή, στοίχιση

Αυτό είναι το ίδιο όπως στο εργαλείο **κλωνοποίηση**.

Σχήμα 14.101. Παράδειγμα «προοπτικής κλωνοποίησης»



Με σημειωμένο το «τροποποίηση επιπέδου προοπτικής». Οι γραμμές φυγής έχουν τοποθετηθεί.

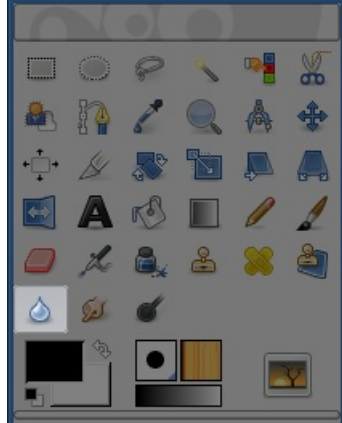


Με σημειωμένη την επιλογή «προοπτική κλωνοποίησης». Το άσπρο ορθογώνιο έχει κλωνοποιηθεί. Το βλέπετε ότι γίνεται πιο μικρό απομακρυνόμενο.



### 3.15. Θόλωση/Όξυνση

Σχήμα 14.102. Το εικονίδιο εργαλείου θόλωσης/όξυνσης στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο θόλωσης/όξυνσης χρησιμοποιεί το τρέχον πινέλο για τοπική θόλωση ή όξυνση της εικόνας σας. Θόλωση με αυτό μπορεί να είναι χρήσιμη εάν κάποιο στοιχείο της εικόνας σας ξεχωρίζει υπερβολικά και θα θέλατε να το μαλακώσετε. Εάν θέλετε να θολώσετε όλη τη στρώση, ή μεγάλο τμήμα της, θα ήταν προφανώς καλύτερο να χρησιμοποιήσετε ένα από τα [Φίλτρα θόλωσης](#). Η κατεύθυνση της πινελιάς δεν έχει συνέπεια: εάν θέλετε κατευθυντική θόλωση, χρησιμοποιήστε το εργαλείο μουτζούρας.

Στην κατάσταση «Όξυνση», το εργαλείο δουλεύει αυξάνοντας την αντίθεση όπου εφαρμόζεται το πινέλο. Λίγο από αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο, αλλά υπερεφαρμογή θα παράξει θόρυβο. Μερικά από τα [Προχωρημένα φίλτρα](#), ιδιαίτερα η [Μάσκα απόξυνσης](#), κάνει μια πολύ πιο καθαρή δουλειά στην όξυνση περιοχών της στρώσης.



#### Υπόδειξη

Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα πιο προχωρημένο πινέλο χρησιμοποιώντας το εργαλείο κλωνοποίησης. Για να το κάνετε, ξεκινήστε διπλασιάζοντας την επιθυμητή στρώση και τρέξτε ένα φίλτρο όξυνσης, όπως τη μάσκα απόξυνσης, στο αντίγραφο. Έπειτα ενεργοποιήστε το εργαλείο κλωνοποίησης και ορίστε στις επιλογές εργαλείου ως πηγή το «πηγή εικόνας» και ως στοίχιση το «καταχωρημένο». Ορίστε την αδιαφάνεια σε ήπια τιμή, όπως 10. Έπειτα **Ctrl**-κλικ στο αντίγραφο για να το κάνετε στην πηγαία εικόνα. Εάν τώρα βάψετε στην αρχική στρώση, θα αναμίξετε μαζί, όπου εφαρμόζετε πινέλο, την οξυμένη έκδοση με την αποξυμένη έκδοση.


Και η θόλωση και η όξυνση δουλεύουν αυξητικά: μετακινώντας το πινέλο κατ' επανάληψη πάνω από μια περιοχή θα αυξήσει το αποτέλεσμα με κάθε πρόσθετο πέρασμα. Ο έλεγχος ρυθμού επιτρέπει τον προσδιορισμό της ταχύτητας σώρευσης των τροποποιήσεων. Ο έλεγχος αδιαφάνειας, όμως, μπορεί να χρησιμοποιηθεί στον περιορισμό του ποσού θόλωσης που μπορεί να παραχθεί με μια μοναδική πινελιά, ανεξάρτητα από τον αριθμό περασμάτων που γίνονται με αυτό.



### 3.15.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

---

Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες για ενεργοποίηση του εργαλείου:

- Από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Θόλωση/Όξυνση**.
- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί με κλικ στο εικονίδιο εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη.
- Χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift** + **U**.

### 3.15.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

---

Δείτε το [☒κοινά χαρακτηριστικά των εργαλείων ζωγραφικής](#) για περιγραφή των τροποποιητικών πλήκτρων που έχουν το ίδιο αποτέλεσμα σε όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

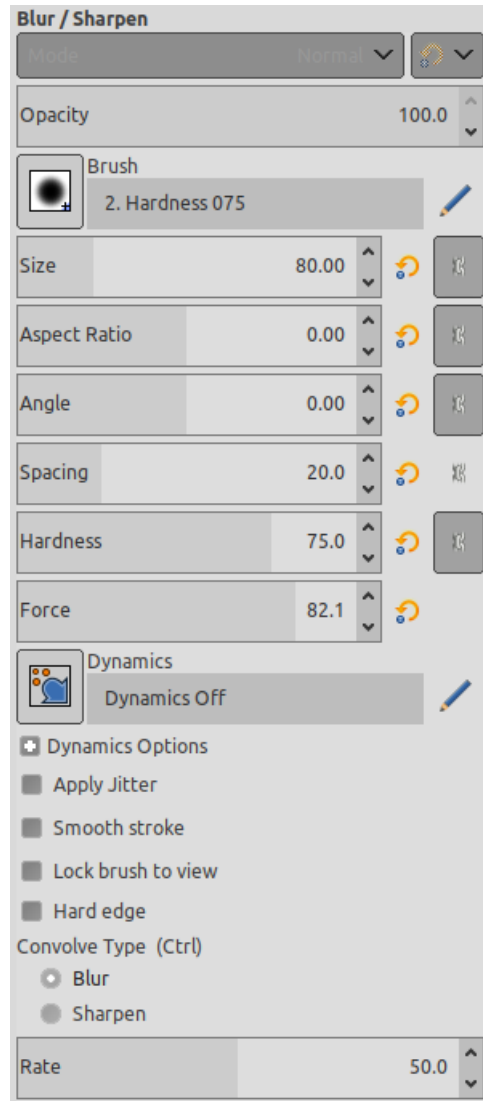
**Ctrl**

Με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** εναλλάσσει μεταξύ καταστάσεων θόλωσης και όξυνσης· αντιστρέφει τη ρύθμιση που εμφανίζεται στις επιλογές εργαλείου.

### 3.15.3. Επιλογές

---

Σχήμα 14.103. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο θόλωση/όξυνση



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Δύναμη; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλείδωμα πινέλου για προβολή**

Δείτε το **Εικονικές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής** για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Σκληρή άκρη:** αυτή η επιλογή δίνει σκληρό περίγραμμα στη θολωμένη/απότομη περιοχή.

#### Τύπος συνέλιξης

Η κατάσταση **θόλωσης** προκαλεί την ανάμιξη κάθε εικονοστοιχείου που επηρεάζεται από το πινέλο με τα γειτονικά εικονοστοιχεία, αυξάνοντας έτσι την ομοιότητα των εικονοστοιχείων μες την περιοχή της πινελιάς. Η κατάσταση **όξυνσης** προκαλεί κάθε εικονοστοιχείο να γίνει πιο διαφορετικό μες την περιοχή πινελιάς. Υπερβολική όξυνση καταλήγει σε μια άσχημη όψη θρόμβωσης. Όποιες ρυθμίσεις διαλέξετε εδώ, μπορούν να αντιστραφούν στην κίνηση με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl**.

Η «συνέλιξη» αναφέρεται σε μια μαθηματική μέθοδο που χρησιμοποιεί πίνακες.

### Ρυθμός

Ο ολισθητής ρυθμού καθορίζει τη δύναμη του αποτελέσματος θύλωσης/όξυνσης.



3.14. Προοπτική κλωνοποίηση



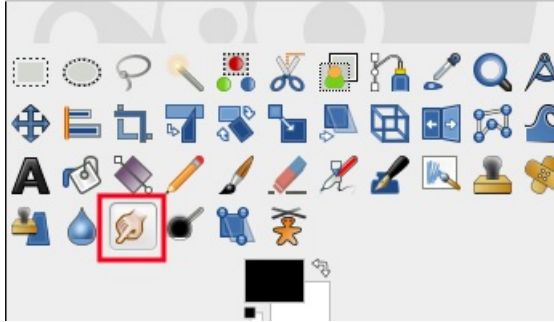
3.16. Μουτζούρα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.16. Μουτζούρα

Σχήμα 14.104. Εργαλείο μουτζούρας




Η εργαλείο μουτζούρας θυμίζει βαφή με δάκτυλο. Με το GIMP-2.10, δουλεύει με δύο τρόπους:

- Εάν η επιλογή **Ροή** οριστεί σε 0,00 (προεπιλογή), το εργαλείο μουτζούρας χρησιμοποιεί το τρέχον πινέλο για το μουτζούρωμα χρωμάτων στην ενεργή στρώση ή επιλογή. Παίρνει χρώμα στο πέρασμα και το χρησιμοποιεί για ανάμειξη του με τα επόμενα χρώματα που συναντά.
- Όταν η επιλογή **Ροή** είναι περισσότερο από 0,00, το εργαλείο μουτζούρας δουλεύει ως πινέλο χρησιμοποιώντας το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης και το αναμειγνύει με το υποκείμενο χρώμα.

### 3.16.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να βρείτε το εργαλείο μουτζούρας με διάφορους τρόπους:

- μέσα από **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Μουτζούρα** στο μενού της εικόνας,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- ή πιέζοντας το πλήκτρο **S** στο πληκτρολόγιο.

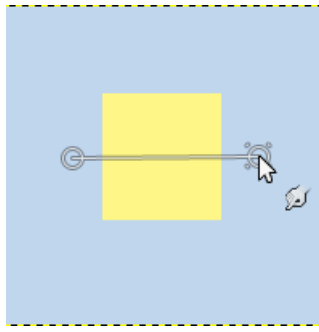
### 3.16.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

#### Μετατόπιση

Το πλήκτρο **Shift** τοποθετεί το εργαλείο μουτζούρας σε κατάσταση ευθείας γραμμής. Με πατημένο το **Shift** ενώ πατάτε το **αριστερό πλήκτρο** του ποντικιού θα μουτζουρώσει σε ευθεία γραμμή. Διαδοχικά πατήματα θα συνεχίσουν το μουτζούρωμα σε ευθείες γραμμές που προέρχονται από το άκρο της τελευταίας γραμμής.

### Σχήμα 14.105. Εργαλείο μουτζούρας

---



Shift πάτημα και μεταφορά για τη δημιουργία γραμμής

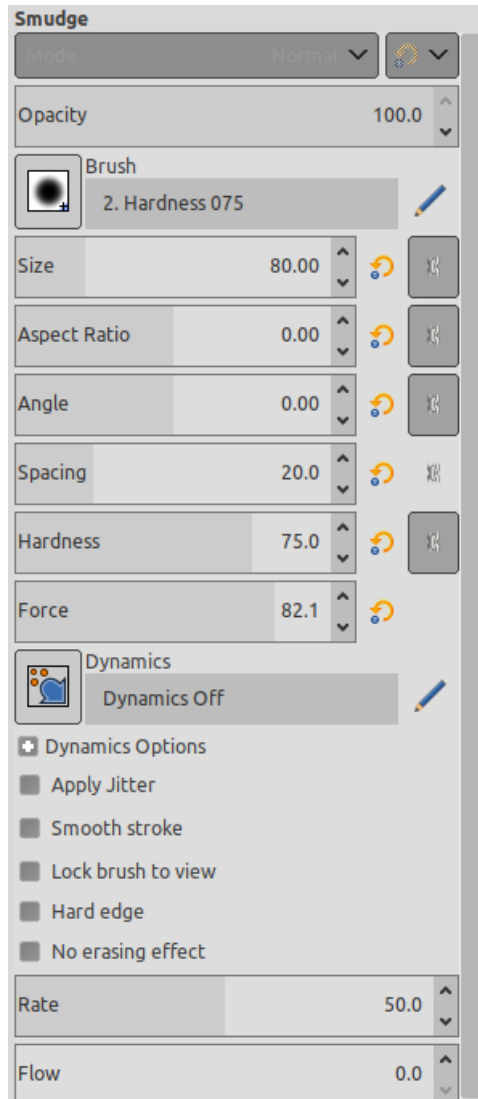
**Ctrl**

Χρησιμοποιώντας **Ctrl** με **Shift**, μπορείτε να περιορίσετε τη γωνία μεταξύ δύο διαδοχικών γραμμών για αλλαγή σε βήματα των 15°.

### 3.16.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 14.106. Επιλογές μουτζουρώματος



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### **Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δύναμη; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλείδωμα πινέλου στην εστίαση**

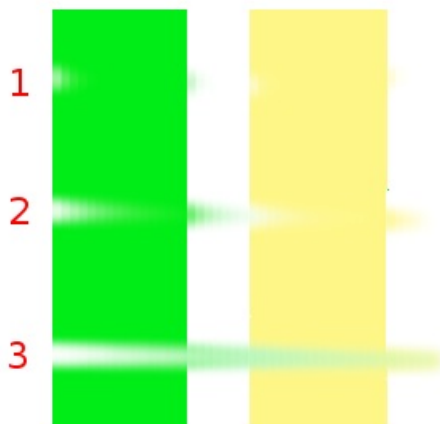
Δείτε το [☒κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Σκληρή άκρη:** αυτή η επιλογή δίνει σκληρό περίγραμμα στην μουτζουρωμένη περιοχή.

### **Ρυθμός**

Αυτή η επιλογή θα μπορούσε να ονομαστεί "μήκος μουτζουρώματος", επειδή ορίζει το μήκος της επίδρασης του μουτζουρώματος σε μια πινελιά.

**Σχήμα 14.107. Παράδειγμα αναλογίας**

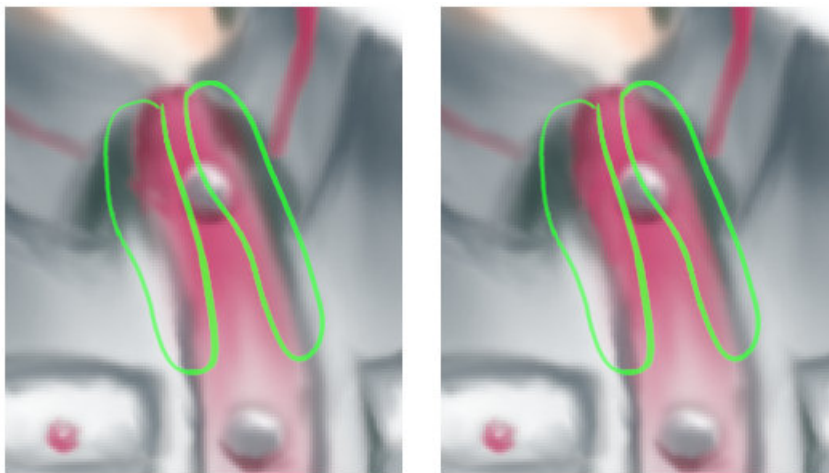


1: Αναλογία=20 2: Αναλογία=60 3: Αναλογία=90

### Χωρίς εφέ σβησίματος

Το μουτζουρώμα μπορεί να μειώσει το άλφα κάποιων εικονοστοιχείων· αυτό το άλφα δεν μειώνεται εάν σημειωθεί αυτή η επιλογή και έτσι δεν σβήνονται εικονοστοιχεία. Αυτό είναι χρήσιμο για γέμισμα κενού μεταξύ δύο περιοχών χρώματος.

**Σχήμα 14.108. Παράδειγμα "χωρίς σβήσιμο" από τον προγραμματιστή**



Without "No erasing effect"

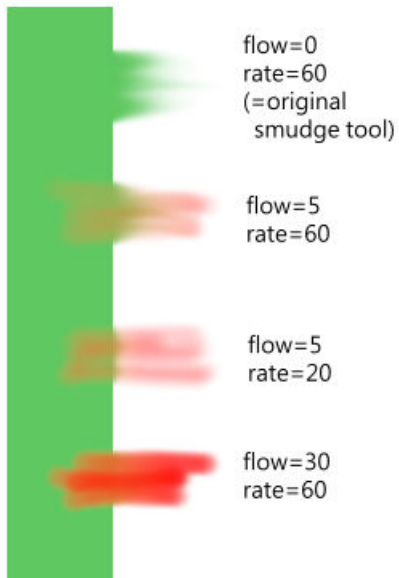
With "No erasing effect"

### Ροή

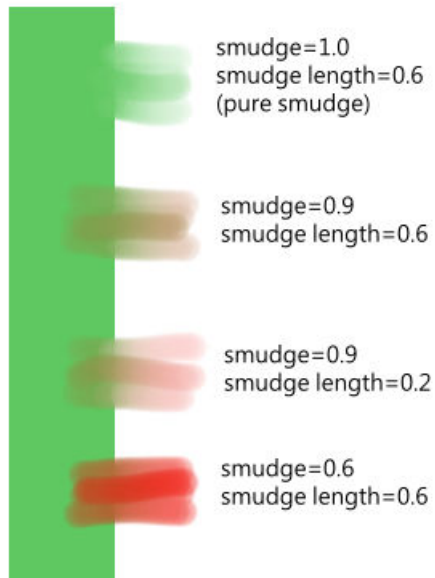
Είδαμε ήδη τη διαφορετική συμπεριφορά της επιλογής «Ροής» όταν ορίζεται σε 0,00 (δουλεύει όπως το αρχικό εργαλείο μουτζουρώματος) και όταν ορίζεται σε περισσότερο από 0,00 (χρησιμοποιεί το χρώμα του προσκηνίου για μουτζουρώμα).

Τα «Χωρίς εφέ σβησίματος» και «Ροή» είναι νέες επιλογές στο GIMP-2.10. Εδώ υπάρχουν σχόλια και παραδείγματα από τον προγραμματιστή αυτών των επιλογών στο [gimp-forum.net](https://gimp-forum.net):

### Customized smudge



### MyPaint brush

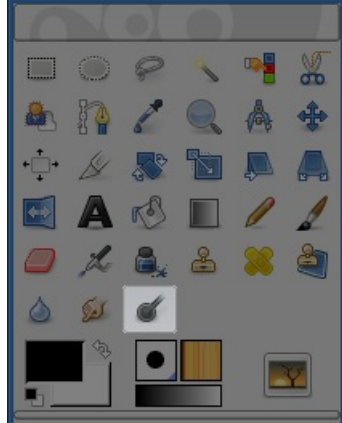






## 3.17. Ξάνοιγμα/Σκοτεινίασμα


Σχήμα 14.109. Εργαλείο ξανοίγματος



Το εργαλείο ξανοίγματος ή σκοτεινίασματος χρησιμοποιεί το τρέχον πινέλο για να ξανοίξει ή να σκοτεινιάσει τα χρώματα στην εικόνα σας. Η κατάσταση θα προσδιορίσει ποιος τύπος εικονοστοιχείων επηρεάζεται.

### 3.17.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες για ενεργοποίηση του εργαλείου:

- Από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Εργαλεία ζωγραφικής** → **Ξάνοιγμα/Σκοτεινίασμα**.
- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί με κλικ στο εικονίδιο εργαλείου: .
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **shift + D**.

### 3.17.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

#### **Ctrl**

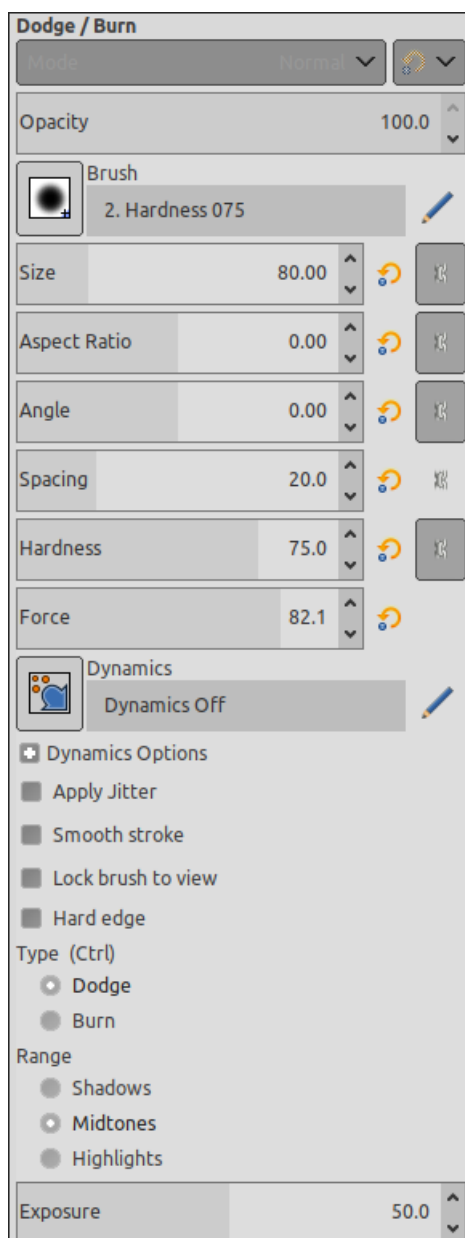
Εναλλαγή μεταξύ τύπων ξανοίγματος ή σκοτεινίασματος. Ο τύπος θα παραμείνει εναλλαγμένος μέχρι την ελευθέρωση του **Ctrl**.

#### **Μετατόπιση**

Το πλήκτρο **Shift** τοποθετεί το εργαλείο ξανοίγματος ή σκοτεινίασματος σε κατάσταση ευθείας γραμμής. Με πατημένο το **Shift** ενώ πατάτε το **αριστερό πλήκτρο** του ποντικιού θα ξανοίξει ή θα σκοτεινιάσει σε ευθεία γραμμή. Διαδοχικά πατήματα θα συνεχίσουν το ξάνοιγμα ή το σκοτεινίασμα σε ευθείες γραμμές που προέρχονται από το άκρο της τελευταίας γραμμής.

### 3.17.3. Επιλογές

Σχήμα 14.110. Επιλογές εργαλείου «ξάνοιγμα»



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Κατάσταση; Αδιαφάνεια; Πινέλο; Μέγεθος; Αναλογία διαστάσεων; Γωνία; Απόσταση; Σκληρότητα; Δυναμική; Επιλογές δυναμικής; Δύναμη; Εφαρμογή τρέμουλου; Ομαλή πινελιά; Κλείδωμα πινέλου για προβολή**

Δείτε το [☒κοινές επιλογές εργαλείου ζωγραφικής](#) για μια περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή όλα τα εργαλεία ζωγραφικής.

**Σκληρή άκρη:** αυτή η επιλογή δίνει σκληρό περίγραμμα στην επεξεργαζόμενη περιοχή.

#### Τύπος

Το φαινόμενο ξανόιματος φωτίζει τα χρώματα.

Το εφέ σκοτεινιάσματος σκοτεινιάζει τα χρώματα.

### Εύρος

Υπάρχουν τρεις καταστάσεις:

- Οι σκιές περιορίζουν το εφέ στα πιο σκοτεινά εικονοστοιχεία.
- Οι μεσαίοι τόνοι περιορίζουν το εφέ σε εικονοστοιχεία μέσου τόνου.
- Οι τονισμοί περιορίζουν το εφέ στα πολύ ανοικτά εικονοστοιχεία.

### Έκθεση

Η έκθεση καθορίζει την ισχύ του αποτελέσματος του εργαλείου, σε μια περισσότερο ή λιγότερο εκτεθειμένη φωτογραφία. Η προεπιλογή του ολισθητή είναι 50 αλλά ποικίλει από 0 έως 100.



3.16. Μουτζούρα

4. Εργαλεία μετασχηματισμού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



- Όταν ενεργοποιείτε το τρίτο κουμπί,  το εργαλείο δουλεύει μόνο στο μονοπάτι.

## Κατεύθυνση

Αυτή η επιλογή ορίζει σε ποιο δρόμο ή κατεύθυνση μετασχηματίζεται μια στρώση:

Η «κανονική (προς τα μπρος)» κατάσταση θα μετασχηματίσει την εικόνα ή στρώση όπως κάποιος θα περίμενε. Χρησιμοποιείτε απλά τις λαβές για να εκτελέσετε τον επιθυμητό μετασχηματισμό. Εάν χρησιμοποιήσετε πλέγμα (δείτε παρακάτω), η εικόνα ή στρώση μετασχηματίζονται σύμφωνα με το σχήμα και τη θέση στην οποία βάζετε το πλέγμα.

Η «διορθωτική (προς τα πίσω)» αντιστρέφει την κατεύθυνση. Κυρίως χρησιμοποιείται με το εργαλείο περιστροφής για επισκευή ψηφιακών εικόνων που έχουν μερικά γεωμετρικά λάθη (ορίζοντας που δεν είναι οριζόντιος, τοίχος που δεν είναι κάθετος...). Δείτε [Τμήμα 4.5, «Περιστροφή»](#).

Με το GIMP-2.10.10, μπορείτε να συνδέσετε αυτές τις δύο επιλογές στα εργαλεία περιστροφής, κλιμάκωσης, προοπτικής, ενιαίου μετασχηματισμού και μετασχηματισμού λαβής. Αυτό επιτρέπει τη μετακίνηση λαβών χωρίς επηρεασμό του μετασχηματισμού, επιτρέποντάς σας τη χειροκίνητη επαναρύθμιση της θέσης τους.

## Παρεμβολή

Αυτή η πτυσσόμενη λίστα επιτρέπει την επιλογή της μεθόδου και έτσι την ποιότητα του μετασχηματισμού:

### Καμία

Το χρώμα κάθε εικονοστοιχείου αντιγράφεται από το κοντινότερο γειτονικό εικονοστοιχείο της αρχικής εικόνας. Αυτό συχνά καταλήγει σε οδόντωση (το φαινόμενο «σκαλοπατιού») και μια υποβαθμισμένη εικόνα, αλλά είναι η γρηγορότερη μέθοδος. Μερικές φορές αυτή η μέθοδος λέγεται «ο πιο κοντινός γείτονας».

### Γραμμική

Το χρώμα κάθε εικονοστοιχείου υπολογίζεται ως το μέσο χρώμα των τεσσάρων πιο κοντινών εικονοστοιχείων στην αρχική εικόνα. Αυτό δίνει ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα για τις περισσότερες εικόνες και είναι ένας καλός συμβιβασμός μεταξύ ταχύτητας και ποιότητας. Μερικές φορές αυτή η μέθοδος αποκαλείται «διγραμμική».

### Κυβική

Το χρώμα κάθε εικονοστοιχείου υπολογίζεται ως το μέσο χρώμα των οκτώ πιο κοντινών εικονοστοιχείων στην αρχική εικόνα. Αυτό συνήθως δίνει το καλό αποτέλεσμα, αλλά παίρνει φυσικά περισσότερο χρόνο. Μερικές φορές αυτή η μέθοδος λέγεται «δικυβική».

### LoHalo, NoHalo

Halo (άλως, φωτοστέφανο) είναι ένα τεχνούργημα που μπορεί να δημιουργηθεί με παρεμβολή. Θυμάται την άλω που μπορείτε να πάρετε όταν χρησιμοποιείτε [Τμήμα 4.8, «Όξυνση \(Μάσκα απόξυνσης\)»](#). Ιδού μια σημείωση από τον Nicolas Robidou, τον δημιουργό των νέων δειγματολογίων ποιότητας για το GEGl και το GIMP:

"Εάν η άλως δεν είναι θέμα με το περιεχόμενό σας, ποιο από τα δύο θα δοκιμάζατε πρώτα; (Προφανώς, εάν θέλετε να ελαχιστοποιήσετε την άλω, το NoHalo είναι το καλύτερο.)

Εάν μειώνετε μια εικόνα, το LoHalo είναι γενικά το καλύτερο.

Εάν ο μετασχηματισμός σας δεν είναι μια γενική μείωση, π.χ. εάν μεγεθύνετε, περιστρέφετε ή εφαρμόζετε μετασχηματισμό προοπτικής που κρατά τις αναλογίες της εικόνας με την ίδια ή μεγαλύτερη ανάλυση, προτιμώ γενικά το NoHalo. Αυτή η προτίμηση,

όμως, αλλάζει ανάλογα με το περιεχόμενο της εικόνας. Εάν, π.χ., η εικόνα περιέχει κείμενο ή αντικείμενα που μοιάζουν με κείμενο ή έχει σημαντικές περιοχές με μόνο λίγα διαφορετικά χρώματα, όπως παλιά σχολικά *pixel art*, θα γυρίζα στο LoHalo. Παρομοίως, εάν η εικόνα έχει θόρυβο ή είναι αλλοιωμένη από τεχνουργήματα συμπίεσης (όπως συμβαίνει με τα περισσότερα JPEGs στον ιστό). Αντίθετα, αν η εικόνα είναι χωρίς θόρυβο, πολύ λίγο θολή (θολή σημαίνει ότι όταν ρίχνετε μια ματιά στα εικονοστοιχεία, οι γραμμές και οι διεπαφές επικαλύπτουν δύο ή περισσότερα εικονοστοιχεία) και υπάρχουν λεπτοί τόνοι δέρματος που θα διατηρηθούν, προτιμώ πρώτα το NoHalo. Στην πραγματικότητα, αν βρω ότι τα χρώματα δεν έχουν διατηρηθεί όμορφα μετά τον μετασχηματισμό της εικόνας με το LoHalo, γυρίζω αμέσως στο NoHalo, ακόμα κι αν μειώνει.

Σε κάθε περίπτωση, αυτές οι συστάσεις δεν θα πρέπει να παίρνονται ως ευαγγέλιο. Έχω ακόμα πολλά να μάθω και να καταλάβω. Π.χ., πώς να αντιμετωπίσω καλύτερα τη διαφάνεια και τους διάφορους χρωματικούς χώρους είναι κάτι που ήθελα να σκεφτώ για κάμποσο."

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλεγμένη μέθοδο παρεμβολής στο διάλογο [☰προτιμήσεις επιλογών εργαλείων](#).

### Περικοπή

Μετά το μετασχηματισμό, η εικόνα μπορεί να είναι μεγαλύτερη. Αυτή η επιλογή θα περικόψει τη μετασχηματισμένη εικόνα στο αρχικό μέγεθος εικόνας.

Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ πολλών τρόπων για περικοπή:

### Προσαρμογή

**Σχήμα 14.112. Αρχική εικόνα για παραδείγματα**

		
Αρχική εικόνα	Εφαρμογή περιστροφής με «προσαρμογή»	Εφαρμογή περιστροφής με «προσαρμογή» και μεγέθυνση καμβά στο μέγεθος της στρώσης

Με προσαρμογή: η στρώση μεγεθύνεται για να περιέχει όλη την περιστραμμένη στρώση. Το περίγραμμα της νέας στρώσης είναι ορατό, όλη η στρώση γίνεται ορατή χρησιμοποιώντας την εντολή **εικόνα** → **προσαρμογή καμβά στις στρώσεις**

### Απόκομμα

### Σχήμα 14.113. Παράδειγμα για απόκομμα



Απόκομμα

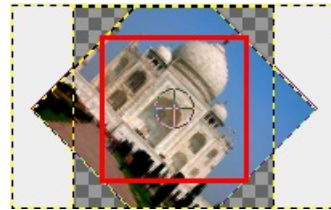
Με απόκομμα: ότι ξεπερνά τα όρια της εικόνας διαγράφεται.

#### Περικοπή στο αποτέλεσμα

### Σχήμα 14.114. Παράδειγμα για περικοπή στο αποτέλεσμα



Περιστροφή 45° με περικοπή στο αποτέλεσμα



Το όριο περικοπής σημειώνεται με κόκκινο. Καμιά διαφανής περιοχή δεν περιλαμβάνεται.

Εάν αυτή η επιλογή επιλεγεί, η εικόνα περικόπτεται έτσι ώστε η διαφανής περιοχή, που δημιουργήθηκε από τη λειτουργία μετασχηματισμού στις γωνίες, να μην συμπεριλαμβάνεται στην τελική εικόνα.

#### Περικοπή με θέαση

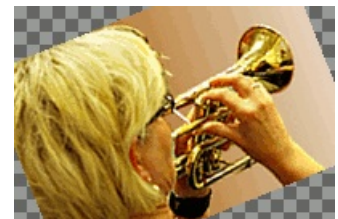
### Σχήμα 14.115. Παράδειγμα για περικοπή με πλευρά



Αρχική εικόνα



Περιστροφή -22°



Η περιστραμμένη εικόνα

Αυτή η επιλογή δουλεύει όπως η προηγούμενη επιλογή, αλλά βεβαιώνει, ότι ο λόγος θέασης διατηρείται.

## Εμφάνιση προβολής προεπισκόπησης

Εάν αυτό είναι σημειωμένο, που είναι η προεπιλεγμένη ρύθμιση, η μετασχηματιζόμενη εικόνα θα είναι ορατή στην κορυφή της αρχικής εικόνας ή στρώσης. Θα υπάρχει επίσης ένας ολισθητής με τον οποίο μπορείτε να επιλέξετε την ορατότητα της προεπισκόπησης.

## Οδηγοί

Αυτή είναι μια πτυσσόμενη λίστα, όπου επιλέγετε τον τύπο των γραμμών οδηγού που ταιριάζει στον μετασχηματισμό σας. Όλοι οι οδηγοί χρησιμοποιούν ένα πλαίσιο για να σημειώσουν το περίγραμμα της εικόνας πέρα από τις χρησιμοποιούμενες γραμμές από τις διαφορετικές επιλογές.

### Χωρίς οδηγούς

Όπως λέει το όνομα, δεν υπάρχουν χρησιμοποιούμενοι οδηγοί.

### Κεντρικές γραμμές

Χρησιμοποιεί μια κάθετη γραμμή και μια οριζόντια γραμμή που διασταυρώνονται μεταξύ τους στο κέντρο της εικόνας ή στρώσης.

### Κανόνας των τρίτων

Διαιρεί την περιοχή μετασχηματισμού σε εννέα ίσα μέρη προσθέτοντας δύο οριζόντιες γραμμές και δύο κάθετες γραμμές που ισαπέχουν. Σύμφωνα με αυτόν τον κανόνα τα πιο ενδιαφέροντα μέρη της εικόνας πρέπει να τοποθετηθούν στα σημεία τομής.

### Κανόνας των πέμπτων

Ακριβώς όπως ο «κανόνας των τρίτων» αλλά διαιρεί την περιοχή σε πέντε επί πέντε μέρη.

### Χρυσές τομές

Επίσης λέγεται «Ο χρυσός κανόνας». Αυτός διαιρεί την περιοχή μετασχηματισμού σε εννέα μέρη χρησιμοποιώντας έναν μαθηματικό τύπο σε αναλογία των μερών μεταξύ τους και με την μετασχηματιζόμενη περιοχή.

### Διαγώνιες γραμμές

Διαιρεί την περιοχή μετασχηματισμού χρησιμοποιώντας γραμμές διαγώνια.

### Αριθμός γραμμών

Βάζει ένα ορθογώνιο πλέγμα με ίσους αριθμούς κάθετων και οριζόντιων γραμμών. Ο αριθμός των γραμμών ορίζεται στον ολισθητή που προβάλλει όταν αυτός ο οδηγός επιλέγεται.

### Διάστιχο γραμμών

Βάζει ένα ορθογώνιο πλέγμα στην περιοχή μετασχηματισμού χρησιμοποιώντας το διάστημα μεταξύ των γραμμών που ορίζεται στον ολισθητή.

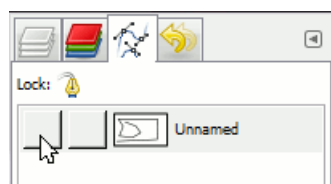
## 4.1.2. Μετασχηματισμός μονοπατιών

---

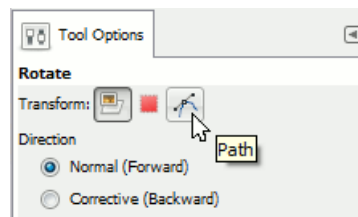
Αν εσείς για κάποιον λόγο θέλετε να μετασχηματίσετε μονοπάτια, είναι δυνατό να το κάνετε χρησιμοποιώντας τα εργαλεία μετασχηματισμού.



## Σχήμα 14.116. Περιστροφή μονοπατιών



Διάλογος μονοπατιών



Τρόπος επιλογής: Μονοπάτι

Όταν το μονοπάτι σχεδιάζεται πηγαίνετε στον διάλογο μονοπατιού και πατήστε στο πρώτο πεδίο πριν το περίγραμμα του μονοπατιού στο παράθυρο διαλόγου για να κάνετε το εικονίδιο του ματιού ορατό. Έπειτα επιλέξτε το εργαλείο μετασχηματισμού και στο ανώτερο μέρος του διαλόγου επιλογής πατήστε στο εικονίδιο μονοπατιού για να πείτε στο εργαλείο να δράσει στο μονοπάτι.

Κάντε τον μετασχηματισμό κατά τα συνηθισμένα και επιβεβαιώστε τον όταν τελειώσετε. Μπορεί να είναι καλή ιδέα να ορίσετε τους οδηγούς σε «Κανένας οδηγός» για να πάρετε το μονοπάτι πιο αναγνωρίσιμο.

Όταν ο μετασχηματισμός τελειώσει, επιλέξτε το εργαλείο μονοπατιού και πατήστε στο αλλαγμένο μονοπάτι για να το ενεργοποιήσετε πάλι για παραπέρα εργασία σε αυτό.



3.17. Ξάνοιγμα/Σκοτεινίασμα



4.2. Στοιχισή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.2. Στοιχίση


Σχήμα 14.117. Το εργαλείο στοιχίσης στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο στοιχίσης είναι χρήσιμο στην στοιχίση των στρώσεων εικόνας με ποικίλα αντικείμενα εικόνας. Όταν αυτό το εργαλείο επιλέγεται, ο δείκτης του ποντικιού γίνεται μια μικρή παλάμη. Πατώντας σε ένα στοιχείο στρώσης στην εικόνα, επιλέγετε τη στρώση που θα μετακινηθεί (με **Shift** + πάτημα, μπορείτε να επιλέξετε πολλές στρώσεις για στοιχίση): αυτή η εστιασμένη στρώση έχει μικρά τετράγωνα στις γωνίες και ονομάζεται *προορισμός*. Τότε κάποια κουμπιά στον διάλογο γίνονται ενεργά (παραμένουν ενεργά κατά τη διάρκεια της συνεδρίας του GIMP): επιτρέπουν την επιλογή του *προορισμού*, δηλαδή άλλη στρώση, επιλογή, μονοπάτι, η προέλευση θα στοιχιστεί μαζί του.

### 4.2.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

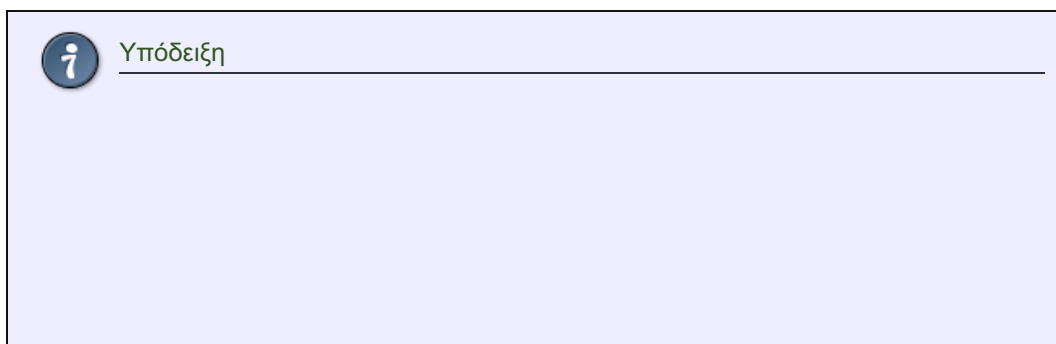
Μπορείτε να ενεργοποιήσετε το εργαλείο στοιχίσης με διάφορους τρόπους:

- από το μενού εικόνας, μέσα από: **Εργαλεία** → **Εργαλεία μετασχηματισμού** → **Στοιχίση**,
- πατώντας το εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Q**.

### 4.2.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (προεπιλογές)

**Shift**

Μπορείτε να επιλέξετε πολλές στρώσεις με πατημένο το **Shift** και κλικ στις στρώσεις.

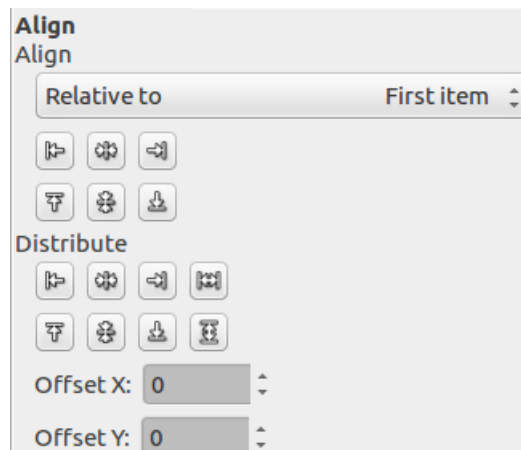


Μερικές φορές είναι πιο εύκολο να διαλέξετε πολλαπλές στρώσεις χρησιμοποιώντας λάστιχο: κλικ κάπου έξω από μια φανταστική ορθογώνια περιοχή που καλύπτει τις επιθυμητές στρώσεις. Έπειτα σύριμο προς τα έξω αυτής της περιοχής μετακινώντας το δείκτη και απελευθέρωση του πλήκτρου ποντικιού. Τώρα κάθε στρώση, που είναι ολότελα μέσα στο συρόμενο ορθογώνιο, επιλέγεται.

Σημειώστε ότι τώρα δεν υπάρχει στόχος «πρώτου στοιχείου» που οι επιλεγμένες στρώσεις μπορούν να στοιχιστούν.

#### 4.2.3. Επιλογές εργαλείων

Σχήμα 14.118. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο στοίχισης



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

#### Στοίχιση

##### Σχετικά με:







Σε αυτόν τον πτυσσόμενο κατάλογο, επιλέγετε τον προορισμό, του αντικειμένου της εικόνας με τον οποίο θα στοιχιστεί η στρώση.

- **Πρώτο στοιχείο**: το πρώτο επιλεγμένο στοιχείο, επιλέγοντας πολλαπλές στρώσεις με πατημένο το πλήκτρο **Shift**. Σημειώστε ότι δεν υπάρχει «πρώτο στοιχείο» όταν επιλέγετε πολλαπλές στρώσεις χρησιμοποιώντας λάστιχο.
- **Εικόνα**: η εικόνα είναι ο προορισμός.
- **Επιλογή**: η επιλογή είναι ο προορισμός.
- **Ενεργή στρώση**: η ενεργή στρώση, στον διάλογο στρώσης, είναι ο προορισμός.
- **Ενεργό κανάλι**: το ενεργό κανάλι, που περιέχει μια επιλογή που κάνατε πριν, είναι ο προορισμός.

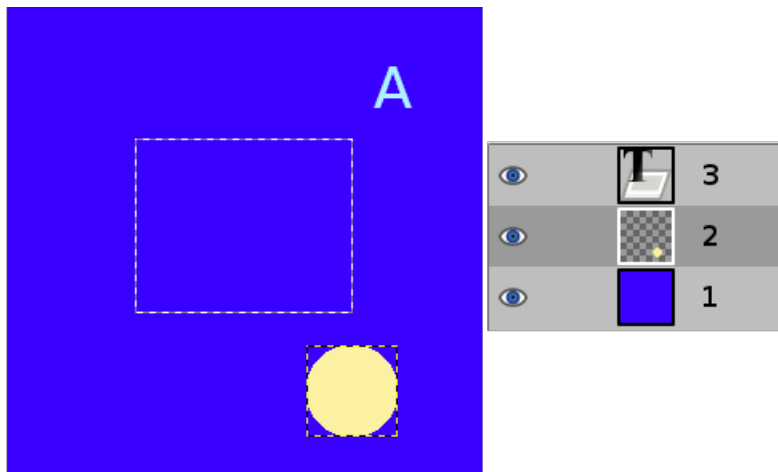
- **Ενεργό μονοπάτι**: το ενεργό μονοπάτι είναι οππορισμός.

### Στοιχίση πλήκτρων

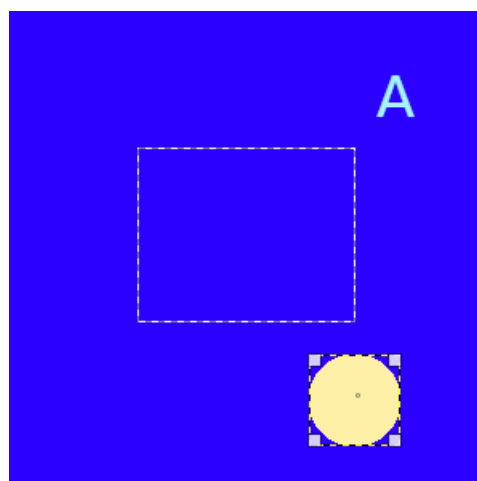
Αυτά τα πλήκτρα γίνονται ενεργά όταν επιλεγεί στόχος.

-  **Στοιχίση στο αριστερό άκρο του προορισμού** για στοιχίση του αριστερού άκρου της προέλευσης με το αριστερό άκρο του προορισμού.
-  **Στοιχίση στο κέντρο του προορισμού**: για να στοιχίσετε το κέντρο της προέλευσης στην κατακόρυφη μέση γραμμή του προορισμού.
-  **Στοιχίση στο δεξιό άκρο του προορισμού** για να στοιχίσετε το δεξιό άκρο της προέλευσης με το δεξιό άκρο του προορισμού.
-  **Στοιχίση στο επάνω άκρο του προορισμού** για στοιχίση του επάνω άκρου της προέλευσης με το επάνω άκρο του προορισμού.
-  **Στοιχίση στο μέσο του προορισμού**: για στοιχίση του κέντρου της προέλευσης με τη *τηνοριζόντια* μεσαία γραμμή του προορισμού.
-  **Στοιχίση του κάτω άκρου του προορισμού**: για στοιχίση του κάτω άκρου της προέλευσης με το κάτω άκρο του προορισμού.

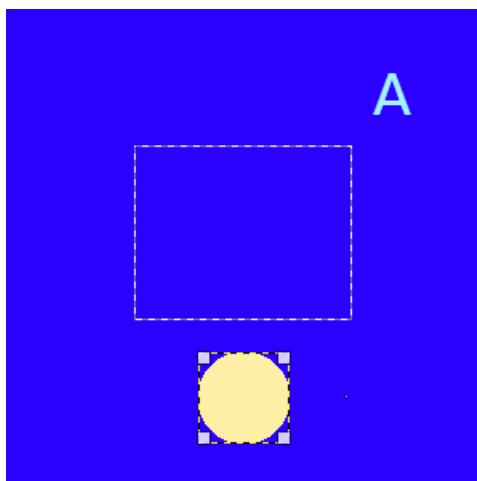
### Παράδειγμα



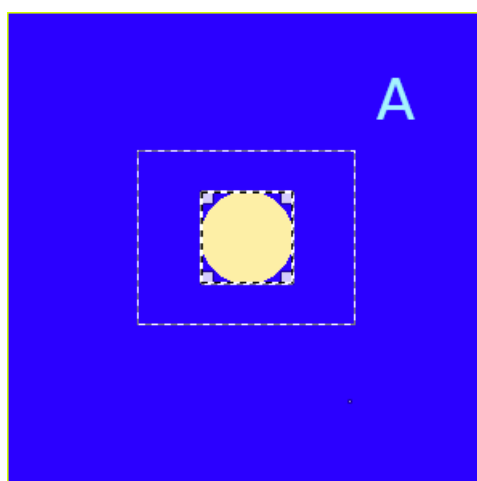
Εικόνα με επιλογή, η στρώση #1 (παρασκήνιο) είναι ενεργή, η στρώση #2 είναι ψαλιδισμένη στο περιεχόμενο, η στρώση #3 είναι στρώση κειμένου.



Πατάμε στον κίτρινο κύκλο: η σιβάδα #2 γίνεται η προέλευση. Θέλουμε να στείλουμε αυτήν την προέλευση στο μέσο της επιλογής: η επιλογή Ως προς ορίζεται σε «Επιλογή».



Το **Στοίχιση στο κέντρο του προορισμού** πατημένο









Το **Στοίχιση στη μέση του στόχου** πατημένο

## Κατανομή



### Κατανομή πλήκτρων

Αυτές οι επιλογές χρησιμοποιούνται όταν έχετε πολλούς προορισμούς και θέλετε να τους τακτοποιήσετε. Εδώ, οι στρώσεις που επιλέχτηκαν με **Shift** + πάτημα ονομάζονται «προορισμοί». Αλλά στην πραγματικότητα είναι προελεύσεις. Οι επιλογές «ως προς» είναι ενεργές για να ορίσουν τον προορισμό. Αυτοί οι μετασχηματισμοί είναι συνήθως ως προς την «εικόνα».

Αυτές οι επιλογές δουλεύουν ως επιλογές στοίχισης, αλλά μπορείτε να προσθέσετε μια μετατόπιση και νέες επιλογές γίνονται διαθέσιμες για ισοκατανομή των προελεύσεων.

-  : **Κατανομή των αριστερών άκρων των προορισμών.** για να κατανείμετε τα αριστερά άκρα των προελεύσεων με το αριστερό άκρο του προορισμού (της εικόνας).
-  : **Κατανομή των οριζόντιων κέντρων των προορισμών.** για κατανομή των κέντρων των προελεύσεων με τα κέντρα του προορισμού οριζόντια.
-  : **Κατανομή των δεξιών άκρων των προορισμών.** για κατανομή δεξιών άκρων των προελεύσεων στο δεξιό άκρο του προορισμού.
-  : **Οριζόντια ισοκατανομή των προορισμών.** για οριζόντια ισοκατανομή των προελεύσεων.
-  : **Κατανομή των αριστερών άκρων των προορισμών.** για κατανομή των πάνω άκρων των προελεύσεων στο πάνω άκρο του προορισμού.
-  : **Κατανομή των καθέτων κέντρων των προορισμών.** για κατανομή κέντρων των προορισμών

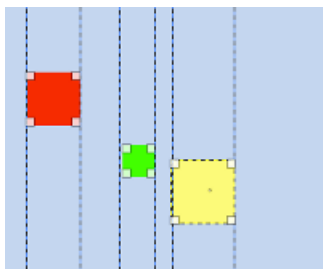
στο κέντρο του προορισμού.


- : **Κατανομή των κάτω άκρων των προορισμών.** για κατανομή των κάτω άκρων των προορισμών στο κάτω άκρο του προορισμού.
- : **Ισοκατανομή προορισμών κατακόρυφα.** για να ισοκατανείμετε τις προελεύσεις κατακόρυφα.

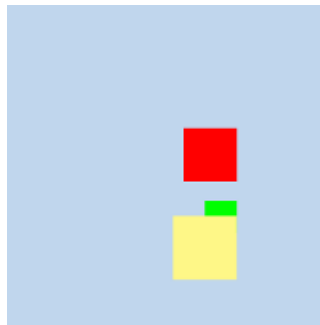
#### Αντιστάθμιση

Αυτή η μετατόπιση μπορεί να είναι θετική ή αρνητική και εκφράζεται σε εικονοστοιχεία. Η κατανομή την προσθέτει στα αριστερά άκρα, στα οριζόντια κέντρα, στα δεξιά άκρα, στα πάνω άκρα, στα κάθετα κέντρα ή στους πυθμένες των προορισμών.

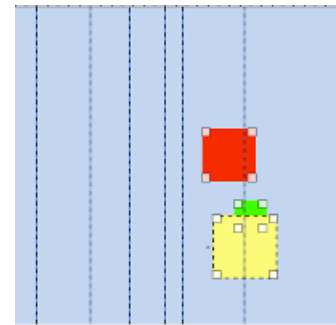
Σχήμα 14.119. Παράδειγμα για τις εντολές «Κατανομή»



Εικόνα βάσης: τρεις στρώσεις.  
 Θα χρησιμοποιηθεί  
(Κατανομή δεξιών άκρων των  
στόχων).



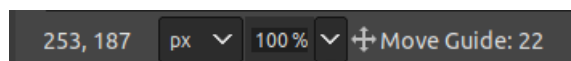
Η ενεργή στρώση είναι κίτρινη  
(προορισμός). Μετατόπιση = 0:  
όλες οι στρώσεις  
ευθυγραμμίζονται στο δεξιό άκρο  
της κίτρινης στρώσης.



Η ενεργή στρώση είναι η κίτρινη.  
Μετατόπιση = 10:

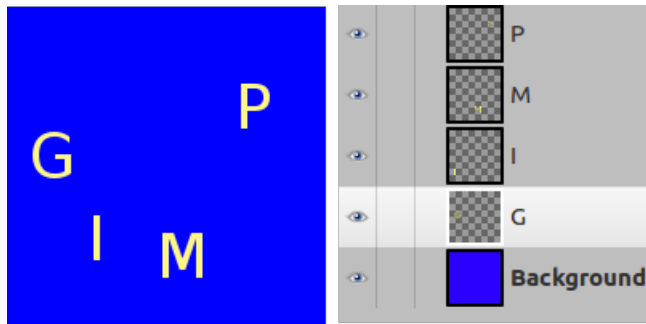
#### Νέο γνώρισμα στο GIMP-2.10

Το GIMP-2.10 εμφανίζει σχετικές συντεταγμένες (οριζόντιες ή κάθετες) κατά τη μετακίνηση οδηγών και σημείων δείγματος. Οι συντεταγμένες είναι σχετικές με την έναρξη της κίνησης.

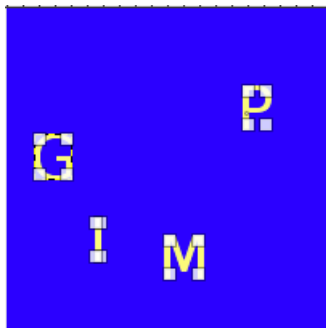


#### 4.2.4. Πρακτικό παράδειγμα για την «Κατανομή»

## Σχήμα 14.120. Αρχική




Τέσσερις στρώσεις κειμένου, με το ίδιο μέγεθος. Θέλουμε να τις στοιχίσουμε στο κέντρο της εικόνας.




Τις επιλέγουμε ως προελεύσεις με **Shift** + πάτημα.



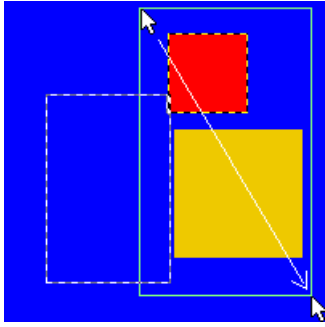
Ο προεπιλεγμένος προορισμός (Ως προς) είναι η «εικόνα». Μετατόπιση = 0. Χρησιμοποιούμε την εντολή  (Κατανομή κάθετων κέντρων προορισμών).



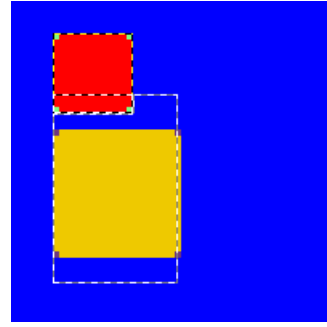
Μετά τη χρήση του  (Ομοιόμορφη οριζόντια κατανομή) με μετατόπιση = 5.


### 4.2.5. Στοιχίση χρησιμοποιώντας το πλαίσιο λάστιχου

## Σχήμα 14.121. Στοιχίση χρησιμοποιώντας το πλαίσιο λάστιχου



Με κλικ από αριστερά και πάνω από την κόκκινη στρώση, και σέρνοντας προς τα έξω μια περιοχή που καλύπτει την κόκκινη και κίτρινη στρώση μετακινώντας το δείκτη προς την κάτω δεξιά γωνία.



Η «επιλογή» είναι η αναφορά. Μετά το πάτημα στο πλήκτρο  και οι δύο στρώσεις στοιχίζονται με την αριστερή πλευρά της επιλογής.



4. Εργαλεία μετασχηματισμού



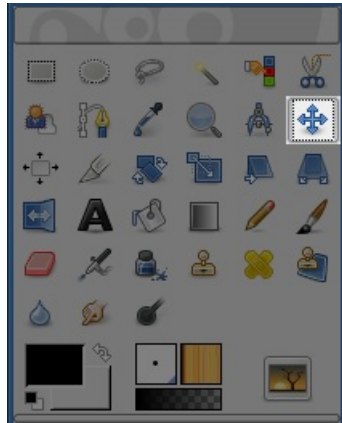
4.3. Μετακίνηση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.3. Μετακίνηση


Σχήμα 14.122. Το εργαλείο μετακίνησης στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο μετακίνησης χρησιμοποιείται για τη μετακίνηση στρώσεων, επιλογών, μονοπατιών ή οδηγιών. Δουλεύει επίσης σε κείμενα.

### 4.3.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο μετακίνησης με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή του μενού εικόνας εργαλεία → εργαλεία μετασχηματισμού → μετακίνηση,
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου: .
- Χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **M**.
- Το εργαλείο μετακίνησης ενεργοποιείται αυτόματα, όταν δημιουργείτε οδηγό.

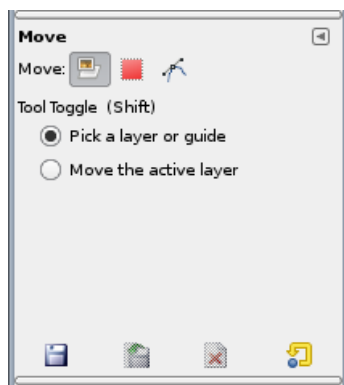


#### Σημείωση

Με πατημένο το πλήκτρο **διαστήματος** αλλάζει το ενεργό εργαλείο σε προσωρινή μετακίνηση. Το εργαλείο μετακίνησης παραμένει ενεργό όσο το πλήκτρο διαστήματος είναι πατημένο. Το αρχικό εργαλείο επανεργοποιείται μετά την απελευθέρωση του πλήκτρου διαστήματος. Αυτή η συμπεριφορά υπάρχει μόνο εάν η επιλογή Μετάβαση στο εργαλείο μετακίνησης είναι ενεργή στο Επεξεργασία → Προτιμήσεις → Παράθυρα εικόνας → Πλήκτρο διαστήματος.


### 4.3.2. Επιλογές

## Σχήμα 14.123. Επιλογές εργαλείου μετακίνησης



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### Μετακίνηση

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [κοινές επιλογές εργαλείων μετασχηματισμού](#).

Να θυμόσαστε ότι η επιλογή μετακίνησης επιμένει μετά την έξοδο από το εργαλείο.

### Εναλλαγή εργαλείου (Shift)

**Εάν η μετακίνηση είναι σε «στρώση»** 


#### Επιλογή στρώσης ή οδηγού

Σε εικόνα με πολλές στρώσεις, ο δείκτης ποντικιού μετατρέπεται σε σταυρό όταν είναι πάνω από ένα στοιχείο που ανήκει στην τρέχουσα στρώση. Έπειτα μπορείτε να εφαρμόσετε κλικ και σύρσιμο. Εάν ο δείκτης του ποντικιού έχει σχήμα μικρής παλάμης (δείχνοντας ότι δεν επιλέξατε ένα στοιχείο της ενεργής στρώσης), θα μετακινηθείτε σε μη ενεργή στρώση (που γίνεται η ενεργή στρώση κατά τη μετακίνηση).

Εάν υπάρχει οδηγός στην εικόνα σας, θα γίνει κόκκινος όταν ο δείκτης του ποντικιού είναι από πάνω. Τότε ενεργοποιείται και μπορείτε να τον μετακινήσετε.

#### Μετακίνηση της ενεργής στρώσης

Μόνο η ενεργή στρώση θα μετακινηθεί (εάν είναι μικρότερη από τον καμβά). Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο εάν θέλετε να μετακινήσετε μια στρώση με διαφανείς περιοχές, όπου μπορείτε εύκολα να διαλέξετε εσφαλμένη στρώση μέσα από αυτές τις διαφανείς περιοχές.

 Σημείωση

---

Μπορείτε επίσης να μετακινήσετε την ενεργή στρώση ορίζοντας την μετατόπισή του στον διάλογο επεξεργασίας γνωρισμάτων στρώσης.

**Εάν η μετακίνηση είναι σε «επιλογή»** 

Το περίγραμμα της επιλογής θα μετακινηθεί (δείτε [☒ Τμήμα 2.1, «Μετακίνηση επιλογής»](#)).

## Εάν η μετακίνηση είναι σ&μονοπάτι»

---

### Επιλογή μονοπατιού

Αυτή είναι η προεπιλεγμένη επιλογή. Ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε μικρή παλάμη όταν είναι πάνω από [☒ ορατό μονοπάτι](#). Τότε μπορείτε να μετακινήσετε αυτό το μονοπάτι με κλικ και σύρσιμο (θα είναι το ενεργό μονοπάτι κατά τη μετακίνηση).

### Μετακίνηση του ενεργού μονοπατιού

Μόνο το ενεργό μονοπάτι θα μετακινηθεί. Μπορείτε να αλλάξετε το τρέχον μονοπάτι στο [☒ διάλογο μονοπατιού](#).

## 4.3.3. Περίληψη των ενεργειών του εργαλείου μετατόπισης

---

### Μετακίνηση επιλογής

Το εργαλείο μετατόπισης επιτρέπει τη μετακίνηση μόνο του περιγράμματος επιλογής. Εάν η κατάσταση μετατόπισης είναι «στρώση», πρέπει να είναι πατημένα τα πλήκτρα **Ctrl** + **Alt**.

Εάν η κατάσταση μετατόπισης είναι επιλογή, μπορείτε με κλικ και σύρσιμο οποιουδήποτε σημείου στον καμβά να μετακινήσετε το περίγραμμα επιλογής. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα βελών για ακριβή μετακίνηση επιλογών. Έπειτα, με πατημένο το πλήκτρο **Shift** μετακινείται με αύξηση 25 εικονοστοιχείων.

Όταν μετακινείτε επιλογή με το εργαλείο μετακίνησης, το κέντρο της επιλογής σημειώνεται με μικρό σταυρό. Αυτός ο σταυρός και τα όρια επιλογής προσκολλώνται στους οδηγούς ή στο πλέγμα εάν η επιλογή [προβολή](#) → [προσκόλληση σε οδηγούς](#) (ή [πλέγμα](#)) είναι σημειωμένη: αυτό διευκολύνει την στοίχιση των επιλογών.

Δείτε [☒ μετακίνηση επιλογών](#) για άλλες δυνατότητες.

### Μετακίνηση στρώσης

Η κατάσταση μετακίνησης πρέπει να είναι «στρώση». Τότε μπορείτε να [διαλέξετε μεταξύ μετακίνησης της ενεργής στρώσης](#) και εάν έχετε μία ή περισσότερες στρώσεις, [σημείο στη στρώση](#) (ή οδηγό).

### Μετακίνηση ομάδων στρώσεων

Εάν οι στρώσεις είναι ομαδοποιημένες (με το εικονίδιο μικρής αλυσίδας) θα μετακινηθούν όλες, ανεξάρτητα από το ποια στρώση είναι η τρέχουσα ενεργή.

### Μετακίνηση οδηγού

Όταν σύρετε ένα οδηγό από χάρακα, το εργαλείο μετακίνησης ενεργοποιείται αυτόματα. Αυτό δεν συμβαίνει μετά τη χρήση ενός άλλου εργαλείου και πρέπει να το ενεργοποιήσετε μόνοι σας. Όταν ο δείκτης ποντικιού είναι πάνω από οδηγό, αυτός ο οδηγός γίνεται κόκκινος και μπορείτε με κλικ και σύρσιμο να τον μετακινήσετε.

### Μετακίνηση μονοπατιού

Ο διάλογος εργαλείου μονοπατιού έχει τη δικιά του μετακινούμενη λειτουργία: δείτε [☒ Τμήμα 5.2, «Μονοπάτια»](#). Αλλά μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο μετακίνησης. Η κατάσταση μετακίνησης πρέπει να οριστεί σε «μονοπάτι». Σημειώστε ότι το μονοπάτι γίνεται αόρατο, κάντε το ορατό στο διάλογο μονοπατιού. Μπορείτε να [διαλέξετε το μονοπάτι για μετακίνηση](#) ή [μετακινήστε το ενεργό μονοπάτι](#).

### Μετακίνηση κειμένου

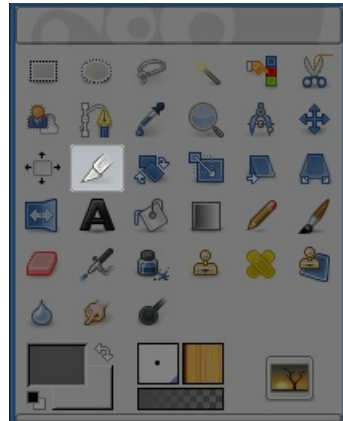
Κάθε κείμενο έχει τη δικιά του στρώση και μπορεί να μετακινηθεί ως στρώσεις. Δείτε [☒ Τμήμα 5.6, «Κείμενο»](#).





## 4.4. Περικοπή

Σχήμα 14.124. Εργαλείο περικοπής

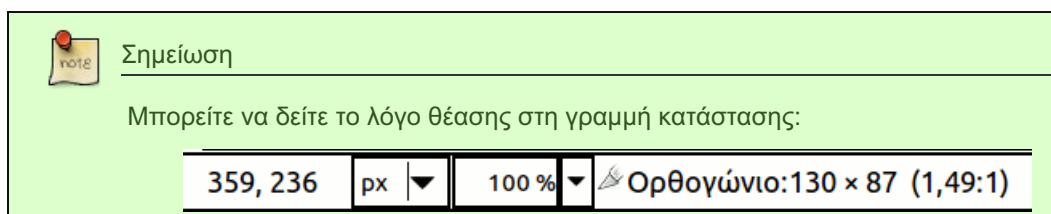


Το εργαλείο περικοπής χρησιμοποιείται για περικοπή ή ψαλίδισμα εικόνας. Δουλεύει σε όλες τις στρώσεις της εικόνας, ορατές και αόρατες. Αυτό το εργαλείο συχνά χρησιμοποιείται για μετακίνηση περιγραμμάτων, ή για εξάλειψη ανεπιθύμητων περιοχών για να σας δώσει μια πιο εστιασμένη περιοχή εργασίας. Είναι επίσης χρήσιμο εάν χρειάζοσαστε ένα ειδικό μέγεθος εικόνας που δεν ταιριάζει τις αρχικές διαστάσεις της εικόνας σας.

Όπως τα εργαλεία επιλογής, το νέο εργαλείο περικοπής βελτιώθηκε με την έκδοση v2.4. Οι λαβές αλλαγής μεγέθους στην πραγματικότητα αλλάζουν μέγεθος στο ορθογώνιο περικοπής αντί για παροχή ταυτόχρονα αλλαγής μεγέθους και λειτουργίας μετακίνησης. Το εργαλείο συμπεριφέρεται πιο φυσικά και με συνέπεια με τα άλλα εργαλεία του GIMP. Για μετακίνηση, απλώς σύρτε το ορθογώνιο με κλικ μες την περιοχή. Αλλαγή μεγέθους είναι δυνατή σε ένα ή δύο άξονες ταυτόχρονα σύροντας της γραμμές λαβών στις πλευρές και τις γωνίες. Η εξωτερική περιοχή μπορεί να σκοτεινιάσει με ένα όμορφο γενικό εφέ για καλύτερη κατανόηση της εμφάνισης της τελικής περικοπής. Για επικύρωση της περικοπής, κλικ μέσα στο ορθογώνιο περικοπής ή πάτημα του πλήκτρου **Enter**.


Όταν το ποντίκι γίνεται μετακινούμενο σταυρόνημα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα βέλους του πληκτρολογίου για μετακίνηση του ορθογωνίου περικοπής. Με πατημένο το πλήκτρο **Shift** μπορείτε να μετακινηθείτε με βήματα των 25 εικονοστοιχείων.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οδηγούς για τοποθέτηση της περιοχής αποκοπής. Βεβαιωθείτε ότι η επιλογή **προβολή** → **προσκόλληση σε οδηγούς** έχει σημειωθεί.



### 4.4.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε αυτό το εργαλείο με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή του μενού εικόνας εργαλεία → εργαλεία μετασχηματισμού → περικοπή,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift** + **C**.

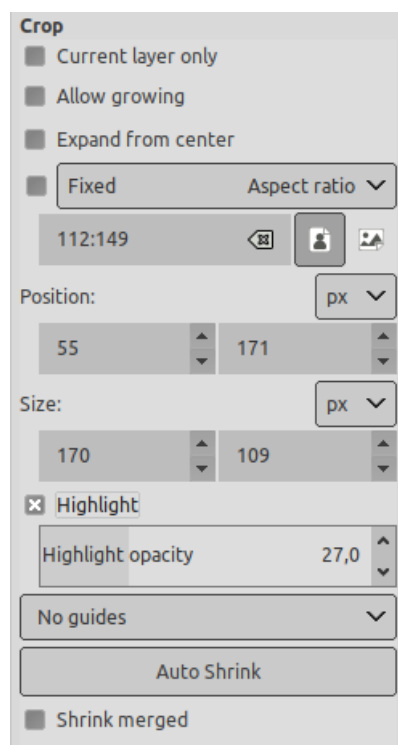
#### 4.4.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (προεπιλογές)

Όταν διατηρείτε το κλικ στο ορθογώνιο περικοπής, εξαφανίζονται οι λαβές και

- με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** εναλλάσσεται στην επιλογή επέκταση από το κέντρο,
- με πατημένο το **Shift** εναλλάσσεται στην επιλογή σταθερό, που κάνει μερικές διαστάσεις σταθερές.

#### 4.4.3. Επιλογές εργαλείων

**Σχήμα 14.125. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο περικοπή»**



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

##### Μόνο η τρέχουσα στρώση

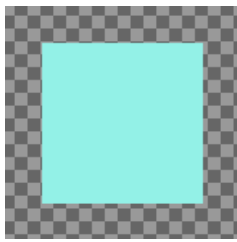
Αυτή η επιλογή θα επηρεάσει την περικοπή μόνο της ενεργής στρώσης.

##### Επιτρέπεται η επέκταση

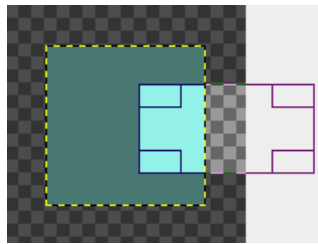
Αυτή η επιλογή επιτρέπει την περικοπή ή αλλαγή μεγέθους να λάβει χώρα έξω από την εικόνα (ή στρώση) και ακόμα στον καμβά. Έτσι, μπορείτε να δώσετε το επιθυμητό μέγεθος στην τελική εικόνα. Η διαφάνεια θα

χρησιμοποιηθεί εάν δεν υπάρχει υλικό για περικοπή.

Σχήμα 14.126. Παράδειγμα για «επιτρέπεται η επέκταση»



Μια εικόνα σε μεγάλο καμβά



Η επιλογή σημειώνεται. Το ορθογώνιο περικοπής επεκτείνεται έξω από τον καμβά.



Η τελική εικόνα.

### Επέκταση από το κέντρο

Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το ορθογώνιο περικοπής επεκτείνεται από το πρώτο εικονοστοιχείο που πατήσατε από το κέντρο. Μπορείτε να εναλλάξετε αυτή την επιλογή με **Ctrl** ενώ σχεδιάζετε το ορθογώνιο περικοπής.

### Σταθερό

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την επιλογή με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** ενώ σχεδιάζετε το ορθογώνιο περικοπής. Αυτή η επιλογή σας προσφέρει πολλά για τη σχεδίαση του ορθογωνίου περικοπής συγκριτικά με τις σταθερές διαστάσεις ή την αναλογία τους:

- **Λόγος θέασης**: Αυτή είναι η προεπιλεγμένη δυνατότητα. Το πλάτος και το ύψος κρατούν τον ίδιο λόγο που έχουν στην αρχική εικόνα, όταν σχεδιάζεται το ορθογώνιο περικοπής.
- **Πλάτος/ύψος**: Μόνο το πλάτος και το ύψος θα παραμείνουν σταθερά. Η τιμή αυτής της διάστασης μπορεί να οριστεί στο πλαίσιο κειμένου παρακάτω, προεπιλογή τα 100 εικονοστοιχεία.
- **Μέγεθος**: Και το πλάτος και το ύψος θα καθοριστούν. Οι τιμές τους μπορούν να οριστούν στο παρακάτω πλαίσιο κειμένου, π.χ. στη μορφή «150x100». Το ορθογώνιο περικοπής θα αποδεχθεί αυτές τις τιμές με κλικ στην εικόνα. Στα δεξιά, δύο κουμπιά σας επιτρέπουν να διαλέξετε **τοπίο** (κατά πλάτους) ή **πορτρέτο** (κάθετα) για το ορθογώνιο περικοπής.

### Θέση

Αυτά τα δύο πλαίσια κειμένου εμφανίζουν τη θέση (οριζόντια στα αριστερά, κάθετα στα δεξιά) της πάνω αριστερής γωνίας του ορθογωνίου περικοπής σε πραγματικό χρόνο και μπορείτε να το αλλάξετε χειροκίνητα επίσης. Αναφέρεται σε εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να αλλάξετε τη μονάδα χάρη στη πτυσσόμενη λίστα του κουμπιού **px**. Οι αρχικές συντεταγμένες είναι η πάνω αριστερή γωνία του καμβά (όχι της εικόνας).

### Μέγεθος

Αυτά τα δύο πλαίσια κειμένου εμφανίζουν το μέγεθος (οριζόντια στα αριστερά, κάθετα στα δεξιά) του ορθογωνίου περικοπής σε πραγματικό χρόνο και μπορείτε να το αλλάξετε χειροκίνητα επίσης. Αναφέρεται σε εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να αλλάξετε τη μονάδα χάρη στη πτυσσόμενη λίστα του κουμπιού **px**.

### Επισήμανση

Αυτή η επιλογή εναλλάσσει τη σκοτεινή εξωτερική περιοχή προοριζόμενη για τονισμό του ορθογωνίου περικοπής.

Η αδιαφάνεια της σκούρας περιοχής μπορεί να οριστεί χρησιμοποιώντας τον δρομέα **Επισήμανση αδιαφάνειας**.

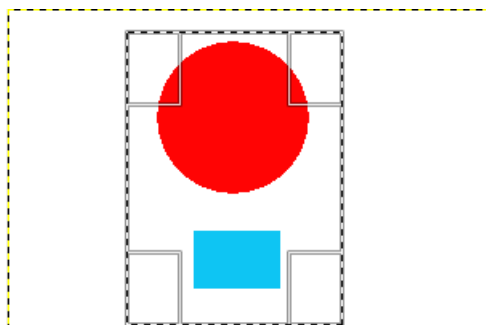
### Οδηγοί

Όλα τα είδη οδηγών περιγράφονται στο [Τμήμα 2.2. «Επιλογή ορθογωνίου»](#)

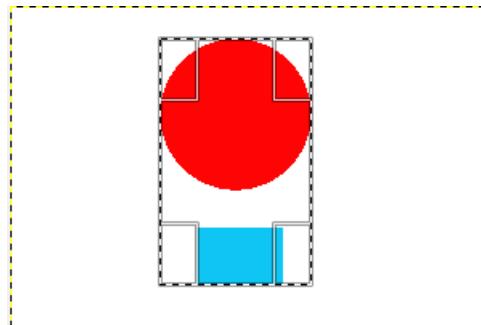
### Αυτόματη συρρίκνωση

Το κουμπί αυτόματης συρρίκνωσης θα προσπαθήσει να εντοπίσει το περίγραμμα, στην ενεργή στρώση, από την οποία σχεδιάζονται οι διαστάσεις. Αυτή η επιλογή δουλεύει καλά μόνο με απομονωμένα αντικείμενα που αντιτίθενται έντονα με το παρασκήνιο.

**Σχήμα 14.127. Παράδειγμα για «αυτόματη συρρίκνωση»**



Μια εικόνα με απότομο όριο σε αυτή και ένα ορθογώνιο περικοπής.



Μετά από κλικ σε κουμπί αυτόματης συρρίκνωσης, το ορθογώνιο περικοπής συρρικνώθηκε για να ταιριάζει στα απότομα όρια.

### Συρρίκνωση συγχωνευμένων

Αυτή η επιλογή δουλεύει το ίδιο, με αυτόματη συρρίκνωση ή όχι. Χρησιμοποιεί την πληροφορία εικονοστοιχείου από όλες τις ορατές στρώσεις, αντί για την ενεργή στρώση.



4.3. Μετακίνηση



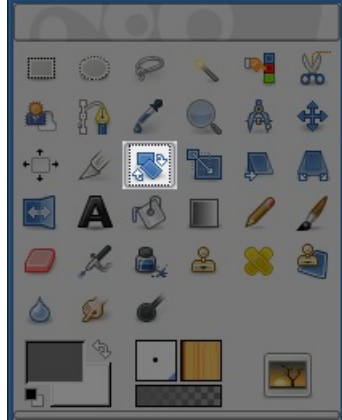
4.5. Περιστροφή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.5. Περιστροφή

Σχήμα 14.128. Το εργαλείο περιστροφής στην εργαλειοθήκη




### 4.5.1. Επισκόπηση

Αυτό το εργαλείο χρησιμοποιείται για περιστροφή της ενεργής στρώσης, επιλογής, ή μονοπατιού. Πατώντας την εικόνα ή την επιλογή με αυτό το εργαλείο ανοίγει ένας διάλογος *ρύθμισης περιστροφής*. Εκεί, μπορείτε να ορίσετε τον άξονα περιστροφής, σημειωμένο με ένα σημείο και τη γωνία περιστροφής. Μπορείτε να κάνετε το ίδιο σύροντας το δείκτη ποντικιού στην εικόνα ή το σημείο περιστροφής.

### 4.5.2. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο περιστροφής με διάφορους τρόπους:

- από τη γραμμή του μενού εικόνας **εργαλεία** → **εργαλεία μετασχηματισμού** → **περιστροφή**,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- με χρήση του συνδυασμού πλήκτρων **shift + R**.

### 4.5.3. Τροποποιητικά πλήκτρα (προεπιλογές)

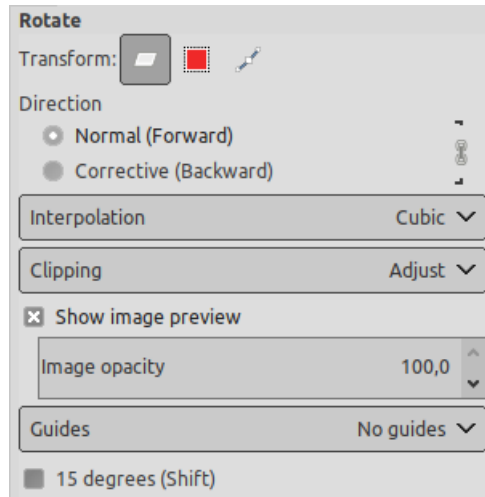
**Ctrl**

Πατώντας το **Ctrl** θα περιορίσει τη γωνία περιστροφής σε αυξήσεις 15 μοιρών.

### 4.5.4. Επιλογές




## Σχήμα 14.129. Επιλογές εργαλείων περιστροφής



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Μετασχηματισμός; Κατεύθυνση; Παρεμβολή; Περικοπή; Εμφάνιση προεπισκόπησης εικόνας; Οδηγοί**

 **Σημείωση**

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [κοινές επιλογές εργαλείων μετασχηματισμού](#).

### Μετασχηματισμός κατεύθυνσης

Η κατεύθυνση μετασχηματισμού ορίζει τον τρόπο ή την κατεύθυνση περιστροφής μιας στρώσης. Η κανονική κατάσταση θα περιστρέψει τη στρώση όπως θα αναμενόταν. Εάν η στρώση περιστραφεί κατά 10 μοίρες δεξιά, τότε η στρώση θα αποδοθεί ως τέτοια. Αυτή η συμπεριφορά είναι αντίθετη με τη διορθωτική περιστροφή.

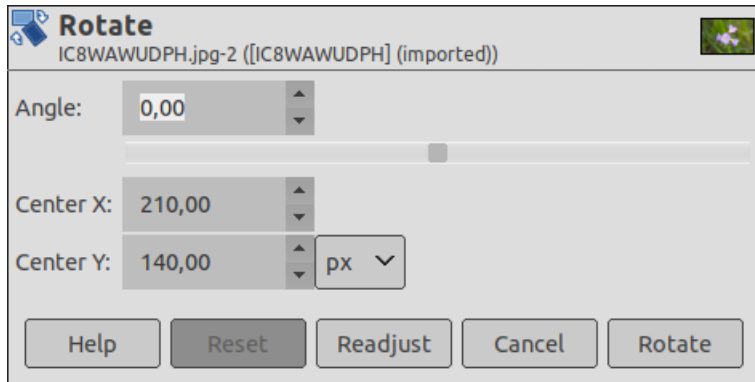
Η διορθωτική περιστροφή χρησιμοποιείται κυρίως για διόρθωση ψηφιακών εικόνων που δεν είναι ίσες. Εάν η εικόνα είναι 13 μοίρες πλάγια, τότε δεν χρειάζεται να προσπαθήσετε να περιστρέψετε κατά αυτή τη γωνία. Χρησιμοποιώντας διορθωτική περιστροφή μπορείτε να περιστρέψετε οπτικά και να ευθυγραμμίσετε τη στρώση με την εικόνα. Επειδή ο μετασχηματισμός αντιστρέφεται, ή εκτελείται αντίστροφα, η εικόνα θα περιστραφεί με αρκετή γωνία για διόρθωση του σφάλματος.

### 15 μοίρες (Shift)

**15 μοίρες (Shift)** θα περιορίσουν την περιστροφή σε γωνίες διαιρέσιμες κατά 15 μοίρες.

## 4.5.5. Ο διάλογος ρύθμισης περιστροφής

**Σχήμα 14.130. Ο διάλογος ρύθμισης περιστροφής**



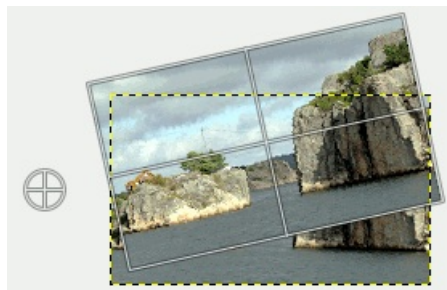
### Γωνία

Εδώ μπορείτε να ορίσετε τη γωνία περιστροφής, από  $-180^\circ$  έως  $+180^\circ$ , δηλαδή  $360^\circ$ .

### Κεντράρισμα Χ/Υ

Αυτή η επιλογή επιτρέπει τον ορισμό της θέσης του κέντρου περιστροφής, αναπαριστάμενου από έναν σταυρό που περιβάλλεται από έναν κύκλο στην εικόνα. Με πάτημα και σύριμο σε αυτό το σημείο μπορείτε να μετακινήσετε αυτό το κέντρο ακόμα και έξω από την εικόνα. Προεπιλεγμένη μονάδα μέτρησης είναι το εικονοστοιχείο, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε χρησιμοποιώντας την πτυσσόμενη λίστα.


**Σχήμα 14.131. Το κέντρο περιστροφής**



Η στρώση περιστραμμένη γύρω από το κέντρο περιστροφής έξω από την εικόνα

### Πλήκτρο επαναρύθμισης

Με αυτό το πλήκτρο, καινούργιο στο GIMP-2.10.10, μπορείτε να επαναρυθμίσετε τις λαβές μετασχηματισμού με βάση το τρέχον επίπεδο εστίασης.

 **Σημείωση**

---

Μπορείτε επίσης να περιστρέψετε στρώσεις με στρώση → μετασχηματισμός  
→ ελεύθερη περιστροφή...





## 4.6. Κλιμάκωση

Σχήμα 14.132. Το εργαλείο κλιμάκωσης στην εργαλειοθήκη




### 4.6.1. Επισκόπηση

Το εργαλείο κλιμάκωσης χρησιμοποιείται για κλιμάκωση στρώσεων, επιλογών ή μονοπατιών (το αντικείμενο).

Πατώντας στην εικόνα με το εργαλείο το πλαίσιο διαλόγου πληροφοριών κλιμάκωσης ανοίγει, επιτρέποντας την ξεχωριστή αλλαγή Πλάτους και Ύψους. Ταυτόχρονα μια προεπισκόπηση (πιθανόν με πλέγμα ή περίγραμμα) επικάθεται στο αντικείμενο και χειρίζεται την εμφάνιση των γωνιών και περιγραμμάτων όπου μπορείτε με πάτημα και σύρσιμο να αλλάξετε διαστάσεις. Στο κέντρο, ένα τετράγωνο με σταυρό μέσα, για να μετακινήσετε την προεπισκόπηση (ο δείκτης ποντικιού είναι ένας κινούμενος σταυρός τότε).

### 4.6.2. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο κλιμάκωσης με διάφορους τρόπους:

- από τη γραμμή του μενού εικόνας εργαλεία → εργαλεία μετασχηματισμού → κλιμάκωση,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- με χρήση του συνδυασμού πλήκτρων **shift** + **S**.

### 4.6.3. Τροποποιητικά πλήκτρα (προεπιλογές)

**Shift**

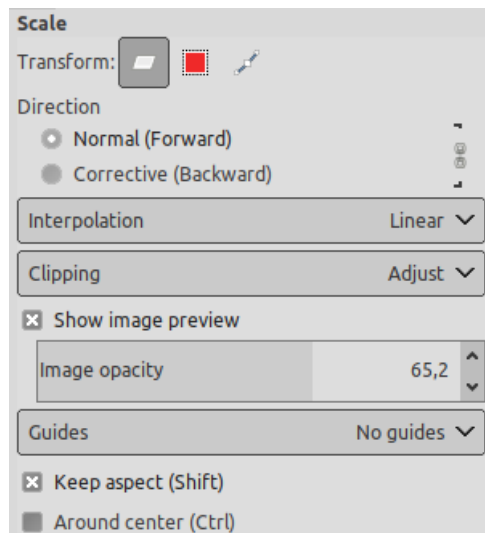
Κρατώντας το πλήκτρο **Shift** πατημένο θα εναλλαχτεί την επιλογή **Διατήρηση αναλογιών**.

**Ctrl**

Κρατώντας το πλήκτρο **Ctrl** πατημένο θα εναλλαχτεί η επιλογή **Γύρω από το κέντρο**.


#### 4.6.4. Επιλογές εργαλείων


**Σχήμα 14.133. Επιλογές εργαλείου για το εργαλείο κλιμάκωσης**



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμοσίμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Μετασχηματισμός; Παρεμβολή; Κατεύθυνση; Περικοπή; Εμφάνιση προεπισκόπησης εικόνας; Οδηγοί**

 **Σημείωση**  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [κοινές επιλογές εργαλείων μετασχηματισμού](#).

 **Σημείωση**  
Η κατάσταση μετασχηματισμού δουλεύει μόνο στην ενεργή στρώση. Για επεξεργασία σε όλες τις στρώσεις της εικόνας, χρησιμοποιήστε [κλιμάκωση εικόνας](#).

Για τη κλιμάκωση μονοπατιού, δείτε το [Μονοπάτι μετασχηματισμού](#).

#### **Διατήρηση αναλογιών (Shift)**

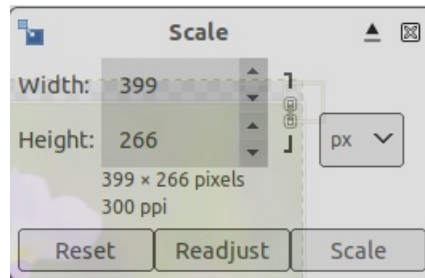
Όταν μετακινείτε μια γωνία του πλαισίου επιλογής, αυτή η επιλογή θα περιορίσει την κλιμάκωση όπως ο λόγος ύψους/πλάτους της στρώσης που θα παραμείνει σταθερός. Σημειώστε ότι αυτό δεν δουλεύει με λαβές περιγράμματος. Σημειώστε επίσης ότι εναλλάσσει την αλυσίδα σύνδεσης στο διάλογο.

### Γύρω από το κέντρο (Ctrl)

Με αυτήν την επιλογή ενεργοποιημένη, μπορείτε να κλιμακώσετε από το κέντρο, ακτινικά, εάν είναι σημειωμένο το «Διατήρηση αναλογιών», αλλιώς κατακόρυφα ή οριζόντια.

## 4.6.5. Ο διάλογος ρύθμισης κλιμάκωσης

Σχήμα 14.134. Ο διάλογος ρύθμισης κλιμάκωσης



### Πλάτος/ύψος

Εδώ, μπορείτε να ορίσετε το επιθυμητό πλάτος και ύψος που θέλετε να δώσετε στο αντικείμενο. Η προεπιλεγμένη μονάδα μέτρησης είναι εικονοστοιχείο. Μπορείτε να το αλλάξετε χρησιμοποιώντας την πτυσσόμενη λίστα. Αυτές οι τιμές μεταβάλλονται αυτόματα, όταν σύρετε τις λαβές στην εικόνα. Εάν η προσαρτημένη αλυσίδα σύνδεσης σπάσει, μπορείτε να αλλάξετε το πλάτος και το ύψος ξεχωριστά.

### Πλήκτρο επαναρύθμισης

Με αυτό το πλήκτρο, καινούργιο στο GIMP-2.10.10, μπορείτε να επαναρυθμίσετε τις λαβές μετασχηματισμού με βάση το τρέχον επίπεδο εστίασης.



4.5. Περιστροφή

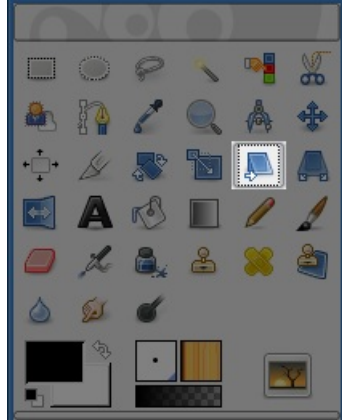
4.7. Στρέβλωση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.7. Στρέβλωση

Σχήμα 14.135. Το εργαλείο στρέβλωσης στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο στρέβλωσης χρησιμοποιείται για τη μετακίνηση ενός μέρους εικόνας, στρώσης, επιλογής ή μονοπατιού σε μια κατεύθυνση και του άλλου μέρους στην αντίθετη κατεύθυνση. Π.χ., μια οριζόντια στρέβλωση θα μετακινήσει το ανώτερο μέρος στα δεξιά και το κατώτερο μέρος στα αριστερά. Ένα ορθογώνιο γίνεται ρόμβος. Αυτό δεν είναι περιστροφή: η εικόνα παραμορφώνεται. Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το εργαλείο μετά την επιλογή, πατήστε στην εικόνα ή επιλογή: ένα πλέγμα πιθανόν επικάθεται και ο διάλογος πληροφορίας στρέβλωσης ανοίγει. Σύροντας τον δείκτη του ποντικιού στην εικόνα παραμορφώνετε την εικόνα, οριζόντια ή κάθετα σύμφωνα με τη δοσμένη κατεύθυνση στον δείκτη. Όταν ικανοποιηθείτε, πατήστε το πλήκτρο **στρέβλωσης** στο διάλογο πληροφοριών για επικύρωση.

Σχήμα 14.136. Παράδειγμα στρέβλωσης




### Σημείωση

Δεν μπορείτε να στρεβλώσετε και με τους δύο τρόπους ταυτόχρονα, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο στρέβλωσης δύο φορές στην άκρη.

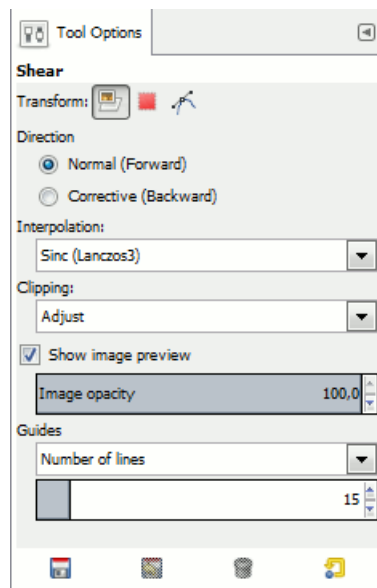
### 4.7.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο στρέβλωσης με διάφορους τρόπους:

- από τη γραμμή του μενού εικόνας **εργαλεία** → **εργαλεία μετασχηματισμού** → **στρέβλωση**,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- με χρήση του συνδυασμού πλήκτρων **shift + S**.


#### 4.7.2. Επιλογές

Σχήμα 14.137. Επιλογές εργαλείου στρέβλωσης



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Μετασχηματισμός; Παρεμβολή; Κατεύθυνση; Περικοπή; Εμφάνιση προεπισκόπησης εικόνας; Οδηγοί**

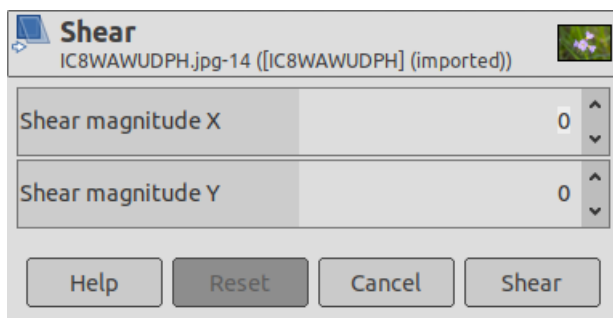
 **Σημείωση**

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [κοινές επιλογές εργαλείων μετασχηματισμού](#).

#### 4.7.3. Ο διάλογος ρύθμισης στρέβλωσης



Σχήμα 14.138. Ο διάλογος ρύθμισης στρέβλωσης



#### Βαθμός στρέβλωσης X

Εδώ, μπορείτε να ορίσετε το εύρος οριζόντιας στρέβλωσης. Μια θετική τιμή παράγει μια δεξιόστροφη κλίση. Μια αρνητική τιμή δίνει μια αριστερόστροφη κλίση. Η χρησιμοποιούμενη μονάδα με στρέβλωση είναι ημεικονοστοιχεία.

#### Βαθμός στρέβλωσης Y

Όπως πιο πάνω, στην κάθετη κατεύθυνση.



4.6. Κλιμάκωση

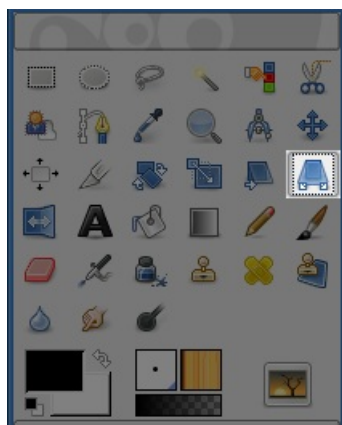


4.8. Προοπτική

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.8. Προοπτική

Σχήμα 14.139. Εργαλείο προοπτικής



Το εργαλείο προοπτικής χρησιμοποιείται για αλλαγή της «προοπτικής» του περιεχομένου της ενεργής στρώσης ενός περιεχομένου επιλογής ή μονοπατιού. Με κλικ στην εικόνα, σύμφωνα με τον τύπο προεπισκόπησης που διαλέξατε, ένα ορθογώνιο πλαίσιο ή πλέγμα αναδύεται γύρω από την επιλογή (ή γύρω από τη συνολική στρώση εάν δεν υπάρχει επιλογή), με μια λαβή σε καθεμιά από τις τέσσερις γωνίες. Μετακινώντας αυτές τις λαβές με κλικ και σύρσιμο, μπορείτε να τροποποιήσετε την προοπτική. Ταυτόχρονα, «πληροφορίες μετασχηματισμού» εμφανίζονται, που επιτρέπουν την επικύρωση του μετασχηματισμού. Στο κέντρο του στοιχείου, ένας κύκλος επιτρέπει τη μετακίνηση του στοιχείου με κλικ και σύρσιμο.




### Σημείωση

Αυτό το εργαλείο δεν είναι στην πραγματικότητα εργαλείο προοπτικής, καθώς δεν επιβάλλει κανόνες προοπτικής. Περιγράφεται καλύτερα ως εργαλείο παραμόρφωσης.

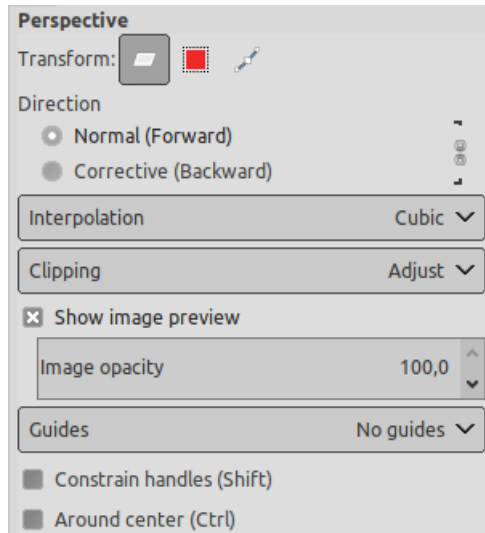
### 4.8.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο προοπτικής με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή μενού εικόνας εργαλεία/εργαλεία μετασχηματισμού προοπτική,
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- Με χρήση του συνδυασμού πλήκτρων **shift + P**.


### 4.8.2. Επιλογές

Σχήμα 14.140. Επιλογές εργαλείου «προοπτικής»



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

**Μετασχηματισμός; Παρεμβολή; Κατεύθυνση; Περικοπή; Εμφάνιση προεπισκόπησης εικόνας; Οδηγοί**

 **Σημείωση**

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [κοινές επιλογές εργαλείων μετασχηματισμού](#).

#### Λαβές περιορισμού (Shift)

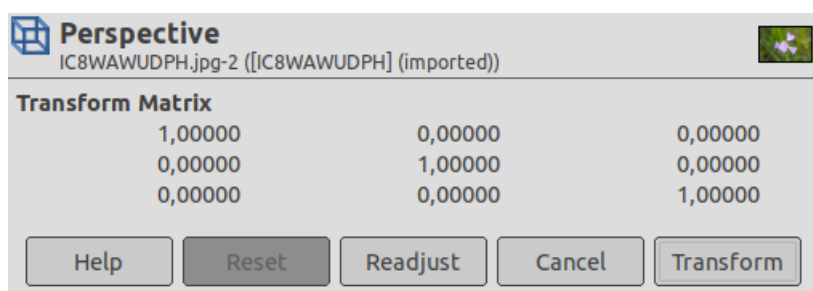
Οι λαβές περιορισμού για μετακίνηση των άκρων και των διαγωνίων.

#### Γύρω από το κέντρο (Ctrl)

Μετασχηματισμός γύρω από το σημείο κέντρου.

### 4.8.3. Ο διάλογος ρύθμισης στρέβλωσης

Σχήμα 14.141. Ο διάλογος ρύθμισης στρέβλωσης



## Πίνακας

Το παράθυρο πληροφοριών εμφανίζει μια μαθηματική αναπαράσταση του μετασχηματισμού προοπτικής. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για μετασχηματισμό πινάκων στο [βίβλ.](#)

## Πλήκτρο επαναρύθμισης

Με αυτό το πλήκτρο, καινούργιο στο GIMP-2.10.10, μπορείτε να επαναρυθμίσετε τις λαβές μετασχηματισμού με βάση το τρέχον επίπεδο εστίασης.



4.7. Στρέβλωση



4.9. Ενοποιημένος μετασχηματισμός

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.9. Ενοποιημένος μετασχηματισμός

Σχήμα 14.142. Εργαλείο ενοποιημένου μετασχηματισμού



Αυτό το εργαλείο συνδυάζει πολλαπλά εργαλεία: **Περιστροφή**, **Κλιμάκωση**, **Περικοπή** και **Προοπτική**, εκτελώντας μία ή περισσότερες από αυτές τις ενέργειες μονομιάς σε μια μοναδική πράξη. Ο συνδυασμός δύο ή περισσότερων επιλογών σας δίνει σχεδόν άπειρες δυνατότητες μετασχηματισμού.

Όπως τα άλλα εργαλεία μετασχηματισμού, αυτό το εργαλείο δουλεύει στην ενεργή στρώση (προεπιλογή).

Μετά την επιλογή του ενοποιημένου εργαλείου μετασχηματισμού στην εργαλειοθήκη, πατήστε στο παράθυρο της εικόνας. Πολλά στοιχεία εμφανίζονται στο παράθυρο της εικόνας:

- Πολλά είδη **λαβών** στα άκρα:



- Ρόμβοι για περικοπή



- Τετράγωνα για κλιμάκωση.

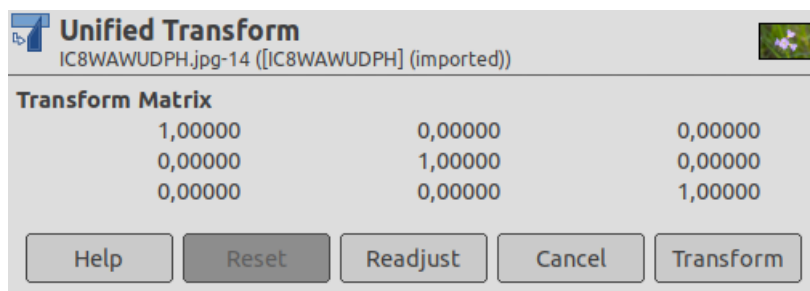


- Μικροί ρόμβοι για αλλαγή προοπτικής, σε μεγάλα τετράγωνα για κλιμάκωση.

Πατήστε και μεταφέρετε μια λαβή για να εκτελέσετε την ενέργεια του σχετικού εργαλείου

- Ένας **κύκλος με σταυρό μέσα του** στο κέντρο του παραθύρου της εικόνας για το κέντρο περιστροφής. Πατήστε και μεταφέρετε αυτόν τον κύκλο για να μετακινήσετε το κέντρο περιστροφής. Μπορεί να τοποθετηθεί εκτός του παραθύρου της εικόνας και ακόμα όπου θέλετε στην οθόνη (αλλά δεν μπορείτε πλέον να το δείτε, εκτός και μεγεθύνετε το παράθυρο της εικόνας).
- Ο **δείκτης ποντικιού** έρχεται με μικρά εικονίδια που διαφέρουν ανάλογα με τη θέση:
  - *Στη στρώση*: Εικονίδιο μετακίνησης,
  - *Έξω από τη στρώση*: Εικονίδιο περιστροφής,

- *Στις λαβές*: Εικονίδιο αποκοής ή προοπτικής ή κλιμάκωσης,
- *Στον κύκλο κέντρου περιστροφής*: Εικονίδιο μετακίνησης και περιστροφής.
- Η **γραμμή κατάστασης**, στο τέλος του παραθύρου εικόνας, εμφανίζει το όνομα του τρέχοντος εργαλείου.
- Όταν πατάτε στο παράθυρο της εικόνας, εμφανίζεται επίσης το νέο παράθυρο **Πίνακας**:




όπου μπορείτε να βρείτε τα πλήκτρα **Επαναφορά** (πολύ χρήσιμο κατά τον έλεγχο), **Άκυρο** και **Μετασχηματισμός**. Αυτό το παράθυρο πίνακα εμφανίζεται έξω από την εικόνα, ή εάν το παράθυρο εικόνας είναι αρκετά μεγάλο, μέσα στο παράθυρο εικόνας. Δεν μπορείτε να επεξεργαστείτε τις τιμές αυτού του πίνακα, αλλά μπορείτε να τις σημειώσετε για να αναπαράξετε τον ίδιο μετασχηματισμό αργότερα.

Το πλήκτρο **Επαναρύθμιση**: με αυτό το πλήκτρο, νέο στο GIMP-2.10.10, μπορείτε να επαναρυθμίσετε τις λαβές μετασχηματισμού με βάση το τρέχον επίπεδο εστίασης.

#### 4.9.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

---

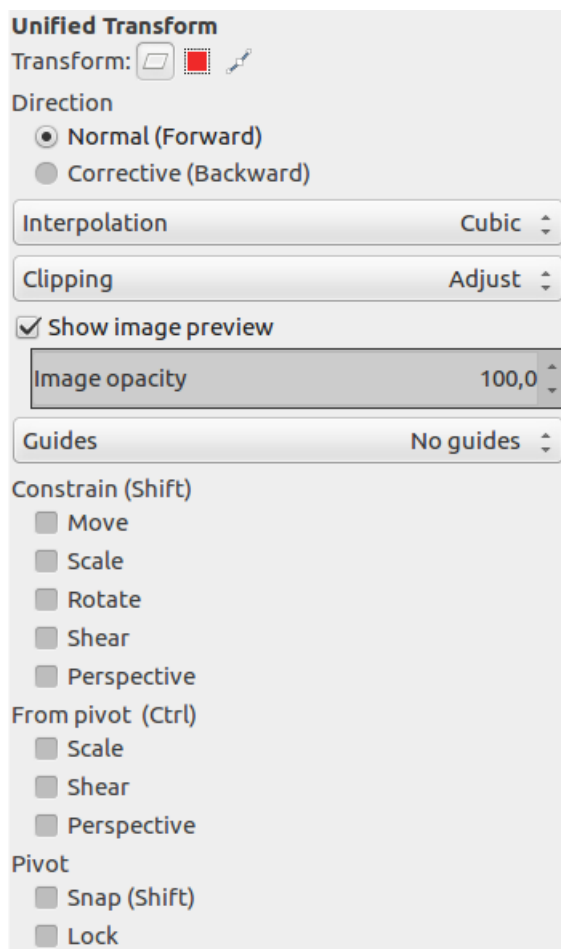
Υπάρχουν διαφορετικές δυνατότητες για να ενεργοποιήσετε το εργαλείο:

- Από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Εργαλεία μετασχηματισμού** → **Ενοποιημένος μετασχηματισμός**
- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί πατώντας το εικονίδιο εργαλείου: 
- ή πατώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **shift + L**.

#### 4.9.2. Επιλογές


---

Σχήμα 14.143. Επιλογές εργαλείου ενοποιημένου μετασχηματισμού



Οι διαθέσιμες επιλογές εργαλείου μπορούν να προσπελαστούν διπλοπατώντας το εικονίδιο εργαλείου ενοποιημένου μετασχηματισμού.

#### Κοινές επιλογές

 Σημείωση

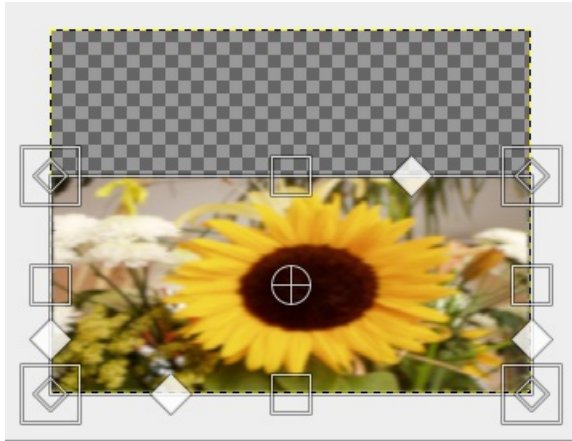
Δείτε το [Τμήμα 4.1. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#) για περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζονται σε πολλά ή σε όλα τα εργαλεία μετασχηματισμού.

#### Περιορισμοί

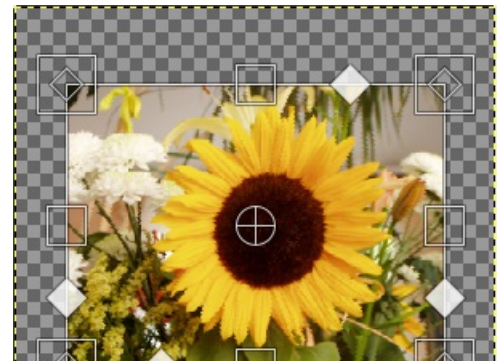
**Μετακίνηση:** όταν αυτή η επιλογή δεν είναι σημειωμένη, η μετακίνηση της στρώσης είναι ομαλή. Σημειώνοντας αυτήν την επιλογή περιορίζει τη κίνηση σε 45° από το κέντρο.

**Κλιμάκωση:** όταν σημειωθεί αυτή η επιλογή, η αναλογία διαστάσεων διατηρείται.

#### Σχήμα 14.144. Επιλογή περιορισμού κλιμάκωσης



Μη σημειωμένος περιορισμός (χωρίς κέντρο περιστροφής)



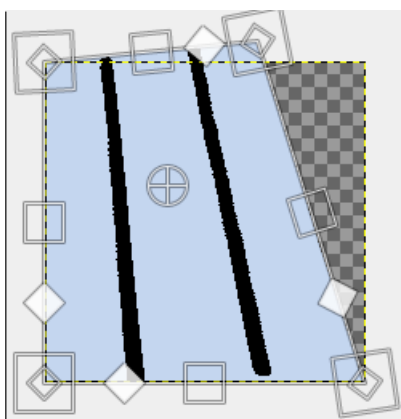
Σημειωμένος περιορισμός (χωρίς κέντρο περιστροφής)

**Περιστροφή:** η προεπιλεγμένη περιστροφή είναι ομαλή. Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, η περιστροφή πηγαίνει με βήματα 15°.

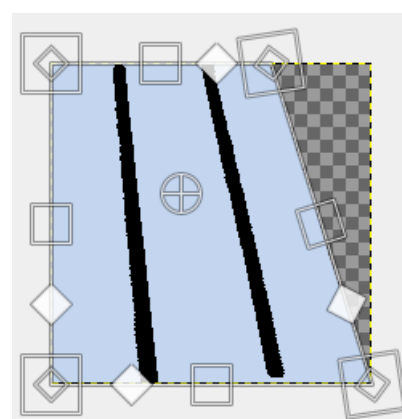
**Αποκοπή:** κανονικά, για να ψαλιδίσετε τη στρώση, μεταφέρετε το αντίστοιχο εικονίδιο κατά μήκος ενός άκρου στρώσης. Εάν αυτή η επιλογή δεν είναι σημειωμένη (προεπιλογή), μπορείτε να απομακρυνθείτε από αυτό το άκρο. Εάν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, οι λαβές αποκοπής παραμένουν σε αυτό το άκρο.

**Προοπτική:** κανονικά, για να αλλάξετε την προοπτική, μεταφέρετε το αντίστοιχο εικονίδιο κατά μήκος ενός άκρου στρώσης. Εάν αυτή η επιλογή δεν είναι σημειωμένη (προεπιλογή), μπορείτε να απομακρυνθείτε από αυτό το άκρο. Εάν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, οι λαβές προοπτικής παραμένουν σε αυτό το άκρο ή σε διαγώνιο.

#### Σχήμα 14.145. Επιλογή περιορισμού προοπτικής



Χωρίς σημειωμένο περιορισμό



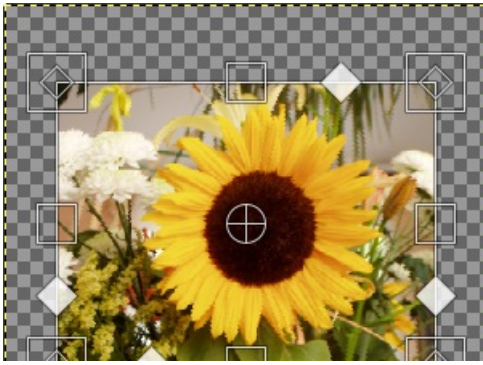
Σημειωμένος περιορισμός

Από το κέντρο περιστροφής

Κλιμάκωση:



**Σχήμα 14.146. Κλιμάκωση από το κέντρο περιστροφής**



Από το κέντρο περιστροφής μη σημειωμένο, με σημειωμένο περιορισμό

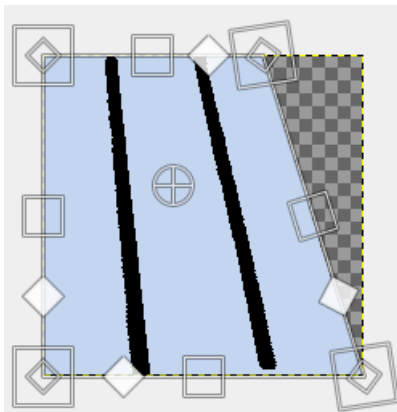


Με σημειωμένα από το κέντρο περιστροφής και περιορισμό

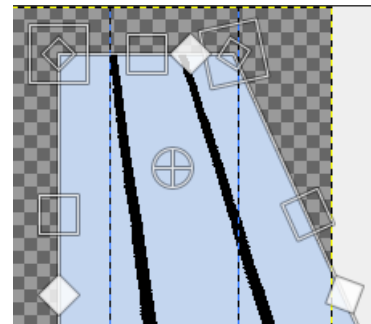
**Αποκοπή:** Όταν αυτή η επιλογή δεν είναι σημειωμένη (προεπιλογή), το αντίθετο άκρο είναι σταθερό και το κέντρο περιστροφής μετακινείται με ψαλιδισμό. Όταν η επιλογή είναι σημειωμένη, ο ψαλιδισμός εκτελείται γύρω από σταθερό κέντρο περιστροφής και η αντίθετη πλευρά ψαλιδίζεται κατά την ίδια ποσότητα, αλλά με αντίθετη κατεύθυνση.

**Προοπτική:** όταν σημειωθεί αυτή η επιλογή, η θέση του κέντρου περιστροφής διατηρείται.

**Σχήμα 14.147. Προοπτική από το κέντρο περιστροφής**



Από το κέντρο περιστροφής μη σημειωμένο, με σημειωμένο περιορισμό



Με σημειωμένα από το κέντρο περιστροφής και περιορισμό

### Κέντρο περιστροφής

**Προσκόλληση:** Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το κέντρο περιστροφής προσκολλάται στο κέντρο ή τις γωνίες, όταν έρχεται κοντά τους.

**Κλείδωμα:** κλειδώνει το κέντρο περιστροφής.

Τα τροποποιητικά πλήκτρα είναι ενεργά όταν μια ενέργεια (μετακίνηση, κλιμάκωση, περιστροφή...) είναι επιλεγμένη. Κρατήστε

- **Shift** για να σημειώσετε όλες τις μη σημειωμένες επιλογές περιορισμών και να αποεπιλέξετε τις ήδη επιλεγμένες εάν είναι επιλεγμένη λαβή μετασχηματισμού, ή, εάν είναι επιλεγμένο το κέντρο περιστροφής, για να προσκολλήσει το κέντρο περιστροφής στο κέντρο ή τη γωνία,
- **Ctrl** για να σημειώσετε όλες τις μη σημειωμένες επιλογές «από τον οδηγό» και να αποεπιλέξετε τις ήδη σημειωμένες.



4.8. Προοπτική

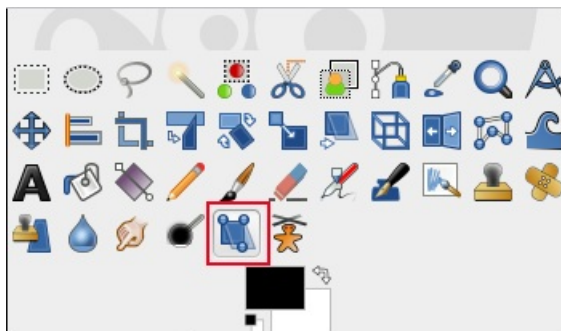


4.10. Μετασχηματισμός λαβής

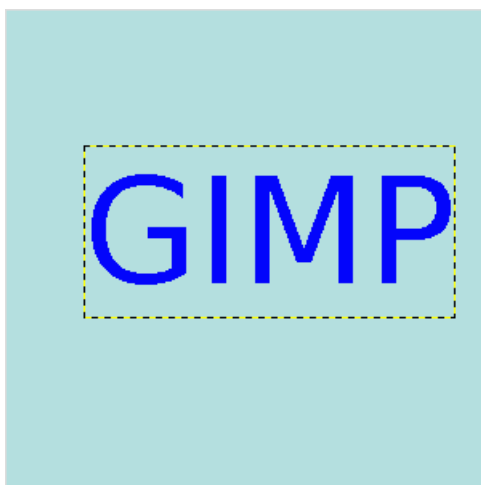
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.10. Μετασχηματισμός λαβής

Σχήμα 14.148. Εργαλείο μετασχηματισμού λαβής



Αυτό το εργαλείο σας επιτρέπει να εφαρμόσετε διορθώσεις μετακίνησης, περιστροφής, περικοπής και κλιμάκωσης χρησιμοποιώντας τις λαβές στον καμβά.



Αρχική εικόνα: στρώση κειμένου

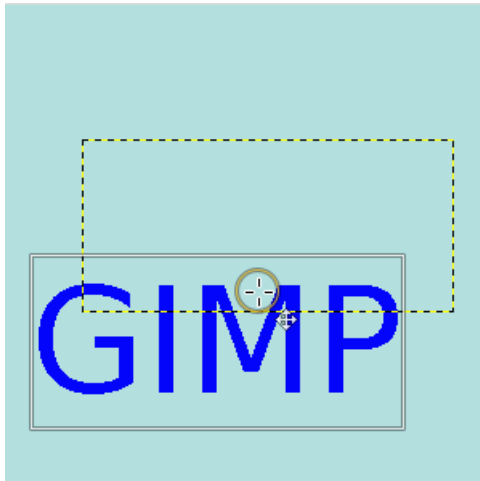
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 1 έως 4 λαβές και το αποτέλεσμα εξαρτάται από τον αριθμό των λαβών. Το εργαλείο δρα σε επιλογή, ή, εάν δεν υπάρχει επιλογή, σε όλη τη στρώση. Η ενεργή λαβή είναι πιο μεγάλη από τις υπόλοιπες. Όταν ο δείκτης του ποντικιού είναι σε λαβή, πηγαίνει με ένα μικρό εικονίδιο που αναπαριστά την τρέχουσα ενέργεια.

Όταν πατάτε και μεταφέρετε μια λαβή, εφαρμόζεται ένας μετασχηματισμός και οι άλλες λαβές παραμένουν στη θέση τους:

- **Με 1 λαβή:** πατήστε και μεταφέρετε τη λαβή για να μετακινήσετε όλα τα εικονοστοιχεία της επιλογής.

Σχήμα 14.149. Παράδειγμα για 1 λαβή (Μετακίνηση)

---



- **Με 2 λαβές:** όταν πατάτε και μεταφέρετε μια λαβή, *περιστρέφετε* γύρω από την άλλη λαβή ως κέντρο και *κλιμακώνετε* την επιλογή, κρατώντας την αναλογία διαστάσεων.

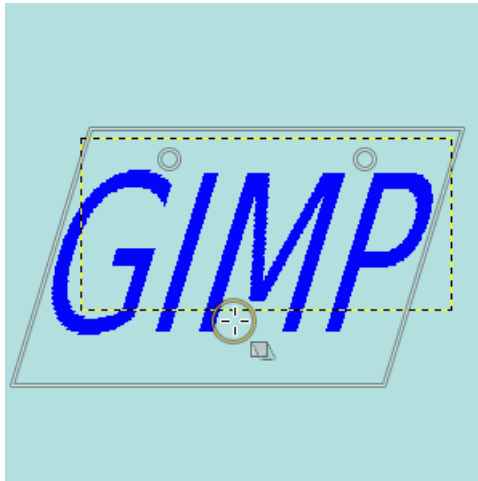
Σχήμα 14.150. Παράδειγμα 2 λαβών (Περιστροφή και κλιμάκωση)

---



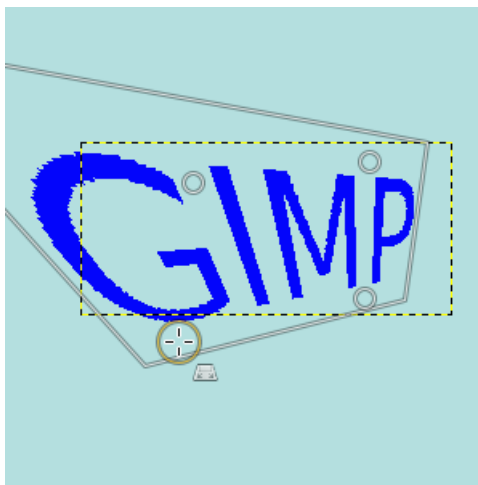
- **Με 3 λαβές:** όταν πατάτε και μεταφέρετε μια λαβή, *περικόπτετε* και *κλιμακώνετε* την επιλογή, η αναλογία διαστάσεων δεν διατηρείται.

**Σχήμα 14.151. Παράδειγμα 3 λαβών (Περικοπή και κλιμάκωση)**



- **Με 4 λαβές:** όταν πατάτε και μεταφέρετε μια λαβή, *αλλάζετε την προοπτική και κλιμακώνετε* την επιλογή, η αναλογία διαστάσεων δεν διατηρείται.

**Σχήμα 14.152. Παράδειγμα για 4 λαβές (Αλλαγή προοπτικής και κλιμάκωση)**



#### 4.10.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Υπάρχουν διαφορετικές δυνατότητες για να ενεργοποιήσετε το εργαλείο:

- Από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Εργαλεία μετασχηματισμού** → **Μετασχηματισμός λαβής**

- Το εργαλείο μπορεί επίσης να κληθεί πατώντας το εικονίδιο εργαλείου:



- ή πατώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift Ctrl H**.

## 4.10.2. Τροποποιητικά πλήκτρα

### Shift

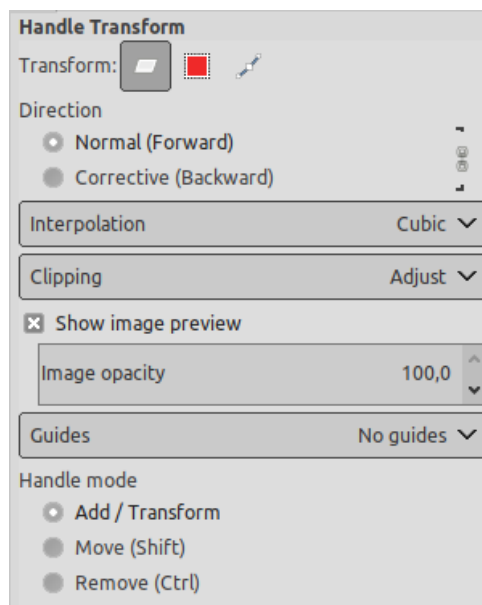
Πατήστε το **Shift** και πατήστε σε μια λαβή για να τη μετακινήσετε.


### Ctrl

Πατήστε το **Ctrl** και πατήστε σε μια λαβή για να τη μετακινήσετε.


## 4.10.3. Επιλογές

Σχήμα 14.153. Επιλογές εργαλείου μετασχηματισμού λαβής



Οι διαθέσιμες επιλογές εργαλείου μπορούν να προσπελαστούν διπλοπατώντας το εικονίδιο εργαλείου μετασχηματισμού λαβής.  στην εργαλειοθήκη.

**Μετασχηματισμός, κατεύθυνση, παρεμβολή, περικοπή, εμφάνιση προεπισκόπησης εικόνας, οδηγός**

 **Σημείωση**  
Δείτε το [Τμήμα 4.1, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#) για περιγραφή των επιλογών εργαλείου που εφαρμόζεται σε πολλά ή σε όλα τα εργαλεία μετασχηματισμού.

### Αδιαφάνεια εικόνας

Για να ορίσετε την αδιαφάνεια της προεπισκόπησης

### Κατάσταση λαβής

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στην ενότητα τροποποιητές πλήκτρων.



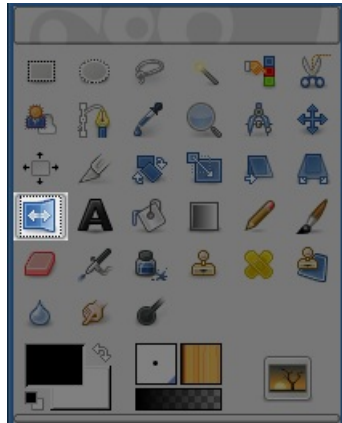


[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.11. Αναστροφή


Σχήμα 14.154. Εργαλείο αναστροφής



Το εργαλείο αναστροφής παρέχει τη δυνατότητα αναστροφής στρώσεων ή επιλογών είτε οριζόντια είτε κάθετα. Όταν μια επιλογή αναστρέφεται, μια νέα στρώση με αιωρούμενη επιλογή δημιουργείται. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το εργαλείο για δημιουργία ανακλάσεων.

### 4.11.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο αναστροφής με διάφορους τρόπους:

- Από τη γραμμή μενού εικόνας εργαλεία/εργαλεία μετασχηματισμού αναστροφή,
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- με χρήση του συνδυασμού πλήκτρων **shift + F**.

### 4.11.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (προεπιλογές)

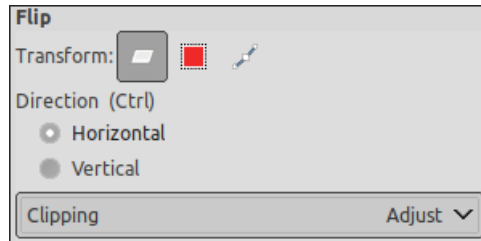
**Ctrl**

Το **Ctrl** επιτρέπει την αλλαγή κατάστασης μεταξύ οριζόντιας και κάθετης αναστροφής.

### 4.11.3. Επιλογές



## Σχήμα 14.155. Επιλογές «εργαλείου αναστροφής»



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### Επίδραση

 Σημείωση


---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [κοινές επιλογές εργαλείων μετασχηματισμού](#).

### Τύπος αναστροφής

Οι ρυθμίσεις εναλλαγής εργαλείου ελέγχουν την αναστροφή είτε οριζόντια είτε κάθετα. Αυτή η εναλλαγή μπορεί επίσης να γίνει χρησιμοποιώντας το **Ctrl**.

### Περικοπή

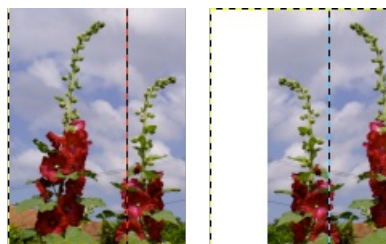
 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στις [κοινές επιλογές εργαλείων μετασχηματισμού](#).

### Χρήση οδηγών

Με το GIMP-2.10, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους οδηγούς ως άξονες αναστροφής, αντί για το προεπιλεγμένο κέντρο της στρώσης: τοποθετήστε έναν οδηγό, ανοίξτε το εργαλείο αναστροφής και πατήστε στον οδηγό.



Στα αριστερά: η αρχική εικόνα με ενεργοποιημένο οδηγό.

Στα δεξιά: το αποτέλεσμα με επιλογή περικοπής = Περικοπή.





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.12. Το εργαλείο κλωβού


Σχήμα 14.156. Το εργαλείο κλωβού στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο κλωβού είναι ένας ειδικό εργαλείο μετασχηματισμού που επιτρέπει να επιλέξετε την περιοχή μετασχηματισμού ορίζοντας σημεία αγκύρωσης με ελεύθερο χέρι σχεδιάζοντας παρόμοια με τον τρόπο που κάνετε με το εργαλείο ελεύθερης επιλογής (λάσο). Το εργαλείο δεν προσθέτει τίποτα στην εικόνα μέχρι να επιβεβαιώσετε τον μετασχηματισμό πατώντας το πλήκτρο **Εισαγωγή**.

### 4.12.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

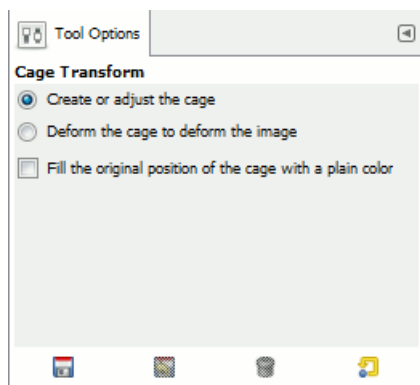
Μπορείτε να ενεργοποιήσετε το εργαλείο κλωβού με διάφορους τρόπους:

- Από το μενού εικόνας, μέσα από: **Εργαλεία** → **Εργαλεία μετασχηματισμού** → **Μετασχηματισμός κλωβού**
- πατώντας στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift G**.

### 4.12.2. Επιλογές εργαλείων

## Σχήμα 14.157. Επιλογές εργαλείου κλωβού

---



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείων εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσαρτημένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανιστούν, μπορείτε να τις προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### Δημιουργία ή προσαρμογή του κλωβού

Όταν ενεργοποιείτε το εργαλείο κλωβού αυτή η επιλογή επιλέγεται. Μπορείτε τώρα να πατήσετε στην εικόνα για να δημιουργήσετε σημεία αγκύρωσης γύρω από την επιθυμητή περιοχή. Εάν χρειάζεστε να προσθέσετε σημεία αγκύρωσης σε ένα μεταγενέστερο στάδιο, πατήστε αυτήν την επιλογή.

### Παραμορφώστε τον κλωβό για να παραμορφωθεί η εικόνα

Το GIMP μεταβαίνει σε αυτήν την επιλογή αυτόματα όταν το περίγραμμα του κλωβού τελειώσει. Τώρα μπορείτε να μεταφέρετε τα σημεία αγκύρωσης γύρω από την εικόνα και ακόμα εξωτερικά της για να μετασχηματίσετε την εικόνα. Ο μετασχηματισμός ξεκινά όταν ελευθερώσετε το πλήκτρο του ποντικιού.

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε περισσότερα από ένα σημείο αγκύρωσης κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **shift** ενώ πατάτε στα σημεία. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε περισσότερα σημεία κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού ενώ σχεδιάζετε ένα ορθογώνιο γύρω από τα επιθυμητά σημεία.

### Γεμίστε την αρχική τοποθεσία του κλωβού με απλό χρώμα

Εάν η ενέργεια του μετασχηματισμού καταλήξει σε κενές περιοχές αυτές οι περιοχές θα γεμίσουν με χρώμα, εάν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη. Φαίνεται ότι το χρώμα επιλέγεται από το αρχικό εικονοστοιχείο της γραμμής κλωβού.

## 4.12.3. Χρήση εργαλείου «Κλωβός»

---

## Σχήμα 14.158. Παράδειγμα εργαλείου κλωβού



Με επιλεγμένη την περιοχή κλωβού



Μετασχηματισμένο

Όταν πατάτε στο εικονίδιο κλωβού στην εργαλειοθήκη η επιλογή κλωβού ορίζεται σε «Δημιουργία ή ρύθμιση του κλωβού». Μπορείτε τώρα να σχεδιάσετε ένα περίγραμμα κλωβού στην εικόνα πατώντας διαδοχικά γύρω από την περιοχή που θέλετε να μετασχηματίσετε. Πάτημα στο αρχικό σημείο για να τελειώσετε την επιλογή. Το GIMP τότε κάνει κάποια μαθηματικά και ενεργοποιεί την «Παραμόρφωση του κλωβού για να παραμορφωθεί η εικόνα» που επιτρέπει να μεταφέρετε τα σημεία στη γραμμή για να παραμορφώσετε τον κλωβό και την εικόνα.

Τα επιλεγμένα σημεία γίνονται τετράγωνα. Μεταφέρετε τα σημεία γύρω από την εικόνα για να την μετασχηματίσετε. Ο μετασχηματισμός θα συμβαίνει κάθε φορά που θα ελευθερώνετε το πάτημα του πλήκτρου του ποντικιού. Ο μετασχηματισμός μπορεί να πάρει κάποιο χρόνο, γι'αυτό να είστε υπομονετικοί ειδικά όταν δουλεύει με μεγάλες εικόνες.

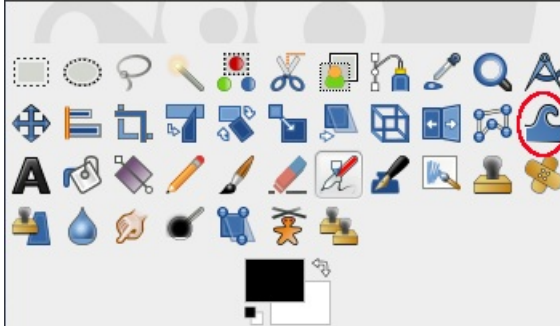
Εάν επιθυμείτε να προσθέσετε περισσότερα σημεία στη γραμμή πρέπει να επιλέξετε το «Δημιουργία ή ρύθμιση του κλωβού» στον διάλογο επιλογών εργαλείων. Βάλτε τα σημεία στη γραμμή και γυρίστε στο «Παραμόρφωση του κλωβού για να παραμορφώσετε την εικόνα» για να μετασχηματίσετε την εικόνα ή τη στρώση.

Όταν η δουλειά ολοκληρωθεί, πατήστε το πλήκτρο **Εισαγωγή** για να το επιβεβαιώσετε.



## 4.13. Μετασχηματισμός στρέβλωσης


Σχήμα 14.159. Εργαλείο μετασχηματισμού στρέβλωσης



Ο μετασχηματισμός στρέβλωσης είναι ένα εργαλείο GEGL που μοιάζει με πινέλο που αντικαθιστά το παλιό φίλτρο iWarp και δουλεύει απευθείας στην εικόνα, σε αληθινά πράγματα αντί για ένα μικροσκοπικό παράθυρο προεπισκόπησης. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια κατάσταση σβησίματος για να αφαιρέσετε μερικώς μια στρέβλωση που εφαρμόσατε. Έχετε διαθέσιμες επιλογές για προσαρμογή ισχύος και μεγέθους της στρέβλωσης.

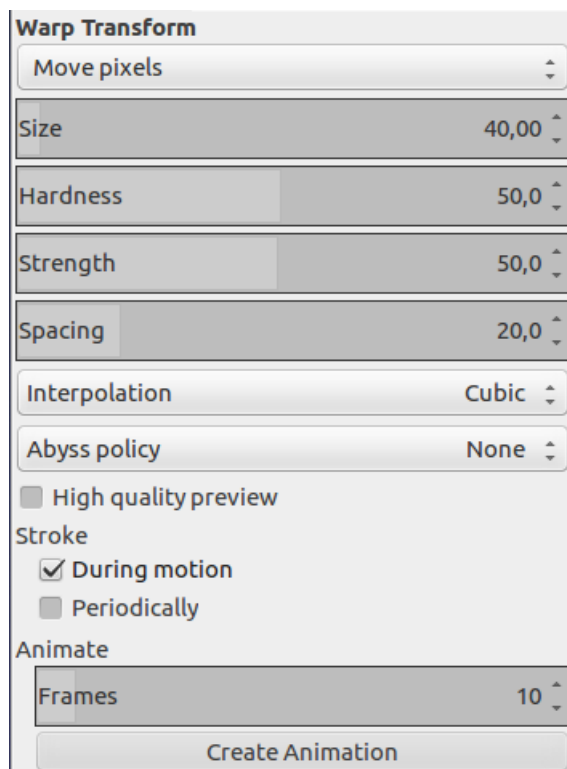
### 4.13.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Υπάρχουν διαφορετικές δυνατότητες για να ενεργοποιήσετε το εργαλείο:

- από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Μετασχηματισμός** → **Μετασχηματισμός στρέβλωσης**,
- πατώντας στο εικονίδιο του εργαλείου στην εργαλειοθήκη: ,
- ή πατώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **W**.


### 4.13.2. Επιλογές

## Σχήμα 14.160. Επιλογές εργαλείου στρέβλωσης



Οι διαθέσιμες επιλογές εργαλείου μπορούν να προσπελαστούν διπλοπατώντας το εικονίδιο εργαλείου μετασχηματισμού στρέβλωσης στην εργαλειοθήκη. 

### Παρεμβολή

 Σημείωση

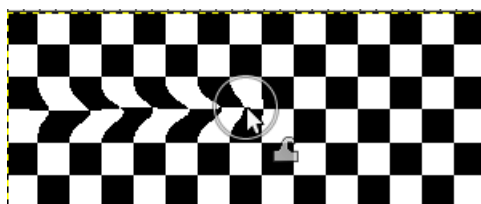
Μια μέθοδος παρεμβολής χρησιμοποιείται κατά τη στρέβλωση. Δείτε [Παρεμβολή](#) για περιγραφή αυτών των μεθόδων.

### Μετακίνηση εικονοστοιχείων

«Μετακίνηση εικονοστοιχείων» είναι το πρώτο στοιχείο ενός πτυσσόμενου καταλόγου που περιέχει διάφορες μεθόδους στρέβλωσης:

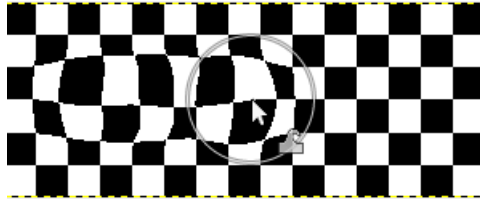
- Η **Μετακίνηση εικονοστοιχείων** είναι η προεπιλεγμένη μέθοδος.

## Σχήμα 14.161. Παράδειγμα μετακίνησης εικονοστοιχείων



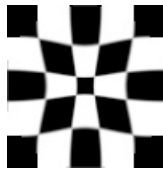
- Αύξηση

Σχήμα 14.162. Παράδειγμα αύξησης



- Συρρίκνωση

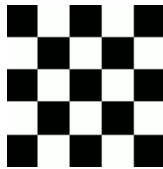
Σχήμα 14.163. Παράδειγμα συρρίκνωσης



Πατώντας 5 φορές στο κέντρο της εικόνας με μέγεθος πινέλου = μέγεθος εικόνας.

- Στροβιλισμός δεξιόστροφα/αριστερόστροφα

Σχήμα 14.164. Παράδειγμα στροβιλισμού



Δεξιόστροφος στροβιλισμός ολόκληρης της εικόνας (μέγεθος πινέλου = μέγεθος εικόνας) με κυκλική κίνηση του πινέλου.

### Μέγεθος προσαρμογής, Σκληρότητα, Ισχύς, Απόσταση

- **Μέγεθος**: το μέγεθος του πινέλου αυξάνεται.
- **Σκληρότητα**: NAGINEI (εργασία σε εξέλιξη).
- **Ισχύς**: ορίζει τη μετατόπιση των εικονοστοιχείων κατά τη στρέβλωση. Το μέγιστο της μετατόπισης είναι η διάμετρος του πινέλου.
- **Απόσταση**: NAGINEI (εργασία σε εξέλιξη).

### Πολιτική αβύσσου

«Αβυσσος» είναι όρος που χρησιμοποιείται από τους προγραμματιστές του GIMP για «δεδομένα εκτός της μνήμης εισόδου». Το εργαλείο παραμόρφωσης μετακινεί εικονοστοιχεία από ένα σημείο σε ένα άλλο. Μερικά εικονοστοιχεία μπορεί να έρχονται έξω από τα όρια της στρώσης. Αυτά τα εικονοστοιχεία δεν υπάρχουν στην

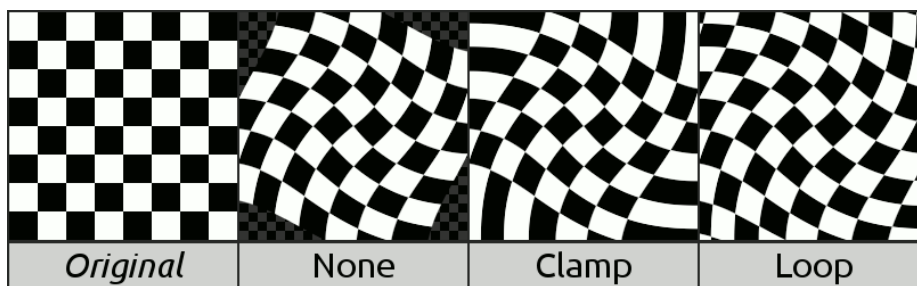


πραγματικότητα πουθενά και συνεπώς δεν έχουν συνδεδεμένο χρώμα· όμως, κάποιο χρώμα πρέπει να αποδοθεί σε αυτά.

Η «πολιτική αβύσσου» έχει έναν πτυσσόμενο κατάλογο που σας επιτρέπει να γεμίσετε κενές περιοχές με διάφορους τρόπους:

- **Κανέναν**: αυτή είναι η προεπιλεγμένη επιλογή. Οι κενές περιοχές είναι διαφανείς. Μια στρώση άλφα είναι απαραίτητη για αυτήν την επιλογή.
- **Μέγγενη**: κάθε άκρο της μετασχηματισμένης στρώσης απλώνεται απεριόριστα, έτσι, παραδείγματος χάρη, ένα εικονοστοιχείο στα αριστερά του ορίου στρώσης έχει το ίδιο χρώμα με το πιο αριστερό εικονοστοιχείο της στρώσης με την ίδια συντεταγμένη y. Ένας εναλλακτικός τρόπος για να το σκεφτείτε είναι ότι κάθε εικονοστοιχείο εκτός του ορίου στρώσης έχει το ίδιο χρώμα με το πιο κοντινό εικονοστοιχείο μέσα στο όριο της στρώσης.
- **Βρόχος**: η μετασχηματισμένη στρώση επαναλαμβάνει τον εαυτό της προς όλες τις κατευθύνσεις, έτσι ώστε, παραδείγματος χάρη, εάν πέσει εκτός το δεξιό άκρο της στρώσης ξαναγυρίζει στο αριστερό άκρο.
- **Μαύρο, λευκό**: αυτές οι επιλογές είναι παρόμοιες με το "κανένα", αλλά χρησιμοποιούν μαύρο και άσπρο για τα εικονοστοιχεία εκτός ορίων, αντί για διαφάνεια.

Σχήμα 14.165. Παράδειγμα για τις επιλογές πολιτικής της αβύσσου



### Προεπισκόπηση υψηλής ποιότητας

«Προεπισκόπηση» είναι το παράθυρο της εικόνας, όπου δουλεύετε, πριν να πατήσετε το πλήκτρο **Enter** για να επικυρώσετε τον μετασχηματισμό. Με αυτήν την επιλογή σημειωμένη, η προεπισκόπηση είναι πιο ακριβής, αλλά πιο αργή.

### Πινελιά

ΝΑΓΙΝΕΙ (εργασία σε εξέλιξη)

### Κινούμενα σχέδια

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να δημιουργήσετε αρκετές ενδιάμεσες εικόνες μεταξύ της αρχικής εικόνας και της τελικής παραμόρφωσης της εικόνας.

**Πλαίσια**: για να ορίσετε τον αριθμό των πλαισίων (καρέ) σε αυτά τα κινούμενα σχέδια.

Πλήκτρο **δημιουργίας κινούμενων σχεδίων**: για να δημιουργήσετε τα κινούμενα σχέδια. Δημιουργείται ένα νέο παράθυρο εικόνας. Εξάγετέ το ως εικόνα GIF, σημειώνοντας την επιλογή **Ως κινούμενα σχέδια** στον διάλογο εξαγωγής.



## 5. Άλλο

### 5.1. Επισκόπηση

Σχήμα 14.166. Άλλα εργαλεία στο μενού εργαλείων

Εργαλεία	Φίλτρα Video	Παράθυρα	Βοήθεια
Εργαλεία επιλογής			▶
Εργαλεία ζωγραφικής			▶
Εργαλεία μετασχηματισμού			▶
Εργαλεία χρωμάτων			▶
Μονοπάτια			B
Επιλογέας χρωμάτων			O
Εστίαση			Z
Μέτρηση		Shift+M	
Κείμενο			T
Λειτουργία GEGL...			
Εργαλειοθήκη		Ctrl+B	
Προεπιλεγμένα χρώματα			D
Εγαλλαγή χρωμάτων			X

«Άλλα» εργαλεία είναι απλά εκείνα τα εργαλεία που δεν ανήκουν σε οποιαδήποτε κύρια ομάδα εργαλείων. Θα βρείτε εδώ, π.χ., το σημαντικό και ισχυρό εργαλείο [☞Μονοπάτι](#) καθώς και χρήσιμα εργαλεία βοήθειας όπως τον [☞Επιλογέα χρώματος](#):

- [☞Τμήμα 5.2, «Μονοπάτια»](#)
- [☞Τμήμα 5.3, «Επιλογέας χρώματος»](#)
- [☞Τμήμα 5.4, «Εστίαση»](#)
- [☞Τμήμα 5.5, «Μέτρηση»](#)
- [☞Τμήμα 5.6, «Κείμενο»](#)
- [☞Τμήμα 5.7, «Λειτουργία GEGL»](#)

## 5.2. Μονοπάτια


Σχήμα 14.167. Εργαλείο μονοπατιών




Το εργαλείο μονοπατιών επιτρέπει τη δημιουργία σύνθετων επιλογών που λέγονται καμπύλες Bézier, λίγο όπως το λάσο αλλά με όλη την προσαρμοστικότητα των διανυσματικών καμπυλών. Μπορείτε να επεξεργαστείτε την καμπύλη σας, μπορείτε να βάψετε με την καμπύλη σας ή ακόμα να αποθηκεύσετε, εισάγετε και εξάγετε την καμπύλη. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μονοπάτια για δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων. Τα μονοπάτια έχουν το δικό τους πλαίσιο διαλόγου: [☞ Διάλογος](#).

### 5.2.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το εργαλείο με πολλούς τρόπους:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Μονοπάτια**,
- Με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **B**.

### 5.2.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

 Σημείωση

---

Μηνύματα βοήθειας εμφανίζονται στον πυθμένα του παραθύρου εικόνας για να σας βοηθήσουν με όλα αυτά τα πλήκτρα.

#### **Shift**

Αυτό το πλήκτρο έχει πολλές λειτουργίες εξαρτώμενες από το περιεχόμενο. Δείτε τις επιλογές για περισσότερες λεπτομέρειες.

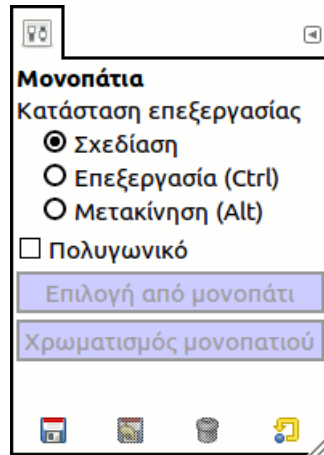
#### **Ctrl** · **Alt**

Τρεις καταστάσεις είναι διαθέσιμες για εργασία με το εργαλείο μονοπατιών: **Σχεδίαση**, **Επεξεργασία** και

Μετακίνηση. Το πλήκτρο **Ctrl** εναλλάσσει μεταξύ σχεδίου και επεξεργασίας. Το πλήκτρο **Alt** (ή **Ctrl + Alt**) εναλλάσσει μεταξύ σχεδίασης και μετακίνησης.

### 5.2.3. Επιλογές

Σχήμα 14.168. Επιλογές εργαλείου «Μονοπάτια»



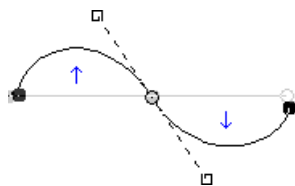
Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμοσίμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

#### Κατάσταση σχεδίασης

Από προεπιλογή, αυτό το εργαλείο είναι στην κατάσταση **Σχεδίαση**. Σχεδιάζετε το μονοπάτι με διαδοχικά κλικ. Μπορείτε να μετακινήσετε τα σημεία ελέγχου με κλικ πάνω τους και σύρσιμο. Μεταξύ των σημείων ελέγχου είναι τμήματα.



Οι αριθμοί είναι βήματα για σχεδίαση ενός ευθύγραμμου μονοπατιού δύο τμημάτων.



Καμπυλωτά τμήματα δημιουργούνται εύκολα με σύρσιμο τμήματος ή με νέο κόμβο. Γαλάζια τόξα υποδεικνύουν καμπύλη. Δύο μικρές λαβές εμφανίζονται που μπορείτε να σύρετε για καμπύλωση της καμπύλης.



#### Υπόδειξη

Για γρήγορο κλείσιμο της καμπύλης, πατήστε το πλήκτρο **Ctrl** και κλικ στο αρχικό σημείο ελέγχου. Στις προηγούμενες εκδόσεις, κλικ μέσα σε κλειστό μονοπάτι το μετέτρεπε σε επιλογή. Τώρα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί **Δημιουργία επιλογής από μονοπάτι** ή **Μονοπάτι σε επιλογή** στο διάλογο μονοπατιού.



### Υπόδειξη

Όταν έχετε δύο λαβές, δουλεύουν συμμετρικά από προεπιλογή. Απελευθέρωση της πίεσης στο πλήκτρο ποντικιού για ατομική μετακίνηση των λαβών. Το πλήκτρο **Shift** θα εξαναγκάσει τις λαβές να είναι πάλι συμμετρικές.

Πολλές λειτουργίες είναι διαθέσιμες με αυτήν την κατάσταση:

**Εισαγωγή νέου κόμβου.** Όταν πατάτε **Ctrl** και αφήνετε τον δείκτη του ποντικιού πάνω από υφιστάμενο μονοπάτι, ο δείκτης του ποντικιού αλλάζει στο σύμβολο '+'. Το πάτημα του θα δημιουργήσει έναν νέο κόμβο μονοπατιού στο σημείο που υπερίππεται του μονοπατιού.

**Μετακίνηση ενός ή περισσότερων κόμβων.** Σε έναν κόμβο, ο δείκτης ποντικιού γίνεται ένας σταυρός 4 βελών. Μπορείτε να πατήσετε και να τον σύρετε. Μπορείτε να επιλέξετε πολλούς κόμβους με **Shift** και πάτημα και να τους μετακινήσετε με πάτημα και σύριμο. Το πάτημα **Ctrl** + **Alt** επιτρέπει τη μετακίνηση όλων των μονοπατιών, ως επιλογή.

**Τροποποίηση λαβών.** Πρέπει να επεξεργαστείτε έναν κόμβο πριν. Μια λαβή εμφανίζεται. Σύρτε την για κάμψη της καμπύλης. Πατώντας **Shift** εναλλάσσεται σε συμμετρικές λαβές.

**Τροποποίηση τμήματος.** Όταν ο δείκτης ποντικιού είναι πάνω από τμήμα, γίνεται ένας σταυρός με 4 βέλη. Πάτημα και σύριμο του για καμπύλωση του τμήματος. Μόλις το μετακινήσετε, εμφανίζονται λαβές και στα δύο άκρα του τμήματος. Πατώντας το πλήκτρο **Shift** εναλλάσσεται σε συμμετρικές λαβές.

**Προσθήκη νέου υπομονοπατιού.** Όταν πατάτε **Ctrl** και αφήνετε τον δείκτη του ποντικιού έξω από το υφιστάμενο μονοπάτι, ο δείκτης του ποντικιού αρχίζει να εμφανίζει ένα τετράγωνο. Το πάτημα του θα ξεκινήσει ένα υπομονοπάτι που δεν συνδέεται με άλλες καμπύλες, αλλά θεωρείται τμήμα του μονοπατιού.

### Κατάσταση επεξεργασίας

Η **Επεξεργασία** εκτελεί λειτουργίες που δεν είναι διαθέσιμες στην κατάσταση **Σχεδίαση**. Με αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να δουλέψετε μόνο σε υπάρχον μονοπάτι. Εξωτερικά, ο δείκτης είναι ένας μικρός σταυρωτός κύκλος (σε όλη την εικόνα εάν δεν υπάρχει μονοπάτι!) και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα.

**Προσθήκη τμήματος μεταξύ δύο κόμβων.** Κλικ σε έναν κόμβο στο ένα άκρο του μονοπατιού για ενεργοποίηση του. Ο δείκτης είναι σαν ένα σύμβολο ένωσης. Κλικ στον άλλο κόμβο για σύνδεση και των δύο κόμβων. Αυτό είναι χρήσιμο όταν πρέπει να συνδέσετε ανοιχτά συστατικά.

**Αφαίρεση τμήματος από μονοπάτι.** Ενώ πατάτε το συνδυασμό πλήκτρων **Shift** + **Ctrl**, δείξτε σε ένα τμήμα. Ο δείκτης γίνεται -. Κλικ για διαγραφή του τμήματος.

**Προσθήκη κόμβου σε μονοπάτι.** δείξτε σε ένα τμήμα. Ο δείκτης γίνεται +. Κλικ εκεί που θέλετε να τοποθετήσετε το νέο σημείο ελέγχου.

**Αφαίρεση κόμβου.** Ενώ πατάτε το συνδυασμό πλήκτρων **Shift** + **Ctrl**, δείξτε σε έναν κόμβο. Ο δείκτης γίνεται - . Κλικ για διαγραφή του κόμβου.

**Προσθήκη λαβής σε κόμβο:** Δείξτε έναν κόμβο. Ο δείκτης γίνεται μικρή παλάμη. Σύρτε τον κόμβο: εμφανίζεται λαβή. Πατώντας **shift** εναλλάσσεται σε συμμετρικές λαβές.

**Αφαίρεση λαβής από κόμβο:** Ενώ πατάτε το συνδυασμό πλήκτρων **Shift** + **Ctrl**, δείξτε σε μια λαβή. Ο δείκτης δεν γίνεται το αναμενόμενο - και παραμένει παλάμη. Κλικ για διαγραφή της λαβής.



### Προσοχή

Χωρίς προειδοποίηση πριν την αφαίρεση κόμβου, τμήματος ή λαβής.

## Κατάσταση μετακίνησης

Η κατάσταση **Μετακίνηση** επιτρέπει τη μετακίνηση ενός ή όλων των συστατικών ενός μονοπατιού. Απλά πατήστε στο μονοπάτι και σύρτε το.

Εάν έχετε πολλά συστατικά, μόνο το επιλεγμένο μετακινείται. Με κλικ και σύρσιμο έξω από το μονοπάτι, όλα τα συστατικά μετακινούνται. Πατώντας το πλήκτρο **Shift** εναλλάσσεται σε μετακίνηση όλων των συστατικών επίσης.

## Πολυγωνικό

Με αυτήν την επιλογή, τα τμήματα είναι μόνο γραμμικά. Οι λαβές δεν διαθέσιμες και τα τμήματα δεν λυγίζουν κατά τη μετακίνηση τους.

## Δημιουργία επιλογής από μονοπάτι

Αυτό το κουμπί επιτρέπει τη δημιουργία μιας επιλογής που βασίζεται στο μονοπάτι στην παρούσα κατάσταση του. Αυτή η επιλογή σημειώνεται με τις συνηθισμένες "διάστικτες γραμμές". Σημειώστε ότι το μονοπάτι είναι ακόμα παρόν: το τρέχον εργαλείο είναι ακόμα εργαλείο μονοπατιού και μπορείτε να τροποποιήσετε αυτό το μονοπάτι χωρίς να τροποποιήσετε την επιλογή που έγινε ανεξάρτητη. Εάν αλλάξετε εργαλείο, το μονοπάτι γίνεται αόρατο, αλλά παραμένει στο διάλογο μονοπατιού και μπορείτε να το ξαναενεργοποιήσετε.

Εάν το μονοπάτι δεν είναι κλειστό, το GIMP θα το κλείσει με μια ευθεία γραμμή.

Καθώς η αναδυόμενη βοήθεια λείει, πατώντας **shift** με κλικ στο κουμπί θα προσθέσει τη νέα επιλογή σε μια ενδεχομένως προϋπάρχουσα. Πατώντας το **Ctrl** θα αφαιρέσει την επιλογή από την προϋπάρχουσα και ο συνδυασμός πλήκτρων **shift + Ctrl** θα τμήσει τις δύο επιλογές.

## Χρωματισμός μονοπατιού

Στις προηγούμενες εκδόσεις, μπορούσατε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή μόνο από το υπομενού επεξεργασία του μενού εικόνας. Τώρα μπορείτε να το προσπελάσετε επίσης μέσω αυτού του κουμπιού. Δείτε [Τμήμα 3.22, «Χρωματισμός μονοπατιού»](#) και [Τμήμα 5, «Μονοπάτια»](#).

Δείτε την ιδέα [«μονοπάτι»](#).



## 5.3. Επιλογές χρώματος


Σχήμα 14.169. Ο επιλογές χρώματος στην εργαλειοθήκη (εικονίδιο σταγονόμετρου)



Το εργαλείο επιλογή χρώματος χρησιμοποιείται για επιλογή χρώματος σε οποιαδήποτε ανοιχτή εικόνα στην οθόνη σας. Με κλικ σε σημείο στην εικόνα, μπορείτε να αλλάξετε το ενεργό χρώμα σε αυτό που βρίσκεται κάτω από το δείκτη. Από προεπιλογή, το εργαλείο δουλεύει στην ενεργή στρώση, αλλά η επιλογή **Συγχώνευση δείγματος** επιτρέπει τη λήψη του χρώματος όπως είναι στην εικόνα, με αποτέλεσμα το συνδυασμό όλων των στρώσεων. *Μόνο χρώματα σε ορατές στρώσεις χρησιμοποιούνται.* Ένα **Παράθυρο πληροφοριών** ανοίγει με κλικ στην εικόνα.

### 5.3.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το εργαλείο με πολλούς τρόπους:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Επιλογές χρώματος**,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **0**,
- πατώντας το πλήκτρο **Ctrl** ενώ χρησιμοποιείτε ένα εργαλείο ζωγραφικής. Ο διάλογος επιλογή χρώματος δεν ανοίγει σε αυτή τη λειτουργία και το εργαλείο παραμένει αμετάβλητο μετά την απελευθέρωση του πλήκτρου. Παρόλα αυτά μπορείτε να πάρετε πληροφορίες χρησιμοποιώντας το [Παράθυρο δείκτη](#).

### 5.3.2. Τροποποιητικά πλήκτρα

#### Ctrl

Το **Ctrl** δεν κάνει τίποτα εδώ. Αλλά, κατά τη χρήση εργαλείου βαφής, πατώντας το **Ctrl** επιτρέπει την επιλογή χρωμάτων χωρίς να πηγαίνετε στο εργαλείο *Επιλογές χρωμάτων*.

#### Shift

Εάν η επιλογή **Χρήση παραθύρου πληροφοριών** δεν είναι σημειωμένη, πατώντας το πλήκτρο **Shift**, ανοίγει το παράθυρο πληροφοριών επιλογή χρωμάτων όταν πατάτε σε ένα εικονοστοιχείο.

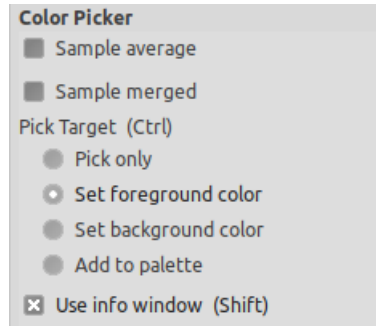


### Σημείωση

Οι [Πληροφορίες δείκτη](#) σας δίνουν τις ίδιες πληροφορίες μόνιμα. Αλλά προσοχή, η προεπιλογή είναι Συγχωνευμένο δείγμα.

## 5.3.3. Επιλογές

### Σχήμα 14.170. Επιλογές επιλογή χρώματος



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

#### Συγχωνευμένο δείγμα

Όταν ενεργοποιείται, το πλαίσιο ελέγχου **Συγχωνευμένο δείγμα** θα πάρει πληροφορίες χρώματος ως σύνθετο από όλες τις ορατές στρώσεις. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη συγχώνευση δείγματος είναι διαθέσιμες στην καταχώριση στο γλωσσάρι, [Συγχώνευση δείγματος](#).

#### Μέσος όρος δείγματος

Ο ολισθητής **Ακτίνα** ρυθμίζει το μέγεθος της τετράγωνης περιοχής που χρησιμοποιείται για προσδιορισμό του μέσου χρώματος για την τελική επιλογή. Εάν διατηρείτε το κλικ στη στρώση, ο δείκτης ποντικιού δείχνει το μέγεθος του τετραγώνου ή της ακτίνας.

#### Επιλογή στόχου (Ctrl)

##### Μόνο επιλογή

Το χρώμα του επιλεγμένου εικονοστοιχείου θα εμφανιστεί σε ένα διάλογο πληροφοριών, αλλά δεν χρησιμοποιείται αλλιώς.

##### Ορισμός χρώματος προσκηνίου

Το χρώμα προσκηνίου, όπως φαίνεται στην περιοχή χρώματος εργαλειοθήκης, θα οριστεί στο χρώμα του εικονοστοιχείου που πατάτε.

##### Ορισμός χρώματος παρασκηνίου

Το χρώμα παρασκηνίου, όπως φαίνεται στην περιοχή χρώματος εργαλειοθήκης, θα οριστεί στο χρώμα του εικονοστοιχείου που πατάτε.

##### Προσθήκη στην παλέτα

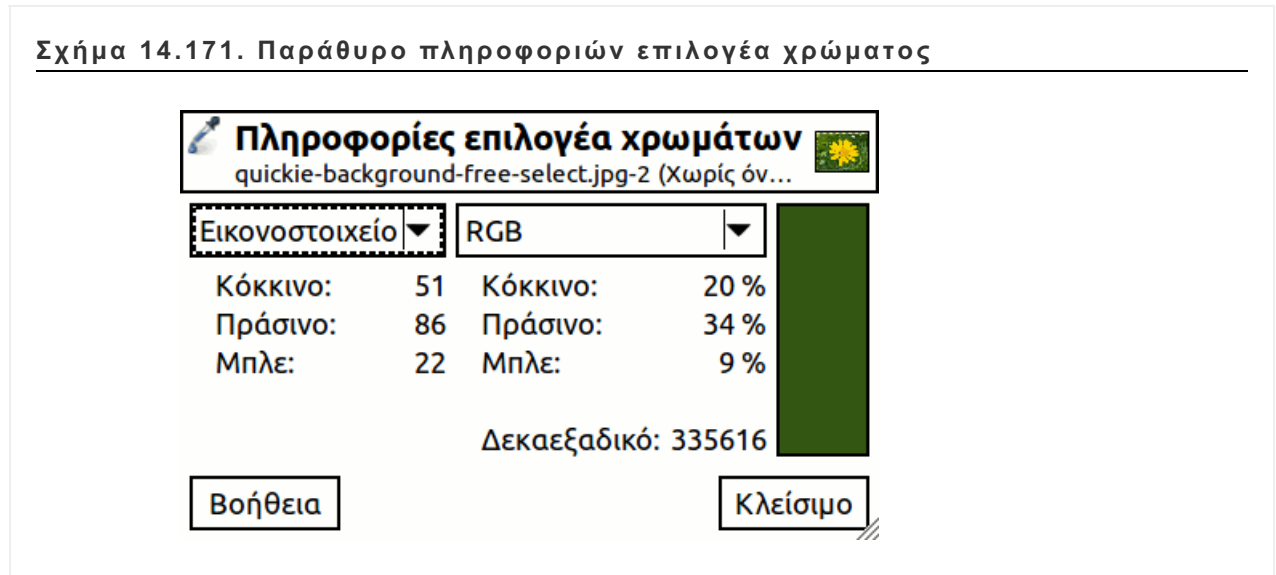
Όταν αυτό το πλαίσιο επιλογής σημειωθεί, το επιλεγμένο χρώμα στέλνεται στην ενεργή χρωματική παλέτα. Δείτε [Επεξεργαστής παλέτας](#).



## Χρήση παραθύρου πληροφοριών

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το παράθυρο πληροφοριών ανοίγει αυτόματα. Το πλήκτρο **Shift** επιτρέπει την εναλλαγή αυτής της πιθανότητας προσωρινά.

Σχήμα 14.171. Παράθυρο πληροφοριών επιλογή χρώματος



5.2. Μονοπάτια



5.4. Εστίαση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)


## 5.4. Εστίαση

Σχήμα 14.172. Το εργαλείο «εστίαση» στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο εστίασης χρησιμοποιείται για αλλαγή της στάθμης εστίασης της εικόνας εργασίας σας. Με κλικ μόνο στην εικόνα, η εστίαση εφαρμόζεται σε όλη την εικόνα. Αλλά μπορείτε επίσης με κλικ και σύρσιμο ο δείκτης του ποντικιού να δημιουργήσει ένα ορθογώνιο εστίασης. Έπειτα, η ενέργεια αυτού του ορθογωνίου είναι καλύτερα κατανοητή εάν η επιλογή «Να επιτρέπεται αλλαγή μεγέθους παραθύρου» είναι ασημειωτή: μπορείτε να δείτε ότι το περιεχόμενο αυτού του ορθογωνίου θα μεγαλώσει ή θα μικρύνει έτσι ώστε η μεγαλύτερη του διάσταση να ταιριάζει με την αντίστοιχη διάσταση του παραθύρου εικόνας (εάν η μεγαλύτερη διάσταση του ορθογωνίου είναι το πλάτος, τότε θα ταιριάζει με το πλάτος του παραθύρου εικόνας).

### 5.4.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

- Μπορείτε να προσπελάσετε το εργαλείο εστίασης από το μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Εστίαση**,
- ή με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη.

### 5.4.2. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

**Ctrl**

Πατώντας το **Ctrl** με κλικ σε ένα σημείο της εικόνας σας θα αλλάξετε την κατεύθυνση εστίασης από μεγέθυνση σε σμίκρυνση.

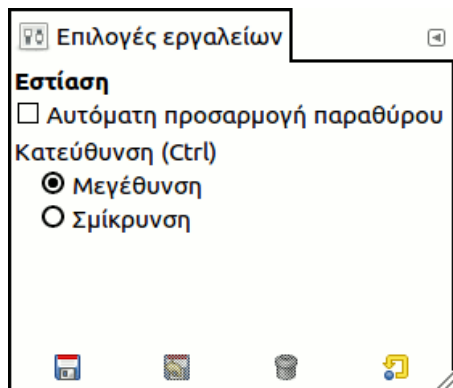
**Ctrl** + **Τροχός ποντικιού**

Γυρίζοντας τον τροχό ποντικιού, ενώ πατάτε το **Ctrl**, μεταβάλλει τη στάθμη εστίασης.

### 5.4.3. Επιλογές

## Σχήμα 14.173. Επιλογές εργαλείου εστίασης

---



### Αυτόματη αλλαγή μεγέθους παραθύρου

Αυτή η επιλογή επιτρέπει στον καμβά να αλλάξει μέγεθος, εάν η στάθμη εστίασης το υπαγορεύει.

### Εναλλαγή εργαλείου

Οι δύο διαθέσιμες εναλλαγές εργαλείου χρησιμοποιούνται για αλλαγή της κατεύθυνσης εστίασης μεταξύ μεγέθυνσης και σμίκρυνσης.

## 5.4.4. Μενού εστίασης

---

Η χρήση του εργαλείου εστίασης δεν είναι ο μοναδικός τρόπος για εστίαση μιας εικόνας. Το [☰μενού εστίασης](#) παρέχει πρόσβαση σε πολλές λειτουργίες για αλλαγή της στάθμης μεγέθυνσης της εικόνας. Π.χ., μπορείτε εύκολα να διαλέξετε μια ακριβή στάθμη μεγέθυνσης από αυτό το μενού.



5.3. Επιλογές χρώματος



5.5. Μέτρηση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.5. Μέτρηση

Σχήμα 14.174. Εργαλείο μέτρησης



Το εργαλείο μέτρησης χρησιμοποιείται για να καταλάβετε τις αποστάσεις εικονοστοιχείων στην εικόνα εργασίας σας. Πατώντας και σύροντας το πλήκτρο του ποντικιού, μπορείτε να προσδιορίσετε τη γωνία και τον αριθμό των εικονοστοιχείων μεταξύ του σημείου πατήματος και πού είναι τοποθετημένος ο δείκτης του ποντικιού. Η πληροφορία εμφανίζεται στη γραμμή κατάστασης ή μπορεί επίσης να εμφανιστεί στο παράθυρο πληροφοριών.

Μια συνηθισμένη περίπτωση χρήσης του «Μέτρηση» είναι ο υπολογισμός της γωνίας περιστροφής όταν ο ορίζοντας είναι στραβός σε μια φωτογραφία. Από το GIMP-2.10.4, δεν πρέπει πια να εκτελέσετε την περιστροφή χειροκίνητα για να ευθυγραμμίσετε τον ορίζοντα: μετά τη μέτρηση της γωνίας, πατήστε απλά το νέο πλήκτρο *Ευθυγράμμιση*.

Αυτό το πλήκτρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ευθυγράμμιση οριζόντιων ή κατακόρυφων γραμμών: το σημείο έναρξης εμφανίζεται με μια μικρή γραμμή που δείχνει την κατεύθυνση.


Όταν περνάτε το δείκτη ποντικιού πάνω από το τελικό σημείο μετατρέπεται σε ένα δείκτη μετακίνησης. Έπειτα με κλικ μπορείτε να συνεχίσετε τη μέτρηση.

### 5.5.1. Γραμμή κατάστασης

Η πληροφορία εμφανίζεται στη [γραμμή κατάστασης](#), στον πάτο του παραθύρου εικόνας:

- Η απόσταση μεταξύ του αρχικού σημείου και του δείκτη ποντικιού, σε εικονοστοιχεία.
- Γωνία, σε κάθε τέταρτο, από 0° έως 90°.
- Σχετικές συντεταγμένες δείκτη στο αρχικό σημείο.

### 5.5.2. Ενεργοποίηση του εργαλείου

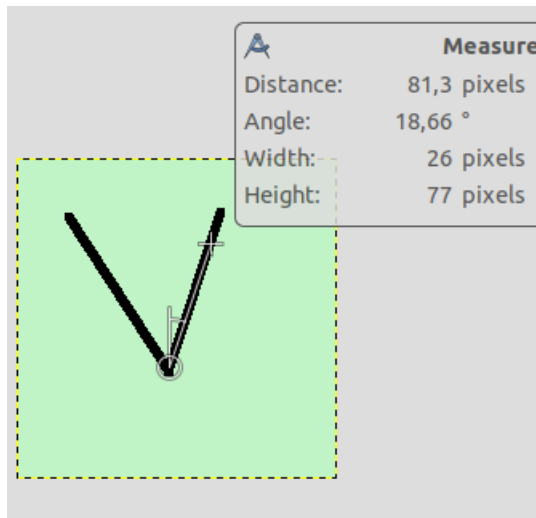
- Μπορείτε να προσπελάσετε το «Μέτρηση» από το μενού εικόνας μέσα από: **Εργαλεία** → **Μέτρηση**,
- ή με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου:  στην εργαλειοθήκη.

### 5.5.3. Τροποποιητικά πλήκτρα (Προεπιλογές)

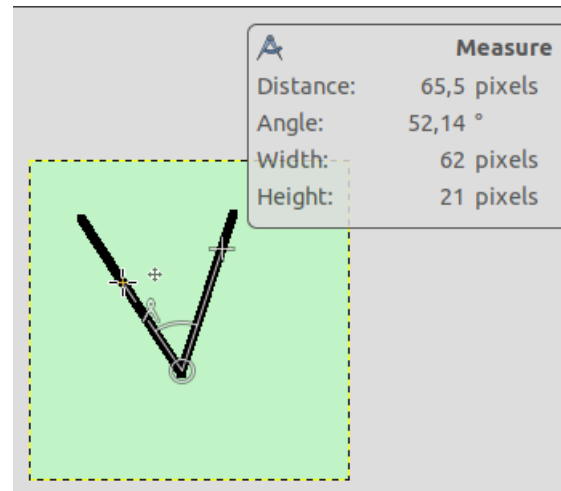
#### Shift

While holding down the Shift key, click and drag from an existing endpoint to create a second measurement line from this endpoint. The angle between the two lines will be displayed. Any endpoint can be moved by clicking and dragging. So, you can *measure any angle* on the image:

Σχήμα 14.175. Τροποποιητής μετατόπισης




Πατήστε στο σημείο έναρξης και σύρτε ακολουθώντας μια πλευρά της γωνίας.



Έπειτα, Shift-πάτημα στο σημείο έναρξης και μεταφορά ακολουθώντας την άλλη πλευρά της γωνίας: παίρνετε την τιμή αυτής της συγκεκριμένης γωνίας.

#### Ctrl

Με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** το εργαλείο μπαίνει σε κατάσταση περιορισμένης ευθείας γραμμής. Ο προσανατολισμός της γραμμής περιορίζεται στο κοντινότερο πολλαπλάσιο των 15 μοιρών.

Με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** και πατώντας σε τελικό σημείο δημιουργείται ένας οριζόντιος οδηγός. Ο δείκτης ποντικιού πηγαίνει με το εικονίδιο .

Στις καταστάσεις οριζοντίου ή κατακόρυφου προσανατολισμού, το **Ctrl** εναλλάσσει επίσης μεταξύ οριζοντίου και κατακόρυφου.

#### Alt

Με το πλήκτρο **Alt** και πατώντας ένα τελικό σημείο δημιουργείται ένας κατακόρυφος οδηγός.

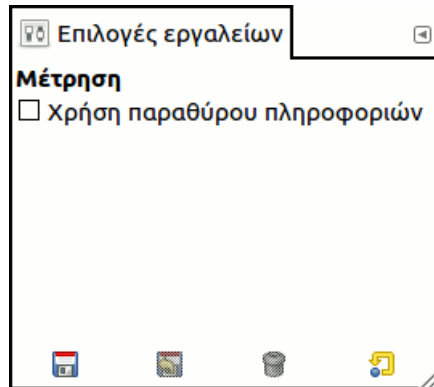
#### Ctrl + Alt

Με αυτό το συνδυασμό πλήκτρων και κλικ σε μια γραμμή μέτρησης μπορείτε να μετακινήσετε τη μέτρηση.

Ο συνδυασμός πλήκτρων **Ctrl + Alt** και κλικ σε ακραίο σημείο δημιουργείται ένας κάθετος και ένας οριζόντιος οδηγός.

### 5.5.4. Επιλογές

## Σχήμα 14.176. Επιλογές εργαλείου «Μέτρηση»



### Προσανατολισμός (Ctrl)

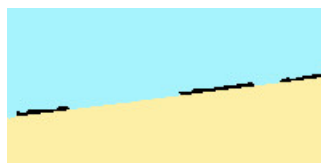
Στην κατάσταση **Αυτόματα** (προεπιλογή), το **Ευθυγράμμιση** θα προσκολληθεί στην πιο μικρή γωνία μεταξύ της γραμμής μέτρησης και της οριζόντιας ή κατακόρυφης κατεύθυνσης. Η **οριζόντια** και η **κατακόρυφος** επιτρέπουν την αντικατάσταση αυτής της συμπεριφοράς καθορίζοντας σαφώς ποια πρέπει να είναι.

### Χρήση παραθύρου πληροφοριών

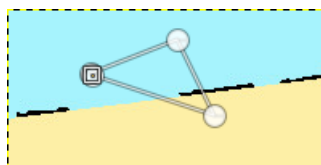
Αυτή η επιλογή θα εμφανίσει ένα διάλογο παραθύρου πληροφοριών που δίνει τις λεπτομέρειες για τα αποτελέσματα του εργαλείου μέτρησης. Τα αποτελέσματα είναι πιο πλήρη στη γραμμή κατάστασης.

### Ευθυγράμμιση

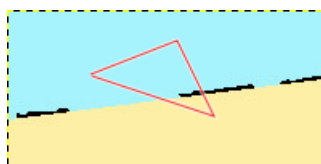
Ο **Μετασχηματισμός**, η **Παρεμβολή** και η **Περικοπή** εξετάζονται στο [Τμήμα 3.1, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#). Ιδού ένα παράδειγμα ευθυγράμμισης μονοπατιού:



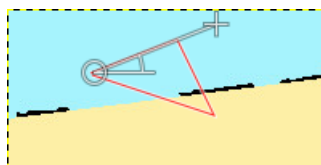
Αρχική εικόνα



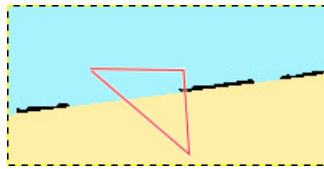
Σχεδίαση μονοπατιού



Δημιουργία ορατής διαδρομής

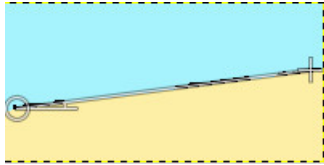


Σχεδιάστε γραμμή μέτρησης στο τμήμα που θέλετε να ισιώσετε

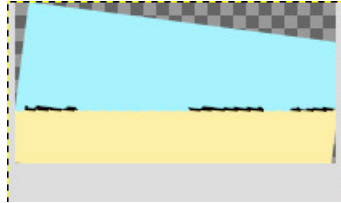


Ευθυγράμμιση

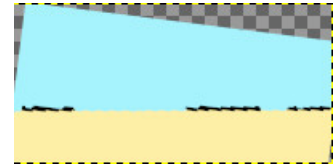
#### Σχήμα 14.177. Επιλογές περικοπής του «Ευθυγράμμιση»



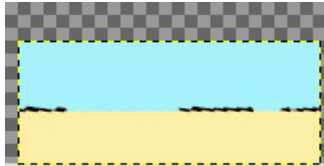
Σχεδίαση γραμμής μέτρησης



Ευθυγράμμιση με την επιλογή «Ρύθμιση»



Ευθυγράμμιση με την επιλογή «Περικοπή»



Ευθυγράμμιση με την επιλογή «Περικοπή στο αποτέλεσμα»



Ευθυγράμμιση με την επιλογή «Περικοπή με διατήρηση αναλογίας»

**Ευθυγράμμιση:** πατήστε σε αυτό το πλήκτρο για να εκτελέσετε ευθυγράμμιση.

#### 5.5.5. Μέτρηση επιφανειών

Δεν μπορείτε να μετρήσετε επιφάνειες άμεσα, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [Ιστόγραμμα](#) που σας δίνει τον αριθμό των εικονοστοιχείων σε μια επιλογή.



5.4. Εστίαση

5.6. Κείμενο

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

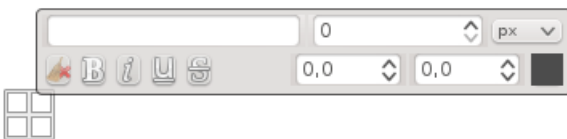
## 5.6. Κείμενο

Σχήμα 14.178. Το εργαλείο κειμένου στην εργαλειοθήκη



Το εργαλείο κειμένου τοποθετεί κείμενο σε μια εικόνα. Με το GIMP-2.8, μπορείτε να γράψετε το κείμενό σας άμεσα στον καμβά. Δεν χρειάζεται πια επεξεργαστής κειμένου (αν και μπορείτε ακόμα να τον χρησιμοποιήσετε εάν θέλετε σημειώνοντας την επιλογή **χρήση επεξεργαστή** στο διάλογο επιλογών εργαλείου. Μια γραμμή εργαλείων κειμένου προστέθηκε που επιτρέπει την επεξεργασία κειμένου με διαφορετικούς τρόπους αλλά μπορείτε ακόμα να συνεχίσετε να χρησιμοποιείτε το **διάλογο επιλογής κειμένου**, για να αλλάξετε τη γραμματοσειρά, χρώμα και μέγεθος του κειμένου σας και να το στοιχίσετε διαδραστικά. Με δεξί κλικ στο πλαίσιο ανοίγει ένα μενού περιεχομένου που επιτρέπει την αντιγραφή, αποκοπή, επικόλληση, φόρτωση κειμένου...

Μόλις γράψετε το κείμενό σας, εμφανίζεται στον καμβά σε ένα ορθογώνιο πλαίσιο. Εάν σχεδιάσετε πρώτα το ορθογώνιο πλαίσιο, το κείμενο προσαρμόζεται αυτόματα στο μέγεθος του πλαισίου. Μπορείτε να μεγαλώσετε αυτό το πλαίσιο όπως κάνετε με τις ορθογώνιες επιλογές.



Σε αυτό το κεφάλαιο, θα περιγραφούν οι επιλογές εργαλείου. Για να μάθετε τη χρήση του εργαλείου κειμένου, παρακαλούμε δείτε το [▣ διαχείριση κειμένου](#).

### 5.6.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

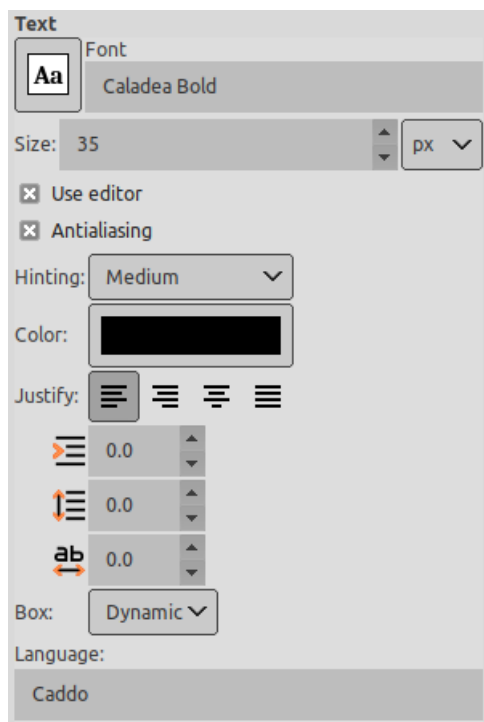
Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το εργαλείο με πολλούς τρόπους:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Εργαλεία** → **Κείμενο**,
- με κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου: **A** στην εργαλειοθήκη,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **T**.

### 5.6.2. Επιλογές



Σχήμα 14.179. Επιλογές εργαλείου κειμένου



Κανονικά, οι επιλογές εργαλείου εμφανίζονται σε ένα παράθυρο προσδεμένο κάτω από την εργαλειοθήκη μόλις ενεργοποιήσετε ένα εργαλείο. Εάν δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα προσπελάσετε από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Παράθυρα** → **Προσαρμόσιμα παράθυρα** → **Επιλογές εργαλείων** που ανοίγει το παράθυρο επιλογής του επιλεγμένου εργαλείου.

### Γραμματοσειρά

Κλικ στο κουμπί γραμματοσειρών **Aa** για άνοιγμα του επιλογέα γραμματοσειράς αυτού του εργαλείου, που προσφέρει μια λίστα των εγκατεστημένων X γραμματοσειρών.

Στον πυθμένα του επιλογέα γραμματοσειράς θα βρείτε κάποια εικονίδια που δρουν ως κουμπιά για:

- αλλαγή μεγέθους των προεπισκοπήσεων γραμματοσειράς,
- επιλογή *Προβολής λίστας* ή *Προβολή πλέγματος*,
- άνοιγμα του [☒ διαλόγου γραμματοσειράς](#).

Επιλογή μιας γραμματοσειράς από τις εγκατεστημένες γραμματοσειρές. Όταν επιλέγετε μια γραμματοσειρά εφαρμόζεται διαδραστικά στο κείμενο σας.



#### Υπόδειξη

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον τροχό κύλισης της συσκευής κατάδειξης (συνήθως το ποντίκι σας) στο κουμπί γραμματοσειρών για γρήγορη αλλαγή της γραμματοσειράς του κειμένου σας (μετακίνηση του δείκτη στο κουμπί γραμματοσειρών και χωρίς κλικ, απλά χρησιμοποιήστε το κουμπί τροχού).

### Μέγεθος

Αυτός ο έλεγχος ορίζει το μέγεθος της γραμματοσειράς σε πολλές από τις επιλέξιμες μονάδες.

## Χρήση επεξεργαστή

Χρήση παραθύρου εξωτερικού επεξεργαστή για επεξεργασία κειμένου αντί για άμεση επεξεργασία στον καμβά.

## Εξομάλυνση


Η εξομάλυνση θα αποδώσει το κείμενο με ομαλότερα άκρα και καμπύλες. Αυτό πετυχαίνεται με ελαφριά θόλωση και ανάμειξη των άκρων. Αυτή η επιλογή μπορεί να βελτιώσει ριζικά την οπτική εμφάνιση της αποδιδόμενης οικογένειας χαρακτήρων. Προσοχή κατά τη χρήση εξομάλυνσης σε εικόνες που δεν είναι στο χρωματικό χώρο RGB.

## Υπόδειξη

Χρήση των δεικτών ρύθμισης της γραμματοσειράς για τροποποίηση των χαρακτήρων ώστε να παραχθούν καθαρά γράμματα σε γραμματοσειρές μικρού μεγέθους.

## Χρώμα

Χρώμα του κειμένου που θα σχεδιαστεί κατόπιν. Προεπιλογή στο μαύρο. Επιλέξιμο από το πλαίσιο διαλόγου επιλογέα χρώματος που ανοίγει όταν το τρέχον δείγμα χρώματος πατηθεί.



**Υπόδειξη**

Μπορείτε επίσης να πατήσετε και να σύρετε το χρώμα από την περιοχή χρώματος εργαλειοθήκης στο κείμενο.

## Πλήρης στοίχιση

Προκαλεί τη στοίχιση του κειμένου σύμφωνα με οποιοδήποτε από τους τέσσερις επιλέξιμους κανόνες από τα συνδεδεμένα εικονίδια.

## Εσοχή

Ελέγχει την απόσταση εσοχής από το αριστερό περιθώριο, για την πρώτη γραμμή.

## Ρύθμιση διάκενου γραμμών

Ελέγχει την απόσταση μεταξύ διαδοχικών γραμμών του κειμένου. Αυτή η ρύθμιση είναι διαδραστική: φαίνεται ταυτόχρονα στο κείμενο εικόνας. Ο αριθμός δεν είναι ο χώρος μεταξύ των ίδιων των γραμμών, αλλά πόσα εικονοστοιχεία πρέπει να προστεθούν ή να αφαιρεθούν από αυτό το χώρο (η τιμή μπορεί να είναι αρνητική).

## Ρύθμιση απόστασης γραμμάτων

Ελέγχει την απόσταση μεταξύ γραμμάτων. Και σε αυτήν την περίπτωση ο αριθμός δεν είναι ο ίδιος ο χώρος μεταξύ των γραμμάτων, αλλά πόσα εικονοστοιχεία πρέπει να προστεθούν ή να αφαιρεθούν από αυτόν τον χώρο (η τιμή μπορεί να είναι αρνητική).

## Πλαίσιο

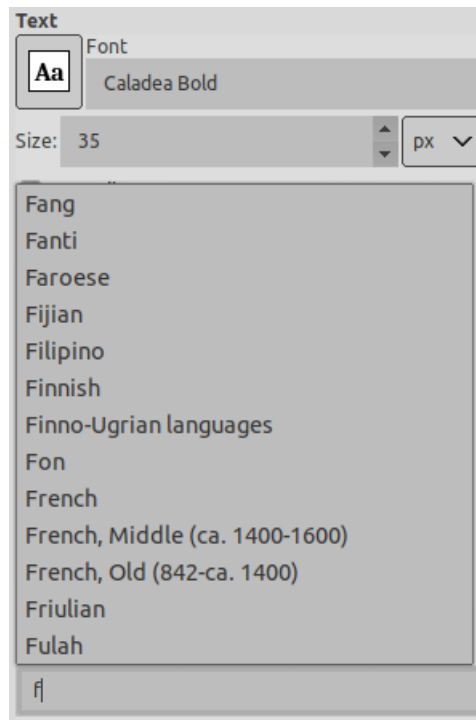
Αφορά το πλαίσιο κειμένου. Η σχετική πτυσσόμενη λίστα προσφέρει δύο επιλογές:

**δυναμικό:** προεπιλογή. Το μέγεθος του πλαισίου κειμένου αυξάνει καθώς γράφετε. Το κείμενο μπορεί να βγει έξω από την εικόνα. Πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο **Enter** για προσθήκη νέας γραμμής. Η επιλογή εσοχής το κάνει για όλες τις γραμμές. Εάν αυξήσετε το μέγεθος του πλαισίου, η επιλογή γυρίζει σε "σταθερή".

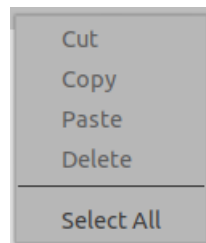
**σταθερό:** πρέπει να μεγαλώσετε το πλαίσιο κειμένου πρώτα. Αλλιώς, οι συνηθισμένες συντομεύσεις είναι ενεργές! Το κείμενο περιορίζεται από τη δεξιά πλευρά του πλαισίου και συνεχίζει στην επόμενη γραμμή. Αυτό δεν είναι μια αληθινή γραμμή: πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο **Enter** για να προσθέσετε μια πραγματικά νέα γραμμή. Το κείμενο μπορεί να πάει πέρα από το χαμηλότερο περίγραμμα της εικόνας. Η επιλογή εσοχής δουλεύει μόνο στην πρώτη γραμμή.

## Γλώσσα

Η γλώσσα του κειμένου μπορεί να έχει κάποια επίδραση στον τρόπο απόδοσης του κειμένου. Η προεπιλεγμένη γλώσσα είναι η «Caddo», η γλώσσα αρκετών νοτιοανατολικών αμερικάνικων ιθαγενών φυλών. Εάν εισάγετε ένα γράμμα σε αυτό το πεδίο, θα πάρετε έναν κατάλογο όλων των διαθέσιμων γλωσσών των οποίων το όνομα ξεκινά με αυτό το γράμμα:

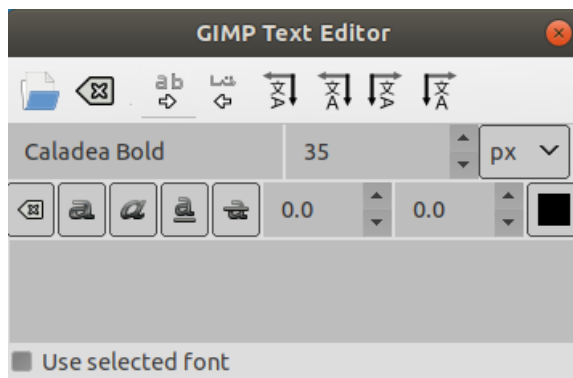


Δεξιοπατώντας αυτό το πεδίο ανοίγει ένα μενού που σας επιτρέπει να διαχειριστείτε τις γλώσσες:



### 5.6.3. Επεξεργαστής κειμένου

Σχήμα 14.180. Ο επεξεργαστής κειμένου



Από το GIMP-2.8, μπορείτε να επεξεργαστείτε το κείμενο απευθείας στον καμβά και αυτός ο επεξεργαστής κειμένου είναι διαθέσιμος μόνο εάν η επιλογή **Χρήση επεξεργαστή** είναι επιλεγμένη.

Μόλις αρχίσετε να γράφετε, δημιουργείται μια στρώση κειμένου στο διάλογο στρώσης. Σε μια εικόνα με μια τέτοια στρώση (η εικόνα με την οποία δουλεύετε ή μια εικόνα .xcf), μπορείτε να συνεχίσετε την επεξεργασία κειμένου ενεργοποιώντας αυτήν τη στρώση κειμένου και έπειτα κλικ σε αυτή (διπλό κλικ). Φυσικά, μπορείτε να εφαρμόσετε σε αυτή τη στρώση κειμένου τις ίδιες λειτουργίες που χρησιμοποιείτε με άλλες στρώσεις.

Για προσθήκη άλλου κειμένου στην εικόνα σας κλικ σε στρώση χωρίς κείμενο: ένας νέος επεξεργαστής κειμένου θα εμφανιστεί και μια νέα στρώση κειμένου θα δημιουργηθεί. Για να περάσετε από ένα κείμενο σε ένα άλλο ενεργοποιήστε την αντίστοιχη στρώση κειμένου και κλικ σε αυτή για ενεργοποίηση του επεξεργαστή.

## Οι επιλογές επεξεργαστή κειμένου

---

Όλες αυτές οι επιλογές είναι επίσης στο μενού περιβάλλοντος του κειμένου.

Με το GIMP-2.10.6, έγινε δυνατό το κάθετο κείμενο (γράψιμο από πάνω προς τα κάτω). Αυτό το γνώρισμα είναι χαρακτηριστικό για τα συστήματα γραφής της Ανατολικής Ασίας, αλλά επίσης για οποιονδήποτε επιθυμεί να σχεδιάσει φανταχτερό κάθετο κείμενο.

### Φόρτωση κειμένου από αρχείο

Κείμενο μπορεί να φορτωθεί από αρχείο κειμένου με κλικ στο εικονίδιο φακέλου στον επεξεργαστή κειμένου. Όλο το κείμενο στο αρχείο φορτώνεται.

### Από αριστερά στα δεξιά

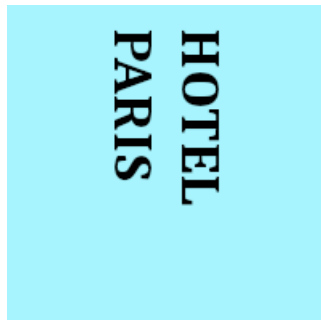
Αυτή η επιλογή προκαλεί την εισαγωγή κειμένου από αριστερά στα δεξιά, όπως συμβαίνει με τις περισσότερες δυτικές γλώσσες και ίσως ανατολικές γλώσσες.

### Από δεξιά στα αριστερά

Αυτή η επιλογή επιτρέπει την είσοδο κειμένου από δεξιά στα αριστερά, όπως συμβαίνει με μερικές ανατολικές γλώσσες, όπως αραβικά (που απεικονίζεται στο εικονίδιο).

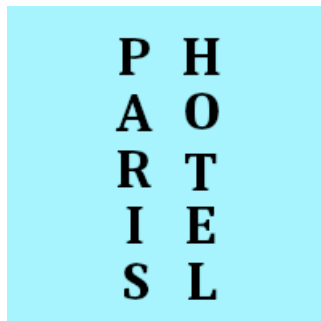
### Κατακόρυφα, δεξιά προς τα αριστερά (μικτός προσανατολισμός)

Το κείμενο γράφεται από πάνω προς τα κάτω σε στήλες, από δεξιά προς τα αριστερά και περιστρέφεται κατά 90° δεξιόστροφα.



### Κατακόρυφα, δεξιά προς τα αριστερά (ορθός προσανατολισμός)

Το κείμενο γράφεται από πάνω προς τα κάτω σε στήλες, από δεξιά προς τα αριστερά, όρθια.



### Κατακόρυφα, αριστερά προς τα δεξιά (μικτός προσανατολισμός)

Το κείμενο γράφεται από πάνω προς τα κάτω σε στήλες, από αριστερά προς τα δεξιά και περιστρέφεται κατά 90° δεξιόστροφα.

PARIS  
HOTEL

#### Κατακόρυφα, αριστερά προς τα δεξιά (ορθός προσανατολισμός)

Το κείμενο γράφεται από πάνω προς τα κάτω σε στήλες, από αριστερά προς τα δεξιά, όρθια.

H P  
O A  
T R  
E I  
L S

#### Χρήση επιλεγμένης γραμματοσειράς

Η προεπιλογή δεν χρησιμοποιεί τη γραμματοσειρά που διαλέξατε στο διάλογο επιλογών. Εάν θέλετε να τη χρησιμοποιήσετε, σημειώστε αυτήν την επιλογή.



Σημείωση

Δείτε επίσης [Τμήμα 2, «Κείμενο»](#)



5.5. Μέτρηση

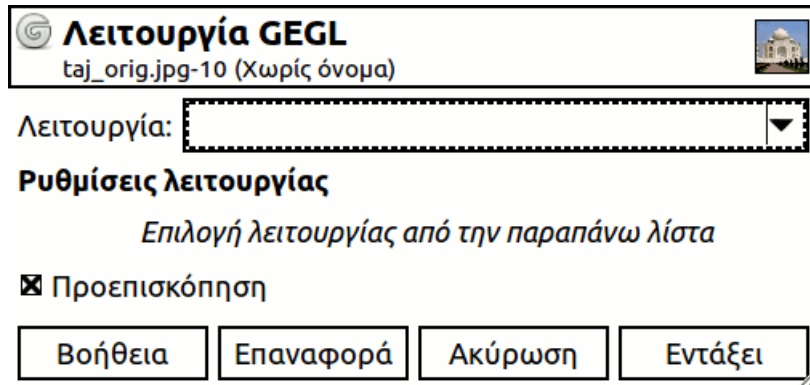


5.7. Λειτουργία GEGL

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.7. Λειτουργία GEGL

Σχήμα 14.181. Εργαλείο λειτουργίας GEGL



Το GEGL («Γενική βιβλιοθήκη γραφικών») είναι ένα γράφημα βασισμένο σε βιβλιοθήκη επεξεργασίας εικόνας σχεδιασμένο για το χειρισμό ποικίλων εργασιών επεξεργασίας εικόνας απαιτούμενων στο GIMP.

Το εργαλείο λειτουργίας GEGL προστέθηκε στο [GIMP2.6](#) και αρχικά ήταν ένα χρήσιμο πειραματικό εργαλείο για τους αναλυτές του GIMP. Το εργαλείο λειτουργίας GEGL ενεργοποιεί την εφαρμογή των λειτουργιών GEGL στην εικόνα και δίνει στον καμβά προεπισκοπήσεις αποτελεσμάτων.

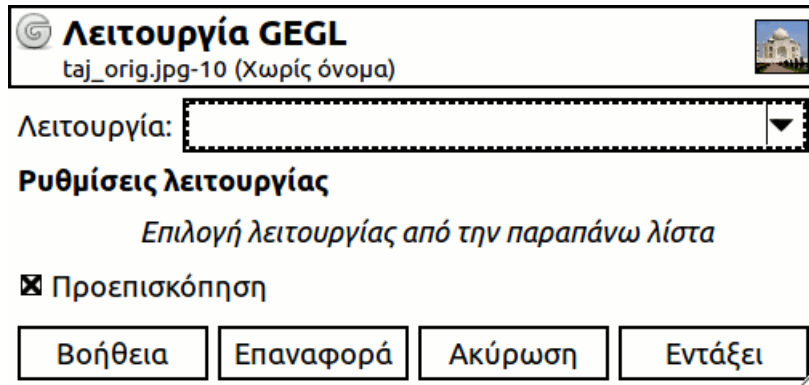
Το GIMP-2.10 έχει μεταφερθεί σχεδόν ολοσχερώς στο GEGL. Θα βρείτε εδώ κάποιες λειτουργίες που είναι ακόμα πειραματικές.

### 5.7.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το εργαλείο μόνο από το μενού εικόνας: **Εργαλεία** → **Λειτουργία GEGL**.

### 5.7.2. Επιλογές

Σχήμα 14.182. Επιλογές εργαλείου λειτουργίας GEGL



Εργαλείο λειτουργίας GEGL χωρίς επιλεγμένη λειτουργία.

### Λειτουργία

Κλικ σε αυτό το κουμπί για επιλογή της επιθυμητής λειτουργίας για εφαρμογή στην ενεργή επιλογή ή, εάν δεν υπάρχει επιλογή, στην ενεργή στρώση.

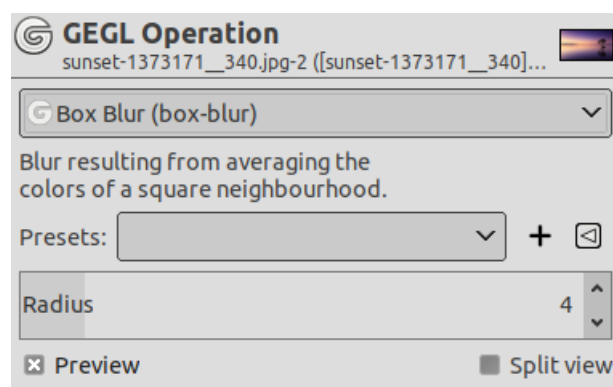
Μερικές από αυτές τις λειτουργίες είναι πολύ βασικές λειτουργίες όπως «Χρώμα» που γεμίζει την ενεργή επιλογή ή στρώση με το καθορισμένο χρώμα, ενώ λειτουργίες όπως «περιγηγητής κλασικών» παράγει αρκετά σύνθετα μοτίβα - ακριβώς όπως το [Φίλτρο απόδοσης](#).

Να θυμόσαστε ότι αυτό είναι ένα πειραματικό εργαλείο, έτσι κάποιες λειτουργίες ίσως να μη δουλεύουν ή ακόμα να καταρρέει το GIMP. Ως αποτέλεσμα, δεν έχει νόημα να περιγραφούν εδώ οι λειτουργίες όσο το εργαλείο λειτουργίας του GEGL είναι πειραματικό

### Ρυθμίσεις λειτουργίας

Οι ρυθμίσεις λειτουργιών εξαρτώνται από την επιλεγμένη λειτουργία :

Σχήμα 14.183. Παράδειγμα «ρυθμίσεων λειτουργιών»



Η λειτουργία GEGL με επιλεγμένη τη «Θόλωση Gauss».

Εάν οι επιλογές της επιλεγμένης λειτουργίας GEGL δεν είναι αυτονόητες (μαντέψτε ποιος είναι ο σκοπός της λειτουργίας «Χρώμα» της επιλογής «Χρώμα») μπορείτε να κοιτάξετε για το αντίστοιχο εργαλείο που δεν είναι του GEGL. Π.χ., το φίλτρο [Περιγηγητής κλασικών](#) μπορεί να έχει τις ίδιες ή παρόμοιες επιλογές όπως η

λειτουργία «Περιηγητής κλασικών».

Ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το όμορφο χαρακτηριστικό προεπισκόπησης πραγματικού χρόνου και απλά να πειραματιστείτε με διαφορετικές ρυθμίσεις.

### Προεπισκόπηση

Εάν αυτές οι επιλογές σημειωθούν, όπως είναι προεπιλογή, θα πάρετε μια προεπισκόπηση στον καμβά της επιλεγμένης λειτουργίας μόλις τελειώσει η λειτουργία. Πρέπει να πατήσετε το κουμπί **Εντάξει** για να εφαρμόσετε στην πραγματικότητα τη λειτουργία στην εικόνα.

## Τα κουμπιά εργαλείου

---

### Επαναφορά

Πατώντας αυτό το κουμπί επαναφέρει τις ρυθμίσεις λειτουργίας στις προεπιλογές τους.

### Ακύρωση

Κλικ σε αυτό το κουμπί εγκαταλείπει το εργαλείο λειτουργίας GEGE και αφήνει την εικόνα σας άθικτη. Αυτό είναι ισοδύναμο με κλείσιμο του παραθύρου διαλόγου χρησιμοποιώντας το συνηθισμένο κουμπί **Κλείσιμο** που παρέχεται από το διαχειριστή παραθύρου σας.

### Εντάξει

Πρέπει να πατήσετε αυτό το κουμπί για εφαρμογή της επιλεγμένης λειτουργίας στην εικόνα. Τότε το παράθυρο διαλόγου θα κλείσει.





## Κεφάλαιο 15. Διάλογοι

### Πίνακας Περιεχομένων

- [1. Εισαγωγή διαλόγου](#)
- [2. Διάλογοι σχετικοί με τη δομή εικόνας](#)
  - [2.1. Διάλογος στρώσεων](#)
  - [2.2. Διάλογος καναλιών](#)
  - [2.3. Διάλογος μονοπατιών](#)
  - [2.4. Ο διάλογος χρωματολογίου](#)
  - [2.5. Διάλογος ιστογράμματος](#)
  - [2.6. Διάλογος περιήγησης](#)
  - [2.7. Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#)
- [3. Διάλογοι σχετικοί με το περιεχόμενο εικόνας](#)
  - [3.1. Διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου](#)
  - [3.2. Διάλογος πινέλων](#)
  - [3.3. Διάλογος μοτίβων](#)
  - [3.4. Διάλογος διαβαθμίσεων](#)
  - [3.5. Διάλογος παλετών](#)
  - [3.6. Ετικετοποίηση](#)
  - [3.7. Διάλογος γραμματοσειρών](#)
- [4. Διάλογοι σχετικοί με τη διαχείριση εικόνας](#)
  - [4.1. Διάλογος μνημών](#)
  - [4.2. Διάλογος εικόνων](#)
  - [4.3. Διάλογος ιστορικού εγγράφου](#)
  - [4.4. Διάλογος προτύπων](#)
- [5. Ποικίλοι διάλογοι](#)
  - [5.1. Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων](#)
  - [5.2. Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου](#)
  - [5.3. Διάλογος κατάστασης συσκευής](#)
  - [5.4. Κονσόλα σφαλμάτων](#)
  - [5.5. Αποθήκευση αρχείου](#)
  - [5.6. Εξαγωγή αρχείου](#)
  - [5.7. Διάλογος σημείων δειγματοληψίας](#)
  - [5.8. Διάλογος δείκτη](#)
  - [5.9. Διάλογος συμμετρικής βαφής](#)

### 1. Εισαγωγή διαλόγου

Οι διάλογοι είναι τα πιο συνηθισμένα μέσα ορισμού επιλογών και ελέγχων στο GIMP. Οι πιο σημαντικοί διάλογοι εξηγούνται σε αυτήν την ενότητα.

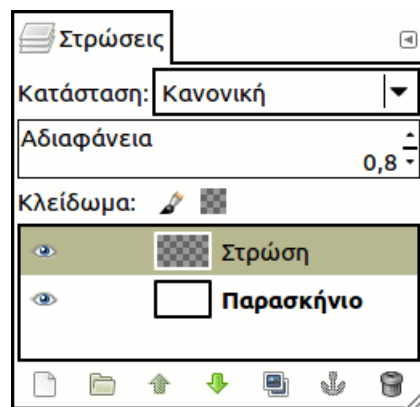


## 2. Διάλογοι σχετικοί με τη δομή εικόνας

Οι πιο κάτω διάλογοι επιτρέπουν τον έλεγχο και χειρισμό δομών εικόνας, όπως [☒ Στρώσεις](#), [☒ Κανάλια](#) ή [☒ Μονοπάτια](#).

### 2.1. Διάλογος στρώσεων

Σχήμα 15.1. Διάλογος στρώσεων



Ο διάλογος «Στρώσεις» είναι η κύρια διεπαφή επεξεργασίας, τροποποίησης και διαχείρισης των στρώσεών σας.

#### 2.1.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Στρώσεις» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [☒ Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Στρώσεις**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο **☒** και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Στρώσεις**,
- από την (προεπιλεγμένη) συντόμευση: **Ctrl** + **L**.

Στο μενού **Παράθυρα**, υπάρχει μια λίστα [☒ Αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Στρώσεις» από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Στρώσεις**.

#### 2.1.2. Χρήση του διαλόγου στρώσεων

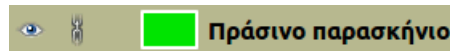
##### Επισκόπηση

Κάθε στρώση εμφανίζεται στο διάλογο με τη μορφή μικρογραφίας. Όταν μια εικόνα έχει πολλαπλές

στρώσεις ως συστατικά, εμφανίζονται ως λίστα. Η ανώτερη στρώση στη λίστα είναι η πρώτη ορατή και η χαμηλότερη η τελευταία ορατή, το παρασκήνιο. Πάνω από τη λίστα μπορεί να βρει κανείς χαρακτηριστικά που σχετίζονται ατομικά με κάθε στρώση. Κάτω από τη λίστα μπορεί κανείς να βρει κουμπιά διαχείρισης για τη λίστα στρώσεων. Με δεξί κλικ σε μια μικρογραφία στρώσης ανοίγει η στρώση [☒μενού περιεχομένου](#).

## Γνωρίσματα στρώσης

Κάθε στρώση εμφανίζεται στη λίστα μαζί με τα γνωρίσματα της:



### Ορατότητα στρώσης

Μπροστά από τη μικρογραφία είναι ένα εικονίδιο που δείχνει ένα μάτι. Πατώντας στο μάτι, εναλλάσσετε την ορατότητα της στρώσης. Το (**Shift**)-πάτημα στο μάτι, προκαλεί όλες οι άλλες στρώσεις να κρυφτούν.)

### Σύνδεση στρώσεων


Ένα άλλο εικονίδιο, που εμφανίζει μια αλυσίδα, επιτρέπει την ομαδοποίηση στρώσεων για λειτουργίες σε περισσότερες από μία στρώσεις τη φορά (για παράδειγμα με το εργαλείο μετακίνησης).

### Μικρογραφία στρώσης

Το περιεχόμενο στρώσης αναπαριστάνεται σε μικρογραφία. Διατηρώντας το αριστερό κλικ για ένα δευτερόλεπτο σε αυτή τη μικρογραφία την κάνει μεγαλύτερη. Όταν η στρώση είναι ενεργή, η μικρογραφία έχει λευκό περίγραμμα. Το περίγραμμα είναι μαύρο εάν η στρώση είναι ανενεργή. Όταν η στρώση έχει μάσκα, το ανενεργό στοιχείο παίρνει μαύρο περίγραμμα.

### Όνομα στρώσης

Το κύριο γνώρισμα είναι το όνομα της στρώσης. Μπορείτε να το επεξεργαστείτε διπλοπατώντας στο όνομα της στρώσης. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τον διάλογο «Επεξεργασία γνωρισμάτων στρώσης» που μπορείτε να βρείτε στο μενού περιβάλλοντος που παίρνετε δεξιοπατώντας στη στρώση.

 **Σημείωση**  
Στην περίπτωση στρώσης κίνησης (GIF ή MNG), το όνομα της στρώσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον καθορισμό συγκεκριμένων παραμέτρων: όνομα\_στρώσης (καθυστέρηση σε ms) (κατάσταση συνδυασμού), π.χ. πλαίσιο-1 (100 ms) (αντικατάσταση). Η Καθυστέρηση ορίζει το χρόνο κατά τον οποίο η στρώση είναι ορατή στην κίνηση. Η κατάσταση συνδυασμού ορίζει εάν συνδυάζετε τη στρώση με την προηγούμενη στρώση ή την αντικαθιστάτε: οι δύο καταστάσεις είναι (συνδυασμός) ή (αντικατάσταση).

## Χαρακτηριστικά στρώσεων

Πάνω από τη λίστα στρώσεων, είναι δυνατό να καθοριστούν μερικές ιδιότητες για την ενεργή στρώση. Η ενεργή στρώση είναι η τονισμένη με γαλάζιο. Οι ιδιότητες είναι: «κατάσταση στρώσης», «αδιαφάνεια», «κλείδωμα εικονοστοιχείων» και «κλείδωμα καναλιού άλφα».

### Κατάσταση

Η κατάσταση στρώσης προσδιορίζει πώς αλληλεπιδρά η στρώση με άλλες στρώσεις. Από το σύνθετο πλαίσιο μπορείτε να προσπελάσετε όλες τις καταστάσεις που παρέχονται από το GIMP. Οι καταστάσεις στρώσεις αναλύονται πλήρως στο [☒Τμήμα 2. «Καταστάσεις στρώσεων»](#).

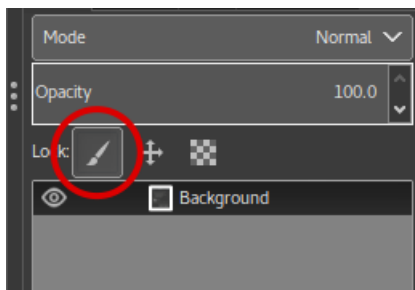
### Αδιαφάνεια

Μετακινώντας τον ολισθητή δίνετε περισσότερη ή λιγότερη αδιαφάνεια στη στρώση. Με τιμή αδιαφάνειας 0, η στρώση είναι διαφανής και πλήρως αόρατη. Μην το συγχέετε με τη μάσκα στρώσης, που ορίζει τη διαφάνεια εικονοστοιχείο ανά εικονοστοιχείο.

Έχετε τρεις δυνατότητες:

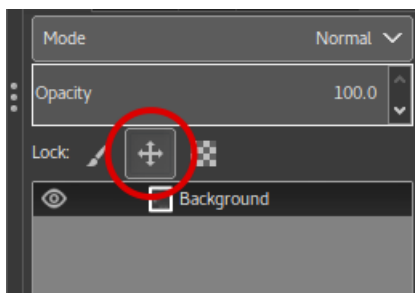
- **Κλείδωμα εικονοστοιχείων:** Όταν είναι πατημένο το πλήκτρο, δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε εργαλείο βασισμένο στο πινέλο (βούρτσα βαφίματος, μολύβι, σβηστήρα κλπ.), τον αερογράφο ή το εργαλείο μελανιού στην τρέχουσα επιλεγμένη στρώση . Αυτό μπορεί να είναι απαραίτητο για να τα προστατέψετε από ανεπιθύμητες αλλαγές.

Σχήμα 15.2. Κλείδωμα εικονοστοιχείων



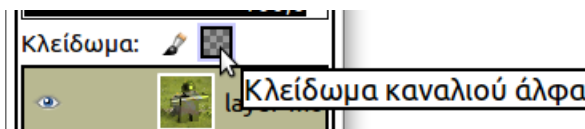
- **Κλείδωμα θέσης και μεγέθους:** Αυτό το πλήκτρο εναλλαγής ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την προστασία των στρώσεων από τη μετακίνησή τους ολόγυρα και μετασχηματισμό τους. Όταν το πλήκτρο είναι πατημένο, δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε εργαλείο μετασχηματισμού (περιστροφή, διάτμηση, προοπτική και άλλα) ή να την μετακινήσετε.

Σχήμα 15.3. Κλείδωμα θέσης και μεγέθους



- **Κλείδωμα καναλιού άλφα:** Αυτό το πλήκτρο εναλλαγής ελέγχει τη ρύθμιση «Κλείδωμα» για τη διαφάνεια της στρώσης. Εάν είναι πατημένο, τότε το κανάλι άλφα για τη στρώση είναι κλειδωμένο και κανένας χειρισμός δεν επιδρά πάνω της. Ειδικότερα, τίποτα που κάνετε σε διαφανές τμήμα της στρώσης δεν έχει αποτέλεσμα.

Σχήμα 15.4. Κλείδωμα καναλιού άλφα



Σχήμα 15.5. Παράδειγμα για το κλείδωμα άλφα καναλιού



Η ενεργή στρώση έχει τρεις οριζόντιες, αδιαφανείς, πράσινες ρίγες σε διαφανές περιβάλλον. Βάφουμε μια κάθετη κόκκινη ρίγα. Το «Κλείδωμα» ασημειώτο: Οι αδιαφανείς και διαφανείς περιοχές της ενεργής στρώσης βάφονται με κόκκινο.

Το «Κλείδωμα» σημειωμένο: Μόνο οι αδιαφανείς περιοχές της ενεργής στρώσης βάφονται με κόκκινο. Οι διαφανείς περιοχές διατηρούνται.



#### Υπόδειξη

Εάν το όνομα στρώσης στο διάλογο στρώσης είναι με έντονα γράμματα, τότε αυτή η στρώση δεν έχει κανάλι άλφα.

### Διαχείριση στρώσης

Κάτω από τη λίστα στρώσεων είναι ένα σύνολο κουμπιών που επιτρέπουν την εκτέλεση μερικών βασικών λειτουργιών στη λίστα στρώσεων.

#### 📄 Νέα στρώση

Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα στρώση. Ανοίγεται ένας διάλογος, που περιγράφεται στο [☒ Νέα στρώση](#).

Πατήστε το πλήκτρο **Shift** για να ανοίξετε μια νέα στρώση με τις τελευταίες χρησιμοποιημένες τιμές.

#### ▢ Νέα ομάδα στρώσεων

Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα ομάδα στρώσεων. Δημιουργείται μια νέα στρώση, όπου μπορείτε να αποθηκεύσετε στρώσεις.

Οι ομάδες στρώσεων περιγράφονται στο [☒ Ομάδες στρώσεων](#).

#### ▲ Ανύψωση στρώσης

Εδώ μπορείτε να μετακινήσετε τη στρώση μια στάθμη επάνω στη λίστα. Πατήστε το πλήκτρο **Shift** για μετακίνηση της στρώσης στην κορυφή της λίστας.

#### ▼ Βύθιση στρώσης

Εδώ μπορείτε να μετακινήσετε τη στρώση μια στάθμη κάτω στη λίστα. Πατήστε το πλήκτρο **Shift** για μετακίνηση της στρώσης στην πυθμένα της λίστας.




#### Υπόδειξη

Για μετακίνηση μιας στρώσης στον πυθμένα της λίστας, ίσως να είναι απαραίτητο να προσθέσετε ένα κανάλι διαφάνειας (που λέγεται και κανάλι άλφα) στη στρώση παρασκηνίου. Για να το κάνετε, δεξί κλικ στη στρώση παρασκηνίου και επιλογή Προσθήκη καναλιού άλφα από το μενού.

### Διπλασιασμός στρώσης

Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο της ενεργής στρώσης. Στο όνομα της νέας στρώσης προσαρτάται ένας αριθμός.

### Αγκύρωση στρώσης

Όταν η ενεργή στρώση είναι μια προσωρινή στρώση (που λέγεται και αιωρούμενη επιλογή) που φαίνεται από αυτό το εικονίδιο  , αυτό το κουμπί το αγκυρώνει στην προηγούμενη ενεργή στρώση.

### Διαγραφή στρώσης

Εδώ μπορείτε να διαγράψετε την ενεργή στρώση.

## Περισσότερες λειτουργίες στρώσης

Άλλες στρώσεις για το *Μέγεθος στρώσης* είναι διαθέσιμες στο [επιπυσσόμενο μενού στρώσης](#) που παίρνετε με δεξί κλικ στο διάλογο στρώσης. Μπορείτε να τις βρείτε επίσης στο υπομενού στρώσης του μενού εικόνας.

Θα βρείτε *λειτουργίες συγχώνευσης στρώσεων* στο [επιμενού εικόνας](#).



## Κλικ και σύρσιμο στρώσεων

Κλικ και κράτημα σε μικρογραφία στρώσης: μεγεθύνει και μπορείτε να τη μετακινήσετε με σύρσιμο του ποντικιού.

- Έτσι μπορείτε να βάλετε αυτή τη στρώση *κάτωκάπου αλλού στη λίστα στρώσεων*.
- Μπορείτε επίσης να βάλετε τη στρώση *κάτω στην εργαλειοθήκη*, μια νέα εικόνα δημιουργείται που περιέχει μόνο αυτή τη στρώση.
- Τελικά, μπορείτε να βάλετε τη στρώση *κάτω σε μια άλλη εικόνα*, αυτή η στρώση θα προστεθεί στη λίστα στρώσης, πάνω από τις υπάρχουσες στρώσεις.

## 2.1.3. Μάσκες στρώσης

Σχήμα 15.6. Ο διάλογος «προσθήκη μάσκα»

 **Προσθήκη μάσκας στη στρώση**   
cosmos-1.png-11 (Χωρίς όνομα)

**Αρχειοποίηση μάσκας στρώσης σε:**

- Λευκό (πλήρης αδιαφάνεια)
- Μαύρο (πλήρης διαφάνεια)
- Κανάλι άλφα της στρώσης
- Μεταφορά καναλιού άλφα της στρώσης
- Επιλογή
- Αντίγραφο στρώσης σε γκρι
- Κανάλι

Αντιστροφή μάσκας

## Επισκόπηση

Μια μάσκα διαφάνειας μπορεί να προστεθεί σε κάθε στρώση, αποκαλείται μάσκα στρώσης. Μια μάσκα στρώσης έχει το ίδιο μέγεθος και αριθμό εικονοστοιχείων με τη στρώση στην οποία συνδέεται. Κάθε εικονοστοιχείο της μάσκας μπορεί έπειτα να ζευγαρώσει με ένα εικονοστοιχείο στην ίδια θέση στη μάσκα. Η μάσκα είναι ένα σύνολο εικονοστοιχείων σε γκρι τόνους σε μια κλίμακα τιμών από 0 έως 255. Τα εικονοστοιχεία με τιμή 0 είναι μαύρα και δίνουν μια πλήρη διαφάνεια στο ζευγαρωμένο εικονοστοιχείο στη στρώση. Τα εικονοστοιχεία με τιμή 255 είναι άσπρα και δίνουν μια πλήρη αδιαφάνεια στο ζευγαρωμένο εικονοστοιχείο στη στρώση.

Για τη δημιουργία μιας μάσκας στρώσης δεξί κλικ στη στρώση για κλήση του μενού περιεχομένου και επιλογή Προσθήκη μάσκας στρώσης στο μενού. Ένας διάλογος εμφανίζεται όπου μπορείτε να αρχικοποιήσετε το περιεχόμενο της μάσκας:

- **Λευκή (πλήρης αδιαφάνεια):** η μάσκα είναι άσπρη στο διάλογο στρώσης. Έτσι, όλα τα εικονοστοιχεία της στρώσης είναι ορατά στο παράθυρο εικόνας, αφού το βάψιμο της μάσκας με λευκό κάνει τα εικονοστοιχεία της μάσκας πλήρως ορατά. Θα βάψετε με μαύρο για να κάνετε τα εικονοστοιχεία της μάσκας διαφανή.
- **Μαύρο (πλήρης διαφάνεια):** η μάσκα είναι μαύρη στο διάλογο στρώσης. Έτσι, η στρώση είναι πλήρως διαφανής, αφού το βάψιμο της μάσκας με μαύρο κάνει τα εικονοστοιχεία της στρώσης διαφανή. Βάψιμο με λευκό θα αφαιρέσει τη μάσκα και θα κάνει τα εικονοστοιχεία της στρώσης ορατά.
- **Άλφα κανάλι στρώσης:** η μάσκα αρχικοποιείται σύμφωνα με το περιεχόμενο του καναλιού άλφα στρώσης. Εάν η στρώση περιέχει ακόμα διαφάνεια αντιγράφεται στη μάσκα.
- **Μεταφορά καναλιού άλφα στρώσης:** Κάνει το ίδιο όπως η προηγούμενη επιλογή, εκτός από το ότι επαναφέρει το κανάλι άλφα της στρώσης σε πλήρη αδιαφάνεια.
- **Επιλογή:** η μάσκα αρχικοποιείται σύμφωνα με τις τιμές εικονοστοιχείων που βρίσκονται στην επιλογή.
- **Αντίγραφο γκρι κλίμακας της στρώσης:** η μάσκα αρχικοποιείται σύμφωνα με τις τιμές εικονοστοιχείου της στρώσης.
- **Κανάλι:** Η μάσκα στρώσης αρχικοποιείται με μια μάσκα επιλογής που δημιουργήσατε πριν, αποθηκευμένη στο διάλογο καναλιού.
- **Αντιστροφή μάσκας:** Αυτό το πλαίσιο ελέγχου επιτρέπει την αντιστροφή: το μαύρο γίνεται άσπρο και το άσπρο μαύρο.

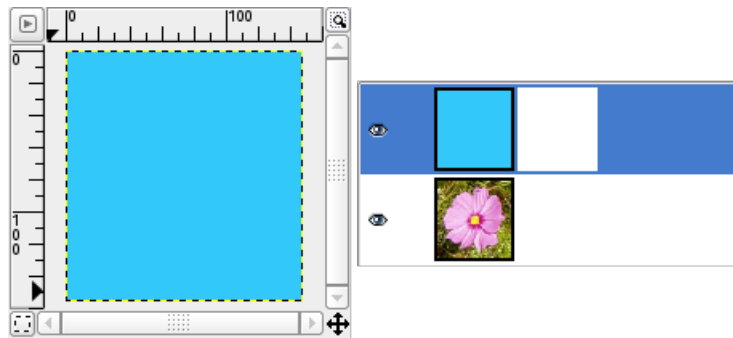
Όταν η μάσκα δημιουργείται εμφανίζεται ως μικρογραφία δεξιά της μικρογραφίας στρώσης. Με κλικ εναλλακτικά στη μικρογραφία στρώσης και μάσκας μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη μία ή την άλλη. Το ενεργό στοιχείο έχει ένα λευκό περίγραμμα (που δεν είναι καλά ορατό γύρω από τη λευκή μάσκα). Αυτό είναι ένα σημαντικό σημείο. Κρατήστε πάντοτε το διάλογο στρώσεων κυρίαρχο όταν δουλεύετε με μάσκες, επειδή δεν μπορείτε να δείτε, κοιτώντας στον καμβά, ποια στρώση ή μάσκα είναι ενεργή.

Πατώντας **Alt** (ή **Ctrl**+**Alt**) και κλικ στη μικρογραφία μάσκας στρώσης) είναι ισοδύναμο με την εντολή **▣Προβολή μάσκας στρώσης**: το περίγραμμα της μάσκας στρώσης γίνεται πράσινο. Εάν πατήσετε **Ctrl** το περίγραμμα είναι κόκκινο και το αποτέλεσμα ισοδύναμο με την εντολή **▣Απενεργοποίηση μάσκας στρώσης**. Για επιστροφή στην κανονική προβολή επαναλάβετε την τελευταία ενέργεια. Αυτές οι επιλογές είναι για μεγαλύτερη άνεση στη δουλειά σας.

## Παράδειγμα μάσκας στρώσης

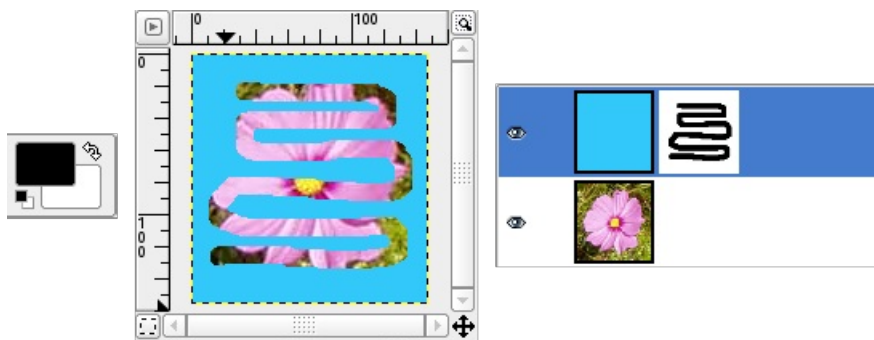


### Σχήμα 15.7. Στρώση με μάσκα στρώσης



Αυτή η εικόνα έχει μια στρώση παρασκηνίου με ένα άνθος και μια γαλάζια, πλήρως αδιαφανή. Μια λευκή μάσκα στρώσης προστέθηκε στη γαλάζια στρώση. Στο παράθυρο εικόνας, η γαλάζια στρώση παραμένει ορατή, επειδή μια λευκή μάσκα κάνει τα εικονοστοιχεία της στρώσης ορατά.

### Σχήμα 15.8. Βάψιμο της μάσκας στρώσης

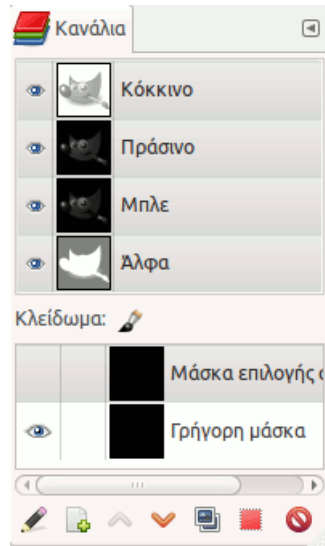


Η μάσκα στρώσης είναι ενεργή. Βάψετε με μαύρο χρώμα, που κάνει τη στρώση διαφανή: η υποκείμενη στρώση γίνεται ορατή.



## 2.2. Διάλογος καναλιών

Σχήμα 15.9. Ο διάλογος καναλιών



Ο διάλογος καναλιών είναι η κύρια διεπαφή για επεξεργασία, τροποποίηση και διαχείριση των καναλιών σας. Τα κανάλια έχουν διπλή χρήση. Γιαυτό ο διάλογος διαιρείται σε δύο μέρη: το πρώτο μέρος για χρωματιστά κανάλια και το δεύτερο μέρος για [μάσκες επιλογής](#).

Τα *Χρωματικά κανάλια* εφαρμόζονται στην εικόνα και όχι σε μια συγκεκριμένη στρώση. Βασικά, τρία κύρια χρώματα είναι απαραίτητα για απόδοση όλου του ευρέος φάσματος των φυσικών χρωμάτων. Όπως άλλο ψηφιακό λογισμικό, το GIMP χρησιμοποιεί κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο ως βασικά χρώματα. Τα πρώτα και βασικά κανάλια εμφανίζουν τις τιμές **κόκκινου**, **πράσινου** και **γαλάζιου** κάθε εικονοστοιχείου στην εικόνα σας. Δίπλα στο όνομα καναλιού είναι μια μικρογραφία που εμφανίζει μια αναπαράσταση γκρι κλίμακας κάθε καναλιού, όπου το λευκό είναι 100% και το μαύρο 0% του βασικού χρώματος. Εναλλακτικά, εάν η εικόνα σας δεν είναι χρωματιστή αλλά γκρι κλίμακας, υπάρχει μόνο ένα βασικό κανάλι που λέγεται **γκρι**. Για μια εικόνα από ευρετήριο με καθορισμένο αριθμό γνωστών χρωμάτων υπάρχουν επίσης μόνο ένα βασικό κανάλι που λέγεται **από ευρετήριο**. Έπειτα υπάρχει ένα προαιρετικό κανάλι που λέγεται **άλφα**. Αυτό το κανάλι εμφανίζει τιμές διαφάνειας κάθε εικονοστοιχείου στην εικόνα σας (Δείτε [κανάλι άλφα](#) στο γλωσσάρι). Μπροστά από αυτό το κανάλι είναι μια μικρογραφία που εμφανίζει μια αναπαράσταση γκρι κλίμακας της διαφάνειας όπου το άσπρο είναι αδιαφανές και ορατό και το μαύρο είναι διαφανές και αόρατο. Εάν δημιουργείτε την εικόνα σας χωρίς διαφάνεια τότε το κανάλι δεν είναι παρόν, αλλά μπορείτε να το προσθέσετε από [το μενού διαλόγου στρώσεων](#). Επίσης, εάν έχετε περισσότερες από μια στρώσεις στην εικόνα σας, το GIMP δημιουργεί αυτόματα ένα κανάλι άλφα.



### Σημείωση

Το GIMP δεν υποστηρίζει χρωματικά πρότυπα CMYK ή YUV.

## Σχήμα 15.10. Αναπαράσταση μιας εικόνας με κανάλια



Κόκκινο κανάλι



Πράσινο κανάλι



Γαλάζιο κανάλι



Κανάλι άλφα




Όλα τα κανάλια

Η δεξιά εικόνα αποσυντίθεται σε τρία χρωματικά κανάλια (κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο) και το κανάλι άλφα για διαφάνεια. Στη δεξιά εικόνα η διαφάνεια εμφανίζεται ως γκρι σκακιέρα. Στο χρωματικό κανάλι το λευκό είναι πάντοτε λευκό, επειδή όλα τα χρώματα είναι παρόντα και το μαύρο είναι μαύρο. Το κόκκινο καπέλο είναι ορατό στο κόκκινο κανάλι, αλλά σχεδόν αόρατο στα άλλα κανάλια. Το ίδιο συμβαίνει και με τα απλά πράσινο και γαλάζιο που είναι ορατά μόνο στα δικά τους κανάλια και αόρατα στα άλλα.

### 2.2.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Κανάλια» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Κανάλια**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Κανάλια**.

Στο μενού **Παράθυρα**, υπάρχει μια λίστα [αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Κανάλια» από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Κανάλια**.

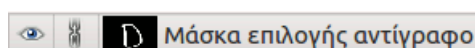
### 2.2.2. Χρήση του διαλόγου καναλιού

#### 2.2.2.1. Επισκόπηση

Τα άνω κανάλια είναι τα χρωματικά κανάλια και το προαιρετικό κανάλι άλφα. Οργανώνονται πάντα με την ίδια σειρά και δεν μπορούν να σβηστούν. Οι μάσκες επιλογής περιγράφονται παρακάτω και εμφανίζονται ως λίστα στο διάλογο. Κάθε κανάλι εμφανίζεται στη λίστα με τα γνωρίσματα του, συμπεριλαμβάνοντας μια μικρογραφία και το όνομα του. Με δεξί κλικ σε είσοδο λίστας καναλιού ανοίγει το [μενού περιεχομένου καναλιού](#).

#### 2.2.2.2. Γνωρίσματα καναλιού

Κάθε κανάλι φαίνεται στη λίστα με τα δικά του γνωρίσματα, που είναι πολύ παρόμοια με το [γνωρίσματα στρώσης](#):



##### Ορατότητα καναλιού

Από προεπιλογή κάθε κανάλι και έτσι κάθε τιμή χρώματος είναι ορατή. Αυτό υποδηλώνεται από ένα εικονίδιο «ανοιχτού ματιού». Κλικ στο εικονίδιο ματιού (ή στο χώρο εάν το κανάλι δεν είναι ορατό) θα εναλλάξει την

ορατότητα του καναλιού.

## Αλυσίδα καναλιών

Τα κανάλια αντιπροσωπεύουν μάσκες επιλογής (τα νέα κανάλια από το κατώτερο μέρος της λίστας καναλιών) που μπορούν να ομαδοποιηθούν χρησιμοποιώντας το κουμπί με το εικονίδιο «αλυσίδας». Τότε αυτά τα κανάλια επηρεάζονται όλα κατά τον ίδιο τρόπο από λειτουργίες που εφαρμόζονται σε οποιοδήποτε από αυτά.


Τα βασικά χρωματικά κανάλια (τα προεπιλεγμένα κανάλια στο ανώτερο μέρος της λίστας καναλιού) μπορούν επίσης να ομαδοποιηθούν. Από προεπιλογή, όταν όλα τα χρωματικά κανάλια (και το κανάλι άλφα) επιλέγονται, οι είσοδοι λίστας επισημαίνονται. Οι λειτουργίες θα εκτελεστούν σε όλα τα κανάλια. Με κλικ σε μια είσοδο λίστας καναλιού μπορείτε να απενεργοποιήσετε αυτό το κανάλι. Με λειτουργίες όπως [χρωματισμός](#) μια στρώση θα εφαρμοστεί στα επιλεγμένα («ομαδοποιημένα») κανάλια μόνο. Κλικ ξανά στην είσοδο λίστας θα ενεργοποιήσει το κανάλι.

## Μικρογραφία

Ένα μικρό εικονίδιο προεπισκόπησης αντιπροσωπεύει το αποτέλεσμα του καναλιού. Σε μια μάσκα επιλογής, αυτή η προεπισκόπηση μπορεί να μεγεθυνθεί με πατημένο κλικ σε αυτή.

## Όνομα καναλιού

Το όνομα του καναλιού πρέπει να είναι μοναδικό μες την εικόνα. Διπλό κλικ στο όνομα του καναλιού μάσκας επιλογής θα επιτρέψει την επεξεργασία του. Τα ονόματα των βασικών καναλιών (κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο, άλφα) δεν μπορούν να μεταβληθούν.

**Προσοχή**

Τα ενεργοποιημένα κανάλια εμφανίζονται τονισμένα (γενικά) με γαλάζιο στο διάλογο. Με κλικ σε κανάλι στη λίστα εναλλάσσετε την ενεργοποίηση του αντίστοιχου καναλιού. Απενεργοποίηση ενός χρωματικού καναλιού κόκκινου, γαλάζιου ή πράσινου έχει σοβαρές επιπτώσεις. Π.χ., εάν απενεργοποιήσετε το γαλάζιο κανάλι, όλα τα εικονοστοιχεία που προστίθενται από δω και πέρα στην εικόνα δεν θα έχουν γαλάζιο συστατικό και έτσι ένα λευκό εικονοστοιχείο θα έχει το κίτρινο συμπληρωματικό χρώμα.

## 2.2.2.3. Διαχείριση καναλιών

Κάτω από τη λίστα καναλιών είναι ένα σύνολο κουμπιών που επιτρέπουν την εκτέλεση μερικών βασικών λειτουργιών στη λίστα καναλιών.

### Επεξεργασία γνωρισμάτων καναλιού

Διαθέσιμο μόνο για μάσκες επιλογής. Εδώ μπορείτε να αλλάξετε το **Όνομα καναλιού**. Οι άλλες δύο παράμετροι επηρεάζουν την ορατότητα καναλιού στο παράθυρο εικόνας: ελέγχουν την **Αδιαφάνεια** και το χρησιμοποιούμενο χρώμα για τη μάσκα στο παράθυρο εικόνας. Με κλικ στο κουμπί χρώματος εμφανίζεται ο επιλογέας χρώματος GIMP και τότε μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα μάσκας.

### Νέο κανάλι

Μπορείτε να δημιουργήσετε εδώ ένα νέο κανάλι. Ο εμφανιζόμενος διάλογος επιτρέπει τον ορισμό **Αδιαφάνειας** και χρησιμοποιούμενου χρώματος μάσκας στην εικόνα για αντιπροσώπευση της επιλογής. (Εάν χρησιμοποιήσετε το κουμπί **νέου καναλιού** στο μενού καναλιού, μπορείτε να δημιουργήσετε αυτό το νέο κανάλι με τις με τις προηγούμενες επιλογές πατώντας το πλήκτρο **Shift** όταν κάνετε κλικ). Αυτό το νέο κανάλι είναι ένα κανάλι μάσκας (μια μάσκα επιλογής) που εφαρμόζεται πάνω στην εικόνα. Δείτε [Μάσκα επιλογής](#)

### Ανύψωση καναλιού


Διαθέσιμο μόνο για μάσκες επιλογής: μπορείτε εδώ να ανεβάσετε το κανάλι μια θέση στη λίστα. Πατήστε το πλήκτρο **Shift** για μετακίνηση του καναλιού στην ανώτατη θέση της λίστας.

### Βύθιση καναλιού

Εδώ μπορείτε να κατεβάσετε τη στρώση μια θέση κάτω στη λίστα. Πατήστε το πλήκτρο **Shift** για μετακίνηση της στρώσης στην πυθμένα της λίστας.

#### Διπλασιασμός καναλιού

Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο του ενεργού καναλιού. Στο όνομα του νέου καναλιού προσαρτάται ένας αριθμός.





 **Υπόδειξη**

---

Μπορείτε επίσης να διπλασιάσετε το χρωματικό κανάλι ή το κανάλι άλφα. Είναι ένας εύκολος τρόπος για να διατηρήσετε ένα αντίγραφο τους και να χρησιμοποιήσετε αργότερα ως επιλογή σε εικόνα.

#### Κανάλι σε επιλογή

Εδώ μπορείτε να μετασχηματίσετε το κανάλι σε επιλογή. Από προεπιλογή η επιλογή παράγεται από ένα κανάλι που αντικαθιστά οποιαδήποτε προηγούμενη ενεργή επιλογή. Είναι δυνατό να το αλλάξετε εδώ με κλικ στα πλήκτρα επιλογής.

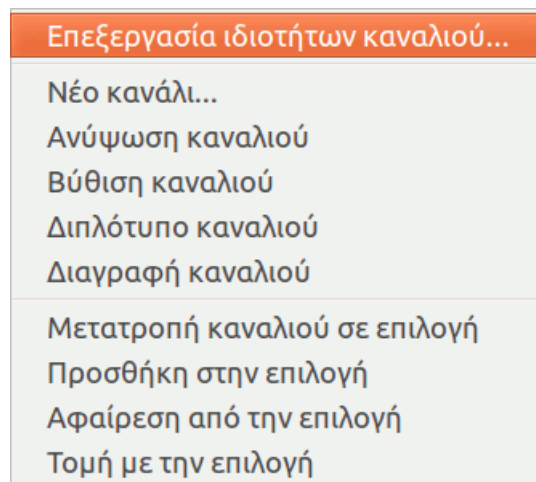
-  **Shift**: η επιλογή παράγεται από ένα κανάλι που προστίθεται στην προηγούμενη ενεργή επιλογή. Η τελική επιλογή συγχωνεύεται και από τα δύο.
-  **Ctrl**: η τελική επιλογή είναι η αφαίρεση της επιλογής που παράγεται από κανάλι από την προηγούμενη ενεργή επιλογή.
-  **Shift** +  **Ctrl**: η τελική επιλογή είναι η τομή της επιλογής που παράγεται από ένα κανάλι με την προηγούμενη ενεργή επιλογή. Μόνο τα κοινά μέρη διατηρούνται.

#### Διαγραφή καναλιού

Διαθέσιμο μόνο για μάσκες επιλογής: μπορείτε εδώ να διαγράψετε το ενεργό κανάλι.

### 2.2.2.4. Μενού περιεχομένου καναλιών

Σχήμα 15.11. Μενού περιεχομένου καναλιού



#### Επισκόπηση

Μπορείτε να πάρετε το μενού περιεχομένου καναλιού με δεξί κλικ σε μικρογραφία καναλιού. Αυτό το μενού δίνει τις ίδιες λειτουργίες σε κανάλια όπως αυτές που είναι διαθέσιμες από τα κουμπιά διαλόγου. Η μόνη διαφορά αφορά μετασχηματισμό σε λειτουργίες επιλογής, καθεμιά τους έχει τη δικιά της είσοδο στο μενού.

Επεξεργασία γνωρισμάτων καναλιού, Νέο κανάλι, Ανύψωση καναλιού, Βύθιση καναλιού, Διπλασιασμός καναλιού, Διαγραφή καναλιού

Δείτε [☰ Διαχείριση καναλιών](#).

#### Κανάλι σε επιλογή

Επιλογή προερχόμενη από κανάλι αντικαθιστά κάθε προηγούμενη ενεργή επιλογή.

#### Προσθήκη στην επιλογή

Επιλογή παραγόμενη από κανάλι προστίθεται σε προηγούμενη ενεργή επιλογή. Η τελική επιλογή συγχωνεύει και τις δύο.

#### Αφαίρεση από την επιλογή

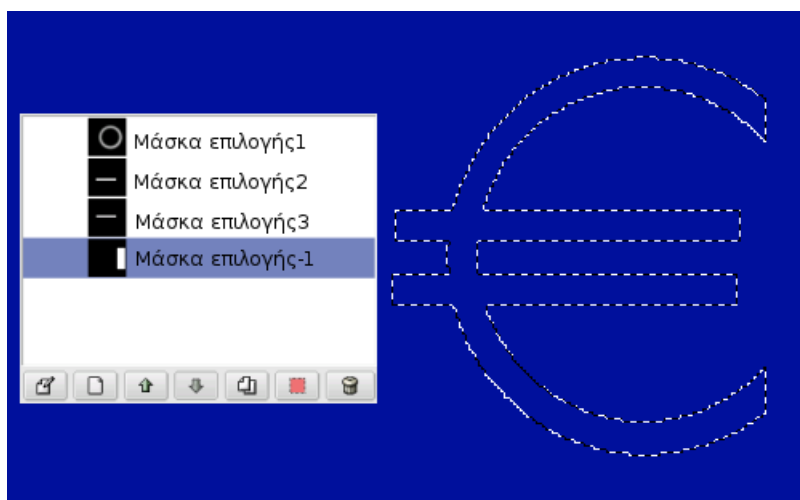
Η τελική επιλογή είναι αφαίρεση της επιλογής που παράγεται από ένα κανάλι από προηγούμενη ενεργή επιλογή.

#### Τομή με την επιλογή

Η τελική επιλογή είναι τομή της επιλογής που παράγεται από κανάλι με την προηγούμενη ενεργή επιλογή. Μόνο τα κοινά μέρη διατηρούνται.

### 2.2.3. Μάσκες επιλογής

**Σχήμα 15.12. Μια επιλογή αποτελούμενη από κανάλια.**



Τα κανάλια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αποθήκευση και επαναφορά των επιλογών σας. Στο διάλογο καναλιού μπορείτε να δείτε μια μικρογραφία που αντιπροσωπεύει την επιλογή. Οι μάσκες επιλογής είναι ένας γραφικός τρόπος για δημιουργία επιλογών σε ένα κανάλι στάθμης του γκρι, όπου τα λευκά εικονοστοιχεία επιλέγονται και τα μαύρα εικονοστοιχεία δεν επιλέγονται. Άρα τα γκρι εικονοστοιχεία είναι μερικώς επιλεγμένα. Μπορείτε να τα θεωρήσετε ως απαλύνσεις της επιλογής, μια ήπια μετάβαση μεταξύ επιλεγμένων και μη επιλεγμένων. Αυτό είναι σημαντικό για αποφυγή του άσχημου αποτελέσματος θολούρας, όταν γεμίζετε την επιλογή ή όταν σβήνετε τα περιεχόμενα του μετά την απομόνωση ενός υποκειμένου από το παρασκήνιο.


#### Δημιουργία μασκών επιλογής

Υπάρχουν πολλοί τρόποι αρχικοποίησης μιας μάσκας επιλογής.


- Από το μενού παραθύρου εικόνας **Επιλογή** → **Αποθήκευση σε κανάλι** εάν υπάρχει μια ενεργή επιλογή.

- Στο παράθυρο εικόνας το κάτω αριστερό κουμπί δημιουργεί μια [Γρήγορη μάσκα](#): το περιεχόμενο θα αρχικοποιηθεί με την ενεργή επιλογή.
- Από το διάλογο καναλιού, με κλικ στο κουμπί **Νέο κανάλι** ή από το μενού περιεχομένου. Όταν δημιουργηθεί, αυτή η μάσκα επιλογής εμφανίζεται στο διάλογο καναλιού, ονομαζόμενη «Αντίγραφο μάσκας επιλογής» με έναν αριθμό-ουρά. Μπορείτε να το αλλάξετε χρησιμοποιώντας το μενού περιεχομένου που παίρνετε με δεξί κλικ στο κανάλι.

### 2.2.3.1. Χρήση μασκών επιλογής

Με το κανάλι αρχικοποιημένο, επιλεγμένο (επισημασμένο με γαλάζιο), ορατό (εικονίδιο ματιού στο διάλογο) και εμφανιζόμενο όπως θέλετε (γνωρίσματα χρώματος και διαφάνειας), μπορείτε να αρχίσετε να δουλεύετε με όλα τα εργαλεία ζωγραφικής. Τα χρησιμοποιούμενα χρώματα είναι σημαντικά. Εάν βάψετε με κάποιο χρώμα εκτός από το λευκό, γκρι ή μαύρο, η τιμή χρώματος (φωτεινότητα) θα χρησιμοποιηθεί για να ορίσει ένα γκρι (μεσαίο, ανοιχτό ή σκούρο). Όταν η μάσκα σας βάφεται, μπορείτε να την μετασηματίσετε σε μια επιλογή με κλικ στο κουμπί  ([Κανάλι σε επιλογή](#)) ή από το [Μενού περιεχομένου](#).

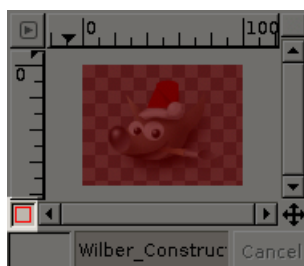
Μπορείτε να δουλέψετε με μάσκες επιλογής όχι μόνο με το εργαλείο ζωγραφικής αλλά επίσης με άλλα εργαλεία. Π.χ., μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα εργαλεία επιλογής για να γεμίσετε ομοιόμορφα περιοχές με διαβαθμίσεις ή μοτίβα. Προσθέτοντας πολλές μάσκες επιλογής στη λίστα σας μπορείτε εύκολα να συνθέσετε πολύ περίπλοκες επιλογές. Κάποιος μπορεί να πει ότι μια μάσκα επιλογής είναι μια επιλογή όπως μια στρώση σε μια εικόνα.

 **Προσοχή**

Όσο η μάσκα επιλογής είναι ενεργοποιημένη δουλεύετε στη μάσκα και όχι στην εικόνα. Για να δουλέψετε στην εικόνα, πρέπει να απενεργοποιήσετε όλες τις επιλογές μάσκας. Μην ξεχάσετε επίσης να σταματήσετε την εμφάνιση μασκών στην εικόνα αφαιρώντας το εικονίδιο μάσκας. Ελέγξτε επίσης ότι όλα τα κανάλια RGB και άλφα είναι ενεργοποιημένα και εμφανίζονται στην εικόνα.

### 2.2.4. Γρήγορη μάσκα

**Σχήμα 15.13. Διάλογος γρήγορης μάσκας**



Μια **Γρήγορη μάσκα** είναι μια [Μάσκα επιλογής](#) με σκοπό τη προσωρινή χρήση βαφής της επιλογής. Προσωρινά σημαίνει ότι, αντίθετα με τη κανονική μάσκα επιλογής, θα διαγραφεί από τη λίστα καναλιού, μετά το μετασηματισμό του σε επιλογή. Τα [Εργαλεία επιλογής](#) μερικές φορές εμφανίζουν τα όρια τους, όταν πρέπει να χρησιμοποιηθούν για την εκτέλεση σύνθετων επιλογών σχεδίασης, ως σταδιακών. Σε αυτήν την περίπτωση, χρήση της γρήγορης μάσκας είναι μια καλή ιδέα που δίνει πολύ καλά αποτελέσματα.


### 2.2.4.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Η γρήγορη μάσκα μπορεί να ενεργοποιηθεί με διάφορους τρόπους:

- Από το μενού εικόνας: **Επιλογή** → **Εναλλαγή γρήγορης μάσκας**.
- Με κλικ στο αριστερό κάτω κουμπί που εμφανίζεται κόκκινο στο στιγμιότυπο.
- Χρησιμοποιώντας τη συντόμευση **Shift + Q**.

### 2.2.4.2. Δημιουργία γρήγορης μάσκας

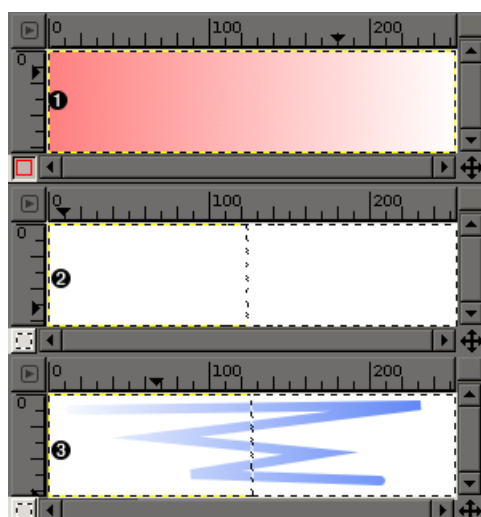
Για αρχικοποίηση **γρήγορης μάσκας**, κλικ στο κάτω αριστερό κουμπί στο παράθυρο εικόνας. Με ενεργή επιλογή στην εικόνα σας, τότε το περιεχόμενο του εμφανίζεται αμετάβλητο, ενώ το περίγραμμα καλύπτεται με ημιδιαφανές κόκκινο χρώμα. Χωρίς ενεργή επιλογή, τότε όλη η εικόνα καλύπτεται με ημιδιαφανές κόκκινο χρώμα. Με ένα άλλο κλικ στο κάτω αριστερό κουμπί η γρήγορη μάσκα θα απενεργοποιηθεί.

Από το κανάλι διαλόγου μπορείτε με διπλό κλικ στο όνομα ή τη μικρογραφία να επεξεργαστείτε τα γνωρίσματα της **Γρήγορης μάσκας**. Έπειτα μπορείτε να αλλάξετε την **Αδιαφάνεια** και τα χρώματα γεμίσματός της. Οποτεδήποτε, μπορείτε να κρύψετε τη μάσκα με κλικ στο εικονίδιο  μπροστά από την **Γρήγορη μάσκα**.

Η μάσκα κωδικοποιείται σε γκρι τόνους, έτσι πρέπει να χρησιμοποιήσετε άσπρο ή γκρι για να μειώσετε την περιοχή που περιορίζεται από τη μάσκα και μαύρο για να την αυξήσετε. Η βαμμένη περιοχή σε ανοιχτό ή σκούρο γκρι θα είναι μεταβατικές περιοχές για την επιλογή όπως απάλυνση. Όταν η μάσκα σας είναι έτοιμη, κλικ ξανά στο κάτω αριστερό κουμπί στο παράθυρο εικόνας και η γρήγορη μάσκα θα αφαιρεθεί από τη λίστα καναλιού και θα μετατραπεί σε επιλογή.

Ο σκοπός της γρήγορης μάσκας είναι να βάψει μια επιλογή και τις μεταπτώσεις της με τα εργαλεία ζωγραφικής χωρίς ανησυχίες για τη διαχείριση των μασκών επιλογής. Είναι ένας καλός τρόπος για απομόνωση ενός υποκειμένου σε μια εικόνα, επειδή αφού γίνει η επιλογή πρέπει να αφαιρέσετε μόνο το περιεχόμενό της (ή να αντιστρέψετε εάν το υποκείμενο είναι στην επιλογή).

### 2.2.4.3. Χρήση γρήγορης μάσκας με διαβάθμιση




#### Περιγραφή

1. Στιγμιότυπο του παραθύρου εικόνας με ενεργοποιημένη τη γρήγορη μάσκα. Όσο η γρήγορη μάσκα είναι ενεργοποιημένη, όλες οι λειτουργίες γίνονται σε αυτή. Μια διαβάθμιση από μαύρο (αριστερά) σε άσπρο (δεξιά) έχει εφαρμοστεί στη μάσκα.
2. Η γρήγορη μάσκα είναι τώρα απενεργοποιημένη. Η επιλογή καταλαμβάνει το δεξί μισό μέρος της εικόνας (μυρμήγκια που περπατούν) επειδή το όριο της επιλογής είναι στη μέση της διαβάθμισης.



3. Μια πινακίδα έχει τώρα προστεθεί κατά την ενεργοποιημένη επιλογή. Περίεργο! Η διαβάθμιση, αν και αόρατη, παραμένει ενεργή πάνω από την εικόνα, σε επιλεγμένες και μη επιλεγμένες περιοχές!

Μετά το πάτημα του κουμπιού γρήγορης μάσκας, η εντολή παράγει ένα προσωρινό κανάλι 8 δυαδικών (0-255), στο οποίο η προοδευτική επιλογή εργασίας αποθηκεύεται. Εάν η επιλογή είναι ήδη παρούσα η μάσκα ενεργοποιείται με το περιεχόμενο της επιλογής. Αφού η γρήγορη μάσκα ενεργοποιηθεί, η εικόνα καλύπτεται από ένα κόκκινο ημιδιαφανές πέπλο. Αυτό αναπαριστά τα ανεπίλεκτα εικονοστοιχεία. Οποιοδήποτε [Εργαλείο ζωγραφικής](#) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για δημιουργία επιλογής στη γρήγορη μάσκα. Πρέπει να χρησιμοποιήσουν μόνο χρώμα γκρι κλίμακας, σύμφωνα με τις ιδιότητες του καναλιού, ενεργοποίηση του λευκού για καθορισμό της μελλοντικής επιλεγμένης τοποθεσίας. Η επιλογή θα εμφανιστεί μόλις η γρήγορη μάσκα εναλλαγεί, αλλά το προσωρινό της κανάλι δε θα είναι πια διαθέσιμο.

**Υπόδειξη**

---

Η αποθήκευση σε κανάλι της επιλογής γίνεται με την επιλογή της γρήγορης μάσκας στο μενού εικόνας [Επιλογή/Αποθήκευση σε κανάλι](#)

#### 2.2.4.4. Χρήση

1. [Ανοιγμα](#) μιας εικόνας ή εκκίνηση ενός [νέου εγγράφου](#).
2. Ενεργοποίηση της γρήγορης μάσκας χρησιμοποιώντας το κάτω αριστερό κουμπί στο παράθυρο εικόνας. Εάν η επιλογή είναι παρούσα, η μάσκα αρχικοποιείται με το περιεχόμενο της επιλογής.
3. Επιλέξτε ένα [εργαλείο σχεδίασης](#) και χρησιμοποιήστε το με χρώματα γκρι κλίμακας στη γρήγορη μάσκα.
4. Απενεργοποίηση της γρήγορης μάσκας χρησιμοποιώντας το κάτω αριστερό κουμπί στο παράθυρο εικόνας.



2. Διάλογοι σχετικοί με τη δομή εικόνας



2.3. Διάλογος μονοπατιών

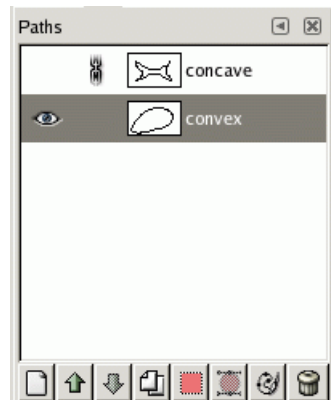
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.3. Διάλογος μονοπατιών

Παρακαλώ δείτε [Τμήμα 5, « Μονοπάτια »](#) εάν δεν ξέρετε τι είναι μονοπάτι.

Σχήμα 15.14. Ο διάλογος «Μονοπάτια»




Ο διάλογος «Μονοπάτια» χρησιμοποιείται για διαχείριση μονοπατιών, επιτρέποντας τη δημιουργία ή διαγραφή τους, αποθήκευση τους, μετατροπή τους σε και από επιλογές, κλ.

### 2.3.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Μονοπάτια» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος: δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στην επεξεργασία του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

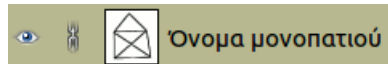
- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Μονοπάτια**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Μονοπάτια**,

Στο μενού **Παράθυρα**, υπάρχει μια λίστα των [Αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Μονοπάτια» από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Μονοπάτια**.

### 2.3.2. Χρήση του διαλόγου μονοπατιών

Κάθε μονοπάτι ανήκει σε μια εικόνα: τα μονοπάτια είναι συστατικά των εικόνων όπως οι στρώσεις. Ο διάλογος μονοπατιών εμφανίζει μια λίστα όλων των μονοπατιών που ανήκουν στην τρέχουσα ενεργή εικόνα: εναλλάσσοντας τις εικόνες προκαλεί το διάλογο να εμφανίσει μια διαφορετική λίστα μονοπατιών. Εάν ο διάλογος μονοπατιών είναι ενσωματωμένος στην προσάρτηση «Στρώσεις, κανάλια και μονοπάτια», μπορείτε να δείτε το όνομα της ενεργής εικόνας στο μενού εικόνας στην κορυφή της προσάρτησης. (Αλλιώς, μπορείτε να προσθέσετε ένα μενού εικόνας στην προσάρτηση επιλέγοντας «Προβολή μενού εικόνας» από το μενού καρτέλας.)

Εάν είστε εξοικειωμένοι με το διάλογο στρώσεων, έχετε μια αρχή κεφαλίδας, επειδή ο διάλογος μονοπατιών είναι παρόμοιος με πολλούς τρόπους. Εμφανίζει μια λίστα όλων των μονοπατιών που υπάρχουν στην εικόνα, με τέσσερα στοιχεία για κάθε μονοπάτι:



### Ορατότητα μονοπατιού

Ένα εικονίδιο «ανοιχτού ματιού» εάν το μονοπάτι είναι ορατό, ή ένα κενό χώρο εάν δεν είναι. «Ορατό» σημαίνει ότι το ίχνος του μονοπατιού σχεδιάζεται στην προβολή της εικόνας. Το μονοπάτι δεν εμφανίζεται στην πραγματικότητα στα δεδομένα εικονοστοιχείου εικόνας εκτός και βαφτεί ή αποδοθεί αλλιώς. Κλικ στο χώρο εικονιδίου ματιού εναλλάσσει την ορατότητα του μονοπατιού.

### Μονοπάτια αλυσίδας

Ένα εικονίδιο «αλυσίδας» εμφανίζεται στα δεξιά του χώρου του εικονιδίου ματιού εάν το μονοπάτι είναι κλειδωμένου μετασχηματισμού, ή λευκού χώρου εάν δεν είναι. «Κλειδωμένος μετασχηματισμός» σημαίνει ότι σχηματίζει μέρος ενός συνόλου στοιχείων (στρώσεις, κανάλια, κλ) που επηρεάζονται όλα το ίδιο από μετασχηματισμούς (κλιμάκωση, περιστροφή κλ.) εάν εφαρμοστεί σε ένα από αυτά. Κλικ στο χώρο εικονιδίου αλυσίδας εναλλάσσει την κατάσταση κλειδώματος μετασχηματισμού του μονοπατιού.

### Προεπισκόπηση εικόνας

Ένα μικρό εικονίδιο προεπισκόπησης εμφανίζει ένα σκαρίφημα του μονοπατιού. Με κλικ στο εικονίδιο και σύρσιμο του στην εικόνα, αυτό θα δημιουργήσει ένα αντίγραφο του μονοπατιού σε αυτήν την εικόνα.

### Όνομα μονοπατιού

Το όνομα του μονοπατιού πρέπει να είναι μοναδικό μες την εικόνα. Με διπλό κλικ στο όνομα θα σας επιτρέψει να το επεξεργαστείτε. Εάν το όνομα που δημιουργείτε υπάρχει ήδη, ένας αριθμός θα προσαρτηθεί (π.χ., «#1») για να γίνει μοναδικός.

Εάν η λίστα δεν είναι κενή, σε οποιαδήποτε δοσμένη στιγμή ένα από τα μέλη είναι *τα ενεργό μονοπάτι* της εικόνας, που θα είναι το υποκείμενο κάθε ενέργειας που εκτελείτε χρησιμοποιώντας το μενού διαλόγου ή τα κουμπιά στον πυθμένα: το ενεργό μονοπάτι φαίνεται τονισμένο στη λίστα. Κλικ σε οποιαδήποτε από τις εγγραφές θα την κάνει ενεργό μονοπάτι.

Δεξί κλικ σε οποιαδήποτε εγγραφή στη λίστα εμφανίζει το [☑μενού μονοπατιών](#). Μπορείτε επίσης να προσπελάσετε το μενού μονοπατιών από το μενού καρτέλας διαλόγου.

## 2.3.3. Κουμπιά

Τα κουμπιά στον πάτο του διαλόγου μονοπατιών όλα αντιστοιχούν σε εγγραφές στο μενού μονοπατιών (προσπελάσιμο με δεξί κλικ στην εγγραφή λίστας μονοπατιού), αλλά μερικές από αυτές έχουν επιπλέον επιλογές που παίρνονται με πατημένα τα τροποποιητικά πλήκτρα, ενώ πατάτε το κουμπί.

### Νέο μονοπάτι

Δείτε [☑Νέο μονοπάτι](#). Με πατημένο το πλήκτρο **Shift** εμφανίζεται ένας διάλογος που επιτρέπει την απόδοση ενός ονόματος στο νέο (κενό) μονοπάτι.

### Ανύψωση μονοπατιού

Δείτε [☑Ανύψωση μονοπατιού](#).

### Βύθιση μονοπατιού

Δείτε [☑Βύθιση μονοπατιού](#).

### Διπλασιασμός μονοπατιού

Δείτε [☑Διπλασιασμός μονοπατιού](#).

### Μονοπάτι σε επιλογή

Μετατρέπει το μονοπάτι σε μια επιλογή, δείτε [☒Μονοπάτι σε επιλογή](#) για μια πλήρη εξήγηση. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τροποποιητικά πλήκτρα για να ορίσετε τον τρόπο που η νέα επιλογή αλληλεπιδρά με την υπάρχουσα επιλογή:

Τροποποιητές	Ενέργεια
Κανένα	Αντικατάσταση υπάρχουσας επιλογής
<b>Μετατόπιση</b>	Προσθήκη στην επιλογή
<b>Ctrl</b>	Αφαίρεση από την επιλογή
<b>Μετατόπιση</b> + <b>Ctrl</b>	Τομή με την επιλογή.

### Επιλογή σε μονοπάτι

Με πατημένο το πλήκτρο **Shift** εμφανίζεται ο διάλογος **Προχωρημένες ρυθμίσεις**, που προφανώς είναι χρήσιμος μόνο σε προγραμματιστές του GIMP.

### Βάψιμο κατά μήκος του μονοπατιού

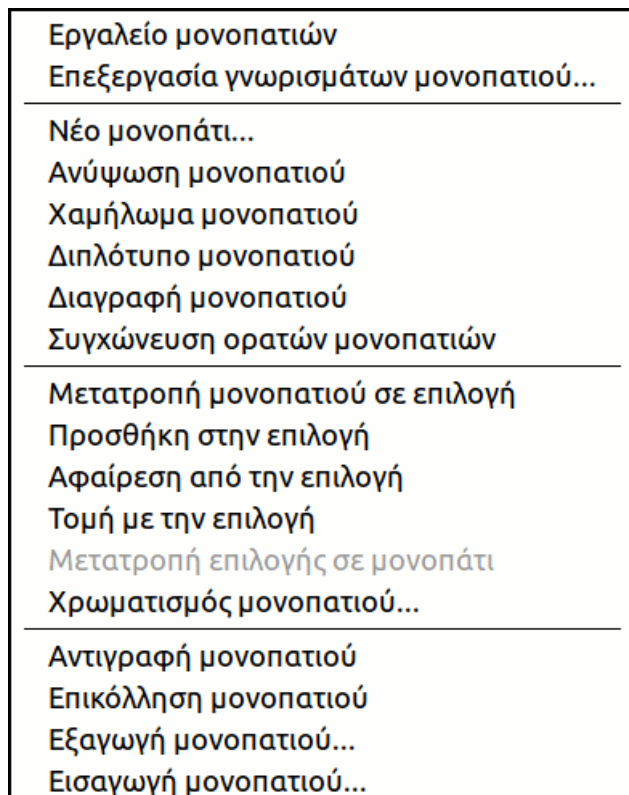
Δείτε [☒Χρωματισμός μονοπατιού](#).

### Διαγραφή μονοπατιού

Η **Διαγραφή μονοπατιού** διαγράφει το τρέχον επιλεγμένο μονοπάτι.

## 2.3.4. Το μενού περιεχομένου «Μονοπάτια»

Σχήμα 15.15. Το μενού περιεχομένου «Μονοπάτια»



Το μενού μονοπατιών μπορεί να εμφανιστεί με δεξί κλικ σε εγγραφή μονοπατιού στη λίστα του διαλόγου μονοπατιών, ή επιλέγοντας την κορυφαία είσοδο ("μενού μονοπατιών") από το μενού καρτέλας διάλογος μονοπατιού. Αυτό το μενού σας δίνει πρόσβαση στις περισσότερες λειτουργίες που επηρεάζουν μονοπάτια.

## Εργαλείο μονοπατιού

Το **Εργαλείο μονοπατιού** είναι ένας εναλλακτικός τρόπος για ενεργοποίηση του **Εργαλείο μονοπατιού**, που χρησιμοποιείται για δημιουργία και επεξεργασία μονοπατιών. Μπορεί επίσης να ενεργοποιηθεί από την εργαλειοθήκη, ή με τη συντόμευση πληκτρολογίου **B** (για *Bézier*).

## Επεξεργασία γνωρισμάτων διαδρομής

**Επεξεργασία γνωρισμάτων μονοπατιού** εμφανίζει ένα μικρό διάλογο που επιτρέπει την αλλαγή του ονόματος του μονοπατιού. Μπορείτε επίσης να το κάνετε με διπλό κλικ στο όνομα στη λίστα του διαλόγου μονοπατιών.

## Νέο μονοπάτι

Το **Νέο μονοπάτι** δημιουργεί ένα νέο μονοπάτι, το προσθέτει στη λίστα του διαλόγου μονοπατιών και το κάνει ενεργό μονοπάτι για την εικόνα. Εμφανίζει ένα διάλογο που επιτρέπει την ονοματοδοσία του μονοπατιού. Το νέο μονοπάτι δημιουργείται χωρίς σημεία αγκύρωσης, έτσι θα χρειαστείτε τη χρήση του εργαλείου μονοπατιού για να του δώσετε μερικά, πριν να μπορέσετε να το χρησιμοποιήσετε για οτιδήποτε.

## Ανύψωση μονοπατιού

Η **Ανύψωση μονοπατιού** μετακινεί το μονοπάτι μια θέση ψηλότερα στη λίστα του διαλόγου μονοπατιών. Η θέση ενός μονοπατιού στη λίστα δεν έχει λειτουργική σημασία στη λίστα, έτσι είναι απλά μια διευκόλυνση στη διατήρηση οργάνωσης των πραγμάτων.

## Βύθιση μονοπατιού

Η **Βύθιση μονοπατιού** μετακινεί το μονοπάτι μια θέση χαμηλότερα στη λίστα του διαλόγου μονοπατιών. Η θέση ενός μονοπατιού στη λίστα δεν έχει λειτουργική σημασία στη λίστα, έτσι είναι απλά μια διευκόλυνση στη διατήρηση οργάνωσης των πραγμάτων.

## Διπλασιασμός μονοπατιού

Ο «**Διπλασιασμός μονοπατιού**» δημιουργεί ένα αντίγραφο του ενεργού μονοπατιού, αποδίδοντας του ένα μοναδικό όνομα, το προσθέτει στη λίστα του διαλόγου μονοπατιών και το κάνει ενεργό μονοπάτι για την εικόνα. Το αντίγραφο θα είναι ορατό μόνο εάν το αρχικό μονοπάτι ήταν ορατό.

## Διαγραφή μονοπατιού

Η **Διαγραφή μονοπατιού** διαγράφει το τρέχον επιλεγμένο μονοπάτι.

## Συγχώνευση ορατών μονοπατιών


**Συγχώνευση ορατών μονοπατιών** παίρνει όλα τα μονοπάτια στην εικόνα που είναι ορατά (δηλαδή, όλα όσα δείχνουν εικονίδια «ανοιχτού ματιού» στο διάλογο μονοπατιών) και τα μετατρέπουν σε συστατικά ενός μόνου μονοπατιού. Αυτό μπορεί να είναι βολικό εάν θέλετε να τα βάψετε όλο κατά τον ίδιο τρόπο κλ.

## Μονοπάτι σε επιλογή, προσθήκη σε επιλογή, αφαίρεση από επιλογή, τομή με επιλογή


Όλες αυτές οι εντολές μετατρέπουν το ενεργό μονοπάτι σε επιλογή και έπειτα το συνδυάζουν με την υπάρχουσα επιλογή με καθορισμένους τρόπους. («Μονοπάτι σε επιλογή» απορρίπτει την υπάρχουσα επιλογή και την αντικαθιστά με μια μορφή από μονοπάτι.) Εάν χρειάζεται, οποιαδήποτε μη κλειστά συστατικά του μονοπατιού κλείνουν συνδέοντας το τελευταίο σημείο αγκύρωσης με το πρώτο σημείο αγκύρωσης με ευθεία γραμμή. Οι «διάστικτες γραμμές» για την τελική επιλογή πρέπει να ακολουθούν στενά το μονοπάτι, αλλά μην περιμένετε η αντιστοίχιση να είναι τέλεια.

## Επιλογή σε μονοπάτι

Αυτή η λειτουργία μπορεί να προσπελαστεί με ποικίλους τρόπους:


- Από γραμμή μενού εικόνας, ως **Επιλογή** → **Σε μονοπάτι**
- Από το μενού διαλόγου μονοπατιών, ως **Επιλογή σε μονοπάτι**.
- Από το κουμπί **Επιλογή σε μονοπάτι**  στον πάτο του διαλόγου μονοπατιών.

Η **Επιλογή σε μονοπάτι** δημιουργεί νέο μονοπάτι από την επιλογή εικόνας. Στις περισσότερες περιπτώσεις το τελικό μονοπάτι θα ακολουθήσει στενά τις «διάστικτες στιγμές» της επιλογής, αλλά η αντιστοιχία δεν είναι συνήθως τέλεια.

Μετατροπή μιας διδιάστατης μάσκας επιλογής σε μονοδιάστατο μονοπάτι εμπεριέχει μερικούς μάλλον περίπλοκους αλγόριθμους: μπορείτε να αλλάξετε τον τρόπο που γίνεται χρησιμοποιώντας τις Προχωρημένες επιλογές, που προσπελάζονται με πατημένο το πλήκτρο **Shift**, ενώ πατάτε το πλήκτρο Επιλογή σε μονοπάτι.  στον πυθμένα του διαλόγου μονοπατιών. Αυτό εμφανίζει το διάλογο προχωρημένων επιλογών, που επιτρέπει να ορίσετε 20 διαφορετικές επιλογές και μεταβλητές, όλες με κρυπτογραφικά ονόματα. Οι προχωρημένες επιλογές προορίζονται πραγματικά μόνο για προγραμματιστές και η βοήθεια τους πηγαίνει πέρα από τους σκοπούς αυτής της τεκμηρίωσης. Μιλώντας γενικά, η **Επιλογή σε μονοπάτι** θα κάνει αυτό που περιμένετε και δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το πώς (εκτός και το θέλετε).

### Χρωματισμός μονοπατιού


Αυτή η λειτουργία μπορεί να προσπελαστεί με ποικίλους τρόπους:

- Από γραμμή μενού εικόνας, ως **Επεξεργασία** → **Χρωματισμός μονοπατιού**
- Από το μενού διαλόγου μονοπατιών, ως **Χρωματισμός μονοπατιού**.
- Από το κουμπί **χρωματισμός κατά μήκος του μονοπατιού**  στον πάτο του διαλόγου μονοπατιών.
- Από το κουμπί **Χρωματισμός μονοπατιού** στις επιλογές εργαλείου για το εργαλείο μονοπατιού.

Το «Χρωματισμός μονοπατιού» αποδίδει το ενεργό μονοπάτι στην ενεργή στρώση της εικόνας, επιτρέποντας μια μεγάλη ποικιλία τεχνοτροπιών γραμμής και επιλογών βαψίματος. Δείτε την επιλογή στο [Πινελιά](#) για περισσότερες πληροφορίες.


### Αντιγραφή μονοπατιού

Η **Αντιγραφή μονοπατιού** αντιγράφει το ενεργό μονοπάτι στο πρόχειρο μονοπατιών, επιτρέποντάς σας να το επικολλήσετε σε διαφορετική εικόνα.

**Υπόδειξη**

---

Μπορείτε επίσης να αντιγράψετε και να επικολλήσετε ένα μονοπάτι σέρνοντας το εικονίδιο του από το διάλογο μονοπατιών στο στόχο προβολής της εικόνας.

**Σημείωση**

---

Όταν αντιγράψετε ένα μονοπάτι σε εικόνα, δεν είναι ορατό. Πρέπει να το κάνετε ορατό στο διάλογο μονοπατιού.

### Επικόλληση μονοπατιού

Η **Επικόλληση μονοπατιού** δημιουργεί ένα νέο μονοπάτι από τα περιεχόμενα του προχείρου του μονοπατιού, το προσθέτει στη λίστα του διαλόγου μονοπατιών και το κάνει ενεργό μονοπάτι για την εικόνα. Εάν κανένα μονοπάτι δεν έχει αντιγραφεί προηγουμένως στο πρόχειρο, η εγγραφή μενού θα είναι ανενεργή.

### Εισαγωγή μονοπατιού

Η **Εισαγωγή μονοπατιού** δημιουργεί ένα νέο μονοπάτι από ένα αρχείο SVG: εμφανίζει ένα διάλογο επιλογής αρχείου που επιτρέπει την περιήγηση στο αρχείο. Δείτε την ενότητα [Μονοπάτια](#) για πληροφορίες σε αρχεία SVG και τη σχέση τους με μονοπάτια GIMP.

### Εξαγωγή μονοπατιού

Η **Εξαγωγή μονοπατιού** επιτρέπει την αποθήκευση μονοπατιού σε αρχείο: εμφανίζει διάλογο αποθήκευσης αρχείου που επιτρέπει τον καθορισμό του ονόματος του αρχείου και της τοποθεσίας. Μπορείτε αργότερα να προσθέσετε αυτό το μονοπάτι σε οποιαδήποτε εικόνα GIMP χρησιμοποιώντας την εντολή **Εισαγωγή μονοπατιού**. Η χρησιμοποιούμενη μορφή για αποθήκευση μονοπατιών είναι SVG: αυτό σημαίνει ότι προγράμματα διανυσματικών γραφικών όπως *Sodipodi* ή *Inkscape* θα μπορούν να εισάγουν τα μονοπάτια που αποθηκεύσατε. Δείτε την ενότητα [Μονοπάτια](#) για περισσότερες πληροφορίες σε αρχεία SVG και πώς συσχετίζονται με τα μονοπάτια GIMP.



2.2. Διάλογος καναλιών



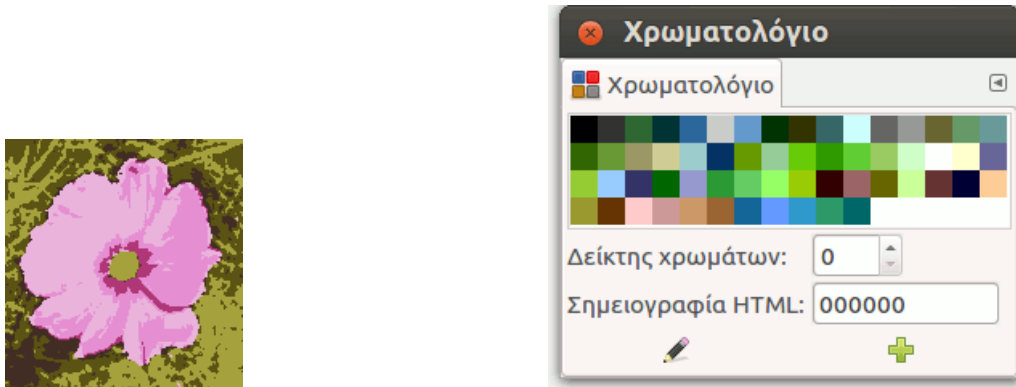
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



2.4. Ο διάλογος χρωματολογίου

## 2.4. Ο διάλογος χρωματολογίου

**Σχήμα 15.16.** Μια εικόνα από ευρετήριο με 6 χρώματα και το διάλογο του χρωματολογίου της



Ο διάλογος χρωματολογίου (παλέτα από ευρετήριο είναι ένα καλύτερο όνομα) επιτρέπει την επεξεργασία του πίνακα χρωμάτων μιας εικόνας από ευρετήριο. (Εάν η κατάσταση της ενεργής εικόνας είναι RGB ή γκρι κλίμακας αντί από ευρετήριο, ο διάλογος είναι κενός και άχρηστος.) Αυτός είναι ένας προσαρτημένος διάλογος, δείτε την ενότητα στο [☞Διάλογοι και προσαρτήσεις](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

### 2.4.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Χρωματολόγιο» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [☞Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Χρωματολόγιο**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο **☞** και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Χρωματολόγιο**.

Στο μενού **Παράθυρα**, υπάρχει μια λίστα [☞Αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Χρωματολόγιο» από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Χρωματολόγιο**.

### 2.4.2. Χρωματολόγια και εικόνες από ευρετήριο

Σε μια εικόνα από ευρετήριο, αντί για απόδοση ενός χρώματος άμεσα (όπως συμβαίνει σε εικόνες RGB και γκρι κλίμακας), αποδίδονται χρώματα σε εικονοστοιχεία με μια έμμεση μέθοδο, χρησιμοποιώντας έναν πίνακα αναζήτησης που λέγεται *χρωματολόγιο*.

Για προσδιορισμό του χρώματος που θα πρέπει να εμφανιστεί για αυτό το εικονοστοιχείο, το GIMP αναζητά το δείκτη στο χρωματολόγιο της εικόνας. Κάθε εικόνα από ευρετήριο έχει το δικό της χρωματολόγιο. Στο GIMP, ο μέγιστος



αριθμός των εισόδων σε έναν πίνακα χρωμάτων είναι 256. Για έναν πίνακα μέγιστου μεγέθους, κάθε δείκτης από 0 έως 255 αποδίδει ένα ελεύθερο χρώμα RGB. Δεν υπάρχουν κανόνες περιορισμού των χρωμάτων που μπορούν να αποδοθούν σε ένα δείκτη ή της σειράς εμφάνισης: κάθε δείκτης μπορεί να αντιστοιχηθεί σε οποιοδήποτε χρώμα.

Είναι σημαντικό να καταλάβετε ότι τα χρώματα στο χρωματολόγιο είναι ταμώνα διαθέσιμα χρώματα για μια εικόνα από ευρετήριο (δηλαδή, εκτός και προσθέσετε νέα χρώματα στον πίνακα χρωμάτων). Αυτό έχει ένα σημαντικό αποτέλεσμα σε πολλές λειτουργίες του GIMP: π.χ., σε ένα γέμισμα μοτίβου, το GIMP δεν θα είναι δυνατό συνήθως να βρει ακριβώς τα σωστά χρώματα στον πίνακα χρωμάτων, έτσι θα τα προσεγγίσει χρησιμοποιώντας το πιο κοντινό διαθέσιμο χρώμα. Αυτό μερικές φορές αναφέρεται ως [κβαντισμός](#). Εάν ο πίνακας χρωμάτων είναι επίσης υπερβολικά περιορισμένος ή άσχημα επιλεγμένος, αυτό μπορεί να παράξει εύκολα μια εικόνα πολύ κακής ποιότητας.

Ο διάλογος πίνακα χρωμάτων επιτρέπει τη μεταβολή του πίνακα χρωμάτων για μια εικόνα, είτε δημιουργώντας νέες εισόδους, ή αλλάζοντας τα χρώματα για τις υπάρχουσες εισόδους. Εάν αλλάξετε τα συνδεδεμένα χρώματα με ένα δοσμένο δείκτη, θα δείτε τις αλλαγές να αντανakλώνται στην εικόνα, όπως μια χρωματική μετατόπιση για όλα τα εικονοστοιχεία που αποδίδονται με αυτόν το δείκτη. Οι είσοδοι αριθμούνται από 0 στην πάνω αριστερή γωνία, 1 στα δεξιά της, κλ.

### 2.4.3. Χρήση του διαλόγου χρωματολογίου

---

Ιδού οι λειτουργίες που μπορείτε να εκτελέσετε χρησιμοποιώντας αυτό το διάλογο:

#### Κλικ σε μια χρωματική είσοδο

Αυτό ορίζει το χρώμα προσκηνίου του GIMP στο χρώμα που πατήσατε, όπως εμφανίζεται στη χρωματική περιοχή της εργαλειοθήκης. Ως αποτέλεσμα, αυτό το χρώμα θα χρησιμοποιηθεί για την επόμενη λειτουργία χρωματισμού που θα κάνετε.

#### **Ctrl**-κλικ σε μια είσοδο χρώματος

Αυτό ορίζει το χρώμα παρασκηνίου του GIMP στο χρώμα που ορίσατε με **Ctrl**-κλικ, όπως φαίνεται στη χρωματική περιοχή της εργαλειοθήκης.

#### Διπλό κλικ σε μια χρωματική είσοδο

Αυτό ορίζει το χρώμα προσκηνίου του GIMP στο χρώμα που πατάτε και εμφανίζει επίσης τον επιλογέα χρώματος που επιτρέπει την αλλαγή της εισόδου του χρωματικού πίνακα σε νέο χρώμα.

#### Δείκτης χρώματος

Μπορείτε να διαλέξετε μια διαφορετική είσοδο χρωματικού πίνακα πληκτρολογώντας το δείκτη του εδώ, ή με κλικ στο κουμπί περιστροφής στα δεξιά.

#### Σημειογραφία HTML

Αυτή η περιοχή εμφανίζει μια αναπαράσταση δεκαεξαδικού κώδικα (όπως χρησιμοποιείται στο HTML) για την απόδοση χρώματος στην είσοδο του τρέχοντα επιλεγμένου χρωματικού πίνακα. Μπορείτε να επεξεργαστείτε το χρώμα εδώ, αντί για χρήση του επεξεργαστή χρώματος, εάν το θέλετε. Δείτε [Σημειογραφία HTML](#)

#### Επεξεργασία χρώματος

Αυτό το κουμπί (στην κατώτερη αριστερή γωνία του διαλόγου) εμφανίζει έναν επεξεργαστή χρώματος που επιτρέπει την αλλαγή του χρώματος για την είσοδο του τρέχοντα επιλεγμένου χρωματολογίου. Το αποτέλεσμα είναι παρόμοιο με διπλό κλικ στην είσοδο, εκτός από το ότι δεν ορίζει το χρώμα προσκηνίου του GIMP.

#### ✚ Προσθήκη χρώματος

Αυτό το κουμπί (στη χαμηλότερη δεξιά γωνία του διαλόγου) επιτρέπει την προσθήκη νέων χρωμάτων στο χρωματολόγιο. Με κλικ στο κουμπί, το τρέχον χρώμα προσκηνίου, όπως φαίνεται στην εργαλειοθήκη, θα προστεθεί στο τέλος του χρωματολογίου. Με πατημένο το **Ctrl** και κλικ, το χρώμα παρασκηνίου από την εργαλειοθήκη θα προστεθεί. (Εάν το χρωματολόγιο περιέχει 256 εισόδους, δηλαδή είναι πλήρης και προσπαθήσετε να προσθέσετε περισσότερα δεν θα έχει αποτέλεσμα.)



Εάν κάνετε λάθος, μπορείτε να το αναιρέσετε εστιάζοντας το δείκτη στην εικόνα της οποίας το χρωματολόγιο αλλάξετε και πατώντας έπειτα **Ctrl + Z** ή επιλέγοντας **Επεξεργασία → Αναίρεση** στο μενού εικόνας.



#### Σημείωση

Αυτός ο διάλογος παρέχει τις πιο συχνά χρησιμοποιούμενες μεθόδους για αλλαγή του χρωματολογίου για μια εικόνα από ευρετήριο. Τα εργαλεία χρώματος, όπως φωτεινότητα/αντίθεση, απόχρωση/κορεσμός, κλ, δεν λειτουργούν σε εικόνες από ευρετήριο. Υπάρχουν λίγα πρόσθετα που το κάνουν, περιλαμβάνοντας τις λειτουργίες «Κανονικοποίηση», «Βελτιστοποίηση VColor» και «Επιμήκυνση αντίθεσης» και είναι δυνατό να δημιουργήσετε κι άλλα.



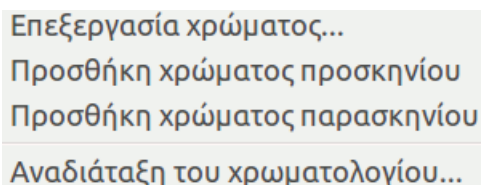
#### Σημείωση

Εάν βάψετε μια εικόνα από ευρετήριο με χρώμα που δεν είναι στο χρωματολόγιο, το GIMP θα χρησιμοποιήσει το πιο παρόμοιο χρώμα του χρωματολογίου.

## 2.4.4. Το μενού περιεχομένου χρωματολογίου

Δεξί κλικ σε ένα χρώμα στο χρωματολόγιο επιλέγει αυτό το χρώμα και ανοίγει ένα αναδυόμενο υπομενού:

### Σχήμα 15.17. Το μενού περιεχομένου χρωματολογίου



Επεξεργασία χρώματος...  
Προσθήκη χρώματος προσκηνίου  
Προσθήκη χρώματος παρασκηνίου  
Αναδιάταξη του χρωματολογίου...

#### Επεξεργασία χρώματος

Αυτή η εντολή ανοίγει έναν επιλογέα χρώματος που επιτρέπει την τροποποίηση του χρώματος.

#### Προσθήκη χρώματος από προσκηνίο

Αυτή η εντολή ενεργοποιείται μόνο εάν η παλέτα από ευρετήριο περιέχει λιγότερα από 256 χρώματα. Το χρώμα παρασκηνίου της εργαλειοθήκης προσαρτάται στο χρωματολόγιο.

#### Προσθήκη χρώματος από παρασκήνιο

Αυτή η εντολή ενεργοποιείται μόνο εάν η παλέτα από ευρετήριο περιέχει λιγότερα από 256 χρώματα. Το χρώμα παρασκηνίου της εργαλειοθήκης προσαρτάται στη λίστα χρωμάτων.

#### Αναδιάταξη πίνακα χρωμάτων

Αναδιάταξη πίνακα χρωμάτων: Αυτή η εντολή περιγράφεται στο [Τμήμα 8.34, «Επαναδιάταξη χρωματολογίου»](#).



2.3. Διάλογος μονοπατιών



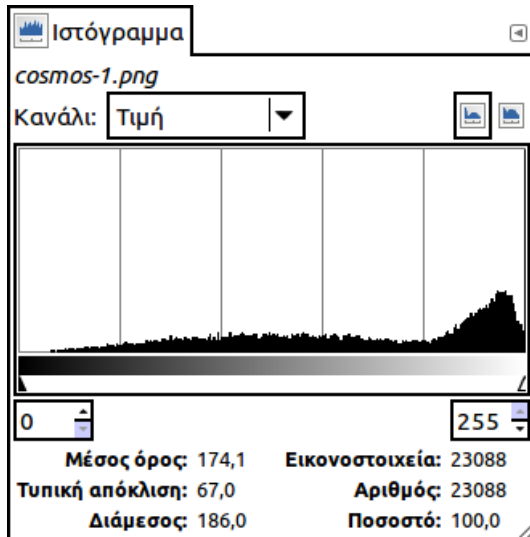
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



2.5. Διάλογος ιστογράμματος

## 2.5. Διάλογος ιστογράμματος

Σχήμα 15.18. Ο διάλογος ιστογράμματος




Ο διάλογος ιστογράμματος εμφανίζει πληροφορίες για τη στατιστική κατανομή των τιμών χρώματος στην ενεργή στρώση ή επιλογή. Αυτή η πληροφορία είναι συχνά χρήσιμη όταν προσπαθείτε να *ισορροπίσετε το χρώμα* μιας εικόνας. Όμως, ο διάλογος ιστογράμματος είναι καθαρά πληροφοριακός: τίποτα που κάνετε με αυτό δεν θα προκαλέσει αλλαγές στην εικόνα. Εάν θέλετε να εκτελέσετε μια χρωματική διόρθωση βασισμένη σε ιστόγραμμα, χρησιμοποιήστε το εργαλείο [☞ Στάθμες](#).

### 2.5.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Ιστόγραμμα» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [☞ Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Ιστόγραμμα**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Ιστόγραμμα**,
- από το μενού εικόνας: **Χρώματα** → **Πληροφορίες** → **Ιστόγραμμα**.

Στο μενού **Παράθυρα**, υπάρχει μια λίστα [☞ Αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Ιστόγραμμα» από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Ιστόγραμμα**.

### 2.5.2. Για τα ιστογράμματα

Στο GIMP, κάθε στρώση μιας εικόνας μπορεί να αποσυντεθεί σε ένα ή περισσότερα χρωματικά κανάλια: για μια εικόνα RGB, σε κανάλια R, G, και B, για μια εικόνα γκρι κλίμακας σε ένα μόνο κανάλι τιμής. Οι στρώσεις που υποστηρίζουν διαφάνεια έχουν ένα πρόσθετο κανάλι, το κανάλι άλφα. Κάθε κανάλι υποστηρίζει μια περιοχή σταθμών έντασης από 0 έως 255 (ακέρατοι). Έτσι, ένα μαύρο εικονοστοιχείο κωδικοποιείται με 0 σε όλα τα χρωματικά κανάλια, ενώ ένα άσπρο εικονοστοιχείο με 255 σε όλα τα χρωματικά κανάλια. Ένα διαφανές εικονοστοιχείο κωδικοποιείται με 0 στο κανάλι άλφα και ένα αδιαφανές εικονοστοιχείο με 255.

Για εικόνες RGB, είναι βολικό να ορίζεται μια τιμή «ψευδοκαναλιού». Αυτή δεν είναι ένα πραγματικό χρωματικό κανάλι: δεν αντανακλά οποιαδήποτε πληροφορία άμεσα αποθηκευμένη στην εικόνα. Αντίθετα, η τιμή σε ένα εικονοστοιχείο είναι δοσμένη από την εξίσωση  $v = \max(R, G, B)$ . Στην πραγματικότητα, η τιμή είναι ότι θα παίρνατε σε αυτό το εικονοστοιχείο εάν μετατρέπατε την εικόνα σε κατάσταση γκρι κλίμακας.

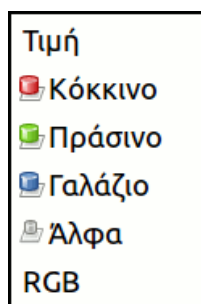
Για περισσότερες πληροφορίες σε κανάλια, παρακαλώ συμβουλευτείτε το [Τμήμα 1. «Τύποι εικόνας»](#).

### 2.5.3. Χρήση του διαλόγου ιστόγραμμα

Το όνομα της ενεργής στρώσης εμφανίζεται στην κορυφή του διαλόγου.

#### Κανάλι

**Σχήμα 15.19. Επιλογές καναλιού για μια στρώση RGB με κανάλι άλφα**



Αυτό επιτρέπει την επιλογή καναλιού για χρήση. Οι πιθανότητες εξαρτώνται από τον τύπο της στρώσης της ενεργής στρώσης. Εδώ είναι οι είσοδοι που μπορείτε να δείτε και τι σημαίνουν:

#### Τιμή

Για εικόνες RGB και γκρι κλίμακας, αυτό εμφανίζει την κατανομή των τιμών λαμπρότητας κατά μήκος της στρώσης. Για μια εικόνα γκρι κλίμακας, αυτές διαβάζονται άμεσα από τα δεδομένα εικόνας. Για μια εικόνα RGB, παίρνονται από το ψευδοκανάλι τιμής.

Για μια εικόνα από ευρετήριο, η «τιμή» καναλιού στην πραγματικότητα δείχνει την κατανομή συχνοτήτων για κάθε δείκτη πίνακα χρωμάτων: έτσι, είναι ένα ιστόγραμμα «ψευδοχρώματος» παρά ένα αληθινό χρώμα ιστογράμματος.

#### Κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο

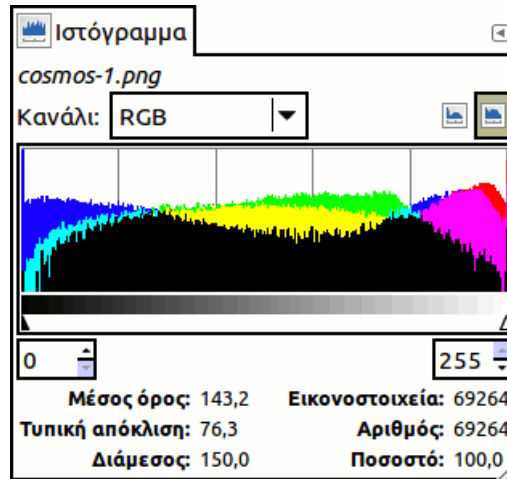
Αυτά εμφανίζονται μόνο για στρώσεις από εικόνες RGB. Εμφανίζουν την κατανομή των σταθμών έντασης για κόκκινο, πράσινο ή γαλάζιο κανάλι αντίστοιχα.

#### Άλφα

Αυτό εμφανίζει την κατανομή των σταθμών αδιαφάνειας. Εάν η στρώση είναι πλήρως διαφανής (άλφα=0) ή πλήρως αδιαφανής (άλφα=255), το ιστόγραμμα θα αποτελείται από μια μοναδική γραμμή στην αριστερή ή δεξιά άκρη.

#### RGB

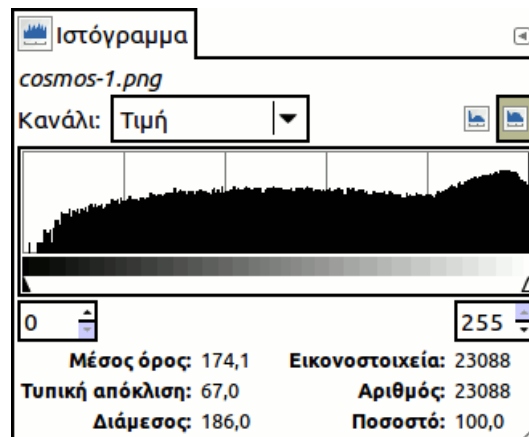
Σχήμα 15.20. Συνδυασμένα ιστογράμματα των καναλιών κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου.



Αυτή η είσοδος, διαθέσιμη μόνο για στρώσεις RGB, εμφανίζει τα ιστογράμματα κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου υπερτιθέμενα, έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε όλες τις πληροφορίες κατανομής του χρώματος σε μια μοναδική προβολή.

Γραμμικά  / λογαριθμικά  κουμπιά

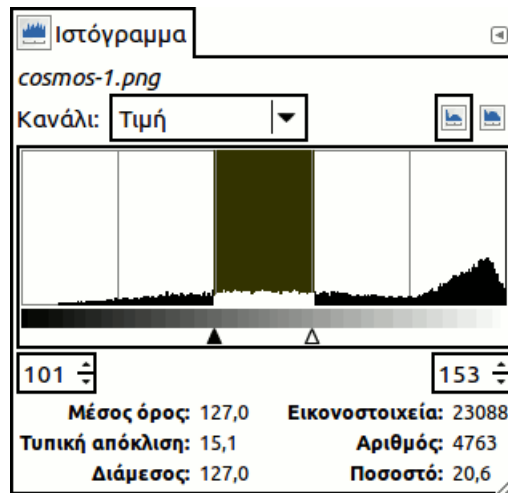
Σχήμα 15.21. Το ιστογράμμα στην κορυφή εμφανίζεται αλλαγμένο σε λογαριθμική κατάσταση.



Αυτά τα κουμπιά προσδιορίζουν εάν το ιστογράμμα θα εμφανίζεται χρησιμοποιώντας ένα γραμμικό ή λογαριθμικό άξονα Y. Για εικόνες που πάρθηκαν από φωτογραφίες, η γραμμική κατάσταση είναι συνήθως η πιο χρήσιμη. Για εικόνες που περιέχουν πραγματικές περιοχές σταθερού χρώματος, όμως, το γραμμικό ιστογράμμα θα κυριαρχείται συχνά από μια μοναδική γραμμή και ένα λογαριθμικό ιστογράμμα θα είναι συνήθως πιο χρήσιμο.

Ρύθμιση περιοχής

Σχήμα 15.22. Όψη διαλόγου μετά τον καθορισμό περιοχής.



Μπορείτε να περιορίσετε την ανάλυση, για τα στατιστικά που φαίνονται στον πάτο του διαλόγου, σε μια περιορισμένη περιοχή τιμών εάν το επιθυμείτε. Μπορείτε να ορίσετε την περιοχή με έναν από τρεις τρόπους:

- Κλικ και σύρσιμο του δείκτη κατά μήκος της περιοχής εμφάνισης ιστογράμματος, από τη χαμηλότερη στάθμη στην υψηλότερη στάθμη της επιθυμητής περιοχής.
- Κλικ και σύρσιμο του μαύρου ή άσπρου τριγώνου στον ολισθητή κάτω από το ιστόγραμμα.
- Χρήση των εισόδων περιστρεφόμενου κουμπιού κάτω από τον ολισθητή (αριστερή είσοδος: πυθμένας της περιοχής, δεξιά είσοδος: κορυφή της περιοχής).

#### Στατιστικά

Στον πάτο του διαλόγου μερικά βασικά στατιστικά εμφανίζονται περιγράφοντας την κατανομή των τιμών καναλιού, περιορισμένων στη επιλεγμένη περιοχή:

- **Μέση τιμή:** η μέση τιμή του διαστήματος στο επιλεγμένο κανάλι.
- **Σταθερή απόκλιση:** Σταθερή απόκλιση. Δίνει μια ιδέα για την ομοιογένεια της κατανομής τιμών στο διάστημα.
- **Διάμεση τιμή:** Π.χ., η τιμή της πέμπτης κορυφής σε ένα διάστημα 100 κορυφών.
- **Εικονοστοιχεία:** Ο αριθμός των εικονοστοιχείων στην ενεργή στρώση ή επιλογή.
- **Μέτρηση:** Ο αριθμός των εικονοστοιχείων σε μια κορυφή (με κλικ στο ιστόγραμμα) ή στο διάστημα.
- **Επί τοις εκατό:** Ο λόγος μεταξύ του αριθμού των εικονοστοιχείων στο διάστημα και του συνολικού αριθμού των εικονοστοιχείων στην ενεργή στρώση ή επιλογή.



## 2.6. Διάλογος περιήγησης

Σχήμα 15.23. Διάλογος περιήγησης



Ο διάλογος πλοήγησης σχεδιάστηκε για να προσφέρει εύκολη μετακίνηση γύρω από την ενεργή εικόνα, εάν η εστίαση ορίζεται μεγαλύτερη από το παράθυρο της εικόνας που μπορεί να εμφανίσει. Σε αυτήν την περίπτωση, υπάρχει ένα λευκό χρωματιστό ορθογώνιο, που δείχνει την τοποθεσία της τρέχουσας περιοχής προβολής συγκριτικά με την εικόνα. Σε αυτό το ορθογώνιο, ο δείκτης ποντικιού παίρνει τη μορφή ενός χεριού που πιάνει· έξω από αυτό το ορθογώνιο, παίρνει τη μορφή ενός χεριού με δείκτη κατάδειξης.


Για να αλλάξετε την περιοχή προβολής:

- Πατήστε έξω από την ορθογώνια περιοχή με τον δείκτη κατάδειξης στην επιθυμητή περιοχή.
- Πατήστε και μεταφέρετε την ορθογώνια περιοχή.
- Χρησιμοποιήστε το **Shift** και τον τροχό του ποντικιού για να μετακινηθείτε οριζόντια, το **Alt** και τον τροχό του ποντικιού για να μετακινηθείτε κάθετα.

### 2.6.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Περιήγηση» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στην επεξεργασία του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Περιήγηση**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλογή **Προσθήκη καρτέλας** → **Περιήγηση**,
- από το μενού εικόνας: **Προβολή** → **Παράθυρο περιήγησης**.
- Μπορείτε να το προσπελάσετε πιο γρήγορα (αλλά χωρίς τις λειτουργίες εστίασης) με κλικ στο εικονίδιο στην κάτω



δεξιά γωνία του παραθύρου εικόνας:



## 2.6.2. Χρήση του διαλόγου περιήγησης

---

### Ο ολισθητής

Επιτρέπει τον εύκολο έλεγχο επιπέδου εστίασης, πιο ακριβής από την εντολή [Εστίαση](#). Αυτός ο ολισθητής μπορεί επίσης να μετακινηθεί χρησιμοποιώντας τον τροχό ποντικιού όταν ο δείκτης ποντικιού είναι στον ολισθητή, ή **Ctrl** και τροχός ποντικιού.

### Τα κουμπιά

[Εστίαση](#) [μεγέθυνση](#) και [Εστίαση 1:1](#) είναι αυτονόητα.

*Προσαρμογή του επιπέδου μεγέθυνσης ώστε να φαίνεται όλη η εικόνα*

Ο λόγος εστίασης ρυθμίζεται, έτσι ώστε η συνολική εικόνα να γίνεται ορατή στο παράθυρο όπως είναι.

*Προσαρμογή του επιπέδου εστίασης ώστε να χρησιμοποιείται το παράθυρο βέλτιστα*

Το μέγεθος εικόνας και η εστίαση ρυθμίζονται ώστε η εικόνα να εμφανίζεται πλήρως με τη μικρότερη εστίαση.

*Συρρίκνωση του παραθύρου εικόνας στο μέγεθος της εμφάνισης της εικόνας*

Επαναφορά του παραθύρου εικόνας στο μέγεθος που επιτρέπει να εμφανίζεται πλήρως η εικόνα με αμετάβλητη την εστίαση. Αυτή η εντολή είναι επίσης διαθέσιμη ως είσοδος μενού. Δείτε [Τμήμα 5.6. «Συρρίκνωση παραθύρου»](#) για λεπτομέρειες.



2.5. Διάλογος ιστογράμματος

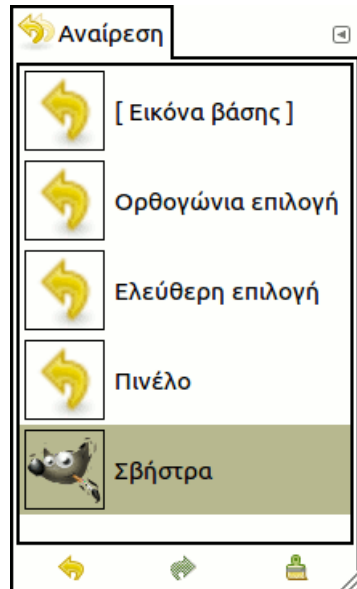


2.7. Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2.7. Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων

Σχήμα 15.24. Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων




Αυτός ο διάλογος σας εμφανίζει μία λίστα των ενεργειών που εκτελέσατε πρόσφατα στην εικόνα, με ένα μικρό σκαρίφημα που προσπαθεί να επεξηγήσει τις αλλαγές που παράγονται από κάθε ενέργεια. Μπορείτε να αντιστρέψετε την εικόνα σε οποιοδήποτε σημείο του ιστορικού αναιρέσεων απλά με κλικ στη δεξιά είσοδο στη λίστα. Για περισσότερες πληροφορίες στο μηχανισμό αναιρέσης του GIMP και τη λειτουργία του, δείτε την ενότητα στο [αναιρέση](#).

### 2.7.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «ιστορικό αναιρέσεων» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Ιστορικό αναιρέσεων**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Ιστορικό αναιρέσεων**.

### 2.7.2. Χρήση του διαλόγου ιστορικού αναιρέσεων

Το βασικότερο που μπορείτε να κάνετε είναι η επιλογή ενός σημείου στο ιστορικό αναιρέσεων με κλικ σε αυτό στη λίστα. Μπορείτε να πάτε πίσω και μπροστά μεταξύ καταστάσεων όσο επιθυμείτε, χωρίς απώλειες οποιασδήποτε πληροφορίας ή κατανάλωση πόρων. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι αλλαγές είναι πολύ γρήγορες.





## Υπόδειξη

**Ctrl** + **F** ανοίγει ένα πεδίο αναζήτησης. Δείτε [Προβολή ως λίστα, προβολή ως πλέγμα](#)

Στον πυθμένα του διαλόγου υπάρχουν τρία κουμπιά:

### Αναίρεση

Αυτό το κουμπί έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως η επιλογή **Επεξεργασία** → **Αναίρεση** από το μενού, ή πατώντας **Ctrl** + **Z**· αντιστρέφει την εικόνα στην επόμενη κατάσταση πίσω στο ιστορικό αναιρέσεων.

### Ακύρωση αναίρεσης

Αυτό το κουμπί έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως η επιλογή **Επεξεργασία** → **Ακύρωση αναίρεσης** από το μενού, ή πατώντας **Ctrl** + **Y**· αντιστρέφει την εικόνα στην επόμενη κατάσταση μπροστά στο ιστορικό αναιρέσεων.

### Καθαρισμός ιστορικού αναιρέσεων

Αυτό το κουμπί αφαιρεί όλα τα περιεχόμενα από το ιστορικό αναιρέσεων εκτός από την τρέχουσα κατάσταση. Εάν το πατήσετε, σας ζητείται επιβεβαίωση ότι πραγματικά το επιθυμείτε. Ο μόνος λόγος για να το κάνετε θα ήταν εάν ήσασταν πολύ περιορισμένος από μνήμη.



#### Σημείωση

Στην καρτέλα, αυτός ο διάλογος αντιπροσωπεύεται από



#### Σημείωση

Μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό των επιπέδων αναίρεσης στο [Πόροι συστήματος](#).



2.6. Διάλογος περιήγησης

3. Διάλογοι σχετικοί με το περιεχόμενο εικόνας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



### 3. Διάλογοι σχετικοί με το περιεχόμενο εικόνας

#### 3.1. Διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου

**Σχήμα 15.25. Ο διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου**



Ο διάλογος χρώματος επιτρέπει τη διαχείριση και επιλογή νέων χρωμάτων. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε πέντε διαφορετικές καταστάσεις: GIMP, CMYK, τρίγωνο, υδατοχρώματα και κλίμακες. Έχει ένα ενδιαφέρον σταγονόμετρο για επιλογή χρώματος οπουδήποτε στην οθόνη σας.

Ο διάλογος που καλείται από την περιοχή προσκηνίου/παρασκηνίου στην εργαλειοθήκη είναι λίγο διαφορετικός συγκρινόμενος με το διάλογο που καλείται από το μενού εικόνας:


- οι ολισθητές είναι μόνιμα ορατοί αντί για επιλεγμένοι από το μενού κλίμακας,
- δώδεκα κουμπιά εμφανίζουν τα τελευταία χρησιμοποιημένα χρώματα. Μπορείτε να διαλέξετε ένα χρώμα με κλικ σε ένα από αυτά τα κουμπιά ή προσθέτοντας το χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου σε αυτή τη λίστα ιστορικού.

Αυτός ο διάλογος δουλεύει είτε στο χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου.

##### 3.1.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Χρώματα» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3. «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Χρώματα**
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Χρώματα**,

- από την εργαλειοθήκη: κλικ στο τρέχον χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου.

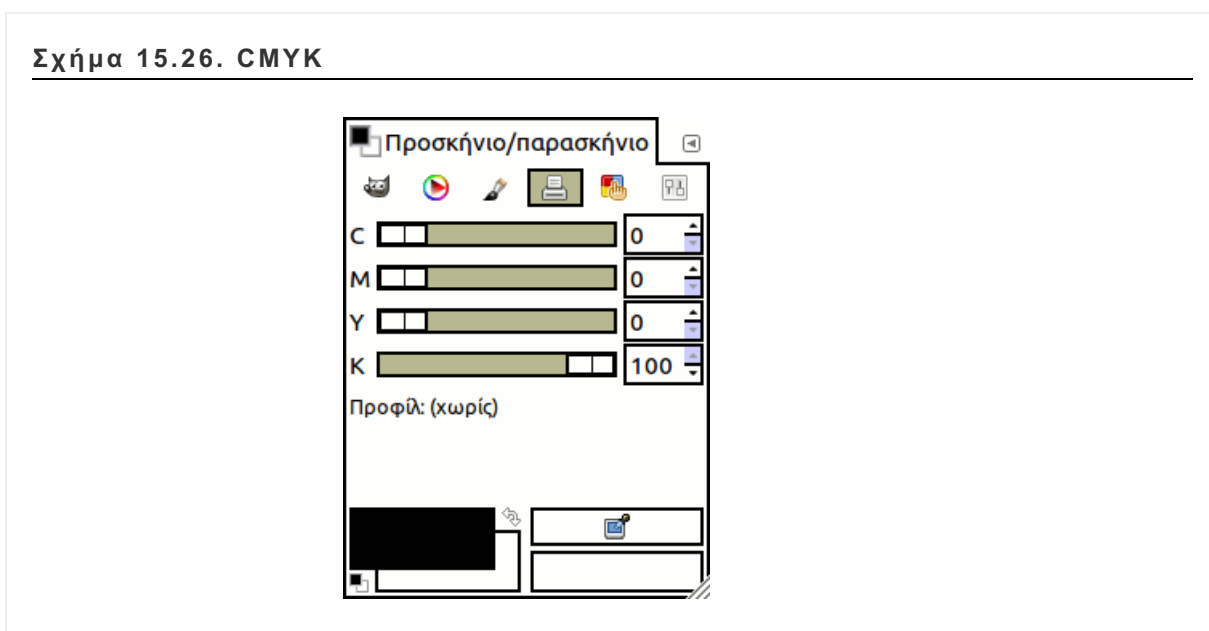
Στο μενού Παράθυρα, υπάρχει μια λίστα [αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Χρώματα» από το μενού εικόνας: Παράθυρα → Χρώματα.

### 3.1.2. Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Χρώμα προσκηνίου/παρασκηνίου»

#### Επιλογέας GIMP

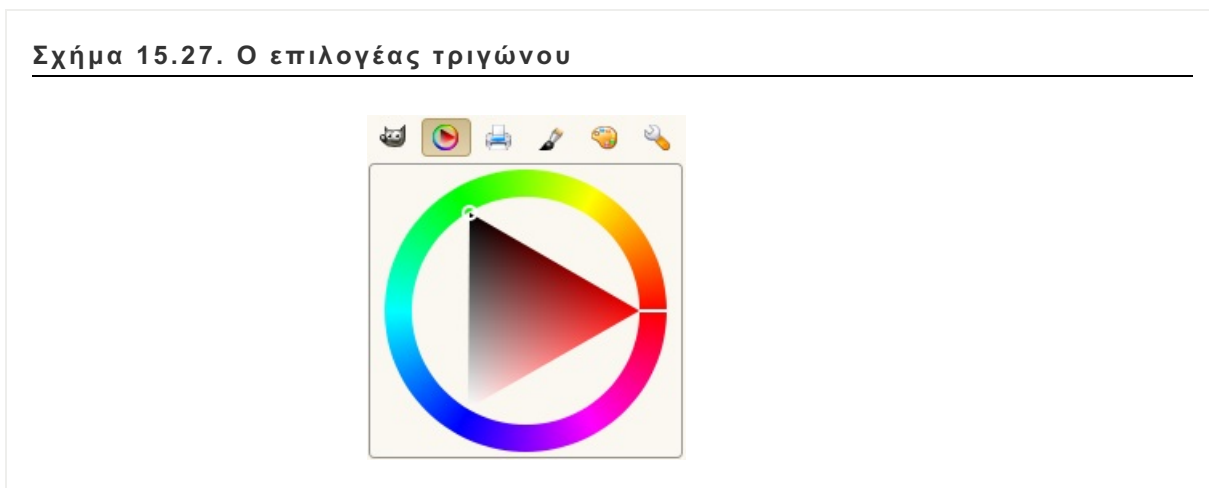
Με τον επιλογέα χρώματος GIMP, επιλέξτε ένα χρώμα με κλικ σε μια μονοδιάστατη λουρίδα τοποθετημένη στη δεξιά άκρη και έπειτα σε μια δισδιάστατη περιοχή τοποθετημένη στα αριστερά. Η μονοδιάστατη λουρίδα μπορεί να κωδικοποιήσει οποιαδήποτε από τις χρωματικές παραμέτρους H, S, V, R, G, ή B, όπως καθορίζονται από το πάτημα των γειτονικών κουμπιών. Η δισδιάστατη περιοχή τότε κωδικοποιεί τις δύο συμπληρωματικές χρωματικές παραμέτρους.

#### CMYK



Παίρνετε αυτόν τον επιλογέα με κλικ στο εικονίδιο εκτυπωτή. Η προβολή CMYK δίνει τη δυνατότητα διαχείρισης χρωμάτων από το χρωματικό πρότυπο [CMYK](#).

#### Τρίγωνο



Αυτός ο επιλογέας χρησιμοποιεί το χρωματικό πρότυπο [HSV](#). Κλικ στο **χρωματικό κύκλο** και σύρσιμο του δείκτη ποντικιού για επιλογή απόχρωσης. Κλικ και σύρσιμο στο **τρίγωνο** για ποικίλο διαισθητικό κορεσμό (κάθετα) και τιμή (οριζόντια).

## Υδατόχρωμα

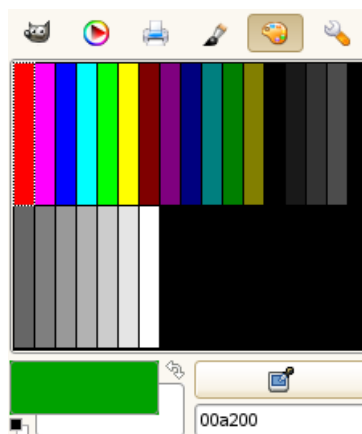
**Σχήμα 15.28. Επιλογέας χρώματος υδατοχρώματος**



Αυτός ο επιλογέας χρώματος συμβολίζεται με ένα πινέλο. Η κατάσταση λειτουργίας αυτού του επιλογέα είναι λίγο διαφορετική από αυτή των προτύπων που περιγράφηκαν μέχρι τώρα. Η αρχή συνίσταται στην αλλαγή του τρέχοντος χρώματος προσκηνίου με κλικ στην παλέτα ορθογωνίου. Εάν το τρέχον χρώμα προσκηνίου είναι για παράδειγμα άσπρο, τότε γίνεται κοκκινωπό με κλικ στη κόκκινη χρωματική περιοχή. Επαναλαμβανόμενα κλικ δυναμώνουν το αποτέλεσμα. Με τον ολισθητή, που είναι ξεχωριστός από τη χρωματική παλέτα, μπορείτε να ορίσετε τη χρωματική ποσότητα ανά κάθε κλικ ποντικιού. Όσο πιο υψηλά είναι ο έλεγχος ολισθητή, τόσο πιο πολύ χρώμα παίρνεται ανά κλικ.

## Παλέτα

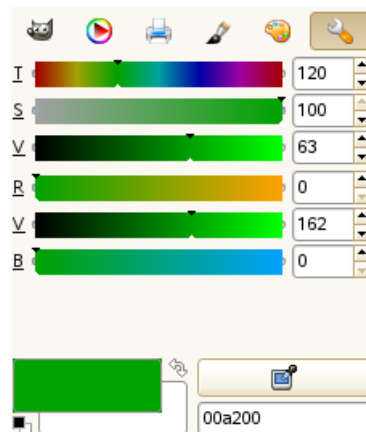
**Σχήμα 15.29. Επιλογέας χρώματος παλέτας**



Αυτός ο επιλογέας χρώματος εμφανίζει μια λίστα χρωμάτων της τρέχουσας παλέτας στο [Διάλογο παλετών](#). Μπορείτε να ορίσετε τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου του GIMP με κλικ στα χρώματα στην προβολή χρωμάτων. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα βελών για μετακίνηση μες τη λίστα των χρωμάτων.

## Κλίμακες

Σχήμα 15.30. Ο επιλογέας κλιμάκων



Αυτός ο επιλογέας εμφανίζει μια γενική εμφάνιση των καναλιών R, G, B και τιμών H, S, V, τοποθετημένων σε ολισθητές.

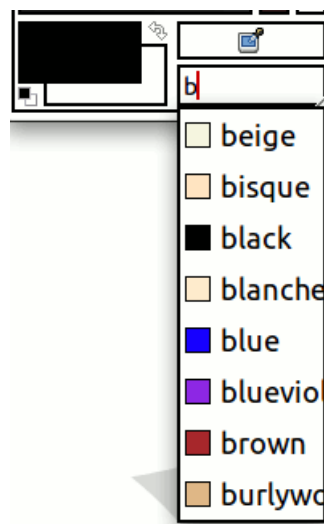
### Επιλογέας χρώματος

Ο επιλογέας χρώματος έχει μια ολότελα διαφορετική συμπεριφορά, από το [Εργαλείο επιλογή χρώματος](#). Αντί για επιλογή χρωμάτων από την ενεργή εικόνα, μπορείτε να διαλέξετε χρώματα από όλη την οθόνη.

### Σημειογραφία HTML

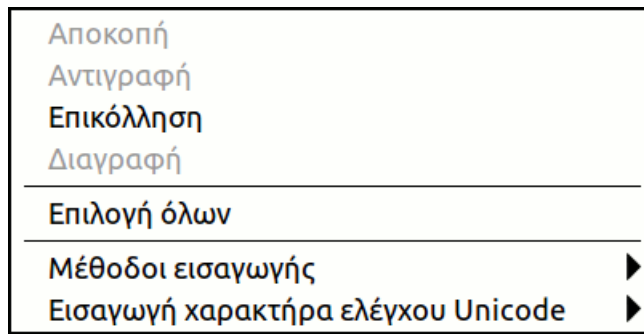
Δείτε [Σημειογραφία HTML](#). Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τις λέξεις-κλειδιά CSS· εισάγετε το πρώτο γράμμα του χρώματος για να πάρετε μια λίστα των χρωμάτων με τις λέξεις-κλειδιά τους:

Σχήμα 15.31. Παράδειγμα λέξεων-κλειδιών CSS



Με δεξί κλικ στη σημειογραφία HTML το πλαίσιο κειμένου εμφανίζει ένα μενού περιεχομένου που επιτρέπει την επεξεργασία της σημειογραφίας, ειδικά την επικόλληση σύνθετης σημειογραφίας που έχετε αντιγράψει κάπου αλλού. Αυτό το μενού οδηγεί σε [Μεθόδους εισαγωγής](#) που επιτρέπουν τη χρήση ξένων χαρακτήρων και τη δυνατότητα [εισαγωγής χαρακτήρων ελέγχου Unicode](#). Αυτό είναι ένα τεράστιο πεδίο, πέρα από αυτή τη βοήθεια. Παρακαλώ δείτε [\[UNICODE\]](#).

Σχήμα 15.32. Το μενού περιεχομένου σημειογραφίας HTML



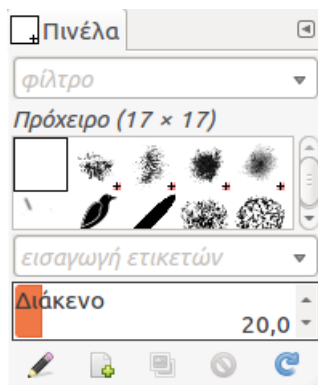
Πάνω δεξιά θα βρείτε ένα σύμβολο, που αποτελείται από δύο τόξα, με το οποίο μπορείτε να ανταλλάξετε το χρώμα προσκηνίου και παρασκηνίου. Κάτω αριστερά στον διάλογο, ακριβώς κάτω από την ομάδα χρώματος προσκηνίου, θα βρείτε μια εναλλασσόμενη επιφάνεια με δύο μικρά μερικώς επικαλυπτόμενα τετράγωνα, ένα μαύρο κι ένα άσπρο. Με κλικ σε αυτά, το χρώμα προσκηνίου και παρασκηνίου επιστρέφουν σε μαύρο και άσπρο αντίστοιχα.





## 3.2. Διάλογος πινέλων

Σχήμα 15.33. Ο διάλογος πινέλων




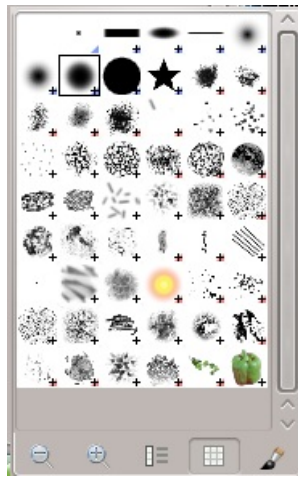
Ο διάλογος «Πινέλα» χρησιμοποιείται για την επιλογή ενός πινέλου, για χρήση με τα εργαλεία ζωγραφικής: δείτε την ενότητα [Πινέλα](#) για βασικές πληροφορίες στα πινέλα και τη χρήση τους στο GIMP. Ο διάλογος δίνει επίσης πρόσβαση σε πολλές λειτουργίες για επεξεργασία πινέλων. Μπορείτε να διαλέξετε ένα πινέλο με κλικ σε αυτό στη λίστα: θα εμφανιστεί τότε στην περιοχή Πινέλο/Μοτίβο/Διαβάθμιση στην εργαλειοθήκη. Το GIMP έρχεται τώρα με 56 πινέλα, διαφορετικά μεταξύ τους, επειδή το μέγεθος, ο λόγος και η γωνία κάθε πινέλου μπορούν να οριστούν στο διάλογο επιλογών εργαλείου. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε προσαρμοσμένα πινέλα χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή πινέλου, ή αποθηκεύοντας εικόνες σε ειδικής μορφής αρχείο πινέλου.

### 3.2.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «πινέλα» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από την εργαλειοθήκη, πατώντας στο σύμβολο του μοτίβου στην περιοχή Πινέλο/Μοτίβο/Διαβάθμιση (αν έχετε σημειώσει την επιλογή «Εμφάνιση ενεργού πινέλου, μοτίβου και διαβάθμισης» στις προτιμήσεις εργαλειοθήκης).
- Από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Πινέλα**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Πινέλα**.
- από το διάλογο επιλογών εργαλείου για οποιοδήποτε εργαλείο ζωγραφικής, με κλικ στο κουμπί εικονιδίου πινέλου, θα πάρετε ένα αναδυόμενο μενού με παρόμοια λειτουργικότητα που επιτρέπει τη γρήγορη επιλογή πινέλου από τη λίστα· με κλικ στο κουμπί στα κάτω δεξιά του αναδυόμενου μενού, ανοίγεται τον πραγματικό διάλογο πινέλου.



Ο απλοποιημένος διάλογος «Πινέλα»

Αυτό το παράθυρο έχει πέντε κουμπιά, που εξηγούνται με σαφήνεια από βοηθητικά αναδυόμενα μενού:

- Μικρότερες προεπισκοπήσεις
- Μεγαλύτερες προεπισκοπήσεις
- Προβολή ως λίστα
- Προβολή ως πλέγμα
- Άνοιγμα του διαλόγου επιλογής πινέλου

Σημειώστε ότι, ανάλογα με τις προτιμήσεις σας, ένα επιλεγμένο πινέλο με το αναδυόμενο μενού μπορεί να εφαρμοστεί μόνο στο τρέχον ενεργό εργαλείο, όχι στα άλλα εργαλεία ζωγραφικής. Δείτε την ενότητα

[☒ Προτιμήσεις επιλογής εργαλείου](#) για περισσότερες πληροφορίες.

## 3.2.2. Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Πινέλα»

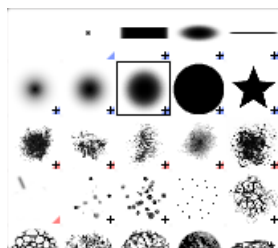
---

### 3.2.2.1. Κατάσταση πλέγματος/λίστας

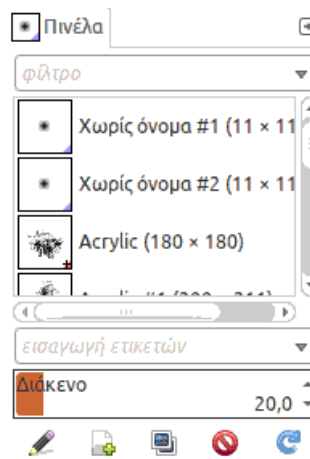
Στο μενού καρτελών, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ **Προβολή ως πλέγμα** και **Προβολή ως λίστα**. Στην κατάσταση πλέγματος, τα σχήματα πινέλου είναι τακτοποιημένα σε ορθογώνιο πίνακα, διευκολύνοντας να δείτε πολλά ταυτόχρονα και να βρείτε το επιθυμητό. Στην κατάσταση λίστας, τα σχήματα ευθυγραμμίζονται σε μια λίστα, με τα ονόματα δίπλα τους.

Στο μενού καρτέλας, η επιλογή **Μέγεθος προεπισκόπησης** επιτρέπει την προσαρμογή του μεγέθους των προεπισκοπήσεων πινέλου στην επιθυμία σας.

### Σχήμα 15.34. Προβολή πλέγματος/λίστας



Προβολή ως πλέγμα



Προβολή ως λίστα

#### Κατάσταση πλέγματος

Στην κορυφή του διαλόγου εμφανίζεται το όνομα του τρέχοντος επιλεγμένου πινέλου και οι διαστάσεις του σε εικονοστοιχεία.

Στο κέντρο μια προβολή πλέγματος όλων των διαθέσιμων πινέλων εμφανίζεται, με το τρέχον επιλεγμένο πινέλο περιγραμμένο.

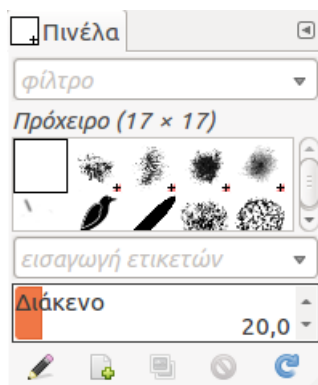
#### Κατάσταση λίστας

Για το μεγαλύτερο μέρος, ο διάλογος δουλεύει με τον ίδιο τρόπο στην κατάσταση λίστας όπως στην κατάσταση πλέγματος, με μια εξαίρεση:

Με διπλό κλικ στο *όνομα* πινέλου, μπορείτε να επεξεργαστείτε το όνομα του. Σημειώστε, όμως, ότι μπορείτε να αλλάξετε μόνο τα ονόματα των πινέλων που δημιουργήσατε οι ίδιοι και όχι αυτά που ήρθαν προεγκαταστημένα με το GIMP. Εάν προσπαθήσετε να μετονομάσετε ένα προεγκαταστημένο πινέλο, θα μπορέσετε να επεξεργαστείτε το όνομα, αλλά μόλις πατήσετε επιστροφή ή κλικ κάπου αλλού, το όνομα θα επανέρθει στην αρχική του τιμή. Είναι ένας γενικός κανόνας ότι δεν μπορείτε να μεταβάλετε τους πόρους που το GIMP προεγκαθιστά: πινέλα, μοτίβα, διαβαθμίσεις, κλ· μόνο αυτά που δημιουργείτε οι ίδιοι.

#### 3.2.2.2. Προεπισκοπήσεις πινέλου

Σχήμα 15.35. Ο διάλογος «Πινέλα»



Με κλικ στην προεπισκόπηση ενός πινέλου, γίνεται το τρέχον πινέλο και επιλέγεται στην περιοχή πινέλου της εργαλειοθήκης και η επιλογή πινέλου των εργαλείων ζωγραφικής. Με διπλό κλικ στην προεπισκόπηση πινέλου, θα ενεργοποιηθεί το [Επεξεργαστής πινέλου](#). Μπορείτε επίσης να πατήσετε τα κουμπιά στον πάτο του διαλόγου για να εκτελέσετε ποικίλες ενέργειες.

Το νόημα των μικρών εικονιδίων στον πυθμένα της δεξιάς γωνίας κάθε προεπισκόπησης πινέλου:

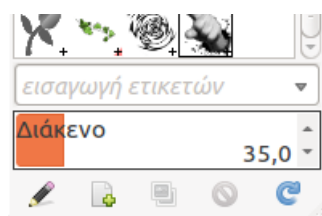
- Μια γαλάζια γωνία είναι για πινέλα σε κανονικό μέγεθος. Μπορείτε να τα διπλασιάσετε.
- Ένας μικρός σταυρός σημαίνει ότι το πινέλο είναι σε μειωμένο μέγεθος. Μπορείτε να το πάρετε σε κανονικό μέγεθος διατηρώντας το αριστερό κλικ πάνω του.
- Μια κόκκινη γωνία είναι για κινούμενα πινέλα. Εάν διατηρήσετε το αριστερό κλικ στη μικρογραφία, η κίνηση παίζει.

### 3.2.2.3. Ετικετοποίηση

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ετικέτες για να αναδιοργανώσετε την εμφάνιση πινέλων. Δείτε [Τμήμα 3.6. «Ετικετοποίηση»](#).

### 3.2.2.4. Κουμπιά στον πυθμένα

Στον πυθμένα του διαλόγου θα βρείτε έναν ολισθητή και μερικά κουμπιά:



#### Διάκενο

Αυτός ο ολισθητής ορίζει την απόσταση μεταξύ διαδοχικών σημαδιών πινέλου, όταν χαράσσετε μια πινελιά με το δείκτη του ποντικιού. Διάκενο είναι το ποσοστό του πλάτους πινέλου.

#### Επεξεργασία πινέλου

Αυτό ενεργοποιεί το [Επεξεργαστής πινέλου](#). Πατώντας το κουμπί θα ανοίξει ο επεξεργαστής για οποιοδήποτε πινέλο. Δουλεύει μόνο, όμως, για παραμετρικά πινέλα: για οποιαδήποτε άλλο τύπο, ο επεξεργαστής θα εμφανίσει το πινέλο αλλά δεν θα επιτρέψει να κάνετε τίποτα με αυτό.

#### Νέο πινέλο

Αυτό δημιουργεί ένα νέο παραμετρικό πινέλο, το αρχικοποιεί με ένα μικρό ασαφές στρογγυλό σχήμα και ανοίγει τον επεξεργαστή πινέλου έτσι ώστε να μπορείτε να το τροποποιήσετε. Το νέο πινέλο αποθηκεύεται αυτόματα στον προσωπικό σας φάκελο `brushes`.

### Διπλασιασμός πινέλου

Αυτό το κουμπί ενεργοποιείται μόνο εάν το τρέχον επιλεγμένο πινέλο είναι ένα παραμετρικό πινέλο. Εάν είναι, το πινέλο διπλασιάζεται και ο επεξεργαστής πινέλου ανοίγει έτσι ώστε να μπορείτε να τροποποιήσετε το αντίγραφο. Το αποτέλεσμα αποθηκεύεται αυτόματα στον προσωπικό σας φάκελο `brushes`.

### Διαγραφή πινέλου

Αυτή η επιλογή είναι ενεργή μόνο για παραμετρικά πινέλα. Αυτό αφαιρεί όλα τα ίχνη του πινέλου και από το διάλογο και από το φάκελο όπου αποθηκεύτηκε το αρχείο του, εάν έχετε την άδεια να το κάνετε. Ζητά για επιβεβαίωση πριν να κάνει οτιδήποτε.

### Ανανέωση πινέλων

Εάν προσθέτετε πινέλα στον προσωπικό σας φάκελο `brushes` ή οποιοδήποτε άλλο φάκελο στη διαδρομή αναζήτησης πινέλου, με άλλο τρόπο πέρα από στον επεξεργαστή πινέλου, αυτό το κουμπί ξαναφορτώνει τη λίστα, έτσι ώστε οι νέες εισοδοι να είναι διαθέσιμες στο διάλογο.

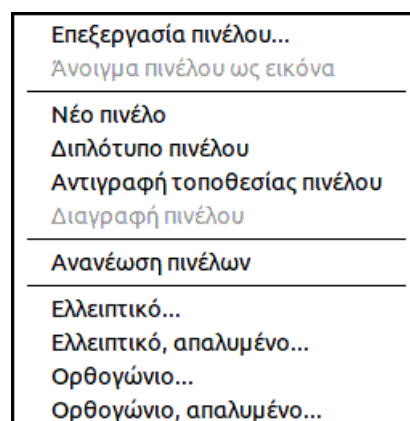
### Άνοιγμα πινέλου ως εικόνα

Νέα επιλογή στο GIMP-2.10.10: μπορείτε να επεξεργαστείτε αυτήν την εικόνα, να προβείτε σε αντιγραφή Επεξεργασία>Επικόλληση\_ως>Νέο Πινέλο. Αυτό διαφέρει από τον [Τμήμα 3.2.3. «Επεξεργαστής πινέλου»](#) που επιτρέπει την τροποποίηση ενός υφισταμένου πινέλου.

Οι λειτουργίες που εκτελούνται από αυτά τα κουμπιά μπορούν επίσης να προσπελαστούν από το αναδυόμενο μενού διαλόγου, ενεργοποιημένο με δεξί κλικ οπουδήποτε στο πλέγμα/λίστα πινέλου, ή επιλέγοντας το ανώτατο στοιχείο, μενού πινέλων, από το μενού καρτέλας διαλόγου.

## 3.2.2.5. Το μενού περιεχομένου «Πινέλα»

Σχήμα 15.36. Το μενού περιεχομένου «Πινέλα»

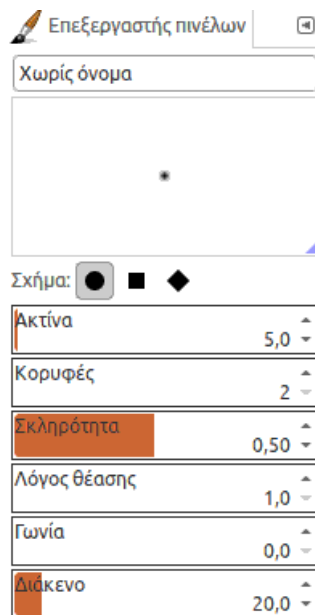


Με δεξί κλικ σε προεπισκόπηση πινέλου ανοίγει ένα μενού περιεχομένου. Αυτό το μενού έχει τώρα κάποιες επιλογές που επιτρέπουν τη δημιουργία ελλειπτικών και ορθογώνιων πινέλων. Αυτά τα πινέλα μπορούν να απαλυνθούν, αλλά δεν είναι παραμετρικά πινέλα.

Οι άλλες εντολές αυτού του υπομενού περιγράφονται με τα κουμπιά, εκτός από την Αντιγραφή τοποθεσίας πινέλου που επιτρέπει την αντιγραφή διαδρομής πινέλου στο πρόχειρο. Χρησιμοποιώντας την εντολή Αρχείο → Άνοιγμα τοποθεσίας, μπορείτε να ανοίξετε το πινέλο ως νέα εικόνα.

### 3.2.3. Επεξεργαστής πινέλου

Σχήμα 15.37. Ο διάλογος επεξεργαστή «Πινέλα»



Ο επεξεργαστής πινέλων, ενεργοποιημένος για ένα νέο πινέλο.

Ο επεξεργαστής πινέλου επιτρέπει να προβάλετε τις παραμέτρους πινέλου ενός πινέλου που έρχεται με το GIMP και δεν μπορείτε να τα αλλάξετε. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ένα προσαρμοσμένο πινέλο: κλικ στο κουμπί **νέο πινέλο** για να ενεργοποιήσετε τις λειτουργίες του επεξεργαστή πινέλου· μπορείτε να επιλέξετε ένα γεωμετρικό σχήμα, κύκλο, τετράγωνο, ή ρόμβο. Αυτός ο επεξεργαστής έχει πολλά στοιχεία:

*Η γραμμή διαλόγου:* Όπως με όλα τα παράθυρα διαλόγου, κλικ στο μικρό τρίγωνο εμφανίζει ένα μενού που επιτρέπει τον ορισμό της όψης του επεξεργαστή πινέλου.

*Ο τίτλος γραμμής:* Για να ονομάσετε το πινέλο σας.

*Η περιοχή προεπισκόπησης:* Οι αλλαγές πινέλου εμφανίζονται σε πραγματικό χρόνο σε αυτήν την προεπισκόπηση.

*Ρυθμίσεις:*

#### Σχήμα

Ένας κύκλος, ένα τετράγωνο και ένας ρόμβος είναι διαθέσιμοι. Μπορείτε να τα τροποποιήσετε χρησιμοποιώντας τις παρακάτω επιλογές:

#### Ακτίνα

Η απόσταση μεταξύ κέντρου πινέλου και άκρης, στην κατεύθυνση πλάτους. Ένα τετράγωνο με ακτίνα 10 εικονοστοιχείων θα έχει μια πλευρά 20 εικονοστοιχείων. Ένας ρόμβος με ακτίνα 5 εικονοστοιχείων θα έχει πλάτος 10 εικονοστοιχείων.

#### Κορυφές

Αυτή η παράμετρος είναι χρήσιμη μόνο για τετράγωνο και ρόμβο. Με τετράγωνο, αύξηση των κορυφών καταλήγει σε πολύγωνο. Με ρόμβο, παίρνετε αστέρι.

#### Σκληρότητα

Αυτή η παράμετρος ελέγχει την απάλυνση του περιγράμματος πινέλου. Τιμή = 1,00 δίνει πινέλο με απότομο περίγραμμα (0,00-1,00).

### Λόγος θέασης

Αυτή η παράμετρος ελέγχει το λόγο πλάτους/ύψους πινέλου. Ένας ρόμβος με 5 εικονοστοιχεία ακτίνα και λόγο θέασης = 2, θα ισοπεδωθεί με πλάτος 10 εικονοστοιχεία και ύψος 5 εικονοστοιχεία (1,0-20,0).

### Γωνία

Αυτή η γωνία είναι η γωνία μεταξύ της κατεύθυνσης πλάτους πινέλου, που κανονικά είναι οριζόντια και της οριζόντιας κατεύθυνσης, αριστερόστροφα. Όταν αυτή η τιμή αυξάνει, το πλάτος του πινέλου γυρίζει αριστερόστροφα (0° έως 180°).

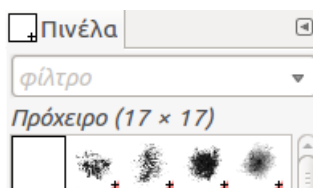
### Διάκενο

Όταν το πινέλο χαράσσει μια γραμμή, στην πραγματικότητα αποτυπώνει το εικονίδιο πινέλου επανειλημμένα. Εάν οι αποτυπώσεις του πινέλου είναι πολύ κοντινές, παίρνετε την εντύπωση μιας συμπαγούς γραμμής: αυτό το παίρνετε με διάκενο = 1. (1,00 έως 200,0).

## 3.2.4. Το πινέλο προχείρου

Όταν χρησιμοποιείτε την εντολή αντιγραφή ή αποκοπή σε εικόνα ή επιλογή του, ένα αντίγραφο εμφανίζεται ως νέο πινέλο στην πάνω αριστερή γωνία του διαλόγου «Πινέλα». Αυτό το πινέλο θα επιμείνει μέχρι τη χρήση της εντολής αντιγραφής πάλι. Θα εξαφανιστεί όταν κλείσετε το GIMP.

Σχήμα 15.38. Ένα νέο «Πινέλο προχείρου»



#### Σημείωση

Μπορείτε να αποθηκεύσετε αυτό το πινέλο πρόχειρου χρησιμοποιώντας το Επεξεργασία → Επικόλληση ως → Νέο πινέλο μόλις εμφανιστεί στο διάλογο «Πινέλα». (Δείτε [Τμήμα 3.13.4, «Επικόλληση ως νέου πινέλου»](#).)





## 3.3. Διάλογος μοτίβων

Στο GIMP, ένα *μοτίβο* είναι μια μικρή εικόνα που χρησιμοποιείται για το γέμισμα περιοχών τοποθετώντας αντίγραφα το ένα δίπλα στο άλλο. Δείτε την ενότητα [☒Μοτίβα](#) για βασικές πληροφορίες στα μοτίβα και τη δημιουργία και χρήση τους.


Μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε μαζί με τα εργαλεία [☒Γέμισμα κουβά](#) και [☒Κλωνοποίηση](#) και την εντολή [☒Γέμισμα με μοτίβο](#).

Ο διάλογος «Μοτίβα» χρησιμοποιείται για την επιλογή μοτίβου, με κλικ πάνω του σε μια προβολή λίστας ή πλέγματος: το επιλεγμένο μοτίβο θα εμφανιστεί τότε στην περιοχή Πινέλο/Μοτίβο/Διαβάθμιση της εργαλειοθήκης. Μερικά περισσότερα ή λιγότερα τυχαία επιλεγμένα μοτίβα παρέχονται με το GIMP και μπορείτε εύκολα να προσθέσετε νέα δικά σας μοτίβα.

### 3.3.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Μοτίβα» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [☒Τμήμα 2.3. «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στην επεξεργασία του.

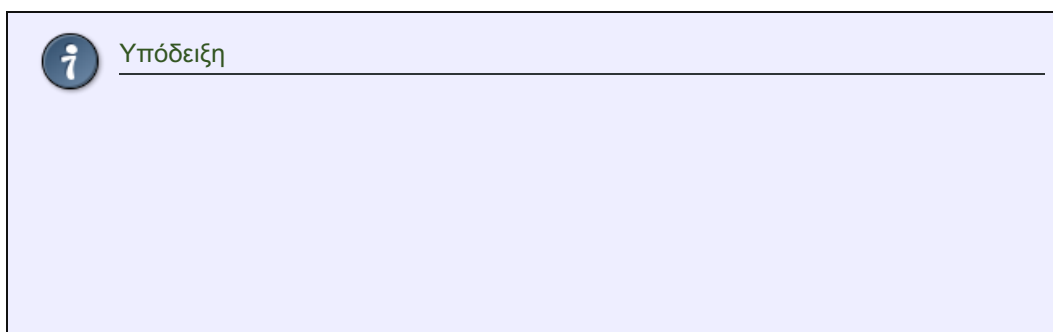
Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- Από την εργαλειοθήκη, πατώντας στο σύμβολο του μοτίβου στην περιοχή Πινέλο/Μοτίβο/Διαβάθμιση (αν έχετε σημειώσει την επιλογή «Εμφάνιση ενεργού πινέλου, μοτίβου και διαβάθμιση» στις προτιμήσεις εργαλειοθήκης).
- από το μενού εικόνας: [Παράθυρα](#) → [Προσαρτήσιμοι διάλογοι](#) → [Μοτίβα](#).
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας [Προσθήκη καρτέλας](#) → [Μοτίβα](#).
- Από το διάλογο επιλογών εργαλείου [☒Εργαλείο κλωνοποίησης](#) και [☒Εργαλείο κάδου γεμίσματος](#), με κλικ στο κουμπί πηγής μοτίβου, παίρνετε ένα πτυσσόμενο μενού με παρόμοια λειτουργικότητα που επιτρέπει τη γρήγορη επιλογή μοτίβου από τη λίστα· με κλικ στο κουμπί κουβά γεμίσματος που είναι παρόν στα κάτω δεξιά του μενού, ανοίγετε τον πραγματικό διάλογο μοτίβου. Σημειώστε ότι ανάλογα με τις προτιμήσεις σας, ένα επιλεγμένο μοτίβο με το μενού μπορεί να εφαρμόζεται μόνο στο τρέχον ενεργό εργαλείο και όχι στα άλλα εργαλεία ζωγραφικής. Δείτε την ενότητα [☒Προτιμήσεις επιλογής εργαλείου](#) για περισσότερες πληροφορίες.

### 3.3.2. Άνοιγμα του διαλόγου μοτίβων

#### Καταστάσεις πλέγματος/λίστας

Στο μενού καρτελών, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ [Προβολή ως πλέγμα](#) και [Προβολή ως λίστα](#). Στην κατάσταση πλέγματος, τα μοτίβα είναι σε ορθογώνιο πίνακα, διευκολύνοντας να δείτε πολλά ταυτόχρονα και να βρείτε το επιθυμητό. Στην κατάσταση λίστας, τα μοτίβα ευθυγραμμίζονται σε μια λίστα, με τα ονόματα δίπλα τους.





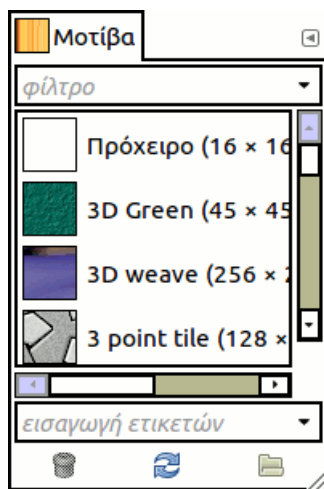
Ανεξάρτητα από το πραγματικό μέγεθος ενός μοτίβου όλα τα μοτίβα εμφανίζουν το ίδιο μέγεθος στο διάλογο. Έτσι για μεγαλύτερα μοτίβα αυτό σημαίνει ότι βλέπετε μόνο ένα μικρό μέρος του μοτίβου στο διάλογο - ανεξάρτητα εάν βλέπετε το διάλογο στην προβολή λίστας ή πλέγματος. Για να δείτε το πλήρες μοτίβο απλά κλικ στο μοτίβο και κράτημα του πλήκτρου ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ για ένα δευτερόλεπτο.



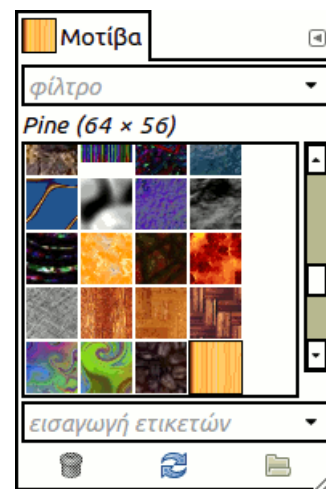
#### Σημείωση

Στο μενού καρτέλας, η επιλογή Μέγεθος προεπισκόπησης επιτρέπει την προσαρμογή του μεγέθους των προεπισκοπήσεων μοτίβου στην επιθυμία σας.

Σχήμα 15.39. Ο διάλογος παλετών



Προβολή λίστας



Κατάσταση πλέγματος

#### Χρήση του διαλόγου μοτίβου (κατάσταση πλέγματος)

Στην κορυφή εμφανίζεται το όνομα των τρεχόντων επιλεγμένων μοτίβων και οι διαστάσεις τους σε εικονοστοιχεία.

Στο κέντρο εμφανίζεται μια προβολή πλέγματος όλων των διαθέσιμων μοτίβων, με το τρέχον επιλεγμένο μοτίβο περιγραμμένο. Κλικ σε ένα από αυτά το ορίζει ως το τρέχον μοτίβο του GIMP και προκαλεί την εμφάνιση του στην περιοχή πινέλου/μοτίβου/διαβάθμισης της εργαλειοθήκης.

#### Χρήση του διαλόγου μοτίβων (προβολή λίστας)

Σε αυτήν την προβολή, αντί για πλέγμα, βλέπετε μια λίστα μοτίβων, καθεμιά με ετικέτα των ονομάτων και μεγεθών της. Κλικ σε μια γραμμή στη λίστα καθορίζει αυτό το μοτίβο ως το τρέχον μοτίβο GIMP, ακριβώς όπως και στην προβολή πλέγματος.

Με διπλό κλικ στο όνομα του μοτίβου, μπορείτε να επεξεργαστείτε το όνομα. Σημειώστε ότι επιτρέπεται να μετονομάσετε τα μοτίβα που προσθέσατε οι ίδιοι και όχι αυτά που συνοδεύουν το GIMP. Εάν επεξεργαστείτε ένα όνομα που δεν έχετε την άδεια να αλλάξετε, μόλις πατήσετε επιστροφή ή μετακινηθείτε σε διαφορετικό έλεγχο, το όνομα θα ξαναγυρίσει πίσω στην προηγούμενη τιμή του.

Οποδήποτε άλλο στην προβολή λίστας δουλεύει το ίδιο όπως στην προβολή πλέγματος.

Πατώντας αυτό το κουμπί αφαιρεί το μοτίβο από τη λίστα και διαγράφει από το δίσκο το αρχείο που το αντιπροσωπεύει. Σημειώστε ότι δεν μπορείτε να αφαιρέσετε οποιοδήποτε μοτίβο συνοδεύει το GIMP και εγκαταστάθηκε στον κατάλογο του συστήματος `patterns`: μπορείτε μόνο να αφαιρέσετε μοτίβα που εσείς προσθέσατε σε φακέλους όπου έχετε δικαίωμα εγγραφής.

### Ανανέωση μοτίβων

Πατώντας αυτό το κουμπί προκαλεί την επανασάρωση των φακέλων στη διαδρομή αναζήτησης μοτίβων του GIMP, προσθέτοντας κάθε νέο μοτίβο στη λίστα. Αυτό το κουμπί είναι χρήσιμο, εάν προσθέσετε νέα μοτίβα σε ένα φάκελο και θέλετε να τα κάνετε διαθέσιμα χωρίς να πρέπει να επανεκκινήσετε το GIMP.

### Ανοιγμα μοτίβου ως εικόνα

Με κλικ σε αυτό το κουμπί, το τρέχον μοτίβο ανοίγει σε ένα νέο παράθυρο εικόνας. Έτσι, μπορείτε να το επεξεργαστείτε. Αλλά εάν προσπαθήσετε να το αποθηκεύσετε με `.pat`, ακόμα και με νέο όνομα, θα πέσετε σε ένα πρόβλημα «άρνησης άδειας», επειδή αυτό το αρχείο εικόνας είναι «root». Αλλά αυτό είναι δυνατό κάτω από Windows, που είναι λιγότερο προστατευμένα.

## 3.3.3. Ετικετοποίηση

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ετικέτες για να αναδιοργανώσετε την εμφάνιση μοτίβων. Δείτε [Τμήμα 3.6. «Ετικετοποίηση»](#).

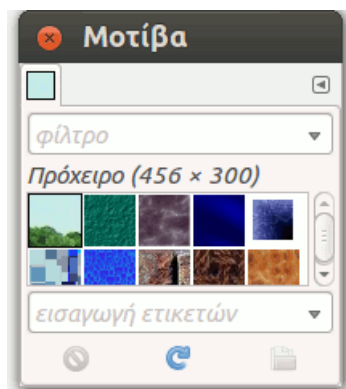
## 3.3.4. Το μενού περιεχομένου μοτίβου

Το παίρνετε με δεξί κλικ στο διάλογο «Μοτίβα». Οι εντολές αυτού του μενού περιγράφονται με κουμπί, εκτός από **Αντιγραφή τοποθεσίας** που επιτρέπει την αντιγραφή του μονοπατιού σε μοτίβο στο πρόχειρο.

## 3.3.5. Το μοτίβο πρόχειρου

Όταν χρησιμοποιείτε την εντολή αντιγραφή ή αποκοπή, ένα αντίγραφο εμφανίζεται ως νέο μοτίβο στην πάνω αριστερή γωνία του διαλόγου μοτίβων. Αυτό το πινέλο θα επιμείνει μέχρι τη χρήση της εντολής αντιγραφής (ή αποκοπής) πάλι. Θα εξαφανιστεί όταν κλείσετε το GIMP.

**Σχήμα 15.40.** Ένα νέο «Μοτίβο πρόχειρου»



Σημείωση

Μπορείτε να αποθηκεύσετε αυτό το μοτίβο πρόχειρου με **Επεξεργασία** → **Επικόλληση ως** → **Νέο μοτίβο** μόλις εμφανιστεί στο διάλογο μοτίβων.



3.2. Διάλογος πινέλων

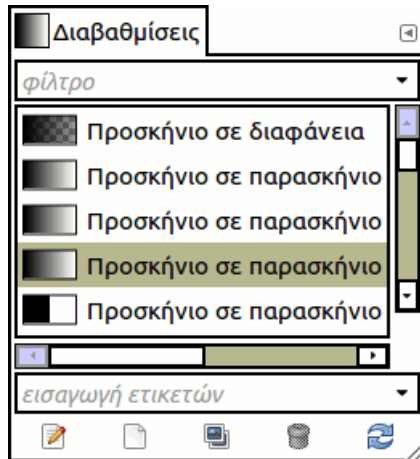


3.4. Διάλογος διαβαθμίσεων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.4. Διάλογος διαβαθμίσεων

Σχήμα 15.41. Το στιγμιότυπο δείχνει το διάλογο διαβαθμίσεων



Ο διάλογος «Διαβαθμίσεις» προσφέρει μια παλέτα διαβαθμίσεων που χρησιμεύει για επιλογή μιας διαβάθμισης — ένα σύνολο χρωμάτων ταξινομημένων σε γραμμική κλίμακα — για χρήση με το [Εργαλείο διαβάθμισης](#) και πολλές άλλες λειτουργίες. Δίνει επίσης πρόσβαση σε πολλές λειτουργίες για επεξεργασία διαβαθμίσεων. Μπορείτε να διαλέξετε μια διαβάθμιση πατώντας πάνω της στον κατάλογο: θα εμφανιστεί τότε στην περιοχή Πινέλο/Μοτίβο/Διαβάθμιση της εργαλειοθήκης. Μερικές δεκάδες όμορφες διαβαθμίσεις έρχονται προεγκαταστημένες με το GIMP. Μπορείτε να δημιουργήσετε περισσότερες χρησιμοποιώντας το [Επεξεργαστής διαβαθμίσεων](#). Γενικές πληροφορίες για διαβαθμίσεις και τη χρήση τους στο GIMP μπορείτε να βρείτε στην ενότητα [Διαβαθμίσεις](#).

Οι πρώτες τέσσερις διαβαθμίσεις είναι ειδικές: αναπαράγουν τη διαβάθμιση μεταξύ χρωμάτων προσκηνίου και παρασκηνίου της εργαλειοθήκης με διαφορετικούς τρόπους.


- **Προσκήνιο σε παρασκήνιο (έντονη άκρη)**: μόνο ασπρόμαυρο με οξύ όριο.
- **Προσκήνιο σε παρασκήνιο (HSV απόχρωση δεξιόστροφα/αριστερόστροφα)**: όλες οι αποχρώσεις στο χρωματικό κύκλο μεταξύ του χρώματος προσκηνίου και παρασκηνίου, δεξιόστροφα ή αριστερόστροφα.
- **Προσκήνιο σε παρασκήνιο (RGB)**: προεπιλεγμένη διαβάθμιση, μεταξύ των χρωμάτων προσκηνίου και παρασκηνίου της εργαλειοθήκης, στην κατάσταση RGB.
- **Προσκήνιο σε διαφάνεις**: χρησιμοποιεί μόνο ένα χρώμα (το χρώμα προσκηνίου) από πλήρη αδιαφάνεια μέχρι πλήρη διαφάνεια. Αυτή η διαβάθμιση είναι πολύ χρήσιμη όταν δουλεύετε με ήπια αναμειγμένα κολάζ ή εφέ ομίχλης.


### 3.4.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Διαβαθμίσεις» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσαρτήση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Διαβαθμίσεις**.

- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας Προσθήκη καρτέλας → Διαβαθμίσεις,
- από την εργαλειοθήκη, πατώντας στην τρέχουσα διαβάθμιση στην περιοχή Πινέλο/Μοτίβο/Διαβάθμιση (αν έχετε σημειώσει την επιλογή «Εμφάνιση ενεργού πινέλου, μοτίβου και διαβάθμισης» στις προτιμήσεις εργαλειοθήκης).
- Από την εικόνα χρησιμοποιώντας τη συντόμευση **Ctrl + G**.

Στο μενού Παράθυρα, υπάρχει μια λίστα  [αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Διαβαθμίσεις» από το μενού εικόνας: Παράθυρα → Διαβαθμίσεις.

### 3.4.2. Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Διαβαθμίσεις»

Η πιο βασική και πιο κοινά χρησιμοποιούμενη λειτουργία με το διάλογο είναι απλά κλικ σε μια διαβάθμιση στην κυλιόμενη λίστα, για να την κάνετε την τρέχουσα διαβάθμιση του GIMP, που έπειτα θα χρησιμοποιηθεί από οποιαδήποτε λειτουργία περιλαμβάνει διαβάθμιση.

Με *διπλό κλικ* σε διαβάθμιση, ανοίγετε τον επεξεργαστή διαβάθμισης όπου μπορείτε να επεξεργαστείτε το όνομα του. Σημειώστε, όμως, ότι μπορείτε να αλλάξετε τα ονόματα των διαβαθμίσεων που δημιουργήσατε οι ίδιοι και όχι αυτά που ήρθαν προεγκαταστημένα με το GIMP. Εάν προσπαθήσετε να μετονομάσετε μια προεγκαταστημένη διαβάθμιση, θα μπορέσετε να επεξεργαστείτε το όνομα, αλλά μόλις πατήσετε επιστροφή ή κλικ κάπου αλλού, το όνομα θα επανέρθει στην αρχική του τιμή. Είναι ένας γενικός κανόνας ότι δεν μπορείτε να μεταβάλετε τους πόρους που το GIMP προεγκαθιστά: πινέλα, μοτίβα, διαβαθμίσεις, κλ· μόνο αυτά που δημιουργείτε οι ίδιοι.

#### Καταστάσεις πλέγματος/λίστας

Στο μενού καρτελών, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ Προβολή ως πλέγμα και Προβολή ως λίστα. Στην κατάσταση πλέγματος, οι διαβαθμίσεις ταξινομούνται σε ορθογώνια διάταξη. Φαίνονται αρκετά εκτυφλωτικά όταν βλέπονται έτσι, αλλά δεν είναι εύκολο να διαλέξετε την επιθυμητή, λόγω της οπτικής παρεμβολής από τις γειτονικές. Στην κατάσταση λίστας, η πιο χρησιμοποιούμενη προεπιλογή, οι διαβαθμίσεις ευθυγραμμίζονται κάθετα, με κάθε γραμμή να εμφανίζει το όνομα της.

Στο μενού καρτέλας, η επιλογή Μέγεθος προεπισκόπησης επιτρέπει την προσαρμογή του μεγέθους των προεπισκοπήσεων διαβάθμισης στην επιθυμία σας.

Τα κουμπιά στον πάτο του διαλόγου επιτρέπουν την επεξεργασία των διαβαθμίσεων με πολλούς τρόπους:

#### Επεξεργασία διαβάθμισης

Αυτό το κουμπί ενεργοποιεί το  [Επεξεργαστής διαβάθμισης](#).

#### Νέα διαβάθμιση

Αυτό δημιουργεί μια νέα διαβάθμιση, αρχικοποιημένη ως απλή γκρι κλίμακα και ενεργοποιεί τον επεξεργαστή διαβάθμισης, έτσι ώστε να μπορείτε να τον αλλάξετε. Οι διαβαθμίσεις που δημιουργείτε αποθηκεύονται αυτόματα στο φάκελο `gradients` του προσωπικού σας καταλόγου GIMP, από όπου φορτώνονται αυτόματα όταν ξεκινά το GIMP. (Μπορείτε να αλλάξετε αυτό το φάκελο, ή να προσθέσετε νέους, χρησιμοποιώντας το διάλογο προτιμήσεων.)

#### Διπλασιασμός διαβάθμισης

Αυτό δημιουργεί ένα αντίγραφο της τρέχουσας επιλεγμένης διαβάθμισης. Θα μπορείτε να επεξεργαστείτε το αντίγραφο ακόμα κι αν δεν μπορείτε να επεξεργαστείτε το αυθεντικό.

#### Διαγραφή διαβάθμισης

Αυτό αφαιρεί όλα τα ίχνη της διαβάθμισης, εάν έχετε άδεια για αυτό. Ζητά επιβεβαίωση πριν κάνει οτιδήποτε.

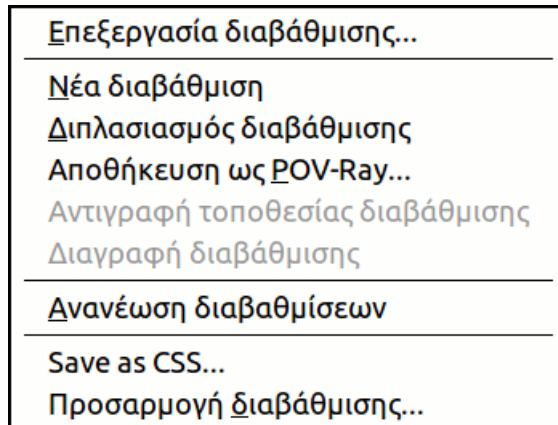
#### Ανανέωση διαβαθμίσεων

Εάν προσθέτετε διαβαθμίσεις στον προσωπικό σας φάκελο `gradients` με άλλο τρόπο πέρα από αυτό το

διάλογο, αυτό το κουμπί ξαναφορτώνει τη λίστα, έτσι ώστε οι νέες εισοδοί να είναι διαθέσιμες.

Οι λειτουργίες που εκτελούνται από αυτά τα κουμπιά μπορούν επίσης να προσπελαστούν από το αναδυόμενο μενού διαλόγου, ενεργοποιημένο με δεξί κλικ οπουδήποτε στη λίστα διαβάθμισης, ή μέσα από το μενού καρτελών Μενού διαβάθμισης:

**Σχήμα 15.42. Το μενού διαβαθμίσεων**



Το μενού διαβάθμισης δίνει επίσης μερικές πρόσθετες λειτουργίες:

#### Αποθήκευση ως POV-Ray...

Αυτό επιτρέπει την αποθήκευση της διαβάθμισης στη μορφή που χρησιμοποιεί το 3D πρόγραμμα ανίχνευσης ακτίνας *POV-Ray*.

#### Αντιγραφή τοποθεσίας διαβάθμισης

Αυτή η εντολή επιτρέπει την αντιγραφή τοποθεσίας αρχείου διαβάθμισης στο πρόχειρο. Μπορείτε έπειτα να την χρησιμοποιήσετε σε έναν επεξεργαστή κειμένου.

#### Προσαρμογή διαβάθμισης...

Αυτή η εντολή δημιουργεί ένα δείγμα εικόνας γεμάτο με την επιλεγμένη διαβάθμιση. Μπορείτε να επιλέξετε πλάτος και ύψος της εικόνας καθώς και κατεύθυνση διαβάθμισης στο παράθυρο διαλόγου.

#### Αποθήκευση ως CSS

Η γλώσσα CSS (διαδοχικά φύλλα μορφοποίησης) χρησιμοποιείται για να μορφοποιήσει την εμφάνιση των αρχείων HTML και XML, για παράδειγμα χρώμα παρασκηνίου, μέγεθος γραμματοσειράς... και διαβάθμιση παρασκηνίου. Το πρόσθετο "αποθήκευση CSS" είναι μια γραμμική γεννήτρια διαβάθμισης CSS3 που επιτρέπει την αποθήκευση τμημάτων κώδικα CSS3, που περιέχουν τα δεδομένα διαβάθμισης για μια δεδομένη διαβάθμιση GIMP. Αυτό το τμήμα κώδικα είναι ένα αρχείο κειμένου: μπορείτε με αντιγραφή και επικόλλησή του στο σχετικό φύλλο μορφοποίησης με το αρχείο σας HTML, να πάρετε ένα παρασκήνιο διαβάθμισης ανοίγοντας το αρχείο HTML σε περιηγητές ιστού στο Firefox, Chrome ή Safari. Αυτό το τμήμα κώδικα CSS3 μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως διαβάθμιση σε αρχεία SVG.

Να ένα παράδειγμα τμήματος κώδικα, που πάρθηκε χρησιμοποιώντας τη διαβάθμιση γαλάζιου πράσινου:

#### Τμήμα CSS που δημιουργήθηκε με αποθήκευση ως CSS.

```
background-image: linear-gradient(top, rgb(0,123,255) 0%, rgb(72,226,255) 56%,  
    rgb(0,255,161) 100%);  
background-image: -moz-linear-gradient(center top, rgb(0,123,255) 0%,rgb(72,  
    226,255) 56%,rgb(0,255,
```

161) 100%);  
background-image: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom,  
color-stop(0.000, rgb(0,123,255)),color-stop(0.566, rgb(72,226,255)),  
color-stop(1.000, rgb(0,255,161)));

### 3.4.2.1. Ετικετοποίηση

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ετικέτες για να αναδιοργανώσετε την εμφάνιση διαβαθμίσεων. Δείτε [Τμήμα 3.6. «Ετικετοποίηση»](#).

### 3.4.3. Ο επεξεργαστής διαβαθμίσεων



Σχήμα 15.43. Ο επεξεργαστής διαβαθμίσεων



Ο επεξεργαστής διαβαθμίσεων επιτρέπει την επεξεργασία των χρωμάτων σε μια διαβάθμιση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο σε διαβαθμίσεις που δημιουργήσατε οι ίδιοι ( ή σε ένα αντίγραφο της διαβάθμισης συστήματος), όχι σε διαβαθμίσεις συστήματος που έρχονται προεγκαταστημένες με το GIMP. Αυτό είναι ένα προχωρημένο εργαλείο που ίσως χρειαστεί κάποια προσπάθεια για την κατανόηση του. Η ιδέα είναι ότι η διαβάθμιση μπορεί να αποσυντεθεί σε μια σειρά γειτονικών *τμημάτων*, που καθένα τους αποτελείται από μια ομαλή μετάβαση από το χρώμα της αριστερής άκρης στο χρώμα της δεξιάς άκρης. Ο επεξεργαστής διαβάθμισης επιτρέπει τη σύμπτυξη οποιουδήποτε αριθμού τμημάτων, με οποιαδήποτε επιθυμητά χρώματα από τις αριστερές και δεξιές άκρες κάθε τμήματος και με πολλές επιλογές για το σχήμα της μετάβασης από αριστερά προς τα δεξιά.

#### 3.4.3.1. Πώς να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή διαβάθμισης

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή διαβάθμισης με πολλούς τρόπους:

- με διπλό κλικ σε ρίγα διαβάθμισης στο διάλογο διαβάθμισης,
- από το μενού περιεχομένου παίρνετε με δεξί κλικ στο επιλεγμένο όνομα διαβάθμισης,
- με κλικ στο **Επεξεργασία διαβάθμισης**  κουμπί στο διάλογο διαβάθμισης,
- από το μενού διαβάθμισης παίρνετε με κλικ στο διάλογο διαβάθμισης .

### 3.4.3.2. Εμφάνιση

#### Όνομα

Στην περιοχή ονόματος, έχετε το κουμπί μενού καρτέλας (το μικρό τρίγωνο).

#### Το παράθυρο προεπισκόπησης διαβάθμισης

Κάτω από το όνομα, θα δείτε το τρέχον αποτέλεσμα της δουλειάς σας εάν η επιλογή **στιγμιαία ενημέρωση** έχει σημειωθεί· αλλιώς, οι αλλαγές θα εμφανιστούν μόνο όταν απελευθερώσετε το κουμπί ποντικιού.

Εάν απλά μετακινήσετε το δείκτη ποντικιού σε αυτή την εμφάνιση, δουλεύει κάπως όπως ο επιλογέας χρώματος. Οι τιμές του σημειούμενου εικονοστοιχείου εμφανίζονται με ένα μάλλον περίεργο τρόπο. Η *Θέση* είναι ένας αριθμός που δίνεται με 3 δεκαδικά ψηφία, από 0.000 στα αριστερά μέχρι 1.000 στα δεξιά όλης της διαβάθμισης. *RGB, HSV, ένταση και αδιαφάνεια* είναι επίσης ένας λόγος...

Με κλικ και σύρσιμο στην εμφάνιση, τότε μόνο τοποθετείτε και τα δεδομένα RGB εμφανίζονται. Αλλά περνάνε στο χρώμα προσκηνίου στην εργαλειοθήκη και στις τέσσερις πρώτες διαβαθμίσεις στη λίστα (πατώντας το πλήκτρο **Ctrl**, το χρώμα στέλνεται στο χρώμα παρασκηνίου της εργαλειοθήκης).

#### Περιοχή ολισθητών επιλογής/ελέγχου

Κάτω από την εμφάνιση διαβάθμισης, βλέπετε ένα σύνολο ασπρόμαυρων τριγώνων ευθυγραμμισμένων σε σειρά που επιτρέπει τη ρύθμιση ακραίων και μεσαίων σημείων στην προεπισκόπηση διαβάθμισης. Ένα *τμήμα* είναι ο χώρος μεταξύ δύο διαδοχικών *μαύρων* τριγώνων. Μέσα σε κάθε τμήμα είναι ένα λευκό τρίγωνο, που χρησιμοποιείται για «στρέβλωση» των χρωμάτων στο τμήμα, όπως ο μεσαίος ολισθητής στο εργαλείο σταθμών στρεβλώνει τα χρώματα εκεί. Μπορείτε να διαλέξετε ένα τμήμα με κλικ μεταξύ δύο μαύρων τριγώνων που το καθορίζουν. Μεταβάλλεται από άσπρο σε γαλάζιο. Μπορείτε να διαλέξετε μια περιοχή τμημάτων με shift-κλικ σε αυτά. Η επιλεγμένη περιοχή αποτελείται πάντοτε από ένα σύνολο των *διαδοχικών* τμημάτων, έτσι εάν παραλείψετε οποιοδήποτε στο shift-κλικ, θα συμπεριληφθούν αυτόματα. Εάν σημειωθεί «στιγμιαία ενημέρωση», η εμφάνιση ενημερώνεται αμέσως μετά κάθε μετακίνηση του ολισθητή· εάν δεν σημειωθεί, οι ενημερώσεις συμβαίνουν όταν απελευθερώσετε το πλήκτρο ποντικιού.

Μπορείτε να μετακινήσετε τους ολισθητές, τμήματα και επιλογές. Εάν *απλά κλικ και σύρσιμο ολισθητή*, μετακινείτε μόνο την αντίστοιχη μετάβαση. Με *κλικ και σύρσιμο σε ένα τμήμα* μπορείτε να μετακινήσετε αυτό το τμήμα επάνω στο επόμενο τρίγωνο. Με *Shift+κλικ και σύρσιμο σε τμήμα/επιλογή*, μπορείτε να μετακινήσετε αυτό το τμήμα/επιλογή και να συρρικνώσετε/επεκτείνετε τα επόμενα τμήματα.

#### Γραμμή κύλισης

Κάτω από τους ολισθητές είναι μια γραμμή κύλισης. Αυτή εμφανίζεται μόνο εάν μεγεθύνετε χρησιμοποιώντας τα κουμπιά στον πάτο.

#### Περιοχή ανάδρασης

Παρακάτω, ένα χρωματολόγιο εμφανίζει το χρώμα που δείχνει ο δρομέας του ποντικιού. Πληροφορίες για αυτό το χρώμα και βοηθητικές υποδείξεις ή μηνύματα ανατροφοδότησης μπορεί να εμφανιστούν εδώ.

#### Κουμπιά

Στον πυθμένα του διαλόγου εμφανίζονται πέντε κουμπιά:

##### Αποθήκευση

Κλικ σε αυτό το κουμπί αποθηκεύει τη διαβάθμιση, στην τρέχουσα κατάσταση της, στον προσωπικό σας φάκελο `gradients`, έτσι ώστε να φορτωθεί αυτόματα την επόμενη φορά που θα ξεκινήσει το GIMP.

##### Επαναφορά

Κλικ σε αυτό το κουμπί αναιρεί όλη την επεξεργασία σας. (Όμως, τη στιγμή συγγραφής, αυτή η λειτουργία δεν υλοποιείται ακόμα.)

##### Σμίκρυνση

Κλικ σε αυτό το κουμπί συρρικνώνει την εμφάνιση διαβάθμισης οριζόντια.

##### Μεγέθυνση



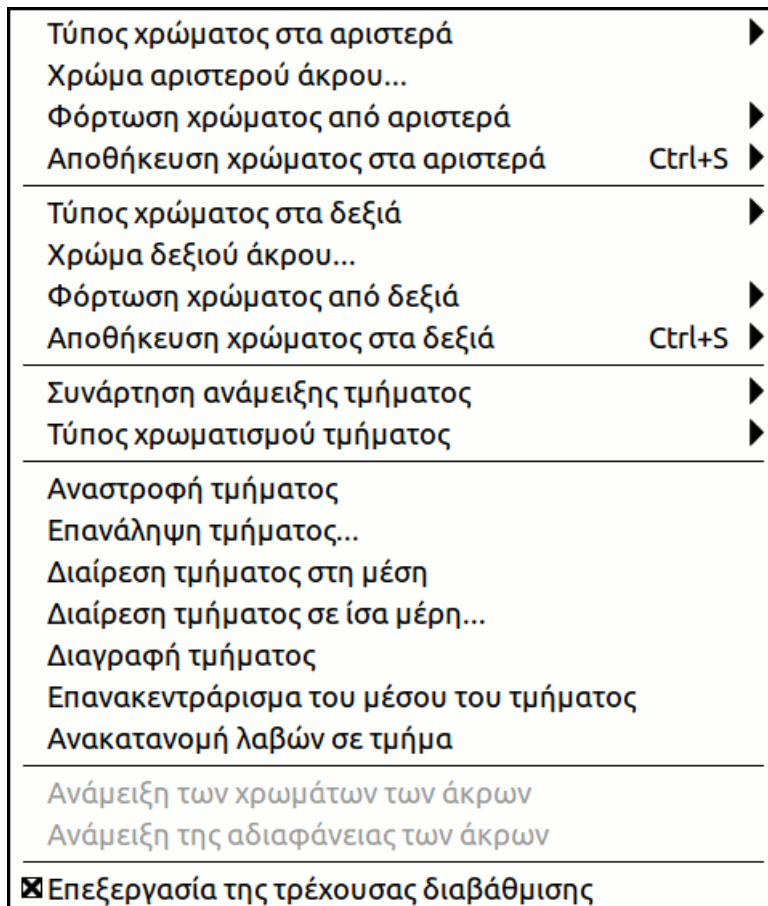
Κλικ σε αυτό το κουμπί επεκτείνει την εμφάνιση διαβάθμισης οριζόντια. Μπορείτε τότε να χρησιμοποιήσετε τη γραμμή κύλισης για να εστιάσετε την προβολή αριστερά ή δεξιά.

#### Εστίαση όλων

Κλικ σε αυτό το κουμπί αλλάζει το μέγεθος της εμφάνισης οριζόντια, έτσι ώστε να ταιριάζει ακριβώς στο παράθυρο.

### 3.4.3.3. Το αναδυόμενο μενού του επεξεργαστή διαβάθμισης

Σχήμα 15.44. Το αναδυόμενο μενού του επεξεργαστή διαβάθμισης



Μπορείτε να προσπελάσετε το μενού επεξεργαστή διαβάθμισης είτε με δεξί κλικ στην προβολή διαβάθμισης, ή επιλέγοντας το κορυφαίο στοιχείο στο μενού καρτέλας του διαλόγου. Το μενού επιτρέπει την επεξεργασία του χρώματος του ακραίου σημείου (ορίστε το αριστερό και δεξί χρωματικό άκρο για κάθε τμήμα), ανάμειξη χρωμάτων, επιλογή χρωματικού πρότυπου και επεξεργασία τμημάτων. Αυτός ο επεξεργαστής δουλεύει μόνο με προσαρμοσμένες διαβαθμίσεις ή ένα αντίγραφο διαβάθμισης του συστήματος.

Οι παρακάτω εντολές μπορούν να βρεθούν στο μενού:

#### Επεξεργασία χρώματος ακραίου σημείου

##### Αριστερός/δεξιός τύπος χρώματος

Αυτή η εντολή ανοίγει ένα υπομενού:

### Σχήμα 15.45. Το υπομενού αριστερού/δεξιού τύπου χρώματος

- Σταθερό
- Χρώμα προσκηνίου
- Χρώμα προσκηνίου (διαφανές)
- Χρώμα παρασκηνίου
- Χρώμα παρασκηνίου (διαφανές)

Αυτό το υπομενού επιτρέπει την επιλογή του χρώματος ακραίου σημείου από τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου της εργαλειοθήκης. Όταν αλλάζετε το χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου, αυτό το χρώμα ακραίου σημείου ίσως να αλλάξει επίσης. Εναλλακτικά μπορείτε να διαλέξετε ένα **σταθερό** χρώμα ακραίου σημείου.

#### Αριστερό [δεξί] χρώμα ακραίου σημείου

Αυτές οι επιλογές επιτρέπουν την επιλογή ενός χρώματος για το αντίστοιχο ακραίο σημείο χρησιμοποιώντας τον επιλογέα χρώματος.



#### Σημείωση

Αυτή η εντολή σχετίζεται με την προηγούμενη και γίνεται ανενεργή, εάν διαλέξετε οποιαδήποτε άλλη τιμή από σταθερή για τον αντίστοιχο αριστερό [δεξιό] τύπο χρώματος.

#### Φόρτωση αριστερού [δεξιού] χρώματος από

### Σχήμα 15.46. Το υπομενού «Φόρτωση χρώματος από»

#### Δεξιό άκρο αριστερού γειτονικού τμήματος

#### Δεξιό άκρο

#### Χρώμα προσκηνίου

#### Χρώμα παρασκηνίου

RGBA (0,000, 0,000, 0,000, 1,000)

RGBA (0,500, 0,500, 0,500, 1,000)

RGBA (1,000, 1,000, 1,000, 1,000)

RGBA (0,000, 0,000, 0,000, 0,000)

RGBA (1,000, 0,000, 0,000, 1,000)

RGBA (1,000, 1,000, 0,000, 1,000)

RGBA (0,000, 1,000, 0,000, 1,000)

RGBA (0,000, 1,000, 1,000, 1,000)

RGBA (0,000, 0,000, 1,000, 1,000)

RGBA (1,000, 0,000, 1,000, 1,000)

Αυτές οι επιλογές σας δίνουν ένα αριθμό εναλλακτικών τρόπων απόδοσης χρώματος στα ακραία σημεία. Από το υπομενού μπορείτε να διαλέξετε (υποτίθεται ότι δουλεύουμε με το αριστερό ακραίο σημείο):

#### Δεξιό ακραίο σημείο του αριστερού γειτονικού

Αυτή η επιλογή αποδίδει το χρώμα του δεξιού ακραίου σημείου του γειτονικού τμήματος στα αριστερά στο αριστερό ακραίο σημείο της επιλεγμένης περιοχής.

### Δεξιό ακραίο σημείο

Αυτή η επιλογή αποδίδει το χρώμα του δεξιού ακραίου σημείου της επιλεγμένης περιοχής στο αριστερό ακραίο σημείο.

### Χρώμα προσκηνίου/παρασκηνίου

Αυτή η επιλογή αποδίδει το τρέχον χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου του GIMP στο ακραίο σημείο, όπως φαίνεται στην εργαλειοθήκη. Σημειώστε ότι αλλάζοντας το χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου αργότερα δεν θα αλλάξει το χρώμα του ακραίου σημείου.

### Θέσεις RGBA

Στον πάτο του μενού υπάρχουν 10 «θέσεις μνήμης». Μπορείτε να αποδώσετε χρώματα σε αυτές χρησιμοποιώντας την επιλογή μενού «αποθήκευση» που περιγράφεται παρακάτω. Εάν επιλέξετε μία από τις θέσεις, το χρώμα σε αυτή θα αποδοθεί στο ακραίο σημείο.

### Αποθήκευση αριστερού [δεξιού] χρώματος σε

Αυτές οι επιλογές αποδίδουν το χρώμα του ακραίου σημείου στην επιλεγμένη «θέση μνήμης» από το υπομενού.

### Πατήστε και μεταφέρετε τα χρώματα

Μπορείτε επίσης να πατήσετε και να μεταφέρετε ένα χρώμα από την εργαλειοθήκη χρωμάτων προσκηνίου-παρασκηνίου ή από μια παλέτα

- σε ένα τελικό σημείο (ένα μαύρο τρίγωνο), για να ορίσετε αριστερά [δεξιά] χρώματα,
- στην περιοχή εμφάνισης της διαβάθμισης, για να προσθέσετε ένα νέο τελικό σημείο με αυτό το χρώμα και στις δύο πλευρές.

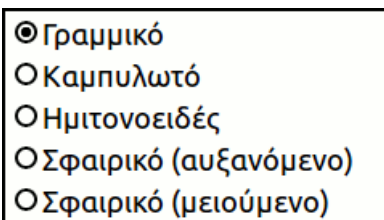
## Ανάμειξη και χρωματισμός λειτουργιών για τμήμα

---

### Λειτουργία ανάμειξης τμήματος

#### Σχήμα 15.47. Το υπομενού λειτουργίας ανάμειξης

---



Αυτή η επιλογή προσδιορίζει την πορεία της μετάβασης από ένα ακραίο σημείο της περιοχής (τμήμα ή επιλογή) στο άλλο, ταιριάζοντας τον καθορισμένο τύπο της λειτουργίας στα ακραία και μεσαία σημεία της περιοχής:

#### Γραμμικό

Προεπιλεγμένη επιλογή. Το χρώμα μεταβάλλεται γραμμικά από το ένα ακραίο σημείο της περιοχής στο άλλο.

#### Καμπυλωμένο

Η διαβάθμιση μεταβάλλεται πιο γρήγορα στα άκρα της περιοχής παρά στο μέσο της.

#### Ημιτονοειδές

Το αντίθετο του καμπυλωμένου τύπου. Οι διαβαθμίσεις μεταβάλλονται πιο γρήγορα στο κέντρο της περιοχής παρά στα άκρα του.

#### Σφαιρικό (αυξανόμενο)

Η διαβάθμιση μεταβάλλεται πιο γρήγορα στα αριστερά της περιοχής παρά στα δεξιά της.

### Σφαιρικό (μειούμενο)

Η διαβάθμιση μεταβάλλεται πιο γρήγορα στα δεξιά παρά στα αριστερά.

## Τύπος χρωματισμού τμήματος

### Σχήμα 15.48. Το υπομενού τύπου χρωματισμού

- RGB
- HSV (Αριστερόστροφη απόχρωση)
- HSV (Δεξιόστροφη απόχρωση)

Αυτή η επιλογή δίνει τον πρόσθετο έλεγχο του τύπου της μετάβασης από το ένα ακραίο σημείο στο άλλο: ως μια γραμμή είτε στο χώρο RGB ή στο χώρο HSV.

## Τροποποίηση τμημάτων

### Αναστροφή τμήματος

Αυτή η επιλογή κάνει δεξιά προς τα αριστερά αναστροφή της επιλεγμένης περιοχής (τμήματος ή επιλογής), αναστρέφοντας όλα τα χρώματα και τοποθεσίες ακραίου σημείου.

### Αναπαραγωγή τμήματος

Αυτή η επιλογή σπάει την επιλεγμένη περιοχή (τμήμα ή περιοχή) σε δύο μέρη, καθένα τους είναι ένα τέλειο συμπιεσμένο αντίγραφο της αρχικής περιοχής.

### Διαίρεση τμήματος στη μέση

Αυτή η επιλογή χωρίζει κάθε τμήμα στην επιλεγμένη περιοχή σε δύο τμήματα, χωρίζοντας στην τοποθεσία του λευκού τριγώνου.

### Διαίρεση τμήματος ομοιόμορφα

Αυτή η επιλογή είναι παρόμοια με την προηγούμενη, αλλά χωρίζει κάθε τμήμα στη μέση μεταξύ των ακραίων σημείων, αντί για το άσπρο τρίγωνο.

### Διαγραφή τμήματος

Αυτή η επιλογή διαγράφει όλα τα τμήματα στην επιλεγμένη περιοχή, (τμήμα ή επιλογή) αντικαθιστώντας τα με ένα μοναδικό μαύρο τρίγωνο στο κέντρο και μεγεθύνοντας τα τμήματα και στις δυο πλευρές για γέμισμα του κενού.

### Ξανακεντράρισμα του μέσου του τμήματος

Αυτή η επιλογή μετακινεί το άσπρο τρίγωνο για κάθε τμήμα στην επιλεγμένη περιοχή σε ένα σημείο στο μέσο μεταξύ των γειτονικών μαύρων τριγώνων.

### Ανακατανομή λαβών σε τμήμα

Αυτή η επιλογή μετατοπίζει το μαύρο και άσπρο τρίγωνο στην επιλεγμένη περιοχή, έτσι ώστε οι αποστάσεις από το ένα στο επόμενο να είναι όλες ίσες.

## Χρώματα ανάμειξης

Αυτές οι επιλογές είναι διαθέσιμες μόνο εάν έχουν επιλεγεί περισσότερα από ένα τμήματα.

### Ανάμειξη χρωμάτων ακραίων σημείων

Αυτή η επιλογή δίνει το μέσο όρο των χρωμάτων στα εσωτερικά ακραία σημεία στην περιοχή, έτσι ώστε η μετάβαση από κάθε τμήμα στο επόμενο να είναι ομαλή.

### Ανάμειξη αδιαφάνειας ακραίων σημείων

Αυτή η επιλογή κάνει το ίδιο όπως η προηγούμενη, αλλά με αδιαφάνεια αντί για χρώμα.



#### Προσοχή

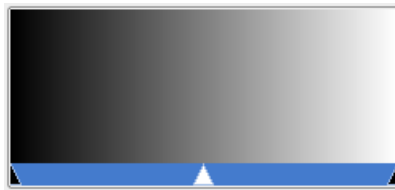
Δεν υπάρχει διαθέσιμη «αναίρεση» στον επεξεργαστή διαβάθμισης, γι'αυτό να είστε προσεκτικοί!

### 3.4.3.4. Χρήση παραδείγματος για τον επεξεργαστή διαβάθμισης

Όλες αυτές οι επιλογές μπορεί να φαίνονται κάπως ανιαρές. Ιδού ένα παράδειγμα για διευκρίνιση των ιδεών:

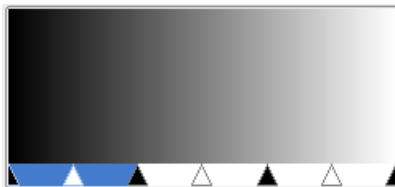
1. Άνοιγμα του διαλόγου διαβάθμισης. Κλικ στο **Νέα διαβάθμιση**. Ο επεξεργαστής διαβάθμισης ανοίγει και εμφανίζεται μια διαβάθμιση από το μαύρο στο άσπρο.

Σχήμα 15.49. Νέα διαβάθμιση



2. Δεξί κλικ στη νέα διαβάθμιση και κλικ στο **Διάρθρωση τμήματος ομοιόμορφα**. Ορίστε τον αριθμό των επιθυμητών τμημάτων.

Σχήμα 15.50. Διαβάθμιση με τρία τμήματα

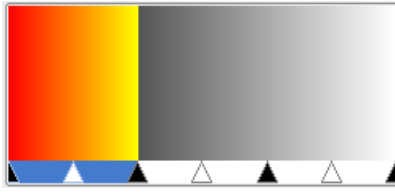


Κάθε τμήμα περιορίζεται με δύο μαύρους τριγωνικούς ολισθητές. Κλικ σε ένα τμήμα για ενεργοποίησή του. Πατώντας το πλήκτρο **Shift**, μπορείτε να διαλέξετε πολλά συνεχή τμήματα.

3. Με δεξί κλικ στη διαβάθμιση παίρνετε το μενού περιεχομένου, όπου ορίστε **χρώμα αριστερού ακραίου σημείου** και **χρώμα δεξιού ακραίου σημείου** για το επιλεγμένο τμήμα ή ομάδα τμήματος.

### Σχήμα 15.51. Πρώτο χρωματιστό τμήμα

---



Το κόκκινο επιλέχτηκε για αριστερό ακραίο σημείο και το κίτρινο για το δεξιό ακραίο σημείο.

4. Συνεχίστε ίδια με τα άλλα τμήματα. Έπειτα χρησιμοποιήστε το **Ανάμειξη λειτουργιών για τμήμα** για να πετύχετε ποικίλα αποτελέσματα.



3.3. Διάλογος μοτίβων



3.5. Διάλογος παλετών

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.5. Διάλογος παλετών

Μια παλέτα είναι ένα σύνολο ξεχωριστών χρωμάτων, χωρίς ιδιαίτερη σειρά. Δείτε την ενότητα [Παλέτες](#) για βασικές πληροφορίες σε παλέτες, τη δημιουργία και τη χρήση τους.

Ο διάλογος «Παλέτες» χρησιμοποιείται για επιλογή παλέτας, με κλικ σε αυτή σε προβολή λίστας ή πλέγματος. Λίγες παλέτες, περισσότερο ή λιγότερο, τυχαία επιλεγμένες έρχονται με το GIMP και μπορείτε εύκολα να προσθέσετε νέες δικές σας παλέτες. Ο διάλογος «Παλέτες» επίσης σας δίνει πρόσβαση σε πολλές λειτουργίες για δημιουργία νέων παλετών ή επεξεργασία των ήδη υπαρχουσών.



### Σημείωση

Ο διάλογος «Παλέτες» δεν είναι το ίδιο με το [Διάλογο δείκτη παλέτας](#), που χρησιμοποιείται για επεξεργασία των πινάκων χρώματος των εικόνων από ευρετήριο.

### 3.5.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Παλέτες» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στην επεξεργασία του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Παλέτες**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο **+** και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Παλέτες**.

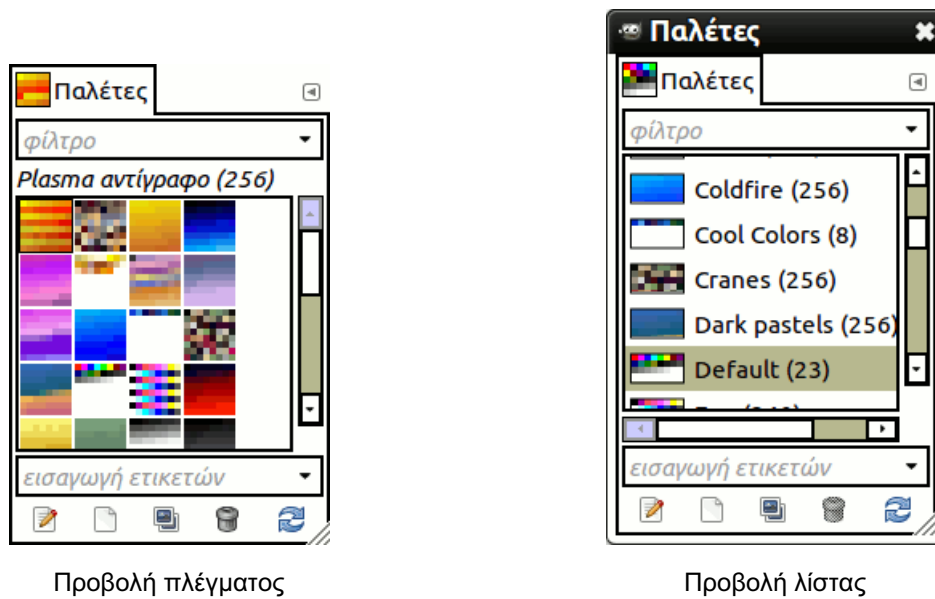
### 3.5.2. Χρήση του διαλόγου παλετών

Κλικ σε παλέτα στο διάλογο επιλέγει αυτήν την παλέτα και εμφανίζει τον [Επεξεργαστή παλέτας](#), που επιτρέπει τον ορισμό χρωμάτων προσκηνίου ή παρασκηνίου του GIMP με κλικ σε χρώματα στην προβολή παλέτας. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα βελών για επιλογή παλέτας.

Διπλό κλικ σε *όνομα* παλέτας (στην κατάσταση προβολής λίστας) επιτρέπει την επεξεργασία του ονόματος. Σημειώστε ότι επιτρέπεται μόνο η αλλαγή των ονομάτων των παλετών που προσθέσατε μόνοι σας, όχι αυτών που έρχονται με το GIMP. Εάν επεξεργαστείτε ένα όνομα που δεν επιτρέπεται η αλλαγή του, θα επιστρέψει στην προηγούμενη τιμή του μόλις πατήσετε επιστροφή ή μετακινήσετε την εστίαση του δείκτη αλλού.

#### Καταστάσεις πλέγματος/λίστας

Σχήμα 15.52. Ο διάλογος «Παλέτες»



Στο μενού καρτελών, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ **Προβολή ως πλέγμα** και **Προβολή ως λίστα**. Στην κατάσταση πλέγματος, οι παλέτες είναι σε θεαματικό ορθογώνιο πίνακα, διευκολύνοντας να δείτε πολλά ταυτόχρονα και να βρείτε το επιθυμητό. Στην κατάσταση λίστας (προεπιλογή), οι παλέτες ευθυγραμμίζονται σε μια λίστα, με τα ονόματα δίπλα τους.

Η επιλογή **Μέγεθος προεπισκόπησης** επιτρέπει την προσαρμογή του μεγέθους των προεπισκοπήσεων κελιού χρώματος στη σύνδεση σας.

### Ετικετοποίηση

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ετικέτες για να αναδιοργανώσετε την εμφάνιση παλετών. Δείτε [Τμήμα 3.6. «Ετικετοποίηση»](#).

### Τα κουμπιά του διαλόγου παλέτας

Κάτω από την προβολή παλετών, στον πάτο του παραθύρου διαλόγου, υπάρχουν πολλά κουμπιά:

#### Επεξεργασία παλέτας

Αυτό το κουμπί εμφανίζει το [Τμήμα 3.5.4. «Επεξεργαστής παλέτας»](#).

#### Νέα παλέτα

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί δείτε [Τμήμα 3.5.4. «Νέα παλέτα»](#).

#### Διπλασιασμός παλέτας

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί δείτε [Τμήμα 3.5.4. «Διπλασιασμός παλέτας»](#).

#### Διαγραφή παλέτας

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί παρακαλώ δείτε [Τμήμα 3.5.4. «Διαγραφή παλέτας»](#).

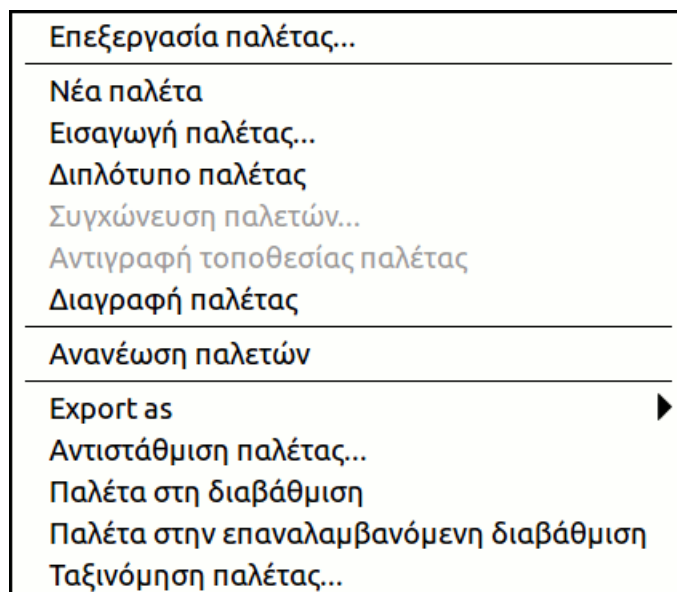
#### Ανανέωση παλετών

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί παρακαλώ δείτε [Τμήμα 3.5.4. «Ανανέωση παλετών»](#).


### 3.5.3. Το αναδυόμενο μενού «Παλέτες»




## Σχήμα 15.53. Το αναδυόμενο μενού «Παλέτες»



Το αναδυόμενο μενού «Παλέτες» μπορεί να προσπελαστεί με δεξί κλικ στο διάλογο παλέτες, ή επιλέγοντας το κορυφαίο στοιχείο από το μενού καρτέλας διαλόγου (☰).

 **Σημείωση**  
Μερικές από τις καταχωρίσεις του αναδυόμενου καταλόγου εξαρτώνται από την εγκατάσταση και χρειάζεται να έχει εγκατασταθεί ο [☒διερμηνευτής γλώσσας Python](#). Αυτός περιλαμβάνει τη στιγμή συγγραφής: [☒παλέτα αντιστάθμισης...](#), [☒παλέτα σε διαβάθμιση](#), [☒παλέτα σε επαναλαμβανόμενη διαβάθμιση](#) και [☒ταξινόμηση παλέτας...](#)

### Επεξεργασία παλέτας

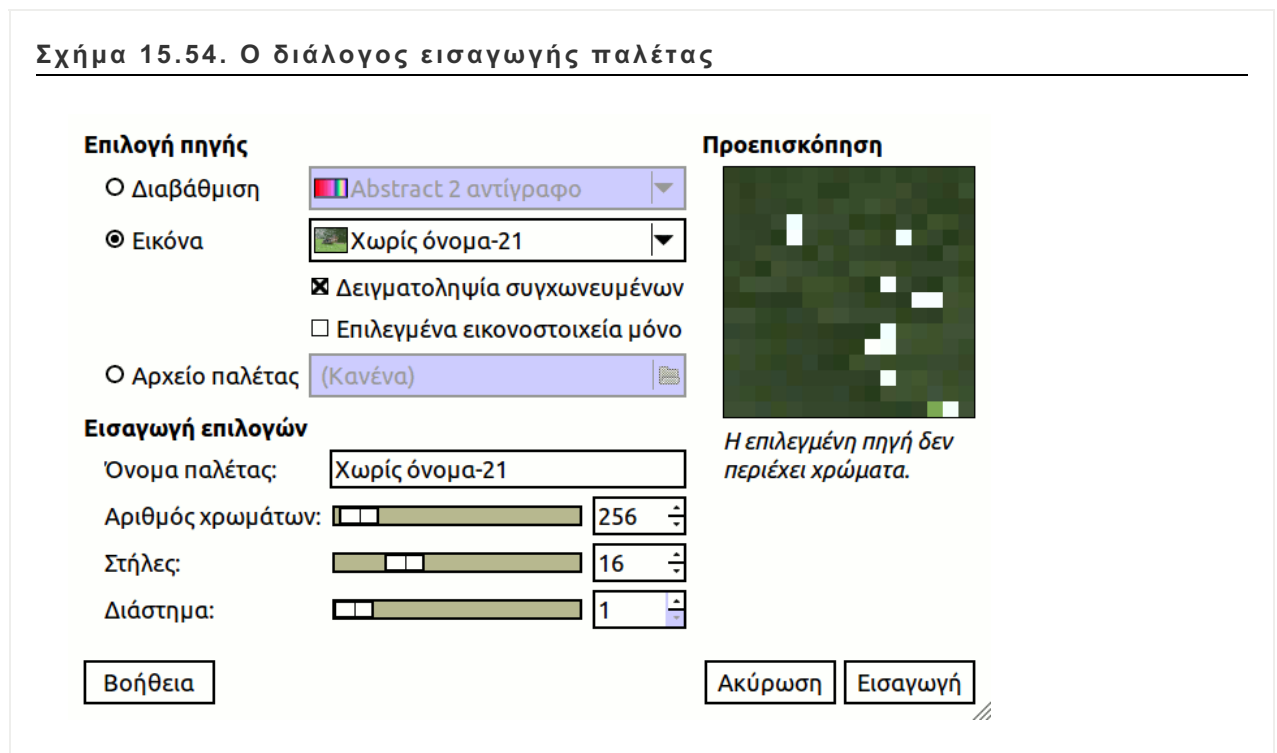
Η «Επεξεργασία παλέτας» είναι ένας εναλλακτικός δρόμος για ενεργοποίηση του [☒Επεξεργαστής παλέτας](#): μπορεί επίσης να ενεργοποιηθεί με διπλό κλικ σε μια παλέτα στο διάλογο παλετών, ή πατώντας το κουμπί «Επεξεργασία παλέτας»  στον πάτο του διαλόγου.

### Νέα παλέτα


Η «Νέα παλέτα» δημιουργεί μια νέα άπιπλη παλέτα, που αρχικά δεν περιέχει καταχωρίσεις χρωμάτων και εμφανίζει τον επεξεργαστή παλέτας, έτσι ώστε να μπορείτε να προσθέσετε χρώματα στην παλέτα. Το αποτέλεσμα θα αποθηκευτεί αυτόματα στον προσωπικό σας φάκελο *Παλέτες*, όταν εγκαταλείψετε το GIMP, έτσι ώστε να είναι διαθέσιμο σε μελλοντικές συνόδους.

### Εισαγωγή παλέτας

Σχήμα 15.54. Ο διάλογος εισαγωγής παλέτας



Η «Εισαγωγή παλέτας» επιτρέπει τη δημιουργία μιας νέας παλέτας από χρώματα σε διαβάθμιση, εικόνα ή αρχείο παλέτας. Επιλογή της εμφανίζει το διάλογο «Εισαγωγής παλέτας», που δίνει τις παρακάτω επιλογές:

 Σημείωση

Προηγούμενες εκδόσεις του GIMP είχαν μια εντολή «Αποθήκευση παλέτας». Δεν υπάρχει πια. Για αποθήκευση της παλέτας εικόνας, από ευρετήριο ή όχι, πρέπει να την εισάγετε στην πραγματικότητα από την εικόνα.

### Επιλογή πηγής

Μπορείτε να εισάγετε μια παλέτα είτε από οποιαδήποτε διαβάθμιση του GIMP (επιλέγοντας μία από το συνοδευτικό μενού), ή από οποιαδήποτε από τις τρέχουσες ανοιχτές εικόνες (επιλεγμένες από το συνοδευτικό μενού). Από το GIMP 2.2, μπορείτε να εισάγετε ένα αρχείο παλέτας RIFF (με επέκταση .pal), του χρησιμοποιούμενου τύπου από πολλές εφαρμογές της Microsoft Windows.

Δύο επιλογές που αφορούν την εικόνα ως πηγή, διαθέσιμες μόνο για εικόνες RGB:

- **Συγχώνευση δείγματος:** Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, επιλέγονται χρώματα από όλες τις ορατές στρώσεις. Εάν δεν σημειωθεί, τα εικονοστοιχεία επιλέγονται μόνο από την ενεργή στρώση, ακόμα κι όταν δεν είναι ορατά.
- **Μόνο επιλεγμένα εικονοστοιχεία:** Όπως λέει το όνομα, τα εικονοστοιχεία επιλέγονται μόνο από την επιλεγμένη περιοχή, στην ενεργή στρώση ή όλες τις ορατές στρώσεις σύμφωνα με την κατάσταση της προηγούμενης επιλογής.

### Όνομα παλέτας

Μπορείτε να δώσετε ένα όνομα στη νέα παλέτα εδώ. Εάν το όνομα που διαλέξατε χρησιμοποιείται ήδη από μια υπάρχουσα παλέτα, ένα μοναδικό όνομα θα δημιουργηθεί προσαρτώντας έναν αριθμό (π.χ., "#1").

### Αριθμός χρωμάτων

Εδώ καθορίζετε τον αριθμό των χρωμάτων στην παλέτα. Η προεπιλογή είναι 256, επιλεγμένη για τρεις λόγους: (1) κάθε διαβάθμιση περιέχει 256 ξεχωριστά χρώματα, (2) τα αρχεία GIF μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα μέγιστο 256 χρωμάτων, (3) οι εικόνες από ευρετήριο του GIMP μπορούν να

περιέχουν ένα μέγιστο 256 διακριτών χρωμάτων. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε επιθυμητό αριθμό εδώ, όμως: το GIMP θα προσπαθήσει να δημιουργήσει μια παλέτα τοποθετώντας τον καθορισμένο αριθμό χρωμάτων ομοιόμορφα κατά μήκος της χρωματικής περιοχής της διαβάθμισης ή εικόνας.

### Στήλες

Εδώ καθορίζετε τον αριθμό των στηλών της παλέτας. Αυτό επηρεάζει μόνο τον τρόπο εμφάνισης της παλέτας και δεν επιδρά στον τρόπο χρήσης της παλέτας.

### Διάστημα

Ακόμα κι αν καθοριστεί ο «Αριθμός των χρωμάτων» στο μέγιστο, ο αριθμός των χρωμάτων δεν μπορεί να ξεπεράσει τα 10000 στην παλέτα. Οι εικόνες RGB έχουν πολύ περισσότερα χρώματα. Το **Διάστημα** επιτρέπει την ομαδοποίηση παρόμοιων χρωμάτων γύρω από ένα μέσο όρο και έτσι τη λήψη καλύτερης παλέτας. Αυτό το πρόβλημα δεν υπάρχει με τα 256 χρώματα εικόνων από ευρετήριο: διάστημα 1 επιτρέπει την επιλογή 256 χρωμάτων (αυτή η επιλογή γίνεται αχνή με περισσότερα από 256 χρώματα παλετών από ευρετήριο επίσης).

Η εισαγόμενη παλέτα θα προστεθεί στο διάλογο παλετών και θα αποθηκευτεί αυτόματα στον προσωπικό σας φάκελο `παλέτες`, όταν εγκαταλείψετε το GIMP, έτσι θα είναι διαθέσιμη σε επόμενες συνόδους.

### Διπλασιασμός παλέτας

Η διπλασιασμένη παλέτα δημιουργεί μια νέα παλέτα με αντιγραφή της παλέτας που είναι επιλεγμένη τώρα και εμφανίζει τον επεξεργαστή παλέτας, έτσι ώστε να μπορείτε να μεταβάλετε την παλέτα. Το αποτέλεσμα θα αποθηκευτεί αυτόματα στον προσωπικό σας φάκελο `παλέτες`, όταν εγκαταλείψετε το GIMP, έτσι ώστε να είναι διαθέσιμο από το διάλογο παλετών σε μελλοντικές συνόδους.

### Συγχώνευση παλετών

Προς το παρόν αυτή η λειτουργία δεν υποστηρίζεται και η καταχώρηση μενού θα είναι πάντοτε ανενεργή.

### Αντιγραφή τοποθεσίας παλέτας

Αυτή η εντολή επιτρέπει την αντιγραφή τοποθεσίας αρχείου παλέτας στο πρόχειρο. Μπορείτε έπειτα να την επικολλήσετε σε έναν επεξεργαστή κειμένου.

### Διαγραφή παλέτας

Διαγραφή παλέτας αφαιρεί την παλέτα από το διάλογο «Παλέτες» και διαγράφει το αρχείο δίσκου στο οποίο αποθηκεύτηκε. Πριν την διαγραφή, ζητείται επιβεβαίωση. Σημειώστε ότι δεν μπορείτε να αφαιρέσετε οποιαδήποτε παλέτα που έρχεται με το GIMP, αλλά μόνο παλέτες που προσθέσατε οι ίδιοι.

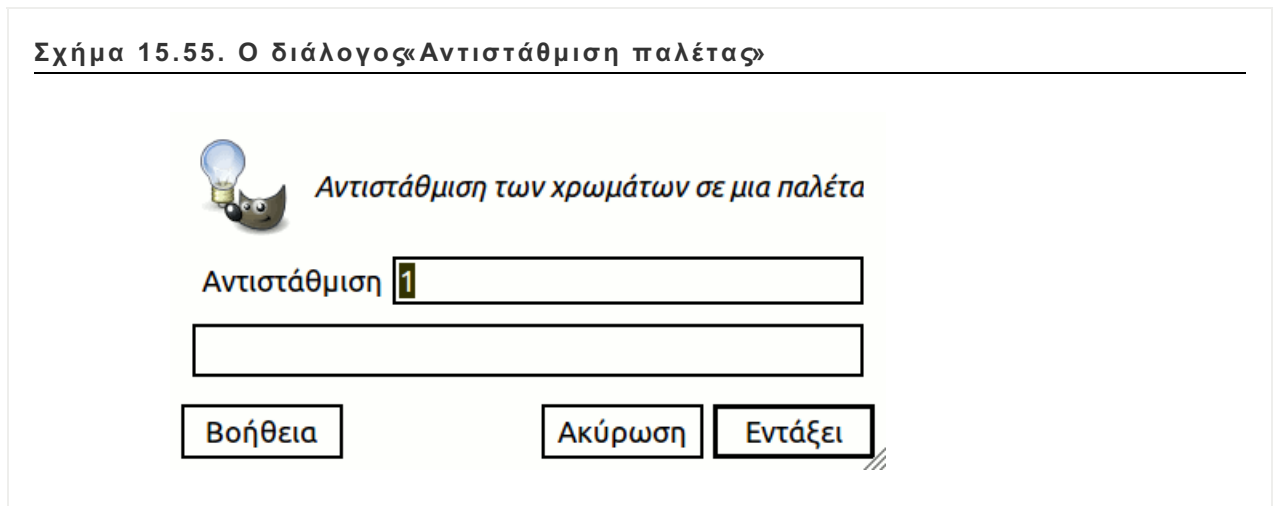
### Ανανέωση παλετών

Η ανανέωση παλετών ξανασαρώνει όλους τους φακέλους στο μονοπάτι αναζήτησης παλέτας και προσθέτει οποιαδήποτε παλέτα ανακαλύφθηκε πρόσφατα στη λίστα διαλόγου παλετών. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο, εάν πήρατε αρχεία παλετών από κάποια εξωτερική πηγή, τα αντιγράψατε σε έναν από τους φακέλους παλετών σας και θέλετε να τα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια της τρέχουσας συνόδου.

### Αντιστάθμιση παλέτας...

Αυτή η εντολή ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου:

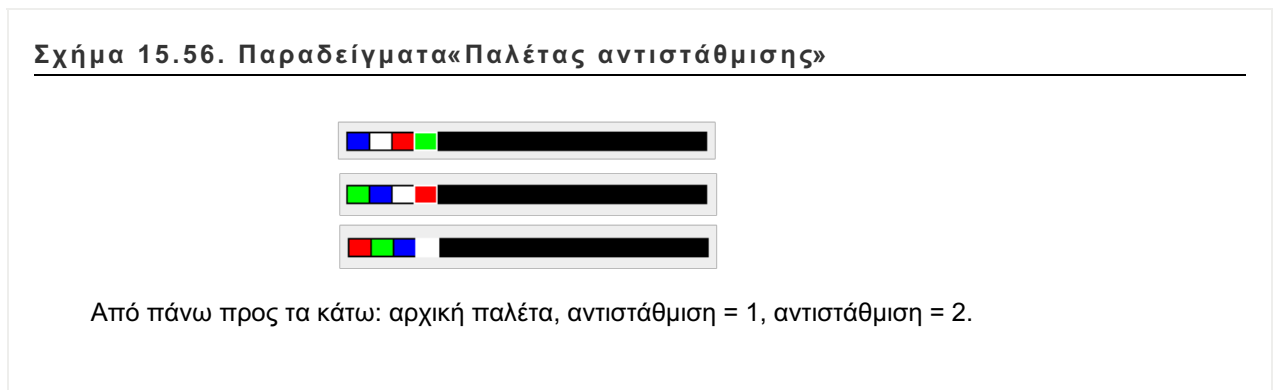
Σχήμα 15.55. Ο διάλογος «Αντιστάθμιση παλέτας»



Αυτή η εντολή παίρνει το τελευταίο χρώμα της παλέτας και το βάζει στην πρώτη θέση. Η παράμετρος **Αντιστάθμιση** ορίζει πόσες φορές αυτή η ενέργεια πρέπει να εκτελεστεί.

Με αρνητικές «Αντισταθμίσεις» τα χρώματα τοποθετούνται από την πρώτη θέση στο τέλος της λίστας χρωμάτων.

Σχήμα 15.56. Παραδείγματα «Παλέτας αντιστάθμισης»



Από πάνω προς τα κάτω: αρχική παλέτα, αντιστάθμιση = 1, αντιστάθμιση = 2.

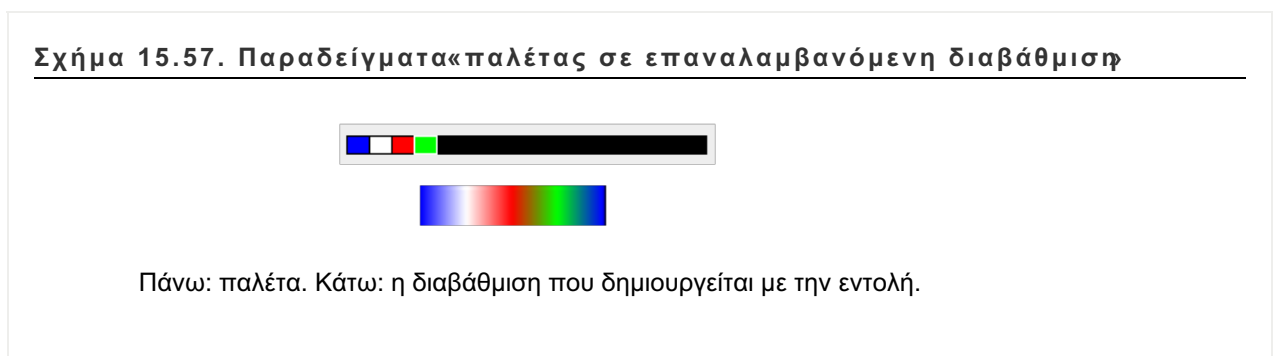
#### Παλέτα σε διαβάθμιση

Με αυτή την εντολή, όλα τα χρώματα της παλέτας χρησιμοποιούνται για να σχηματίσουν την τρέχουσα διαβάθμιση που αποθηκεύεται στο διάλογο διαβαθμίσεων. Η δημιουργημένη διαβάθμιση χτίζεται με τμήματα ακριβώς όπως ο αριθμός χρωμάτων της δοσμένης παλέτας.

#### Παλέτα στην επαναλαμβανόμενη διαβάθμιση

Αυτή η εντολή δημιουργεί μια επαναλαμβανόμενη διαβάθμιση, χρησιμοποιώντας όλα τα χρώματα της παλέτας. Αυτή η διαβάθμιση εμφανίζεται στο διάλογο διαβαθμίσεων και γίνεται η τρέχουσα διαβάθμιση. Η διαβάθμιση δημιουργείται με ένα περισσότερο τμήμα από τον αριθμό των χρωμάτων στη δοσμένη παλέτα. Το χρώμα της αριστερής πλευράς στο πιο απομακρυσμένο αριστερό τμήμα θα είναι το ίδιο χρώμα με της δεξιάς πλευράς στο πιο απομακρυσμένο δεξιό τμήμα.

Σχήμα 15.57. Παραδείγματα «παλέτας σε επαναλαμβανόμενη διαβάθμιση»

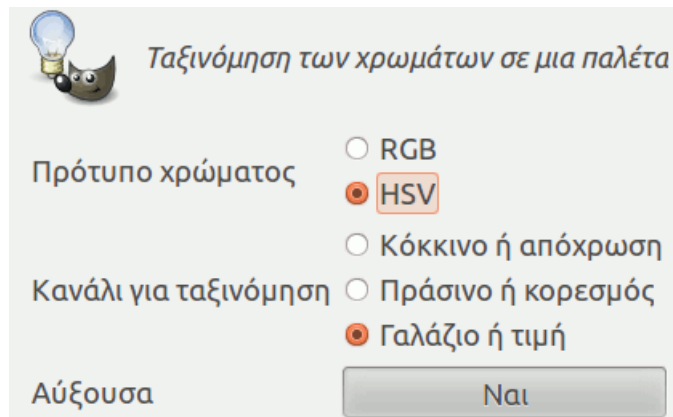


Πάνω: παλέτα. Κάτω: η διαβάθμιση που δημιουργείται με την εντολή.

### Ταξινόμηση παλέτας...

Αυτή η εντολή ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου που επιτρέπει την ταξινόμηση των χρωμάτων της παλέτας σύμφωνα με ορισμένα κριτήρια:

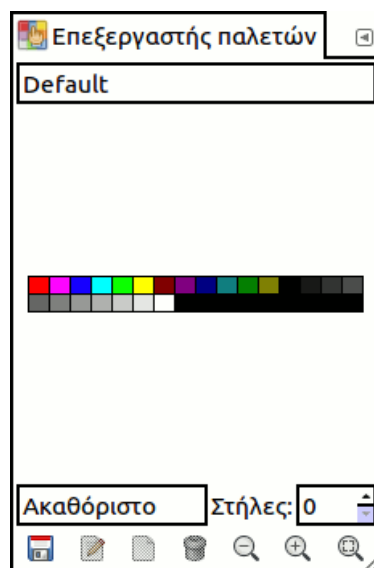
Σχήμα 15.58. Ο διάλογος «Ταξινόμηση παλέτας»



- **Χρωματικό πρότυπο**: μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ *RGB* και *HSV*
- **Κανάλι σε ταξινόμηση**: μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των τριών καναλιών *RGB* εάν το πρότυπο *RGB* επιλεγεί, ή των τριών καναλιών *HSV* εάν το κανάλι *HSV* επιλεγεί.
- **Αυξανόμενη** (η προεπιλογή είναι ναι): οι τιμές ταξινομούνται από το κατώτερο στο ανώτερο. Με κλικ σε αυτό **ναι** μπορείτε να εναλλάξετε σε **όχι** και οι τιμές ταξινομούνται σε φθίνουσα σειρά.

### 3.5.4. Επεξεργαστής παλέτας


Σχήμα 15.59. Ο επεξεργαστής παλέτας



Ο επεξεργαστής παλέτας χρησιμοποιείται κύρια για δύο σκοπούς: πρώτα, για ρύθμιση των χρωμάτων προσκηνίου

και παρασκηνίου του GIMP (όπως φαίνεται στη χρωματική περιοχή της εργαλειοθήκης) σε επιλεγμένα χρώματα από την παλέτα και δεύτερο για τροποποίηση της παλέτας. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή παλέτας για οποιαδήποτε παλέτα στο διάλογο παλετών, αλλά μπορείτε να τροποποιήσετε μόνο τις παλέτες που δημιουργήσατε οι ίδιοι, όχι τις παλέτες που έρχονται με την εγκατάσταση του GIMP. (Μπορείτε, όμως, να διπλασιάσετε οποιαδήποτε παλέτα και έπειτα να επεξεργαστείτε το νεοδημιουργημένο αντίγραφο.) Εάν τροποποιήσετε μια παλέτα, τα αποτελέσματα της δουλειάς σας θα αποθηκευτούν αυτόματα όταν αφήσετε το GIMP.

### 3.5.4.1. Ενεργοποίηση του επεξεργαστή παλέτας

Ο επεξεργαστής παλέτας είναι προσβάσιμος μόνο από το διάλογο παλετών: μπορείτε να τον ενεργοποιήσετε με διπλό κλικ σε μια παλέτα, ή πατώντας το κουμπί  «Επεξεργασία παλέτας» στον πάτο, ή επιλέγοντας «Επεξεργασία παλέτας» από το μενού «Παλέτες».

Ο επεξεργαστής παλέτας είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [☰ Διάλογοι και προσαρτήσεις](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

### 3.5.4.2. Χρήση του επεξεργαστή παλέτας

Με κλικ στο χρωματικό πλαίσιο στην εμφάνιση παλέτας, το χρώμα προσκηνίου του GIMP θα οριστεί στο επιλεγμένο χρώμα: μπορείτε να το δείτε στη χρωματική περιοχή της εργαλειοθήκης. Πατώντας το πλήκτρο **Ctrl** στο κλικ, το χρώμα παρασκηνίου του GIMP θα οριστεί στο επιλεγμένο χρώμα.

Εάν η παλέτα είναι προσαρμοσμένη, με διπλό κλικ σε χρώμα, όχι μόνο ορίζει το προσκήνιο, αλλά εμφανίζει τον επεξεργαστή χρώματος που επιτρέπει την τροποποίηση της επιλεγμένης εγγραφής παλέτας.

Με δεξί κλικ στην περιοχή εμφάνισης παλέτας εμφανίζεται το μενού επεξεργαστή παλέτας. Οι λειτουργίες του είναι βασικά οι ίδιες όπως αυτές των κουμπιών στον πάτο του διαλόγου.

Κάτω από την περιοχή εμφάνισης παλέτας, στα αριστερά, εμφανίζεται μια περιοχή εισόδου κειμένου που εμφανίζει το όνομα του επιλεγμένου χρώματος (ή «Άτιτλο» εάν δεν έχει). Αυτή η πληροφορία δεν έχει λειτουργική σημασία και παρουσιάζεται μόνο για εξυπηρέτηση ως βοήθεια μνήμης.

Στα δεξιά της εισόδου ονόματος είναι ένα στρεφόμενο κουμπί που επιτρέπει τον ορισμό του αριθμού των χρησιμοποιούμενων στηλών για εμφάνιση της παλέτας. Αυτό επηρεάζει μόνο την εμφάνιση και όχι τη δουλειά της παλέτας. Εάν η τιμή οριστεί σε 0, θα χρησιμοποιηθεί η προεπιλογή.

Στον πάτο του διαλόγου υπάρχει ένα σύνολο κουμπιών, που ταιριάζουν κυρίως στις εισόδους του μενού επεξεργαστή παλέτας, προσπελάσιμου με δεξί κλικ στην περιοχή εμφάνισης παλέτας. Ιδού τα κουμπιά:

#### Αποθήκευση

Αυτό το κουμπί αποθηκεύει την παλέτα στον προσωπικό σας φάκελο `palettes`. Θα αποθηκευτεί αυτόματα όταν κλείνει το GIMP σε κάθε περίπτωση, αλλά ίσως θέλετε να χρησιμοποιήσετε αυτό το κουμπί, εάν ανησυχείτε ότι το GIMP μπορεί να καταρρεύσει εν τω μεταξύ.

#### Επαναφορά

Αυτή η λειτουργία δεν έχει υλοποιηθεί ακόμα.

#### Επεξεργασία χρώματος

Εμφανίζει έναν επεξεργαστή χρώματος που επιτρέπει την αλλαγή του χρώματος. Εάν η παλέτα δεν επιτρέπεται να αλλαχτεί, αυτό το κουμπί θα είναι ανενεργό. Δείτε [☰ παρακάτω](#)

#### Νέο χρώμα από χρώμα προσκηνίου

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί παρακαλώ δείτε [☰ παρακάτω](#).

#### Διαγραφή χρώματος

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί παρακαλώ δείτε [☰ παρακάτω](#).

#### Σμίκρυνση

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί παρακαλώ δείτε [☒παρακάτω](#).

#### Μεγέθυνση

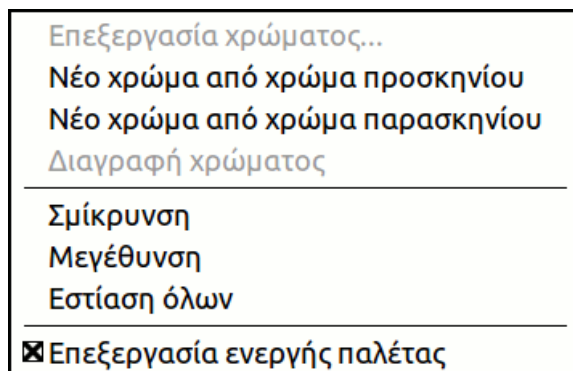
Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί παρακαλώ δείτε [☒παρακάτω](#).

#### Εστίαση όλων

Για περισσότερες πληροφορίες για αυτό το κουμπί παρακαλώ δείτε [☒παρακάτω](#).

### 3.5.5. Το αναδυόμενο μενού επεξεργαστή παλέτας

**Σχήμα 15.60. Το αναδυόμενο μενού επεξεργαστή παλέτας**



Το μενού επεξεργαστή παλέτας μπορεί να προσπελαστεί με δεξί κλικ στην εμφάνιση παλέτας στον επεξεργαστή παλέτας, ή επιλέγοντας την κορυφαία είσοδο από το μενού καρτέλας διαλόγου. Οι λειτουργίες σε αυτό μπορούν επίσης να εκτελεστούν χρησιμοποιώντας τα κουμπιά στον πάτο του διαλόγου επεξεργαστή παλέτας.

#### Επεξεργασία χρώματος

Η «Επεξεργασία χρώματος» εμφανίζει έναν επεξεργαστή χρώματος που επιτρέπει την τροποποίηση του χρώματος της επιλεγμένης εισόδου παλέτας. Εάν η παλέτα δεν είναι επεξεργάσιμη (δηλαδή, μια από αυτές που εγκαταστάθηκαν με το GIMP), τότε η είσοδος μενού θα είναι ανενεργή.

#### Νέο χρώμα από προσκηνίο· νέο χρώμα από παρασκήνιο

Αυτές οι εντολές δημιουργούν η καθεμιά μια νέα είσοδο παλέτας, χρησιμοποιώντας είτε το τρέχον χρώμα προσκηνίου του GIMP (όπως φαίνεται στη χρωματική περιοχή της εργαλειοθήκης), ή το τρέχον χρώμα παρασκηνίου.

#### Διαγραφή χρώματος

Η «Διαγραφή χρώματος» αφαιρεί την επιλεγμένη χρωματική είσοδο από την παλέτα. Εάν η παλέτα δεν είναι επεξεργάσιμη, τότε η είσοδος μενού θα είναι ανενεργή.

#### Σμίκρυνση

Η «Σμίκρυνση» μειώνει την κάθετη κλίμακα των εισόδων στην προβολή παλέτας.

#### Μεγέθυνση

Η «Μεγέθυνση» αυξάνει την κάθετη κλίμακα των εισόδων στην προβολή παλέτας.

#### Εστίαση όλων

Η «Εστίαση όλων» ρυθμίζει το κάθετο μέγεθος των εισόδων στην προβολή παλέτας, έτσι ώστε η συνολική παλέτα να ταιριάζει με την περιοχή εμφάνισης.

#### Επεξεργασία ενεργής παλέτας

Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί (προεπιλογή), μπορείτε να επεξεργαστείτε μια άλλη παλέτα με κλικ σε αυτή στο διάλογο «Παλέτες».



3.4. Διάλογος διαβαθμίσεων



3.6. Ετικετοποίηση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.6. Ετικετοποίηση

Στους διαλόγους πινέλων, διαβαθμίσεων, μοτίβων και παλετών και μερικούς άλλους προσαρτήσιμους διαλόγους, μπορείτε να ορίσετε ετικέτες και έπειτα, μπορείτε να αναδιοργανώσετε τα στοιχεία σύμφωνα με τις επιλεγμένες ετικέτες μόνο.

Έχετε δύο πεδία εισαγωγής:

**Σχήμα 15.61. Ετικετοποίηση**



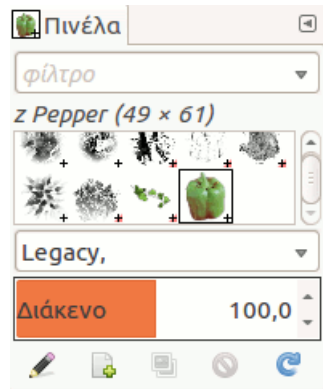
- Πεδίο «Φίλτρο»: Εδώ, μπορείτε να εισάγετε μια προκαθορισμένη προηγουμένως ετικέτα ή να επιλέξετε μια ετικέτα στην αναδυόμενη λίστα που παίρνετε με κλικ στο κεφάλι του τόξου στο δεξί άκρο του πεδίου. Πινέλα, διαβαθμίσεις, μοτίβα ή παλέτες φιλτράρονται και μόνο αυτά που έχουν αυτήν την επιλεγμένη ετικέτα θα εμφανιστούν. Μπορείτε να εισάγετε πολλές ετικέτες, που χωρίζονται με κόμματα.
- Πεδίο «εισαγωγή ετικέτας»: Εδώ, εμφανίζονται οι ετικέτες που ανήκουν στο τρέχον πινέλο, διαβάθμιση, μοτίβο ή παλέτα. Μπορείτε να προσθέσετε μια άλλη ετικέτα στο τρέχον στοιχείο με κλικ σε μία από τις προκαθορισμένες ετικέτες στην αναδυόμενη λίστα του πεδίου. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τη δικιά σας ετικέτα για αυτό το στοιχείο γράφοντας το όνομα της στο πεδίο. Έπειτα εμφανίζεται η νέα ετικέτα στην αναδυόμενη λίστα ετικετών.



### Σημείωση

Since GIMP-2.10.4, the Fonts dialog also has Filter and Enter tag fields. But GIMP doesn't yet automatically generate any tags from fonts metadata.

## Σχήμα 15.62. Παράδειγμα



Σε αυτό το παράδειγμα, ορίζουμε μια «πράσινη» ετικέτα για τα πινέλα πιπεριάς και αμπελιού. Έπειτα, εισάγουμε «πράσινο» στο πεδίο εισόδου φίλτρο και έτσι εμφανίζονται μόνο πινέλα με πράσινη ετικέτα.



### Υπόδειξη

Για να δώσουμε σε μερικά πινέλα την ίδια ετικέτα μονομιάς, εμφανίστε τα πινέλα στην κατάσταση καταλόγου και χρησιμοποιήστε

**Ctrl** + **αριστερό πλήκτρο του ποντικιού** στα επιθυμητά πινέλα.

Μπορείτε να διαγράψετε ετικέτες: επιλέξτε ένα πινέλο, έπειτα επιλέξτε μια ετικέτα στο πεδίο «εισαγωγή ετικέτας» και πατήστε το πλήκτρο **διαγραφή**. Όταν αυτή η ετικέτα έχει αφαιρεθεί από όλα τα πινέλα, εξαφανίζεται από τη λίστα.



3.5. Διάλογος παλετών

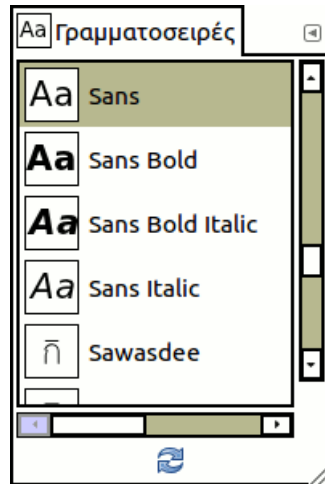


3.7. Διάλογος γραμματοσειρών

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.7. Διάλογος γραμματοσειρών

Σχήμα 15.63. Ο διάλογος γραμματοσειρών




Ο διάλογος «Γραμματοσειρές» χρησιμοποιείται για επιλογή γραμματοσειρών στο [Εργαλείο κειμένου](#). Επιτρέπει επίσης να ανανεώσετε τη λίστα των διαθέσιμων γραμματοσειρών, εάν προσθέσετε καινούργιες στο σύστημά σας ενώ εκτελείται το GIMP.

### 3.7.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Γραμματοσειρές» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Γραμματοσειρές**·
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Γραμματοσειρές**,
- από τις επιλογές εργαλείου για το εργαλείο κειμένου. Με κλικ στο κουμπί «Γραμματοσειρά», αναδύεται ένας επιλογέας γραμματοσειράς. Στη κάτω δεξιά γωνία είναι ένα κουμπί που, εάν πατηθεί, εμφανίζει το διάλογο «Γραμματοσειρές».

Στο μενού **Παράθυρα**, υπάρχει μια λίστα [αποσπώμενα παραθύρων](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Γραμματοσειρές» από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Γραμματοσειρές**.

### 3.7.2. Χρήση του διαλόγου γραμματοσειρών

Το πιο βασικό είναι η επιλογή γραμματοσειράς με κλικ σε αυτή: αυτή η γραμματοσειρά τότε θα χρησιμοποιηθεί από

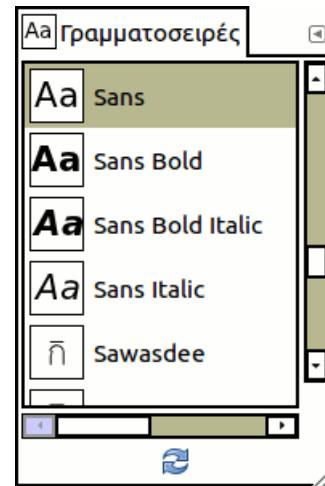
το εργαλείο κειμένου. Εάν αντί για κλικ και απελευθέρωση, κρατήσετε πατημένο το αριστερό πλήκτρο ποντικού με το δείκτη τοποθετημένο πάνω από παράδειγμα γραμματοσειράς («Aa»), θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που θα δείξει ένα παράδειγμα μεγαλύτερου κειμένου («Pack my box with five dozen liquor jugs»).

### Καταστάσεις πλέγματος/λίστας

Σχήμα 15.64. Ο διάλογος γραμματοσειρών



Διάλογος στην προβολή πλέγματος



Διάλογος στην προβολή λίστας



#### Υπόδειξη

**Ctrl + F** ανοίγει ένα πεδίο αναζήτησης. Δείτε [Προβολή ως λίστα, προβολή ως πλέγμα](#)

Στο μενού καρτελών για το διάλογο γραμματοσειρών, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ **Προβολή ως πλέγμα** και **Προβολή ως λίστα**. Σε κατάσταση πλέγματος, οι γραμματοσειρές τοποθετούνται σε διάταξη ορθογωνίου. Σε κατάσταση λίστας, ευθυγραμμίζονται κάθετα, με κάθε σειρά να εμφανίζει ένα παράδειγμα της εμφάνισης της γραμματοσειράς («Aa»), ακολουθούμενης από το όνομα της γραμματοσειράς.

### **Ανανέωση λίστας γραμματοσειρών**

Πατώντας αυτό το κουμπί στον πάτο του διαλόγου η λίστα γραμματοσειρών του συστήματος ξανασαρώνεται. Αυτό ίσως να είναι χρήσιμο εάν προσθέσετε νέες γραμματοσειρές ενώ τρέχει το GIMP και θέλετε να τις κάνετε προσπελάσιμες από το εργαλείο κειμένου. Μπορείτε επίσης να ξανασαρώσετε τη λίστα γραμματοσειρών με δεξί κλικ στην προβολή γραμματοσειρών και επιλογή «Ξανασάρωμα λίστας γραμματοσειρών» από το μενού που εμφανίζεται (στην πραγματικότητα είναι η μόνη επιλογή στο μενού).



#### Υπόδειξη

Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος των προεπισκοπήσεων γραμματοσειράς στο διάλογο χρησιμοποιώντας το υπομενού «Μέγεθος προεπισκόπησης» του μενού καρτέλας του διαλόγου.

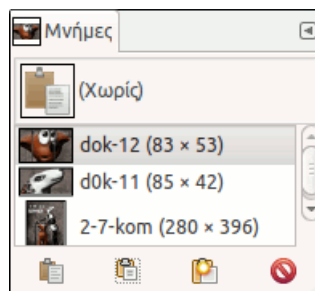




## 4. Διάλογοι σχετικοί με τη διαχείριση εικόνας

### 4.1. Διάλογος μνημών

Σχήμα 15.65. Ο διάλογος μνημών (ως λίστα)



Μνήμες είναι προσωρινά αποθετήρια για δεδομένα εικόνας, που δημιουργούνται όταν αποκόβετε ή αντιγράφετε μέρη ενός σχεδίου (στρώση, μάσκα στρώσης, κλ.). Μπορείτε να αποθηκεύσετε ένα έγγραφο σε αυτή τη μνήμη με δύο τρόπους: Επεξεργασία → Μνήμες → Επώνυμη αντιγραφή ή Επεξεργασία → Μνήμες → Επώνυμη αποκοπή Ένας διάλογος αναδύεται ρωτώντας το όνομα της μνήμης για αποθήκευση δεδομένων. Δεν υπάρχει αυστηρό όριο στον αριθμό των επώνυμων μνημών που μπορείτε να δημιουργήσετε, αν και, φυσικά, καθεμιά καταναλώνει ένας μέρος της μνήμης.

Ο διάλογος «Μνήμες» εμφανίζει τα περιεχόμενα όλων των υπάρχοντων μνημών με όνομα και επιτρέπει το χειρισμό τους με πολλούς τρόπους. Εμφανίζει επίσης, στο ανώτατο σημείο, τα περιεχόμενα της γενικής μνήμης, αλλά αυτό είναι απλά μόνο μια εμφάνιση: δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα με αυτό.




#### Προσοχή

Οι επώνυμες μνήμες δεν αποθηκεύονται στις διάφορες συνόδους. Ο μόνος τρόπος να αποθηκεύσετε τα περιεχόμενα τους είναι να τις επικολλήσετε σε εικόνες.

#### 4.1.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Αυτός ο διάλογος είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

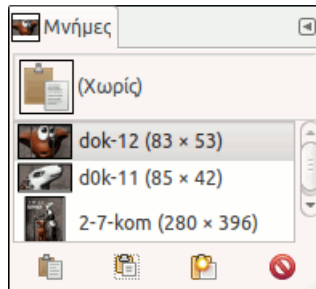
Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: Παράθυρα → Προσαρτήσιμοι διάλογοι → Μνήμες·
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας Προσθήκη καρτέλας → Μνήμες.

Στο μενού Παράθυρα, υπάρχει μια λίστα [αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Μνήμες» από το μενού εικόνας: Παράθυρα → Μνήμες.

#### 4.1.2. Χρήση του διαλόγου μνημών

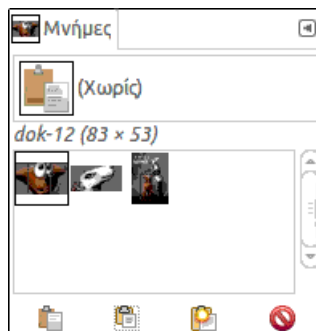
**Σχήμα 15.66. Το μενού μνήμες**



Κλικ σε μνήμη στην περιοχή εμφάνισης την κάνει ενεργή μνήμη, δηλαδή, αυτά που θα χρησιμοποιηθεί για επικόλληση εντολών που εκτελούνται με το μενού μνημών ή τα κουμπιά στον πάτο του διαλόγου. Με διπλό κλικ σε μνήμη επικολλούνται τα περιεχόμενα της στην ενεργή εικόνα ως αιωρούμενη επιλογή· αυτό είναι ένας γρήγορος τρόπος εκτέλεσης της εντολής «Επικόλληση μνήμης».

Στον πυθμένα του διαλόγου υπάρχουν τέσσερα κουμπιά. Οι λειτουργίες που εκτελούν μπορούν επίσης να προσπελαστούν από τα μενού μνημών που παίρνετε με δεξί κλικ στην ενεργή μνήμη.

**Σχήμα 15.67. Ο διάλογος μνημών (προβολή πλέγματος)**



Στο μενού καρτελών για το διάλογο «Μνήμες», μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ [Προβολή ως πλέγμα](#) και [Προβολή ως λίστα](#). Σε κατάσταση πλέγματος, αυτές οι μνήμες τοποθετούνται σε διάταξη ορθογωνίου. Σε κατάσταση λίστας, ευθυγραμμίζονται κάθετα, με κάθε σειρά να εμφανίζει μια μικρογραφία των περιεχομένων της μνήμης, το όνομα της και τις διαστάσεις εικονοστοιχείου της.



#### Υπόδειξη

**Ctrl + F** ανοίγει ένα πεδίο αναζήτησης. Δείτε [Προβολή ως λίστα, προβολή ως πλέγμα](#)



Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος των προεπισκοπήσεων μνήμης στο διάλογο χρησιμοποιώντας το υπομενού «Μέγεθος προεπισκόπησης» του μενού καρτέλας του διαλόγου.

#### 4.1.2.1. Κουμπιά στον πυθμένα

Στον πυθμένα του διαλόγου θα βρείτε ένα ζευγάρι κουμπιών:

##### Επικόλληση μνήμης

Αυτή η εντολή επικολλά τα περιεχόμενα της επιλεγμένης μνήμης στην ενεργή εικόνα, ως αιωρούμενη επιλογή. Η μόνη διαφορά μεταξύ αυτού και της κανονικής εντολής [Επικόλληση](#) είναι ότι χρησιμοποιεί την επιλεγμένη μνήμη παρά τη γενική μνήμη προχείρου.

##### Επικόλληση μνήμης σε

Αυτή η εντολή επικολλά τα περιεχόμενα της επιλεγμένης ενδιάμεσης μνήμης στην επιλογή της ενεργής εικόνας, ως αιωρούμενη επιλογή. Η μόνη διαφορά μεταξύ αυτού και της κανονικής εντολής [Επικόλληση στην επιλογή](#) είναι ότι χρησιμοποιεί την επιλεγμένη βοηθητική μνήμη παρά τη γενική μνήμη προχείρου.

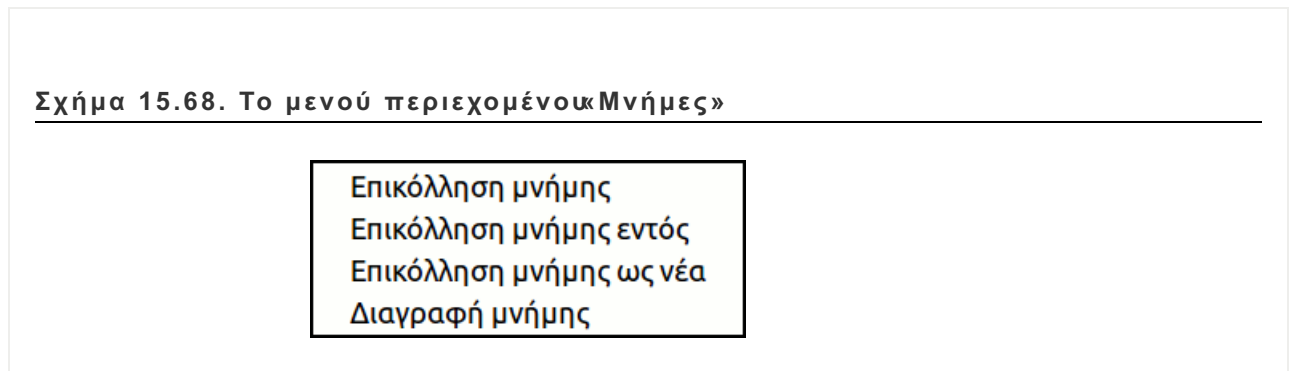
##### Επικόλληση μνήμης ως νέας

Αυτή η εντολή δημιουργεί μια νέα εικόνα μονής στρώσης από τα περιεχόμενα της επιλεγμένης βοηθητικής μνήμης. Η μόνη διαφορά μεταξύ αυτού και της συνηθισμένης εντολής [Επικόλληση ως νέας εικόνας](#) είναι ότι χρησιμοποιεί την επιλεγμένη βοηθητική μνήμη αντί για το περιεχόμενο της γενικής μνήμης προχείρου.

##### Διαγραφή μνήμης

Αυτή η εντολή διαγράφει την επιλεγμένη επώνυμη μνήμη, χωρίς ερωτήσεις. Δεν μπορείτε να διαγράψετε τη γενική μνήμη.

#### 4.1.2.2. Μενού περιεχομένου



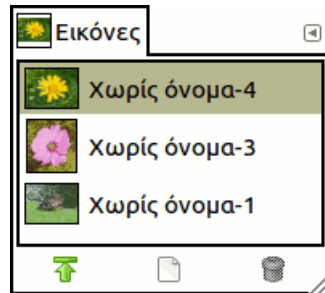
Αυτές οι εντολές εξηγούνται πιο πάνω με κουμπιά.





## 4.2. Διάλογος εικόνων

Σχήμα 15.69. Ο διάλογος εικόνων




Ο διάλογος «Εικόνες» εμφανίζει τη λίστα των ανοιχτών εικόνων στην οθόνη σας, καθεμιά τους αναπαριστάνεται με μικρογραφία. Αυτός ο διάλογος είναι χρήσιμος όταν έχει πολλές επικαλυπτόμενες εικόνες στην οθόνη σας: έτσι, μπορείτε να ανυψώσετε την επιθυμητή εικόνα στο προσκήνιο.

### 4.2.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Εικόνες» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Εικόνες**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Εικόνες**.

Στο μενού **Παράθυρα**, υπάρχει μια λίστα των [Αποσπώμενα παράθυρα](#) που υπάρχει μόνο εάν τουλάχιστον ένας διάλογος παραμένει ανοιχτός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ανυψώσετε το διάλογο «Εικόνες» από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Εικόνες**.

### 4.2.2. Χρήση του διαλόγου εικόνων


Σε κατάσταση πολλαπλού παράθυρου, στην κορυφή του διαλόγου, μια πτυσσόμενη λίστα ανοιχτών εικόνων εμφανίζεται εάν η επιλογή «εμφάνιση επιλογής εικόνας» είναι σημειωμένη στο μενού καρτέλας.

Στο κέντρο, οι ανοιχτές εικόνες εμφανίζονται, ως λίστα ή πλέγμα, σύμφωνα με την επιλεγμένη κατάσταση. Η τρέχουσα εικόνα τονίζεται στην κατάσταση λίστας και με περίγραμμα στην κατάσταση πλέγματος. Με διπλό κλικ στο όνομα εικόνας, ανυψώνετε αυτήν την εικόνα στο προσκήνιο της οθόνης σας. Με απλό κλικ επιλέγετε αυτήν την εικόνα, έτσι ώστε τα κουμπιά του διαλόγου να μπορούν να δράσουν σε αυτή.

#### Καταστάσεις πλέγματος και λίστας, μέγεθος προεπισκόπησης

Στο μενού καρτελών για το διάλογο «Εικόνες», μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ **Προβολή ως πλέγμα** και **Προβολή ως λίστα**. Σε κατάσταση πλέγματος, αυτές οι εικόνες τοποθετούνται σε διάταξη ορθογωνίου. Σε

κατάσταση λίστας, ευθυγραμμίζονται κάθετα, με κάθε σειρά να εμφανίζει μια μικρογραφία των περιεχομένων της εικόνας, το όνομα της και τις διαστάσεις εικονοστοιχείου της.

**Υπόδειξη**  
**Ctrl + F** ανοίγει ένα πεδίο αναζήτησης. Δείτε [Προβολή ως λίστα, προβολή ως πλέγμα](#)

Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος των προεπισκοπήσεων εικόνας στο διάλογο χρησιμοποιώντας το υπομενού «Μέγεθος προεπισκόπησης» του μενού καρτέλας του διαλόγου.

### Κουμπιά

Τρία κουμπιά στον πάτο του διαλόγου επιτρέπουν την επεξεργασία της επιλεγμένης εικόνας. Αυτά τα κουμπιά είναι παρόντα εάν η «Εμφάνιση γραμμής κουμπιών» έχει σημειωθεί στο διάλογο καρτελών. Μπορείτε να πάρετε τις ίδιες εντολές μέσα από το αναδυόμενο μενού με δεξί κλικ στο διάλογο.

### Ανύψωση των προβολών αυτής της εικόνας

Η επιλεγμένη εικόνα εμφανίζεται στο προσκήνιο της οθόνης σας. Εάν αυτή η εικόνα έχει μια άλλη προβολή, αυτή η προβολή επίσης ανυψώνεται, αλλά παραμένει πίσω από την αρχική. Η ίδια επιλογή στο αναδυόμενο μενού, που παίρνετε με δεξί κλικ, λέγεται «Ανύψωση προβολών»

### Δημιουργία νέας προβολής αυτής της εικόνας

Διπλασιάζει το παράθυρο εικόνας (όχι την εικόνα) της επιλεγμένης εικόνας.

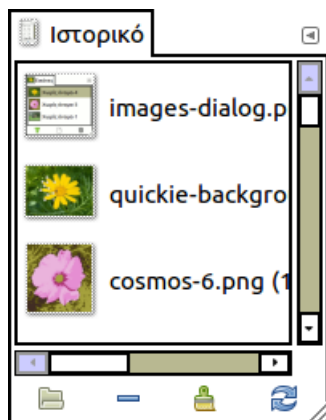
### Διαγραφή

Αυτή η εντολή δουλεύει μόνο σε μια εικόνα που φορτώνεται χωρίς παράθυρο. Αν και οι εικόνες μπορούν να ανοιχτούν με την εντολή νέο παράθυρο, εάν η εικόνα έχει ήδη φορτωθεί χωρίς παράθυρο από την πρωτογενή διαδικασιακή εντολή (όπως `gimp-image-new`, `file-png-load`, κλ.), δεν μπορεί να εκφορτωθεί ακόμα κι αν τα παράθυρα της κλείσουν μέχρι το τελευταίο. Τότε χρησιμοποιήστε αυτήν την εντολή για να την κλείσετε.



### 4.3. Διάλογος ιστορικού εγγράφου

Σχήμα 15.70. Διάλογος ιστορικού εγγράφου



Ο διάλογος ιστορικού εμφανίζει τη λίστα των εγγράφων που ανοίξατε σε προηγούμενες συνόδους. Είναι πιο πλήρης από τη λίστα που παίρνετε με την εντολή «Ανοιγμα πρόσφατων».

#### 4.3.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Ιστορικό» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος, δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- Από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Ιστορικό εγγράφου**.
- Από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Ιστορικό εγγράφου**.
- Από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από: **Αρχείο** → **Ανοιγμα πρόσφατου** → **Ιστορικό εγγράφου**.


#### 4.3.2. Χρήση του διαλόγου ιστορικού εγγράφου


Η γραμμή κύλισης επιτρέπει την εξερεύνηση όλων των εικόνων που ανοίξατε πριν.


Στο μενού καρτελών για το διάλογο «Ιστορικό εγγράφου», μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ **Προβολή ως πλέγμα** και **Προβολή ως λίστα**. Σε κατάσταση πλέγματος, τα έγγραφα τακτοποιούνται σε διάταξη ορθογωνίου. Σε κατάσταση λίστας, στοιχίζονται κάθετα, με κάθε σειρά να εμφανίζει μια μικρογραφία των περιεχομένων της εικόνας, το όνομα της και τις διαστάσεις εικονοστοιχείου της.




**Ctrl** + **F** ανοίγει ένα πεδίο αναζήτησης. Δείτε [Προβολή ως λίστα, προβολή ως πλέγμα](#)

Χρησιμοποιήστε το κουμπί *Άνοιγμα της επιλεγμένης εισόδου*  ή την εντολή *Άνοιγμα εικόνας* του μενού περιεχομένου του διαλόγου, για άνοιγμα της εικόνας που διαλέξατε. Με πατημένο το πλήκτρο **Shift**, ανυψώνει μια κρυμμένη εικόνα πίσω από τις άλλες. Με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl**, ανοίγει ο διάλογος ανοίγματος εικόνας.

Χρησιμοποιήστε το κουμπί *αφαίρεση της επιλεγμένης εισόδου*  ή την εντολή *αφαίρεση εισόδου* του μενού περιεχομένου διαλόγου, για να αφαιρέσετε μια εικόνα από το διάλογο ιστορικού. Η εικόνα αφαιρείται από τη λίστα των πρόσφατα ανοιγμένων εικόνων επίσης. Αλλά η εικόνα αυτή καθεαυτή δεν διαγράφεται.

Χρησιμοποιήστε το κουμπί *καθαρισμός όλου του ιστορικού αρχείου*  ή την εντολή *καθαρισμός ιστορικού* του μενού περιεχομένου διαλόγου, για αφαίρεση όλων των αρχείων από το ιστορικό.

Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο *Αναδημιουργία προεπισκόπησης*  ή την εντολή *Αναδημιουργία προεπισκόπησης* του μενού περιεχομένου διαλόγου, για να ενημερώσετε την προεπισκόπηση σε περίπτωση αλλαγής. Με πατημένο το πλήκτρο **Shift**, δρα σε όλες τις προεπισκοπήσεις. Με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl**, οι προεπισκοπήσεις που αντιστοιχούν σε αρχεία που δεν μπορούν να βρεθούν, διαγράφονται.



4.2. Διάλογος εικόνων

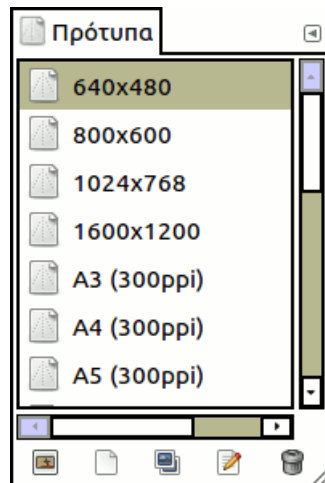


4.4. Διάλογος προτύπων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.4. Διάλογος προτύπων

Σχήμα 15.71. Διάλογος προτύπων




Τα πρότυπα είναι πρότυπα για μια δημιουργούμενη μορφή εικόνας. Το GIMP σας δίνει πολλά πρότυπα και μπορείτε να δημιουργήσετε δικά σας. Όταν δημιουργείτε μια νέα εικόνα, μπορείτε να προσπελάσετε τη λίστα των υπάρχοντων προτύπων, αλλά δεν μπορείτε να τα διαχειριστείτε. Ο διάλογος «Πρότυπα» σας επιτρέπει τη διαχείριση όλων αυτών των προτύπων.

### 4.4.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Πρότυπα» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Πρότυπα**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλέγοντας **Προσθήκη καρτέλας** → **Πρότυπα**.

### 4.4.2. Χρήση του διαλόγου προτύπων


Επιλέγετε ένα πρότυπο με κλικ στο εικονίδιο του. Δεξί κλικ αποκαλύπτει ένα τοπικό μενού που προσφέρει τις ίδιες λειτουργίες με τα κουμπιά.

#### 4.4.2.1. Καταστάσεις πλέγματος/λίστας

Στο μενού καρτελών για το διάλογο «Πρότυπα», μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ **Προβολή ως πλέγμα** και **Προβολή ως λίστα**. Στην κατάσταση πλέγματος, τα πρότυπα τακτοποιούνται σε πίνακα ορθογωνίου με ταυτόσημα

εικονίδια (εκτός και τους δώσετε ένα ειδικό εικονίδιο, όπως θα δούμε αργότερα). Μόνο το όνομα του επιλεγμένου προτύπου εμφανίζεται. Στην κατάσταση λίστας, ευθυγραμμίζονται κάθετα· τα εικονίδια είναι επίσης ταυτόσημα· εμφανίζονται όλα τα ονόματα.

Σε αυτό το μενού καρτελών, η επιλογή **Μέγεθος προεπισκόπησης** επιτρέπει την αλλαγή του μεγέθους των μικρογραφιών.

**Υπόδειξη**

---

**Ctrl + F** σε προβολή λίστας ανοίγει ένα πεδίο αναζήτησης. Δείτε [Προβολή ως λίστα, προβολή ως πλέγμα](#)

#### 4.4.2.2. Κουμπιά στον πυθμένα

Τα κουμπιά στον πάτο του διαλόγου επιτρέπουν την επεξεργασία των προτύπων με πολλούς τρόπους:

##### Δημιουργία νέας εικόνας από το επιλεγμένο πρότυπο

Κλικ σε αυτό το κουμπί ανοίγει το διάλογο [Δημιουργία νέας εικόνας](#) στη μορφή του επιλεγμένου προτύπου.

##### Δημιουργία νέου προτύπου

Κλικ σε αυτό το κουμπί ανοίγει το διάλογο [Νέο πρότυπο](#), ταυτόσημο με το διάλογο επεξεργασίας προτύπου, που θα δούμε παρακάτω.

##### Διπλασιασμός του επιλεγμένου προτύπου


Κλικ σε αυτό το κουμπί ανοίγει το διάλογο επεξεργασίας πρότυπου που πρόκειται να μελετήσουμε τώρα.

##### Επεξεργασία του επιλεγμένου προτύπου

Κλικ σε αυτό το κουμπί ανοίγει το διάλογο [Επεξεργασία πρότυπου](#).

#### Διαγραφή του επιλεγμένου προτύπου

Μαντέψτε

**Υπόδειξη**

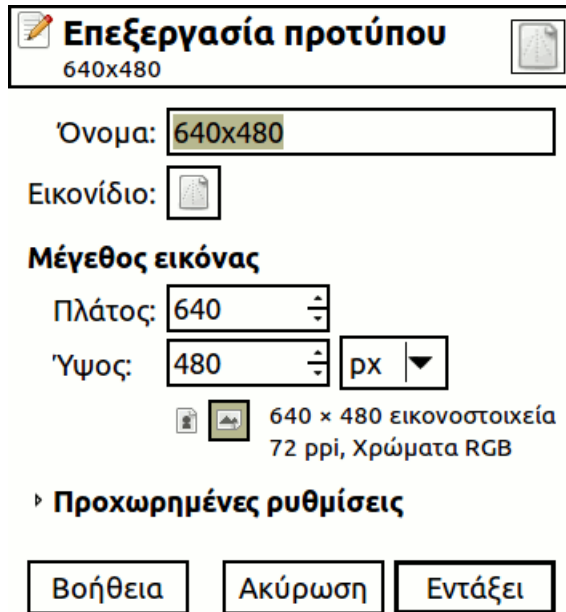
---

Κάθε πρότυπο αποθηκεύεται σε ένα αρχείο `templaterc` στον προσωπικό σας κατάλογο GIMP. Εάν θέλετε να αποθηκεύσετε μερικά διαγραμμένα πρότυπα, μπορείτε να αντιγράψετε ή να προσαρτήσετε καταχωρίσεις προτύπων στο αρχείο σας από το κύριο αρχείο `templaterc` στον κατάλογο `etc/gimp/2.0` του καταλόγου του συστήματος του GIMP.

#### 4.4.3. Επεξεργασία προτύπου

---

Σχήμα 15.72. Ο διάλογος επεξεργασίας προτύπου



Ο διάλογος επιτρέπει τον ορισμό των προδιαγραφών του επιλεγμένου πρότυπου.

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτόν τον επεξεργαστή στο κουμπί **Επεξεργασία προτύπου** στον πάτο του διαλόγου.

## Επιλογές

### Όνομα

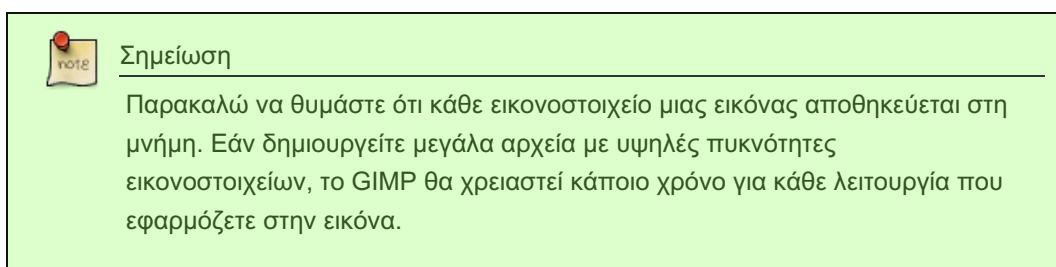
Σε αυτό το πλαίσιο κειμένου, μπορείτε να τροποποιήσετε το εμφανιζόμενο όνομα πρότυπου.

### Εικονίδιο

Με κλικ σε αυτό το εικονίδιο, ανοίγεται μια λίστα εικονιδίων. Μπορείτε να διαλέξετε ένα από αυτά για να δείξετε το επιλεγμένο όνομα πρότυπου.

### Μέγεθος εικόνας

Εδώ ορίζετε το πλάτος και ύψος της νέας εικόνας. Οι προεπιλεγμένες μονάδες είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να αλλάξετε σε κάποια άλλη μονάδα εάν προτιμάτε, χρησιμοποιώντας το γειτονικό μενού. Εάν το κάνετε, σημειώστε ότι το τελικό μέγεθος εικονοστοιχείου θα προσδιοριστεί από την ανάλυση X και Y (που μπορείτε να αλλάξετε στην προχωρημένες επιλογές) και ορίζοντας «Κουκκίδα για κουκκίδα», που μπορείτε να αλλάξετε στο μενού Προβολή.



### Κουμπιά οριζόντιας/κάθετης εμφάνισης

Αυτά τα κουμπιά εναλλάσσουν μεταξύ κάθετης και οριζόντιας κατάστασης. Συγκεκριμένα, το αποτέλεσμα τους είναι η ανταλλαγή τιμών για πλάτος και ύψος. Εάν οι αναλύσεις X και Y είναι διαφορετικές (στις προεπιλεγμένες επιλογές), τότε αυτές οι τιμές ανταλλάσσονται επίσης. Στα δεξιά, το μέγεθος της εικόνας, ανάλυση εικόνας και

χρωματικός χώρος εμφανίζονται.

## Προχωρημένες επιλογές

Σχήμα 15.73. Ο διάλογος «Προχωρημένες επιλογές»

**Επεξεργασία προτύπου**  
640x480

Όνομα: 640x480

Εικονίδιο:

**Μέγεθος εικόνας**

Πλάτος: 640

Ύψος: 480 px

640 × 480 εικονοστοιχεία  
72 ppi, Χρώματα RGB

▼ **Προχωρημένες ρυθμίσεις**

Ανάλυση X: 72,000

Ανάλυση Y: 72,000 εικονοστοιχεία/in

Χρωματικός χώρος: Χρώματα RGB

Γέμισμα με: Χρώμα παρασκηνίου

Σχόλιο:

Βοήθεια    Ακύρωση    Εντάξει

Αυτές είναι επιλογές που προορίζονται κυρίως για πιο προχωρημένους χρήστες.

### Ανάλυση X και Y

Αυτές οι επιλογές εισέρχονται κυρίως σχετικά με την εκτύπωση: δεν επηρεάζουν το μέγεθος της εικόνας σε εικονοστοιχεία, αλλά προσδιορίζουν το μέγεθος της σε χαρτί όταν εκτυπώνονται. Μπορούν επίσης να επηρεάσουν τον τρόπο που η εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη: εάν απενεργοποιηθεί το «Κουκκίδα για κουκκίδα» στο μενού Προβολή, τότε σε εστίαση 100%, το GIMP προσπαθεί να εμφανίσει την εικόνα στην οθόνη στο σωστό φυσικό μέγεθος, όπως υπολογίζεται από τις διαστάσεις εικονοστοιχείου και ανάλυσης. Η προβολή μπορεί να μην είναι ακριβής, όμως, εκτός και η οθόνη έχει βαθμονομηθεί. Αυτό μπορεί να γίνει είτε όταν εγκαθίσταται το GIMP, ή από το διάλογο προτιμήσεων [Καρτέλα εμφάνισης](#).

### Χρωματικός χώρος

Μπορείτε να δημιουργήσετε τη νέα εικόνα είτε ως εικόνα RGB ή ως εικόνα γκρι κλίμακας. Δεν μπορείτε να δημιουργήσετε μια εικόνα από ευρετήριο αμέσως με αυτόν τον τρόπο, αλλά φυσικά τίποτα δεν σας εμποδίζει από την μετατροπή της εικόνας σε κατάσταση από ευρετήριο μετά τη δημιουργία της.

### Γέμισμα



Έχετε τέσσερις επιλογές για το συμπαγές χρώμα που θα γεμίσει τη στρώση παρασκηνίου της νέας εικόνας:

- Χρώμα προσκηνίου, όπως φαίνεται στην κυρίως εργαλειοθήκη.
- Χρώμα παρασκηνίου, όπως φαίνεται στην κυρίως εργαλειοθήκη.
- Λευκό, το πιο συχνά χρησιμοποιούμενο.
- Διαφανές. Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, τότε η στρώση παρασκηνίου στη νέα εικόνα θα δημιουργηθεί με κανάλι άλφα, αλλιώς όχι.

### Σχόλιο

Μπορείτε να γράψετε ένα περιγραφικό σχόλιο εδώ. Το κείμενο θα προσαρτηθεί στην εικόνα ως «παράσιτο» και θα αποθηκευτεί μαζί με την εικόνα από κάποιον τύπο αρχείου (αλλά όχι σε όλους τους τύπους).



4.3. Διάλογος ιστορικού εγγράφου



5. Ποικίλοι διάλογοι

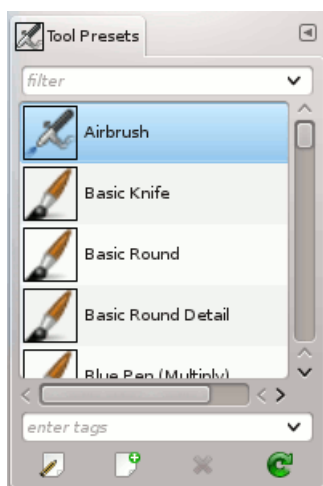
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5. Ποικίλοι διάλογοι

### 5.1. Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων

Στο GIMP-2.6, οι προρρυθμίσεις εργαλείου δεν ήταν εύχρηστες. Έπρεπε να πατήσετε στο εργαλείο πρώτα και μετά στο κουμπί **Επαναφορά προρρυθμίσεων...** στη γραμμή κουμπιών στο διάλογο επιλογών εργαλείου... εάν δεν είχατε απενεργοποιήσει αυτή τη γραμμή κουμπιών στο μενού καρτελών για να αφήσετε χώρο! Τώρα, με το GIMP-2.8, ένας προσαρτήσιμος διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείου είναι διαθέσιμος όπου απλά με κλικ στη προρρύθμιση ανοίγετε το αντίστοιχο εργαλείο με τις αποθηκευμένες του επιλογές.

Σχήμα 15.74. Ο διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείου



#### 5.1.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο «διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείου» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3. «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να το προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: Παράθυρα → Προσαρτήσιμοι διάλογοι → Προρρυθμίσεις εργαλείων·
- ή, ως καρτέλα στο παράθυρο εργαλειοθήκης μέσα από: Μενού καρτέλας → Προσθήκη καρτέλας → Προρρυθμίσεις εργαλείου.

#### 5.1.2. Χρήση του διαλόγου προρρυθμίσεων εργαλείων

Αυτός ο διάλογος έρχεται με μια λίστα προκαθορισμένων προρρυθμίσεων. Καθεμιά τους έχει ένα εικονίδιο που αναπαριστάει τις προρρυθμίσεις εργαλείου που θα εφαρμοστούν και ένα όνομα.

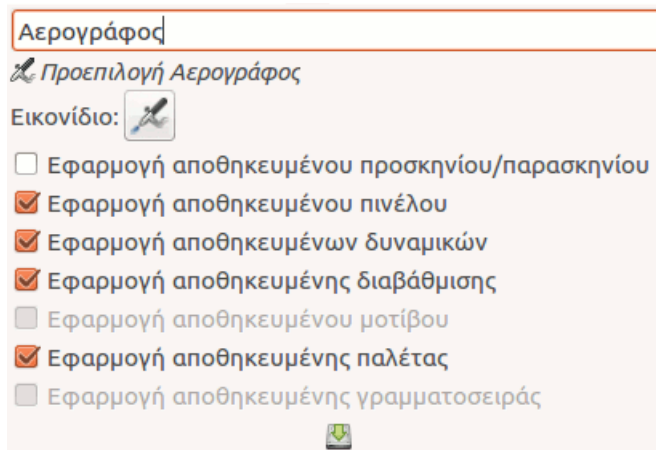
Οι προρρυθμίσεις μπορούν να πάρουν ετικέτες έτσι ώστε να μπορείτε να διευθετήσετε την επιθυμητή εμφάνιση των προρρυθμίσεων. Παρακαλώ δείτε [Τμήμα 3.6, «Ετικετοποίηση»](#) για περισσότερες πληροφορίες για την ετικετοποίηση.

Με διπλό κλικ σε προκαθορισμένο εικονίδιο ανοίγει η επεξεργασία προρρύθμισης εργαλείου.

Με διπλό κλικ σε προκαθορισμένο όνομα επιτρέπεται η επεξεργασία αυτού του ονόματος.


Στον πυθμένα του διαλόγου εμφανίζονται τέσσερα κουμπιά:

- **Επεξεργασία της προρρύθμισης εργαλείου:** με κλικ σε αυτό το κουμπί ανοίγει ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου για την επιλεγμένη προρρύθμιση. Στην πραγματικότητα μπορείτε να επεξεργαστείτε τις προρρυθμίσεις που δημιουργήσατε· προκαθορισμένες επιλογές προρρυθμίσεων είναι όλες αμυδρές και ανενεργές. Αλλά μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα προρρύθμιση από μια προκαθορισμένη προρρύθμιση και να επεξεργαστείτε τις επιλογές της.



Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου περιγράφεται στο [Τμήμα 5.2, «Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου»](#).

- **Δημιουργία νέου εργαλείου προρρύθμισης:** πριν να πατήσετε σε αυτό το κουμπί, μπορείτε είτε να επιλέξετε μια υπάρχουσα προρρύθμιση, ή ένα εργαλείο στην εργαλειοθήκη, για παράδειγμα το εργαλείο επούλωσης που δεν είναι στη λίστα προρρυθμίσεων. Μια νέα προρρύθμιση δημιουργείται στην κορυφή του διαλόγου και ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου ανοίγει. Παρακαλώ δείτε [Τμήμα 5.2, «Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου»](#).
- **Διαγραφή αυτής της προρρύθμισης εργαλείου:** αυτό το κουμπί είναι ενεργό μόνο για προρρυθμίσεις που δημιουργήσατε.
- **Ανανέωση προρρυθμίσεων εργαλείου:** Εάν προσθέσατε μια προρρύθμιση χειροκίνητα στο φάκελο `gimp/2.0/tool-presets`, πρέπει να πατήσετε σε αυτό το κουμπί για να το συμπεριλάβετε στη λίστα προρρυθμίσεων.

 **Σημείωση**

Με το GIMP-2.8, οι προρρυθμίσεις εργαλείου αποθηκεύονται σε μια νέα μορφή (.gtp). Για χρήση των προρρυθμίσεων του 2.6, πρέπει να τις μετατρέψετε χρησιμοποιώντας το [http://wiki.gimp.org/index.php/Mindstorm:Preset\\_converter](http://wiki.gimp.org/index.php/Mindstorm:Preset_converter), μέχρι να συμπεριληφθούν στο GIMP.

### 5.1.3. Το μενού περιεχομένου του διαλόγου προρρυθμίσεων εργαλείου

Επεξεργασία προεπιλογών εργαλείου...
Νέες προεπιλογές εργαλείου
Διπλότυπο προεπιλογών εργαλείου
Αντιγραφή τοποθεσίας προεπιλογών εργαλείου
Διαγραφή προεπιλογών εργαλείου
Ανανέωση προεπιλογών εργαλείου

Δεξί κλικ στο διάλογο προρρυθμίσεων ανοίγει ένα μενού περιεχομένου όπου μπορείτε να βρείτε μερικές εντολές που περιγράφηκαν ήδη με κουμπιά: προρρύθμιση εργαλείου επεξεργασίας, προρρύθμιση νέου εργαλείου, ανανέωση προρρυθμίσεων εργαλείου. Θα βρείτε επίσης δύο νέες εντολές:

- **Διπλασιασμός προρρύθμισης εργαλείου**: αυτή η εντολή είναι πάντοτε απενεργοποιημένη. Δεν είναι απαραίτητη αφού, όπως είδαμε παραπάνω, ένα διπλότυπο δημιουργείται αυτόματα όταν δημιουργείτε μια νέα προρρύθμιση από μια υπάρχουσα.
- **Αντιγραφή τοποθεσίας προρρύθμισης εργαλείου**: αυτή η εντολή αντιγράφει τη διαδρομή στο αρχείο προρρύθμισης εργαλείου στο πρόχειρο.



4.4. Διάλογος προτύπων

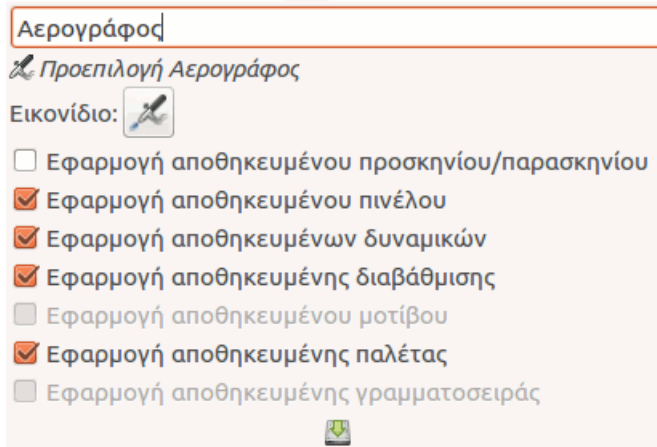


5.2. Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.2. Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου

Σχήμα 15.75. Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου



### 5.2.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το διάλογο μέσα από:

- με κλικ στο **Επεξεργασία αυτής της προρρύθμισης εργαλείου** στη γραμμή κουμπιών του διαλόγου προρρυθμίσεων εργαλείου.
- με διπλό κλικ στο εικονίδιο προρρύθμισης στο διάλογο προρρυθμίσεων εργαλείου.
- με δεξί κλικ σε προρρύθμιση στο διάλογο προρρυθμίσεων εργαλείου για άνοιγμα μενού περιεχομένου και έπειτα κλικ στην εντολή **Επεξεργασία προρρύθμισης εργαλείου**.

### 5.2.2. Χρήση του επεξεργαστή προρρύθμισης εργαλείου

Μπορείτε να επεξεργαστείτε μόνο προρρυθμίσεις που δημιουργήσατε· όλες οι επιλογές προκαθορισμένων προρρυθμίσεων είναι αμυδρές και απενεργοποιημένες.

Σε αυτό το διάλογο μπορείτε:

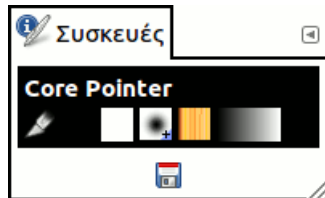
- **επεξεργασία ονόματος προρρύθμισης** στο πλαίσιο κειμένου,
- **αλλαγή εικονιδίου προρρύθμισης** με κλικ σε εικονίδιο προρρύθμισης. Αυτό ανοίγει ένα παράθυρο όπου μπορείτε να επιλέξετε ένα νέο εικονίδιο.
- **επιλογή πηγών για αποθήκευση** με κλικ στα πλαίσια ελέγχου.




[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.3. Διάλογος κατάστασης συσκευής

Σχήμα 15.76. Ο διάλογος «Κατάσταση συσκευής»



Αυτό το παράθυρο μαζεύει μαζί τις τρέχουσες επιλογές της εργαλειοθήκης, για καθεμιά από της συσκευές σας εισόδου: το ποντίκι (που ονομάζεται «δείκτης πυρήνα») ή την πινακίδα, εάν έχετε κάποια. Αυτές οι επιλογές αντιπροσωπεύονται από εικονίδια: χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου, πινέλο μοτίβο και διαβάθμιση. Εκτός από τα χρώματα, με κλικ σε εικονίδιο ανοίγει το παράθυρο που επιτρέπει μια άλλη επιλογή· η εργαλειοθήκη θα ενημερωθεί όταν αλλάζει. Μπορείτε να σώσετε και να αποθέσετε στοιχεία σε αυτό το διάλογο.

Το κουμπί «αποθήκευση κατάστασης συσκευής»  στον πάτο του παραθύρου, φαίνεται να έχει την ίδια δράση όπως η επιλογή «καταγραφή κατάστασης συσκευής τώρα» στην ενότητα εισαγωγή συσκευών στις προτιμήσεις.

### 5.3.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος κατάστασης συσκευής είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του. Μπορεί να ενεργοποιηθεί με δύο τρόπους:

- Από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Κατάσταση συσκευής**.
- Από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε διάλογο: **Προσθήκη προσάρτησης** → **Κατάσταση συσκευής**


## 5.4. Κονσόλα σφαλμάτων

Η **Κονσόλα σφαλμάτων** προσφέρει περισσότερες δυνατότητες από το μοναδικό «μήνυμα GIMP». Αυτό είναι ένα ημερολόγιο όλων των σφαλμάτων που συμβαίνουν ενώ τρέχει το GIMP. Μπορείτε να αποθηκεύσετε όλο αυτό το ημερολόγιο ή μόνο ένα επιλεγμένο κομμάτι.

### 5.4.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

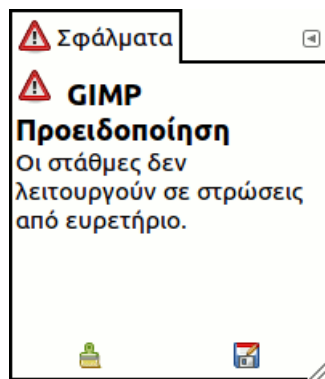
Ο διάλογος «Κονσόλα σφαλμάτων» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Κονσόλα σφαλμάτων**.
- από το μενού καρτέλας σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλογή **Προσθήκη καρτέλας** → **Κονσόλα σφαλμάτων**.

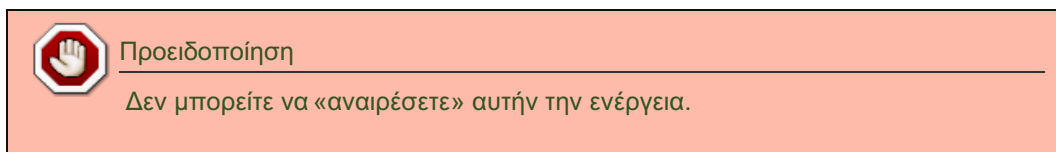
### 5.4.2. Ο διάλογος «Κονσόλα σφαλμάτων»

Σχήμα 15.77. Το παράθυρο διαλόγου «Κονσόλα σφαλμάτων»



#### Καθαρισμός σφαλμάτων

Αυτό το κουμπί διαγράφει όλα τα σφάλματα στο ημερολόγιο.



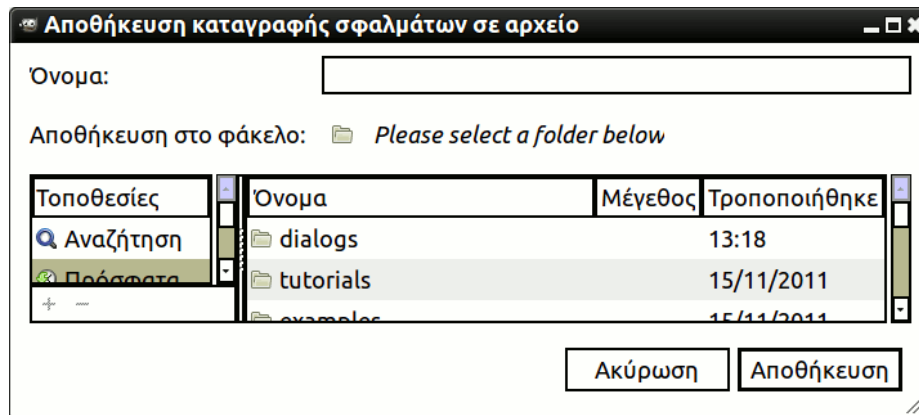
#### Αποθήκευση όλων των σφαλμάτων

Αυτό το κουμπί επιτρέπει την αποθήκευση όλου του ημερολογίου. Μπορείτε επίσης να διαλέξετε ένα μέρος του ημερολογίου (με πάτημα και μεταφορά του δείκτη ποντικιού ή χρησιμοποιώντας τον συνδυασμό πλήκτρων **Shift + πλήκτρα βελών**) και αποθήκευση μόνο του επιλεγμένου τμήματος πατώντας το πλήκτρο **Shift**.




Ένα παράθυρο διαλόγου Αποθήκευση ημερολογίου σφαλμάτων σε αρχείο σας δίνει την επιλογή ονόματος και καταλόγου προορισμού αυτού του αρχείου:

Σχήμα 15.78. Το παράθυρο διαλόγου «Αποθήκευση ημερολογίου σφαλμάτων σε αρχείο»



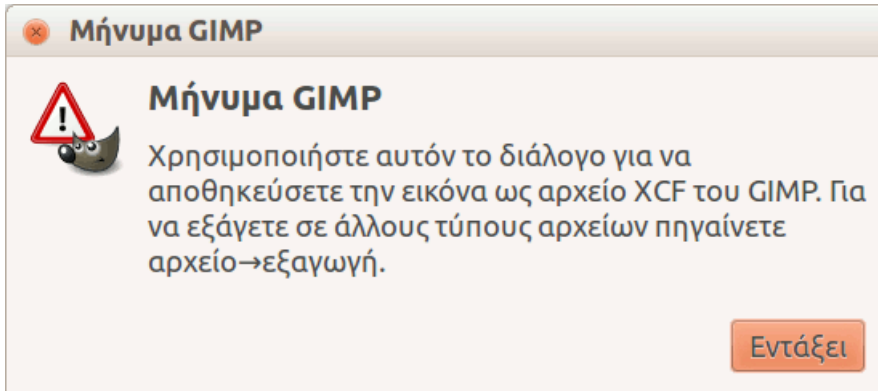
#### Υπόδειξη

Θα βρείτε επίσης αυτές τις ενέργειες πλήκτρων στο μενού καρτέλας διάλογου με κλικ στο , ή στο μενού περιεχομένου που παίρνετε με δεξί κλικ στο παράθυρο διαλόγου.



## 5.5. Αποθήκευση αρχείου

Η εντολή αποθήκευση αποθηκεύει την εικόνα σας στο δίσκο. Με το GIMP-2.8, αυτή η εντολή αποθηκεύει μόνο σε μορφή XCF. Εάν προσπαθήσετε να αποθηκεύσετε σε άλλη μορφή πλην της XCF, παίρνετε ένα μήνυμα λάθους:

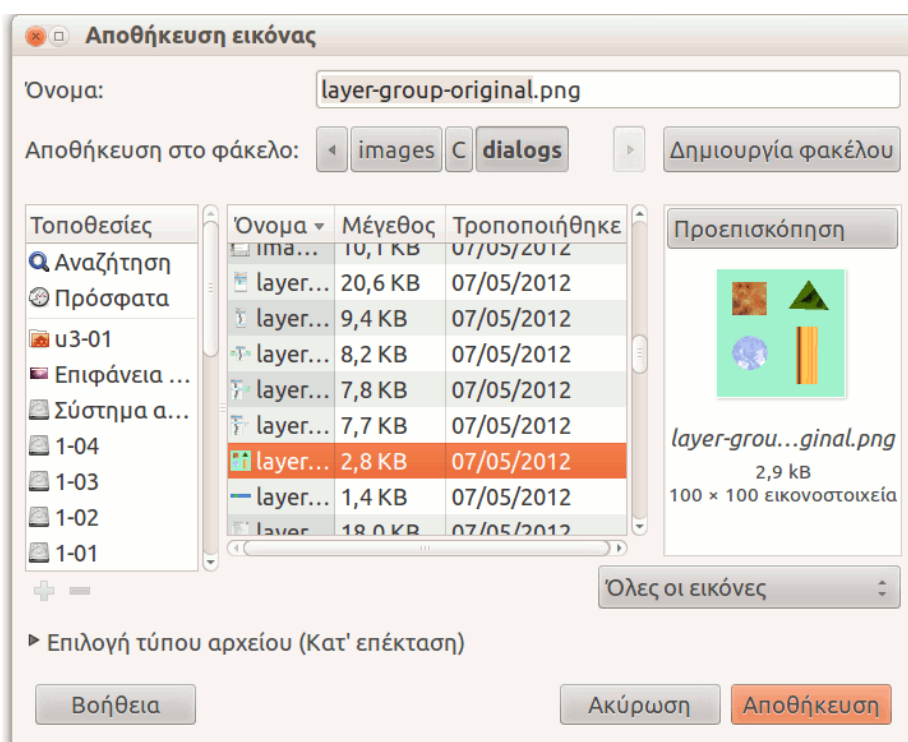


. Από το GIMP-2.8.8, ο διάλογος δείχνει έναν σύνδεσμο που μεταβαίνει αμέσως στον διάλογο εντολής εξαγωγής. Παρακαλούμε, δείτε [Τμήμα 1.1, «Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων»](#).

Εάν έχετε ήδη αποθηκεύσει την εικόνα, το προηγούμενο αρχείο εικόνας αντικαθίσταται από την τρέχουσα έκδοση. Εάν δεν έχετε ήδη αποθηκεύσει την εικόνα, η εντολή αποθήκευση ανοίγει το διάλογο αποθήκευσης εικόνας.

Εάν φύγετε χωρίς να αποθηκεύσετε την εικόνα σας, το GIMP σας ζητά εάν πραγματικά το επιθυμείτε, εάν η επιλογή «Επιβεβαίωση κλεισίματος αναποθήκευτων εικόνων» έχει σημειωθεί στη σελίδα [Πόροι συστήματος](#) του διαλόγου προτιμήσεων.

**Σχήμα 15.79. Αποθήκευση διαλόγου εικόνας**



### 5.5.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

---

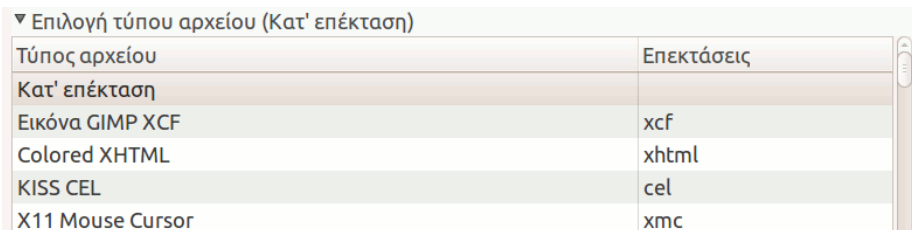
- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή στη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Αποθήκευση**,
- ή από το πληκτρολόγιο χρησιμοποιώντας τη συντόμευση **Ctrl + S**.
- Χρησιμοποιήστε **Ctrl + Shift + S** για να αποθηκεύσετε την ανοικτή εικόνα με ένα διαφορετικό όνομα.

### 5.5.2. Ο διάλογος αποθήκευσης εικόνας

---

Με αυτόν τον περιηγητή αρχείου, μπορείτε να επεξεργαστείτε άμεσα το όνομα αρχείου στο πλαίσιο ονόματος (προεπιλογή είναι «άτιτλο.xml») ή επιλέγοντας ένα αρχείο στη λίστα ονόματος. Επαναλαμβάνουμε ότι μόνο τύποι XCF επιτρέπονται. Πρέπει επίσης να ορίσετε τον προορισμό της εικόνας στο **αποθήκευση σε φάκελο**. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα νέο φάκελο εάν χρειάζεται.

**Επιλογή τύπου αρχείου.** Εάν αναπτύσσετε αυτήν την επιλογή, μπορείτε να επιλέξετε έναν συμπιεσμένο τύπο για το XCF αρχείο σας:



Τύπος αρχείου	Επεκτάσεις
Κατ' επέκταση	
Εικόνα GIMP XCF	xcf
Colored XHTML	xhtml
KISS CEL	cel
X11 Mouse Cursor	xmc



5.4. Κονσόλα σφαλμάτων



5.6. Εξαγωγή αρχείου

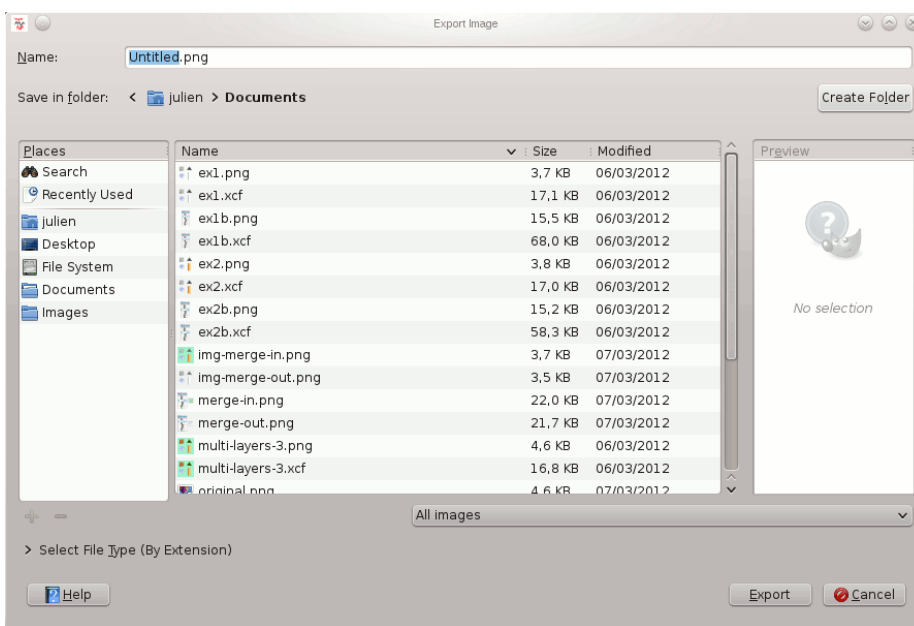
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.6. Εξαγωγή αρχείου

Με το GIMP-2.8 η εντολή αποθήκευση αποθηκεύει εικόνες μόνο σε μορφή XCF. Η εντολή εξαγωγής χρησιμοποιείται τώρα για αποθήκευση εικόνων σε διάφορες μορφές αρχείου.

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή μέσα από **Αρχείο** → **Εξαγωγή ως...**, ή από το πληκτρολόγιο χρησιμοποιώντας τη συντόμευση **Ctrl + Shift + E**.

**Σχήμα 15.80. Διάλογος εξαγωγής εικόνας**



### 5.6.1. Ο διάλογος εξαγωγής εικόνας

Με αυτόν τον περιηγητή αρχείου, μπορείτε να επεξεργαστείτε άμεσα το όνομα αρχείου και επέκτασης στο πλαίσιο ονόματος (προεπιλογή είναι «άτιτλο.xml») ή επιλέγοντας ένα αρχείο στη λίστα ονόματος. Πρέπει επίσης να ορίσετε τον προορισμό της εικόνας στο **αποθήκευση σε φάκελο**. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα νέο φάκελο εάν χρειάζεται.

**Επιλογή τύπου αρχείου.** Εάν εμφανίσετε αυτήν την επιλογή, μπορείτε να επιλέξετε μια επέκταση στην πτυσσόμενη λίστα για το αρχείο σας:

▼ Επιλογή τύπου αρχείου (Κατ' επέκταση)	
Τύπος αρχείου	Επεκτάσεις
Εικόνα GIF	gif
Εικόνα JPEG	jpg,jpeg,jpe
Εικόνα PBM	pbm
Εικόνα PGM	pgm
Εικόνα Photoshop	psd
Εικόνα PNG	png

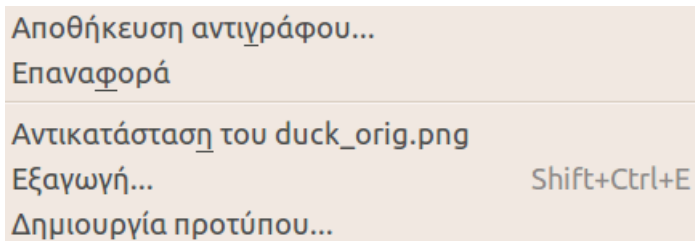
Οι διάλογοι τύπου αρχείου περιγράφονται στο [Τμήμα 1. «Αρχεία»](#).

## 5.6.2. Εξαγωγή

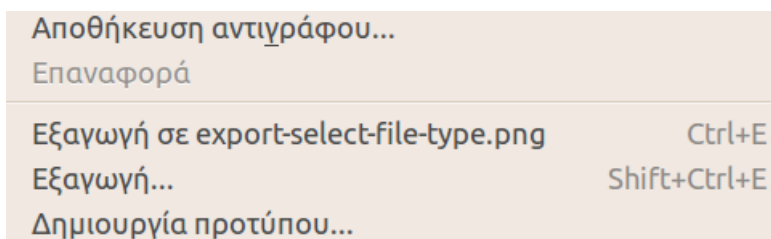
---

Όταν το όνομα του αρχείου και ο προορισμός οριστούν, κλικ στο **Εξαγωγή**. Αυτό ανοίγει το διάλογο εξαγωγής για τον καθορισμένο τύπο αρχείου.

Εάν έχετε φορτώσει ένα αρχείο μη-XCF, ένα νέο στοιχείο εμφανίζεται στο μενού αρχείου, επιτρέποντας σας να εξαγάγετε το αρχείο στον ίδιο τύπο, αντικαθιστώντας το αρχικό αρχείο.



Εάν τροποποιήσετε μια εικόνα που έχετε ήδη εξαγει, η εντολή **Εξαγωγή** στο μενού αρχείου αλλάζει, επιτρέποντας την εξαγωγή του αρχείου ξανά στον ίδιο τύπο.



5.5. Αποθήκευση αρχείου



5.7. Διάλογος σημείων δειγματοληψίας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 5.7. Διάλογος σημείων δειγματοληψίας

Ενώ ο [Επιλογέας χρώματος](#) μπορεί να εμφανίσει πληροφορίες χρώματος για ένα εικονοστοιχείο, ο διάλογος «Δειγματοληψία σημείων» μπορεί να εμφανίσει τα δεδομένα τεσσάρων εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης ή της εικόνας, ταυτόχρονα. Μια άλλη σημαντική διαφορά είναι ότι οι τιμές αυτών των σημείων μεταβάλλονται σε πραγματικό χρόνο καθώς δουλεύετε στην εικόνα.

### 5.7.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

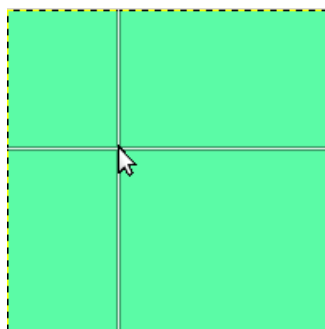
Ο διάλογος «Σημεία δειγματοληψίας» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Δειγματοληψία**.
- από το μενού καρτέλα σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο  και επιλογή **Προσθήκη καρτέλας** → **Δειγματοληψία**.

### 5.7.2. Χρήση σημείων δειγματοληψίας

Για τη δημιουργία σημείου δειγματοληψίας, **Ctrl**-κλικ σε έναν από τους δύο χάρακες στο παράθυρο εικόνας και σύρσιμο του δείκτη ποντικιού. Εμφανίζονται δύο κάθετοι οδηγοί. Το σημείο δειγματοληψίας είναι εκεί που τέμνονται οι δύο οδηγοί. Μπορείτε να δείτε τις συντεταγμένες του στην κάτω αριστερή γωνία και τη γραμμή πληροφοριών του παραθύρου εικόνας. Απελευθερώστε το πλήκτρο του ποντικιού.



Οι κάθετες που παίρνετε με **Ctrl** + κλικ και σύρσιμο από έναν κανόνα.

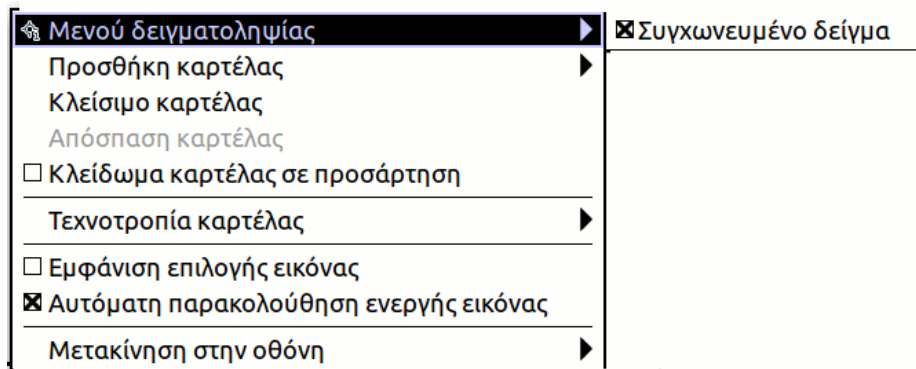
Από προεπιλογή, αυτό το σημείο δειγματοληψίας έρχεται με ένα στρογγυλό σημάδι και έναν αριθμό σειράς. Μπορείτε να ακυρώσετε αυτά τα σημάδια ξεσημειώνοντας την επιλογή **Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας** στο μενού **Προβολή**.

Ο διάλογος «Σημεία δειγματοληψίας» πρέπει να ανοίξει αυτόματα, όταν δημιουργείτε ένα σημείο δειγματοληψίας. Εάν δεν συμβεί, πρέπει να τον ανοίξετε χειροκίνητα.

Μπορείτε να διαγράψετε ένα σημείο δειγματοληψίας, όπως γίνεται με τους οδηγούς, με κλικ και σύρσιμο του σε ένα χάρακα. Οι αριθμοί σειράς αναδιατάσσονται αυτόματα στο παράθυρο διαλόγου· οι πιο πρόσφατοι μετακινούνται ένα βήμα επάνω.

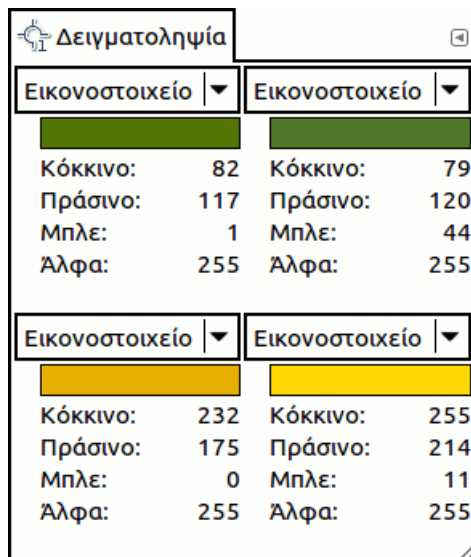
Από προεπιλογή, η δειγματοληψία εκτελείται σε όλες τις στρώσεις. Εάν θέλετε να πάρετε δείγμα μόνο στην τρέχουσα στρώση, αποεπιλέξτε την επιλογή **Συγχώνευση δείγματος** στο μενού καρτελών:

Σχήμα 15.81. Το μενού «Σημείο δειγματοληψίας»



### 5.7.3. περιγραφή διαλόγου «Σημεία δειγματοληψίας»

Σχήμα 15.82. Διάλογος σημείων δειγματοληψίας



Οι πληροφορίες των τεσσάρων σημείων δειγματοληψίας εμφανίζονται σε αυτό το παράθυρο. Μπορείτε να δημιουργήσετε περισσότερες, οι οποίες θα υπάρχουν χωρίς να εμφανίζονται. Για να τις προβάλετε, πρέπει να διαγράψετε τα εμφανιζόμενα σημεία.

Το χρώμα του σημείου δειγματοληψίας εμφανίζεται σε ένα χρωματολόγιο.

Στην πτυσσόμενη λίστα, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ:

#### Εικονοστοιχείο

Αυτή η επιλογή εμφανίζει τις τιμές κόκκινου, πράσινου, γαλάζιου και άλφα του εικονοστοιχείου, ως αριθμούς μεταξύ 0 και 255.

#### RGB

Αυτή η επιλογή εμφανίζει τις τιμές *κόκκινου, πράσινου, γαλάζιου* και *άλφα* του εικονοστοιχείου, ως ποσοστά. Εμφανίζει επίσης τη δεκαεξαδική τιμή του χρώματος του εικονοστοιχείου.

### HSV

Αυτή η επιλογή εμφανίζει την *απόχρωση*, σε βαθμούς, καθώς και τον *κορεσμό, τιμή* και *άλφα* του εικονοστοιχείου, ως ποσοστά.

### CMYK

Αυτή η επιλογή εμφανίζει τις τιμές *κυανού, ματζέντα, κίτρινου, μαύρου* και *άλφα* του εικονοστοιχείου, ως ποσοστά.

Δεδομένα παρέχονται για κάθε κανάλι στο επιλεγμένο χρωματικό πρότυπο. Το *άλφα* εμφανίζεται μόνο εάν το κανάλι έχει *άλφα* κανάλι.

**Δεκαεξαδικό** εμφανίζεται μόνο με την κατάσταση RGB. Αυτός είναι ο δεκαεξαδικός κώδικας της [σημειογραφίας HTML](#).



5.6. Εξαγωγή αρχείου

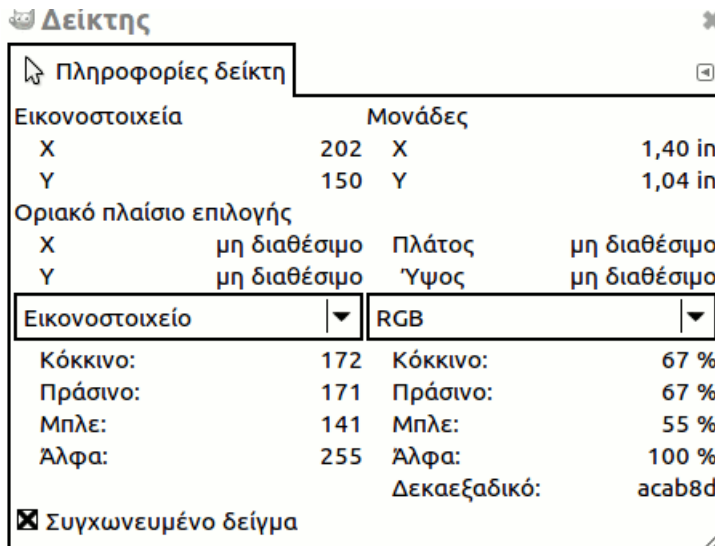
5.8. Διάλογος δείκτη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.8. Διάλογος δείκτη

Σχήμα 15.83. Διάλογος δείκτη



Αυτός ο διάλογος σας προσφέρει, στο ίδιο παράθυρο, σε πραγματικό χρόνο, τη θέση του δείκτη ποντικιού και τις τιμές καναλιού του σημειούμενου εικονοστοιχείου, στην επιλεγμένη χρωματική μορφή.

### 5.8.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Ο διάλογος «Δείκτης» είναι ένας προσαρτήσιμος διάλογος· δείτε την ενότητα [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για βοήθεια στο χειρισμό του.

Μπορείτε να τον προσπελάσετε:

- από το μενού εικόνας: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Δείκτης**.
- από το μενού καρτέλα σε οποιοδήποτε προσαρτήσιμο διάλογο με κλικ στο **☰** και επιλογή **προσθήκη καρτέλας** → **δείκτης**.

### 5.8.2. Επιλογές διαλόγου «Δείκτης»

#### Εικονοστοιχεία

Εμφανίζει τη θέση του σημειούμενου εικονοστοιχείου, σε συντεταγμένες X (οριζόντιες) και Y (κάθετες), σε εικονοστοιχεία από την αρχική (την πάνω αριστερή γωνία του καμβά).

#### Μονάδες

Εμφανίζει την απόσταση από την αρχική, σε ίντσες.

#### Πλαίσιο οριοθέτησης δείκτη

Αυτή η πληροφορία είναι ενεργή όταν υπάρχει επιλογή. X και Y είναι οι συντεταγμένες της άνω αριστερής

γωνίας του ορθογωνίου πλαισίου που οριοθετεί επιλογές ορθογωνίου και έλλειψης. Ύψος και πλάτος αναφέρονται σε αυτό το πλαίσιο.

Αυτή η πληροφορία επίσης εξέρχεται για τις άλλες επιλογές, αλλά είναι μικρότερου ενδιαφέροντος και το πλαίσιο οριοθέτησης δεν είναι ορατό.

Αυτή η πληροφορία που αφορά την επιλογή παραμένει αμετάβλητη όταν χρησιμοποιείτε ένα άλλο εργαλείο, ενώ οι συντεταγμένες του δείκτη ποικίλουν.

### Τιμές καναλιού

Οι τιμές καναλιού για το επιλεγμένο [χρωματικό πρότυπο](#) φαίνονται παρακάτω. Και τα δύο πτυσσόμενα μενού περιέχουν τις ίδιες επιλογές, που σας διευκολύνει στη σύγκριση των χρωματικών τιμών ενός συγκεκριμένου εικονοστοιχείου χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρωματικά πρότυπα. «Δεκαεξαδικό» είναι η [σημειογραφία HTML](#) του χρώματος εικονοστοιχείου, σε δεκαεξαδικό. Οι επιλογές στα πτυσσόμενα μενού είναι [εικονοστοιχείο](#) που είναι η προεπιλογή):

#### Εικονοστοιχείο

Οι τιμές καναλιού [RGB](#). Αυτή η επιλογή εμφανίζει τις τιμές *κόκκινου*, *πράσινου*, *γαλάζιου* και *άλφα* του εικονοστοιχείου, ως αριθμούς μεταξύ 0 και 255.

#### RGB

Οι τιμές καναλιού [RGB](#). Αυτή η επιλογή εμφανίζει τις τιμές *κόκκινου*, *πράσινου*, *γαλάζιου* και *άλφα* του εικονοστοιχείου, ως ποσοστά. Εμφανίζει επίσης τη δεκαεξαδική τιμή του χρώματος του εικονοστοιχείου.

#### HSV

Τα συστατικά [HSV](#). Αυτή η επιλογή εμφανίζει την *απόχρωση*, σε βαθμούς, καθώς και τον *κορεσμό*, *τιμή* και *άλφα* του εικονοστοιχείου, ως ποσοστά.

#### CMYK

Οι τιμές καναλιού [CMYK](#). Αυτή η επιλογή εμφανίζει τις τιμές *κυανού*, *ματζέντα*, *κίτρινου*, *μαύρου* και *άλφα* του εικονοστοιχείου, ως ποσοστά.

### Συγχωνευμένο δείγμα

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί (προεπιλογή), η δειγματοληψία εκτελείται σε όλες τις στρώσεις. Εάν απενεργοποιηθεί, η δειγματοληψία εκτελείται στην ενεργή στρώση μόνο.



## 5.9. Διάλογος συμμετρικής βαφής



Η συμμετρική βαφή είναι ένα χαρακτηριστό βαφής στο GIMP-2.10, που υποστηρίζεται από εργαλεία με βάση το πινέλο (μολύβι, πινέλο, σβήστρα, αερογράφος, πινέλο βαφήςμου, κλωνοποίηση, μουντζούρα, ξάνοιγμα) καθώς και το εργαλείο μελανιού. Υπάρχουν πολλά είδη συμμετρίας, όλα διαμορφώσιμα.

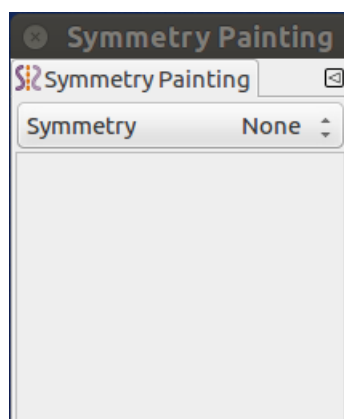
### 5.9.1. Ενεργοποίηση του διαλόγου

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτόν τον διάλογο από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από: **Παράθυρα** → **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** → **Συμμετρική βαφή**.

Ο διάλογος «Συμμετρική βαφή» είναι προσαρτήσιμος. Διαβάστε το [Τμήμα 2.3. «Διάλογοι και προσάρτηση»](#) για να μάθετε περισσότερα για την έννοια της προσάρτησης.

### 5.9.2. Χρήση του διαλόγου συμμετρικής βαφής

Σχήμα 15.84. Διάλογος συμμετρικής βαφής



Αυτός ο διάλογος είναι πολύ απλός. Έχετε μόνο ένα στοιχείο **συμμετρίας** με έναν πτυσσόμενο κατάλογο που προσφέρει τέσσερις επιλογές. Μόλις σημειώσετε έναν τύπο συμμετρίας, εμφανίζονται οι άξονες συμμετρίας ως εστιγμένες πράσινες γραμμές στο παράθυρο της εικόνας και μπορείτε να αρχίσετε να βάφετε με το πινέλο που διαλέξατε.

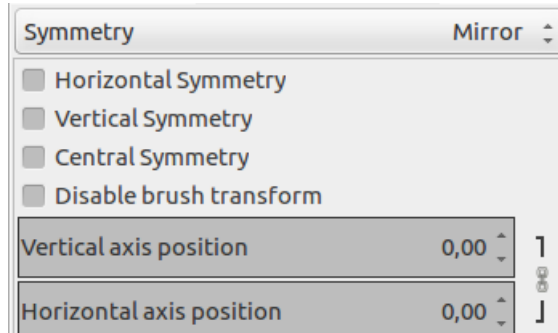
## Επιλογές

### Κανένα

Αυτή είναι η προεπιλεγμένη επιλογή· η συμμετρική βαφή δεν είναι ενεργοποιημένη.

### Καθρέπτης

Σχήμα 15.85. Ο διάλογος κατοπτρικής συμμετρίας



Αυτή είναι συμμετρία όπως στον καθρέφτη. Μπορείτε να επιλέξετε οριζόντια συμμετρία, κάθετη συμμετρία ή κεντρική συμμετρία. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε πολλαπλές συμμετρίες.

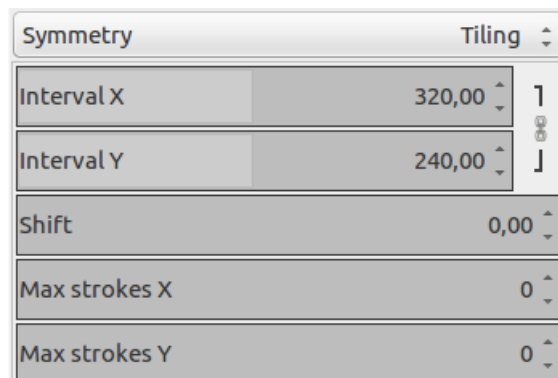
Η προεπιλεγμένη θέση του άξονα συμμετρίας είναι στη μέση του παραθύρου εικόνας. Μπορείτε να τοποθετήσετε τον άξονα όπου θέλετε χρησιμοποιώντας θέση οριζόντιου άξονα και θέση κατακόρυφου άξονα.

**Απενεργοποίηση μετασχηματισμού πινάλου:** όταν μετασχηματίζετε το σχέδιο, το ίδιο το πινέλο θα καταλήξει να μετασχηματιστεί επίσης. Παραδείγματος χάρη, σε έναν κατοπτρικό μετασχηματισμό, όχι μόνο το σχέδιό σας στα δεξιά του καμβά θα κατοπτρίζεται στα αριστερά, αλλά και το ίδιο το πινέλο "ανιστρέφεται" προφανώς στα αριστερά. Εάν για κάποιο λόγο, θέλετε οι γραμμές του σχεδίου να αντικατροπίζονται (ή σε κάποιον άλλο μετασχηματισμό), αλλά όχι το ίδιο το περίγραμμά του πινέλου, μπορείτε να σημειώσετε αυτό το πλαίσιο. Για προφανή λόγο, δεν θα το δείτε όμως με συμμετρικά πινέλα. Γιαυτό δεν βλέπετε το αποτέλεσμα επειδή πολλά προεπιλεγμένα πινέλα είναι συμμετρικά.

### Παράθεση

«Παράθεση» είναι μια μεταφορική συμμετρία, που μπορεί να είναι πεπερασμένη (με ένα μέγιστο πινελιών) ή άπειρη. Στη δεύτερη περίπτωση, είναι το τέλει εργαλείο για τη δημιουργία μοτίβων ή παραθέσεων χωρίς ραφή, τη στιγμή της βαφής.

Σχήμα 15.86. Ο διάλογος συμμετρικής παράθεσης



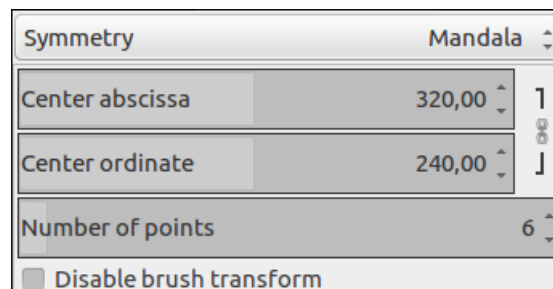
Αυτή η κατάσταση καλύπτει την εικόνα με πινελιές.

Δεν υπάρχουν άξονες εδώ. Οι επιλογές είναι:

- **Διάστημα X** **Διάστημα Y**: αυτά είναι τα διαστήματα στους άξονες X και Y, σε εικονοστοιχεία, μεταξύ των κέντρων πινελιών.
- **Shift**: αυτή είναι η μετατόπιση μεταξύ γραμμών στον άξονα X, σε εικονοστοιχεία.
- **Μέγιστες πινελιές X**, **μέγιστες πινελιές Y**: αυτός είναι ο μέγιστος αριθμός πινελιών στους άξονες X και Y. Προεπιλογή είναι το 0, που σημαίνει χωρίς όριο, σύμφωνα με το μέγεθος της εικόνας.

## Μάνταλα

Σχήμα 15.87. Ο διάλογος συμμετρικής μάνταλα



Οι πινελιές τοποθετούνται γύρω από το κέντρο των συντεταγμένων του άξονα.

Οι επιλογές είναι:

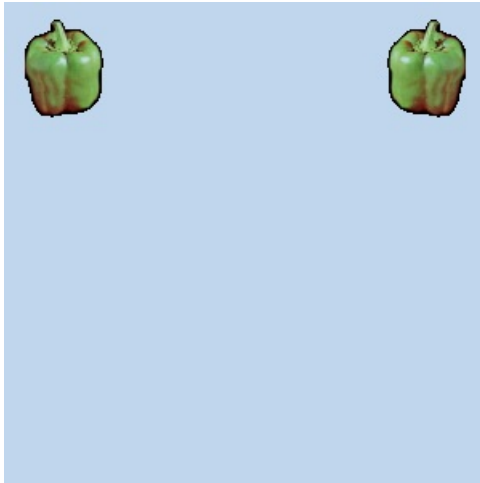
- **Τετμημένη κέντρου**, **τεταγμένη κέντρου** για τοποθέτηση του κέντρου των συντεταγμένων.
- **Αριθμός σημείων**: ο αριθμός των πινελιών.
- **Απενεργοποίηση μετασχηματισμού πινέλου**: δείτε παραπάνω.

### 5.9.3. Παραδείγματα

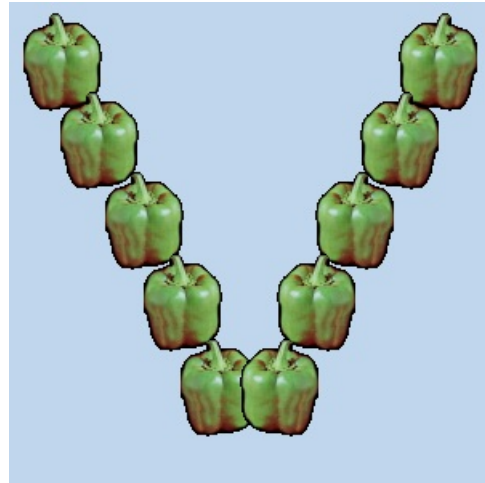
Επιλέγεται το πινέλο πιπεριάς. Χρησιμοποιείται το μολύβι.

#### Παράδειγμα κατοπτρισμού

Σχήμα 15.88. Κάθετη συμμετρία



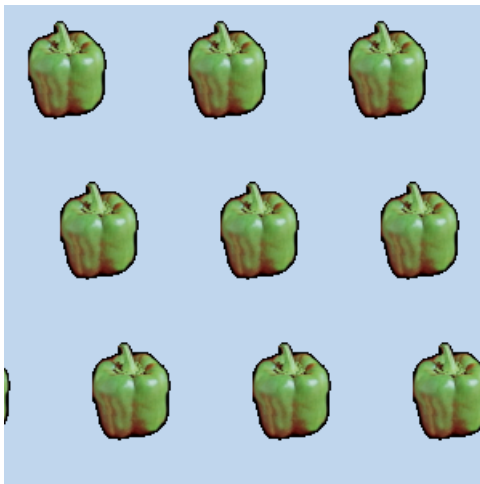
Μοναδικό πάτημα



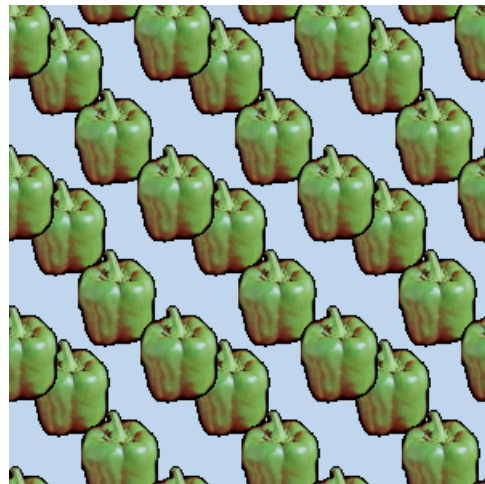
Πινελία

Παράδειγμα παράθεσης

Σχήμα 15.89.



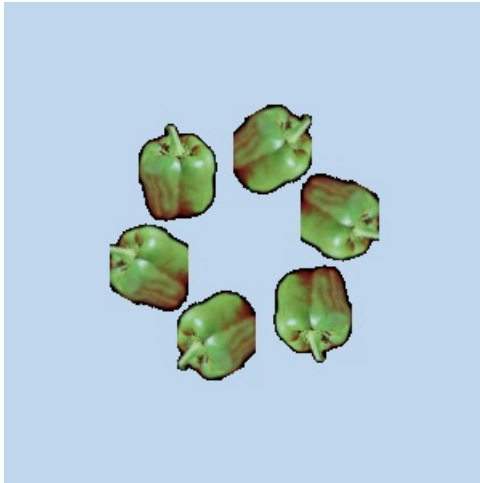
Μοναδικό πάτημα. Μετατόπιση = 20.



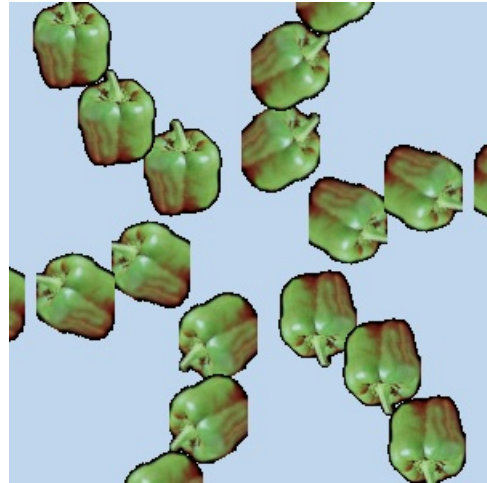
Πινελία

Παράδειγμα για μάνταλα

Σχήμα 15.90.



Μοναδικό πάτημα



Πινελιά



## Κεφάλαιο 16. Μενού

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### 1. Εισαγωγή στα μενού

- 1.1. Η γραμμή μενού εικόνας
- 1.2. Μενού περιεχομένου
- 1.3. Αποσπώμενα μενού
- 1.4. Μενού καρτελών

#### 2. Το μενού «Αρχείο»

- 2.1. Επισκόπηση
- 2.2. Νέο...
- 2.3. Δημιουργία
- 2.4. Άνοιγμα...
- 2.5. Άνοιγμα ως στρώσεις...
- 2.6. Άνοιγμα τοποθεσίας...
- 2.7. Άνοιγμα πρόσφατων
- 2.8. Αποθήκευση
- 2.9. Αποθήκευση ως...
- 2.10. Αποθήκευση αντιγράφου...
- 2.11. Επαναφορά
- 2.12. Εξαγωγή...
- 2.13. Εξαγωγή ως...
- 2.14. Δημιουργία πρότυπου...
- 2.15. Εκτύπωση
- 2.16. Αποστολή με μήνυμα
- 2.17. Αντιγραφή θέσης εικόνας
- 2.18. Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων
- 2.19. Κλείσιμο
- 2.20. Κλείσιμο όλων
- 2.21. Έξοδος

#### 3. Το μενού «Επεξεργασία»

- 3.1. Είσοδοι μενού «Επεξεργασία»
- 3.2. Αναίρεση
- 3.3. Ακύρωση αναίρεσης
- 3.4. Ξεθώριασμα
- 3.5. Ιστορικό αναιρέσεων
- 3.6. Αποκοπή
- 3.7. Αντιγραφή
- 3.8. Αντιγραφή ορατών
- 3.9. Επικόλληση
- 3.10. Επικόλληση στην επιλογή
- 3.11. Επικόλληση επί τόπου
- 3.12. Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου
- 3.13. Επικόλληση ως
- 3.14. Μνήμη
- 3.15. Καθαρισμός
- 3.16. Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου
- 3.17. Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου
- 3.18. Γέμισμα με μοτίβο
- 3.19. Γέμισμα περιγράμματος επιλογής
- 3.20. Γέμισμα διαδρομής
- 3.21. Χρωματισμός επιλογής
- 3.22. Χρωματισμός μονοπατιού
- 3.23. Η εντολή «Προτιμήσεις»
- 3.24. Συνομημύσεις πληκτρολογίου
- 3.25. Αρθρώματα
- 3.26. Μονάδες

#### 4. Το μενού «Επιλογή»

- 4.1. Εισαγωγή στο μενού «Επιλογή»
- 4.2. Επιλογή όλων
- 4.3. Καμία
- 4.4. Αντιστροφή



- [4.5. Αιώρηση](#)
- [4.6. Κατά χρώμα](#)
- [4.7. Από μονοπάτι](#)
- [4.8. Επεξεργασία επιλογής](#)
- [4.9. Άμβλυση](#)
- [4.10. Ώξυνση](#)
- [4.11. Σμίκρυνση](#)
- [4.12. Επέκταση](#)
- [4.13. Περίγραμμα](#)
- [4.14. Αφαίρεση οπών](#)
- [4.15. Παραμόρφωση](#)
- [4.16. Στρογγυλεμένο ορθογώνιο](#)
- [4.17. Εναλλαγή γρήγορης μάσκας](#)
- [4.18. Αποθήκευση σε κανάλι](#)
- [4.19. Σε μονοπάτι](#)

## [5. Το μενού «Προβολή»](#)

- [5.1. Εισαγωγή στο μενού «Προβολή»](#)
- [5.2. Νέα Προβολή](#)
- [5.3. Κουκκίδα για κουκκίδα](#)
- [5.4. Εστίαση](#)
- [5.5. Αντιστροφή και περιστροφή \(0°\)](#)
- [5.6. Συρρίκνωση παραθύρου](#)
- [5.7. Πλήρης οθόνη](#)
- [5.8. Παράθυρο περιήγησης](#)
- [5.9. Φίλτρα προβολής](#)
- [5.10. Διαχείριση χρώματος](#)
- [5.11. Προβολή επιλογής](#)
- [5.12. Εμφάνιση ορίου στρώσης](#)
- [5.13. Εμφάνιση οδηγών](#)
- [5.14. Εμφάνιση πλέγματος](#)
- [5.15. Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας](#)
- [5.16. Προσκόλληση στους οδηγούς](#)
- [5.17. Προσκόλληση στο πλέγμα](#)
- [5.18. Προσκόλληση σε καμβά](#)
- [5.19. Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι](#)
- [5.20. Χρώμα υποβάθρου](#)
- [5.21. Εμφάνιση γραμμής μενού](#)
- [5.22. Εμφάνιση χαρακων](#)
- [5.23. Εμφάνιση γραμμών κύλισης](#)
- [5.24. Εμφάνιση γραμμής κατάστασης](#)

## [6. Το μενού «Εικόνα»](#)

- [6.1. Επισκόπηση](#)
- [6.2. Διπλασιασμός](#)
- [6.3. Κατάσταση](#)
- [6.4. Κατάσταση RGB](#)
- [6.5. Κατάσταση γκρι κλίμακας](#)
- [6.6. Κατάσταση από ευρετήριο](#)
- [6.7. Ακρίβεια](#)
- [6.8. Διαχείριση χρώματος](#)
- [6.9. Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)
- [6.10. Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)
- [6.11. Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)
- [6.12. Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)
- [6.13. Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)
- [6.14. Μετασχηματισμός](#)
- [6.15. Αναστροφή οριζόντια, αναστροφή κατακόρυφα](#)
- [6.16. Περιστροφή](#)
- [6.17. Slice Using Guides](#)
- [6.18. Μέγεθος καμβά](#)
- [6.19. Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις](#)
- [6.20. Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή](#)
- [6.21. Μέγεθος εκτύπωσης](#)
- [6.22. Κλίμακα εικόνας](#)
- [6.23. Περικοπή εικόνας](#)
- [6.24. Έξυπνη περικοπή](#)
- [6.25. Συγχώνευση ορατών στρώσεων](#)
- [6.26. Ισοπέδωση εικόνας](#)
- [6.27. Στοιχισμός ορατών στρώσεων...](#)

- [6.28. Οδηγοί](#)
- [6.29. Νέος οδηγός](#)
- [6.30. Νέος οδηγός \(Αναλογία\)](#)
- [6.31. Νέοι οδηγοί από επιλογή](#)
- [6.32. Αφαίρεση όλων των οδηγών](#)
- [6.33. Ρύθμιση του πλέγματος...](#)
- [6.34. Ιδιότητες εικόνας](#)

## [7. Το μενού «Στρώση»](#)

- [7.1. Εισαγωγή στο μενού «στρώση»](#)
- [7.2. Νέα στρώση](#)
- [7.3. Νέα ομάδα στρώσεων](#)
- [7.4. Νέο από τα ορατά](#)
- [7.5. Διπλασιασμός στρώσης](#)
- [7.6. Αγκίστρωση στρώσης](#)
- [7.7. Συγχώνευση με την από κάτω](#)
- [7.8. Διαγραφή στρώσης](#)
- [7.9. Οι εντολές κειμένου του μενού στρώση](#)
- [7.10. Απόρριψη πληροφοριών κειμένου](#)
- [7.11. Υπομενού «στοίβα»](#)
- [7.12. Επιλογή προηγούμενης στρώσης](#)
- [7.13. Επιλογή επόμενης στρώσης](#)
- [7.14. Επιλογή της ανώτατης στρώσης](#)
- [7.15. Επιλογή κατώτατης στρώσης](#)
- [7.16. Ανύψωση στρώσης](#)
- [7.17. Βύθιση στρώσης](#)
- [7.18. Στρώση στην κορυφή](#)
- [7.19. Στρώση στον πάτο](#)
- [7.20. Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»](#)
- [7.21. Το υπομενού «μάσκα»](#)
- [7.22. Προσθήκη μάσκας στρώσης](#)
- [7.23. Εφαρμογή μάσκας στρώσης](#)
- [7.24. Διαγραφή μάσκας στρώσης](#)
- [7.25. Προβολή μάσκας στρώσης](#)
- [7.26. Επεξεργασία μάσκας στρώσης](#)
- [7.27. Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης](#)
- [7.28. Μετατροπή μάσκας σε επιλογή](#)
- [7.29. Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή](#)
- [7.30. Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή](#)
- [7.31. Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή](#)
- [7.32. Το υπομενού «διαφάνεια» του μενού «στρώση»](#)
- [7.33. Προσθήκη καναλιού άλφα](#)
- [7.34. Προσθήκη Καναλιού άλφα](#)
- [7.35. Χρώμα σε άλφα](#)
- [7.36. Ημισοπέδωση](#)
- [7.37. Κατώφλι άλφα](#)
- [7.38. Μετατροπή άλφα σε επιλογή](#)
- [7.39. Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή](#)
- [7.40. Αφαίρεση από την επιλογή](#)
- [7.41. Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή](#)
- [7.42. Το υπομενού «μετασχηματισμός»](#)
- [7.43. Οριζόντια αναστροφή](#)
- [7.44. Κάθετη αναστροφή](#)
- [7.45. Περιστροφή 90° δεξιόστροφα](#)
- [7.46. Περιστροφή 90° αριστερόστροφα](#)
- [7.47. Περιστροφή 180°](#)
- [7.48. Ελεύθερη περιστροφή](#)
- [7.49. Αντιστάθμιση](#)
- [7.50. Μέγεθος ορίου στρώσης](#)
- [7.51. Στρώση στο μέγεθος της εικόνας](#)
- [7.52. Κλιμάκωση στρώσης](#)
- [7.53. Περικοπή στρώσης](#)

## [8. Το μενού «Χρώματα»](#)

- [8.1. Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»](#)
- [8.2. Ισορροπία χρωμάτων](#)
- [8.3. Θερμοκρασία χρώματος](#)
- [8.4. Απόχρωση-Χρωματικότητα \(Chroma\)](#)
- [8.5. Απόχρωση-Κορεσμός](#)
- [8.6. Κορεσμός](#)

- [8.7. Έκθεση](#)
- [8.8. Σκιές-Τονισμοί](#)
- [8.9. Φωτεινότητα \(Brightness\)-Αντίθεση](#)
- [8.10. Στάθμες](#)
- [8.11. Καμπύλες](#)
- [8.12. Αντιστροφή](#)
- [8.13. Γραμμική αντιστροφή](#)
- [8.14. Αντιστροφή τιμής](#)
- [8.15. Το υπομενού «Αυτόματο»](#)
- [8.16. Ισοστάθμιση](#)
- [8.17. Ισορροπία Λευκού](#)
- [8.18. Βελτιστοποίηση χρώματος](#)
- [8.19. Βελτιστοποίηση χρώματος \(παλιό\)](#)
- [8.20. Κανονικοποίηση](#)
- [8.21. Επέκταση αντίθεσης](#)
- [8.22. Επέκταση HSV](#)
- [8.23. Το υπομενού «Συστατικά»](#)
- [8.24. Μείκτης καναλιού](#)
- [8.25. Σύνθεση](#)
- [8.26. Εξαγωγή συστατικού](#)
- [8.27. Μονοφωνικός μείκτης](#)
- [8.28. Αποσύνθεση](#)
- [8.29. Ανασύνθεση](#)
- [8.30. Χρώμα σε γκριζο](#)
- [8.31. Αποκορεσμός](#)
- [8.32. Σουπιά](#)
- [8.33. Το υπομενού «Χάρτης»](#)
- [8.34. Επαναδιάταξη χρωματολογίου](#)
- [8.35. Ορισμός χρωματολογίου](#)
- [8.36. Χάρτης ξένου](#)
- [8.37. Ανταλλαγή χρώματος](#)
- [8.38. Εναλλαγή χρωμάτων](#)
- [8.39. Χάρτης διαβάθμισης](#)
- [8.40. Χάρτης παλέτας](#)
- [8.41. Χρωματισμός δείγματος](#)
- [8.42. Fattal κ.α. 2002](#)
- [8.43. Mantiuk 2006](#)
- [8.44. Reinhard 2005](#)
- [8.45. Ένταση](#)
- [8.46. Ματόμυαλο \(Retinex\)](#)
- [8.47. Το υπομενού «Πληροφορίες»](#)
- [8.48. Ιστόγραμμα](#)
- [8.49. Μέσος όρος περιγράμματος](#)
- [8.50. Ανάλυση χρωματικού χώρου](#)
- [8.51. Εξαγωγή ιστογράμματος](#)
- [8.52. Ομαλή παλέτα](#)
- [8.53. Κατώφλι](#)
- [8.54. Χρωματισμός](#)
- [8.55. Αφίσα](#)
- [8.56. Χρώμα σε άλφα...](#)
- [8.57. Πρόσμειξη](#)
- [8.58. Απόσπασμα RGB](#)
- [8.59. Καυτό...](#)

## [9. Το μενού «Εργαλεία»](#)

- [9.1. Εισαγωγή στο μενού «Εργαλεία»](#)

## [10. Το μενού «Φίλτρα»](#)

- [10.1. Εισαγωγή στο μενού «Φίλτρα»](#)
- [10.2. Επανάληψη τελευταίου](#)
- [10.3. Επανεμφάνιση τελευταίου](#)
- [10.4. Επαναφορά όλων των φίλτρων](#)
- [10.5. Το υπομενού «Python-Fu»](#)
- [10.6. Το υπομενού «Script-Fu»](#)

## [11. Το μενού «Παράθυρα»](#)

## [12. Το μενού «Βοήθεια»](#)

- [12.1. Εισαγωγή στο μενού «Βοήθεια»](#)
- [12.2. Βοήθεια](#)
- [12.3. Βοήθεια συνάφειας](#)
- [12.4. Η συμβουλή της ημέρας](#)

[12.5. Περί](#)

[12.6. Περιγηγητής προσθέτου](#)

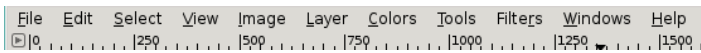
[12.7. Ο περιγηγητής διαδικασίας](#)

[12.8. Το GIMP στο διαδίκτυο](#)

## 1. Εισαγωγή στα μενού

Υπάρχουν πολλές τοποθεσίες στο GIMP όπου μπορείτε να βρείτε μενού. Ο σκοπός αυτού του κεφαλαίου είναι να εξηγήσει όλες τις εντολές που είναι προσπελάσιμες από τη γραμμή μενού εικόνας και το μενού εικόνας που μπορείτε να πάρετε με δεξί κλικ στον καμβά. Όλα τα μενού περιεχομένου και οι είσοδοι μενού για τους άλλους διαλόγους περιγράφονται κάπου αλλού στα κεφάλαια που περιγράφουν τους ίδιους τους διαλόγους.

### 1.1. Η γραμμή μενού εικόνας



Αυτή η γραμμή μενού μπορεί να περιέχει άλλες καταχωρίσεις εάν έχετε προσθέσει script-fus, python-fus ή βίντεο στο GIMP σας.

### 1.2. Μενού περιεχομένου

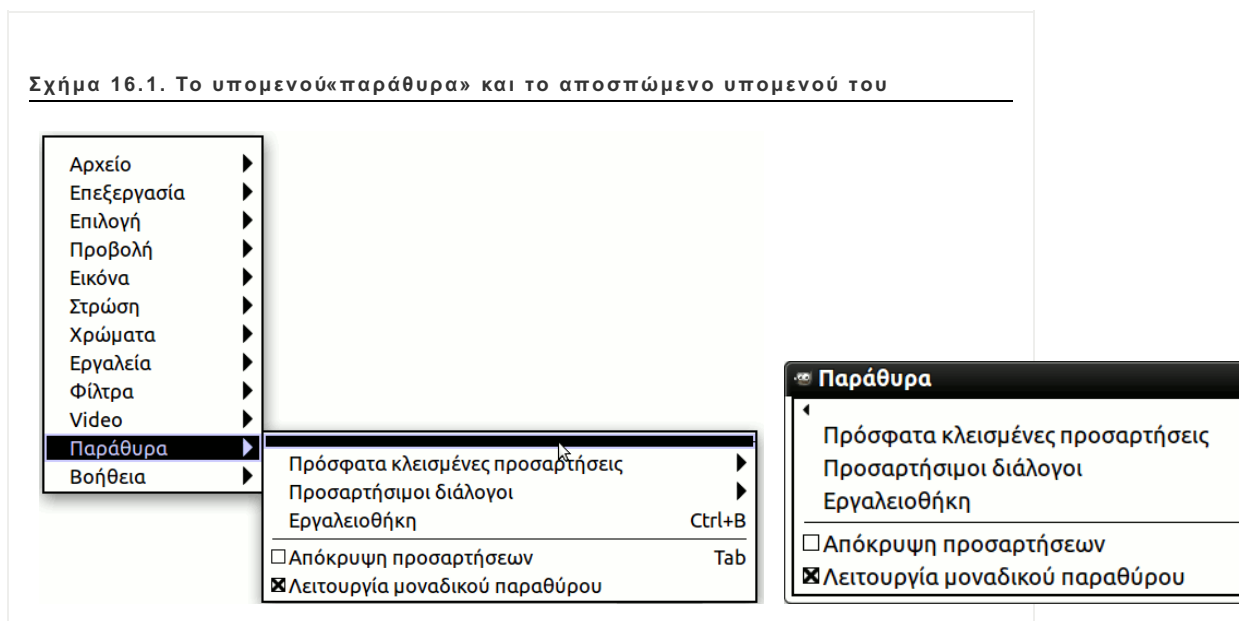
Με δεξί κλικ σε συγκεκριμένα τμήματα της διεπαφής GIMP, ανοίγει ένα «μενού περιεχομένου», που οδηγεί σε μια ποικιλία λειτουργιών. Μερικές θέσεις όπου μπορείτε να προσπελάσετε τα μενού περιεχομένου είναι:

- Κλικ στο παράθυρο εικόνας εμφανίζει το μενού εικόνας. Αυτό είναι χρήσιμο, όταν δουλεύετε σε κατάσταση πλήρους οθόνης, χωρίς γραμμή μενού.
- Κλικ σε μια στρώση στο διάλογο στρώσεων ή σε ένα κανάλι στο διάλογο καναλιών εμφανίζει λειτουργίες για την επιλεγμένη στρώση ή κανάλι.
- Δεξί κλικ στη γραμμή μενού της εικόνας έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως το αριστερό κλικ.
- Δεξί κλικ στη γραμμή τίτλου εμφανίζει λειτουργίες που δεν ανήκουν στο GIMP, αλλά στο πρόγραμμα διαχειριστή παραθύρου στον υπολογιστή σας.

### 1.3. Αποσπώμενα μενού

Υπάρχει μια ενδιαφέρουσα ιδιότητα συνδεδεμένη με κάποια μενού στο GIMP. Αυτά είναι οποιαδήποτε από τα μενού των μενού περιεχομένου εικόνας που παίρνετε με δεξί κλικ στο καμβά και οποιοδήποτε από τα υπομενού του. (Μπορείτε να πείτε ότι ένα στοιχείο μενού οδηγεί σε ένα υπομενού επειδή υπάρχει ένα εικονίδιο δίπλα του ▶). Όταν εμφανίζετε οποιοδήποτε από αυτά τα μενού, υπάρχει μια διάστικτη γραμμή στην κορυφή του (αποσπώμενη γραμμή). Κλικ σε αυτή τη διάστικτη γραμμή, αποσπάτε το μενού από κάτω του και γίνεται ένα ξεχωριστό παράθυρο.

Σχήμα 16.1. Το υπομενού «παράθυρα» και το αποσπώμενο υπομενού του



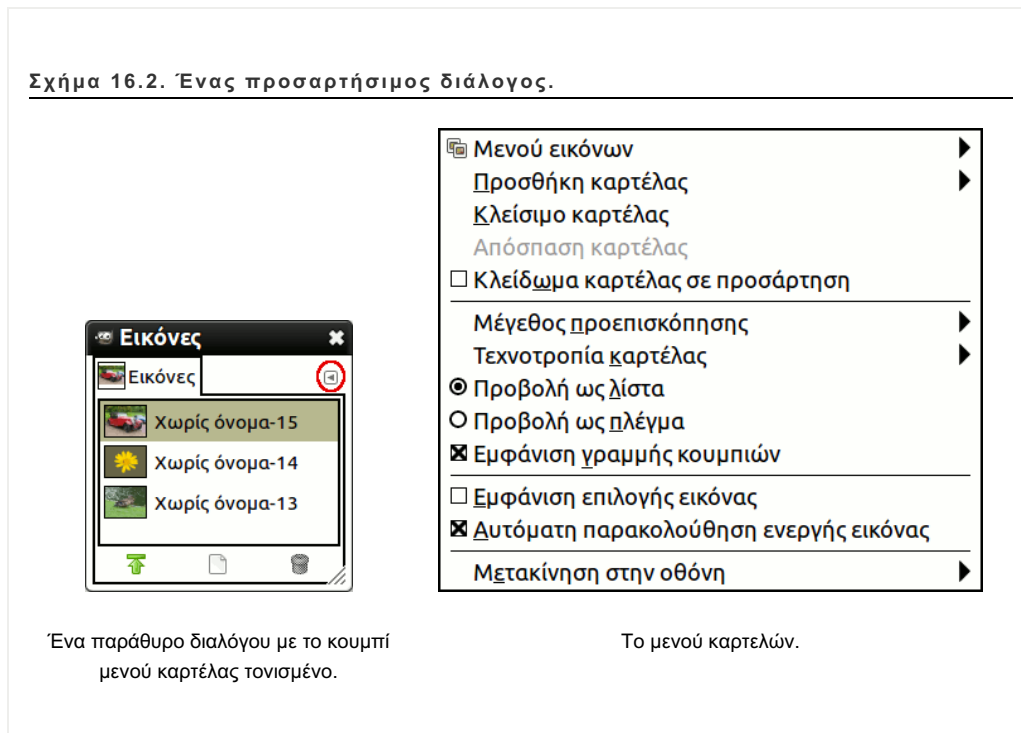
Τα αποσπώμενα μενού είναι στην πραγματικότητα ανεξάρτητα. Είναι πάντοτε ορατά, οι λειτουργίες τους εφαρμόζονται πάντοτε στην τρέχουσα εικόνα και επιμένουν όταν όλες οι εικόνες κλείσουν. Μπορείτε να κλείσετε ένα αποσπώμενο υπομενού με κλικ στην διάστικτη γραμμή πάλι ή κλείνοντας το παράθυρο από το διαχειριστή παραθύρου στον υπολογιστή σας (συχνά πατώντας σε ένα εικονίδιο Χ στην πάνω δεξιά γωνία του παραθύρου).

Αυτά τα αποσπώμενα υπομενού δημιουργούνται επίσης σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου, αλλά είναι μικρότερου ενδιαφέροντος αφού καλύπτονται από το παράθυρο μόλις τα πατήσετε.

## 1.4. Μενού καρτελών

Ο παρακάτω τύπος μενού δεν συσχετίζεται με τη γραμμή μενού εικόνας, αλλά για λόγους πληρότητας:

Κάθε [προσαρτήσιμος](#) διάλογος περιέχει ένα κουμπί μενού καρτέλας, όπως τονίζεται παρακάτω. Πατώντας αυτό το κουμπί μενού ανοίγει ένα ειδικό μενού με λειτουργίες σχετικές με καρτέλες, με μια είσοδο στην κορυφή που ανοίγει στο μενού περιεχομένου του διαλόγου.



Δείτε [Τμήμα 2.3.2. «Μενού καρτελών»](#) για να μάθετε περισσότερα για τα μενού καρτελών.



## 2. Το μενού «Αρχείο»

### 2.1. Επισκόπηση

Σχήμα 16.3. Το μενού αρχείο

<u>Ν</u> έο...	Ctrl+N
<u>Δ</u> ημιουργία	▶
<u>Α</u> νοιγμα...	Ctrl+O
<u>Α</u> νοιγμα ως στρώσεις...	Ctrl+Alt+O
<u>Α</u> νοιγμα τοποθεσίας...	
<u>Α</u> νοιγμα πρόσφατων	▶
<u>D</u> ebug	▶
<hr/>	
<u>Α</u> ποθήκευση	Ctrl+S
Αποθήκευση <u>ω</u> ς...	Shift+Ctrl+S
Αποθήκευση αντιγράφου...	
Επ <u>α</u> ναφορά	
<hr/>	
Αντικατάσταση του quickie-jpeg-010.jpg	
Εξαγωγή...	Shift+Ctrl+E
Δημιουργία προτύπου...	
<hr/>	
<u>P</u> rint with Gutenprint...	
Αποστολή μ <u>η</u> νύματος	
Δια <u>μ</u> όρφωση σελίδας	
Εκ <u>τ</u> ύπωση...	Ctrl+P
<hr/>	
Ι <u>δ</u> ιό <u>τ</u> η <u>τ</u> ες	
<hr/>	
<u>Κ</u> λείσιμο	Ctrl+W
Κλείσιμο όλων	Shift+Ctrl+W
<u>Ε</u> ξοδος	Ctrl+Q



#### Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2.2. Νέο...

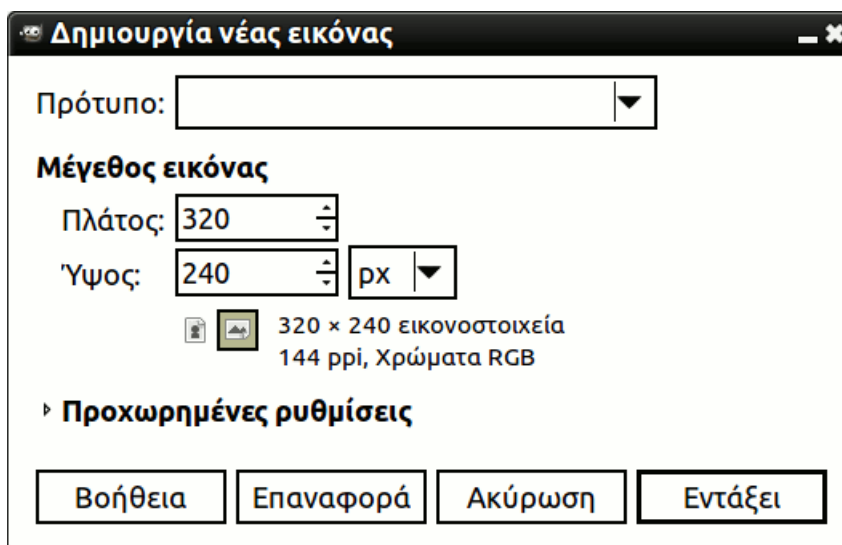
Χρησιμοποιώντας τον διάλογο «Δημιουργία νέας εικόνας», μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα κενή εικόνα και να ορίσετε τις ιδιότητες της. Αυτή η εικόνα εμφανίζεται σε ένα νέο παράθυρο εικόνας. Μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα περισσότερες από μια εικόνα στην οθόνη σας.

### 2.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε την εντολή στο μενού εικόνας μέσω: Αρχείο → Νέο...,
- ή χρησιμοποιώντας την συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl** + **N**.

### 2.2.2. Βασικές επιλογές

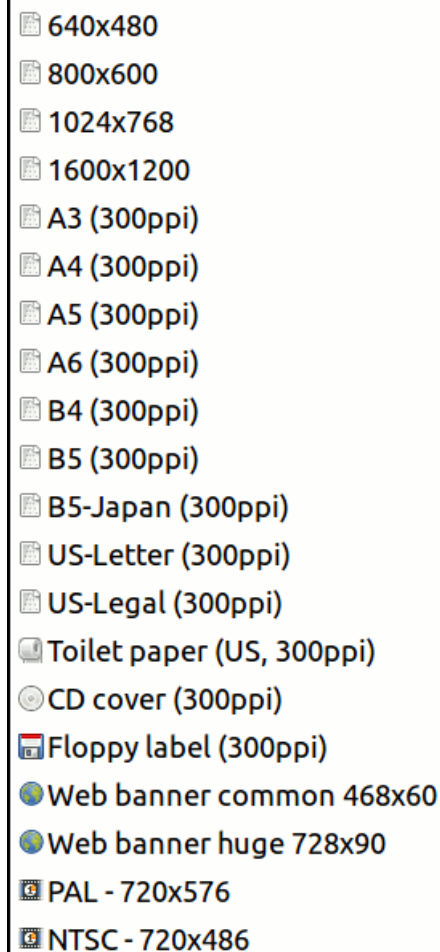
Σχήμα 16.4. Ο διάλογος «Δημιουργία νέας εικόνας»



Πρότυπο



Σχήμα 16.5. Ο διάλογος «Πρότυπο»



Αντί να εισάγετε όλες τις τιμές χειροκίνητα, μπορείτε να επιλέξετε μερικές προκαθορισμένες τιμές για την εικόνα σας από ένα μενού προτύπων, που αναπαριστά τύπους εικόνων που είναι κάπως κοινά χρήσιμες. Τα πρότυπα ορίζουν τιμές για το μέγεθος, την ανάλυση, τα σχόλια, κλ. Εάν υπάρχει ένα ιδιαίτερο σχήμα εικόνας που χρησιμοποιείτε συχνά και δεν εμφανίζεται στη λίστα, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα νέο πρότυπο, χρησιμοποιώντας το διάλογο [Πρότυπα](#).

### Μέγεθος εικόνας

Εδώ ορίζετε το Πλάτος και Ύψος της νέας εικόνας. Οι προκαθορισμένες μονάδες είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να επιλέξετε μια διαφορετική μονάδα εάν προτιμάτε, χρησιμοποιώντας το προσαρτημένο μενού. Εάν το κάνετε, σημειώστε ότι το μέγεθος του τελικού εικονοστοιχείου προσδιορίζεται από την ανάλυση X και Y (που μπορείτε να αλλάξετε στο Προχωρημένες ρυθμίσεις) και ορίζοντας «Κουκκίδα για κουκκίδα» στο μενού Προβολή.

Εάν καμιά εικόνα δεν είναι ανοιχτή, η εικόνα «Νέο» ανοίγει στο παράθυρο κενής εικόνας, με το προκαθορισμένο μέγεθος που προσδιορίσατε. Εάν ανοίξετε την εικόνα «Νέο», όταν μια άλλη είναι ανοιχτή (ή ήταν), τότε ανοίγει σε ένα άλλο παράθυρο με το ίδιο μέγεθος όπως η πρώτη εικόνα.



#### Σημείωση

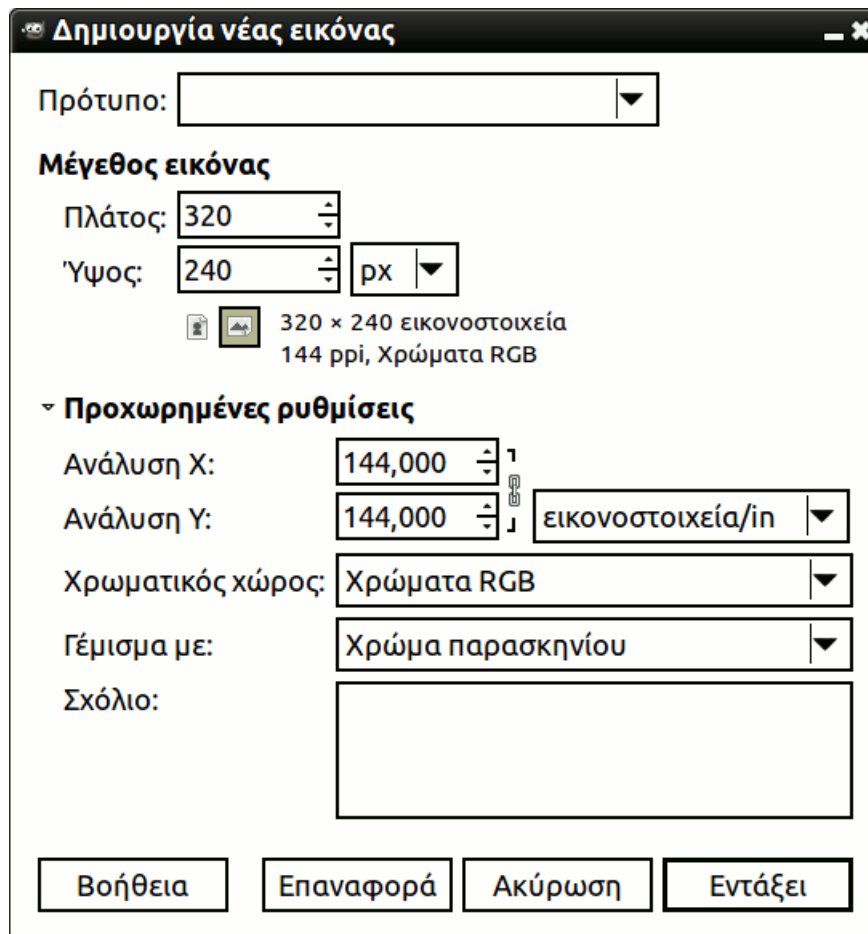
Να θυμόμαστε ότι κάθε εικονοστοιχείο της εικόνας αποθηκεύεται στη μνήμη. Εάν δημιουργείτε μεγάλα αρχεία με υψηλή πυκνότητα εικονοστοιχείων, το GIMP θα χρειαστεί πολύ χρόνο και μνήμη για κάθε λειτουργία που εφαρμόζετε στην εικόνα.

## Κουμπιά Κάθετο/Οριζόντιο

Υπάρχουν δύο κουμπιά που εναλλάσσουν μεταξύ κατάστασης κάθετου και οριζόντιου. Αυτό που πραγματικά κάνουν είναι να ανταλλάσσουν τις τιμές πλάτους και ύψους. (Εάν το πλάτος και το ύψος είναι τα ίδια, αυτά τα κουμπιά δεν ενεργοποιούνται.) Εάν οι X και Y αναλύσεις δεν είναι οι ίδιες (που μπορείτε να ορίσετε στις προχωρημένες επιλογές), τότε αυτές οι τιμές είναι επίσης εναλλάξιμες. Στα δεξιά του διαλόγου, εμφανίζονται το μέγεθος της εικόνας, η ανάλυση της οθόνης και ο χρωματικός χώρος.

### 2.2.3. Προχωρημένες ρυθμίσεις

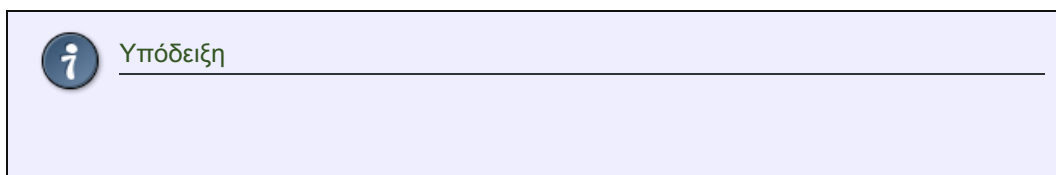
Σχήμα 16.6. Διάλογος νέας εικόνας (Προχωρημένες ρυθμίσεις)



Οι Προχωρημένες ρυθμίσεις ενδιαφέρουν συνήθως τους πιο προχωρημένους χρήστες του GIMP. Μπορείτε να εμφανίσετε αυτές τις επιλογές πατώντας στο μικρό τρίγωνο στην κάτω μεριά του παραθύρου διαλόγου.

#### Ανάλυση X και Y

Οι τιμές στα πεδία Ανάλυση X και Ανάλυση Y αφορούν κυρίως την εκτύπωση: δεν επηρεάζουν το μέγεθος της εικόνας σε εικονοστοιχεία, αλλά μπορεί να προσδιορίσουν το φυσικό της μέγεθος, όταν τυπώνονται. Οι τιμές ανάλυσης X και Y μπορούν να προσδιορίσουν πώς μεταφράζονται τα εικονοστοιχεία σε άλλες μονάδες μέτρησης, όπως χιλιοστά ή ίντσες.



Εάν θέλετε να εμφανίσετε την εικόνα στην οθόνη στις σωστές διαστάσεις, επιλέξτε Προβολή → Κουκκίδα για κουκκίδα, ορίστε το συντελεστή εστίασης στο 100% για να δείτε την εικόνα στο πραγματικό της μέγεθος οθόνης. Η βαθμονόμηση του μεγέθους της οθόνης γίνεται κανονικά με την εγκατάσταση του GIMP, αλλά εάν η εικόνα δεν εμφανίζεται στο σωστό μέγεθος, μπορεί να πρέπει να ρυθμίσετε τις παραμέτρους οθόνης στο GIMP. Μπορείτε να το κάνετε στο διάλογο [Προτιμήσεις](#).

## Χρωματικός χώρος

Μπορείτε να δημιουργήσετε τη νέα εικόνα σε διαφορετικές [χρωματικές καταστάσεις](#), είτε ως [RGB](#) εικόνα, είτε ως εικόνα γκρι κλίμακας.

### Χρώμα RGB

Η εικόνα δημιουργείται σε κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο χρωματικό σύστημα, που είναι αυτό που χρησιμοποιείται από την οθόνη σας.

### Κλίμακα του γκρι

Η εικόνα δημιουργείται σε άσπρο και μαύρο, με ποικίλες αποχρώσεις του γκρι. Πέρα από τα καλλιτεχνικά σας ενδιαφέροντα, αυτός ο τύπος εικόνας μπορεί να είναι απαραίτητος για μερικά πρόσθετα. Το GIMP σας επιτρέπει να [αλλάξετε μια RGB εικόνα σε γκρι κλίμακα](#), εάν το επιθυμείτε.

Δεν μπορείτε να δημιουργήσετε μια εικόνα από ευρετήριο απευθείας από αυτό το μενού, αλλά φυσικά μπορείτε πάντα να μετατρέψετε την εικόνα σε κατάσταση από ευρετήριο μετά τη δημιουργία της. Για να το κάνετε, χρησιμοποιήστε την εντολή [Εικόνα](#) → [Κατάσταση](#) → [Από ευρετήριο](#).

## Ακρίβεια

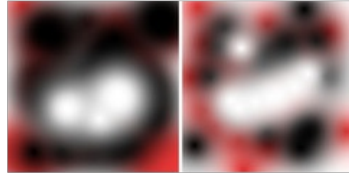
Ένα τεράστιο βήμα για το GIMP: υποστήριξη 16-32 δυαδίων ανά κανάλι είναι επιτέλους διαθέσιμη. Μπορείτε τώρα να δουλέψετε με πολύ περισσότερες πληροφορίες χρώματος και λεπτομέρεια στις εικόνες σας. Αυτή η υποστήριξη βασικά σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε υπερομαλές μεταπτώσεις χρώματος στην εικόνα σας. Η επόμενη βελτίωση θα είναι η επεξεργασία ακατέργαστων αρχείων (RAW) με το GIMP *απευθείας* αφού υπάρχει αρκετός χρωματικός χώρος για να επαναφέρετε όλες τις λεπτομέρειες που αποθηκεύονται σε ένα αρχείο RAW – όμως, αυτό δεν έχει υλοποιηθεί ακόμα.

Πέντε επιλογές είναι διαθέσιμες:

- ακέραιος 8 δυαδικών ψηφίων
- ακέραιος 16 δυαδικών ψηφίων
- ακέραιος 32 δυαδικών ψηφίων
- κινητή υποδιαστολή 16 δυαδικών ψηφίων
- κινητή υποδιαστολή 32 δυαδικών ψηφίων

Η διαφορά μεταξύ ακεραίου και κινητής υποδιαστολής (στην περιοχή των γραφικών) είναι η εξής: Εάν έχετε μια εικόνα με ακρίβεια ακεραίου 16 δυαδικών ψηφίων (bit) ανά κανάλι, τότε έχετε 65.536 απόχρωσεις διαφορετικών κόκκινων, πράσινων και γαλάζιων χρωματικών τόνων – που όλες τους έχουν ίσα βήματα μεταξύ τους (ίση χρωματική απόσταση). Εάν έχετε κινητή υποδιαστολή, τότε δεν υπάρχουν βήματα ίσου πλάτους – και έτσι μπορείτε να κατανείμουμε τις πιθανές τιμές χρώματος σε επιλεγμένες περιοχές. Παραδείγματος χάρη: εάν ξέρετε ότι έχετε μια πολύ σκούρα εικόνα με πολλές αποχρώσεις σκοτεινών κόκκινων χρωματικών τόνων, τότε μπορείτε να επωφεληθείτε από την κινητή υποδιαστολή επειδή μπορείτε να μειώσετε τη σημασία των πιο φωτεινών χρωματικών τόνων και να πάρετε την περισσότερη χρωματική λεπτομέρεια μόνων των πιο σκούρων κόκκινων.

## Σχήμα 16.7. Παράδειγμα ακρίβειας



Η αριστερή εικόνα είναι 8 δυαδικών, η δεξιά είναι 32 δυαδικών. Μπορείτε να δείτε ότι υπάρχουν πολύ περισσότερα διαθέσιμα χρώματα μεταξύ των χρωματικών μεταπτώσεων στη δεξιά εικόνα.

### Γέμισμα με

Εδώ, ορίζετε το χρώμα παρασκηνίου που χρησιμοποιείται για τη νέα εικόνα. Είναι φυσικά δυνατό να αλλάξετε το παρασκήνιο μιας εικόνας αργότερα, επίσης. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για να το κάνετε στο [☒Διάλογο στρώσης](#).

Υπάρχουν πολλές επιλογές:

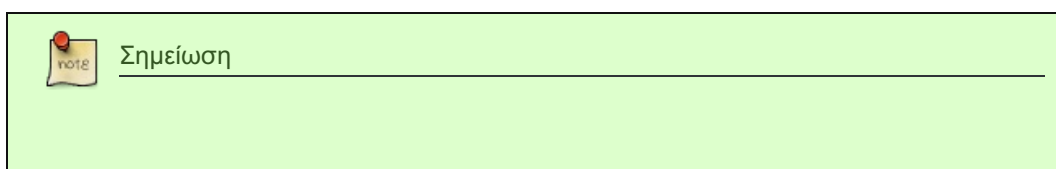
- Γέμισμα της εικόνας με το τρέχον **Χρώμα προσκηνίου**, που φαίνεται στην εργαλειοθήκη.

Σημειώστε ότι μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα προσκηνίου ενώ το παράθυρο διαλόγου «Νέα εικόνα» είναι ανοιχτό.

- Γέμισμα της εικόνας με το τρέχον **Χρώμα παρασκηνίου**, που φαίνεται στην εργαλειοθήκη. (Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα παρασκηνίου επίσης, ενώ διαλογικό παράθυρο είναι ανοιχτό.)
- Γέμισμα της εικόνας με **Λευκό**.
- Γέμισμα της εικόνας με **Διαφάνεια**. Εάν διαλέξετε αυτήν την επιλογή, η εικόνα δημιουργείται με ένα [☒κανάλι άλφα](#) και το παρασκήνιο είναι διαφανές. Τα διαφανή μέρη της εικόνας τότε εμφανίζονται με ένα μοτίβο σκακιέρας, για να δείξουν τη διαφάνεια.

### Σχόλιο

Μπορείτε να γράψετε ένα περιγραφικό σχόλιο εδώ. Το κείμενο επισυνάπτεται στην εικόνα ως [☒παράσιτο](#) και αποθηκεύεται με την εικόνα με μερικές μορφές αρχείων (PNG, JPEG, GIF).



Μπορείτε να προβάλλετε και να επεξεργαστείτε αυτό το σχόλιο στο διάλογο  
[Ιδιότητες εικόνας](#).



2. Το μενού «Αρχείο»



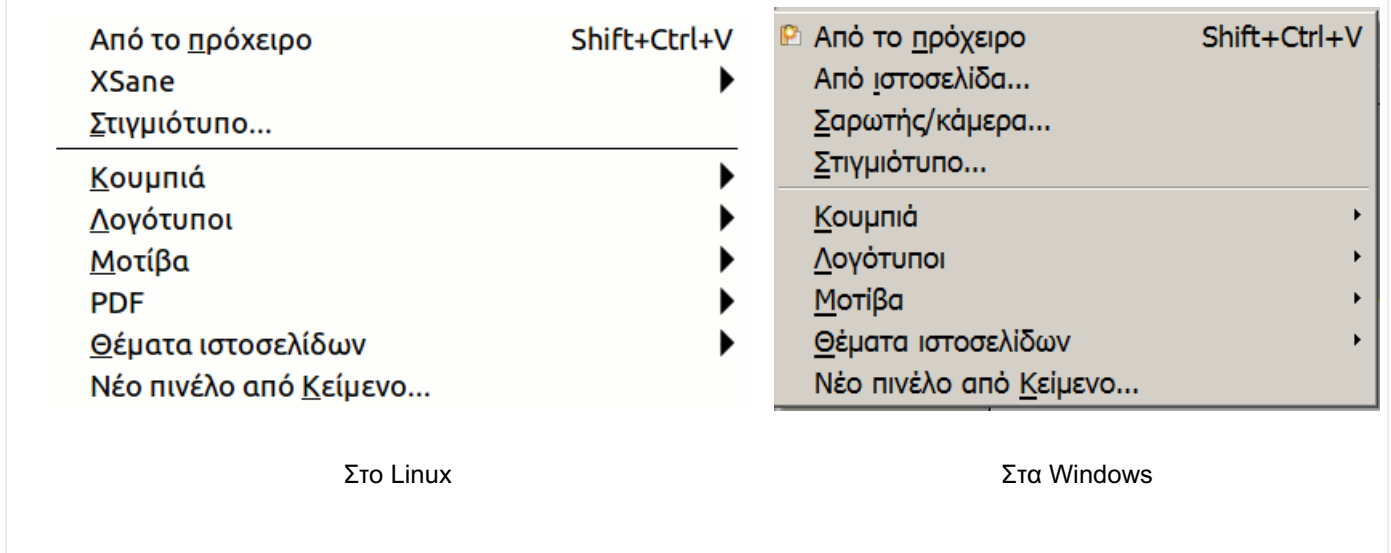
2.3. Δημιουργία

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.3. Δημιουργία

Σχήμα 16.8. Το υπομενού «Δημιουργία»



Αυτό το στοιχείο μενού αντικαθιστά το μενού «Λήψη» που υπήρχε στις προηγούμενες εκδόσεις του GIMP στο μενού εργαλειοθήκη και περιέχει πολλούς λογότυπους, κουμπιά, μοτίβα...

Αυτές οι εντολές διαφέρουν κάπως, ανάλογα με το σύστημα σας, αφού το GIMP καλεί συναρτήσεις του συστήματος.

### 2.3.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Δημιουργία**

### 2.3.2. Από το πρόχειρο

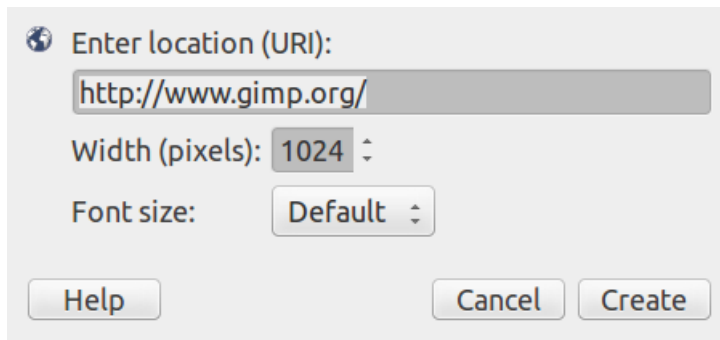
Όταν αντιγράφετε μια επιλογή, πηγαίνει στο πρόχειρο. Έπειτα μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα εικόνα με αυτή.

Αυτή η εντολή έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως η εντολή [Επικόλληση ως / νέα εικόνα](#).

Το πλήκτρο του πληκτρολογίου **Print Screen** συλλαμβάνει την εικόνα και την τοποθετεί στο πρόχειρο. Αυτή η εντολή έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως η «λήψη στιγμιότυπου ολόκληρης της οθόνης» στο διάλογο παραθύρου [Στιγμιότυπο](#). Ο συνδυασμός πλήκτρων **Alt** + **Print Screen** συλλαμβάνει το ενεργό παράθυρο στην οθόνη με τις διακοσμώσεις του και το βάζει στο πρόχειρο.

### 2.3.3. Από ιστοσελίδα

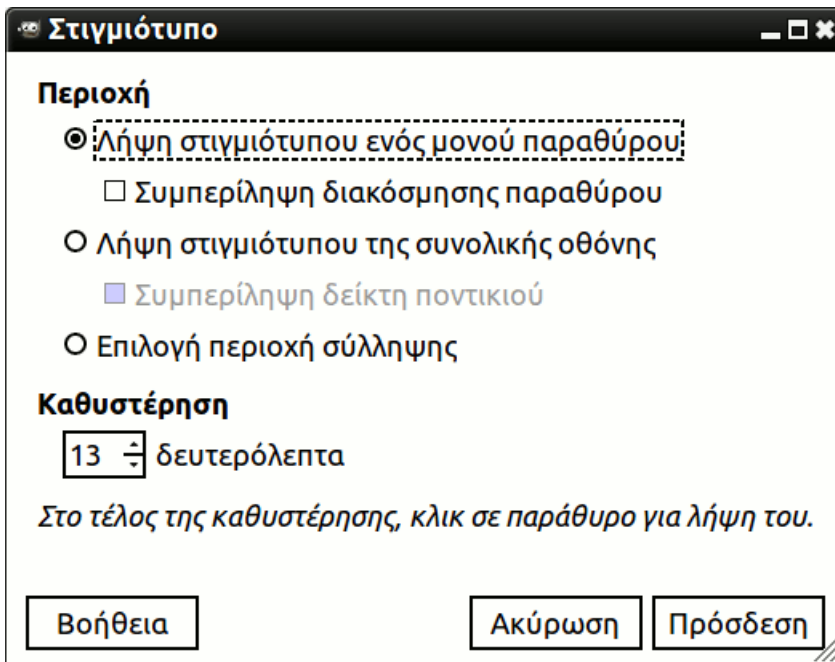
Αυτή η εντολή ανοίγει ένα διάλογο όπου μπορείτε να εισάγετε τη URL μιας ιστοσελίδας και να πάρετε την εικόνα στο GIMP.



Η εντολή προεπιλέγει το gimp.org. Παρακαλώ δοκιμάστε το.

#### 2.3.4. Στιγμιότυπο

Σχήμα 16.9. Το παράθυρο «Στιγμιότυπο»



Η εντολή Στιγμιότυπο ανοίγει ένα διάλογο με δύο μέρη:

##### Περιοχή

###### Λήψη στιγμιότυπου ενός απλού παραθύρου

Ο δείκτης του ποντικιού γίνεται σταυρός. Πατήστε στο παράθυρο εικόνας που θέλετε να συλλάβετε. Μια νέα εικόνα δημιουργείται. Εάν η επιλογή Συμπερίληψη διακόσμησης παραθύρου είναι ανεπίλεκτη, η γραμμή τίτλου και το γαλάζιο πλαίσιο γύρω από την εικόνα θα αφαιρεθεί.

###### Λήψη στιγμιότυπου της συνολικής εικόνας

Αυτό είναι χρήσιμο, εάν θέλετε να συλλάβετε ένα αναδυόμενο μενού. Μια καθυστέρηση είναι τότε αναγκαία, έτσι ώστε να έχετε χρόνο για να αναπτύξετε το αναδυόμενο μενού.

Εάν η επιλογή Συμπερίληψη του δείκτη ποντικιού επιλεγεί, τότε ο δείκτης του ποντικιού και η είσοδος του με την εικόνα συλλαμβάνεται επίσης. Ο δείκτης ποντικιού συλλαμβάνεται σε μια διαφορετική στρώση. Έτσι μπορείτε να τον μετακινήσετε σε άλλη θέση στην εικόνα.

### Επιλογή περιοχής για σύλληψη

Ο δείκτης του ποντικιού γίνεται σταυρός. Πατήστε και σύρτε για να δημιουργήσετε μια επιλογή ορθογωνίου στο παράθυρο της εικόνας. Αυτή η επιλογή θα ανοίξει ως νέα εικόνα. Το μέγεθος της προσαρμόζεται στο μέγεθος επιλογής.

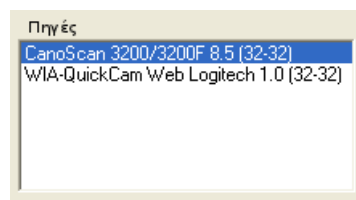
### Καθυστέρηση

Όταν παίρνετε ένα στιγμιότυπο όλης της οθόνης, η οθόνη συλλαμβάνεται μετά από αυτή την καθυστέρηση. Σε άλλες περιπτώσεις, ο δείκτης του ποντικιού γίνεται σταυρός μετά από αυτήν την καθυστέρηση.

## 2.3.5. Σαρωτής και κάμερα

Αυτό το στοιχείο είναι παρόν στο λειτουργικό σύστημα Windows, χρησιμοποιώντας το TWAIN. Οι συσκευές εισόδου εμφανίζονται στο διάλογο, εάν είναι συνδεδεμένες. Στο Λίνουξ, πρέπει να εγκαταστήσετε το πρόσθετο τρίτων XSane που είναι διαθέσιμο στο μενού **Αρχείο** → **Δημιουργία** → **XSane** → **Διάλογος συσκευής...**

### Σχήμα 16.10. Σαρωτής και κάμερα



Τα είδη των συσκευών που χρησιμοποιούνται για λήψη φωτογραφιών ποικίλουν πολύ για να περιγραφούν εδώ. Ευτυχώς, η χρήση τους είναι μάλλον διαισθητική. Στο εμφανιζόμενο παράδειγμα (σε περιβάλλον Windows 7), μπορείτε να αρχίσετε έναν σαρωτή ή να φορτώσετε μια εικόνα με μια κάμερα ιστού.

## 2.3.6. Κουμπιά, λογότυποι, μοτίβα, θέματα ιστοσελίδων

Μια εντυπωσιακή λίστα script-fus. Ρίξτε μια ματιά σ' αυτή!



2.2. Νέο...



2.4. Άνοιγμα...

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.4. Άνοιγμα...

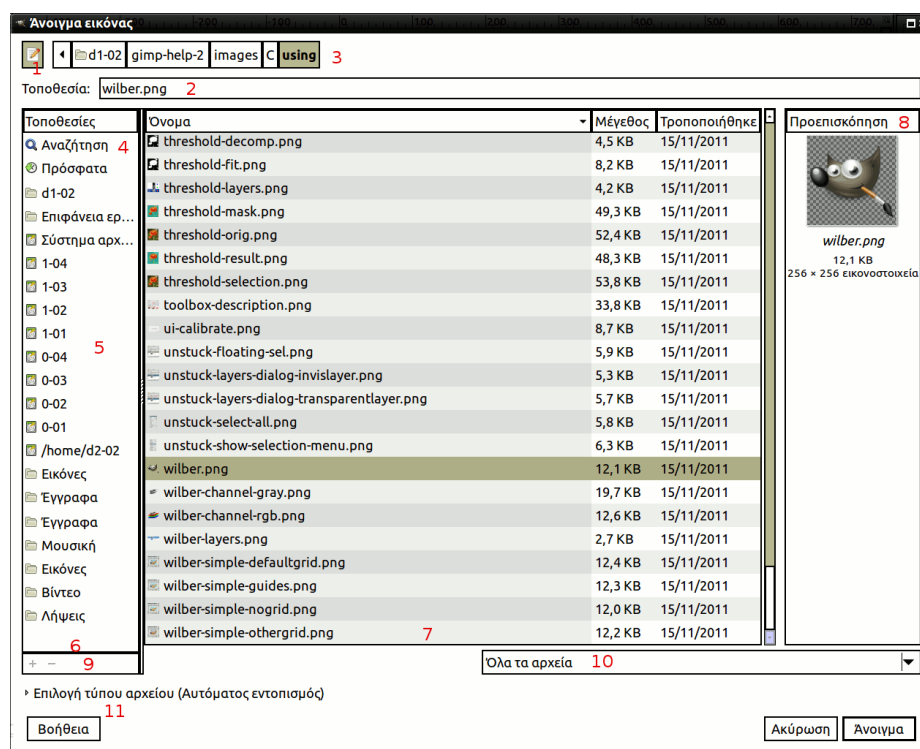
Η εντολή Άνοιγμα... ενεργοποιεί ένα διάλογο που σας επιτρέπει να φορτώσετε μια υπάρχουσα εικόνα από το σκληρό σας δίσκο ή από ένα εξωτερικό μέσο. Για εναλλακτικούς και μερικές φορές πιο βολικούς τρόπους ανοίγματος αρχείων, δείτε τις εντολές που ακολουθούν (► [Τμήμα 2.5, «Άνοιγμα ως στρώσεις...»](#) κλπ.).

### 2.4.1. Ενεργοποίηση διαλόγου

- Μπορείτε να προσπελάσετε το διάλογο Άνοιγμα από το παράθυρο μιας εικόνας μέσα από: Αρχείο → Άνοιγμα...
- Μπορείτε επίσης να ανοίξετε αυτόν τον διάλογο χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + O**.

### 2.4.2. Περιήγηση αρχείου

Σχήμα 16.11. Ο διάλογος ανοίγματος εικόνας



Αυτός ο περιηγητής μοιάζει με άλλους περιηγητές και είναι κατά κανόνα αυτονόητος. Παρόλα αυτά έχει μερικά ειδικά χαρακτηριστικά.

1. Το κουμπί **Εισάγετε όνομα αρχείου** εναλλάσσει μεταξύ προσθήκης και αφαίρεσης του πλαισίου κειμένου **Τοποθεσία**.

Ο συνδυασμός πλήκτρων **Ctrl + L** έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως αυτό το κουμπί.

2. Στο πλαίσιο κειμένου **Τοποθεσία** μπορείτε να γράψετε μια διαδρομή για το αρχείο μιας εικόνας. Εάν δεν γράψετε καμιά διαδρομή, το όνομα του επιλεγμένου αρχείου θα εμφανιστεί. Μπορείτε επίσης να γράψετε τα πρώτα γράμματα του ονόματος: θα συμπληρωθούν αυτόματα και μια λίστα ονομάτων αρχείων που ξεκινούν με αυτά τα γράμματα θα εμφανιστεί.

Όταν ψάχνετε για ένα αρχείο ή κατάλογο χρησιμοποιώντας το χαρακτηριστικό **Αναζήτηση** (δείτε πιο κάτω, στοιχείο 4), η ετικέτα αλλάζει σε **Αναζήτηση** και μπορείτε να εισάγετε το όνομα σε αυτό το πλαίσιο κειμένου.

3. Η διαδρομή στον τρέχοντα φάκελο εμφανίζεται. Μπορείτε να περιηγηθείτε κατά μήκος αυτής της διαδρομής πατώντας σε ένα στοιχείο.
4. Με το **Αναζήτηση** μπορείτε να κοιτάξετε για ένα αρχείο (ή κατάλογο), ακόμα κι αν δεν ξέρετε το ακριβές όνομα αυτού του αρχείου. Πατήστε στο **Αναζήτηση**, γράψτε ένα όνομα αρχείου ή απλά ένα μέρος του ονόματος του αρχείου στο πιο πάνω πλαίσιο κειμένου και πατήστε **Enter**. Έπειτα το κεντρικό πλαίσιο (7) θα καταγράψει όλα τα αρχεία και καταλόγους του αρχικού σας καταλόγου με ονόματα που περιέχουν το κείμενο που γράψατε. Δυστυχώς δεν μπορείτε να περιορίσετε τα αποτελέσματα σε αρχεία συγκεκριμένης μορφής (10).

Το **Πρόσφατα** είναι αυτόνοτο.


5. Εδώ, μπορείτε να προσπελάσετε τους βασικούς σας φακέλους και τις συσκευές αποθήκευσής σας.
6. Εδώ, μπορείτε να προσθέσετε σελιδοδείκτες στους φακέλους, χρησιμοποιώντας το **Προσθήκη** ή την επιλογή **Προσθήκη στους σελιδοδείκτες** που παίρνετε με δεξί κλικ σε φάκελο στο κεντρικό φάνωμα και μπορείτε επίσης να τους αφαιρέσετε.
7. Τα περιεχόμενα του επιλεγμένου φακέλου εμφανίζονται εδώ. Αλλάξτε τον τρέχοντα φάκελό σας με διπλό αριστερό κλικ σε ένα φάκελο σε αυτό το φάνωμα. Επιλέξτε έναν φάκελο με αριστερό κλικ. Μπορείτε τότε να ανοίξετε το αρχείο που επιλέξατε με κλικ στο κουμπί **Ανοιγμα**. Ένα διπλό αριστερό κλικ ανοίγει το φάκελο αμέσως. Παρακαλώ, σημειώστε ότι μπορείτε να ανοίξετε μόνο αρχεία εικόνων.

Δεξί κλικ στο όνομα ενός φακέλου ανοίγει ένα μενού περιεχομένου:

Προσθήκη στους σελιδοδείκτες	
<input type="checkbox"/>	Προβολή κρυφών αρχείων
<input checked="" type="checkbox"/>	Προβολή στήλης μεγέθους

Το μενού περιεχομένου φακέλου

8. Η επιλεγμένη εικόνα εμφανίζεται στο παράθυρο **Προεπισκόπηση**. Εάν είναι μια εικόνα που δημιουργήθηκε στο GIMP, το μέγεθος του αρχείου, η ανάλυση και η σύσταση της εικόνας εμφανίζονται κάτω από το παράθυρο προεπισκόπησης.

**Υπόδειξη**

---

Εάν η εικόνα σας έχει τροποποιηθεί από άλλο πρόγραμμα, πατήστε στο παράθυρο προεπισκόπησης για να την ενημερώσετε.

9. Πατώντας το κουμπί **Προσθήκη**, προσθέτετε τον επιλεγμένο φάκελο στους σελιδοδείκτες.
- Πατώντας το **Αφαίρεση**, αφαιρείται τον επιλεγμένο σελιδοδείκτη από τη λίστα.
10. Θα προτιμάτε γενικά να εμφανίζετε τα ονόματα **Όλες οι εικόνες**. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε **Όλα τα αρχεία**. Μπορείτε επίσης να περιορίσετε τον εαυτό σας σε έναν ειδικό τύπο εικόνας (GIF, JPG, PNG ...).
11. **Επιλογή τύπου αρχείου**: Στις περισσότερες περιπτώσεις δεν χρειάζεται να το προσέξετε, επειδή το GIMP μπορεί να προσδιορίσει τον τύπο του αρχείου αυτόματα. Σε λίγες σπάνιες περιπτώσεις, ούτε η επέκταση αρχείου ούτε η εσωτερική πληροφορία στο αρχείο είναι αρκετά για να πουν στο GIMP τον τύπο του αρχείου. Εάν συμβαίνει αυτό, μπορείτε να το ορίσετε επιλέγοντας το από τη λίστα.



2.3. Δημιουργία



2.5. Άνοιγμα ως στρώσεις...

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.5. Άνοιγμα ως στρώσεις...

---

Η εντολή **Άνοιγμα εικόνας ως στρώσεις** ανοίγει τον διάλογο **Άνοιγμα εικόνας**. Οι στρώσεις του επιλεγμένου αρχείου προστίθενται στην τρέχουσα εικόνα ως κορυφαίες στρώσεις στη στοίβα.

### 2.5.1. Ενεργοποίηση εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Άνοιγμα ως στρώσεις...**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + Alt + O**.



2.4. Άνοιγμα...



2.6. Άνοιγμα τοποθεσίας...

[Αναφέрте το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.6. Άνοιγμα τοποθεσίας...

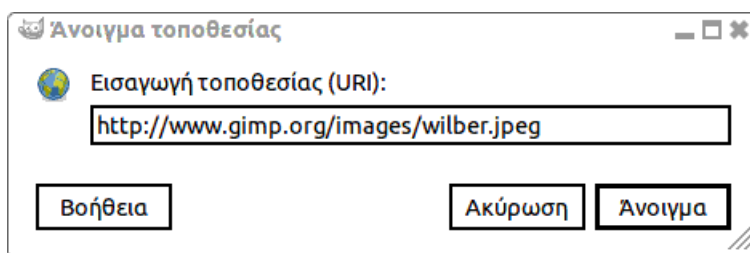
Ο διάλογος «Άνοιγμα τοποθεσίας» σας επιτρέπει να φορτώσετε μια εικόνα από μια τοποθεσία διαδικτύου, οριζόμενη από ένα URI, σε κάθε μορφή που υποστηρίζει το GIMP.

### 2.6.1. Ενεργοποίηση εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Άνοιγμα τοποθεσίας...**

### 2.6.2. Περιγραφή του διαλόγου παραθύρου

Σχήμα 16.12. Ο διάλογος παραθύρου «Άνοιγμα τοποθεσίας»



Τα πιο τυπικά σχήματα για άνοιγμα εικόνων είναι:

#### **αρχείο://**

για να ανοίξετε μια εικόνα από έναν τοπικό δίσκο

Μπορείτε να παραλείψετε το πρόθεμα «αρχείο://» και να ανοίξετε τις εικόνες πατώντας απλά μια απόλυτη ή σχετική διαδρομή και όνομα αρχείου εδώ.

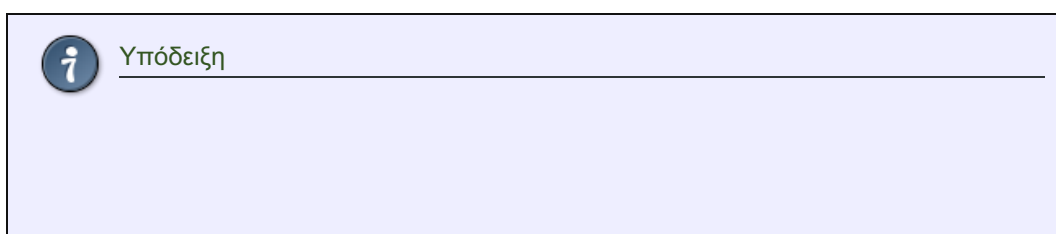
Ο κατάλογος προκαθορισμένης βάσης για τις σχετικές διαδρομές εξαρτάται από το λειτουργικό σας σύστημα. Τυπικά είναι `/home/<username>/` στο Linux, `C:\Documents and Settings\<username>\My Documents\My Images\` στα Windows και `/Users/<username>/` στο Mac OS X.

#### **ftp://**

για να ανοίξετε μια εικόνα από έναν ftp εξυπηρετητή

#### **http://**

για να φορτώσετε μια εικόνα από ιστότοπο



Όταν επισκεπτόσαστε έναν ιστότοπο, μπορείτε με δεξί κλικ σε μια εικόνα και να επιλέξετε «Αντιγραφή διεύθυνσης σύνδεσης» στο αναδυόμενο μενού. Έπειτα να το επικολλήσετε στο διάλογο «Άνοιγμα τοποθεσίας» για να το ανοίξετε στο GIMP.

Ακόμα κι αν αυτή η εντολή κάνει πολύ εύκολη τη σύλληψη εικόνων από ιστότοπους: *Παρακαλούμε να σεβαστείτε τα πνευματικά δικαιώματα! Οι εικόνες, ακόμα και αν δημοσιεύονται στο διαδίκτυο δεν είναι πάντοτε ελεύθερες για χρήση από εσάς.*



2.5. Άνοιγμα ως στρώσεις...



2.7. Άνοιγμα πρόσφατων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.7. Άνοιγμα πρόσφατων

---

Επιλέγοντας το Άνοιγμα πρόσφατων εμφανίζεται ένα υπομενού με τα ονόματα των αρχείων που ανοίχτηκαν πρόσφατα στο GIMP. Απλά πατήστε σε ένα όνομα για να το ξαναανοίξετε. Δείτε [☒|ιστορικό εγγράφου](#) στον πάτο του υπομενού άνοιγμα πρόσφατου, εάν δεν μπορείτε να βρείτε την εικόνα σας.

### 2.7.1. Ενεργοποίηση εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απά **Αρχείο** → Άνοιγμα πρόσφατων,



2.6. Άνοιγμα τοποθεσίας...



2.8. Αποθήκευση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 2.8. Αποθήκευση

---

Αυτή η εντολή ανοίγει [Τμήμα 5.5. «Αποθήκευση αρχείου»](#).



2.7. Άνοιγμα πρόσφατων



2.9. Αποθήκευση ως...

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.9. Αποθήκευση ως...

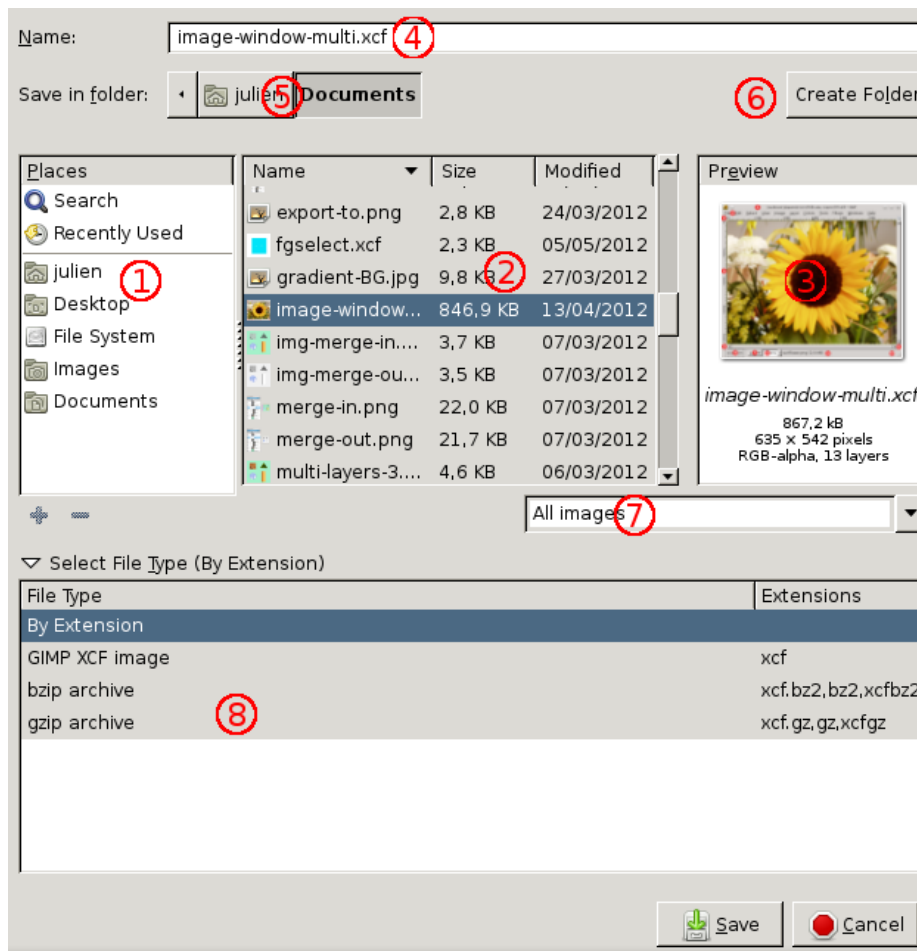
Η εντολή αποθήκευση ως εμφανίζει το διάλογο «αποθήκευση εικόνας». Από το GIMP-2.8, το αρχείο αποθηκεύεται αυτόματα σε μορφή XCF και δεν μπορείτε να το αποθηκεύσετε σε άλλη μορφή αρχείου (για αυτό, πρέπει ναεξάγετε το αρχείο). Ο διάλογος αποθήκευση ως επιτρέπει την αποθήκευση με άλλο όνομα και/ή σε άλλο φάκελο.

### 2.9.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απτςΑρχείο → Αποθήκευση ως...
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + S**.

### 2.9.2. Ο διάλογος «αποθήκευση εικόνας»

Σχήμα 16.13. Ο διάλογος«αποθήκευση εικόνας»



1. Το αριστερό φάντωμα διαιρείται σε δύο μέρη. Το επάνω μέρος καταγράφει τους κύριους καταλόγους και τις

συσκευές αποθήκευσης· δεν μπορείτε να τροποποιήσετε αυτή τη λίστα. Το κάτω μέρος καταγράφει τους σελιδοδείκτες σας· μπορείτε να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε *σελιδοδείκτες*. Για να προσθέσετε ένα σελιδοδείκτη, επιλέξτε έναν κατάλογο ή αρχείο στο μεσαίο φάνωμα και πατήστε στο κουμπί **Προσθήκη** στον πυθμένα του αριστερού φατώματος. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την εντολή **Προσθήκη στους σελιδοδείκτες** στο μενού περιεχομένου, που παίρνετε πατώντας το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού. Μπορείτε να διαγράψετε το σελιδοδείκτη επιλέγοντας τον και πατώντας στο κουμπί **Αφαίρεση**.


2. Το μεσαίο φάνωμα εμφανίζει μια λίστα των αρχείων στον τρέχοντα κατάλογο. Αλλάζτε τον τρέχοντα κατάλογο με διπλό αριστερό κλικ σε έναν κατάλογο αυτού του φατώματος. Επιλέξτε ένα αρχείο με απλό αριστερό κλικ. Μπορείτε έπειτα να αποθηκεύσετε το αρχείο που επιλέξατε με κλικ στο πλήκτρο **Save**. Σημειώστε ότι διπλό αριστερό κλικ αποθηκεύει το αρχείο αμέσως.

Μπορείτε με δεξί κλικ στο μεσαίο φάνωμα να προσπελάσετε την εντολή *Προβολή κρυφών αρχείων*.

3. Η επιλεγμένη εικόνα εμφανίζεται στο παράθυρο **προεπισκόπηση**. Το μέγεθος του αρχείου, η ανάλυση και η σύσταση της εικόνας εμφανίζονται κάτω από το παράθυρο προεπισκόπησης.

Εάν η εικόνα σας έχει τροποποιηθεί από κάποιο άλλο πρόγραμμα, πατήστε στην προεπισκόπηση για να την ενημερώσετε.

4. Καταχωρίστε το όνομα αρχείου του νέου αρχείου εικόνας εδώ.

 **Σημείωση**

---

Εάν η εικόνα έχει ήδη αποθηκευτεί το GIMP σας προτείνει το ίδιο όνομα αρχείου. Εάν πατήσετε στο *Αποθήκευση*, το αρχείο αντικαθίσταται.

5. Πάνω από το μεσαίο φάνωμα, η διαδρομή του τρέχοντος καταλόγου εμφανίζεται. Μπορείτε να περιηγηθείτε κατά μήκος αυτής της διαδρομής πατώντας σε ένα από τα κουμπιά.
6. Εάν θέλετε να αποθηκεύσετε την εικόνα σε ένα φάκελο που δεν υπάρχει ακόμα, μπορείτε να τον δημιουργήσετε πατώντας στο **Δημιουργία φακέλου** και ακολουθώντας τις οδηγίες.
7. Αυτό το κουμπί εμφανίζει **Όλες οι εικόνες** από προεπιλογή. Αυτό σημαίνει ότι όλες οι εικόνες θα εμφανίζονται στο μεσαίο φάνωμα, ανεξάρτητα από το τύπο του αρχείου τους. Εμφανίζοντας αυτή τη λίστα, μπορείτε να επιλέξετε να εμφανίζεται μόνο ένας τύπος αρχείου.
8. Στο **τύπος αρχείου επιλογής**, μπορείτε να επιλέξετε μια συμπιεσμένη μορφή για το αρχείο σας XCF.





## 2.10. Αποθήκευση αντιγράφου...

---

Η εντολή αποθήκευση αντιγράφου κάνει το ίδιο όπως η εντολή αποθήκευση, αλλά με μια σημαντική διαφορά. Ζητά πάντα ένα όνομα αρχείου και αποθηκεύει την εικόνα στο συγκεκριμένη μορφή αρχείου XCF, αλλά δεν αλλάζει το όνομα της ενεργού εικόνας ή δεν τη σημειώνει ως «καθαρή». Ως αποτέλεσμα, εάν προσπαθήσετε να διαγράψετε την εικόνα, ή να φύγετε από το GIMP, πληροφορείστε ότι η εικόνα είναι «βρόμικη» και σας δίνεται μια ευκαιρία να την αποθηκεύσετε.

Αυτή η εντολή είναι χρήσιμη όταν θέλετε να αποθηκεύσετε ένα αντίγραφο της εικόνας σας στην τρέχουσα κατάσταση της, αλλά να συνεχίσετε να δουλεύετε με το αρχικό αρχείο χωρίς διακοπή.

### 2.10.1. Ενεργοποίηση εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας Αρχείο → Αποθήκευση αντιγράφου... Δεν υπάρχει προκαθορισμένη συντόμευση πληκτρολογίου.



2.9. Αποθήκευση ως...

2.11. Επαναφορά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.11. Επαναφορά

Η εντολή **Επαναφορά** ξαναφορτώνει την εικόνα από το δίσκο, έτσι ώστε να φαίνεται ακριβώς όπως ήταν την τελευταία φορά που αποθηκεύτηκε — εκτός και, εσείς ή κάποια άλλη εφαρμογή άλλη από το GIMP έχει τροποποιήσει το αρχείο της εικόνας, οπότε τα νέα περιεχόμενα φορτώνονται.



### Προειδοποίηση

Όταν το GIMP ξαναφορτώνει ένα αρχείο, στην πραγματικότητα κλείνει την υπάρχουσα εικόνα και δημιουργεί μια νέα εικόνα. Λόγω αυτού, η επαναφορά της εικόνας δεν είναι αναιρέσιμη και προκαλεί την απώλεια του ιστορικού αναιρέσεων της εικόνας. Το GIMP προσπαθεί να προστατέψει από απώλεια την δουλειά σας με αυτόν τον τρόπο ζητώντας σας επιβεβαίωση ότι πραγματικά θέλετε να επαναφέρετε την εικόνα.

### 2.11.1. Ενεργοποίηση εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Επαναφορά**. Δεν υπάρχει προκαθορισμένη συντόμευση πληκτρολογίου.





## 2.12. Εξαγωγή...

---

Αυτή η εντολή λέγεται «Εξαγωγή» για ένα εγγενές αρχείο XCF. Έπειτα, κάνει το ίδιο πράγμα όπως η **Εξαγωγή ως...** Στις πρώιμες εκδόσεις του *GIMP* 2.8, αυτή η ετικέτα μενού ήταν «Εξαγωγή σε». Από την έκδοση 2.8.10, τα «Εξαγωγή σε» και «Εξαγωγή» μετονομάστηκαν σε «Εξαγωγή» και «Εξαγωγή ως» όπως και τα «Αποθήκευση» και «Αποθήκευση ως».

Το όνομα γίνεται «όνομα αντικατάστασης.επέκταση» για μια εισαγόμενη εικόνα. Έτσι, μπορείτε να εξάγετε την εισαγόμενη εικόνα άμεσα στην αρχική της μορφή αρχείου, χωρίς να πάτε μέσα από το διάλογο εξαγωγής.



2.11. Επαναφορά

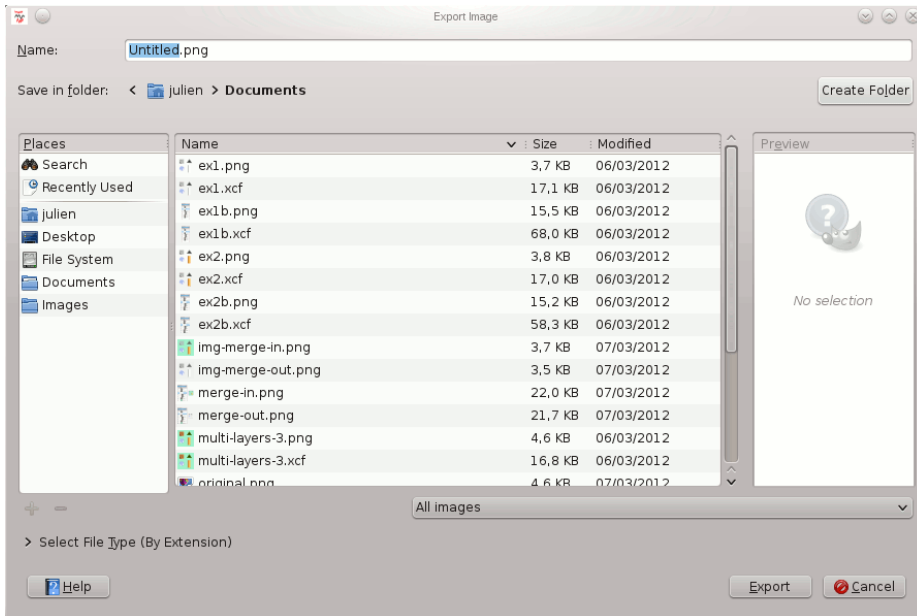


2.13. Εξαγωγή ως...

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2.13. Εξαγωγή ως...

Η εντολή **Εξαγωγή ως...** επιτρέπει την αποθήκευση της εικόνας σας σε μια μορφή διαφορετική από XCF.



### Σημείωση

Παρακαλώ αναφερθείτε στο [Τμήμα 1, «Αρχεία»](#) για πληροφορίες εξαγωγής σε διαφορετικές μορφές αρχείων.

### 2.13.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ' **Αρχείο** → **Εξαγωγή ως...**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + E**.





## 2.14. Δημιουργία πρότυπου...

---

Η εντολή **Δημιουργία πρότυπου...** ανοίγει τον διάλογο «Δημιουργία νέου προτύπου» που επιτρέπει τη δημιουργία ενός προτύπου με τις ίδιες διαστάσεις και χρωματικό χώρο όπως η τρέχουσα εικόνα. Εμφανίζεται ένας διάλογος, που σας ζητά το όνομα του νέου πρότυπου. Έπειτα το πρότυπο αποθηκεύεται και γίνεται διαθέσιμο στον διάλογο [☰ Νέα εικόνα](#). Εάν του δώσετε ένα όνομα που ήδη υπάρχει, το GIMP δημιουργεί ένα μοναδικό όνομα προσαρτώντας έναν αριθμό σε αυτό. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον διάλογο [☰ Πρότυπα](#) για να τροποποιήσετε ή να διαγράψετε πρότυπα.

### 2.14.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Δημιουργία πρότυπου...**. Δεν υπάρχει προεπιλεγμένη συντόμευση πληκτρολογίου.



2.13. Εξαγωγή ως...

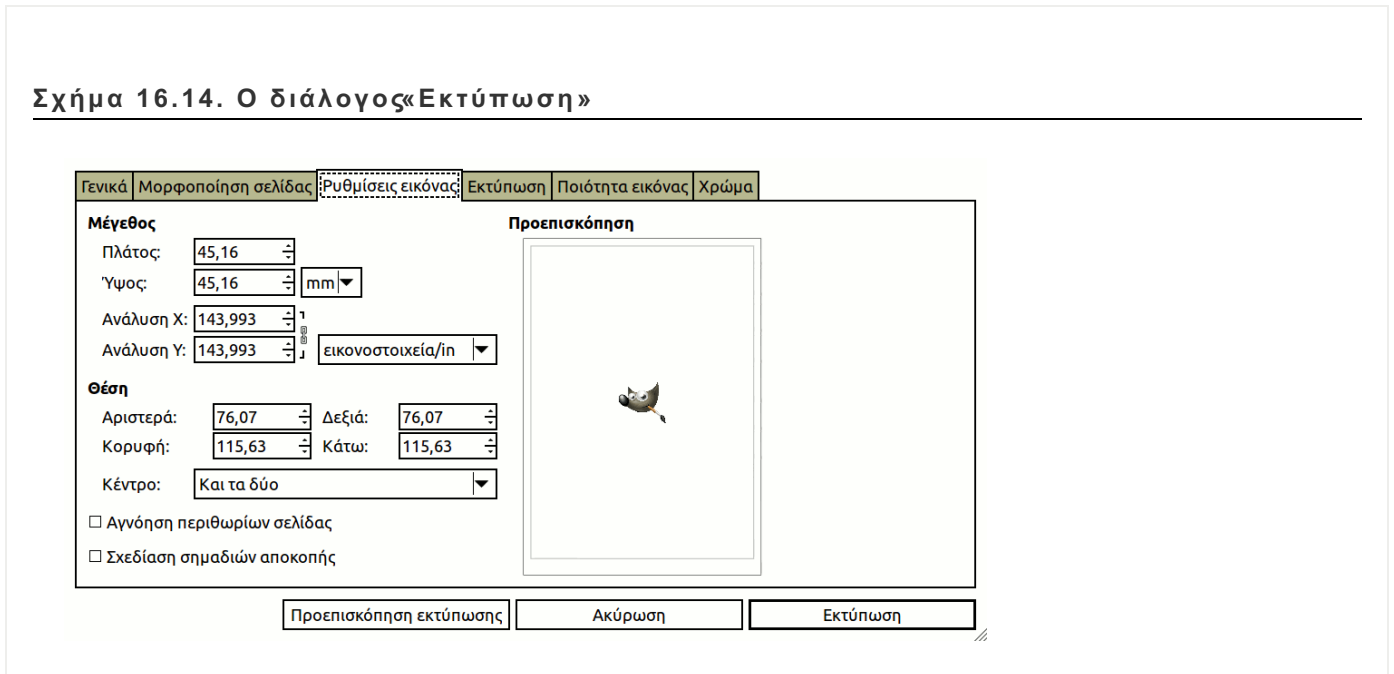
2.15. Εκτύπωση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2.15. Εκτύπωση

Από την έκδοση 2.4.0, το GIMP έχει το δικό του εκτυπωτικό άρθρωμα. Μπορείτε να ορίσετε σελίδα και εικόνα. Ένα κουμπί προεπισκόπησης σας επιτρέπει να επιβεβαιώσετε το αποτέλεσμα πριν την εκτύπωση.

Σχήμα 16.14. Ο διάλογος «Εκτύπωση»



### Σημείωση

Δείτε [Εκτύπωση των φωτογραφιών σας](#).

### 2.15.1. Ενεργοποίηση εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Εκτύπωση**, ή χρησιμοποιώντας **Ctrl + P**.





## 2.16. Αποστολή με μήνυμα

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Αποστολή με μήνυμα...**

Αυτή η εντολή ανοίγει έναν μικρό διάλογο με το όνομα της εικόνας που θα σταλεί (μπορείτε να την επεξεργαστείτε). Πατώντας το πλήκτρο **Αποστολή** ανοίγει το προεπιλεγμένο λογισμικό αλληλογραφίας με την εικόνα επισυναπτόμενη.



2.15. Εκτύπωση



2.17. Αντιγραφή θέσης εικόνας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 2.17. Αντιγραφή θέσης εικόνας

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Αντιγραφή θέσης εικόνας**.

Αυτή η εντολή αντιγράφει τη διαδρομή της εικόνας στο πρόχειρο. Έτσι, μπορείτε να την επικολλήσετε σε κείμενο.



2.16. Αποστολή με μήνυμα



2.18. Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.18. Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Εμφάνιση στον διαχειριστή αρχείων**.

Αυτή η εντολή ανοίγει τον διαχειριστή αρχείων στον κατάλογο που περιέχει την ενεργή εικόνα



2.17. Αντιγραφή θέσης εικόνας



2.19. Κλείσιμο

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.19. Κλείσιμο

---

Η εντολή κλείσιμο κλείνει την ενεργή εικόνα. Απενεργοποιείται εάν δεν υπάρχει ανοικτή εικόνα.

Το κλείσιμο ενός παραθύρου δεν είναι αναιρέσιμο: άμα το κλείσετε, τα πάντα φύγανε, συμπεριλαμβανόμενου του ιστορικού αναιρέσεων. Εάν η εικόνα δεν είναι «καθαρή» — δηλαδή, εάν την αλλάξατε από την τελευταία φορά που τη σώσατε — σας ζητείται να επιβεβαιώσετε ότι πραγματικά θέλετε να την κλείσετε. Σημειώστε ότι μια εικόνα σημειώνεται ως καθαρή όταν αποθηκεύεται σε ένα αρχείο, ακόμα κι αν η επιλεγμένη μορφή αρχείου δεν διατηρεί όλες τις πληροφορίες της εικόνας, έτσι είναι καλή ιδέα να σκεφτείτε για μια στιγμή τι κάνετε πριν να την κλείσετε. Εάν υπάρχει η παραμικρή πιθανότητα να το μετανιώσετε, αποθηκεύστε το αρχείο (αυτόματα στη μορφή αρχείου XCF από το GIMP-2.8).

### 2.19.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απτάρχείο → κλείσιμο,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + W**.
- Για τα περισσότερα συστήματα στα οποία το τρέχει το GIMP, μπορείτε επίσης να το εκτελέσετε πατώντας ένα κουμπί «κλείσιμο» κάπου στη γραμμή τίτλου του παραθύρου εικόνας. Η τοποθεσία και εμφάνιση αυτού του κουμπιού προσδιορίζονται από το παραθυρικό σύστημα και το διαχειριστή παραθύρου. Εάν δεν υπάρχει ανοικτή εικόνα, κλικ σε αυτό το κουμπί κλείνει το GIMP.





---

## 2.20. Κλείσιμο όλων

---

Αυτή η εντολή κλείνει όλες τις εικόνες που έχετε ανοίξει.

### 2.20.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Αρχείο** → **Κλείσιμο όλων**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + W**.



2.19. Κλείσιμο



2.21. Έξοδος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.21. Έξοδος

---

Η εντολή Έξοδος προκαλεί στο GIMP το κλείσιμο όλων των εικόνων και έξοδο. Εάν δεν υπάρχουν ανοιχτές εικόνες που περιέχουν αναποθήκευτες αλλαγές (δηλαδή, δεν είναι σημειωμένες ως «καθαρές»), το GIMP σας ενημερώνει και εμφανίζει μια λίστα των αναποθήκευτων εικόνων. Μπορείτε τότε να επιλέξετε ποιες εικόνες θέλετε να αποθηκεύσετε ή μπορείτε να ακυρώσετε την εντολή. Σημειώστε ότι εάν έχετε έναν μεγάλο αριθμό εικόνων ανοικτό, ή εάν χρησιμοποιείται ένα μεγάλο μέρος της RAM στο σύστημά σας, μπορεί να πάρει λίγο πριν να κλείσουν όλα.

### 2.21.1. Ενεργοποίηση εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από Αρχείο → Έξοδος,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + Q**.
- Για τα περισσότερα συστήματα στα οποία το τρέχει το GIMP, μπορείτε επίσης να το εκτελέσετε πατώντας ένα κουμπί «κλείσιμο» κάπου στη γραμμή τίτλου του κύριου παραθύρου εικόνας. Η τοποθεσία και εμφάνιση αυτού του κουμπιού προσδιορίζονται από τα παραθυρικά συστήματα και το διαχειριστή παραθύρου. Κλικ σε αυτό το κουμπί κλείνει το GIMP όταν δεν ρίνοι ανοικτή καμιά εικόνα.



### 3. Το μενού «Επεξεργασία»

#### 3.1. Είσοδοι μενού «Επεξεργασία»

Σχήμα 16.15. Περιεχόμενα του μενού επεξεργασία

Α <b>γ</b> αίρεση Προσθήκη άγκυρας	Ctrl+Z
Α <b>κ</b> ύρωση αναίρεσης	Ctrl+Y
Ξεθώριασμα...	
Ιστορικό αναιρέσε <b>ω</b> ν	
<hr/>	
Απο <b>κ</b> οπή	Ctrl+X
Αν <b>τ</b> ιγραφή	Ctrl+C
Αντιγραφή ο <b>ρ</b> ατών	Shift+Ctrl+C
Ε <b>π</b> ικόλληση	Ctrl+V
Επικόλληση εν <b>τ</b> ός	
Επικό <b>λ</b> ληση ως	▶
Μ <b>ν</b> ήμες	▶
<hr/>	
Κα <b>θ</b> αρισμός	Delete
Γέμισμα με το χρώμα π <b>ρ</b> οσκηνίου	Ctrl+,
Γέμισμα με το χρώμα π <b>α</b> ρασκηνίου	Ctrl+.
Γέμισμα με μο <b>τ</b> ίβο	Ctrl+;
Χρωματισμός επιλο <b>γ</b> ής...	
Χρωματισμός μονοπα <b>τ</b> ιού...	
<hr/>	
Προ <b>τ</b> ιμήσεις	
Σ <b>υ</b> σκευές εισόδου	
Σ <b>υ</b> ντομεύσεις πληκτρο <b>λ</b> ογίου	
Α <b>ρ</b> θρώματα	
Μο <b>ν</b> άδες	

Σε αυτήν την ενότητα, θα βρείτε βοήθεια για εντολές στο στοιχείο μενού Επεξεργασία.



#### Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.



2.21. Έξοδος



3.2. Αναίρεση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 3.2. Αναίρεση

Εάν έχετε κάνει σχέδιο ή επεξεργασία αλλαγών στην εικόνα που δε θέλετε να διατηρήσετε, η εντολή **Αναίρεση** σας επιτρέπει να αναιρέσετε την τελευταία αλλαγή και να επιστρέψετε την εικόνα στην προηγούμενη της κατάσταση. Σχεδόν οτιδήποτε κάνετε σε μια εικόνα μπορεί να αναιρεθεί με αυτόν τον τρόπο (με την εξαίρεση των δεσμών ενεργειών, που απενεργοποιούν αυτήν τη λειτουργία). Παραπέρα λειτουργίες αναίρεσης μπορεί να εκτελεστούν, ανάλογα με τον αριθμό των επιπέδων αναίρεσης στη σελίδα [☒ Πόροι συστήματος](#) του διαλόγου προτιμήσεων. Δείτε την ενότητα στο [☒ Αναίρεση](#) για περισσότερες πληροφορίες του GIMP για τις πολύ προχωρημένες λειτουργίες «Αναίρεσης».

Η λειτουργία που «αναιρέθηκε» δεν χάνεται αμέσως: μπορείτε να την ανακτήσετε χρησιμοποιώντας την εντολή [☒ Ακύρωση αναίρεσης](#) αμέσως. Αλλά εάν εκτελέσετε κάποια άλλη λειτουργία, η δυνατότητα «Ακύρωση αναίρεσης» θα χαθεί ανεπανόρθωτα.

### 3.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Αναίρεση**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + Z**,
- ή απλά με κλικ στην κατάσταση στην κατάσταση που θέλετε στο διάλογο ιστορικού αναίρεσης.





## 3.3. Ακύρωση αναίρεσης

---

Η εντολή **Ακύρωση αναίρεσης** αντιστρέφει τα αποτελέσματα της εντολής **αναίρεση**. Κάθε ενέργεια «αναίρεσης» μπορεί να ανατραπεί με μια απλή ενέργεια «Ακύρωσης αναίρεσης». Μπορείτε να εναλλάξετε «Αναίρεση» και «Ακύρωση αναίρεσης» όσες φορές θέλετε. Σημειώστε ότι μπορείτε να «ακυρώσετε την αναίρεση» λειτουργίας μόνο εάν η τελευταία ενέργεια που κάνατε ήταν «Αναίρεση». Εάν εκτελέσετε οποιαδήποτε ενέργεια στην εικόνα μετά την αναίρεση, τότε τα βήματα ακύρωσης της αναίρεσης χάνονται και δεν υπάρχει τρόπος ανάκτησής τους. Δείτε την ενότητα [Αναίρεση](#) για περισσότερες πληροφορίες.

Για να δείτε τις ενέργειες που κάνατε και αναίρεσατε, χρησιμοποιήστε το διάλογο [Ιστορικό αναιρέσεων](#).

### 3.3.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Ακύρωση αναίρεσης**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + Y**,
- ή απλά κλικ στην κατάσταση που θέλετε στο [Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#).



## 3.4. Ξεθώριασμα

Αυτή η εντολή είναι συνήθως αχνή. Γίνεται ενεργή εάν χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία γέμισμα ή το εργαλείο ανάμειξης, ή εάν εφαρμόσετε κάποια φίλτρα.

Σας επιτρέπει να τροποποιήσετε την κατάσταση βαφής και αδιαφάνειας της *τελευταίας* λειτουργίας σχεδίασης (γέμισμα, ανάμειξη, φίλτρο) δημιουργώντας μια ανάμειξη μεταξύ της τρέχουσας κατάστασης της στρώσης και της προηγούμενης κατάστασης. Εκτελεί τις παρακάτω ενέργειες: αντιγραφή της ενεργής σχεδίασης, αναίρεση της τελευταίας ενέργειας, επικόλληση της αντιγραφής ως νέας στρώσης, ορισμός της «διαφάνειας» της και ανάμειξη της νέας στρώσης και της προηγούμενης ενεργής σχεδίασης.

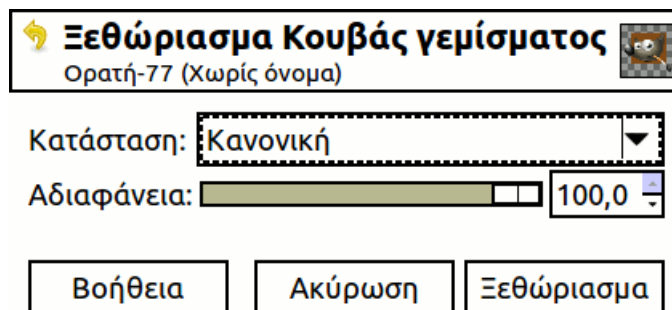
### 3.4.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να πάτε σε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Ξεθώριασμα...**

### 3.4.2. Επιλογές

Αυτή η εντολή εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου:

Σχήμα 16.16. Ο διάλογος «Ξεθώριασμα»



#### Κατάσταση

Αυτή η πτυσσόμενη λίστα σας επιτρέπει να διαλέξετε μια [κατάσταση ανάμειξης στρώσης](#).

#### Αδιαφάνεια

Αυτή η τιμή ολισθητή είναι αρχικά ορισμένη στη διαφάνεια του χρώματος που χρησιμοποιείται με το εργαλείο γέμισματος ή ανάμειξης, που αντιστοιχεί στην τρέχουσα κατάσταση. Χαμηλώνοντας την αδιαφάνεια στο 0 αλλάζει τη σχεδίαση στην προηγούμενη της κατάσταση. Ενδιάμεσες τιμές παράγουν ένα μείγμα των δύο σύμφωνα με την επιλεγμένη κατάσταση. Το αποτέλεσμα αυτής της ρύθμισης είναι ορατό σε πραγματικό χρόνο στην εικόνα, αλλά πρέπει με κλικ στο κουμπί **Ξεθώριασμα** να το επικυρώσετε.





## 3.5. Ιστορικό αναιρέσεων

---

Η εντολή **Ιστορικό αναιρέσεων** ενεργοποιεί το **☒Διάλογο ιστορικού αναιρέσεων**, που σας εμφανίζει μικρογραφίες που αντιπροσωπεύουν τις λειτουργίες που κάνατε μέχρι εδώ στην τρέχουσα εικόνα. Αυτή η επισκόπηση σας διευκολύνει στην αναίρεση βημάτων ή την ακύρωσή τους.

Χρησιμοποιήστε τα βέλη για **☒Αναίρεση** και **☒Ακύρωση αναιρέσης**, ή απλά κλικ στην μικρογραφία, για να επιστρέψει η εικόνα στην προηγούμενη κατάσταση. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν δουλεύετε σε μια δύσκολη εργασία, όπου συχνά χρειάζεται να αναιρέσετε πολλά βήματα μονομιάς. Είναι πολύ πιο εύκολο το κλικ στο βήμα 10 παρά η πληκτρολόγηση **Ctrl + Z** δέκα φορές.

Η εντολή «Καθαρισμός ιστορικού αναιρέσεων» ίσως να είναι χρήσιμη εάν δουλεύετε σε μια πολύπλοκη εικόνα και θέλετε να ελευθερώσετε κάποια μνήμη.

### 3.5.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Ιστορικό αναιρέσεων**. Δεν υπάρχει από προεπιλογή καμιά συντόμευση πληκτρολογίου.





## 3.6. Αποκοπή

Η εντολή Αποκοπή διαγράφει τα περιεχόμενα των επιλογών εικόνας και τα αποθηκεύει στο πρόχειρο, έτσι ώστε να μπορούν να επικολληθούν αργότερα χρησιμοποιώντας τις εντολές «Επικόλληση», «Επικόλληση εντός» ή «Επικόλληση ως νέα εικόνα». Εάν δεν υπάρχει επιλογή, όλη η τρέχουσα στρώση αποκόπτεται. Οι περιοχές των οποίων τα περιεχόμενα αποκόπτονται αφήνονται διαφανείς, εάν η στρώση έχει κανάλι άλφα, ή αλλιώς γεμίζονται με το χρώμα παρασκηνίου της στρώσης.



### Σημείωση

Η εντολή Αποκοπή δουλεύει μόνο στην τρέχουσα ενεργή στρώση.  
Οποιοσδήποτε στρώσεις πάνω ή κάτω από την ενεργή στρώση αγνοούνται.

### 3.6.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από Επεξεργασία → Αποκοπή,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + X**.





## 3.7. Αντιγραφή

---

Η εντολή **Αντιγραφή** αντιγράφει την τρέχουσα επιλογή και την αποθηκεύει στο πρόχειρο. Οι πληροφορίες μπορούν να ανακληθούν χρησιμοποιώντας τις εντολές [Επικόλληση](#), [Επικόλληση στην επιλογή](#), ή [Επικόλληση ως / νέα εικόνα](#). Εάν δεν υπάρχει επιλογή, όλη η τρέχουσα στρώση αντιγράφεται. Η «Αντιγραφή» δουλεύει μόνο στην τρέχουσα ενεργή στρώση. Κάθε στρώση πάνω ή κάτω της αγνοούνται.

### 3.7.1. Ενεργοποίηση της εντολής


---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Αντιγραφή**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + C**.





## 3.8. Αντιγραφή ορατών


Η εντολή Αντιγραφή ορατών είναι παρόμοια με την εντολή  Αντιγραφή. Όμως, δεν αντιγράφει μόνο τα περιεχόμενα της τρέχουσας στρώσης, αντιγράφει τα περιεχόμενα των ορατών στρώσεων (ή της επιλογής των ορατών στρώσεων), δηλαδή, αυτών που σημειώνονται με ένα «μάτι».



### Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε ότι η πληροφορία για τις στρώσεις χάνεται όταν τα δεδομένα εικόνας μπαίνουν στο πρόχειρο. Όταν επικολλάτε αργότερα τα περιεχόμενα του πρόχειρου, υπάρχει μόνο μια στρώση, που είναι η συγχώνευση όλων των σημειωμένων στρώσεων.

### 3.8.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνα μέσα από  → Αντιγραφή ορατών.



3.7. Αντιγραφή



3.9. Επικόλληση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 3.9. Επικόλληση

Η εντολή **Επικόλληση** βάζει οτιδήποτε είναι στο πρόχειρο από την τελευταία εντολή «Αντιγραφής» ή «Αποκοπής» στην τρέχουσα εικόνα. Το επικολλημένο τμήμα γίνεται «αιωρούμενη επιλογή» και εμφανίζεται ως ξεχωριστή στρώση στο διάλογο στρώσεων.

Εάν ήδη υπάρχει επιλογή στον καμβά, χρησιμοποιείται για στοίχιση των επικολλημένων δεδομένων. Εάν υπάρχει ήδη επιλογή, τα δεδομένα επικολλώνται χρησιμοποιώντας την επιλογή ως κεντρικό σημείο. Εάν θέλετε η επιλογή να χρησιμοποιηθεί ως περιοχή αποκοπής για τα επικολλημένα δεδομένα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή «Επικόλληση στην επιλογή».



### Σημείωση

Μπορείτε να έχετε μόνο *μία* αιωρούμενη επιλογή οποτεδήποτε. Δεν μπορείτε να δουλέψετε σε οποιαδήποτε άλλη στρώση, ενώ υπάρχει αιωρούμενη επιλογή· πρέπει να την αγκυρώσετε ή να την αφαιρέσετε.

### 3.9.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση**.
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + V**.





## 3.10. Επικόλληση στην επιλογή

Η εντολή **Επικόλληση στην επιλογή** δρα παρόμοια με την εντολή **Επικόλληση**. Η κύρια διαφορά γίνεται φανερή εάν υπάρχει επιλογή μες τον καμβά. Αντίθετα με την εντολή «**Επικόλληση**», που απλά κεντράρει τα επικολλημένα δεδομένα της εικόνας πάνω από την επιλογή και αντικαθιστά την επιλογή με τη δική της, η «**Επικόλληση στην επιλογή**» αποκόπτει τα επικολλημένα δεδομένα της εικόνας από την υφιστάμενη επιλογή. Η νέα επιλογή μπορεί να μετακινηθεί ως συνήθως, αλλά περικόπτεται πάντοτε από την αρχική περιοχή επιλογής.

Εάν δεν υπάρχει επιλογή, η εντολή «**Επικόλληση στην επιλογή**» αντικαθιστά τα δεδομένα από το πρόχειρο στο κέντρο του καμβά, όπως κάνει η εντολή «**Επικόλληση**».

### 3.10.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση στην επιλογή**.



3.9. Επικόλληση



3.11. Επικόλληση επί τόπου



## 3.11. Επικόλληση επί τόπου

---

Η συνηθισμένη εντολή επικόλλησης τοποθετεί τα περιεχόμενα του προχείρου στο κέντρο του καμβά. Με αυτήν την εντολή, μπορείτε να επικολλήσετε τα περιεχόμενα του προχείρου στις ακριβείς συντεταγμένες από τις οποίες αντιγράφηκαν αρχικά τα περιεχόμενα. Αυτό το γνώρισμα είναι διαθέσιμο και για το κανονικό πρόχειρο και τις επώνυμες ενδιάμεσες μνήμες.

### 3.11.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση επί τόπου**.



3.10. Επικόλληση στην επιλογή

3.12. Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.12. Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου

Η εντολή επικόλληση στην επιλογή τοποθετεί τα περιεχόμενα του προχείρου στο κέντρο της επιλογής. Με την επικόλληση στην επιλογή επί τόπου, μπορείτε να επικολλήσετε τα περιεχόμενα του προχείρου στις ακριβείς συντεταγμένες από τις οποίες αντιγράφηκαν αρχικά τα περιεχόμενα. Αυτό το γνώρισμα είναι διαθέσιμο και για το κανονικό πρόχειρο και για τις επώνυμες ενδιάμεσες μνήμες.

### 3.12.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου**.



3.11. Επικόλληση επί τόπου

3.13. Επικόλληση ως

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.13. Επικόλληση ως

Αυτή η εντολή επικολλά τα περιεχόμενα του προχείρου. Φυσικά, πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή «Αντιγραφή» πριν, έτσι ώστε να έχετε κάτι στο πρόχειρο. Αλλιώς, θα πάρετε μια ειδοποίηση:



### Μήνυμα GIMP

Δεν υπάρχουν δεδομένα εικόνας στο πρόχειρο για επικόλληση.

Εντάξει

ή εάν υπάρχει κάτι που ξεχάσατε, θα επικολληθεί! Δεν υπάρχει τρόπος εκκένωσης του προχείρου.

Αυτή η εντολή οδηγεί στο υπομενού:

### Σχήμα 16.17. Το υπομενού «Επικόλληση ως»

Νέα εικόνα	Shift+Ctrl+V
Νέα στρώση	
Νέο μοτίβο...	
Νέο πινέλο...	

- [Τμήμα 3.13.1. «Επικόλληση ως νέας στρώσης»](#)
- [Τμήμα 3.13.2. «Επικόλληση ως νέα στρώση επί τόπου»](#)
- [Τμήμα 3.13.3. «Επικόλληση ως νέας εικόνας»](#)
- [Τμήμα 3.13.4. «Επικόλληση ως νέου πινέλου»](#)
- [Τμήμα 3.13.5. «Επικόλληση ως νέο μοτίβο»](#)

### 3.13.1. Επικόλληση ως νέας στρώσης

Η εντολή **Επικόλληση ως νέα στρώση** δημιουργεί μια νέα στρώση στην ενεργή εικόνα και επικολλά τα δεδομένα εικόνας από το πρόχειρο σε αυτή. Εάν τα δεδομένα δεν είναι μορφής ορθογωνίου ή τετραγώνου, οποιεσδήποτε περιοχές δεν επεκτείνονται στις άκρες του καμβά αφήνονται διαφανείς (αυτόματη δημιουργία άλφα καναλιού). Φυσικά, πρέπει να αντιγράψετε την επιλογή σας πριν χρησιμοποιήσετε αυτήν την εντολή.

#### 3.13.1.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση ως** → **Νέα στρώση**.

### 3.13.2. Επικόλληση ως νέα στρώση επί τόπου

Η εντολή **Επικόλληση ως νέα στρώση επί τόπου** δημιουργεί μια νέα στρώση στην ενεργή εικόνα και επικολλά τα περιεχόμενα του προχείρου στις ακριβείς συντεταγμένες από τις οποίες αντιγράφηκαν αρχικά τα περιεχόμενα.

Αυτό το γνώρισμα είναι διαθέσιμο και για το κανονικό πρόχειρο και για τις επώνυμες ενδιάμεσες μνήμες.

#### 3.13.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση ως** → **Νέα στρώση επί τόπου**.

### 3.13.3. Επικόλληση ως νέας εικόνας

Η εντολή **Επικόλληση ως νέα εικόνα** δημιουργεί μια νέα εικόνα και επικολλά τα δεδομένα εικόνας από το πρόχειρο σε αυτή. Εάν τα δεδομένα δεν είναι ορθογώνια ή τετράγωνα στο σχήμα, κάθε περιοχή έξω από την επιλογή αφήνεται διαφανής (δημιουργείται αυτόματα κανάλι άλφα). Φυσικά, πρέπει να αντιγράψετε την επιλογή σας πριν χρησιμοποιήσετε αυτήν την εντολή, έτσι ώστε να πάρετε μια εικόνα με τις ίδιες διαστάσεις όπως η επιλογή.

Αυτή η επιλογή έχει την ίδια επενέργεια όπως η εντολή **Αρχείο** → **Δημιουργία** → **Από πρόχειρο**.

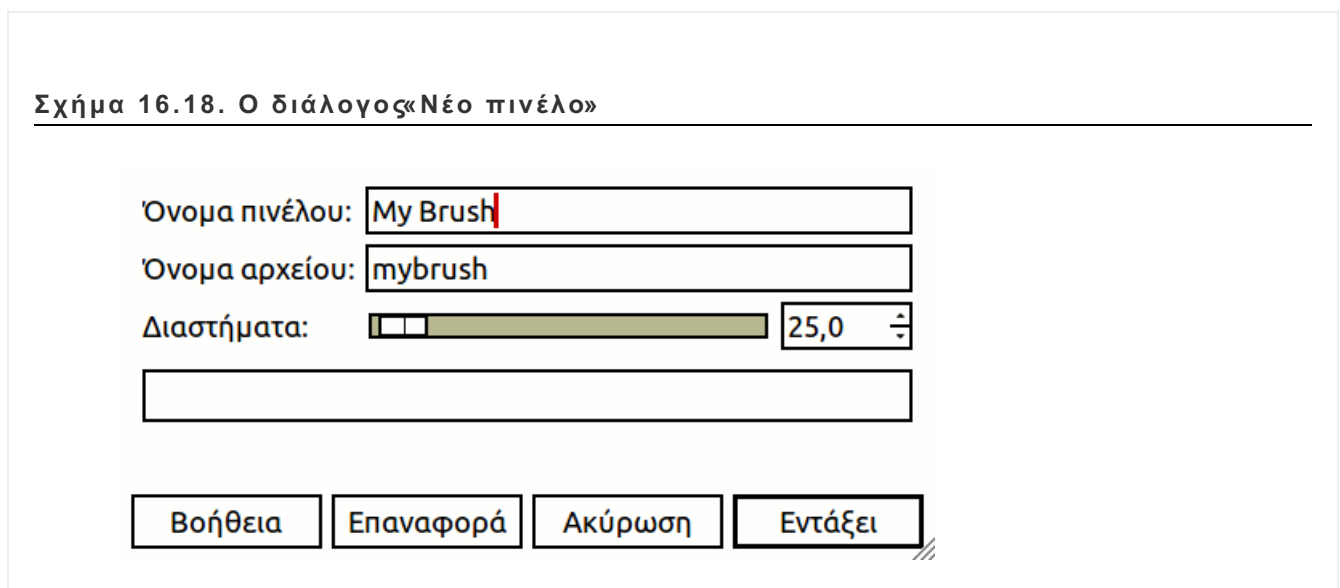
#### 3.13.3.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση ως** → **Νέα εικόνα**, ή χρησιμοποιώντας τη συντόμηση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + V**.

### 3.13.4. Επικόλληση ως νέου πινέλου

Αυτή η εντολή ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου που σας επιτρέπει να ονομάσετε το νέο πινέλο. Το πινέλο εμφανίζεται στο [☑️Διάλογο πινέλων](#).

#### 3.13.4.1. Επιλογές



Όνομα πινέλου είναι το όνομα που θα είναι στο διάλογο «Πινέλα».

### Όνομα αρχείου

Το νέο πινέλο αποθηκεύεται ως **όνομα αρχείου** (με επέκταση `.gbr`) στον προσωπικό σας φάκελο `brushes`.

### Διάκενο

**Διάκενο:** Όταν το πινέλο σχεδιάζει μια γραμμή, στην πραγματικότητα εντυπώνει το εικονίδιο πινέλου επανειλημμένα. Εάν οι εντυπώσεις του πινέλου είναι πολύ κοντά, παίρνετε την εντύπωση συμπαγούς γραμμής.

## 3.13.4.2. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση ως** → **Νέο πινέλο...**

## 3.13.5. Επικόλληση ως νέο μοτίβο

Αυτή η εντολή ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου που σας επιτρέπει να ονομάσετε το νέο σας μοτίβο. Το μοτίβο εμφανίζεται στο [Διάλογο μοτίβων](#).

### 3.13.5.1. Επιλογές

Σχήμα 16.19. Ο διάλογος «Νέο μοτίβο»

Όνομα μοτίβου:

Όνομα αρχείου:

### Όνομα μοτίβου

Όνομα μοτίβου είναι το όνομα που θα είναι στο διάλογο μοτίβου.

### Όνομα αρχείου

Το νέο μοτίβο αποθηκεύεται ως **Όνομα αρχείου** (με επέκταση `.pat`) στον προσωπικό σας κατάλογο `patterns`.

## 3.13.5.2. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Επικόλληση ως** → **Νέο μοτίβο...**







## 3.14. Μνήμη

Σχήμα 16.20. Το υπομενού «Μνήμη» του μενού «Επεξεργασία»

Επώνυμη αποκοπή...  
Επώνυμη αντιγραφή...  
Αντιγραφή επώνυμων ορατών...  
Επώνυμη επικόλληση...

Οι εντολές στο υπομενού λειτουργούν στο *Επώνυμες μνήμες*. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [☒ διάλογο μνημών](#) για προβολή και διαχείριση οποιωνδήποτε μνημών δημιουργήσατε.

### 3.14.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Μνήμες**.

### 3.14.2. Είσοδοι υπομενού

#### Επώνυμη αποκοπή

Η εντολή **Επώνυμη αποκοπή** κόβει το περιεχόμενο της επιλογής από την ενεργή στρώση ως συνήθως, αλλά αντί για αποθήκευση των περιεχομένων στο γενικό πρόχειρο, το αποθηκεύει σε μια ειδική μνήμη που ονομάσατε χρησιμοποιώντας έναν πτυσσόμενο διάλογο.

#### Επώνυμη αντιγραφή

Η εντολή **Επώνυμη αντιγραφή** αντιγράφει τα περιεχόμενα της επιλογής από την ενεργή στρώση ως συνήθως, αλλά αντί να αποθηκεύσει το περιεχόμενο στο γενικό πρόχειρο, το αποθηκεύει σε μια ειδική μνήμη που ονομάζετε χρησιμοποιώντας έναν πτυσσόμενο διάλογο.

#### Αντιγραφή επώνυμων ορατών

Η εντολή **Αντιγραφή επώνυμων ορατών** αντιγράφει το περιεχόμενο της επιλογής από όλες τις ορατές στρώσεις ως συνήθως, αλλά αντί να αποθηκεύσει το περιεχόμενο στο γενικό πρόχειρο, το αποθηκεύει σε μια ειδική μνήμη που ονομάζετε χρησιμοποιώντας ένα πτυσσόμενο διάλογο.

#### Επώνυμη επικόλληση

Η εντολή **Επώνυμη επικόλληση** απλά εμφανίζει το [☒ διάλογο μνημών](#). Επιλέγοντας μια από τις καταχωρημένες μνήμες και πατώντας ένα από τα κουμπιά στον πυθμένα, μπορείτε είτε να [☒ επικολλήσετε μνήμη](#), να [☒ επικολλήσετε μνήμη εντός](#), ή να [☒ επικολλήσετε μνήμη ως νέας](#).





## 3.15. Καθαρισμός

---

Η εντολή **Καθαρισμός** διαγράφει τα πάντα στην τρέχουσα επιλογή. Εάν δεν υπάρχει τρέχουσα επιλογή, τα περιεχόμενα της τρέχουσας στρώσης μετακινούνται. Εάν η ενεργή στρώση έχει κανάλι άλφα, η διαγραμμένη επιλογή γίνεται διαφανής. Μπορείτε να αποθηκεύσετε το αρχικό χρώμα στη διαφανή περιοχή χρησιμοποιώντας το εργαλείο σβήστρα, ορίζοντας το σε αντισβήστρα. Εάν η στρώση δεν έχει κανάλι άλφα, η διαγραμμένη περιοχή γεμίζεται χρησιμοποιώντας το τρέχον χρώμα παρασκηνίου.

Καθαρίζοντας μια επιλογή δεν διαγράφει την ίδια την επιλογή. Αντίθετα με την «Αποκοπή», ο «Καθαρισμός» δεν τοποθετεί τα διαγραμμένα περιεχόμενα στο πρόχειρο και τα περιεχόμενα του πρόχειρου δεν επηρεάζονται.

### 3.15.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Καθαρισμός**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Delete**.



3.14. Μνήμη



3.16. Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.16. Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου

Η εντολή Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου γεμίζει την επιλογή της εικόνας με το συμπαγές χρώμα που εμφανίζεται στο τμήμα προσκηνίου της περιοχής χρώματος της εργαλειοθήκης. (Το χρώμα επίσης εμφανίζεται στα αριστερά της εισόδου μενού.) Εάν μερικές περιοχές της εικόνας είναι μερικώς επιλεγμένες (π.χ., ως αποτέλεσμα άμβλυνσης της επιλογής), γεμίζονται αναλογικά με το βαθμό επιλογής.



### Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε ότι εάν η εικόνα δεν έχει επιλογή, γεμίζεται η συνολική ενεργή στρώση.

### 3.16.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από Επεξεργασία → Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl** + **,**.



### Σημείωση

Μπορείτε επίσης να γεμίσετε επιλογή με κλικ και σύριμο από το χρώμα προσκηνίου εργαλειοθήκης.





## 3.17. Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου

Η εντολή Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου γεμίζει την ενεργή επιλογή στρώσης με το συμπαγές χρώμα που εμφανίζεται στο τμήμα παρασκηνίου της περιοχής χρώματος της εργαλειοθήκης. (Το χρώμα επίσης εμφανίζεται στα αριστερά της εισόδου μενού.) Εάν μερικές περιοχές της εικόνας είναι μερικώς επιλεγμένες (π.χ., ως αποτέλεσμα άμβλυνσης της επιλογής), γεμίζονται αναλογικά με το βαθμό επιλογής.



### Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε ότι εάν η εικόνα δεν έχει επιλογή, γεμίζεται η συνολική ενεργή στρώση.

### 3.17.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + .**.



### Σημείωση

Μπορείτε επίσης να γεμίσετε επιλογή με κλικ και σύριμο από το χρώμα παρασκηνίου εργαλειοθήκης.






## 3.18. Γέμισμα με μοτίβο

Η εντολή **Γέμισμα με μοτίβο** γεμίζει την επιλογή εικόνας με το μοτίβο που φαίνεται στην περιοχή Πινέλο/Μοτίβο/Διαβάθμιση της εργαλειοθήκης. (Το μοτίβο φαίνεται επίσης στα αριστερά της εισόδου μενού.) Εάν μερικές περιοχές της εικόνας είναι μόνο μερικώς επιλεγμένες (π.χ., ως αποτέλεσμα άμβλυνσης της επιλογής), γεμίζονται ανάλογα με το βαθμό επιλογής.

Μπορείτε να διαλέξετε ένα άλλο μοτίβο χρησιμοποιώντας το [☒ Διάλογο μοτίβου](#).

 **Σημείωση**

---

Παρακαλώ σημειώστε ότι εάν η εικόνα δεν έχει επιλογή, γεμίζεται η συνολική ενεργή στρώση.

### 3.18.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Γέμισμα με μοτίβο**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + ;**.



## 3.19. Γέμισμα περιγράμματος επιλογής

Αυτή η εντολή είναι συνήθως αχνή. Γίνεται ενεργή εάν υπάρχει επιλογή.

ΝΑ ΓΙΝΕΙ.

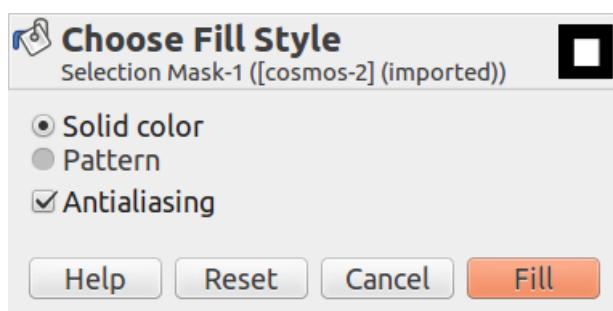
### 3.19.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να πάτε σε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από: **Επεξεργασία** → **Γέμισμα περιγράμματος επιλογής...**

### 3.19.2. Επιλογές

Αυτή η εντολή εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου:

Σχήμα 16.21. Ο διάλογος «Επιλογή τεχνοτροπίας γεμίσματος»



#### Συμπαγές χρώμα

Χρησιμοποιείται το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης.

#### Μοτίβο

Χρησιμοποιείται το τρέχον μοτίβο της εργαλειοθήκης.

#### Εξομάλυνση

Αυτή η επιλογή είναι προεπιλεγμένη.



## 3.20. Γέμισμα διαδρομής

Αυτή η εντολή είναι συνήθως αχνή. Γίνεται ενεργή εάν υπάρχει διαδρομή.

Αυτή η λειτουργία γεμίζει όλες τις περιοχές που περιορίζονται από τη διαδρομή από την αρχή έως το τέλος

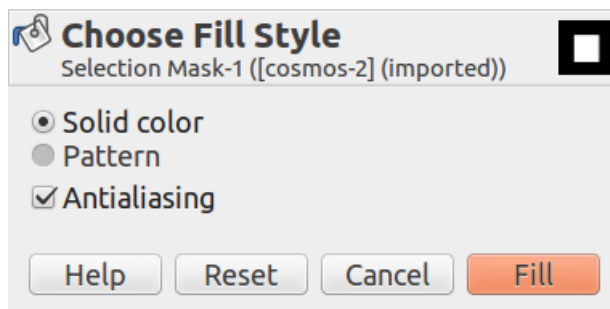
### 3.20.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να πάτε σε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από: **Επεξεργασία** → **Γέμισμα διαδρομής...**

### 3.20.2. Επιλογές

Αυτή η εντολή εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου:

**Σχήμα 16.22. Ο διάλογος «Επιλογή τεχνοτροπίας γεμίσματος»**



#### Συμπαγές χρώμα

Χρησιμοποιείται το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης.

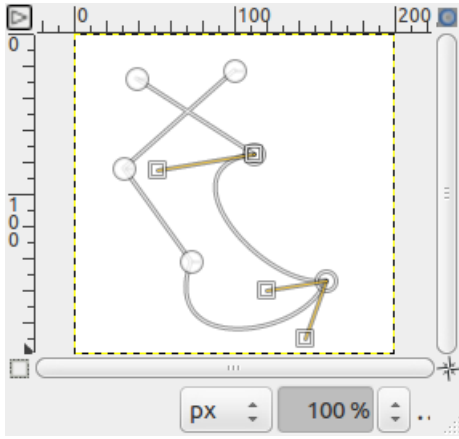
#### Μοτίβο

Χρησιμοποιείται το τρέχον μοτίβο της εργαλειοθήκης.

#### Εξομάλυνση

Αυτή η επιλογή είναι προεπιλεγμένη.

### Σχήμα 16.23. Παράδειγμα γεμίματος διαδρομής



Πριν το γέμισμα



Μετά το γέμισμα



3.19. Γέμισμα περιγράμματος επιλογής



3.21. Χρωματισμός επιλογής

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 3.21. Χρωματισμός επιλογής

Η εντολή Χρωματισμός επιλογής βάφει μια επιλογή στην εικόνα. Υπάρχουν δύο τρόποι που μπορείτε να βάψετε την επιλογή, είτε χρησιμοποιώντας εργαλείο ζωγραφικής ή χωρίς. Αυτό σημαίνει ότι ο χρωματισμός επιλογής, που τονίζεται στην εικόνα με διάστικτη γραμμή, μπορεί να χαραχτεί με πινελιά. Υπάρχουν ποικίλες επιλογές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για το καθορισμό της εμφάνισης της πινελιάς.



### Σημείωση

Αυτή η εντολή είναι ενεργή μόνο εάν η εικόνα έχει μια ενεργή επιλογή.

### 3.21.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Χρωματισμός επιλογής**.
- Μπορείτε επίσης να το προσπελάσετε από το **Επεξεργασία επιλογής**.

### 3.21.2. Ο διάλογος «Χρωματισμός επιλογής»



### Σημείωση

Οι δυνατότητες για τις επιλογές πινελιάς και τα μονοπάτια πινελιάς είναι οι ίδιες. Μπορείτε να βρείτε την τεκμηρίωση για τις επιλογές στο πλαίσιο διαλόγου στην ενότητα **Χρωματισμός μονοπατιού**.






## 3.22. Χρωματισμός μονοπατιού

---

Η εντολή Χρωματισμός μονοπατιού βάφει ένα μονοπάτι στην εικόνα. Υπάρχουν δύο τρόποι που μπορείτε να βάψετε το μονοπάτι, είτε χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο ζωγραφικής ή χωρίς αυτό. Υπάρχουν ποικίλες επιλογές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να καθορίσετε την εμφάνιση αυτής της πινελιάς.

 Σημείωση  
Αυτή η εντολή είναι ενεργή μόνο εάν υπάρχει μονοπάτι στην εικόνα σας.

### 3.22.1. Ενεργοποίηση της εντολής

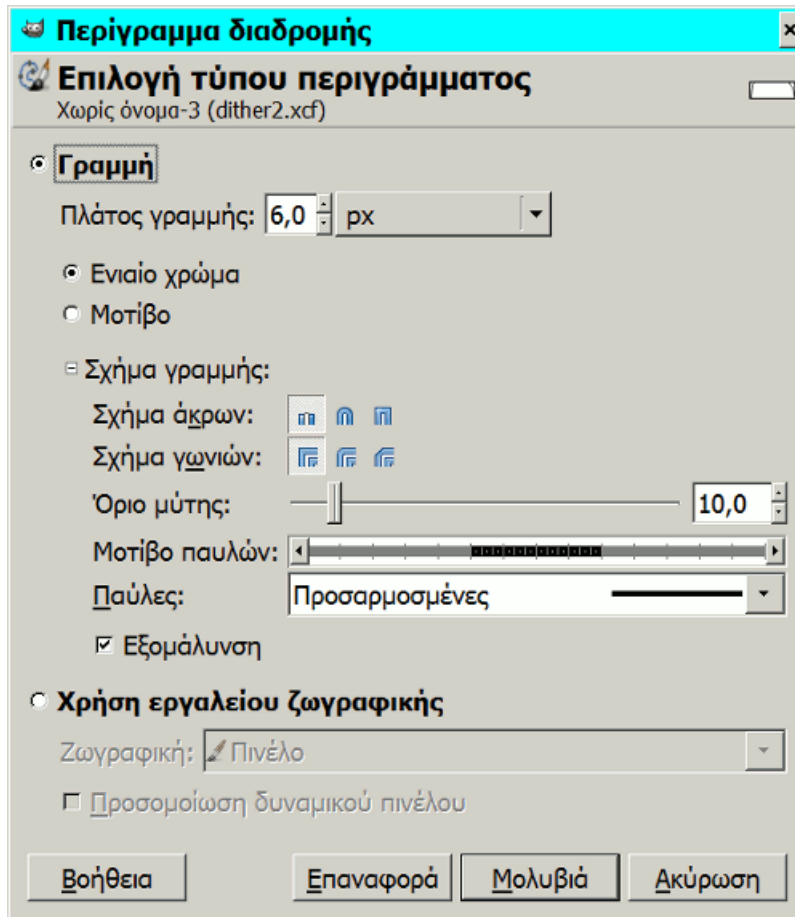
---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνα μέσα από **Επεξεργασία** → **Χρωματισμός μονοπατιού**.
- Μπορείτε επίσης να το προσπελάσετε με κλικ στο κουμπί με το ίδιο όνομα στο [☒ Διάλογο μονοπατιού](#).

### 3.22.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου

---

Σχήμα 16.24. Το παράθυρο διαλόγου «Επιλογή τύπου πινελιάς»



Το πλαίσιο διαλόγου **Επιλογή τύπου πινελιάς** σας επιτρέπει να διαλέξετε μεταξύ βαφής του μονοπατιού με τις καθορισμένες επιλογές ή βαψίματος του με ένα εργαλείο ζωγραφικής. Εάν βάψετε το μονοπάτι με εργαλείο ζωγραφικής, οι τρέχουσες επιλογές εργαλείου ζωγραφικής χρησιμοποιούνται για χάραξη της πινελιάς.

## Γραμμή πινελιάς

Η πινελιά σχεδιάζεται με το τρέχον χρώμα προσκηνίου, ορισμένο στην εργαλειοθήκη. Με κλικ στο τρίγωνο δίπλα στη **Τεχνοτροπία γραμμής** όμως, ο διάλογος επεκτείνεται και μπορείτε να ορίσετε αρκετές επιπρόσθετες επιλογές:

### Πλάτος γραμμής

Μπορείτε να ορίσετε το πλάτος της πινελιάς χρησιμοποιώντας το πλαίσιο κειμένου. Η προεπιλεγμένη μονάδα είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να διαλέξετε άλλη μονάδα με το κουμπί της αναδυόμενης λίστας.

### Συμπαγές χρώμα / μοτίβο

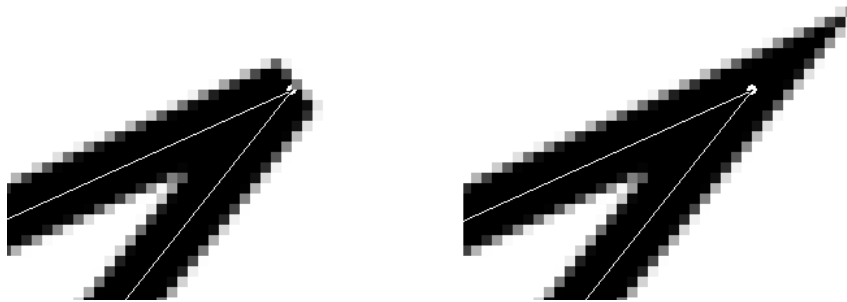
Μπορείτε να διαλέξετε εάν η γραμμή σχεδιάζεται σε μορφή *συμπαγή* ή *μοτίβου*. Εδώ, συμπαγές και μοτίβο διαφέρουν από το μοτίβο παύλας. Εάν διαλέξετε μια συμπαγή γραμμή χωρίς μοτίβο παύλας, μια αδιατάρακτη γραμμή σχεδιάζεται με το ορισμένο χρώμα προσκηνίου στην εργαλειοθήκη. Εάν επιλέξετε μια γραμμή μοτίβου χωρίς μοτίβο παύλας, μια αδιατάρακτη γραμμή σχεδιάζεται με το ορισμένο μοτίβο της εργαλειοθήκης. Εάν διαλέξετε μια γραμμή με μοτίβο παύλας, το χρώμα ή μοτίβο ακόμα καθορίζεται από το χρώμα προσκηνίου η το ορισμένο μοτίβο στην εργαλειοθήκη. Δηλαδή, εάν επιλέξετε ένα μοτίβο μαρμάρου και διάστικτες γραμμές, οι παύλες σχεδιάζονται στο μοτίβο μαρμάρου

### Μορφή γραμμής

Αυτή η πτυσσόμενη λίστα δίνει μερικές λεπτομερείς επιλογές:

- **Σχήμα άκρων** : Μπορείτε να διαλέξετε το σχήμα των άκρων ενός ανοιχτού μονοπατιού, που μπορεί να είναι *κουτσουρεμένο, στρογγυλό ή τετράγωνο*.
- **Τεχνοτροπία ένωσης** : Μπορείτε να διαλέξετε το σχήμα των γωνιών μονοπατιού με κλικ στο *μυτερό, στρογγυλό ή λοξό*.
- **Όριο μύτης** : Όταν δύο τμήματα μονοπατιού ενώνονται, η ένωση της γωνίας καθορίζεται από το όριο γωνίας. Εάν οι πινελιές ήταν πλατιές και δεν έγινε ένωση, θα δείχνουν άκρα που προεξέχουν από τη γωνία. Η ρύθμιση του ορίου γωνίας καθορίζει πώς θα γεμίσει το κενό που σχηματίζεται όταν οι εξωτερικές άκρες των δύο γραμμών επεκτείνονται. Μπορείτε να το ορίσετε σε μια τιμή μεταξύ 0,0 και 100,0, χρησιμοποιώντας τον ολισθητή ή το συνδεδεμένο πλαίσιο κειμένου και τα βέλη του.

**Σχήμα 16.25. Παράδειγμα ορίου μύτης**



Αριστερά: όριο=0, Δεξιά: όριο=5,

- **Μοτίβο παυλών** : Σε επίπεδο εικονοστοιχείου, μια διάστικτη γραμμή σχεδιάζεται ως σειρά μικροσκοπικών πλαισίων. Μπορείτε να τροποποιήσετε το μοτίβο αυτών των πλαισίων. Η μαύρη περιοχή με λεπτές κάθετες γραμμές αναπαριστά τα εικονοστοιχεία της παύλας. Με κλικ σε μαύρο εικονοστοιχείο, το αφαιρείτε από την παύλα. Με κλικ σε λευκό εικονοστοιχείο, το προσθέτετε σε παύλα. Οι γκρι περιοχές δείχνουν πώς επαναλαμβάνεται το μοτίβο, όταν μια διάστικτη γραμμή σχεδιάζεται.
- **Προκαθορισμένες παύλες** : Αντί να κάνετε το δικό σας μοτίβο παύλας, μπορείτε να διαλέξετε ένα από το πτυσσόμενο πλαίσιο. Αυτό το μοτίβο θα εμφανίζεται έπειτα στην περιοχή **μοτίβο παυλών**, έτσι ώστε να πάρετε μια ιδέα της εμφάνισής του.
- **Εξομάλυνση** : Καμπύλες πινελιές ή πινελιές σχεδιασμένες σε γωνία μπορεί να φαίνονται πριονωτές ή σκαλοειδείς. Η επιλογή εξομάλυνσης τις στρώνει.

## Πινελιά με εργαλείο ζωγραφικής

### Εργαλείο ζωγραφικής

Μπορείτε να διαλέξετε ένα εργαλείο ζωγραφικής για σχεδίαση μιας πινελιάς από το πτυσσόμενο πλαίσιο. Εάν το κάνετε, οι τρέχουσες επιλεγμένες επιλογές του εργαλείου ζωγραφικής χρησιμοποιούνται, αντί για τις ρυθμίσεις στο διάλογο.

### Προσομοίωση δυναμικών πινέλων

Δείτε [☑ Δυναμικές πινέλων](#).







## 3.23. Η εντολή «Προτιμήσεις»

---

Αυτή η εντολή εμφανίζει το [☒ Διάλογο προτιμήσεων](#), που σας επιτρέπει να αλλάξετε μια ποικιλία ρυθμίσεων που επηρεάζουν την εμφάνιση, αίσθηση και απόδοση του GIMP.

### 3.23.1. Ενεργοποίηση εντολής

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή στη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Προτιμήσεις**,



3.22. Χρωματισμός μονοπατιού



3.24. Συνοτμεύσεις πληκτρολογίου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 3.24. Συντομεύσεις πληκτρολογίου

---

Η χρήση αυτής της εντολής περιγράφεται στο [Τμήμα 5. «Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού»](#)

### 3.24.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Συντομεύσεις πληκτρολογίου...**



3.23. Η εντολή «Προτιμήσεις»



3.25. Αρθρώματα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3.25. Αρθρώματα

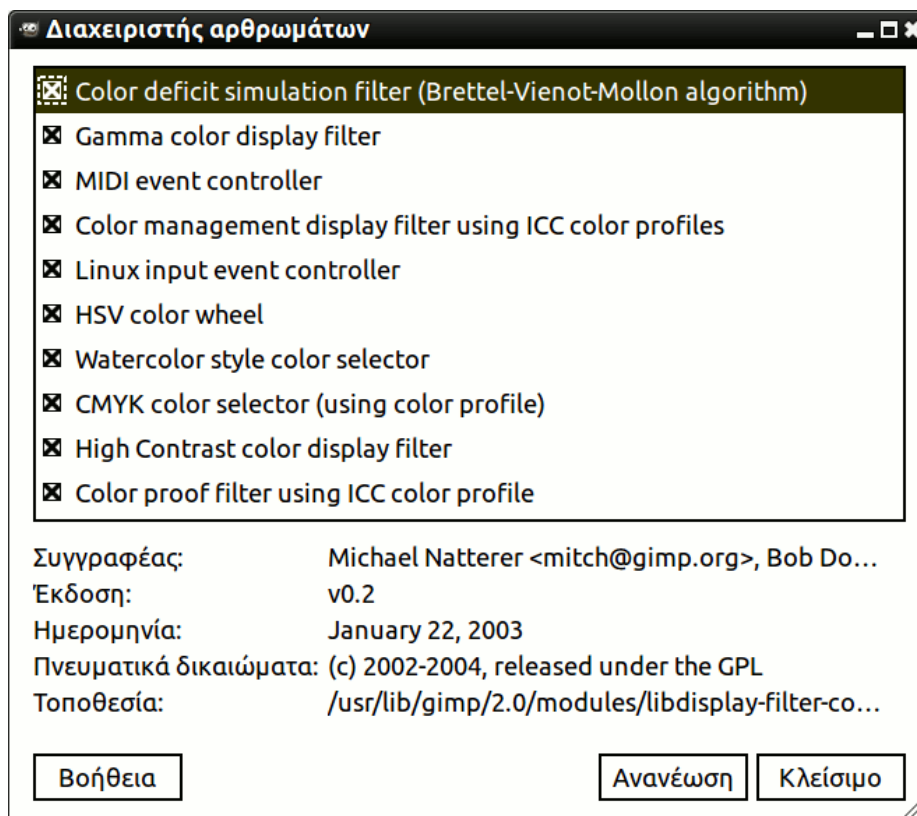
Με την εντολή **Αρθρώματα**, μπορείτε να δείτε τις ποικίλες επεκτάσεις αρθρωμάτων που είναι διαθέσιμες και ελέγχουν ποιο απ' αυτά θα φορτωθεί. Τα αρθρώματα εκτελούν λειτουργίες όπως επιλογή χρωμάτων και εμφάνιση φιλτραρίσματος. Κάθε αλλαγή που κάνετε στις ρυθμίσεις με την εντολή διαχείρισης αρθρωμάτων θα λάβει χώρα την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το GIMP. Αυτές οι αλλαγές επηρεάζουν τις λειτουργικές δυνατότητες του GIMP, το μέγεθος του στη μνήμη και το χρόνο εκκίνησης.

### 3.25.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Αρθρώματα**

### 3.25.2. Περιγραφή του διαλόγου «διαχείριση αρθρώματος»

Σχήμα 16.26. Το παράθυρο διαλόγου «διαχείριση αρθρώματος»



Το παράθυρο της διαχείρισης αρθρώματος εμφανίζει τα φορτώσιμα αρθρώματα.

Κλικ στα πλαίσια στην πρώτη στήλη της λίστας αρθρωμάτων θα σημειώσει ή όχι τα αρθρώματα. Την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το GIMP, οποιοδήποτε σημειωμένο άρθρωμα θα φορτωθεί.

Θα παρατηρήσετε τη διαφορά μόνο όταν προσπαθήσετε να χρησιμοποιήσετε τα αρθρώματα. Π.χ., υπάρχουν πολλοί



[επιλογείς χρώματος](#) για να διαλέξετε το χρώμα προσκηνίου ή παρασκηνίου. Μερικοί από αυτούς τους επιλογείς είναι αρθρώματα και θα είναι διαθέσιμοι μόνο όταν σημειώσετε την αντίστοιχη επιλογή στο διαχειριστή αρθρωμάτων:

### Σχήμα 16.27. Παράδειγμα φορτωμένων αρθρωμάτων: Αρθρώματα επιλογής χρώματος



Φορτωμένα αρθρώματα επιλογής χρώματος



Μη φορτωμένα αρθρώματα επιλογής χρώματος

Για φορτωμένα αρθρώματα, πληροφορίες για το επιλεγμένο άρθρωμα εμφανίζονται στον πυθμένα του διαλόγου.

Στη δεύτερη στήλη, για κάθε φορτωμένο άρθρωμα εμφανίζεται ο σκοπός του αρθρώματος. Για κάθε άρθρωμα, που δεν φορτώνεται, η διαδρομή καταλόγου αυτού του αρθρώματος εμφανίζεται.

Με κλικ στο κουμπί **Ανανέωση**, η λίστα των αρθρωμάτων θα ενημερωθεί: αρθρώματα που δεν υπάρχουν στο δίσκο θα αφαιρεθούν και νέα ευρεθέντα αρθρώματα θα προστεθούν.



## 3.26. Μονάδες

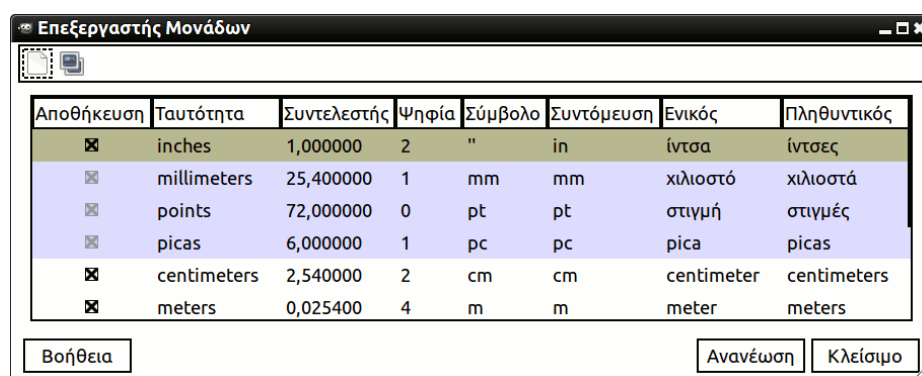
Η εντολή **Μονάδες** εμφανίζει ένα διάλογο που δείχνει πληροφορίες για τις παρούσες μονάδες μέτρησης που χρησιμοποιούνται από το GIMP. Επιτρέπει επίσης τη δημιουργία νέων μονάδων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από το GIMP σε ποικίλες περιπτώσεις.

### 3.26.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επεξεργασία** → **Μονάδες**.

### 3.26.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «Επεξεργασία μονάδας»

**Σχήμα 16.28. Το παράθυρο διαλόγου «Επεξεργασία μονάδας»**



Η παραπάνω απεικόνιση δείχνει το παράθυρο διαλόγου «επεξεργασία μονάδας». Η λίστα δείχνει τις μονάδες μέτρησης που καθορίζονται. Με κλικ στο κουμπί **Νέο** ή στο κουμπί **Διπλασιασμός** μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα μονάδα μέτρησης, όπως περιγράφεται παρακάτω.

#### Περιγραφή της λίστας στοιχείων

- **Αποθηκευμένο:** Εάν αυτή η στήλη σημειωθεί, ένας ορισμός μονάδας θα αποθηκευτεί με την έξοδο του GIMP. Μερικές μονάδες διατηρούνται πάντοτε, ακόμα κι αν δεν σημειωθούν. Αυτές τονίζονται στη λίστα.
- **Ταυτότητα:** Η συμβολοσειρά που το GIMP χρησιμοποιεί για ταυτοποίηση της μονάδας στα αρχεία διαμόρφωσης του.
- **Συντελεστής:** Πόσες μονάδες κάνουν μια ίντσα.
- **Ψηφία:** Αυτό το πεδίο είναι μια υπόδειξη για αριθμητικά πεδία εισόδου. Καθορίζει πόσα δεκαδικά ψηφία πρέπει να δώσει το πεδίο εισόδου για να πάρετε περίπου την ίδια ακρίβεια με ένα πεδίο εισόδου μιας «ίντσας» με δύο δεκαδικά ψηφία.
- **Σύμβολο:** Το σύμβολο της μονάδας εάν υπάρχει (π.χ. " για ίντσες). Η συντόμευση της μονάδας χρησιμοποιείται εάν δεν υπάρχει σύμβολο.

- *Συντόμευση*: Η συντόμευση της μονάδας (π.χ. «cm» για εκατοστόμετρα).
- *Ενικός*: Η μορφή ενικού της μονάδας, που μπορεί να χρησιμοποιήσει τοGIMP για να εμφανίσει μηνύματα για τη μονάδα.
- *Πληθυντικός*: Η μορφή πληθυντικού της μονάδας, που μπορεί να χρησιμοποιήσει τοGIMP για να εμφανίσει μηνύματα για τη μονάδα.

### 3.26.3. Ορισμός νέων μονάδων

Σχήμα 16.29. Ο διάλογος «Νέα μονάδα»

Προσθήκη της νέας μονάδας «wilbers»

Μπορείτε να εμφανίσετε τον παραπάνω εμφανιζόμενο διάλογο με κλικ στο κουμπί **Νέο** ή στο κουμπί **Διπλασιασμός** στο διάλογο **Επεξεργασία μονάδας**. Τα πεδία εισαγωγής στο διάλογο περιγράφονται παραπάνω.

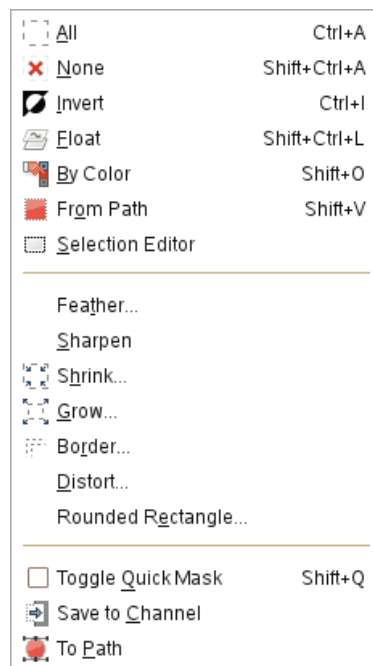
Με κλικ στο κουμπί **Νέο**, τα περισσότερα πεδία εισόδου είναι κενά. Με κλικ στο κουμπί **Διπλασιασμός**, οι εμφανιζόμενες αρχικά τιμές στα πεδία εισόδου του διαλόγου είναι οι τρέχουσες τιμές της μονάδας που έχετε διαλέξει στο διάλογο **Επεξεργασία μονάδας**. Μπορείτε τότε να επεξεργαστείτε τις τιμές για να δημιουργήσετε τη νέα σας μονάδα.



## 4. Το μενού «Επιλογή»

### 4.1. Εισαγωγή στο μενού «Επιλογή»

Σχήμα 16.30. Τα περιεχόμενα του μενού «Επιλογή»



Αυτή η ενότητα εξηγεί τις εντολές στο μενού **Επιλογή** της γραμμής μενού της εικόνας.



#### Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.




## 4.2. Επιλογή όλων

---

Η εντολή **Επιλογή όλων** δημιουργεί μια νέα επιλογή που περιέχει κάθε τι στην τρέχουσα στρώση.

### 4.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Όλα**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + A**.
- Επιπρόσθετα, στο **Επεξεργασία επιλογής**, μπορείτε να το προσπελάσετε μέσα από **Καρτέλα μενού: Μενού επεξεργασίας επιλογής** → **Όλα**, ή με κλικ στο κουμπί εικονιδίου  στον πάτο αυτού του διαλόγου.





## 4.3. Καμία

---

Η εντολή **Τίποτα** ακυρώνει όλες τις επιλογές της εικόνας. Εάν δεν υπάρχουν επιλογές, η εντολή δεν κάνει τίποτα. Αιωρούμενες επιλογές δεν επηρεάζονται.

### 4.3.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Τίποτα**.
- Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + A**.
- Επιπρόσθετα, στο **Επεξεργασία επιλογής**, μπορείτε να το προσπελάσετε μέσα από την **Καρτέλα μενού: μενού επεξεργασίας επιλογής** → **Τίποτα** ή με κλικ στο κουμπί εικονιδίου **X** στον πυθμένα αυτού του διαλόγου.



4.2. Επιλογή όλων




4.4. Αντιστροφή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.4. Αντιστροφή

Η εντολή **Αντιστροφή** αντιστρέφει την επιλογή στην τρέχουσα στρώση. Αυτό σημαίνει ότι όλα τα περιεχόμενα της στρώσης που ήταν προηγουμένως έξω από την επιλογή είναι τώρα μέσα και αντίστροφα. Εάν δεν υπήρχε καμία επιλογή πριν, η εντολή επιλογή όλη τη στρώση.



Προειδοποίηση

---

Μην συγχέετε αυτήν την εντολή με την εντολή [Αντιστροφή χρωμάτων](#).

### 4.4.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Αντιστροφή**.
- Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + I**,
- ή κλικ στην αντίστοιχη εικόνα στο [Επεξεργασία επιλογής](#)



4.3. Καμία

4.5. Αιώρηση



## 4.5. Αιώρηση

Η εντολή **Αιώρηση** μετατρέπει μια κανονική επιλογή σε «αιωρούμενη επιλογή».

Μια αιωρούμενη επιλογή (μερικές φορές λέγεται και «αιωρούμενη στρώση») είναι ένας τύπος προσωρινής στρώσης που είναι παρόμοιος στη λειτουργία με την κανονική στρώση, εκτός από το ότι πριν μπορέσετε να συνεχίσετε την εργασία σε οποιαδήποτε άλλη στρώση στην εικόνα, μια αιωρούμενη στρώση πρέπει να *αγκιστρωθεί*. Δηλαδή, πρέπει να την συνδέσετε με μια κανονική (μη αιωρούμενη) στρώση, συνήθως την αρχική στρώση (αυτή που ήταν πριν ενεργή), για παράδειγμα, με κλικ στην εικόνα έξω από την αιωρούμενη επιλογή (δείτε πιο κάτω).



### Σημαντικό

Δεν μπορείτε να εκτελέσετε καμιά λειτουργία σε άλλες στρώσεις, ενώ η εικόνα έχει μια αιωρούμενη επιλογή!

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ποικίλες λειτουργίες για να αλλάξετε τα δεδομένα εικόνας στην αιωρούμενη επιλογή. Εκεί μπορεί να υπάρχει μόνο μια αιωρούμενη επιλογή σε εικόνα τη φορά.



### Υπόδειξη

Εάν εμφανίσετε το όριο στρώσης χρησιμοποιώντας την εντολή **Εμφάνιση ορίου στρώσης**, ίσως έχετε δυσκολία επιλογής της ακριβούς περιοχής της εικόνας που θέλετε σε μια στρώση. Για να αποφύγετε αυτό το πρόβλημα, μπορείτε να κάνετε μια ορθογώνια επιλογή, μετασχηματίζοντας την σε αιωρούμενη επιλογή και αγκυρώνοντας την σε μια νέα στρώση. Έπειτα απλά αφαιρέστε την αρχική στρώση.

Στις αρχικές εκδόσεις του GIMP, οι αιωρούμενες επιλογές χρησιμοποιήθηκαν για εκτέλεση λειτουργιών σε ένα περιορισμένο τμήμα εικόνας. Μπορείτε να το κάνετε πιο εύκολα τώρα με στρώσεις, αλλά μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον τρόπο εργασίας με εικόνες.

### 4.5.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Αιώρηση**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + L**.

### 4.5.2. Δημιουργία αιωρούμενης επιλογής αυτόματα

Μερικές λειτουργίες εικόνας δημιουργούν μια αιωρούμενη επιλογή αυτόματα:

- Οι λειτουργίες «επικόλληση», **Επικόλληση επώνυμης μνήμης**, **Επικόλληση** ή **Επικόλληση εντός**, επίσης δημιουργούν μια αιωρούμενη επιλογή.
- Επιπρόσθετα, τα εργαλεία μετασχηματισμού, **Αναστροφή**, **Στρέβλωση**, **Κλιμάκωση**, **Περιστροφή** και **Προοπτική**, δημιουργούν αιωρούμενη επιλογή όταν χρησιμοποιούνται σε επιλογή, αντί για στρώση. Όταν η κατάσταση **επίδρασης** είναι *στρώση μετασχηματισμού* και η επιλογή ήδη υπάρχει, αυτά τα εργαλεία μετασχηματίζουν την επιλογή και δημιουργούν μια αιωρούμενη επιλογή με το αποτέλεσμα. Εάν η επιλογή δεν




υπάρχει, μετασχηματίζουν την τρέχουσα στρώση και δεν δημιουργούν αιωρούμενη επιλογή. (Εάν η κατάσταση επίδρασης είναι *επιλογή μετασχηματισμού*, δεν δημιουργούν επίσης αιωρούμενη επιλογή.)

- Με κλικ και σύριμο επιλογής ενώ πατάτε τα πλήκτρα **Ctrl** + **Alt** (δείτε [Τμήμα 2.1, «Μετακίνηση επιλογής»](#)) δημιουργείτε επίσης αυτόματα μια αιωρούμενη επιλογή.

### 4.5.3. Αγκίστρωση αιωρούμενης επιλογής

---

Μπορείτε να αγκιστρώσετε μια αιωρούμενη επιλογή με ποικίλους τρόπους:

- Μπορείτε να αγκιστρώσετε την αιωρούμενη επιλογή στην τρέχουσα στρώση από την οποία κατάγεται η επιλογή. Για να το κάνετε αυτό, κλικ οπουδήποτε στην εικόνα εκτός από την αιωρούμενη επιλογή. Αυτό αναμιγνύει την αιωρούμενη επιλογή με την τρέχουσα στρώση.
- Ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή [Αγκύρωση στρώσης](#) (**Ctrl** + **H**).
- You can also anchor the floating selection to the current layer by clicking on the anchor button  of the [Layers dialog](#).
- Εάν δημιουργήσετε μια [Νέα στρώση](#) ενώ υπάρχει αιωρούμενη επιλογή, η αιωρούμενη επιλογή αγκυρώνεται στη νεοδημιουργούμενη στρώση.



4.4. Αντιστροφή



4.6. Κατά χρώμα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.6. Κατά χρώμα

---

Η εντολή **Επιλογή κατά χρώμα** είναι ένας εναλλακτικός δρόμος προσπέλασης του εργαλείου «Επιλογή κατά χρώμα», ενός από τα βασικά εργαλεία επιλογής. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες χρησιμοποιώντας αυτό το εργαλείο στο [☞Επιλογή κατά χρώμα](#).

### 4.6.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ**Επιλογή** → **Κατά χρώμα**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift** + **O**.






## 4.7. Από μονοπάτι

---

Η εντολή **Από μονοπάτι** μετασχηματίζει το τρέχον μονοπάτι σε επιλογή. Εάν η διαδρομή δεν είναι κλειστή, η εντολή συνδέει τα δύο τελικά σημεία με μια ευθεία γραμμή. Η αρχική διαδρομή παραμένει αμετάβλητη.

### 4.7.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Από μονοπάτι**.
- Επιπρόσθετα, μπορείτε με κλικ στο κουμπί **Μονοπάτι σε επιλογή**  στο διάλογο διαδρομής να προσπελάσετε την εντολή.
- Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + V**.



4.6. Κατά χρώμα



4.8. Επεξεργασία επιλογής

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.8. Επεξεργασία επιλογής

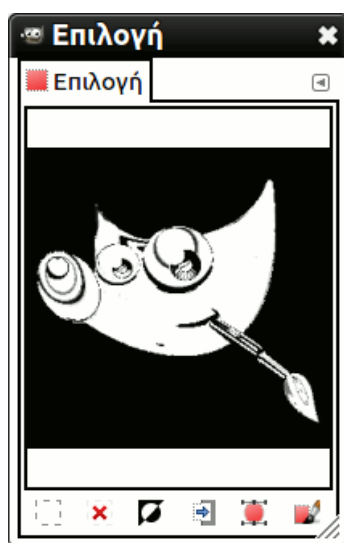
Η εντολή **Επεξεργασία επιλογής** εμφανίζει το παράθυρο διαλόγου «Επεξεργασία επιλογής». Αυτό το παράθυρο διαλόγου εμφανίζει την ενεργή επιλογή στην τρέχουσα εικόνα και σας δίνει εύκολα πρόσβαση σε εντολές σχετικές με την επιλογή. Δεν αποσκοπεί πραγματικά για επεξεργασία επιλογών άμεσα, αλλά εάν δουλεύετε σε μια επιλογή, είναι βολικό να έχετε τις εντολές επιλογής όλες μαζί, αφού είναι πιο εύκολο το κλικ σε ένα κουμπί παρά η αναζήτηση εντολών στο δέντρο εντολών της γραμμής μενού. Η «Επεξεργασία επιλογής» επίσης προσφέρει μερικές προχωρημένες επιλογές για την εντολή «Επιλογή σε μονοπάτι».

### 4.8.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Επεξεργασία επιλογής**.





### 4.8.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «Επεξεργασία επιλογής»



Σχήμα 16.31. Το παράθυρο διαλόγου «Επεξεργασία επιλογής»



#### Τα κουμπιά

Το παράθυρο διαλόγου «Επεξεργασία επιλογής» έχει πολλά κουμπιά που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για εύκολη πρόσβαση στις εντολές επιλογής:

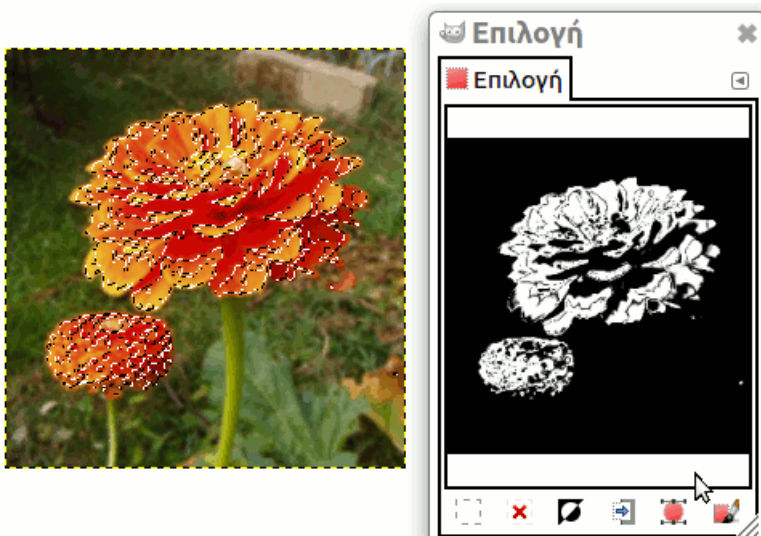
- . Το κουμπί [Επιλογή όλων](#).
- . Το κουμπί [Επιλογή καμιάς](#).
- . Το κουμπί [Αντιστροφή επιλογής](#).
- . Το κουμπί [Αποθήκευση σε κανάλι](#).

-  Το κουμπί [Σε μονοπάτι](#). Εάν κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο **Shift** με κλικ σε αυτό το κουμπί, ο διάλογος «Προχωρημένες ρυθμίσεις» εμφανίζεται. Παρακαλώ, δείτε την επόμενη ενότητα για λεπτομέρειες για αυτές τις επιλογές.
-  Το κουμπί [Επιλογή πινελιάς](#).

### Το παράθυρο εμφάνισης

Στο παράθυρο εμφάνισης, οι επιλεγμένες περιοχές της εικόνας είναι λευκές, οι μη επιλεγμένες περιοχές είναι μαύρες και οι μερικώς επιλεγμένες περιοχές είναι αποχρώσεις του γκρι. Κλικ σε αυτό το παράθυρο δρα όπως η [επιλογή κατά χρώμα](#). Δείτε το παράδειγμα πιο κάτω.

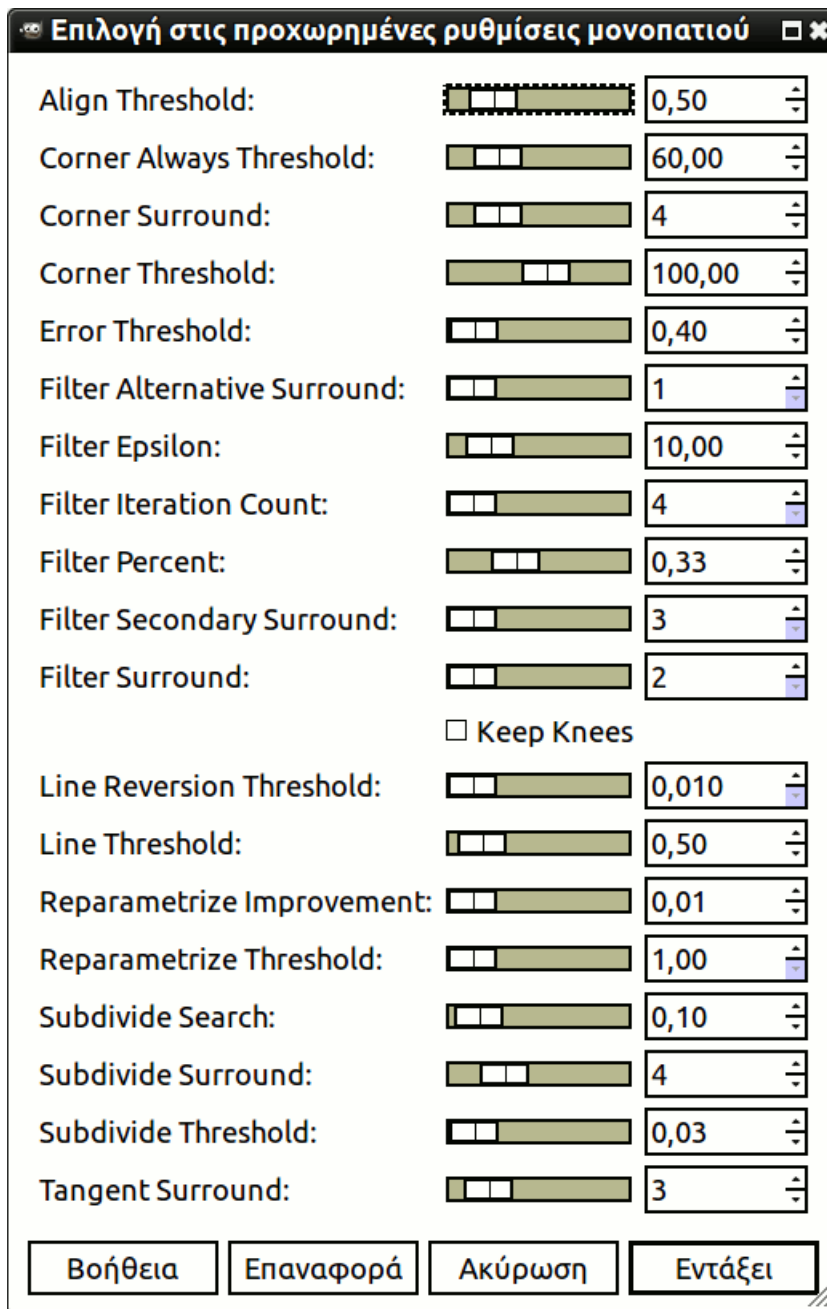
**Σχήμα 16.32. Παράδειγμα κλικ στο παράθυρο εμφάνισης «Επεξεργασία επιλογής»**



Κλικ στην εμφάνιση παραθύρου «Επεξεργασία επιλογής» για «Επεξεργασία κατά χρώμα». Σημειώστε ότι αυτή η απεικόνιση θα μπορούσε εξίσου καλά να προβάλει την εμφάνιση του παραθύρου εμφάνισης «Επεξεργασίας επιλογής», όταν η «Επιλογή κατά χρώμα» χρησιμοποιείται στο παράθυρο εικόνας.

### 4.8.3. Ο διάλογος «Επιλογή σε προχωρημένες ρυθμίσεις μονοπατιού»

Σχήμα 16.33. Το παράθυρο διαλόγου «Προχωρημένες ρυθμίσεις»

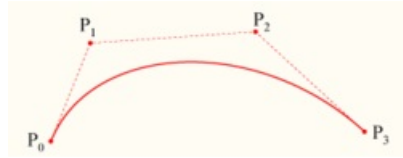


Ο διάλογος «Επιλογή σε προχωρημένες ρυθμίσεις μονοπατιού», που παίρνετε με **Shift** κλικ στο κουμπί **Επιλογή σε μονοπάτι**, περιέχει έναν αριθμό επιλογών, τις περισσότερες από τις οποίες μπορείτε να ορίσετε με γραμμή ολισθητή ή πλαίσιο κειμένου. Υπάρχει επίσης ένα πλαίσιο ελέγχου. Αυτές οι επιλογές χρησιμοποιούνται κυρίως από προχωρημένους χρήστες. Είναι:

- *Ευθυγράμμιση κατωφλίου:* Εάν δύο τελικά σημεία είναι πιο κοντά από αυτήν την τιμή, εξισώνονται.
- *κατώφλι γωνίας πάντοτε:* εάν η καθοριζόμενη γωνία από ένα σημείο και τα προηγούμενα του και τα επόμενα του είναι μικρότερη από αυτό, είναι γωνία, ακόμα και αν είναι μες τα εικονοστοιχεία *περίγυρου γωνίας* του σημείου με μικρότερη γωνία.
- *περίγυρος γωνίας:* Αριθμός σημείων που λαμβάνονται υπόψη όταν προσδιορίζεται εάν ένα σημείο είναι γωνία ή όχι.

- *γωνία κατωφλίου*: Εάν ένα σημείο, τα προηγούμενα του και τα επόμενα του καθορίζουν μια γωνία πιο μικρή από αυτό, είναι γωνία.
- *Σφάλμα κατωφλίου*: η ποσότητα σφάλματος στο οποίο μια προσαρμοσμένη spline<sup>[10]</sup> είναι απαράδεκτη. Εάν οποιοδήποτε εικονοστοιχείο είναι πέρα από αυτό από την προσαρμοσμένη καμπύλη, ο αλγόριθμος ξαναπροσπαθεί.
- *Περίγυρος εναλλακτικού φίλτρου*: Ένας δεύτερος αριθμός γειτονικών σημείων για εξέταση όταν φιλτράρετε.
- *Έψιλον φίλτρο*: εάν οι γωνίες μεταξύ των διανυσμάτων που παράγονται από σημεία *Περίγυρος φίλτρου* και *Περίγυρος εναλλακτικού φίλτρου* διαφέρουν περισσότερο από αυτό, χρησιμοποιήστε αυτό από το *Περίγυρος εναλλακτικού φίλτρου*.
- *Μέτρηση επαναλήψεων φίλτρου*: Ο αριθμός των φορών για εξομάλυνση των αρχικών σημείων δεδομένων. Αύξηση αυτού του αριθμού δραματικά, σε 50 ή περίπου, μπορεί να παράξει πολύ καλύτερα αποτελέσματα. Αλλά εάν οποιαδήποτε σημεία που «έπρεπε» να είναι γωνίες δεν βρέθηκαν, η καμπύλη πηγαίνει τρελά γύρω από αυτό το σημείο.
- *Ποσοστό φίλτρου*: για δημιουργία του νέου σημείου, χρησιμοποιήστε το παλιό σημείο συν τόσες φορές τα γειτονικά.
- *Δευτερογενής περίγυρος φίλτρου*: Ο αριθμός των γειτονικών σημείων για εξέταση εάν σημεία του *Περίγυρος φίλτρου* καθορίζουν ευθεία γραμμή.
- *Περίγυρος φίλτρου*: Ο αριθμός των γειτονικών σημείων για εξέταση όταν φιλτράρετε.
- *Διατήρηση γονάτων*: Αυτό το πλαίσιο ελέγχου λέει εάν αφαιρεθούν σημεία από «γόνατο» ή όχι μετά την εύρεση του περιγράμματος.
- *Κατώφλι γραμμής αναστροφής*: Εάν μια spline είναι πιο κοντά σε μια ευθεία γραμμή παρά σε αυτήν την τιμή, παραμένει ευθεία γραμμή, ακόμα κι αν αλλιώς θα άλλαζε πίσω σε καμπύλη. Αυτό βαραίνει υπέρ του τετράγωνου του μήκους καμπύλης, για να μπορούν οι μικρότερες καμπύλες να επανέλθουν.
- *Κατώφλι γραμμής*: Πόσα εικονοστοιχεία (κατά μέσο όρο) μια spline μπορεί να εκτρέψει από γραμμή που καθορίζεται από τα τελικά της σημεία, πριν μετατραπεί σε ευθεία γραμμή.
- *Βελτίωση νέας παραμετροποίησης*: Εάν η νέα παραμετροποίηση δεν βελτιώνει την προσαρμογή κατά αυτό το ποσοστό, ο αλγόριθμος σταματά να το κάνει.
- *Κατώφλι νέων παραμέτρων*: Η ποσότητα σφάλματος στην οποία είναι άστοχο να έχουμε νέες παραμέτρους. Αυτό συμβαίνει, π.χ., όταν ο αλγόριθμος προσπαθεί να ταιριάξει το περίγραμμα του εξωτερικού ενός «Ο» με μια μοναδική spline. Το αρχικό ταίριασμα δεν είναι αρκετά καλό για τη βελτίωση της επανάληψης Newton-Raphson. Ίσως είναι καλύτερη η ανίχνευση των περιπτώσεων όπου ο αλγόριθμος δεν βρίσκει γωνίες.
- *Αναζήτηση υποδιαίρεσης*: Ποσοστό της καμπύλης μακριά από το χειρότερο σημείο για αναζήτηση καλύτερης θέσης υποδιαίρεσης.
- *Περιβάλλον υποδιαίρεσης*: Ο αριθμός των σημείων για εξέταση όταν αποφασίζετε εάν ένα δοσμένο σημείο είναι μια καλύτερη θέση για υποδιαίρεση.
- *Κατώφλι υποδιαίρεσης*: Πόσα εικονοστοιχεία ένα σημείο μπορεί να εκτρέψει από μια ευθεία γραμμή και να θεωρείται ακόμα καλύτερη θέση για υποδιαίρεση.
- *Περιβάλλον επαπτομένης*: Ο αριθμός των σημείων για αναζήτηση σε κάθε πλευρά σημείου, όταν υπολογίζεται η προσέγγιση στην επαπτομένη σε αυτό το σημείο.

[\[10\]](#) «Spline» είναι ένας μαθηματικός όρος για μια συνάρτηση που καθορίζει μια καμπύλη χρησιμοποιώντας μια σειρά από σημεία ελέγχου, όπως η καμπύλη Βέζιερ.



Δείτε Wikipedia για περισσότερες πληροφορίες.



4.7. Από μονοπάτι



4.9. Άμβλυση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.9. Άμβλυση

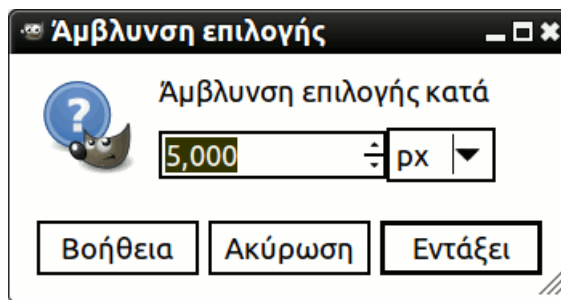
Η εντολή Άμβλυση αμβλύνει τις άκρες της επιλογής. Αυτό δημιουργεί μια ομαλή μετάβαση μεταξύ της επιλογής και του περιγυρού της. Κανονικά, αμβλύνετε τα περιγράμματα επιλογής με την επιλογή «Άμβλυση άκρων» των εργαλείων επιλογής, αλλά ίσως τα αμβλύνετε πάλι με αυτήν την εντολή.

### 4.9.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Άμβλυση**.

### 4.9.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «επιλογή άμβλυσης»

Σχήμα 16.34. Ο διάλογος «επιλογή άμβλυσης»



#### Άμβλυση επιλογής κατά

Εισαγωγή του πλάτους της άμβλυσης περιγράμματος επιλογής. Οι προεπιλεγμένες μονάδες είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε επίσης να διαλέξετε άλλες μονάδες από το αναδυόμενο μενού.



## 4.10. Όξυνση

Η εντολή Όξυνση μειώνει την ποσότητα θόλωσης ή ασάφειας γύρω από την άκρη της επιλογής. Αντιστρέφει το εφέ της εντολής [Επιλογή άμβλυνσης](#). Η νέα άκρη της επιλογής ακολουθεί τη διάστικτη γραμμή της άκρης της παλιάς επιλογής. Η εξομάλυνση επίσης αφαιρείται.



### Σημείωση

Please do not confuse this command with the [Sharpen \(Unsharp Mask\)](#) filter.

### 4.10.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από [Επιλογή](#) → [Όξυνση](#).





## 4.11. Σμίκρυνση

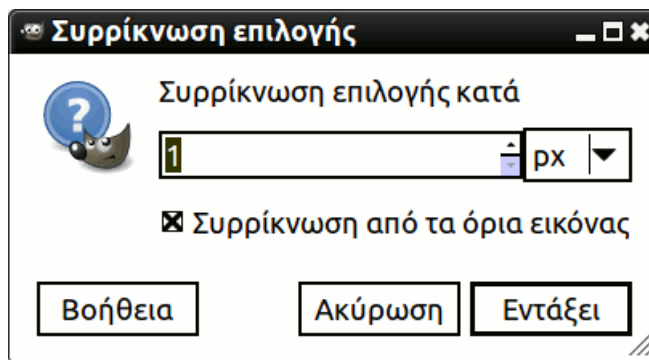
Η εντολή **Συρρίκνωση** μειώνει το μέγεθος της επιλεγμένης περιοχής μετακινώντας κάθε σημείο στην άκρη της επιλογής μια συγκεκριμένη απόσταση μακριά από την πιο κοντινή άκρη της εικόνας (προς το κέντρο της επιλογής). Η άμβλυνση διατηρείται, αλλά το σχήμα της άμβλυνσης μπορεί να μεταβληθεί στις γωνίες ή σε σημεία απότομης καμπυλότητας.

### 4.11.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Συρρίκνωση...**

### 4.11.2. Περιγραφή του διαλόγου «Συρρίκνωση»

Σχήμα 16.35. Ο διάλογος «επιλογή συρρίκνωσης»



#### Συρρίκνωση επιλογής κατά

Εισαγωγή της ποσότητας κατά την οποία θα μειωθεί η επιλογή στο πλαίσιο κειμένου. Η προεπιλεγμένη μονάδα είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να διαλέξετε μια διαφορετική μονάδα μέτρησης από το αναπτυσσόμενο μενού.

#### Συρρίκνωση από τα όρια της εικόνας

Αυτή η επιλογή ενδιαφέρει μόνο εάν η επιλογή τρέχει κατά πλάτος της ακμής της εικόνας. Εάν το κάνει και αυτή η επιλογή έχει σημειωθεί, τότε η επιλογή συρρικνώνεται μακριά από την ακμή της εικόνας. Εάν αυτή η επιλογή δεν σημειωθεί, η επιλογή συνεχίζει να επεκτείνεται στο περίγραμμα της εικόνας.





## 4.12. Επέκταση

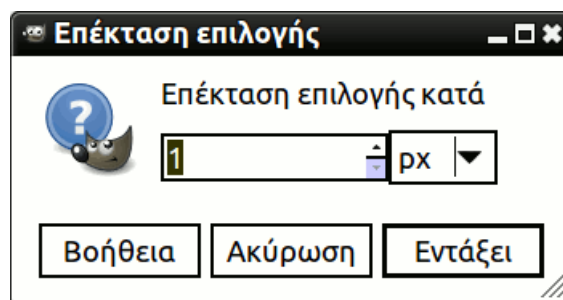
Η εντολή **Επέκταση** αυξάνει το μέγεθος μιας επιλογής στην τρέχουσα εικόνα. Δουλεύει με παρόμοιο τρόπο με την εντολή **Συρρίκνωση**, που μειώνει το μέγεθος της επιλογής.

### 4.12.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Επέκταση**.

### 4.12.2. Περιγραφή του διαλόγου «Επιλογή επέκτασης»

Σχήμα 16.36. Το παράθυρο διαλόγου «Επιλογή επέκτασης»



#### Επέκταση επιλογής κατά

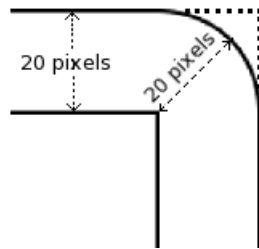
Μπορείτε να εισάγετε την ποσότητα αύξησης της επιλογής στο πλαίσιο κειμένου. Η προεπιλεγμένη μονάδα μέτρησης είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να διαλέξετε μια διαφορετική μονάδα χρησιμοποιώντας το αναδυόμενο μενού.

### 4.12.3. Μια ιδιαιτερότητα των επιλογών ορθογωνίου

Κατά την επέκταση ορθογώνιας επιλογής, η τελική επιλογή έχει στρογγυλεμένες γωνίες. Η αιτία για αυτό φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:

Σχήμα 16.37. Γιατί η επέκταση μιας ορθογώνιας επιλογής καταλήγει σε στρογγυλεμένες γωνίες

---



Εάν δεν θέλετε στρογγυλεμένες γωνίες, μπορείτε να δείτε την εντολή [☒ Στρογγυλεμένο ορθογώνιο](#) με ακτίνα 0%.



4.11. Σμίκρυνση



4.13. Περίγραμμα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

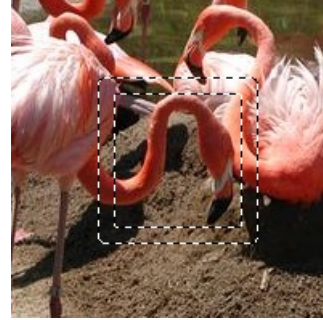


## 4.13. Περίγραμμα

Σχήμα 16.38. Παράδειγμα δημιουργίας περιγράμματος από επιλογή



Εικόνα με επιλογή



Μετά την «Επιλογή περιγράμματος»

Η εντολή **Επιλογή περιγράμματος** δημιουργεί νέα επιλογή κατά μήκος της ακμής υπάρχουσας επιλογής στην τρέχουσα εικόνα. Η ακμή της τρέχουσας χρησιμοποιείται ως μορφή και η νέα επιλογή δημιουργείται έπειτα γύρω της. Εισάγετε το πλάτος του περιγράμματος, σε εικονοστοιχεία ή κάποια άλλη μονάδα, στο παράθυρο διαλόγου. Μισό από το νέο περίγραμμα βρίσκεται μες την επιλεγμένη περιοχή και μισό έξω από αυτό.

### 4.13.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Περίγραμμα...**

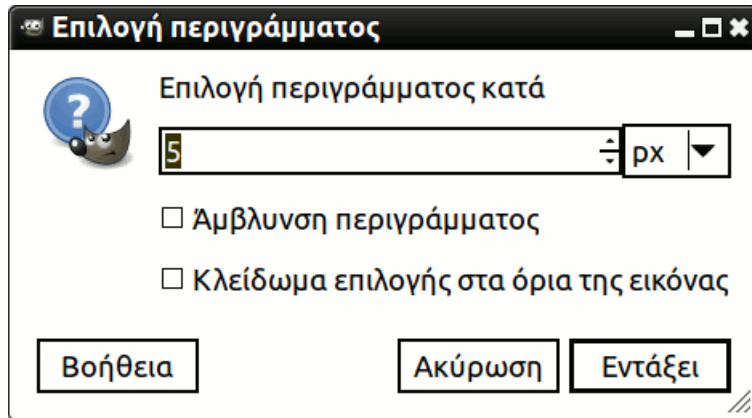
Αυτή η εντολή είναι αχνή, ανενεργή, εάν δεν υπάρχει επιλογή.

Πρέπει να τηρούνται δύο συνθήκες για να χρησιμοποιηθεί αυτή η εντολή:

- Η εικόνα πρέπει να έχει κανάλι άλφα.
- Η αρχική εικόνα πρέπει να δημιουργήθηκε με την επιλογή «Εξομάλυνση» σημειωμένη στο εργαλείο που χρησιμοποιείται.

### 4.13.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «Περίγραμμα»

Σχήμα 16.39. Το παράθυρο διαλόγου «Περιγράμμα»



### Επιλογή περιγράμματος κατά

Εισάγετε το πλάτος της επιλογής περιγράμματος στο πλαίσιο. Οι προεπιλεγμένες μονάδες είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε επίσης να διαλέξετε τις μονάδες από το αναδυόμενο μενού.

### Τεχνοτροπία περιγράμματος

- **Έντονο:** αυτή η επιλογή δεν διατηρεί την εξομάλυνση. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο σε κάποιες περιπτώσεις.
- **Απαλό:** αυτή η επιλογή διατηρεί την εξομάλυνση. Σημειώστε ότι το «Απαλό» δεν δημιουργεί εξομάλυνση. Γιαυτό η εξομάλυνση πρέπει να προστεθεί κατά τη δημιουργία της αρχικής επιλογής. Αυτή η επιλογή είναι η άριστη.
- **Εξομαλυμένο:** αυτή η επιλογή κάνει τα ίδια όπως το «Έντονο», αλλά αντί το τελικό περίγραμμα να είναι πλήρως επιλεγμένο, εξασθενεί προς τα έξω. Το αποτέλεσμα δεν είναι πολύ καλό· εάν θέλετε εξομαλυμένο περίγραμμα, είναι καλύτερα να χρησιμοποιήσετε μία από τις άλλες καταστάσεις και στη συνέχεια να εξομαλύνετε το αποτέλεσμα. Βρίσκεται για ιστορικούς λόγους.

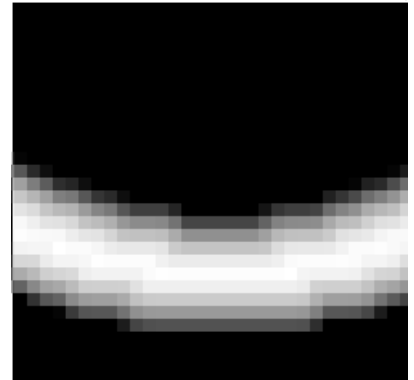
Σχήμα 16.40. Σύγκριση τεχνοτροπίας περιγράμματος



Επιλογή «έντονο». Επεξεργαστής επιλογής, εστίαση 80%



Επιλογή «απαλό». Επεξεργαστής επιλογής, εστίαση 80%



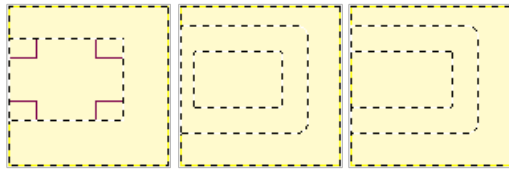
Επιλογή «εξομαλυμένο». Επεξεργαστής επιλογής, εστίαση 80%

### Οι επιλεγμένες περιοχές συνεχίζουν εκτός εικόνας

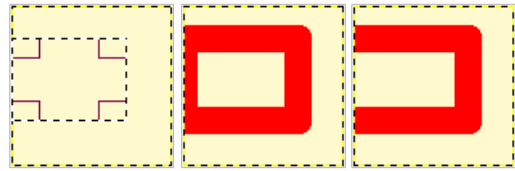
Αυτή η επιλογή ήταν «Κλείδωμα επιλογής στα άκρα της εικόνας» Η λειτουργία της είναι αμετάβλητη.

Με ενεργοποιημένη αυτήν την εντολή, μια ακμή μιας (συνήθως ορθογώνιας) επιλογής παραμένει αμετάβλητη, εάν ευθυγραμμίζεται με την ακμή μιας εικόνας· καμιά νέα επιλογή δεν θα δημιουργηθεί γύρω της.

**Σχήμα 16.41. Επιλογή περιγράμματος με και χωρίς**Οι επιλεγμένες περιοχές συνεχίζουν εκτός εικόνας»



Επιλογή περιγράμματος χωρίς (μεσαία) και με (δεξιά) κλειδωμένη επιλογή.



Ίδιες επιλογές γεμάτες με κόκκινο.





## 4.14. Αφαίρεση οπών

Αυτή η επιλογή αφαιρεί τις οπές μιας επιλογής. Οι οπές είναι περιοχές χωρίς επιλογή ή μερικώς επιλεγμένες στην επιλογή.

### 4.14.1. Ενεργοποίηση της εντολής

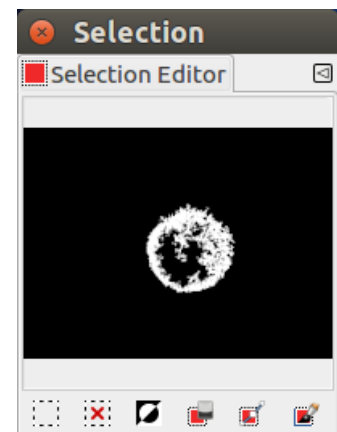
Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Αφαίρεση οπών**.

### 4.14.2. Παράδειγμα αφαίρεσης οπών

Σχήμα 16.42. Μια επιλογή και ο επεξεργαστής επιλογής



Επιλογή χρησιμοποιώντας το εργαλείο ασαφούς επιλογής.



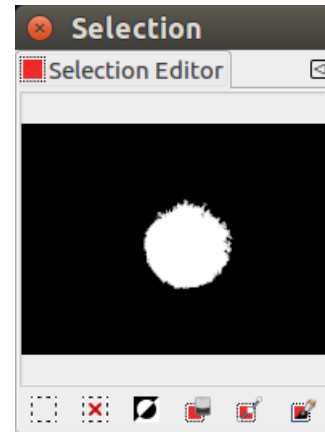
Ο επεξεργαστής επιλογής εμφανίζει πολλές οπές.

Σχήμα 16.43. Εφαρμοσμένη αφαίρεση οπών και ο επεξεργαστής επιλογής

---



Εφαρμοσμένη αφαίρεση οπών.



Οι οπές εξαφανίστηκαν.



4.13. Περίγραμμα



4.15. Παραμόρφωση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.15. Παραμόρφωση

**Σχήμα 16.44. Παράδειγμα χρήσης παραμόρφωσης σε επιλογή**



Εικόνα με επιλογή



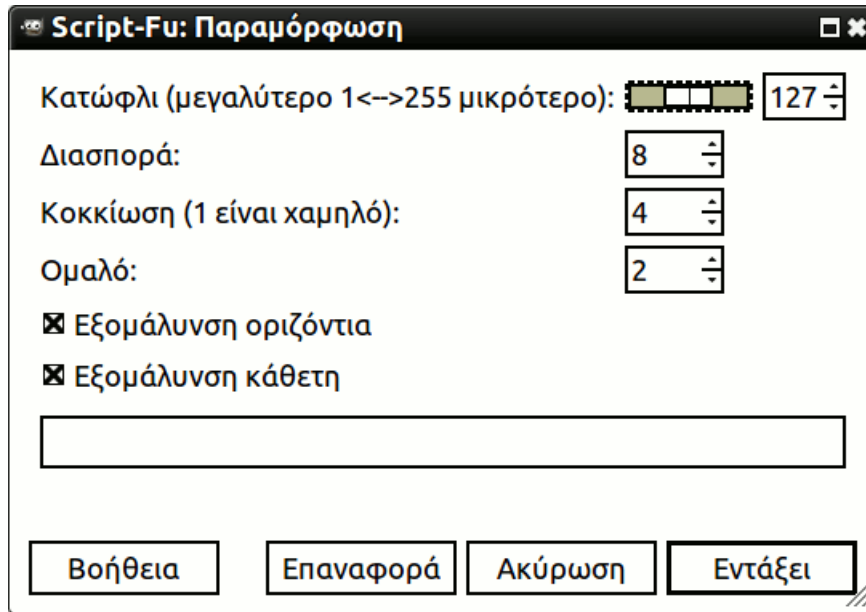
Μετά την «παραμόρφωση»

Η εντολή «Παραμόρφωση» παραμορφώνει το περίγραμμα επιλογής.

### 4.15.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Παραμόρφωση...**

### 4.15.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «Παραμόρφωση»



Αυτή η εντολή έχει πολλές επιλογές που επιτρέπουν την αύξηση ή μείωση της παραμόρφωσης. Δεν είναι δυνατή η πρόβλεψη του αποτελέσματος και πρέπει να πειραματιστείτε.

#### Κατώφλι

Ένα υψηλότερο κατώφλι συρρικνώνει την παραμορφωμένη επιλογή. Ένα χαμηλότερο κατώφλι κάνει την επιλογή μεγαλύτερη.

Εάν η ενεργή επιλογή έχει κανονικό σχήμα (π.χ. ορθογώνια ή ελλειπτική επιλογή), αυτή η επιλογή ελέγχει εάν το νέο περίγραμμα είναι περισσότερο μες την αρχική επιλογή ή περισσότερο έξω από την αρχική επιλογή.

#### Διασπορά

Μια υψηλότερη «διασπορά» αυξάνει την παραμόρφωση.

#### Κοκκίωση

Μια υψηλότερη «Κοκκίωση» αυξάνει την παραμόρφωση.

#### Εξομάλυνση

Υψηλότερη «Εξομάλυνση» μειώνει την παραμόρφωση.

Απενεργοποίηση του **εξομάλυνση οριζόντια** ή **εξομάλυνση κάθετα** αυξάνει την παραμόρφωση.



## 4.16. Στρογγυλεμένο ορθογώνιο

Σχήμα 16.46. Παράδειγμα χρήσης στρογγυλεμένου ορθογωνίου σε επιλογή



Εικόνα με επιλογή



Μετά το «Στρογγυλεμένο ορθογώνιο»

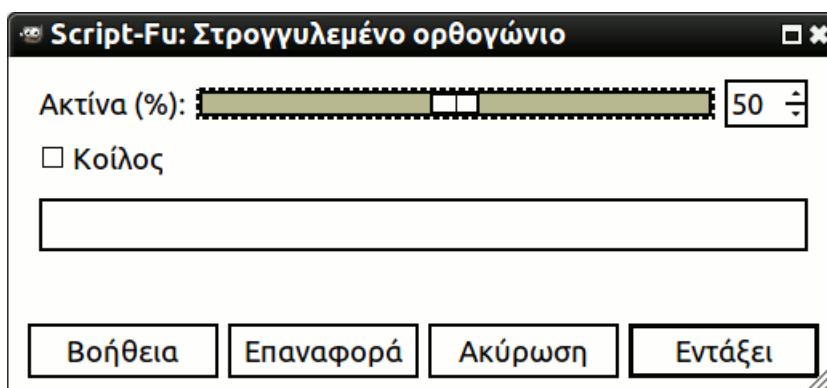
Η εντολή Script-Fu «Στρογγυλεμένο ορθογώνιο» μετατρέπει μια υπάρχουσα επιλογή (ορθογώνια, ελλειπτική ή άλλο σχήματος) σε μια ορθογώνια επιλογή με στρογγυλεμένες γωνίες. Οι γωνίες μπορούν να καμπυλωθούν προς τα μέσα (κοίλες) ή προς τα έξω (κυρτές). Για να γίνει αυτό, η εντολή προσθέτει ή αφαιρεί κύκλους στις γωνίες της επιλογής.

### 4.16.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Επιλογή** → **Στρογγυλεμένο ορθογώνιο...**

### 4.16.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «Στρογγυλεμένο ορθογώνιο»

Σχήμα 16.47. Ο διάλογος «Στρογγυλεμένο ορθογώνιο»



### Ακτίνα (%)

Μπορείτε να εισάγετε την ακτίνα της στρογγυλεμένης γωνίας σε ποσοστό χρησιμοποιώντας έναν ολισθητή ή πεδίο κειμένου. Αυτή η τιμή είναι ποσοστό του ύψους ή του πλάτους, όποιο είναι μικρότερο.

### Κοίλες

Εάν σημειώσετε αυτό το πλαίσιο, οι γωνίες θα είναι κοίλες (καμπύλωση προς τα μέσα), αντί για κυρτές (καμπύλωση προς τα έξω).



4.15. Παραμόρφωση



4.17. Εναλλαγή γρήγορης μάσκας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.17. Εναλλαγή γρήγορης μάσκας

---

Αυτή η εντολή έχει το ίδιο αποτέλεσμα όπως το κλικ στο μικρό κουμπί στην κάτω αριστερή γωνία της εικόνας. Δείτε [Γρήγορη μάσκα](#)

### 4.17.1. Ενεργοποίηση διαλόγου

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή μέσα από **Επιλογή** → **Εναλλαγή γρήγορης μάσκας**.
- Η προεπιλεγμένη συντόμευση είναι **Shift + Q**



4.16. Στρογγυλεμένο ορθογώνιο



4.18. Αποθήκευση σε κανάλι

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.18. Αποθήκευση σε κανάλι

---

Η εντολή αποθήκευση σε κανάλι αποθηκεύει την επιλογή ως κανάλι. Το κανάλι μπορεί τότε να χρησιμοποιηθεί ως μάσκα επιλογής καναλιού. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες για αυτά στην ενότητα [☒ Διάλογος καναλιού](#).

### 4.18.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ' **Επιλογή** → **Αποθήκευση σε κανάλι**.
- Μπορείτε επίσης να το προσπελάσετε από το [☒ Επεξεργασία επιλογής](#).







## 4.19. Σε μονοπάτι

---

Η εντολή Σε διαδρομή μετατρέπει μια επιλογή σε διαδρομή. Η εικόνα δεν φαίνεται να αλλάζει, αλλά μπορείτε να δείτε τη νέα διαδρομή στο [☒ διάλογος μονοπατιών](#). Χρησιμοποιώντας το [☒ εργαλείο διαδρομής](#) στην εργαλειοθήκη, μπορείτε με ακρίβεια να προσαρμόσετε το περίγραμμα της επιλογής. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες αναφορικά με τις διαδρομές στην ενότητα [☒ διάλογος μονοπατιών](#).

### 4.19.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ' [Επιλογή](#) → [Σε διαδρομή](#).
- Μπορείτε επίσης να το προσπελάσετε από την [☒ επεξεργασία επιλογής](#) ή από το [☒ διάλογο μονοπατιών](#) που σας προσφέρει πολλές [☒ προχωρημένες επιλογές](#).



## 5. Το μενού «Προβολή»

### 5.1. Εισαγωγή στο μενού «Προβολή»

Σχήμα 16.48. Περιεχόμενα του μενού προβολή

Νέα προβολή	
✓ Κουκκίδα για κουκκίδα	
Εστίαση (100%)	▶
Συρρίκνωση αναδίπλωσης	Ctrl+J
Πλήρης οθόνη	F11
Μετακίνηση στην οθόνη	▶
Παράθυρο περιήγησης	
Εμφάνιση φίλτρων...	
✓ Εμφάνιση επιλογής	Ctrl+T
✓ Εμφάνιση ορίων στρώσης	
✓ Εμφάνιση οδηγών	Shift+Ctrl+T
Εμφάνιση πλέγματος	
✓ Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας	
✓ Προσκόλληση στους οδηγούς	
Προσκόλληση στο πλέγμα	
Προσκόλληση στα όρια του καμβά	
Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι	
Χρώμα υποβάθρου	▶
✓ Εμφάνιση γραμμής μενού	
✓ Εμφάνιση χάρακα	Shift+Ctrl+R
✓ Εμφάνιση γραμμών κύλισης	
✓ Εμφάνιση γραμμής κατάστασης	
Use GEGL	

Αυτή η ενότητα περιγράφει το μενού Προβολή, που περιέχει εντολές που επηρεάζουν την ορατότητα ή εμφάνιση της εικόνας και ποικίλων στοιχείων της διεπαφής.



Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.



4.19. Σε μονοπάτι



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



5.2. Νέα Προβολή



## 5.2. Νέα Προβολή

---

Η εντολή **Νέα προβολή** δημιουργεί ένα νέο παράθυρο εικόνας για την τρέχουσα εικόνα, όπου μπορείτε να ορίσετε διαφορετικά την υπάρχουσα εμφάνιση. Μπορείτε να δημιουργήσετε όψεις οποιασδήποτε εικόνας, που αριθμούνται .1, .2, κλ., αλλά μόνο ο συντελεστής εστίασης και άλλες επιλογές προβολής μπορεί να διαφέρουν. Οποιοσδήποτε αλλαγές πέρα από αλλαγές προβολής, που κάνετε σε ένα παράθυρο επίσης εμφανίζονται σε άλλες εμφανίσεις που δείχνουν την ίδια εικόνα. Οι νέες προβολές δεν είναι ξεχωριστά αρχεία εικόνας, είναι απλά διαφορετικές όψεις της ίδιας εικόνας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλαπλές προβολές, π.χ., εάν δουλεύετε σε ατομικά εικονοστοιχεία με υψηλό συντελεστή εστίασης. Μπορεί τότε να δείτε τα αποτελέσματα των αλλαγών σας που θα είχαν στην εικόνα σε κανονικό μέγεθος.

### 5.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Νέα προβολή**.





## 5.3. Κουκκίδα για κουκκίδα

---

Η εντολή Κουκκίδα για κουκκίδα ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την κατάσταση «Κουκκίδα για κουκκίδα». Εάν είναι ενεργοποιημένη και ο συντελεστής εστίασης είναι 100%, κάθε εικονοστοιχείο στην εικόνα εμφανίζεται ως ένα εικονοστοιχείο στην οθόνη. Εάν είναι απενεργοποιημένη, η εικόνα εμφανίζεται στο «πραγματικό» της μέγεθος, το μέγεθος που θα έχει όταν εκτυπωθεί.

Το παρακάτω παράδειγμα το δείχνει. Φανταστείτε τις ακόλουθες ιδιότητες εικόνας:

- Μέγεθος εικόνας: 100x100 εικονοστοιχεία
- Ανάλυση εικόνας: 300dpi (κουκκίδες ανά ίντσα)
- Η εικόνα εμφανίζεται με εστίαση 100%, «Κουκκίδα για κουκκίδα»*απενεργοποιημένη*:

100x100 εικονοστοιχεία

- Η εικόνα εμφανίζεται με εστίαση 100%, «Κουκκίδα για κουκκίδα»*απενεργοποιημένη*:

$100 \text{ εικονοστοιχεία} \div 300 \text{ rpi} = 1/3 \text{ ίντσας} \approx 0,85 \text{ cm}$

Για να δουλεύει κατάλληλα η κατάσταση κουκκίδα για κουκκίδα, η ανάλυση της εικόνας πρέπει να είναι ίδια με την ανάλυση της οθόνης στο [☒Μενού προτιμήσεων](#).

Ενεργοποίηση αυτής της κατάστασης συνιστάται, εάν δουλεύετε με εικονίδια και γραφικά ιστού. Εάν δουλεύετε με εικόνες που σκοπεύετε να εκτυπωθούν, θα πρέπει να απενεργοποιήσετε την κατάσταση κουκκίδα για κουκκίδα.

### 5.3.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → Κουκκίδα για κουκκίδα.



5.2. Νέα Προβολή



5.4. Εστίαση

## 5.4. Εστίαση

Σχήμα 16.49. Το υπομενού «Εστίαση» του μενού «Προβολή»

Επαγαφορά εστίασης (100%)	`
Σμίκρυνση	-
Μεγέθυνση	+
Προσαρμογή εικόνας στο παράθυρο	Shift+Ctrl+J
Γέμισμα παραθύρου	
<hr/>	
16:1 (1600%)	5
8:1 (800%)	4
4:1 (400%)	3
2:1 (200%)	2
• 1:1 (100%)	1
1:2 (50%)	Shift+2
1:4 (25%)	Shift+3
1:8 (12.5%)	Shift+4
1:16 (6.25%)	Shift+5
<hr/>	
Άλλη (67%)...	

Το υπομενού **Εστίαση** περιέχει ποικίλες εντολές που επηρεάζουν την μεγέθυνση της εικόνας στο παράθυρο εικόνας (εστίαση). Η μεγέθυνση μιας εικόνας είναι χρήσιμη εάν χρειάζεται να δουλέψετε με μεγάλη ακρίβεια, κάνοντας τροποποιήσεις εικόνας στο επίπεδο εικονοστοιχείου ή ακριβείς επιλογές. Από την άλλη μεριά, η σμίκρυνση εικόνας είναι βολική για μια γενική εντύπωση της εικόνας και παρατήρηση των αποτελεσμάτων των αλλαγών που επηρεάζουν τη συνολική εικόνα. Παρακαλώ σημειώστε ότι η εστίαση δεν είναι αναίρεσιμη, αφού δεν επηρεάζει δεδομένα εικόνας, παρά μόνο το τρόπο εμφάνισής τους.



## Υπόδειξη

Πέρα από τις εισαγωγές σε αυτό το υπομενού, υπάρχει επίσης ένα πτυσσόμενο μενού εστίασης στην κάτω άκρη του παραθύρου εικόνας (εάν η [Γραμμή κατάστασης](#) εμφανίζεται), όπου πολλές προκαθορισμένες στάθμες εστίασης είναι διαθέσιμες.

Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε την εστίαση στο [Διάλογο περιήγησης](#). Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο [Εστίαση](#) που σας επιτρέπει να εστιάσετε μια συγκεκριμένη περιοχή της εικόνας.

## 5.4.1. Ενεργοποίηση του υπομενού


- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εστίαση**. Σημειώστε ότι η ετικέτα «Εστίαση» στο μενού «Προβολή» εμφανίζει τον τρέχοντα συντελεστή εστίασης, π.χ.,

εστίαση (100%).


## 5.4.2. Περιεχόμενα του υπομενού «Εστίαση»

Οι ποικίλες εντολές του υπομενού «Εστίαση» περιγράφονται παρακάτω, μαζί με τις προεπιλεγμένες συντομεύσεις πληκτρολογίου, εάν υπάρχουν.


### Επαναφορά εστίασης


(Συντόμευση:  [βαρεία, «οπισθοσημείωση»]) Αυτή η εντολή θα επαναφέρει τον συντελεστή εστίασης στην προηγούμενη τιμή, που εμφανίζεται επίσης από αυτήν την ετικέτα, π.χ. **Αντιστροφή εστίασης (100%)**. Εάν δεν αλλάξατε ποτέ το συντελεστή εστίασης της ενεργής εικόνας, αυτή η είσοδος είναι ανενεργή και αχνή.

### Σμίκρυνση

(Συντόμευση: ) Κάθε φορά που χρησιμοποιείται «Σμίκρυνση», ο συντελεστής εστίασης μειώνεται κατά περίπου 30%. Υπάρχει μια ελάχιστη στάθμη εστίασης 0,39%.

### Μεγέθυνση

(Συντόμευση: ) Κάθε φορά που χρησιμοποιείται «Μεγέθυνση», ο συντελεστής εστίασης αυξάνεται κατά περίπου 30%. Η μέγιστη δυνατή στάθμη εστίασης είναι 25600%.

 **Σημείωση**

Η συντόμευση για «Μεγέθυνση» είναι κάπως αμφιλεγόμενη επειδή είναι μια πολύ συνηθισμένη λειτουργία και στα αγγλικά πληκτρολόγια, το πλήκτρο **Shift** πρέπει να πατηθεί για να το χρησιμοποιήσετε. (Αυτό δεν ισχύει για τα ευρωπαϊκά πληκτρολόγια.) Εάν θα θέλατε να έχετε μια διαφορετική συντόμευση πληκτρολογίου, μπορείτε να δημιουργήσετε μια δυναμική συντόμευση γι' αυτό: δείτε την ενότητα βοήθειας για [Προτιμήσεις διεπαφής χρήστη](#) για οδηγίες.

### Προσαρμογή εικόνας στο παράθυρο

(Συντόμευση: **Shift** + **Ctrl** + **J**). Αυτή η εντολή εστιάζει την εικόνα να είναι όσο πιο μεγάλη γίνεται, ενώ ακόμα την κρατά ολότελα μες το παράθυρο. Θα υπάρχει συνήθως συμπλήρωμα στις δύο πλευρές της εικόνας, αλλά όχι και στις τέσσερις πλευρές.

### Γέμισμα παραθύρου

Αυτή η εντολή εστιάζει την εικόνα όσο πιο μεγάλη γίνεται χωρίς να απαιτεί οποιαδήποτε συμπλήρωση να εμφανιστεί. Αυτό σημαίνει ότι η εικόνα ταιριάζει με το παράθυρο τέλεια σε μια διάσταση, αλλά συνήθως επεκτείνεται πέρα από τα όρια του παραθύρου στην άλλη διάσταση.

### Εστίαση στην επιλογή


Αυτή η εντολή εστιάζει την εικόνα έτσι ώστε η επιλογή να γεμίζει την πιο μικρή διάσταση του παραθύρου της εικόνας.

### A:B (X%)

Με αυτές τις εντολές, μπορείτε να διαλέξετε μια από τις προκαθορισμένες στάθμες εστίασης. Καθεμιά από τις ετικέτες μενού δίνει μια αναλογία, καθώς και μια τιμή ποσοστού. Παρακαλώ σημειώστε ότι κάθε προϋθμιση εστίασης έχει τη δική της συντόμευση πληκτρολογίου. Η τρέχουσα εστίαση σημειώνεται με μια μεγάλη κουκκίδα.

### Άλλο

Αυτή η εντολή εμφανίζει ένα διάλογο που σας επιτρέπει να διαλέξετε οποιαδήποτε στάθμη εστίασης θα θέλατε, μες την περιοχή 1:256 (0,39%) μέχρι 256:1 (25600%).

 **Υπόδειξη**

Όταν δουλεύετε σε επίπεδο εικονοστοιχείου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή [☒Νέα προβολή](#). Αυτό σας επιτρέπει να δείτε τι συμβαίνει στην εικόνα στο κανονικό της μέγεθος ταυτόχρονα.



5.3. Κουκκίδα για κουκκίδα



5.5. Αντιστροφή και περιστροφή (0°)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

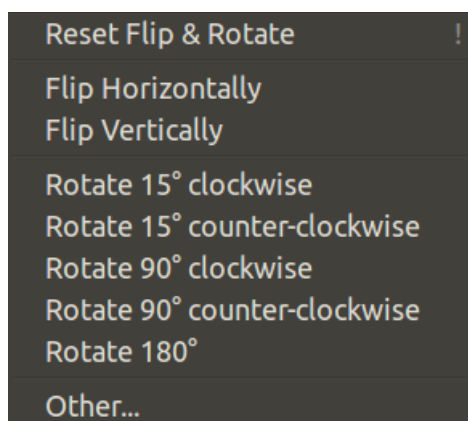


## 5.5. Αντιστροφή και περιστροφή (0°)

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Αντιστροφή και περιστροφή(0°)**,

Αυτή η εντολή ανοίγει ένα υπομενού:

**Σχήμα 16.50. Το υπομενού «Αντιστροφή και περιστροφή»**

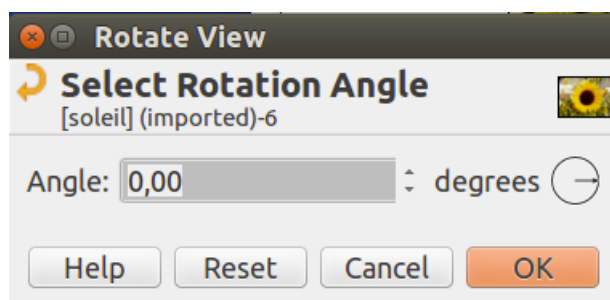


Αυτές οι εντολές επιδρούν στην προβολή, όχι στην εικόνα. Για επίδραση στην εικόνα, πηγαίνετε στο: **Εικόνα** **Μετασχηματισμός**.

Αυτές οι εντολές είναι αυτονόητες. Παρακαλούμε, σημειώστε τη συντόμευση «!» για την εντολή **Επαναφορά αντιστροφής και περιστροφής**, που επαναφέρει την εικόνα στην αρχική της κατάσταση.

Η εντολή **Άλλα...** ανοίγει έναν διάλογο που σας επιτρέπει να ορίσετε μια γωνία επακριβώς για την περιστροφή της προβολής:

**Σχήμα 16.51. Ο διάλογος «Επιλογή γωνίας περιστροφής»**





5.4. Εστίαση



5.6. Συρρίκνωση παραθύρου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.6. Συρρίκνωση παραθύρου

Η εντολή **Συρρίκνωση αναδίπλωσης** κλιμακώνει το παράθυρο έτσι ώστε να είναι ακριβώς το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα στον τρέχοντα συντελεστή εστίασης. Εάν η εικόνα δεν ταιριάζει ολότela στην οθόνη, το παράθυρο εικόνας μεγεθύνεται έτσι ώστε το μεγαλύτερο δυνατό τμήμα της εικόνας να εμφανίζεται. Παρακαλώ σημειώστε ότι το GIMP θα το κάνει αυτόματα εάν ορίσετε τις επιλογές «αλλαγή μεγέθους παραθύρου στην εστίαση» και «αλλαγή μεγέθους παραθύρου όταν αλλάζει το μέγεθος παραθύρου εικόνας» στη σελίδα [☒ παράθυρο εικόνας](#) του διαλόγου προτιμήσεων.



### Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε ότι η περιγραφόμενη συμπεριφορά εδώ δεν εκτελείται από το ίδιο το GIMP, αλλά από το «διαχειριστή παραθύρου» τμήμα του λειτουργικού συστήματος του υπολογιστή σας. Γιαυτό η περιγραφόμενη λειτουργικότητα ίσως να διαφέρει στον υπολογιστή σας, ή στη χειρότερη περίπτωση, μπορεί να μην είναι καθόλου διαθέσιμη.

### 5.6.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Συρρίκνωση αναδίπλωσης**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + J**.





## 5.7. Πλήρης οθόνη

Η εντολή **Πλήρης οθόνη** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί της εμφάνιση του παραθύρου εικόνας στη συνολική οθόνη. Όταν ενεργοποιείται, το παράθυρο εικόνας καταλαμβάνει τη συνολική οθόνη, αλλά η εικόνα παραμένει με το ίδιο μέγεθος. Όταν ενεργοποιείτε την κατάσταση πλήρους οθόνης, η γραμμή μενού μπορεί να μην εμφανίζεται, αλλά εάν συμβεί αυτό, μπορείτε με δεξί κλικ στην εικόνα να προσπελάσετε το μενού εικόνας. Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλεγμένη εμφάνιση για κατάσταση πλήρους οθόνης στο μενού [☰ Προτιμήσεις](#).

Πατώντας το πλήκτρο **TAB** εναλλάσσει την ορατότητα όλων των παρουσιαζόμενων προσαρτήσεων.



### Σημείωση

Εάν χρησιμοποιείτε GIMP σε υπολογιστές Apple, η κατάσταση πλήρους οθόνης μπορεί να μη δουλεύει, επειδή η Apple δεν παρέχει την απαραίτητη λειτουργικότητα. Αντί για αυτό, μπορείτε να μεγιστοποιήσετε το παράθυρο εικόνας με κλικ στο *πράσινο κουμπί*, έτσι ώστε η εικόνα καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης.

### 5.7.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Πλήρης οθόνη**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **F11**.
- Την κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, μπορείτε επίσης να την πάρετε με διπλό κλικ στη γραμμή τίτλου του παραθύρου εικόνας.






## 5.8. Παράθυρο περιήγησης

---

Η εντολή Παράθυρο περιήγησης ανοίγει το [Παράθυρο περιήγησης](#). Αυτό επιτρέπει την εύκολη περιήγηση μέσα από την εικόνα, τον ορισμό σταθμών εστίασης και τη μετακίνηση των ορατών μερών της εικόνας. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για τη χρήση του στο κεφάλαιο [Διάλογος περιήγησης](#).

### 5.8.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Παράθυρο περιήγησης**,
- Μπορείτε επίσης να το προσπελάσετε πιο γρήγορα με κλικ στο εικονίδιο  στην κάτω δεξιά γωνία του παραθύρου εικόνας.



## 5.9. Φίλτρα προβολής

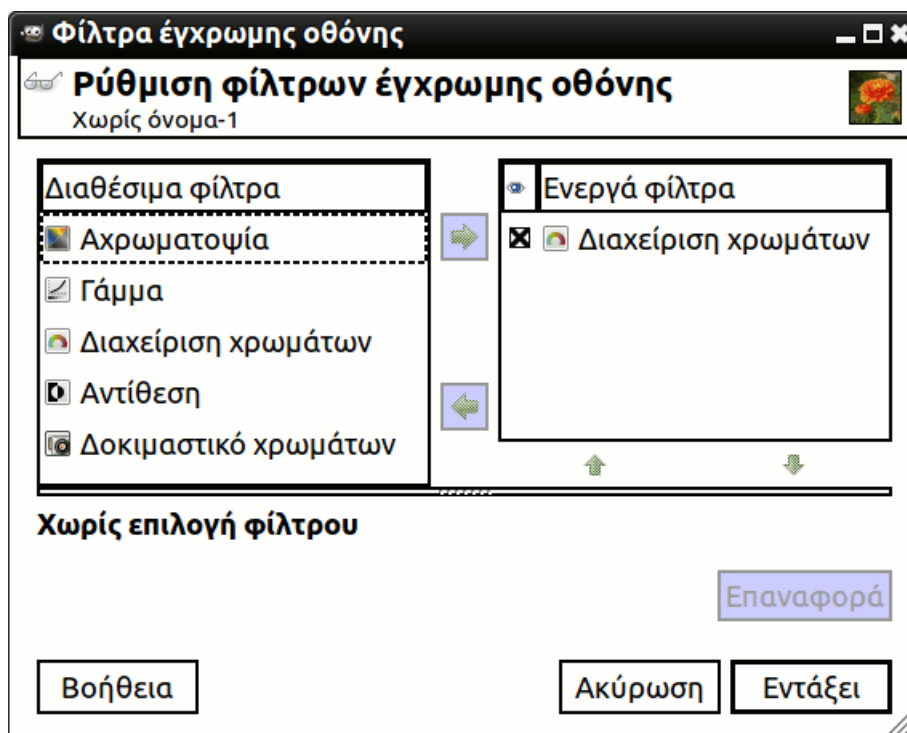
Αυτή η εντολή δείχνει ένα παράθυρο διαλόγου όταν εκτελείται. Αυτό το παράθυρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διαχείριση των φίλτρων εμφάνισης και των επιλογών τους. Τα φίλτρα εμφάνισης δεν πρέπει να συγχέονται με τα φίλτρα στο μενού **Φίλτρα**. Τα φίλτρα εμφάνισης δεν μεταβάλλουν τα δεδομένα της εικόνας, αλλά μόνο μια εμφάνιση της. Μπορείτε να φανταστείτε τα φίλτρα εμφάνισης σαν μεγάλοι πίνακες πριν την οθόνη σας. Αλλάζουν την αντίληψη της εικόνας. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο για πράγματα όπως προσομοιώσεις εκτύπωσης, έλεγχο της διαχείρισης χρώματος, αλλά επίσης προσομοίωση της όρασης ελαττωματικού χρώματος.

### 5.9.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση φίλτρων...**

### 5.9.2. Περιγραφή του διαλόγου «Εμφάνιση φίλτρων»

Σχήμα 16.52. Ο διάλογος «φίλτρα εμφάνισης χρώματος»



Αυτός ο διάλογος έχει δύο μικρά πλαίσια επιλογής. Το αριστερό πλαίσιο επιλογής εμφανίζει τα διαθέσιμα φίλτρα. Μπορείτε να μετακινήσετε ένα φίλτρο στο δεξί πλαίσιο επιλογής επιλέγοντας το και κλικ στο **δεξί βέλος**. Το παράθυρο **ενεργά φίλτρα** στα δεξιά εμφανίζει φίλτρα που έχετε διαλέξει και τα οποία θα εφαρμοστούν εάν το διπλανό πλαίσιο σημειωθεί. Μπορείτε να μετακινήσετε φίλτρα από το δεξί πλαίσιο επιλογής στο αριστερό χρησιμοποιώντας το κουμπί **αριστερό βέλος**. Εάν διαλέξετε ένα φίλτρο με κλικ στο όνομα του, οι επιλογές του εμφανίζονται κάτω από

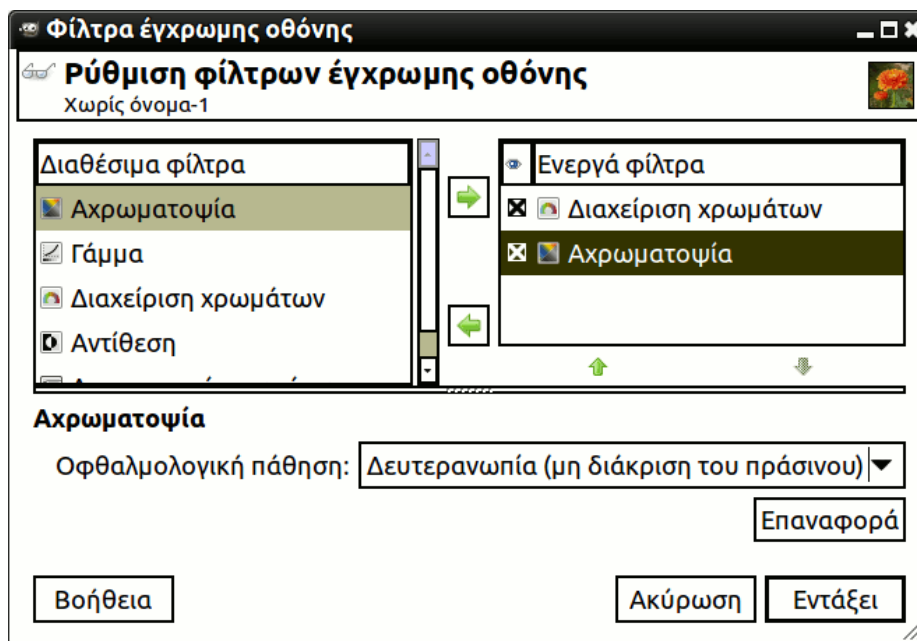
τα δύο πλαίσια επιλογής, στην περιοχή **ρύθμιση επιλεγμένου φίλτρου**.

- Προσομοίωση ελαττωματικής όρασης ( [Τμήμα 5.9.3, «Ελαττωματική όραση χρώματος»](#), [Τμήμα 5.9.5, «Αντίθεση»](#))
- Βοηθός ψηφιακής φωτογραφίας ( [Τμήμα 5.9.6, «Προειδοποίηση περικοπής»](#))
- Άλλα ( [Τμήμα 5.9.4, «Γάμμα»](#))

### 5.9.3. Ελαττωματική όραση χρώματος

Οι εικόνες που δημιουργήσατε, ελπίζουμε, να ειπωθούν από πολλούς ανθρώπους σε πολλά διαφορετικά συστήματα. Η εικόνα που δείχνει τόσο υπέροχη στην οθόνη σας ίσως να φαίνεται κάπως διαφορετική σε ανθρώπους με ελαττώματα όρασης ή σε μια οθόνη με διαφορετικές ρυθμίσεις από τις δικές σας. Μερικές πληροφορίες ίσως να μην είναι καν ορατές.

Σχήμα 16.53. Περιγραφή του διαλόγου «Χρώμα ελαττωματικής όρασης»



#### 5.9.3.1. Επιλογές

##### Τύπος ανεπάρκειας χρώματος

Σε αυτό το πτυσσόμενο μενού μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ:

[Πρωτανωπία<sup>\[11\]</sup> \(αναισθησία στο κόκκινο\)](#)

Η πρωτανωπία είναι ένα οπτικό ελάττωμα του κόκκινου χρώματος. Είναι η γνωστή αχρωματοψία (τύφλωση σε κόκκινο-πράσινο). Η αχρωματοψία συμβαίνει σχετικά συχνά στον πληθυσμό.

Η πρωτανωπία είναι στην πραγματικότητα πιο σύνθετη από αυτό· ένα πρόσωπο με αυτό το πρόβλημα δεν μπορεί να δει ούτε το κόκκινο ούτε το πράσινο, αν και είναι ευαίσθητος στο κίτρινο και γαλάζιο. Επιπλέον, έχει απώλεια της αίσθησης φωτεινότητας και οι αποχρώσεις είναι μετατοπισμένες προς τα μικρά μήκη κύματος.

[Δευτερανωπία \(αναισθησία στο πράσινο\)](#)

Με την δευτερανωπία, το άτομο έχει ελάττωμα στην πράσινη όραση. Η δευτερανωπία στην πραγματικότητα όπως και η πρωτανωπία, επειδή το άτομο έχει απώλεια της αίσθησης του κόκκινου και του πράσινου, αλλά δεν έχει απώλεια φωτεινότητας ή μετατόπιση απόχρωσης.

#### Τριτανωπία (αναισθησία στο γαλάζιο)

Με την τριτανωπία, το άτομο έχει ελάττωμα στην αντίληψη του γαλάζιου και του κίτρινου, αν και είναι ευαίσθητο ακόμα στο κόκκινο και πράσινο. Του λείπει μερική αίσθηση φωτεινότητας και οι αποχρώσεις μετατοπίζονται προς τα μεγάλα μήκη κύματος.

### 5.9.3.2. Παραδείγματα

Σχήμα 16.54. Παράδειγμα πρωτανωπίας



Αρχική εικόνα



Ένα άτομο αχρωματικό στο κόκκινο δεν μπορεί να δει κόκκινο (255,0,0) κείμενο σε μαύρο (0,0,0) υπόβαθρο.

Σχήμα 16.55. Παραδείγματα των τριών τύπων ελαττωματικής όρασης σε μια εικόνα



Κανονική όραση



Πρωτανωπία



Δευτερανωπία· στη δευτερανωπία, το κίτρινο μετατοπίζεται προς το κόκκινο.

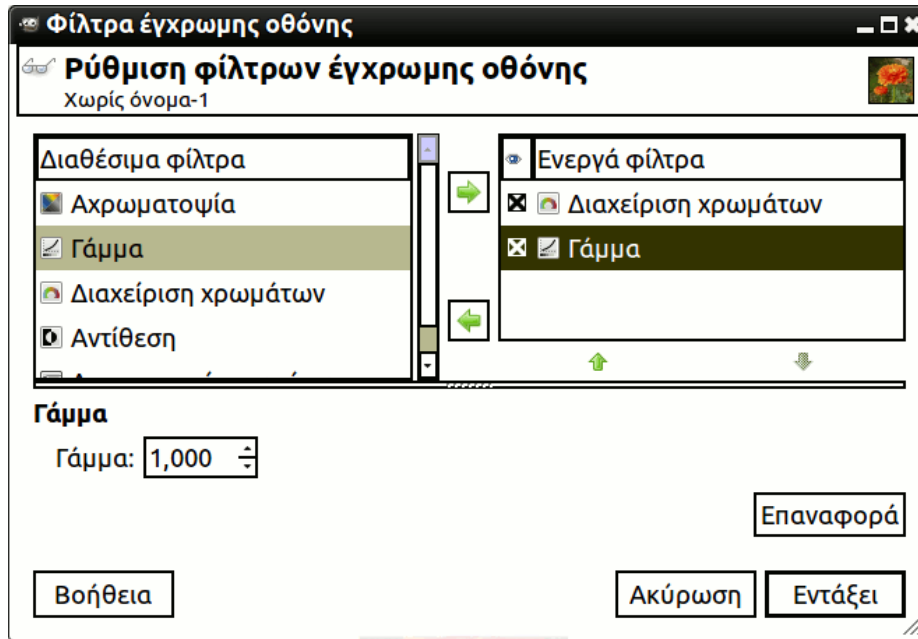


Τριτανωπία· στην τριτανωπία το πράσινο αντιπροσωπεύεται ελαφρά στην γαλάζια περιοχή.

### 5.9.4. Γάμμα



Σχήμα 16.56. Ο διάλογος «γάμα»



Η αντιστοίχιση μεταξύ ηλεκτρικής έντασης και χρωματικής φωτεινότητας δεν είναι ακριβής και εξαρτάται από τη συσκευή (κάμερα, σαρωτής, οθόνη, κλ.). «Γάμα» είναι ένας συντελεστής που χρησιμοποιείται για διόρθωση αυτής της αντιστοίχισης. Η εικόνα σας πρέπει να είναι ορατή σε σκοτεινές και ανοιχτές περιοχές, ακόμα κι αν εμφανίζεται στην οθόνη με υπερβολική ή ανεπαρκή φωτεινότητα. Το φίλτρο εμφάνισης «γάμα» σας επιτρέπει να πάρετε μια ιδέα της εμφάνισης της εικόνας σας κάτω από αυτές τις συνθήκες.

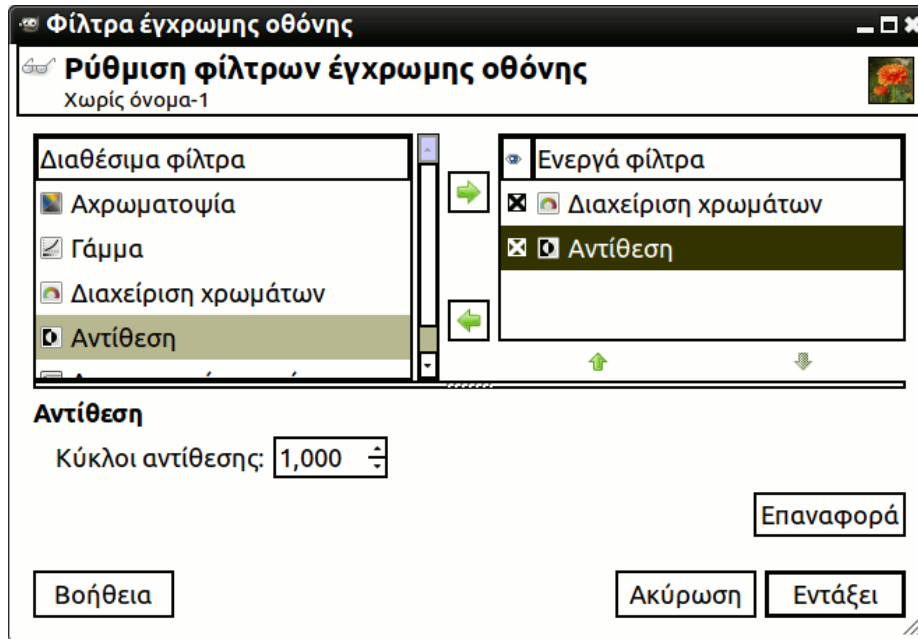


#### Υπόδειξη

Σε περίπτωση που θέλετε όχι μόνο να αλλάξετε τη γάμα της τρέχουσας εμφάνισης, αλλά να αλλάξετε και τη γάμα μες την ίδια την εικόνα, μπορείτε να βρείτε μια περιγραφή στο [Τμήμα 8.10, «Στάθμες»](#).

### 5.9.5. Αντίθεση

Σχήμα 16.57. Ο διάλογος «Αντίθεση»



Εδώ, είμαστε πίσω στον ιατρικό τομέα. «Ευαισθησία αντίθεσης» είναι η ικανότητα του οπτικού συστήματος να ξεχωρίζει ελαφριές διαφορές στην αντίθεση. Μερικά άτομα με καταρράκτη (που σημαίνει ότι οι φακοί έχουν αδιαφανείς κρυστάλλους που διασπείρουν το φως πάνω από τον αμφιβληστροειδή) ή ασθένειες του αμφιβληστροειδή (π.χ., οφειλόμενες στο διαβήτη, που καταστρέφουν τα ραβδία και τα κωνία) έχουν ένα ελάττωμα στην ευαισθησία της αντίθεσης: π.χ., έχουν δυσκολίες στη διάκριση σημείων σε ένα φόρεμα.

Εάν ενδιαφερόσαστε για αυτό το θέμα, μπορείτε να περιηγηθείτε στον ιστό για «ευαισθησία αντίθεσης».

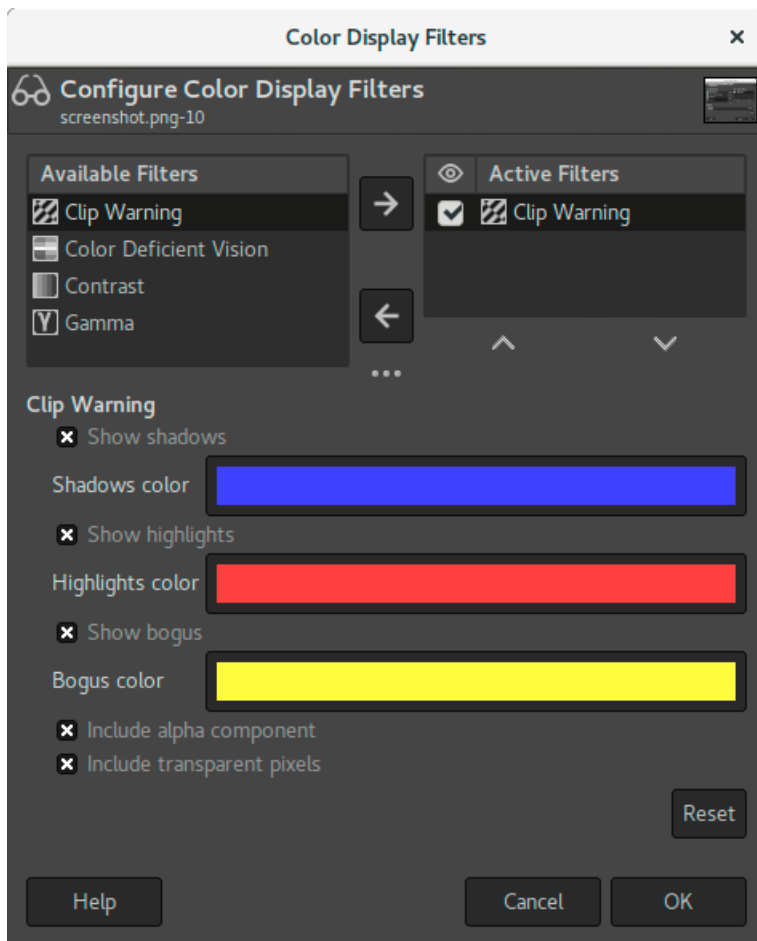
### 5.9.5.1. Επιλογές

#### Κύκλοι αντίθεσης

Με το φίλτρο «Αντίθεση», μπορείτε να δείτε την εικόνα σαν να υποφέρατε από καταρράκτη. Ίσως πρέπει να αυξήσετε την αντίθεση της εικόνας, έτσι ώστε η γιαγιά σας να μπορεί να το δει καλά. Στις περισσότερες περιπτώσεις, μόνο πολύ χαμηλές τιμές των παραμέτρων κύκλων αντίθεσης ενδιαφέρουν. Υψηλότερες τιμές δημιουργούν ένα παράπλευρο φαινόμενο που δεν μας ενδιαφέρει εδώ: εάν αυξήσετε την τιμή φωτεινότητας πάνω από 255, εμφανίζονται συμπληρωματικά χρώματα.

### 5.9.6. Προειδοποίηση περικοπής

Σχήμα 16.58. Ο διάλογος «Προειδοποίηση περικοπής»



Αυτό το φίλτρο επιτρέπει την οπτικοποίηση υποεκτιθεμένων και υπερεκτιθεμένων περιοχών μιας φωτογραφίας με χρώματα διαμορφωμένα από τον χρήστη. Για τώρα, ταιριάζει με εικόνες όπου τα χρώματα είναι αποθηκευμένα με ακρίβεια κινητής υποδιαστολής. Θα επωφεληθείτε κυρίως από αυτό, εάν δουλεύετε σε 16-/32-δυναμικά ανά κανάλι αιωρούμενων εικόνων όπως EXR και TIFF.

### 5.9.6.1. Επιλογές

#### Εμφάνιση σκιών

Ενεργοποίηση οπτικοποίησης για υποεκτιθέμενα εικονοστοιχεία (λιγότερο από 0 σε κατάσταση 32 δυαδικών κινητής).

#### Χρώμα σκιών

Θα χρησιμοποιηθεί το διαμορφωμένο χρώμα από τον χρήστη για να γεμίσει τα υποεκτιθέμενα εικονοστοιχεία.

#### Εμφάνιση επισημάνσεων

Ενεργοποίηση οπτικοποίησης για υπερεκτιθέμενα εικονοστοιχεία (περισσότερο από 1 σε κατάσταση 32 δυαδικών κινητής).

#### Επισημαίνει χρώμα

Θα χρησιμοποιηθεί το διαμορφωμένο χρώμα από τον χρήστη για να γεμίσει υπερεκτιθέμενα εικονοστοιχεία.

#### Εμφάνιση εικονικού

Ενεργοποίηση οπτικοποίησης για εικονοστοιχεία όχι αριθμού (NaN), ορατά μόνο όταν υπάρχει σφάλμα διαίρεσης με μηδέν και τα παρόμοια.

### Εικονικό χρώμα

Θα χρησιμοποιηθεί το διαμορφωμένο από τον χρήστη χρώμα για να γεμίσει εικονοστοιχεία NaN.

### Συμπερίληψη του συστατικού άλφα

Όταν ενεργοποιηθεί, περιλαμβάνει το συστατικό άλφα στην προειδοποίηση.

### Συμπερίληψη διαφανών εικονοστοιχείων

Όταν ενεργοποιηθεί, περιλαμβάνει τα πλήρως διαφανή εικονοστοιχεία στην προειδοποίηση.



[\[11\]](#) Ελληνικά: *πρώτ*: πρώτο (χρώμα στο [σύστημα χρώματος RGB](#)): *άνευ*: άρνηση· *οπία*: όραση.



5.8. Παράθυρο περιήγησης



5.10. Διαχείριση χρώματος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

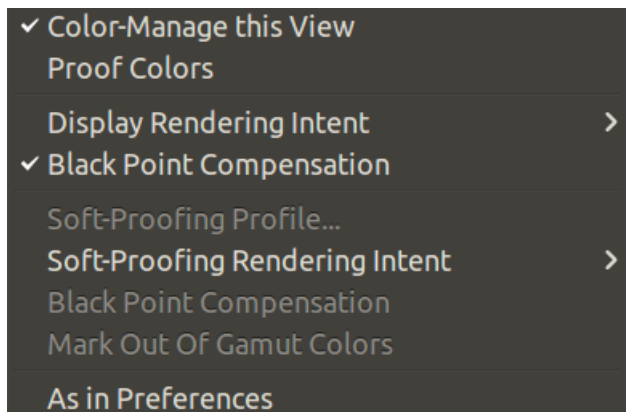


## 5.10. Διαχείριση χρώματος

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από Προβολή → Διαχείριση χρώματος,

Αυτό το στοιχείο μενού ανοίγει ένα υπομενού που σας επιτρέπει να διαχειριστείτε προεπισκόπηση εκτύπωσης:

Σχήμα 16.59. Το υπομενού «Διαχείριση προβολής/χρώματος»



### Σημείωση

Υπάρχει επίσης ένα στοιχείο μενού διαχείρισης χρώματος στο μενού Εικόνα, σχετικό με τη χρωματική κατατομή.





## 5.11. Προβολή επιλογής

---

Η εντολή **Εμφάνιση επιλογής** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την επιλογή της εμφάνισης του περιγυρου διάστικτης γραμμής στο παράθυρο εικόνας. Παρακαλώ σημειώστε ότι η επιλογή ακόμα υπάρχει, ακόμα κι αν η εμφάνιση αυτής της γραμμής είναι απενεργοποιημένη.

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για την εμφάνιση της επιλογής στο διάλογο [Εμφάνιση παράθυρου εικόνας](#).

### 5.11.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση επιλογής**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + T**.





## 5.12. Εμφάνιση ορίου στρώσης

---

Η εντολή **Εμφάνιση ορίων στρώσης** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την εμφάνιση της κίτρινης διακεκομμένης γραμμής που περιβάλλει μια στρώση στο παράθυρο εικόνας. Η διακεκομμένη γραμμή είναι στην πραγματικότητα ορατή μόνο όταν η στρώση είναι μικρότερη από το παράθυρο εικόνας. Όταν η στρώση έχει το ίδιο μέγεθος όπως το παράθυρο εικόνας, το όριο στρώσης σκοτεινιάζει από το περίγραμμα εικόνας.

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για τα όρια στρώσης στο διάλογο [☒Εμφάνιση παράθυρου εικόνας](#).

### 5.12.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση ορίων στρώσης**.





## 5.13. Εμφάνιση οδηγών

---

Η εντολή **Εμφάνιση οδηγών** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την εμφάνιση του [☒ Οδηγοί](#) στο παράθυρο εικόνας.

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για τους οδηγούς στο διάλογο [☒ Εμφάνιση παράθυρου εικόνας](#).

### 5.13.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση οδηγών**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + T**.



5.12. Εμφάνιση ορίου στρώσης



5.14. Εμφάνιση πλέγματος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 5.14. Εμφάνιση πλέγματος

Χρησιμοποιώντας την εντολή **Εμφάνιση πλέγματος**, μπορείτε να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε την εμφάνιση του πλέγματος. Όταν το ενεργοποιείτε, το πλέγμα επικάθεται στην εικόνα και κάνει πιο εύκολη για σας την ευθυγράμμιση επιλεγμένων στοιχείων εικόνας.

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για το πλέγμα στο διάλογο [Εμφάνιση παράθυρου εικόνας](#).



### Υπόδειξη

Δείτε επίσης την εντολή [Διαμόρφωση πλέγματος](#) και την εντολή [Προσκόλληση στο πλέγμα](#).

### 5.14.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση πλέγματος**.





## 5.15. Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας

---

This command enables and disables showing the sample points in the image window. Sample points are used to display color information in the [sample points dialog](#).

### 5.15.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας**.



5.14. Εμφάνιση πλέγματος



5.16. Προσκόλληση στους οδηγούς

[Αναφέрте το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.16. Προσκόλληση στους οδηγούς

---

Η εντολή Προσκόλληση σε οδηγούς ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την προσκόλληση σε οδηγούς. Όταν η προσκόλληση σε οδηγούς είναι ενεργοποιημένη, οι οδηγοί που ορίζετε (δείτε [Εμφάνιση οδηγών](#)) φαίνονται σχεδόν μαγνητικοί όταν μετακινείτε μια στρώση ή επιλογή, οι οδηγοί φαίνονται να το σύρουν όταν πλησιάζει. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο για ακριβή τοποθέτηση των στοιχείων εικόνας.

### 5.16.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από Προβολή → Προσκόλληση σε οδηγούς.



5.15. Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας



5.17. Προσκόλληση στο πλέγμα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.17. Προσκόλληση στο πλέγμα

---

Η εντολή Προσκόλληση σε πλέγμα ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την προσκόλληση σε πλέγμα. Όταν η προσκόλληση σε πλέγμα είναι ενεργοποιημένη, το πλέγμα που ορίζετε (δείτε [Εμφάνιση πλέγματος](#)) φαίνονται σχεδόν μαγνητικοί· όταν μετακινείτε μια στρώση ή επιλογή, τα σημεία πλέγματος φαίνονται να το σύρουν όταν πλησιάζει. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο για ακριβή τοποθέτηση των στοιχείων εικόνας.

### 5.17.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από Προβολή → Προσκόλληση σε πλέγμα.



5.16. Προσκόλληση στους οδηγούς

5.18. Προσκόλληση σε καμβά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.18. Προσκόλληση σε καμβά

Εάν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί, όταν μετακινείτε μια επιλογή ή στρώση, εμφανίζονται να σύρουν τις άκρες του καμβά όταν πλησιάζει. Αυτό είναι χρήσιμο για την ακριβή τοποθέτηση των στοιχείων της εικόνας.



### Σημείωση

Οι ακμές του καμβά είναι συνήθως ανακατεμένες με τις ακμές της εικόνας: ο καμβάς έχει, τότε το ίδιο μέγεθος με την εικόνα. Αλλά μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος του καμβά στο [Εικόνα](#) → [Μέγεθος καμβά](#).

### 5.18.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από [Προβολή](#) → [Προσκόλληση στον καμβά](#).





## 5.19. Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι

---

Εάν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί, όταν μετακινείται μια επιλογή ή στρώση, εμφανίζονται να σύρουν το επόμενο σημείο αγκύρωσης του ενεργού μονοπατιού όταν πλησιάζει. Αυτό είναι χρήσιμο για την ακριβή τοποθέτηση των στοιχείων της εικόνας.

### 5.19.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → Προσκόλληση σε μονοπάτι.



5.18. Προσκόλληση σε καμβά



5.20. Χρώμα υποβάθρου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5.20. Χρώμα υποβάθρου

### Σχήμα 16.60. Περιεχόμενα του υπομενού «Χρώμα υπόβαθρου»

Από θέμα  
Ανοιχτό χρώμα σκακιέρας  
Σκούρο χρώμα σκακιέρας  
Επιλογή προσαρμοσμένου χρώματος...  
Όπως στις προτιμήσεις

Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του καμβά που περιβάλλει την εικόνα χρησιμοποιώντας την εντολή **Χρώμα υπόβαθρου**. Ο καμβάς είναι η επιφάνεια που κάθεται η εικόνα. Φαίνεται σαν πλαίσιο γύρω από την εικόνα στο παράθυρο εικόνας. Αυτό είναι απλά θέμα προσωπικής προτίμησης, αφού το χρώμα υπόβαθρου δεν επιδρά στην ίδια την εικόνα. Παρακαλώ σημειώστε ότι αυτό το χρώμα δεν είναι το ίδιο με το χρώμα που χρησιμοποιείται από το εργαλείο γεμίσματος.

#### 5.20.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή το υπομενού από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Χρώμα υπόβαθρου**.

#### 5.20.2. Επιλογές «Χρώμα υπόβαθρου»

##### Από θέμα

Το χρώμα του θέματος που καθορίζεται στο [Προτιμήσεις θέματος](#) χρησιμοποιείται.

##### Ανοιχτό/σκοτεινό χρώμα ελέγχου

Το σημάδι αναπαριστά διαφάνεια, που καθορίζεται στο [Προτιμήσεις εμφάνισης](#) χρησιμοποιείται.

##### Επιλογή προσαρμοσμένου χρώματος...

Ανοίγει το παράθυρο επιλογής χρώματος που σας επιτρέπει να διαλέξετε ένα χρώμα για χρήση.

##### Όπως στις προτιμήσεις

Το επιλεγμένο χρώμα στο [Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#) χρησιμοποιείται.





## 5.21. Εμφάνιση γραμμής μενού

---

Η εντολή **Εμφάνιση γραμμής μενού** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την εμφάνιση της γραμμής μενού. Μπορεί να είναι χρήσιμη η απενεργοποίηση της εάν δουλεύετε σε **κατάσταση πλήρους οθόνης**. Εάν η γραμμή μενού εμφανίζεται, μπορείτε με δεξί κλικ στην εικόνα να προσπελάσετε τις εισόδους γραμμής μενού.

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για τη γραμμή μενού στο διάλογο **εμφάνιση παράθυρου εικόνας**.

### 5.21.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση γραμμής μενού**.







## 5.22. Εμφάνιση χαρακων

---

Η εντολή **Εμφάνιση χάρακα** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την εμφάνιση των χαρακων. Μπορεί να είναι χρήσιμη η απενεργοποίηση τους, όταν δουλεύετε σε [κατάσταση πλήρους οθόνης](#).

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για τους χαρακες στο διάλογο [εμφάνιση παράθυρου εικόνας](#).

### 5.22.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση χάρακα**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + R**.



5.21. Εμφάνιση γραμμής μενού



5.23. Εμφάνιση γραμμών κύλισης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.23. Εμφάνιση γραμμών κύλισης

---

Η εντολή **Εμφάνιση γραμμών κύλισης** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την εμφάνιση των γραμμών κύλισης. Μπορεί να είναι χρήσιμη η απενεργοποίηση τους, όταν δουλεύετε σε [κατάσταση πλήρους οθόνης](#).

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για τις γραμμές κύλισης στο διάλογο [Εμφάνιση παράθυρου εικόνας](#).

### 5.23.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση γραμμών κατάστασης**.



5.22. Εμφάνιση χαρακων



5.24. Εμφάνιση γραμμής κατάστασης

[Αναφέрте το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.24. Εμφάνιση γραμμής κατάστασης

---

Η εντολή **Εμφάνιση γραμμής κατάστασης** ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την εμφάνιση της γραμμής κατάστασης. Μπορεί να είναι χρήσιμη η απενεργοποίηση του, όταν δουλεύετε σε [κατάσταση πλήρους οθόνης](#).

Μπορείτε να ορίσετε την προεπιλογή για τη γραμμή κατάστασης στο διάλογο [Εμφάνιση παράθυρου εικόνας](#).

### 5.24.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Προβολή** → **Εμφάνιση γραμμής κατάστασης**.



5.23. Εμφάνιση γραμμών κύλισης



6. Το μενού «Εικόνα»

[Αναφέρτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 6. Το μενού «Εικόνα»

### 6.1. Επισκόπηση

Σχήμα 16.61. Τα περιεχόμενα του μενού «Εικόνα»

<b>Διπλασιασμός</b>	<b>Ctrl+D</b>
<b>Κατάσταση</b>	▶
<b>Μετασχηματισμός</b>	▶
<hr/>	
<b>Διαστάσεις καμβά...</b>	
<b>Προσαρμογή καμβά στις στρώσεις</b>	
Προσαρμογή καμβά στην επιλογή	
<b>Μέγεθος εκτύπωσης...</b>	
<b>Κλιμάκωση εικόνας...</b>	
<hr/>	
Περικοπή στα όρια της επιλογής	
<b>Αυτόματη περικοπή εικόνας</b>	
<b>Έξυπνη αποκοπή</b>	
<hr/>	
<b>Συγχώνευση ορατών στρώσεων...</b>	<b>Ctrl+M</b>
<b>Ισοπέδωση εικόνας</b>	
<b>Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων...</b>	
<hr/>	
<b>Οδηγοί</b>	▶
<b>Ρύθμιση πλέγματος...</b>	
<b>Ιδιότητες εικόνας</b>	<b>Alt+Return</b>

Το μενού **Εικόνα** περιέχει εντολές που χρησιμοποιούν ή επηρεάζουν τη συνολική εικόνα κατά κάποιο τρόπο, όχι μόνο την ενεργή στρώση ή κάποιο άλλο ειδικό κομμάτι της εικόνας.



#### Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.





## 6.2. Διπλασιασμός

Η εντολή Διπλασιασμός δημιουργεί μια νέα εικόνα που είναι ένα ακριβές αντίγραφο της τρέχουσας, με όλες τις στρώσεις, κανάλια και μονοπάτια. Το πρόχειρο του GIMP και το ιστορικό δεν επηρεάζονται.



### Σημείωση

Μην συγχέετε ένα αντίγραφο εικόνας με μια νέα προβολή αυτής της εικόνας.  
Στο Προβολή → Νέα προβολή, όλες οι αλλαγές περνάνε στην αρχική εικόνα.

### 6.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από Εικόνα → Διπλασιασμός,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + D**.





## 6.3. Κατάσταση

Σχήμα 16.62. Το υπομενού «Κατάσταση» του μενού «Εικόνα»

- **R**GB  
Κλίμακα γκρί  
Από ευρετήριο...

---

- **Α**πόδοση χρωματικής κατατομής...
- **Μ**ετατροπή σε χρωματική κατατομή...

Το υπομενού **Κατάσταση** περιέχει εντολές που σας επιτρέπουν να αλλάξετε τη χρωματική κατάσταση της εικόνας. Υπάρχουν τρεις καταστάσεις.

### 6.3.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Κατάσταση**.

### 6.3.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «Κατάσταση»

- **R**GB
- **Κ**λίμακα του γκρί
- **Α**πό ευρετήριο





## 6.4. Κατάσταση RGB

---

Η εντολή RGB μετατρέπει την εικόνα σας σε κατάσταση RGB. Δείτε την περιγραφή [RGB](#) στο γλωσσάρι για περισσότερες πληροφορίες. Κανονικά δουλεύετε σε αυτή την κατάσταση, που είναι ευπροσάρμοστη στην οθόνη. Είναι δυνατό να μετατρέψετε μια εικόνα RGB σε γκρι κλίμακα ή από ευρετήριο, αλλά προσοχή: μόλις αποθηκεύσετε την εικόνα, δεν μπορείτε πια να ανακτήσετε τα χρώματα RGB, έτσι θα πρέπει να δουλέψετε σε ένα αντίγραφο της εικόνας σας.

### 6.4.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Κατάσταση** → **RGB**.



6.3. Κατάσταση



6.5. Κατάσταση γκρι κλίμακας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 6.5. Κατάσταση γκρι κλίμακας

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή **Κλίμακα του γκρι** για να μετατρέψετε την εικόνα σας σε κλίμακα του γκριζου. Η τελική εικόνα γκριζας κλίμακας θα έχει ένα μοναδικό κανάλι που αποτελείται από διάφορες αποχρώσεις του γκριζου από μαύρο μέχρι άσπρο.

Ο αριθμός των διαθέσιμων τονικών βημάτων μεταξύ μαύρου και λευκού εξαρτάται από την ακρίβεια της εικόνας:

Με ακρίβεια ακεραίου:

- Μία εικόνα γκριζας κλίμακας ακεραίου 8 δυαδικών παρέχει 255 διαθέσιμα τονικά βήματα από 0 (μαύρο) μέχρι 255 (λευκό).
- Μία εικόνα γκριζας κλίμακας ακεραίου 16 δυαδικών παρέχει 65535 διαθέσιμα τονικά βήματα από 0 (μαύρο) μέχρι 65535 (λευκό).
- Μία εικόνα γκριζας κλίμακας ακεραίου 32 δυαδικών θα παρέχει 4294967295 τονικά βήματα από 0 (μαύρο) μέχρι 4294967295 (λευκό). Αλλά, επειδή το υψηλού βάθους δυαδικών ψηφίων GIMP 2.10 επεξεργάζεται όλα εσωτερικά με ακρίβεια 32 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής, ο πραγματικός αριθμός των βημάτων δεν θα είναι παραπάνω από τον αριθμό των διαθέσιμων τονικών βημάτων σε μια εικόνα με 32 δυαδικά ψηφία κινητής υποδιαστολής.

Με ακρίβεια κινητής υποδιαστολής: ο διαθέσιμος αριθμός τονικών βημάτων σε μια εικόνα γκριζας κλίμακας εξαρτάται από το καθορισμένο βάθος δυαδικών (8, 16 ή 32 δυαδικά) και τον τύπο κινητής υποδιαστολής που ζητείται από το πρόγραμμα (δείτε [αριθμητική κινητής υποδιαστολής](#) για λεπτομέρειες).

### 6.5.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Κατάσταση** → **Κλίμακα του γκρι**.



## 6.6. Κατάσταση από ευρετήριο

Η εντολή **Από ευρετήριο** μετατρέπει την εικόνα σας σε κατάσταση από ευρετήριο. Δείτε [χρώματα από ευρετήριο](#) στο γλωσσάρι για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση χρώματος από ευρετήριο.

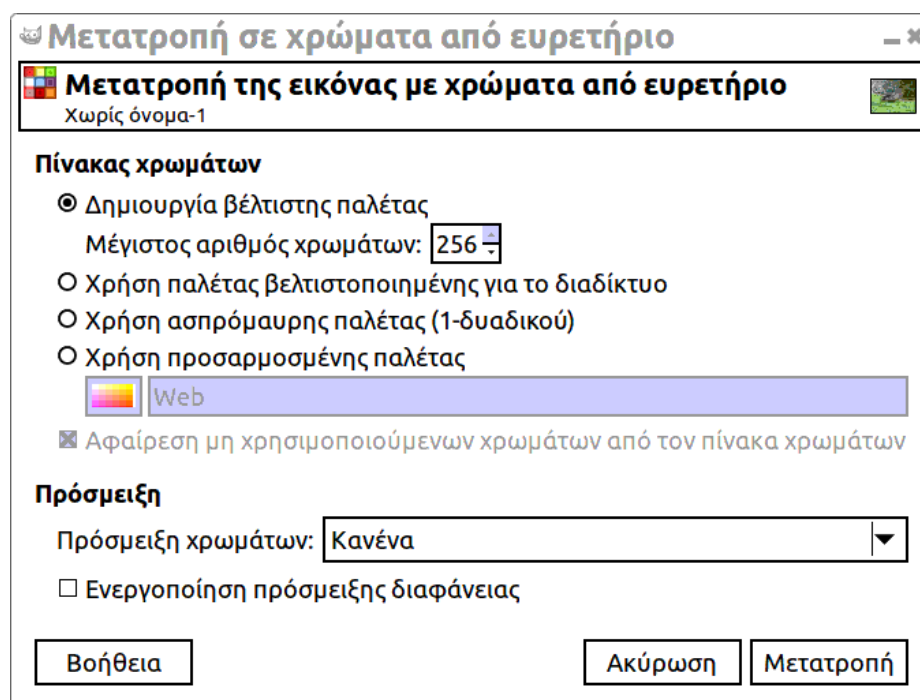
### 6.6.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Κατάσταση** → **Από ευρετήριο**.

### 6.6.2. Ο διάλογος «Μετατροπή εικόνας σε χρώματα από ευρετήριο»

Η εντολή **Από ευρετήριο** ανοίγει το διάλογο **Μετατροπή εικόνας σε χρώματα από ευρετήριο**.

Σχήμα 16.63. Ο διάλογος «Μετατροπή εικόνας σε χρώματα από ευρετήριο»



### Επιλογές χρωματολογίου

- Δημιουργία βέλτιστης παλέτας:** Αυτή η επιλογή δημιουργεί την καλύτερη δυνατή παλέτα με ένα προκαθορισμένο μέγιστο αριθμό 256 χρωμάτων (κλασική μορφή GIF). Μπορείτε να μειώσετε αυτόν τον *Μέγιστο αριθμό χρωμάτων*, αν και αυτό ίσως δημιουργήσει ανεπιθύμητα αποτελέσματα (λουρίδες χρώματος) στις ομαλές μεταβάσεις. Ίσως μπορέσετε να ελαχιστοποιήσετε τα ανεπιθύμητα αποτελέσματα χρησιμοποιώντας πρόσμειξη, όμως.
- Χρήση βέλτιστης παλέτας για το διαδίκτυο:** χρήση μιας βέλτιστης παλέτας για το διαδίκτυο.

- **Χρήση ασπρόμαυρης παλέτας (1-δυναδικού):** Αυτή η επιλογή παράγει μια εικόνα που χρησιμοποιεί μόνο δύο χρώματα, άσπρο και μαύρο.
- **Χρήση προσαρμοσμένης παλέτας:** Αυτό το κουμπί σας επιτρέπει να επιλέξετε μια προσαρμοσμένη παλέτα από τη λίστα. Ο αριθμός των χρωμάτων εμφανίζεται για κάθε παλέτα. Η παλέτα «διαδίκτυο» με 216 χρώματα, είναι η παλέτα για «ασφαλές διαδίκτυο». Αρχικά δημιουργήθηκε από την Netscape για να δώσει χρώματα που θα εμφανιζόντουσαν το ίδιο στους Macs και τα PCs και ο Internet Explorer 3 μπορούσε να τη διαχειριστεί. Από την έκδοση 4, ο MSIE χειρίζεται μια παλέτα με 212 χρώματα. Το πρόβλημα της χρωματικής ομοιότητας μεταξύ όλων των λειτουργικών συστημάτων δεν έχει επιλυθεί ακόμα και μπορεί να μην λυθεί ποτέ. Όταν σχεδιάζετε μια ιστοσελίδα, θα πρέπει να θυμόσαστε δύο βασικές αρχές: χρήση φωτεινού κειμένου σε σκούρο φόντο ή σκούρο κείμενο σε φωτεινό φόντο και ποτέ να μην βασίζεστε στο χρώμα για μεταφορά πληροφοριών.

Μερικά χρώματα στην παλέτα ίσως να μην χρησιμοποιούνται εάν η εικόνα σας δεν έχει πολλά χρώματα. Θα αφαιρεθούν από την παλέτα εάν η επιλογή **Αφαίρεση αχρησιμοποίητων χρωμάτων από την τελική παλέτα** έχει σημειωθεί.

### Επιλογές πρόσμιξης

Αφού μια εικόνα από ευρετήριο περιέχει 256 χρώματα ή λιγότερα, μερικά χρώματα στην αρχική εικόνα ίσως να μην είναι διαθέσιμα στην παλέτα. Αυτό μπορεί να καταλήξει σε κάποια μουτζουρωμένα ή συμπαγή μπαλώματα σε περιοχές που θα έπρεπε να έχετε λεπτές χρωματικές αλλαγές. Οι επιλογές πρόσμιξης σας επιτρέπουν να διορθώσετε τα ανεπιθύμητα φαινόμενα που δημιουργούνται από τις επιλογές παλέτας.

Ένα φίλτρο πρόσμιξης προσπαθεί να πλησιάσει το χρώμα που λείπει από την παλέτα χρησιμοποιώντας συγγροτήματα εικονοστοιχείων παρόμοιων χρωμάτων με αυτά στην παλέτα. Εάν τα δει κανείς από απόσταση, αυτά τα εικονοστοιχεία δίνουν την εντύπωση ενός νέου χρώματος. Δείτε το γλωσσάρι για περισσότερες πληροφορίες στο [☒πρόσμιξη](#).

Τρία φίλτρα (συν το «Κανένα») είναι διαθέσιμα. Δεν είναι δυνατό να προβλεφθεί ποιο θα είναι το αποτέλεσμα ενός συγκεκριμένου φίλτρου στην εικόνα σας, έτσι θα πρέπει να τα δοκιμάσετε όλα και να δείτε ποιο δουλεύει καλύτερα. Το φίλτρο «Τοποθέτηση χρωματικής πρόσμιξης» προσαρμόζεται καλά σε κίνηση.

#### Σχήμα 16.64. Παράδειγμα: πλήρες χρώμα, με καθόλου πρόσμιξη



Αυτό είναι ένα παράδειγμα εικόνας με ομαλή μετάβαση σε κατάσταση RGB.

#### Σχήμα 16.65. Παράδειγμα: τέσσερα χρώματα, με καμία πρόσμιξη



Η ίδια εικόνα, αφού μετασχηματίστηκε σε τέσσερα χρώματα από ευρετήριο, χωρίς πρόσμιξη.

### Σχήμα 16.66. Παράδειγμα: Floyd-Steinberg (Κανονική)



Η ίδια εικόνα , με τέσσερα χρώματα από ευρετήριο και πρόσμιξη«Floyd-Steinberg (κανονική)».

### Σχήμα 16.67. Παράδειγμα: Floyd-Steinberg (μειωμένη διαρροή χρώματος)



Η ίδια εικόνα, με τέσσερα χρώματα από ευρετήριο και πρόσμιξη« Floyd-Steinberg (μειωμένη διαρροή χρώματος)».

Σε μια εικόνα GIF, η διαφάνεια κωδικοποιείται σε 1 δυαδικό: διαφανές ή αδιαφανές. Για να δοθεί η αυταπάτη της μερικής διαφάνειας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή **Ενεργοποίηση πρόσμιξης διαφάνειας**. Όμως, το πρόσθετο [Ήμισοπέδωση](#) μπορεί να σας δώσει καλύτερα αποτελέσματα.



#### Σημείωση

Μπορείτε να επεξεργαστείτε την χρωματική παλέτα μιας εικόνας από ευρετήριο χρησιμοποιώντας [Διάλογος χρωματολογίου](#).



6.5. Κατάσταση γκρι κλίμακας



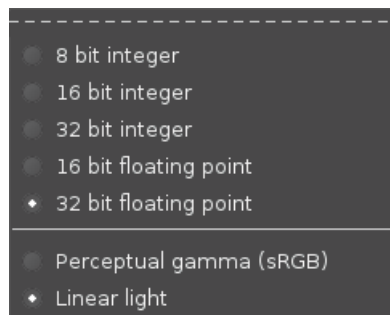
6.7. Ακρίβεια

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 6.7. Ακρίβεια

Το υπομενού **Ακρίβεια** περιέχει εντολές που σας επιτρέπουν να αλλάξετε την ακρίβεια της εικόνας. Οι επιλογές ακρίβειας επηρεάζουν την ακρίβεια και την χρησιμοποιούμενη κωδικοποίηση καναλιού για την αποθήκευση της εικόνας σε RAM κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας.

**Σχήμα 16.68. Το υπομενού «Ακρίβεια» του μενού «Εικόνα»**



### 6.7.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Ακρίβεια**.

### 6.7.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «Ακρίβεια»

Το μενού ακρίβειας διαιρείται σε δύο μέρη: ακρίβεια και κωδικοποίηση καναλιού.

#### Επιλογές ακρίβειας

Η ακρίβεια στην οποία αποθηκεύονται τα δεδομένα της εικόνας είναι συνάρτηση του βάθους δυαδικών ψηφίων (8, 16 και 32) και εάν τα δεδομένα αποθηκεύονται ως δεδομένα ακεραίου ή κινητής υποδιαστολής. Το μενού ακρίβειας προσφέρει τις ακόλουθες επιλογές ακρίβειας:

#### 1. Επιλογές ακρίβειας ακεραίου

- Ακέραιος 8 δυαδικών ψηφίων
- Ακέραιος 16 δυαδικών ψηφίων
- Ακέραιος 32 δυαδικών ψηφίων

#### 2. Επιλογές ακρίβειας κινητής υποδιαστολής

- Κινητή υποδιαστολή 16 δυαδικών ψηφίων
- Κινητή υποδιαστολή 32 δυαδικών ψηφίων

#### Επιλογές κωδικοποίησης καναλιού


Το μενού ακρίβειας σας επιτρέπει επίσης να επιλέξετε μια [κωδικοποίηση καναλιού](#) για τα δεδομένα της

εικόνας. Προς το παρόν υπάρχουν δύο επιλογές:

- **Διασθητική γάμμα (sRGB)**
- **Γραμμικό φως**, που κωδικοποιεί τα δεδομένα καναλιού χρησιμοποιώντας τη γραμμική γάμμα TRC.

### 6.7.3. Επιλογή της ακρίβειας εικόνας και της κωδικοποίησης καναλιού

---

 **Σημείωση**

Ανεξάρτητα από ποιες επιλογές διαλέξατε στο μενού ακρίβειας, στο υψηλό βάθος δυαδικών GIMP 2.10 όλες οι εσωτερικές διεργασίες γίνονται με ακρίβεια 32 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής και οι περισσότερες λειτουργίες επεξεργασίας γίνονται χρησιμοποιώντας κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός.

**Ποιες επιλογές ακρίβειας πρέπει να επιλέξετε;** Εν συντομία:

1. Για να επωφεληθείτε πλήρως από την εσωτερική επεξεργασία 32 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής, επιλέξτε την ακρίβεια 32 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής και επίσης την κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός.
2. Εάν επεξεργάζεστε σε ένα μηχάνημα με περιορισμένη RAM, ή εάν επεξεργάζεστε πολύ μεγάλες εικόνες και στοίβες στρώσεων, εξετάστε να χρησιμοποιήσετε την ακρίβεια 16 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής ή ακέραιη ακρίβεια.
3. Εάν θέλετε να εκμεταλλευθείτε την επεξεργασία εικόνας υψηλού βάθους δυαδικών ψηφίων, αλλά δεν θέλετε να ασχοληθείτε με τιμές καναλιών κινητής υποδιαστολής, τότε χρησιμοποιήστε την ακέραιη ακρίβεια 16 δυαδικών ψηφίων.
4. Όταν κάνετε προεπισκόπηση εκτύπωσης μιας εικόνας, αλλάξτε την κωδικοποίηση καναλιού σε διασθητική γάμμα (sRGB) για να αποφύγετε κάποια προβλήματα με την προεπισκόπηση εκτύπωσης μιας γραμμικής εικόνας γάμμα χρησιμοποιώντας Little CMS.
5. Σε υπολογιστή πολύ χαμηλών προδιαγραφών χωρίς πολύ RAM, εξετάστε τη χρήση ακέραιης ακρίβειας 8 δυαδικών ψηφίων, οπότε επιλέξτε επίσης την κωδικοποίηση καναλιού διασθητική γάμμα (sRGB) (με ακρίβεια 8 δυαδικών ψηφίων, εάν επιλέξετε την κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός η εικόνα σας θα έχει απαίσιας σκιές με ζώνες).

### 6.7.4. Περισσότερες πληροφορίες για τις επιλογές ακρίβειας

---

#### 1. **Επιλογή του βάθους δυαδικών ψηφίων (8, 16, 32 δυαδικά):**

- Το βάθος δυαδικών μιας εικόνας ορίζει όρια στο πόση ακρίβεια είναι διαθέσιμη κατά την επεξεργασία των αρχείων της εικόνας σας. Εάν όλα είναι ίδια, τα πιο υψηλά βάθη δυαδικών ψηφίων δίνουν μεγαλύτερη ακρίβεια.
- Το βάθος δυαδικών ψηφίων αρχείου εικόνας προσδιορίζει μερικώς πόση RAM απαιτείται για την επεξεργασία. Όσο πιο υψηλό το βάθος δυαδικών, τόσο περισσότερη RAM απαιτείται για την αποθήκευση δεδομένων κατά την επεξεργασία της εικόνας. Άλλοι σχετικοί παράγοντες περιλαμβάνουν το μέγεθος των στρώσεων της εικόνας και τον αριθμό των στρώσεων στη στοίβα στρώσεων.

#### 2. **Επιλογή μεταξύ ακρίβειας ακεραίου και κινητής υποδιαστολής:**

- Η ακρίβεια κινητής υποδιαστολής απαιτείται για να επωφεληθείτε πλήρως από το υψηλό βάθος δυαδικών

ψηφίων της εσωτερικής επεξεργασίας κινητής υποδιαστολής 32 δυαδικών ψηφίων του GIMP. Η ακρίβεια κινητής υποδιαστολής επιτρέπει τη παραγωγή και χρήση τιμών καναλιών που πέφτουν εκτός του [εύρους αναφερόμενης-εμφάνισης](#) από 0,0 ("εμφάνιση μαύρου") μέχρι 1,0 ("εμφάνιση λευκού"), καθιστώντας εφικτές τις πολύ χρήσιμες δυνατότητες επεξεργασίας όπως τις απεριόριστες μετατροπές κατατομής ICC και τις λειτουργίες επεξεργασίας [υψηλού δυναμικού εύρους αναφερόμενης-σκηνής](#).

- Αντίθετα με την ακρίβεια κινητής υποδιαστολής, η ακέραιη ακρίβεια δεν μπορεί να αποθηκεύσει τιμές καναλιού εκτός της περιοχής εμφάνισης. Έτσι, επιλέγοντας ακρίβεια ακεραίου από το μενού ακρίβειας σημαίνει ότι όλες οι παραγόμενες τιμές καναλιού κινητής υποδιαστολής κατά την επεξεργασία περικόπτονται για να συμφωνούν με την ισοδύναμη περιοχή κινητής υποδιαστολής μεταξύ 0,0 και 1,0 συμπεριλαμβανομένων:
  - Οι ακέραιες τιμές 8 δυαδικών ψηφίων περικόπτονται στο εύρος 0-255.
  - Οι ακέραιες τιμές 16 δυαδικών ψηφίων περικόπτονται στο εύρος 0-65535.
  - Οι ακέραιες τιμές 32 δυαδικών ψηφίων περικόπτονται στο εύρος 0-4294967295.
- Για ένα δεδομένο βάθος δυαδικών ψηφίων, διατηρώντας όλα τα πράγματα ίδια, η ακρίβεια ακεραίου είναι πιο ακριβής από την ακρίβεια κινητής υποδιαστολής. Έτσι η ακέραιη ακρίβεια 16 δυαδικών ψηφίων είναι πιο ακριβής από την ακρίβεια 16 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής και η ακέραιη ακρίβεια 32 δυαδικών ψηφίων είναι πιο ακριβής από την ακρίβεια 32 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής. Όμως, στο GIMP δεν παίρνετε μεγαλύτερη ακρίβεια επιλέγοντας ακέραιη ακρίβεια 32 δυαδικών ψηφίων ως προς την ακρίβεια κινητής υποδιαστολής 32 δυαδικών ψηφίων: το GIMP κάνει ακόμα όλη την εσωτερική επεξεργασία χρησιμοποιώντας ακρίβεια 32 δυαδικών ψηφίων κινητής υποδιαστολής στο μενού ακρίβειας. Να θυμάστε, οι επιλογές στο μενού ακρίβειας καθορίζουν μόνο πώς διατηρούνται στη RAM οι πληροφορίες της εικόνας.
- Σε οποιοδήποτε δεδομένο βάθος δυαδικών ψηφίων, η ακρίβεια ακεραίου και κινητής υποδιαστολής χρησιμοποιούν περίπου την ίδια ποσότητα RAM για εσωτερικούς υπολογισμούς κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας της εικόνας και απαιτεί επίσης περίπου την ίδια ποσότητα χώρου δίσκου κατά την αποθήκευση αρχείου εικόνας στον δίσκο.

### 3. Επιλογή μεταξύ γραμμικού φωτός και κωδικοποίησης καναλιού διαισθητικού γάμμα (sRGB):

- Με ακρίβεια 8 δυαδικών ψηφίων, εάν επιλέξετε την κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός, η εικόνα σας θα έχει απαίσιες σκιές με ζώνες. Γιαυτό να μην χρησιμοποιείτε γραμμικό φως, εκτός και επιλέξετε επίσης πιο υψηλό βάθος δυαδικών ψηφίων.
- Κατά την προεπισκόπηση εκτύπωσης ο έλεγχος φάσματος δεν θα επιστρέψει σωστά αποτελέσματα εάν η εικόνα είναι με ακρίβεια γραμμικού φωτός. Γιαυτό αλλάξτε σε διαισθητικό γάμμα (sRGB) πριν την ενεργοποίηση της προεπισκόπησης εκτύπωσης.
- Πέρα από το ότι η κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός δεν είναι κατάλληλη για επεξεργασία 8 δυαδικών ή για προεπισκόπηση εκτύπωσης, από πλευράς χρήστη η κωδικοποίηση καναλιού που επιλέγετε στο μενού ακρίβειας δεν θα έχει σημαντική επίπτωση στη ροή εργασίας σας:
  - Προς το παρόν εάν επιλέξετε "γραμμικό φως", τότε οι τιμές καναλιού γραμμικού γάμμα εμφανίζονται σε τιμές "εικονοστοιχείου", όταν χρησιμοποιείτε το εργαλείο επιλογής χρώματος, τα σημεία δειγματοληψίας και τους διαλόγους δείκτη. Εάν επιλέξετε "διαισθητικό γάμμα", τότε οι τιμές καναλιού αντιληπτικά ομοιόμορφου (sRGB) εμφανίζονται στη θέση του.
  - Προς το παρόν, η κωδικοποίηση καναλιού που επιλέγετε διαφοροποιεί τα εσφαλμένα χρώματα που μπορείτε να δείτε εάν αποεπιλέξετε το [Διαχείριση/ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος εικόνας/χρώματος](#) και η εικόνα σας δεν είναι ήδη σε έναν από τους ενσωματωμένους χρωματικούς χώρους sRGB του GIMP (αλλά και με τις δύο επιλογές κωδικοποίησης καναλιού, τα χρώματα εξακολουθούν να είναι εσφαλμένα).
  - Ο μόνος άλλος τρόπος (που γνωρίζω) κατά τον οποίο η επιλεγμένη κωδικοποίηση καναλιού στο μενού ακρίβειας μπορεί να επηρεάσει τη ροή εργασίας σας έχει να κάνει με τα αποτελέσματα χρήσης της

"αλλαγής γάμμα" που βρίσκεται στις επιλογές προχωρημένου χρώματος.



6.6. Κατάσταση από ευρετήριο



6.8. Διαχείριση χρώματος

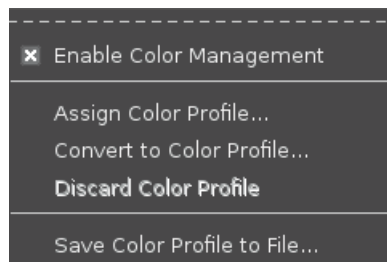
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.8. Διαχείριση χρώματος

Το υπομενού Διαχείριση χρώματος περιέχει εντολές που σας επιτρέπουν να αλλάξετε τη συνδεδεμένη χρωματική κατατομή ICC με μια εικόνα και σας επιτρέπουν επίσης να αποθηκεύσετε τη συνδεδεμένη χρωματική κατατομή ICC στον δίσκο. Υπάρχουν πέντε επιλογές στο υπομενού διαχείρισης χρώματος.

**Σχήμα 16.69. Το υπομενού «Διαχείριση χρώματος» του μενού «Εικόνα»**



### 6.8.1. Ενεργοποίηση του υπομενού Διαχείριση χρώματος

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Διαχείριση χρώματος**.

### 6.8.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «Διαχείριση χρώματος»

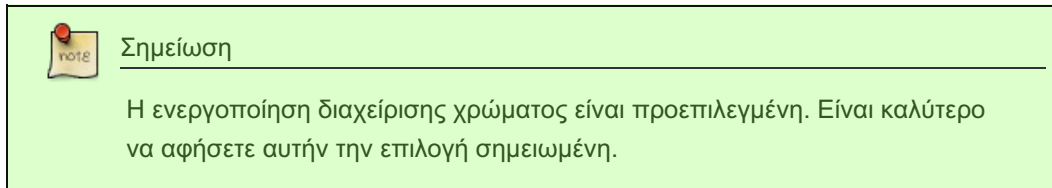
- [Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)
- [Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)
- [Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)
- [Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)
- [Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)



## 6.9. Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος

Εάν δεν έχει επιλεγεί, το Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος αποδίδει έναν ενσωματωμένο χρωματικό χώρο sRGB του GIMP στην εικόνα σας.

Επίσης, εάν έχετε επιλέξει να εμφανίζεται η εκχωρημένη χρωματική κατατομή ICC της εικόνας στον τίτλο ή στη γραμμή κατάστασης, αποεπιλέγοντας το ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος εμφανίζει τη φράση "χωρίς διαχείριση χρώματος" στον τίτλο ή τη γραμμή κατάστασης στη θέση της προηγουμένως εκχωρημένης χρωματικής κατατομής.



### 6.9.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Διαχείριση χρώματος** → **Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος**.

### 6.9.2. Χρήση σημειώσεων σχετικά με την αποεπιλογή του Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος

Η καλύτερη δυνατή συμβουλή είναι να μην **αποεπιλέγετε ποτέ το Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος**.

### 6.9.3. Τι κάνει το GIMP όταν το Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος είναι αποεπιλεγμένο;


Όταν αποεπιλέγετε την επιλογή **Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος**, το GIMP κάνει δύο πράγματα:

1. Οποιαδήποτε κατατομή ICC έχει αποδοθεί στο αρχείο της εικόνας είναι τουλάχιστον προσωρινά αποθηκευμένη (εκκρεμούν οι ενέργειες της ακόλουθης επεξεργασίας, της ακρίβειας και της διαχείρισης χρώματος), αλλά δεν χρησιμοποιείται. Και τότε μια ενσωματωμένη κατατομή του GIMP αποδίδεται στη θέση της προηγουμένως εκχωρημένης κατατομής ICC:
  - Εάν η εικόνα είναι στην ακρίβεια αισθητική γάμμα (sRGB), αποδίδεται η κατατομή ICC "ενσωματωμένη sRGB του GIMP".
  - Εάν η εικόνα είναι στην ακρίβεια γραμμικού φωτός, αποδίδεται η κατατομή ICC "ενσωματωμένη γραμμική sRGB του GIMP".

Μπορείτε να επιβεβαιώσετε ότι ένας από τους ενσωματωμένους χρωματικούς χώρους sRGB του GIMP έχει αποδοθεί επιλέγοντας "Ιδιότητες/Χρωματική κατατομή εικόνας/εικόνας".

2. Εάν έχετε ρυθμίσει τον τίτλο ή τη γραμμή κατάστασης να εμφανίζει τον χρωματικό χώρο της εικόνας, τότε ο τίτλος ή η γραμμή κατάστασης θα εμφανίζουν ένα μήνυμα ότι η εικόνα "δεν διαχειρίζεται χρωματικά". *Στην πραγματικότητα η εικόνα διαχειρίζεται ακόμα χρωματικά*, αλλά τώρα η εικόνα διαχειρίζεται χρωματικά "σαν να" ήταν σε έναν από τους ενσωματωμένους χρωματικούς χώρους sRGB του GIMP αντί για τον χρωματικό χώρο που βρίσκεται στην πραγματικότητα.

#### 6.9.4. Όταν το Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος είναι αποεπιλεγμένο, τι συμβαίνει στην εικόνα και στην εμφάνιση της εικόνας;

 Σημείωση

Η απόδοση μιας νέας κατατομής (προφίλ) σε μια εικόνα δεν αλλάζει τις τρέχουσες τιμές καναλιού της εικόνας. Η απόδοση μιας νέας κατατομής ICC αλλάζει μόνο τη σημασία των τιμών καναλιού, που σημαίνει ότι η εμφάνιση της εικόνας θα αλλάξει (εκτός και η αρχική και η νέα κατατομή είναι λειτουργικά ισοδύναμες).

Όταν το Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος είναι αποεπιλεγμένο, το GIMP αποδίδει μία από τις ενσωματωμένες κατατομές sRGB του GIMP στην εικόνα. Η απόδοση μιας νέας κατατομής ICC σε μια εικόνα δεν αλλάζει τις τιμές καναλιού της εικόνας, αλλά αλλάζει περισσότερο ή λιγότερο δραστικά την εμφάνιση της εικόνας:

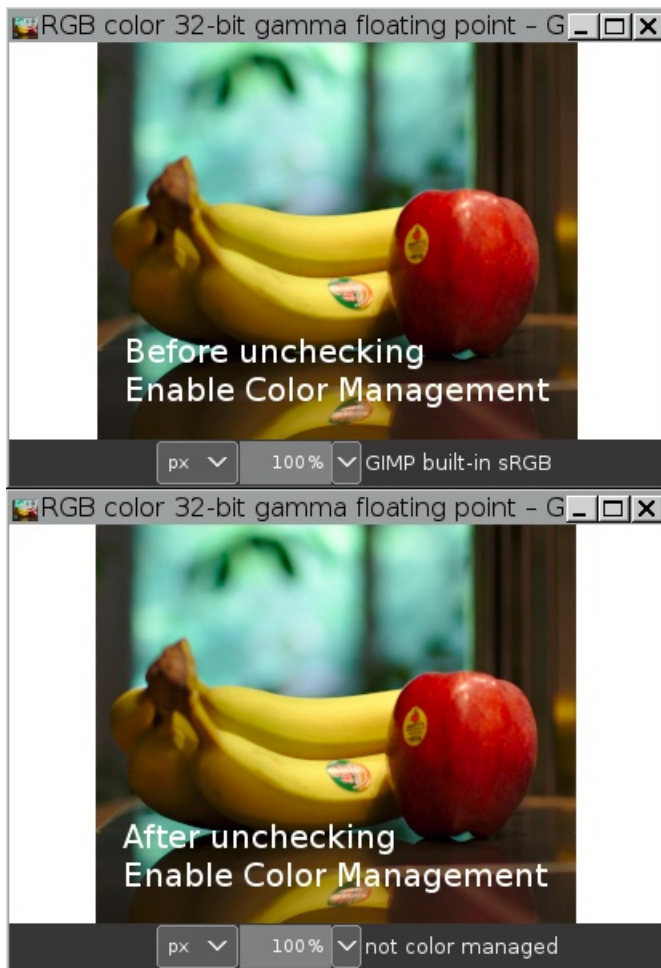
1. Εάν η εικόνα ήταν ήδη σε έναν από τους ενσωματωμένους χρωματικούς χώρους του GIMP (ή εάν η εκχωρημένη κατατομή ICC είναι μια κατατομή που είναι λειτουργικά ισοδύναμη με την εκχωρημένη ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP), τότε η εμφάνιση της εικόνας δεν αλλάζει.
2. Εάν η εικόνα δεν ήταν ήδη σε έναν από τους ενσωματωμένους χρωματικούς χώρους του GIMP (και δεν είναι σε χρωματικό χώρο που είναι λειτουργικά ισοδύναμος με την εκχωρημένη ενσωματωμένη κατατομή sRGB), η εμφάνιση της εικόνας θα αλλάξει περισσότερο ή λιγότερο δραστικά ανάλογα με τα παρακάτω τρία πράγματα:
  - Ποια ήταν η κωδικοποίηση καναλιού ακρίβειας του GIMP — Ήταν γραμμικού φωτός ή διαισθητική γάμμα (sRGB) — η εικόνα ήταν στο Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος πριν την αποεπιλογή του πλαισίου.
  - Πόσο μακριά είναι η κωδικοποίηση καναλιού ("TRC") της αρχικά εκχωρημένης κατατομής ICC της εικόνας από την κωδικοποίηση καναλιού ακρίβειας του GIMP.
  - Πόσο απέχουν οι χρωματικότητες κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου της αρχικά εκχωρημένης κατατομής ICC της εικόνας από τις ενσωματωμένες χρωματικότητες sRGB του GIMP.

#### 6.9.5. Δύο στιγμιότυπα που εμφανίζουν παραδείγματα ορθής και εσφαλμένης εμφάνισης εικόνας μετά την αποεπιλογή του Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος

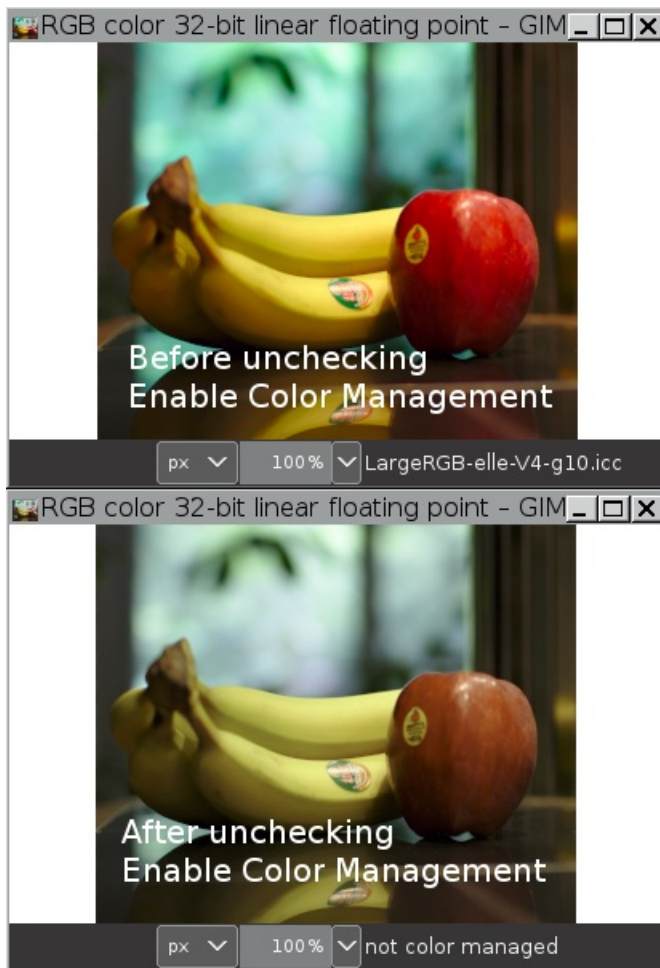
Και στα δύο παρακάτω εμφανιζόμενα στιγμιότυπα, η εικόνα είναι με διαχείριση χρώματος: Μια κατατομή ICC αποδίδεται στην εικόνα και αυτή η κατατομή χρησιμοποιείται για αποστολή των χρωμάτων της εικόνας στην οθόνη.

Αλλά στο δεύτερο στιγμιότυπο, μετά την αποεπιλογή του Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος, μία από τις ενσωματωμένες κατατομές sRGB του GIMP έχει αποδοθεί εσφαλμένα στην εικόνα, έτσι τα χρώματα φαίνονται εσφαλμένα.

Στο παρακάτω στιγμιότυπο 1, η εικόνα είναι ήδη σε έναν ενσωματωμένο χρωματικό χώρο sRGB του GIMP. Έτσι, η αποεπιλογή του Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος δεν διαφοροποιεί την εμφάνιση της εικόνας. Η ειδική περίπτωση αποεπιλογής του Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος στην πραγματικότητα δεν διαφοροποιεί καθόλου, εκτός από το ότι επιλέξατε να εμφανίσετε την εκχωρημένη κατατομή ICC της εικόνας στον τίτλο ή τη γραμμή κατάστασης, έπειτα αντί της εμφάνισης της εκχωρημένης κατατομής ICC, ο τίτλος ή η γραμμή κατάστασης θα εμφανίσουν τις λέξεις "χωρίς διαχείριση χρώματος". Αλλά στην πραγματικότητα η εικόνα διαχειρίζεται ακόμα χρωματικά:



Στο παρακάτω στιγμιότυπο 2, η κωδικοποίηση καναλιού της αρχικής κατατομής ταιριάζει με την κωδικοποίηση καναλιού του GIMP (και οι δύο είναι γραμμικές), αλλά οι χρωματικότητες της κατατομής LargeRGB-elle-V4-g10.icc δεν ταιριάζουν με τις ενσωματωμένες χρωματικότητες sRGB του GIMP. Έτσι, μετά την αποεπιλογή του Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος, η τονικότητα είναι σωστή, αλλά τα χρώματα εσφαλμένα. Η εικόνα διαχειρίζεται ακόμα χρωματικά, αλλά το χρώμα της διαχειρίζεται με τη χρήση εσφαλμένης κατατομής ICC:



#### Προσοχή

Εάν η αρχικά εκχωρημένη κατατομή ICC της εικόνας σας δεν έχει την ίδια κωδικοποίηση καναλιού και χρωματικότητα όπως η ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP και αποεπιλέξετε και στη συνέχεια αλλάξετε αμέσως γνώμη και επαναεπιλέξετε το **Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος**, αρχικά εκχωρημένη κατατομή ICC θα επανααποδοθεί στην εικόνα σας και οι τιμές καναλιού της εικόνας σας θα μείνουν αμετάβλητες.

Αλλιώς, εάν μπορείτε ή όχι να ανακτήσετε την αρχικά εκχωρημένη κατατομή ICC και να διορθώσετε τα χρώματα της εικόνας σας εξαρτάται από το τι άλλο κάνατε μεταξύ της αποεπιλογής και της επαναεπιλογής του **Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος**.

Η καλύτερη δυνατή συμβουλή είναι να μην **αποεπιλέγετε ποτέ το Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος**.





## 6.10. Απόδοση χρωματικής κατατομής

---

Το Απόδοση χρωματικής κατατομής επιτρέπει την απόδοση μιας νέας κατατομής (προφίλ) ICC σε μια εικόνα.

### 6.10.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Διαχείριση χρώματος** → **Απόδοση χρωματικής κατατομής**.

### 6.10.2. Χρήση σημειώσεων για Απόδοση χρωματικής κατατομής

---

Κατά την εισαγωγή εικόνας από δίσκο, κάποιες φορές ίσως θέλετε να αποδώσετε μια νέα κατατομή ICC στην εικόνα:

1. Η εικόνα μπορεί να μην έχει ενσωματωμένη κατατομή ICC, οπότε το GIMP θα αποδώσει αυτόματα μια ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP:
  - Εάν η εικόνα είναι πραγματικά εικόνα sRGB, τότε δεν απαιτείται παραπέρα ενέργεια.
  - Εάν η εικόνα δεν είναι εικόνα sRGB, τότε χρησιμοποιήστε το **Απόδοση χρωματικής κατατομής** για να αποδώσετε τη σωστή κατατομή ICC από τον δίσκο.
2. Η εικόνα μπορεί να έχει ενσωματωμένη κατατομή ICC, αλλά μπορεί να μην είναι η σωστή κατατομή για την εικόνα, ή μπορεί να μην είναι απλά η κατατομή που θέλετε να αποδώσετε στην εικόνα. Χρησιμοποιήστε το **Απόδοση χρωματικής κατατομής** για να αποδώσετε μια κατατομή από τον δίσκο.
3. Η εικόνα μπορεί να έχει μια ενσωματωμένη κατατομή sRGB, αλλά να θέλετε να αποδώσετε μια ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP αντί για την ενσωματωμένη κατατομή sRGB. Ή αντίστροφα, μπορεί η εικόνα να είναι σε ενσωματωμένο χρωματικό χώρο του GIMP, αλλά να θέλετε να αποδώσετε μια κατατομή sRGB από τον δίσκο.

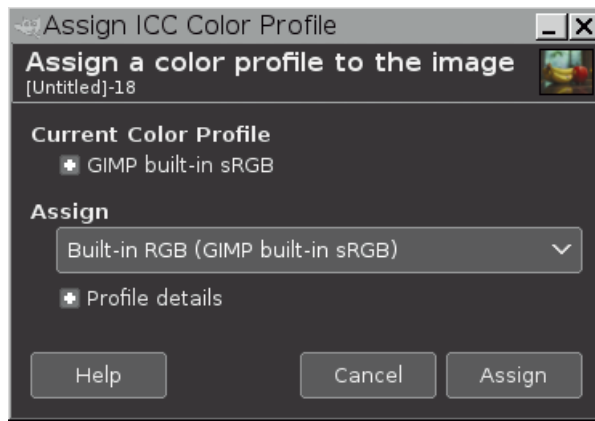
### 6.10.3. Ένα παράδειγμα με στιγμιότυπα που εμφανίζει πώς χρησιμοποιείται το **Απόδοση χρωματικής κατατομής**

---

Ας πούμε ότι μόλις εισάγατε ένα αρχείο εικόνας που ξέρετε ότι πρέπει να είναι στον χρωματικό χώρο AdobeRGB1998. Αλλά για κάποιους πιθανούς λόγους η εικόνα δεν έχει μια ενσωματωμένη κατατομή ICC.

Στις περιπτώσεις που η εικόνα δεν έχει ενσωματωμένη κατατομή ICC, το GIMP θα αποδώσει αυτόματα μια ενσωματωμένη κατατομή sRGB. Έτσι η εικόνα σας AdobeRGB1998 δεν θα εμφανίζει σωστά χρώματα μέχρι να αποδώσετε μια κατατομή ICC από δίσκο συμβατή με AdobeRGB1998. Τα παρακάτω στιγμιότυπα δείχνουν τη διαδικασία:

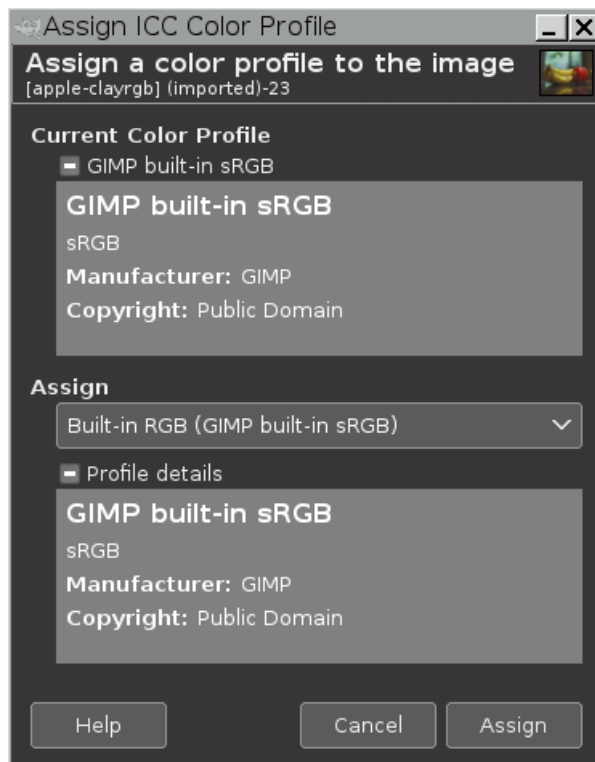
1. Η πρόσβαση του «**Διαχείριση/απόδοση εικόνας/χρώματος σε χρωματική κατατομή**» εμφανίζει τον παρακάτω εμφανιζόμενο διάλογο **Απόδοση χρωματικής κατατομής ICC**:



2. Στο Τρέχουσα χρωματική κατατομή υπάρχει περιγραφή της τρέχουσας εκχωρημένης χρωματικής κατατομής, σε αυτήν την περίπτωση της ενσωματωμένης κατατομής sRGB του GIMP. Πατώντας στο εικονίδιο "+" δίπλα στην περιγραφή της τρέχουσας εκχωρημένης κατατομής εμφανίζονται τα περιεχόμενα διαφόρων ετικετών πληροφοριών της εκχωρημένης κατατομής ICC.

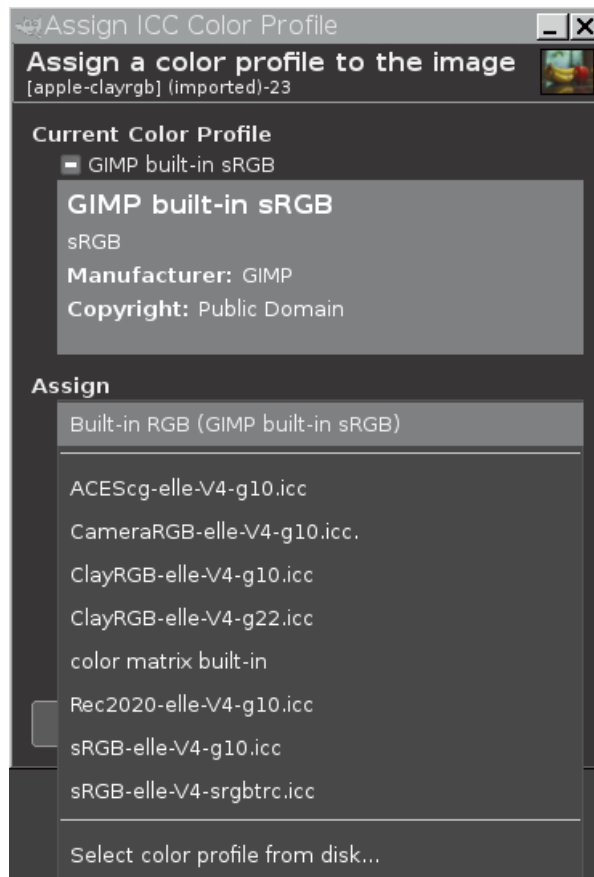
Πατώντας στα εικονίδια "+" δίπλα στις λέξεις Λεπτομέρειες κατατομής εμφανίζονται τα περιεχόμενα διάφορων ετικετών πληροφοριών στην κατατομή ICC που επιλέξατε ως την κατατομή με την οποία θα αποδοθεί η εικόνα. Μέχρι να επιλέξετε πράγματι μια νέα χρωματική κατατομή (προφίλ), η κατατομή στο πλαίσιο Απόδοση έχει προεπιλογή μια ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP.

Το παρακάτω στιγμιότυπο εμφανίζει παράδειγμα των περιγραφών κατατομής που αποκαλύπτονται πατώντας στα εικονίδια "+":



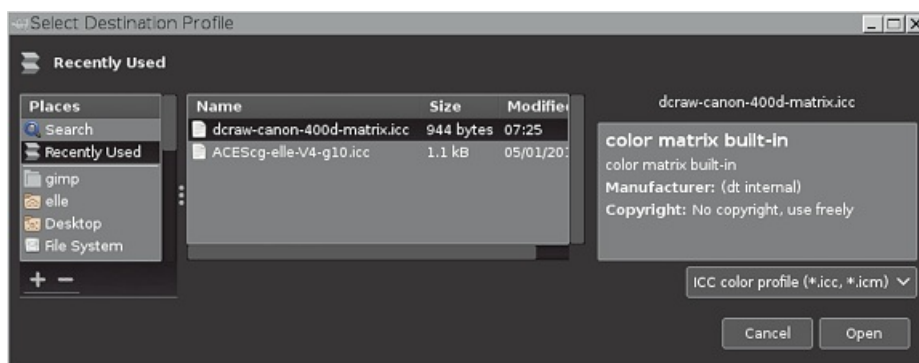
3. Μεταξύ του Απόδοση και Λεπτομέρειες κατατομής είναι ένα πτυσσόμενο πλαίσιο που επιτρέπει την επιλογή μιας νέας κατατομής (προφίλ). Πατώντας στο πτυσσόμενο πλαίσιο εμφανίζεται ένας κατάλογος των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών (εάν υπάρχει). Στο τέλος του καταλόγου υπάρχει Επιλογή χρωματικής κατατομής από δίσκο...:





4. Πατώντας στο **Επιλογή χρωματικής κατατομής από δίσκο...** εμφανίζεται ο διάλογος **Επιλογή κατατομής προορισμού** για περιήγηση στη θέση του δίσκου της κατατομής που θέλετε να επιλέξετε από τον δίσκο. Το πλαίσιο έχει τρία παράθυρα:

- Το πλαίσιο στα αριστερά επιτρέπει την περιήγηση στη δομή φακέλου του δίσκου σας στον φάκελο της επιλογής σας.
- Το κεντρικό παράθυρο αρχικά εμφανίζει έναν άλλο κατάλογο των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών.
- Εάν πατήσετε μία από τις πρόσφατα χρησιμοποιημένες κατατομές, το δεξιό παράθυρο θα εμφανίσει ετικέτες πληροφοριών που είναι ενσωματωμένες στην επιλεγμένη κατατομή.

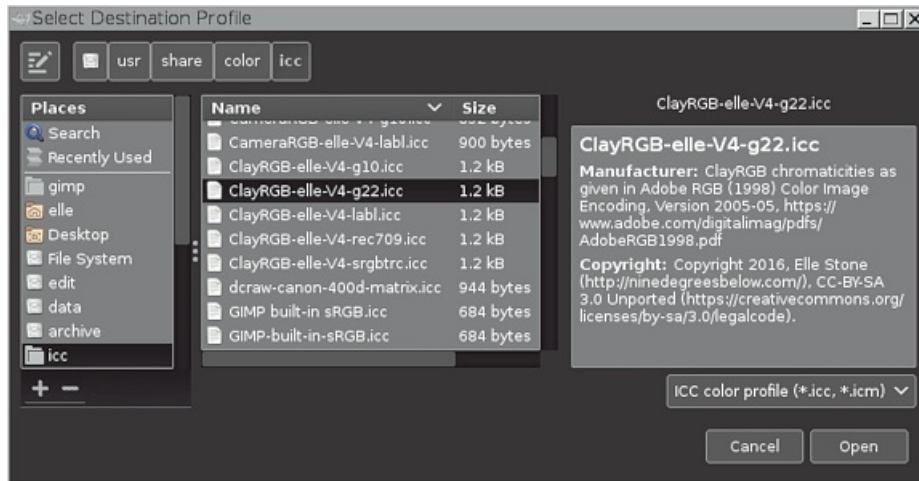


Εάν η επιθυμητή κατατομή (προφίλ) εμφανίζεται στον κατάλογο των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών, η κατατομή μπορεί να επιλεγεί απευθείας από τον κατάλογο των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών, πατώντας στο πλήκτρο **Άνοιγμα** στην κάτω δεξιά γωνία. Όμως, επειδή η επιθυμητή κατατομή δεν είναι στον κατάλογο των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών, το επόμενο βήμα είναι να περιηγηθείτε στη θέση κατατομών στον δίσκο.

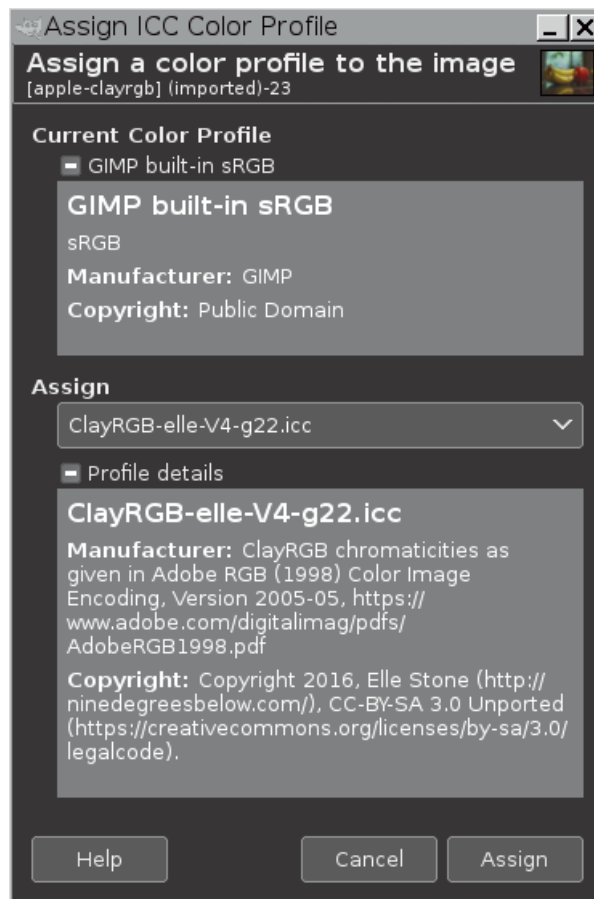
5. Όπως φαίνεται στο παρακάτω στιγμιότυπο, το αριστερό και το κεντρικό παράθυρο του διαλόγου **Επιλογή κατατομής προορισμού** επιτρέπει την περιήγηση εκεί που είναι αποθηκευμένες στον δίσκο οι κατατομές ICC και έπειτα την επιλογή μιας κατάλληλης χρωματικής κατατομής ICC (σε αυτό το παράδειγμα,



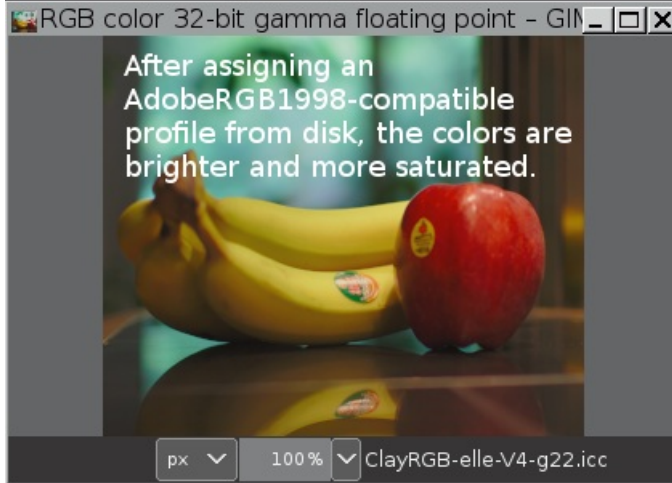
μιας κατατομής συμβατής με AdobeRGB1998) και το δεξιό παράθυρο εμφανίζει ενσωματωμένες πληροφοριακές επικέτες στην επιλεγμένη κατατομή (προφίλ). Πατήστε το πλήκτρο **Άνοιγμα** για να αποδώσετε την επιλεγμένη κατατομή στην εικόνα σας.



6. Πατώντας στο πλήκτρο **Άνοιγμα** επιστρέφει στον διάλογο **Απόδοση χρωματικής κατατομής ICC**, δίνοντάς σας την ευκαιρία είτε να αποδώσετε την επιλεγμένη κατατομή είτε να επιλέξετε μια νέα κατατομή. Μόλις είσαστε βέβαιος ότι έχετε επιλέξει τη σωστή κατατομή, πατήστε στο πλήκτρο **Απόδοση** (κάτω δεξιά γωνία) και η επιλεγμένη κατατομή θα αποδοθεί στην εικόνα:



7. Και τώρα η εικόνα έχει αποδοθεί σε μια χρωματική κατατομή ICC συμβατή με AdobeRGB1998 και τα χρώματα εμφανίζονται σωστά:



6.9. Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος



6.11. Μετατροπή σε χρωματική κατατομή (προφίλ)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.11. Μετατροπή σε χρωματική κατατομή (προφίλ)

---

Η Μετατροπή σε χρωματική κατατομή σας επιτρέπει να μετατρέψετε μια εικόνα από την τρέχουσα κατατομή (προφίλ) ICC σε μια άλλη κατατομή ICC.

### 6.11.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Διαχείριση χρώματος** → **Μετατροπή σε χρωματική κατατομή**.

### 6.11.2. Χρήση σημειώσεων για Μετατροπή σε χρωματική κατατομή

---

Σε μια κατατομή (προφίλ) ICC που διαχειρίζεται εφαρμογή επεξεργασίας όπως το GIMP, κάθε εικόνα έχει μια εκχωρημένη χρωματική κατατομή ICC που (μεταξύ άλλων) λέει στο σύστημα χρωματικής διαχείρισης (στην περίπτωση του GIMP [Little CMS](#)) ποιος χρωματικός χώρος θα χρησιμοποιηθεί κατά την αποστολή της εικόνας στην οθόνη.

Μερικές φορές είναι βολικό ή απαραίτητο να μετατραπεί μια εικόνα από την τρέχουσα εκχωρημένη χρωματική κατατομή (προφίλ) ICC σε μια άλλη χρωματική κατατομή ICC. Παραδείγματος χάρη:

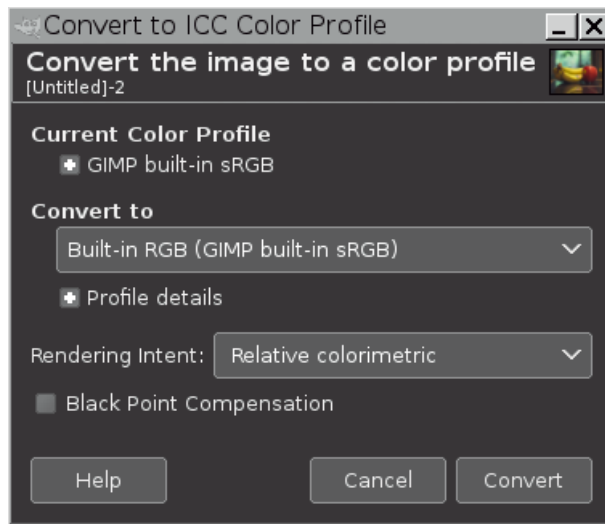
1. Ίσως θέλετε να μετατρέψετε την εικόνα από κάποιον χρωματικό χώρο στον ενσωματωμένο χρωματικό χώρο sRGB του GIMP.
2. Ίσως να θέλετε να μετατρέψετε την εικόνα σε μια κατατομή (προφίλ) εκτυπωτή πριν την στείλετε για εκτύπωση.
3. Ίσως ο τρέχον εκχωρημένος χρωματικός χώρος δεν είναι ο σωστός για την εργασία επεξεργασίας στο χέρι.

### 6.11.3. Ένα παράδειγμα με στιγμιότυπα που εμφανίζει πώς χρησιμοποιείται το Μετατροπή σε χρωματική κατατομή

---

Ας πούμε ότι μόλις έχετε τελειώσει την επεξεργασία μιας εικόνας. Επεξεργαστήκατε την εικόνα στον ενσωματωμένο χρωματικό χώρο sRGB του GIMP και τώρα θέλετε να μετατρέψετε ένα ισοπεδωμένο αντίγραφο της εικόνας σε μια κατατομή υπολογιστή πριν το στείλετε να τυπωθεί. Τα παρακάτω στιγμιότυπα δείχνουν τη διεργασία:

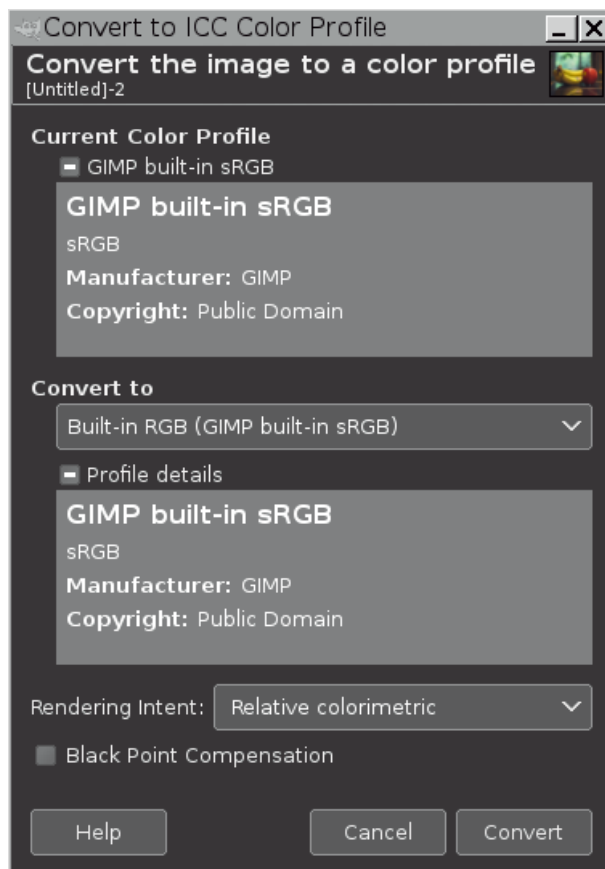
1. Επιλέξτε «**Διαχείριση/μετατροπή εικόνας/χρώματος σε χρωματική κατατομή**» για να εμφανίσετε τον διάλογο **Μετατροπή σε χρωματική κατατομή ICC**:



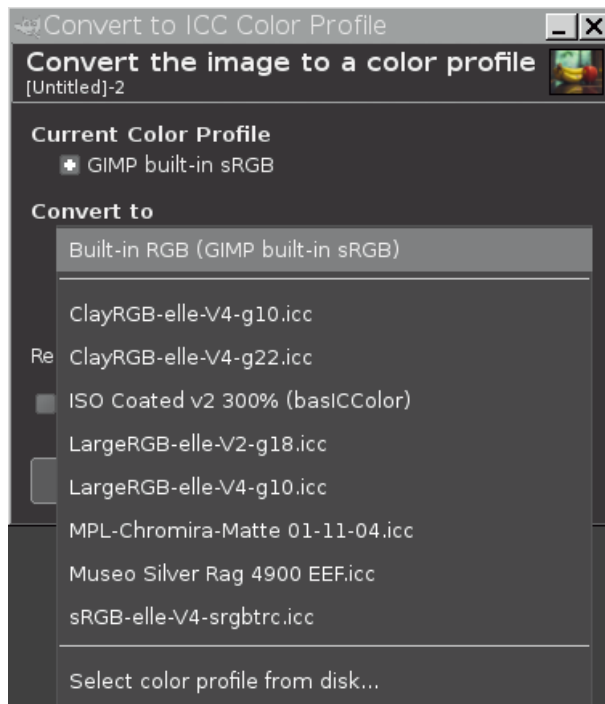
2. Στο Τρέχουσα χρωματική κατατομή υπάρχει περιγραφή της τρέχουσας εκχωρημένης χρωματικής κατατομής, σε αυτήν την περίπτωση της ενσωματωμένης κατατομής sRGB του GIMP. Πατώντας στο εικονίδιο "+" δίπλα στην περιγραφή της τρέχουσας εκχωρημένης κατατομής εμφανίζονται τα περιεχόμενα διαφόρων ετικετών πληροφοριών της εκχωρημένης κατατομής ICC.

Πατώντας στα εικονίδια "+" δίπλα στις λέξεις Λεπτομέρειες κατατομής εμφανίζονται τα περιεχόμενα διάφορων ετικετών πληροφοριών στην κατατομή ICC που επιλέξατε ως την κατατομή στην οποία θα μετατραπεί η εικόνα. Μέχρι να επιλέξετε πράγματι μια νέα χρωματική κατατομή (προφίλ), η κατατομή στο πλαίσιο Μετατροπή σε έχει προεπιλογή μια ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP.

Το παρακάτω στιγμιότυπο εμφανίζει παράδειγμα των περιγραφών κατατομής που αποκαλύπτονται πατώντας στα εικονίδια "+":

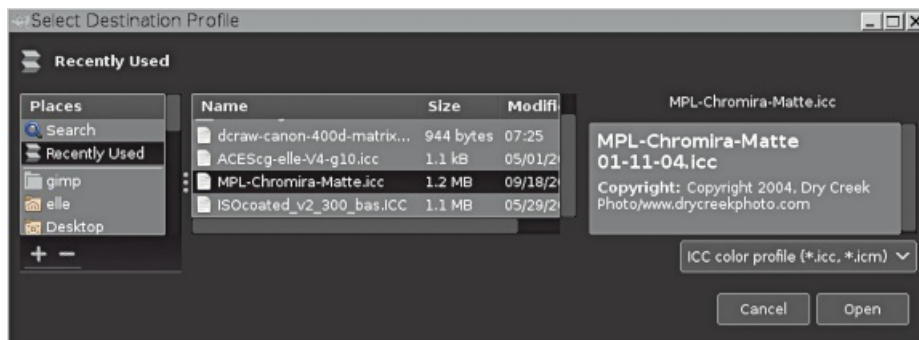


3. Μεταξύ του Μετατροπή σε και Λεπτομέρειες κατατομής είναι ένα πτυσσόμενο πλαίσιο που επιτρέπει την επιλογή μιας νέας κατατομής (προφίλ). Πατώντας στο πτυσσόμενο πλαίσιο εμφανίζεται ένας κατάλογος των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών (εάν υπάρχει). Στο τέλος του καταλόγου υπάρχει Επιλογή χρωματικής κατατομής από δίσκο...:




4. Πατώντας στο Επιλογή χρωματικής κατατομής από δίσκο... εμφανίζεται ο διάλογος Επιλογή κατατομής προορισμού για περιήγηση στη θέση του δίσκου της κατατομής που θέλετε να επιλέξετε από τον δίσκο. Το πλαίσιο έχει τρία παράθυρα:

- a. Το πλαίσιο στα αριστερά επιτρέπει την περιήγηση στη δομή φακέλου του δίσκου σας στον φάκελο της επιλογής σας.
- b. Το κεντρικό παράθυρο αρχικά εμφανίζει έναν άλλο κατάλογο των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών.
- c. Εάν πατήσετε μία από τις πρόσφατα χρησιμοποιημένες κατατομές, το δεξιό παράθυρο θα εμφανίσει ετικέτες πληροφοριών που είναι ενσωματωμένες στην επιλεγμένη κατατομή.



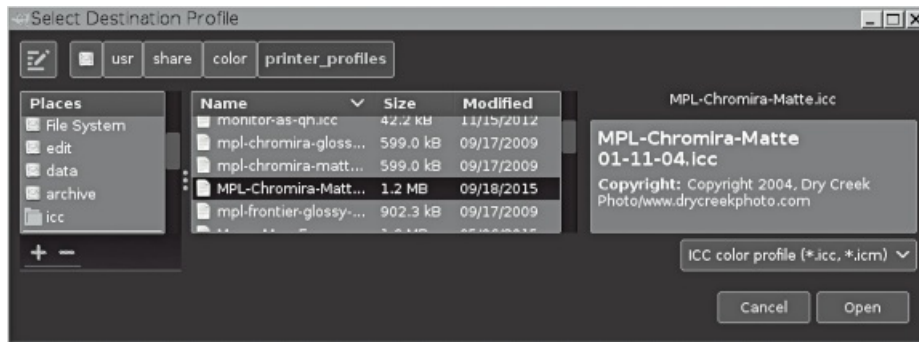
Επειδή η επιθυμητή κατατομή (προφίλ) εμφανίζεται στον κατάλογο των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών, η κατατομή μπορεί να επιλεγεί από τον κατάλογο των πρόσφατα χρησιμοποιημένων κατατομών πατώντας στο πλήκτρο Άνοιγμα στην κάτω δεξιά γωνία. Ή όπως φαίνεται στο επόμενο στιγμιότυπο, μπορεί να επιλεγεί με περιήγηση των θέσεων κατατομής στον δίσκο.

 Σημείωση

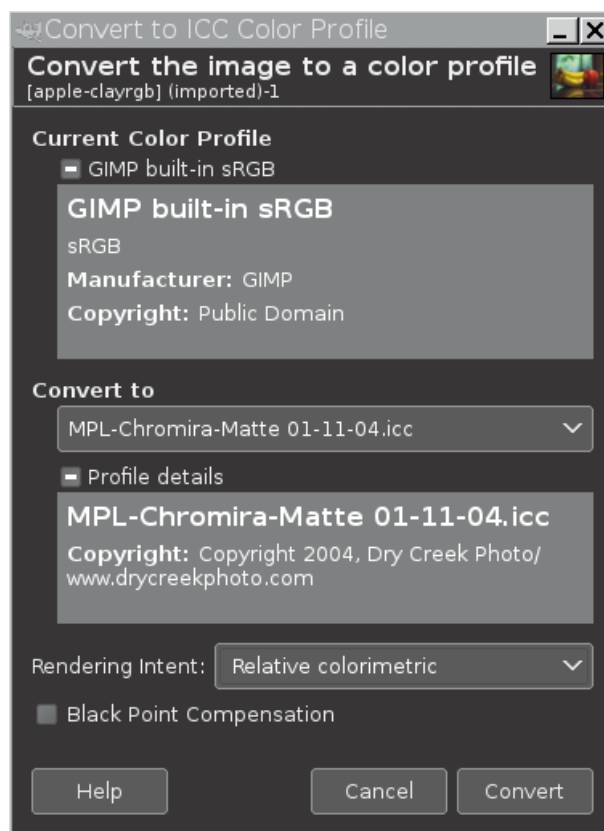
"Κατατομή (προφίλ) προορισμού" είναι ο τεχνικός όρος για την κατατομή στην οποία θέλετε να μετατρέψετε την εικόνα σας. Παρομοίως, "κατατομή προέλευσης" αναφέρεται στον τρέχουσαντα χρωματικό χώρο ICC (τον χρωματικό χώρο στον οποίο ήδη είναι η εικόνα), πριν την μετατρέψετε στην κατατομή προορισμού).

5. Όπως φαίνεται στο παρακάτω στιγμιότυπο, το αριστερό και το κεντρικό παράθυρο του διαλόγου

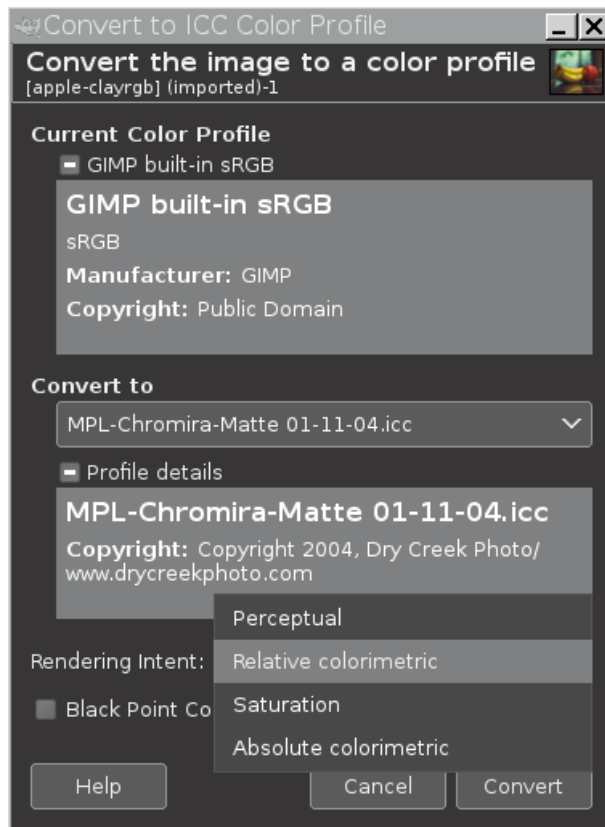
Επιλογή κατατομής προορισμού επιτρέπει την περιήγηση εκεί που είναι αποθηκευμένες στον δίσκο οι κατατομές ICC και έπειτα την επιλογή του επιθυμητού προορισμού της χρωματικής κατατομής ICC και το δεξιό παράθυρο εμφανίζει ενσωματωμένες πληροφοριακές ετικέτες στην επιλεγμένη κατατομή (προφίλ). Πατήστε το πλήκτρο **Άνοιγμα** για να επιλέξετε την "Κατατομή προορισμού".



6. Πατώντας το πλήκτρο **Άνοιγμα** σας επιστρέφει στον διάλογο Μετατροπή σε χρωματική κατατομή ICC, δίνοντας σας τη δυνατότητα είτε να μετατρέψετε στην επιλεγμένη κατατομή, είτε να επιλέξετε μια νέα κατατομή:

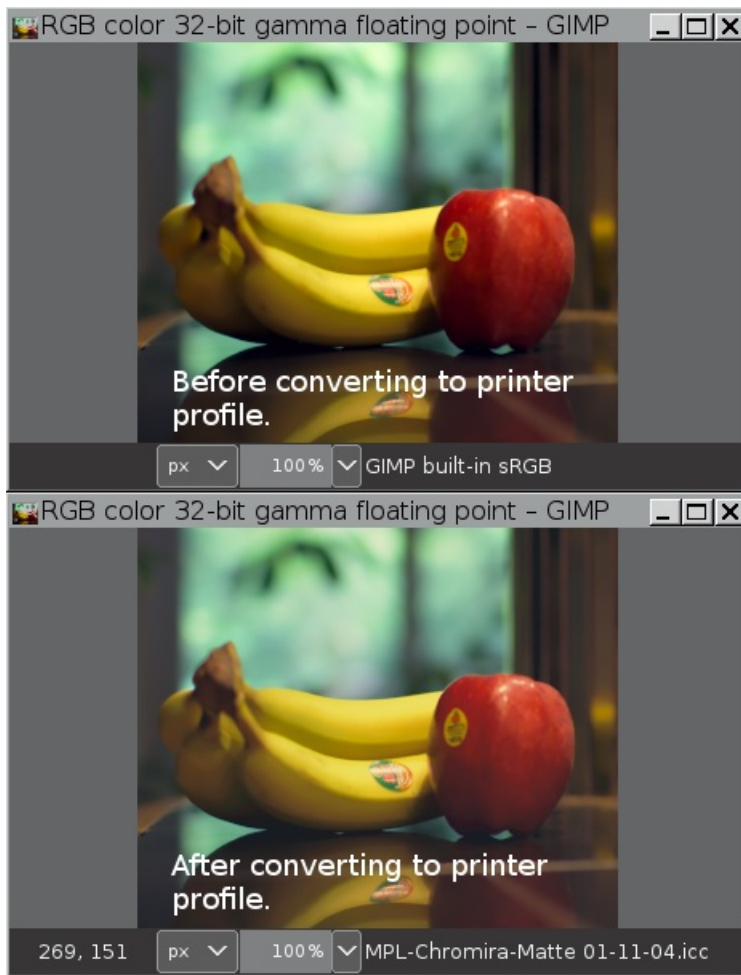


7. Μόλις βεβαιωθείτε ότι επιλέξατε τη σωστή κατατομή, το επόμενο βήμα είναι να επιλέξετε τις επιθυμητές επιλογές μετατροπής:



Η επιλογή των επιθυμητών επιλογών μετατροπής απαιτεί δύο αποφάσεις:

- a. Επιλέξτε έναν στόχο χρωματικής απόδοσης από το πτυσσόμενο πλαίσιο στόχος απόδοσης. Οι στόχοι απόδοσης κατατομής ICC είναι:
    - Διαισθητικός
    - Σχετικός χρωματομετρικός
    - Κορεσμός
    - Απόλυτος
  - b. Αποφασίστε εάν θα χρησιμοποιήσετε αντιστάθμιση μαύρου σημείου:
    - Για να χρησιμοποιήσετε αντιστάθμιση μαύρου σημείου, θα πρέπει το πλαίσιο Αντιστάθμιση μαύρου σημείου να είναι σημειωμένο.
    - Για να μην χρησιμοποιήσετε αντιστάθμιση μαύρου σημείου, το πλαίσιο Αντιστάθμιση μαύρου σημείου πρέπει να είναι αποεπιλεγμένο.
8. Όταν επιλέγετε τις επιθυμητές επιλογές μετατροπής, πατήστε στο πλήκτρο Μετατροπή στην κάτω δεξιά γωνία και η εικόνα θα μετατραπεί στην επιλεγμένη κατατομή προορισμού, στο τρέχον παράδειγμα, μια κατατομή εκτυπωτή RGB:



6.10. Απόδοση χρωματικής κατατομής



6.12. Απόρριψη χρωματικής κατατομής

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.12. Απόρριψη χρωματικής κατατομής

Το **Απόρριψη χρωματικής κατατομής** απορρίπτει την τρέχουσα εκχωρημένη χρωματική κατατομή (προφίλ) ICC της εικόνας και στη θέση του αποδίδει την ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP.

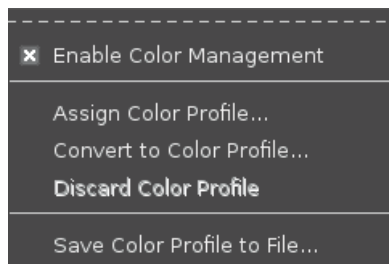


### Σημείωση

Η απόδοση μιας νέας κατατομής (προφίλ) σε μια εικόνα δεν αλλάζει τις τρέχουσες τιμές καναλιού της εικόνας. Η απόδοση μιας νέας κατατομής ICC αλλάζει μόνο τη σημασία των τιμών καναλιού, που σημαίνει ότι η εμφάνιση της εικόνας θα αλλάξει (εκτός και η αρχική και η νέα κατατομή είναι λειτουργικά ισοδύναμες).

### 6.12.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Διαχείριση χρώματος** → **Απόρριψη χρωματικής κατατομής**.



### 6.12.2. Use Notes for **Discard Color Profile**

Εάν απορρίψετε τη χρωματική κατατομή της εικόνας:

1. Η *εμφάνιση* της εικόνας θα αλλάξει (εκτός και η εικόνα είναι ήδη σε χρωματικό χώρο κατατομής ICC που έχει τις ίδιες χρωστικές και ίδια κωδικοποίηση καναλιού όπως ο νεοαποδιδόμενος χρωματικός χώρος sRGB του GIMP).
2. Οι *τιμές καναλιών* της εικόνας δεν αλλάζουν με την απόρριψη της τρέχουσας εκχωρημένης κατατομής (προφίλ) και αποδίδουν την ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP.

Η απόρριψη της τρέχουσας εκχωρημένης κατατομής της εικόνας είναι χρήσιμη, εάν θέλετε να εξάγετε μια εικόνα σε δίσκο χωρίς ενσωματωμένη κατατομή ICC.

Το **Απόρριψη χρωματικής κατατομής** μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο εάν η εκχωρημένη χρωματική κατατομή (προφίλ) στην εικόνα δεν είναι μια ενσωματωμένη κατατομή sRGB του GIMP. Οι ενσωματωμένες κατατομές sRGB του GIMP δεν είναι ενσωματωμένες σε εικόνες που εξάγονται σε δίσκο.



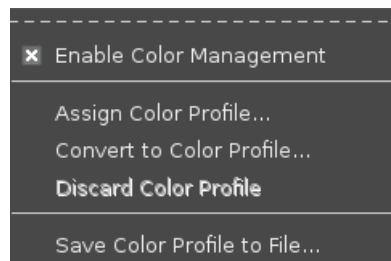


## 6.13. Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο

Το **Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο** επιτρέπει την αποθήκευση σε δίσκο ενός αντιγράφου της κατατομής (προφίλ) ICC που εκχωρήθηκε στην εικόνα σας.

### 6.13.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Διαχείριση χρώματος** → **Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο**.



### 6.13.2. Χρήση σημειώσεων για το **Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο**

Το **Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο** είναι χρήσιμο όποτε θέλετε αντίγραφο στον δίσκο οποιασδήποτε κατατομής ICC αποδίδεται στην εικόνα σας.

Το **Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο** μπορεί ακόμα να χρησιμοποιηθεί για να κάνετε αντίγραφο σε δίσκο της ενσωματωμένης κατατομής sRGB του GIMP.

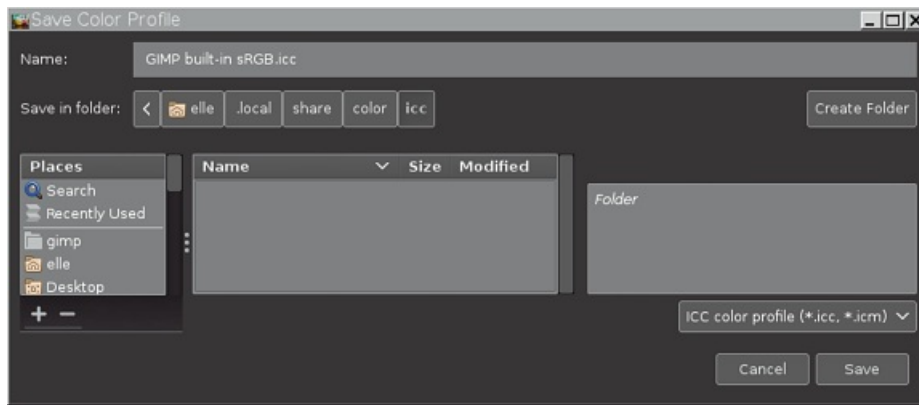
### 6.13.3. Ένα παράδειγμα με στιγμιότυπα που εμφανίζει πώς να χρησιμοποιήσετε το **Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο**

Ας πούμε ότι θέλετε να αποθηκεύσετε ένα αντίγραφο της ενσωματωμένης κατατομής (προφίλ) sRGB του GIMP σε δίσκο.

1. Ανοίξτε μια εικόνα που έχει μια ενσωματωμένη εκχωρημένη κατατομή sRGB του GIMP:



2. Πατήστε στο «**Διαχείριση/Αποθήκευση κατατομής εικόνας/χρώματος σε αρχείο**»:

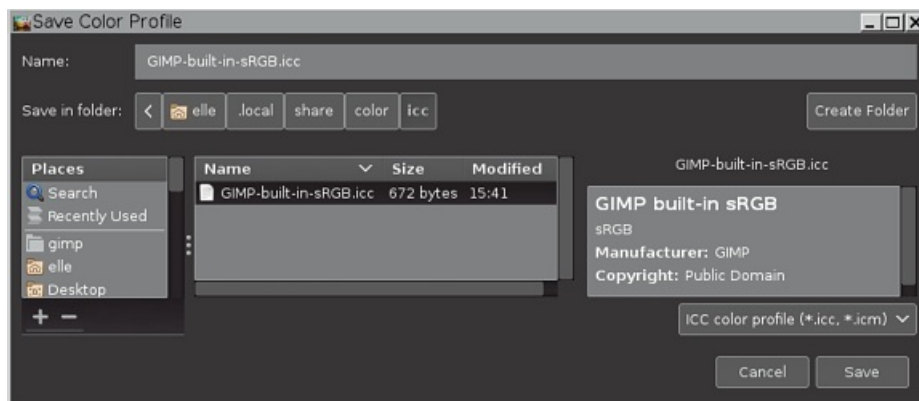


Ο διάλογος "Αποθήκευση χρωματικής κατατομής" διαιρείται σε τρία παράθυρα. Χρησιμοποιήστε το αριστερό και το κεντρικό παράθυρο για να περιηγηθείτε εκεί που θέλετε να αποθηκεύσετε την κατατομή.

Όταν αποθηκεύετε ένα αντίγραφο της κατατομής (προφίλ) σε δίσκο, είναι ολότελα εντάξει να αλλάξετε το προτεινόμενο όνομα αρχείου (κάποια προγράμματα και ιδιαίτερα αυτά που χρησιμοποιούν τη γραμμή εντολών, δεν δουλεύουν εξίσου εύκολα με τα ονόματα αρχείων που περιλαμβάνουν κενά). Εάν αλλάξετε το όνομα του αρχείου, είναι καλή ιδέα να χρησιμοποιήσετε είτε ".icc" ή ".icm" ως επέκταση αρχείου (κάποια προγράμματα δεν θα αναγνωρίσουν μια κατατομή ICC που χρησιμοποιεί κάποια άλλη επέκταση αρχείου).

Όταν έχετε επιλέξει μια θέση και έχετε πληκτρολογήσει ένα όνομα αρχείου, πατήστε το πλήκτρο "Αποθήκευση" στην κάτω δεξιά γωνία για να αποθηκεύσετε ένα αντίγραφο της κατατομής στον δίσκο.

- Μπορείτε ακόμα να αποθηκεύσετε πάνω από μια υπάρχουσα κατατομή ICC, οπότε το πλαίσιο στη δεξιά πλευρά του διαλόγου θα εμφανίσει κάποιες πληροφοριακές ετικέτες, που ελπίζουμε να σας βοηθήσει να αποφασίσετε εάν θέλετε πραγματικά να αντικαταστήσετε την υπάρχουσα κατατομή ICC:



6.12. Απόρριψη χρωματικής κατατομής

6.14. Μετασχηματισμός

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.14. Μετασχηματισμός

Σχήμα 16.70. Το υπομενού «Μετασχηματισμός» του μενού «Εικόνα»

Οριζόντια αναστροφή
Κατακόρυφη αναστροφή
Περιστροφή 90° δεξιόστροφα
Περιστροφή 90° αριστερόστροφα
Περιστροφή 180°
Λαιμητόμος

Τα στοιχεία στο υπομενού **Μετασχηματισμός** μετασχηματίζουν την εικόνα αναστρέφοντας την, περιστρέφοντας την ή περικόπτοντας την.

### 6.14.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απς **Εικόνα** → **Μετασχηματισμός**.

### 6.14.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «Μετασχηματισμός»

Το υπομενού **Μετασχηματισμός** έχει τις παρακάτω εντολές:

- [Αναστροφή οριζόντια, αναστροφή κατακόρυφα](#)
- [Περιστροφή 90° δεξιόστροφα / αριστερόστροφα, περιστροφή 180°](#)
- [Slice Using Guides](#)





## 6.15. Αναστροφή οριζόντια, αναστροφή κατακόρυφα

Μπορείτε να αναστρέψετε την εικόνα, ή να την γυρίσετε σαν κάρτα, χρησιμοποιώντας τις εντολές **Οριζόντια αναστροφή** ή **Κατακόρυφη αναστροφή**. Αυτές οι εντολές επιδρούν στη συνολική εικόνα. Για αναστροφή μιας επιλογής, χρησιμοποιείτε το **Αναστροφή εργαλείου**. Για να αναστρέψετε μια στρώση, χρησιμοποιήστε τις συναρτήσεις του μενού **Στρώση** → **Μετασχηματισμός** ή **Αναστροφή εργαλείου**.

### 6.15.1. Ενεργοποίηση των εντολών

- Μπορείτε να προσπελάσετε την εντολή οριζόντια αναστροφή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Μετασχηματισμός** → **Οριζόντια αναστροφή**.
- Μπορείτε να προσπελάσετε την εντολή κατακόρυφη αναστροφή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Μετασχηματισμός** → **Κατακόρυφη αναστροφή**.



6.14. Μετασχηματισμός

6.16. Περιστροφή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.16. Περιστροφή

Μπορείτε να περιστρέψετε την εικόνα 90° δεξιόστροφα ή αριστερόστροφα, ή να την περιστρέψετε 180°, χρησιμοποιώντας της εντολές περιστροφής στο υπομενού **Μετασχηματισμός** του μενού **Εικόνα**. Αυτές οι εντολές μπορεί να χρησιμοποιηθούν για αλλαγή μεταξύ οριζόντιου και κατακόρυφου προσανατολισμού. Επιδρούν στη συνολική εικόνα. Εάν θέλετε να περιστρέψετε την εικόνα με διαφορετική γωνία, να περιστρέψετε μια επιλογή ή στρώση, χρησιμοποιείτε το [☒Περιστροφή εργαλείου](#). Μπορείτε επίσης να περιστρέψετε μια στρώση χρησιμοποιώντας το μενού [☒Μετασχηματισμός στρώσης](#).

### 6.16.1. Ενεργοποίηση των εντολών

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτές τις τρεις εντολές από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από

- **Εικόνα** → **Μετασχηματισμός** → **Περιστροφή 90° δεξιόστροφα**,
- **Εικόνα** → **Μετασχηματισμός** → **Περιστροφή 90° αριστερόστροφα** και
- **Εικόνα** → **Μετασχηματισμός** → **Περιστροφή 180°**.



6.15. Αναστροφή οριζόντια, αναστροφή κατακόρυφα



6.17. Slice Using Guides



---

## 6.17. Slice Using Guides

---

The `Slice Using Guides` command slices up the current image, based on the image's guides. It cuts the image along each guide, similar to slicing documents in an office with a guillotine (paper cutter) and creates new images out of the pieces. For further information on guides, see [Τμήμα 2.2, «Οδηγίες»](#).

---

### 6.17.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- You can access this command from the image menubar through `Image` → `Crop` → `Guillotine`.



6.16. Περιστροφή



6.18. Μέγεθος καμβά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.18. Μέγεθος καμβά

Ο «Καμβάς» είναι η ορατή περιοχή της εικόνας. Από προεπιλογή το μέγεθος του καμβά συμπίπτει με το μέγεθος των στρώσεων. Η εντολή **Μέγεθος καμβά...** ανοίγει τον διάλογο «Ορισμός μεγέθους καμβά εικόνας» που σας επιτρέπει να μεγαλώσετε ή να μικρύνετε το μέγεθος του καμβά. Μπορείτε, εάν θέλετε, να τροποποιήσετε το μέγεθος των στρώσεων. Όταν μεγαλώνετε τον καμβά, δημιουργείτε ελεύθερο χώρο γύρω από τα περιεχόμενα της εικόνας. Όταν τον μειώνετε, η ορατή περιοχή περικυκλώνεται, όμως οι στρώσεις επεκτείνονται ακόμα πέρα από τα όρια του καμβά.


Όταν μειώνετε το μέγεθος του καμβά, ο νέος καμβάς εμφανίζεται περιτριγυρισμένος με ένα αρνητικό περίγραμμα στην προεπισκόπηση. Ο δείκτης του ποντικιού είναι ένας κινούμενος σταυρός: πατήστε και σύρτε για να μετακινήσετε την εικόνα σ' αυτό το πλαίσιο.

### 6.18.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα απ' **Εικόνα** → **Μέγεθος καμβά...**

### 6.18.2. Περιγραφή του διαλόγου «Ορισμός μεγέθους καμβά εικόνας»

Σχήμα 16.71. Ο διάλογος «Ορισμός μεγέθους καμβά εικόνας»

+
**Ορισμός των διαστάσεων του καμβά εικόνας**


Χωρίς όνομα-1

**Μέγεθος καμβά**

Πλάτος:  px

Ύψος:  px

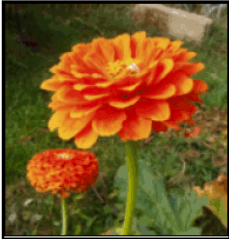
150 × 157 εικονοστοιχεία  
144 ppi

**Αντιστάθμιση**

X:  px

Y:  px

Κεντράρισμα



**Στρώσεις**

Αλλαγή διαστάσεων στρώσεων:

Βοήθεια

Επαναφορά

Ακύρωση

Αλλαγή διαστάσεων

## Πλάτος· Ύψος

Μπορείτε να ορίσετε το Πλάτος και το Ύψος του καμβά. Οι προκαθορισμένες μονάδες είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να επιλέξετε άλλες μονάδες, π.χ. ποσοστό, εάν θέλετε να ορίσετε τις νέες διαστάσεις σχετικά με τις τρέχουσες διαστάσεις. Εάν η αλυσίδα στα δεξιά του πλάτους και του ύψους δεν είναι σπασμένη, και το πλάτος και το ύψος κρατούν το ίδιο σχετικό μέγεθος μεταξύ τους. Δηλαδή, εάν αλλάξετε μία από τις τιμές, η άλλη αλλάζει επίσης κατά αντίστοιχο ποσό. Εάν σπάσετε την αλυσίδα πατώντας την, μπορείτε να ορίσετε πλάτος και ύψος ξεχωριστά.

Όποιες μονάδες και να χρησιμοποιείται, πληροφορίες για το μέγεθος σε εικονοστοιχεία και την τρέχουσα ανάλυση εμφανίζονται πάντα κάτω από τα πεδία Πλάτος και Ύψος. Δεν μπορείτε να αλλάξετε την ανάλυση στο διάλογο Μέγεθος καμβά· εάν θέλετε να το κάνετε, χρησιμοποιήστε το [☒διάλογος μέγεθος εκτύπωσης](#).

## Αντιστάθμιση

Οι τιμές Αντιστάθμισης χρησιμοποιούνται για να τοποθετήσουν την εικόνα (την εικόνα, όχι την ενεργή στρώση) στον καμβά. Μπορείτε να δείτε το μέγεθος και το περιεχόμενο του καμβά στην προεπισκόπηση του παραθύρου διαλόγου. Όταν ο καμβάς είναι μικρότερος από την εικόνα, το παράθυρο προεπισκόπησης το δείχνει σε ένα πλαίσιο με ένα λεπτό αρνητικό περίγραμμα.

## X· Y

Τα X και Y ορίζουν τις συντεταγμένες της πάνω αριστερής γωνίας της εικόνας σχετικά με την πάνω αριστερή γωνία του καμβά. Είναι αρνητικές όταν ο καμβάς είναι μικρότερος από την εικόνα. Μπορείτε να τοποθετήσετε την εικόνα με διάφορους τρόπους (φυσικά, οι συντεταγμένες δεν μπορούν να ξεπεράσουν τα περιγράμματα του καμβά):

- με κλικ και σύρσιμο της εικόνας,
- εισάγοντας τιμές στα πλαίσια κειμένου X και Y,
- πατώντας στις μικρές αιχμές βέλους. Αυτό αυξάνει την τιμή κατά ένα εικονοστοιχείο (μονάδα).
- Και όταν η εστίαση είναι σε ένα πλαίσιο κειμένου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα βελών του πληκτρολογίου, **Επάνω** και **Κάτω** για να αλλάξετε κατά ένα εικονοστοιχείο (μονάδα), ή **PageUp** και **PageDown** για να αλλάξετε την τιμή κατά 10 εικονοστοιχεία (μονάδες).



## Στρώσεις

Πριν την έκδοση GIMP-2.4, το «Μέγεθος καμβά» δεν επηρέαζε το μέγεθος της στρώσης. Για να το αλλάξετε, πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή [☒Μέγεθος ορίου στρώσης](#). Η επιλογή «Στρώσεις» τώρα σας επιτρέπει να ορίσετε πώς, κατά το δυνατό, θα κλιμακωθούν οι στρώσεις. Η αναδυόμενη λίστα σας προσφέρει πολλές δυνατότητες:

### Σχήμα 16.72. Η λίστα αλλαγής μεγέθους στρώσεων


Κανένα  
Όλες οι στρώσεις  
Στρώσεις στο μέγεθος της εικόνας  
Όλες οι ορατές στρώσεις  
Όλες οι συνδεδεμένες στρώσεις

- **Κανένα**: προεπιλεγμένη επιλογή. Καμία στρώση δεν αλλάζει μέγεθος, μόνο ο καμβάς.
- **Όλες οι στρώσεις**: όλες οι στρώσεις αλλάζουν μέγεθος στο μέγεθος του καμβά.

- Στρώσεις στο μέγεθος της εικόνας: μόνο στρώσεις με το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα αλλάζουν μέγεθος στο μέγεθος του καμβά.
- Όλες οι ορατές στρώσεις: μόνο οι ορατές στρώσεις, σημειωμένες με ένα εικονίδιο , στο διάλογο στρώσεων, αλλάζουν μέγεθος στο μέγεθος του καμβά.
- Όλες οι συνδεδεμένες στρώσεις: μόνο οι συνδεδεμένες στρώσεις, που σημειώθηκαν  στο διάλογο στρώσεων, αλλάζουν μέγεθος στο μέγεθος του καμβά.

## Κέντρο

Το κουμπί **Κέντρο** σας επιτρέπει να κεντράρετε την εικόνα στον καμβά. Όταν πατάτε στο κουμπί κέντρο, οι τιμές της μετατόπισης υπολογίζονται αυτόματα και εμφανίζονται στα πλαίσια κειμένου.

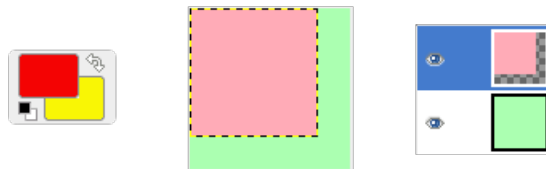

Σημείωση

Όταν πατάτε στο κουμπί **Αλλαγή μεγέθους**, ο καμβάς αλλάζει μέγεθος, αλλά οι πληροφορίες του εικονοστοιχείου και η κλίμακα σχεδίασης της εικόνας μένουν αμετάβλητες.

Εάν οι στρώσεις της εικόνας δεν επεκτείνονται πέρα από τα όρια του καμβά πριν να αλλάξετε το μέγεθος της, δεν υπάρχουν στρώσεις στο τμήμα του καμβά που προστέθηκε αλλάζοντας το μέγεθός του. Κατά συνέπεια, αυτό το μέρος του καμβά είναι διαφανές με ένα μοτίβο σκακιέρας και δεν είναι άμεσα διαθέσιμο για βάψιμο. Μπορείτε είτε να κάνετε [ισοπέδωση](#) της εικόνας, οπότε θα πάρετε μια εικόνα με μονή στρώση που ταιριάζει ακριβώς στον καμβά, είτε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη εντολή [στρώσης στο μέγεθος της εικόνας](#) για να αλλάξετε μόνο την ενεργή στρώση, χωρίς αλλαγή των άλλων στρώσεων. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε μια νέα στρώση και να τη γεμίσετε με το φόντο που επιθυμείτε. Κάνοντας το, δημιουργείτε ένα ψηφιακό «αντικλείδι» (ένα είδος γυαλιού προσαρτημένο με ένα μετακινήσιμο οπίσθιο για γλίστρημα σε μια φωτογραφία).

### 6.18.3. Παράδειγμα

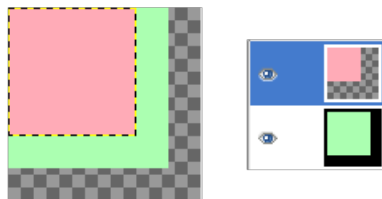
#### Σχήμα 16.73. Αρχική εικόνα



Ξεκινήσαμε με μια στρώση πράσινου παρασκηνίου 100x100 εικονοστοιχεία, που ορίζει έναν προεπιλεγμένο καμβά με το ίδιο μέγεθος. Έπειτα προσθέσαμε μια κόκκινη στρώση 80x80 εικονοστοιχείων. Τα όρια της ενεργής στρώσης σημειώνονται με μια διάστικτη γραμμή μαύρη και κίτρινη. Η κόκκινη στρώση δεν γεμίζει τον καμβά ολότελα: το ασκέπαστο τμήμα είναι διαφανές. Το χρώμα παρασκηνίου στην εργαλειοθήκη είναι κίτρινο.

#### Σχήμα 16.74. Μεγεθυμένος καμβάς (στρώσεις αμετάβλητες)

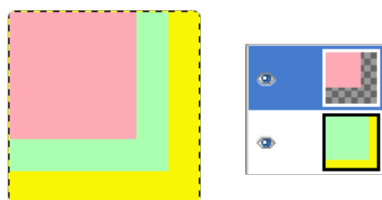
---



Ο καμβάς μεγεθύνθηκε στα 120x120 εικονοστοιχεία. Το μέγεθος των στρώσεων παρέμεινε αμετάβλητο. Το ακάλυπτο μέρος του καμβά είναι διαφανές.

#### Σχήμα 16.75. Μεγεθυμένος καμβάς (αλλαγή όλων των στρώσεων)

---



Ο καμβάς μεγεθύνθηκε στα 120x120 εικονοστοιχεία. Όλες οι στρώσεις μεγεθύνθηκαν στο μέγεθος του καμβά. Το ασχεδιάστο τμήμα είναι διαφανές στην κόκκινη στρώση και κίτρινο (το χρώμα παρασκηνίου στην εργαλειοθήκη) στην στρώση πράσινου παρασκηνίου.

#### 6.18.4. Τι χρησιμεύει το μέγεθος του καμβά;

---

Ίσως θέλετε να προσθέσετε κάποιο υλικό γύρω από την εικόνα σας: μεγεθύνετε το μέγεθος του καμβά, προσθέστε μια νέα στρώση που θα έχει το ίδιο μέγεθος όπως ο νέος καμβάς και έπειτα χρωματίστε αυτή τη νέα στρώση. Αυτό είναι το αντίθετο της περικοπής.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτήν την εντολή για να περικόψετε μια εικόνα:

### Σχήμα 16.76. Αλλαγή μεγέθους καμβά

---



Πατήστε στην αλυσίδα που είναι δίπλα στις εισόδους πλάτους και ύψους για να αποσυνδέσετε τις διαστάσεις. Τροποποιώντας αυτές τις διαστάσεις και μετακινώντας την εικόνα στον καμβά, με δοκιμή και λάθος, μπορείτε να περικόψετε το μέρος της εικόνας που θέλετε. Πατήστε στο κουμπί κέντρο και μετά στο κουμπί αλλαγή μεγέθους.

### Σχήμα 16.77. Περικεκομμένη εικόνα

---



#### Σημείωση

---

Το [Εργαλείο περικοπής](#) είναι πιο εύκολο στη χρήση.





## 6.19. Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις

---

Η εντολή Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις προσαρμόζει το μέγεθος του καμβά στο μέγεθος της μεγαλύτερης στρώσης στην εικόνα σε πλάτος και ύψος.

Όταν δημιουργείτε ή ανοίγετε μια εικόνα, το μέγεθος του καμβά ορίζεται όπως το μέγεθος της εικόνας και παραμένει αμετάβλητο εάν προσθέσετε νέες στρώσεις. Εάν προσθέσετε μια στρώση μεγαλύτερη από τον καμβά, μόνο η περιοχή που περιορίζεται από τον καμβά θα είναι ορατή. Για να εμφανίσετε την ολική στρώση, χρησιμοποιήστε αυτήν την εντολή.

### 6.19.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → Προσαρμογή καμβά στις στρώσεις.



6.18. Μέγεθος καμβά



6.20. Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.20. Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή

---

Η εντολή Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή προσαρμόζει το μέγεθος του καμβά στο μέγεθος της επιλογής σε πλάτος και ύψος.

### 6.20.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → Προσαρμογή καμβά στην επιλογή.



6.19. Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις



6.21. Μέγεθος εκτύπωσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 6.21. Μέγεθος εκτύπωσης

Αυτή η εντολή ανοίγει τον διάλογο «Ορισμός ανάλυσης εκτύπωσης εικόνας» που σας επιτρέπει να αλλάξετε τις *διαστάσεις της εκτυπωμένης εικόνας* και την *ανάλυσή* της. Αυτή η εντολή δεν αλλάζει τον αριθμό των εικονοστοιχείων στην εικόνα και δεν κάνει νέα δειγματοληψία στην εικόνα. (Εάν θέλετε να αλλάξετε το μέγεθος μιας εικόνας με νέα δειγματοληψία, χρησιμοποιείτε την εντολή [Κλιμάκωση εικόνας](#).)

### 6.21.1. Ενεργοποίηση διαλόγου

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το διάλογο από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Μέγεθος εκτύπωσης...**

### 6.21.2. Επιλογές διαλόγου «Μέγεθος εκτύπωσης»

Σχήμα 16.78. Ο διάλογος «Ορισμός ανάλυσης εκτύπωσης εικόνας»

**Ορισμός της ανάλυσης εκτύπωσης εικόνας**  
Χωρίς όνομα-1

**Μέγεθος εκτύπωσης**

Πλάτος:

Ύψος:

Ανάλυση X:

Ανάλυση Y:

Η έξοδος ανάλυσης προσδιορίζει τον αριθμό των χρησιμοποιούμενων εικονοστοιχείων ανά μονάδα μήκους της εκτυπωμένης εικόνας. Μην συγχέετε την ανάλυση εξόδου με την ανάλυση του εκτυπωτή, που είναι ένα γνώρισμα του εκτυπωτή και εκφράζεται σε dpi (dots per inch - κουκκίδες ανά ίντσα). πολλές κουκκίδες χρησιμοποιούνται για την εκτύπωση ενός εικονοστοιχείου.

Όταν προβάλλεται ο διάλογος, η εμφανιζόμενη ανάλυση που φαίνεται στα πλαίσια είναι η ανάλυση της αρχικής εικόνας. Εάν αυξήσετε την ανάλυση της εξόδου, η εκτυπωμένη σελίδα θα είναι μικρότερη, αφού περισσότερα εικονοστοιχεία χρησιμοποιούνται ανά μονάδα μήκους. Αντίθετα και για τον ίδιο λόγο αλλαγή μεγέθους της εικόνας τροποποιεί την ανάλυση.

Αύξηση της ανάλυσης καταλήγει σε αύξηση της οξύτητας της εκτυπωμένης σελίδας. Αυτό είναι ολότελα διαφορετικό από την απλή μείωση του μεγέθους της εικόνας με μείωση της, αφού κανένα εικονοστοιχείο (και καμιά πληροφορία της εικόνας) δεν αφαιρούνται.



## Πλάτος· Ύψος

Μπορείτε να ορίσετε το πλάτος και ύψος της εκτύπωσης χρησιμοποιώντας τα πλαίσια κειμένου. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τις μονάδες για αυτές τις τιμές από την αναδυόμενη λίστα.

Μόλις αλλάξετε το πλάτος ή το ύψος, οι τιμές ανάλυσης του X και/ή του Y αυτόματα προσαρμόζονται. Εάν οι τιμές των δύο αναλύσεων παραμένουν συνδεδεμένες, η σχέση του πλάτους με το ύψος της εικόνας διατηρείται αυτόματα. Εάν θα θέλατε να ορίσετε αυτές τις τιμές ανεξάρτητα για κάθε μια, απλά πατήστε στο εικονίδιο της αλυσίδας για διακοπή της σύνδεσης.

## Ανάλυση X· ανάλυση Y

Μπορείτε να ορίσετε τη χρησιμοποιούμενη ανάλυση για να υπολογίσετε το εκτυπωμένο πλάτος και ύψος από το φυσικό μέγεθος της εικόνας, δηλαδή τον αριθμό των εικονοστοιχείων σε αυτό.

Χρησιμοποιείτε τα πλαίσια κειμένου για να αλλάξετε αυτές τις τιμές ανάλυσης. Μπορεί να συνδεθούν για να κρατήσουν σταθερή τη σχέση τους. Το εικονίδιο της κλειστής αλυσίδας μεταξύ των δύο πλαισίων υποδεικνύει ότι οι τιμές συνδέονται μεταξύ τους. Εάν σπάσετε αυτό το σύνδεσμο πατώντας στο εικονίδιο της αλυσίδας, θα μπορείτε να ορίσετε τις τιμές του καθενός ανεξάρτητα.



6.20. Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή



6.22. Κλίμακα εικόνας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 6.22. Κλίμακα εικόνας

Η εντολή **Κλιμάκωση εικόνας** μεγαλώνει ή μικραίνει το φυσικό μέγεθος της εικόνας αλλάζοντας τον αριθμό των εικονοστοιχείων που περιέχει. Αλλάζει το μέγεθος των περιεχομένων της εικόνας και προσαρμόζει του καμβά κατάλληλα.

Επενεργεί στη συνολική εικόνα. Εάν η εικόνα σας έχει στρώσεις διαφορετικού μεγέθους, μικραίνοντας την εικόνα θα μπορούσε να σμικρύνει μερικές από αυτές στο τίποτα, αφού μια στρώση δεν μπορεί να είναι λιγότερο από ένα εικονοστοιχείο πλατιά ή υψηλή. Εάν αυτό συμβεί, θα ειδοποιηθείτε πριν να εκτελεστεί η ενέργεια.

Εάν θέλετε να αλλάξετε μέγεθος σε μια συγκεκριμένη στρώση, χρησιμοποιείτε την εντολή [Κλιμάκωση στρώσης](#).

 **Σημείωση**

Εάν η κλιμάκωση παράξει μια εικόνα μεγαλύτερη από το «Μέγιστο μέγεθος νέας εικόνας» που ορίστηκε στη σελίδα [Πόροι συστήματος](#) του διαλόγου προτιμήσεων (που έχει μια προεπιλογή 128 Mb), ενημερώνετε και σας ζητείται επιβεβαίωση της ενέργειας πριν την εκτέλεση της. Μπορεί να μην έχετε προβλήματα εάν επιβεβαιώσετε την λειτουργία, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι πολύ μεγάλες εικόνες καταναλώνουν πολλούς πόρους και υπερβολικά μεγάλες εικόνες μπορούν να πάρουν περισσότερους πόρους από όσους έχετε, προκαλώντας στο GIMP κατάρρευση ή όχι καλή λειτουργία.

### 6.22.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απτ**Εικόνα** → **Κλιμάκωση εικόνας...**

### 6.22.2. Ο διάλογος «Κλιμάκωση εικόνας»

Σχήμα 16.79. Ο διάλογος «Κλιμάκωση εικόνας»

**Κλιμάκωση εικόνας**  
Χωρίς όνομα-1 

**Μέγεθος εικόνας**

Πλάτος:

Ύψος:

150 x 157 εικονοστοιχεία

Ανάλυση X:

Ανάλυση Y:

**Ποιότητα**

Παρεμβολή:

Πρέπει να θυμόμαστε ότι μια εικόνα μπορεί να τοποθετηθεί σε μία από τις τέσσερις θέσεις: στο αρχείο εικόνας, στη RAM μετά τη φόρτωση της, στην οθόνη σας όταν εμφανίζεται, ή στο χαρτί μετά την εκτύπωση της. Αλλαγή του μεγέθους της εικόνας αλλάζει τον αριθμό των εικονοστοιχείων (το ποσό της πληροφορίας) που περιέχει η εικόνα, έτσι ώστε επηρεάζει άμεσα το ποσό της μνήμης που χρειάζεται η εικόνα (σε μνήμη RAM ή σε αρχείο).

Όμως το μέγεθος της εκτύπωσης επίσης εξαρτάται από την ανάλυση της εικόνας, που ουσιαστικά προσδιορίζει πόσα εικονοστοιχεία θα υπάρχουν σε κάθε ίντσα του χαρτιού. Εάν θέλετε να αλλάξετε το μέγεθος εκτύπωσης, χωρίς κλιμάκωση της εικόνας και αλλαγή του αριθμού των εικονοστοιχείων σε αυτό, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το διάλογο [☒Μέγεθος εκτύπωσης](#). Το μέγεθος της οθόνης εξαρτάται όχι μόνο από τον αριθμό των εικονοστοιχείων, αλλά επίσης από την ανάλυση της οθόνης, το συντελεστή εστίασης και τη ρύθμιση της επιλογής [☒Κουκκίδα για κουκκίδα](#).

If you enlarge an image beyond its original size, GIMP calculates the missing pixels by interpolation, but it does not add any new detail. The more you enlarge an image, the more blurred it becomes. The appearance of an enlarged image depends upon the interpolation method you choose. You may improve the appearance by using the [☒Sharpen \(Unsharp Mask\)](#) filter after you have scaled an image, but it is best to use high resolution when you scan, take digital photographs or produce digital images by other means. Raster images inherently do not scale up well.

Ίσως χρειαστεί να μικρύνετε την εικόνα σας, εάν έχετε σκοπό να τη χρησιμοποιήσετε σε μια ιστοσελίδα. Πρέπει να λάβετε υπόψη ότι οι περισσότεροι χρήστες του διαδικτύου έχουν σχετικά μικρές οθόνες που δεν μπορούν να εμφανίσουν πλήρως μια μεγάλη εικόνα. Πολλές οθόνες έχουν ανάλυση 1024x768 ή και λιγότερο.

Προσθήκη ή αφαίρεση εικονοστοιχείων αποκαλείται «Επαναδειγματοληψία».

### Πλάτος· Ύψος

Όταν πατάτε στην εντολή [Κλιμάκωση](#), ο διάλογος εμφανίζει τις διαστάσεις της αρχικής εικόνας σε εικονοστοιχεία. Μπορείτε να ορίσετε το [Πλάτος](#) και το [Ύψος](#) που θέλετε να δώσετε στην εικόνα σας προσθέτοντας ή αφαιρώντας εικονοστοιχεία. Εάν το εικονίδιο της αλυσίδας δίπλα στα πλαίσια του ύψους και του πλάτους είναι συνεχές, το πλάτος και το ύψος θα παραμείνουν στην ίδια αναλογία μεταξύ τους. Αν η αλυσίδα είναι σπασμένη, μπορείτε να τις ορίσετε ανεξάρτητα, αλλά αυτό θα παραμορφώσει την εικόνα.

Όμως, δεν είναι αναγκαίο να ορίσετε τις διαστάσεις σε εικονοστοιχεία. Μπορείτε να διαλέξετε διαφορετικές μονάδες από το αναδυόμενο μενού. Εάν επιλέξετε ποσοστό, μπορείτε να ορίσετε το μέγεθος της εικόνας σχετικά με το αρχικό της μέγεθος. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε φυσικές μονάδες, όπως ίντσες ή χιλιοστά. Εάν το κάνετε, θα πρέπει να ορίσετε στα πεδία [ανάλυση X](#) και [ανάλυση Y](#) τις κατάλληλες τιμές, επειδή χρησιμοποιούνται για μετατροπή μεταξύ φυσικών μονάδων διαστάσεων της εικόνας σε εικονοστοιχεία.

### Ανάλυση X· ανάλυση Y

Μπορείτε να ορίσετε την ανάλυση εκτύπωσης για την εικόνα στα πεδία [Ανάλυση X](#) και [Ανάλυση Y](#). Μπορείτε επίσης να αλλάξετε τις μονάδες μέτρησης χρησιμοποιώντας το αναδυόμενο μενού.

## Ποιότητα

Για να αλλάξετε το μέγεθος της εικόνας, είτε μερικά εικονοστοιχεία πρέπει να αφαιρεθούν, είτε να προστεθούν νέα. Η διαδικασία που χρησιμοποιείτε προσδιορίζει την ποιότητα του αποτελέσματος. Η αναδυόμενη λίστα [Παρεμβολή](#) παρέχει μια επιλογή των διαθέσιμων μεθόδων παρεμβολής του χρώματος των εικονοστοιχείων σε μια προσαρμοσμένη εικόνα:

### Παρεμβολή

- [Καμία](#): Δεν χρησιμοποιείται παρεμβολή. Τα εικονοστοιχεία απλά μεγεθύνονται ή αφαιρούνται, όπως είναι όταν εστιάζονται. Αυτή η μέθοδος είναι χαμηλής ποιότητας, αλλά πολύ γρήγορη.
- [Γραμμική](#): Αυτή η μέθοδος είναι σχετικά γρήγορη, αλλά δίνει αρκετά καλά αποτελέσματα.
- [Κυβικό](#): Η μέθοδος που παράγει τα καλύτερα αποτελέσματα, αλλά επίσης και η πιο αργή μέθοδος.

- Sinc (Lanczos 3): Νέα με το GIMP-2.4, αυτή η μέθοδος δίνει λιγότερη θολούρα σε σημαντικές αλλαγές μεγέθους.



### Σημείωση

Δείτε επίσης το [Εργαλείο κλιμάκωσης](#), που σας επιτρέπει να κλιμακώσετε μία στρώση, επιλογή ή μονοπάτι.



6.21. Μέγεθος εκτύπωσης



6.23. Περικοπή εικόνας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.23. Περικοπή εικόνας

Μπορείτε να περικόψετε την εικόνα με δύο τρόπους:

- Περικοπή στην επιλογή
- Περικοπή στο περιεχόμενο

### 6.23.1. Περικοπή στην επιλογή

Η εντολή **Περικοπή στην επιλογή** περικόπτει την εικόνα στα όρια της επιλογής αφαιρώντας κάθε λουρίδα στις ακμές, των οποίων τα περιεχόμενα είναι πλήρως ανεπίλεκτα. Οι περιοχές που είναι μερικώς επιλεγμένες (π.χ. με απάλυνση) δεν είναι περικομμένες. Εάν η επιλογή έχει απαλυνθεί, η περικοπή εκτελείται στο εξωτερικό όριο της περιοχής που έχει απαλυνθεί. Εάν δεν υπάρχει επιλογή για την εικόνα, η είσοδος του μενού απενεργοποιείται και γίνεται αχνή.



#### Σημείωση

Αυτή η εντολή περικόπτει όλες τις στρώσεις της εικόνας. Για περικοπή μόνο της ενεργής στρώσης, χρησιμοποιήστε την εντολή [Περικοπή στην επιλογή](#).

### 6.23.2. Περικοπή στο περιεχόμενο

Πριν το GIMP-2.10, αυτή η εντολή ονομαζόταν «Αυτόματη περικοπή εικόνας». Η εντολή **Περικοπή στο περιεχόμενο** αφαιρεί τα περιγράμματα από μια εικόνα. Ψάχνει στην ενεργή στρώση για τη μέγιστη δυνατή περιοχή περιγράμματος που έχει όλη το ίδιο χρώμα και έπειτα περικόπτει αυτήν την περιοχή από την εικόνα, σαν να είχατε χρησιμοποιήσει το εργαλείο [Περικοπή](#).



#### Προσοχή

Σημειώστε προσεκτικά ότι αυτή η εντολή χρησιμοποιεί την *ενεργή στρώση* της εικόνας για να βρει περιγράμματα. Οι άλλες στρώσεις περικόπτονται σύμφωνα με τα ίδια όρια όπως τα όρια της ενεργής στρώσης.

### Σχήμα 16.80. Παράδειγμα «Περικοπής στο περιεχόμενο»



Αυτή η εικόνα αποτελείται από τρεις στρώσεις. Μία με κόκκινο τετράγωνο, μία με πράσινο τετράγωνο· κι οι δυο σε κίτρινο ημιδιαφανές παρασκήνιο. Η πράσινη στρώση είναι ενεργή.

Η «Περικοπή στο περιεχόμενο» έχει περικόψει το πράσινο τετράγωνο και έκανε μια στρώση από αυτό. Οι άλλες στρώσεις έχουν περικοπεί στο ίδιο μέγεθος όπως η πράσινη. Μόνο ένα μικρό μέρος του κόκκινου τετραγώνου κρατήθηκε.

### 6.23.3. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Περικοπή** στην επιλογή.



6.22. Κλίμακα εικόνας



6.24. Έξυπνη περικοπή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.24. Έξυπνη περικοπή

Η εντολή Έξυπνη περικοπή περικόπτει μια εικόνα χρησιμοποιώντας ένα μονό συμπαγές χρώμα ως οδηγό. Περικόπτει τις ακμές, όπως με την εντολή [Αυτόματη περικοπή](#), αλλά περικόπτει επίσης τις περιοχές στο μέσο της εικόνας που έχουν το ίδιο χρώμα (τουλάχιστον, κατ' αρχήν).

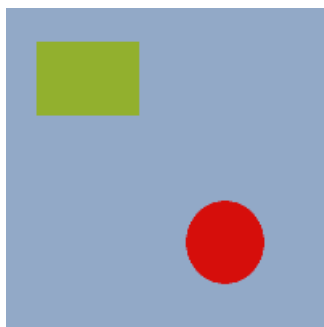


### Προσοχή

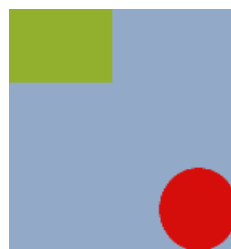
Παρακαλώ σημειώστε ότι η Έξυπνη περικοπή περικόπτει όλες τις στρώσεις, αν και αναλύει την ενεργή στρώση. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε απώλεια πληροφοριών από τις άλλες στρώσεις.

### 6.24.1. Παράδειγμα

Σχήμα 16.81. Παράδειγμα για τη Έξυπνη περικοπή»



Αρχική εικόνα



Η «Αυτόματη περικοπή» εφαρμοσμένη



Η «Έξυπνη περικοπή» εφαρμοσμένη

### 6.24.2. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ' [Εικόνα](#) → Έξυπνη περικοπή.



## 6.25. Συγχώνευση ορατών στρώσεων

Η εντολή **Συγχώνευση ορατών στρώσεων** συγχωνεύει τις ορατές στρώσεις σε μια μονή στρώση. Ορατές στρώσεις είναι αυτές που εμφανίζονται στο διάλογο στρώσεων με το εικονίδιο «μάτι».



### Σημείωση

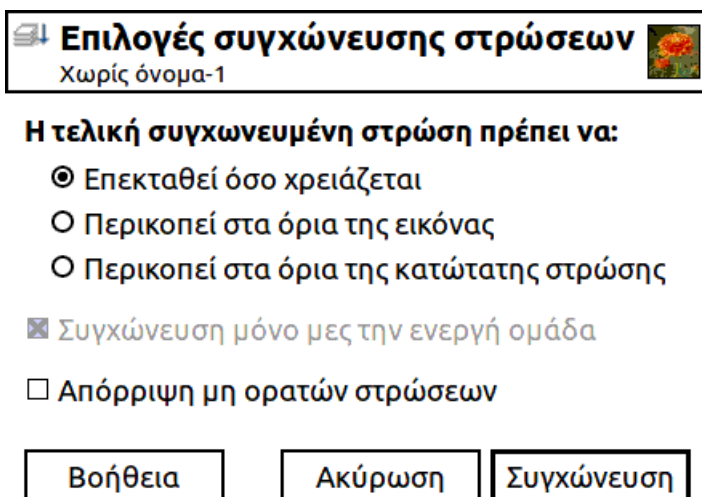
Με αυτή την εντολή, οι αρχικές ορατές στρώσεις εξαφανίζονται. Με την εντολή **Νέο από τα ορατά**, μια νέα στρώση δημιουργείται στην κορυφή της στοιβάδας και οι αρχικές ορατές στρώσεις διατηρούνται.

### 6.25.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Συγχώνευση ορατών στρώσεων...**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + M**.

### 6.25.2. Περιγραφή του διαλόγου «Επιλογές συγχώνευσης στρώσεων»

Σχήμα 16.82. Ο διάλογος «επιλογές συγχώνευσης στρώσεων»



#### Τελικά η συγχωνευμένη στρώση πρέπει να είναι:

Ορατές στρώσεις είναι οι στρώσεις που σημειώνονται με ένα εικονίδιο «ματιού» στο διάλογο στρώσεων.

- *Επέκταση όσο χρειάζεται:* Η τελική στρώση είναι αρκετά μεγάλη για να περιέχει όλες τις συγχωνευμένες στρώσεις. Παρακαλώ σημειώστε ότι η στρώση στο GIMP μπορεί να είναι μεγαλύτερη από την εικόνα.
- *περικοπή στην εικόνα:* Η τελική στρώση έχει το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα. Να θυμόμαστε ότι οι στρώσεις



στο GIMP μπορεί να είναι μεγαλύτερες από την εικόνα. Κάθε στρώση στην εικόνα που είναι μεγαλύτερη από την εικόνα περικόπτεται με αυτήν την επιλογή.

- *περικοπή στην κατώτατη στρώση*: Η τελική στρώση έχει το ίδιο μέγεθος όπως η κατώτατη στρώση. Εάν η κατώτατη στρώση είναι μικρότερη από μερικές από τις ορατές στρώσεις, η τελική στρώση περικόπτεται στο μέγεθος και θέση της κατώτατης στρώσης.

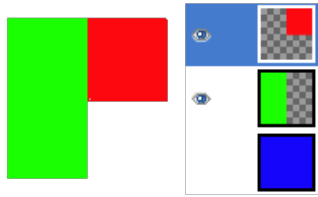
#### Συγχώνευση μόνο μες την ενεργή ομάδα

Αυτή η αυτόνομη επιλογή ενεργοποιείται όταν υπάρχει ομάδα στρώσεων.

#### Απόρριψη αόρατων στρώσεων

Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, οι μη ορατές στρώσεις αφαιρούνται από τη στοίβα στρώσεων.

**Σχήμα 16.83. Παράδειγμα «Ανάμιξη ορατών στρώσεων»**



Τρεις στρώσεις, οι δύο είναι ορατές



Η «Απόρριψη αόρατων στρώσεων» ασημειωτή



Η «Απόρριψη αόρατων στρώσεων» σημειωμένη



6.24. Έξυπνη περικοπή



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



6.26. Ισοπέδωση εικόνας



## 6.26. Ισοπέδωση εικόνας

---

Η εντολή **Ισοπέδωση εικόνας** συγχωνεύει όλες τις στρώσεις της εικόνας σε μια μονή στρώση χωρίς κανάλι άλφα. Μετά την ισοπέδωση της εικόνας, έχει την ίδια εμφάνιση που είχε πριν. Η διαφορά είναι ότι όλα τα περιεχόμενα της εικόνας είναι σε μια μονή στρώση χωρίς διαφάνεια. Εάν υπάρχουν περιοχές που είναι διαφανείς μέσα από όλες τις στρώσεις της αρχικής εικόνας, το χρώμα παρασκηγίου είναι ορατό.

Αυτή η ενέργεια κάνει σημαντικές αλλαγές στη δομή της εικόνας. Είναι κανονικά αναγκαία μόνο όταν θα θέλατε να αποθηκεύσετε μια εικόνα σε μια μορφή που δεν υποστηρίζει στρώσεις ή διαφάνεια (ένα άλφα κανάλι).

### 6.26.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Ισοπέδωση εικόνας**.



6.25. Συγχώνευση ορατών στρώσεων



6.27. Στοιχίση ορατών στρώσεων...

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 6.27. Στοιχίση ορατών στρώσεων...

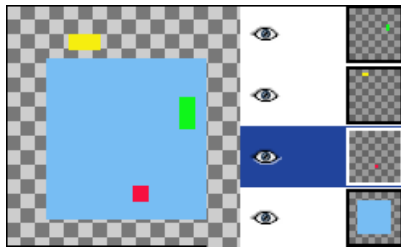
Με την εντολή **Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων**, μπορείτε να τοποθετήσετε με πολύ ακρίβεια τις ορατές στρώσεις (αυτές που σημειώνονται με το εικονίδιο «μάτι»). Αυτός ο βαθμός ακρίβειας είναι ιδιαίτερα χρήσιμος όταν δουλεύετε με κινούμενα σχέδια, που τυπικά έχουν πολλές μικρές στρώσεις. Πατώντας στο **Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων** εμφανίζεται ένας διάλογος που σας επιτρέπει να διαλέξετε πώς θα πρέπει να ευθυγραμμιστούν οι στρώσεις.



### Σημείωση

Στο *GIMP 1.2*, η προεπιλεγμένη βάση για την ευθυγράμμιση ήταν η κορυφαία ορατή στρώση στην στοίβα. Στο *GIMP 2*, η προεπιλεγμένη βάση ευθυγράμμισης είναι η ακμή του καμβά. Μπορείτε ακόμα να ευθυγραμμίσετε την εικόνα στην χαμηλότερη στρώση της στοίβας, ακόμα κι αν είναι αόρατη, σημειώνοντας **Χρήση της (αόρατης) χαμηλότερης στρώσης ως βάσης** στο διάλογο.

**Σχήμα 16.84. Παράδειγμα εικόνας με ευθυγράμμιση στρώσης**

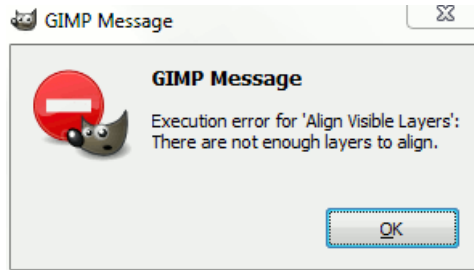


Το παράδειγμα της εικόνας περιέχει τέσσερις στρώσεις στο μεγάλο καμβά (150x150 εικονοστοιχεία). Το κόκκινο τετράγωνο είναι 10x10 εικονοστοιχεία, το πράσινο ορθογώνιο είναι 10x20 εικονοστοιχεία και το κίτρινο ορθογώνιο είναι 20x10 εικονοστοιχεία. Η στρώση παρασκηνίου (γαλάζια, 100x100 εικονοστοιχεία) δεν θα επηρεαστεί από την εντολή, αφού η επιλογή **Αγνόηση της χαμηλότερης στρώσης** ακόμα κι αν είναι ορατή έχει επισημανθεί στο διάλογο. Σημειώστε ότι οι στρώσεις στην εικόνα φαίνονται να έχουν διαφορετική σειρά από την πραγματική τους σειρά στη στοίβα λόγω των θέσεων τους στον καμβά. Η κίτρινη στρώση είναι η κορυφαία στρώση στην εικόνα και η δεύτερη στη στοίβα.

### 6.27.1. Ενεργοποίηση της εντολής

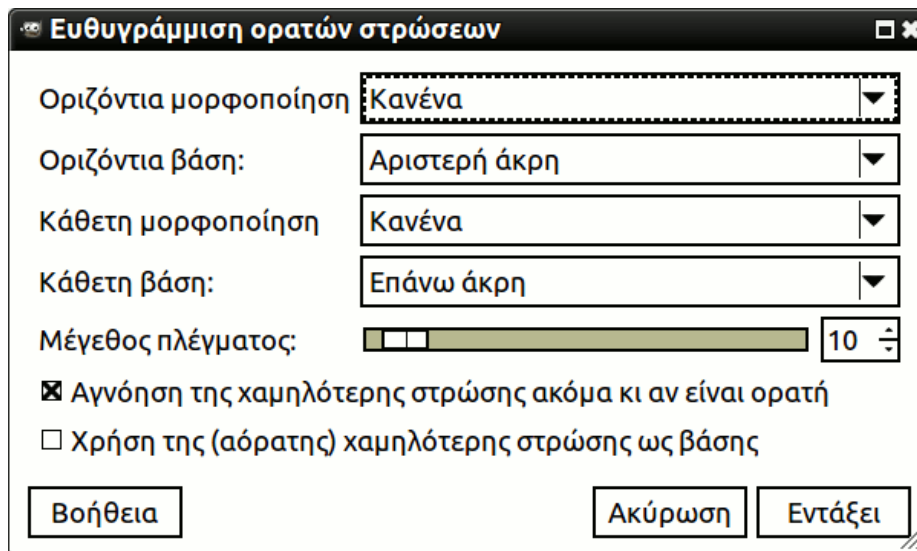
- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού **Εικόνα** → **Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων...**. Δεν υπάρχει προεπιλεγμένη συντόμευση πληκτρολογίου. Εάν η εικόνα κρατά μια μόνο μοναδική στρώση, θα πάρετε ένα μήνυμα από το GIMP που λέει ότι πρέπει να υπάρχουν περισσότερες από μία στρώσεις στην εικόνα για να εκτελεστεί η εντολή.

Σχήμα 16.85. Το μήνυμα «χωρίς αρκετές στρώσεις»



### 6.27.2. Περιγραφή του διαλόγου «Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων»

Σχήμα 16.86. Ο διάλογος «Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων»

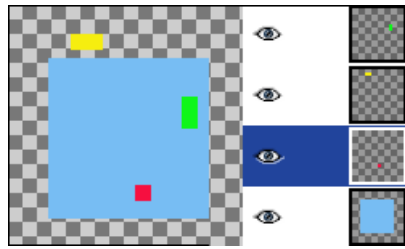


#### Οριζόντια μορφοποίηση, κάθετη μορφοποίηση

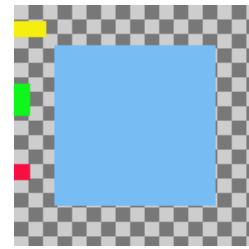
Αυτές οι επιλογές ελέγχουν πώς οι στρώσεις θα πρέπει να μετακινηθούν μεταξύ τους. Μπορείτε να επιλέξετε:

- **Κανένα:** Δεν θα υπάρξει καμία αλλαγή στην οριζόντια ή κάθετη θέση, αντίστοιχα.
- **Συλλογή:** Οι ορατές στρώσεις θα στοιχιστούν στον καμβά, κατά τρόπο που προσδιορίζεται από τις επιλογές **Οριζόντια βάση** και **Κάθετη βάση**. Εάν επιλέξετε την **Οριζόντια βάση** του **Δεξιά άκρης**, οι στρώσεις ίσως εξαφανιστούν από τον καμβά. Μπορείτε να τις ανακτήσετε μεγεθύνοντας τον καμβά. Εάν διαλέξετε την επιλογή **Χρήση της (αόρατης) χαμηλότερης στρώσης ως βάσης**, οι στρώσεις θα ευθυγραμμιστούν στην κορυφαία αριστερή γωνία της χαμηλότερης στρώσης.

**Σχήμα 16.87. Η οριζόντια ευθυγράμμιση «Συλλογή» (στην ακμή του καμβά)**

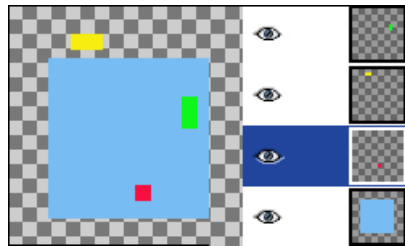


Η αρχική εικόνα με τη στοίβα στρώσεων

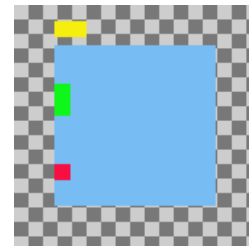


Οι στρώσεις έχουν μεταφερθεί οριζόντια έτσι ώστε οι αριστερές τους ακμές να ευθυγραμμιστούν με την αριστερή ακμή του καμβά.

**Σχήμα 16.88. Η οριζόντια ευθυγράμμιση «Συλλογή» (στην χαμηλότερη στρώση)**



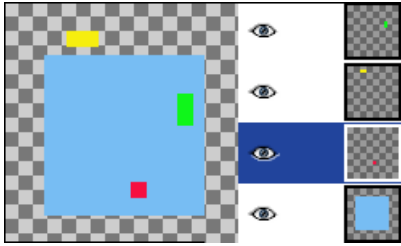
Η αρχική εικόνα με τη στοίβα στρώσεων



Οι στρώσεις έχουν μετακινηθεί οριζόντια έτσι ώστε οι αριστερές τους ακμές να ευθυγραμμιστούν με την αριστερή ακμή της χαμηλότερης στρώσης.

- Γέμισμα (από αριστερά προς τα δεξιά)· Γέμισμα (από πάνω προς τα κάτω): Οι ορατές στρώσεις θα ευθυγραμμιστούν με τον καμβά σύμφωνα με την ακμή που επιλέγετε με **Οριζόντια βάση** ή **Κάθετη βάση**, αντίστοιχα. Οι στρώσεις τακτοποιούνται κανονικά, έτσι ώστε δεν αλληλεπικαλύπτονται μεταξύ τους. Η κορυφαία στρώση στη στοίβα τοποθετείται στην πιο αριστερή (ή πιο υψηλή) θέση στην εικόνα. Η χαμηλότερη στρώση στη στοίβα τοποθετείται στην πιο δεξιά (ή πιο χαμηλή) θέση της εικόνας. Οι άλλες στρώσεις τοποθετούνται κανονικά μεταξύ αυτών των δύο θέσεων. Εάν η επιλογή **Χρήση της (αόρατης) χαμηλότερης στρώσης ως βάσης** είναι σημειωμένη, οι στρώσεις ευθυγραμμίζονται με την αντίστοιχη ακμή της χαμηλότερης στρώσης.

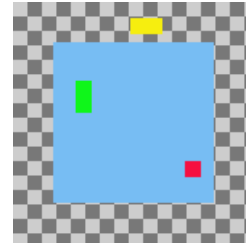
**Σχήμα 16.89. Οριζόντια ευθυγράμμιση «Γέμισμα» (καμβάς)**



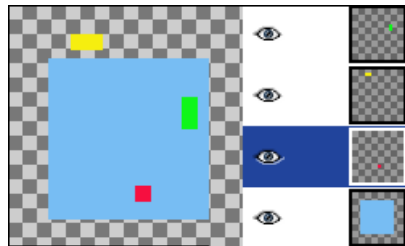
Η αρχική εικόνα με τη στοίβα στρώσεων

Η οριζόντια ευθυγράμμιση γέμισμα, από αριστερά προς τα δεξιά με ασημειωτή την επιλογή

Χρήση της (αόρατης) χαμηλότερης στρώσης ως βάσης. Η κορυφαία στρώση στη στοίβα, η πράσινη, τοποθετείται στα τέρμα αριστερά. Η χαμηλότερη στρώση στη στοίβα, η κόκκινη, τοποθετείται στα δεξιά και η κίτρινη στρώση είναι μεταξύ των άλλων δυο.

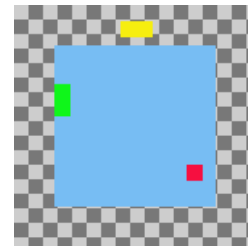


**Σχήμα 16.90. Οριζόντια ευθυγράμμιση «Γέμισμα» (χαμηλότερη στρώση)**



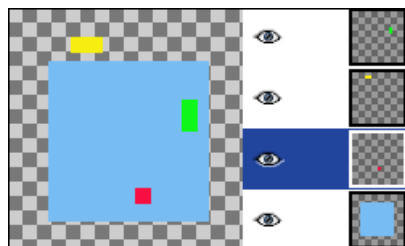
Η αρχική εικόνα με τη στοίβα στρώσεων

Οι ίδιες παράμετροι όπως στο προηγούμενο παράδειγμα, αλλά με την χαμηλότερη (γαλάζια) στάθμη ως βάσης.



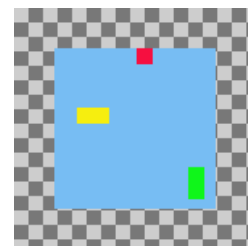
- Γέμισμα(από δεξιά προς τα αριστερά)· Γέμισμα(από κάτω προς τα πάνω): Αυτές οι ρυθμίσεις δουλεύουν παρόμοια με τις ρυθμίσεις που περιγράφηκαν πιο πάνω, αλλά το γέμισμα συμβαίνει στην αντίθετη κατεύθυνση.

**Σχήμα 16.91. Κατακόρυφη ευθυγράμμιση «Γέμισμα» (χαμηλότερη στρώση)**



Η αρχική εικόνα με τη στοίβα στρώσεων

Κάθετη ευθυγράμμιση «Γέμισμα», κάτω προς τα πάνω, χαμηλότερη στρώση ως βάση



Πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον τρεις ορατές στρώσεις στην εικόνα για χρήση με τις επιλογές «Γέμισμα».



6.26. Ισοπέδωση εικόνας



6.28. Οδηγοί

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.28. Οδηγοί

### Σχήμα 16.92. Οι επιλογές «Οδηγοί» του υπομενού «Εικόνα»

Αφαίρεση όλων των οδηγών  
Νέοι οδηγοί από Επιλογή  
Νέος οδηγός  
Νέος οδηγός (Αναλογία)

Το υπομενού **Οδηγοί** περιέχει ποικίλες εντολές για τη δημιουργία και αφαίρεση οδηγών.

#### 6.28.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Οδηγοί**.

#### 6.28.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «Οδηγοί»

Το υπομενού **Οδηγοί** περιέχει τις πιο κάτω εντολές:

- ▢ [Τμήμα 6.29, «Νέος οδηγός»](#)
- ▢ [Τμήμα 6.30, «Νέος οδηγός \(Αναλογία\)»](#)
- ▢ [Τμήμα 6.31, «Νέοι οδηγοί από επιλογή»](#)
- ▢ [Τμήμα 6.32, «Αφαίρεση όλων των οδηγών»](#)





## 6.29. Νέος οδηγός

Η εντολή Νέος οδηγός προσθέτει έναν οδηγό στην εικόνα.



### Υπόδειξη

Μπορείτε να προσθέσετε οδηγούς στην εικόνα πιο γρήγορα, αλλά με λιγότερη ακρίβεια, πατώντας απλά και σύροντας οδηγούς από τους χάρακες της εικόνας και τοποθετώντας τους όπου θέλετε.

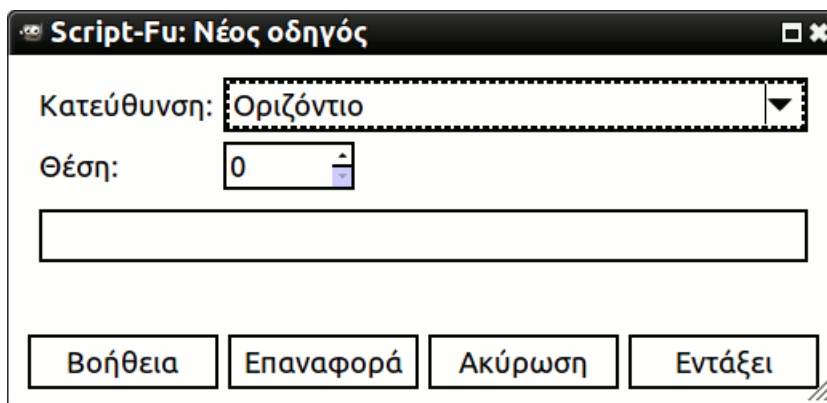
### 6.29.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Οδηγοί** → **Νέος οδηγός**

### 6.29.2. Επιλογές του «Νέος οδηγός»

Όταν επιλέγετε **Νέος οδηγός**, ανοίγει ένας διάλογος, που επιτρέπει να ορίσετε την **Κατεύθυνση** και **Θέση**, σε εικονοστοιχεία, του νέου οδηγού με μεγαλύτερη ακρίβεια παρά χρησιμοποιώντας κλικ και σύρσιμο.

Σχήμα 16.93. Ο διάλογος «Νέος οδηγός»



#### Κατεύθυνση

Μπορείτε να επιλέξετε στο **Κατεύθυνση** του οδηγού, είτε **Οριζόντια** είτε **Κάθετη**, χρησιμοποιώντας την αναδυόμενη λίστα.

#### Θέση

Οι αρχικές συντεταγμένες για τη **Θέση** είναι η πάνω αριστερή γωνία του καμβά.



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 6.30. Νέος οδηγός (Αναλογία)

Η εντολή Νέος οδηγός (Αναλογία) προσθέτει έναν οδηγό στην εικόνα. Η θέση του οδηγού ορίζεται ως ποσοστό του ύψους και πλάτους του καμβά.



### Υπόδειξη

Μπορείτε να προσθέσετε οδηγούς στην εικόνα πιο γρήγορα, πατώντας απλά και σύροντας οδηγούς από τους χάρακες της εικόνας και τοποθετώντας τους όπου θέλετε. Οι οδηγοί που σχεδιάζετε με πάτημα και σύρσιμο δεν τοποθετούνται ακριβώς όπως αυτοί που σχεδιάζετε με αυτή την εντολή, όμως.

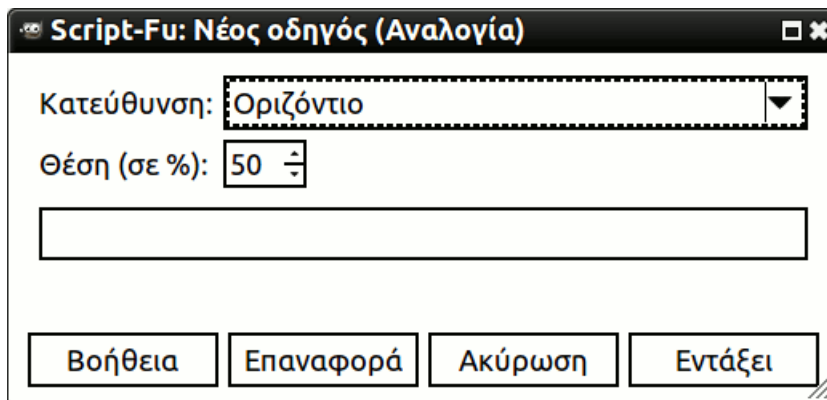
### 6.30.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Οδηγοί** → **Νέος οδηγός (Αναλογία)**.

### 6.30.2. Επιλογές «Νέος οδηγός (Αναλογία)»

Όταν επιλέγετε αυτό το στοιχείο του μενού, ανοίγει ένας διάλογος, που σας επιτρέπει να ορίσετε την **Κατεύθυνση** και τη **Θέση**, σε ποσοστό, του νέου οδηγού.

Σχήμα 16.94. Ο διάλογος «Νέος οδηγός (Αναλογία)»



#### Κατεύθυνση

Μπορείτε να επιλέξετε στο **Κατεύθυνση** του οδηγού, είτε **Οριζόντια** είτε **Κάθετη**, χρησιμοποιώντας την αναδυόμενη λίστα.

#### Θέση

Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τη **Θέση** του νέου οδηγού. Η αρχική συντεταγμένη είναι στην πάνω αριστερή γωνία του καμβά.



6.29. Νέος οδηγός



6.31. Νέοι οδηγοί από επιλογή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.31. Νέοι οδηγοί από επιλογή

---

Η εντολή Νέοι οδηγοί από επιλογή προσθέτει τέσσερις γραμμές οδηγών, έναν για κάθε ανώτερη, κατώτερη, αριστερή και δεξιά ακμή της τρέχουσας επιλογής. Εάν δεν υπάρχει επιλογή στην τρέχουσα εικόνα, δεν σχεδιάζονται οδηγοί.

### 6.31.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Οδηγοί** → **Νέοι οδηγοί από επιλογή**.



6.30. Νέος οδηγός (Αναλογία)



6.32. Αφαίρεση όλων των οδηγών

[Αναφέρτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.32. Αφαίρεση όλων των οδηγών

---

Η εντολή **Αφαίρεση όλων των οδηγών** αφαιρεί όλους τους οδηγούς από την εικόνα. Πάτημα και σύρσιμο ενός ή δύο οδηγών στον χάρακα είναι ένας πιο γρήγορος τρόπος να τους αφαιρέσετε. Αυτή η εντολή είναι χρήσιμη εάν έχετε τοποθετήσει πολλούς οδηγούς.

### 6.32.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Οδηγοί** → **Αφαίρεση όλων των οδηγών**.



6.31. Νέοι οδηγοί από επιλογή



6.33. Ρύθμιση του πλέγματος...

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 6.33. Ρύθμιση του πλέγματος...

Η εντολή **Ρύθμιση πλέγματος** σας επιτρέπει να ορίσετε τις ιδιότητες του πλέγματος που μπορείτε να εμφανίσετε στην εικόνα σας, ενώ δουλεύετε με αυτή. Το GIMP παρέχει μόνο καρτεσιανά πλέγματα. Μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα των γραμμών πλέγματος το διάκενο και μετατόπιση από την αρχική εικόνα, ανεξάρτητα από τις οριζόντιες και κάθετες γραμμές πλέγματος. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις πέντε διαφορετικές μορφοποιήσεις πλέγματος.

### 6.33.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Ρύθμιση πλέγματος...**.

### 6.33.2. Περιγραφή του διαλόγου «Ρύθμιση πλέγματος εικόνας»

Σχήμα 16.95. Ο διάλογος «Ρύθμιση πλέγματος»

Ρύθμιση πλέγματος εικόνας
Χωρίς όνομα-1

**Εμφάνιση**

Τεχνοτροπία γραμμής: Συνεχόμενη

Χρώμα προσκηνίου:

Χρώμα παρασκηνίου:

**Διάκενο**

Πλάτος	Ύψος	
10	10	Εικονοστοιχεία
0,069	0,069	in

⏏

**Αντιστάθμιση**

Πλάτος	Ύψος	
0	0	Εικονοστοιχεία
0,000	0,000	in

⏏

Βοήθεια
Επαναφορά
Ακύρωση
Εντάξει

Στον διάλογο Ρύθμιση πλέγματος, μπορείτε να ορίσετε τις ιδιότητες του πλέγματος που εμφανίζονται όταν ενεργοποιείτε το πλέγμα εικόνας.

## Τεχνοτροπία γραμμής

### Διατομές (κουκκίδες)

Αυτή η τεχνοτροπία, η λιγότερο φανερή, δείχνει μια απλή κουκκίδα σε κάθε διατομή των γραμμών του πλέγματος.

### Διατομές (σταυρονήματα)

Αυτή η τεχνοτροπία, η προκαθορισμένη, εμφανίζει ένα σταυρόνημα σε μορφή συν σε κάθε διατομή των γραμμών πλέγματος.

### Διακεκομμένη

Αυτή η τεχνοτροπία εμφανίζει διακεκομμένες γραμμές στο χρώμα βάθους του πλέγματος. Εάν οι γραμμές είναι υπερβολικά κοντά, το πλέγμα δεν θα δείχνει καλό.

### Διπλή διακεκομμένη

Αυτή η τεχνοτροπία δείχνει διακεκομμένες γραμμές, όπου τα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου του πλέγματος εναλλάσσονται.

### Συμπαγή

Αυτή η μορφοποίηση δείχνει συμπαγείς γραμμές πλέγματος στο χρώμα προσκηνίου του πλέγματος.

## Χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου

Πατήστε στην πηγή του χρώματος για να επιλέξετε ένα νέο χρώμα για το πλέγμα.

---

## Διάκενο

### Πλάτος και ύψος

Μπορείτε να επιλέξετε το μέγεθος κελιού του πλέγματος και τη μονάδα μέτρησης.

---

## Αντιστάθμιση

### Πλάτος και ύψος

Μπορείτε να ορίσετε την αντιστάθμιση του πρώτου κελιού. Η αρχική συντεταγμένη είναι στην πάνω αριστερή γωνία της εικόνας. Από προεπιλογή, το πλέγμα ξεκινά στην αρχική συντεταγμένη (0,0).



6.32. Αφαίρεση όλων των οδηγών



6.34. Ιδιότητες εικόνας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 6.34. Ιδιότητες εικόνας

Η εντολή «Ιδιότητες εικόνας» ανοίγει ένα παράθυρο που δείχνει πολλές διαφορετικές πληροφορίες για την εικόνα.

### 6.34.1. Ενεργοποίηση της εντολής

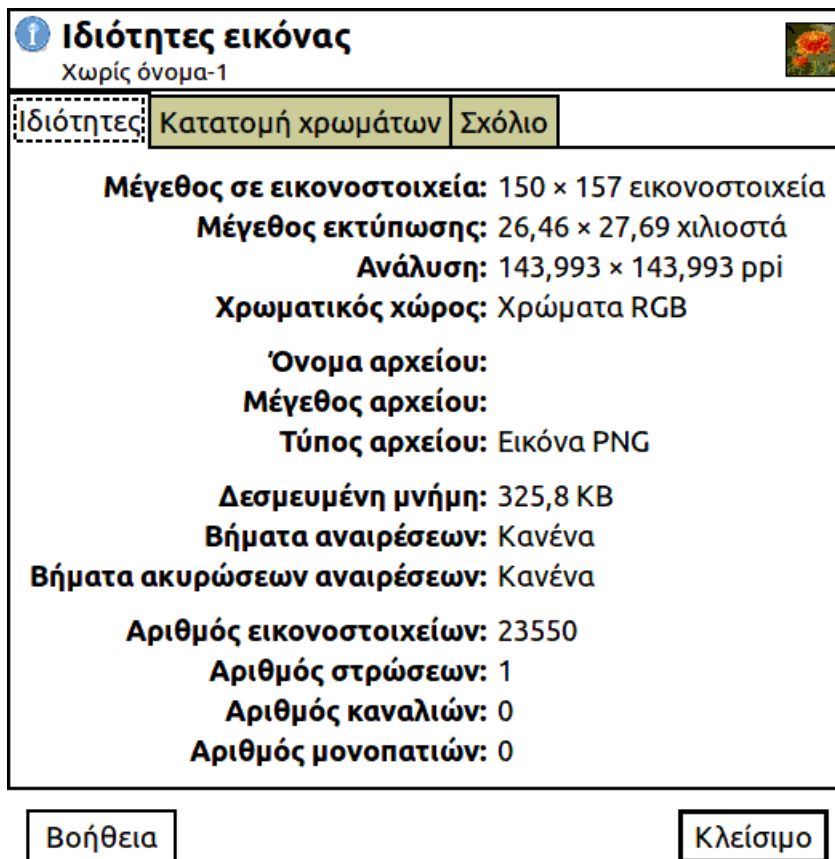
- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Εικόνα** → **Ιδιότητες εικόνας**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Alt** + **Enter**.

### 6.34.2. Επιλογές

Το παράθυρο ιδιοτήτων διαιρείται σε τρεις καρτέλες.

#### 6.34.2.1. Καρτέλα «Ιδιότητες»

Σχήμα 16.96. Καρτέλα «Ιδιότητες»



#### Διαστάσεις σε εικονοστοιχεία

Δείχνει το ύψος και πλάτος της εικόνας σε εικονοστοιχεία, δηλαδή, το *φυσικό* μέγεθος της εικόνας.

### Μέγεθος εκτύπωσης

Δείχνει το μέγεθος που η εικόνα θα έχει όταν εκτυπωθεί, στις τρέχουσες μονάδες. Αυτό είναι το λογικό μέγεθος της εικόνας. Εξαρτάται από το φυσικό μέγεθος της εικόνας και την ανάλυση της οθόνης.

### Ανάλυση

Δείχνει την ανάλυση εκτύπωσης της εικόνας σε εικονοστοιχεία ανά ίντσα.

### Χρωματικός χώρος

Δείχνει το χρωματικό χώρο των εικόνων.

### Όνομα αρχείου

Διαδρομή και όνομα αρχείου που περιέχει την εικόνα.

### Μέγεθος αρχείου

Μέγεθος του αρχείου που περιέχει την εικόνα.

### Τύπος αρχείου

Μορφή του αρχείου που περιέχει την εικόνα.

### Μέγεθος στη μνήμη

Η κατανάλωση RAM της φορτωμένης εικόνας συμπεριλαμβάνοντας το ημερολόγιο της εικόνας. Αυτή η πληροφορία προβάλλεται επίσης στο παράθυρο της εικόνας. Το μέγεθος είναι ολότελα διαφορετικό από το μέγεθος του αρχείου στο δίσκο. Αυτό συμβαίνει γιατί η προβαλλόμενη εικόνα αποσυμπίεζεται και επειδή το GIMP κρατά ένα αντίγραφο της εικόνας στη μνήμη για τις αναιρέσεις.

### Βήματα αναίρεσης

Ο αριθμός των ενεργειών που έχετε εκτελέσει στην εικόνα και μπορούν να αναιρεθούν. Μπορείτε να τις δείτε στο διάλογο [\[Ιστορικό αναιρέσεων\]](#).

### Βήματα ακύρωσης αναίρεσης

Ο αριθμός των ενεργειών που αναίρέσατε και μπορείτε να ακυρώσετε.

**Αριθμός των εικονοστοιχείων· ο αριθμός των στρώσεων· ο αριθμός των καναλιών· ο αριθμός των μονοπατιών**

Καλά μετρημένα!

## 6.34.2.2. Η καρτέλα «Χρωματική κατατομή»

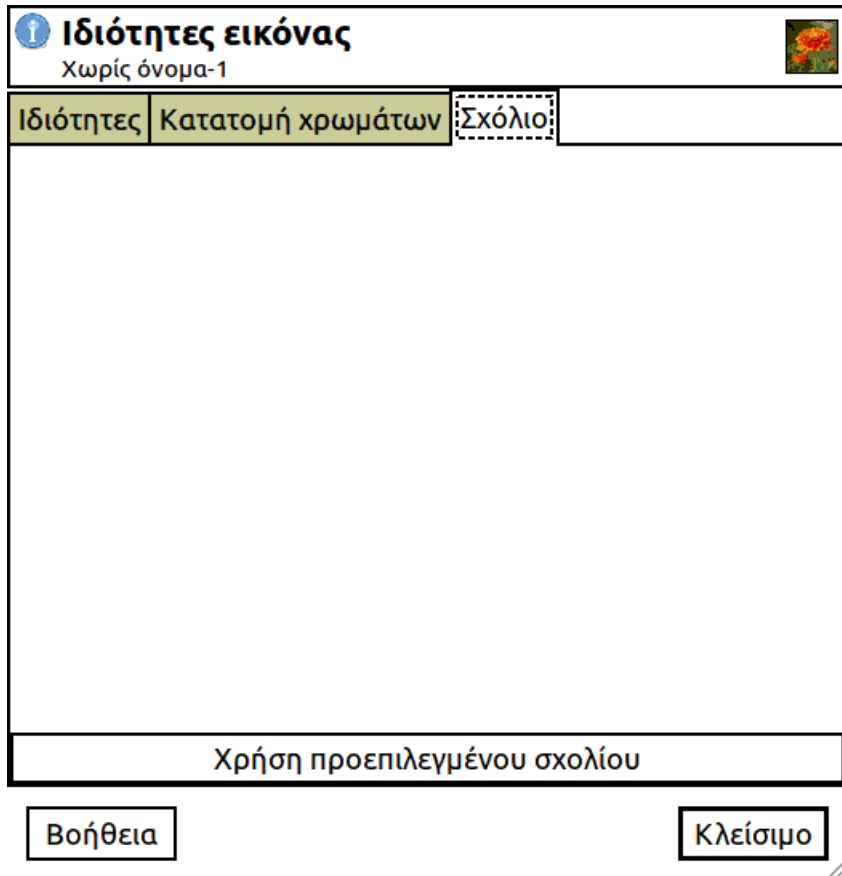
Σχήμα 16.97. Η καρτέλα «Χρωματική κατατομή»



Αυτή η καρτέλα περιέχει το όνομα της χρωματικής κατατομής της εικόνας που είναι φορτωμένη στο GIMP. Προκαθορισμένο είναι η ενσωματωμένη κατατομή «sRGB».

#### 6.34.2.3. Καρτέλα «Σχόλια»

Σχήμα 16.98. Καρτέλα «Σχόλια»



Αυτή η καρτέλα σας επιτρέπει να προβάλλετε και να επεξεργαστείτε ένα σχόλιο για την εικόνα.



6.33. Ρύθμιση του πλέγματος...



7. Το μενού «Στρώση»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 7. Το μενού «Στρώση»

### 7.1. Εισαγωγή στο μενού «στρώση»

Σχήμα 16.99. Τα περιεχόμενα του μενού «στρώση»

<u>Ν</u> έα στρώση...	Shift+Ctrl+N
Νέα από τα <u>ο</u> ρατά	
Νέα ομάδα στρώσεων...	
<u>Δ</u> ιπλασιασμός στρώσης	Shift+Ctrl+D
Αγκίστρωση στρώσης	Ctrl+H
Συγχώνευση με την από κάτω	
Διαγραφή στρώσης	
<hr/>	
Στοιί <u>β</u> α	▶
<u>Μ</u> άσκα	▶
Δια <u>φ</u> άνεια	▶
Μετασχη <u>μ</u> ατισμός	▶
<hr/>	
Διαστάσεις ορίων <u>σ</u> τρώσης...	
Προσαρμογή στρώσης στα όρια της εικόνας	
Κλιμά <u>κ</u> ωση στρώσης...	
Περικοπή στα όρια της επιλογής	
Αυτόματη πε <u>ρ</u> ικοπή στρώσης	

Τα στοιχεία του μενού **στρώση** επιτρέπουν την εργασία σε στρώσεις.

Πέρα από την πρόσβαση του μενού **στρώση** από τη γραμμή μενού εικόνας και με δεξί κλικ στο παράθυρο εικόνας, μπορείτε να το πάρετε με δεξί κλικ στη μικρογραφία του διαλόγου στρώσεων. Μπορείτε επίσης να εκτελέσετε πολλές από τις λειτουργίες σε αυτό το μενού με κλικ στα κουμπιά στο διάλογο στρώσεων, π.χ., αλλάζοντας το μέγεθος στρώσης, με διαχείριση της διαφάνειας στρώσης και συγχώνευση στρώσεων.

Επεξεργασία γνωρισμάτων στρώσης...
Νέα στρώση...
Νέα από τα ορατά
Νέα ομάδα στρώσεων...
Διπλασιασμός στρώσης
Αγκίστρωση στρώσης
Συγχώνευση με την από κάτω
Διαγραφή στρώσης
Διαστάσεις ορίων στρώσης...
Προσαρμογή στρώσης στα όρια της εικόνας
Κλιμάκωση στρώσης...
Προσθήκη μάσκας στρώσης...
Εφαρμογή μάσκας στρώσης
Διαγραφή μάσκας στρώσης
<input type="checkbox"/> Εμφάνιση μάσκας στρώσης
<input checked="" type="checkbox"/> Επεξεργασία μάσκας στρώσης
<input type="checkbox"/> Απενεργοποίηση μάσκας στρώσης
Μετατροπή μάσκας σε επιλογή
Προσθήκη καναλιού άλφα
Διαγραφή καναλιού άλφα
Μετατροπή άλφα σε επιλογή
Συγχώνευση ορατών στρώσεων...
Ισοπέδωση εικόνας



#### Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.





## 7.2. Νέα στρώση

Η εντολή **Νέα στρώση...** ανοίγει τον διάλογο «Δημιουργία νέας στρώσης» που σας επιτρέπει να προσθέσετε μια νέα, κενή στρώση στη στοιβα στρώσεων της εικόνας, ακριβώς πάνω από την ενεργή στρώση.

### 7.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Στρώση** → **Νέα στρώση...**, ή πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο στον διάλογο στρώσεων.

### 7.2.2. Περιγραφή του διαλόγου «νέα στρώση»

Σχήμα 16.101. Ο διάλογος «νέα στρώση»

Κάτω από τον τίτλο «δημιουργία νέας στρώσης» μπορείτε να δείτε το όνομα της εικόνας για την οποία δημιουργήσατε αυτήν τη νέα στρώση και δίπλα στον τίτλο μια μικρογραφία της. Αυτό είναι ενδιαφέρον για να δείτε εάν διαλέξατε τη σωστή εικόνα όταν υπάρχουν περισσότερες από μια εικόνες ανοιχτές.

#### Όνομα στρώσης

Το όνομα της νέας στρώσης. Δεν έχει καμιά λειτουργική σημασία, απλά διευκολύνει στην ενθύμηση του σκοπού της στρώσης. Το προεπιλεγμένο όνομα είναι «νέα στρώση». Εάν η στρώση με το επιλεγμένο όνομα υπάρχει ήδη, ένας αριθμός προσαρτάται αυτόματα σε αυτό για να το κάνει μοναδικό (π.χ., «νέα στρώση#1») με κλικ στο κουμπί **εντάξει**.

#### Ετικέτα χρώματος

Εάν πατήσετε σε ένα από αυτά τα έγχρωμα πλήκτρα, το πλαίσιο εικονιδίου "μάτι" της δημιουργημένης στρώσης θα έχει αυτό το χρώμα. Αυτό είναι ενδιαφέρον όταν έχετε πολλές στρώσεις στην εικόνα.

## Κατάσταση

Προεπιλογή είναι «κανονική». Ο πτυσσόμενος κατάλογος προσφέρει όλες τις καταστάσεις ανάμειξης στρώσεων. Στα δεξιά, ένας άλλος πτυσσόμενος κατάλογος για να επιλέξετε μεταξύ των ομάδων καταστάσεων «προεπιλεγμένη» ή «παλιά».

Οι καταστάσεις ανάμειξης περιγράφονται στο [Καταστάσεις στρώσεις](#).

## Χώρος ανάμειξης

Ο χρησιμοποιούμενος χώρος από την κατάσταση στρώσης. Αυτή η επιλογή δεν είναι ενεργοποιημένη.

## Σύνθετη κατάσταση

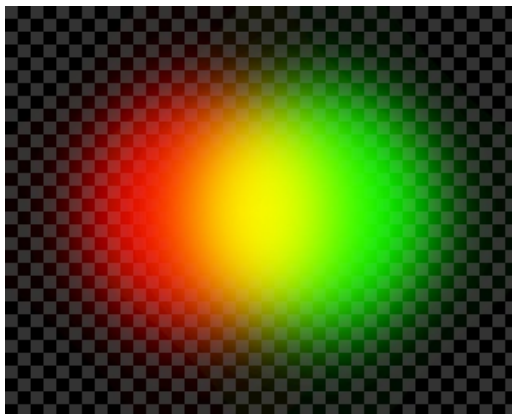
Η **κατάσταση της στρώσης** (που μερικές φορές αναφέρεται ως «κατάσταση ανάμειξης»: κανονική, πολλαπλασιασμός, κλπ.) καθορίζει πώς οι *τιμές χρώματος* της στρώσης και του παρασκήνιο της συνδυάζονται, ενώ η **σύνθετη κατάσταση στρώσης** καθορίζει πώς οι *τιμές άλφα* της στρώσης και του παρασκήνιο της συνδυάζονται. (Το παρασκήνιο της στρώσης είναι το περιεχόμενο ως προς το οποίο συντίθεται η στρώση· δηλαδή, είναι ο συνδυασμός των στρώσεων από κάτω της.)

Υπάρχουν δύο ενδιαφέρουσες περιοχές κατά τη σύνθεση της στρώσης ως προς το παρασκήνιο της: η αδιαφανής περιοχή του παρασκήνιο και η αδιαφανής περιοχή της στρώσης. Η κατάσταση ανάμειξης της στρώσης καθορίζει πώς θα συνδυαστούν τα χρώματα της *τομής* αυτών των δύο περιοχών: δηλαδή, η κοινή αδιαφανής περιοχή του παρασκήνιο και της στρώσης (τα εικονοστοιχεία που ανήκουν μόνο σε μία από αυτές τις περιοχές δεν χρειάζεται να συνδυαστούν με τίποτα και κρατούν το αρχικό τους χρώμα.) Η κατάσταση σύνθεσης της στρώσης καθορίζει ποιο μέρος από αυτές τις περιοχές θα διατηρηθεί και ποιο θα απορριφθεί.

Τα παρακάτω παραδείγματα εικόνας εμφανίζουν τη σύνθεση των δύο στρώσεων -- η κάτω στρώση που περιέχει έναν εξασθενημένο κόκκινο κύκλο και η πάνω στρώση που περιέχει έναν εξασθενημένο πράσινο κύκλο -- χρησιμοποιώντας την κατάσταση «πρόσθεση» και διάφορες καταστάσεις σύνθεσης (που εφαρμόζονται στην πάνω στρώση).

- **Ένωση**: διατηρεί τις αδιαφανείς περιοχές και της στρώσης και του παρασκήνιο της, δηλαδή την ένωση τους.

Σχήμα 16.102. Παράδειγμα της επιλογής «Ένωση»

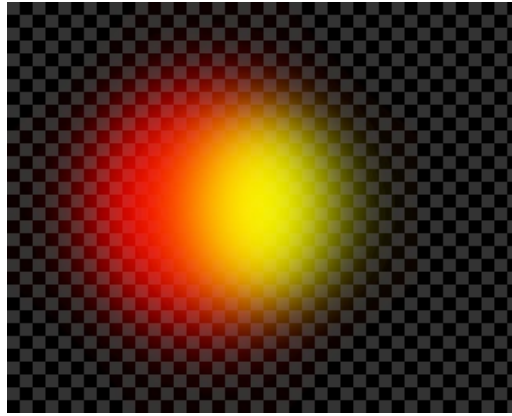


- **Αποκοπή στο παρασκήνιο**: διατηρεί μόνο τις αδιαφανείς περιοχές του παρασκήνιο (αυτό συμπεριλαμβάνει την κοινή αδιαφανή περιοχή του παρασκήνιο και της στρώσης, δηλαδή την τομή τους).



**Σχήμα 16.103. Παράδειγμα της επιλογής «Περικοπή στο παρασκήνιο»**

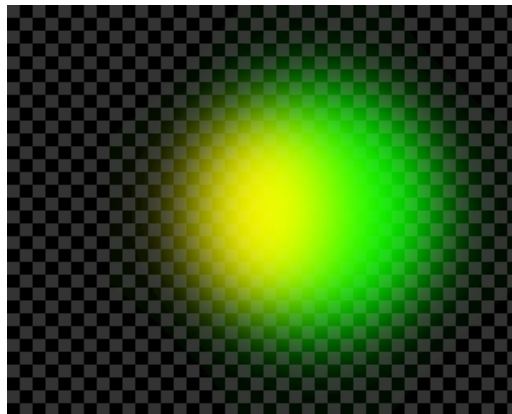
---



- **Αποκοπή στη στρώση:** διατηρεί μόνο την αδιαφανή περιοχή της στρώσης (αυτό περιλαμβάνει την κοινή περιοχή του παρασκηνίου και της στρώσης δηλαδή την τομή τους).

**Σχήμα 16.104. Παράδειγμα της επιλογής «Περικοπή στη στρώση»**

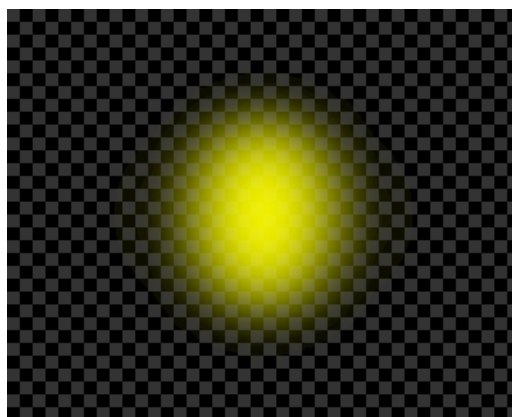
---



- **Τομή:** διατηρεί μόνο την αδιαφανή περιοχή του παρασκηνίου και της στρώσης, δηλαδή την τομή τους.

**Σχήμα 16.105. Παράδειγμα της επιλογής «Τομή»**

---



- **Αυτόματη:** Η «αυτόματη» κατάσταση δεν είναι μια ξεχωριστή κατάσταση σύνθεσης, αλλά αντιστοιχεί σε μία

από τις άλλες καταστάσεις σύνθεσης, ανάλογα με την κατάσταση ανάμειξης της στρώσης: για «κανονική», «διάσπαση» και «συγχώνευση», αντιστοιχεί στην «ένωση» και για τις άλλες καταστάσεις (που υποστηρίζουν διαφορετικές καταστάσεις σύνθεσης) αντιστοιχεί σε «Clip to Backdrop».

### Σύνθετος χώρος

Προεπιλογή είναι «αυτόματος». Στον πτυσσόμενο κατάλογο, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ «γραμμικού RGB» και «διαισθητικού RGB».

Οι κωδικοποιήσεις καναλιού περιγράφονται στο [Γλωσσάρι](#).

### Αδιαφάνεια

Καθορίζει την αδιαφάνεια της βαφής στη στρώση. Η προεπιλογή είναι 100%.

### Πλάτος· ύψος

Οι διαστάσεις της νέας στρώσης. Όταν ο διάλογος εμφανίζεται, οι τιμές αρχικοποιούνται στις διαστάσεις της εικόνας. Μπορείτε να τις αλλάξετε χρησιμοποιώντας τα δύο πλαίσια κειμένου. Μπορείτε επίσης να αλλάξετε τις μονάδες του πτυσσόμενου μενού στα δεξιά.

### Μετατόπιση X; Y

Η αρχική θέση της νέας στρώσης είναι η πάνω αριστερή γωνία της εικόνας. Εδώ, μπορείτε να ορίσετε με ακρίβεια τη θέση των στρώσεων που είναι πιο μικρές από τον καμβά, ιδιαίτερα τις στρώσεις κειμένου.

### Γέμισμα με

Υπάρχουν πέντε επιλογές για το συμπαγές χρώμα που γεμίζει τη στρώση: το τρέχον [χρώμα προσκηνίου](#), το τρέχον [χρώμα παρασκηνίου](#), [άσπρο](#), [διαφάνεια](#) και [μοτίβο](#).

### Διακόπτες

Αυτοί οι διακόπτες αναπαράγουν επιλογές που περιγράφονται στον [διάλογο στρώσης](#).



7. Το μενού «Στρώση»



7.3. Νέα ομάδα στρώσεων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.3. Νέα ομάδα στρώσεων

---

Αυτή η εντολή δημιουργεί μια νέα ομάδα στρώσεων άμεσα. Παρακαλώ δείτε [Τμήμα 4. «Ομάδες στρώσεων»](#).

### 7.3.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από ένα μενού εικόνας μέσα από [Στρώση](#) → [Νέα ομάδα στρώσεων...](#), ή από το μενού περιεχομένου στρώσης που παίρνετε με δεξιοπατώντας στον διάλογο στρώσης.



7.2. Νέα στρώση



7.4. Νέο από τα ορατά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.4. Νέο από τα ορατά

---

Αυτή η εντολή συγχωνεύει τις ορατές στρώσεις σε μια νέα στρώση στην κορυφαία στρώση της στοίβας.

Ο σκοπός είναι η παραπέρα επεξεργασία του αποτελέσματος, αλλά διατήρηση των βημάτων που δημιούργησαν αυτήν την κατάσταση. Παράδειγμα: θέλετε να θολώσετε επιλεκτικά μερικές περιοχές της εικόνας πολλαπλών στρώσεων. Δημιουργείτε μια νέα στρώση από ό,τι βλέπετε, τη θολώνετε και έπειτα εφαρμόζετε μια μάσκα στρώσης για να σβήσετε τα μέρη που θέλετε να εμφανίζεται η αρχική εργασία.

### 7.4.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → νέα από τα ορατά.





## 7.5. Διπλασιασμός στρώσης


---

Η εντολή **διπλασιασμός στρώσης** προσθέτει μια νέα στρώση στην εικόνα που είναι σχεδόν ταυτόσημο αντίγραφο της ενεργής στρώσης. Το όνομα της νέας στρώσης είναι το ίδιο όπως το όνομα της αρχικής στρώσης, αλλά με το «αντίγραφο» προσαρτημένο σε αυτό.

Εάν διπλασιάσετε τη στρώση παρασκηνίου που δεν έχει κανάλι άλφα, η νέα στρώση δίνεται με κανάλι άλφα. Επιπλέον, εάν υπάρχουν «παράσιτα» προσκολλημένα στην ενεργή στρώση, δεν διπλασιάζονται. (Εάν η κατανόηση της λέξης «παράσιτα» περιορίζεται σε μικρά, ανεπιθύμητα δημιουργήματα, παρακαλώ αγνοήστε την τελευταία πρόταση.)

### 7.5.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **στρώση** → **διπλασιασμός στρώσης**, ή από το τοπικό αναδυόμενο μενού που παίρνετε με δεξί κλικ στο διάλογο στρώσης.
- Επιπλέον, στο **διάλογο στρώσης**, μπορείτε να το προσπελάσετε μέσα από **διπλασιασμός** του αναδυόμενου μενού περιεχομένου, ή με κλικ στο κουμπί εικονιδίου  στον πάτο αυτού του διαλόγου.



7.4. Νέο από τα ορατά



7.6. Αγκίστρωση στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.6. Αγκίστρωση στρώσης

Εάν έχετε δημιουργήσει μια αιωρούμενη επιλογή, μια προσωρινή στρώση, που λέγεται «αιωρούμενη στρώση» ή «αιωρούμενη επιλογή», προστίθεται στη στοίβα στρώσης. Όσο η αιωρούμενη στρώση επιμένει, μπορείτε να δουλέψετε μόνο σε αυτή. Για να δουλέψετε στην υπόλοιπη εικόνα, πρέπει να «αγκιστρώσετε» την αιωρούμενη στρώση στην πρώτη ενεργή στρώση με την εντολή **αγκίστρωση στρώσης**. Εάν η εικόνα δεν περιέχει μια αιωρούμενη επιλογή, αυτή η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.



### Σημείωση

Εάν υπάρχει ένα ενεργό εργαλείο επιλογής, ο δείκτης ποντικιού εμφανίζεται με ένα εικονίδιο άγκυρας όταν είναι έξω από την επιλογή.

### 7.6.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **στρώση** → **αγκίστρωση στρώσης**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + H**.

### 7.6.2. Εναλλακτικοί τρόποι αγκίστρωσης αιωρούμενης επιλογή

Please refer to [Τμήμα 4.5.3. «Αγκίστρωση αιωρούμενης επιλογής»](#)





## 7.7. Συγχώνευση με την από κάτω

Η εντολή **συγχώνευση με την από κάτω** συγχωνεύει την ενεργή στρώση με τη στρώση ακριβώς από κάτω της στη στοιβιά, λαμβάνοντας υπόψη τις ποικίλες ιδιότητες της ενεργής στρώσης, όπως η αδιαφάνεια της και η **κατάσταση** στρώσης. Η τελική συγχωνευμένη στρώση θα είναι σε κανονική κατάσταση και θα κληρονομήσει την αδιαφάνεια της παρακάτω στρώσης. Εάν η παρακάτω στρώση δεν είναι αδιαφανής, ή εάν είναι σε κάποια κατάσταση άλλη πέρα από την κανονική, τότε αυτή η εντολή θα αλλάξει γενικά την εμφάνιση της εικόνας.

Η πιο κοινή χρήση της **συγχώνευσης με την από κάτω** είναι η κατασκευή στρώσης, ξεκινώντας με μια «στρώση βάσης» (συνήθως αδιαφανή και σε κανονική κατάσταση, έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε τι κάνετε) και προσθήκη μιας «στρώσης τροποποίησης» πάνω της, με οποιοδήποτε σχήμα, αδιαφάνεια και κατάσταση στρώσης χρειάζοσαστε. Σε αυτήν την περίπτωση, ανάμειξη προς τα κάτω της στρώσης τροποποίησης θα συνδυάσει τις δύο στρώσεις σε μία, χωρίς αλλαγή του τρόπου που δείχνει η εικόνα.

### 7.7.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → **συγχώνευση με την από κάτω**



7.6. Αγκίστρωση στρώσης



7.8. Διαγραφή στρώσης

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 7.8. Διαγραφή στρώσης

---

Η εντολή διαγραφή στρώσης διαγράφει την τρέχουσα στρώση από την εικόνα.

### 7.8.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **απόστρώση** → **διαγραφή στρώσης**.
- Επιπλέον, στο [☒ διάλογο στρώσης](#), μπορείτε να το προσπελάσετε μέσα από **διαγραφή στρώσης** του αναδυόμενου μενού περιεχομένου, ή με κλικ στο κουμπί εικονιδίου  στον πάτο αυτού του διαλόγου.



7.7. Συγχώνευση με την από κάτω



7.9. Οι εντολές κειμένου του μενού στρώση

[Αναφέστε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 7.9. Οι εντολές κειμένου του μενού στρώση

Αυτές οι εντολές εμφανίζονται μόνο εάν η στρώση κειμένου είναι παρούσα.

### Σχήμα 16.106. Εντολές κειμένου του μενού στρώση

Απόρριψη πληροφοριών κειμένου  
Μετατροπή κειμένου σε μονοπάτι  
Κείμενο κατά μήκος του μονοπατιού

#### 7.9.1. Οι εντολές κειμένου

- [☒ Τμήμα 7.10, «Απόρριψη πληροφοριών κειμένου»](#)
- [☒ Κείμενο σε μονοπάτι](#)
- [☒ Κείμενο κατά μήκος μονοπατιού](#)
- Στην πτυσσόμενη λίστα **κείμενο σε επιλογή**, οι εντολές είναι ταυτόσημες με αυτές του υπομενού διαφάνειας (στην πραγματικότητα, το κείμενο σχηματίζεται από περιοχές διαφορετικής διαφάνειας):
  - **Κείμενο σε επιλογή:** [☒ Τμήμα 7.38, «Μετατροπή άλφα σε επιλογή»](#)
  - **Προσθήκη στην επιλογή:** [☒ Τμήμα 7.39, «Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή»](#)
  - **Αφαίρεση από την επιλογή:** [☒ Τμήμα 7.40, «Αφαίρεση από την επιλογή»](#)
  - **Τομή με την επιλογή:** [☒ Τμήμα 7.41, «Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή»](#)





## 7.10. Απόρριψη πληροφοριών κειμένου

Αυτή η εντολή ανήκει σε μια ομάδα εντολών κειμένου που εμφανίζονται μόνο εάν η στρώση κειμένου είναι παρούσα.

**Σχήμα 16.107. Η εντολή απόρριψη κειμένου μεταξύ των εντολών κειμένου στο μενού στρώσης**

Απόρριψη πληροφοριών κειμένου  
Μετατροπή κειμένου σε μονοπάτι  
Κείμενο κατά μήκος του μονοπατιού

When you add text to an image, GIMP adds specific information. This command lets you discard this information, transforming the current text layer into a normal bitmap layer. The reason to do that is not evident.

Σημειώστε ότι αυτός ο μετασχηματισμός του κειμένου σε ψηφιογραφία εκτελείται αυτόματα όταν εφαρμόζετε μια γραφική λειτουργία σε στρώση κειμένου. Μπορείτε να πάρετε πληροφορίες κειμένου πίσω αναιρώντας τη λειτουργία που τροποποίησε το κείμενο.

### 7.10.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → απόρριψη πληροφοριών κειμένου.



## 7.11. Υπομενού «στοίβα»

**Σχήμα 16.108. Το υπομενού«στοίβα»**

Επιλογή προηγούμενης στρώσης	Page_Up
Επιλογή επόμενης στρώσης	Page_Down
Επιλογή κορυφαίας στρώσης	Home
Επιλογή κατώτατης στρώσης	End
<hr/>	
Ανύψωση στρώσης	
Χαμήλωμα στρώσης	
Στρώση στην κορυφή	
Στρώση στον πάτο	
<hr/>	
Αντιστροφή σειράς στρώσεων	

Η στοίβα στρώσης είναι απλά η λίστα των στρώσεων στο διάλογο στρώσεων. Το υπομενού **στοίβα** περιέχει λειτουργίες που είτε διαλέγουν μια νέα στρώση ως την ενεργή στρώση, ή αλλάζουν τη θέση της ενεργής στρώσης στη στοίβα στρώσης. Εάν η εικόνα σας έχει μόνο μια στρώση, αυτές οι εντολές είναι αχνές.

### 7.11.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **στρώση** → **στοίβα**.

### 7.11.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «στοίβα»

Το υπομενού **στοίβα** περιέχει τις παρακάτω εντολές:

- [Τμήμα 7.12, «Επιλογή προηγούμενης στρώσης»](#)
- [Τμήμα 7.13, «Επιλογή επόμενης στρώσης»](#)
- [Τμήμα 7.14, «Επιλογή της ανώτατης στρώσης»](#)
- [Τμήμα 7.15, «Επιλογή κατώτατης στρώσης»](#)
- [Τμήμα 7.16, «Ανύψωση στρώσης»](#)
- [Τμήμα 7.17, «Βύθιση στρώσης»](#)
- [Τμήμα 7.18, «Στρώση στην κορυφή»](#)
- [Τμήμα 7.19, «Στρώση στον πάτο»](#)
- [Τμήμα 7.20, «Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»](#)



7.10. Απόρριψη πληροφοριών κειμένου



7.12. Επιλογή προηγούμενης στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.12. Επιλογή προηγούμενης στρώσης

Η εντολή επιλογή προηγούμενης στρώσης επιλέγει τη στρώση ακριβώς πάνω από την ενεργή στρώση στη στοίβα στρώσεων. Η εντολή επισημαίνει τη στρώση στο διάλογο στρώσεων και την κάνει τη νέα ενεργή στρώση. Εάν η ενεργή στρώση είναι ήδη στην κορυφή της στοίβας, αυτή η είσοδος του μενού είναι ανενεργή και αχνή.



### Σημείωση

Σημειώστε ότι στην τυπική μορφή αγγλικού πληκτρολογίου Windows, η προεπιλεγμένη συντόμευση **Page Up** δεν αναφέρεται στο πλήκτρο στο αριθμητικό πληκτρολόγιο, αλλά στο άλλο πλήκτρο **Page Up** στην ομάδα των έξι πλήκτρων στα αριστερά του αριθμητικού πληκτρολογίου.



### Υπόδειξη

Οι συντομεύσεις πληκτρολογίου για επιλογή προηγούμενης στρώσης και επιλογή επόμενης στρώσης μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη εάν διαλέγετε συχνά χρώματα από μια στρώση για βάψιμο άλλης στρώσης, ειδικά εάν τα χρησιμοποιείτε με το εργαλείο επιλογή χρώματος, που παίρνετε με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** με τα περισσότερα από τα εργαλεία ζωγραφικής.

### 7.12.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → στοίβα → επιλογή προηγούμενης στρώσης
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Up**.

Ή απλά κλικ στο όνομα στρώσης στο διάλογο στρώσεων.



## 7.13. Επιλογή επόμενης στρώσης

Η εντολή **επιλογή επόμενης στρώσης** επιλέγει τη στρώση ακριβώς κάτω από την ενεργή στρώση στη στοίβα στρώσεων. Η εντολή επισημαίνει τη στρώση στο διάλογο στρώσεων και την κάνει τη νέα ενεργή στρώση. Εάν η ενεργή στρώση είναι ήδη στον πάτο της στοίβας, αυτή η είσοδος του μενού είναι ανενεργή και αχνή.



### Σημείωση

Σημειώστε ότι στην τυπική μορφή αγγλικού πληκτρολογίου Windows, η προεπιλεγμένη συντόμευση **Page Down** δεν αναφέρεται στο πλήκτρο στο αριθμητικό πληκτρολόγιο, αλλά στο άλλο πλήκτρο **Page Down** στην ομάδα των έξι πλήκτρων στα αριστερά του αριθμητικού πληκτρολογίου.

### 7.13.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → **στοίβα** → **επιλογή επόμενης στρώσης**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Down**.

Ή απλά κλικ στο όνομα στρώσης στο διάλογο στρώσεων.





## 7.14. Επιλογή της ανώτατης στρώσης

Η εντολή επιλογή κορυφαίας στρώσης κάνει την κορυφαία στρώση στη στοίβα ενεργή στρώση για την εικόνα και την επισημαίνει στο διάλογο στρώσεων. Εάν η ενεργή στρώση είναι ήδη η κορυφαία στρώση στη στοίβα, αυτή η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.



### Σημείωση

Σημειώστε ότι στην τυπική μορφή αγγλικού πληκτρολογίου Windows, η προεπιλεγμένη συντόμευση πληκτρολογίου **Home** δεν αναφέρεται στο πλήκτρο στο αριθμητικό πληκτρολόγιο, αλλά στο άλλο πλήκτρο **Home** στην ομάδα των έξι πλήκτρων στα αριστερά του αριθμητικού πληκτρολογίου.

### 7.14.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απς **Στρώση** → **Στοίβα** → **Επιλογή κορυφαίας στρώσης**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Home**.

Ή απλά κλικ στο όνομα στρώσης στο διάλογο στρώσεων.





## 7.15. Επιλογή κατώτατης στρώσης

---

Με την εντολή επιλογή κατώτατης στρώσης, μπορείτε να κάνετε την κατώτατη στρώση στη στοιβα ενεργή στρώση για την εικόνα. Τότε επισημαίνεται στο διάλογο στρώσεων. Εάν η κατώτατη στρώση της στοιβας είναι ήδη η ενεργή στρώση, αυτή η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 7.15.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απςτρώση → στοιβα → επιλογή κατώτατης στρώσης,
- χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **End**.

Ή απλά κλικ στο όνομα στρώσης στο διάλογο στρώσεων.







## 7.16. Ανύψωση στρώσης

---

Η εντολή **ανύψωση στρώσης** ανυψώνει την ενεργή στρώση μια θέση στη στοιίβα στρώσης. Εάν η ενεργή στρώση είναι ήδη στην κορυφή ή εάν υπάρχει μόνο μια στρώση, αυτή η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή. Εάν η ενεργή στρώση είναι στον πάτο της στοιίβας και δεν έχει κανάλι άλφα, δεν μπορεί να ανυψωθεί μέχρι να προσθέσετε μια στρώση σε αυτή.

### 7.16.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → στοιίβα → ανύψωση στρώσης,
- ή με κλικ στο εικονίδιο πάνω βέλους στον πάτο του διαλόγου στρώσεων.



7.15. Επιλογή κατώτατης στρώσης



7.17. Βύθιση στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.17. Βύθιση στρώσης

---

Η εντολή βύθιση στρώσης χαμηλώνει την ενεργή στρώση μια θέση στη στοίβα στρώσης. Εάν η ενεργή στρώση είναι ήδη στον πυθμένα της στοίβας ή εάν υπάρχει μόνο μια στρώση, αυτή η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 7.17.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απόστρώση → στοίβα → βύθιση στρώσης,
- ή με κλικ στο εικονίδιο κάτω βέλους στον πάτο του διαλόγου στρώσεων.



7.16. Ανύψωση στρώσης



7.18. Στρώση στην κορυφή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.18. Στρώση στην κορυφή

---

Η εντολή **στρώση στην κορυφή** ανυψώνει την ενεργή στρώση στην κορυφή της στοίβας στρώσης. Εάν η ενεργή στρώση είναι ήδη στην κορυφή ή εάν υπάρχει μόνο μια στρώση, αυτή η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή. Εάν η ενεργή στρώση είναι στον πάτο της στοίβας και δεν έχει κανάλι άλφα, δεν μπορεί να ανυψωθεί μέχρι να προσθέσετε μια στρώση σε αυτή ένα κανάλι άλφα.

### 7.18.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → **στοίβα** → **στρώση στην κορυφή**,
- ή πατώντας το πλήκτρο **Shift** και κλικ στο εικονίδιο άνω βέλους στον πάτο του διαλόγου στρώσεων.





## 7.19. Στρώση στον πάτο

---

Η εντολή **στρώση στον πάτο** χαμηλώνει την ενεργή στρώση στον πάτο της στοίβας στρώσης. Εάν η ενεργή στρώση είναι ήδη στον πυθμένα της στοίβας ή εάν υπάρχει μόνο μια στρώση, αυτή η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 7.19.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **στρώση** → **στοίβα** → **στρώση στον πάτο**,
- ή πατώντας το πλήκτρο **Shift** και κλικ στο εικονίδιο κάτω βέλους στον πάτο του διαλόγου στρώσεων.



7.18. Στρώση στην κορυφή



7.20. Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 7.20. Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»

---

Αυτή η εντολή είναι αυτονόητη.

### 7.20.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Από το μενού εικόνας μέσα από: στρώσεις → στοίβα → αντιστροφή σειράς στρώσεων.



7.19. Στρώση στον πάτο



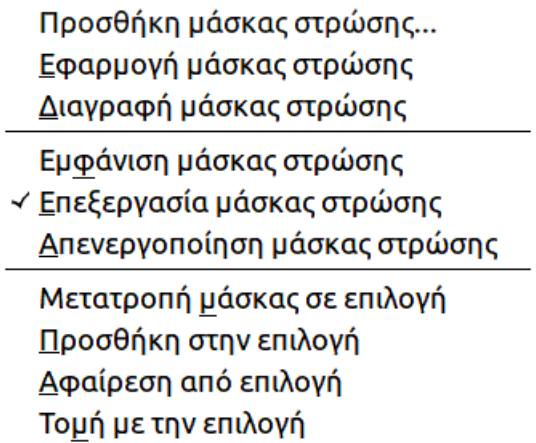
7.21. Το υπομενού «μάσκα»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.21. Το υπομενού «μάσκα»

Σχήμα 16.109. Το υπομενού«μάσκα» του μενού«στρώση»



Το υπομενού **μάσκα** του μενού **στρώση** περιέχει εντολές που δουλεύουν με μάσκες: δημιουργία μάσκας, εφαρμογή μάσκας, διαγραφή μάσκας ή μετατροπή μάσκας σε επιλογή. Δείτε την ενότητα [☞ μάσκες στρώσης](#) για περισσότερες πληροφορίες στις μάσκες στρώσης και τη χρήση τους.

### 7.21.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα απ**ό** **στρώση** → **μάσκα**

### 7.21.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «μάσκα»

Το υπομενού **μάσκα** περιέχει τις παρακάτω εντολές:

- ☞ [Τμήμα 7.22. «Προσθήκη μάσκας στρώσης»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.23. «Εφαρμογή μάσκας στρώσης»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.24. «Διαγραφή μάσκας στρώσης»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.25. «Προβολή μάσκας στρώσης»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.26. «Επεξεργασία μάσκας στρώσης»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.27. «Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.28. «Μετατροπή μάσκας σε επιλογή»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.29. «Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή»](#)
- ☞ [Τμήμα 7.30. «Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή»](#)

- [Τμήμα 7.31, «Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή»](#)



7.20. Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»



7.22. Προσθήκη μάσκας στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 7.22. Προσθήκη μάσκας στρώσης

Η εντολή προσθήκη μάσκας στρώσης προσθέτει μια μάσκα στρώσης στην ενεργή στρώση. Εμφανίζει ένα διάλογο όπου μπορείτε να ορίσετε τις αρχικές ιδιότητες της μάσκας. Εάν η στρώση έχει ήδη μια μάσκα στρώσης, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

Μια μάσκα στρώσης επιτρέπει να καθορίσετε ποια μέρη της στρώσης είναι αδιαφανή, ημιδιαφανή ή διαφανή. Δείτε την ενότητα [μάσκα στρώσης](#) για περισσότερες πληροφορίες.

### 7.22.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μάσκα → επεξεργασία μάσκας στρώσης
- ή από το αναδυόμενο μενού που παίρνετε με δεξί κλικ στην ενεργή στρώση στο διάλογο στρώσεων.

### 7.22.2. Περιγραφή του διαλόγου «προσθήκη μάσκας στρώσης»

Σχήμα 16.110. Ο διάλογος «προσθήκη μάσκας στρώσης»

**Προσθήκη μάσκας στη στρώση**  
cosmos-1.png-11 (Χωρίς όνομα)

**Αρχικοποίηση μάσκας στρώσης σε:**

- Λευκό (πλήρης αδιαφάνεια)
- Μαύρο (πλήρης διαφάνεια)
- Κανάλι άλφα της στρώσης
- Μεταφορά καναλιού άλφα της στρώσης
- Επιλογή
- Αντίγραφο στρώσης σε γκρι
- Κανάλι

Αντιστροφή μάσκας

Βοήθεια    Ακύρωση    Προσθήκη

#### Αρχικοποίηση μάσκας στρώσης σε

Αυτός ο διάλογος επιτρέπει πολλαπλές επιλογές για τα αρχικά περιεχόμενα της μάσκας στρώσης:

##### Λευκό (πλήρης αδιαφάνεια)

Με αυτή την επιλογή, η μάσκα στρώσης θα κάνει όλες τις στρώσεις πλήρως αδιαφανείς. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα σημειώστε καμιά διαφορά στην εμφάνιση της στρώσης μέχρι να βάψετε στη μάσκα στρώσης.



### Μαύρο (πλήρης διαφάνεια)

Με αυτήν την επιλογή, η μάσκα στρώσης θα κάνει όλες τις στρώσεις πλήρως διαφανείς. Αυτό αναπαριστάται στην εικόνα από ένα καρό μοτίβο στο οποίο θα χρειαστεί να βάψετε για να κάνετε οποιοδήποτε μέρος της στρώσης ορατό.

### Κανάλι άλφα της στρώσης

Με αυτήν την επιλογή, τα περιεχόμενα του καναλιού άλφα χρησιμοποιούνται για να γεμίσουν τη μάσκα στρώσης. Το ίδιο το κανάλι άλφα δεν μεταβάλλεται, έτσι η διαφάνεια των μερικώς ορατών περιοχών αυξάνεται, οδηγώντας σε μια πιο διαφανή στρώση.

### Μεταφορά καναλιού άλφα στρώσης

Αυτή η επιλογή ορίζει τη μάσκα στρώσης ως την προηγούμενη επιλογή, αλλά επαναφέρει κανάλι άλφα της στρώσης σε πλήρη αδιαφάνεια κατόπιν. Το αποτέλεσμα είναι η μεταφορά της πληροφορίας διαφάνειας από το κανάλι άλφα στη μάσκα στρώσης, αφήνοντας τη στρώση με την ίδια εμφάνιση όπως πριν. Η ορατότητα της στρώσης προσδιορίζεται τώρα από τη μάσκα στρώσης μόνο και όχι από το κανάλι άλφα. Εάν αμφιβάλετε, διαλέξτε αυτήν την επιλογή αντί της «κανάλι άλφα της στρώσης», επειδή θα αφήσει την εμφάνιση αμετάβλητη.

### Επιλογή

Αυτή η επιλογή μετατρέπει την τρέχουσα επιλογή σε μάσκα στρώσης, έτσι ώστε οι επιλεγμένες περιοχές να είναι αδιαφανείς και οι ανεπίλεκτες περιοχές να είναι διαφανείς. Εάν οποιαδήποτε περιοχή είναι μερικώς επιλεγμένη, μπορείτε με κλικ στο [κουμπί γρήγορης μάσκας](#) να προβλέψετε τι αποτελέσματα θα υπάρξουν.

### Αντίγραφο φαιάς κλίμακας στρώσης

Αυτή η επιλογή μετατρέπει την ίδια τη στρώση σε μάσκα στρώσης. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν σχεδιάζεται να προσθέσετε νέα περιεχόμενα στη στρώση κατόπιν.

### Κανάλι

Με αυτήν την επιλογή η μάσκα στρώσης αρχικοποιείται με τη μάσκα επιλογής που δημιουργήσατε πριν, αποθηκευμένη στο διάλογο καναλιού.

### Αντιστροφή μάσκας

Εάν σημειώσετε το πλαίσιο **αντιστροφή μάσκας** στον πυθμένα του διαλόγου, η τελική μάσκα αντιστρέφεται, έτσι οι διαφανείς περιοχές γίνονται αδιαφανείς και αντίστροφα.

Με κλικ στο κουμπί **εντάξει**, μια μικρογραφία της μάσκας στρώσης εμφανίζεται στα δεξιά της μικρογραφίας της στρώσης στο διάλογο στρώσεων.





## 7.23. Εφαρμογή μάσκας στρώσης

---

Η εντολή εφαρμογή μάσκας στρώσης συγχωνεύει τη μάσκα στρώσης με την τρέχουσα στρώση. Οι πληροφορίες διαφάνειας στη μάσκα στρώσης μεταφέρονται στο κανάλι άλφα, που δημιουργήθηκε εάν δεν υπάρχει και η μάσκα στρώσης αφαιρείται. Εάν η ενεργή στρώση δεν έχει μάσκα στρώσης, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή. Δείτε την ενότητα [μάσκες στρώσης](#) για περισσότερες πληροφορίες.

### 7.23.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μάσκα → εφαρμογή μάσκας στρώσης,
- ή από το αναδυόμενο μενού που παίρνετε με δεξί κλικ στην ενεργή στρώση στο διάλογο στρώσεων.



7.22. Προσθήκη μάσκας στρώσης

7.24. Διαγραφή μάσκας στρώσης

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.24. Διαγραφή μάσκας στρώσης

---

Η εντολή **διαγραφή μάσκας στρώσης** διαγράφει την μάσκα στρώσης της ενεργής στρώσης, χωρίς τροποποίηση της ίδιας της ενεργής στρώσης. Εάν η ενεργή στρώση δεν έχει μια μάσκα στρώσης, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 7.24.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **στρώση** → **μάσκα** → **διαγραφή μάσκας στρώσης**,
- ή από το αναδυόμενο μενού που παίρνετε με δεξί κλικ στην ενεργή στρώση στο διάλογο στρώσεων.



7.23. Εφαρμογή μάσκας στρώσης



7.25. Προβολή μάσκας στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.25. Προβολή μάσκας στρώσης

Η εντολή εμφάνιση μάσκας στρώσης επιτρέπει να δείτε τη μάσκα στρώσης καλύτερα κάνοντας την εικόνα αόρατη. Με κλικ στην είσοδο μενού, ένας έλεγχος εμφανίζεται δίπλα του και η μικρογραφία της μάσκας στρώσης στο διάλογο στρώσεων εμφανίζεται με πράσινο περίγραμμα. Η στρώση αυτή καθεαυτή δεν μεταβάλλεται· μπορείτε να την κάνετε ορατή πάλι αργότερα.

### 7.25.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μάσκα → εμφάνιση μάσκας στρώσης
- ή με πατημένο το πλήκτρο **Alt** (**Ctrl** + **Alt** σε μερικά συστήματα) και από κλικ στη μικρογραφία μάσκας στρώσης στο διάλογο στρώσεων.
- Μπορείτε να αναιρέσετε αυτήν την ενέργεια αποεπιλέγοντας την είσοδο μενού στο υπομενού στρώση → μάσκα ή με **Alt**-κλικ (ή **Ctrl** + **Alt**-κλικ) πάλι στη μικρογραφία της μάσκας στρώσης.



7.24. Διαγραφή μάσκας στρώσης



7.26. Επεξεργασία μάσκας στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.26. Επεξεργασία μάσκας στρώσης

Με κλικ στο στοιχείο επεξεργασία μάσκας στρώσης στο υπομενού **μάσκα στρώσης**, ένας έλεγχος εμφανίζεται δίπλα του, η μάσκα στρώσης γίνεται το ενεργό συστατικό της τρέχουσας στρώσης και η μάσκα στρώσης εμφανίζεται στο διάλογο στρώσεων με λευκό περίγραμμα. Όταν το αποεπιλέγετε, η στρώση η ίδια γίνεται το ενεργό συστατικό και εμφανίζεται με λευκό περίγραμμα. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε το επιθυμητό συστατικό πιο απλά με κλικ πάνω του στο διάλογο στρώσεων.

### 7.26.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **στρώση** → **μάσκα** → **επεξεργασία μάσκας στρώσης**.
- Μπορείτε να αναιρέσετε αυτήν την ενέργεια αποεπιλέγοντας την είσοδο μενού στο μενού **στρώση** → **μάσκα** ή με κλικ στο συστατικό στρώσης στο διάλογο στρώσεων.



7.25. Προβολή μάσκας στρώσης



7.27. Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.27. Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης

Μόλις δημιουργήσετε μια μάσκα στρώσης, δρα στην εικόνα. Η εντολή απενεργοποίηση μάσκας στρώσης επιτρέπει την αναστολή αυτής της ενέργειας. Με κλικ στην είσοδο μενού, ένα σημάδι εμφανίζεται δίπλα του και το περίγραμμα της μικρογραφίας της μάσκας στρώσης στο διάλογο στρώσεων γίνεται κόκκινος.

### 7.27.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μάσκα → απενεργοποίηση μάσκας στρώσης,
- ή με πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** (**Ctrl** + **Alt** σε μερικά συστήματα) και απλό κλικ στη μικρογραφία μάσκας στρώσης στο διάλογο στρώσεων.
- Μπορείτε να αναιρέσετε αυτήν την ενέργεια αποεπιλέγοντας την είσοδο μενού στο μενού στρώση → μάσκα ή με **Ctrl**-κλικ (ή **Ctrl** + **Alt**-κλικ) πάλι στη μικρογραφία της μάσκας στρώσης.



7.26. Επεξεργασία μάσκας στρώσης



7.28. Μετατροπή μάσκας σε επιλογή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 7.28. Μετατροπή μάσκας σε επιλογή

Η εντολή **μετατροπή μάσκας σε επιλογή** μετατρέπει τη μάσκα στρώσης της ενεργής στρώσης σε επιλογή, που αντικαθιστά την επιλογή που είναι ήδη ενεργή στην εικόνα. Άσπρες περιοχές της μάσκας στρώσης επιλέγονται, μαύρες περιοχές δεν επιλέγονται και γκρι περιοχές μετατρέπονται σε αμβλυμένες επιλογές. Η μάσκα στρώσης η ίδια δεν τροποποιείται από αυτή την εντολή.

### 7.28.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → **μάσκα** → **μετατροπή μάσκας σε επιλογή**,
- ή από το αναδυόμενο μενού που παίρνετε με δεξί κλικ στην ενεργή στρώση στο διάλογο στρώσεων.

### 7.28.2. Επεξήγηση της «μάσκας στρώσης σε επιλογή»

**Σχήμα 16.111. Επεξήγηση της «μάσκας στρώσης σε επιλογή»**



Στα αριστερά, η αρχική εικόνα με επιλογή. Στη μέση, ο διάλογος στρώσεων με μια μάσκα στρώσης δημιουργημένη με την επιλογή «κανάλι άλφα της στρώσης». Στα δεξιά, το αποτέλεσμα μετά την εφαρμογή «μετατροπή μάσκας σε επιλογή»: η επιλογή αδιαφανών εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης αντικαθιστά την αρχική επιλογή.



## 7.29. Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή

Η εντολή **προσθήκη σε επιλογή** μετατρέπει τη μάσκα στρώσης της ενεργής στρώσης σε επιλογή, που προστίθεται στην επιλογή που είναι ήδη ενεργή στην εικόνα. Οι άσπρες περιοχές της μάσκας στρώσης επιλέγονται, οι μαύρες περιοχές δεν επιλέγονται και οι γκρι περιοχές μετατρέπονται σε αμβλυμένες επιλογές. Η μάσκα στρώσης η ίδια δεν τροποποιείται από αυτή την εντολή.

### 7.29.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μάσκα → προσθήκη σε επιλογή,

### 7.29.2. Επεξήγηση της προσθήκης μάσκας στρώσης σε επιλογή

**Σχήμα 16.112. Επεξήγηση της προσθήκης μάσκας στρώσης σε επιλογή**



Στα αριστερά, η αρχική εικόνα με επιλογή. Στη μέση, ο διάλογος στρώσεων με μια μάσκα στρώσης δημιουργημένη με την επιλογή «κανάλι άλφα της στρώσης». Στα δεξιά, το αποτέλεσμα μετά την εφαρμογή «μετατροπή μάσκας σε επιλογή»: η επιλογή αδιαφανών εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης προστίθεται στην αρχική επιλογή.





## 7.30. Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή

Η εντολή **αφαίρεση από την επιλογή** μετατρέπει τη μάσκα στρώσης της ενεργής στρώσης σε επιλογή, που αφαιρείται από την επιλογή που είναι ήδη ενεργή στην εικόνα. Άσπρες περιοχές της μάσκας στρώσης επιλέγονται, μαύρες περιοχές δεν επιλέγονται και γκρι περιοχές μετατρέπονται σε αμβλυμένες επιλογές. Η μάσκα στρώσης η ίδια δεν τροποποιείται από αυτή την εντολή.

### 7.30.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μάσκα → αφαίρεση από επιλογή.

### 7.30.2. Επεξήγηση της αφαίρεσης μάσκας στρώσης από επιλογή

**Σχήμα 16.113. Επεξήγηση της αφαίρεσης μάσκας στρώσης από επιλογή**



Στα αριστερά, η αρχική εικόνα με επιλογή. Στη μέση, ο διάλογος στρώσεων με μια μάσκα στρώσης δημιουργημένη με την επιλογή «κάνάλι άλφα της στρώσης». Στα δεξιά, το αποτέλεσμα μετά την εφαρμογή «μετατροπή μάσκας σε επιλογή»: η επιλογή αδιαφανών εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης αφαιρείται από την αρχική επιλογή.



## 7.31. Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή

Η εντολή τομή με την επιλογή μετατρέπει τη μάσκα στρώσης της ενεργής στρώσης σε επιλογή. Η τομή αυτής της επιλογής και της επιλογής που είναι ήδη ενεργή από τη νέα επιλογή για την εικόνα. Οι άσπρες περιοχές της μάσκας στρώσης επιλέγονται, οι μαύρες περιοχές δεν επιλέγονται και οι γκρι περιοχές μετατρέπονται σε αμβλυμένες επιλογές. Η μάσκα στρώσης η ίδια δεν τροποποιείται από αυτή την εντολή.

### 7.31.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μάσκα → τομή με επιλογή,

### 7.31.2. Επεξήγηση της τομής της μάσκας στρώσης με την επιλογή

**Σχήμα 16.114. Επεξήγηση της τομής της μάσκας στρώσης με την επιλογή**



Στα αριστερά, η αρχική εικόνα με επιλογή. Στη μέση, ο διάλογος στρώσεων με μια μάσκα στρώσης δημιουργημένη με την επιλογή «κανάλι άλφα της στρώσης». Στα δεξιά, το αποτέλεσμα μετά την εφαρμογή «τομή μάσκας με επιλογή»: η επιλογή αδιαφανών εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης είναι το κοινό κομμάτι μεταξύ της αρχικής επιλογής και της μάσκας.



## 7.32. Το υπομενού «διαφάνεια» του μενού «στρώση»

### Σχήμα 16.115. Το υπομενού«διαφάνεια» του μενού«στρώση»

Προσθήκη καναλιού άλφα  
Διαγραφή καναλιού άλφα  
Ήμισοπέδωση  
Κατώφλι άλφα...  
Χρώμα σε άλφα

---

Μετατροπή άλφα σε επιλογή  
Προσθήκη στην επιλογή  
Αφαίρεση από επιλογή  
Τομή με την επιλογή

Το υπομενού **διαφάνεια** περιέχει εντολές που χρησιμοποιούν ή επηρεάζουν το κανάλι άλφα της ενεργής στρώσης.

#### 7.32.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **Στρώση** → **Διαφάνεια**.

#### 7.32.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «διαφάνεια»

Το υπομενού **διαφάνεια** περιέχει τις παρακάτω εντολές:

- [Τμήμα 7.33, «Προσθήκη καναλιού άλφα»](#)
- [Τμήμα 7.34, «Προσθήκη Καναλιού άλφα»](#)
- [Τμήμα 7.35, «Χρώμα σε άλφα»](#)
- [Τμήμα 7.36, «Ήμισοπέδωση»](#)
- [Τμήμα 7.37, «Κατώφλι άλφα»](#)
- [Τμήμα 7.38, «Μετατροπή άλφα σε επιλογή»](#)
- [Τμήμα 7.39, «Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή»](#)
- [Τμήμα 7.40, «Αφαίρεση από την επιλογή»](#)
- [Τμήμα 7.41, «Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή»](#)

7.31. Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή



7.33. Προσθήκη καναλιού άλφα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.33. Προσθήκη καναλιού άλφα

**προσθήκη καναλιού άλφα:** ένα κανάλι άλφα προστίθεται αυτόματα στο διάλογο καναλιού μόλις προσθέσετε μια δεύτερη στρώση στην εικόνα σας. Αντιπροσωπεύει τη διαφάνεια της εικόνας. Εάν η εικόνα σας έχει μόνο μια στρώση, αυτή η στρώση παρασκηνίου δεν έχει κανάλι άλφα. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να προσθέσετε ένα κανάλι άλφα με αυτή την εντολή.

### 7.33.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → διαφάνεια → προσθήκη καναλιού άλφα.
- Επιπλέον, στο [☒ διάλογο στρώσης](#), μπορείτε να το προσπελάσετε μέσα από προσθήκη καναλιού άλφα του αναδυόμενου μενού περιεχομένου.



7.32. Το υπομενού «διαφάνεια» του μενού «στρώση»

7.34. Προσθήκη Καναλιού άλφα



## 7.34. Προσθήκη Καναλιού άλφα

---

Αυτή η εντολή αφαιρεί το κανάλι άλφα της ενεργής στρώσης, διατηρώντας τα κανάλια άλφα των άλλων στρώσεων.

Εάν η ενεργή στρώση είναι η στρώση παρασκηνίου και δεν έχετε προσθέσει ένα κανάλι άλφα πριν (τότε το όνομα της στρώσης είναι σε έντονα γράμματα στο διάλογο στρώσης), η εντολή είναι αχρήστη, ανενεργή.

Εάν η ενεργή στρώση δεν είναι η στρώση παρασκηνίου, η διαφάνεια αντικαθίσταται με το χρώμα παρασκηνίου της εργαλειοθήκης.

### 7.34.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **στρώση** → **διαφάνεια** → **διαγραφή καναλιού άλφα**.
- Επιπλέον, στο **☒ διάλογο στρώσης**, μπορείτε να το προσπελάσετε μέσα από **διαγραφή καναλιού άλφα** του αναδυόμενου μενού περιεχομένου.





---

## 7.35. Χρώμα σε άλφα

---

Αυτή η εντολή είναι η ίδια με Στρώση → Διαφάνεια:  [Τμήμα 8.56. «Χρώμα σε άλφα...»](#).



7.34. Προσθήκη Καναλιού άλφα



7.36. Ημισοπέδωση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.36. Ημισοπέδωση

---

Η εντολή **Ημισοπέδωση** περιγράφεται στο κεφάλαιο φίλτρου [@Ημισοπέδωση](#). Η εντολή είναι χρήσιμη όταν χρειάζεστε μια εξομαλυμένη εικόνα με χρώματα από ευρετήριο και διαφάνεια.

### 7.36.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Στρώνση** → **Διαφάνεια** → **Ημισοπέδωση...**



7.35. Χρώμα σε άλφα



7.37. Κατώφλι άλφα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.37. Κατώφλι άλφα

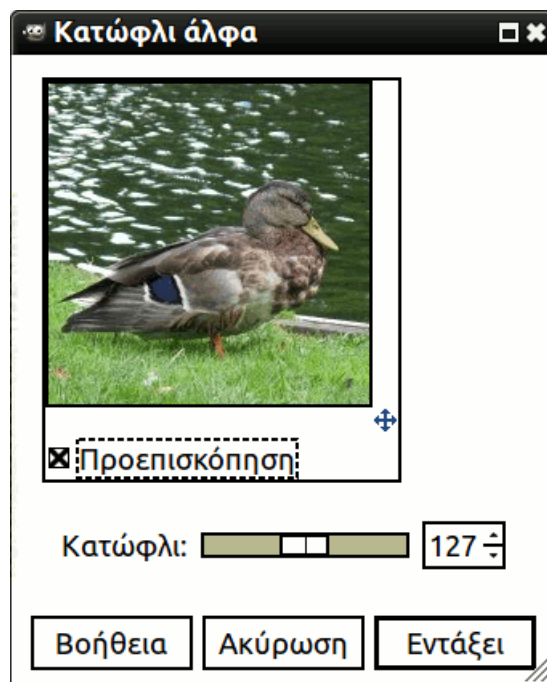
Η εντολή **κατώφλι άλφα** μετατρέπει τις ημιδιαφανείς περιοχές της ενεργής στρώσης σε περιοχές πλήρως διαφανείς ή πλήρως αδιαφανείς, βασισμένες στο κατώφλι που ορίζετε, μεταξύ 0 και 255. Δουλεύει μόνο σε στρώσεις εικόνων RGB που έχουν ένα κανάλι άλφα. Εάν η εικόνα είναι σε γκρι κλίμακα ή από ευρετήριο, ή εάν η στρώση δεν έχει κανάλι άλφα, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή. Εάν η επιλογή **διατήρηση διαφάνειας** σημειωθεί στο διάλογο στρώσεων, η εντολή εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος.

### 7.37.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → διαφάνεια → κατώφλι άλφα.

### 7.37.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου

Σχήμα 16.116. Η μοναδική επιλογή του διαλόγου «κατώφλι άλφα»



#### Κατώφλι

Μπορείτε να ορίσετε την τιμή διαφάνειας για χρήση ως κατώφλι χρησιμοποιώντας τον ολισθητή ή εισάγοντας μια τιμή μεταξύ 0 και 255 στο πλαίσιο εισόδου. Όλες οι τιμές διαφάνειας πάνω από αυτό το όριο θα γίνουν αδιαφανείς και όλες οι τιμές διαφάνειας κάτω ή ίσες με αυτό το κατώφλι θα γίνουν ολότελα διαφανείς. Η μετάβαση είναι απότομη.

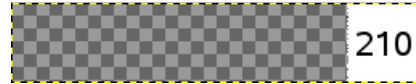


Αυτή η εντολή δεν θα κάνει ποτέ πλήρως διαφανή εικονοστοιχεία (τιμή άλφα = 0) αδιαφανή.

### Σχήμα 16.117. Παράδειγμα κατώφλιου άλφα



Μια διαβάθμιση διαφάνειας 0-255.



Το κατώφλι ορίστηκε σε 50, 127, 210.



7.36. Ημισοπέδωση



7.38. Μετατροπή άλφα σε επιλογή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.38. Μετατροπή άλφα σε επιλογή

Η εντολή μετατροπή άλφα σε επιλογή δημιουργεί μια επιλογή στην τρέχουσα στρώση από το κανάλι άλφα, που κωδικοποιεί την διαφάνεια. Αδιαφανείς περιοχές είναι πλήρως επιλεγμένες, διαφανείς περιοχές είναι ανεπίλεκτες και ημιδιαφανείς περιοχές είναι μερικώς επιλεγμένες. Αυτή η επιλογή αντικαθιστά την υπάρχουσα επιλογή. Το ίδιο το κανάλι άλφα δεν αλλάζει.

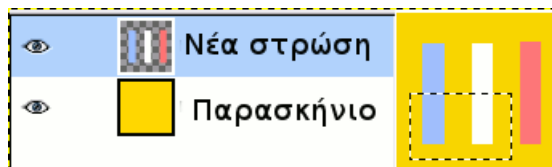
Οι άλλες εντολές αυτής της ομάδας λειτουργιών είναι παρόμοιες, εκτός από το ότι αντί για πλήρη αντικατάσταση της υπάρχουσας επιλογής με την επιλογή που παράγεται από το κανάλι άλφα, είτε προσθέτουν τις δυο επιλογές, αφαιρούν την επιλογή άλφα από την υπάρχουσα επιλογή, ή δημιουργούν μια επιλογή που είναι η τομή των δύο.

### 7.38.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από στρώση → διαφάνεια → μετατροπή άλφα σε επιλογή
- ή από το αναδυόμενο μενού που παίρνετε με δεξί κλικ στην ενεργή στρώση στο διάλογο στρώσεων.

### 7.38.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.118. Εφαρμογή «μετατροπή άλφα σε επιλογή»



Αδιαφανή εικονοστοιχεία της ενεργής στρώσης αντικαθιστώνται από την υπάρχουσα ορθογώνια επιλογή.





## 7.39. Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή

Η εντολή αφαίρεση από την επιλογή δημιουργεί μια επιλογή στην τρέχουσα στρώση από κανάλι άλφα. Αδιαφανή εικονοστοιχεία είναι πλήρως επιλεγμένα, διαφανή εικονοστοιχεία είναι ανεπίλεκτα και ημιδιαφανή εικονοστοιχεία είναι μερικώς επιλεγμένα. Αυτή η επιλογή προστίθεται στην υπάρχουσα επιλογή. Το ίδιο το κανάλι άλφα δεν αλλάζει.

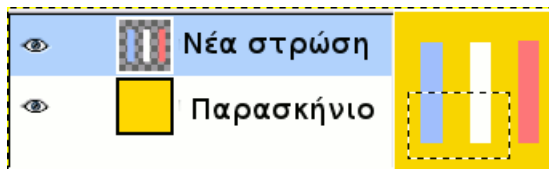
Οι άλλες εντολές αυτής της ομάδας λειτουργιών είναι παρόμοιες, εκτός από το ότι αντί για πρόσθεση της υπάρχουσας επιλογής με την επιλογή που παράγεται από την ενεργή στρώση, είτε αντικαθιστούν πλήρως την επιλογή με μια επιλογή που παράχθηκε από την επιλογή άλφα, αφαιρούν την επιλογή άλφα από την υπάρχουσα επιλογή, ή δημιουργούν μια επιλογή που είναι η τομή των δύο.

### 7.39.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **απόστρώση** → **διαφάνεια** → **προσθήκη στην επιλογή**.

### 7.39.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.119. Εφαρμογή «προσθήκη στην επιλογή»



Αδιαφανή εικονοστοιχεία της ενεργής στρώσης προστίθενται στην υπάρχουσα επιλογή.





## 7.40. Αφαίρεση από την επιλογή

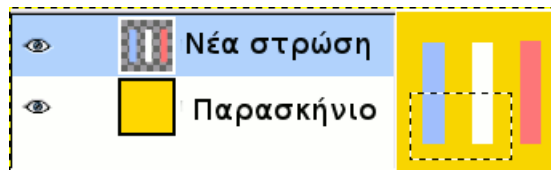
Η εντολή αφαίρεση από την επιλογή δημιουργεί μια επιλογή στην τρέχουσα στρώση από κανάλι άλφα. Αδιαφανή εικονοστοιχεία είναι πλήρως επιλεγμένα, διαφανή εικονοστοιχεία είναι ανεπίλεκτα και ημιδιαφανή εικονοστοιχεία είναι μερικώς επιλεγμένα. Αυτή η επιλογή αφαιρείται από την υπάρχουσα επιλογή. Το ίδιο το κανάλι άλφα δεν αλλάζει.

### 7.40.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → διαφάνεια → αφαίρεση από την επιλογή.

### 7.40.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.120. Εφαρμογή «αφαίρεσης από την επιλογή»



Αδιαφανή εικονοστοιχεία της ενεργής στρώσης αφαιρούνται από την υπάρχουσα ορθογώνια επιλογή.



## 7.41. Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή

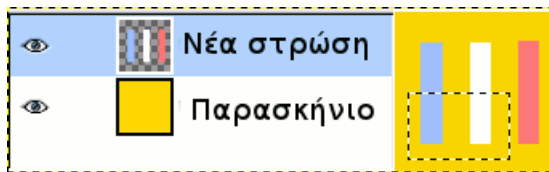
Η εντολή τομή με την επιλογή δημιουργεί μια επιλογή στην τρέχουσα στρώση από το κανάλι άλφα. Αδιαφανή εικονοστοιχεία είναι πλήρως επιλεγμένα, διαφανή εικονοστοιχεία είναι ανεπίλεκτα και ημιδιαφανή εικονοστοιχεία είναι μερικώς επιλεγμένα. Αυτή η επιλογή *τέμνεται* από την υπάρχουσα επιλογή: μόνο τα κοινά μέρη και των δύο επιλογών διατηρούνται. Το ίδιο το κανάλι άλφα δεν αλλάζει.

### 7.41.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → διαφάνεια → τομή με την επιλογή
- ή από το αναδυόμενο μενού που εμφανίζεται με δεξί κλικ στην ενεργή στρώση στο διάλογο στρώσεων.

### 7.41.2. Παράδειγμα

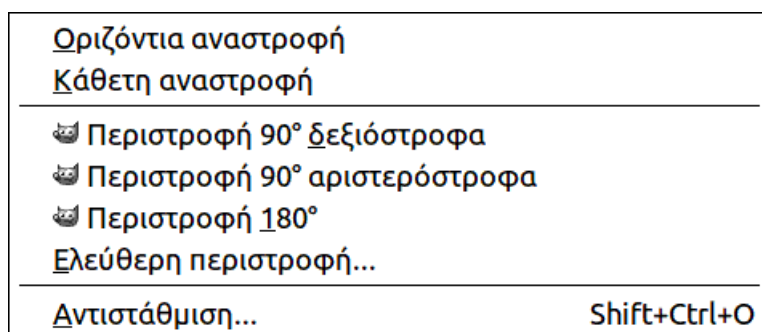
Σχήμα 16.121. Εφαρμογή «τομής με την επιλογή»



Αδιαφανή εικονοστοιχεία της ενεργής στρώσης τέμνονται με την υπάρχουσα ορθογώνια επιλογή.

## 7.42. Το υπομενού «μετασχηματισμός»

Σχήμα 16.122. Το υπομενού«μετασχηματισμός» του μενού«στρώση»



Το υπομενού **μετασχηματισμός** του μενού **στρώση** περιέχει εντολές που αναστρέφουν ή περιστρέφουν τη στρώση της εικόνας.

### 7.42.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από τη γραμμή μενού της εικόνας μέσα από **στρώση** → **μετασχηματισμός**.

### 7.42.2. Τα περιεχόμενα του υπομενού «μετασχηματισμός»

Το υπομενού **μετασχηματισμός** περιέχει τις παρακάτω εντολές:

- [Τμήμα 7.43, «Οριζόντια αναστροφή»](#)
- [Τμήμα 7.44, «Κάθετη αναστροφή»](#)
- [Τμήμα 7.45, «Περιστροφή 90° δεξιόστροφα»](#)
- [Τμήμα 7.46, «Περιστροφή 90° αριστερόστροφα»](#)
- [Τμήμα 7.47, «Περιστροφή 180°»](#)
- [Τμήμα 7.48, «Ελεύθερη περιστροφή»](#)
- [Τμήμα 7.49, «Αντιστάθμιση»](#)



## 7.43. Οριζόντια αναστροφή

Η εντολή οριζόντια αναστροφή αντιστρέφει την ενεργή στρώση οριζόντια, δηλαδή, από αριστερά προς τα δεξιά. Αφήνει τις διαστάσεις της στρώσης και τις πληροφορίες εικονοστοιχείου αμετάβλητες.

### 7.43.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **απόστρώση** → **μετασχηματισμός** → **οριζόντια αναστροφή**.

### 7.43.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.123. Εφαρμογή «οριζόντιας αναστροφής στρώσης»



Πριν την εφαρμογή της εντολής



Η στρώση μετά την αντιστροφή. Φαίνεται σαν να έχει αντανაკλαστεί η εικόνα κατά μήκος του κεντρικού *κάθετου* άξονα της στρώσης.







## 7.44. Κάθετη αναστροφή

Η εντολή **κάθετη αναστροφή** αντιστρέφει την ενεργή στρώση κάθετα, δηλαδή, από πάνω προς τα κάτω. Αφήνει τις διαστάσεις της στρώσης και τις πληροφορίες εικονοστοιχείου αμετάβλητες.

### 7.44.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **απόστρωση** → **μετασχηματισμός** → **κάθετη αναστροφή**.

### 7.44.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.124. Εφαρμογή «αναστροφή στρώσης κάθετα»



Πριν την εφαρμογή της εντολής



Η στρώση μετά την αντιστροφή. Φαίνεται σαν να έχει αντανakλαστεί η εικόνα κατά μήκος του κεντρικού *οριζόντιου* άξονα της στρώσης.





## 7.45. Περιστροφή 90° δεξιόστροφα

Η εντολή περιστροφή 90° δεξιόστροφα περιστρέφει την ενεργή στρώση κατά 90° γύρω από το κέντρο της στρώσης, χωρίς απώλειες δεδομένων εικονοστοιχείων. Το σχήμα της στρώσης δεν μεταβάλλεται, αλλά η περιστροφή μπορεί να προκαλέσει την επέκταση της στρώσης πέρα από τα όρια της εικόνας. Αυτό επιτρέπεται στο GIMP και δεν σημαίνει ότι η στρώση περικόπηκε. Όμως, δεν θα μπορείτε να δείτε τα μέρη που εκτείνονται πέρα από τα όρια της εικόνας εκτός και αλλάξετε μέγεθος στο καμβά της εικόνας ή μετακινήσετε τη στρώση.

### 7.45.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μετασχηματισμός → περιστροφή 90° δεξιόστροφα.

### 7.45.2. Παράδειγμα

**Σχήμα 16.125. Εφαρμογή «περιστροφής 90° δεξιόστροφα»**



Πριν την εφαρμογή της εντολής



Η στρώση μετά την περιστροφή





## 7.46. Περιστροφή 90° αριστερόστροφα

Η εντολή περιστροφή 90° αριστερόστροφα περιστρέφει την ενεργή στρώση κατά 90° αριστερόστροφα γύρω από το κέντρο της στρώσης, χωρίς απώλειες δεδομένων εικονοστοιχείου. Το σχήμα της στρώσης δεν μεταβάλλεται, αλλά η περιστροφή μπορεί να προκαλέσει την επέκταση της στρώσης πέρα από τα όρια της εικόνας. Αυτό επιτρέπεται στο GIMP και δεν σημαίνει ότι η στρώση περικόπηκε. Όμως, δεν θα μπορείτε να δείτε τα μέρη που εκτείνονται πέρα από τα όρια της εικόνας εκτός και αλλάξετε μέγεθος στο καμβά της εικόνας ή μετακινήσετε τη στρώση.

### 7.46.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → μετασχηματισμός → περιστροφή 90° αριστερόστροφα.

### 7.46.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.126. Εφαρμογή «περιστροφής 90° αριστερόστροφα»



Πριν την εφαρμογή της εντολής



Η στρώση μετά την περιστροφή





## 7.47. Περιστροφή 180°

Η εντολή **περιστροφή 180°** περιστρέφει την ενεργή στρώση κατά 180° γύρω από το κέντρο της στρώσης, χωρίς απώλεια δεδομένων εικονοστοιχείου. Το σχήμα της στρώσης δεν μεταβάλλεται. Αφού οι στρώσεις έχουν ορθογώνιο σχήμα, μια περιστροφή 180° τις αντιστρέφει μόνο και δεν μπορεί να επεκταθεί πέρα από τα όρια της εικόνας.

### 7.47.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → **μετασχηματισμός** → **περιστροφή 180°**.

### 7.47.2. Παράδειγμα

**Σχήμα 16.127. Εφαρμογή «περιστροφής 180°»**



Πριν την εφαρμογή της εντολής



Η στρώση μετά την περιστροφή. Αντιστρέφεται πάνω-κάτω.





## 7.48. Ελεύθερη περιστροφή

Η εντολή **ελεύθερης περιστροφής** περιστρέφει μια στρώση κατά ορισμένη γωνία. Είναι ένας εναλλακτικός τρόπος προσέγγισης του [εργαλείου περιστροφής](#). Δείτε την ενότητα για αυτό το εργαλείο για περισσότερες πληροφορίες.

### 7.48.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **στρώση** → **μετασχηματισμός** → **ελεύθερη περιστροφή**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + R**.

### 7.48.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.128. Εφαρμογή «ελεύθερης περιστροφής»



Πριν την εφαρμογή της εντολής



Η στρώση μετά την δεξιόστροφη περιστροφή κατά 30°



## 7.49. Αντιστάθμιση

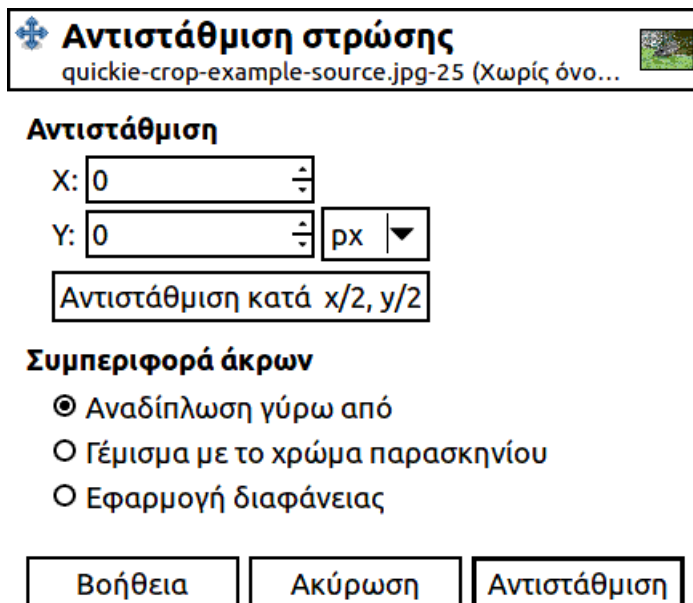
Η εντολή **αντιστάθμιση** μετατοπίζει το *περιεχόμενο* της ενεργής στρώσης. Οτιδήποτε μετατοπισμένο έξω από τα όρια στρώσης περικόπεται. Αυτή η εντολή εμφανίζει ένα διάλογο που επιτρέπει τον καθορισμό της μετατόπισης της στρώσης και το γέμισμα του χώρου που αφέθηκε κενός μετατοπίζοντας τον.

### 7.49.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ΄στρώση → **μετασχηματισμός** → **αντιστάθμιση**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + Ctrl + 0**.

### 7.49.2. Χρήση της εντολής «αντιστάθμιση»

Σχήμα 16.129. Ο διάλογος «αντιστάθμιση»



### Αντιστάθμιση

#### X·Y

Με αυτές τις δύο τιμές, καθορίζετε η μετατόπιση των περιεχομένων της στρώσης στην οριζόντια (X) και κάθετη (Y) κατεύθυνση. Μπορείτε να εισάγετε τις αντισταθμίσεις στα πλαίσια κειμένου. Οι θετικές τιμές μετακινούν τη στρώση στα δεξιά και κάτω. Η προεπιλεγμένη μονάδα είναι εικονοστοιχεία, αλλά μπορείτε να διαλέξετε μια διαφορετική μονάδα μέτρησης με το πτυσσόμενο μενού. Μια μονάδα «%» είναι μερικές φορές χρήσιμη.

#### Αντιστάθμιση κατά x/2, y/2

Με αυτό το κουμπί, μπορείτε αυτόματα να ορίσετε τις αντιστάθμισεις  $X$  και  $Y$  έτσι ώστε τα περιεχόμενα να μετατοπίζονται κατά μισό ακριβώς πλάτος και μισό ύψος της εικόνας.

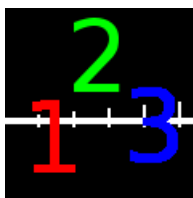
### Συμπεριφορά ακμής

Μπορείτε να καθορίσετε έναν από τους τρεις τρόπους επεξεργασίας των περιοχών που αφήνονται κενές όταν τα περιεχόμενα της στρώσης μετατοπίζονται:

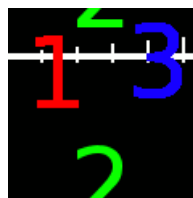
- *Αναδίπλωση γύρω*: Ο κενός χώρος στη μια πλευρά της στρώσης γεμίζεται με ένα μέρος της στρώσης που μετατοπίζεται έξω από την άλλη πλευρά, έτσι κανένα περιεχόμενο δεν χάνεται.
- *Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου*: Ο κενός χώρος γεμίζεται με το χρώμα παρασκηνίου, που εμφανίζεται στην περιοχή χρώματος της εργαλειοθήκης.
- *Διαφανής*: Ο κενός χώρος γίνεται διαφανής. Εάν η στρώση δεν έχει κανάλι άλφα, αυτή η επιλογή δεν είναι διαθέσιμη (αχνή).

### 7.49.3. Παράδειγμα

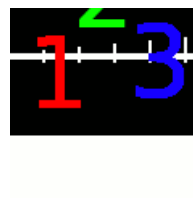
Σχήμα 16.130. Χρησιμοποιώντας «αντιστάθμιση» μαζί με «συμπεριφορές ακμής»



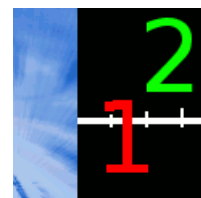
Το αρχικό



$Y = -40$ , αναδίπλωση



$Y = -40$ , χρώμα παρασκηνίου



$X = 40$ , διαφανές



## 7.50. Μέγεθος ορίου στρώσης

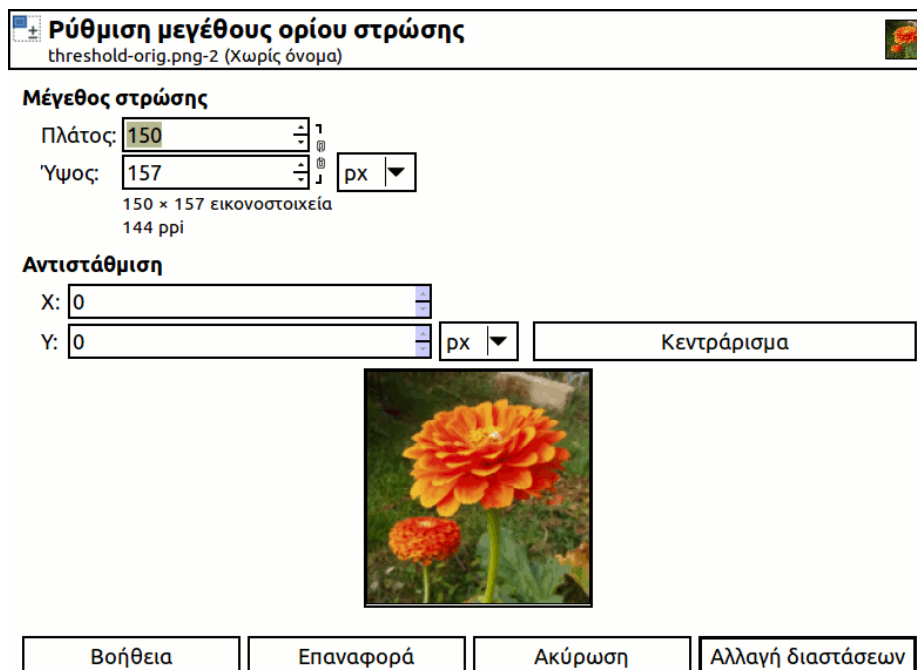
Στο GIMP, μια στρώση δεν έχει πάντοτε το ίδιο μέγεθος όπως οι άλλες. Αυτή η εντολή αλλάζει τις διαστάσεις μιας στρώσης, αλλά δεν [κλιμακώνει](#) τα περιεχόμενά της.

### 7.50.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ' **απόστρώση** → **μέγεθος ορίου στρώσης**.

### 7.50.2. Περιγραφή του διαλόγου «μέγεθος ορίου στρώσης»

Σχήμα 16.131. Περιγραφή του διαλόγου «μέγεθος ορίου στρώσης»



## Μέγεθος στρώσης

### Πλάτος· ύψος

Όταν ο διάλογος εμφανίζεται, οι αρχικές διαστάσεις της ενεργής στρώσης εμφανίζονται. Μπορείτε να τις αλλάξετε χρησιμοποιώντας τα δύο πλαίσια κειμένου. Αν αυτά τα πλαίσια συνδέονται μαζί με αλυσίδα, ο λόγος πλάτους-ύψους διατηρείται αυτόματα. Αν σπάσετε την αλυσίδα με κλικ πάνω της, μπορείτε να ορίσετε τις διαστάσεις ανεξάρτητα.

Η προεπιλεγμένη μονάδα μέτρησης είναι εικονοστοιχεία. Μπορείτε να το αλλάξετε χρησιμοποιώντας το πτυσσόμενο μενού. Π.χ., μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα «%» ποσοστό της τρέχοντος μεγέθους.



## Αντιστάθμιση X, αντιστάθμιση Y

Αυτές οι συντεταγμένες είναι σχετικές ως προς τη στρώση, όχι ως προς την εικόνα. Χρησιμοποιούνται για να μετακινήσουν ένα πλαίσιο που καθορίζει ποιο τμήμα του περιεχομένου της στρώσης θα επιλεγεί για την αυξομειωμένη στρώση. Στο παράδειγμά μας, η στρώση και το περιεχόμενο έχουν τις ίδιες διαστάσεις και, φυσικά, δεν έχετε κανένα πλαίσιο για να μετακινήσετε. Αν μειώσετε το πλάτος και το ύψος, το πλαίσιο της αλλαγμένης στρώσης εμφανίζεται στην προεπισκόπηση.

Κάτω από τις συντεταγμένες, μια προεπισκόπηση απεικονίζει τη στρώση με το πλαίσιο της αυξομειωμένης στρώσης. Μπορείτε να μετακινήσετε αυτό το πλαίσιο χρησιμοποιώντας τις μετατοπίσεις X και Y καθώς και με μεταφορά του μετακινούμενου δείκτη σε σχήμα σταυρού που εμφανίζεται όταν ο δείκτης του ποντικιού βρίσκεται πάνω από την περιοχή της στρώσης.

## Το κουμπί του κέντρου

Αυτό το κουμπί σας επιτρέπει να τοποθετήσετε το πλαίσιο στο κέντρο της στρώσης.

## 7.50.3. Αλλαγή διαστάσεων στρώσης

### Αύξηση του μεγέθους μιας στρώσης

Δεν μπορείτε να αυξήσετε μια στρώση σε μεγαλύτερες διαστάσεις από αυτές της εικόνας.

Αν η στρώση είναι μικρότερη από την εικόνα, μπορείτε να μεγεθύνετε το πλάτος και/ή το ύψος. Δεν υπάρχει κανένας καλός λόγος για να το κνετε, εκτός και θέλετε να μεγεθύνετε τη στρώση στο μέγεθος της εικόνας· αλλά, σε αυτήν την περίπτωση, καλύτερα να χρησιμοποιήσετε το [Προσαρμογή στρώσης στα όρια της εικόνας](#).

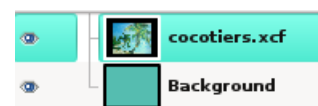
### Μείωση του μεγέθους μιας στρώσης

Μπορείτε να μειώσετε το μέγεθος των διαστάσεων της στρώσης για να εξαλείψετε ανεπιθύμητα τμήματα.

## Σχήμα 16.132. Παράδειγμα

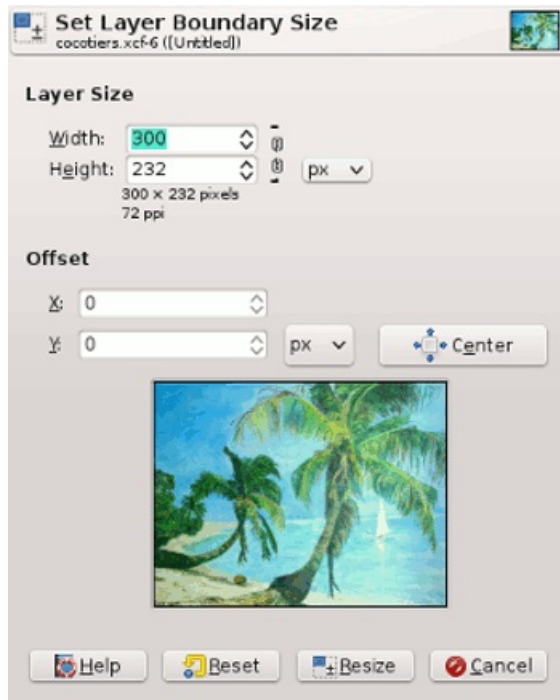


Η αρχική εικόνα με 2 στρώσεις

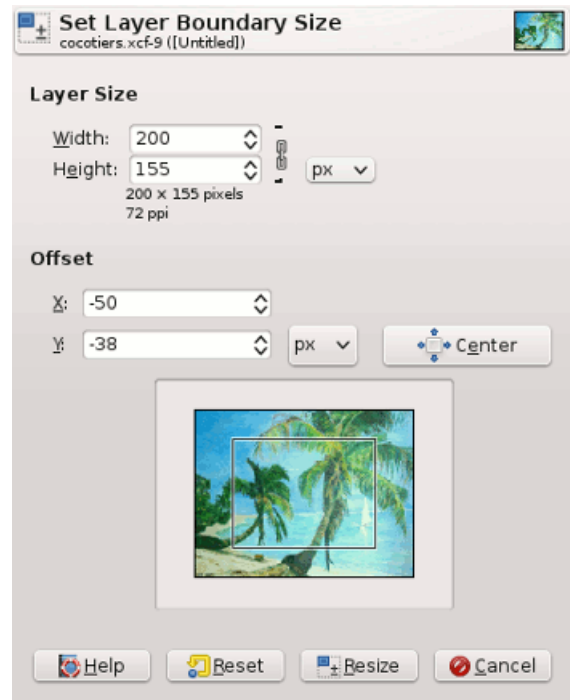


Οι δύο στρώσεις

Σχήμα 16.133. Παράδειγμα



Η επιλεγμένη στρώση για αλλαγή διαστάσεων



Το πλαίσιο απεικονίζει το νέο μέγεθος της στρώσης. Έχει τοποθετηθεί στο κέντρο της στρώσης χρησιμοποιώντας το κουμπί **Κέντρο**.

Σχήμα 16.134. Αποτέλεσμα



Εάν η εικόνα έχει μόνο μια στρώση, καλύτερα να χρησιμοποιήσετε το [Εργαλείο περικυψίωσης](#).





## 7.51. Στρώση στο μέγεθος της εικόνας

---

Η εντολή **στρώση στο μέγεθος της εικόνας** κλιμακώνει τα όρια της στρώσης για να ταιριάζουν στα όρια της εικόνας, χωρίς μετακίνηση των περιεχομένων της στρώσης σχετικά με την εικόνα.

### 7.51.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **απόστρώση** → **προσαρμογή στρώσης στο μέγεθος της εικόνας**



7.50. Μέγεθος ορίου στρώσης



7.52. Κλιμάκωση στρώσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 7.52. Κλιμάκωση στρώσης

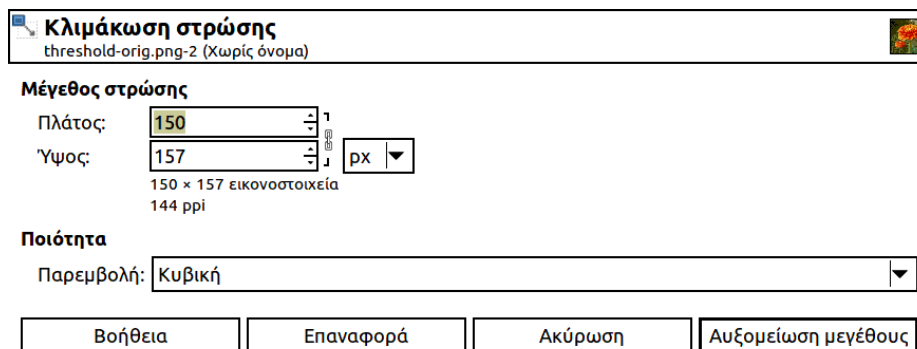
Η εντολή Κλιμάκωση στρώσης ανοίγει τον διάλογο «Κλιμάκωση στρώσης» που σας επιτρέπει να αυξομειώσετε τη στρώση και τα περιεχόμενά της. Η εικόνα χάνει τμήμα της ποιότητάς της με την αλλαγή μεγέθους. Η εντολή εμφανίζει έναν διάλογο όπου μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους που αφορούν το μέγεθος της στρώσης και την ποιότητα της εικόνας.

### 7.52.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από Στρώση → Κλιμάκωση στρώσης....

### 7.52.2. Περιγραφή του διαλόγου «κλιμάκωση στρώσης»

Σχήμα 16.135. Ο διάλογος «κλιμάκωση στρώσης»



### Μέγεθος στρώσης

Όταν μεγεθύνετε μια στρώση, το GIMP πρέπει να υπολογίσει νέα εικονοστοιχεία από τα υπάρχοντα. Αυτή η διαδικασία λέγεται «παρεμβολή». Παρακαλώ σημειώστε ότι ανεξάρτητα με το χρησιμοποιούμενο αλγόριθμο, καμιά νέα πληροφορία δεν προστίθεται στην εικόνα με παρεμβολή. Εάν υπάρχουν θέσεις στη στρώση χωρίς λεπτομέρειες, δεν θα πάρετε νέες με κλιμάκωση τους. Είναι πολύ πιο πιθανό ότι η στρώση θα δείχνει κάπως θολωμένη μετά την αλλαγή μεγέθους. Παρόμοια, όταν μειώνετε μια στρώση, η εικόνα χάνει λίγο από την ποιότητά της όταν αφαιρούνται εικονοστοιχεία.

### Πλάτος· ύψος

Αυτή η εντολή εμφανίζει ένα διάλογο που δείχνει τις διαστάσεις της αρχικής στρώσης σε εικονοστοιχεία. Μπορείτε να ορίσετε το νέο πλάτος και ύψος για τη στρώση στα δύο πλαίσια κειμένου. Εάν το γειτονικό εικονίδιο αλυσίδας δεν είναι σπασμένο, το πλάτος και ύψος ρυθμίζονται αυτόματα για να κρατιέται ο λόγος τους σταθερός. Εάν σπάσετε την αλυσίδα με κλικ πάνω της, μπορείτε να τα ορίσετε ξεχωριστά, αλλά αυτό θα καταλήξει σε παραμόρφωση της στρώσης.

Όμως, πρέπει να ορίσετε τις διαστάσεις σε εικονοστοιχεία. Μπορείτε να διαλέξετε διαφορετικές μονάδες από το πτυσσόμενο μενού. Εάν επιλέξετε ποσοστό ως μονάδες, μπορείτε να ορίσετε το σχετικό μέγεθος στρώσης στο αρχικό του μέγεθος. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μονάδες φυσικής, όπως ίντσες ή

χιλιοστόμετρα. Όμως, αν το κάνετε, πρέπει να προσέξετε την **ανάλυση X/Y** της εικόνας.

If you enlarge a layer, the missing pixels are calculated by interpolation, but no new details are added. The more the layer is enlarged, and the more times it is enlarged, the more blurred it becomes. The exact result of the enlargement depends upon the interpolation method you choose. After scaling, you can improve the result by using the **Sharpen (Unsharp Mask)** filter, but it is much better for you to use a high resolution when scanning, taking digital photographs or producing digital images by other means. It is an inherent characteristic of raster images that they do not scale up well.

## Ποιότητα

Για να αλλάξετε το μέγεθος της στρώσης, το GIMP πρέπει να προσθέσει ή να αφαιρέσει εικονοστοιχεία. Η χρησιμοποιούμενη μέθοδος για αυτό έχει σημαντική επίδραση στην ποιότητα του αποτελέσματος. Μπορείτε να διαλέξετε τη μέθοδο παρεμβολής χρωμάτων των εικονοστοιχείων από το πτυσσόμενο μενού **παρεμβολής**.

### Παρεμβολή

#### Καμία

Χωρίς παρεμβολή. Τα εικονοστοιχεία απλά μεγεθύνονται ή αφαιρούνται, όπως είναι στην εστίαση. Αυτή η μέθοδος έχει χαμηλή ποιότητα, αλλά είναι γρήγορη.

#### Γραμμική

Αυτή η μέθοδος είναι ένας καλός συμβιβασμός μεταξύ ταχύτητας και ποιότητας.

#### Κυβική

Αυτή η μέθοδος παίρνει πολύ χρόνο, αλλά παράγει τα βέλτιστα αποτελέσματα.

#### Sinc (Lanczos3)

Η μέθοδος Lanczos (προφέρεται «lanzosh») χρησιμοποιεί τη μαθηματική συνάρτηση Sinc<sup>[12]</sup> για την εκτέλεση μιας υψηλής ποιότητας παρεμβολής.

<sup>[12]</sup> Sinc



7.51. Στρώση στο μέγεθος της εικόνας

7.53. Περικοπή στρώσης

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.53. Περικοπή στρώσης

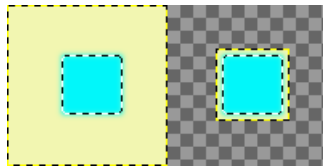
Μπορείτε να περικόψετε στρώση με δύο τρόπους:

- Περικοπή στην επιλογή
- Περικοπή στο περιεχόμενο

### 7.53.1. Περικοπή στην επιλογή

Η εντολή **Περικοπή στην επιλογή** περικόπτει μόνο την ενεργή στρώση στα όρια της επιλογής αφαιρώντας οποιοσδήποτε λουρίδες στα άκρα των οποίων τα περιεχόμενα είναι πλήρως ανεπίλεκτα. Οι περιοχές που είναι μερικώς επιλεγμένες (π.χ., με άμβλυση) δεν περικόπτονται. Εάν δεν υπάρχει επιλογή για την εικόνα, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

**Σχήμα 16.136. Εφαρμογή «περικοπή στην επιλογή»**



Στα αριστερά: πριν την εφαρμογή της εντολής, η στρώση έχει μια επιλογή που έχει αμβλυμένες άκρες.

Στα δεξιά: μετά την εφαρμογή της εντολής, τα αδιαφανή εικονοστοιχεία δεν περικόπτονται, ακόμα κι αν είναι μόνο ημιδιαφανή.

### 7.53.2. Περικοπή στο περιεχόμενο

Η εντολή **Περικοπή στο περιεχόμενο** περικόπτει αυτόματα την ενεργή στρώση, αντίθετα με το [Εργαλείο αποκοπής](#), ή την εντολή [Περικοπή στην επιλογή](#) που σας επιτρέπει χειροκίνητο καθορισμό της περιοχής περικοπής.

Αυτή η εντολή αφαιρεί τη μέγιστη δυνατή περιοχή γύρω από την εξωτερική άκρη που όλες έχουν το ίδιο χρώμα. Το κάνει σαρώνοντας τη στρώση κατά μήκος μιας οριζόντιας γραμμής και μιας κάθετης γραμμής και περικόπτοντας τη στρώση μόλις βρει ένα διαφορετικό χρώμα, ανεξάρτητα από τη διαφάνεια του.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την εντολή για περικοπή της στρώσης στις διαστάσεις ενός υποκειμένου που είναι χαμένο σε ένα συμπαγές παρασκήνιο που είναι υπερβολικά μεγάλο.

### Σχήμα 16.137. Εφαρμογή του «Περικοπή στο περιεχόμενο»



Πριν την εφαρμογή της «Περικοπής στο περιεχόμενο»

Μετά την εφαρμογή της «Περικοπής στο περιεχόμενο»: η ενεργή στρώση, επάνω, έχει περικοπεί στο μέγεθος του κύκλου που περιέχει. Το μέγεθος της μειώνεται και το μη καταλαμβανόμενο τμήμα στον καμβά είναι διαφανές, αποκαλύπτοντας τα κίτρινα και πράσινα χρώματα της υποκείμενης στρώσης.

### 7.53.3. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **απόστρωση** → **περικοπή** στην επιλογή.



7.52. Κλιμάκωση στρώσης

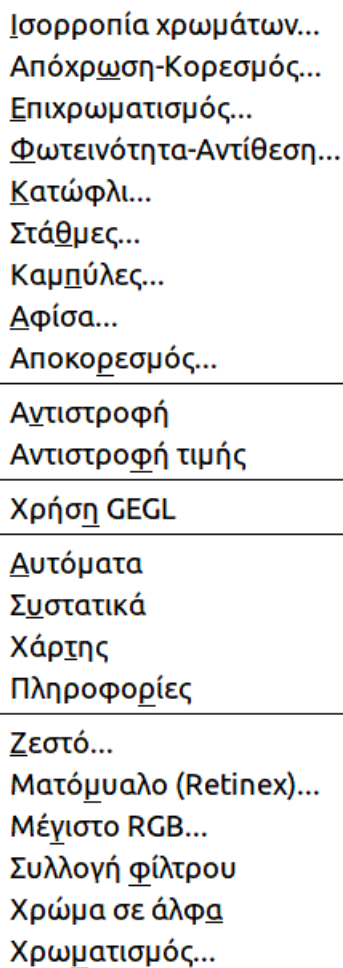
8. Το μενού «Χρώματα»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8. Το μενού «Χρώματα»

### 8.1. Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»

Σχήμα 16.138. Περιεχόμενα του μενού «Χρώματα»



Ισορροπία χρωμάτων...  
Απόχρωση-Κορεσμός...  
Επιχρωματισμός...  
Φωτεινότητα-Αντίθεση...  
Κατώφλι...  
Στάθμες...  
Καμπύλες...  
Αφίσα...  
Αποκορεσμός...

---

Αντιστροφή  
Αντιστροφή τιμής

---

Χρήση GEGL

---

Αυτόματα ▶  
Συστατικά ▶  
Χάρτης ▶  
Πληροφορίες ▶

---

Ζεστό...  
Ματόμυαλο (Retinex)...  
Μέγιστο RGB...  
Συλλογή φίλτρου  
Χρώμα σε άλφα  
Χρωματισμός...

Αυτή η ενότητα περιγράφει το μενού **Χρώματα**, που περιέχει εντολές που επηρεάζουν το χρώμα της εικόνας.



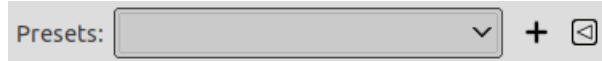
#### Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.



## 8.1.1. Κοινά γνωρίσματα χρωμάτων

### Προεπιλογές



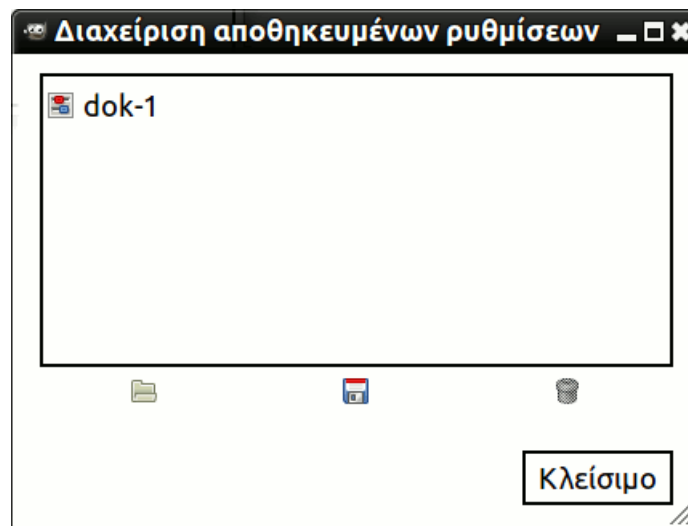
Το πλήκτρο  ανοίγει ένα μενού:

#### Σχήμα 16.139. Μενού προεπιλογών

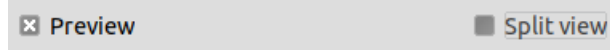
Εισαγωγή ρυθμίσεων από αρχείο...  
Εξαγωγή ρυθμίσεων σε αρχείο...  
Διαχείριση ρυθμίσεων...

που σας επιτρέπει να εισάγετε ρυθμίσεις από αρχείο ή να εξαγάγετε ρυθμίσεις σε αρχείο και σας δίνει πρόσβαση στη διαχείριση διαλόγου ρυθμίσεων αποθήκευσης:

#### Σχήμα 16.140. Διαχείριση αποθηκευμένου διαλόγου ρυθμίσεων



### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης



- **Προεπισκόπηση**: αυτή η επιλογή σημειώνεται από προεπιλογή και εμφανίζει τις αλλαγές απευθείας στον καμβά.
- **Διαίρεση προβολής**: εάν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, το παράθυρο της εικόνας διαιρείται σε δύο τμήματα. Οι αλλαγές εμφανίζονται στο αριστερό τμήμα και το δεξιό τμήμα παραμένει χωρίς αλλαγή για σύγκριση.





## 8.2. Ισορροπία χρωμάτων

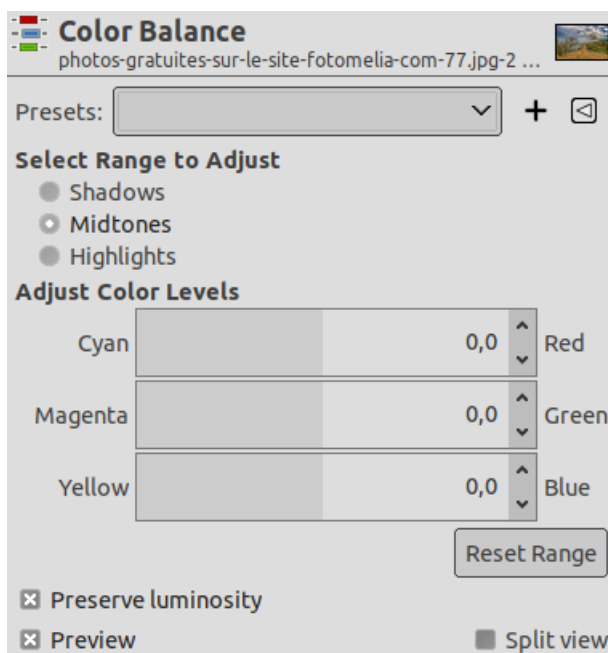
Το εργαλείο ισορροπίας χρώματος τροποποιεί την ισορροπία χρώματος της ενεργής επιλογής ή στρώσης. Οι αλλαγές δεν είναι δραστικές. Αυτό το εργαλείο είναι κατάλληλο για διόρθωση κυρίαρχων χρωμάτων σε ψηφιακές φωτογραφίες.

### 8.2.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να βρείτε την ισορροπία χρώματος μέσω του: **Χρώματα** → **Ισορροπία χρώματος...**

### 8.2.2. Επιλογές

Σχήμα 16.141. Επιλογές ισορροπίας χρώματος



#### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

#### Επιλογή περιοχής για ρύθμιση

Διαλέγοντας μια από αυτές τις επιλογές θα περιορίσει την περιοχή των χρωμάτων που μεταβάλλονται με τους ολισθητές ή τα πλαίσια εισόδου για σκιές (παρά πολύ σκοτεινά εικονοστοιχεία), μεσαίοι τόνοι (ενδιάμεσα εικονοστοιχεία) και τονισμένα (παρά πολύ λαμπερά εικονοστοιχεία).

#### Ρύθμιση σταθμών χρώματος

Ολισθητές και περιοχές από τα τρία χρώματα RGB στα συμπληρωματικά τους χρώματα (CMY). Η θέση μηδέν αντιστοιχεί στην τρέχουσα τιμή στάθμης των εικονοστοιχείων στην αρχική εικόνα. Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα εικονοστοιχείου είτε προς το κόκκινο ή κυανό, πράσινο ή ματζέντα, γαλάζιο ή κίτρινο.

### Επαναφορά περιοχής

Αυτό το κουμπί ορίζει τις στάθμες χρώματος της επιλεγμένης περιοχής πίσω στη θέση μηδέν (αρχικές τιμές).

### Διατήρηση φωτεινότητας

Αυτή η επιλογή επιβεβαιώνει ότι η φωτεινότητα (brightness) της ενεργής στρώσης ή επιλογής διατηρείται. Η τιμή των πάρα πολύ λαμπερών εικονοστοιχείων δεν αλλάζει.

### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).



8. Το μενού «Χρώματα»



8.3. Θερμοκρασία χρώματος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.3. Θερμοκρασία χρώματος

### 8.3.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.142. Παράδειγμα για το φίλτρο «Θερμοκρασία χρώματος»**



Αρχική εικόνα, με εκτιμώμενη θερμοκρασία χρώματος στους 5.000K



Τροποποιημένη εικόνα, με θερμοκρασία χρώματος αλλαγμένη στους 6.500K

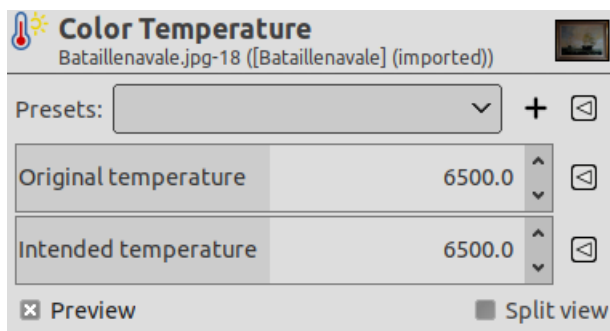
Το φίλτρο της θερμοκρασίας χρώματος επιτρέπει τη ρύθμιση της θερμοκρασίας χρώματος της πηγής φωτός σε μια εικόνα σε βαθμούς Κέλβιν. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διορθώσει την γαλαζωπή απόχρωση σε συννεφιασμένες φωτογραφίες, ή ακόμα (σε κάποια έκταση) την κόκκινη απόχρωση σε φωτογραφίες που ελήφθησαν από πυρακτωμένο φως με την κάμερα ορισμένη σε φως ημέρας.

### 8.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτήν την εντολή από **Χρώματα** → **Θερμοκρασία χρώματος...**

### 8.3.3. Επιλογές

## Σχήμα 16.143. Επιλογές «Θερμοκρασίας χρώματος»



### Αρχική θερμοκρασία

Αυτό είναι η εκτιμώμενη αρχική θερμοκρασία χρώματος της πηγής φωτός σε Κέλβιν. Μπορείτε να την αλλάξετε επειδή η εικόνα δεν κωδικοποιεί κατ' ανάγκη αυτήν την πληροφορία σωστά ή και καθόλου (και μπορεί να την έχετε μετρήσει ή όχι). Επιπλέον υπάρχει συχνά ένα μείγμα πηγών φωτός (ένα παράθυρο, μια προσωρινή αναλαμπή (φλας), ένας σωρός από καιόμενο οργανικό ξύλο μπαμπού κάτω από πανσέληνο)... Αλλά πάνω από όλα τα άλλα μπορείτε να πάρετε ενδιαφέροντα δημιουργικά εφέ αλλάζοντάς το

### Σκοπούμενη θερμοκρασία

Αυτή είναι η επιθυμητή θερμοκρασία χρώματος της πηγής φωτός σε Κέλβιν.

Και η αρχική και η σκοπούμενη θερμοκρασία μπορούν να οριστούν μέσω προεπιλογών. Για να προσπελάσετε το μενού προεπιλογών, πατήστε το πλήκτρο με την τριγωνική εικόνα στα δεξιά και από τις δύο επιλογές.



8.2. Ισορροπία χρωμάτων

8.4. Απόχρωση-Χρωματικότητα (Chroma)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.4. Απόχρωση-Χρωματικότητα (Chroma)

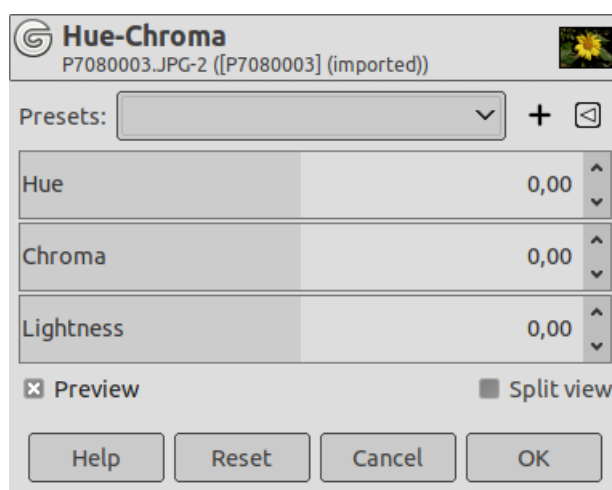
Ο φίλτρο απόχρωσης-χρωματικότητας (Chroma) είναι ένας άλλος τρόπος τροποποίησης του κορεσμού. Καθαρές επεξηγήσεις για τη χρωματικότητα (chroma) και τον κορεσμό μπορεί να βρεθούν στο <https://ninedegreesbelow.com/photography/changing-saturation-using-lch-chroma.html>.

### 8.4.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να πάρετε αυτόν τον διάλογο μέσω του: Χρώματα → Απόχρωση-Χρωματικότητα (Chroma)...

### 8.4.2. Επιλογές

Σχήμα 16.144. Επιλογές απόχρωσης-χρωματικότητας (Chroma)



#### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

#### Απόχρωση

Το ρυθμιστικό και τα πλήκτρα μικρού βέλους σας επιτρέπουν να επιλέξετε απόχρωση στον χρωματικό κύκλο (-180°, 180°).

#### Χρωματικότητα (Chroma)

Η «χρωματικότητα (Chroma)» είναι η καθαρότητα του χρώματος. Μετακίνηση αυτού του ρυθμιστικού κάνει τα χρώματα περισσότερο ή λιγότερο καθαρά.

#### Σχ. φωτεινότητα (Lightness)

Το ρυθμιστικό και τα πλήκτρα μικρού βέλους σας επιτρέπουν να επιλέξετε τιμή (φωτοβολίας (luminosity)): -100, 100.

#### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).



8.3. Θερμοκρασία χρώματος



8.5. Απόχρωση-Κορεσμός

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.5. Απόχρωση-Κορεσμός

Η εντολή απόχρωσης-κορεσμού χρησιμοποιείται για τη ρύθμιση επιπέδων απόχρωσης, κορεσμού και σχετικής φωτεινότητας (lightness) σε μια περιοχή χρωματικών βαρών για την επιλεγμένη περιοχή ή ενεργή στρώση.

### 8.5.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να πάρετε αυτήν την εντολή απόχρωσης-κορεσμού μέσω του: **Χρώματα** → **Απόχρωση-Κορεσμός...**

### 8.5.2. Επιλογές

Σχήμα 16.145. Επιλογές απόχρωσης-κορεσμού



#### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

#### Επιλέξτε βασικό χρώμα για ρύθμιση

Μπορείτε να διαλέξετε, μεταξύ έξι, των τριών βασικών χρωμάτων (κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο) και των τριών συμπληρωματικών χρωμάτων (κυανό, ματζέντα και κίτρινο), το χρώμα για τροποποίηση. Είναι τακτοποιημένα

σύμφωνα με το χρωματικό κύκλο. Όταν αυξάνει η απόχρωση, η απόχρωση μετακινείται αριστερόστροφα. Όταν μειώνεται, πηγαίνει δεξιόστροφα. Εάν πατήσετε το πλήκτρο **κύριο**, όλα τα χρώματα θα επηρεαστούν από τις αλλαγές. Το πρότυπο GIMP ορίζει το κόκκινο ως 0. Σημειώστε ότι αυτά τα χρώματα αναφέρονται στις περιοχές χρωμάτων και όχι σε χρωματικά κανάλια.

Αλλαγές απόχρωσης εμφανίζονται στα χρωματολόγια και το αποτέλεσμα είναι ορατό στην εικόνα εάν η επιλογή «προεπισκόπηση» είναι ενεργή.

### Επικάλυψη

Αυτός ο ολισθητής επιτρέπει τον ορισμό των χρωματικών περιοχών επικάλυψης. Αυτό το εφέ είναι πολύ ευαίσθητο και δουλεύει μόνο στα πολύ γειτονικά χρώματα:

#### Σχήμα 16.146. Παράδειγμα για την επιλογή «επικάλυψη»



*Αρχική εικόνα.* Από αριστερά προς τα δεξιά: ένα κοκκινωπό κίτρινο (255;240;0)- ένα καθαρό κίτρινο (255;255;0)- ένα πρασινωπό κίτρινο (240;255;0).



*Επικάλυψη = 0. Απόχρωση = 15.* Τα χρώματα έγιναν (186;255;1), (168;255;1), (156;255;1).



*Επικάλυψη = 100. Απόχρωση = 15.* Τα χρώματα έγιναν (192;255;1), (168;255;1), (162;255;1). Λόγω επικάλυψης, το πρασινωπό είναι λιγότερο πράσινο και το κοκκινωπό είναι λιγότερο κόκκινο.

### Ρύθμιση επιλεγμένου χρώματος

- **Απόχρωση:** Ο ολισθητής και το πλαίσιο εισόδου επιτρέπουν την επιλογή μιας απόχρωσης στο χρωματικό κύκλο (-180, 180).
- **Σχ. φωτεινότητα (Lightness):** Ο ολισθητής και το πλαίσιο εισόδου επιτρέπουν την επιλογή μιας τιμής (φωτοβολίας): -100, 100.



#### Σημείωση

Οι αλλαγές σχετικής φωτεινότητας (Lightness) εδώ αφορούν μια χρωματική περιοχή, ενώ αφορούν χρωματικό τόνο με εργαλεία καμπυλών και σταθμών, που δουλεύουν σε χρωματικά κανάλια. Εάν αλλάξετε τη φωτεινότητα του κίτρινου με απόχρωση-κορεσμό, όλα τα κίτρινα εικονοστοιχεία θα μεταβληθούν, ενώ μόνο η φωτοβολία σκοτεινών, λαμπερών ή μεσαίων εικονοστοιχείων θα μεταβληθεί με εργαλεία καμπυλών και σταθμών.

- **Κορεσμός:** Ο ολισθητής και το πλαίσιο εισόδου επιτρέπουν να επιλέξετε κορεσμό: -100, 100.

Το πλήκτρο **Αρχικοποίηση χρώματος** διαγράφει αλλαγές στην απόχρωση, σχετική φωτεινότητα (lightness) και κορεσμό του επιλεγμένου χρώματος.

### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).





## 8.6. Κορεσμός

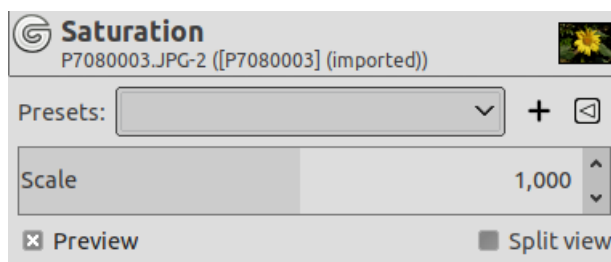
Ένας άλλος τρόπος τροποποίησης του κορεσμού. Σαφείς εξηγήσεις για την χρωματικότητα (chroma) και τον κορεσμό μπορούν να βρεθούν στο <https://ninedegreesbelow.com/photography/changing-saturation-using-lch-chroma.html>

### 8.6.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να πάρετε συτόν τον διάλογο κορεσμού μέσω του: Χρώματα → Κορεσμός...

### 8.6.2. Επιλογές

Σχήμα 16.147. Επιλογές κορεσμού



#### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

#### Κλίμακα

Αυτή η επιλογή δίνει περισσότερο ή λιγότερο κορεσμό.

#### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).



## 8.7. Έκθεση

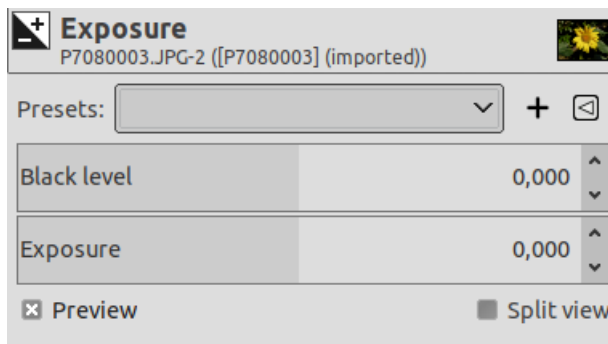
This filter is used for lightning shadows and midtones of an image without blowing the highlights. A detailed tutorial can be found at [Παράρτημα D, Απεικόνιση τόνου και ανάκτηση σκιάς χρησιμοποιώντας το 'Χρώματα/Έκθεση'](#).

### 8.7.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να πάρετε αυτόν τον διάλογο έκθεσης μέσω του: **Χρώματα** → **Έκθεση...**

### 8.7.2. Επιλογές

Σχήμα 16.148. Επιλογές έκθεσης



#### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

#### Μαύρο επίπεδο

Αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται για να μοιράσει πληροφορίες "άχρηστων" σκιών και τονισμών.

#### Έκθεση

Αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται για να προσθέσει μία ή περισσότερες στάσεις της αντιστάθμισης έκθεσης στην εικόνα.

#### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).



## 8.8. Σκιές-Τονισμοί

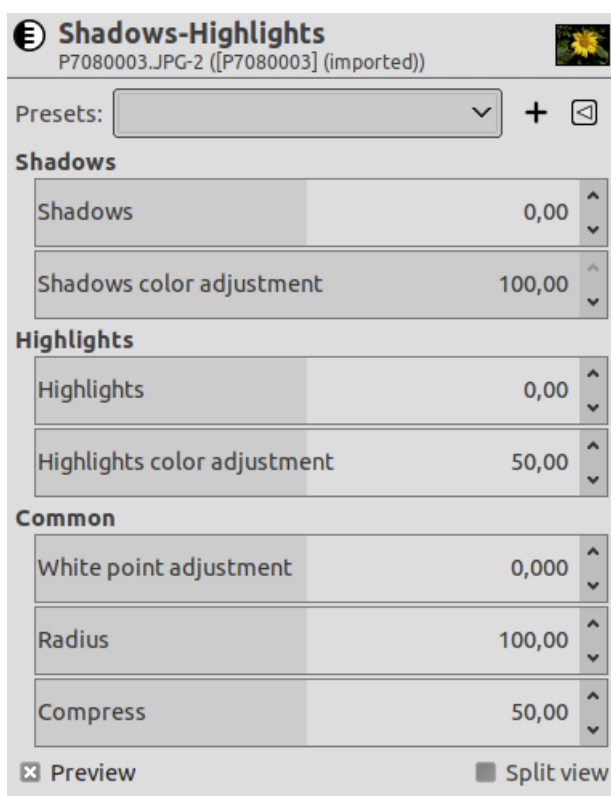
Αυτό το φίλτρο επιτρέπει τη ρύθμιση των σκιών και των τονισμών της εικόνας ξεχωριστά. Αυτή η υλοποίηση ακολουθεί το αντίστοιχο στο λογισμικό φωτογραφίας σκοτεινού πίνακα (Darktable) [☞Shadows and Highlights](#).

### 8.8.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να βρείτε αυτόν τον διάλογο σκιών και τονισμών μέσω του [Χρώματα](#) → [Σκιές και τονισμοί...](#)

### 8.8.2. Επιλογές

Σχήμα 16.149. Επιλογές σκιών και τονισμών



### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [☞Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

### Τρεις ομάδες επιλογών:

**Σκιές:** επιλογές για σκιές:

- **Σκιές:** Αυτό το ρυθμιστικό ελέγχει το αποτέλεσμα στις σκιές· θετικές τιμές θα φωτίσουν τις σκιές, ενώ αρνητικές τιμές θα τις σκουρύνουν.

- **Ρύθμιση χρώματος σκιών:** Αυτό το ρυθμιστικό ελέγχει τη διόρθωση του κορεσμού χρώματος που έγινε στις σκιές· υψηλές τιμές προκαλούν βελτιώσεις κορεσμού σε φωτισμένες σκιές· χαμηλές τιμές προκαλούν αποκορεσμό σε φωτισμένες σκιές. Κανονικά, είναι ασφαλές να το αφήσετε στην προεπιλογή του του 100%. Αυτό δίνει αύξηση φυσικού κορεσμού στις σκιές - παρόμοια με την αύξηση που θα περιμένατε επίσης στη φύση εάν οι σκιές δεχόντουσαν περισσότερο φως.

#### Highlights: Επιλογές για τονισμούς:

- **Τονισμοί:** Αυτό το ρυθμιστικό ελέγχει το αποτέλεσμα στους τονισμούς· αρνητικές τιμές θα σκουρύνουν τους τονισμούς, ενώ θετικές τιμές θα τους ανοίξουν.
- **Ρύθμιση χρώματος τονισμών:** Αυτό το ρυθμιστικό ελέγχει τη ρύθμιση κορεσμού χρώματος που έγινε στους τονισμούς· υψηλές τιμές προκαλούν βελτιώσεις κορεσμού σε σκούρους τονισμούς· χαμηλές τιμές προκαλούν αποκορεσμό σε σκούρους τονισμούς. Συχνά, οι τονισμοί δεν περιέχουν αρκετές πληροφορίες χρώματος για να δώσουν πειστικά χρώματα όταν σκουρύνουν. Μπορεί να χρειαστεί να παίξετε λίγο με αυτήν την παράμετρο για να βρείτε την καλύτερη τιμή που ταιριάζει ανάλογα με τη συγκεκριμένη εικόνα· αλλά να γνωρίζετε ότι κάποιες φορές τα αποτελέσματα μπορούν ακόμα να μην είναι πλήρως ικανοποιητικά.

#### Κοινές: κοινές επιλογές για σκιές και τονισμούς:

- **Ρύθμιση λευκού σημείου:** Από προεπιλογή ο αλγόριθμος αυτών των μονάδων αφήνει το μαύρο και το λευκό σημείο ανέπαφα. Σε κάποιες περιπτώσεις, μια εικόνα μπορεί να περιέχει τονικές διακυμάνσεις πέρα από το λευκό σημείο, δηλαδή πάνω από τιμή φωτισμού (luminance) 100. Αρνητική μετατόπιση στον ολισθητή ρύθμισης λευκού σημείου επιτρέπει τη μείωση αυτών των τιμών στη σωστή περιοχή έτσι ώστε παραπέρα λεπτομέρειες στους τονισμούς να γίνουν ορατές.
- **Ακτίνα:** Αυτό το ρυθμιστικό ελέγχει την ακτίνα του περιλαμβανόμενου φίλτρου θόλωσης. Πιο υψηλές τιμές δίνουν πιο ήπιες μεταβάσεις μεταξύ σκιών και τονισμών, αλλά μπορεί να εισάγουν φωτοστέφανα. Πιο χαμηλές τιμές θα μειώσουν το μέγεθος των φωτοστέφανων, αλλά μπορεί να οδηγήσουν σε τεχνητή όψη.
- **Συμπίεση:** αυτό το ρυθμιστικό ελέγχει πόσο ισχυρά επεκτείνεται το αποτέλεσμα στους ενδιάμεσους τόνους· οι υψηλές τιμές μειώνουν το αποτέλεσμα στις ακραίες σκιές και τονισμούς· οι χαμηλές τιμές προκαλούν ισχυρές διορθώσεις και στους μεσαίους τόνους. Κανονικά, χρειάζεται να επέμβετε σε αυτήν την παράμετρο εάν θέλετε να περιορίσετε τα αποτελέσματα στους ακραίους τονισμούς και σκιές· αυξήστε την τιμή σε αυτήν την περίπτωση. Στο 100% αυτή η μονάδα δεν έχει ορατό αποτέλεσμα παραπέρα επειδή μόνο το απόλυτο μαύρο και το απόλυτο λευκό επηρεάζονται.

#### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [📖 Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).



8.7. Έκθεση



8.9. Φωτεινότητα (Brightness)-Αντίθεση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.9. Φωτεινότητα (Brightness)-Αντίθεση

Το εργαλείο φωτεινότητας (Brightness)-αντίθεσης ρυθμίζει τα επίπεδα φωτεινότητας (brightness) και αντίθεσης για την ενεργή στρώση ή επιλογή. Αυτό το εργαλείο είναι εύχρηστο, αλλά σχετικά μη προχωρημένο. Τα εργαλεία επιπέδων και καμπύλης επιτρέπουν τη δημιουργία των ίδιων τύπων ρυθμίσεων, αλλά επίσης δίνουν τη δυνατότητα διαφορετικής μεταχείρισης των φωτεινών από τα πιο σκοτεινά χρώματα. Μιλώντας γενικά, το εργαλείο αυτό είναι θαυμάσιο στην εκτέλεση μιας "γρήγορης και βρόμικης" ρύθμισης σε λίγα δευτερόλεπτα, αλλά εάν η εικόνα είναι σημαντική και θέλετε να φαίνεται όσο το δυνατόν καλύτερη, θα χρησιμοποιήσετε ένα από τα άλλα εργαλεία.

Στο GIMP 2.4, ένας νέος τρόπος λειτουργίας αυτού του εργαλείου προστέθηκε: πατώντας το ποντίκι μες την εικόνα και σύροντας ενώ το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού παραμένει πατημένο. Μετακινώντας το ποντίκι κάθετα αλλάζει η φωτεινότητα (brightness)· μετακινώντας οριζόντια αλλάζει η αντίθεση. Όταν φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα, μπορείτε είτε να πατήσετε το πλήκτρο **Εντάξει** στον διάλογο, ή να πατήσετε το πλήκτρο **εισαγωγή (Return)** στο πληκτρολόγιό σας.




### Σημείωση

Πριν το GIMP-2.10, η φωτεινότητα (Brightness)-Αντίθεση δεν δούλευε σε στρώσεις από ευρετήριο. Τώρα αυτό είναι δυνατό.

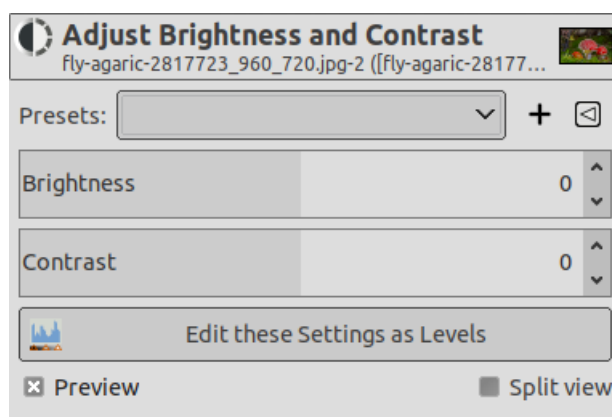
### 8.9.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να πάρετε αυτό το εργαλείο με δύο τρόπους:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Φωτεινότητα (Brightness)-Αντίθεση...**
- Πατώντας το εικονίδιο εργαλείου  στην εργαλειοθήκη, εάν αυτό το εργαλείο έχει εγκατασταθεί εκεί. Για αυτό, παρακαλούμε δείτε [Τμήμα 1.11, «Εργαλειοθήκη»](#).

### 8.9.2. Επιλογές

Σχήμα 16.150. Διάλογος επιλογών φωτεινότητας (Brightness)-αντίθεσης





### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

### Φωτεινότητα (Brightness)

Αυτός ο ολισθητής ορίζει μια αρνητική τιμή (για σκούρο) ή θετική (για άνοιγμα) της φωτεινότητας (brightness), μειώνοντας ή αυξάνοντας τους λαμπερούς τόνους.

### Αντίθεση

Αυτός ο ολισθητής ορίζει μια αρνητική τιμή (για μείωση) ή θετική (για αύξηση) της αντίθεσης.

### Επεξεργασία αυτών των ρυθμίσεων ως επιπέδων

Για διευκόλυνση της εργασίας σας, αυτό το πλήκτρο επιτρέπει τη μετάβαση στο εργαλείο [Στάθμες](#) με τις ίδιες ρυθμίσεις.

### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).



8.8. Σκιές-Τονισμοί



8.10. Στάθμες


[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.10. Στάθμες

Το εργαλείο στάθμης παρέχει χαρακτηριστικά παρόμοια με το διάλογο [«Ιστογράμμο»](#), αλλά μπορεί επίσης να αλλάξει την περιοχή έντασης της ενεργής στρώσης ή επιλογής σε κάθε κανάλι. Αυτό το εργαλείο χρησιμοποιείται για να κάνει μια εικόνα πιο ανοιχτή ή σκοτεινή, να αλλάξει την αντίθεση ή να διορθώσει την επικρατούσα χρωματική απόχρωση.

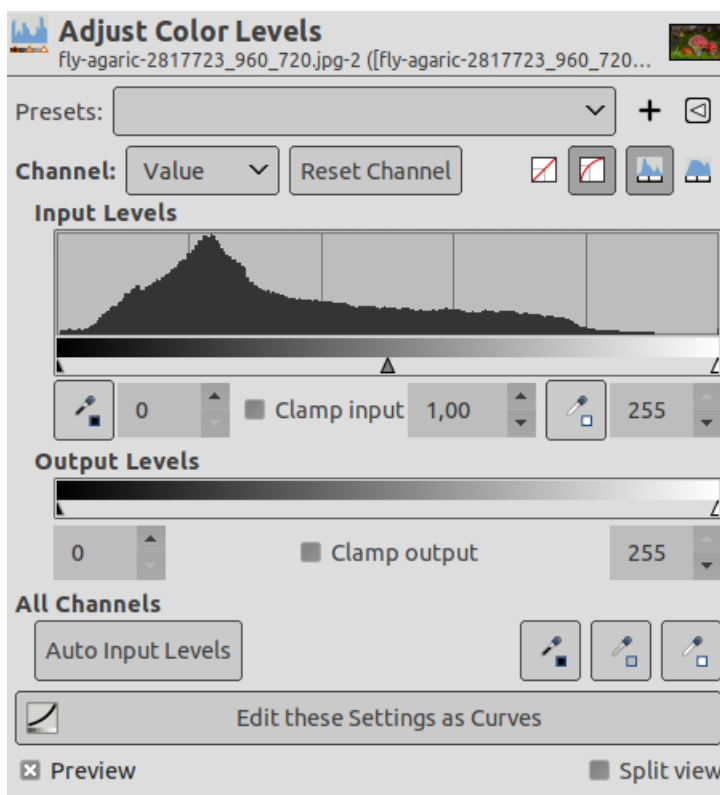
### 8.10.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να πάρετε αυτό το εργαλείο με δύο τρόπους:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Στάθμες...**
- Πατώντας το εικονίδιο εργαλείου  στην εργαλειοθήκη, εάν αυτό το εργαλείο έχει εγκατασταθεί εκεί. Για αυτό, παρακαλούμε δείτε [«Τμήμα 1.11, «Εργαλειοθήκη»](#).

### 8.10.2. Επιλογές

Σχήμα 16.151. Επιλογές εργαλείου στάθμης



### Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [«Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

## Κανάλι

Μπορείτε να διαλέξετε το ειδικό κανάλι που θα τροποποιηθεί από το εργαλείο:

- Η **τιμή** αλλάζει στην τιμή όλων των καναλιών RGB στην εικόνα: η εικόνα γίνεται πιο σκοτεινή ή πιο ανοιχτή.
- Το **κόκκινο**, **πράσινο** και **γαλάζιο** δουλεύουν σε ένα ειδικό χρωματικό κανάλι: η εικόνα παίρνει περισσότερο ή λιγότερο χρώμα. Να θυμόσαστε ότι πρόσθεση ή αφαίρεση χρώματος καταλήγει σε αφαίρεση ή πρόσθεση του συμπληρωματικού χρώματος
- Το **άλφα** δουλεύει σε ημιδιαφανείς στρώσεις ή επιλογές: εδώ, σκοτεινό σημαίνει περισσότερη διαφάνεια και λευκό είναι πλήρως αδιαφανές. Η εικόνα σας πρέπει να έχει ένα κανάλι άλφα, αλλιώς αυτή η επιλογή απενεργοποιείται.
- Η **Επαναφορά καναλιού** επαναφέρει την αρχική ρύθμιση στο επιλεγμένο κανάλι.

## Τέσσερα νέα πλήκτρα με το GIMP-2.10

Με τα δύο αριστερά πλήκτρα, μπορείτε να εναλλάσσεσθε μεταξύ γραμμικής και διαισθητικής (μη γραμμικής) κατάστασης, ανάλογα με τις ανάγκες σας.

Με τα δύο δεξιά πλήκτρα, μπορείτε να εναλλάσσεσθε μεταξύ γραμμικού και λογαριθμικού ιστογράμματος.

## Στάθμες εισόδου

Η κύρια περιοχή είναι μια γραφική αναπαράσταση της ενεργής στρώσης ή σκοτεινής επιλογής (σκιές), που περιέχουν μεσαίους και φωτεινούς (τονισμένους) τόνους (το ιστόγραμμα). Είναι σε τετμημένη από στάθμη 0 (μαύρο) σε στάθμη 255 (λευκό). Ο αριθμός εικονοστοιχείου για μια στάθμη είναι σε άξονα τεταγμένων. Η επιφάνεια της καμπύλης αναπαριστά όλα τα εικονοστοιχεία της εικόνας για το επιλεγμένο κανάλι. Μια καλά ισορροπημένη εικόνα είναι μια εικόνα με στάθμες (τόνους) που κατανέμονται γύρω από όλη την περιοχή. Μια εικόνα με γαλάζιο κυρίαρχο χρώμα, π.χ., θα παράξει ένα ιστόγραμμα μετατοπισμένο στα αριστερά σε πράσινα και κόκκινα κανάλια, που σημαίνει πράσινη και κόκκινη έλλειψη στους τονισμούς.



Οι περιοχές στάθμης μπορούν να τροποποιηθούν με τρεις τρόπους:

- Τρία τρίγωνα ως ολισθητές: ένας μαύρος για σκοτεινούς τόνους (σκιές), ένας γκρι για μεσαίους τόνους (γάμα), ένας άσπρος για φωτεινούς (έντονους) τόνους.

Ο μαύρος ολισθητής προσδιορίζει το **μαύρο σημείο**: όλα τα εικονοστοιχεία με αυτήν την τιμή ή μικρότερη θα είναι μαύρα (χωρίς χρώμα με επιλεγμένο χρωματικό κανάλι / διαφανή με επιλεγμένο κανάλι άλφα).

Ο λευκός ολισθητής προσδιορίζει το **λευκό σημείο**: όλα τα εικονοστοιχεία με αυτήν την τιμή ή μεγαλύτερη θα είναι λευκά (πλήρως έγχρωμα με επιλεγμένο χρωματικό κανάλι / πλήρως αδιαφανή με επιλεγμένο κανάλι άλφα).

Ο γκρι ολισθητής προσδιορίζει το **μεσαίο σημείο**. Πηγαίνοντας στα αριστερά, προς το μαύρο, κάνει την εικόνα πιο φωτεινή (πιο χρωματιστό / πιο αδιαφανές). Πηγαίνοντας στα δεξιά, προς το λευκό, κάνει την εικόνα πιο σκοτεινή (λιγότερο χρωματιστή / περισσότερο διαφανή).

- Δύο σταγονόμετρα: πατώντας πάνω τους, ο δείκτης του ποντικιού γίνεται σταγονόμετρο. Έπειτα πατώντας στην εικόνα προσδιορίζει το μαύρο ή το άσπρο σημείο σύμφωνα με το επιλεγμένο σταγονόμετρο. Χρήση του αριστερού, σκοτεινού σταγονόμετρου  για προσδιορισμό του μαύρου σημείου· χρήση του δεξιού, λευκού σταγονόμετρου  για προσδιορισμό του λευκού σημείου.
- Τρία αριθμητικά πλαίσια κειμένου για άμεση είσοδο τιμών.

Οι στάθμες εισόδου χρησιμοποιούνται για φωτισμό τονισμών (λαμπεροί τόνοι), σκοτεινών σκιών (σκοτεινοί τόνοι), αλλαγή της ισορροπίας λαμπερών και σκοτεινών τόνων. Μετακίνηση ολισθητών στα αριστερά για αύξηση φωτεινότητας (αύξηση του επιλεγμένου χρώματος / αύξηση αδιαφάνειας). Μετακίνηση ολισθητών προς τα δεξιά για μείωση της σχετικής φωτεινότητας (lightness) (μείωση του επιλεγμένου χρώματος / μείωση αδιαφάνειας).

## Παραδείγματα για στάθμες εισόδου

Η αρχική εικόνα είναι μια κλιμακωμένη γκρι εικόνα με τρεις ρίγες: σκιές (64), μεσαίοι τόνοι (127), τονισμοί (192). Το ιστόγραμμα δείχνει τρεις κορυφές, μία για καθένα από τους τρεις τόνους.



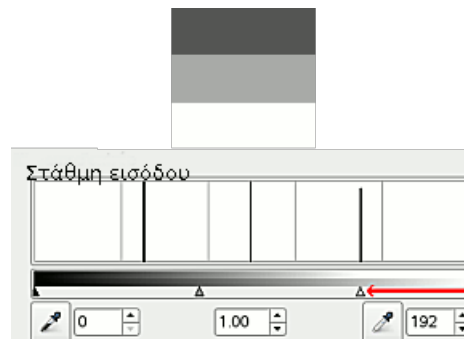
Αρχική εικόνα

1. Το κανάλι τιμής επιλέγεται. Ο μαύρος ολισθητής (σκιές) προωθήθηκε στην κορυφή των σκιών. Η τιμή 64 έγινε 0 και η ρίγα σκιών έγινε μαύρη (0). Ο ολισθητής γάμα (μεσαίοι τόνοι) μετακινήθηκε αυτόματα στο μέσο της τονικής περιοχής. Οι μεσαίοι τόνοι σκοτεινίασαν στο 84 και οι τονισμένοι στο 171.



Ο μαύρος ολισθητής μετακινήθηκε

2. Ο λευκός ολισθητής (τονισμένα) προχώρησε προς την τονισμένη κορυφή. Η τιμή 192 έγινε 255 και η έντονη ρίγα έγινε άσπρη. Ο ολισθητής γάμα (μεσαίοι τόνοι) μετακινήθηκε αυτόματα στη μέση της τονικής περιοχής. Οι μεσαίοι τόνοι έγιναν πιο φωτεινοί στο 169 και οι σκιές στο 84.



Ο λευκός ολισθητής μετακινήθηκε

### Στάθμες εξόδου

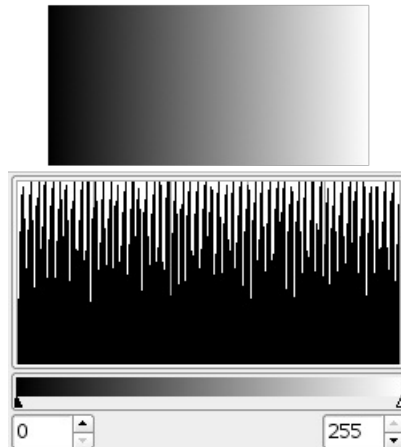
Οι στάθμες εξόδου επιτρέπουν χειροκίνητη επιλογή της περιορισμένης περιοχής στάθμης εξόδου. Υπάρχουν επίσης αριθμητικά πλαίσια κειμένου με κεφαλές τόξου τοποθετημένα εδώ που μπορεί να χρησιμοποιηθούν για διαδραστική αλλαγή στις στάθμες εξόδου.

Οι στάθμες εξόδου εξαναγκάζουν την τονική περιοχή να ταιριάζει στα νέα όρια που ορίσατε.

- Εργασία με τιμή: οι τιμές συμπιέζονται και δείχνουν περισσότερο παρόμοιες· έτσι η αντίθεση μειώνεται. Οι σκιές γίνονται πιο φωτεινές: νέες λεπτομέρειες μπορούν να εμφανιστούν, αλλά η αντίθεση μικραίνει· ένας συμβιβασμός είναι απαραίτητος. Τα τονισμένα γίνονται πιο σκοτεινά.
- Εργασία με χρωματικά κανάλια: εάν χρησιμοποιείτε το πράσινο κανάλι για παράδειγμα και ορίσετε τις στάθμες εξόδου μεταξύ 100 και 140, όλα τα εικονοστοιχεία με κάποιο πράσινο, ακόμα μια χαμηλή τιμή, θα έχουν την τιμή του πράσινου καναλιού τους μετατοπισμένη μεταξύ 100 και 140.
- Εργασία με κανάλι άλφα: όλες οι τιμές άλφα θα μετατοπιστούν στην περιοχή που ορίσατε.

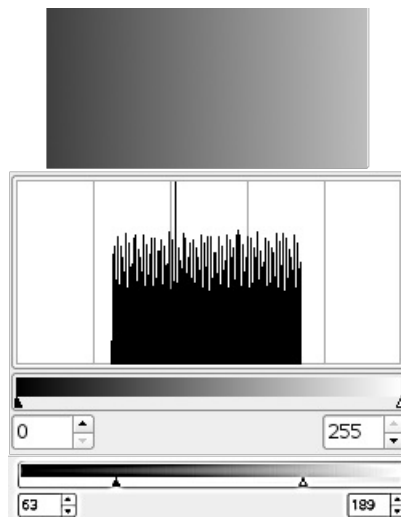
## Παράδειγμα για στάθμες εισόδου

1. Η αρχική εικόνα είναι μια διαβάθμιση RGB από μαύρο (0;0;0) σε άσπρο (255;255;255). Οι στάθμες εξόδου δεν έχουν ιστόγραμμα· εδώ, χρησιμοποιούμε παράθυρα → προσαρμόσιμοι διάλογοι → ιστόγραμμα.



Αρχική εικόνα (μια διαβάθμιση)


2. Με επιλεγμένη τιμή καναλιού. Ο μαύρος ολισθητής μετακινήθηκε στο 63 και ο λευκός ολισθητής στο 189. Το ιστόγραμμα εμφανίζει τη συμπίεση των εικονοστοιχείων. Κανένα εικονοστοιχείο δεν είναι λιγότερο από 63 και περισσότερο από 189. Στην εικόνα, οι σκιές είναι πιο φωτεινές και τα τονισμένα πιο σκοτεινά: η αντίθεση μειώνεται.



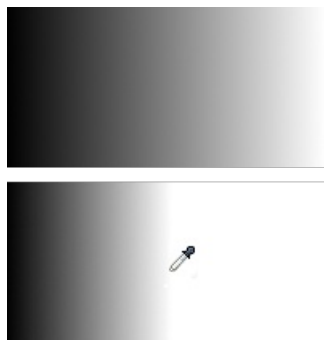
Ο μαύρος ολισθητής μετακινήθηκε

### Όλα τα κανάλια

**Αυτόματο:** Εκτελεί μια αυτόματη ρύθμιση των σταθμών.

**Τρία σταγονόμετρα** . Αυτά τα τρία κουμπιά αντίστοιχα αντιπροσωπεύουν από ένα λευκό, γκρι και μαύρο σταγονόμετρο. Πατώντας σε αυτά τα κουμπιά, ο δείκτης του ποντικιού παίρνει τη μορφή του σταγονόμετρου που αντιπροσωπεύει. Έπειτα, πατώντας την εικόνα, το πατημένο εικονοστοιχείο καθορίζει το *λευκό σημείο*, το *μαύρο σημείο* ή το *μεσαίο σημείο* σύμφωνα με το σταγονόμετρο που διαλέξατε. Δουλεύει σε όλα τα κανάλια, ακόμα κι αν ένα συγκεκριμένο κανάλι επιλεγεί.

**Σχήμα 16.152. Παράδειγμα για στάθμες σταγονόμετρων**



Πάνω είναι η αρχική διαβάθμιση από μαύρο σε άσπρο. Κάτω είναι το αποτέλεσμα μετά από πάτημα με το λευκό σταγονόμετρο: όλα τα εικονοστοιχεία με τιμή μεγαλύτερη από τη τιμή του πατημένου εικονοστοιχείου μετατρέπονται σε άσπρα.

#### Επεξεργασία αυτών των ρυθμίσεων ως καμπύλες

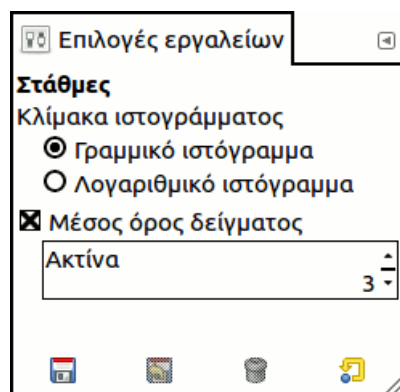
Για διευκόλυνση της εργασίας σας, αυτό το πλήκτρο σας επιτρέπει να πάτε στο εργαλείο [Καμπύλες](#) με τις ίδιες ρυθμίσεις.

#### Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

### 8.10.3. Διάλογος επιλογών εργαλείου

**Σχήμα 16.153. Επιλογές εργαλείου «σταθμών»**



Αν και αυτό το εργαλείο δεν εμφανίζεται στην εργαλειοθήκη από προεπιλογή (παρακαλούμε δείτε [Τμήμα 1.11, «Εργαλειοθήκη»](#), εάν θέλετε να το προσθέσετε), εντούτοις έχει έναν διάλογο επιλογής εργαλείου κάτω από την εργαλειοθήκη.

#### Μέσος όρος δείγματος

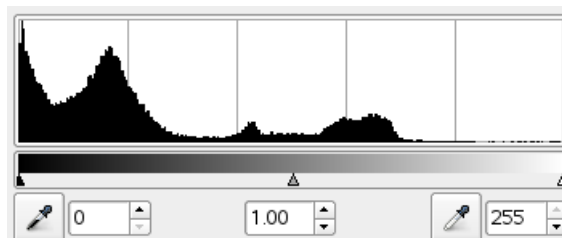
Αυτό το ρυθμιστικό καθορίζει την «ακτίνα» της περιοχής επιλογής χρώματος ώστε να πάρετε τη μέση τιμή χρώματος από τα κοντινά εικονοστοιχεία. Αυτή η περιοχή εμφανίζεται περισσότερο ή λιγότερο ως μεγεθυμένο τετράγωνο, όταν κρατάτε το πάτημα σε ένα εικονοστοιχείο.

#### 8.10.4. Ενεργή πρακτική

Σχήμα 16.154. Μια πολύ υποεκτεθειμένη εικόνα



Αρχική εικόνα

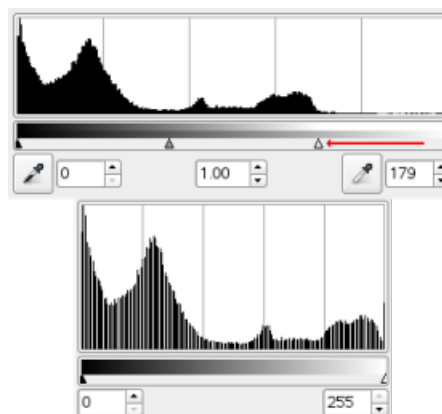


Το ιστόγραμμα εμφανίζει μια κυριαρχία των σκιών και έλλειψη τονισμένων.

Σχήμα 16.155. Ρύθμιση του λευκού σημείου

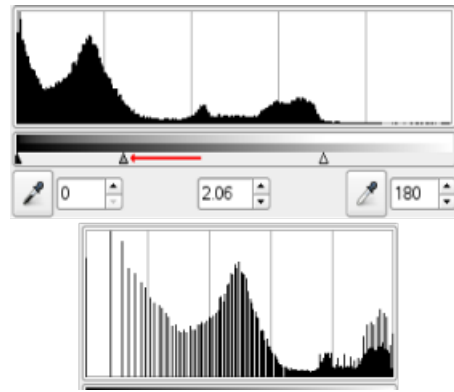


Ο λευκός ολισθητής μετακινήθηκε στην αρχή των καλά επισημασμένων τονισμών. Η εικόνα φωτίζεται.



Το τελικό ιστόγραμμα (κάτω) εμφανίζει τονισμούς τώρα, αλλά οι σκιές ακόμα κυριαρχούν.

## Σχήμα 16.156. Ρύθμιση της ισορροπίας μεταξύ σκιών και τονισμών



Ο μεσαίος ολισθητής μετακινήθηκε στα αριστερά. Αυτό καταλήγει σε μείωση της αναλογίας των σκιών και αύξηση της αναλογίας των τονισμών.

Το τελικό ιστόγραμμα (κάτω) επιβεβαιώνει τη μείωση των σκιών.



8.9. Φωτεινότητα (Brightness)-Αντίθεση



8.11. Καμπύλες

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 8.11. Καμπύλες

Το εργαλείο καμπυλών είναι το πιο εξελιγμένο εργαλείο αλλαγής χρώματος, φωτεινότητας (brightness), αντίθεσης ή διαφάνειας της ενεργής στρώσης ή επιλογής. Ενώ το εργαλείο επιπέδων σας επιτρέπει να δουλεύετε με σκίες και τονισμούς, το εργαλείο καμπυλών σας επιτρέπει να δουλεύετε σε οποιαδήποτε τονική περιοχή. Δουλεύει με εικόνες RGB.

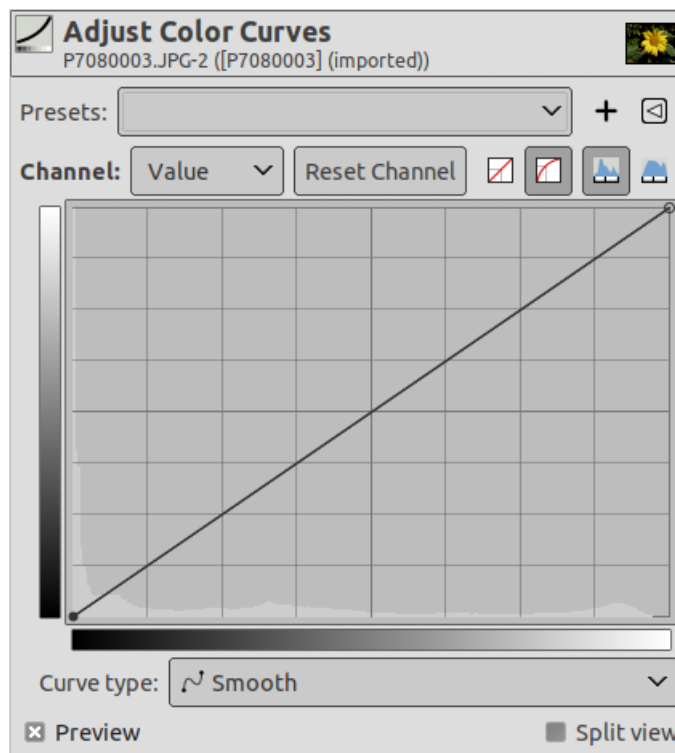
### 8.11.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Μπορείτε να πάρετε αυτό το εργαλείο με δύο τρόπους:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Καμπύλες...**
- Πατώντας το εικονίδιο εργαλείου  στην εργαλειοθήκη, εάν αυτό το εργαλείο έχει εγκατασταθεί εκεί. Για αυτό, παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 1.11, «Εργαλειοθήκη»](#).

### 8.11.2. Επιλογές «καμπυλών»

Σχήμα 16.157. Ο διάλογος «Καμπύλες»



## Προεπιλογές

«Προεπιλογές» είναι ένα συνηθισμένο γνώρισμα για πολλές εντολές χρωμάτων. Μπορείτε να βρείτε την περιγραφή τους στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

## Κανάλι

Υπάρχουν πέντε επιλογές

### Τιμή

Η καμπύλη παριστάνει την τιμή, δηλαδή τη φωτεινότητα (brightness) των εικονοστοιχείων όπως μπορείτε να τα δείτε στη σύνθετη εικόνα.

### Κόκκινο; Πράσινο; Γαλάζιο

Η καμπύλη παριστάνει την ποσότητα χρώματος σε καθένα από τα τρία κανάλια RGB. Εδώ, *σκούρο* σημαίνει *λίγο* χρώμα. *Ανοιχτό* σημαίνει *πολύ* χρώμα.

### Άλφα

Η καμπύλη παριστάνει την αδιαφάνεια των εικονοστοιχείων. *Σκούρο* σημαίνει *πολύ διαφανές*. *Ανοιχτό* σημαίνει *πολύ αδιαφανές*. Η εικόνα σας ή η ενεργή στρώση πρέπει να έχει ένα κανάλι άλφα για να ενεργοποιηθεί αυτή η επιλογή.

## Επαναφορά καναλιού

Αυτό το πλήκτρο διαγράφει όλες τις αλλαγές που έγιναν στο επιλεγμένο κανάλι και επιστρέφει στις προεπιλεγμένες τιμές.

## Προσαρμογή καμπυλών σε γραμμικό φως και προσαρμογή καμπυλών διαισθητικά

Αυτά τα νέα πλήκτρα στο GIMP-2.10 επιτρέπουν την εναλλαγή μεταξύ γραμμικής και διαισθητικής (μη γραμμικής) κατάστασης.

## Γραμμικό και λογαριθμικό πλήκτρο

Αυτά τα πλήκτρα επιτρέπουν την επιλογή γραμμικού ή λογαριθμικού τύπου ιστογράμματος. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τις ίδιες επιλογές στον διάλογο επιλογών εργαλείου. Αυτό το αχνό ιστόγραμμα δεν εμφανίζεται από προεπιλογή.

## Κύρια περιοχή επεξεργασίας

- *Η οριζόντια διαβάθμιση*: αναπαριστά την τονική κλίμακα εισόδου. Αυτή εκτείνεται, επίσης, από 0 (μαύρο) μέχρι 255 (λευκό), από σκιές μέχρι τονισμούς. Όταν προσαρμόζετε την καμπύλη, διαιρείται σε δύο μέρη- το πάνω μέρος τότε αναπαριστά την *τονική ισορροπία* της στρώσης ή επιλογής.
- *Η κάθετη διαβάθμιση*: αναπαριστά τον προορισμό, την τονική κλίμακα εξόδου. Κυμαίνεται από 0 (μαύρο) έως 255 (λευκό), από σκιές μέχρι τονισμούς.
- *The chart*: the curve is drawn on a grid and goes from the bottom left corner to the top right corner. The pointer x/y position is permanently displayed in the top left part of the grid. By default, this curve is straight, because every input level corresponds to the same output tone. GIMP automatically places an anchor at both ends of the curve, for black (0) and white (255).

Εάν πατήσετε στην καμπύλη, μια νέα *άγκυρα* δημιουργείται. Όταν ο δείκτης ποντικιού είναι πάνω από μια άγκυρα, παίρνει τη μορφή μιας μικρής παλάμης. Μπορείτε με πάτημα και σύρσιμο της άγκυρας να λυγίσετε την καμπύλη. Πατώντας έξω από την καμπύλη, δημιουργείται επίσης άγκυρα και η καμπύλη την περιλαμβάνει αυτόματα.

Οι ανενεργές άγκυρες είναι μαύρες. Η ενεργή άγκυρα είναι άσπρη. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε μια άγκυρα πατώντας πάνω της. Μπορείτε επίσης να εναλλάξετε την ενεργοποίηση άγκυρας χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα αριστερού και δεξιού βέλους του πληκτρολογίου σας. Μπορείτε να μετακινήσετε την άγκυρα κάθετα με τα πλήκτρα πάνω και κάτω βέλους. Αυτό επιτρέπει τη λεπτή ρύθμιση της θέσης της άγκυρας. Με πατημένο το **Shift** μπορείτε να το μετακινήσετε σε βήματα των 15 εικονοστοιχείων.

Δύο άγκυρες ορίζουν ένα *τμήμα καμπύλης* που αναπαριστάει μια τονική περιοχή στη στρώση. Μπορείτε να

πατήσετε και να σύρετε αυτό το τμήμα (αυτό δημιουργεί μια νέα άγκυρα). Φυσικά, δεν μπορείτε να τη σύρετε πέρα από την άκρη των αγκυρών.

Για διαγραφή όλων των αγκυρών (πέρα από τα δύο άκρα), πατήστε το πλήκτρο **Επαναφορά καναλιού**. Για διαγραφή μόνο μιας άγκυρας, μετακινήστε πέρα από οποιαδήποτε γειτονική άγκυρα στον οριζόντιο άξονα.

Την ίδια ώρα, στον καμβά, ο δείκτης ποντικιού έχει τη μορφή ενός σταγονόμετρου. Πατώντας σε ένα εικονοστοιχείο, η κάθετη γραμμή εμφανίζεται στο διάγραμμα, τοποθετημένη στην τιμή πηγής αυτού του εικονοστοιχείου στο επιλεγμένο κανάλι. Με **Shift**-πάτημα, δημιουργείτε μια άγκυρα στο επιλεγμένο κανάλι. Με **Ctrl**-πάτημα, δημιουργείτε μια άγκυρα σε όλα τα κανάλια, ενδεχομένως περιλαμβάνοντας το άλφα κανάλι. Μπορείτε επίσης με **Shift**-σύρσιμο και **Ctrl**-σύρσιμο: αυτό θα μετακινήσει την κάθετη γραμμή και η άγκυρα θα εμφανιστεί, κατά την απελευθέρωση του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού.

Το ιστόγραμμα της ενεργής στρώσης ή επιλογής για το επιλεγμένο κανάλι παρουσιάζεται αχνό στο διάγραμμα. Είναι μόνο μια παραπομπή.

## Είδος καμπύλης

### Ομαλή

Αυτή είναι η προεπιλεγμένη κατάσταση. Περιορίζει τον τύπο καμπύλης σε ομαλή γραμμή με τάση. Παρέχει μια πιο πραγματική απόδοση από το ακόλουθο.

### Ελεύθερο χέρι

Με αυτήν την κατάσταση, μπορείτε να σχεδιάσετε μια σπασμένη γραμμή που μπορείτε να ομαλοποιήσετε πατώντας το πλήκτρο **Τύπος καμπύλης** ξανά.

## Προβολή προεπισκόπησης και διαίρεσης

Αυτά τα κοινά γνωρίσματα περιγράφονται στο [Τμήμα 8.1, «Εισαγωγή στο μενού «Χρώματα»»](#).

## Διάλογος επιλογών εργαλείου

### Σχήμα 16.158. Επιλογές εργαλείου «σταθμών»



Αν και αυτό το εργαλείο δεν εμφανίζεται στην εργαλειοθήκη από προεπιλογή, (για αυτό, παρακαλούμε δείτε [Τμήμα 1.11, «Εργαλειοθήκη»](#), εάν θέλετε να το προσθέσετε), εντούτοις έχει ένα διάλογο επιλογής εργαλείου κάτω από την εργαλειοθήκη. Αυτές οι επιλογές περιγράφονται εδώ:

### Μέσος όρος δείγματος

Αυτός ο ολισθητής ορίζει την «ακτίνα» της περιοχής επιλογής χρώματος. Αυτή η περιοχή εμφανίζεται ως περισσότερο ή λιγότερο μεγεθυμένο τετράγωνο, όταν διατηρείται το πάτημα σε εικονοστοιχείο. Εδώ, το σταγονόμετρο χρησιμοποιείται για εντοπισμό ενός εικονοστοιχείου: ακτίνα = 1 φαίνεται η άριστη.

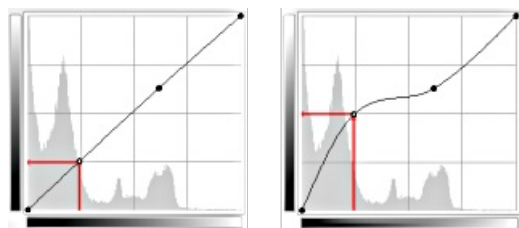
## 8.11.3. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο «καμπύλες»

### 8.11.3.1. Περίληψη και βασικά σχήματα

Δημιουργούμε άγκυρες και τμήματα στην καμπύλη και τα μετακινούμε για μορφοποίηση της καμπύλης. Αυτή η καμπύλη χαρτογραφεί την «είσοδο» τόνων της ενεργής στρώσης ή την επιλογή στους τόνους «εξόδου».

#### 8.11.3.1.1. Λειτουργία του εργαλείου καμπυλών

Μετακίνηση της άγκυρας ενός εικονοστοιχείου προς τα πάνω κάνει αυτό το εικονοστοιχείο πιο φωτεινό.



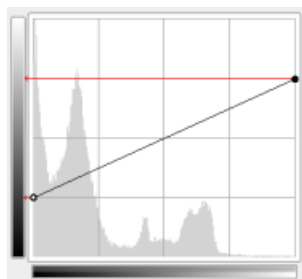
Μετακίνηση της άγκυρας προς τα πάνω

#### 8.11.3.1.2. Κάνοντας την καμπύλη πιο οριζόντια

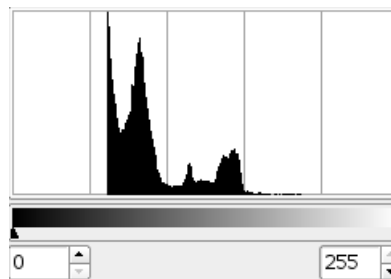
Κάνοντας την καμπύλη πιο οριζόντια εξαναγκάζει όλη την τονική περιοχή εισαγωγής να καταλάβει μια συρρικνωμένη τονική περιοχή εξαγωγής.

Το ιστόγραμμα εμφανίζει τη συμπίεση των εικονοστοιχείων στην περιοχή εξόδου. Τα πιο σκοτεινά και τα πιο λαμπερά εικονοστοιχεία εξαφανίζονται: η αντίθεση μειώνεται.

**Σχήμα 16.159. Κάνοντας την καμπύλη πιο οριζόντια**



Κάνοντας την καμπύλη πιο οριζόντια



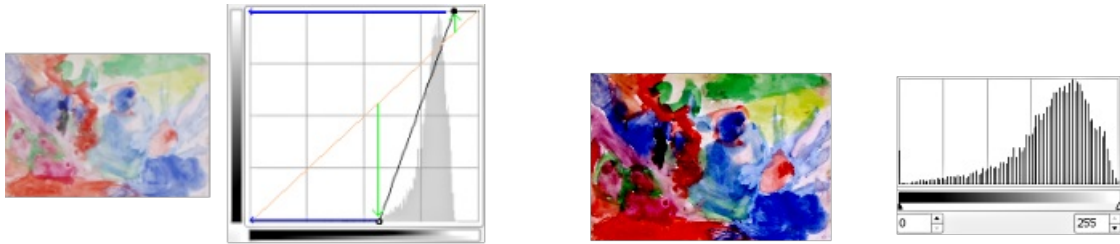
Το τελικό ιστόγραμμα

#### 8.11.3.1.3. Κάνοντας την καμπύλη πιο κάθετη

Μετακίνηση του ανώτερου τελικού σημείου στα αριστερά και του κατώτερου τελικού σημείου στα δεξιά είναι το ίδιο όπως μετακίνηση του λευκού ολισθητή στα αριστερά και του μαύρου ολισθητή στα δεξιά στο εργαλείο σταθμών: όλα τα εικονοστοιχεία των οποίων η τιμή είναι μεγαλύτερη από το λευκό σημείο (το επίπεδο τμήμα της καμπύλης) γίνονται λευκά (πιο χρωματιστά / πιο αδιαφανή σύμφωνα με το επιλεγμένο κανάλι). Όλα τα εικονοστοιχεία των οποίων η τιμή είναι μικρότερη από το μαύρο σημείο (η χαμηλότερη επιπεδωμένη επιφάνεια) γίνονται μαύρα (μαύρα / πλήρως διαφανή). Εικονοστοιχεία που αντιστοιχούν σε σημεία της καμπύλης που μετακινήθηκαν προς τα πάνω γίνονται πιο φωτεινά. Εικονοστοιχεία που αντιστοιχούν σε σημεία της καμπύλης που μετακινήθηκαν προς τα κάτω γίνονται πιο σκοτεινά (πράσινα βέλη). Όλα αυτά τα εικονοστοιχεία θα επεκταθούν στη συνολική τονική περιοχή εξαγωγής.

Το ιστόγραμμα εμφανίζει την επέκταση των τιμών, από μαύρο (0) σε άσπρο (255): η αντίθεση αυξάνεται. Αφού το κανάλι τιμής επιλεγεί, οι αλλαγές επηρεάζουν όλα τα χρωματικά κανάλια και αύξηση των χρωμάτων.

**Σχήμα 16.160. Κάνοντας την καμπύλη πιο κάθετη**

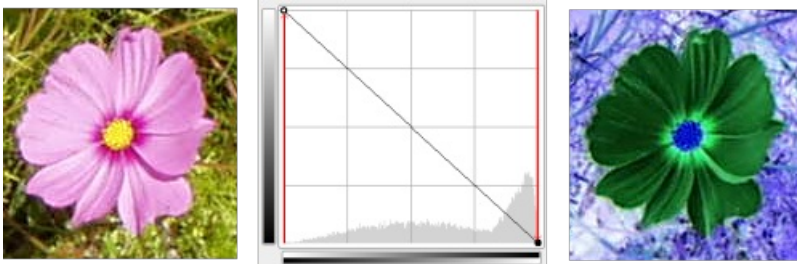


Κάνοντας την καμπύλη πιο κάθετη

Αποτέλεσμα και το ιστόγραμμα του

### 8.11.3.2. Πρακτικές πρσειπτώσεις

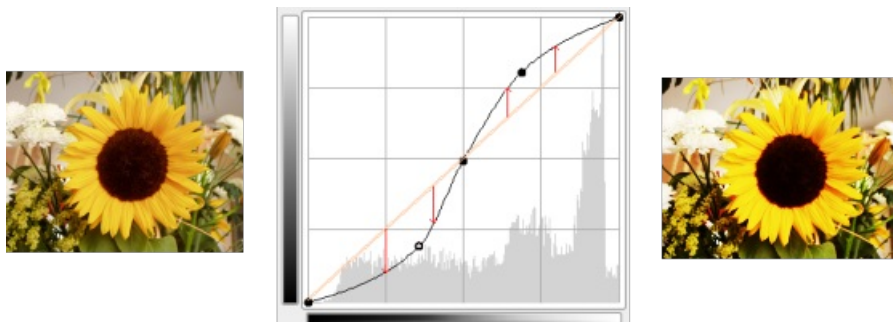
#### 8.11.3.2.1. Αντιστροφή χρωμάτων



Ανεστραμμένη καμπύλη

Το μαύρο έγινε άσπρο (πλήρως χρωματιστό / πλήρως αδιαφανές). Το λευκό έγινε μαύρο (μαύρο, πλήρως διαφανές). Όλα τα εικονοστοιχεία εφαρμόζουν το συμπληρωματικό χρώμα. Γιατί αυτό; Επειδή η αφαίρεση των τιμών καναλιού από 255 δίνει το συμπληρωματικό χρώμα. Π.χ.:  $19,197,248$  ένα ουρανό δίνει  $255-19, 255-197, 255-248 = 236,58,7$ , ένα λαμπερό κόκκινο.

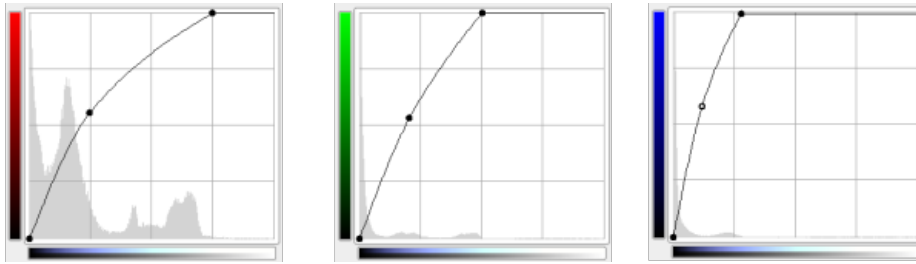
#### 8.11.3.2.2. Βελτίωση αντίθεσης



Βελτιστοποιημένη αντίθεση

Η αντίθεση αυξάνεται στους μεσαίους τόνους επειδή η καμπύλη είναι πιο απότομη εκεί. Τονισμοί και σκιές αυξάνονται, αλλά η αντίθεση είναι ελαφρά μικρότερη σε αυτές τις περιοχές επειδή η καμπύλη είναι πιο επίπεδη.

### 8.11.3.2.3. Εργασία σε χρωματικά κανάλια



Για κάθε κανάλι, μετακινήσαμε το λευκό σημείο οριζόντια στα αριστερά, στους πρώτους τονισμούς. Αυτό φωτίζει τους τονισμούς. Έπειτα διαμορφώνουμε την καμπύλη να φωτίσει τους μεσαίους τόνους και σκιές, ενώ διατηρεί το μαύρο.



Η αρχική εικόνα και το αποτέλεσμα



8.10. Στάθμες



8.12. Αντιστροφή

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.12. Αντιστροφή

Η εντολή **Αντιστροφή** αντιστρέφει όλα τα χρώματα εικονοστοιχείων και τιμών φωτεινότητας (brightness) στην τρέχουσα στρώση, σαν να μετατρέπεται η εικόνα σε αρνητική. Οι σκοτεινές περιοχές γίνονται φωτεινές και οι φωτεινές περιοχές γίνονται σκοτεινές. Αποχρώσεις αντικαθίστανται από τα συμπληρωματικά τους χρώματα. Για περισσότερες πληροφορίες για τα χρώματα, δείτε την είσοδο στο γλωσσάρι για [Χρωματικό πρότυπο](#).



### Σημείωση

Αυτή η εντολή δουλεύει μόνο σε στρώσεις των εικόνων RGB και γκρι κλίμακας. Εάν η τρέχουσα εικόνα είναι από ευρετήριο, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.



### Προειδοποίηση

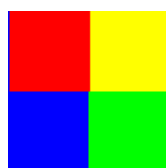
Μη συγχέετε αυτήν την εντολή με την εντολή [Αντιστροφή επιλογής](#).

### 8.12.1. Ενεργοποίηση της εντολής

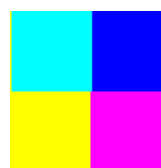
Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Αντιστροφή**.

### 8.12.2. Παράδειγμα

Σχήμα 16.161. Εφαρμογή «Αντιστροφή χρωμάτων»



Αρχική εικόνα



Μετά την αντιστροφή των χρωμάτων





---

## 8.13. Γραμμική αντιστροφή

---

ΝΑ ΓΙΝΕΙ



8.12. Αντιστροφή



8.14. Αντιστροφή τιμής

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 8.14. Αντιστροφή τιμής

### 8.14.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.162. Παράδειγμα για το φίλτρο «Αντιστροφή τιμής»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «Αντιστροφή τιμής»

Αυτό το φίλτρο αντιστρέφει την τιμή (φωτεινότητα) της ενεργής στρώσης της επιλογής. Απόχρωση και κορεσμός δεν θα επηρεαστούν, αν και το χρώμα μερικές φορές θα είναι ελαφρά διαφορετικό λόγω σφάλματος στρογγυλοποίησης. Εάν θέλετε να αντιστρέψετε απόχρωση και κορεσμό επίσης, χρησιμοποιήστε [Χρώματα](#) → [Αντιστροφή](#).

Σημειώστε ότι απόχρωση και κορεσμός μπορούν να παραμορφωθούν λίγο όταν εφαρμόζετε δύο φορές αυτό το φίλτρο για χρώματα με υψηλή φωτεινότητα (π.χ. HSV 102°, 100%, 98%, ένα λαμπερό πράσινο, δίνει HSV 96°, 100%, 2% μετά την πρώτη εφαρμογή του φίλτρου και 96°, 100%, 98% μετά τη δεύτερη εφαρμογή). Έτσι, δεν θα πρέπει να περιμένετε να εφαρμόσετε αυτό το φίλτρο δυο φορές διαδοχικά και να μπορείτε να πάρετε πίσω την αρχική εικόνα.

### Σχήμα 16.163. Παράδειγμα εφαρμογής αυτού του φίλτρου δύο φορές

---



Αρχική εικόνα



Πρώτη εφαρμογή του φίλτρου



Δεύτερη εφαρμογή: η εικόνα δεν είναι ακριβώς η ίδια όπως η αρχική.

#### 8.14.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Αντιστροφή τιμής**.



8.13. Γραμμική αντιστροφή



8.15. Το υπομενού «Αυτόματο»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.15. Το υπομενού «Αυτόματο»

### Σχήμα 16.164. Το υπομενού «Χρώματα/Αυτόματο»

Ισοστάθμιση  
Ισορροπία λευκού  
Αντίθεση επιμήκυνσης  
Βελτιστοποίηση χρώματος  
Επιμήκυνση HSV  
Καγονικοποίηση

Το υπομενού **Αυτόματο** περιέχει λειτουργίες που αυτόματα προσαρμόζουν την κατανομή των χρωμάτων στην ενεργή στρώση, χωρίς να ζητά οποιαδήποτε είσοδο από το χρήστη. Πολλές από αυτές τις λειτουργίες υλοποιούνται στην πραγματικότητα ως πρόσθετα.

### 8.15.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το υπομενού από το παράθυρο εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Αυτόματο**.

### 8.15.2. Αυτόματη χρωματική επέκταση

Το GIMP έχει πολλές αυτόματες εντολές για επέκταση των στηλών του ιστογράμματος για τα κανάλια χρώματος της ενεργής στρώσης. Ωθώντας τα λαμπερά εικονοστοιχεία στα δεξιά και τα σκοτεινά εικονοστοιχεία στα αριστερά, κάνουν τα λαμπερά εικονοστοιχεία πιο λαμπερά και τα σκοτεινά εικονοστοιχεία πιο σκοτεινά, που βελτιστοποιεί την αντίθεση στη στρώση.

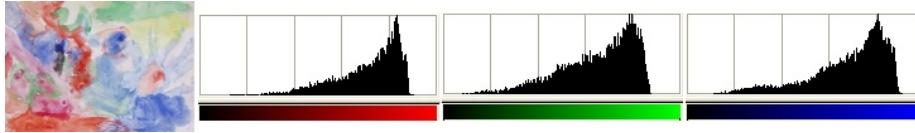
Μερικές από τις εντολές επεκτείνουν τα τρία χρωματικά κανάλια εξίσου, έτσι ώστε οι αποχρώσεις να μην μεταβάλλονται. Άλλες εντολές επεκτείνουν κάθε χρωματικό κανάλι ξεχωριστά, πράγμα που αλλάζει τις αποχρώσεις.

Ο τρόπος επέκτασης ποικίλει με τις διάφορες εντολές και τα αποτελέσματα δείχνουν διαφορετικά. Δεν είναι εύκολο να προβλέψετε ακριβώς τι θα κάνει κάθε εντολή. Εάν ξέρετε ακριβώς τι κάνετε, μπορείτε να πάρετε τα ίδια αποτελέσματα και ακόμα περισσότερα με το εργαλείο [☒ Στάθμες](#).

Ιδού παραδείγματα των αποτελεσμάτων αυτών των εντολών, όλων μαζί σε μια σελίδα, για καλύτερη σύγκριση μεταξύ τους. Η πιο κατάλληλη εντολή εξαρτάται από την εικόνα σας, έτσι πρέπει να δοκιμάσετε κάθε μια τους για να δείτε ποια εντολή δουλεύει καλύτερα.

### Σχήμα 16.165. Η αρχική στρώση και τα ιστογράμμά της

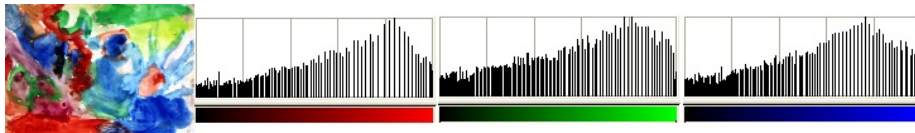
---



Αυτή η στρώση δεν έχει οποιοδήποτε πολύ λαμπερό ή πολύ σκοτεινό εικονοστοιχείο, έτσι δουλεύει καλά με αυτές τις εντολές.

### Σχήμα 16.166. Η εντολή **Ισοστάθμιση**

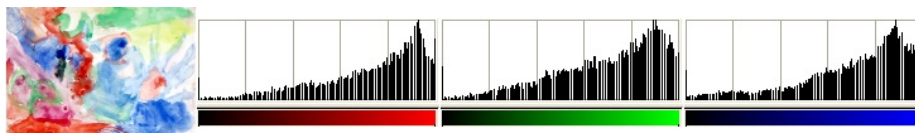
---



Παράδειγμα «Ισοστάθμισης»

### Σχήμα 16.167. Η εντολή **Ισορροπία λευκού**

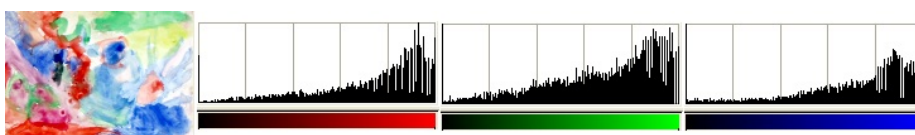
---



Παράδειγμα «Ισορροπίας λευκού»

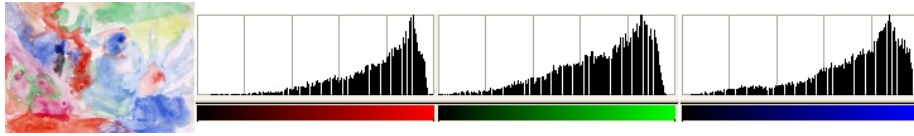
### Σχήμα 16.168. Η εντολή **Βελτιστοποίηση χρώματος**

---



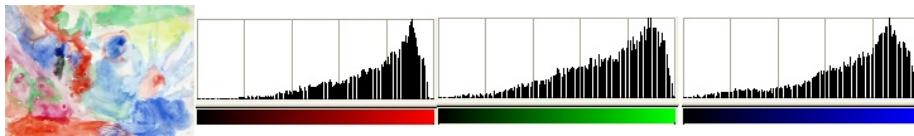
Παράδειγμα «Βελτιστοποίησης χρώματος»

Σχήμα 16.169. Η εντολή **Κανονικοποίηση**



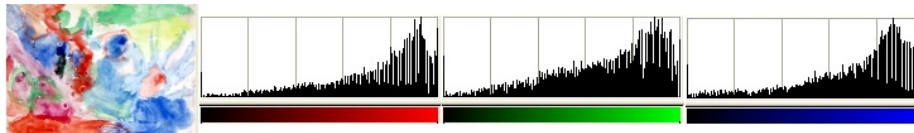
Παράδειγμα «Κανονικοποίησης»

Σχήμα 16.170. Η εντολή **Αντίθεση επέκτασης**



Παράδειγμα «Επέκτασης αντίθεσης»

Σχήμα 16.171. Η εντολή **Επέκταση HSV**



Παράδειγμα «Επέκτασης HSV»





## 8.16. Ισοστάθμιση

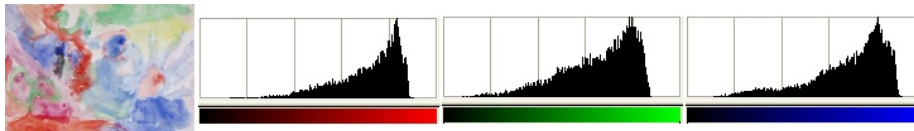
Η εντολή **Ισοστάθμιση** ρυθμίζει αυτόματα τη φωτεινότητα των χρωμάτων κατά πλάτος της ενεργής στρώσης, έτσι ώστε το ιστογράμμα για το κανάλι τιμής να είναι όσο πιο επίπεδο γίνεται, δηλαδή, έτσι ώστε κάθε πιθανή τιμή φωτεινότητας να εμφανίζεται στο ίδιο περίπου αριθμό εικονοστοιχείων σε κάθε άλλη τιμή. Μπορείτε να το δείτε στα ιστογράμματα του παρακάτω παραδείγματος, στο οποίο τα χρώματα εικονοστοιχείου που προκύπτουν συχνά στην εικόνα επεκτείνονται παραπέρα ανεξάρτητα από τα χρώματα εικονοστοιχείων που προκύπτουν μόνο σπάνια. Τα αποτελέσματα αυτής της εντολής μπορεί να διαφέρουν αρκετά. Μερικές φορές η «Ισοστάθμιση» δουλεύει πολύ καλά στη βελτίωση αντίθεσης μιας εικόνας, διευκρινίζοντας λεπτομέρειες που είναι δύσκολο να δείτε πριν. Άλλες φορές, τα αποτελέσματα φαίνονται πολύ άσχημα. Είναι μια πολύ δυνατή λειτουργία και αξίζει να τη δοκιμάσετε για να δείτε εάν θα βελτιώσει την εικόνα σας. Δουλεύει σε στρώσεις από εικόνες RGB και γκρι κλίμακας. Εάν η εικόνα είναι από ευρετήριο, ή είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 8.16.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού μέσα από **Χρώματα** → **Αυτόματα** → **Ισοστάθμιση**

### 8.16.2. Παράδειγμα «Ισοστάθμισης»

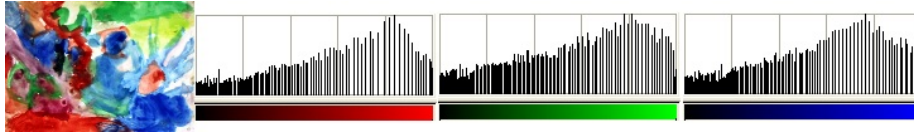
**Σχήμα 16.172. Αρχική εικόνα**



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο πριν την «Ισοστάθμιση».

## Σχήμα 16.173. Η εικόνα μετά την εντολή

---



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο μετά την επεξεργασία.

Η επέκταση ιστογράμματος δημιουργεί κενά μεταξύ των στηλών εικονοστοιχείων δίνοντας μια ραβδωτή εμφάνιση: τα χρώματα που εμφανίζονται συχνά είναι τεντωμένα.



8.15. Το υπομενού «Αυτόματο»



8.17. Ισοροπία λευκού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.17. Ισορροπία λευκού

Η εντολή **Ισορροπία λευκού** ρυθμίζει αυτόματα τα χρώματα της ενεργής στρώσης επεκτείνοντας το κόκκινο, το πράσινο και το γαλάζιο κανάλι ξεχωριστά. Για να γίνει αυτό, απορρίπτει χρώματα εικονοστοιχείων σε κάθε τέλος του κόκκινου, του πράσινου και του γαλάζιου ιστογράμματος που χρησιμοποιούνται μόνο σε 0,05% των εικονοστοιχείων στην εικόνα και επεκτείνει την εναπομένουσα περιοχή όσο πιο πολύ μπορεί. Το αποτέλεσμα είναι ότι αυτά τα χρώματα εικονοστοιχείου που εμφανίζονται πολύ άταχτα στις εξωτερικές άκρες των ιστογραμμάτων (ίσως, δυαδικά σκόνης, κλπ.) δεν επηρεάζουν αρνητικά τις ελάχιστες και μέγιστες χρησιμοποιούμενες τιμές για επέκταση των ιστογραμμάτων, σε σύγκριση με την **Επέκταση αντίθεσης**. Όπως στο «Επέκταση αντίθεσης», όμως, ίσως υπάρχουν μετατοπίσεις απόχρωσης στην τελική εικόνα.

Αυτή η εντολή ταιριάζει σε εικόνες με φτωχό άσπρο ή μαύρο. Αφού τείνει να δημιουργήσει καθαρό λευκό (και μαύρο), μπορεί να είναι χρήσιμο π.χ. για βελτίωση φωτογραφιών.

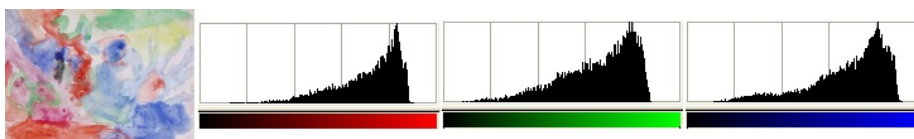
Η **Ισορροπία λευκού** λειτουργεί σε στρώσεις από εικόνες RGB. Εάν η εικόνα είναι από ευρετήριο ή γκρι κλίμακα, το στοιχείο μενού δεν ενεργοποιείται και γίνεται αχνό.

### 8.17.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού μέσα από **Χρώματα** → **Αυτόματα** → **Ισορροπία λευκού**.

### 8.17.2. Παράδειγμα «Ισορροπίας λευκού»

**Σχήμα 16.174. Αρχική εικόνα**

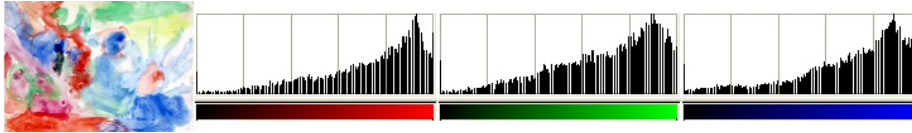


Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα της κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο πριν την «Ισορροπία λευκού».



## Σχήμα 16.175. Η εικόνα μετά την εντολή

---



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο μετά την «Ισοροπία λευκού». Φτωχές περιοχές λευκού στην εικόνα γίνανε καθαρό λευκό.

Η επέκταση ιστογράμματος δημιουργεί κενά μεταξύ των στηλών εικονοστοιχείου, δίνοντας του μια ραβδωτή εμφάνιση.



8.16. Ισοστάθμιση



8.18. Βελτιστοποίηση χρώματος

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 8.18. Βελτιστοποίηση χρώματος

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.17. Ισορροπία λευκού



8.19. Βελτιστοποίηση χρώματος (παλιό)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.19. Βελτιστοποίηση χρώματος (παλιό)

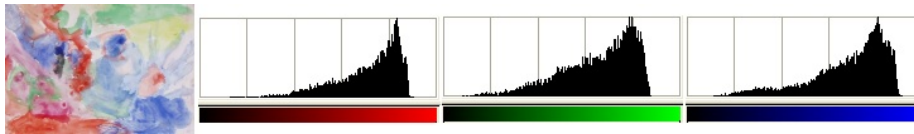
Η εντολή Βελτιστοποίηση χρώματος αυξάνει την περιοχή κορεσμού των χρωμάτων στη στρώση, χωρίς μεταβολή φωτεινότητας ή απόχρωσης. Το κάνει αυτό μετατρέποντας τα χρώματα σε HSV χώρο, μετρώντας τις τιμές περιοχής κορεσμού κατά μήκος της εικόνας, επεκτείνοντας έπειτα αυτήν την περιοχή για να είναι όσο το δυνατό πιο μεγάλη και τελικά μετατρέποντας τα χρώματα πάλι σε RGB. Είναι παρόμοια με την [Επέκταση αντίθεσης](#), εκτός από το ότι δουλεύει σε χρωματικό χώρο HSV, έτσι διατηρεί την απόχρωση. Δουλεύει σε στρώσεις από RGB και εικόνες από ευρετήριο. Εάν η εικόνα είναι γκρι κλίμακας, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 8.19.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Αυτόματα** → **Βελτιστοποίηση χρώματος (παλιό)**.

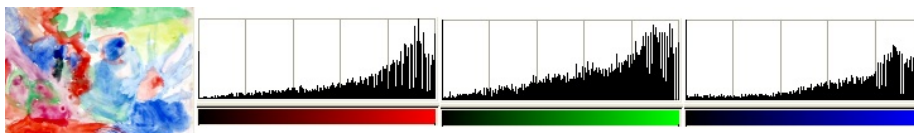
### 8.19.2. Παράδειγμα «Βελτιστοποίησης χρώματος (παλιό)»

**Σχήμα 16.176. Αρχική εικόνα**



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο πριν την «Βελτιστοποίηση χρώματος».

**Σχήμα 16.177. Η εντολή εφαρμοσμένη**



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα της κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο μετά την «Βελτιστοποίηση χρώματος (παλιό)». Το αποτέλεσμα ίσως να μην είναι πάντοτε ότι περιμένετε.



8.18. Βελτιστοποίηση χρώματος



8.20. Κανονικοποίηση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.20. Κανονικοποίηση

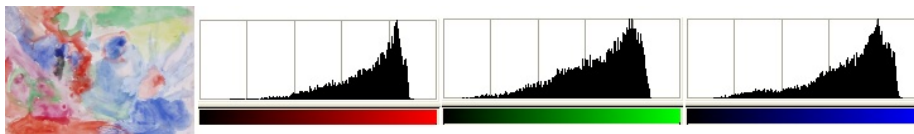
Η εντολή Κανονικοποίηση κλιμακώνει τις τιμές φωτεινότητας της ενεργής στρώσης, έτσι ώστε το πιο σκοτεινό σημείο να γίνει μαύρο και το πιο φωτεινό σημείο να γίνει όσο πιο φωτεινό γίνεται, χωρίς αλλαγή απόχρωσης του. Αυτό είναι συχνά μια «μαγική επίτευξη» για εικόνες που είναι αμυδρές ή ξεπλυμένες. Η «Κανονικοποίηση» δουλεύει σε στρώσεις εικόνων από RGB, γκρι κλίμακας και από ευρετήριο.

### 8.20.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού μέσα από Χρώματα → Αυτόματα → Κανονικοποίηση.

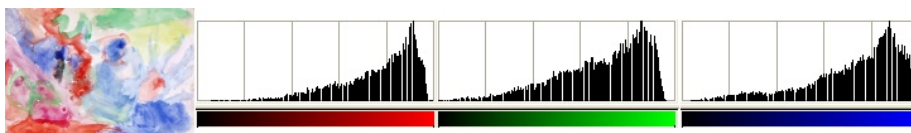
### 8.20.2. Παράδειγμα «Κανονικοποίησης»

**Σχήμα 16.178. Αρχική εικόνα**



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο πριν την «Κανονικοποίηση».

**Σχήμα 16.179. Η εικόνα μετά την εντολή**



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο μετά την «Κανονικοποίηση». Η αντίθεση βελτιώθηκε.

Η επέκταση ιστογράμματος δημιουργεί κενά μεταξύ των στηλών εικονοστοιχείου, δίνοντας του μια ραβδωτή εμφάνιση.



8.19. Βελτιστοποίηση χρώματος (παλιό)



8.21. Επέκταση αντίθεσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.21. Επέκταση αντίθεσης

Η εντολή **Επέκταση αντίθεσης** αυτόματα επεκτείνει τις τιμές ιστογράμματος στην ενεργή στρώση. Για κάθε κανάλι της ενεργής στρώσης, βρίσκει τις ελάχιστες και μέγιστες τιμές και τις χρησιμοποιεί για να επεκτείνει τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο σε πλήρη περιοχή αντίθεσης. Τα φωτεινά χρώματα γίνονται πιο φωτεινά και τα σκοτεινά πιο σκοτεινά, που αυξάνει την αντίθεση. Αυτή η εντολή παράγει ένα κάπως παρόμοιο αποτέλεσμα με την εντολή [Κανονικοποίηση](#), εκτός από το ότι δουλεύει σε κάθε χρωματικό κανάλι της στρώσης ατομικά. Αυτό συνήθως οδηγεί σε μετατοπίσεις χρωμάτων στην εικόνα, έτσι ίσως να μην παράγει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Η «επέκταση αντίθεσης» δουλεύει σε στρώσεις εικόνων RGB, γκρι κλίμακας και από ευρετήριο. Χρησιμοποιήστε την «Επέκταση αντίθεσης» μόνο αν θέλετε να αφαιρέσετε μια ανεπιθύμητη χροιά χρώματος από μια εικόνα που πρέπει να περιέχει καθαρό λευκό και καθαρό μαύρο.

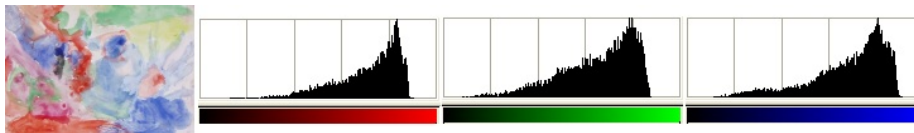
Αυτή η εντολή είναι επίσης παρόμοια με την εντολή [Ισορροπία χρώματος](#), αλλά δεν απορρίπτει κανένα από τα πολύ σκοτεινά ή πολύ φωτεινά εικονοστοιχεία, έτσι το λευκό μπορεί να είναι ακάθαρτο.

### 8.21.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας ως **Χρώματα** → **Αυτόματα** → **Επέκταση αντίθεσης**.

### 8.21.2. Παράδειγμα «Επέκτασης αντίθεσης»

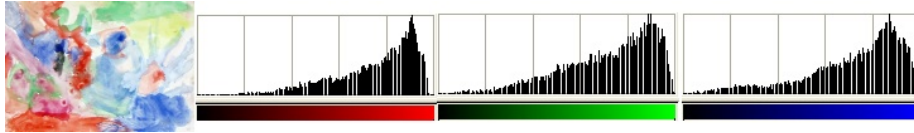
**Σχήμα 16.180. Αρχική εικόνα**



Η στρώση και τα ιστογράμματα της κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο πριν το «Επέκταση αντίθεσης».

## Σχήμα 16.181. Η εικόνα μετά την εντολή

---



Η στρώση και τα ιστογράμματα της κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο μετά το «Επέκταση αντίθεσης». Οι στήλες εικονοστοιχείου δεν φτάνουν το δεξί τέλος του ιστογράμματος (255) επειδή υπάρχουν λίγα πολύ φωτεινά εικονοστοιχεία, αντίθετα με την «Ισορροπία λευκού».

Η επέκταση ιστογράμματος δημιουργεί κενά μεταξύ των στηλών εικονοστοιχείου, δίνοντας μια εμφάνιση απογυμνωμένη.



8.20. Κανονικοποίηση



8.22. Επέκταση HSV

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.22. Επέκταση HSV

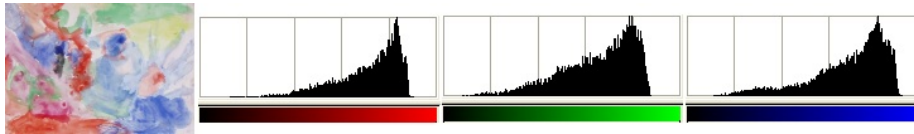
Η εντολή Επέκταση HSV κάνει το ίδιο πράγμα όπως η εντολή [Επέκταση αντίθεσης](#), εκτός από το ότι δουλεύει σε χρωματικό χώρο HSV, αντί για χρωματικό χώρο RGB και διατηρεί την απόχρωση. Έτσι, επεκτείνει ανεξάρτητα τις περιοχές απόχρωση, κορεσμός και τιμή των συστατικών των χρωμάτων. Κάποιες φορές τα αποτελέσματα είναι καλά, συχνά είναι κάπως παράξενα. Η «επέκταση HSV» λειτουργεί σε στρώσεις από εικόνες RGB και από ευρετήριο. Εάν η εικόνα είναι σε γκρι κλίμακα, η είσοδος μενού είναι ανενεργή και είναι αχνή.

### 8.22.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού μέσα από **Χρώματα** → **Αυτόματα** → **Επέκταση HSV**.

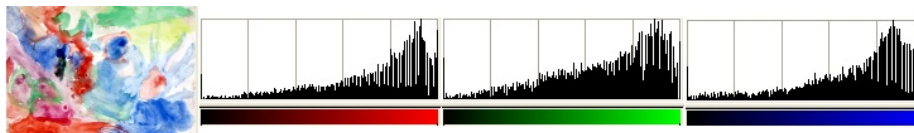
### 8.22.2. Παράδειγμα «Επέκταση HSV»

**Σχήμα 16.182. Αρχική εικόνα**



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο πριν το «Επέκταση HSV».

**Σχήμα 16.183. Η εικόνα μετά την εντολή**



Η ενεργή στρώση και τα ιστογράμματα κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο μετά το «Επέκταση HSV». Αντίθεση, φωτεινότητα και αποχρώσεις βελτιώθηκαν.



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.23. Το υπομενού «Συστατικά»

---

Αυτή η εντολή οδηγεί στο ακόλουθο υπομενού

### Σχήμα 16.184. Το υπομενού«Συστατικά»

---

Ανασύνθεση  
Αποσύνθεση...  
Μείκτης καναλιού...  
Σύνθεση...

- [☒ Τμήμα 8.24. «Μείκτης καναλιού»](#)
- [☒ Τμήμα 8.25. «Σύνθεση»](#)
- [☒ Τμήμα 8.28. « Αποσύνθεση »](#)
- [☒ Τμήμα 8.29. «Ανασύνθεση»](#)

### 8.23.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Συστατικά**.





## 8.24. Μείκτης καναλιού

### 8.24.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.185. Παράδειγμα για το φίλτρο «Μείκτης καναλιού»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «Μείκτης καναλιού»

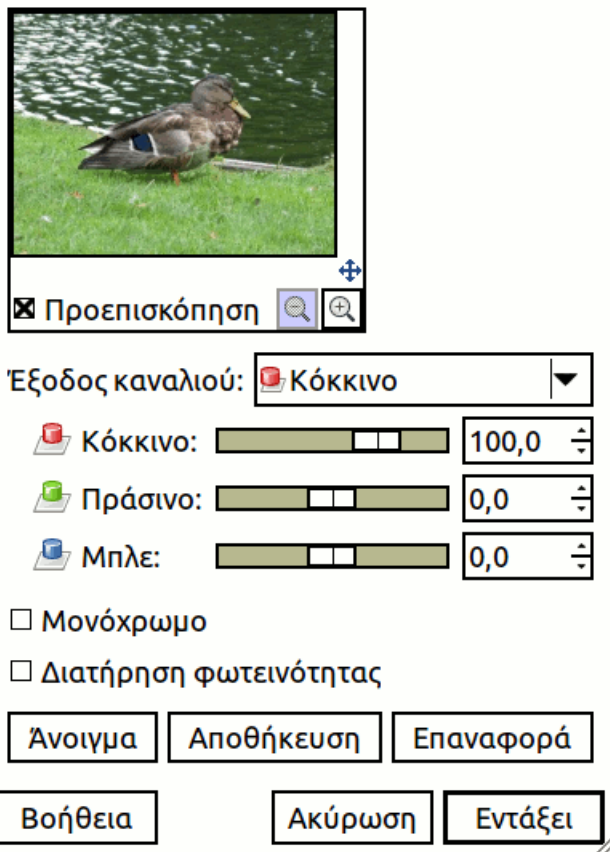
Αυτή η εντολή συνδυάζει τιμές των καναλιών RGB. Δουλεύει με εικόνες με ή χωρίς κανάλι άλφα. Έχει μονόχρωμη κατάσταση και προεπισκόπηση.

### 8.24.2. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να βρείτε αυτήν την εντολή μέσα από **Χρώματα** → **Συστατικά** → **Μείκτης καναλιού**.

### 8.24.3. Επιλογές

Σχήμα 16.186. Επιλογές εντολής «Μείκτης καναλιού»



### Κανάλι εξόδου


Από αυτό το μενού διαλέγετε κανάλι για ανάμειξη. Επιλογές είναι κόκκινο, πράσινο, ή γαλάζιο. Είναι ανενεργό όταν η επιλογή **Μονόχρωμο** έχει σημειωθεί.

### Κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο

Αυτοί οι τρεις ολισθητές ορίζουν την συμβολή του κόκκινου, πράσινου ή γαλάζιου καναλιού στην έξοδο. Μπορεί να είναι αρνητική. Αυτοί οι ολισθητές είναι βαθμιαίοι από -200 έως 200. Αναπαριστούν το ποσοστό που θα συμμετέχει σε κάθε κανάλι εξόδου. 100% αντιστοιχεί στην τιμή του καναλιού του μελετώμενου εικονοστοιχείου στην εικόνα.

### Μονόχρωμο

Αυτή η επιλογή μετατρέπει την εικόνα RGB σε μια εικόνα γκρι κλίμακας RGB. Η εντολή μείκτη καναλιού χρησιμοποιείται συχνά με αυτό τον σκοπό στην προβολή, επειδή συχνά δίνει καλύτερο αποτέλεσμα από τους άλλους τρόπους (δείτε [γκρι κλίμακα](#) στο γλωσσάρι). Κάνει το μενού **κανάλι εξόδου** ανενεργό.

 **Σημείωση**

Οι ρυθμίσεις 21%, 72%, 7% σας δίνουν την ίδια φωτεινότητα γκρι (τιμή) όπως η εντολή γκρι κλίμακας στο Εικόνα/κατάσταση. (Ήταν 30%, 59%, 11% στην έκδοση 2.2).

### Διατήρηση φωτεινότητας

Οι υπολογισμοί μπορεί να καταλήξουν σε υπερβολικά υψηλές τιμές και μια εικόνα να είναι υπερβολικά ανοιχτή. Αυτή η επιλογή μειώνει τις φωτεινότητες των χρωματικών καναλιών, ενώ κρατάτε μια καλή οπτική αναλογία μεταξύ τους. Έτσι, μπορείτε να αλλάξετε τη σχετική βαρύτητα των χρωμάτων χωρίς αλλαγή της γενικής

φωτεινότητας.

#### 8.24.4. Κουμπιά

---

##### Άνοιγμα

Αποθήκευση ρυθμίσεων από αρχείο.

##### Αποθήκευση

Αποθήκευση ρυθμίσεων σε αρχείο.

##### Επαναφορά

Ορισμός προεπιλεγμένων ρυθμίσεων.

#### 8.24.5. Πώς δουλεύει ένας μείκτης καναλιού;

---

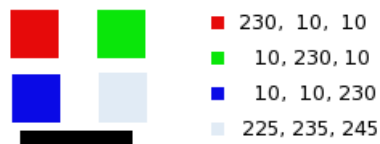
##### Σε κατάσταση RGB

Σε αυτήν την κατάσταση, πρέπει να διαλέξετε ένα **κανάλι εξόδου**. Αυτό το κανάλι είναι αυτό που θα τροποποιηθεί. Στο παράθυρο διαλόγου, η προεπιλεγμένη τιμή του είναι 100%, που αντιστοιχεί στην τιμή του καναλιού στην αρχική εικόνα. Μπορεί να αυξηθεί ή να μειωθεί. Γιαυτό ο ολισθητής λήγει σε -200 και 200.

Τρεις ολισθητές RGB σας επιτρέπουν να δώσετε ποσοστό σε κάθε κανάλι. Για κάθε εικονοστοιχείο στην εικόνα, το άθροισμα των υπολογισμένων τιμών για κάθε κανάλι από αυτά τα ποσοστά θα δοθεί στο κανάλι εξόδου. Να ένα παράδειγμα:

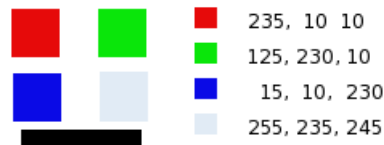
**Σχήμα 16.187. Η αρχική εικόνα και τα κανάλια της**

---



Τιμές RGB των εικονοστοιχείων σε κόκκινα, πράσινα, γαλάζια, γκρι τετράγωνα εμφανίζονται. Το μαύρο ορθογώνιο είναι ειδικό, επειδή το μαύρο (0;0;0) δεν επηρεάζεται από την εντολή (το 0 πολλαπλασιαζόμενο με οποιοδήποτε ποσοστό δίνει πάντοτε 0). Το αποτέλεσμα δεν μπορεί να ξεπεράσει το 255 ούτε να είναι αρνητικό.

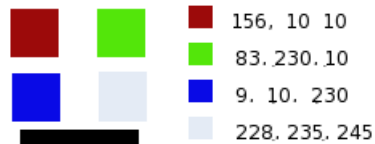
**Σχήμα 16.188. Η έξοδος καναλιού είναι κόκκινη. Πράσινο κανάλι +50**



Στο κόκκινο τετράγωνο, οι τιμές εικονοστοιχείου είναι 230;10;10. Σχετικές τιμές είναι 1;0.5;0. Το αποτέλεσμα του υπολογισμού είναι  $230*1 + 10*0,5 + 10*0 = 235$ . Η ίδια λογική ισχύει για τα πράσινα και γαλάζια τετράγωνα.

Στο γκρι τετράγωνο, που περιέχει κόκκινο χρώμα, το αποτέλεσμα του υπολογισμού είναι πάνω από 255. Μειώνεται στο 255. Μια αρνητική τιμή θα γίνει 0.

**Σχήμα 16.189. Το κανάλι εξόδου είναι κόκκινο. Πράσινο κανάλι +50%. Η επιλογή διατήρησης φωτεινότητας είναι σημειωμένη.**

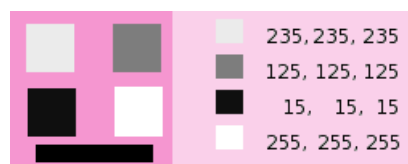


Οι αποδιδόμενες τιμές στο κανάλι κόκκινης εξόδου είναι χαμηλότερες, αποτρέποντας μια υπερβολικά καθαρή εικόνα.

### Σε μονόχρωμη κατάσταση

Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, η προεπισκόπηση εικόνας γίνεται σε γκρι κλίμακα, αλλά η εικόνα είναι ακόμα μια εικόνα RGB με τρία κανάλια, μέχρι η επενέργεια της εντολής να επικυρωθεί.

**Σχήμα 16.190. Σημειωμένη η επιλογή μονόχρωμη. Κόκκινο: 100%, πράσινο: 50%, γαλάζιο: 0%. Διατήρηση της φωτεινότητας μη σημειωμένης.**



Σε κάθε τετράγωνο, τα εικονοστοιχεία έχουν μετατραπεί σε στάθμη του γκρι ίσης τιμής με το κόκκινο κανάλι στην αρχική εικόνα (Το παρασκήνιο έχει βαφτεί με ροζ κατόπιν για να κάνει όλα τα τετράγωνα ορατά).

Να πώς δουλεύει η Διατήρηση φωτεινότητας στην μονόχρωμη κατάσταση: «π.χ., ας υποθέσουμε ότι οι ολισθητές ήταν κόκκινο:75%, πράσινο:75%, γαλάζιο:0%. Με Μονόχρωμο ενεργό και την επιλογή Διατήρηση φωτεινότητας ανενεργή, η τελική εικόνα θα ήταν  $75\%+75\%+0\% = 150\%$ , πολύ ανοιχτή πραγματικά. Ένα εικονοστοιχείο με μια τιμή, ας πούμε, R,G,B=127,100,80 θα απεικονίζεται σε κάθε κανάλι σε  $127*0,75+100*0,75+80*0=170$ . Με τη διατήρηση φωτεινότητας ενεργή, οι ολισθητές θα κλιμακωθούν έτσι ώστε

πάντοτε προστιθέμενοι να δίνουν 100%. Σε αυτό το παράδειγμα, ο συντελεστής κλιμάκωσης είναι  $1/(75\%+75\%+0\%)$  ή 0,667. Έτσι οι τιμές εικονοστοιχείου θα ήταν περίπου 113. Η επιλογή διατήρησης φωτεινότητας απλά βεβαιώνει ότι οι τιμές κλιμάκωσης από τους ολισθητές αθροίζονται πάντοτε στο 100%. Φυσικά, περίεργα πράγματα συμβαίνουν όταν οποιοσδήποτε ολισθητής έχει μεγάλες αρνητικές τιμές » (από τον ίδιο το δημιουργό του προσθέτου).



#### Σημείωση

*Ποιο κανάλι θα τροποποιηθεί; αυτό εξαρτάται από τι θέλετε να κάνετε. Βασικά, το κόκκινο κανάλι ταιριάζει σε τροποποιήσεις αντίθεσης καλά. Το πράσινο κανάλι είναι καλά προσαρμοσμένο σε λεπτομέρειες αλλαγών και το γαλάζιο κανάλι σε θόρυβο, αλλαγές κόκκου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή [αποσύνθεση](#).*



8.23. Το υπομενού «Συστατικά»

8.25. Σύνοψη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 8.25. Σύνθεση

### 8.25.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 16.191. Παράδειγμα για την εντολή Σύνθεση»



Αποσυνθεμένη εικόνα (αποσύνθεση RGB)

Εφαρμογή «Σύνθεσης»

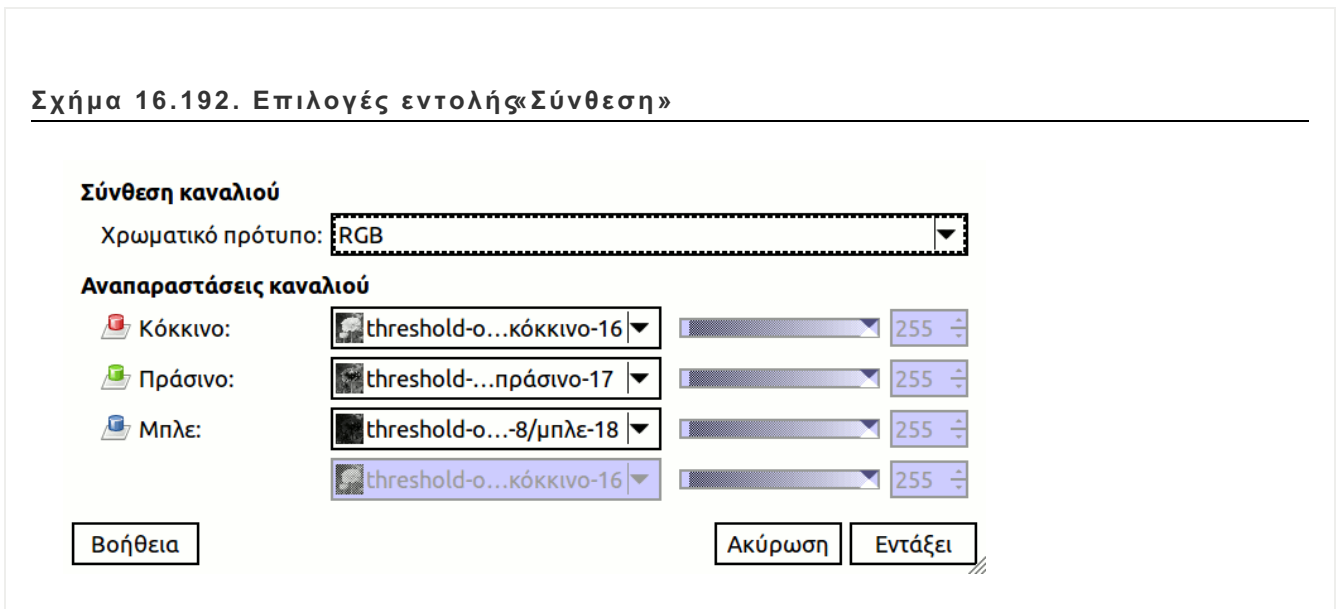
Αυτή η εντολή δημιουργεί μια εικόνα από πολλές εικόνες γκρι κλίμακας ή στρώσεις, π.χ. από εξαγμένα συστατικά RGB, HSV... Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε μια εικόνα από εικόνες γκρι κλίμακας ή στρώσεις που δημιουργήθηκαν ανεξάρτητα.

### 8.25.2. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να βρείτε αυτήν την εντολή στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Συστατικά** → **Σύνθεση...** Ενεργοποιείται εάν η εικόνα σας είναι σε γκρι κλίμακα.

### 8.25.3. Επιλογές

## Σχήμα 16.192. Επιλογές εντολής «Σύνθεση»

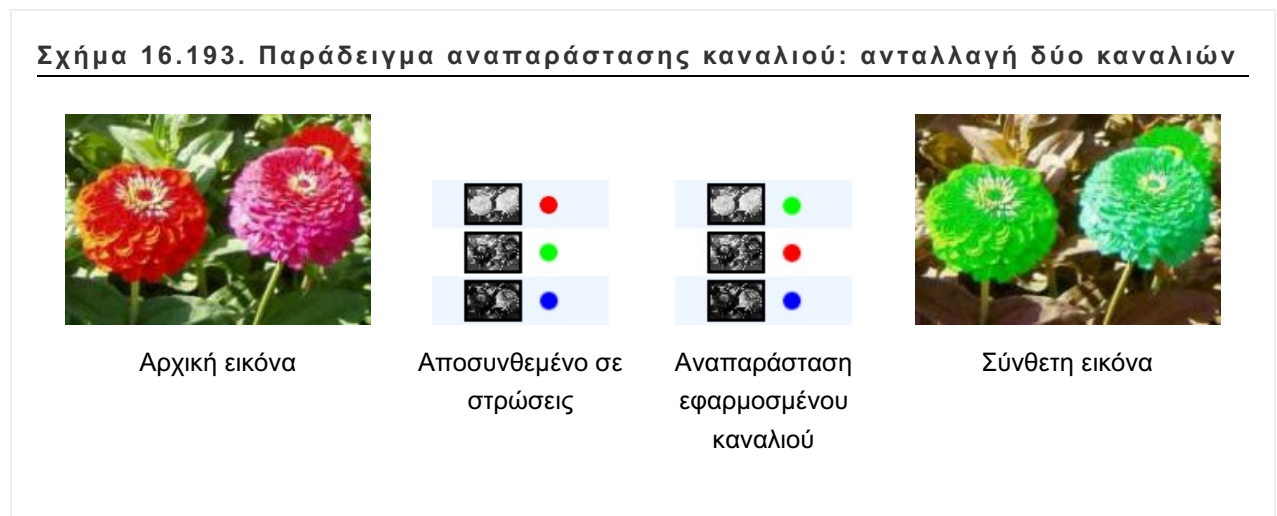


### Σύνθεση καναλιών

Μπορείτε να διαλέξετε εκεί τον χρησιμοποιούμενο χρωματικό χώρο: RGB, HSV... Οι επιλογές περιγράφονται στην ακόλουθη εντολή [Αποσύνθεση](#).

### Αναπαράσταση καναλιού

Σας επιτρέπει να διαλέξετε ποιο κανάλι θα επηρεαστεί σε κάθε κανάλι εικόνας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την επιλογή, π.χ., για ανταλλαγή καναλιών χρώματος:



**Τιμή μάσκας:** Αντί για επιλογή μιας στρώσης ή μιας εικόνας για δημιουργία καναλιού, μπορείτε να δώσετε στο κανάλι μια τιμή από 0 έως 255. Αλλά σημειώστε ότι τουλάχιστον ένα κανάλι πρέπει να διαμορφωθεί από μια στρώση ή εικόνα.

**Υπόδειξη**

Εάν οι επιλογές σύνθεσης είναι διαφορετικές από τις εντολές αποσύνθεσης, π.χ. μια εικόνα αποσυντίθεται στο [RGB](#), έπειτα ανασυντίθεται στο [LAB](#), θα σας δώσει ενδιαφέροντα εφέ χρώματος. Δοκιμάστε το!



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 8.26. Εξαγωγή συστατικού

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.25. Σύνθεση



8.27. Μονοφωνικός μείκτης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 8.27. Μονοφωνικός μείκτης

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.26. Εξαγωγή συστατικού



8.28. Αποσύνθεση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.28. Αποσύνθεση

### 8.28.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.194. Αποσύνθεση σε εικόνες (RGB)**



Αρχική εικόνα

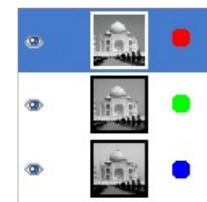


Εφαρμογή εντολής «Αποσύνθεση» (αποσύνθεση RGB) με ασημείωτο  
Αποσύνθεση σε στρώσεις.

**Σχήμα 16.195. Αποσύνθεση σε στρώσεις (RGB)**



Αρχική εικόνα



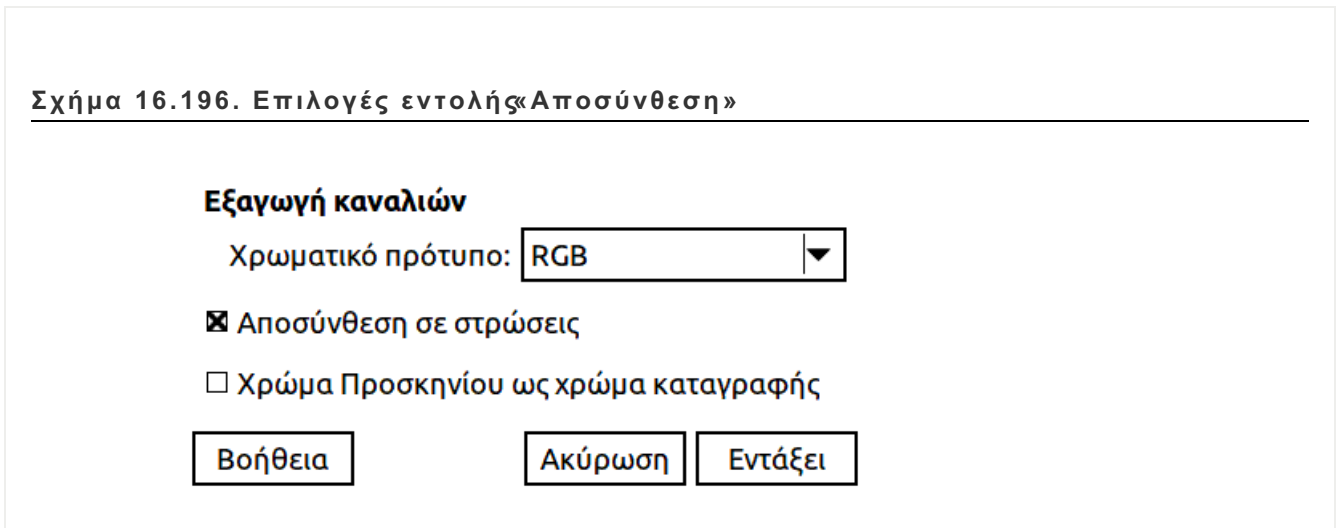
Εφαρμογή εντολής «Αποσύνθεση» (αποσύνθεση RGB) με  
σημειωμένο Αποσύνθεση σε στρώσεις.

Αυτή η εντολή ξεχωρίζει τα κανάλια (RGB, HSV, CMYK...) μιας εικόνας σε ξεχωριστές εικόνες ή στρώσεις.

### 8.28.2. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να βρείτε αυτήν την εντολή στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Συστατικά** → **Αποσύνθεση...**

Σχήμα 16.196. Επιλογές εντολής «Αποσύνθεση»



#### Εξαγωγή καναλιών

Ακολουθήστε τις επιλογές που περιγράφονται με σημειωμένο [Αποσύνθεση σε στρώσεις](#).

#### Χρωματικό πρότυπο

##### RGB

Με κλικ στο ραδιοπλήκτρο RGB, δημιουργείται μια εικόνα στάθμης γκρι με τρεις στρώσεις (κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο) και δύο κανάλια (γκρι και άλφα).

Αυτή η συνάρτηση είναι ενδιαφέρουσα όταν χρησιμοποιείται εργαλείο κατωφλίου. Μπορείτε επίσης να εκτελέσετε λειτουργίες όπως αποκοπή, επικόλληση ή μετακίνηση επιλογών σε ένα μοναδικό κανάλι RGB. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια εξαγμένη γκρι κλίμακα ως επιλογή ή μάσκα αποθηκεύοντας την σε ένα κανάλι (δεξί κλικ/Επιλογή/Αποθήκευση σε κανάλι).

##### RGBA

Με κλικ στο ραδιοπλήκτρο RGBA, δημιουργείται μια εικόνα παρόμοια με την αποσύνθεση RGB με μια επιπρόσθετη άλφα στρώση γεμάτη με τις τιμές διαφανειών της πηγαίας εικόνας. Πλήρως διαφανή εικονοστοιχεία είναι μαύρα και πλήρως αδιαφανή εικονοστοιχεία είναι λευκά.

##### HSV

Αυτή η επιλογή αποσυνθέτει την εικόνα σε τρεις στρώσεις γκρι κλίμακας, μια για απόχρωση, μια για κορεσμό και μια για τιμή.

Αν και η Απόχρωση είναι σε κλίμακα του γκρι, δεν αντιπροσωπεύει αποχρώσεις. Στον κύκλο χρώματος, λευκό και μαύρο είναι σημεία έναρξης και άφιξης και υπερτίθενται. Αναπαριστούν κόκκινο χρώμα στην κορυφή του κύκλου. Στάθμες ενδιάμεσου γκρι αντιστοιχούν σε ενδιάμεσες αποχρώσεις στον κύκλο: σκοτεινό γκρι σε πορτοκαλί, μεσαίο γκρι σε πράσινο και ανοιχτό γκρι σε ματζέντα.

Κορεσμός και Τιμή: Λευκό είναι μέγιστος κορεσμός (καθαρό χρώμα) και μέγιστη τιμή (πολύ φωτεινό). Μαύρο είναι ελάχιστος κορεσμός (άσπρο) και ελάχιστη τιμή (μαύρο).

##### HSL

Αυτή η επιλογή είναι παρόμοια με HSV. Αντί για Τιμή, η τρίτη στρώση περιέχει το συστατικό της εικόνας L.

##### CMY

Αυτή η επιλογή αποσυνθέτει μια εικόνα σε τρεις στρώσεις γκρι κλίμακας, μια για κίτρινο, μία για ματζέντα

και μία για κυανό.

This option might be useful to transfer image into printing software with CMY capabilities.

### CMYK

Αυτή η επιλογή είναι παρόμοια με την Αποσύνθεση CMY με μια πρόσθετη στρώση για μαύρο.

This option might be useful to transfer image into printing software with CMYK capabilities.

### Άλφα

Αυτή η επιλογή εξάγει την αποθηκευμένη διαφάνεια εικόνας σε κανάλι άλφα στο [☒ διάλογο καναλιού](#) σε ξεχωριστή εικόνα. Τα πλήρως διαφανή εικονοστοιχεία είναι μαύρα, τα πλήρως αδιαφανή εικονοστοιχεία είναι λευκά. Οι τόνοι του γκρι ομαλές μεταπτώσεις της διαφάνειας στην πηγαία εικόνα.

### LAB

Αυτή η επιλογή αποσυνθέτει την εικόνα σε τρεις στρώσης γκρι κλίμακας, στρώση «L» για φωτεινότητα, στρώση «A» για χρώματα μεταξύ πράσινου και κόκκινου, στρώση «B» για χρώματα μεταξύ γαλάζιου και κίτρινου.

Η αποσύνθεση LAB είναι ένα χρωματικό πρότυπο για την οικογένεια φωτεινότητα-χρώμα. Ένα κανάλι χρησιμοποιείται για τη φωτεινότητα, ενώ δύο άλλα κανάλια χρησιμοποιούνται για τα χρώματα. Το χρωματικό πρότυπο LAB χρησιμοποιείται από το Photoshop.

### YCbCr

Στο GIMP υπάρχουν τέσσερις αποσυνθέσεις YCbCr με διαφορετικές τιμές. Κάθε επιλογή αποσυνθέτει την εικόνα σε τρεις στρώσεις γκρι κλίμακας, μια στρώση για φωτεινότητα και δύο άλλες για το γαλάζιο και το κόκκινο.

Το χρωματικό πρότυπο YCbCr λέγεται επίσης YUV και χρησιμοποιείται τώρα για ψηφιακά βίντεο (αρχικά για αναλογικά βίντεο PAL). Βασίζεται στην ιδέα ότι το ανθρώπινο μάτι είναι πιο ευαίσθητο στη φωτεινότητα παρά στα χρώματα. Η αποσύνθεση YCbCr χρησιμοποιεί έναν πίνακα μετασχηματισμού και οι διαφορετικές επιλογές είναι διαφορετικές τιμές που συνιστώνται από την ITU (διεθνή ένωση τηλεπικοινωνιών) και εφαρμόζονται στον πίνακα.

### Αποσύνθεση στις στρώσεις

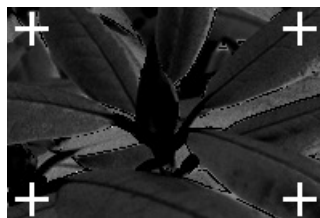
Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, δημιουργείται μια νέα εικόνα γκρι κλίμακας, με κάθε στρώση να αναπαριστά ένα από τα κανάλια της επιλεγμένης κατάστασης. Εάν αυτή η επιλογή δεν σημειωθεί, κάθε κανάλι αντιπροσωπεύεται με μια ειδική εικόνα αυτόματα και καθαρά ονομασμένη στη γραμμή ονόματος.

### Προσκήνιο ως χρώμα καταχώρησης

#### Παράδειγμα 16.1. Σημεία περικοπής



Πηγή εικόνας



Κυανό συστατικό



Μαύρο συστατικό

(Ματζέντα και κίτρινα συστατικά παραλείπονται.)

Αυτή η επιλογή είναι για ειδικούς. Σχετίζεται με την εκτύπωση CMYK. Όταν σημειωθεί, κάθε εικονοστοιχείο του τρέχοντος χρώματος προσκήνιου θα είναι μαύρο σε κάθε συστατικό των αποσυνθεμένων εικόνων/στρώσεων.



Αυτό σας επιτρέπει να καταχωρήσετε ορατά σημάδια σε όλα τα κανάλια, δίνοντας χρήσιμη αναφορά για στοίχιση. Ένας λεπτός τυπωμένος μαύρος σταυρός μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον έλεγχο της στοίχισης των πλακών.



8.27. Μονοφωνικός μείκτης



8.29. Ανασύνθεση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.29. Ανασύνθεση

### 8.29.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 16.197. Παράδειγμα για την εντολή «Ανασύνθεση»



Αρχική εικόνα (αποσυνθεμένη σε RGB)



Εφαρμογή εντολής «Ανασύνθεση»

Αυτή η εντολή ανασυνθέτει μια εικόνα από τα συστατικά της RGB, HSV... άμεσα, αντίθετα με την εντολή [Σύνθεση](#) που χρησιμοποιεί διάλογο.

### 8.29.2. Ενεργοποίηση της εντολής

- Αυτή η εντολή βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Συστατικά** → **Ανασύνθεση**: Αυτή η εντολή είναι ενεργή μετά την χρήση αποσύνθεσης.





---

## 8.30. Χρώμα σε γκρίζο

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.29. Ανασύνθεση



8.31. Αποκορεσμός

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.31. Αποκορεσμός

Χρησιμοποιώντας την εντολή **Αποκορεσμός**, μπορείτε να μετατρέψετε όλα τα χρώματα στην ενεργή στρώση στις αντίστοιχες σκιάς του γκριζου. Αυτό διαφέρει από την μετατροπή της εικόνας σε κλίμακα του γκριζου σε δύο όψεις. Πρώτο, λειτουργεί μόνο στην ενεργή στρώση και δεύτερο, τα χρώματα στη στρώση είναι ακόμα τιμές RGB με τρία συστατικά, με τα R=G=B, να κάνουν το γκριζο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε έπειτα να βάψετε στη στρώση, ή μεμονωμένα τμήματά της, χρησιμοποιώντας μη γκριζα χρώματα.



### Σημείωση

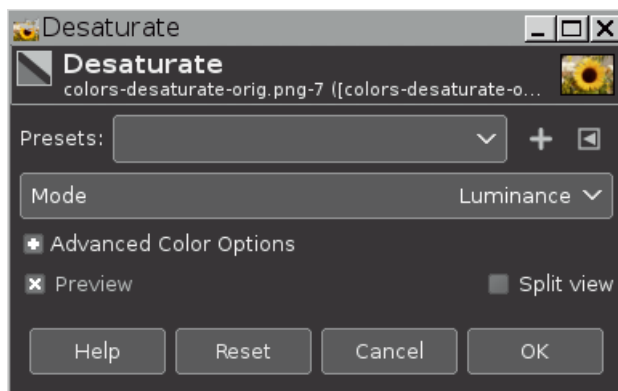
Αυτή η εντολή δουλεύει μόνο σε στρώσεις των εικόνων **RGB**. Εάν η εικόνα είναι σε κατάσταση κλίμακας του γκριζου ή από ευρετήριο, δεν μπορεί να κάνει τίποτα.

### 8.31.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να βρείτε αυτήν την εντολή μέσα από **Χρώματα** → **Αποκορεσμός** → **Αποκορεσμός...**

### 8.31.2. Επιλογές

**Σχήμα 16.198. Ο διάλογος επιλογή «Αποκορεσμός»**



**Κατάσταση:** Υπάρχουν πέντε διαθέσιμες επιλογές για μετατροπή από έγχρωμο σε ασπρόμαυρο:

#### **Ένταση του φωτός (Luminance)**

Οι σκιάς του γκριζου θα υπολογιστούν χρησιμοποιώντας [γραμμικοποιημένο sRGB](#) ως

$$\text{Luminance} = (0.22 \times R) + (0.72 \times G) + (0.06 \times B)$$

#### **Αχρωματικό τμήμα (Luma)**

Οι σκιάς του γκριζου θα υπολογιστούν χρησιμοποιώντας μη γραμμικοποιημένο sRGB

$$\text{Luma} = (0.22 \times R) + (0.72 \times G) + (0.06 \times B)$$

### Φωτεινότητα (HSL)

Οι σκιάς του γκριζου θα υπολογιστούν ως

$$\text{Lightness (HSL)} = \frac{1}{2} \times (\max(R,G,B) + \min(R,G,B))$$

### Μέση (ένταση HSI)

Οι σκιάς του γκριζου θα υπολογιστούν ως

$$\text{Average (HSI Intensity)} = (R + G + B) \div 3$$

### Τιμή (HSV)

Οι σκιάς του γκριζου θα υπολογιστούν ως

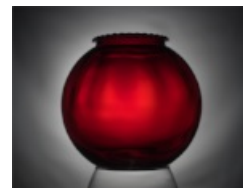
$$\text{Value (HSV)} = \max(R,G,B)$$

**Σχήμα 16.199. Χρήση των πέντε καταστάσεων για μετατροπή δύο πολύ διαφορετικών έγχρωμων εικόνων σε μαύρο και άσπρο**

---



Αρχική εικόνα



Αρχική εικόνα



Εφαρμόστηκε «Ένταση του φωτός (Luminance)»



Εφαρμόστηκε «Ένταση του φωτός (Luminance)»



Εφαρμόστηκε «Luma (αχρωματικό τμήμα)»



Εφαρμόστηκε «Luma (αχρωματικό τμήμα)»



Εφαρμόστηκε «Φωτεινότητα (Lightness (HSL))».



Εφαρμόστηκε «Φωτεινότητα (Lightness (HSL))».



Εφαρμόστηκε «Μέση (ένταση HSI)».



Εφαρμόστηκε «Μέση (ένταση HSI)».



Εφαρμόστηκε «Τιμή (HSV)»



Εφαρμόστηκε «Τιμή (HSV)»

### 8.31.3. Σύγκριση αποτελεσμάτων χρησιμοποιώντας διαφορετικές επιλογές για μετατροπή από έγχρωμο σε μαύρο και άσπρο:

1. Ο βαθμός και η κατεύθυνση από τους οποίους οι διάφοροι τρόποι μετατροπής μιας εικόνας σε μαύρο και άσπρο αποκλίνουν από μια απευθείας μετατροπή της λαμπρότητας (Luminance) σε μαύρο και άσπρο εξαρτώνται από:
  - Η επιλεγμένη μέθοδος μετατροπής.
  - Ο χρωματικός χώρος RGB στον οποίο γίνεται η μετατροπή.
  - Πόσο κορεσμένα είναι τα χρώματα στην αρχική εικόνα, με περισσότερο κορεσμένα τα αρχικά χρώματα (όπως το κόκκινο υδρογείου (red globe) και το ανοιχτό κίτρινο ηλιοτροπίου) που παράγουν μεγαλύτερη απόκλιση από μια απευθείας μετατροπή της λαμπρότητας (Luminance).
  - Οι αποχρώσεις (π.χ. κίτρινες ως προς κόκκινες) των διάφορων κορεσμένων χρωμάτων σε μια εικόνα κάνουν επίσης διαφορά.

- Όντας οι μέγιστες τιμές καναλιού RGB για κάθε εικονοστοιχείο, μια μετατροπή τιμής HSV σε μαύρο και άσπρο είναι πάντα πιο ανοιχτή από το αρχικό χρώμα της εικόνας και επίσης πιο ανοιχτή από όλους τους άλλους τρόπους μετατροπής σε μαύρο και άσπρο.

## 2. Σύγκριση του κόκκινου υδρογείου με το κίτρινο ηλιοτροπίου:

- Για τη σχετική φωτεινότητα (Lightness) του κόκκινου υδρογείου (HSL) παράγεται αποτέλεσμα πολύ παρόμοιο με τη λαμπρότητα (Luminance) και η ασπρόμαυρη φωτεινότητα (Luma) παράγει μετατροπή που είναι πολύ πιο σκούρα.
- Για το ηλιοτρόπιο, η ασπρόμαυρη φωτεινότητα (Luma) παράγει αποτέλεσμα πολύ παρόμοιο με τη λαμπρότητα (Luminance) και η σχετική φωτεινότητα (Lightness) (HSL) παράγει μια μετατροπή που είναι πολύ πιο σκούρα.
- Σημειώστε ότι τα λιγότερο κορεσμένα τμήματα κάθε εικόνας μοιάζουν περισσότερο ή λιγότερο το ίδιο, ανεξάρτητα από την επιλεγμένη μέθοδο μετατροπής από χρώμα σε μαύρο και άσπρο.

### 8.31.4. Περισσότερες πληροφορίες για τις πέντε επιλογές μετατροπής από χρώμα σε μαύρο και άσπρο:

---

#### 1. [☒ Περισσότερες πληροφορίες για τη λαμπρότητα \(Luminance\):](#)

- "Λαμπρότητα (Luminance)" είναι ο μόνος φυσικά κατανοητός τρόπος μετατροπής μιας έγχρωμης εικόνας σε μαύρο και άσπρο, επειδή η τελική ασπρόμαυρη εικόνα έχει την ίδια σχετική λαμπρότητα (luminance) (αντανακλά το ίδιο ποσοστό φωτός από τις διάφορες αποχρώσεις του γκριζου) όπως τα χρώματα στην αρχική έγχρωμη εικόνα.
- Η λαμπρότητα (Luminance) πρέπει να υπολογιστεί χρησιμοποιώντας γραμμικοποιημένες τιμές RGB.
- Για ευκολία λέμε "Λαμπρότητα (Luminance)", αλλά στην πραγματικότητα εννοούμε "Σχετική λαμπρότητα (Relative Luminance)". Για περισσότερες πληροφορίες δείτε τα [☒Relative Luminance \(Σχετική λαμπρότητα\)](#) και [☒CIE 1931 \[XYZ\] color space \(χρωματικός χώρος CIE 1931 \[XYZ\]\)](#).
- Το GIMP 2.10 χρησιμοποιεί ενσωματωμένες στον κώδικα τιμές sRGB για να κάνει τις μετατροπές της λαμπρότητας (Luminance) σε ασπρόμαυρο. Το "μελλοντικό GIMP" θα υποστηρίξει σωστές μετατροπές για εικόνες σε άλλους χρωματικούς χώρους.

#### 2. [☒ Περισσότερες πληροφορίες για την ασπρόμαυρη φωτεινότητα \(Luma\):](#)

- Η "ασπρόμαυρη φωτεινότητα (Luma) είναι ότι παίρνετε εάν χρησιμοποιήσετε τον τύπο για τη λαμπρότητα (Luminance) σε τιμές RGB που δεν έχουν γραμμικοποιηθεί σωστά. Η ασπρόμαυρη φωτεινότητα αντιστοιχεί στη μέθοδο "λαμπρότητας (Luminosity)" του GIMP 2.8 για μετατροπή σε ασπρόμαυρο.
- Συγκρινόμενο με το GIMP 2.8, η επιλογή "ασπρόμαυρη φωτεινότητα (Luma)" του GIMP 2.10 χρησιμοποιεί ελαφρώς διαφορετικούς πολλαπλασιαστές. Αντίθετα με τους πολλαπλασιαστές του GIMP 2.8, οι πολλαπλασιαστές του GIMP 2.10 έχουν προσαρμοστεί σωστά σε Μπράντφορντ (Bradford) από D65 μέχρι D50, που απαιτείται για χρήση σε μια κατατομή (προφίλ) ICC σε εφαρμογή επεξεργασίας διαχείρισης χρώματος (τουλάχιστον μέχρι την επόμενη έκδοση των προδιαγραφών ICC και τα άτομα αναζητούν πώς να αντιμετωπίσουν με την νέα ελευθερία χρήσης λευκών σημείων αναφοράς που δεν είναι D50).
- Το GIMP 2.10 χρησιμοποιεί ενσωματωμένες στον κώδικα τιμές sRGB για να κάνει τις μετατροπές της ασπρόμαυρης φωτεινότητας (Luma) σε ασπρόμαυρο. Το "μελλοντικό GIMP" θα υποστηρίξει σωστές μετατροπές για εικόνες σε άλλους χρωματικούς χώρους.

#### 3. [☒ Περισσότερες πληροφορίες για τη σχετική φωτεινότητα \(Lightness\), τη μέση τιμή και την τιμή:](#)

Οι τρόποι "σχετική φωτεινότητα (Lightness (HSL)), η "μέση (ένταση HSI)" και η "τιμή (HSV)" για μετατροπή μιας έγχρωμης εικόνας σε ασπρόμαυρη χρησιμοποιούν πρότυπα χρωματικού χώρου που ανακαλύφθηκαν για

γρήγορη επεξεργασία σε υπολογιστές καταναλωτών από τη δεκαετία του 1990. Για λεπτομέρειες δείτε [HSL and HSV](#), προσέχοντας ιδιαίτερα την ενότητα [Disadvantages \(μειονεκτήματα\)](#).

4. Σε περίπτωση που διερωτάστε γιατί η σχετική φωτεινότητα (Lightness) LAB δεν είναι μεταξύ των επιλογών μετατροπής μιας εικόνας RGB σε ασπρόμαυρη, μια σωστά υπολογισμένη μετατροπή από RGB σε σχετική φωτεινότητα (Lightness) LAB και μετά πίσω σε RGB, παράγει ακριβώς το ίδιο αποτέλεσμα με τη μετατροπή λαμπρότητας (Luminance) σε ασπρόμαυρο. Ιδού γιατί:

- Στον χρωματικό χώρο XYZ, το Y είναι η λαμπρότητα (Luminance). Έτσι, εάν μετατρέψετε μια έγχρωμη εικόνα RGB σε XYZ, το "Y" του XYZ είναι ο ίδιος αριθμός όπως οι τιμές R=G=B που παίρνετε όταν υπολογίζετε τη λαμπρότητα RGB.
- LAB είναι μια διαισθητικά ομοιόμορφη μετατροπή του XYZ. Εάν μετατρέψετε από RGB σε XYZ και κατόπιν σε LAB και ορίσετε A=B=0,0 (ή 0,5 για επεξεργαστές εικόνας που ορίζουν το μέσο των αξόνων A και B ως 0,5 αντί για 0,0) και μετατρέψετε μετά πίσω σε XYZ, οι τιμές X και Z θα αλλάξουν, αλλά το Y δεν θα αλλάξει.

Μαθήματα που παράγουν ο,τιδήποτε άλλο από σχετική λαμπρότητα (Relative Luminance) κατά τη μετατροπή εικόνας RGB σε ασπρόμαυρη χρησιμοποιώντας τη σχετική φωτεινότητα (Lightness) LAB, εμφανίζουν δυστυχώς διάφορα μαθηματικά σφάλματα στις ρουτίνες μετατροπής.



8.30. Χρώμα σε γκριζο



8.32. Σουπιά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 8.32. Σουπιά

### 8.32.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 16.200. Παράδειγμα για το φίλτρο «Σουπιά»



Αρχική εικόνα



Εφαρμόστηκε το φίλτρο «σουπιά»

Το φίλτρο σουπιάς μιμείται τον τονισμό σουπιάς στην παραγωγή ασπρόμαυρης εικόνας με ζεστό καφετή τόνο.

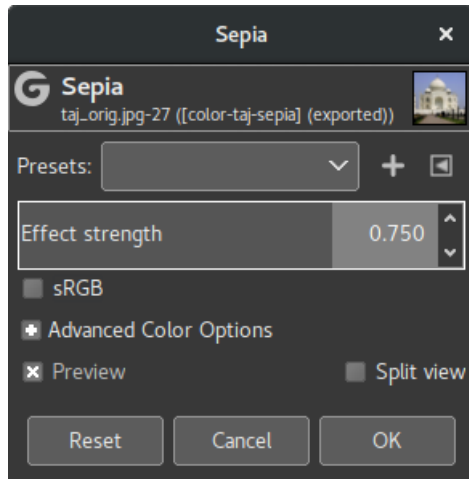
### 8.32.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτήν την εντολή μέσα από **Χρώματα** → **Αποκορεσμός** → **Σουπιά...**

### 8.32.3. Επιλογές

## Σχήμα 16.201. Επιλογές «σουπιάς»

---



### Ισχύς εφέ

Αυτή η λαβή σας επιτρέπει να ελέγξετε πόσο αναμειγνύεται το εφέ στην αρχική εικόνα. 0,000 είναι χωρίς καθόλου εφέ, 1,000 είναι πλήρης αντικατάσταση της εικόνας με την έκδοσή της με τονισμένη σουπιά (σέπια)

### sRGB

Αυτό το πλαίσιο ελέγχου επιτρέπει την επεξεργασία της εικόνας είτε σε γάμμα-διορθωμένο sRGB ή σε γραμμικό χρωματικό χώρο.



8.31. Αποκορεσμός

8.33. Το υπομενού «Χάρτης»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

### 8.33. Το υπομενού «Χάρτης»

Αυτή η εντολή οδηγεί στο ακόλουθο υπομενού

Σχήμα 16.202. Το υπομενού«Χάρτης»

Ισορροπία χρωμάτων...		
Απόχρωση-Κορεσμός...		
Επιχρωματισμός...		
Φωτεινότητα-Αντίθεση...		
Κατώφλι...		
Στάθμες...		
Καμπύλες...		
Αφίσα...		
Αποκορεσμός...		
<hr/>		
Αντιστροφή		
Αντιστροφή τιμής		
<hr/>		
Χρήση G EGL		
<hr/>		
Αυτόματα	▶	
Συστατικά	▶	
<b>Χάρτης</b>	▶	
Πληροφορίες	▶	
<hr/>		
Ζεστό...	Αναδιάταξη του πίνακα χρωμάτων	
Ματόμυαλο (Retinex)...	Ορισμός πίνακα χρώματος...	
Μέγιστο RGB...	<hr/>	
Συλλογή φίλτρου	Ανταλλαγή χρώματος...	
Χρώμα σε άλφα	Απεικόνιση διαβάθμισης	
Χρωματισμός...	Απεικόνιση ξένου...	
	Εναλλαγή χρωμάτων...	
	Χάρτης παλέτας	
	Χρωματισμός δείγματος...	

- [☞ Τμήμα 8.34. «Επαναδιάταξη χρωματολογίου»](#)
- [☞ Τμήμα 8.35. «Ορισμός χρωματολογίου»](#)
- [☞ Τμήμα 8.36. «Χάρτης ξένου»](#)
- [☞ Τμήμα 8.37. «Ανταλλαγή χρώματος»](#)
- [☞ Τμήμα 8.38. «Εναλλαγή χρωμάτων»](#)
- [☞ Τμήμα 8.39. «Χάρτης διαβάθμισης»](#)
- [☞ Τμήμα 8.40. «Χάρτης παλέτας»](#)
- [☞ Τμήμα 8.41. «Χρωματισμός δείγματος»](#)



8.32. Σουπιά

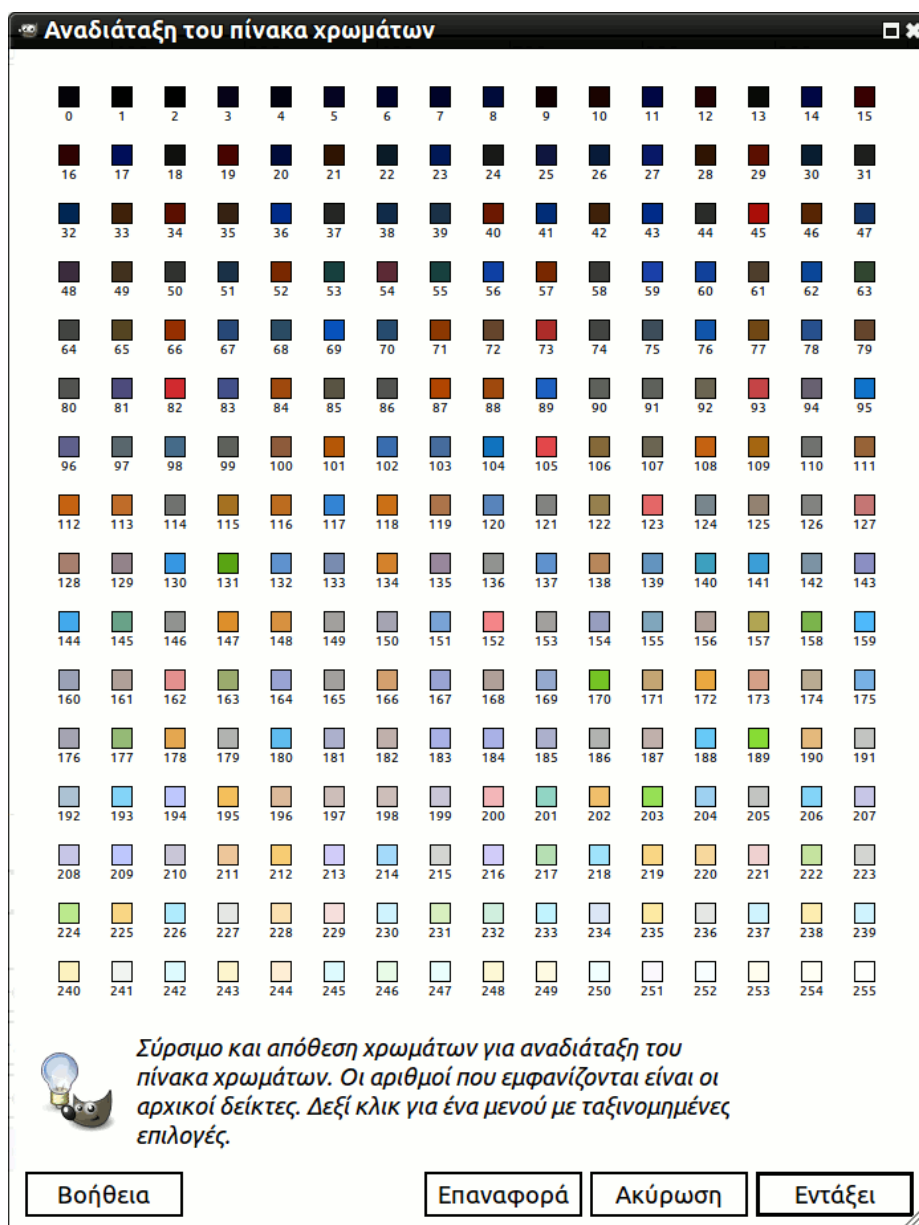


8.34. Επαναδιάταξη χρωματολογίου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.34. Επαναδιάταξη χρωματολογίου

Σχήμα 16.203. Το παράθυρο «Αναδιάταξη χρωματολογίου»



Αυτή η εντολή σας επιτρέπει να αναδιοργανώσετε χρώματα στην παλέτα εικόνων από ευρετήριο. Δεν τροποποιεί την εικόνα. Δεν μπορείτε να αφαιρέσετε ή να προσθέσετε χρώματα. Για αυτό δείτε [ο διάλογος παλέτας από ευρετήριο](#).

## 8.34.1. Ενεργοποίηση διαλόγου

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Χάρτης** → **Αναδιάταξη χρωματολογίου**. Εάν η εικόνα σας δεν είναι από ευρετήριο, αυτή η εντολή είναι αχνή και

απενεργοποιημένη.

### 8.34.2. Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Αναδιάταξη χρωματολογίου»

---

Οι εξηγήσεις που παρέχονται στο παράθυρο διαλόγου είναι αρκετές: σύρσιμο και απόθεση χρωμάτων για αναδιάταξη του χρωματολογίου. Μπορείτε να ταξινομήσετε τα χρώματα με ποικίλους τρόπους χρησιμοποιώντας το τοπικό αναδυόμενο μενού που παίρνετε με δεξί κλικ:

**Σχήμα 16.204. Το αναδυόμενο μενού «Αναδιάταξη χρωματολογίου»**

---

Ταξινόμηση απόχρωσης	
Ταξινόμηση στον κορεσμό	
Ταξινόμηση τιμής	
<hr/>	
Αντίστροφη διάταξη	
Επαναφορά διάταξης	



8.33. Το υπομενού «Χάρτης»

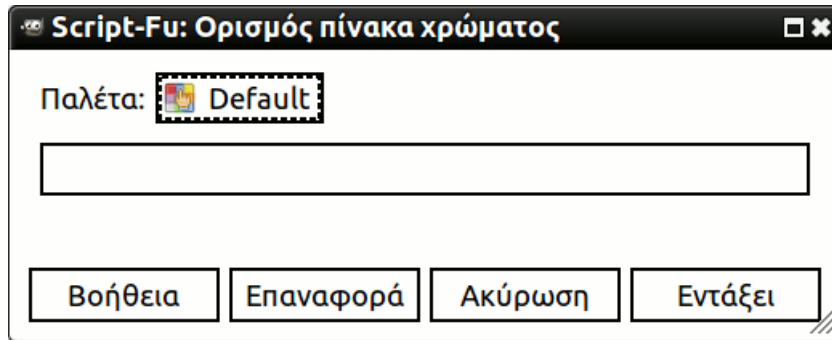


8.35. Ορισμός χρωματολογίου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

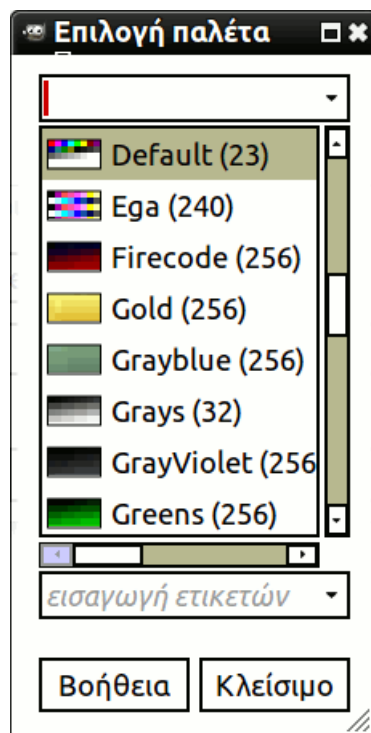
## 8.35. Ορισμός χρωματολογίου

Σχήμα 16.205. Το παράθυρο «Ορισμός χρωματολογίου»



Αυτή η εντολή ανοίγει ένα διάλογο που σας επιτρέπει να επιλέξετε μια άλλη παλέτα για να αντικαταστήσετε το χρωματολόγιο της εικόνας σας από ευρετήριο. Πρώτα, κλικ στο κουμπί με το όνομα της τρέχουσας παλέτας (που δεν είναι το χρωματολόγιο της εικόνας σας ακόμα) για να ανοίξετε τον επιλογέα παλέτας:

Σχήμα 16.206. Ο διάλογος «Επιλογή παλέτας»



Αφού επιλέξετε την επιθυμητή παλέτα, κλικ στο κουμπί **Εντάξει** στο διάλογο «Ορισμός παλέτας» για αντικατάσταση του

χρωματολογίου εικόνας.

### 8.35.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

Αυτή η εντολή βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Πίνακας** → **Ορισμός χρωματολογίου**.



8.34. Επαναδιάταξη χρωματολογίου



8.36. Χάρτης ξένου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





---

## 8.36. Χάρτης ξένου

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.35. Ορισμός χρωματολογίου



8.37. Ανταλλαγή χρώματος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.37. Ανταλλαγή χρώματος

### 8.37.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 16.207. Παράδειγμα φίλτρου «Ανταλλαγή χρώματος»



Αρχική εικόνα



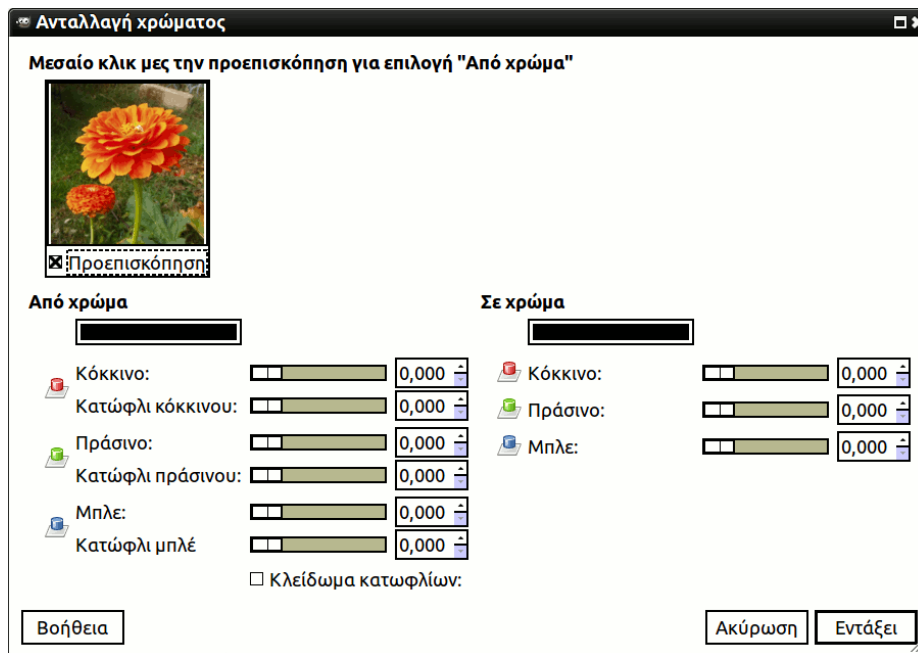
Εφαρμογή φίλτρου

Αυτό το φίλτρο αντικαθιστά ένα χρώμα με ένα άλλο.

### 8.37.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Χάρτης** → **Ανταλλαγή χρώματος**.

### 8.37.3. Επιλογές



### Προεπισκόπηση

Σε αυτήν την προεπισκόπηση, εμφανίζεται ένα μέρος της εικόνας. Μια επιλογή μικρότερη από την προεπισκόπηση θα είναι πλήρης στην προεπισκόπηση. Μια μεγαλύτερη θα περικυβεί για να προσαρμοστεί στην προεπισκόπηση.

Με μεσαίο κλικ μες την προεπισκόπηση, το πατημένο χρώμα εικονοστοιχείου θα επιλεγεί και θα εμφανιστεί ως από χρώμα.

### Από χρώμα

Σε αυτήν την ενότητα, μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα για χρήση στην επιλογή εικονοστοιχείων που θα θεωρηθεί ως ανταλλαγή χρώματος.

**Τρεις ολισθητές για χρώματα RVB:** Με κλικ στην προεπισκόπηση, τοποθετούνται αυτόματα. Αλλά μπορείτε να τους αλλάξετε. Κάθε ολισθητής δρα στην ένταση χρώματος. Πλαίσια εισόδου και κεφαλές βελών δουλεύουν το ίδιο. Το αποτέλεσμα εμφανίζεται διαδραστικά στο πλαίσιο από χρωματολόγιο.

**Τρεις ολισθητές για κατώφλια,** για κάθε χρώμα. Όσο υψηλότερο το κατώφλι, τόσο περισσότερα εικονοστοιχεία θα αφορά. Το αποτέλεσμα εμφανίζεται διαδραστικά στην προεπισκόπηση.

**κλείδωμα κατωφλίων:** Αυτή η επιλογή κλειδώνει τους ολισθητές κατωφλίου που δρουν όλοι το ίδιο.

### Σε χρώμα

**Τρεις δρομείς** επιτρέπει την επιλογή χρώματος που θα έχουν τα εικονοστοιχεία. Το αποτέλεσμα εμφανίζεται στο πλαίσιο χρωματολογίου και στην προεπισκόπηση. Μπορείτε επίσης με κλικ στη χρωματική θέση να πάρετε έναν χρωματικό επιλογέα.





## 8.38. Εναλλαγή χρωμάτων

### 8.38.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.209. Παράδειγμα για φίλτρο «Εναλλαγή χρωμάτων»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Εναλλαγή χρωμάτων»

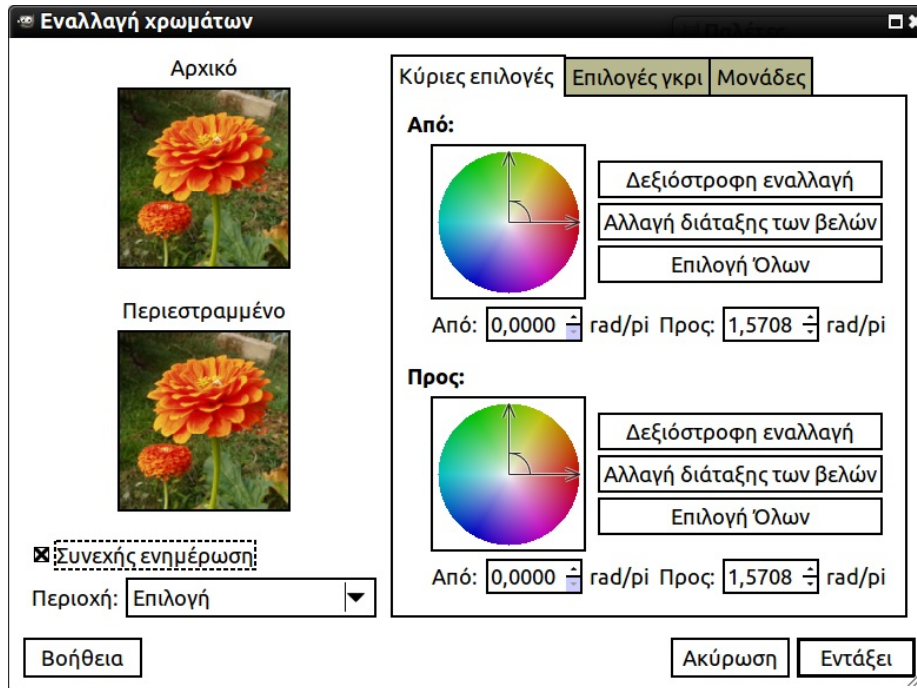
Η εναλλαγή χρωματολογίου σας επιτρέπει να ανταλλάξετε μια χρωματική περιοχή με μian άλλη.

### 8.38.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Χάρτης** → **Εναλλαγή χρωμάτων**.

### 8.38.3. Κύριες επιλογές

Σχήμα 16.210. Κύριες επιλογές του φίλτρου «Εναλλαγή χρωματικού χάρτη»



Εκεί έχετε δύο χρωματικούς κύκλους, ένα για τη περιοχή χρώματος «Από» και τον άλλο για την περιοχή χρώματος :«Σε»:

#### Από

Ο Χρωματικός κύκλος: δύο άξονες για καθορισμό περιοχής «Από». Το καμπύλο τόξο σε γωνία επιτρέπει την αναγνώριση του άξονα «Από» και του άξονα «Σε» της περιοχής. Κλικ και σύρσιμο αυτών των αξόνων για αλλαγή περιοχής.

Εναλλαγή σε δεξιόστροφα/αριστερόστροφα: Καθορίζει την κατεύθυνση που πηγαίνει η περιοχή.

Αλλαγή σειράς τόξων: Αντιστρέφει τους άξονες από και σε. Αυτό καταλήγει σε μια σημαντική χρωματική αλλαγή καθώς τα χρώματα στη γωνία αλλαγής είναι διαφορετικά.

Επιλογή όλων επιλέγει όλο το χρωματικό κύκλο.

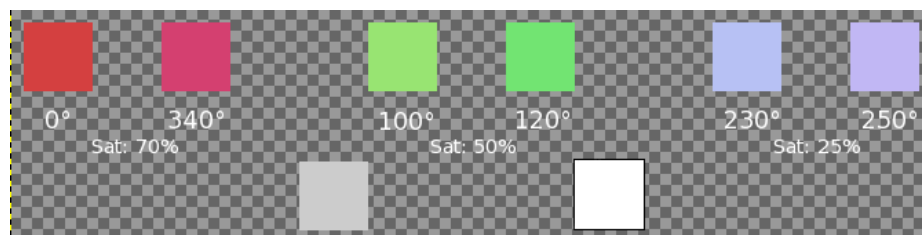
Τα πλαίσια Από και Σε εμφανίζουν τις θέσεις του αρχικού και τελικού άξονα (σε rad/π) που περιορίζουν την επιλεγμένη χρωματική περιοχή. Μπορείτε να εισάγετε αυτές τις θέσεις χειροκίνητα ή με τη βοήθεια των κεφαλών των τόξων.

#### Σε

Οι επιλογές αυτής της ενότητας είναι οι ίδιες με της ενότητας «Από».

#### 8.38.4. Επιλογές γκρι

## Σχήμα 16.211. Εικόνα βάσης για επιλογές γκρι



Τρεις τομείς καθορίζονται για κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο με διαφορετικούς κορεσμούς. Γκρι και λευκά χρώματα αναπαριστώνται (0% κορεσμός).

Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να καθορίσετε πως να μεταχειριστείτε το γκρι. Από προεπιλογή, το γκρι δεν θεωρείται ως χρώμα και δεν υπολογίζεται κατά την εναλλαγή. Εδώ, μπορείτε να μετατρέψετε ελαφρά κορεσμένα χρώματα σε γκρι και μπορείτε επίσης να μετατρέψετε γκρι σε χρώμα.

### Κύκλος γκρι χρώματος

Στο κέντρο αυτού του χρωματικού κύκλου είναι ένας μικρός «κύκλος ορισμού». Στο κέντρο, αναπαριστά γκρι. Αν αυξήσετε το κατώφλι του γκρι προοδευτικά, τα χρώματα με κορεσμό λιγότερο από αυτό το όριο γίνονται γκρι.

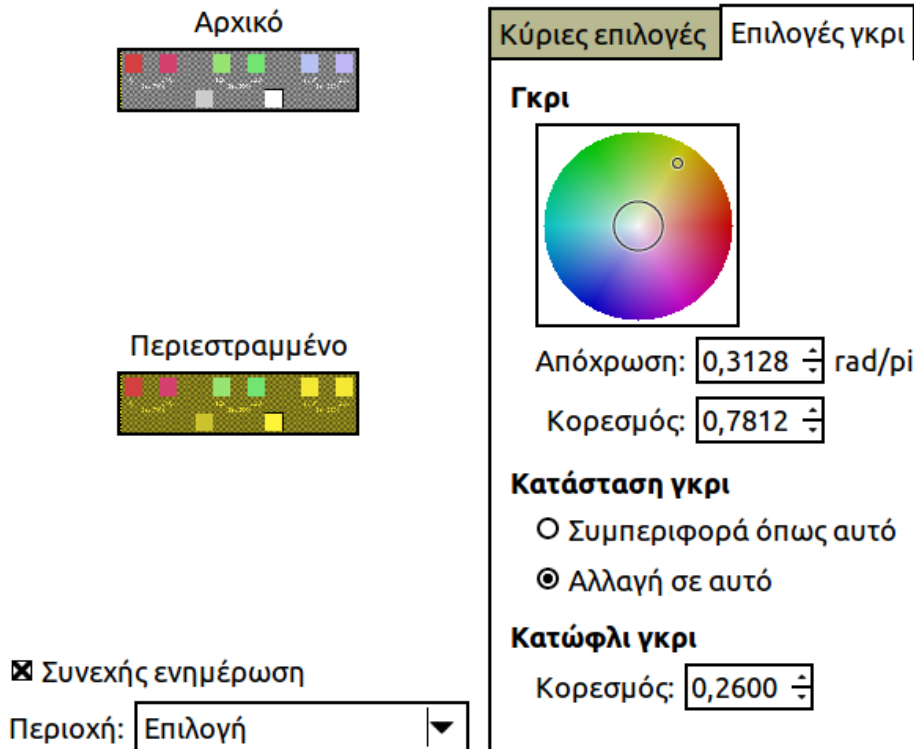
Έπειτα, εάν εστιάσετε τον κύκλο ορισμού στο χρωματικό κύκλο, ή εάν χρησιμοποιήσετε πλαίσια εισόδου, καθορίζετε *απόχρωση* και *κορεσμό*. Αυτό το χρώμα θα αντικαταστήσει όλα τα χρώματα που έχετε ορίσει ως γκρι. Αλλά το αποτέλεσμα εξαρτάται από την κατάσταση γκρι επίσης.

### Κατάσταση γκρι

Τα ραδιοπλήκτρα *Συμπεριφορά όπως αυτό* και *Αλλαγή όπως αυτό* καθορίζουν πώς θα αντιμετωπιστούν οι προηγούμενες επιλογές:

- Με *Αλλαγή σε αυτό*, το γκρι θα πάρει το ορισμένο χρώμα από τον κύκλο ορισμού άμεσα, χωρίς καμία εναλλαγή, ανεξάρτητα από τη θέση του στο χρωματικό κύκλο.
- Με *Συμπεριφορά όπως αυτό*, το γκρι θα πάρει το ορισμένο χρώμα από τον κύκλο ορισμού μετά την εναλλαγή, σύμφωνα με τις επιλογές «Από» και «Σε» που κάνατε στην κύρια καρτέλα. Με αυτήν την επιλογή, μπορείτε να επιλέξετε χρώμα μόνο στον τομέα «Από», ακόμα κι αν δεν ορατός στην καρτέλα γκρι.

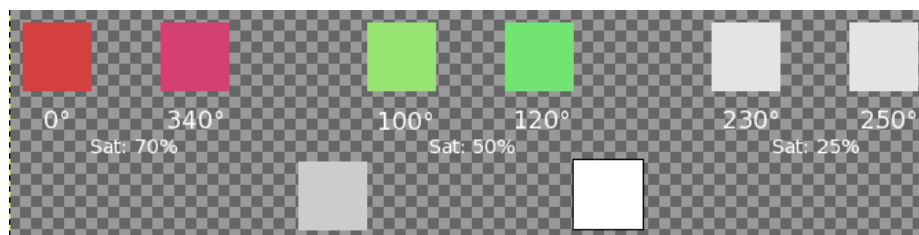
Σχήμα 16.212. Κατάσταση γκρι



Ο μικρός κύκλος είναι στο κίτρινο και η κατάσταση είναι «Αλλαγή σε αυτό». Το γαλάζιο έχει αλλάξει σε κίτρινο. Σημειώστε ότι γκρι και λευκό έκαναν το ίδιο επίσης.

### Κατώφλι γκριζου


Σχήμα 16.213. Κατώφλι γκριζου



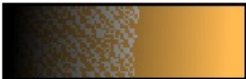
Το όριο γκριζου είναι 0,25: ο γαλάζιος τομέας (κορεσμός 0,25) έχει μετατραπεί σε γκριζο (Σημειώστε ότι γκριζο και λευκό, που είναι 0% κορεσμένα, δεν επηρεάζονται).

Καθορίζετε εκεί πόσος κορεσμός θα θεωρηθεί γκριζος. Αυξάνοντας σταδιακά τον κορεσμό, θα δείτε έναν αυξανόμενο κύκλο στο χρωματικό κύκλο και αυξανόμενες επιλεγμένες περιοχές στην προεπισκόπηση εάν επισημανθεί «συνεχής ενημέρωση». Σε μια διαβάθμιση μαύρο σε άσπρο, μπορείτε να δείτε αυξανόμενη χρωματική αντικατάσταση καθώς αυξάνετε το κατώφλι πολύ αργά.

**Αρχικό**




**Περιστραμμένο**



Κύριες επιλογές
Επιλογές γκρι

**Γκρι**



Απόχρωση:  rad/pi

Κορεσμός:

**Κατάσταση γκρι**

Συμπεριφορά όπως αυτό

Αλλαγή σε αυτό

**Κατώφλι γκρι**

Κορεσμός:

Συνεχής ενημέρωση

Περιοχή:  ▼

Διαβάθμιση μαύρο σε άσπρο, σταδιακά γεμισμένη με χρώμα, καθώς αυξάνει το κατώφλι.

### 8.38.5. Προεπισκοπήσεις

#### Αρχικό, Περιστραμμένη

Η προεπισκόπηση αρχής εμφανίζει μια μικρογραφία της αρχικής εικόνας και η περιστραμμένη προεπισκόπηση εμφανίζει χρωματικές αλλαγές διαδραστικά, πριν εφαρμοστούν στην εικόνα.

#### Συνεχής ενημέρωση

Η **συνεχής ενημέρωση** εμφανίζει χρωματικές αλλαγές συνεχώς στη περιστρεφόμενη προεπισκόπηση.

#### Περιοχή

Σε αυτήν την πτυσσόμενη λίστα, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ

- **Ολόκληρη στρώση**: δουλεύει στη συνολική στρώση (την εικόνα εάν δεν υπάρχει επιλογή).
- **Επιλογή**: εμφανίζει μόνο την επιλογή.
- **Περιεχόμενο**: εμφανίζει την επιλογή στο περιεχόμενο εικόνας.

### 8.38.6. Μονάδες

Μπορείτε να διαλέξετε εδώ τη χρησιμοποιούμενη μονάδα γωνίας για εντοπισμό χρωμάτων στον κύκλο απόχρωση/κορεσμός. Αυτή η επιλογή ισχύει μόνο για την τρέχουσα συνεδρία φίλτρου: όχι κλικ στο εντάξει αμέσως μετά την επιλογή μονάδας, σας επιστρέφει στην επιθυμητή καρτέλα!







## 8.39. Χάρτης διαβάθμισης

### 8.39.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.214. Παράδειγμα χάρτη διαβάθμισης**



Παράδειγμα χάρτη διαβάθμισης. Επάνω: Αρχική εικόνα. Μέση: διαβάθμιση. Κάτω: αποτέλεσμα εφαρμογής της διαβάθμισης στην αρχική εικόνα με το φίλτρο χάρτη διαβάθμισης.

Αυτό το φίλτρο χρησιμοποιεί την τρέχουσα διαβάθμιση, όπως φαίνεται στην περιοχή πινέλου/μοτίβου/διαβάθμισης της εργαλειοθήκης, για επαναχρωματισμό της ενεργής στρώσης ή επιλογή της εικόνας στην οποία εφαρμόζεται το φίλτρο. Για να το χρησιμοποιήσετε, πρώτα επιλέξτε μια διαβάθμιση από το [☒Διάλογος διαβαθμίσεων](#). Έπειτα επιλέξτε το κομμάτι της εικόνας που θέλετε να αλλάξετε και ενεργοποιήστε το φίλτρο. Το φίλτρο τρέχει αυτόματα, χωρίς να δείχνει κανένα διάλογο ή να ζητά καμιά παραπέρα είσοδο. Χρησιμοποιεί τις εντάσεις χρωμάτων εικόνας (0-255), απεικονίζοντας τα πιο σκοτεινά εικονοστοιχεία στο αριστερό χρώμα άκρης από τη διαβάθμιση και τα πιο ανοιχτά εικονοστοιχεία στο δεξί χρώμα άκρης από τη διαβάθμιση. Ενδιάμεσες τιμές ορίζονται στα αντίστοιχα ενδιάμεσα χρώματα.

### 8.39.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από [Χρώματα](#) → [Χάρτης](#) → [Χάρτης διαβάθμισης](#).





## 8.40. Χάρτης παλέτας

### 8.40.1. Επισκόπηση

Αυτό το πρόσθετο επαναχρωματίζει την εικόνα χρησιμοποιώντας χρώματα από την ενεργή παλέτα που επιλέξατε στο **Διάλογοι** → **Παλέτες**.

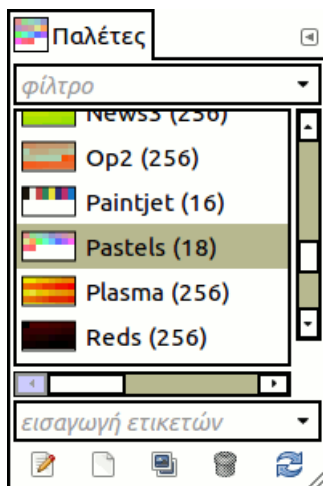
Απεικονίζει τα περιεχόμενα του καθορισμένου σχεδίου (στρώση, επιλογή...) με την ενεργή παλέτα. Υπολογίζει φωτεινότητα κάθε εικονοστοιχείου και αντικαθιστά το εικονοστοιχείο από το δείγμα παλέτας στο αντίστοιχο ευρετήριο. Ένα ολότελα μαύρο εικονοστοιχείο γίνεται η πιο χαμηλή είσοδος παλέτας και ένα ολότελα λευκό γίνεται η πιο υψηλή. Δουλεύει σε εικόνα και στη γκριζα κλίμακα και RGB με/χωρίς κανάλι άλφα.

### 8.40.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

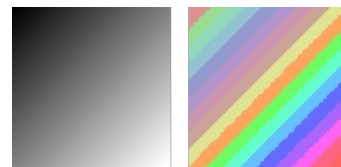
Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το φίλτρο στο μενού παραθύρου εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Χάρτης** → **Χάρτης παλέτας**.

### 8.40.3. Παράδειγμα

**Σχήμα 16.215. Η ενεργή παλέτα εφαρμόζεται σε μια εικόνα διαβάθμισης**



Η τρέχουσα παλέτα με 18 χρώματα



Τα χρώματα της τρέχουσας παλέτας εφαρμόζονται σε διαβάθμιση από μαύρο σε άσπρο. Το χρώμα με το χαμηλότερο ευρετήριο στην παλέτα (πορτοκαλί) αντικαθιστά το μαύρο χρώμα στη διαβάθμιση. Το χρώμα με το μεγαλύτερο ευρετήριο στην παλέτα (κόκκινο) αντικαθιστά το λευκό χρώμα στη διαβάθμιση. Τα άλλα χρώματα εξαπλώνονται με τη σειρά της παλέτας.



8.39. Χάρτης διαβάθμισης



8.41. Χρωματισμός δείγματος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



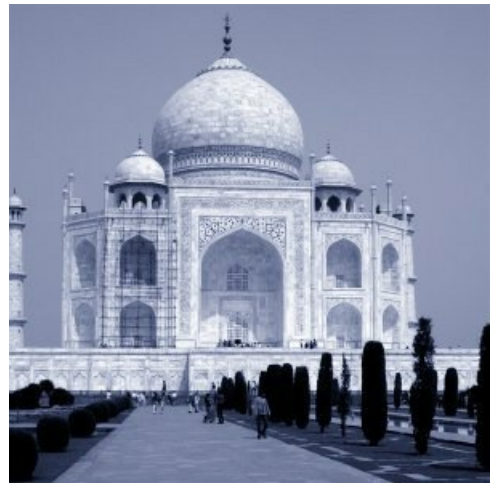
## 8.41. Χρωματισμός δείγματος

### 8.41.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.216. Παράδειγμα για το φίλτρο «Χρωματισμός δείγματος»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Χρωματισμός δείγματος»

Αυτό το φίλτρο σας επιτρέπει να χρωματίσετε παλιές ασπρόμαυρες εικόνες χαρτογραφώντας μια εικόνα πηγής χρώματος ή μια διαβάθμιση σε αυτή.



#### Προσοχή

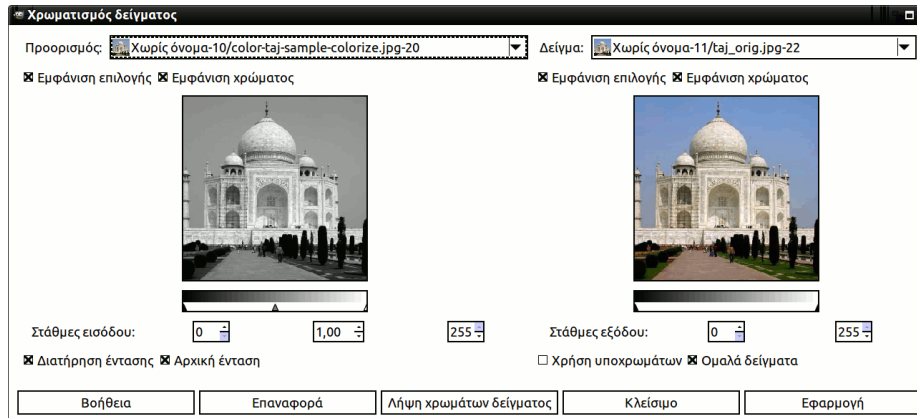
Η εικόνα σας με τόνους του γκρι πρέπει να αλλαχθεί σε RGB πριν τη χρήση αυτού του φίλτρου (Εικόνα/Κατάσταση/RGB).

### 8.41.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Χάρτης** → **Χρωματισμός δείγματος**.

### 8.41.3. Επιλογές

## Σχήμα 16.217. Επιλογές του φίλτρου «Χρωματισμός δείγματος»



Το παράθυρο φίλτρου διαιρείται σε δύο μέρη: Προορισμός στα αριστερά, δειγματοληψία στα δεξιά.

### Προορισμός, δείγμα

Από προεπιλογή, οι εμφανιζόμενες προεπισκοπήσεις εικόνες αναπαράγουν την εικόνα που καλέσατε από το φίλτρο.

Το δείγμα μπορεί να είναι η συνολική προεπισκόπηση, ή μια επιλογή αυτής της προεπισκόπησης. Με την αναδυόμενη λίστα, μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη εικόνα-δείγμα μεταξύ των ονομάτων των εικόνων που παρουσιάζονται στην οθόνη σας, όταν καλέσατε το φίλτρο. Εάν επιλέξετε από διαβάθμιση (ή από αντεστραμμένη διαβάθμιση), η επιλεγμένη διαβάθμιση στο διάλογο διαβάθμισης (ή η αντίστροφη της) θα είναι το δείγμα. Θα εμφανιστεί στη γραμμή διαβάθμισης κάτω από την προεπισκόπηση δείγματος. Η προεπισκόπηση δειγματοληψίας γίνεται αχνή και δύο δρομείς σας επιτρέπουν να επιλέξετε τη περιοχή διαβάθμισης που θα εφαρμοστεί στην εικόνα ή στην επιλογή.

Προορισμός είναι, από προεπιλογή, η πηγαία εικόνα. Η αναδυόμενη λίστα εμφανίζει τη λίστα των εικόνων που παρουσιάζονται στην οθόνη σας, όταν καλείτε το φίλτρο και σας επιτρέπει να επιλέξετε μια άλλη εικόνα προορισμού. Εάν υπάρχει μια επιλογή σε αυτή την εικόνα, θα είναι γκρι κλίμακας, αλλιώς όλη η προεπισκόπηση θα είναι σε γκρι κλίμακα.

### Εμφάνιση επιλογής

Αυτή η επιλογή εναλλάσσει μεταξύ όλης της εικόνας και της επιλογής, εάν υπάρχει.

### Εμφάνιση χρωμάτων

Αυτή η επιλογή εναλλάσσει μεταξύ χρωμάτων και κλίμακας γκρι.

### Λήψη δείγματος χρωμάτων

Όταν πατάτε σε αυτό το κουμπί, η γραμμή διαβάθμισης κάτω από την προεπισκόπηση δείγματος εμφανίζει χρώματα του δείγματος. Εάν το δείγμα σας κρατά μερικά χρώματα, οι μεταβάσεις μπορεί να είναι απότομες. Επισημάνετε την επιλογή εξομάλυνση χρωμάτων δειγμάτων για να τις βελτιώσετε.

Η χρήση υποχρωμάτων είναι πιο δυσνόητη. Ας πούμε πρώτα ότι σε εικόνα γκρι κλίμακας υπάρχουν πληροφορίες μόνο για την τιμή (φωτεινότητα, περισσότερο ή λιγότερο φως). Σε μια εικόνα RGB, κάθε εικονοστοιχείο έχει πληροφορίες για τρία χρώματα και τιμή. Έτσι, εικονοστοιχεία με διαφορετικό χρώμα μπορεί να έχουν την ίδια τιμή. Εάν σημειωθεί αυτή η επιλογή, χρώματα θα αναμειχθούν και εφαρμοστούν στα εικονοστοιχεία προορισμού που έχουν αυτήν την τιμή. Εάν δεν σημειωθεί, τότε το επικρατούν χρώμα θα εφαρμοστεί.

### Εκτός σταθμών

Δύο πλαίσια εισόδου και δύο ολισθητές δρουν το ίδιο: περιορίζουν τη χρωματική περιοχή που θα εφαρμοστεί

στην εικόνα προορισμού. Μπορείτε να διαλέξετε αυτή την περιοχή με ακρίβεια. Το αποτέλεσμα εμφανίζεται διαδραστικά στην προεπισκόπηση προορισμού.

#### Εντός σταθμών

Τρία πλαίσια εισόδου και τρεις ολισθητές επιτρέπουν να κανονίσετε τη σπουδαιότητα των σκοτεινών, μεσαίων και ανοιχτών τόνων. Το αποτέλεσμα εμφανίζεται διαδραστικά στην προεπισκόπηση προορισμού.

#### Διατήρηση έντασης

Με σημειωμένη αυτήν την επιλογή, ο μέσος όρος έντασης του φωτός της εικόνας προορισμού θα είναι ο ίδιος όπως αυτός της εικόνας πηγής.

#### Αρχική ένταση

Με σημειωμένη αυτή την επιλογή, οι ρυθμίσεις έντασης σταθμών μέσα δεν λαμβάνονται υπόψη: η αρχική ένταση θα διατηρηθεί.



8.40. Χάρτης παλέτας



8.42. Fattal κ.α. 2002

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 8.42. Fattal κ.α. 2002

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.41. Χρωματισμός δείγματος



8.43. Mantiuk 2006

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 8.43. Mantiuk 2006

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.42. Fattal κ.α. 2002



8.44. Reinhard 2005

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





---

## 8.44. Reinhard 2005

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.43. Mantiuk 2006



8.45. Ένταση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 8.45. Ένταση

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.44. Reinhard 2005



8.46. Ματόμυαλο (Retinex)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.46. Ματόμυαλο (Retinex)

### 8.46.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.218. Παράδειγμα «Ματόμυαλο (Retinex)»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμόστηκε το φίλτρο «Ματόμυαλο (Retinex)». Σημειώστε νέες λεπτομέρειες στην πάνω δεξιά γωνία.

Το ματόμυαλο (Retinex) βελτιώνει την οπτική απόδοση μιας εικόνας όταν οι συνθήκες φωτισμού δεν είναι καλές. Ενώ το μάτι μας μπορεί να δει χρώματα σωστά όταν το φως είναι χαμηλό, οι κάμερες και οι βιντεοκάμερες δεν το αποδίδουν τόσο σωστά. Ο αλγόριθμος MSRCR (πολλαπλή κλιμάκωση ματόμυαλου με αποκατάσταση χρώματος), που είναι η βάση του φίλτρου ματόμυαλου, εμπνέεται από βιολογικούς μηχανισμούς του ματιού για να προσαρμόσει τον εαυτό του σε αυτές τις συνθήκες. Το ματόμυαλο αντιστοιχεί στο μάτι (αμφιβληστροειδής) + μυαλό (φλοιός).

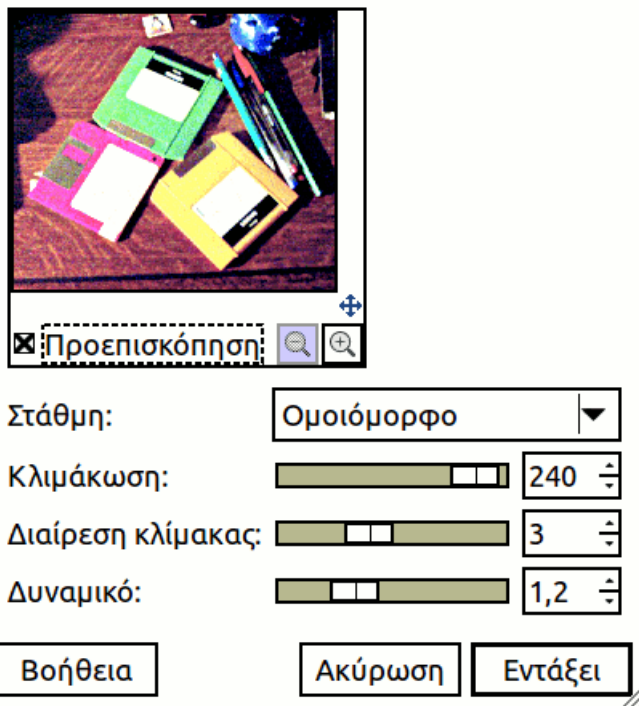
Πέρα από την ψηφιακή φωτογραφία, ο αλγόριθμος ματόμυαλου χρησιμοποιείται για να κάνει την πληροφορία σε αστρονομικές φωτογραφίες ορατή και ανιχνεύει, στην ιατρική, χαμηλά ορατές δομές σε ακτίνες X ή σαρωτές.

### 8.46.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας μέσω του **Χρώματα** → **Απεικόνιση τόνου** → **Ματόμυαλο (Retinex)**...

### 8.46.3. Επιλογές

Σχήμα 16.219. Επιλογές φίλτρου «Ματόμυαλο (Retinex)»



Αυτές οι επιλογές καλούν για ιδέες που μόνο μαθηματικοί και μηχανικοί εικόνες μπορούν να καταλάβουν. Στην τρέχουσα πρακτική, ο χρήστης πρέπει να ψάξει για την άριστη ρύθμιση. Όμως, οι παρακάτω εξηγήσεις πρέπει να βοηθήσουν τον έμπειρο χρήστη του GIMP.

#### Στάθμη

Ίδού τι γράφει ο συγγραφέας του πρόσθετου στην ιστοσελίδα του [\[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΜΑΤΟΜΥΑΛΟΥ\]](#): «Για να χαρακτηρίσουμε διακυμάνσεις χρώματος και τον φωτισμό, κάνουμε μια διαφορά μεταξύ αποκρίσεων φίλτρων (Gauss) σε διαφορετικές κλίμακες. Αυτές οι παράμετροι επιτρέπουν τον καθορισμό καταμερισμού τιμών κλίμακας μεταξύ ελάχιστης κλίμακας (σίγμα 2.0) και μέγιστης (σίγμα ίσο με το μέγεθος της εικόνας)»...

#### Ομοιόμορφο

Το ομοιόμορφο τείνει να αντιμετωπίσει περιοχές χαμηλής και υψηλής έντασης εξίσου.

#### Χαμηλό

Ως πρακτικός κανόνας, το χαμηλό «φουντώνει» τις περιοχές χαμηλής έντασης στην εικόνα.

#### Υψηλό

Το υψηλό τείνει να «σκεπάσει» τις περιοχές χαμηλότερης έντασης για χάρη καλύτερης απόδοσης των καθαρότερων περιοχών της εικόνας.

#### Κλίμακα

Προσδιορίζει το βάθος της κλίμακας ματόμυαλου (Retinex). Ελάχιστη τιμή είναι 16, μια τιμή που παρέχει χοντρικά, μη εξευγενισμένο φιλτράρισμα. Η μέγιστη τιμή είναι 250. Η βέλτιστη και προεπιλεγμένη τιμή είναι 240.

#### Διαίρεση κλίμακας

Προσδιορίζει τον αριθμό επαναλήψεων στο φίλτρο πολυκλίμακας ματόμυαλου (Retinex). Η ελάχιστη απαιτούμενη και η προτεινόμενη τιμή είναι τρία. Μόνο μία ή δύο υποδιαιρέσεις κλίμακας αφαιρούν την όψη πολυκλίμακας και επιστρέφουν σε φιλτράρισμα ματόμυαλου μονής κλίμακας. Μια υπερβολικά υψηλή τιμή τείνει να εισάγει θόρυβο στην εικόνα.

## Δυναμικό

Καθώς ο αλγόριθμος MSR τείνει να κάνει την εικόνα πιο φωτεινή, αυτός ο ολισθητής επιτρέπει τη ρύθμιση μόλυνσης κορεσμού χρώματος γύρω από το νέο μέσο όρο χρώματος. Υψηλότερη τιμή σημαίνει λιγότερο κορεσμό χρώματος. Αυτή είναι βέβαια η παράμετρος που θέλετε να προσαρμόσετε για βέλτιστα αποτελέσματα, επειδή το αποτέλεσμά της εξαρτάται πολύ από την εικόνα.



8.45. Ένταση



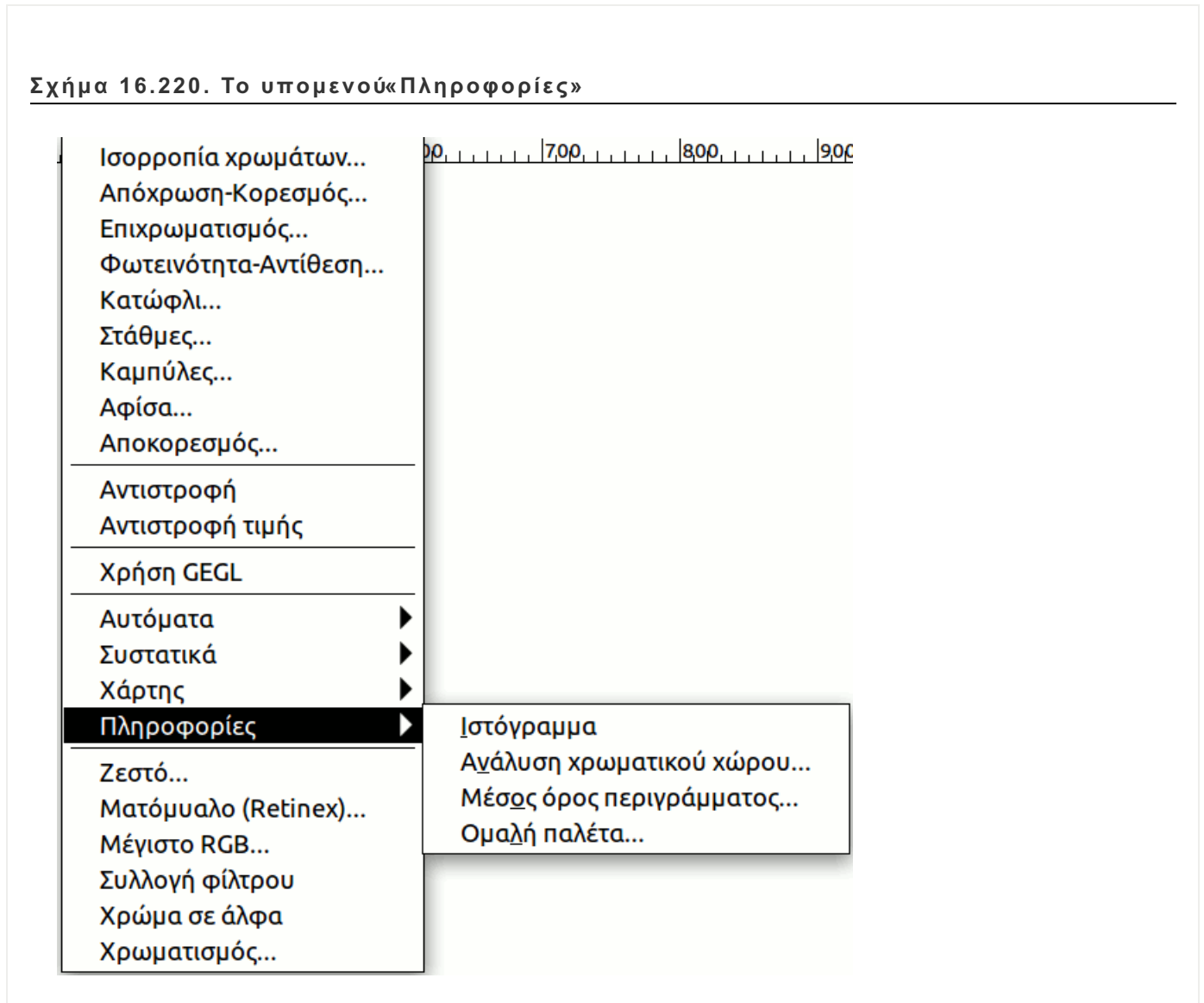
8.47. Το υπομενού «Πληροφορίες»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.47. Το υπομενού «Πληροφορίες»

Αυτή η εντολή οδηγεί στο ακόλουθο υπομενού

Σχήμα 16.220. Το υπομενού«Πληροφορίες»



- [Τμήμα 8.48. «Ιστόγραμμα»](#)
- [Τμήμα 8.49. «Μέσος όρος περιγράμματος»](#)
- [Τμήμα 8.50. «Ανάλυση χρωματικού χώρου»](#)
- [Τμήμα 8.52. «Ομαλή παλέτα»](#)



---

## 8.48. Ιστόγραμμα

---

Ο διάλογος ιστογράμματος τεκμηριώνεται στο [Τμήμα 2.5. «Διάλογος ιστογράμματος»](#).



8.47. Το υπομενού «Πληροφορίες»



8.49. Μέσος όρος περιγράμματος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.49. Μέσος όρος περιγράμματος

### 8.49.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.221. Παράδειγμα για φίλτρο «Μέσος όρος περιγράμματος»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Μέσος όρος περιγράμματος»

Αυτό το πρόσθετο υπολογίζει το πιο συχνά χρησιμοποιούμενο χρώμα σε ένα ειδικό περίγραμμα της ενεργής στρώσης ή επιλογής. Μπορεί να μαζέψει παρόμοια χρώματα μαζί, έτσι ώστε να γίνουν κυρίαρχα. Το υπολογισμένο χρώμα γίνεται το χρώμα προσκηνίου στην εργαλειοθήκη. Αυτό το φίλτρο είναι ενδιαφέρον όταν πρέπει να βρείτε το χρώμα παρασκηνίου μιας ιστοσελίδας που διαφέρει όσο το δυνατό λιγότερο από το περίγραμμα της εικόνας σας. Η ενέργεια αυτού του φίλτρου δεν καταχωρίζεται στο ιστορικό αναιρέσεων και δεν μπορεί να διαγραφεί με **Ctrl + Z**: δεν τροποποιεί την εικόνα.

### 8.49.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα + Πληροφορίες** → **Μέσος όρος περιγράμματος**.

### 8.49.3. Επιλογές



## Σχήμα 16.222. Επιλογές του φίλτρου «Μέσος όρος περιγράμματος»

---

**Μέγεθος περιγράμματος**  
Πάχος:  px

**Αριθμός Χρωμάτων**  
Μέγεθος κουβά:

### Μέγεθος περιγράμματος

Μπορείτε να ορίσετε εδώ το περίγραμμα Πάχος σε εικονοστοιχεία.

### Αριθμός χρωμάτων

Το Μέγεθος κουβά σας επιτρέπει τον έλεγχο του αριθμού των θεωρούμενων χρωμάτων ως παρόμοιων και μετρημένων με τον ίδιο «κουβά». Μια χαμηλή τιμή μεγέθους κουβά (δηλαδή, ένας μεγάλος αριθμός κουβά) σας δίνει καλύτερη ακρίβεια στον υπολογισμό του μέσου όρου χρώματος. Σημειώστε ότι άριστη ακρίβεια δεν σημαίνει κατ' ανάγκην καλύτερα αποτελέσματα (δείτε το παρακάτω παράδειγμα).

## 8.49.4. Επεξηγηματικά παραδείγματα του φίλτρου «Μέσος όρος περιγράμματος»

---

### Σχήμα 16.223. Αρχική εικόνα

---



Αρχική εικόνα: τα χρώματα είναι καθαρό κόκκινο (255;0;0), καθαρό γαλάζιο (0;0;255) και διαφορετικά αλλά παρόμοια είδη πράσινου ( 0;255;0 , 63;240;63 , 48;224;47 , 0;192;38 ).

### Σχήμα 16.224. Ο«Αριθμός χρωμάτων» ορίστηκε σε 8:

---



Το τελικό χρώμα είναι κόκκινο (254,2,2).

Το μέγεθος κουβά είναι μικρό. Έτσι ο αριθμός κουβά είναι μεγάλος. Όλες οι χρωματικές αποχρώσεις μπορούν να αποθηκευτούν σε διαφορετικούς κουβάδες. Εδώ, ο κουβάς που περιέχει κόκκινο είναι ο πιο γεμάτος. Το τελικό χρώμα είναι ένα σχεδόν καθαρό κόκκινο (254,2,2) και γίνεται το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης.

### Σχήμα 16.225. Ο«Αριθμός των χρωμάτων» ορίστηκε σε 64:

---



Το τελικό χρώμα είναι πράσινο (32,224,32).

Εδώ το μέγεθος κουβά είναι υψηλό, ο αριθμός κουβάδων χαμηλός. Παρόμοια χρώματα (εδώ πράσινο) αποθηκεύονται στο ίδιο κουβά. Αυτός ο «πράσινος» κουβάς είναι τώρα ο πιο γεμάτος. Όλα τα χρώματα σε αυτόν τον κουβά έχουν τις ίδιες τιμές για τα δύο πιο σημαντικά δυαδικά: (00\*\*\*\*\*;11\*\*\*\*\*;00\*\*\*\*\*). Τα εναπομένοντα 6 δυαδικά μπορούν να έχουν οποιοσδήποτε τιμές από 0 έως 63 για το αντίστοιχο κανάλι. Έτσι σε αυτόν τον κουβά, περιοχή καναλιών κόκκινου χρώματος από 0 έως 63, πράσινα κανάλια από 192 έως 255, γαλάζια κανάλια από 0 έως 63. Το τελικό χρώμα είναι πράσινο (32,224,32), που, για κάθε κανάλι, είναι ο μέσος όρος μεταξύ των ορίων της περιοχής καναλιού  $(63 + 0)/2$ ,  $(255+192)/2$ ,  $(63+0)/2$ .



8.48. Ιστόγραμμα

8.50. Ανάλυση χρωματικού χώρου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



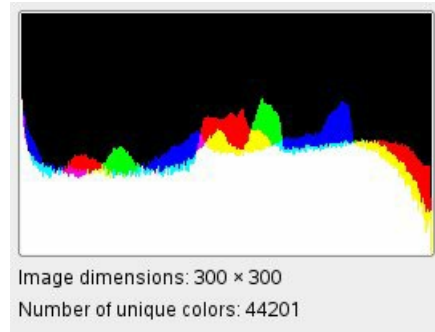
## 8.50. Ανάλυση χρωματικού χώρου

### 8.50.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 16.226. Παράδειγμα για το φίλτρο «Χρωματικός χώρος»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «ανάλυση χρωματικού χώρου»

Οι πληροφορίες μειώθηκαν από το GIMP 2.4: αριθμός μεγέθους και χρώματος της ενεργής στρώσης.

### 8.50.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Πληροφορίες** → **Ανάλυση χρωματικού χώρου**.





---

## 8.51. Εξαγωγή ιστογράμματος

---

ΝΑΓΙΝΕΙ



8.50. Ανάλυση χρωματικού χώρου



8.52. Ομαλή παλέτα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.52. Ομαλή παλέτα

### 8.52.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 16.227. Παράδειγμα για φίλτρο «Ομαλή παλέτα»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Ομαλή παλέτα»

Δημιουργεί μια ραβδωτή παλέτα από χρώματα στην ενεργή στρώση ή επιλογή. Ο κύριος σκοπός αυτού του φίλτρου είναι η δημιουργία χρωματολογίων για χρήση με το φίλτρο [Φλόγα](#).

### 8.52.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Πληροφορίες** → **Ομαλή παλέτα**.

### 8.52.3. Επιλογές

## Σχήμα 16.228. Επιλογές «Ομαλής παλέτας»

Πλάτος:	<input type="text" value="256"/>	<input type="text" value="↑"/>	<input type="text" value="↓"/>	<input type="text" value="px"/>
Ύψος:	<input type="text" value="64"/>	<input type="text" value="↑"/>	<input type="text" value="↓"/>	<input type="text" value="px"/>
Βάθος αναζήτησης:	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="↑"/>	<input type="text" value="↓"/>	

### Ρυθμίσεις παραμέτρων

Μπορείτε να ορίσετε τις διαστάσεις παλέτας για Πλάτος και Ύψος. Οι διαστάσεις συνδέονται όταν η αλυσίδα δεν είναι σπασμένη. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε μονάδα.

### Βάθος αναζήτησης

Αύξηση βάθους αναζήτησης (1-1024) θα καταλήξει σε περισσότερες αποχρώσεις στην παλέτα.



8.51. Εξαγωγή ιστογράμματος



8.53. Κατώφλι

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.53. Κατώφλι

Το εργαλείο κατωφλίου μετασχηματίζει την τρέχουσα στρώση ή επιλογή σε μια ασπρόμαυρη εικόνα, όπου τα λευκά εικονοστοιχεία αναπαριστούν τα εικονοστοιχεία της εικόνας των οποίων η τιμή είναι στην περιοχή κατωφλίου και τα μαύρα εικονοστοιχεία αναπαριστούν εικονοστοιχεία με τιμή έξω από την περιοχή κατωφλίου.

Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για βελτιστοποίηση ασπρόμαυρης εικόνας (ένα σαρωμένο κείμενο για παράδειγμα) ή δημιουργία μασκών επιλογής.




### Σημείωση

Καθώς αυτό το εργαλείο δημιουργεί μια ασπρόμαυρη εικόνα, η εξομάλυνση της αρχικής εικόνας εξαφανίζεται. Εάν αυτό δημιουργεί πρόβλημα, χρησιμοποιήστε το εργαλείο [Στάθμες](#).

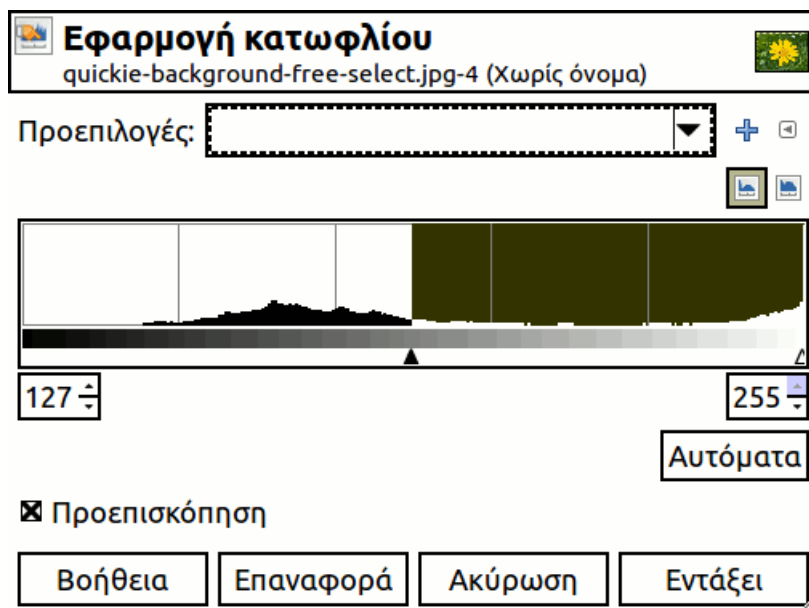
### 8.53.1. Ενεργοποίηση του εργαλείου

Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες για ενεργοποίηση του εργαλείου:

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το εργαλείο από το μενού εικόνας μέσα από: **Χρώματα** → **Κατώφλι...**,
- ή πατώντας το εικονίδιο  στην εργαλειοθήκη εάν αυτό το εργαλείο έχει εγκατασταθεί εκεί. Για αυτό, παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 1.11, «Εργαλειοθήκη»](#).

### 8.53.2. Επιλογές

Σχήμα 16.229. Επιλογές εργαλείου κατωφλίου



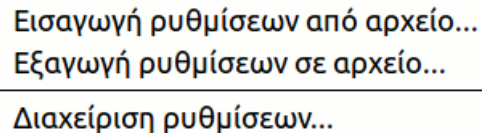
## Προεπιλογές

Μπορείτε να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις χρώματος της εικόνας σας πατώντας το πλήκτρο

### Προσθήκη ρυθμίσεων στα αγαπημένα

Το πλήκτρο  ανοίγει ένα μενού:

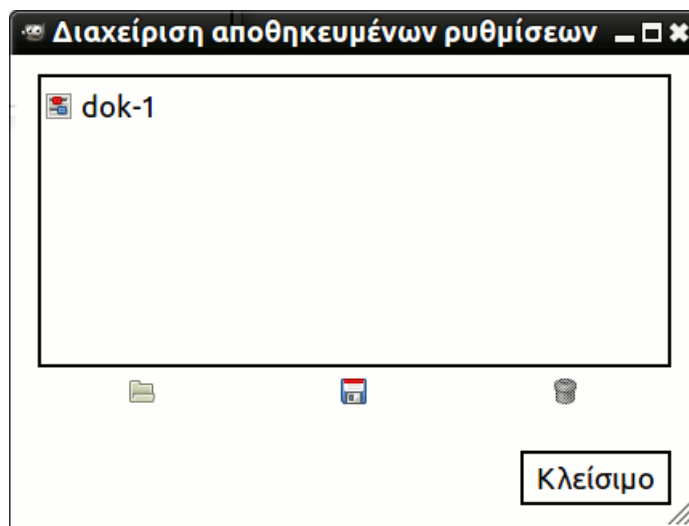
Σχήμα 16.230. Μενού προεπιλογών



Εισαγωγή ρυθμίσεων από αρχείο...  
Εξαγωγή ρυθμίσεων σε αρχείο...  
Διαχείριση ρυθμίσεων...

που σας επιτρέπει να εισάγετε ρυθμίσεις από αρχείο ή να εξαγάγετε ρυθμίσεις σε αρχείο και σας δίνει πρόσβαση στη διαχείριση διαλόγου ρυθμίσεων αποθήκευσης:

Σχήμα 16.231. Διαχείριση αποθηκευμένου διαλόγου ρυθμίσεων



## Περιοχή κατωφλίου

Το εργαλείο αποθήκευσης παρέχει ένα οπτικό γράφημα, ένα ιστόγραμμα, της τιμής έντασης της ενεργής στρώσης ή επιλογής. Μπορείτε να ορίσετε την περιοχή κατωφλίου είτε χρησιμοποιώντας τα πλαίσια εισόδου ή πατώντας το κουμπί 1 και σύριμο στο γράφημα. Επιτρέπει την επιλογή τμήματος της εικόνας με κάποια ένταση από το παρασκήνιο με άλλη ένταση. Τα εικονοστοιχεία μες την περιοχή θα είναι λευκά και τα άλλα θα είναι μαύρα. Ρυθμίστε την περιοχή για να πάρετε την επιθυμητή επιλογή σε άσπρο σε μαύρο παρασκήνιο.

## Προεπισκόπηση

Η εναλλαγή προεπισκόπησης επιτρέπει δυναμική ενημέρωση της ενεργής στρώσης ή επιλογής ενώ οι αλλαγές γίνονται στη στάθμη έντασης.

### 8.53.3. Χρήση κατωφλίου και γρήγορης μάσκας για δημιουργία μάσκας επιλογής

Αυτό δεν είναι πάντα η περίπτωση, αλλά ένα στοιχείο που θέλετε να εξαγάγετε από μια εικόνα μπορεί να ξεχωρίσει



καλά στο παρασκήνιο. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο κατωφλίου για επιλογή αυτού του στοιχείου ως συνόλου. Υπάρχει μια μέθοδος που περιγράφεται στο GIMP βασισμένη στη μάσκα καναλιού, αλλά τώρα, χρησιμοποιώντας τη [γρήγορη μάσκα](#) είναι πιο εύκολο.

1. Πρώτα έναρξη αποσύνθεσης της εικόνας στα συστατικά της RGB και HSV χρησιμοποιώντας το φίλτρο [αποσύνθεση](#). Δημιουργείται μια νέα εικόνα κλίμακας του γκρι και τα συστατικά εμφανίζονται ως στρώσεις στο διάλογο στρώσεων. Αυτές οι στρώσεις έρχονται με μικρογραφία αλλά είναι υπερβολικά μικρές για εύκολη μελέτη. Μπορείτε, φυσικά, να αυξήσετε το μέγεθος αυτής της προεπισκόπησης με το μενού διαλόγου (το μικρό τριγωνικό πλήκτρο), αλλά παίξιμο με τα «μάτια» είναι πιο απλό για προβολή της επιθυμητής στρώσης στην εικόνα αποσύνθεσης. Επιλέξτε τη στρώση που απομονώνει το στοιχείο καλύτερα.

**Σχήμα 16.232.** Η αρχική εικόνα, η αποσυνθεμένη εικόνα και ο διάλογος στρώσης της



2. Κλήση του εργαλείου κατωφλίου από την αποσυνθεμένη εικόνα. Μετακίνηση του μαύρου δρομέα, προσαρμογή του κατωφλίου για καλύτερη απομόνωση του στοιχείου προς εξαγωγή. Αυτό προφανώς δεν θα είναι τέλειο: θα βελτιστοποιήσουμε το αποτέλεσμα με τη μάσκα επιλογής που πρόκειται να δημιουργήσουμε.



#### Προειδοποίηση

Βεβαιωθείτε ότι έχετε επιλέξει τη σωστή στρώση όταν καλείται το εργαλείο κατωφλίου: όταν ανοίγει, δεν μπορείτε να αλλάξετε σε άλλη στρώση.

**Σχήμα 16.233. Η επιλεγμένη στρώση μετά την προσαρμογή κατωφλίου**

---



Έχουμε το άριστο περίγραμμα για τα λουλούδια μας. Υπάρχουν πολλά κόκκινα αντικείμενα που πρέπει να αφαιρέσουμε.

3. Βεβαιωθείτε ότι η εμφάνιση εικόνας της επιλεγμένης στρώσης είναι ενεργή και αντιγράψτε την στο πρόχειρο με **Ctrl + C**.
4. Τώρα, κάντε την αρχική εικόνα ενεργή. Πατήστε το πλήκτρο **γρήγορη μάσκα** στην κάτω αριστερή γωνία του παραθύρου εικόνας: η εικόνα καλύπτεται με μια κόκκινη (προεπιλογή) ημιδιαφανή μάσκα. Αυτό το κόκκινο χρώμα δεν ταιριάζει καλά στην εικόνα μας με πολύ κόκκινο: μεταβείτε στον διάλογο καναλιού, ενεργοποιήστε το κανάλι «γρήγορη μάσκα» και αλλάξτε αυτό το χρώμα με το **επεξεργασία γνωρισμάτων καναλιού**. Επιστρέψτε στην αρχική εικόνα. Πατήστε **Ctrl + V** για να επικολλήσετε την προηγουμένως αντιγραφισμένη στρώση.

**Σχήμα 16.234. Η μάσκα**

---



5. Ιδού. Η μάσκα επιλογής είναι έτοιμη: μπορείτε να βελτιώσετε την επιλογή ως συνήθως. Όταν η επιλογή είναι έτοιμη, απενεργοποιήστε τη γρήγορη μάσκα πατώντας ξανά το πλήκτρο της: θα δείτε τις διακεκομμένες

γραμμές γύρω από την επιλογή.

**Σχήμα 16.235. Το αποτέλεσμα**



Χρησιμοποιούμε την εστίαση για εργασία σε επίπεδο εικονοστοιχείου, το λάσο για αφαίρεση μεγάλων ανεπιθύμητων περιοχών, το μολύβι (για λήψη σκληρών ορίων), το μαύρο χρώμα για αφαίρεση επιλεγμένων περιοχών, το άσπρο χρώμα για προσθήκη επιλεγμένων περιοχών, ειδικά για στέλεχος.



8.52. Ομαλή παλέτα



8.54. Χρωματισμός

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.54. Χρωματισμός

Το εργαλείο χρωματισμού αποδίδει την ενεργή στρώση ή επιλογή σε μια εικόνα γκριζας κλίμακας που φαίνεται μέσα από έγχρωμο γυαλί. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να δώσετε ένα εφέ «μελανιού (σέπια)»

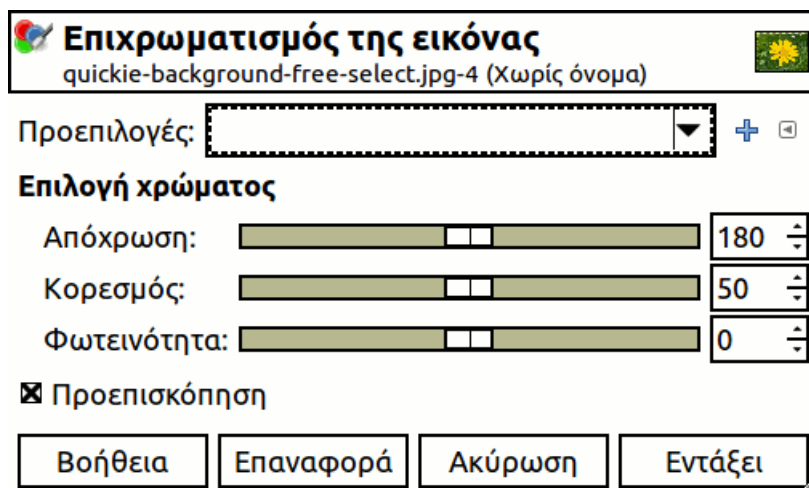
### 8.54.1. Ενεργοποίηση εργαλείου

Μπορείτε να πάρετε το εργαλείο χρωματισμού με αυτόν τον τρόπο:

- Στο μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Χρωματισμός...**

### 8.54.2. Επιλογές

Σχήμα 16.236. Επιλογές χρωματισμού



#### Προεπιλογές

Μπορείτε να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις χρώματος της εικόνας σας πατώντας το πλήκτρο

**Αποθήκευση των τρεχουσών ρυθμίσεων ως επώνυμη προεπιλογή** 

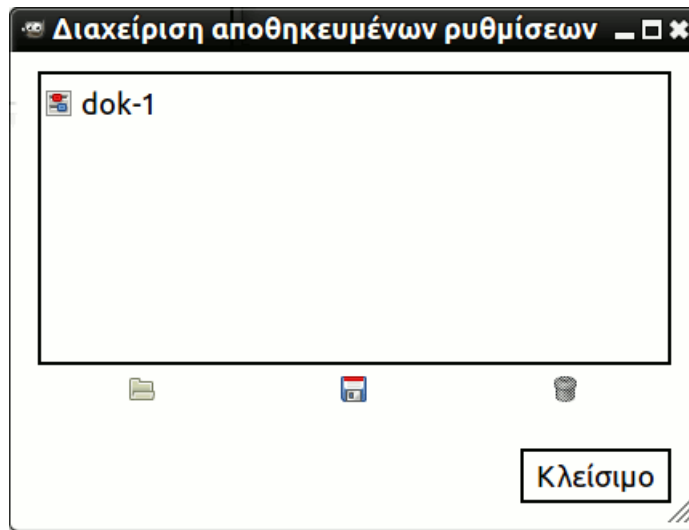
Το πλήκτρο  ανοίγει ένα μενού:

Σχήμα 16.237. Μενού προεπιλογών

Εισαγωγή ρυθμίσεων από αρχείο...  
 Εξαγωγή ρυθμίσεων σε αρχείο...  
 Διαχείριση ρυθμίσεων...

που σας επιτρέπει να εισάγετε ρυθμίσεις από αρχείο ή να εξάγετε ρυθμίσεις σε αρχείο και σας δίνει πρόσβαση στη διαχείριση διαλόγου ρυθμίσεων αποθήκευσης:

Σχήμα 16.238. Διαχείριση αποθηκευμένου διαλόγου ρυθμίσεων



### Τιμές χρώματος

- **Απόχρωση**: το ρυθμιστικό και το αριθμητικό πλαίσιο εισόδου σας επιτρέπουν να επιλέξετε τιμή απόχρωσης κανονικοποιημένη στην περιοχή 0,0 έως 1,0.
- **Κορεσμός**: Το ρυθμιστικό και το αριθμητικό πλαίσιο εισόδου επιτρέπουν να επιλέξετε τιμή κορεσμού κανονικοποιημένη στην περιοχή: 0,0 έως 1,0.
- **Σχ. φωτεινότητα (Lightness)**: Το ρυθμιστικό και το αριθμητικό πλαίσιο επιτρέπουν την επιλογή τιμής κανονικοποιημένης σχετικής φωτεινότητας : -1,0 (σκοτεινή) έως +1,0 (φωτεινή).

### Προεπισκόπηση

Η επιλογή προεπισκόπησης ενεργοποιεί την απόδοση όλων των αλλαγών αμέσως στον καμβά.

### Διαίρεση προβολής

Αυτή η επιλογή επιτρέπει τη διαίρεση του καμβά στα δύο και την παρατήρηση πριν και μετά το εφέ απευθείας στον καμβά. Η διαίρεση μπορεί να είναι οριζόντια ή κατακόρυφη: αλλάζτε μεταξύ τους πατώντας το πλήκτρο **Ctrl**. Η γραμμή διαίρεσης μπορεί να μετακινηθεί, σύροντάς την με το ποντίκι (ο δείκτης του ποντικιού αλλάζει σε ένα μικρό χέρι περνώντας πάνω από τη γραμμή). Επιπλέον οι προβολές μπορεί να εναλλαχτούν χρησιμοποιώντας το πλήκτρο **Shift**.



## 8.55. Αφίσα

Αυτό εργαλείο σχεδιάστηκε για να ζυγίζει έξυπνα τα χρώματα του εικονοστοιχείου της επιλογής ή της ενεργής στρώσης και να μειώνει τον αριθμό των χρωμάτων, ενώ διατηρεί ομοιότητα προς τα χαρακτηριστικά της αρχικής εικόνας.

### 8.55.1. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να βρείτε αυτήν την εντολή μέσω **Χρώματα** → **Αφίσα...**

### 8.55.2. Επιλογές

Σχήμα 16.239. Επιλογές εργαλείου αφίσας



#### Στάθμες αφίσας

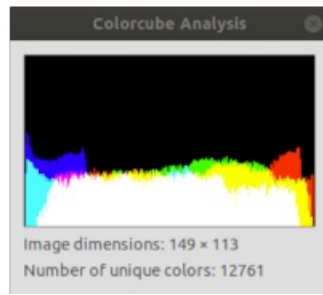
Εδώ, «επίπεδο» σημαίνει «αριθμός χρωμάτων ανά κανάλι».

Αυτός ο ολισθητής και τα πλαίσια εισόδου με κεφαλές βελών σας επιτρέπουν να ορίσετε τον αριθμό των επιπέδων (2-256) σε κάθε κανάλι RGB που θα χρησιμοποιήσει το εργαλείο για να περιγράψει την ενεργή στρώση. Ο συνολικός αριθμός των χρωμάτων είναι ο συνδυασμός αυτών των επιπέδων. Ένα επίπεδο στο 3 θα δώσει  $3^3 = 27$  χρώματα.

#### Προεπισκόπηση

Το πλαίσιο ελέγχου προεπισκόπησης ενεργοποιεί την απόδοση των αλλαγών σωστά στον καμβά για άμεση εκτίμηση.

### 8.55.3. Παράδειγμα



Αρχική εικόνα. Η ανάλυση χρωματικού κύβου εμφανίζει μεγάλο αριθμό χρωμάτων.



Η αρχική εικόνα σε αφίσα 3 επιπέδων. Η ανάλυση χρωματικού κύβου εμφανίζει 11 χρώματα (λιγότερα από τον πιθανό αριθμό 27).



8.54. Χρωματισμός



8.56. Χρώμα σε άλφα...

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.56. Χρώμα σε άλφα...

### 8.56.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 16.240. Παράδειγμα για «Χρώμα σε άλφα»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «Χρώμα σε άλφα» σε κυανές περιοχές

Το χρώμα στην εντολή άλφα κάνει διαφανή όλα τα εικονοστοιχεία της ενεργής στρώσης που έχουν επιλεγμένο χρώμα. Ένα κανάλι άλφα δημιουργείται. Θα προσπαθήσει να διατηρήσει την πληροφορία εξομάλυνσης χρησιμοποιώντας μια μερικώς έξυπνη ρουτίνα που αντικαθιστά πληροφορίες ασθενούς χρώματος με πληροφορίες ασθενούς άλφα. Έτσι, περιοχές που περιέχουν ένα στοιχείο του επιλεγμένου χρώματος θα διατηρήσουν μια αναμειγμένη εμφάνιση με τα τριγύρω εικονοστοιχεία.

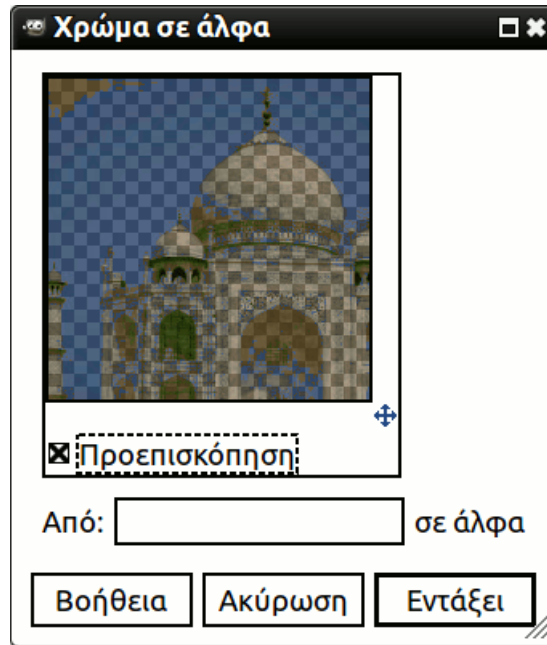
### 8.56.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Χρώματα** → **Χρώμα σε άλφα...**

### 8.56.3. Επιλογές



Σχήμα 16.241. Επιλογές εντολής «Χρώμα σε άλφα»



### Χρώμα

Κλικ στο χρωματολόγιο Από παρέχει ένα διάλογο επιλογής χρώματος όπου μπορείτε να επιλέξετε χρώμα. Εάν απαιτείται επιλογή ακριβούς χρώματος, χρησιμοποιήστε τον επιλογέα χρώματος, έπειτα σύρσιμο και απόθεση του επιλεγμένου χρώματος από τον επιλογέα χρώματος στο χρωματολόγιο από χρώμα. Δεξί κλικ στο χρώμα θα εμφανίσει ένα μενού, όπου μπορείτε να διαλέξετε χρώματα προσκηνίου ή παρασκηνίου, λευκό ή μαύρο.





## 8.57. Πρόσμειξη

---

ΝΑ ΓΙΝΕΙ



8.56. Χρώμα σε άλφα...



8.58. Απόσπασμα RGB

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 8.58. Απόσπασμα RGB

---

ΝΑ ΓΙΝΕΙ



8.57. Πρόσμειξη



8.59. Καυτό...

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8.59. Καυτό...

### 8.59.1. Επισκόπηση

Αυτή η εντολή ταυτοποιεί και τροποποιεί εικονοστοιχεία που ίσως προκαλούν πρόβλημα όταν εμφανίζονται σε οθόνη τηλεόρασης PAL ή NTSC.

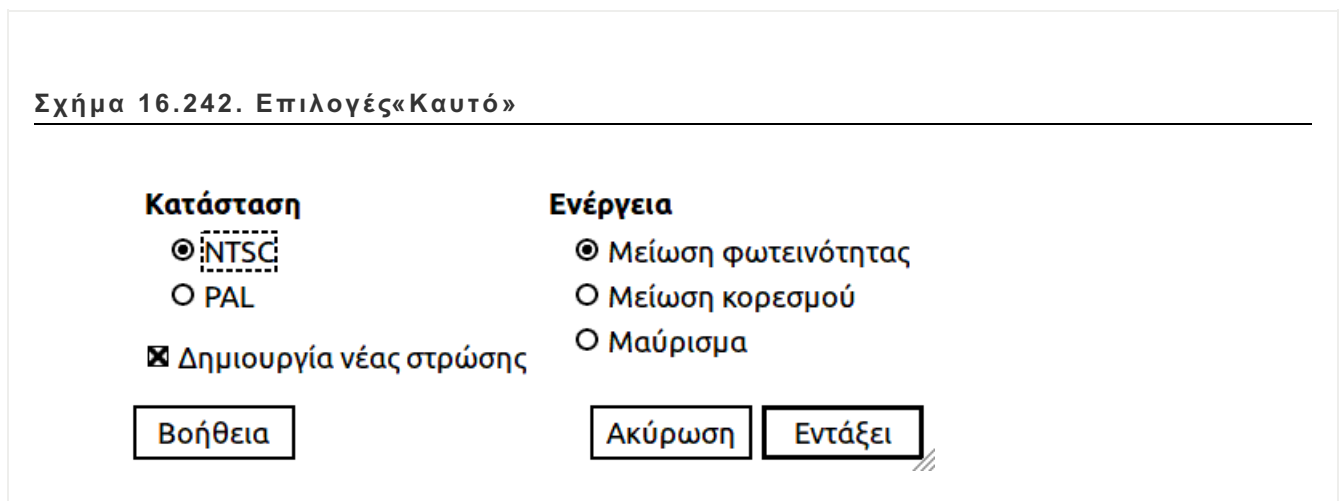
### 8.59.2. Ενεργοποίηση της εντολής

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Χρώματα** → **Καυτό...**

Αυτή η εντολή δουλεύει μόνο σε εικόνες σε κατάσταση RGB και μόνο εάν η ενεργή στρώση δεν έχει κανάλι άλφα. Αλλιώς η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 8.59.3. Επιλογές

Σχήμα 16.242. Επιλογές «Καυτό»



#### Κατάσταση

Πρέπει να διαλέξετε την κατάσταση τηλεόρασης: PAL ή NTSC.

#### Ενέργεια

Μπορείτε να διαλέξετε:

- **Μείωση φωτεινότητας**
- **Μείωση κορεσμού**
- **Μαύρο**: αυτό θα μετατρέψει καυτά εικονοστοιχεία σε μαύρα.

#### Δημιουργία νέας στρώσης

Με αυτήν την επιλογή, η εργασία θα εκτελεστεί σε μια νέα στρώση αντί για την εικόνα. Αυτό θα σας εξυπηρετήσει!



8.58. Απόσπασμα RGB



[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



9. Το μενού «Εργαλεία»

## 9. Το μενού «Εργαλεία»

### 9.1. Εισαγωγή στο μενού «Εργαλεία»

Σχήμα 16.243. Περιεχόμενα του μενού «Εργαλεία»

Εργαλεία επιλογής	▶
Εργαλεία ζωγραφικής	▶
Εργαλεία μετασχηματισμού	▶
Εργαλεία χρωμάτων	▶
Μονοπάτια	B
Επιλογέας χρωμάτων	O
Εστίαση	Z
Μέτρηση	Shift+M
Κείμενο	T
Λειτουργία GEGL...	
Εργαλειοθήκη	Ctrl+B
Προεπιλεγμένα χρώματα	D
Εγαλλαγή χρωμάτων	X

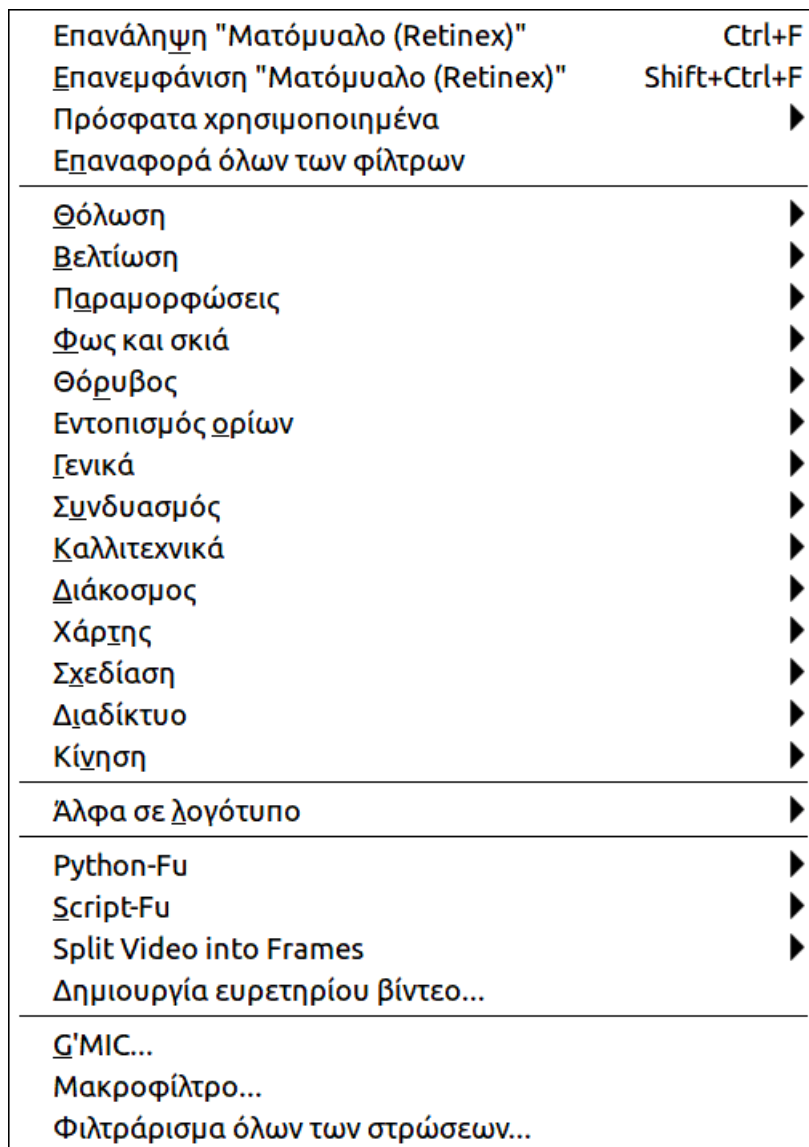
Οι είσοδοι μενού στο μενού **Εργαλεία** έχουν πρόσβαση στα εργαλεία του GIMP. Όλα τα διαθέσιμα εργαλεία στο GIMP περιγράφονται εκτεταμένα στην ενότητα [Εργαλεία](#).



## 10. Το μενού «Φίλτρα»

### 10.1. Εισαγωγή στο μενού «Φίλτρα»

Σχήμα 16.244. Το μενού «Φίλτρα»



Στην ορολογία GIMP, ένα *φίλτρο* είναι ένα πρόσθετο που τροποποιεί την εμφάνιση της εικόνας, στις περισσότερες περιπτώσεις μόνο την ενεργή στρώση της εικόνας. Όμως, δεν ανταποκρίνονται σε αυτόν τον ορισμό όλες οι εισοδοί. Η λέξη «φίλτρο» χρησιμοποιείται συχνά κακώς αντί για κάθε πρόσθετο, ανεξάρτητα του τι κάνει. Στην πραγματικότητα, μερικές εισοδοί σε αυτό το μενού δεν τροποποιούν τις εικόνες καθόλου.

Με την εξαίρεση των κορυφαίων τριών στοιχείων του μενού **Φίλτρα**, όλες οι εισοδοί παρέχονται από πρόσθετα. Κάθε

πρόσθετο αποφασίζει για τον εαυτό του πού η είσοδος μενού του θα τοποθετηθεί. Συνεπώς, η εμφάνιση αυτού του μενού μπορεί να είναι ολότελα διαφορετική για κάθε χρήστη. Στην πράξη, όμως, η εμφάνιση δεν διαφέρει πάρα πολύ, επειδή τα περισσότερα πρόσθετα έρχονται με το GIMP όταν εγκαθίσταται και φυσικά είναι πάντοτε στις ίδιες θέσεις στο μενού.

Τα πρόσθετα δεν περιορίζονται μόνο στο μενού **Φίλτρα**: ένα πρόσθετο μπορεί να τοποθετήσει εισόδους σε κάθε μενού. Στην πραγματικότητα, ένας αριθμός βασικών λειτουργιών του GIMP (π.χ., **Ημισοπέδωση** στο μενού **Στρώση**) υλοποιείται από πρόσθετα. Αλλά το μενού **Φίλτρα** είναι η προεπιλεγμένη θέση για την τοποθέτηση των εισόδων μενού ενός προσθέτου.

Για γενικές πληροφορίες για τα πρόσθετα και τη χρήση τους, δείτε την ενότητα [☒Πρόσθετα](#). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες στα παρεχόμενα φίλτρα με το GIMP στο κεφάλαιο [☒Φίλτρα](#). Για φίλτρα που εγκαθιστάτε οι ίδιοι, αναφερθείτε παρακαλώ στις πληροφορίες που ήρθαν με τα πρόσθετα.



9. Το μενού «Εργαλεία»



10.2. Επανάληψη τελευταίου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 10.2. Επανάληψη τελευταίου

Η εντολή **Επανάληψη τελευταίου** εκτελεί την ενέργεια του πιο πρόσφατα εκτελεσμένου προσθέτου πάλι, χρησιμοποιώντας τις ίδιες ρυθμίσεις όπως την τελευταία φορά που εκτελέστηκε. Δεν εμφανίζει διάλογο ή αίτημα επιβεβαίωσης.



### Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε ότι αυτή η εντολή επαναλαμβάνει το πιο πρόσφατα εκτελεσμένο *πρόσθετο*, ανεξάρτητα εάν είναι στο μενού **φίλτρα** ή όχι.

### 10.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Επανεμφάνιση φίλτρου**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + F**.



## 10.3. Επανεμφάνιση τελευταίου

Η εντολή **Επανεμφάνιση τελευταίου** εμφανίζει το διάλογο των πιο πρόσφατα εκτελεσμένων προσθέτων. Αντίθετα με την εντολή **«Επανάληψη τελευταίου»**, που δεν εμφανίζει διάλογο, η εντολή **«Επανεμφάνιση τελευταίου»** εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου, εάν το πρόσθετο έχει. Εμφανίζεται με τις ρυθμίσεις που χρησιμοποιήσατε την τελευταία φορά που τρέξατε το πρόσθετο (υποθέτοντας ότι το πρόσθετο ακολουθεί τις συμβάσεις προγραμματισμού του GIMP).



### Σημείωση

Παρακαλώ σημειώστε ότι αυτή η εντολή επαναλαμβάνει το πιο πρόσφατα εκτελεσμένο *πρόσθετο*, ανεξάρτητα εάν είναι στο μενού **φίλτρα** ή όχι.



### Υπόδειξη

Όταν χρησιμοποιείτε ένα πρόσθετο, ειδικά κάποιο που δεν έχει παράθυρο προεπισκόπησης, ίσως να πρέπει να ρυθμίσετε τις παραμέτρους πολλές φορές πριν να έχετε ικανοποιητικά αποτελέσματα. Για να το κάνετε αυτό πιο αποτελεσματικά, θα πρέπει να απομνημονεύσετε τις συντομεύσεις **Αναίρεσης** και **Επανεμφάνισης τελευταίου**: **Ctrl + Z** ακολουθούμενο από **Ctrl + Shift + F**.

### 10.3.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απ**ό** **Φίλτρα** → **Επανεμφάνιση φίλτρου**,
- ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + Shift + F**.





## 10.4. Επαναφορά όλων των φίλτρων

Κανονικά, κάθε φορά που τρέχετε ένα διαδραστικό πρόσθετο, ο διάλογος του εμφανίζεται με όλες τις αρχικές ρυθμίσεις στις ρυθμίσεις που χρησιμοποιήσατε την τελευταία φορά που το εκτελέσατε. Αυτό ίσως να είναι ένα πρόβλημα εάν κάνατε λάθος στις τιμές ρυθμίσεων και δεν μπορείτε να θυμηθείτε ποιες ήταν αρχικά. Ένας τρόπος ανάκτησης είναι να εγκαταλείψετε το GIMP και να επανεκκινήσετε, αλλά η εντολή **Επαναφορά όλων των φίλτρων** είναι μια ελαφρά λιγότερο δραστική λύση: επαναφέρει τις τιμές για όλα τα πρόσθετα στις αρχικές τους. Επειδή είναι ένα δραματικό βήμα, απαιτεί επιβεβαίωση ότι πραγματικά το θέλετε. Προσοχή: δεν μπορείτε να αναιρέσετε αυτήν την εντολή.

### 10.4.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Επαναφορά όλων των φίλτρων**.



10.3. Επανεμφάνιση τελευταίου

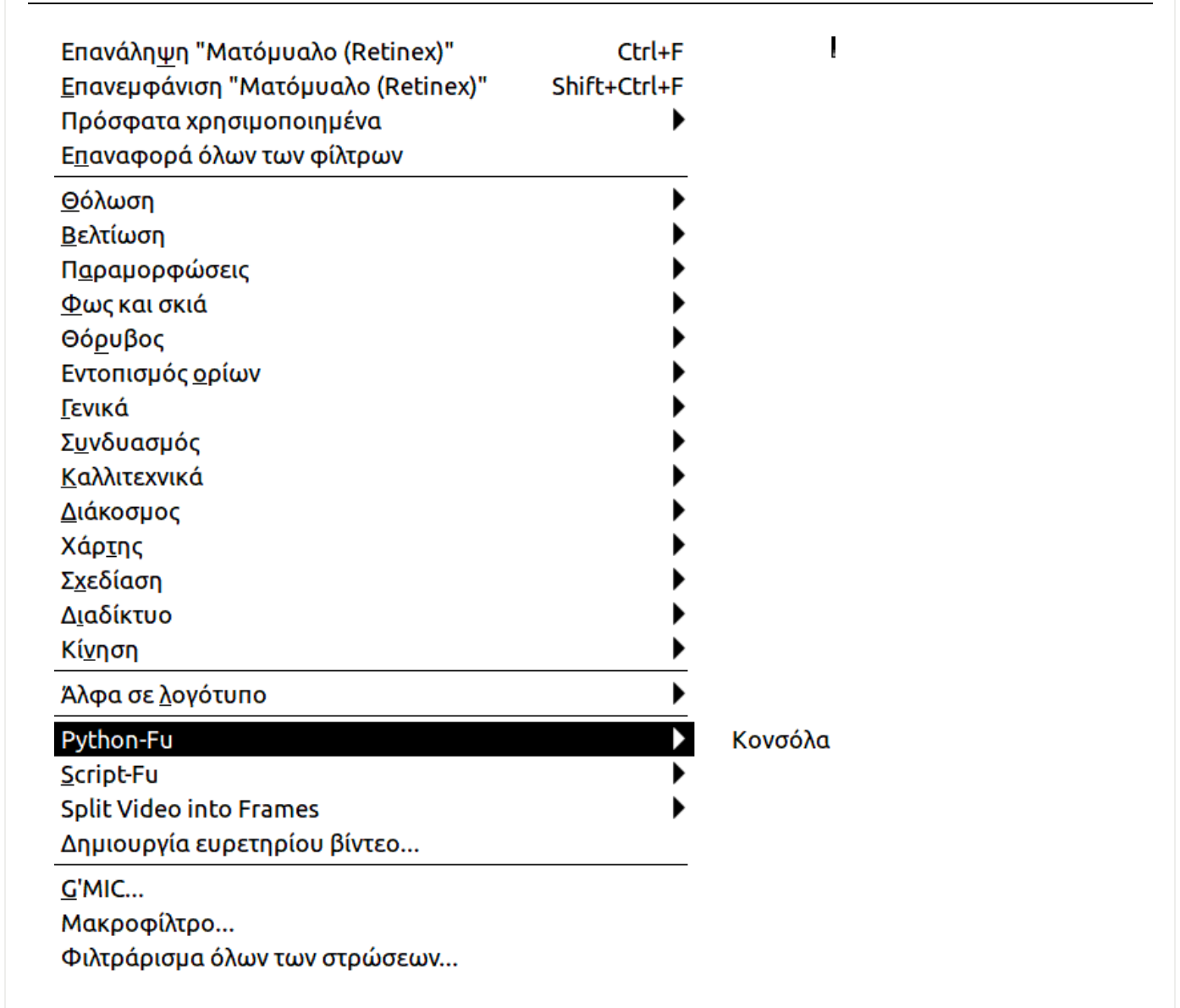


10.5. Το υπομενού «Python-Fu»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 10.5. Το υπομενού «Python-Fu»

Σχήμα 16.245. Το υπομενού «Python-Fu»



Από προεπιλογή αυτό το υπομενού απλά περιέχει την κονσόλα Python-Fu.

Python-Fu είναι ένα σύνολο αρθρωμάτων [Python](#) που δρα ως περίβλημα στο *libgimp* επιτρέποντας το γράψιμο προσθέτων για το GIMP.

## 10.5.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από το μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Python-Fu**

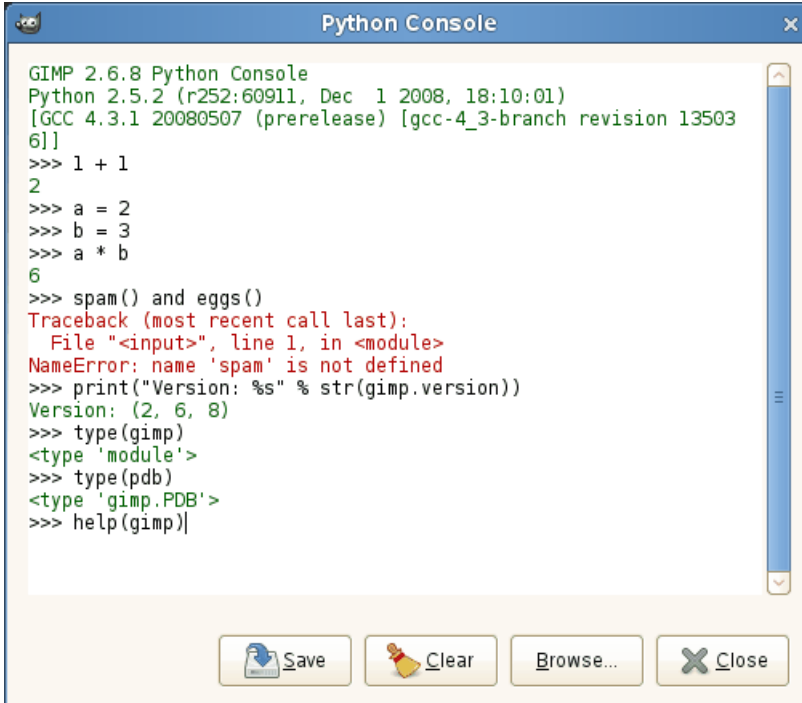
## 10.5.2. Η κονσόλα Python-Fu

Η κονσόλα Python-Fu είναι ένα παράθυρο διαλόγου που τρέχει ένα «κέλυφος Python» (έναν διερμηνέα Python σε διαδραστική κατάσταση). Αυτή η κονσόλα εγκαθίσταται για να χρησιμοποιήσει την εσωτερική βιβλιοθήκη ρουτινών GIMP του *libgimp*.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κονσόλα Python-Fu για να ελέγξετε διαδραστικά εντολές Python.

Η κονσόλα αποτελείται από ένα μεγάλο κυλιόμενο κύριο παράθυρο για είσοδο και έξοδο, όπου μπορείτε να πληκτρολογήσετε εντολές Python. Όταν πληκτρολογείτε σε μια εντολή Python και έπειτα πατάτε το πλήκτρο **Enter**, η εντολή εκτελείται από το διερμηνέα Python. Η έξοδος της εντολής καθώς και η επιστρεφόμενη τιμή (και το μήνυμα λάθους της, εάν υπάρχει) θα εμφανιστούν στο κύριο παράθυρο.

Σχήμα 16.246. Η κονσόλα Python-Fu



```
GIMP 2.6.8 Python Console
Python 2.5.2 (r252:60911, Dec 1 2008, 18:10:01)
[GCC 4.3.1 20080507 (prerelease) [gcc-4_3-branch revision 13503
6]]
>>> 1 + 1
2
>>> a = 2
>>> b = 3
>>> a * b
6
>>> spam() and eggs()
Traceback (most recent call last):
  File "<input>", line 1, in <module>
NameError: name 'spam' is not defined
>>> print("Version: %s" % str(gimp.version))
Version: (2, 6, 8)
>>> type(gimp)
<type 'module'>
>>> type(pdb)
<type 'gimp.PDB'>
>>> help(gimp)|
```

## Κουμπιά κονσόλας Python-Fu

### Αποθήκευση

Αυτή η εντολή σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε το περιεχόμενο του κύριου παραθύρου, δηλαδή της εισόδου και εξόδου κονσόλας Python-Fu (συμπεριλαμβανόμενης της προτροπής «>>>»).

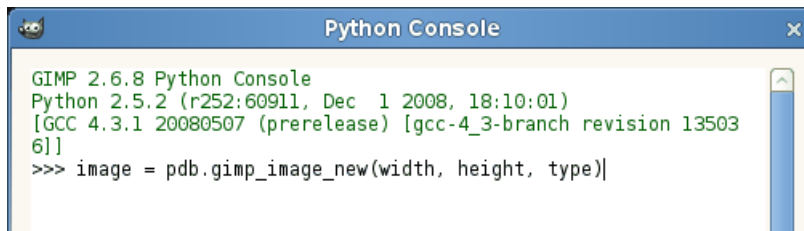
### Καθαρισμός

When you click on this button, the content of the main window will be removed. Note that you can't get back the removed content using the **Save** command.

### Περιήγηση

Με κλικ, ο the [διαδικασιακός περιηγητής](#) αναδύεται, με ένα πρόσθετο κουμπί **Εφαρμογή** στον πυθμένα του παραθύρου.

Όταν πατάτε αυτό το κουμπί **Εφαρμογή** στον διαδικασιακό περιηγητή, μια κλίση στην επιλεγμένη διαδικασία θα επικοινωνηθεί στο παράθυρο κονσόλας ως εντολή Python:



```
GIMP 2.6.8 Python Console
Python 2.5.2 (r252:60911, Dec 1 2008, 18:10:01)
[GCC 4.3.1 20080507 (prerelease) [gcc-4_3-branch revision 13503
6]]
>>> image = pdb.gimp_image_new(width, height, type)|
```

### Εφαρμογή διαδικασίας PDB

Τώρα απλά πρέπει να αντικαταστήσετε τα ονόματα παραμέτρων (εδώ: «πλάτος», «ύψος» και «τύπος») με τις τρέχουσες τιμές, π.χ.

```
image = pdb.gimp_image_new(400, 300, RGB)
```

Έπειτα πατήστε **Enter** για εκτέλεση της εντολής.

You can (and should!) use the constants you find in the description of the procedure's parameters, for example «RGB-IMAGE» or «OVERLAY-MODE». But note that you have to replace hyphens («-») with underscores («\_»): RGB\_IMAGE, OVERLAY\_MODE.



#### Υπόδειξη

Το Python-Fu δεν περιορίζεται απλά στην κλήση διαδικασιών από το [PDB](#) (της διαδικασιασκής βάσης δεδομένων του GIMP). Για να δημιουργήσετε ένα νέο αντικείμενο εικόνας όπως στο παραπάνω παράδειγμα, μπορείτε επίσης να πληκτρολογήσετε

```
image = gimp.Image(width, height, type)
```

(με τρέχουσες τιμές για «width», «height» και «type»).

### Κλείσιμο

Πάτημα αυτού του κουμπιού κλείνει την κονσόλα.



10.4. Επαναφορά όλων των φίλτρων

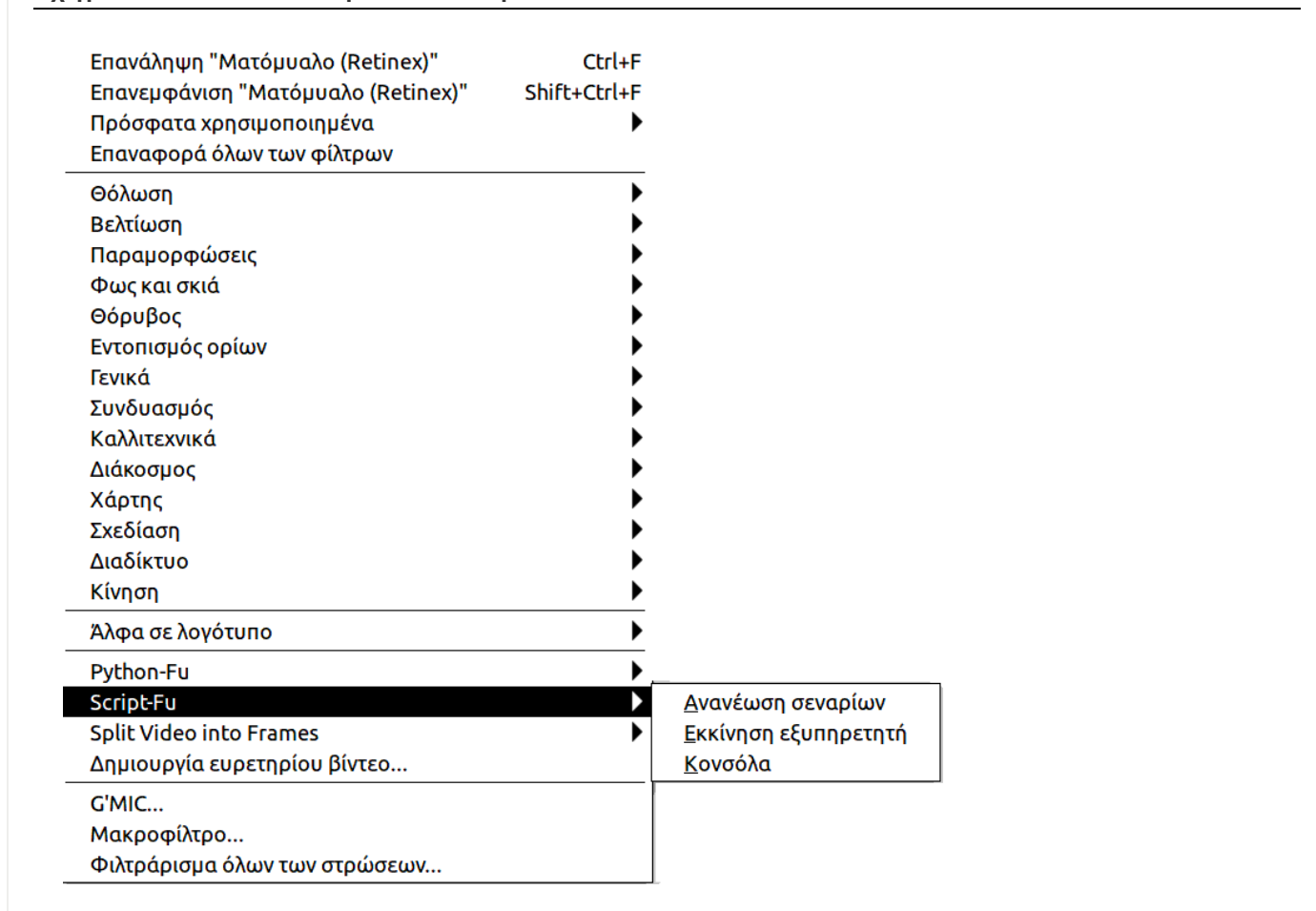


10.6. Το υπομενού «Script-Fu»

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 10.6. Το υπομενού «Script-Fu»

Σχήμα 16.247. Το υπομενού«Script-Fu»



Αυτό το υπομενού περιέχει μερικές εντολές Script-Fu, ειδικά της κονσόλας Script-Fu. [Script-Fu](#) είναι μια γλώσσα για γράψιμο σεναρίων, που σας επιτρέπει να τρέξετε μια σειρά εντολών του GIMP αυτόματα.

### 10.6.1. Ενεργοποίηση του υπομενού

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από το μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Script-Fu**

### 10.6.2. Ανανέωση σεναρίων

Θα χρειαστείτε αυτήν την εντολή κάθε φορά που προσθέτετε, μετακινείτε ή αλλάζετε ένα σενάριο Script-Fu. Η εντολή προκαλεί τα Script-Fus να ξαναφορτωθούν και τα μενού που περιέχουν Script-Fus να ξαναφτιαχτούν από την αρχή. Εάν δεν χρησιμοποιείτε αυτήν την εντολή, το GIMP δεν θα σημειώσει τις αλλαγές σας μέχρι να ξαναξεκινήσετε.

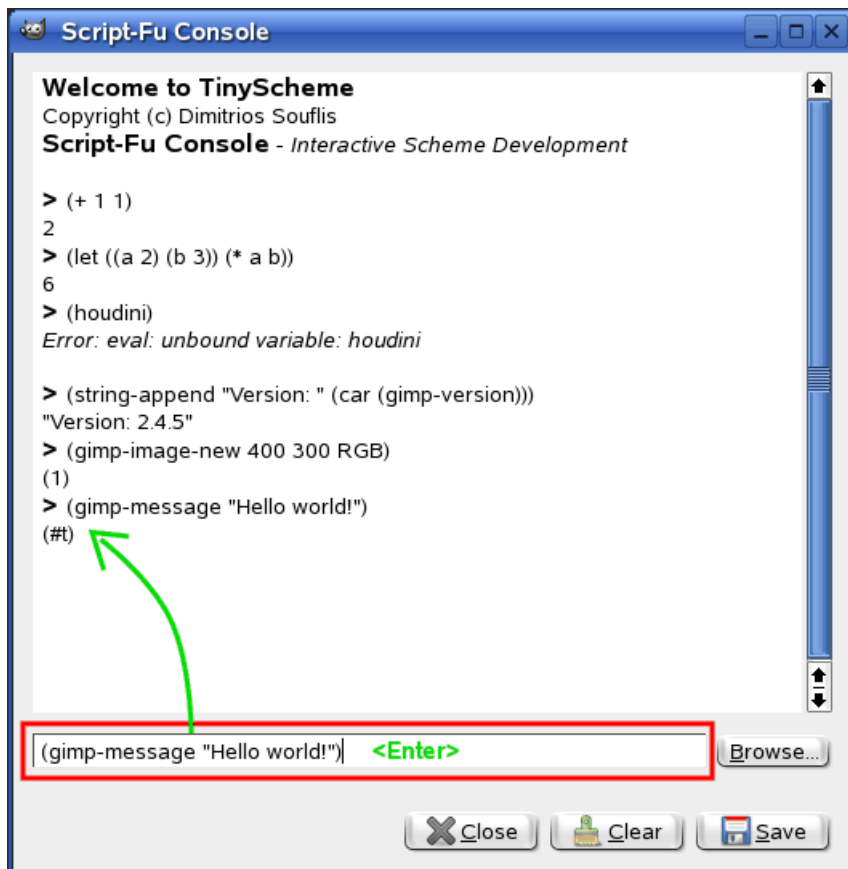
Σημειώστε ότι δεν θα πάρετε ανατροφοδότηση, εκτός από αποθήκευση, εάν ένα από τα σενάρια σας αποτύχει.

### 10.6.3. Κονσόλα Script-Fu

Η κονσόλα Script-Fu είναι ένας παράθυρο διαλόγου όπου μπορείτε διαδραστικά να ελέγξετε τις εντολές Scheme.

Η κονσόλα αποτελείται από ένα μεγάλο κυλίσσιμο κύριο παράθυρο για έξοδο και ένα πλαίσιο κειμένου που χρησιμοποιείται για πληκτρολόγηση εντολών Scheme. Όταν πληκτρολογείτε μια πρόταση Scheme και έπειτα πατάτε το πλήκτρο **Enter**, η εντολή και η επιστρεφόμενη τιμή της θα εμφανίζονται στο κύριο παράθυρο.

Σχήμα 16.248. Η κονσόλα Script-Fu



Θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες για το [Scheme](#) και παραδείγματα χρήσης στο [κονσόλα Script-Fu](#) στο [Τμήμα 3, «Μάθημα Script-Fu»](#).

### Τα κουμπιά της κονσόλας Script-Fu

#### Περιήγηση

Αυτό το κουμπί είναι δίπλα στο πλαίσιο κειμένου εντολών Scheme. Με κλικ, το [διαδικασιακός περιηγητής](#) αναδύεται, με ένα πρόσθετο κουμπί στον πυθμένα του παραθύρου:

**Εφαρμογή**

Το πρόσθετο κουμπί του διαδικασιακού περιηγητή

Όταν πατάτε αυτό το κουμπί **Εφαρμογή** στο διαδικασιακό περιηγητή, η επιλεγμένη διαδικασία θα επικολληθεί στο πλαίσιο κειμένου:



on-gap-ENCPAR-QUERY-plug-in-gap-enc-avi1 Εξερεύνηση...

Βοήθεια Αποθήκευση Εκκαθάριση Κλείσιμο

Εφαρμογή διαδικασίας [PDB](#)

Τώρα πρέπει απλά να αντικαταστήσετε τα ονόματα παραμέτρου (εδώ: «στρώση» και «κατάσταση») με τις ενεργές τιμές και έπειτα μπορείτε να καλέσετε τη διαδικασία πατώντας **Enter**.

### Κλείσιμο

Πάτημα αυτού του κουμπιού κλείνει την κονσόλα Script-Fu.

### Καθαρισμός

When you click on this button, the content of the main window will be removed. Note that you can't get back the removed content using the **Save** command.

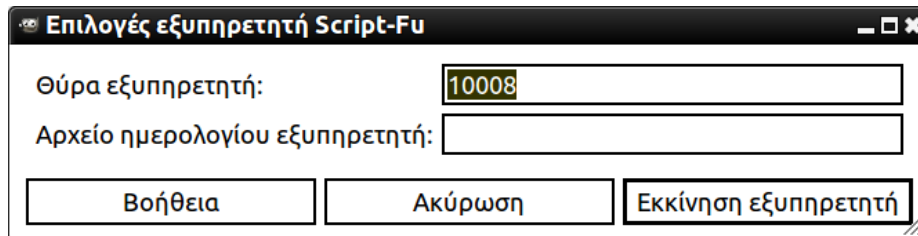
### Αποθήκευση

Αυτή η εντολή σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε το περιεχόμενο του κύριου παραθύρου, δηλαδή την έξοδο κονσόλας του Script-Fu (συμπεριλαμβάνοντας τους χαρακτήρες «>»).

## 10.6.4. Εκκίνηση εξυπηρετητή

Αυτή η εντολή θα ξεκινήσει έναν εξυπηρετητή, που διαβάζει και εκτελεί προτάσεις Script-Fu (Scheme) που του στείλατε μέσα από μια καθορισμένη θύρα.

Σχήμα 16.249. Οι επιλογές εξυπηρετητή Script-Fu



### Θύρα εξυπηρετητή

Ο αριθμός θύρας που ο εξυπηρετητής Script-Fu θα ακούσει. Είναι δυνατό να ξεκινήσετε περισσότερους από έναν εξυπηρετητές, καθορίζοντας διαφορετικούς αριθμούς θύρας, φυσικά.

### Αρχείο ημερολογίου εξυπηρετητή

Προαιρετικά μπορείτε να καθορίσετε το όνομα του αρχείου που ο εξυπηρετητής θα χρησιμοποιήσει για καταγραφή μη τυπικών και μηνυμάτων σφάλματος. Εάν δεν καθοριστεί αρχείο, τα μηνύματα θα γραφτούν στην κανονική έξοδο.

## Το πρωτόκολλο εξυπηρετητή Script-Fu

Το χρησιμοποιούμενο πρωτόκολλο για επικοινωνία με τον εξυπηρετητή Script-Fu είναι πολύ απλό:

- κάθε μήνυμα (πρόταση Script-Fu) μήκους  $L$  που στάλθηκε στον εξυπηρετητή πρέπει να συνεχιστεί με τις ακόλουθες 3 ψηφιολέξεις (bytes):

**Πίνακας 16.1. Μορφή κεφαλίδας για εντολές**

Ψηφιολέξη (Byte)#	Περιεχόμενο	Περιγραφή
0	0x47	Μαγική ψηφιολέξη byte ('G')
1	L div 256	Υψηλή ψηφιολέξη του L
2	L mod 256	Χαμηλή ψηφιολέξη του L

- Κάθε απάντηση από τον εξυπηρετητή (επιστρεφόμενη τιμή ή μήνυμα σφάλματος) μήκους L θα συνεχιστεί με τις ακόλουθες 4 ψηφιολέξεις:

**Πίνακας 16.2. Μορφή κεφαλίδας για απαντήσεις**

Ψηφιολέξη (Byte)#	Περιεχόμενο	Περιγραφή
0	0x47	Μαγική ψηφιολέξη byte ('G')
1	κωδικός σφάλματος	0 σε επιτυχία, 1 σε σφάλμα
2	L div 256	Υψηλή ψηφιολέξη του L
3	L mod 256	Χαμηλή ψηφιολέξη του L



#### Υπόδειξη

Εάν δε θέλετε να λερώσετε τα χέρια σας: υπάρχει ένα σενάριο Python με το όνομα `servtest.py` παρεχόμενο από τον πηγαίο κώδικα του GIMP, που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως απλό κέλυφος γραμμής εντολής για τον εξυπηρετητή Script-Fu.



## 11. Το μενού «Παράθυρα»

Αυτό το μενού επιτρέπει τη διαχείριση των διαλόγων παραθύρων του GIMP:

Το όνομα μενού «παράθυρα» δεν είναι καλά προσαρμοσμένο στη νέα κατάσταση μοναδικού παραθύρου. Παρόλα αυτά, οι λειτουργίες του αφορούν πολλαπλές και μοναδικές καταστάσεις. Οι εμφανίσεις του ενδέχεται να ποικίλουν ανάλογα με την παρουσία ή απουσία εικόνων και προσαρτήσεων:

Σχήμα 16.250. Περιεχόμενα του μενού «Παράθυρα»

<p>Πρόσφατα κλεισμένες προσαρτήσεις            Προσαρτήσιμοι διάλογοι            Εργαλειοθήκη</p>	▶ ▶	<p>Πρόσφατα κλεισμένες προσαρτήσεις            Προσαρτήσιμοι διάλογοι            Εργαλειοθήκη</p>
<p>Διαβαθμίσεις            Στρώσεις</p>	Ctrl+B	<p>wilber-simple-nogrid-doc.xcf-2.0</p>
<p>Απόκρυψη προσαρτήσεων            ✓ Λειτουργία μοναδικού παραθύρου</p>		<p>Διαβαθμίσεις            Στρώσεις</p> <p>Απόκρυψη προσαρτήσεων            ✓ Λειτουργία μοναδικού παραθύρου</p>
Με ανοιχτές εικόνες		Με ανοιχτές εικόνες

1. **Πρόσφατα κλεισμένες προσαρτήσεις:** αυτή η εντολή ανοίγει τη λίστα των προσαρτήσεων που κλείσατε πρόσφατα. Μπορείτε να τις ξαναοίξετε πατώντας το όνομα τους. Παρακαλώ, σημειώστε ότι τα απομονωμένα παράθυρα δεν επηρεάζονται.

Για περισσότερες πληροφορίες για τις προσαρτήσεις, παρακαλώ δείτε [«Διάλογοι και προσαρτήσεις»](#).

2. **προσαρτήσιμοι διάλογοι:** αυτή η εντολή ανοίγει τη λίστα των προσαρτήσιμων διαλόγων. Παρακαλώ δείτε [Τμήμα 2.3, «Διάλογοι και προσάρτηση»](#).
3. **εργαλειοθήκη:** πατώντας αυτήν την εντολή ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση **Ctrl+B**, ανυψώνεται η εργαλειοθήκη συνήθως μαζί με την προσάρτηση επιλογών εργαλείων.
4. **Η λίστα των ανοικτών παραθύρων εικόνας:** πατώντας το όνομα μιας εικόνας, ή χρησιμοποιώντας τη συντόμευση **Alt+αριθμός της εικόνας**, κάνει την εικόνα ενεργή.
5. **Η λίστα των ανοικτών προσαρτήσεων:** σε αυτή τη λίστα, οι προσαρτήσεις ονομάζονται με το όνομα του ενεργού διαλόγου σε αυτήν την προσάρτηση. Πατώντας στο όνομα μιας προσάρτησης ανυψώνεται αυτή η προσάρτηση.
6. **απόκρυψη προσαρτήσεων (στηλοθέτης):** αυτή η εντολή κρύβει όλες τις προσαρτήσεις (συνήθως στα αριστερά και δεξιά της εικόνας), αφήνοντας το παράθυρο εικόνας μόνο του. Η κατάσταση της εντολής κρατιέται αφήνοντας το GIMP· έπειτα, το GIMP ξεκινά χωρίς καμία προσάρτηση σε κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, αλλά όχι σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου, αν και η επιλογή είναι σημειωμένη!
7. **κατάσταση μοναδικού παραθύρου:** όταν ενεργοποιηθεί, το GIMP είναι σε κατάσταση μοναδικού παραθύρου. Παρακαλώ δείτε [«Κατάσταση μοναδικού παραθύρου»](#).

## 12. Το μενού «Βοήθεια»

### 12.1. Εισαγωγή στο μενού «Βοήθεια»

Σχήμα 16.251. Τα περιεχόμενα του μενού «Βοήθεια»

<u>Β</u> οήθεια	F1
Βοήθεια περιεχομένου	Shift+F1
Συμβουλή της ημέρας	
Π <u>ε</u> ρί	
<hr/>	
Εξερευνητής π <u>ρ</u> οσθέτου	
Περι <u>γ</u> ηγής διαδικασίας	
<hr/>	
Το <u>G</u> IMP στο διαδίκτυο	▶
Ε <u>γ</u> χειρίδιο χρήστη	▶

Το μενού **Βοήθεια** περιέχει εντολές που σας βοηθούν ενώ εργάζεσθε με το *GIMP*.



#### Σημείωση

Πέρα από τις εντολές που περιγράφονται εδώ, μπορείτε επίσης να βρείτε άλλες εισόδους στο μενού. Δεν είναι μέρος του ίδιου του GIMP, αλλά προστέθηκαν από επεκτάσεις (πρόσθετα). Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τη λειτουργικότητα ενός προσθέτου αναφερόμενοι στην τεκμηρίωσή του.

## 12.2. Βοήθεια

Η εντολή Βοήθεια εμφανίζει το εγχειρίδιο χρήστη του GIMP σε ένα περιηγητή. Μπορείτε να ορίσετε τον περιηγητή που θα προτιμούσατε να χρησιμοποιήσετε στην ενότητα Σύστημα βοήθειας του διαλόγου Προτιμήσεις, όπως περιγράφεται στο [Τμήμα 1.13, «Σύστημα βοήθειας»](#). Ο περιηγητής μπορεί να είναι ενσωματωμένος στον περιηγητή βοήθειας του GIMP, ή μπορεί να είναι ένας περιηγητής ιστού.



### Υπόδειξη

Εάν η βοήθεια δεν φαίνεται να δουλεύει, παρακαλώ επιβεβαιώστε ότι το «Εγχειρίδιο χρήστη του GIMP» είναι εγκατεστημένο στο σύστημα σας. Μπορείτε να βρείτε την πιο πρόσφατη βοήθεια στο διαδίκτυο στο [\[Εγγραφα GIMP\]](#).

### 12.2.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα απς Βοήθεια → Βοήθεια (F1).





## 12.3. Βοήθεια συνάφειας

---

Η εντολή Βοήθεια περιεχομένου κάνει το δείκτη του ποντικιού ευαίσθητο στα συμφραζόμενα και αλλάζει το σχήμα του σε «?». Μπορείτε έπειτα να πατήσετε σε ένα παράθυρο, διάλογο ή είσοδο μενού και το GIMP εμφανίζει βοήθεια για αυτό, εάν είναι διαθέσιμη. Μπορείτε επίσης να προσπελάσετε την εξειδικευμένη βοήθεια οποτεδήποτε πατώντας το πλήκτρο **F1**, ενώ ο δείκτης του ποντικιού υπερίπταται του αντικειμένου του οποίου θα θέλατε τη βοήθεια.

### 12.3.1. Ενεργοποίηση της εντολής

---

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από το μενού εικόνας μέσα από Βοήθεια → Βοήθεια περιεχομένου
- ή χρησιμοποιώντας την συντόμευση πληκτρολογίου **Shift + F1**.



12.2. Βοήθεια



12.4. Η συμβουλή της ημέρας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 12.4. Η συμβουλή της ημέρας

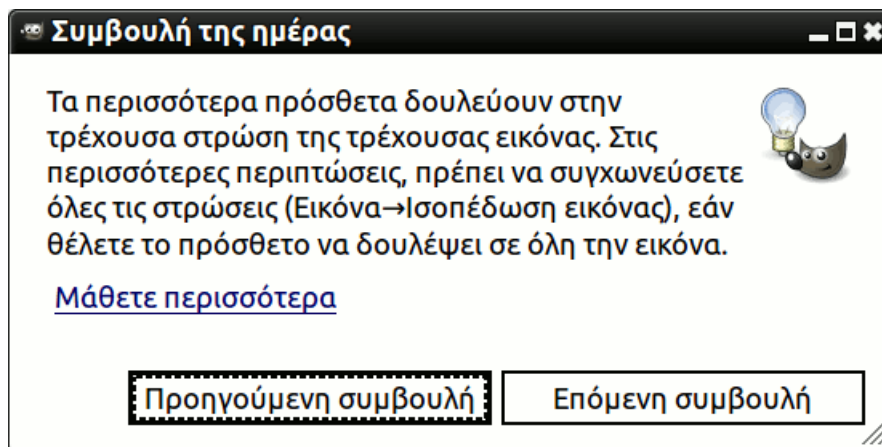
Η εντολή Συμβουλή της ημέρας εμφανίζει το διάλογο Συμβουλή της ημέρας. Αυτός ο διάλογος περιέχει χρήσιμες συμβουλές για να σας βοηθήσουν να κερδίσετε μια καλύτερη κατανόηση μερικών από τα λεπτά σημεία του GIMP. Νέοι χρήστες θα το βρουν ιδιαίτερα πολύτιμο να τις προσέξουν, επειδή συχνά προτείνουν τρόπους για την εκτέλεση κάποιας ενέργειας που είναι πολύ πιο εύκολοι και αποτελεσματικοί παρά πιο προφανείς προσεγγίσεις.

### 12.4.1. Ενεργοποίηση της εντολής

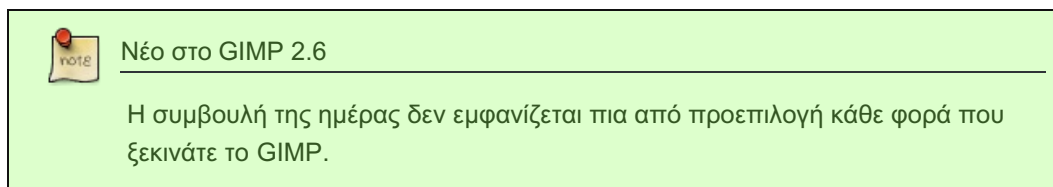
- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή στο μενού εικόνας μέσα από Βοήθεια → Συμβουλή της ημέρας.

### 12.4.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου

Σχήμα 16.252. Το παράθυρο διαλόγου Συμβουλή της ημέρας



Μερικές συμβουλές περιέχουν ένα σύνδεσμο [Μάθετε περισσότερα](#) στην αντίστοιχη σελίδα του εγχειριδίου του GIMP.



## 12.5. Περί

Η εντολή **Περί** δείχνει το παράθυρο **Περί**, που εμφανίζει πληροφορίες για την έκδοση του GIMP που τρέχετε και τους πολλούς συγγραφείς που το έγραψαν.

### 12.5.1. Ενεργοποίηση της εντολής «Περί»

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή στο μενού εικόνας μέσα από **Βοήθεια** → **Περί**

### 12.5.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου

Σχήμα 16.253. Το παράθυρο διαλόγου «Περί»



Το **Μνεία** οδηγεί στη λίστα των συντελεστών του προγράμματος GIMP, που αφορά προγραμματισμό, γραφικά και μετάφραση της διεπαφής.

Η **Άδεια** εξηγεί πώς να πάρετε την άδεια.



## 12.6. Περιηγητής προσθέτου

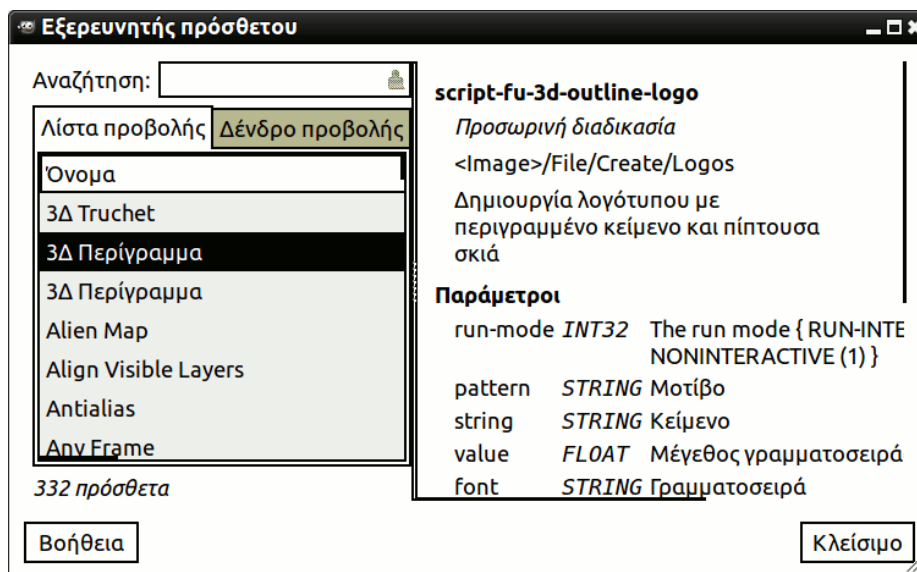
Η εντολή **Περιηγητής προσθέτου** εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου που δείχνει όλες τις επεκτάσεις (πρόσθετα) που είναι φορτωμένα προς το παρόν στο GIMP, ταυτόχρονα ως λίστα και ως δομή ιεραρχικού δένδρου. Επειδή πολλά από τα φίλτρα είναι στην πραγματικότητα πρόσθετα, θα δείτε σίγουρα πολλά οικεία ονόματα εδώ. Παρακαλώ σημειώστε ότι δεν εκτελείτε τις επεκτάσεις από το παράθυρο διαλόγου. Χρησιμοποιήστε την κατάλληλη είσοδο μενού για να το κάνετε. Π.χ., μπορείτε να τρέξετε τα πρόσθετα φίλτρου χρησιμοποιώντας την εντολή **Φίλτρα** στη γραμμή μενού εικόνας.

### 12.6.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτή την εντολή από τη γραμμή μενού μέσα από **Βοήθεια** → **Περιηγητής προσθέτου**

### 12.6.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «Περιηγητής προσθέτου»

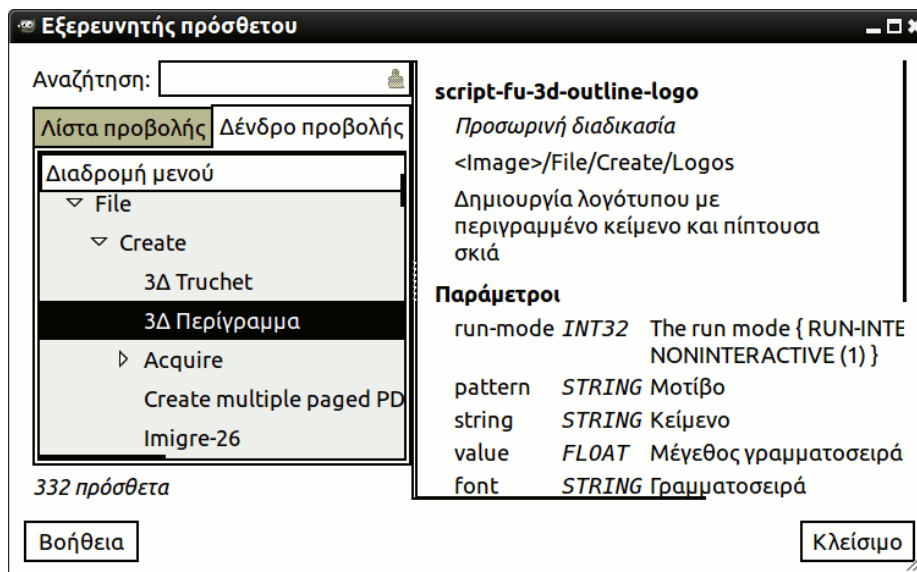
**Σχήμα 16.254.** Η λίστα προβολή του παραθύρου διαλόγου «Περιηγητής προσθέτου»



Η πιο πάνω μορφή δείχνει τη λίστα προβολής του **Περιηγητής προσθέτου**. Μπορείτε να πατήσετε στο όνομα του προσθέτου στο κυλιόμενο παράθυρο για να εμφανίσετε περισσότερες πληροφορίες για αυτό. Επιλέξτε την **Προβολή λίστας** πατώντας στην καρτέλα στην κορυφή του διαλόγου.


Μπορείτε να αναζητήσετε για ένα πρόσθετο κατά όνομα εισάγοντας μέρος ή όλο το όνομα στο πλαίσιο κειμένου **Αναζήτηση**. Το αριστερό μέρος του διαλόγου τότε εμφανίζει τις ευρεθείσες ταυτίσεις.

Σχήμα 16.255. Η προβολή δένδρου του παραθύρου διαλόγου «Περιηγητής προσθέτου»



Η πιο πάνω μορφή δείχνει την προβολή δένδρου του Περιηγητής προσθέτου. Μπορείτε να πατήσετε στο όνομα του προσθέτου στο κυλιόμενο παράθυρο για να εμφανίσετε περισσότερες πληροφορίες για αυτό. Μπορείτε να πατήσετε στις αιχμές βέλους για να αναπτύξετε ή να συρρικνώσετε μέρη του δένδρου. Επιλέξτε Προβολή δένδρου πατώντας στην καρτέλα στην κορυφή του διαλόγου.

Μπορείτε να αναζητήσετε για ένα πρόσθετο κατά όνομα εισάγοντας μέρος ή όλο το όνομα στο πλαίσιο κειμένου Αναζήτηση. Το αριστερό μέρος του διαλόγου τότε εμφανίζει τις ευρεθείσες ταυτίσεις.

 **Σημείωση**

Δεν είναι ορατό ταυτόχρονα καθετί σε αυτά τα τεράστια παράθυρα διαλόγου. Χρησιμοποιήστε τις γραμμές κύλισης για να δείτε το περιεχόμενο τους.



## 12.7. Ο περιηγητής διαδικασίας

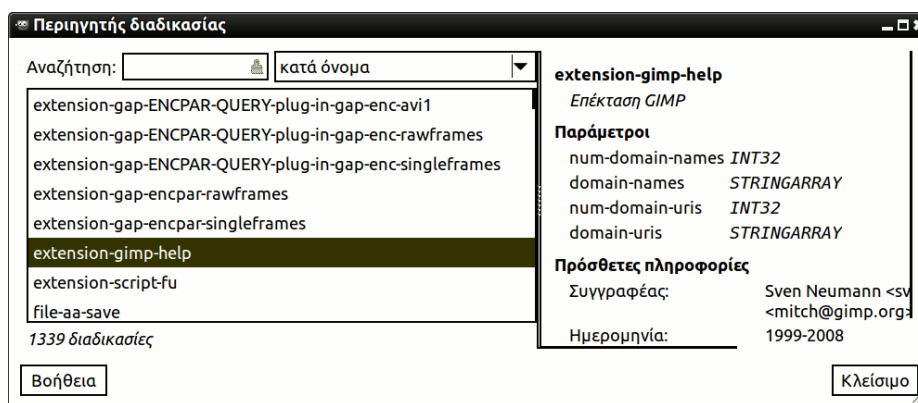
Η εντολή **Περιηγητής διαδικασίας** εμφανίζει τις διαδικασίες στο **PDB**, τη βάση δεδομένων των διαδικασιών. Αυτές οι διαδικασίες είναι συναρτήσεις που καλούνται από τα σενάρια ή πρόσθετα.

### 12.7.1. Ενεργοποίηση της εντολής

- Μπορείτε να προσπελάσετε αυτήν την εντολή από τη γραμμή μενού εικόνας μέσα από **Βοήθεια** → **Περιηγητής διαδικασίας**

### 12.7.2. Περιγραφή του παραθύρου διαλόγου «Περιηγητής διαδικασίας»

Σχήμα 16.256. Το παράθυρο διαλόγου «Περιηγητής διαδικασίας»



Η πιο πάνω μορφή δείχνει το παράθυρο διαλόγου του **Περιηγητής διαδικασίας**. Εάν πατήσετε σε ένα στοιχείο στην κυλιόμενη λίστα στα αριστερά, πληροφορίες για αυτό εμφανίζονται στα δεξιά. Μπορείτε επίσης να αναζητήσετε μια ειδική διαδικασία ερωτώντας τη διαδικασιακή βάση δεδομένων με μια κανονική έκφραση στο πλαίσιο κειμένου **Αναζήτηση**:

#### κατά όνομα

Δείχνει μια λίστα διαδικασιών που έχουν κωδικά ονόματα που περιέχουν το μέρος του ονόματος που εισάγατε.

#### κατά περιγραφή

Δείχνει μια λίστα διαδικασιών που έχουν κείμενο παρουσίασης που περιέχουν τη λέξη που εισάγατε.

#### κατά βοήθεια

Δείχνει μια λίστα διαδικασιών που έχουν επιπρόσθετες πληροφορίες κειμένου που περιέχει τη λέξη που εισάγατε.

#### κατά συγγραφέα


Δείχνει μια λίστα διαδικασιών που δημιουργήθηκαν από τον συγγραφέα που έχει το μέρος του ονόματος που εισάγατε.

#### κατά πνευματικά δικαιώματα

Δείχνει μια λίστα διαδικασιών της οποίας τα δικαιώματα ανήκουν σε κάποιον που έχει το μέρος του ονόματος που εισάγατε.

#### κατά ημερομηνία

Δείχνει μια λίστα διαδικασιών που έχει ημερομηνία του χρόνου που ταιριάζει με το χρόνο που εισάγατε.



**Σημείωση**

Αυτό το ερώτημα επεξεργάζεται με κείμενο, αλλά όχι τιμή ημερομηνίας, έτσι δεν μπορείτε να βρείτε κάποιες εισόδους διαδικασίας ακόμα κι αν η ημερομηνία τους περιέχει το χρόνο που εισάγατε. Π.χ., μια διαδικασία χρονολογημένη 2000-2005 δεν ταιριάζει, εάν αναζητάτε διαδικασίες με 2001, αλλά ταιριάζει με 2000 ή 2005.

#### κατά τύπο

Δείχνει μια λίστα διαδικασιών που έχουν έναν από τους τέσσερις τύπους: «Εσωτερική διαδικασία GIMP», «πρόσθετο GIMP», «Επέκταση GIMP », ή «Προσωρινή διαδικασία».



12.6. Περιηγητής προσθέτου

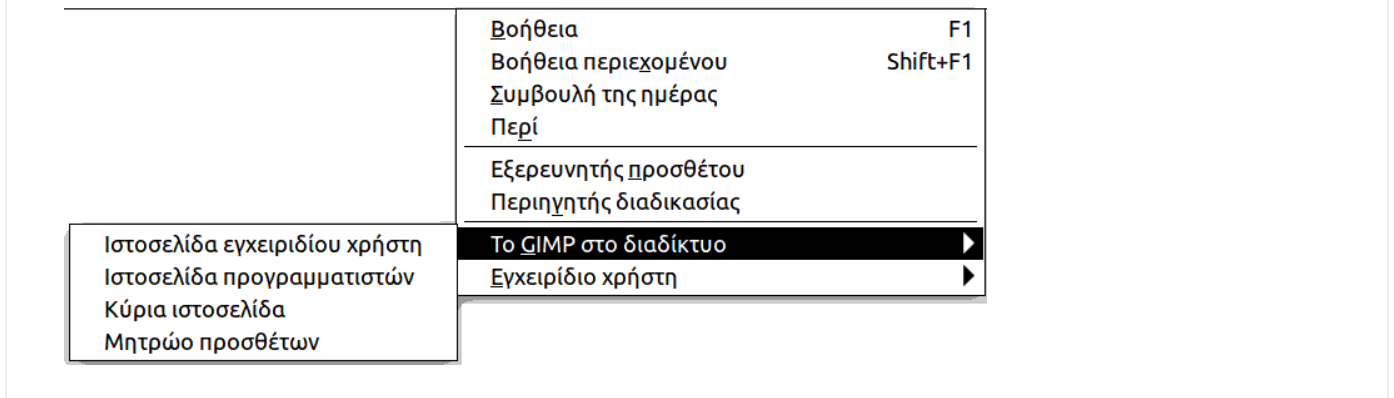


12.8. Το GIMP στο διαδίκτυο

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 12.8. Το GIMP στο διαδίκτυο

Σχήμα 16.257. Το υπομενού «Το GIMP στο διαδίκτυο» του μενού βοήθειας



Η εντολή **Το GIMP στο διαδίκτυο** εμφανίζει ένα υπομενού που δίνει λίστες πολλών χρήσιμων ιστότοπων που έχουν να κάνουν με ποικίλες όψεις του GIMP. Μπορείτε να πατήσετε σε ένα από τα στοιχεία του μενού και ο περιηγητής ιστού θα προσπαθήσει να συνδεθεί με το URL.



## Κεφάλαιο 17. Φίλτρα

---

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Εισαγωγή](#)

#### [2. Κοινά χαρακτηριστικά](#)

#### [3. Φίλτρα θόλωσης](#)

##### [3.1. Εισαγωγή](#)

##### [3.2. Θόλωση Gauss](#)

##### [3.3. Διάμεση θόλωση](#)

##### [3.4. Εικονοστοιχείωση](#)

##### [3.5. Επιλεκτική θόλωση Gauss](#)

##### [3.6. Θόλωση κυκλικής κίνησης](#)

##### [3.7. Θόλωση γραμμικής κίνησης](#)

##### [3.8. Θόλωση κίνησης εστίασης](#)

##### [3.9. Θόλωση παράθεσης](#)

#### [4. Φίλτρα βελτίωσης](#)

##### [4.1. Εισαγωγή](#)

##### [4.2. Εξομάλυνση](#)

##### [4.3. Απόπλεξη](#)

##### [4.4. Υψιπερατό](#)

##### [4.5. Μείωση θορύβου](#)

##### [4.6. Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#)

##### [4.7. Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα](#)

##### [4.8. Οξυνση \(Μάσκα απόξυνσης\)](#)

##### [4.9. Αποκηλίδωση](#)

##### [4.10. Αποράβδωση](#)

##### [4.11. Φίλτρο NL \(μη γραμμικό\)](#)

##### [4.12. Αποσύνθεση κυματιδίου](#)

#### [5. Φίλτρα παραμόρφωσης](#)

##### [5.1. Εισαγωγή](#)

##### [5.2. Εφαρμογή φακού](#)

##### [5.3. Ανάγλυφο](#)

##### [5.4. Χάραξη](#)

##### [5.5. Παραμόρφωση φακού](#)

##### [5.6. Μωσαϊκό](#)

##### [5.7. Πολικές συντεταγμένες](#)

##### [5.8. Κυματισμός](#)

##### [5.9. Μετατόπιση](#)

##### [5.10. Σφαιροποίηση](#)

##### [5.11. Διάδοση τιμής](#)

##### [5.12. Βίντεο](#)

##### [5.13. Κύματα](#)

##### [5.14. Στροβιλισμός και πίεση](#)

##### [5.15. Άνεμος](#)

##### [5.16. Κάμψη καμπύλης](#)

##### [5.17. Ανάγλυφο \(παλιό\)](#)

##### [5.18. Εκτύπωση εφημερίδας](#)

## 5.19. Κατσάρωμα σελίδας

## 6. Φίλτρα φωτός και σκιάς

6.1. Εισαγωγή

6.2. Υπερκαινοφανής

6.3. Αναλαμπή φακού

6.4. Αναλαμπή διαβάθμισης

6.5. Εφέ φωτισμού

6.6. Λάμψη

6.7. Πίπτουσα σκιά

6.8. Μεγάλη σκιά

6.9. Βινιέτα

6.10. Πίπτουσα σκιά

6.11. Προοπτική

6.12. Εφέ Xach

## 7. Φίλτρα θορύβου

7.1. Εισαγωγή

7.2. Θόρυβος CIE Ich

7.3. Θόρυβος HSV

7.4. Ρίψη

7.5. Επιλογή

7.6. Θόρυβος RGB

7.7. Σύντηξη

7.8. Διασπορά

## 8. Φίλτρα εντοπισμού άκρων

8.1. Εισαγωγή

8.2. Διαφορά Γκάους

8.3. Όριο

8.4. Λαπλάς

8.5. Νέον

8.6. Sobel

## 9. Γενικά Φίλτρα

9.1. Εισαγωγή

9.2. Πίνακας συνέλιξης

9.3. Χάρτης απόστασης

9.4. Γράφημα GEGL

9.5. Επέκταση

9.6. Διάβρωση

## 10. Φίλτρα συνδυασμού

10.1. Εισαγωγή

10.2. Συγχώνευση βάθους

10.3. Λουρίδα ταινίας

## 11. Καλλιτεχνικά φίλτρα

11.1. Εισαγωγή

11.2. Εφαρμογή καμβά

11.3. Σκίσο

11.4. Κυβισμός

11.5. Παράθεση γυαλιού

11.6. Ελαιοποίηση

11.7. Φωτοαντίγραφο

11.8. Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση (SLIC)

11.9. Ήπια λάμψη

11.10. Εικονοστοιχεία νερού

- [11.11. Σκίτσο \(παλιό\)](#)
- [11.12. Υφασματοποίηση](#)
- [11.13. Ιμπρεσιονιστής GIMP](#)
- [11.14. Ελαιοποίηση \(παλιό\)](#)
- [11.15. Αρπακτικό](#)
- [11.16. Ήπια λάμψη \(παλιό\)](#)
- [11.17. Βαν Γκογκ \(LIC\)](#)
- [11.18. Ύφανση](#)

## 12. Φίλτρα διακόσμησης

- [12.1. Εισαγωγή](#)
- [12.2. Προσθήκη λοξότμησης](#)
- [12.3. Προσθήκη περιγράμματος](#)
- [12.4. Κηλίδα καφέ](#)
- [12.5. Ομίχλη](#)
- [12.6. Ασαφές περίγραμμα](#)
- [12.7. Παλιά φωτογραφία](#)
- [12.8. Στρογγυλές γωνίες](#)
- [12.9. Διαφάνεια](#)
- [12.10. Χάραξη μήτρας](#)
- [12.11. Μήτρα χρωμίου](#)

## 13. Φίλτρα χάρτη

- [13.1. Εισαγωγή](#)
- [13.2. Χάρτης ανάγλυφου](#)
- [13.3. Μετατόπιση](#)
- [13.4. Ανίχνευση κλαστικού](#)
- [13.5. Αυταπάτη](#)
- [13.6. Μικρός πλανήτης](#)
- [13.7. Προεκβολή πανοράματος](#)
- [13.8. Αναδρομικός \(επαναλαμβανόμενος\) μετασχηματισμός](#)
- [13.9. Παράθεση χαρτιού](#)
- [13.10. Παράθεση χωρίς ραφές](#)
- [13.11. Ανίχνευση κλαστικού \(παλιό\)](#)
- [13.12. Χάρτης αντικειμένου](#)
- [13.13. Παράθεση](#)

## 14. Φίλτρα απόδοσης

- [14.1. Εισαγωγή](#)
- [14.2. Φλόγα](#)
- [14.3. Περιηγητής κλαστικών](#)
- [14.4. Κλαστικό IFS](#)
- [14.5. Θόρυβος κελιού](#)
- [14.6. Θόρυβος Πέρλιν](#)
- [14.7. Πλάσμα](#)
- [14.8. Μονόδρομος θόρυβος \(Simplex Noise\)](#)
- [14.9. Συμπαγής θόρυβος](#)
- [14.10. Διαφορά συννεφών](#)
- [14.11. Σκακιέρα](#)
- [14.12. Μοτίβα διάθλασης](#)
- [14.13. Πλέγμα](#)
- [14.14. Δαίδαλος](#)
- [14.15. Ημίτονο](#)
- [14.16. Σκακιέρα \(παλιό\)](#)
- [14.17. Περιηγητής CML](#)
- [14.18. Πλέγμα \(παλιό\)](#)



- [14.19. Οδοντωτό](#)
- [14.20. Qbist](#)
- [14.21. Κύκλωμα](#)
- [14.22. Γεωμετρικά σχήματα](#)
- [14.23. Λάβα](#)
- [14.24. Γραμμή καινοφανούς](#)
- [14.25. Σχεδιαστής σφαίρας](#)
- [14.26. Σπειρογράφημα gimp](#)

## 15. Φίλτρα Ιστού

- [15.1. Εισαγωγή](#)
- [15.2. Χάρτης εικόνας](#)
- [15.3. Ημισοπέδωση](#)
- [15.4. Τεμαχισμός](#)

## 16. Φίλτρα κινουμένων σχεδίων

- [16.1. Εισαγωγή](#)
- [16.2. Ανάμειξη](#)
- [16.3. Αποτύπωση](#)
- [16.4. Κυματισμός](#)
- [16.5. Στροβιλιζόμενη υδρόγειος](#)
- [16.6. Κύματα](#)
- [16.7. Βελτιστοποίηση](#)
- [16.8. Αναπαραγωγή](#)

# 1. Εισαγωγή

---

Ένα φίλτρο είναι ένα ειδικού τύπου εργαλείο σχεδιασμένο να παίρνει μια στρώση εισαγωγής ή μια εικόνα, να εφαρμόζει ένα μαθηματικό αλγόριθμο σε αυτό και να επιστρέφει τη στρώση εισαγωγής ή εικόνας σε μια τροποποιημένη μορφή. Το GIMP χρησιμοποιεί φίλτρα για να επιτύχει μια ποικιλία από εφέ και αυτά τα εφέ συζητούνται εδώ.

Τα φίλτρα διαιρούνται σε αρκετές κατηγορίες:

- [Τμήμα 3, «Φίλτρα θόλωσης»](#)
- [Τμήμα 4, «Φίλτρα βελτίωσης»](#)
- [Τμήμα 5, «Φίλτρα παραμόρφωσης»](#)
- [Τμήμα 6, «Φίλτρα φωτός και σκιάς»](#)
- [Τμήμα 7, «Φίλτρα θορύβου»](#)
- [Τμήμα 8, «Φίλτρα εντοπισμού άκρων»](#)
- [Τμήμα 9, «Γενικά Φίλτρα»](#)
- [Τμήμα 10, «Φίλτρα συνδυασμού»](#)
- [Τμήμα 11, «Καλλιτεχνικά φίλτρα»](#)
- [Τμήμα 12, «Φίλτρα διακόσμησης»](#)
- [Τμήμα 13, «Φίλτρα χάρτη»](#)
- [Τμήμα 14, «Φίλτρα απόδοσης»](#)
- [Τμήμα 15, «Φίλτρα Ιστού»](#)

- [Τμήμα 16, «Φίλτρα κινουμένων σχεδίων»](#)



12.8. Το GIMP στο διαδίκτυο



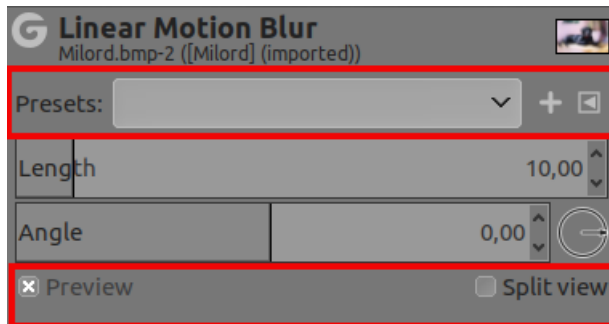
2. Κοινά χαρακτηριστικά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2. Κοινά χαρακτηριστικά

Με το GIMP-2.10, το GEGL έχει εφαρμοστεί στα περισσότερα φίλτρα. Αυτά τα φίλτρα έχουν κάποιες κοινές επιλογές:

Σχήμα 17.1. Κοινές επιλογές φίλτρων



### Προεπιλογές

Οι προεπιλογές φίλτρων είναι διαφορετικές από τις προεπιλογές εργαλείων.

- Ένα **πλαίσιο κειμένου** για εισαγωγή προεπιλεγμένου ονόματος ή η επιλογή του από πτυσσόμενο κατάλογο.
- Ένα **+** εικονίδιο αποθήκευσης υφιστάμενων ρυθμίσεων ως επώνυμη προεπιλογή.
- Ένα **☒** εικονίδιο για διαχείριση προεπιλογής.

### Προεπισκόπηση

Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη (προεπιλογή), οι αλλαγές στην εικόνα εμφανίζονται απευθείας στον καμβά. Δεν εφαρμόζονται στην εικόνα μέχρι να πατήσετε το πλήκτρο **Εντάξει**.

### Διαίρεση προβολής

Όταν αυτή η επιλογή είναι σημειωμένη, η προβολή εικόνας διαιρείται σε δύο μέρη, το φίλτρο εφαρμόζεται στα αριστερά και δεν εφαρμόζεται στα δεξιά.

Πάτημα και μεταφορά αυτής της γραμμής διαίρεσης για μετακίνησή της και **Ctrl**-πάτημα της για να γίνει οριζόντια.

### Χρήση της επιλογής ως εισόδου

Εάν επιλεγεί αυτή η δυνατότητα, το φίλτρο χρησιμοποιεί εικονοστοιχεία μόνο με επιλογή.



### Χρήση ολόκληρης της στρώσης ως εισόδου

Εάν επιλεγεί αυτή η δυνατότητα, τα περιεχόμενα της επιλογής γίνονται από την ολική στρώση. Η στρώση έξω από την επιλογή παραμένει κανονική.



Κεφάλαιο 17. Φίλτρα



3. Φίλτρα θόλωσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 3. Φίλτρα θόλωσης

### 3.1. Εισαγωγή

**Σχήμα 17.2. Αρχικό για επίδειξη**



Αυτό είναι ένα σύνολο φίλτρων που θολώνει εικόνες, ή μέρη τους, με ποικίλους τρόπους. Εάν υπάρχει μια επιλογή, μόνο τα επιλεγμένα μέρη της εικόνας θα θολωθούν. Εκεί όμως, ίσως υπάρξει κάποια διαρροή χρωμάτων από την αθόλωτη περιοχή στη θολωμένη περιοχή. Για βοήθεια στην επιλογή της επιθυμητής, θα διευκρινίσουμε τι κάνει το καθένα όταν εφαρμόζεται στην εικόνα που φαίνεται δεξιά. Υπάρχουν, φυσικά, μόνο παραδείγματα: τα περισσότερα από τα φίλτρα έχουν ρυθμίσεις παραμέτρων που σας επιτρέπουν να μεταβάλετε το μέγεθος ή τύπο της θόλωσης.

**Σχήμα 17.3. Θόλωση Gauss (ακτίνα 10)**



Το πιο πλατιά χρήσιμο από αυτά είναι η θόλωση Gauss. (Μην αφήνετε τη λέξη "Gauss" να σας τρομάζει: αυτό το φίλτρο κάνει μια εικόνα θολή στον πιο βασικό τρόπο.) Έχει μια ικανοποιητική εφαρμογή που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια πολλή θολή θόλωση σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα.

**Σχήμα 17.4. Επιλεκτική θόλωση**



Το φίλτρο επιλεκτικής θόλωσης σας επιτρέπει να ορίσετε ένα κατώφλι έτσι ώστε μόνο εικονοστοιχεία που είναι παρόμοια μεταξύ τους να θολώνονται μαζί. Είναι συχνά χρήσιμο ως εργαλείο για μείωση δημιουργίας κόκκων σε φωτογραφίες χωρίς θόλωση απότομων ακμών. (Στο παράδειγμα, σημειώστε ότι η δημιουργία κόκκων του παρασκηνίου μειώθηκε.) Η εφαρμογή είναι πολύ πιο αργή από τη θόλωση Gauss, αν και, έτσι δεν θα πρέπει να τη χρησιμοποιήσετε, εκτός και πραγματικά χρειάζεστε την επιλεκτικότητα.

### Σχήμα 17.5. Εικονοστοιχείωση

---



Το φίλτρο εικονοστοιχείωσης παράγει το γνωστό εφέ "Αβραάμ Λίνκολν" μετατρέποντας την εικόνα σε ένα σύνολο μεγάλων τετράγωνων εικονοστοιχείων. (Το φίλτρο [Ελαστικότητα](#), στην καλλιτεχνική ομάδα φίλτρων, έχει ένα παρόμοιο αποτέλεσμα, αλλά με ακανόνιστες σταγόνες αντί για τέλεια τετράγωνα εικονοστοιχεία.)



#### Σημείωση

---

Μπορείτε να βρείτε μια ωραία εξήγηση του εφέ Αβραάμ Λίνκολν στο [\[BACH04\]](#). Θα δείτε ένα πίνακα του Σαλβαντόρ Ντάλι «γιορταστικοί στοχασμοί στη μεσόγειο θάλασσα» να μετατρέπεται σε ένα πορτρέτο του Αβραάμ Λίνκολν, όταν το κοιτάτε από απόσταση.

Με το GIMP-2.10, το φίλτρο θόλωσης κίνησης έχει διαιρεθεί σε κυκλικό, γραμμικό και εστίασης.

### Σχήμα 17.6. Φίλτρο θόλωσης κυκλικής κίνησης

---



Το φίλτρο θόλωσης κυκλικής κίνησης θολώνει σε περιστροφική κατεύθυνση γύρω από κέντρο που μπου μπορείτε να ορίσετε.

### Σχήμα 17.7. Φίλτρο θόλωσης γραμμικής κίνησης

---



Το φίλτρο θόλωσης γραμμικής κίνησης θολώνει σε κατεύθυνση που μπορείτε να ορίσετε.

### Σχήμα 17.8. Φίλτρο θόλωσης κίνησης εστίασης

---



Το φίλτρο θόλωσης εστιακής κίνησης θολώνει σε ακτινική κατεύθυνση γύρω από κέντρο που μπορείτε να ορίσετε.

Τελικά, το φίλτρο θόλωση παράθεσης είναι στην πραγματικότητα το ίδιο πράμα όπως η θόλωση Gauss, εκτός από το ότι αναδιπλώνει γύρω από τα άκρα μιας εικόνας για να σας βοηθήσει να μειώσετε τα εφέ άκρης, όταν δημιουργείτε ένα μοτίβο παραθέτοντας πολλαπλά αντίγραφα της εικόνας δίπλα-δίπλα.



#### Σημείωση

---

Η παραθέσιμη θόλωση εφαρμόζεται στην πραγματικότητα από ένα σενάριο Script-Fu που καλεί το πρόσθετο θόλωσης Gauss.





## 3.2. Θόλωση Gauss

### 3.2.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.9. Παράδειγμα για φίλτρο «θόλωση Gauss»**



Αρχικό



Εφαρμογή θόλωσης

Το πρόσθετο θόλωσης Γκάους ενεργεί σε κάθε εικονοστοιχείο της ενεργής στρώσης ή επιλογής, ορίζοντας την τιμή του στον μέσο όρο όλων των τιμών παρόντων εικονοστοιχείων σε μια ακτίνα που καθορίζεται στον διάλογο. Μια υψηλότερη τιμή θα παράξει μια υψηλότερη ποσότητα θόλωσης. Η θόλωση μπορεί να οριστεί να δράσει σε μια κατεύθυνση περισσότερο από μια άλλη πατώντας στο κουμπί αλυσίδας, έτσι ώστε να σπάσει και να αλλάξει η ακτίνα. Το GIMP υποστηρίζει δύο εφαρμογές της θόλωσης Γκάους: FIR και RLE. Κι οι δυο τους παράγουν τα ίδια αποτελέσματα, αλλά κάθε μια τους μπορεί να είναι γρηγορότερη σε μερικές περιπτώσεις.

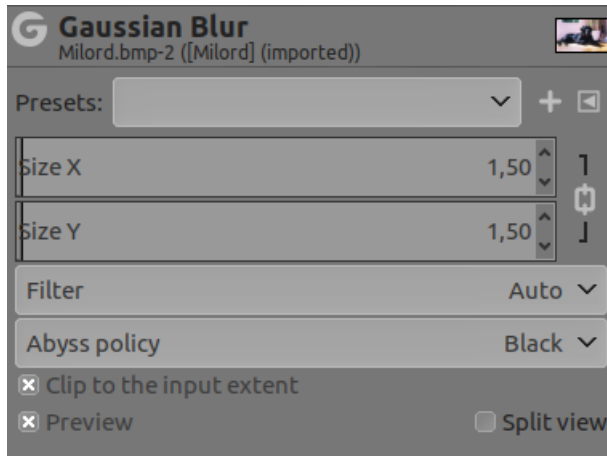
### 3.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Θόλωση** → **Θόλωση Gauss...**

### 3.2.3. Επιλογές



## Σχήμα 17.10. Ρυθμίσεις παραμέτρων φίλτρου «Gauss»



### Προκαθορισμένα, Προεπισκόπηση, Προβολή διαίρεσης

Αυτές οι επιλογές είναι συνηθισμένες σε φίλτρα με βάση το GEGL. Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Μέγεθος X, Μέγεθος Y

Εδώ μπορείτε να ορίσετε την ένταση θόλωσης. Αλλάζοντας την αναλογία οριζόντιας προς κάθετη θόλωση, μπορείτε να δώσετε στο εφέ μια θόλωση κίνησης.

### Φίλτρο

Αυτόματο: Δοκιμάστε να επιλέξετε το δεξιό φίλτρο αυτόματα.

FIR: σημαίνει «πεπερασμένη παλμική απόκριση». Για φωτογραφικές ή σαρωμένες εικόνες.

RLE: σημαίνει «κωδικοποίηση μήκους εκτέλεσης». Η θόλωση Gauss RLE είναι καλύτερη σε εικόνες δημιουργημένες σε υπολογιστή παρά σε εκείνες με μεγάλες περιοχές σταθερής έντασης.

### Πολιτική αβύσσου

Η πολιτική αβύσσου (διαχείριση περιθωρίου) αντιμετωπίζεται με [Πολιτική αβύσσου](#).

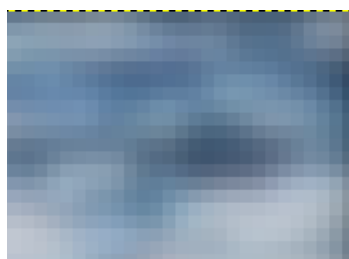
### Ψαλίδισμα στο μέγεθος της εισόδου

Περικοπή του μεγέθους εξόδου στο μέγεθος εισόδου: αυτή η επιλογή αφαιρεί ανεπιθύμητα εικονοστοιχεία που δημιουργήθηκαν στα άκρα με θόλωση.

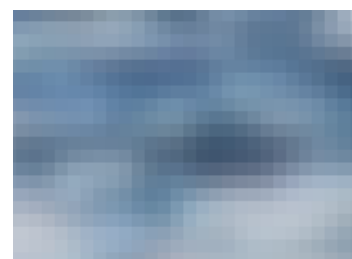
## Σχήμα 17.11. Παράδειγμα



Επάνω δεξιά γωνία της εικόνας, εστίαση x800

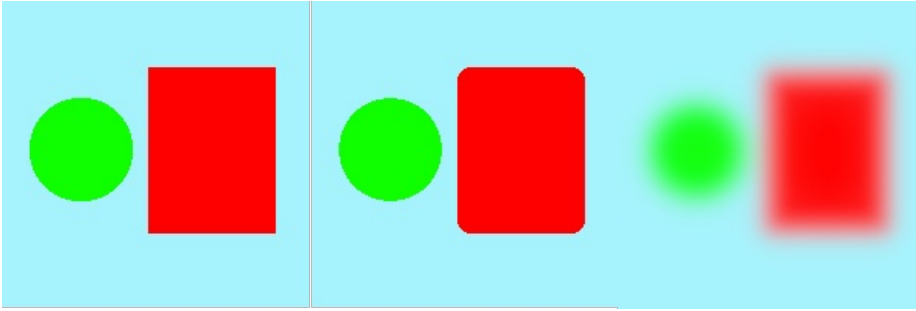


«Περικοπή στο μέγεθος της εισόδου» μη σημειωμένο



«Περικοπή στο μέγεθος της εισόδου» σημειωμένο

Το φίλτρο θόλωσης Γκάους δεν διατηρεί τα άκρα στην εικόνα:



Αριστερά: Αρχική

Μέση: Διάμεσος

Δεξιά: Γκάους



3. Φίλτρα θόλωσης

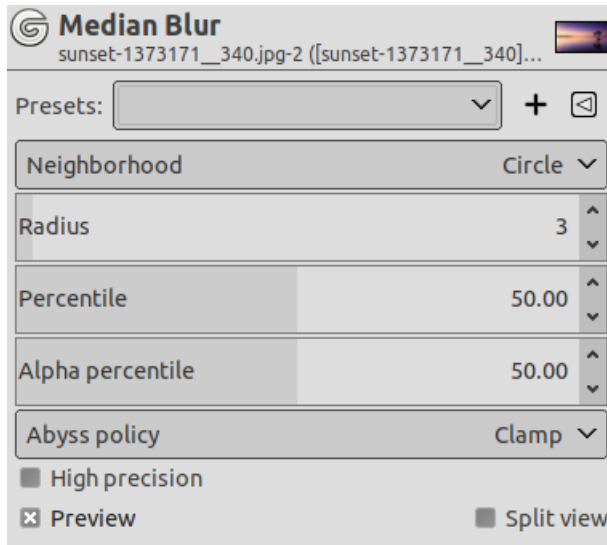


3.3. Διάμεση θόλωση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



### Σχήμα 17.13. Ρυθμίσεις παραμέτρων φίλτρου «Διάμεσο»



#### Προκαθορισμένα, Προεπισκόπηση, Προβολή διαίρεσης

Αυτές οι επιλογές είναι συνηθισμένες σε φίλτρα με βάση το GEGL. Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Γειτονιά

Το σχήμα της γειτονιάς. Τρεις επιλογές: Τετράγωνο, Κύκλος (προεπιλογή), Ρόμβος. Οι διαφορές είναι ανεπαίσθητες και μη προβλέψιμες: πειραματιστείτε, η επεξεργασία στον καμβά διευκολύνει.

### Σχήμα 17.14. Γειτονιά του «Διάμεσου»



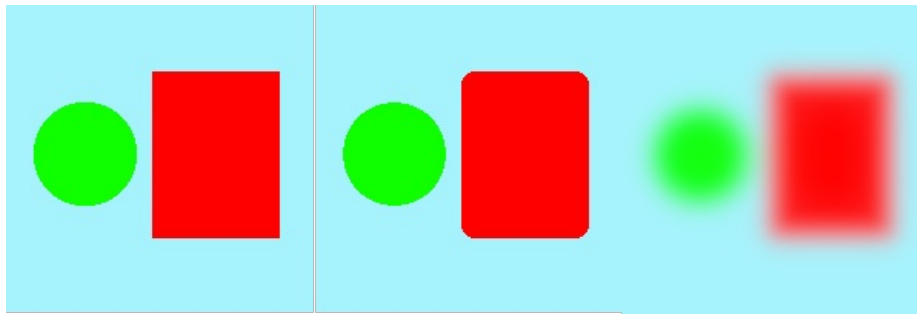
Ακτίνα=3.....Αριστερά: Τετράγωνο

Μέση: κύκλος.....Δεξιά: Ρόμβος

#### Ακτίνα

Η ακτίνα της γειτονιάς. Η αύξηση της ακτίνας αυξάνει τη θολότητα. Αντίθετα με το φίλτρο «Γκάους», τα άκρα δεν θολώνονται. Οι γωνίες στρογγυλοποιούνται και οι κυρτές επιφάνειες διαβρώνονται.

### Σχήμα 17.15. Σύγκριση «Διάμεσης» θόλωσης και θόλωσης «Γκάους»

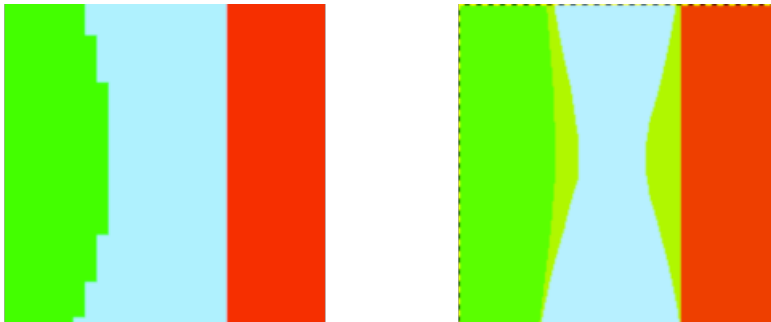


Αριστερά: Αρχική

Μέση: Διάμεσος

Δεξιά: Γκάους

Η υπερβολική αύξηση της ακτίνας μπορεί να δημιουργήσει ανεπιθύμητα αποτελέσματα:



Αριστερά: Αρχική

Δεξιά: Ακτίνα=100

#### Ποσοστό

Από προεπιλογή, το φίλτρο διάμεσης θόλωσης βρίσκει τη διάμεση τιμή στη γειτονιά κάθε εικονοστοιχείου. Παρά το όνομά του, το φίλτρο μπορεί στην πραγματικότητα να βρει \*οποιοδήποτε\* τυχαίο ποσοστό και όχι μόνο το διάμεσο (δηλαδή, το ποσοστό 50%). Η παράμετρος "ποσοστό" ελέγχει το ποσοστό που χρησιμοποιείται για τα χρωματικά συστατικά. Οι χαμηλότερες τιμές μετατοπίζουν την εικόνα προς πιο σκούρους τόνους και οι πιο υψηλές τιμές προς πιο φωτεινούς τόνους.



Αριστερά: Αρχική

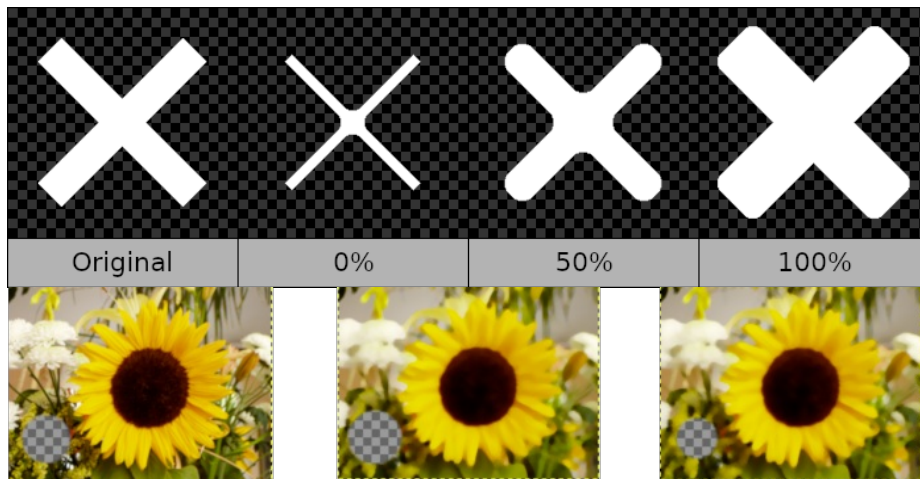
Μέση: Ποσοστό=0. Η εικόνα είναι πιο σκούρα. Οι κορμοί μεγαλώνουν αλλά είναι οξείς.

Δεξιά: Ποσοστό=100. Η εικόνα είναι πιο φωτεινή, αλλά πολύ θολή.

#### Ποσοστό άλφα

Για να δείτε την επίπτωση αυτής της παραμέτρου, χρειάζοσαστε μια εικόνα με διαφάνεια. Εάν το κανάλι άλφα είναι αδιαφανές παντού, το αποτέλεσμα θα είναι επίσης πλήρως αδιαφανές, ανεξάρτητα από το ποσοστό.

Οι πιο μικρές τιμές για την παράμετρο «ποσοστό άλφα» μετατοπίζουν την εικόνα προς μεγαλύτερη διαφάνεια και οι πιο υψηλές τιμές μετατοπίζουν την εικόνα προς μεγαλύτερη αδιαφάνεια, όπου μια τιμή 50% είναι εξισορροπημένη. Μιλώντας χοντρικά, τιμές μικρότερες από 50% κάνουν τις αδιαφανείς περιοχές της εικόνας πιο μικρές, ενώ τιμές μεγαλύτερες από 50% κάνουν τις αδιαφανείς περιοχές της εικόνας πιο μεγάλες.



Αριστερά: Αρχική. Η εικόνα έχει κανάλι άλφα. Ο κύκλος είναι διαφανής.

Μέση: Ποσοστό=0%. Ο διαφανής κύκλος είναι μεγαλωμένος.

Δεξιά: Ποσοστό άλφα=100%. Ο διαφανής κύκλος είναι μειωμένος.

### 3.3.4. Χρησιμοποιώντας τη διάμεση θόλωση

#### Μείωση του θορύβου αλατοπίπερου

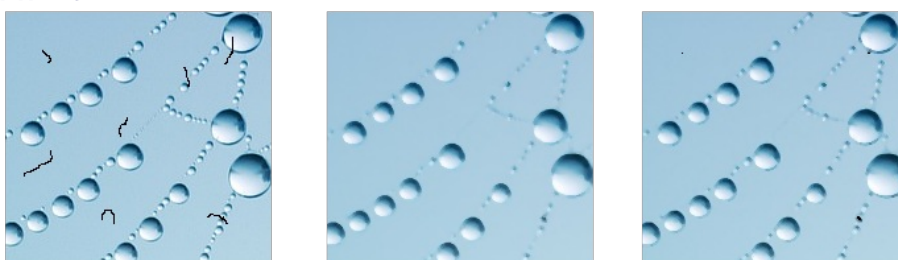


Αριστερά: αρχική (από τη Wikipedia)

Μέση: ακτίνα = 1 εφαρμόστηκε δυο φορές

Δεξιά: ακτίνα = 1 εφαρμοσμένη τρεις φορές

#### Μείωση γρατζουνιών



Αριστερά: Αρχική

Μέση: ακτίνα = 2

Δεξιά: ακτίνα = 1 εφαρμοσμένη δυο φορές. Η εικόνα είναι λιγότερο θολή.



3.2. Θόλωση Gauss



3.4. Εικονοστοιχείωση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.4. Εικονοστοιχείωση

---

### 3.4.1. Επισκόπηση

---

**Σχήμα 17.16. Παράδειγμα για το φίλτρο «Εικονοστοιχείωση»**

---



Αρχικό



Εφαρμογή του «Εικονοστοιχείωση»

Το φίλτρο εικονοστοιχείωσης αποδίδει την εικόνα χρησιμοποιώντας μεγάλες ομάδες χρώματος. Είναι πολύ παρόμοιο με το εφέ της τηλεόρασης, όταν σκοτεινιάζει ένας εγκληματίας κατά τη διάρκεια της δίκης. Χρησιμοποιείται για το «εφέ Αβραάμ Λίνκολν»: δείτε [\[BACH04\]](#).

### 3.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

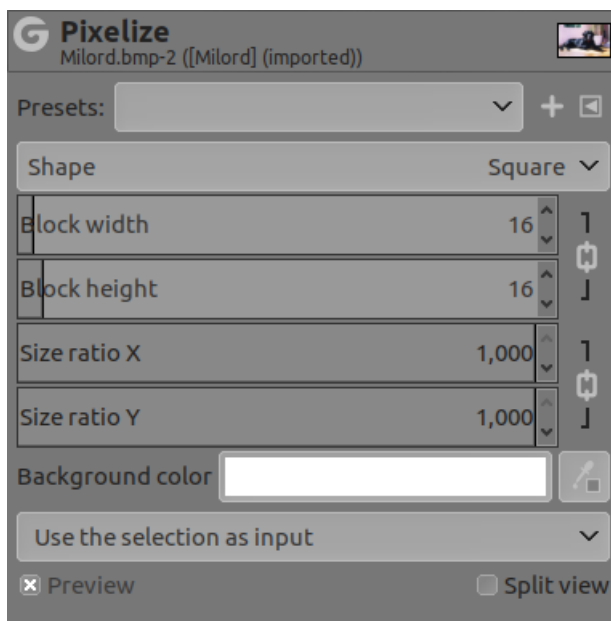
Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στην εικόνα μέσα από **Φίλτρα** → **Θόλωση** → **Εικονοστοιχείωση...**

### 3.4.3. Επιλογές

---



## Σχήμα 17.17. Επιλογές φίλτρου «Εικονοστοιχείωση»



### Προκαθορισμένα, Προεπισκόπηση, Προβολή διαίρεσης

Αυτές οι επιλογές είναι συνηθισμένες σε φίλτρα με βάση το GEGL. Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Σχήμα

ΝΑΓΙΝΕΙ. Δεν δουλεύει

### Πλάτος ομάδας, Ύψος ομάδας

Εδώ μπορείτε να ορίσετε το επιθυμητό πλάτος και ύψος των ομάδων, σε εικονοστοιχεία.

Από προεπιλογή, το πλάτος και το ύψος συνδέονται, που δείχνεται από το εικονίδιο αλυσίδας δίπλα στα πλαίσια εισόδου. Εάν θέλετε να ορίσετε πλάτος και ύψος ξεχωριστά, κλικ σε αυτό το εικονίδιο αλυσίδας για αποσύνδεση τους.

### Λόγος μεγέθους X, Λόγος μεγέθους Y

Λόγος μεγέθους οριζόντιο/κάθετο (0,000-1,000) εικονοστοιχείου μέσα σε ομάδα. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 1,000. Ο αριθμός των ομάδων παραμένει ο ίδιος· έτσι, εάν αλλάξετε λόγο, αλλάζει το μέγεθος της ομάδας και τα εικονοστοιχεία που λείπουν αντικαθίστανται με το χρώμα του παρασκηνίου.

### Χρώμα παρασκηνίου

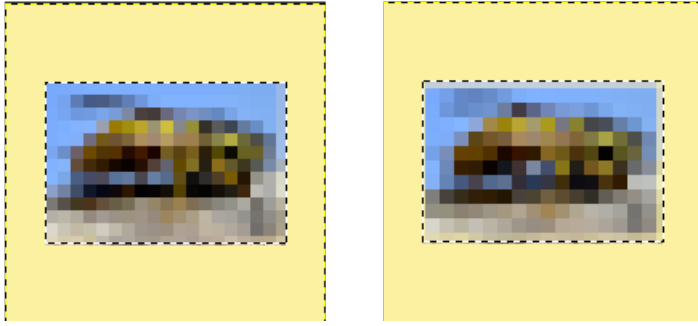
Το προεπιλεγμένο παρασκήνιο είναι αυτό της εργαλειοθήκης. Μπορείτε να το αλλάξετε πατώντας στην πηγή του χρώματος ή να επιλέξετε χρώμα χρησιμοποιώντας τον επιλογέα χρώματος στα δεξιά.

### Χρησιμοποιήστε την επιλογή ως είσοδο

Εάν έχει σημειωθεί αυτή η επιλογή, το φίλτρο χρησιμοποιεί μόνο εικονοστοιχεία στην επιλογή.

### Χρήση ολόκληρης της στρώσης ως είσοδο

Εάν έχει σημειωθεί αυτή η επιλογή, το φίλτρο χρησιμοποιεί γειτονικά στοιχεία προς την επιλογή για τη δημιουργία ενός πιο σταδιακού άκρου.



Αριστερά: Μόνο επιλογή Δεξιά: ολόκληρη η στρώση



3.3. Διάμεση θόλωση



3.5. Επιλεκτική θόλωση Gauss

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.5. Επιλεκτική θόλωση Gauss

### 3.5.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.18. Επιλεκτικό φίλτρο θόλωσης Gauss**



Αρχικό



Εφαρμογή θόλωσης

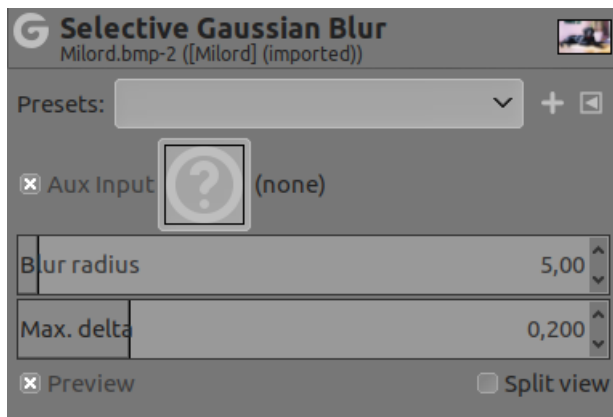
Αντίθετα με τα άλλα πρόσθετα θόλωσης, το πρόσθετο επιλεκτικής θόλωσης Gauss δεν επιδρά σε όλα τα εικονοστοιχεία: η θόλωση εφαρμόζεται μόνο εάν η διαφορά μεταξύ της τιμής της και της τιμής των περιβαλλόντων εικονοστοιχείων είναι λιγότερη από μια καθορισμένη τιμή δέλτα. Έτσι, οι αντιθέσεις διατηρούνται επειδή η διαφορά είναι υψηλή στα όρια της αντίθεσης. Χρησιμοποιείται για θόλωση ενός παρασκηνίου, έτσι ώστε το υποκείμενο προσκηνίου να ξεχωρίζει καλύτερα. Αυτό προσθέτει μια αίσθηση βάθους στην εικόνα μόνο με μια μονή λειτουργία.

### 3.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Θόλωση** → **Επιλεκτική θόλωση Gauss...**

### 3.5.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.19. ρυθμίσεις παραμέτρων φίλτρου «Επιλεκτικό Gauss»



### Προκαθορισμένα, Προεπισκόπηση, Προβολή διαίρεσης

Αυτές οι επιλογές είναι συνηθισμένες σε φίλτρα με βάση το GEGL. Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Βοηθητική είσοδος

Εάν υπάρχει άλλη εικόνα στην οθόνη, μπορείτε να την επιλέξετε ως βοηθητική είσοδο.

### Ακτίνα θόλωσης

Εδώ μπορείτε να ορίσετε την ένταση θόλωσης, σε εικονοστοιχεία.

### Μέγιστο δέλτα

Εδώ μπορείτε να ορίσετε τη μέγιστη διαφορά (0-255) μεταξύ της τιμής εικονοστοιχείου και των τιμών των περιβαλλόντων εικονοστοιχείων. Πάνω από αυτό το δέλτα, η θόλωση δεν εφαρμόζεται σε αυτό το εικονοστοιχείο.



3.4. Εικονοστοιχείωση



3.6. Θόλωση κυκλικής κίνησης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.6. Θόλωση κυκλικής κίνησης

### 3.6.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.20. Το φίλτρο θόλωσης κυκλικής κίνησης**



Αρχικό

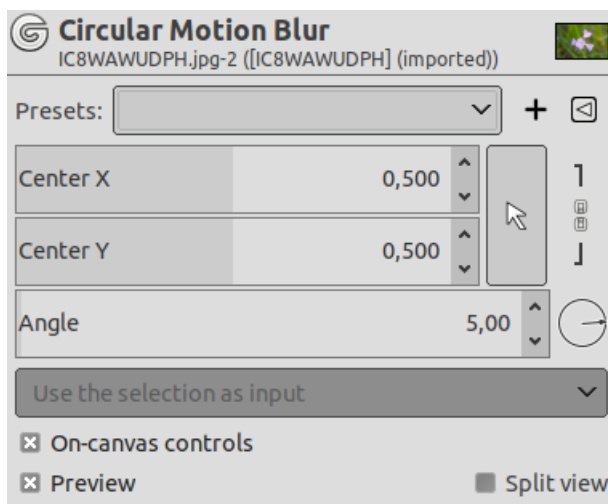


Εφαρμογή θόλωσης

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί κυκλική θόλωση γύρω από κέντρο. Το προεπιλεγμένο κέντρο είναι το κέντρο της στρώσης ή της επιλογής. Μπορείτε να ορίσετε το κέντρο κάπου στη στρώση και αυτό το κέντρο εφαρμόζεται στη στρώση ή στην επιλογή εάν υπάρχει.

### 3.6.2. Επιλογές

## Σχήμα 17.21. Επιλογές φίλτρου «θόλωσης κυκλικής κίνησης»



### Προκαθορισμένα, Προεπισκόπηση, Προβολή διαίρεσης

Αυτές οι επιλογές είναι συνηθισμένες σε φίλτρα με βάση το GEGL. Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Κέντρο X, Κέντρο Y

Εδώ, μπορείτε να ορίσετε το κέντρο περιστροφής. Οι ολισθητές και τα κουμπιά αυξομείωσης ελέγχουν τη θέση του κέντρου περιστροφής στον οριζόντιο και κάθετο άξονα. Μπορείτε επίσης να πατήσετε στο ορθογώνιο κουμπί με βέλος στα δεξιά και έπειτα να πατήσετε στην εικόνα για να επιλέξετε συντεταγμένες.

### Γωνία

Περισσότερη γωνία θα καταλήξει σε περισσότερη θόλωση στην κυκλική κατεύθυνση.

### Use selection as input

Εξηγήσεις στο [Τμήμα 3.4, «Εικονοστοιχείωση»](#).

### On-canvas controls

This option (default) allows you to modify blur settings directly on canvas, for easier visual tweaking of blur settings. It displays a line with handle on both ends to move rotation center and transform.

Press **Alt** key to only move rotation center without transforming.

Press **Ctrl** key to rotate by 15° steps.



3.5. Επιλεκτική θόλωση Gauss

3.7. Θόλωση γραμμικής κίνησης

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3.7. Θόλωση γραμμικής κίνησης

### 3.7.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.22. Φίλτρο θόλωσης γραμμικής κίνησης**



Αρχικό

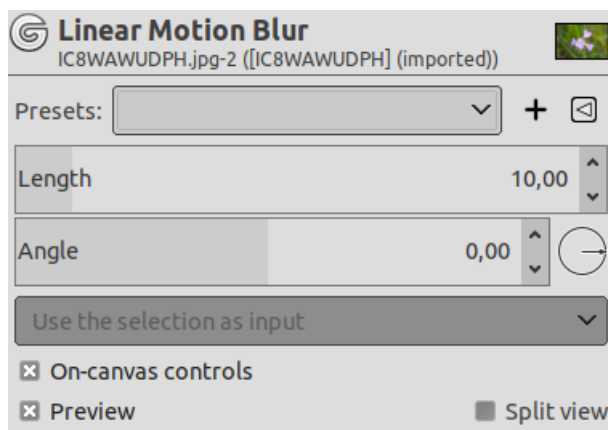


Εφαρμογή θόλωσης

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί γραμμική θόλωση σε κατεύθυνση που ορίζεται από την επιλογή «γωνίας». Η προεπιλεγμένη κατεύθυνση είναι οριζόντια προς τα δεξιά (0,000 μοίρες).

### 3.7.2. Επιλογές

## Σχήμα 17.23. Επιλογές φίλτρου «θόλωση γραμμικής κίνησης»



### Προκαθορισμένα, Προεπισκόπηση, Προβολή διαίρεσης

Αυτές οι επιλογές είναι συνηθισμένες σε φίλτρα με βάση το GEGL. Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Μήκος

Σε αυτήν την περίπτωση, το «μήκος» αντιπροσωπεύει την ένταση της θόλωσης. Μεγαλύτερο μήκος θα καταλήξει σε περισσότερη θόλωση.

### Γωνία

Η «γωνία» περιγράφει την κατεύθυνση της κίνησης. Συνεπώς, η ρύθμιση 90 θα παράξει κάθετη θόλωση και η ρύθμιση 0 θα παράξει οριζόντια θόλωση.

### Use selection as input

Εξηγήσεις στο [Τμήμα 3.4. «Εικονοστοιχείωση»](#).

### On-canvas controls

This option (default) allows you to modify blur settings directly on canvas, for easier visual tweaking of blur settings. It displays a line with handle on both ends to vary direction and transform.

Press **Ctrl** key to change direction by 15° steps.



3.6. Θόλωση κυκλικής κίνησης



3.8. Θόλωση κίνησης εστίασης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 3.8. Θόλωση κίνησης εστίασης

### 3.8.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.24. Φίλτρο θόλωσης κίνησης εστίασης**



Αρχικό

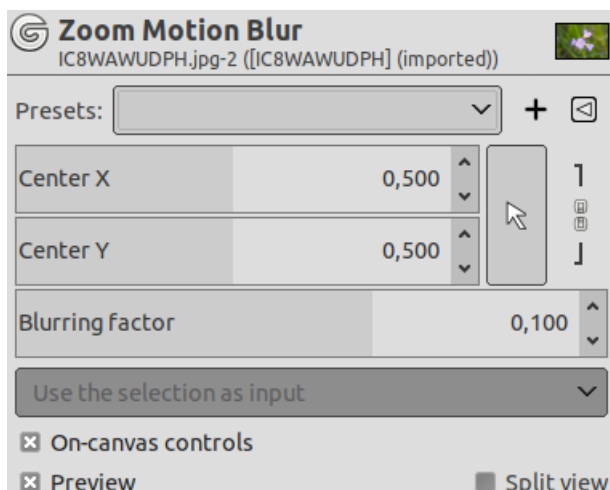


Εφαρμογή θόλωσης

Το όνομα αυτού του φίλτρου πρέπει να είναι «ακτινικό». Δημιουργεί θόλωση σε όλες τις κατευθύνσεις γύρω από κέντρο. Το προεπιλεγμένο κέντρο είναι το κέντρο της στρώσης ή της επιλογής. Μπορείτε να ορίσετε το κέντρο κάπου στη στρώση και αυτό το κέντρο εφαρμόζεται στη στρώση ή στην επιλογή εάν υπάρχει.

### 3.8.2. Επιλογές

## Σχήμα 17.25. Επιλογές φίλτρου «θόλωση κίνησης εστίαση»



### Προκαθορισμένα, Προεπισκόπηση, Προβολή διαίρεσης

Αυτές οι επιλογές είναι συνηθισμένες σε φίλτρα με βάση το GEGL. Παρακαλούμε, δείτε το [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Κέντρο X, Κέντρο Y

Εδώ, μπορείτε να ορίσετε το κέντρο εστίασης. Οι ολισθητές και τα κουμπιά αυξομείωσης ελέγχουν τη θέση του κέντρου εστίασης στον οριζόντιο και τον κάθετο άξονα. Μπορείτε επίσης να πατήσετε στο ορθογώνιο κουμπί με βέλος στα δεξιά και έπειτα να πατήσετε στην εικόνα για να επιλέξετε συντεταγμένες.

### Συντελεστής θόλωσης

Η αύξηση του συντελεστή θα καταλήξει σε περισσότερη θόλωση σε όλες τις κατευθύνσεις της εστίασης.

### Χρήση της επιλογής/ολόκληρης της στρώσης ως εισόδου

Εξηγήσεις στο [Τμήμα 3.4. «Εικονοστοιχείωση»](#).

### On-canvas controls

This option (default) allows you to modify blur settings directly on canvas, for easier visual tweaking of blur settings. It displays a line with handle on both ends to vary center and blurring factor.

Press **Alt** key to vary center only.

Press **Ctrl** key to vary blurring factor only.





## 3.9. Θόλωση παράθεσης

### 3.9.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.26. Παράδειγμα για το φίλτρο «Παραθέσιμο»**



Αρχικό



Εφαρμογή φίλτρου «θόλωση παράθεσης»

Αυτό το φίλτρο είναι script-fu και όχι με βάση το GEGL.

Αυτό το εργαλείο χρησιμοποιείται για να μαλακώσει τις ραφές πλακιδίων σε παρατιθέμενα παρασκήνια. Αυτό γίνεται με ανάμειξη και θόλωση του ορίου μεταξύ εικόνων που θα είναι δίπλα μεταξύ τους μετά την παράθεση.



Υπόδειξη

Εάν θέλετε να επεξεργαστείτε μόνο τα περιγράμματα εικόνων, δεν μπορείτε να εφαρμόσετε το φίλτρο για τη συνολική εικόνα. Η λύση για να πάρετε το επιθυμητό αποτέλεσμα είναι η εξής:

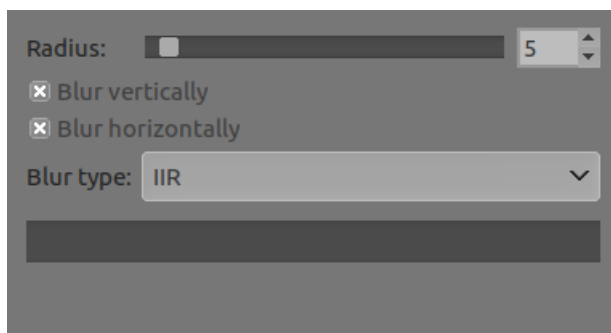
1. Διπλασιασμός στρώσης (Στρώση → Διπλασιασμός στρώσης) και επιλογή του για επεξεργασία.
2. Εφαρμογή φίλτρου «Θόλωση παράθεσης» με ακτίνα 20 εικονοστοιχείων σε αυτή τη στρώση.
3. Επιλογή όλων (**Ctrl** + **A**) και μείωση επιλογής (Επιλογή → Συρρίκνωση) για δημιουργία περιγράμματος με το επιθυμητό πλάτος.
4. Άμβλυση περιγράμματος στην επιλογή με χρήση Επιλογή → Άμβλυση.
5. Διαγραφή επιλογής με **Ctrl** + **K**.
6. Συγχώνευση στρώσεων με Στρώση → Συγχώνευση με την από κάτω.

### 3.9.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας κάτω από Φίλτρα → Θόλωση → Θόλωση παράθεσης...

### 3.9.3. Επιλογές

Σχήμα 17.27. Επιλογές φίλτρου «Θόλωση παράθεσης»



#### Ακτίνα

Όσο πιο μεγάλη η ακτίνα, τόσο πιο έντονη η θόλωση. Επιλέγοντας Οριζόντια και Κάθετα, μπορείτε να κάνετε τα οριζόντια και κάθετα περιθώρια παραθέσιμα.

#### Κάθετη θόλωση, Οριζόντια θόλωση

Αυτές οι επιλογές είναι αυτονόητες.

#### Τύποι θόλωσης

Επιλογή αλγόριθμου για εφαρμογή:

**IIR**

για φωτογραφικές ή σαρωμένες εικόνες.

**RLE**

για εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή.



3.8. Θόλωση κίνησης εστίασης

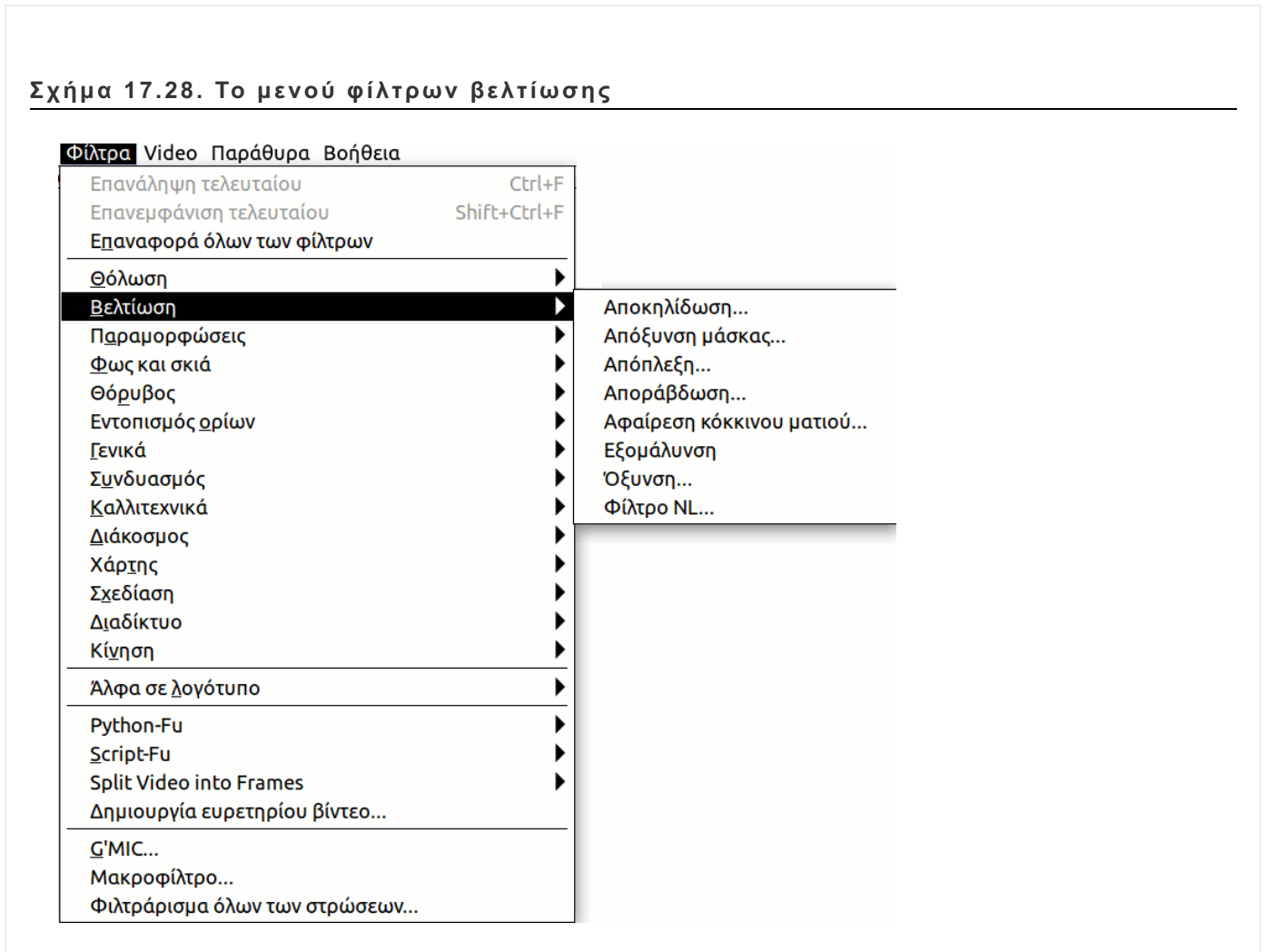


4. Φίλτρα βελτίωσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4. Φίλτρα βελτίωσης

Σχήμα 17.28. Το μενού φίλτρων βελτίωσης



### 4.1. Εισαγωγή

Προχωρημένα φίλτρα χρησιμοποιούνται για αντιστάθμιση ατελειών εικόνων. Τέτοιες ατέλειες περιλαμβάνουν σωματίδια σκόνης, θόρυβο, πλεγμένα πλαίσια (προερχόμενα συνήθως από σύλληψη πλαισίου τηλεόρασης) και ανεπαρκής οξύτητα.





## 4.2. Εξομάλυνση

### 4.2.1. Επισκόπηση

Αυτό το φίλτρο μειώνει τα εφέ εξομάλυνσης (δείτε [Εξομάλυνση](#)) χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο παρεκβολής ακμής Scale3X.

Το Scale3X παράγεται από το Scale2X, που είναι ένα εφέ γραφικών για αύξηση του μεγέθους μικρών ψηφιογραφιών μαντεύοντας τα εικονοστοιχεία που λείπουν χωρίς παρεκβολή εικονοστοιχείων και θόλωση εικόνων. [\[13\]](#) Scale2X αρχικά αναπτύχθηκε για να βελτιώσει την ποιότητα του παλιού Arcade και παιχνιδιών PC που παίζονται με χαμηλή ανάλυση βίντεο με υλικό βίντεο όπως τηλεοράσεις, οθόνες Arcade, οθόνες PC και οθόνες LCD. [\[14\]](#)

Το φίλτρο εξομάλυνσης δουλεύει ως εξής:

Για κάθε εικονοστοιχείο,

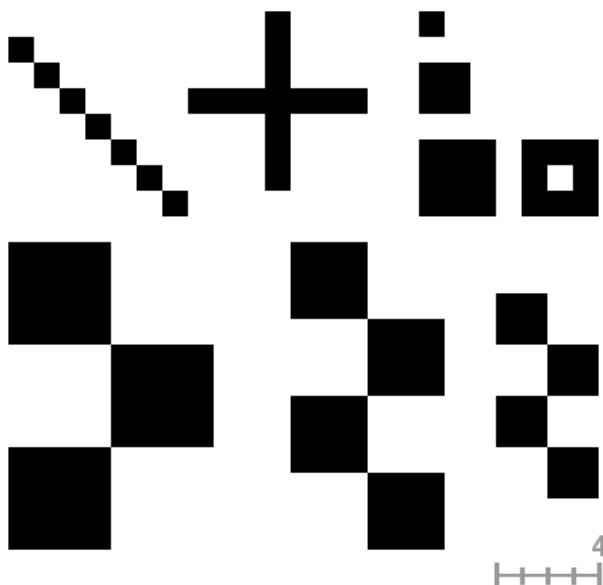
1. το φίλτρο επεκτείνει το αρχικό εικονοστοιχείο σε 9 (3x3) νέα εικονοστοιχεία σύμφωνα με τον αλγόριθμο Scale3X, χρησιμοποιώντας τα χρώματα του εικονοστοιχείου και τα 8 γειτονικά του εικονοστοιχεία (παρεκβολή).
2. έπειτα το φίλτρο υποδειγματίζει τα νέα εικονοστοιχεία σε ένα εικονοστοιχείο μέσης βαρύτητας.

### 4.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

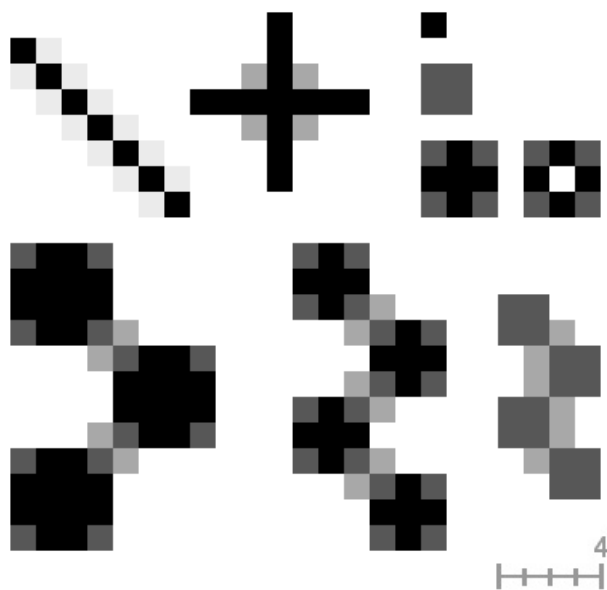
Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτιστοποίηση** → **Εξομάλυνση**.

### 4.2.3. Παραδείγματα

Τα παρακάτω παραδείγματα απεικονίζουν το εφέ σε μερικά μοτίβα. Τα μικρά τετράγωνα είναι ενός εικονοστοιχείου σε μέγεθος (εστίαση 16:1).



Αρχική εικόνα (εστίαση 16:1)



Εφαρμογή «Εξομάλυνσης» (εστίαση 16:1)



[\[13\]](#) [\[SCALE2X\]](#).

[\[14\]](#) [\[AdvanceMAME\]](#).



4. Φίλτρα βελτίωσης



4.3. Απόπλεξη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.3. Απόπλεξη

### 4.3.1. Επισκόπηση

Εικόνες που συλλαμβάνονται από κάρτες οθόνης, ειδικά όταν γράφονται γρήγορες κινήσεις, ίσως φαίνονται θολωμένες και απογυμνωμένες, με σπάσιμο αντικειμένων. Αυτό οφείλεται στον τρόπο εργασίας των καμερών. Δεν γράφουν 25 εικόνες το δευτερόλεπτο, αλλά 50 με μισή κάθετη ανάλυση. Υπάρχουν δύο πλεγμένες εικόνες σε ένα πλαίσιο. Η πρώτη γραμμή της πρώτης εικόνας ακολουθείται από την πρώτη γραμμή της δεύτερης εικόνας ακολουθούμενη από τη δεύτερη γραμμή της πρώτης εικόνας... κλ. Έτσι, εάν υπάρξει μια σημαντική μετακίνηση μεταξύ των δύο εικόνων, τα αντικείμενα φαίνονται σπασμένα, μετατοπισμένα, απογυμνωμένα.

Το φίλτρο απόπλεξης διατηρεί μόνο μία από τις δύο εικόνες και αντικαθιστά τις γραμμές που λείπουν με διαβάθμιση μεταξύ της προηγούμενης και επόμενης γραμμής. Η τελική εικόνα, ή επιλογή, θα είναι κάπως θολωμένη, αλλά μπορεί να βελτιωθεί με φίλτρα βελτιστοποίησης

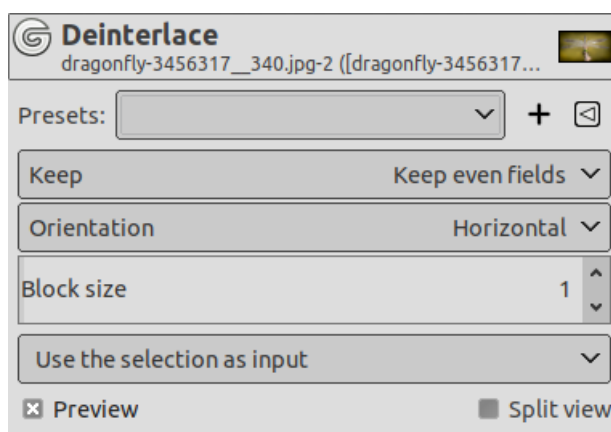
Μπορείτε να βρείτε πλεγμένες εικόνες στο [\[WIKPD-ΑΠΟΠΛΕΞΗ\]](#).

### 4.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτιστοποίηση** → **Απόπλεξη...**

### 4.3.3. Επιλογές

Σχήμα 17.29. Επιλογές φίλτρου απόπλεξης



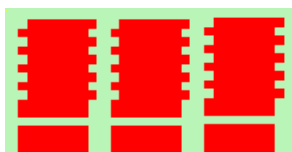
#### Προεπισκόπηση

Εάν σημειωθεί, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση.

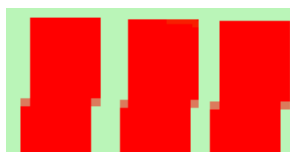
#### Διατήρηση μονών πεδίων, Διατήρηση ζυγών πεδίων

Ένα από αυτά ίσως δώσει καλύτερο αποτέλεσμα. Πρέπει να δοκιμάσετε και τα δυο.

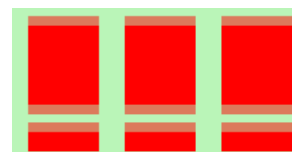
**Σχήμα 17.30. Παράδειγμα απλής εφαρμογής για το φίλτρο απόπλεξης**



Κορυφή: εικονοστοιχεία ζυγών γραμμών μετατοπίζονται κατά ένα εικονοστοιχείο στα δεξιά.  
Πυθμένας: μια γραμμή λείπει.  
Αυτές οι εικόνες εστιάζονται για εμφάνιση εικονοστοιχείων.



«Διατήρηση ζυγών πεδίων» σημειωμένη. Κορυφή: οι μονές γραμμές έχουν μετατοπιστεί στα δεξιά, για στοίχιση με τις ζυγές γραμμές. Πυθμένας: η κενή γραμμή έχει γεμίσει με κόκκινο.



«Διατήρηση μονών πεδίων» σημειωμένη. Κορυφή: οι ζυγές γραμμές έχουν μετατοπιστεί στα αριστερά, για στοίχιση με τις μονές γραμμές. Πυθμένας: η κενή γραμμή παραμένει, αλλά ενώνει πάνω και κάτω μέσα από διαβάθμιση.





## 4.4. Υψιπερατό

### 4.4.1. Επισκόπηση

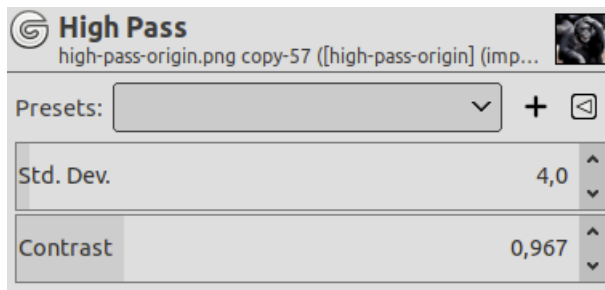
Στην επεξεργασία ήχου, ένα υψιπερατό φίλτρο φιλτράρει τις υψηλές συχνότητες πάνω από ένα όριο. Στις ψηφιακές εικόνες, η συχνότητα αναφέρεται στις ξαφνικές αλλαγές σε φωτεινότητα ή χρώμα σε γειτονικά εικονοστοιχεία. Το υψιπερατό φίλτρο φιλτράρει υψηλές βασικές λεπτομέρειες και αφαιρούνται οι διαβαθμίσεις μεγαλύτερης κλίμακας. Αυτό το αποτέλεσμα, συνδυαζόμενο με την αρχική εικόνα και τις καταστάσεις ανάμειξης "Ηπιο φως" ή "Έντονο φως", χρησιμοποιείται για την όξυνση των εικόνων.

### 4.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτίωση** → **Υψιπερατό...**

### 4.4.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.31. Επιλογές φίλτρου «Υψιπερατό»**



#### **Προεπιλογές, Προεπισκόπηση, Διαίρεση προβολής**

Αυτές οι επιλογές είναι κοινές στα φίλτρα που βασίζονται στο GEGL. Παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### **Τυπική απόκλιση**

Αύξηση αυτής της τυπικής απόκλισης μικραίνει το όριο του φίλτρου και περισσότερες λεπτομέρειες λαμβάνονται υπόψη για επεξεργασία.

#### **Αντίθεση**

Αύξηση/Μείωση αντίθεσης των επεξεργασμένων λεπτομερειών.

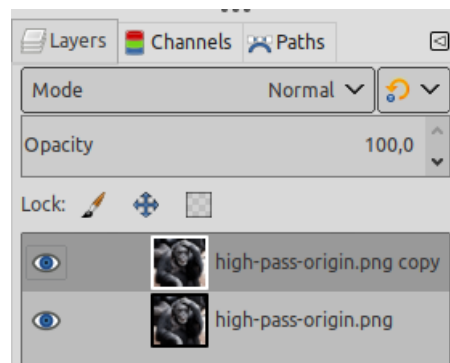
### 4.4.4. Χρήση υψιπερατού φίλτρου

#### **Διαδικασία 17.1. Όξυνση**

1. Ανοίξτε την εικόνα σας:

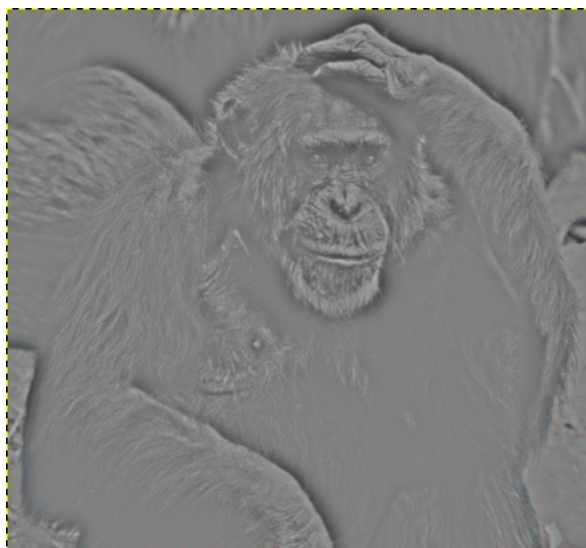


2. Διπλασιάστε τη στρώση:

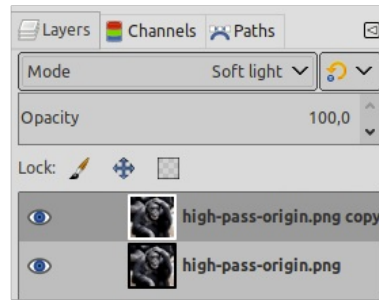


Αυτή η διπλασιασμένη στρώση γίνεται η ενεργή στρώση.

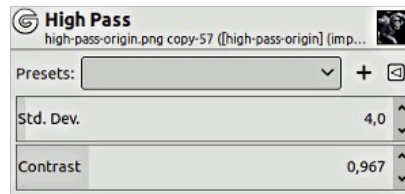
3. Ανοίξτε το υπεραυτόματο φίλτρο.



4. Αλλάξτε την κατάσταση σε ήπιο φως (δοκιμάστε επίσης το έντονο (σκληρό) φως).



### 5. Ρυθμίσεις και προβολή στον καμβά



4.3. Απόπλεξη



4.5. Μείωση θορύβου

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.5. Μείωση θορύβου

### 4.5.1. Επισκόπηση

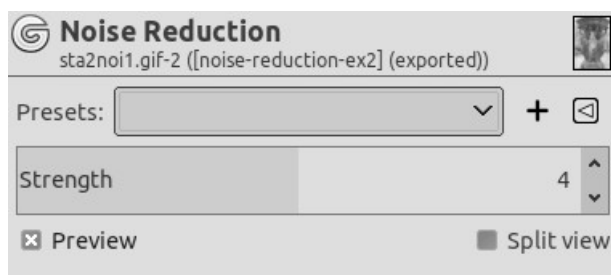
Ένα απλό φίλτρο GEGL μείωσης του θορύβου.

### 4.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτίωση** → **Μείωση θορύβου...**

### 4.5.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.32. Επιλογές φίλτρου μείωσης θορύβου**



#### **Προεπιλογές, Προεπισκόπηση, Διαίρεση προβολής**

Αυτές οι επιλογές είναι κοινές στα φίλτρα που βασίζονται στο GEGL. Παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### **Ισχύς**

Η αύξηση της ισχύος χειροτερεύει τον θόρυβο και αυξάνει τη θόλωση: βρείτε τον συμβιβασμό χρησιμοποιώντας την προεπισκόπηση στον καμβά.

### 4.5.4. Παράδειγμα



Αρχική



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο. Ισχύς = 5



4.4. Υψιπερατό



4.6. Αφαίρεση κόκκινου ματιού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 4.6. Αφαίρεση κόκκινου ματιού

### 4.6.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.33. Παράδειγμα για το φίλτρο «αφαίρεση κόκκινου ματιού»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «αφαίρεσης κόκκινου ματιού»

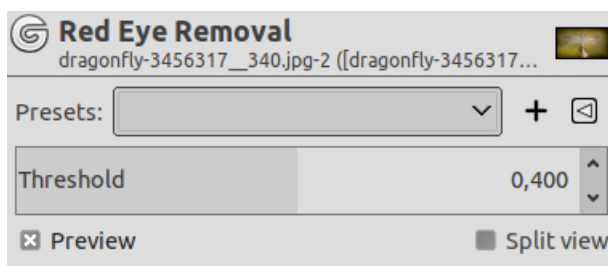
Ο σκοπός αυτού του φίλτρου είναι - μαντέψτε ποιος - η αφαίρεση κόκκινων ματιών από μια εικόνα. Πριν την εφαρμογή της «αφαίρεσης κόκκινου ματιού» πρέπει να κάνετε μια επιλογή (λάσο ή ελλειπτική) του ορίου της ίριδας των ματιών που έχουν κόκκινη κόρη. Μόνο μετά μπορείτε να εφαρμόσετε το φίλτρο σε αυτήν την επιλογή. Εάν δεν κάνετε αυτήν την επιλογή, το φίλτρο σας πληροφορεί ότι: «χειροκίνητη επιλογή των ματιών μπορεί να βελτιώσει τα αποτελέσματα».

### 4.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Βελτιστοποίηση** → **Αφαίρεση κόκκινου ματιού...**

### 4.6.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.34. Επιλογές «Αφαίρεση κόκκινου ματιού»**



## Προεπισκόπηση

Εάν σημειώσετε «Προεπισκόπηση» μπορείτε να δείτε τις τροποποιήσεις σε πραγματικό χρόνο στο παράθυρο προεπισκόπησης. Και μπορείτε να επιλέξετε την κατάλληλη τιμή κατωφλίου συγκρίνοντας με αυτό που βλέπετε και έπειτα να το επικυρώσετε.

## Κατώφλι

Εάν μετακινήσετε το δρομέα κατωφλίου η ποσότητα του κόκκινου χρώματος για εξάλειψη θα ποικίλει.



4.5. Μείωση θορύβου



4.7. Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

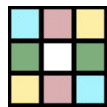


## 4.7. Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα

### 4.7.1. Επισκόπηση

Αυτό το φίλτρο θολώνει την εικόνα διατηρώντας τα άκρα. Είναι πολύ αποτελεσματικό στη μείωση του θορύβου διατηρώντας τα οξέα άκρα.

Δουλεύει συγκρίνοντας κάθε εικονοστοιχείο με τα γειτονικά του εικονοστοιχεία και το 1 ή τα *Ζεύγη* των συμμετρικών εικονοστοιχείων γύρω από το κέντρο.



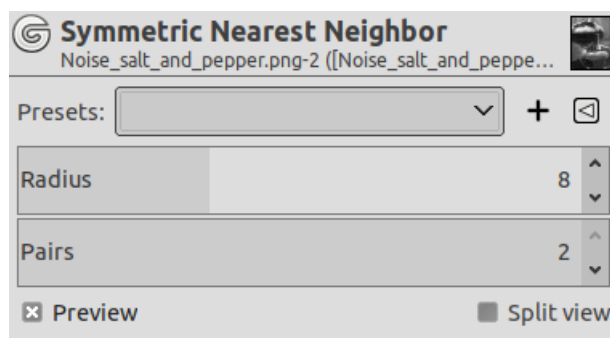
4 συμμετρικά ζεύγη

### 4.7.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτίωση** → **Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα...**

### 4.7.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.35. Επιλογές φίλτρου «Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα»**

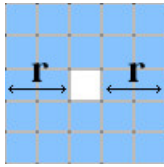


#### **Προεπιλογές, Προεπισκόπηση, Διαίρεση προβολής**

Αυτές οι επιλογές είναι κοινές στα φίλτρα που βασίζονται στο GEGL. Παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### **Ακτίνα**

Ακτίνα, σε εικονοστοιχεία, της τετράγωνης περιοχής εικονοστοιχείων. Το πλάτος και το ύψος αυτής της περιοχής είναι  $\text{ακτίνα} * 2 + 1$ :

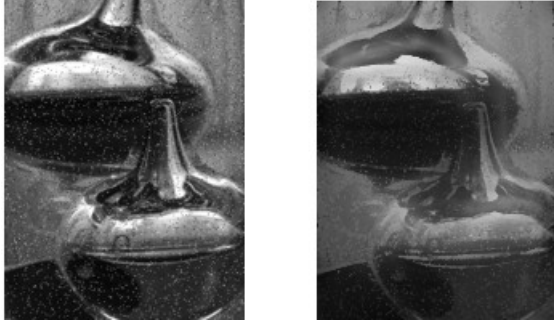


### Ζεύγη

Μπορείτε να επιλέξετε 1 ή 2 ζεύγη: μεγαλύτερος αριθμός διατηρεί περισσότερο οξεία χαρακτηριστικά.

#### 4.7.4. Παράδειγμα

---



Αριστερά: αρχική.....Δεξιά: με εφαρμοσμένο φίλτρο



4.6. Αφαίρεση κόκκινου ματιού



4.8. Όξυνση (Μάσκα απόξυνσης)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.8. Όξυνση (Μάσκα απόξυνσης)

### 4.8.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.36. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο όξυνσης



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Όξυνση»

Φωτογραφίες εκτός εστίασης και οι περισσότερες ψηφιοποιημένες εικόνες συχνά χρειάζονται μια διόρθωση οξύτητας. Αυτό οφείλεται στην επεξεργασία ψηφιοποίησης που πρέπει να κόψει μια χρωματική συνέχεια σε σημεία με μικρή διαφορά χρωμάτων: στοιχεία πιο λεπτά από τη συχνότητα δειγματοληψίας θα γίνουν μέσος όρος σε ένα ομοιόμορφο χρώμα. Έτσι απότομα περιγράμματα αποδίδονται λίγο θολωμένα. Το ίδιο φαινόμενο εμφανίζεται όταν εκτυπώνονται κουκκίδες χρώματος σε χαρτί.

Το φίλτρο όξυνσης (το παλιό όνομα ήταν μάσκα απόξυνσης) οξύνει τις άκρες των στοιχείων χωρίς αύξηση θορύβου ή ατέλειες. Είναι ο βασιλιάς των φίλτρων όξυνσης.



#### Υπόδειξη

Μερικές συσκευές εικόνες όπως ψηφιακές κάμερες ή σαρωτές προσφέρουν όξυνση των δημιουργούμενων εικόνων για σας. Σας συνιστούμε έντονα να απενεργοποιήσετε τη όξυνση σε αυτές τις συσκευές και να χρησιμοποιήσετε τα φίλτρα GIMP. Με αυτόν τον τρόπο ξανακερδίζετε τον πλήρη έλεγχο στην οξύτητα των εικόνων σας.

Για αποφυγή χρωματικής παραμόρφωσης κατά την όξυνση, αποσυνθέστε την εικόνα σας σε HSV και δουλέψτε μόνο στην τιμή. Έπειτα συνθέστε την εικόνα σε HSV. Πηγαίνετε στο Χρώματα → Συστατικά → Αποσύνθεση... Βεβαιωθείτε ότι το πλαίσιο Αποσύνθεση σε στρώσεις είναι επιλεγμένο. Επιλέξτε HSV και πατήστε εντάξει. Θα πάρετε μια νέα εικόνα στάθμης του γκρι με τρεις στρώσεις, μία για απόχρωση, μία για κορεσμό και μία για τιμή. (Κλείστε την αρχική εικόνα για να μην υπάρξει σύγχυση). Επιλέξτε τη στρώση τιμής και εφαρμόστε την όξυνσή σας σε αυτή. Όταν

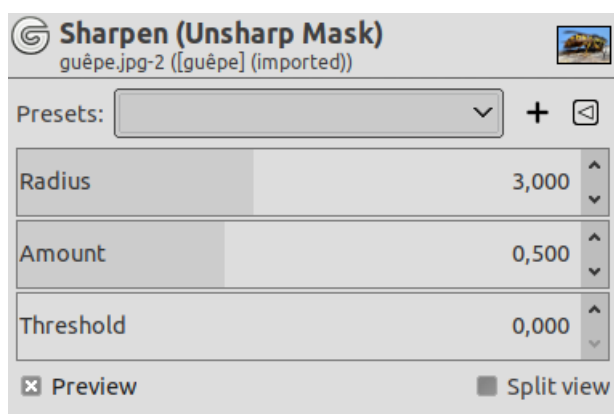
τελειώσετε, με την ίδια στρώση επιλεγμένη, αντιστρέψτε τη διαδικασία. Πηγαίνετε στο **Χρώματα** → **Συστατικά** → **Σύνθεση...** Πάλι επιλέξτε HSV και πατήστε εντάξει. Θα πάρετε πίσω την αρχική σας εικόνα εκτός από το ότι θα έχει οξυνθεί στο συστατικό τιμή.

#### 4.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτιστοποίηση** → **Όξυνση (Μάσκα απόξυνσης)...**

#### 4.8.3. Επιλογές

Σχήμα 17.37. Επιλογές φίλτρου «Όξυνση»



##### Προεπισκόπηση

Εάν σημειωθεί, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση. Οι γραμμές κύλισης σας επιτρέπουν τη μετακίνηση γύρω από την εικόνα.

##### Ακτίνα

Ο ολισθητής και τα κουτιά εισόδου (0,1-120) σας επιτρέπουν να ορίσετε πόσα εικονοστοιχεία σε κάθε πλευρά μιας ακμής θα επηρεαστούν με την όξυνση. Εικόνες υψηλής ανάλυσης επιτρέπουν μεγαλύτερες ακτίνες. Είναι καλύτερα να οξύνεται πάντοτε μια εικόνα στην τελική της ανάλυση.

##### Ποσότητα

Αυτός ο ολισθητής και τα κουτιά εισόδου (0,00-5,00) σας επιτρέπουν να ορίσετε τη δύναμη όξυνσης.

##### Κατώφλι

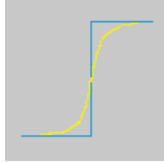
Αυτός ο ολισθητής και τα πλαίσια εισόδου (0-255) σας επιτρέπουν να ορίσετε την ελάχιστη διαφορά σε τιμές εικονοστοιχείων που υποδεικνύει μια ακμή όπου πρέπει να εφαρμοστεί όξυνση. Έτσι μπορείτε να προστατεύσετε περιοχές ομαλής τονικής μετάπτωσης από όξυνση και να αποφύγετε τη δημιουργία ατελειών στο πρόσωπο, στον ουρανό ή στην επιφάνεια νερού.

#### 4.8.4. Πώς δουλεύει μια μάσκα απόξυνσης;

Η χρήση μιας μάσκας απόξυνσης για όξυνση μιας εικόνας μπορεί να φαίνεται μάλλον παράξενη. Ιδού η εξήγηση:

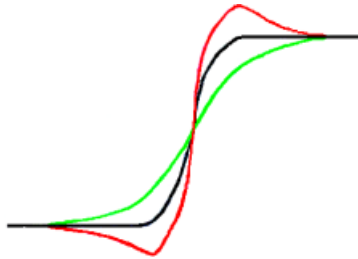
Σκεφτείτε μια εικόνα με αντίθεση σε κάποια θέση. Η καμπύλη έντασης των εικονοστοιχείων σε μια γραμμή που πηγαίνει μέσα από αυτήν την αντίθεση θα εμφανίσει μια απότομη αύξηση της έντασης: σαν μια σκάλα, εάν η αντίθεση

είναι τελείως απότομη (γαλάζια), σαν S εάν υπάρχει κάποια θόλωση (κίτρινη).



Τώρα, έχουμε μια αρχική εικόνα με κάποια θόλωση (μαύρη καμπύλη) που θέλουμε να οξύνουμε. Εφαρμόζουμε λίγο περισσότερη θόλωση: η διακύμανση της έντασης θα είναι πιο βαθμιαία (πράσινη καμπύλη).

Ας αφαιρέσουμε τη διαφορά μεταξύ έντασης θαμπάδας (πράσινη καμπύλη) και της έντασης της αρχικής εικόνας (μαύρη καμπύλη) από την ένταση της αρχικής εικόνας (μαύρη καμπύλη). Παίρνουμε την κόκκινη καμπύλη, που είναι πιο απότομη: αντίθεση και οξύτητα αυξήθηκαν. QED.



Η μάσκα απόξυνσης χρησιμοποιήθηκε πρώτα στην φωτογραφία αργύρου. Δημιουργούμε πρώτα ένα αντίγραφο της αρχικής αρνητικής φωτογραφίας με επαφή, σε ένα φιλμ, τοποθετούμε μια λεπτή πλάκα γυαλιού μεταξύ τους· αυτό θα παράξει ένα θολωμένο αντίγραφο λόγω διάχυσης του φωτός. Έπειτα τοποθετούμε και τα δύο φιλμ, ακριβώς αντίστοιχα, σε ένα φωτογραφικό μεγεθυντή, για να αναπαράξουμε σε χαρτί. Οι σκοτεινές περιοχές του θετικού θολωμένου φιλμ, αντιτιθέμενες στις καθαρές περιοχές του αρχικού αρνητικού θα αποτρέψουν το φως να περάσει από μέσα και θα αφαιρεθούν από το φως που πηγαίνει μέσα από το αρχικό φιλμ.

Στην ψηφιακή φωτογραφία, με GIMP, πηγαίνετε μέσα από τα εξής βήματα:

1. Ανοίξτε την εικόνα σας και διπλασιάστε την **Εικόνα** → **Αντίγραφο εικόνας**
2. Στο αντίγραφο, διπλασιάστε τη στρώση **Στρώση** → **Αντίγραφο στρώσης**, έπειτα αναπτύξτε το μενού φίλτρων και εφαρμόστε **Θόλωση** → **Θόλωση Gauss** στην διπλασιασμένη στρώση με την προεπιλεγμένη επιλογή IIR και ακτίνα 5.
3. Στο διάλογο στρώσης της διπλότυπης εικόνας, αλλάξτε την κατάσταση σε «Αφαίρεση» και στο μενού με δεξιοπατώντας, επιλέξτε «Συγχώνευση κάτω».
4. Κλικ και σύρσιμο της μοναδικής στρώσης που έχετε στην αρχική εικόνα, όπου εμφανίζεται ως μια νέα στρώση.
5. Αλλαγή της κατάστασης σε αυτό το διάλογο στρώσης σε «Προσθήκη».

Ιδού. Το πρόσθετο «μάσκα απόξυνσης» κάνει το ίδιο για σας.

Στο ξεκίνημα της καμπύλης, μπορείτε να δείτε μια κλίση. Εάν η θόλωση είναι σημαντική, αυτή η κλίση είναι πολύ βαθιά· το αποτέλεσμα της αφαίρεσης μπορεί να είναι αρνητικό και μια συμπληρωματική λουρίδα χρώματος θα εμφανιστεί μαζί με την αντίθεση ή ένα μαύρο φωτοστέφανο γύρω από ένα αστέρι στο φωτεινό παρασκήνιο ενός νεφελώματος (εφ' μαύρου ματιού).

Σχήμα 17.38. Εφέ μαύρου ματιού

---



4.7. Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα



4.9. Αποκηλίδωση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.9. Αποκηλίδωση

### 4.9.1. Επισκόπηση

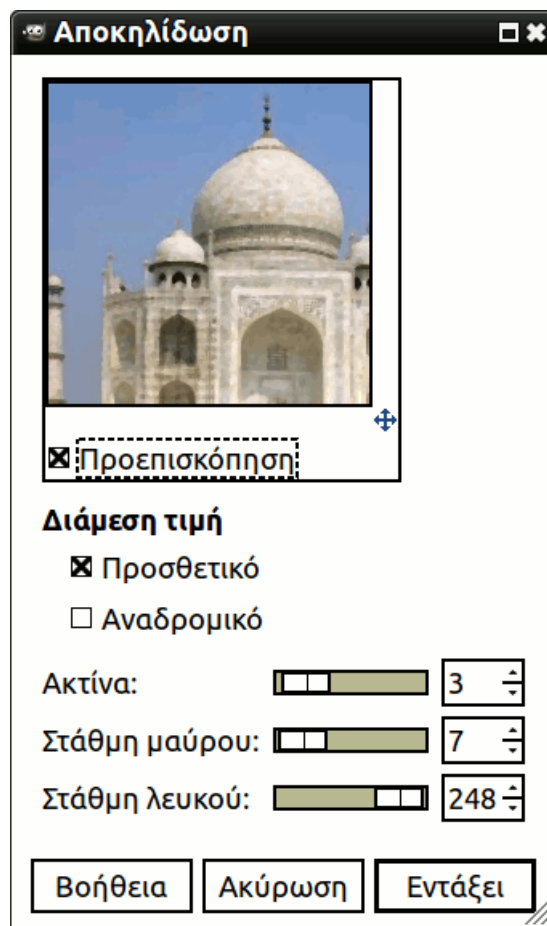
Αυτό το φίλτρο χρησιμοποιείται για αφαίρεση μικρών ελαττωμάτων που οφείλονται σε σκόνη, ή γρατσουνιές, σε σαρωμένη εικόνα και επίσης σε εφέ μουαρέ (μικροκυματισμού) σε σαρωμένη εικόνα από περιοδικό. Πρέπει να επιλέξετε μεμονωμένα ελαττώματα πριν την εφαρμογή αυτού του φίλτρου, για να αποφύγετε ανεπιθύμητες αλλαγές σε άλλες περιοχές της εικόνας σας. Αυτό το φίλτρο αντικαθιστά κάθε εικονοστοιχείο με τη μέση τιμή των εικονοστοιχείων σε μια καθορισμένη ακτίνα.

### 4.9.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτιστοποίηση** → **Αποκηλίδωση...**

### 4.9.3. Επιλογές

Σχήμα 17.39. Επιλογές φίλτρου «Αποκηλίδωση»



## Προεπισκόπηση

Εάν σημειωθεί, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση.

## Διάμεση τιμή

### Προσαρμοστικό

Προσαρμογή ακτίνας στο περιεχόμενο εικόνας ή επιλογής αναλύοντας το ιστόγραμμα της περιοχής γύρω από το εικονοστοιχείο στόχο. Η προσαρμοσμένη εικόνα θα είναι πάντα ίση ή μικρότερη από την καθορισμένη ακτίνα.

### Αναδρομικό

Επανάληψη ενέργειας φίλτρου που γίνεται ισχυρότερη.

## Ακτίνα

Ορισμός μεγέθους του παραθύρου ενέργειας από 1 (3x3 εικονοστοιχεία) σε 20 (41x41). Αυτό το παράθυρο μετακινείται πάνω από την εικόνα και το χρώμα σε αυτό γίνεται πιο ομαλό, έτσι ατέλειες αφαιρούνται.

## Στάθμη μαύρου

Περικλείει μόνο εικονοστοιχεία λαμπρότερα από την ορισμένη τιμή στο ιστόγραμμα (-1-255).

## Στάθμη λευκού

Περιέχει μόνο εικονοστοιχεία πιο σκούρα από την ορισμένη τιμή στο ιστόγραμμα (0-256).



4.8. Ώξιμση (Μάσκα απόξιμσης)



4.10. Αποράβδωση

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4.10. Αποράβδωση

### 4.10.1. Επισκόπηση

Χρησιμοποιείται για την αφαίρεση των κάθετων ραβδώσεων που προκαλούνται από σαρωτές χαμηλής ποιότητας. Δουλεύει προσθέτοντας ένα υπόδειγμα που θα αναμειχθεί με την εικόνα, αφαιρώντας τις ραβδώσεις εάν η ρύθμιση είναι καλή. Αυτό το «αρνητικό» υπόδειγμα υπολογίζεται από κάθετα στοιχεία της εικόνας, έτσι μην εκπλαγείτε εάν δείτε ραβδώσεις στην προεπισκόπηση μιας εικόνας που δεν έχει. Και εάν το μοτίβο «δύναμη» είναι υπερβολικά υψηλό, η εικόνα σας θα έχει ραβδώσεις.

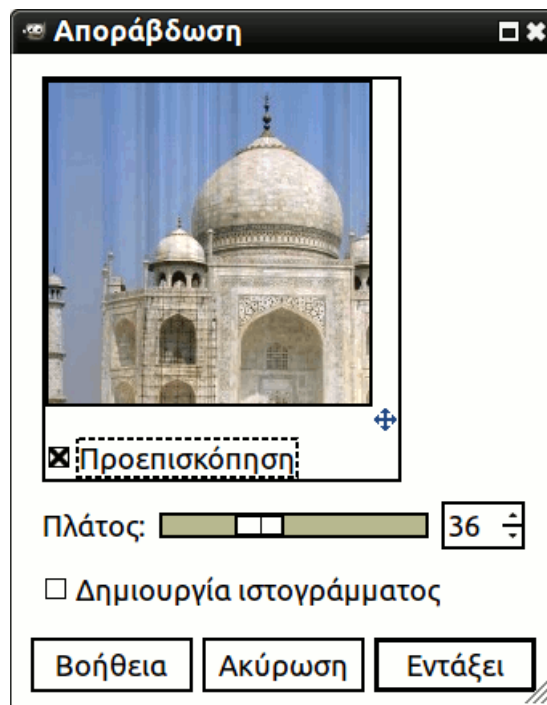
Εάν, μετά από το πρώτο πέρασμα, η ράβδωση επιμένει, επιλέξτε την με ορθογώνιο και εφαρμόστε πάλι το φίλτρο (όλοι οι άλλοι τύποι επιλογής ίσως χειροτερεύσουν το αποτέλεσμα).

### 4.10.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Βελτιστοποίηση** → **Αποράβδωση...**

### 4.10.3. Επιλογές

Σχήμα 17.40. Επιλογές φίλτρου «Αποράβδωση»



#### Προεπισκόπηση

Εάν σημειωθεί, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση. Οι

γραμμές κύλισης σας επιτρέπουν τη μετακίνηση γύρω από την εικόνα.

### Δημιουργία ιστογράμματος

Αυτό το «ιστόγραμμα» είναι μια ασπρόμαυρη εικόνα που δείχνει το υπόδειγμα παρέμβασης πιο ευανάγνωστα.

### Πλάτος

Ο ολισθητής και το πλαίσιο εισόδου επιτρέπουν να ορίσετε τη «δύναμη» του φίλτρου (2-100): περισσότερο από 60 χρειάζεται σπάνια και ίσως δημιουργήσει παράσιτα.



4.9. Αποκηλίδωση



4.11. Φίλτρο NL (μη γραμμικό)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4.11. Φίλτρο NL (μη γραμμικό)

### 4.11.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.41. Παράδειγμα για το φίλτρο NL



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «φίλτρου NL»

NL σημαίνει «μη γραμμικό». Παράγεται από το πρόγραμμα `Unsharpnmnlfilt`, συνενώνει ομαλοποίηση, αποκλιδωση και όξυνση λειτουργιών βελτιστοποίησης. Δουλεύει στη συνολική στρώση και όχι σε επιλογή.

Αυτό είναι κάτι σαν πολύμορφο φίλτρο. Έχει 3 ξεχωριστές καταστάσεις λειτουργίας. Σε όλες τις καταστάσεις κάθε εικονοστοιχείο στην εικόνα εξετάζεται και επεξεργάζεται σύμφωνα με αυτό και τις τιμές των εικονοστοιχείων που το περιβάλλουν. Αντί να χρησιμοποιεί 9 εικονοστοιχεία σε ομάδα 3x3, χρησιμοποιεί μια εξαγωνική ομάδα, της οποίας το μέγεθος μπορεί να οριστεί με την επιλογή ακτίνας.

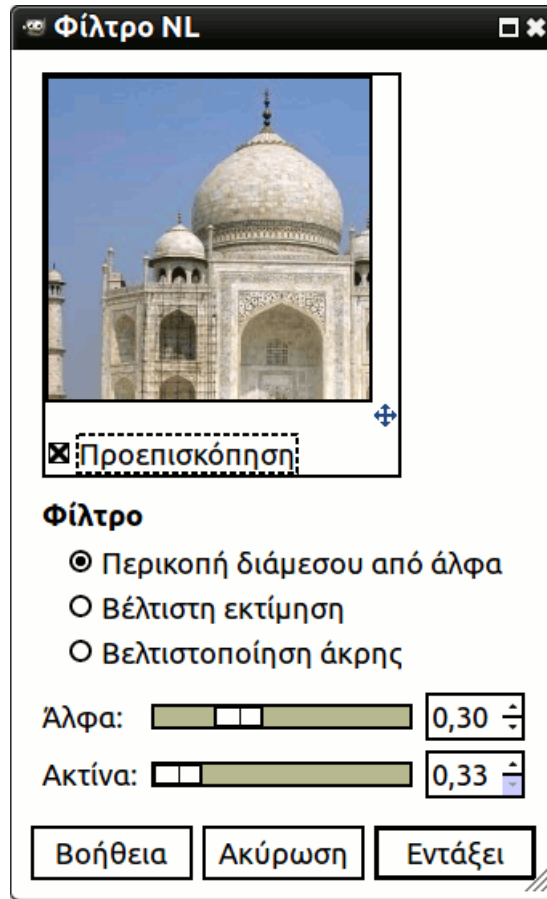
### 4.11.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από `Φίλτρα` → `Βελτιστοποίηση` → `Φίλτρο NL...`

Το φίλτρο δεν δουλεύει εάν η ενεργή στρώση έχει κανάλι άλφα. Τότε η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 4.11.3. Επιλογές

Σχήμα 17.42. Επιλογές «φίλτρου NL»



#### Προεπισκόπηση

Όταν σημειωθεί, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρων εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση.

#### Φίλτρο

Η [κατάσταση λειτουργίας](#) περιγράφεται πιο κάτω.

#### Άλφα

Ελέγχει την ποσότητα του φίλτρου για εφαρμογή. Έγκυρη περιοχή 0,00-1,00. Η ακριβής σημασία αυτής της τιμής εξαρτάται από την επιλεγμένη κατάσταση λειτουργίας. Σημειώστε ότι αυτή η παράμετρος σχετίζεται αλλά δεν είναι ίδια με την παράμετρο *άλφα* που χρησιμοποιείται στο πρόγραμμα **pnmnlfilt**.

#### Ακτίνα

Ελέγχει το μέγεθος της αποτελεσματικής περιοχής δειγματοληψίας γύρω από κάθε εικονοστοιχείο. Η περιοχή αυτής της τιμής είναι 0,33-1,00, όπου 0,33 σημαίνει μόνο το ίδιο το εικονοστοιχείο (και έτσι το φίλτρο δεν θα έχει κανένα αποτέλεσμα) και 1,00 σημαίνει όλα τα εικονοστοιχεία στο πλέγμα 3x3 δειγματίζονται.

#### 4.11.4. Καταστάσεις λειτουργίας

Αυτό το φίλτρο μπορεί να εκτελέσει πολλές ξεχωριστές λειτουργίες:

##### Μέση περικοπή άλφα

Η τιμή του κεντρικού εικονοστοιχείου θα αντικατασταθεί από τη μέση τιμή των 7 εξαγώνων, αλλά οι 7 τιμές ταξινομούνται κατά μέγεθος και η μέγιστη και ελάχιστη τιμή *άλφα* των 7 αποκλείονται από τη μέση τιμή. Αυτό υποδηλώνει ότι μια τιμή *άλφα* 0,0 δίνει την ίδια διάταξη εξόδου σε μια κανονική συνέλιξη (δηλαδή το μέσο όρο

του φίλτρου ομαλοποίησης), όπου η  $\alpha_{κτίνα}$  θα καθορίσει τη «δύναμη» του φίλτρου. Μια καλή τιμή για ξεκίνημα για λεπτό φιλτράρισμα είναι  $\alpha_{λφα} = 0,0$ ,  $\alpha_{κτίνα} = 0,55$ . Για ένα περισσότερο θορυβώδες εφέ, δοκιμάστε  $\alpha_{λφα} = 0,0$  και  $\alpha_{κτίνα} = 1,0$ .

Μία τιμή  $\alpha_{λφα} 1,0$  θα προκαλέσει τη χρησιμοποίηση της διάμεσης τιμής των 7 εξαγώνων για αντικατάσταση της τιμής του κεντρικού εικονοστοιχείου. Αυτού του είδους το φίλτρο είναι καλό για εξαφάνιση «ελαφριού κρότου» ή θορύβου μονού εικονοστοιχείου από μια εικόνα χωρίς διάδοση του θορύβου έξω ή επάλειψη των χαρακτηριστικών της εικόνας. Λογική χρήση της παραμέτρου  $\alpha_{κτίνα}$  θα προσαρμόσει εξαιρετικά το φιλτράρισμα.

Ενδιάμεσες τιμές  $\alpha_{λφα}$  δίνουν εφέ κάπου μεταξύ εξομάλυνσης και μείωσης θορύβου "ελαφριού κρότου". Για λεπτό φιλτράρισμα δοκιμάστε να ξεκινήσετε με τιμές  $\alpha_{λφα} = 0,8$ ,  $\alpha_{κτίνα} = 0,6$ . Για περισσότερο θορυβώδη εφέ δοκιμάστε  $\alpha_{λφα} = 1,0$ ,  $\alpha_{κτίνα} = 1,0$ .

### Βέλτιστη εκτίμηση

Αυτός ο τύπος φίλτρου εφαρμόζει ένα φίλτρο εξομάλυνσης προσαρμοσμένο στην εικόνα. Για κάθε εικονοστοιχείο η διακύμανση των τιμών που περιβάλλουν το εξάγωνο υπολογίζεται και η ποσότητα εξομάλυνσης γίνεται αντιστρόφως ανάλογη με αυτή. Η ιδέα είναι ότι εάν η διακύμανση είναι μικρή τότε οφείλεται στο θόρυβο της εικόνας, ενώ εάν είναι μεγάλη οφείλεται σε «επιθυμητά» χαρακτηριστικά εικόνας. Ως συνήθως η παράμετρος  $\alpha_{κτίνα}$  ελέγχει την αποτελεσματική ακτίνα, αλλά σας συμβουλεύουμε να αφήσετε την ακτίνα μεταξύ 0,8 και 1,0 ώστε ο υπολογισμός της διακύμανσης να έχει νόημα. Η παράμετρος  $\alpha_{λφα}$  ορίζει το κατώφλι θορύβου, πάνω από το οποίο λιγότερη εξομάλυνση θα γίνεται. Αυτό σημαίνει ότι μικρές τιμές  $\alpha_{λφα}$  θα δώσουν τα πιο λεπτά αποτελέσματα φιλτραρίσματος, ενώ μεγάλες τιμές τείνουν να εξομαλύνουν όλα τα μέρη της εικόνας. Μπορείτε να ξεκινήσετε με τιμές όπως  $\alpha_{λφα} = 0,2$ ,  $\alpha_{κτίνα} = 1,0$  και να δοκιμάσετε αύξηση ή μείωση της παραμέτρου  $\alpha_{λφα}$  για να πάρετε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Αυτός ο τύπος φίλτρου είναι άριστος για φιλτράρισμα θορύβου πρόσμιξης σε ψηφιογραφίες και χρωματιστές εικόνες.

### Βελτιστοποίηση ακμής

Αυτός είναι ο αντίθετος τύπος φίλτρου στο φίλτρο εξομάλυνσης. Βελτιστοποιεί τις ακμές. Η παράμετρος  $\alpha_{λφα}$  ελέγχει την ποσότητα της βελτιστοποίησης ακμής από λεπτή (0,1) σε θορυβώδη (0,9). Η παράμετρος  $\alpha_{κτίνα}$  ελέγχει την αποτελεσματική ακτίνα ως συνήθως, αλλά οι χρήσιμες τιμές είναι μεταξύ 0,5 και 0,9. Δοκιμάστε ξεκινώντας με τιμές  $\alpha_{λφα} = 0,3$ ,  $\alpha_{κτίνας} = 0,8$ .

#### 4.11.4.1. Χρήση συνδυασμού

Οι ποικίλες καταστάσεις λειτουργίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν η μία μετά την άλλη για να πάρουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Π.χ. για να μετατρέψετε μια μονόχρωμη εικόνα με πρόσμειξη σε εικόνα γκρι κλίμακας θα μπορούσατε να δοκιμάσετε ένα ή δύο περάσματα του φίλτρου εξομάλυνσης, ακολουθούμενα από πέρασμα του βέλτιστου φίλτρου εκτίμησης, έπειτα κάποια βελτιστοποίηση λεπτής ακμής. Σημειώστε ότι χρησιμοποιώντας βελτιστοποίηση ακμής είναι πιθανό να είναι χρήσιμο μόνο μετά από ένα από τα μη γραμμικά φίλτρα (μέση περικοπή  $\alpha_{λφα}$  ή προαιρετικά φίλτρο εκτίμησης), καθώς βελτιστοποίηση ακμής είναι το ακριβώς αντίθετο της εξομάλυνσης.

Για μείωση θορύβου κβαντισμού χρώματος σε εικόνες (δηλαδή μετατρέποντας αρχεία .gif πίσω σε αρχεία 24 δυαδικών) μπορείτε να δοκιμάσετε ένα πέρασμα βέλτιστου φίλτρου εκτίμησης ( $\alpha_{λφα} = 0,2$ ,  $\alpha_{κτίνα} = 1,0$ ), ένα πέρασμα του διάμεσου φίλτρου ( $\alpha_{λφα} = 1,0$ ,  $\alpha_{κτίνα} = 0,55$ ) και ενδεχομένως ένα πέρασμα του φίλτρου βελτιστοποίησης ακμής. Πολλά περάσματα του βέλτιστου φίλτρου εκτίμησης με μειούμενες τιμές  $\alpha_{λφα}$  είναι πιο αποτελεσματικά από ένα μοναδικό πέρασμα με μεγάλη τιμή  $\alpha_{λφα}$ . Ως συνήθως, υπάρχει ένα ισοζύγιο μεταξύ της αποτελεσματικότητας φιλτραρίσματος και απώλειας λεπτομερειών. Ο πειραματισμός προτείνεται.







## 4.12. Αποσύνθεση κυματιδίου

### 4.12.1. Επισκόπηση



#### Σημείωση

Οι εξηγήσεις έχουν εμπνευστεί κυρίως από τα μαθήματα του Pat David

🔗 <https://patdavid.net/2011/12/getting-around-in-gimp-skin-retouching.html> και

🔗 <https://patdavid.net/2014/07/wavelet-decompose-again.html>.

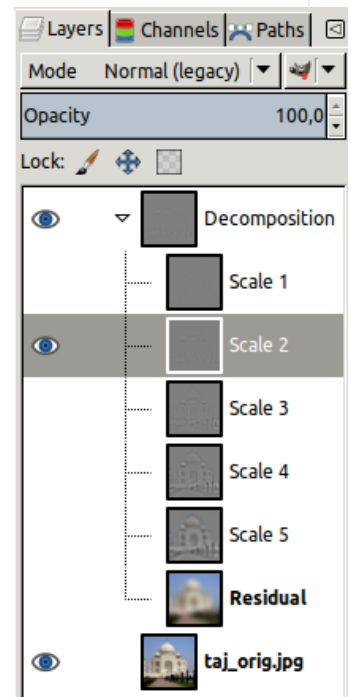
**Σχήμα 17.43. Παράδειγμα για το φίλτρο «Αποσύνθεση κυματιδίου»**



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το «Αποσύνθεση κυματιδίου». Μόνο η κλίμακα 2 έχει γίνει ορατή στην ομάδα στρώσεων.



Αυτό το φίλτρο αποσυνθέτει την ενεργή στρώση ή επιλογή σε πολλές στρώσεις, με το όνομα «κλίμακες», που καθεμιά τους περιέχει ένα ειδικό σύνολο λεπτομερειών. Οι πιο μικρές λεπτομέρειες είναι στις πρώτες στρώσεις και γίνονται μεγαλύτερες μέχρι να πάρετε την τελευταία, στο τέλος. Αυτή η τελευταία στρώση ονομάζεται «παραμένουσα» και κρατά ό,τι απομένει μετά την αφαίρεση όλων των λεπτομερών στρώσεων· αναπαριστά τη γενική αντίθεση και τα χρώματα της εικόνας.

Καθεμιά από τις κλίμακες των στρώσεων ορίζεται ώστε να συνδυάζεται χρησιμοποιώντας τη κατάσταση στρώσης συγχώνευση κόκκου. Αυτό σημαίνει ότι εικονοστοιχεία που έχουν μια τιμή 50% δεν επηρεάζουν το τελικό αποτέλεσμα.

Έτσι, η βαφή μιας κλίμακας κυματιδίου με ουδέτερο γκρίζο (R:50% G:50% B:50%) θα αυξήσει τις λεπτομέρειες.

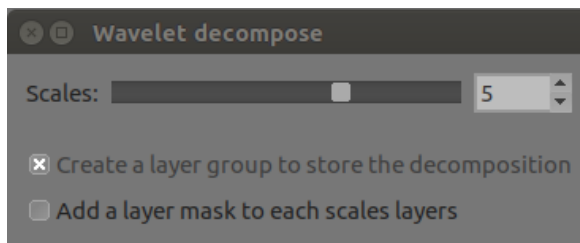
Η αποσύνθεση κυματιδίου είναι ένα θαυμάσιο φίλτρο για εξομάλυνση και επεξεργασία δέρματος, αφαιρώντας τις ατέλειες, τις ρυτίδες, τις κηλίδες από τις φωτογραφίες σας. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης για όξυνση και τοπική βελτίωση της αντίθεσης και για αφαίρεση κηλίδων, χρωμάτων, τόνων. Όλα αυτά εξηγούνται στα προαναφερθέντα μαθήματα.

#### 4.12.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Βελτίωση** → **Αποσύνθεση κυματιδίου**.

#### 4.12.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.44. Επιλογές «Αποσύνθεση κυματιδίου»**



**Κλίμακες:** Ο αριθμός των προεπιλεγμένων κλιμάκων είναι 5. Μπορείτε να τον αυξήσετε για να αυξήσετε την ποιότητα των κλιμάκων.

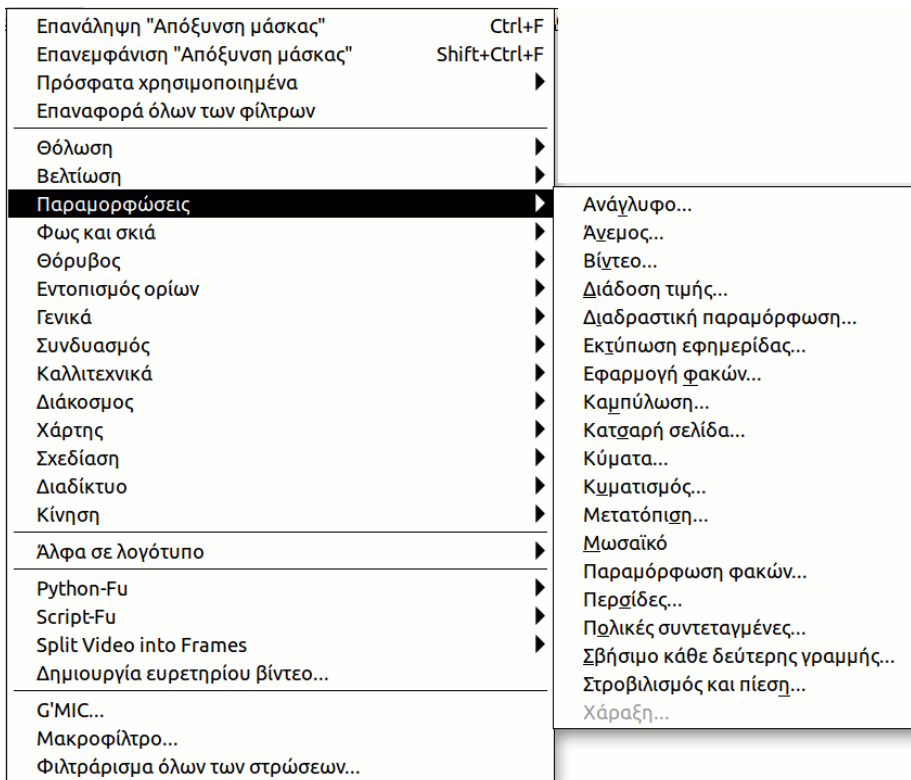
Δημιουργήστε μια ομάδα στρώσεων για να αποθηκεύσετε την αποσύνθεση: οι ομάδες στρώσεων εξετάζονται στο [Τμήμα 4, «Ομάδες στρώσεων»](#).

Προσθέστε μια μάσκα στρώσης σε κάθε στρώση κλίμακας: οι μάσκες στρώσεων εξετάζονται στο [Τμήμα 2.1.3, «Μάσκες στρώσης»](#).



## 5. Φίλτρα παραμόρφωσης

Σχήμα 17.45. Το μενού φίλτρων παραμόρφωσης



### 5.1. Εισαγωγή

Τα φίλτρα παραμόρφωσης μετασχηματίζουν την εικόνα σας με πολλούς διαφορετικούς τρόπους.



## 5.2. Εφαρμογή φακού

### 5.2.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.46. Η ίδια εικόνα, πριν και μετά την εφαρμογή εφέ φακού.**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Εφαρμογή φακού»

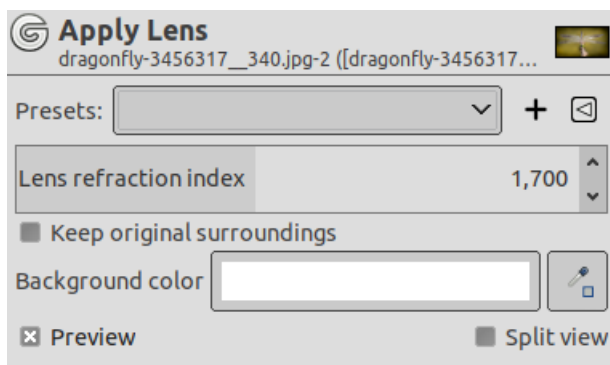
Μετά την εφαρμογή αυτού του φίλτρου, ένα μέρος της ενεργής στρώσης αποδίδεται ως μέσα από έναν σφαιρικό φακό.

### 5.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από το μενού παραθύρου εικόνας **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Εφαρμογή φακού...**

### 5.2.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.47. Επιλογές φίλτρου «Εφαρμογή φακού»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Δείκτης διάθλασης φακού

Ο φακός θα είναι πάνω κάτω συγκλίνων (1-100).

### Διατήρηση του αρχικού περιβάλλοντος

Ο φακός φαίνεται να είναι τοποθετημένος στην ενεργή στρώση.

### Χρώμα παρασκηνίου

Το μέρος της ενεργής στρώσης έξω από τον φακό θα έχει επιλεγμένο το χρώμα παρασκηνίου στην εργαλειοθήκη.

Μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα:

- Πατήστε σε χρωματική στάση για να ανοίξετε τον διάλογο επιλογέα χρώματος.
- Πατήστε στο πλήκτρο σταγονόμετρου στα δεξιά για να επιλέξετε το χρώμα από την εικόνα.





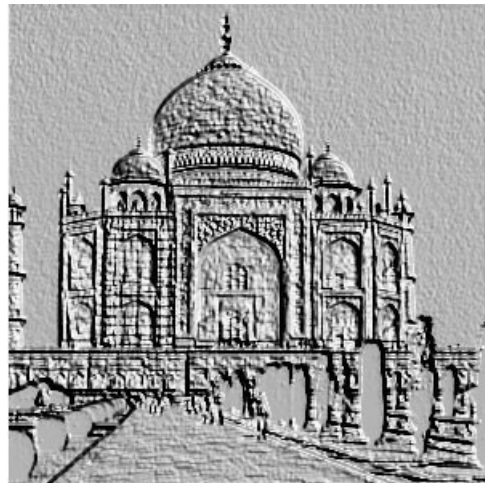
## 5.3. Ανάγλυφο

### 5.3.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.48. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο αναγλύφου**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «ανάγλυφο»

Αυτό το φίλτρο αποτυπώνει και λαξεύει την ενεργή στρώση ή επιλογή, δίνοντας της ένα ανάγλυφο με εξοχές και κοιλώματα. Οι φωτεινές περιοχές ανυψώνονται και οι σκοτεινές λαξεύονται. Μπορείτε να μεταβάλετε το φωτισμό.

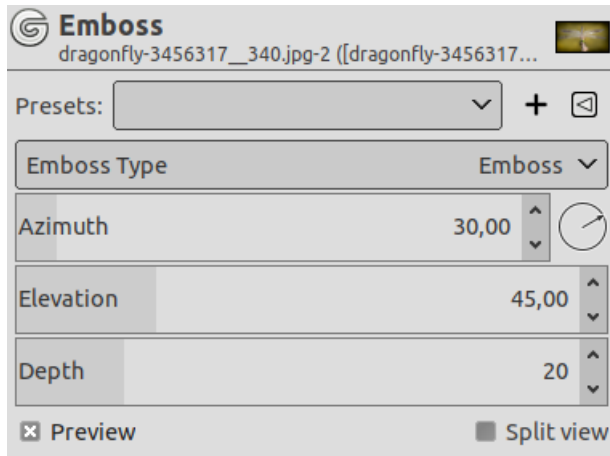
Μπορείτε να χρησιμοποιείτε το φίλτρο μόνο με εικόνες RGB. Εάν η εικόνα σας είναι γκρι κλίμακας, θα γίνει αχνή στο μενού.

### 5.3.2. Έναρξη φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Ανάγλυφο...**

### 5.3.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.49. Επιλογές φίλτρου «ανάγλυφο»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Συνάρτηση

#### Χάρτης ανάγλυφο

Το ανάγλυφο είναι μαλακό και τα χρώματα διατηρούνται.

#### Ανάγλυφο

Μετατρέπει την εικόνα σας σε γκρι κλίμακα και το ανάγλυφο είναι πιο σημειωμένο, δείχνοντας σαν μέταλλο.

### Τύπος ανάγλυφο

#### Ανάγλυφο

Προεπιλογή: μετατρέπει την εικόνα σας σε γκριζα κλίμακα και το ανάγλυφο είναι πιο σημειωμένο, δείχνοντας σαν μέταλλο. Αν και η εικόνα δείχνει σε γκριζα κλίμακα, παραμένει μια εικόνα RGB.

#### Χάρτης ανάγλυφο

Το ανάγλυφο είναι μαλακό και τα χρώματα διατηρούνται.

### Αζιμούθιο

Αυτό είναι σχετικό με το φωτισμό σύμφωνα με τα σημεία της πυξίδας (0 - 360). Εάν υποθέσετε ότι ο νότος είναι στην κορυφή της εικόνας σας, τότε η ανατολή (0°) είναι στα αριστερά. Αύξηση της τιμής πηγαίνει αριστερόστροφα.

### Ανύψωση

Αυτό είναι το ύψος από τον ορίζοντα (0°), γενικά μέχρι το ζενίθ (90°), αλλά εδώ μέχρι τον αντίθετο ορίζοντα (180°).

### Βάθος

Με την αύξηση του βάθους τα εξογκώματα είναι πιο υψηλά και βαθουλώματα είναι πιο βαθιά.



5.2. Εφαρμογή φακού



5.4. Χάραξη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





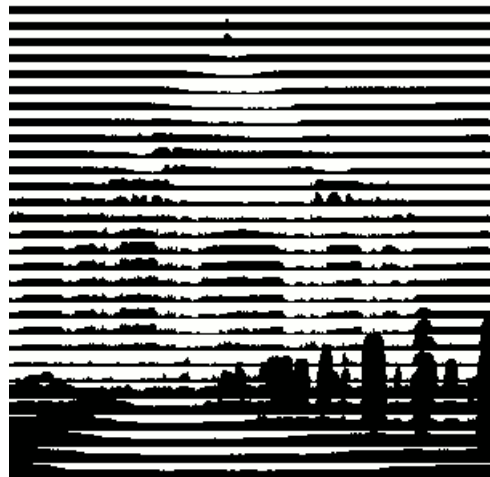
## 5.4. Χάραξη

### 5.4.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.50. Παράδειγμα για το φίλτρο «χάραξης»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «χάραξης»

Αυτό το φίλτρο παράγει ένα αποτέλεσμα χάραξης: η εικόνα μετατρέπεται σε ασπρόμαυρη και μερικές οριζόντιες γραμμές μεταβλητού ύψους σχεδιάζονται ανάλογα με την τιμή των υποκείμενων εικονοστοιχείων. Το τελικό αποτέλεσμα θυμίζει της χαράξεις που βρίσκονται σε νομίσματα και εικόνες παλιού βιβλίου.



#### Σημείωση

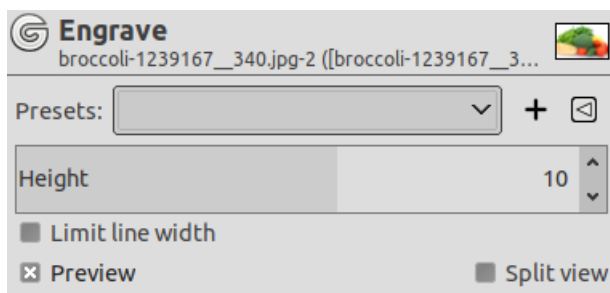
Το φίλτρο «χάραξης» δρα μόνο σε αιωρούμενες επιλογές και στρώσεις με κανάλι άλφα. Εάν η ενεργή στρώση δεν έχει κανάλι άλφα παρακαλώ [προσθέστε το](#) πρώτα.

### 5.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Χάραξη...**

### 5.4.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.51. Επιλογές «χάραξης»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Ύψος

Αυτή η επιλογή καθορίζει το ύψος των γραμμών χάραξης. Η τιμή είναι από 2 μέχρι 16.

### Όριο πλάτους γραμμής

Εάν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί λεπτές γραμμές δεν σχεδιάζονται σε περιοχές γειτονικού χρώματος. Δείτε την παρακάτω απεικόνιση για ένα παράδειγμα του αποτελέσματος αυτής της επιλογής.

## Σχήμα 17.52. Παράδειγμα αποτελέσματος της επιλογής ορίου πλάτους γραμμής



Αρχική εικόνα



Ενεργοποιημένη η επιλογή ορίου πλάτους γραμμής



Απενεργοποιημένη η επιλογή ορίου πλάτους γραμμής





## 5.5. Παραμόρφωση φακού

### 5.5.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.53. Παράδειγμα για το φίλτρο «παραμόρφωση φακού»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «παραμόρφωσης φακού»

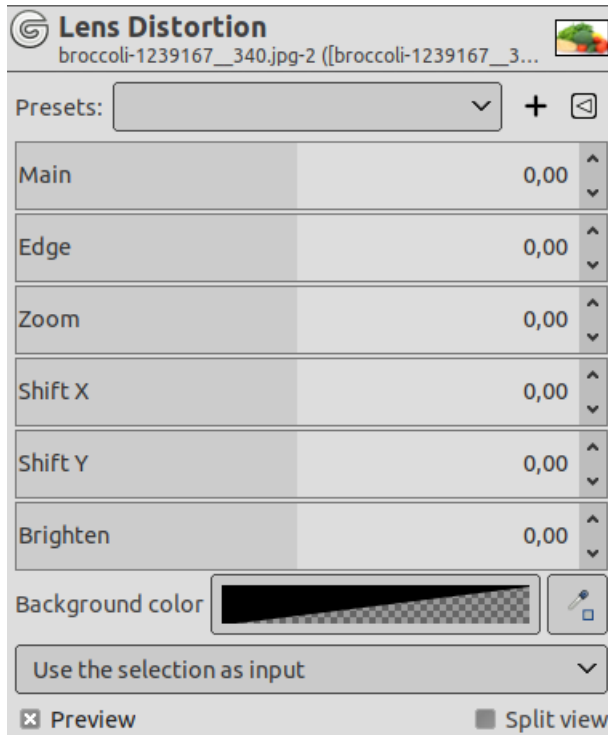
Αυτό το φίλτρο επιτρέπει την προσομοίωση αλλά επίσης διορθώνει το εφέ της τυπικής παραμόρφωσης που εισάγεται στις φωτογραφίες από τα γυαλιά που περιέχονται στους φακούς της κάμερας.

### 5.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Παραμόρφωση... φακού**.


### 5.5.3. Επιλογές

Σχήμα 17.54. Επιλογές «παραμόρφωσης φακού»



Το επιτρεπόμενο εύρος όλων των επιλογών είναι από -100,0 μέχρι 100,0.

#### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

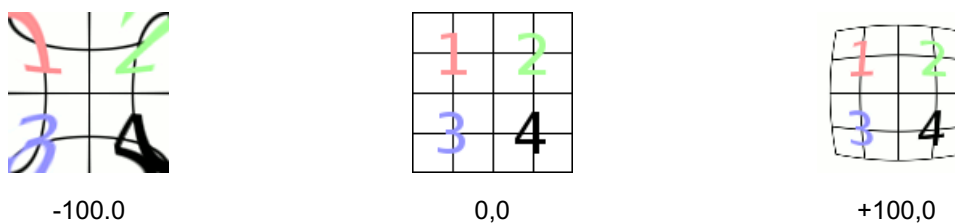
---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Κύριο

Η ποσότητα της σφαιρικής διόρθωσης για εισαγωγή. Θετικές τιμές κάνουν την εικόνα κυρτή ενώ αρνητικές τιμές την κάνουν κοίλη. Το συνολικό αποτέλεσμα είναι παρόμοιο με αναδίπλωση της εικόνας εσωτερικά ή εξωτερικά της σφαίρας.

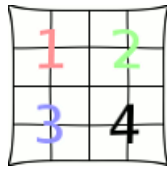
Σχήμα 17.55. Παράδειγμα αποτελέσματος της κύριας επιλογής



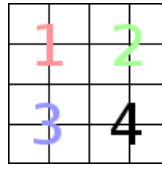
#### Ακμή

Καθορίζει την ποσότητα της πρόσθετης σφαιρικής διόρθωσης των ακμών της εικόνας.

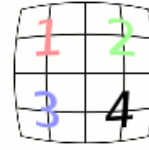
**Σχήμα 17.56. Παράδειγμα αποτελέσματος της επιλογής ακμής (κύρια ρύθμιση στο 50,0)**



-60,0



0,0



+60,0

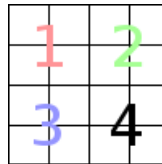
### Εστίαση

Καθορίζει την ποσότητα της μεγέθυνσης ή σμίκρυνσης της εικόνας που προκαλείται από τον υποθετικό φακό.

**Σχήμα 17.57. Παράδειγμα αποτελέσματος της επιλογής εστίασης**



-100,0



0,0



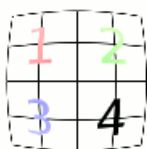
+100,0

### Φωτεινότητα

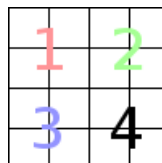
Η ποσότητα του εφέ «βινιέτας»: η μείωση/αύξηση της φωτεινότητας που οφείλεται στην καμπυλότητα φακού που παράγει μια διαφορετική απορρόφηση φωτός.

Οι επιλογές κύρια ή ακμή πρέπει να μην είναι μηδενικές για να παράξει αυτή η επιλογή αισθητά αποτελέσματα.

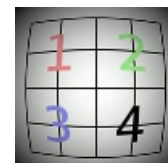
**Σχήμα 17.58. Παράδειγμα αποτελέσματος της επιλογής φωτεινότητας (κύρια ρύθμιση στο 75,0)**



-25,0



0,0



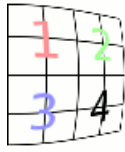
+25,0

### Μετατόπιση X, Μετατόπιση Y

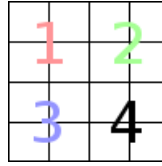
Αυτές οι δύο επιλογές καθορίζουν τη μετατόπιση της εικόνας που παράχθηκε από μη τέλεια κεντραρισμένα ζευγάρια φακών.

Όπως παραπάνω αυτή η επιλογή παράγει ορατά αποτελέσματα μόνο εάν οι επιλογές κύρια ή ακμή είναι μηδενικές.

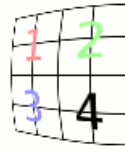
Σχήμα 17.59. Παράδειγμα αποτελέσματος της επιλογής μετατόπισης X (κύρια ρύθμιση στο 70,0)



-100,0



0,0



+100,0

#### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

Αυτές οι επιλογές είναι κοινές στα φίλτρα που βασίζονται στο GEGL. Παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).



5.4. Χάραξη



5.6. Μωσαϊκό

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.6. Μωσαϊκό

### 5.6.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.60. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο μωσαϊκό»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «μωσαϊκό»

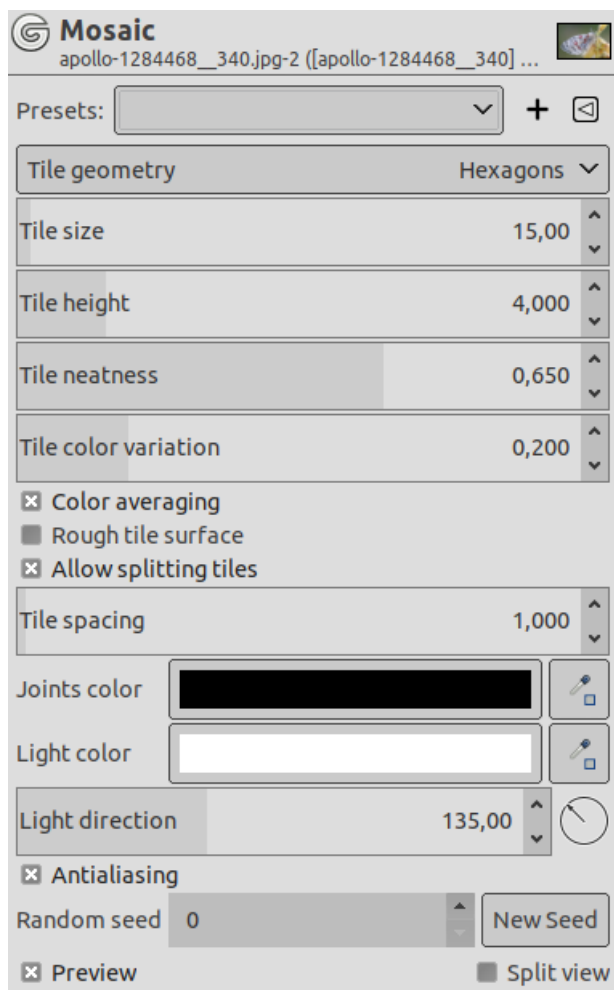
Αποκόπτει την ενεργή στρώση ή επιλογή σε πολλά τετράγωνα ή πολύγωνα που είναι ελαφρά ανυψωμένα και ξεχωρισμένα από ενώσεις, δίνοντας έτσι μια όψη μωσαϊκού.

### 5.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Μωσαϊκό...**

### 5.6.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.61. Επιλογές φίλτρο«κρμωσαϊκού»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Γεωμετρία παράθεσης

Αυτή η επιλογή είναι αυτονόητη:

#### Τετράγωνα

Όχι ακριβώς τετράγωνα, αλλά 4 άκρα

#### Εξάγωνα

6 ακμές

#### Οκτάγωνα

8 ή 4 ακμές (octa = 8)

#### Τρίγωνα

3 ακμές

### Μέγεθος παράθεσης

Μέση διάμετρος κάθε παράθεσης (σε εικονοστοιχεία). Ο ολισθητής και το πλαίσιο εισόδου σας επιτρέπουν να



ορίσετε το μέγεθος της επιφάνειας παράθεσης (2-1000).

#### Ύψος παράθεσης

Αυτό είναι το άκρο, ανάγλυφου παραθέσεων. Τιμή είναι το πλάτος του κυριολεκτικού περιγράμματος σε εικονοστοιχεία.

#### Τάξη παράθεσης

Όταν ορίζεται σε 1, τα περισσότερα παραθέματα έχουν το ίδιο μέγεθος. Με τιμή 0, το μέγεθος καθορίζεται τυχαία και αυτό μπορεί να οδηγήσει σε παραλλαγή σχήματος.

#### Παραλλαγή χρώματος παράθεσης

Κάθε παράθεση έχει μόνο ένα χρώμα. Έτσι ο αριθμός των χρωμάτων μειώνεται, συγκρινόμενος με την αρχική εικόνα. Εδώ μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό των χρωμάτων λίγο.

#### Μέσος όρος χρώματος

Όταν αυτή η επιλογή είναι ασημείωτη, το σχέδιο της εικόνας μπορεί να αναγνωριστεί μέσα στις παραθέσεις. Όταν σημειωθεί, τα χρώματα μέσα στις παραθέσεις είναι ο μέσος όρος σε ένα μοναδικό χρώμα.

#### Άγρια επιφάνεια παράθεσης

Με αυτήν την επιλογή παράθεσης η επιφάνεια φαίνεται κοίλη.

#### Να επιτρέπεται η διαίρεση των παραθέσεων

Αυτή η επιλογή διαιρεί τις παραθέσεις σε περιοχές με πολλά χρώματα και έτσι επιτρέπει μια καλύτερη χρωματική κλιμάκωση και περισσότερες λεπτομέρειες σε αυτές τις περιοχές.

#### Διάκενο παράθεσης

Αυτό είναι το πλάτος της ένωσης μεταξύ παραθέσεων.

#### Συνδέσεις/Χρώμα φωτός

Οι παραθέσεις φωτίζονται με το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης και η σκιά χρωματίζεται με το χρώμα παρασκηνίου. Οι ενώσεις έχουν το χρώμα παρασκηνίου. Μπορείτε να αλλάξετε αυτά τα χρώματα χρησιμοποιώντας τα δείγματα χρωμάτων ή τους επιλογείς χρώματος στα δεξιά.

#### Κατεύθυνση φωτός

Από προεπιλογή το φως έρχεται από την πάνω αριστερή γωνία (135°). Μπορείτε να αλλάξετε αυτήν την κατεύθυνση από 0 μέχρι 360.

#### Εξομάλυνση

Αυτή η επιλογή μειώνει τη βαθμιαία όψη που μπορεί να έχουν τα περιγράμματα.

#### Τυχαία σπορά

Το εφέ φίλτρου γίνεται τυχαία. Μπορείτε να αλλάξετε σπόρο.





## 5.7. Πολικές συντεταγμένες

---

### 5.7.1. Επισκόπηση

---

**Σχήμα 17.62. Παράδειγμα φίλτρου για πολικές συντεταγμένες**

---



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Πολικές συντεταγμένες»

Δίνει μια κυκλική ή ορθογώνια αναπαράσταση της εικόνας σας με όλες τις δυνατές ενδιάμεσες μεταξύ και των δύο.

### 5.7.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

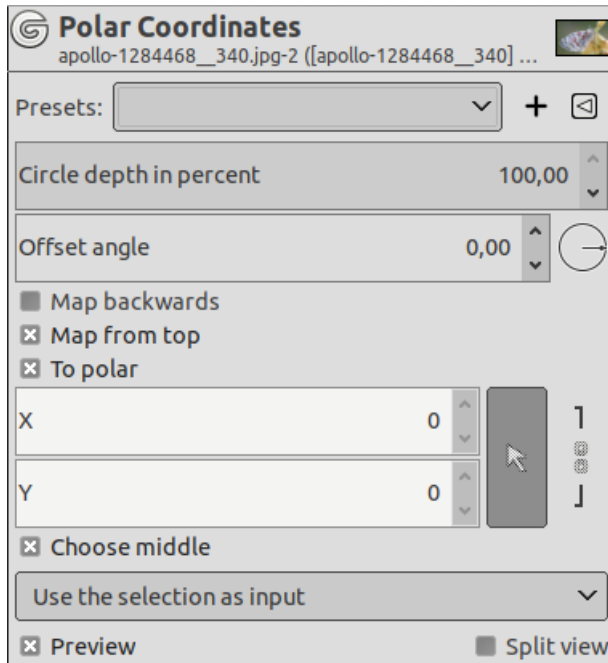
---

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Πολικές συντεταγμένες...**


### 5.7.3. Επιλογές

---

Σχήμα 17.63. Επιλογές φίλτρου «Πολικές συντεταγμένες»



#### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Βάθος κύκλου σε ποσοστό

Ο ολισθητής και το πλαίσιο εισόδου επιτρέπουν τον ορισμό της "κυκλικότητας" του μετασχηματισμού, από ορθογώνιο (0%) σε κύκλο (100%).

#### Γωνία αντιστάθμισης

Αυτή η επιλογή ελέγχει την γωνία εκκίνησης του σχεδίου (0 - 359°) και την περιστρέφει γύρω από το κέντρο του κύκλου.

#### Απεικόνιση προς τα πίσω

Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το σχέδιο θα ξεκινήσει από τα δεξιά αντί για τα αριστερά.

#### Απεικόνιση από πάνω

Εάν δεν σημειωθεί, η απεικόνιση θα βάλει την κάτω γραμμή στη μέση και την πάνω γραμμή εξωτερικά. Εάν σημειωθεί, θα γίνει το αντίθετο.

#### Σε πολικές

Εάν δεν σημειωθεί, η εικόνα θα απεικονιστεί κυκλική μέσα σε ορθογώνιο (παράξενο εφέ). Εάν σημειωθεί, η εικόνα θα απεικονιστεί σε κύκλο.

#### X, Y

Αυτές οι πολικές συντεταγμένες είναι ενεργές μόνο εάν η επιλογή «Επιλογή μέσου» δεν είναι σημειωμένη.

#### Επιλογή μέσου

Σημειωμένο από προεπιλογή: το αρχικό κέντρο είναι στο μέσο της στρώσης. Εάν είναι ασημείωτο, μπορείτε να τροποποιήσετε τις παραμέτρους X και Y για να τοποθετήσετε το αρχικό κέντρο.



Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### 5.7.4. Παραδείγματα

Σχήμα 17.64. Με κείμενο

THE GIMP



Εάν μόλις γράψατε το κείμενο, πρέπει να ισοπεδώσετε την εικόνα πριν την χρήση του φίλτρου.

Σχήμα 17.65. Με δύο οριζόντιες γραμμές





## 5.8. Κυματισμός

### 5.8.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.66. Παράδειγμα φίλτρου «κυματισμού»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «κυματισμού»

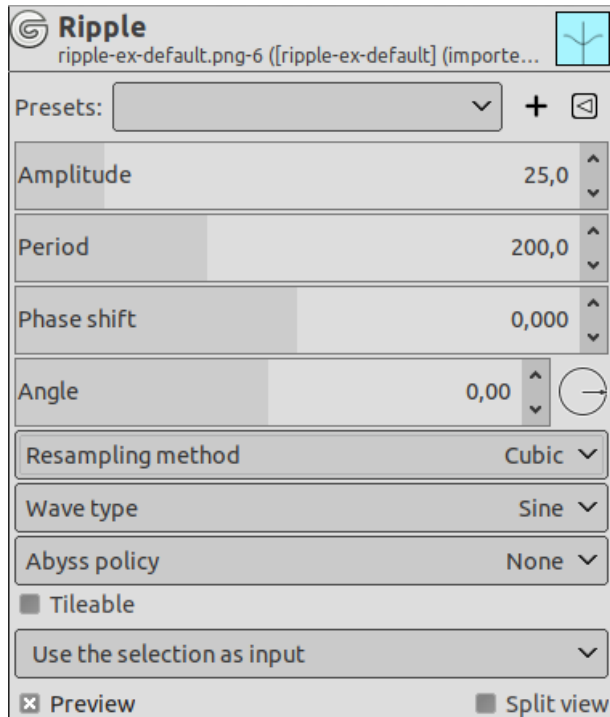
Μετατοπίζει τα εικονοστοιχεία της ενεργής στρώσης ή επιλογής σε κύματα ή κυματισμούς που θυμίζουν μια αντανάκλαση σε ταραγμένο νερό.

### 5.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Κυματισμός...**

### 5.8.3. Επιλογές

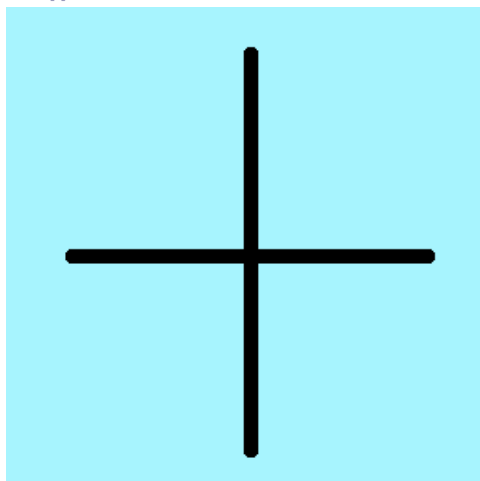
## Σχήμα 17.67. Επιλογές φίλτρου «κυματισμού»



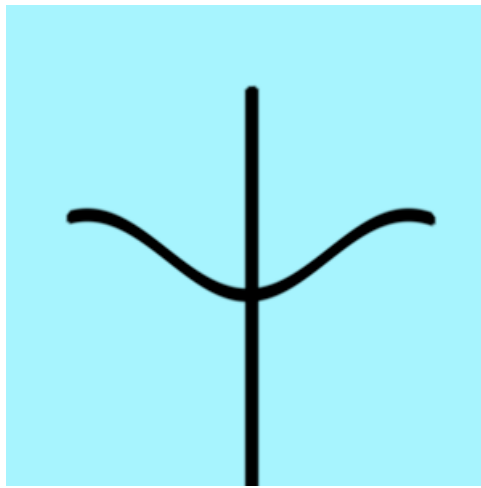
### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Αρχικές εικόνες για παραδείγματα



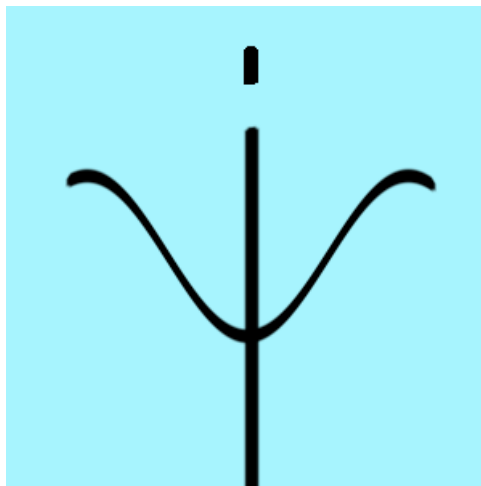
Αρχική



Με εφαρμοσμένη τον κυματισμό με τις προκαθορισμένες επιλογές

### Εύρος

Είναι σχετικό με το μήκος κύματος (0-200 εικονοστοιχεία).



Πλάτος = 25

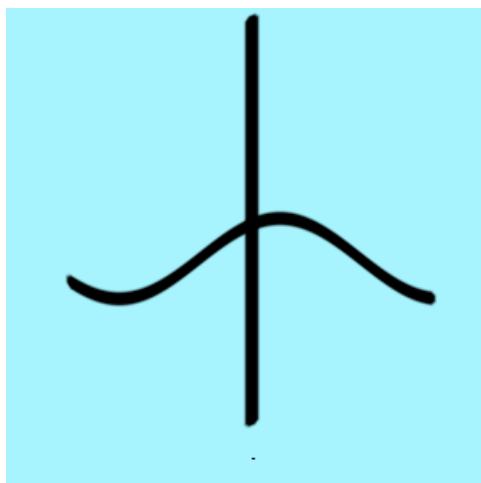
### Περιοδικό

Είναι σχετικό με το μήκος κύματος (0-200 εικονοστοιχεία)

□  
Περίοδος = 110

### Μετατόπιση φάσης

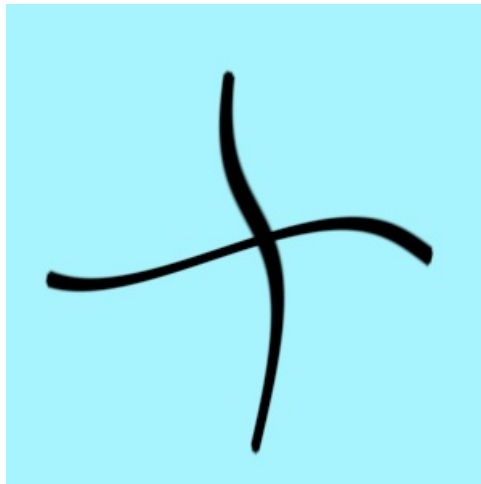
Το κύμα μετακινήθηκε



Μετατόπιση φάσης = 0,400

## Γωνία

Στρεβλώνει το κύμα



Γωνία =  $-40^\circ$

## Μέθοδοι επαναδειγματοληψίας

Αυτές οι μέθοδοι παρεμβολής περιγράφονται στο [Παρεμβολή](#).

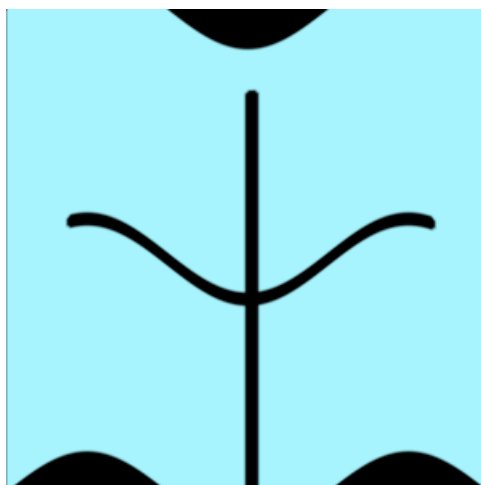
## Τύπος κύματος

Επιλογή εμφάνισης του κύματος:

- Πριονωτό
- Τρίγωνο
- Ημιτονικό

## Πολιτική αβύσσου

Επειδή οι κυματισμοί προκαλούν μετατόπιση εικονοστοιχείου, μερικά εικονοστοιχεία μπορεί να λείπουν στις πλευρές της εικόνας:



Πολιτική αβύσσου = Μαύρη

Η πολιτική αβύσσου (διαχείριση ορίου) αντιμετωπίζεται στο [Πολιτική αβύσσου](#).

## Παραθέσιμο

Αυτό διατηρεί τις ιδιότητες χωρίς ραφές εάν η εικόνα σας είναι ένα μοτίβο παράθεσης.

## Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



Σημείωση



Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).



5.7. Πολικές συντεταγμένες



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



5.9. Μετατόπιση



## 5.9. Μετατόπιση

---

### 5.9.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.68. Παράδειγμα για το φίλτρο μετατόπισης

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «μετατόπισης»

Μετατοπίζει όλες τις σειρές εικονοστοιχείου, οριζόντια ή κάθετα, στην τρέχουσα στρώση ή επιλογή, σε τυχαία απόσταση και μέσα στα καθορισμένα όρια.

### 5.9.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

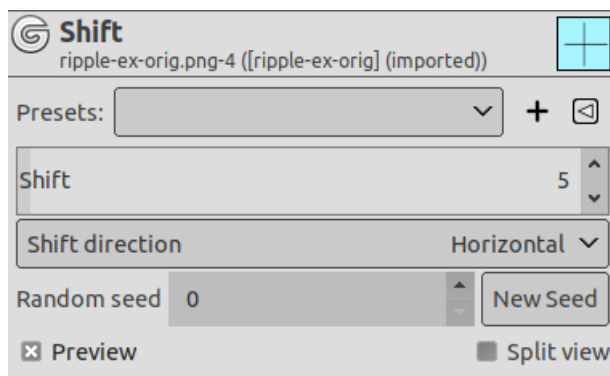
---

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Μετατόπιση...**


### 5.9.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.69. Επιλογές φίλτρου «μετατόπισης»

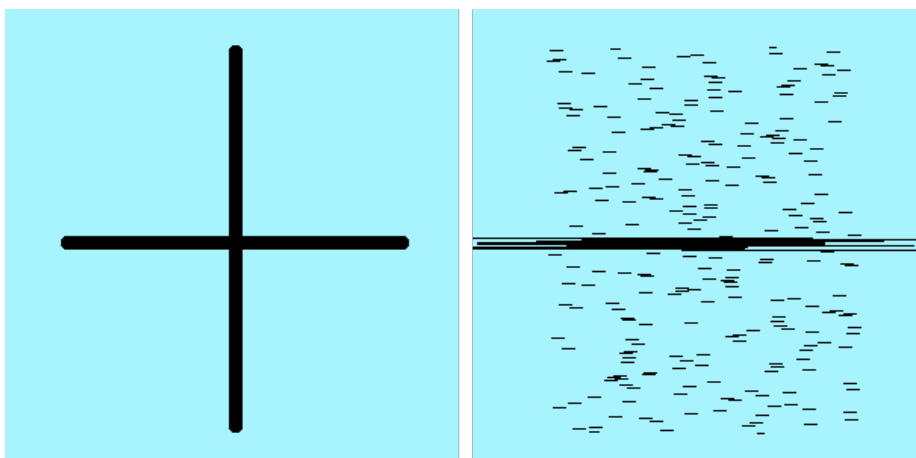


### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Μετατόπιση

Με αυτήν την επιλογή, μπορείτε να ορίσετε τη μέγιστη μετατόπιση, μεταξύ 1 και 200 εικονοστοιχείων.



Αριστερά: αρχικό.....Δεξιά: μετατόπιση = 100 οριζόντια

### Κατεύθυνση μετατόπισης

Αυτή η επιλογή ορίζει την κατεύθυνση οριζόντια ή κατακόρυφα.

### Τυχαία σπορά

Η μετατόπιση γίνεται τυχαία. Μπορείτε να αλλάξετε τον σπόρο.





## 5.10. Σφαιροποίηση

---

### 5.10.1. Επισκόπηση

---

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί ένα είδος φουσαλίδας της οποίας το μέγεθος είναι αυτό της εικόνας ή της επιλογής, σαν να τυλιγόταν το περιεχόμενο γύρω από μια σφαίρα.

#### Σχήμα 17.70. Παράδειγμα φίλτρου σφαιροποίησης

---



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Σφαιροποίηση»

### 5.10.2. Έναρξη φίλτρου

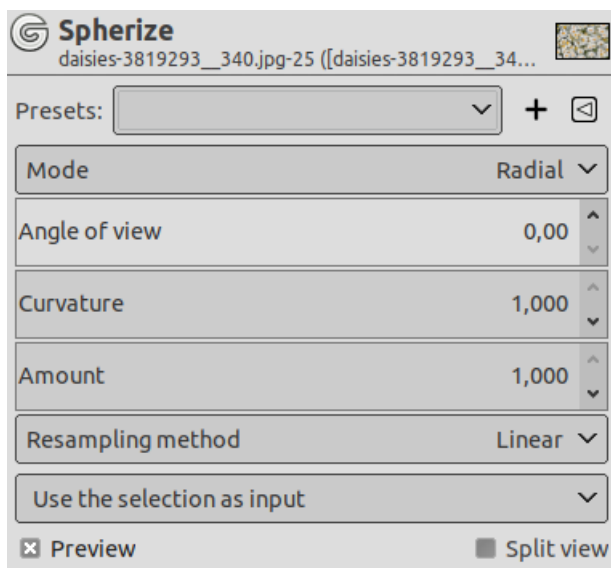
---

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Σφαιροποίηση...**

### 5.10.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.71. Επιλογές φίλτρου «Σφαιροποίησης»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Κατάσταση

- **Ακτινική** είναι η προεπιλεγμένη κατάσταση. Δείτε το παραπάνω παράδειγμα.
- **Οριζόντια:** σαν η εικόνα να απεικονιζόταν σε ένανκάθετο κύλινδρο.



- **Κάθετα:** σαν η εικόνα να απεικονιζόταν σε ένανοριζόντιο κύλινδρο.

### Γωνία προβολής

Γωνία προβολής κάμερας (0 - 180°)



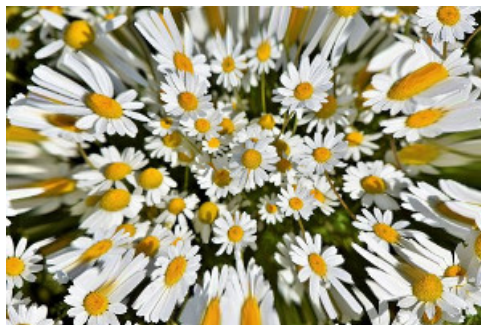
### Καμπυλότητα

Η γωνία σφαιρικού θόλου, ως τμήμα της συνγωνίας (συμπληρωματικής γωνίας) της προβολής. Το αποτέλεσμα είναι λιγότερο θολωτό καθώς μικραίνει η καμπυλότητα (100% - 0).



### Ποσότητα

Ενδιαφέρον για αρνητικές τιμές, που καταλήγουν σε βαθούλωμα αντί για εξόγκωμα (από 1,000 έως -1,000).



### Μέθοδοι επαναδειγματοληψίας

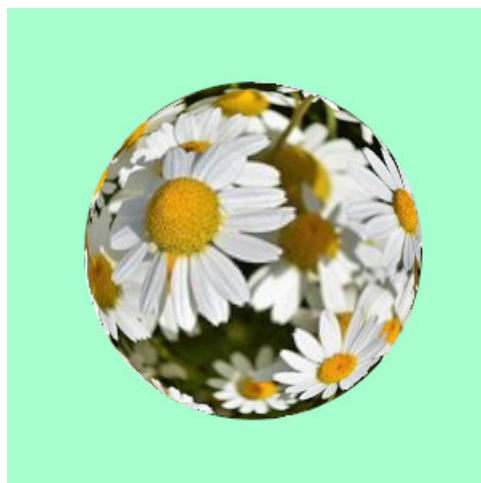
Αυτές οι μέθοδοι παρεμβολής περιγράφονται στο [Παρεμβολή](#).

### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

Αυτές οι επιλογές είναι κοινές στα φίλτρα που βασίζονται στο GEG. Παρακαλούμε δείτε το [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### 5.10.4. Χρησιμοποιώντας το φίλτρο σφαιροποίησης

Η σχεδίαση μιας επιλογής πριν την εφαρμογή του φίλτρου σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα άλλο σχήμα, όπως μια σφαίρα: επιλέξτε το εργαλείο έλλειψης με σημειωμένη την επιλογή **Σταθερό**; σχεδιάστε έναν κύκλο· εφαρμόστε το φίλτρο σφαιροποίησης με επιλεγμένο το **Χρήση της επιλογής ως εισόδου**. Αντιστρέψτε την επιλογή και γεμίστε την με το επιθυμητό παρασκήνιο.





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.11. Διάδοση τιμής

---

### 5.11.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.72. Παράδειγμα για το φίλτρο διάδοσης τιμής

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «διάδοση τιμής»

Αυτό το φίλτρο δουλεύει σε χρωματιστά άκρα. Εξαπλώνει τα εικονοστοιχεία που διαφέρουν κατά καθορισμένο τρόπο από τα γειτονικά εικονοστοιχεία.

### 5.11.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

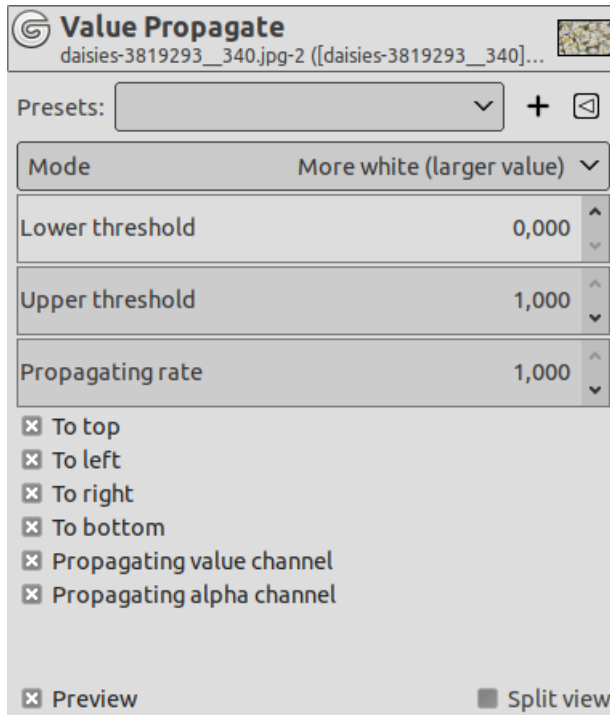
Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Διάδοση τιμής...**

### 5.11.3. Επιλογές


---



## Σχήμα 17.73. Επιλογές φίλτρου «διάδοση τιμής»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Κατάσταση

Τα παραδείγματα θα είναι σχετικά με την επόμενη εικόνα:



#### *Περισσότερο λευκό (μεγαλύτερη τιμή)*

Τα εικονοστοιχεία θα διαδοθούν από τα εικονοστοιχεία ανώτερης τιμής προς τα εικονοστοιχεία χαμηλότερης τιμής. Έτσι οι φωτεινές περιοχές θα μεγεθυνθούν.

### Σχήμα 17.74. Περισσότερο λευκό

---



Φωτεινά εικονοστοιχεία διαδόθηκαν σε σκοτεινά εικονοστοιχεία στις τέσσερις κατευθύνσεις: πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά. Εφαρμογή του φίλτρου πολλές φορές για αύξηση του αποτελέσματος.

### Περισσότερο μαύρο (μικρότερη τιμή)

Τα εικονοστοιχεία θα διαδοθούν από τα εικονοστοιχεία χαμηλότερης τιμής προς τα εικονοστοιχεία υψηλότερης τιμής. Έτσι οι σκοτεινές περιοχές θα μεγεθυνθούν.

### Σχήμα 17.75. Περισσότερο μαύρο

---



### Σχήμα 17.76. Στον πυθμένα μόνο

---



Το ίδιο όπως παραπάνω με μόνο την κατεύθυνση στον πυθμένα σημειωμένη.

### Μεσαία τιμή στις κορυφές

Σε ένα περίγραμμα μεταξύ των επιλεγμένων κατωφλιών, ο μέσος όρος και των δύο τιμών διαδίδεται.

**Σχήμα 17.77. Μεσαία τιμή στις κορυφές**



Ένα λεπτό περίγραμμα με ένα μεταβατικό χρώμα προστέθηκε στα αντικείμενα. Δεν είναι ορατό γύρω από τα αντικείμενα με εξομαλυμένα περιγράμματα.



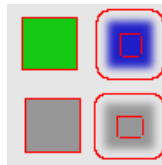
Η πράσινη περιοχή μεγεθυσμένη x800. Ένα λεπτό περίγραμμα (πλάτους ενός εικονοστοιχείου) προστέθηκε. Η τιμή του είναι ο μέσος όρος μεταξύ γκριζου (90%) και πράσινου (78%) :  $(90 + 78) / 2 = 84$ .

### Χρώμα στις κορυφές

Οι επεκτεινόμενες περιοχές θα γεμίσουν με το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης.

Ανοίγει ένας επιλογέας χρώματος, με διάλεγμα χρώματος.

**Σχήμα 17.78. Χρώμα στις κορυφές**



Σε αυτό το παράδειγμα, το επιλεγμένο χρώμα είναι κόκκινο. Ένα λεπτό περίγραμμα, πλάτους ενός εικονοστοιχείου, κόκκινο, προστίθεται γύρω από τα αντικείμενα. Με εξομαλυμένα αντικείμενα, αυτό το περίγραμμα εντοπίζεται στο πιο απομακρυσμένο όριο εξομάλυνσης. Εδώ, ένα άλλο περίγραμμα εμφανίζεται από μέσα. Αυτό είναι ένα παράσιτο που οφείλεται στο μικρό μέγεθος του αντικειμένου που οδηγεί την περιοχή εξομάλυνσης των αντίθετων πλευρών σε επικάλυψη.

### Μόνο χρώμα

Μόνο οι περιοχές με το επιλεγμένο χρώμα θα διαδοθούν. Με αυτήν την επιλογή, οι μαλακές και ασαφείς άκρες δεν διαδίδονται καλά.

**Σχήμα 17.79. Μόνο χρώμα**

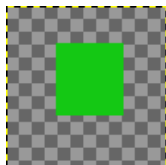


Σε αυτό το παράδειγμα, το επιλεγμένο χρώμα είναι αυτό του πράσινου αντικειμένου. Μετά την εφαρμογή του φίλτρου πολλές φορές, η πράσινη περιοχή είναι φανερά μεγεθυσμένη.

### Περισσότερο αδιαφανής, Περισσότερο διαφανής

Αυτές οι εντολές δουλεύουν όπως οι «περισσότερο λευκό» και «περισσότερο μαύρο». Αδιαφανείς (διαφανείς) περιοχές θα επεκταθούν πάνω από τις λιγότερο αδιαφανείς (διαφανείς) περιοχές. Αυτές οι εντολές χρειάζονται εικόνα με κανάλι άλφα.

**Σχήμα 17.80. Περισσότερο αδιαφανής**



Αρχική στρώση, με διαφανές παρασκήνιο.



Εφαρμογή φίλτρου πολλές φορές: η πράσινη, αδιαφανής, περιοχή αυξήθηκε.

### Χαμηλότερο κατώφλι, Ανώτερο κατώφλι

Ένα εικονοστοιχείο θα διαδοθεί (επεκταθεί) εάν η διαφορά στην τιμή μεταξύ του εικονοστοιχείου και του γειτονικού δεν είναι μικρότερη από το κατώτερο κατώφλι και δεν είναι μεγαλύτερη από το ανώτερο κατώφλι.

### Ρυθμός επέκτασης

Αυτή είναι η διαδιδόμενη ποσότητα. Όσο υψηλότερη είναι τόσο περισσότερο χρωματιστή θα είναι η διάδοση.

### Προς τα πάνω, Στα αριστερά, Προς τα δεξιά, Προς τα κάτω

Μπορείτε να διαλέξετε μία ή περισσότερες κατευθύνσεις.

### Διάδοση τιμής καναλιού

Εάν σημειωθεί, τα κανάλια χρώματος του εικονοστοιχείου (γκρίζο κανάλι σε εικόνες γκριζας κλίμακας) θα επεκταθούν. Η επιλογή σημειώνεται από προεπιλογή, φυσικά.

### Διάδοση καναλιού άλφα

Εάν σημειωθεί, η τιμή άλφα του εικονοστοιχείου θα διαδοθεί, αλλιώς το εικονοστοιχείο θα πάρει την άλφα των γειτονικών εικονοστοιχείων.

### 5.11.4. Χρησιμοποιώντας τη διάδοση της τιμής



Αριστερά: Αρχικά.....Μέση: Πιο λευκό.....Δεξιά: Πιο μαύρο







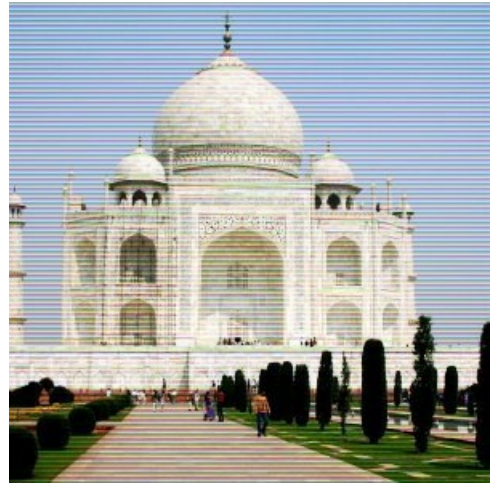
## 5.12. Βίντεο

### 5.12.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.81. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο «Υποβάθμιση βίντεο»**



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Υποβάθμιση βίντεο»

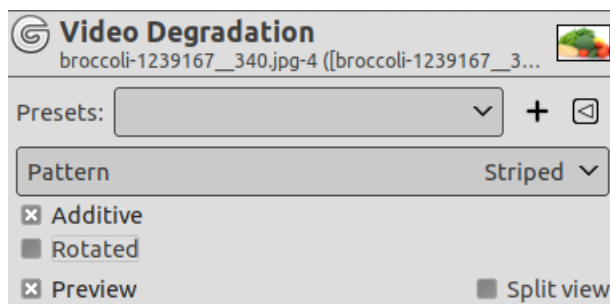
Εφαρμογή χαμηλού βήματος κουκκίδας προσομοίωσης RGB σε καθορισμένο σχέδιο.

### 5.12.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

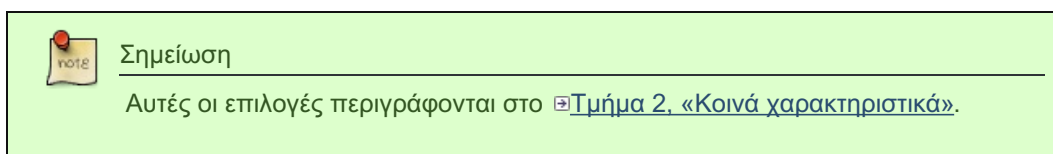
Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Υποβάθμιση βίντεο...**

### 5.12.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.82. Επιλογές φίλτρου «βίντεο»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



### Μοτίβο

Θα ήταν μάλλον δύσκολο να περιγραφεί τι κάθε μοτίβο θα αποδώσει. Είναι βέλτιστο να δείτε τι αποδίδεται στην προεπισκόπηση.

### Πρόσθεση

Ορίστε εάν η συνάρτηση προσθέτει το αποτέλεσμα στην αρχική εικόνα.

### Περιστροφή

Περιστροφή του αποτελέσματος κατά 90°.





## 5.13. Κύματα

### 5.13.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.83. Παράδειγμα για το φίλτρο κυμάτων



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Κύματα» με προεπιλεγμένες επιλογές και περίοδο = 20,0

Με αυτό το φίλτρο παίρνετε το ίδιο αποτέλεσμα όπως μια πέτρα που πετιέται σε μια ήσυχη λιμνούλα, δίνοντας ομόκεντρα κύματα.

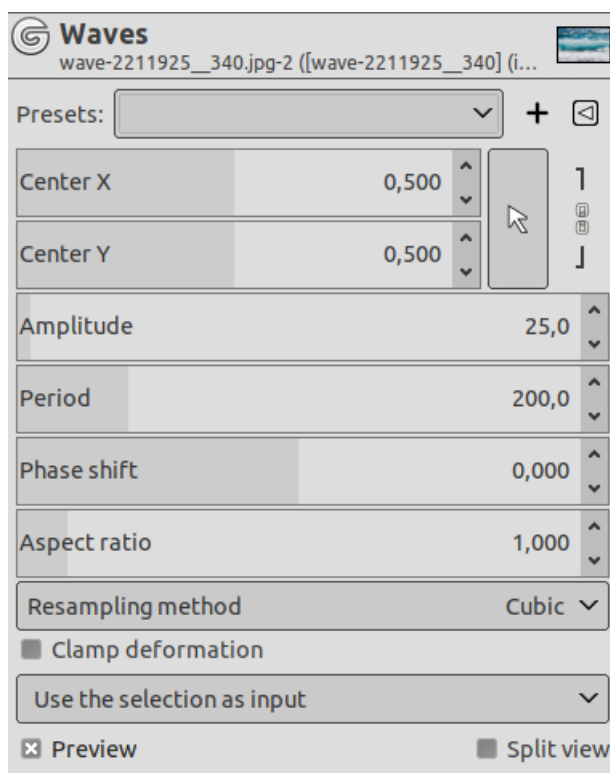
### 5.13.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Κύματα...**


### 5.13.3. Επιλογές



## Σχήμα 17.84. Επιλογές φίλτρο «κυμάτων»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Κέντρο X, κέντρο Y

Μετακίνηση του κέντρου των κυμάτων

### Εύρος

Μεταβολή του ύψους των κυμάτων.

### Περιοδικό

Αυτό είναι το μήκος κύματος. Διαφοροποιείται η απόσταση μεταξύ της κορυφής των κυμάτων.

Η υψηλή προεπιλεγμένη τιμή ταιριάζει σε μεγάλες εικόνες. Για εικόνες με πλάτος και ύψος μερικών εκατοντάδων εικονοστοιχείων, μια πιο μικρή τιμή, όπως 20 στο παράδειγμά μας, ταιριάζει καλύτερα.

### Μετατόπιση φάσης

Αυτή η εντολή μετατοπίζει την κορυφή του κυματισμού.

### Λόγος διαστάσεων

Τιμές μικρότερες από 1,00 αποδίδουν ωοειδή κύματα, με μεγάλο άξονα κατακόρυφο. Τιμές μεγαλύτερες από 1,00 δίνουν τον μεγάλο άξονα οριζόντιο.

### Μέθοδος επαναδειγματοληψίας

Αυτές οι μέθοδοι παρεμβολής περιγράφονται στο [Παρεμβολή](#).

### Περιορισμός παραμόρφωσης

ΝΑΓΙΝΕΙ.

Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).



5.12. Βίντεο



5.14. Στροβιλισμός και πίεση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.14. Στροβιλισμός και πίεση

### 5.14.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.85. Παράδειγμα για το φίλτρο στροβιλισμός και πίεση



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου

«Στροβιλισμός και πίεση» παραμορφώνουν την εικόνα σας με ομόκεντρο τρόπο.

Ο «στροβιλισμός» (εφαρμογή μιας μη μηδενικής γωνίας στροβιλισμού) παραμορφώνει την εικόνα όπως η μικρή ρουφήχτρα που εμφανίζεται όταν αδειάζετε το μπάνιο σας.

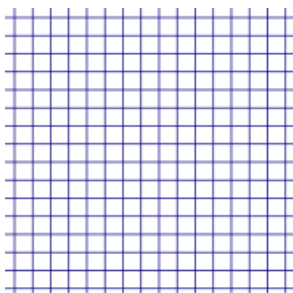
Η «πίεση», με μηδενική περιστροφή, μπορεί να συγκριθεί με την εφαρμογή στην εικόνα σας σε μια μαλακή ελαστική επιφάνεια και σφίξιμο στις ακμές ή γωνίες. Εάν ο ολισθητής ποσότητας πίεσης οριστεί σε αρνητική τιμή, θα φαίνεται σαν κάποιος να προσπαθεί να πιέσει ένα στρογγυλό αντικείμενο επάνω προς εσάς πίσω από το δέρμα του ελαστικού. Εάν η ποσότητα πίεσης οριστεί σε θετική τιμή, φαίνεται σαν κάποιος να σέρνει ή να απομυζά την επιφάνεια από πίσω και μακριά από σας.



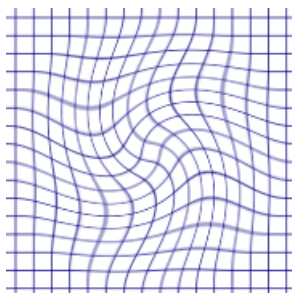
#### Υπόδειξη

Το εφέ «πίεση» μπορεί μερικές φορές να χρησιμοποιηθεί για αντιστάθμιση της παραμόρφωσης εικόνας που παράγεται από τηλεφωτογραφία ή υπερευρυγώνιους φακούς («παραμόρφωση βαρελιού»).

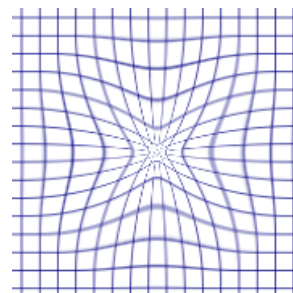
## Σχήμα 17.86. Επεξήγηση



Αρχικό



Με στροβιλισμό



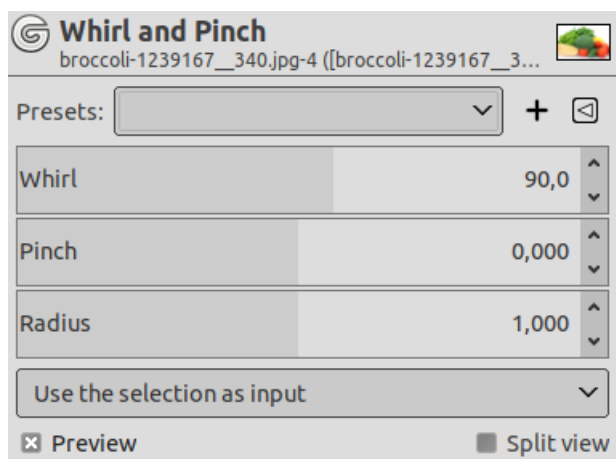
Με πίεση

### 5.14.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Στροβιλισμός και πίεση...**

### 5.14.3. Ρυθμίσεις παραμέτρων

## Σχήμα 17.87. Επιλογές φίλτρου στροβιλισμού και πίεσης



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Γωνία στροβιλισμού

Δεξιόστροφα ή αριστερόστροφα (-360 μέχρι +360). Ελέγχει πόσες μοίρες περιστρέφεται το επηρεαζόμενο μέρος της εικόνας.


### Ποσότητα πίεσης

Βάθος ρουφήχτρας (-1 έως +1). Καθορίζει πόσο δυνατά το επηρεαζόμενο μέρος της εικόνας σφίγγεται.

### Ακτίνα

Πλάτος ρουφήχτρας (0,0-2,0). Καθορίζει πόσο επηρεάζεται η εικόνα από την παραμόρφωση. Εάν ορίσετε την ακτίνα σε 2, όλη η εικόνα θα επηρεαστεί. Εάν ορίσετε την ακτίνα σε 1, θα επηρεαστεί η μισή εικόνα. Εάν η ακτίνα οριστεί σε 0, δεν θα επηρεαστεί καθόλου (σκεφτείτε το ως την ακτίνα κύκλου με 0 στο κέντρο και 1 στη μέση).

### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).



5.13. Κύματα



5.15. Άνεμος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.15. Άνεμος

### 5.15.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.88. Παράδειγμα φίλτρου «άνεμου»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «άνεμου»

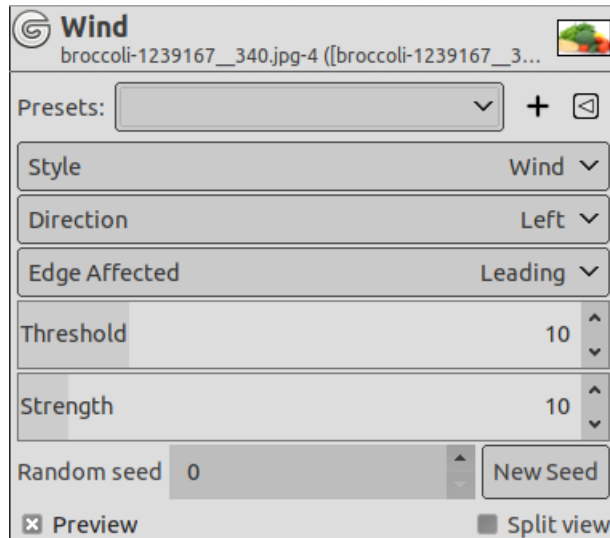
Το φίλτρο ανέμου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για δημιουργία θόλωσης κίνησης, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως ένα γενικό φίλτρο παραμόρφωσης. Το χαρακτηριστικό αυτού του φίλτρου είναι ότι θα αποδώσει λεπτές μαύρες ή λευκές γραμμές. Ο άνεμος θα ανιχνεύσει τις άκρες της εικόνας και τεντώνει λεπτές λευκές ή μαύρες γραμμές από αυτή την άκρη. Γιαυτό μπορείτε να δημιουργήσετε την ψευδαίσθηση της κίνησης, επειδή οι άκρες θα θολωθούν σε μια φωτογραφία κινούμενου αντικειμένου.

### 5.15.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Άνεμος...**

### 5.15.3. Επιλογές

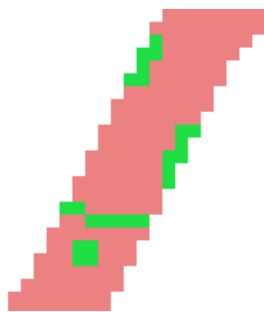
## Σχήμα 17.89. Επιλογές φίλτρου «άνεμου»




Η διεπαφή είναι ολότελα απλή. Μπορείτε να ορίσετε τη *δύναμη* του ανέμου και μια τιμή *κατώφλιου*. Το *κατώφλι* θα περιορίσει το αποτέλεσμα σε λιγότερες περιοχές της εικόνας. Η *δύναμη* ελέγχει την ποσότητα του ανέμου, έτσι υψηλή τιμή θα αποδώσει καταιγίδα. Μπορείτε επίσης να αυξήσετε το αποτέλεσμα ορίζοντας τη *μορφοποίηση* σε φύσημα, που θα παράξει πιο παχιές γραμμές από τον άνεμο.

Μπορείτε να ορίσετε μόνο τον άνεμο σε δύο κατευθύνσεις, είτε αριστερά ή δεξιά. Όμως, μπορείτε να ελέγξετε από ποια άκρη θα έλθει ο άνεμος χρησιμοποιώντας τις τιμές κύρια, δευτερεύουσα ή και τα δύο. Επειδή το ίχνος θα παράξει ένα μαύρο άνεμο, δημιουργεί μια λιγότερο πειστική θόλωση κίνησης παρά ο οδηγός, που θα παράξει λευκό άνεμο.

Οι επόμενες επεξηγήσεις βασίζονται σε αυτήν την εικόνα:



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Μορφοποίηση

#### Άνεμος

Αυτή η επιλογή είναι πολύ δηλωτική του εφέ μετακίνησης. Τα ίχνη είναι λεπτά.

#### Κύμα

Αυτή η επιλογή προσπαθεί να δηλώσει το κύμα που οφείλεται σε έκρηξη. Τα ίχνη είναι χοντρά.



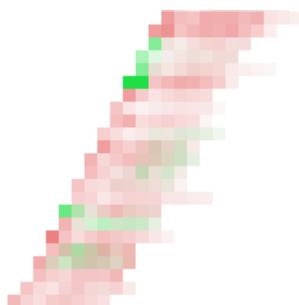
### Κατεύθυνση

Μπορείτε να διαλέξετε την κατεύθυνση, αριστερά ή δεξιά, από την οποία έρχεται ο άνεμος.

### Επηρεαζόμενη άκρη

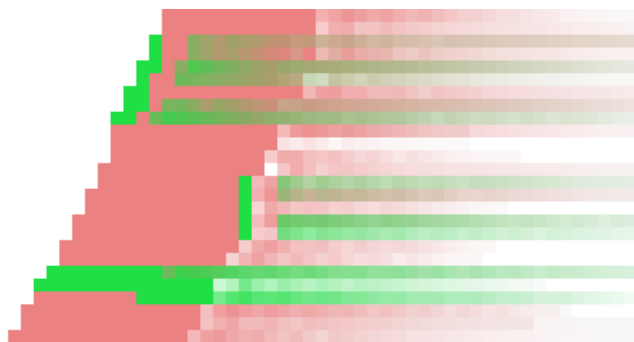
#### Κύρια

Τα ίχνη ξεκινούν από το μπροστινό όριο, πέφτοντας στο ίδιο το αντικείμενο. Υπαινίσσεται ότι ένας βίαιος άνεμος αποσπά χρώμα.



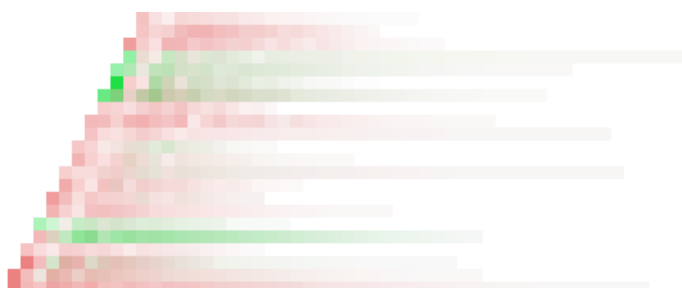
#### Δευτερεύουσα

Τα ίχνη ξεκινούν από το πίσω όριο του αντικειμένου.



#### Και τα δύο

Συνδυάζει και τα δύο εφέ.



### Κατώφλι

Το κατώφλι για ανίχνευση ορίων. Όσο πιο υψηλό είναι τόσο λιγότερα όρια θα ανιχνευθούν.

### Δύναμη

Υψηλότερες τιμές αυξάνουν τη δύναμη του εφέ.

### Τυχαία σπορά

Το εφέ ανέμου γίνεται τυχαία. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν άλλο σπόρο.





5.14. Στροβιλισμός και πίεση



5.16. Κάμψη καμπύλης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.16. Κάμψη καμπύλης

### 5.16.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.90. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο κάμψη καμπύλης**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «καμπύλωση»

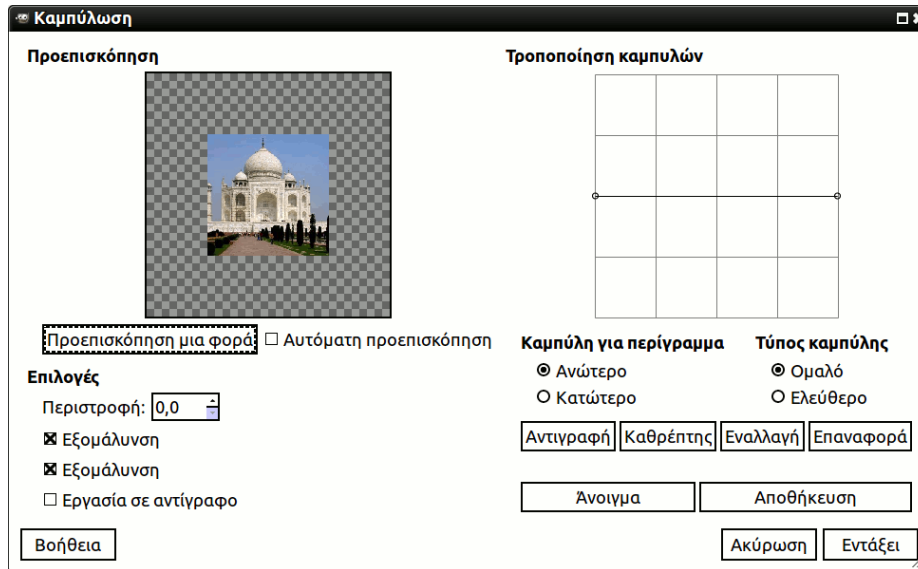
Αυτό το φίλτρο επιτρέπει τη δημιουργία μιας καμπύλης που θα χρησιμοποιηθεί για την παραμόρφωση της ενεργής στρώσης ή επιλογής. Η παραμόρφωση εφαρμόζεται σταδιακά από το περίγραμμα μιας εικόνας ή επιλογής στο άλλο.

### 5.16.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Καμπύλωση...**

### 5.16.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.91. Επιλογές φίλτρου «καμπύλωση»



### Προεπισκόπηση

Η προεπισκόπηση εμφανίζει τις αλλαγές στην εικόνα ή επιλογή χωρίς τροποποίηση της εικόνας μέχρι να πατήσετε **εντάξει**.

#### Προεπισκόπηση μια φορά

Αυτό το κουμπί επιτρέπει την ενημέρωση της προεπισκόπησης κάθε φορά που το χρειάζοσαστε.

#### Αυτόματη προεπισκόπηση

Με αυτή την επιλογή, η προεπισκόπηση μεταβάλλεται σε πραγματικό χρόνο. Αυτό χρειάζεται πολύ υπολογισμό και ίσως επιμηκύνει την εργασία. Είναι ιδιαίτερα προφανές όταν χρησιμοποιείται «περιστροφή».

### Επιλογές

#### Περιστροφή

Εκεί, μπορείτε να ορίσετε την γωνία εφαρμογής του φίλτρου (0-360 αριστερόστροφα). 0 είναι η προεπιλεγμένη ρύθμιση: η καμπύλη θα εφαρμοστεί από το ανώτερο περίγραμμα και/ή από το χαμηλότερο. Ο ορισμός σε 90, θα εφαρμοστεί από το αριστερό περίγραμμα και/ή από το δεξιό.

#### Εξομάλυνση, Εξομάλυνση

Η διαδικασία παραμόρφωσης μπορεί να δημιουργήσει σκληρά και βαθμωτά περιγράμματα. Αυτές οι δύο επιλογές βελτιώνουν αυτή την όψη.

#### Εργασία σε αντίγραφο

Αυτή η επιλογή δημιουργεί μια νέα στρώση που λέγεται «στρώση\_β\_αντίγραφου\_καμπύλωσης» που γίνεται η ενεργή στρώση, επιτρέποντας την παρατήρηση των αλλαγών στην εικόνα σας σε κανονικό μέγεθος χωρίς τροποποίηση της αρχικής εικόνας μέχρι να πατήσετε το κουμπί **εντάξει**.

### Τροποποίηση καμπυλών

Σε αυτό το πλέγμα, έχετε μια σημειωμένη οριζόντια γραμμή, με έναν κόμβο και στα δύο άκρα, που αναπαριστά από προεπιλογή το ανώτερο όριο της εικόνας. Με κλικ σε αυτήν την καμπύλη εμφανίζεται ένας νέος κόμβος, που μπορείτε να σύρετε για να τροποποιήσετε την καμπύλη όπως θέλετε. Μπορείτε να δημιουργήσετε πολλούς κόμβους στην καμπύλη.

Μπορείτε να έχετε μόνο δύο καμπύλες στο πλέγμα, μία για το ονομαζόμενο «πάνω» όριο και την άλλη για το

ονομαζόμενο «κάτω» όριο. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε ένα από αυτά σημειώνοντας το ανώτερο ή κατώτερο ραδιοπλήκτρο.

Εάν χρησιμοποιήσετε την επιλογή ελεύθερη τύπου καμπύλης, η καμπύλη που σχεδιάζετε θα αντικαταστήσει την ενεργή καμπύλη.

### Καμπύλη για όριο

Εκεί μπορείτε να επιλέξετε εάν η ενεργή καμπύλη πρέπει να εφαρμοστεί στο πάνω ή το κάτω όριο, σύμφωνα με την περιστροφή.



#### Προσοχή

Να θυμόμαστε ότι το περίγραμμα καμπύλης εξαρτάται από την περιστροφή. Για παράδειγμα, με περιστροφή = 90° η πάνω καμπύλη θα εφαρμοστεί στην πραγματικότητα στο αριστερό όριο.

### Τύπος καμπύλης

Με το εξομάλυνση, παίρνετε αυτόματα μια καλά στρογγυλεμένη καμπύλη όταν σέρνετε έναν κόμβο.

Η επιλογή ελεύθερη επιτρέπει τη χάραξη μιας καμπύλης ελεύθερα. Θα αντικαταστήσει την ενεργή καμπύλη.

### Κουμπιά

#### Αντίγραφο

Αντιγράψτε την ενεργή καμπύλη σε άλλο όριο.

#### Καθρέφτης

Κατοπτρισμός της ενεργής καμπύλης σε άλλο όριο.

#### Εναλλαγή

Εναλλάξτε την πάνω και κάτω καμπύλη.

#### Επαναφορά

Επαναφορά της ενεργής καμπύλης.

#### Άνοιγμα

Φόρτωση της καμπύλης από αρχείο.

#### Αποθήκευση

Αποθήκευση της καμπύλης σε αρχείο.





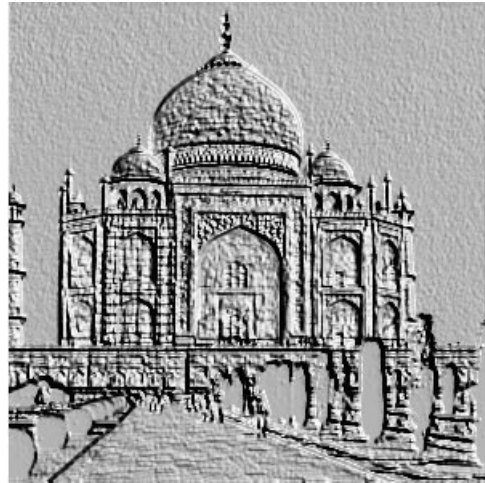
## 5.17. Ανάγλυφο (παλιό)

### 5.17.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.92. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο αναγλύφου (παλιό)



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Ανάγλυφο (παλιό)»

Αυτό το φίλτρο αποτυπώνει και λαξεύει την ενεργή στρώση ή επιλογή, δίνοντας της ένα ανάγλυφο με εξοχές και κοιλώματα. Οι φωτεινές περιοχές ανυψώνονται και οι σκοτεινές λαξεύονται. Μπορείτε να μεταβάλετε το φωτισμό.

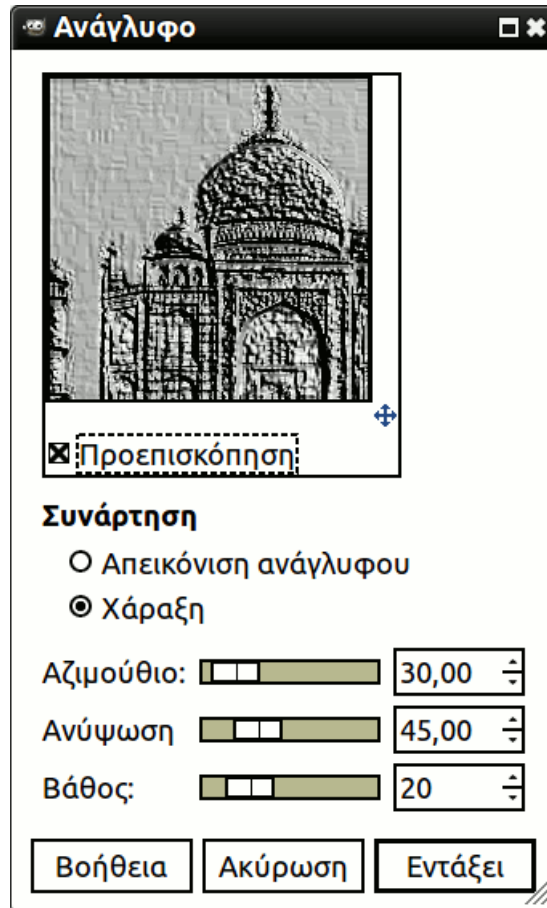
Μπορείτε να χρησιμοποιείτε το φίλτρο μόνο με εικόνες RGB. Εάν η εικόνα σας είναι γκρι κλίμακας, θα γίνει αχνή στο μενού.

### 5.17.2. Έναρξη φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Ανάγλυφο (παλιό)**...

### 5.17.3. Επιλογές

Σχήμα 17.93. Επιλογές φίλτρου «Ανάγλυφο (παλιό)»



### Προεπισκόπηση

Όλες οι αλλαγές των ρυθμίσεων σας θα εμφανιστούν στην προεπισκόπηση χωρίς να επηρεάζουν την εικόνα μέχρι να πατήσετε **εντάξει**. Μην κρατάτε την **προεπισκόπηση** σημειωμένη εάν ο υπολογιστής σας είναι υπερβολικά αργός.

### Συνάρτηση

#### Χάρτης ανάγλυφου

Το ανάγλυφο είναι μαλακό και τα χρώματα διατηρούνται.

#### Ανάγλυφο

Μετατρέπει την εικόνα σας σε γκρι κλίμακα και το ανάγλυφο είναι πιο σημειωμένο, δείχνοντας σαν μέταλλο.

### Αζιμούθιο

Αυτό είναι σχετικό με το φωτισμό σύμφωνα με τα σημεία της πυξίδας (0 - 360). Εάν υποθέσετε ότι ο νότος είναι στην κορυφή της εικόνας σας, τότε η ανατολή (0°) είναι στα αριστερά. Αύξηση της τιμής πηγαίνει αριστερόστροφα.

### Ανύψωση

Αυτό είναι το ύψος από τον ορίζοντα (0°), γενικά μέχρι το ζενίθ (90°), αλλά εδώ μέχρι τον αντίθετο ορίζοντα (180°).

### Βάθος

Με την αύξηση του βάθους τα εξογκώματα είναι πιο υψηλά και βαθουλώματα είναι πιο βαθιά.



5.16. Κάμψη καμπύλης



5.18. Εκτύπωση εφημερίδας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 5.18. Εκτύπωση εφημερίδας

### 5.18.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.94. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο εκτύπωση εφημερίδας



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «εκτύπωση εφημερίδας»

Αυτό το φίλτρο ενδιάμεσου τόνου της εικόνας χρησιμοποιεί μια πρόσμειξη συστοιχίας κουκκίδων. Ενδιάμεσος τόνος είναι η διαδικασία απόδοσης μιας εικόνας με πολλαπλές στάθμες του γκρι ή χρώματος (δηλαδή μιας εικόνας συνεχούς τόνου) σε μια συσκευή με λιγότερους τόνους· συχνά μια συσκευή δύο σταθμών όπως εκτυπωτής ή στοιχειοθέτη.

Η βασική προϋπόθεση είναι ο συμβιβασμός ανάλυσης για μεγαλύτερο φαινομενικό βάθος τόνου (αυτό είναι γνωστό ως χωρική πρόσμειξη).

Υπάρχουν πολλές προσεγγίσεις σε αυτό, η απλούστερη είναι η απόρριψη των δυαδικών χαμηλής τάξης της τονικής πληροφορίας· αυτό κάνει το φίλτρο αφίσας. Δυστυχώς, τα αποτελέσματα δεν φαίνονται πολύ καλά. Όμως δεν χάνεται χωρική ανάλυση.

Αυτό το φίλτρο χρησιμοποιεί μια πρόσμειξη σειράς συστοιχίας κουκκίδων, που μειώνει την ανάλυση της εικόνας μετατρέποντας κελιά σε σημεία που μεγαλώνουν ή μικραίνουν σύμφωνα με την ένταση που χρειάζεται το κελί για αναπαράσταση.

Φανταστείτε ένα πλέγμα που επικάθεται στην αρχική εικόνα. Η εικόνα διαιρείται σε κελιά από το πλέγμα - κάθε κελί θα κρατήσει τελικά ένα μοναδικό σημείο αποτελούμενο από πολλαπλές εξόδους εικονοστοιχείων για να προσεγγίσει την σκοτεινότητα της αρχικής εικόνας σε αυτό το κελί.

Προφανώς, ένα μεγάλο μέγεθος κελιού καταλήγει σε μεγάλη απώλεια σε ανάλυση! Τα σημεία στα κελιά τυπικά αρχίζουν ως κύκλοι και αυξάνονται σε σχήμα διαμαντιού. Αυτό αλλάζει σε σχήμα που ελέγχεται από μια συνάρτηση σημείου. Χρησιμοποιώντας διαφορετικές συναρτήσεις σημείου, η εξέλιξη στο σχήμα των σημείων όπως



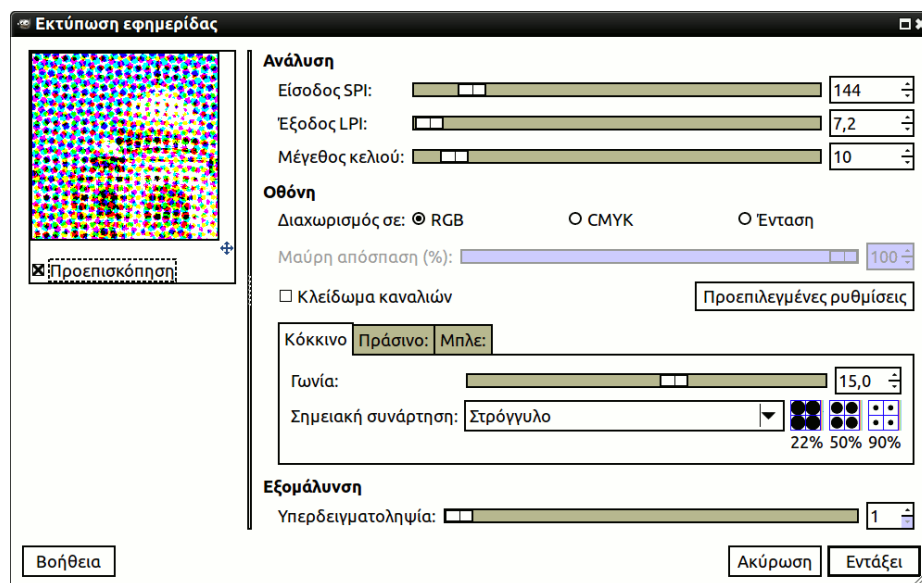
το κελί πηγαίνει από πλήρως μαύρο σε πλήρως λευκό μπορεί να ελεγχθεί.

## 5.18.2. Έναρξη φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Εκτύπωση εφημερίδας...**

## 5.18.3. Επιλογές

Σχήμα 17.95. Επιλογές φίλτρου «εκτύπωση εφημερίδας»



### Προεπισκόπηση

Όλες οι αλλαγές των ρυθμίσεων θα εμφανιστούν στην προεπισκόπηση χωρίς να επηρεαστεί η εικόνα μέχρι το κλικ στο **εντάξει**. Σημειώστε ότι η προεπισκόπηση εμφανίζει μόνο ένα μέρος όλης της εικόνας εάν το φίλτρο εφαρμόζεται σε μια επιλογή. Μην κρατάτε την **προεπισκόπηση** σημειωμένη εάν ο υπολογιστής σας είναι υπερβολικά αργός.

### Ανάλυση

Αυτή η ομάδα ελέγχει το μέγεθος κελιού, είτε ορίζοντας τις αναλύσεις εισόδου και την εξόδου, ή άμεσα.

#### Είσοδος SPI

Η ανάλυση της αρχικής εικόνας εισόδου, σε δείγματα ανά ίντσα (SPI). Αυτό αρχικοποιείται αυτόματα στην ανάλυση της εικόνας εισόδου.

#### Έξοδος LPI

Επιθυμητή ανάλυση εξόδου, σε γραμμές ανά ίντσα (LPI).

#### Μέγεθος κελιού

Τελικό μέγεθος κελιού, σε εικονοστοιχεία. Πολύ συχνά θα θέλετε να το ορίσετε άμεσα.

### Οθόνη

#### Διαχωρισμός σε RGB, CMYK, ένταση

Επιλέξτε σε ποιο χρωματικό χώρο επιθυμείτε να δουλέψετε. Στην κατάσταση **RGB**, δεν εκτελείται καμία μετατροπή χρωματικού χώρου. Στο **CMYK**, η εικόνα πρώτα μετατρέπεται εσωτερικά σε **CMYK**, έπειτα

κάθε χρωματικό κανάλι με ενδιάμεσο τόνο ξεχωριστά, πριν τελικά να ανασυντεθεί σε εικόνα RGB. Στην κατάσταση *έντασης*, η εικόνα μετατρέπεται εσωτερικά σε γκρι κλίμακα, ενδιάμεσο τόνο, έπειτα το αποτέλεσμα χρησιμοποιείται ως το κανάλι άλφα για την εικόνα εισόδου. Αυτό είναι καλό για ειδικά εφέ, αλλά απαιτεί λίγο πειραματισμό για την επίτευξη βέλτιστων αποτελεσμάτων. Υπόδειξη: δοκιμάστε CMYK εάν δεν ξέρετε με ποιο να ξεκινήσετε.

#### Απόσπαση του μαύρου (%)

Όταν γίνεται μετατροπή RGB-CMYK, πόσο Κ (μαύρο) πρέπει να χρησιμοποιηθεί;

#### Κλείδωμα καναλιών

Εφαρμόστε τις τροποποιήσεις καναλιού σε όλα τα κανάλια.

#### Εργοστασιακές προεπιλογές

Επαναφορά των προεπιλεγμένων ρυθμίσεων που θα δώσουν τα επιθυμητά αποτελέσματα.

#### Γωνία

Γωνία πλέγματος κελιού για αυτό το κανάλι.

#### Συνάρτηση σημείου

Χρησιμοποιούμενη συνάρτηση σημείου για αυτό το κανάλι (δείτε προεπισκόπηση σε γαλάζια πλαίσια κελιού).

#### Εξομάλυνση

Κατάλληλος ενδιάμεσος τόνος δεν χρειάζεται εξομάλυνση: τελικά ο σκοπός είναι η μείωση του βάθους του χρώματος! Όμως, αφού αυτό το πρόσθετο είναι κυρίως για ειδικά εφέ, τα αποτελέσματα εμφανίζονται στην οθόνη παρά σε ασπρόμαυρο εκτυπωτή. Έτσι είναι συχνά χρήσιμο να εφαρμόζεται λίγη εξομάλυνση για προσομοίωση μουτζουρώματος μελανιού σε χαρτί. Εάν θέλετε να τυπώσετε την τελική εικόνα τότε ορίστε την εξομάλυνση σε 1 (δηλαδή, ανενεργό).

#### Υπερδειγματοληψία

Ο αριθμός των υποεικονοστοιχείων για δειγματοληψία για να παραχθεί κάθε εικονοστοιχείο εξόδου. Ορίστε στο 1 για απενεργοποίηση αυτού του γνωρίσματος. Προειδοποίηση: μεγάλοι αριθμοί εδώ θα οδηγήσουν σε φίλτρα με πολύ μεγάλους χρόνους εκτέλεσης!

### 5.18.4. Παράδειγμα

Σχήμα 17.96. Παράδειγμα για εκτύπωση εφημερίδας



Ένα παράδειγμα από το συγγραφέα του προσθέτου





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



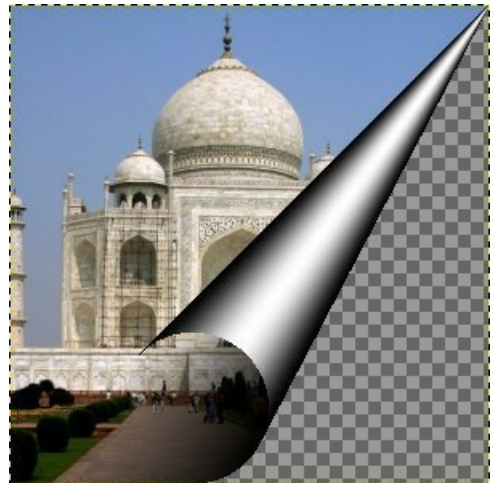
## 5.19. Κατσάρωμα σελίδας

### 5.19.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.97. Παράδειγμα για το φίλτρο κατσαρώματος σελίδας



Αρχική εικόνα



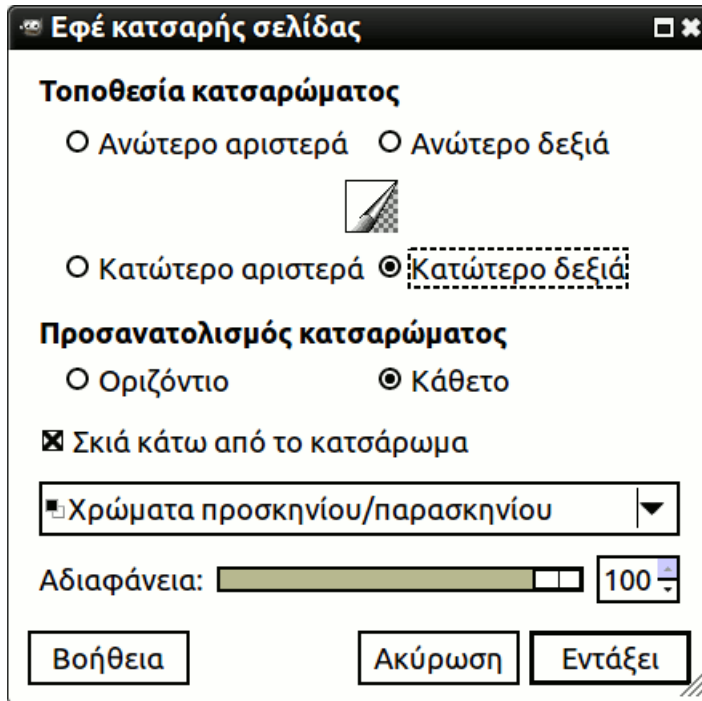
Εφαρμογή φίλτρου «κατσάρωμα σελίδας»

Αυτό το φίλτρο κατσαρώνει μια γωνία της τρέχουσας στρώσης ή επιλογής σε ένα είδος κώνου που δείχνει την υποκείμενη στρώση στην καθαρισμένη περιοχή. Μια νέα «στρώση κατσαρώματος» και ένα νέο κανάλι άλφα δημιουργούνται. Το μέρος της αρχικής στρώσης που αντιστοιχεί σε αυτή την καθαρισμένη περιοχή είναι επίσης διαφανές.

### 5.19.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Παραμορφώσεις** → **Κατσάρωμα σελίδας...**

### 5.19.3. Επιλογές



#### Τοποθεσία καθαρώματος

Εκεί έχετε τέσσερα ραδιοκουμπιά για να διαλέξετε τη γωνία που θέλετε να ανυψώσετε. Η προεπιλογή είναι περιττή και δεν αντιστοιχεί σε άλλες επιλογές.

#### Προσανατολισμός καθαρώματος

*οριζόντιος* και *κάθετος* αναφέρονται στο περίγραμμα που θέλετε να ανυψώσετε.

#### Σκιά κάτω από το κατσάρωμα

Αυτή είναι η σκιά μέσα στο κώνο.

#### Χρώματα προσκηνίου/ παρασκηνίου, Τρέχουσα διαβάθμιση, Τρέχουσα διαβάθμιση (αντεστραμμένη)

Αυτή η επιλογή αναφέρεται στην εξωτερική πρόσοψη του κώνου.

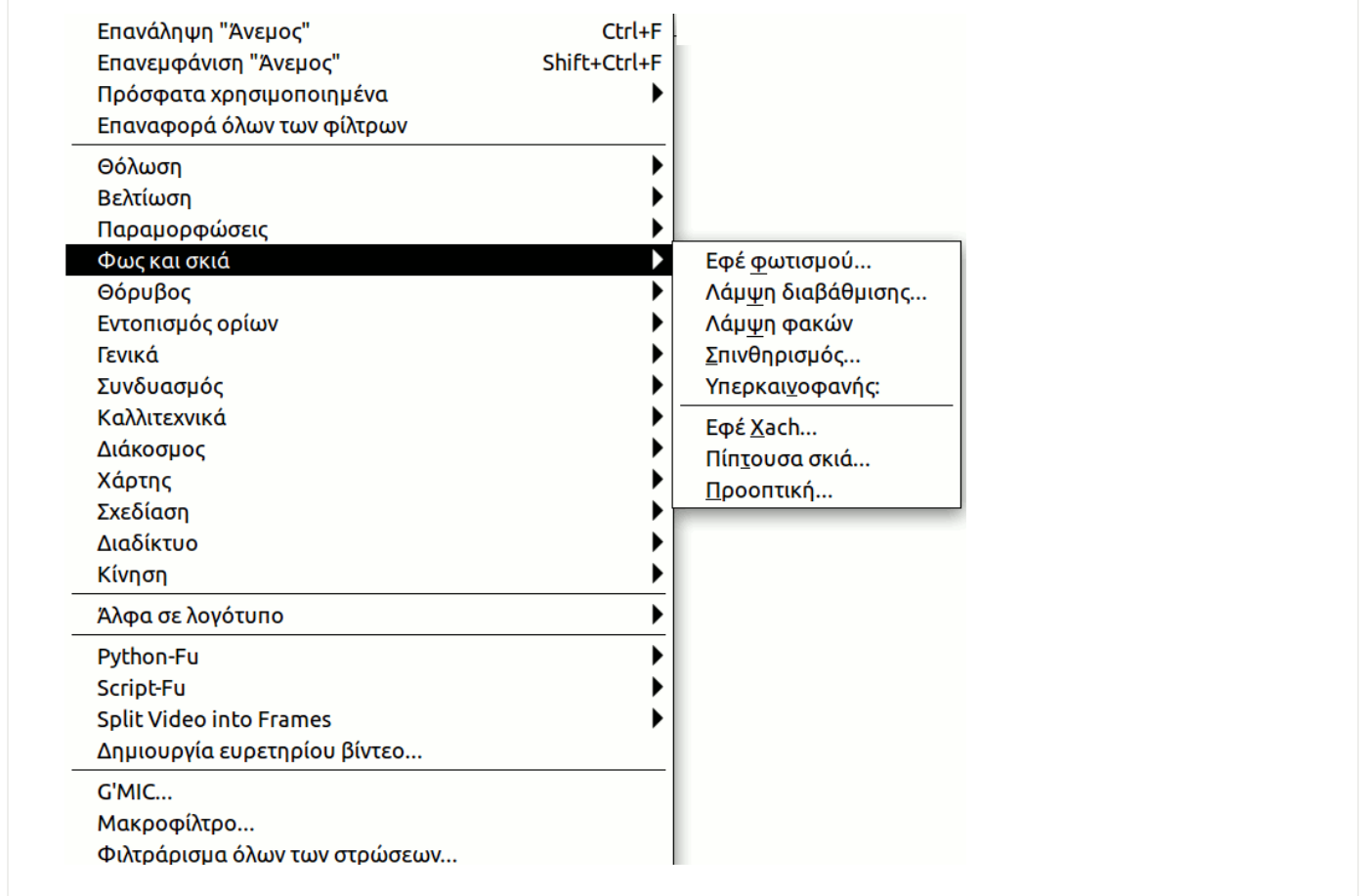
#### Αδιαφάνεια

Αναφέρεται στην ορατότητα του μέρους της στρώσης που είναι κάτω από τον κώνο. Μπορεί να οριστεί επίσης στο διάλογο στρώσης.



## 6. Φίλτρα φωτός και σκιάς

Σχήμα 17.99. Το μενού φίλτρων φωτός και σκιάς



### 6.1. Εισαγωγή

Εδώ θα βρείτε δύο ομάδες φίλτρων:

- για τα φίλτρα εφέ φωτός, που αποδίδουν πολλά εφέ φωτισμού της εικόνας.
- για φίλτρα εφέ σκιάς, που δημιουργούν διάφορα είδη σκιών.



## 6.2. Υπερκαινοφανής

### 6.2.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.100. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο υπερκαινοφανούς**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «υπερκαινοφανούς»

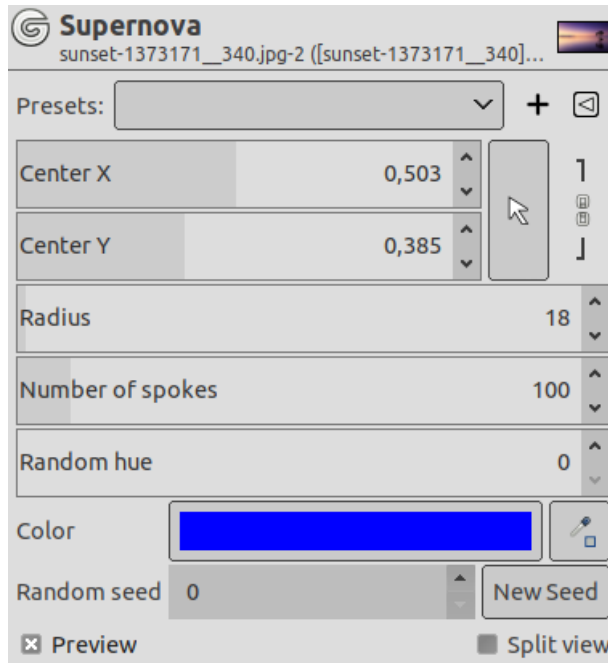
Αυτό το φίλτρο δημιουργεί ένα μεγάλο αστέρι που θυμίζει υπερκαινοφανή. Δουλεύει με εικόνες RGB και ΓΚΡΙ. Τα εφέ φωτός μειώνονται σύμφωνα με το  $1/r$  όπου  $r$  είναι η απόσταση από το κέντρο του αστεριού.

### 6.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Υπερκαινοφανής...**

### 6.2.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.101. Επιλογές φίλτρου «υπερκαινοφανούς»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Κέντρο X, Κέντρο Y

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πλαίσια εισόδου για να ορίσετε την οριζόντια (X) και κάθετη (Y) συντεταγμένη του κέντρου του υπερκαινοφανούς. Μπορείτε επίσης να πατήσετε και να σύρετε το κέντρο του υπερκαινοφανούς στην προεπισκόπηση.

### Ακτίνα

Αυτή είναι η ακτίνα του κέντρου του υπερκαινοφανούς: το άνω όριο φαίνεται να είναι απεριόριστο. Αυξάνοντας την τιμή, αυξάνετε τον αριθμό των κεντρικών λευκών εικονοστοιχείων σύμφωνα με  $r^2$  (1, 4, 9...).

Η ακτίνα εμφανίζεται με μια οριζόντια γραμμή στην προεπισκόπηση, με έναν σταυρό στο τέλος. Μπορείτε να πατήσετε και να σύρετε αυτόν τον σταυρό για να ορίσετε την ακτίνα.

### Αριθμός ακτίνων

Αυτός είναι ο αριθμός των ακτίνων (1-1024). Κάθε εικονοστοιχείο στο κέντρο του υπερκαινοφανούς εκπέμπει ακτίνες πλάτους ενός εικονοστοιχείου. Όλες αυτές οι ακτίνες επικάθονται περισσότερο ή λιγότερο με αποτέλεσμα αυτό το λαμπρό εφέ που παίρνετε μετακινώντας αυτόν τον ολισθητή.

### Τυχαία απόχρωση

Χρωματιστές εικόνες στην τύχη. Τιμή (0-360) φαίνεται να είναι μια περιοχή στο χρωματικό κύκλο HSV.

### Χρώμα

Με κλικ στο χρωματολόγιο, εμφανίζεται ο συνηθισμένος επιλογέας χρώματος.

Έχετε επίσης έναν επιλογέα χρώματος. Όταν επιλεγεί, ο δείκτης του ποντικιού πηγαίνει με ένα τετράγωνο στην εικόνα: είναι το δείγμα του χρώματος του οποίου το μέγεθος μπορείτε να τροποποιήσετε στο παράθυρο



λειτουργίας GEGL κάτω από την εργαλειοθήκη.

### Τυχαία σπορά

Το εφέ φίλτρου γίνεται τυχαία. Μπορείτε να αλλάξετε σπόρο.



6. Φίλτρα φωτός και σκιάς



6.3. Αναλαμπή φακού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.3. Αναλαμπή φακού

### 6.3.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.102. Παράδειγμα για το φίλτρο αναλαμπής φακού**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «αναλαμπής φακού»

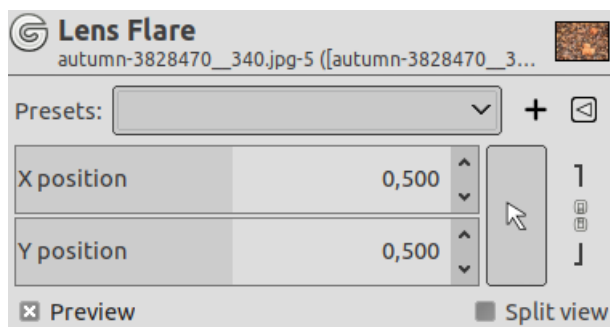
Αυτό το φίλτρο δίνει την εντύπωση ότι ο ήλιος χτυπά το αντικείμενο όταν φωτογραφίζετε. Δεν έχετε τις δυνατότητες που το φίλτρο [Αναλαμπή διαβάθμισης](#) προσφέρει.

### 6.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από φίλτρα → φως και σκιά → αναλαμπή φακού.

### 6.3.3. Επιλογές

### Σχήμα 17.103. Επιλογές φίλτρου «αναλαμπή φακού»



#### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Θέση X, θέση Y

Μπορείτε να ορίσετε τις συντεταγμένες X και Y της λάμπης χρησιμοποιώντας το πλαίσιο εισόδου. Η αρχική συντεταγμένη είναι στην πάνω αριστερή γωνία. Θέση είναι ο λόγος των διαστάσεων της εικόνας (0,500 στη μέση, 1,000 στο δεξιό ή κάτω άκρο· μπορεί να οριστεί εκτός του καμβά).



6.2. Υπερκαινοφανής



6.4. Αναλαμπή διαβάθμισης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.4. Αναλαμπή διαβάθμισης

### 6.4.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.104. Παράδειγμα για το φίλτρο αναλαμπής διαβάθμισης



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «αναλαμπή διαβάθμισης»

Το εφέ αναλαμπής διαβάθμισης θυμίζει το αποτέλεσμα που παίρνετε όταν φωτογραφίζετε μια εκτυφλωτική πηγή φωτός, με στεφάνι και ακτινοβολίες γύρω από την πηγή. Η εικόνα αναλαμπής διαβάθμισης έχει τρία συστατικά: *λάμψη* που είναι η μεγάλη κεντρική πύρινη σφαίρα, *ακτίνες* και *δευτερεύουσες αναλαμπές*

### 6.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Αναλαμπή διαβάθμισης...**

### 6.4.3. Επιλογές

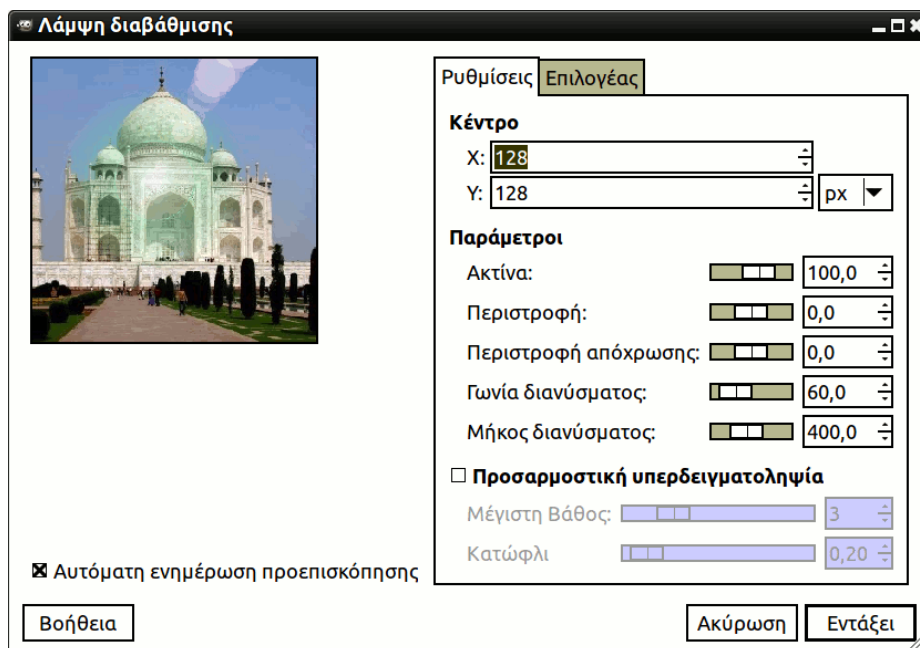
Οι *ρυθμίσεις* της καρτέλας επιτρέπουν το χειροκίνητο ορισμό των παραμέτρων, ενώ η καρτέλα *επιλογέα* επιτρέπει τις προεπιλογές σε μια λίστα.

#### Προεπισκόπηση

Όταν σημειωθεί το **προεπισκόπηση αυτόματης ενημέρωσης**, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση χωρίς τροποποίηση της εικόνας μέχρι να πατήσετε το κουμπί εντάξει.

### 6.4.3.1. Ρυθμίσεις

Σχήμα 17.105. Οι επιλογές φίλτροκαναλαμπή διαβάθμισης» (ρυθμίσεις)



#### Κέντρο

Μπορείτε να ορίσετε τις συντεταγμένες X και Y (εικονοστοιχεία) χρησιμοποιώντας το πλαίσιο εισόδου ή με κλικ στην προεπισκόπηση. Η αρχική συντεταγμένη είναι στην πάνω αριστερή γωνία.

#### Παράμετροι

##### Ακτίνα

Η ακτίνα του αποτελέσματος. Ο ολισθητής περιορίζει την περιοχή των δυνατών τιμών, αλλά χρησιμοποιώντας το πλαίσιο εισόδου μπορείτε να εισάγετε μεγαλύτερες τιμές.

##### Περιστροφή

Στροφή του αποτελέσματος.

##### Περιστροφή απόχρωσης

Αλλαγή χροιάς (χρώματος) του αποτελέσματος.

##### Γωνία διανύσματος

Στροφή των δευτερευουσών αναλαμπών.

##### Μήκος διανύσματος

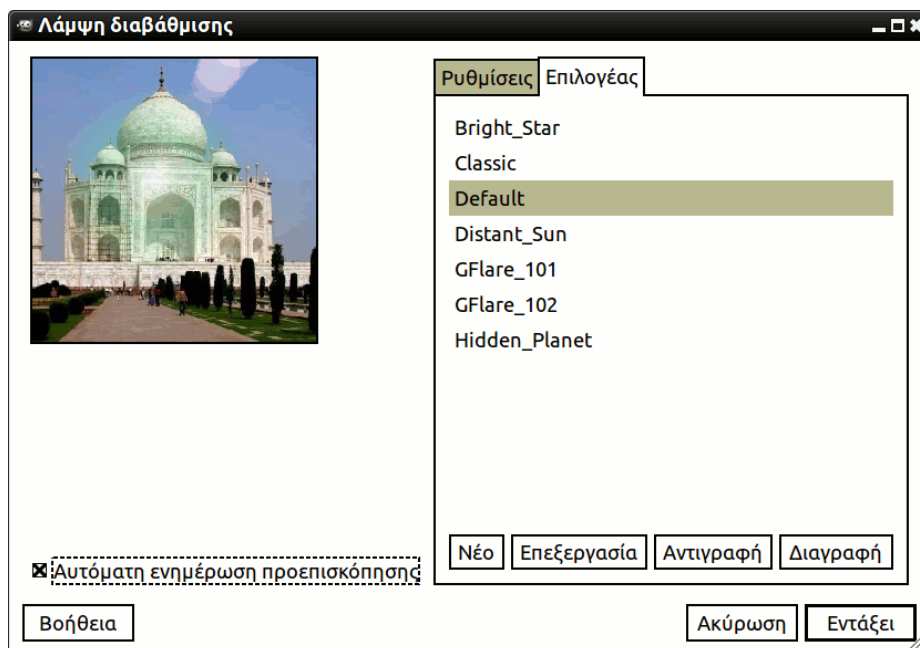
Διαφοροποίηση της απόστασης που εφαρμόζεται στις δευτερεύουσες αναλαμπές.

#### Προσαρμοστική υπερδειγματοληψία

Ρυθμίσεις των εξομαλυντικών επόμενων παραμέτρων όπως βάθος και κατώφλι. (Δείτε επίσης [Υπερδειγματοληψία](#).)

### 6.4.3.2. Επιλογές

Σχήμα 17.106. Οι επιλογές φίλτροκαναλαμπή διαβάθμισης» (επιλογέας)



Η καρτέλα επιλογή επιτρέπει την επιλογή μοτίβου αναλαμπής διαβάθμισης, για αλλαγή και αποθήκευση της.

#### Νέο

Με κλικ σε αυτό το κουμπί, δημιουργείτε ένα νέο μοτίβο αναλαμπής διαβάθμισης. Δώστε του ένα όνομα της επιλογής σας.

#### Επεξεργασία

Αυτό το κουμπί εμφανίζει τον [επεξεργαστή αναλαμπής διαβάθμισης](#) (δείτε παρακάτω).

#### Αντιγραφή

Αυτό το κουμπί επιτρέπει το διπλασιασμό του επιλεγμένου μοτίβου αναλαμπής διαβάθμισης. Μπορείτε να επεξεργαστείτε το αντίγραφο χωρίς μεταβολή του αρχικού.

#### Διαγραφή

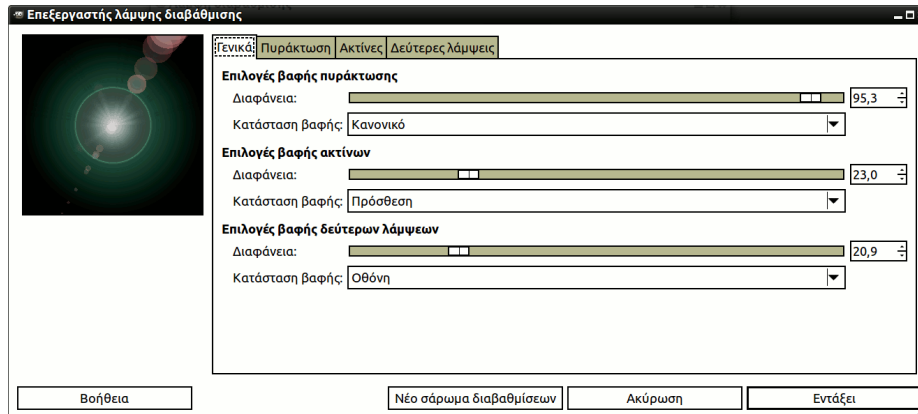
Αυτό το κουμπί διαγράφει το επιλεγμένο μοτίβο αναλαμπής διαβάθμισης.

### 6.4.4. Επεξεργαστής αναλαμπής διαβάθμισης

Ο επεξεργαστής αναλαμπής διαβάθμισης οργανώνεται επίσης σε καρτέλες:

#### 6.4.4.1. Γενικά

Σχήμα 17.107. Επιλογές «επεξεργαστή αναλαμπής διαβάθμιση» (γενικά)



## Επιλογές βαφής λάμπης

### Αδιαφάνεια

Ο ολισθητής και τα πλαίσια εισόδου επιτρέπουν τη μείωση της αδιαφάνειας λάμπης (0-100).

### Κατάσταση βαφής

Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ τεσσάρων καταστάσεων:

#### Κανονική

Σε αυτήν την κατάσταση, η λάμψη καλύπτει την εικόνα χωρίς να λαμβάνει υπόψη τι είναι από κάτω.

#### Πρόσθεση

Οι τιμές εικονοστοιχείων RGB της λάμπης προστίθενται στις τιμές RGB των αντίστοιχων εικονοστοιχείων στην εικόνα. Τα χρώματα γίνονται πιο φωτεινά και λευκές περιοχές μπορεί να εμφανιστούν.

#### Επικάλυψη

Φωτεινές/σκοτεινές περιοχές λάμπης βελτιώνουν τις αντίστοιχες φωτεινές/σκοτεινές περιοχές της εικόνας.

#### Οθόνη

Οι σκοτεινές περιοχές της εικόνας φωτίζονται από αντίστοιχες φωτεινές περιοχές της λάμπης. Φανταστείτε δύο διαφάνειες που προβάλλονται στην ίδια οθόνη.

## Επιλογές βαφής ακτίνων

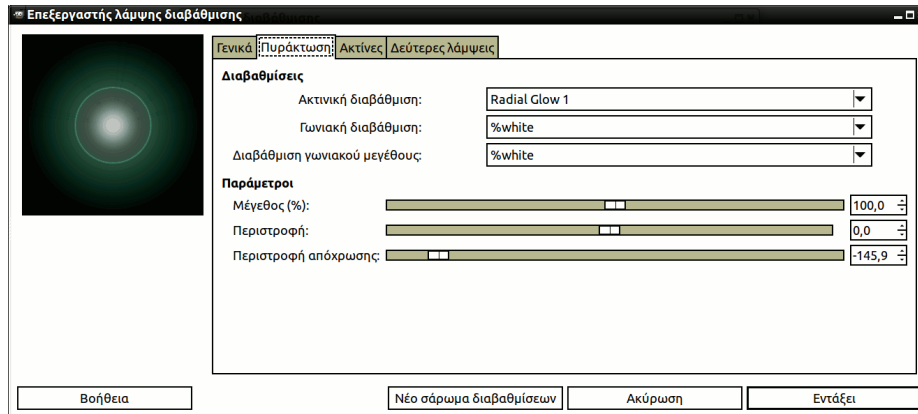
Οι επιλογές είναι οι ίδιες για επιλογές βαφής λάμπης.

## Επιλογές βαφής δευτερευουσών αναλαμπών

Οι επιλογές είναι οι ίδιες για επιλογές βαφής λάμπης.

### 6.4.4.2. Λάμψη

Σχήμα 17.108. Επιλογές «επεξεργαστή αναλαμπής διαβάθμισης» (λάμψη)



### Διαβαθμίσεις

Με κλικ στα ορθογώνια κουμπιά, μπορείτε να αναπτύξετε μια μεγάλη λίστα διαβαθμίσεων. Οι «%» διαβαθμίσεις ανήκουν στον επεξεργαστή.

#### Ακτινική διαβάθμιση

Η επιλεγμένη διαβάθμιση σχεδιάζεται ακτινικά, από το κέντρο προς την άκρη.

#### Γωνιακή διαβάθμιση

Η επιλεγμένη διαβάθμιση αναπτύσσεται γύρω από το κέντρο, αριστερόστροφα, ξεκινώντας από τις τρεις η ώρα εάν η παράμετρος **περιστροφή** οριστεί σε 0. Η ακτινική και γωνιακή διαβάθμιση συνδυάζονται σύμφωνα με την κατάσταση πολλαπλασιασμού: φωτεινές περιοχές βελτιώνονται και χρώματα αναμειγνύονται σύμφωνα με το σύστημα χρώματος CMYK (αυτό του εκτυπωτή σας).

#### Γωνιακό μέγεθος διαβάθμισης

Αυτή είναι μια διαβάθμιση του μεγέθους της ακτίνας που αναπτύσσεται γωνιακά. Η ακτίνα ελέγχεται σύμφωνα με τη φωτεινότητα διαβάθμισης: εάν η φωτεινότητα είναι μηδέν (μαύρη), η ακτίνα είναι 0%. Εάν η φωτεινότητα είναι 100% (λευκή), η ακτίνα είναι επίσης 100%.

### Παράμετροι

#### Μέγεθος (%)

Ορίζει το μέγεθος της λάμψης σε ποσοστό (0-200).

#### Περιστροφή

Ορίζει την αρχή της γωνιακής διαβάθμισης (-180 +180).

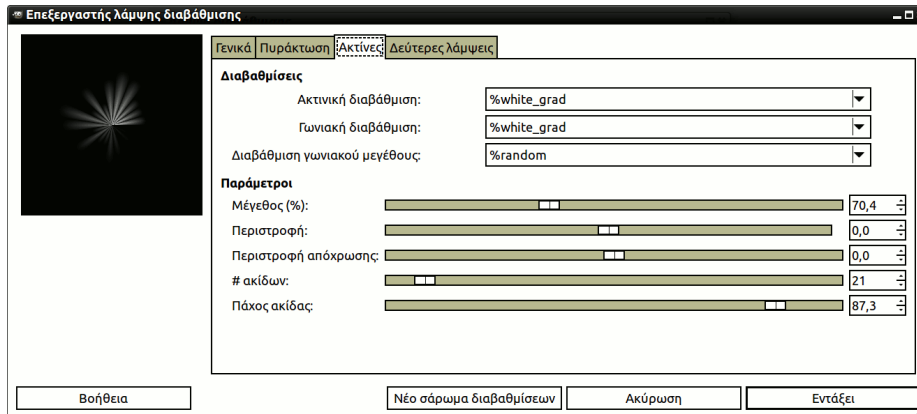
#### Περιστροφή απόχρωσης

Ορίζει το χρώμα λάμψης, σύμφωνα με τον κύκλο χρώματος HSV (-180 +180). (Δείτε [το τριγωνικό χρωματικό επιλογέας](#).)

### 6.4.4.3. Ακτίνες



Σχήμα 17.109. Επιλογές «επεξεργαστή αναλαμπής διαβάθμιση» (ακτίνες)



### Διαβαθμίσεις

Οι επιλογές είναι οι ίδιες όπως για τη [Λάμψη](#).

### Παράμετροι

Οι πρώτες τρεις επιλογές είναι οι ίδιες όπως για τη [Λάμψη](#). Δύο είναι νέες:

#### # των κορυφών

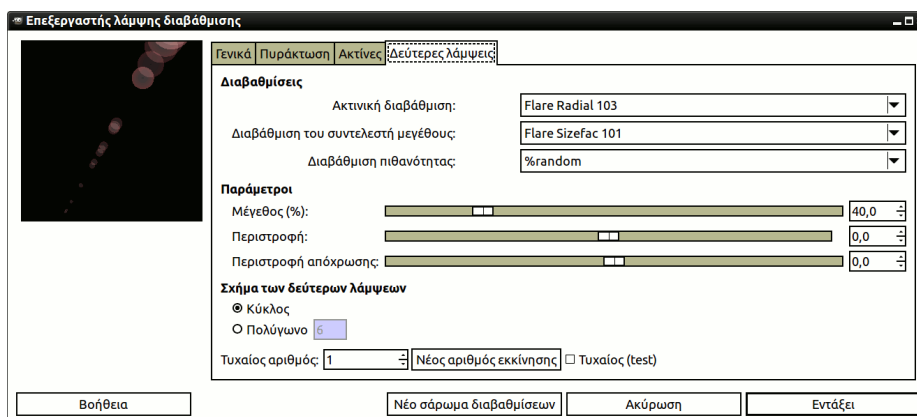
Αυτή η επιλογή καθορίζει τον αριθμό των κορυφών (1-300) αλλά επίσης τις υφές τους.

#### Πάχος κορυφής

Όταν οι κορυφές πλαταίνουν (1-100), φαίνονται σαν πέταλα άνθους.

## 6.4.4.4. Δευτερεύουσες αναλαμπές

Σχήμα 17.110. Επιλογές «επεξεργαστή αναλαμπής διαβάθμιση» (δευτερεύουσες λάμπες)



### Διαβαθμίσεις

Οι επιλογές είναι οι ίδιες όπως για τη [Λάμψη](#).

### Παράμετροι

Οι επιλογές είναι οι ίδιες όπως για τη [Λάμψη](#).

### Σχήμα των δευτερευουσών αναλαμπών

Οι δευτερεύουσες αναλαμπές, αυτές οι δορυφορικές της κύριας αναλαμπής, μπορούν να έχουν δύο σχήματα: **κύκλος** και **πολύγωνο**. Μπορείτε να ορίσετε τον **αριθμό** των πλευρών του πολυγώνου. Η επιλογή αποδέχεται 1 πλευρά (!), όχι 2.

### Τυχαία σπορά

Η γεννήτρια τυχαίου θα χρησιμοποιήσει αυτήν την τιμή ως σπορά για να παράξει τυχαίους αριθμούς. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ίδια τιμή για να επαναλάβετε την ίδια σειρά «τυχαίου» πολλές φορές.

### Τυχαιοποίηση

Με κλικ σε αυτό το κουμπί, παράγετε μια τυχαία σπορά που θα χρησιμοποιηθεί από τη γεννήτρια τυχαίου. Είναι κάθε φορά διαφορετική.



6.3. Αναλαμπή φακού



6.5. Εφέ φωτισμού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.5. Εφέ φωτισμού

### 6.5.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.111. Η ίδια εικόνα, πριν και μετά την εφαρμογή φίλτρου φωτισμού**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «εφέ φωτισμού»

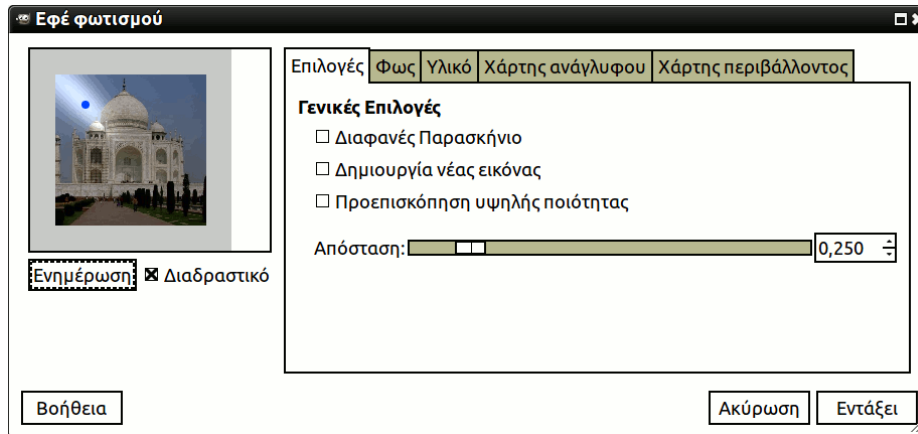
Αυτό το φίλτρο προσομοιάζει το αποτέλεσμα που παίρνετε όταν φωτίζετε έναν τοίχο με φωτιστικό. Δεν παράγει πίπτουσες σκιές και φυσικά, δεν αποκαλύπτει οποιεσδήποτε νέες λεπτομέρειες σε σκοτεινές ζώνες.

### 6.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Εφέ φωτισμού...**

### 6.5.3. Επιλογές

Σχήμα 17.112. Επιλογές φίλτρου «φωτισμού»



### Προεπισκόπηση

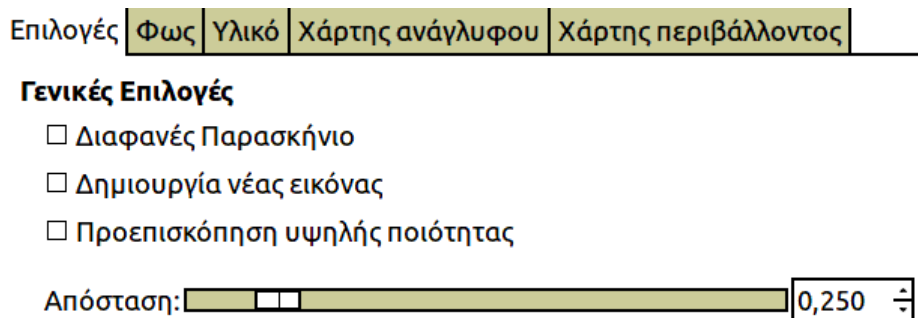
Όταν σημειωθεί το **διαδραστικό**, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται **διαδραστικά** σε προεπισκόπηση χωρίς τροποποίηση της εικόνας μέχρι να πατήσετε το κουμπί **εντάξει**.

Εάν το **διαδραστικό** δεν σημειωθεί, οι αλλαγές εμφανίζονται σε προεπισκόπηση μόνο με κλικ στο κουμπί **ενημέρωση**. Αυτή η επιλογή είναι χρήσιμη με ένα αργό υπολογιστή.

Οποιοσδήποτε άλλες επιλογές οργανώνονται σε καρτέλες:

### 6.5.3.1. Γενικές επιλογές

Σχήμα 17.113. Επιλογές φίλτρου «φωτισμού» (γενικές επιλογές)



### Διαφανές παρασκήνιο

Κάνει την εικόνα προορισμού διαφανή όταν το ύψος χάρτη αναγλύφου είναι μηδέν (το ύψος είναι μηδέν σε μαύρες περιοχές της εικόνας χάρτη αναγλύφου).

### Δημιουργία νέας εικόνας

Δημιουργεί μια νέα εικόνα όταν εφαρμόζεται το φίλτρο.

### Προεπισκόπηση υψηλής ποιότητας

Για γρήγορη κεντρική μονάδα επεξεργασίας...

## Απόσταση

Μπορείτε να ορίσετε την απόσταση της πηγής φωτός από το κέντρο της εικόνας με αυτό τον ολισθητή. Το εύρος των τιμών είναι από 0,0 μέχρι 2,0.

### 6.5.3.2. Ρυθμίσεις φωτός

Σχήμα 17.114. Επιλογές φίλτρου «φωτισμού» (ρυθμίσεις φωτός)

Επιλογές Φως Υλικό Χάρτης ανάγλυφου Χάρτης περιβάλλοντος

**Ρυθμίσεις φωτός**

Φως 1 ▼ Θέση Κατεύθυνση

Τύπος: Σημείο ▼ X: -1,00 X: -1,00

Χρώμα: Y: -1,00 Ψ: -1,00

Ένταση: 1,00 Z: 1,00 Z: 1,00

Απομόνωση

Προκαθορισμένος φωτισμός: Αποθήκευση Άνοιγμα

Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους φωτός. Με **φως1** ... **φως6** μπορείτε να δημιουργήσετε έξι πηγές φωτός και να δουλέψετε σε καθεμιά τους ξεχωριστά.

#### Τύπος

Το φίλτρο παρέχει πολλούς *τύπους φωτός* σε μια πτυσσόμενη λίστα:

##### Σημείο

Εμφανίζει ένα γαλάζιο σημείο στο κέντρο της προεπισκόπησης. Μπορείτε με κλικ και σύρσιμο του να μετακινήσετε το φως γύρω από την προεπισκόπηση.

##### Κατευθυντικό

Το γαλάζιο σημείο συνδέεται για προεπισκόπηση κέντρου με μια γραμμή που δείχνει την κατεύθυνση του φωτός.

##### Κανένα

Αυτό διαγράφει την πηγή φωτός (το φως ίσως επιμείνει...).

#### Χρώμα

Με κλικ στο χρωματολόγιο, εμφανίζεται ένας διάλογος όπου μπορείτε να διαλέξετε το χρώμα της πηγής φωτός.

#### Ένταση

Με αυτή την επιλογή, μπορείτε να ορίσετε την ένταση φωτός.

#### Θέση

Καθορίζει τη θέση του σημείου φωτός σύμφωνα με τις τρεις συντεταγμένες: συντεταγμένη X για οριζόντια θέση, Y για κάθετη θέση, Z για απόσταση πηγής (το φως σκοτεινιάζει όταν η απόσταση αυξάνει). Οι τιμές είναι από -1 μέχρι +1.

#### Κατεύθυνση

Αυτή η επιλογή επιτρέπει τον καθορισμό της κατεύθυνσης του φωτός στις τρεις της συντεταγμένες X, Y και Z.

## Απομόνωση

Με αυτήν την επιλογή, μπορείτε να αποφασίσετε εάν όλες οι πηγές φωτός πρέπει να εμφανίζονται στην προεπισκόπηση, ή μόνο η πηγή στην οποία δουλεύετε.

## Προκαθορισμός φωτισμού

Μπορείτε να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις σας με την **αποθήκευση** και να τις πάρετε πίσω αργότερα με το **άνοιγμα**.

### 6.5.3.3. Ιδιότητες υλικού

Σχήμα 17.115. Επιλογές φίλτρου «φωτισμού» (ιδιότητες υλικού)

Επιλογές	Φως	Υλικό	Χάρτης ανάγλυφου	Χάρτης περιβάλλοντος
<b>Ιδιότητες υλικού</b>				
Πυράκτωση:	<input type="radio"/>	<input type="text" value="0,20"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Φωτεινό:	<input type="radio"/>	<input type="text" value="0,50"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Λαμπερό:	<input type="radio"/>	<input type="text" value="0,50"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Γυαλισμένο:	<input type="radio"/>	<input type="text" value="27,00"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Μεταλλικό				

Αυτές οι επιλογές, δεν αφορούν αυτό καθαυτό το φως, αλλά το ανακλώμενο φως από τα αντικείμενα.

Μικρές σφαίρες και στα δύο άκρα των πλαισίων εισόδου, αντιπροσωπεύουν την ενέργεια κάθε επιλογής, από το ελάχιστο της (στα αριστερά) μέχρι το μέγιστο της (στα δεξιά). Οι αναδυόμενες βοήθειες είναι πιο χρήσιμες.

## Πυράκτωση

Με αυτές τις επιλογές, μπορείτε να ορίσετε την ποσότητα του αρχικού χρώματος που θα εμφανιστεί όταν δεν πέφτει κανένα άμεσο φως.

## Λαμπερό

Με αυτή την επιλογή, μπορείτε να ορίσετε την ένταση του αρχικού χρώματος όταν χτυπιέται άμεσα από μια πηγή φωτός.

## Φωτεινό

Αυτή η επιλογή ελέγχει την ένταση του τονισμού.

## Γυαλισμένο

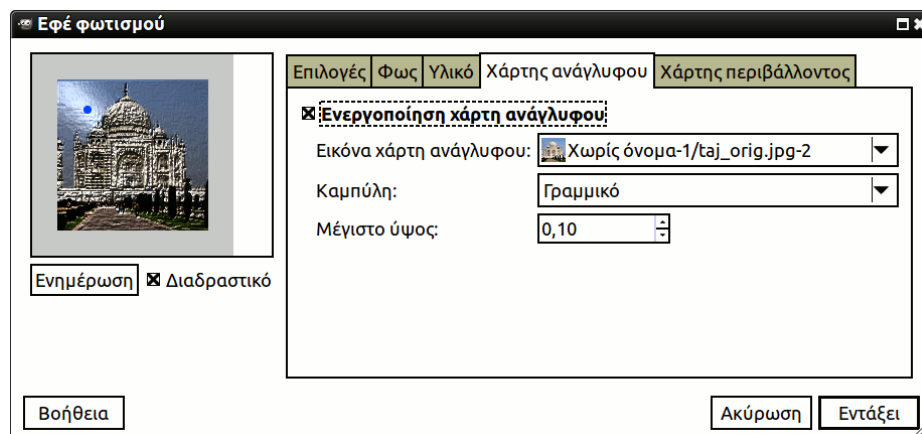
Με αυτήν την επιλογή, υψηλότερες τιμές κάνουν τον τονισμό πιο εστιασμένο.

## Μεταλλικό

Με αυτήν την επιλογή σημειωμένη, οι επιφάνειες φαίνονται μεταλλικές.

### 6.5.3.4. Χάρτης ανάγλυφου

Σχήμα 17.116. Επιλογές φίλτρου «φωτισμού» (ανάγλυφος χάρτης)



Με αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να ορίσετε τις επιλογές φίλτρου που δίνουν ανάγλυφο στην εικόνα. Δείτε [Χάρτης βάθους](#).

#### Ενεργοποίηση χάρτη ανάγλυφου

Με αυτήν την επιλογή, φωτεινά μέρη της εικόνας θα εμφανίζονται ανυψωμένα και σκοτεινά μέρη θα εμφανίζονται βυθισμένα. Η όψη εξαρτάται από την θέση της πηγής φωτός.

#### Εικόνα χάρτη ανάγλυφου

Πρέπει να διαλέξετε εκεί την γκριζα κλίμακα της εικόνας που θα δράσει ως χάρτης ανάγλυφου. Δείτε το πρόσθετο [χάρτης ανάγλυφου](#) για πρόσθετες επεξηγήσεις.

#### Καμπύλη

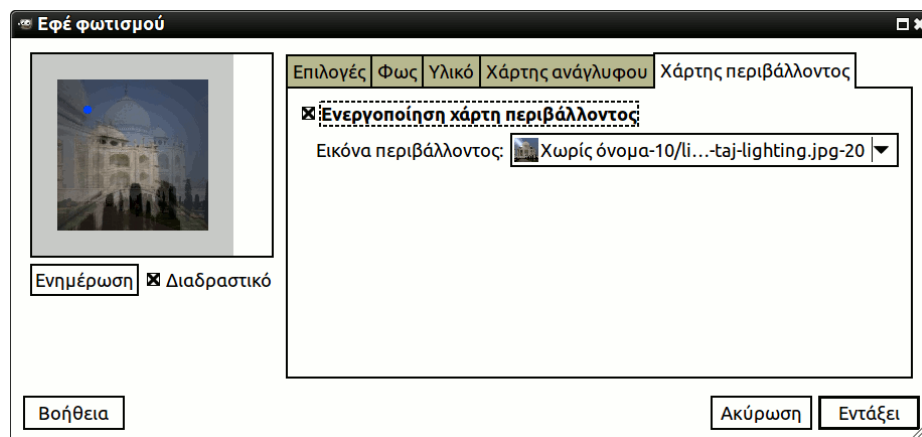
Αυτή η επιλογή ορίζει τη μέθοδο που θα χρησιμοποιηθεί όταν εφαρμόζεται ο χάρτης ανάγλυφου· δηλαδή, το ύψος ανάγλυφου είναι μια συνάρτηση της καθορισμένης καμπύλης. Τέσσερις τύποι καμπύλης διατίθενται: γραμμική, λογαριθμική, ημιτονοειδής και σφαιρική.

#### Μέγιστο ύψος

Αυτό είναι το μέγιστο ύψος των ανάγλυφων.

### 6.5.3.5. Χάρτης περιβάλλοντος

## Σχήμα 17.117. Επιλογές φίλτρου «φωτισμού» (περιβαλλοντικός χάρτης)



### Ενεργοποίηση περιβαλλοντικού χάρτη

Εάν σημειώσετε αυτό το πλαίσιο, η επόμενη επιλογή είναι διαθέσιμη:

### Περιβαλλοντική εικόνα

Πρέπει να διαλέξετε εκεί μια εικόνα RGB, παρούσα στην οθόνη σας. Παρακαλώ σημειώστε ότι για να δουλέψετε αυτήν την επιλογή πρέπει να φορτώσετε μια άλλη εικόνα με το GIMP πριν να τη χρησιμοποιήσετε.

Ένα παράδειγμα μπορεί να βρεθεί στο [\[BUDIG01\]](#).



6.4. Αναλαμπή διαβάθμισης

6.6. Λάμψη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 6.6. Λάμψη

### 6.6.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.118. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο λάμψης



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «λάμψης»

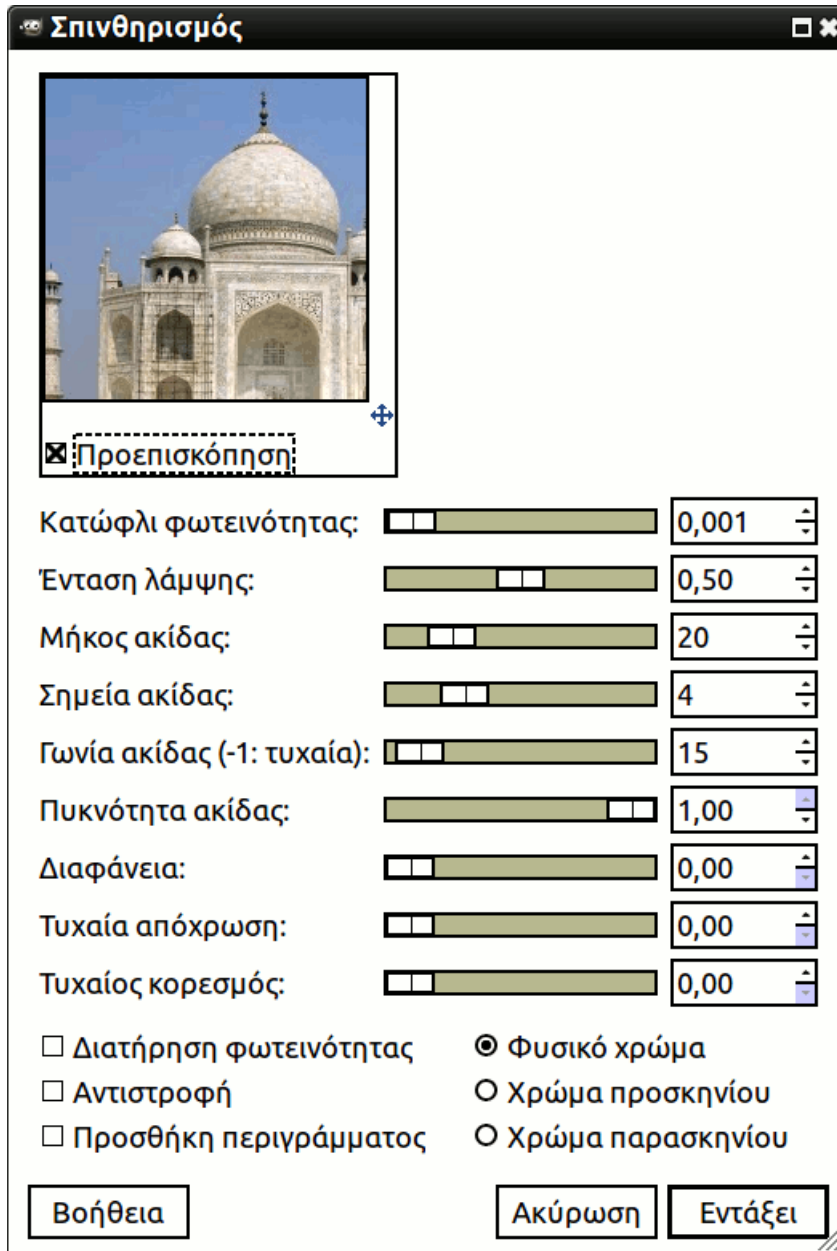
Αυτό το φίλτρο προσθέτει λάμψεις στην εικόνα σας. Χρησιμοποιεί τα πολύ φωτεινά σημεία σύμφωνα με το κατώφλι που προσδιορίσατε. Είναι δύσκολο να προβλέψετε πού θα εμφανιστούν οι λάμψεις. Αλλά μπορείτε να βάλετε λευκά σημεία στην εικόνα σας όπου θέλετε να υπάρχουν λάμψεις.

### 6.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Λάμψη...**

### 6.6.3. Ρυθμίσεις παραμέτρων

Σχήμα 17.119. Επιλογές φίλτρου «λάμψης»



Οι ολισθητές και τα πλαίσια εισόδου επιτρέπουν να ορίσετε τιμές.

#### Προεπισκόπηση

Εάν σημειωθεί, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση. Οι γραμμές κύλισης σας επιτρέπουν τη μετακίνηση γύρω από την εικόνα.

#### Κατώφλι φωτεινότητας

Όσο υψηλότερο το κατώφλι, τόσο περισσότερες περιοχές επηρεάζονται από τις λάμπες (0,0-0,1).

#### Ένταση αναλαμπής

Όταν αυτή η τιμή αυξάνει, το κεντρικό σημείο και οι ακτίνες πλαταίνουν (0,0-1,0).

#### Μήκος κορυφής

Αυτό είναι το μήκος ακτίνας (1-100). Όταν το μειώσετε, οι μικρές κορυφές μειώνονται πρώτα.

#### Σημεία κορυφής

Ο αριθμός των αρχικών σημείων για κορυφές (0-16). Είναι ο αριθμός των μεγάλων κορυφών. Υπάρχει ο ίδιος αριθμός μικρών κορυφών. Όταν ο αριθμός είναι μονός, μικρές κορυφές είναι αντίθετες με τις μεγάλες. Όταν ο αριθμός είναι ζυγός, οι μεγάλες κορυφές είναι αντίθετες με άλλες μεγάλες κορυφές.

### Γωνία κορυφής

Αυτή είναι η γωνία της πρώτης μεγάλης κορυφής με οριζόντιο (-1 +360). -1 καθορίζει αυτήν την τιμή τυχαία. Εάν ένα σημείο έχει πολλά εικονοστοιχεία μέσα στο απαιτούμενο κατώφλι, καθένα τους θα δημιουργήσει μια λάμψη. Εάν η γωνία είναι θετική, όλα θα επικαθίσουν. Με -1, κάθε λάμψη θα έχει μια τυχαία περιστροφή που καταλήγει σε ευάριθμες λεπτές κορυφές.

### Πυκνότητα κορυφής

Αυτή η επιλογή καθορίζει τον αριθμό των λάμπων στην εικόνα. Δείχνει το ποσοστό (0,0-1,0) όλων των δυνατών λάμπων που θα διατηρηθούν.

### Διαφάνεια

Όταν αυξάνεται τη διαφάνεια (0,0-1,0), οι λάμπες γίνονται πιο διαφανείς και η από κάτω στρώση γίνεται ορατή. Εάν δεν υπάρχει άλλη στρώση, ο κορεσμός λάμπης μειώνεται.

### Τυχαία απόχρωση

Αυτή η επιλογή πρέπει να αλλάξει την απόχρωση λάμπης σε τυχαία... (0,0-1,0).

### Τυχαίος κορεσμός

Αυτή η επιλογή πρέπει να αλλάξει τον κορεσμό λάμπης σε τυχαίο... (0,0-1,0).

### Διατήρηση φωτεινότητας

Δίνει σε όλα τα κεντρικά εικονοστοιχεία τη φωτεινότητα του πιο φωτεινού εικονοστοιχείου, με αποτέλεσμα την αύξηση όλης της φωτεινότητας λάμπης.

### Αντιστροφή

Αντί για επιλογή των πολύ φωτεινών εικονοστοιχείων στην εικόνα, η λάμψη θα επιλέξει τα πολύ σκοτεινά, με αποτέλεσμα σκοτεινές λάμπες.

### Προσθήκη περιγράμματος

Αντί για δημιουργία λάμπων σε πολύ φωτεινά εικονοστοιχεία, αυτή η επιλογή δημιουργεί ένα περίγραμμα εικόνας φτιαγμένο από πολυάριθμες λάμπες.

### Φυσικό χρώμα, Χρώμα προσκηνίου, Χρώμα παρασκηπίου

Μπορείτε να αλλάξετε εκεί το χρώμα των κεντρικών εικονοστοιχείων. Αυτό το χρώμα θα προστεθεί στην κατάσταση οθόνης (πολλαπλασιασμένο εάν το **αντίστροφο** σημειωθεί). «Φυσικό χρώμα» είναι το χρώμα του εικονοστοιχείου στην εικόνα.



6.5. Εφέ φωτισμού

6.7. Πίπτουσα σκιά

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.7. Πίπτουσα σκιά

### 6.7.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.120. Παράδειγμα για το φίλτρο «πίπτουσα σκιά»



Αρχική εικόνα



Χρησιμοποιώντας το GEGL «Πίπτουσα σκιά»

Με αυτό το φίλτρο GEGL μπορείτε να προσθέσετε πίπτουσα σκιά σε μια εικόνα, μια επιλογή ή κείμενο. Μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα, τη θέση και το μέγεθος της σκιάς.

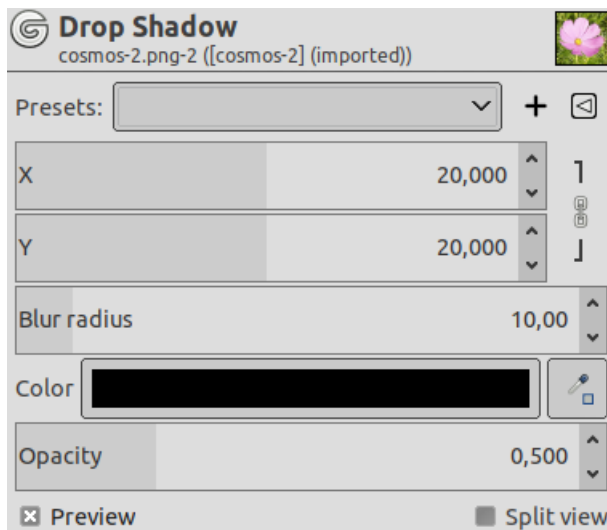
### 6.7.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Πίπτουσα σκιά...**


Αυτό το φίλτρο είναι κανονικά απενεργοποιημένο. Πρέπει να προσθέσετε ένα κανάλι άλφα στην εικόνα σας για να το χρησιμοποιήσετε.

### 6.7.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.121. Επιλογές φίλτρου «πίπτουσας σκιάς»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### X, Y

Η στρώση που περιέχει την πίπτουσα σκιά θα μετακινηθεί οριζόντια κατά X εικονοστοιχεία, κάθετα κατά Y εικονοστοιχεία. Έτσι, η αντιστάθμιση X και Y καθορίζει πού θα τοποθετηθεί η σκιά σε σχέση με την εικόνα. Υψηλές τιμές κάνουν τη φανταστική πηγή του φωτός να φαίνεται σαν να είναι μακριά σε οριζόντια και κάθετη κατεύθυνση και χαμηλές τιμές θα την κάνουν να φαίνεται πιο κοντά στην εικόνα.

Οι αντισταθμίσεις μπορεί να είναι αρνητικές, οδηγώντας σε μια σκιά στα αριστερά της επιλογής εάν η αντιστάθμιση X είναι μικρότερη από 0, ή πάνω από την επιλογή εάν η αντιστάθμιση Y είναι μικρότερη από 0.

Από καθαρή περιέργεια, μπορείτε να δείτε τη στρώση πίπτουσας σκιάς καθαρά ορίζοντας ακτίνα θόλωσης 0 και μετακινώντας την πίπτουσα σκιά με X και Y.

### Ακτίνα θόλωσης

Μετά τη δημιουργία της σκιάς, μια [θόλωση Γκάους](#) με την καθορισμένη ακτίνα εφαρμόζεται στη στρώση σκιάς, με αποτέλεσμα στην ρεαλιστική εμφάνιση της σκιάς.

### Χρώμα

Η σκιά μπορεί να έχει οποιοδήποτε χρώμα. Απλά πατήστε κουμπί του χρωματικού δείγματος και επιλέξτε ένα χρώμα όταν ο επιλογέας χρώματος αναδυθεί, ή χρησιμοποιήστε το σταγονόμετρο ματιού.

### Αδιαφάνεια

Αδιαφάνεια της σκιάς. Προεπιλογή το 0,500, αλλά μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε άλλη τιμή από 0 (πλήρης διαφάνεια) μέχρι 2,00 (πλήρης αδιαφάνεια) εδώ.

## 6.7.4. Χρησιμοποιώντας το φίλτρο πίπτουσας σκιάς

Αυτό το φίλτρο πίπτουσας σκιάς GEGL είναι εκπληκτικό: εάν εφαρμόσετε το φίλτρο απευθείας στην εικόνα όπως κάνετε με το παλιό φίλτρο, δεν παίρνετε τίποτα!

## Για να πάρετε το ίδιο αποτέλεσμα όπως με το παλιό φίλτρο

1. Ανοίξτε την αρχική σας εικόνα.
2. Ανοίξτε μια νέα εικόνα, λίγο πιο μεγάλη από την αρχική σας εικόνα, γεμάτη *μδιαφάνεια*.
3. Αντιγράψτε την αρχική σας εικόνα και επικολλήστε την στην νέα εικόνα. Δημιουργείται μια αιωρούμενη επιλογή στον διάλογο στρώσεων.
4. Αγκυρώστε την αιωρούμενη επιλογή.
5. Μενού/Στρώση/Περικοπή στο περιεχόμενο.
6. Μενού/Στρώση/Μέγεθος ορίων στρώσης: ορίστε το μέγεθος στρώσης στο ίδιο μέγεθος με την εικόνα σας και γεμίστε με διαφάνεια· πατήστε στο πλήκτρο **Κέντρο**. Έπειτα πατήστε στο πλήκτρο **Αυξομείωση**.
7. Ανοίξτε τον διάλογο πίπτουσας σκιάς: η πίπτουσα σκιά εμφανίζεται στην προεπισκόπηση στον καμβά. Μπορείτε να αλλάξετε τις προεπιλεγμένες τιμές επιλογών.
8. Στο τέλος, προσθέστε μια νέα στρώση, με το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα και γεμίστε με το χρώμα που θέλετε να δώσετε στο παρασκήνιο. Μετακινήστε αυτήν τη στρώση στο τέλος της στοίβας στρώσεων.
9. Πατήστε στο **Εντάξει** για να εφαρμόσετε το φίλτρο.

### Εφαρμογή φίλτρου σε επιλογή:

1. Ανοίξτε την αρχική σας εικόνα.
2. Ανοίξτε μια νέα εικόνα, το ίδιο μέγεθος με την αρχική σας, γεμίστε *μδιαφάνεια*.
3. Δημιουργήστε την επιλογή
4. Αντιγράψτε την επιλογή και επικολλήστε την στη νέα εικόνα. Δημιουργείται μια αιωρούμενη επιλογή στον διάλογο στρώσεων.
5. Αγκυρώστε την αιωρούμενη επιλογή.
6. Μενού/Στρώση/Περικοπή στο περιεχόμενο.
7. Μενού/Στρώση/Στρώση στο μέγεθος της εικόνας (με διαφάνεια).
8. Ανοίξτε τον διάλογο πίπτουσας σκιάς: η πίπτουσα σκιά εμφανίζεται στην προεπισκόπηση στον καμβά. Μπορείτε να αλλάξετε τις προεπιλεγμένες τιμές επιλογών.
9. Στο τέλος, προσθέστε μια νέα στρώση, με το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα και γεμίστε με το χρώμα που θέλετε να δώσετε στο παρασκήνιο. Μετακινήστε αυτήν τη στρώση στο τέλος της στοίβας στρώσεων.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την αρχική σας εικόνα ως παρασκήνιο: αναιρέστε την επιλογή, αντιγράψτε την εικόνα και επικολλήστε την ως νέα στρώση στη νέα εικόνα. Μετακινήστε τη νέα στρώση στο τέλος της στοίβας των στρώσεων.

10. Πατήστε στο **Εντάξει** για να εφαρμόσετε το φίλτρο.

### εφαρμογή φίλτρου σε κείμενο:

Η διαδικασία είναι πιο απλή στη δημιουργία πίπτουσας σκιάς από του κειμένου: δημιουργήστε το κείμενο και εφαρμόστε απευθείας το φίλτρο πίπτουσας σκιάς.





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.8. Μεγάλη σκιά

### 6.8.1. Επισκόπηση

Αυτό το φίλτρο με βάση το GEGL εμφανίστηκε με το GIMP-2.10.6. Απλοποιεί τη δημιουργία μεγάλων σκιών σε πολλές οπτικές τεχντροπίες.

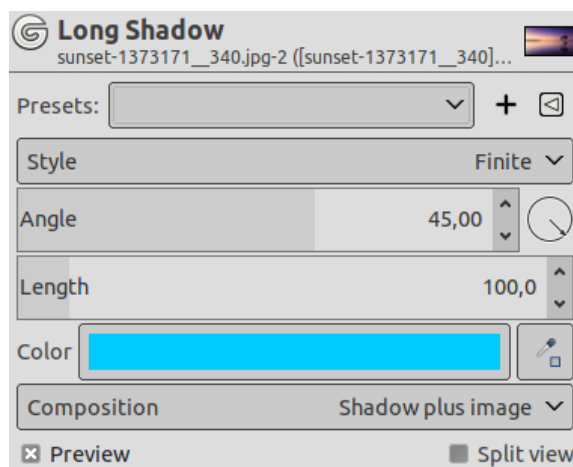
### 6.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Μεγάλη σκιά...**

Αυτό το φίλτρο είναι κανονικά απενεργοποιημένο. Πρέπει να προσθέσετε ένα κανάλι άλφα στην εικόνα σας για να το χρησιμοποιήσετε.

### 6.8.3. Επιλογές

Σχήμα 17.122. Επιλογές φίλτρου «Μεγάλη σκιά»



Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

Τεχνοτροπία





Αρχικό: η στρώση κειμένου είναι Μενού/Στρώνση/Στρώνση στο μέγεθος της εικόνας  
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές τεχντροπιές, η Πεπερασμένη είναι η προεπιλογή, Άπειρη, εξασθένιση και εξασθένιση (σταθερό μήκος).

Σχήμα 17.123. Παραδείγματα επιλογής «τεχντροπιάς»



Πεπερασμένο (προεπιλογή)



Άπειρο



Εξασθένιση



Εξασθένιση (σταθερό μήκος)· μήκος = 30

#### Γωνία

Γωνία σκιάς, σε μοίρες.



Γωνία = 110°

#### Μήκος

Μέγεθος σκιάς, σε εικονοστοιχεία



Μήκος = 30

#### Σύσταση

Η προεπιλογή είναι Σκιά συν εικόνα.

Σχήμα 17.124. Παραδείγματα επιλογής «Σύσταση»



Μόνο σκιά



Σκιά μείον εικόνα



6.7. Πίπτουσα σκιά



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



6.9. Βινιέτα



## 6.9. Βινιέτα

---

### 6.9.1. Επισκόπηση

---

Στην φωτογραφία, *βινιέτρισμα* είναι η μείωση της λαμπρότητας (brightness) της εικόνας προς την περιφέρεια. Είναι συχνά ένα ανεπιθύμητο αποτέλεσμα λόγω των ρυθμίσεων της κάμερας ή περιορισμών των φακών. Αλλά χρησιμοποιείται επίσης με πρόθεση για να τραβήξει την προσοχή στο κέντρο της εικόνας. Το «Βινιέτα» μπορεί να παράξει αυτό το αποτέλεσμα.

#### Σχήμα 17.125. Αρχικές εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν για παραδείγματα

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμοσμένο φίλτρο με τις προεπιλεγμένες επιλογές

### 6.9.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

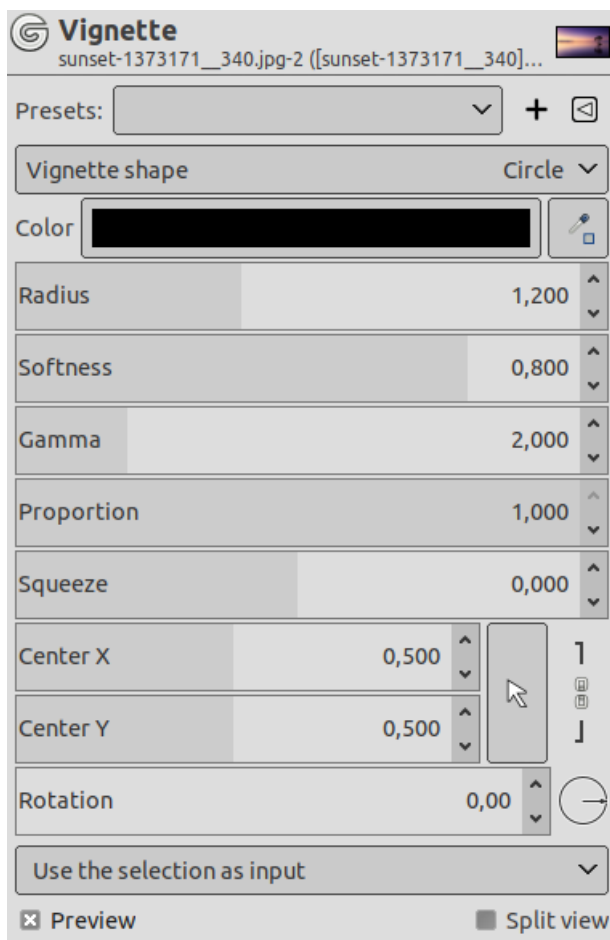
---

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Βινιέτα...**

### 6.9.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.126. Επιλογές φίλτρου «Βινιέτα»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Σχήμα βινιέτας

- Κύκλος
- Τετράγωνο
- Ρόμβος

Το σχήμα της βινιέτας (παραδείγματος χάρη, έλλειψη ή κύκλος) εξαρτάται από τη ρύθμιση αναλογίας.

### Ακτίνα

Πόσο μακριά πηγαίνει το βινιετάρισμα ως τμήμα της διαγωνίου της μισής εικόνας.



Ακτίνα = 0,700

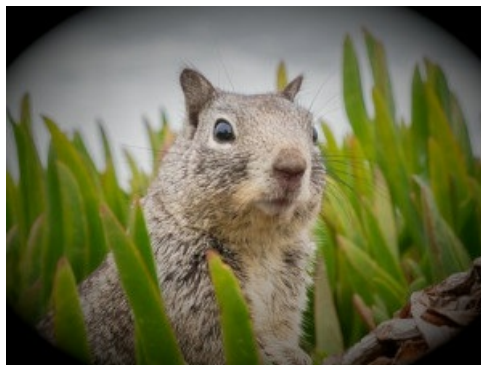
**Απαλότητα**  
ΝΑ ΓΙΝΕΙ.



Απαλότητα = 0,100

**Γάμμα**

Η γραμμικότητα της μείωσης ελέγχει την καμπύλη της μείωσης από το κέντρο προς την περιφέρεια: ορίστε το πόσο γρήγορα μειώνεται η λαμπρότητα (brightness) προς τα άκρα της βινιέτας.



Γάμμα = 1,00

**Αναλογία**

Η αναλογία είναι ιδιαίτερη: με την προεπιλεγμένη τιμή (μέγιστη) 1,00, η βινιέτα είναι κύκλος σε μια τετράγωνη εικόνα και έλλειψη σε ορθογώνια εικόνα. Μειώνοντας την αναλογία, αυτή η έλλειψη τείνει σε κύκλο.

**Συμπίεση**

Αναλογία διαστάσεων προς χρήση:

- 0,0 = 1:1
- 0,5 = 2:1



Σχήμα ρόμβου, αναλογία = 0,0 και συμπίεση = 0,5

- 1,0 = πλήρως συμπιεσμένη κατακόρυφα
- -0,5 = 1:2
- -1,0 = πλήρως συμπιεσμένη οριζόντια



#### Σημείωση

Για να χρησιμοποιήσετε απευθείας παράγοντα συμπίεσης ως αναλογία, ορίστε την αναλογία σε 0,0.

#### Κέντρο X, κέντρο Y

Οι συντεταγμένες του κέντρου της βινιέτας. Αρχική είναι η πάνω αριστερή γωνία της εικόνας. 1,00 είναι το δεξιό άκρο της εικόνας. Το κέντρο μπορεί να τοποθετηθεί εκτός της εικόνας.

#### Περιστροφή

Περιστροφή της βινιέτας. Η βινιέτα κρατά το σχήμα της.

#### Χρήση της επιλογής ως εισόδου, χρήση ολόκληρης της στρώσης ως εισόδου



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).



6.8. Μεγάλη σκιά

6.10. Πίπτουσα σκιά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.10. Πίπτουσα σκιά

### 6.10.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.127. Παράδειγμα για το φίλτρο «πίπτουσα σκιά»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «πίπτουσας σκιάς» (στρώση λευκού παρασκηνίου που προστέθηκε χειροκίνητα)

Αυτό το φίλτρο προσθέτει μια πίπτουσα σκιά στην τρέχουσα επιλογή ή στην εικόνα εάν δεν υπάρχει καμία ενεργή επιλογή. Προαιρετικά το φίλτρο αλλάζει μέγεθος στην εικόνα εάν αυτό είναι απαραίτητο για την εμφάνιση της σκιάς.

Μπορείτε να διαλέξετε το χρώμα, θέση και μέγεθος της σκιάς.

Παρακαλώ σημειώστε ότι το φίλτρο δεν προσθέτει μια στρώση παρασκηνίου για να κάνει τη σκιά ορατή. Το παρασκήνιο της σκιάς είναι διαφανές. Το λευκό παρασκήνιο στο παραπάνω παράδειγμα δεν δημιουργήθηκε από το φίλτρο, αντίθετα προστέθηκε αργότερα για να μπορέσετε να δείτε τη σκιά.

### 6.10.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνων μέσα από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Πίπτουσα σκιά...**

### 6.10.3. Επιλογές

### Σχήμα 17.128. Επιλογές φίλτρου «πίπτουσας σκιάς»

Αντιστάθμιση X:

Αντιστάθμιση Y:

Ακτίνα θόλωσης:

Χρώμα:

Αδιαφάνεια:

Δυνατότητα αλλαγής μεγέθους

#### Αντιστάθμιση X, Αντιστάθμιση Y

Η στρώση που περιέχει την πίπτουσα σκιά θα μετακινηθεί οριζόντια κατά X εικονοστοιχεία, κάθετα κατά Y εικονοστοιχεία. Έτσι, η αντιστάθμιση X και Y καθορίζει πού θα τοποθετηθεί η σκιά σε σχέση με την εικόνα. Υψηλές τιμές κάνουν τη φανταστική πηγή του φωτός να φαίνεται σαν να είναι μακριά σε οριζόντια και κάθετη κατεύθυνση και χαμηλές τιμές θα την κάνουν να φαίνεται πιο κοντά στην εικόνα.

Οι αντισταθμίσεις μπορεί να είναι αρνητικές, οδηγώντας σε μια σκιά στα αριστερά της επιλογής εάν η αντιστάθμιση X είναι μικρότερη από 0, ή πάνω από την επιλογή εάν η αντιστάθμιση Y είναι μικρότερη από 0.

Εάν δεν υπάρχει ενεργή επιλογή, πρέπει να έχετε ενεργοποιήσει το **Επιτρέπεται αλλαγή μεγέθους** για να δείτε οποιοδήποτε αποτέλεσμα.

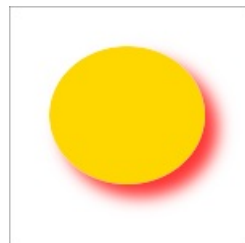
#### Ακτίνα θόλωσης

Μετά τη δημιουργία της σκιάς, μια **θόλωση Γκάους** με την καθορισμένη ακτίνα εφαρμόζεται στη στρώση σκιάς, με αποτέλεσμα την ρεαλιστική εμφάνιση της πίπτουσας σκιάς. Ίσως να είναι αναγκαίο να ενεργοποιήσετε το **Επιτρέπεται η αλλαγή μεγέθους**, αφού η θόλωση επεκτείνει τη σκιά.

#### Χρώμα

Η σκιά μπορεί να έχει οποιοδήποτε χρώμα. Απλά κλικ στο κουμπί και επιλογή ενός χρώματος όταν ο επιλογέας χρώματος αναδυθεί.

### Σχήμα 17.129. Παράδειγμα χρώματος «πίπτουσας σκιάς»



#### Αδιαφάνεια

Η αδιαφάνεια της σκιάς είναι η αδιαφάνεια της νέας στρώσης που περιέχει τη σκιά (δείτε [Τμήμα 1.1. «Ιδιότητες στρώσης»](#)). Προεπιλογή το 80%, αλλά μπορείτε να διαλέξετε οποιαδήποτε άλλη τιμή από 0 (πλήρης διαφάνεια) μέχρι 100 (πλήρης αδιαφάνεια) εδώ. Μετά την εφαρμογή του φίλτρου σε μια εικόνα μπορείτε να αλλάξετε την αδιαφάνεια στο [Διάλογο στρώσεων](#).

#### Επιτρέπεται η αλλαγή μεγέθους



Εάν ενεργοποιηθεί, το φίλτρο θα αλλάξει μέγεθος στην εικόνα εάν αυτό απαιτείται για να κάνει χώρο για τη σκιά. Το νέο μέγεθος εξαρτάται από το μέγεθος της επιλογής, την ακτίνα θόλωσης και τις αντισταθμίσεις σκιάς.



6.9. Βινιέτα



6.11. Προοπτική

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.11. Προοπτική

---

### 6.11.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.130. Παράδειγμα για το φίλτρο «προοπτική»

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «προοπτικής»

Αυτό το φίλτρο προσθέτει μια προοπτική σκιά στην επιλεγμένη περιοχή ή κανάλι άλφα ως μια στρώση κάτω από την ενεργή στρώση. Μπορείτε να διαλέξετε το χρώμα, μήκος και κατεύθυνση της σκιάς καθώς και την απόσταση του ορίζοντα.

Εάν είναι απαραίτητο, το φίλτρο μπορεί να αλλάξει μέγεθος στην εικόνα. Αλλά δεν θα προσθέσει παρασκήνιο για να κάνει τη σκιά ορατή.

### 6.11.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


---

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το φίλτρο στο μενού παραθύρου εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Προοπτική...**

### 6.11.3. Επιλογές


---


### Σχήμα 17.131. Επιλογές «προοπτικής»

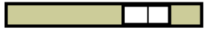
Γωνία:  45,0

Σχετική απόσταση του ορίζοντα:

Σχετικό μήκος της σκιάς:

Ακτίνα θόλωσης:  3

Χρώμα: 

Αδιαφάνεια:  80

Παρεμβολή:

Δυνατότητα αλλαγής μεγέθους

### Γωνία

Η γωνία καθορίζει την κατεύθυνση της σκιάς ή της φανταστικής πηγής του φωτός, αντίστοιχα. Οι τιμές κυμαίνονται από 0° μέχρι 180°, όπου 90° αντιπροσωπεύει μια πηγή φωτός ακριβώς μπροστά από την επιλογή ή στρώση. Για γωνίες μικρότερες από 90°, η σκιά είναι στη δεξιά πλευρά, έτσι η πηγή φωτός είναι στα αριστερά. Για γωνίες μεγαλύτερες από 90°, ισχύει το αντίθετο. Συμβουλή: θεωρήστε τη λαβή του ολισθητή ως πηγή φωτός.

### Σχήμα 17.132. Παράδειγμα «γωνίας»



Γωνία 15°



Γωνία = 45° (προεπιλογή)



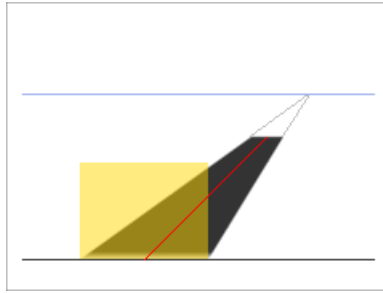
Γωνία 105° (90° + 15°)

### Σχετική απόσταση του ορίζοντα

Αυτή η επιλογή καθορίζει πόσο μακριά είναι ο φανταστικός ορίζοντας. Η σχετική απόσταση είναι η απόσταση από τη γραμμή βάσης της επιλογής ή στρώσης, η «μονάδα» μέτρησης είναι το ύψος της επιλογής ή στρώσης.

Το εύρος τιμής είναι από 0,1 μέχρι 24,1, όπου 24,1 σημαίνει (σχεδόν) «άπειρο». Σημειώστε ότι το σχετικό μήκος της σκιάς δεν πρέπει να ξεπερνά την απόσταση του ορίζοντα.

### Σχήμα 17.133. Παράδειγμα «απόστασης ορίζοντα»



Γωνία =  $45^\circ$ . Απόσταση = 2,4. Μήκος = 1,8.

Στο παραπάνω παράδειγμα, η κίτρινη περιοχή είναι η επιλογή στην οποία εφαρμόζεται το φίλτρο. Η γαλάζια γραμμή στην κορυφή αντιπροσωπεύει τον φανταστικό ορίζοντα. Η γωνία μεταξύ της γραμμής βάσης της επιλογής και της κόκκινης γραμμής είναι  $45^\circ$ . Το μήκος της κόκκινης γραμμής είναι 1,8 φορές το ύψος της κίτρινης επιλογής. Επεκταμένο στον ορίζοντα, το μήκος είναι 2,4 φορές το ύψος της επιλογής.

#### Σχετικό μήκος σκιάς

Με αυτή την επιλογή μπορείτε να ορίσετε το μήκος της σκιάς ανάλογα με το ύψος της επιλογής ή στρώσης. Στο παραπάνω παράδειγμα, η κόκκινη γραμμή αντιπροσωπεύει το μήκος της σκιάς, το μήκος του είναι 1,8 σχετικά με το ύψος της κίτρινης επιλογής.

Το εύρος τιμής είναι από 0,1 έως 24,1, αν και το μήκος της σκιάς δεν πρέπει να ξεπερνά τη σχετική απόσταση του ορίζοντα - δεν μπορείτε να πάτε πέρα από τον ορίζοντα.

### Σχήμα 17.134. Παράδειγμα «μήκους σκιάς»



Μήκος = 1,0 (προεπιλογή)



Μήκος = 1,5

#### Ακτίνα θόλωσης

Μετά τη δημιουργία της σκιάς, μια [Θόλωση Γκάους](#) με την καθορισμένη ακτίνα εφαρμόζεται στη στρώση σκιάς, με αποτέλεσμα στην ρεαλιστική εμφάνιση της σκιάς.

### Σχήμα 17.135. Παράδειγμα θόλωσης



Ακτίνα θόλωσης = 3 (προεπιλογή)



Χωρίς θόλωση (ακτίνα θόλωσης = 0)

#### Χρώμα

Φυσικά, το προεπιλεγμένο χρώμα της σκιάς είναι μαύρο. Αλλά ένα κλικ στο κουμπί ανοίγει τον επιλογέα χρώματος, όπου μπορείτε να διαλέξετε οποιοδήποτε άλλο χρώμα.

#### Αδιαφάνεια

Η αδιαφάνεια της σκιάς είναι η αδιαφάνεια της νέας στρώσης που περιέχει τη σκιά (δείτε [Τμήμα 1.1. «Ιδιότητες στρώσης»](#)). Προεπιλογή το 80%, αλλά μπορείτε να διαλέξετε οποιαδήποτε άλλη τιμή από 0 (πλήρης διαφάνεια) μέχρι 100 (πλήρης αδιαφάνεια) εδώ. Μετά την εφαρμογή του φίλτρου σε μια εικόνα μπορείτε να αλλάξετε την αδιαφάνεια στο [Διάλογο στρώσεων](#).

#### Παρεμβολή

Αυτή η πτυσσόμενη λίστα επιτρέπει την επιλογή της μεθόδου της χρησιμοποιούμενης [παρεμβολής](#) όταν η στρώση σκιάς μετασχηματίζεται, για παράδειγμα περιστρεφόμενη κατά την καθορισμένη γωνία. Χρησιμοποιώντας **καμία** θα καταλήξει συνήθως σε παραλλαγή, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μέθοδο παρεμβολής μπορεί να αλλάξει το χρώμα της σκιάς σε μερικές περιοχές. Η **γραμμική** είναι μια καλή επιλογή.

#### Επιτρέπεται η αλλαγή μεγέθους

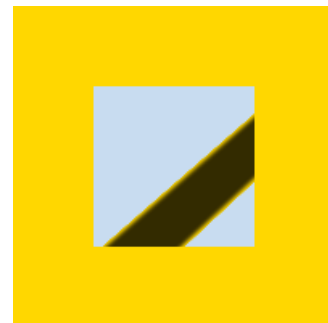
Εάν ενεργοποιηθεί, το φίλτρο θα αλλάξει μέγεθος στην εικόνα εάν αυτό απαιτείται για να γίνει χώρος για τη σκιά.

Στο παρακάτω παράδειγμα, η κίτρινη περιοχή είναι η ενεργή επιλογή, το παρασκήνιο είναι ανοιχτό γαλάζιο. Η λευκή περιοχή προστέθηκε μετά την αλλαγή μεγέθους για να κάνει τη σκιά ορατή.

### Σχήμα 17.136. Παράδειγμα για το επιτρέπεται η αλλαγή μεγέθους



Επιτρέπεται η αλλαγή μεγέθους



Να μην επιτρέπεται η αλλαγή μεγέθους



6.10. Πίπτουσα σκιά



6.12. Εφέ Xach

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 6.12. Εφέ Xach

### 6.12.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.137. Παράδειγμα για το φίλτρο «εφέ Xach»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «εφέ Xach»

Αυτό το φίλτρο προσθέτει ένα λεπτό ημιδιαφανές 3D εφέ στην επιλεγμένη περιοχή ή κανάλι άλφα. Αυτό το 3D εφέ πετυχαίνεται με

1. Τονισμό της επιλογής: μια νέα στρώση («τονισμένη») θα δημιουργηθεί πάνω από την ενεργή στρώση, γεμάτη με το χρώμα τονισμού. Έπειτα μια [μάσκα στρώσης](#) θα προστεθεί σε αυτή τη στρώση κάνοντας το μη καλυμμένο εικονοστοιχείο μερικώς διαφανές.



Τονισμός στρώσης με μάσκα στρώσης

2. Βαφή του αριστερής και πάνω άκρης της επιλογής με το τονισμένο χρώμα: για αυτό η «τονισμένη» στρώση θα επεκταθεί κατά ένα εικονοστοιχείο αριστερά και πάνω. Αυτές οι μικρές περιοχές θα είναι αδιαφανείς.
3. Δημιουργώντας μια [πίπτουσα σκιά](#) στη κάτω δεξιά πλευρά της επιλογής.

Μπορείτε να διαφοροποιήσετε αυτές τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις, για παράδειγμα επιλέξτε διαφορετικά χρώματα για τονισμό ή σκιά και αλλάξτε την ποσότητα και κατευθύνσεις των αντισταθμίσεων.

## 6.12.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Φως και σκιά** → **Εφέ Xach...**

## 6.12.3. Επιλογές

Υπάρχουν δύο ομάδες επιλογών, καθεμιά ελέγχει τον τονισμό ή την σκιά και ένα πλαίσιο ελέγχου για την επιλογή συμπεριφοράς.

Σχήμα 17.138. Επιλογές «εφέ Xach»

Αντιστάθμιση X τονισμού:	<input type="text" value="-1"/>
Αντιστάθμιση Y τονισμού:	<input type="text" value="-1"/>
Χρώμα τονισμού:	<input type="text"/>
Αδιαφάνεια τονισμού:	<input type="range" value="66"/> 66
Χρώμα πίπτουσας σκιάς:	<input type="text"/>
Αδιαφάνεια πίπτουσας σκιάς:	<input type="range" value="100"/> 100
Ακτίνα θόλωσης πίπτουσας σκιάς:	<input type="text" value="12"/>
Αντιστάθμιση X πίπτουσας σκιάς:	<input type="text" value="5"/>
Αντιστάθμιση Y πίπτουσας σκιάς:	<input type="text" value="5"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Διατήρηση επιλογής	

### Αντιστάθμιση τονισμού X, Αντιστάθμιση τονισμού Y

Η αριστερή και επάνω ακμή επιλογής βαμμένες με το χρώμα τονισμού. Η αντιστάθμιση τονισμού είναι το μέγεθος (πλάτος ή ύψος) της αντίστοιχης περιοχής. Εάν η αντιστάθμιση είναι μικρότερη από 0 (αυτό είναι η προεπιλογή), η αριστερή (αντιστάθμιση X μικρότερη από 0) ή επάνω (αντιστάθμιση Y μικρότερη από 0) περιοχή θα χρωματιστεί. Εάν η αντιστάθμιση είναι μεγαλύτερη από 0, η δεξιά (αντιστάθμιση X μεγαλύτερη από 0) ή κάτω (αντιστάθμιση Y μεγαλύτερη από 0) περιοχή θα βαφτεί.

### Χρώμα τονισμού

Αυτό είναι το χρησιμοποιούμενο χρώμα για τονισμό της επιλεγμένης περιοχής. Η προεπιλογή είναι λευκή, αλλά κλικ στο κουμπί χρωματολογίου εμφανίζει έναν επιλογέα χρώματος και μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε άλλο χρώμα.

### Αδιαφάνεια τονισμού

Η επιλογή θα καλυφθεί από μια μερικώς διαφανή περιοχή γεμάτη με το χρώμα τονισμού. Αυτή η επιλογή επιτρέπει τον ορισμό της στάθμης διαφάνειας. Αφού μια [μάσκα στρώσης](#) θα χρησιμοποιηθεί, οι περιοχές τιμών από 0 (πλήρης διαφάνεια) μέχρι 255 (πλήρης αδιαφάνεια).

Η αδιαφάνεια τονισμού ορίζεται σε 66, που είναι ισοδύναμο με 26%.

### Επιλογές πίπτουσας σκιάς

Αυτές οι επιλογές δουλεύουν όπως οι αντίστοιχες επιλογές [πίπτουσας σκιάς](#) (χωρίς αλλαγή μεγέθους). Συνοπτικά:

[Χρώμα πίπτουσας σκιάς](#)



Κλικ στο κουμπί για άνοιγμα του επιλογέα χρώματος.

#### *Αδιαφάνεια πίπτουσας σκιάς*

Η αδιαφάνεια (0% - 100%) της στρώσης περιέχει τη σκιά.

#### *Ακτίνα θόλωσης πίπτουσας σκιάς*

Η χρησιμοποιούμενη ακτίνα από το φίλτρο [θόλωση Γκάους](#), που θα εφαρμοστεί στη σκιά.

#### *Αντιστάθμιση X πίπτουσας σκιάς, Αντιστάθμιση Y πίπτουσας σκιάς*

Κατεύθυνση και ποσότητα, κατά την οποία η σκιά θα μετακινηθεί από την επιλογή.

#### **Διατήρηση επιλογής**

Εάν σημειωθεί, η ενεργή επιλογή θα παραμείνει ενεργή όταν το φίλτρο έχει εφαρμοστεί.



6.11. Προοπτική



7. Φίλτρα θορύβου

[Αναφέрте το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7. Φίλτρα θορύβου

---

### 7.1. Εισαγωγή

---

Τα φίλτρα θορύβου προσθέτουν θόρυβο στην ενεργή στρώση ή στην επιλογή. Για αφαίρεση μικρών ατελειών από μια εικόνα, δείτε τα φίλτρα [Αποκλιδωση](#) και [Επιλεκτική θόλωση Γκάους](#).



6.12. Εφέ Xach

7.2. Θόρυβος CIE Ich

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



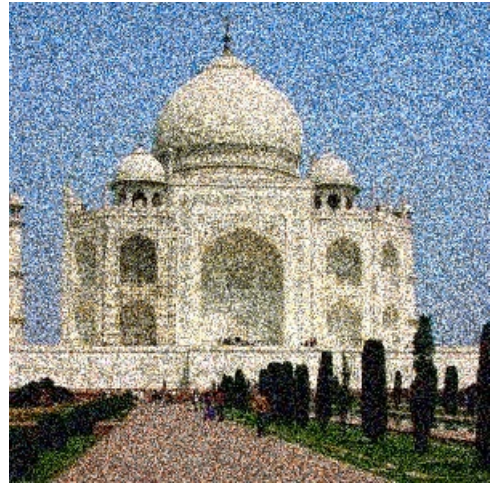
## 7.2. Θόρυβος CIE Ich

### 7.2.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.139. Παράδειγμα εφαρμογής του φίλτρου «Θόρυβος CIE Ich»**



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «θόρυβος CIE Ich»

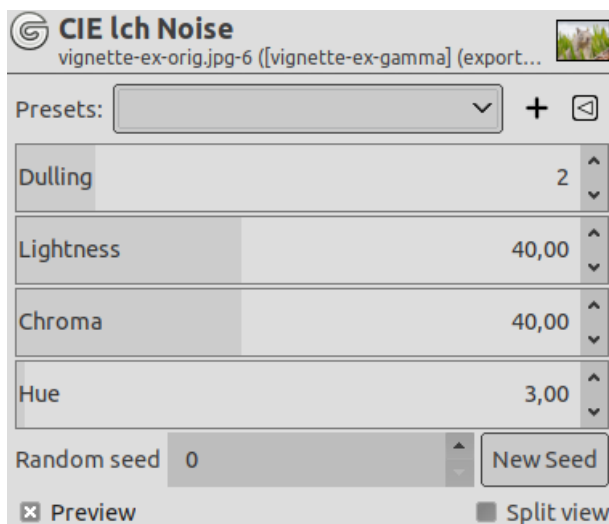
Το φίλτρο θορύβου CIE Ich δημιουργεί θόρυβο στην ενεργή στρώση ή επιλογή χρησιμοποιώντας τη φωτεινότητα (Lightness), τη χρωματικότητα (Chroma), το χρωματικό πρότυπο απόχρωσης, σύμφωνα με τις προδιαγραφές CIE («Compagnie Internationale d'Électricité»).

### 7.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Θόρυβος** → **Θόρυβος CIE Ich** ...

### 7.2.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.140. Επιλογές φίλτρου «Θόρυβος CIE lch»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 **Σημείωση**

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Θάμπωμα

Αυτός ο ολισθητής (1-8) ελέγχει την τυχαιότητα του θορύβου: υψηλή τιμή μικραίνει την τυχαιότητα.

### Χρωματικότητα (Chroma)

Αυτός ο ολισθητής αλλάζει τη χρωματικότητα (chroma) των εικονοστοιχείων με τυχαίο μοτίβο (ποσοστό του λευκού της ίδιας φωτεινότητας (lightness)).

### Απόχρωση

Αυτός ο ολισθητής αλλάζει τη χροιά των εικονοστοιχείων με τυχαίο μοτίβο. Επιλέγει μια αυξανόμενη διαθέσιμη χρωματική περιοχή στον κύκλο χρώματος HSV από το αρχικό χρώμα εικονοστοιχείου.

### Τυχαίος σπόρος

Μπορείτε να αλλάξετε τον σπόρο της τυχαιότητας.





## 7.3. Θόρυβος HSV

### 7.3.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.141. Παράδειγμα εφαρμογής του φίλτρου «Θόρυβος HSV»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Θόρυβος HSV»

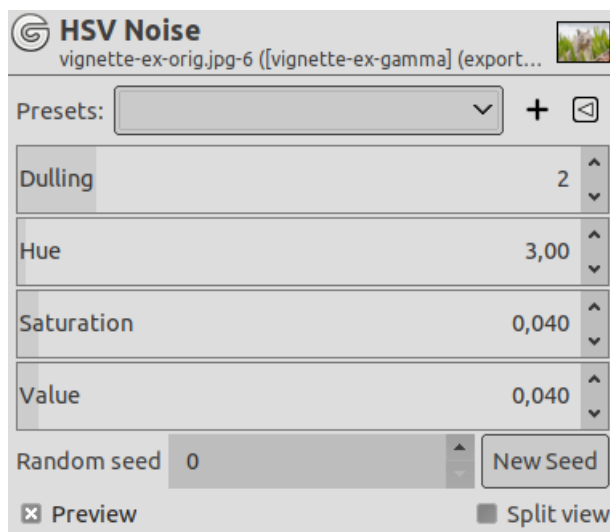
Το φίλτρο θορύβου HSV δημιουργεί θόρυβο στην ενεργή στρώση ή επιλογή χρησιμοποιώντας το χρωματικό πρότυπο απόχρωσης, κορεσμού, τιμής (φωτεινότητας).

### 7.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Θόρυβος** → **Θόρυβος HSV...**

### 7.3.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.142. Επιλογές φίλτρου «θόρυβος HSV»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Θάμπωμα

Αυτός ο ολισθητής (1-8) ελέγχει πόσο η νέα τιμή χρώματος εικονοστοιχείου επιτρέπεται να εφαρμοστεί συγκρινόμενη με το υπάρχον χρώμα. Ένα χαμηλό θάμπωμα θα δώσει μια ενδιαφέρουσα διακύμανση χροιάς. Ένα υψηλό θάμπωμα θα δώσει μια ασθενή διακύμανση.

### Απόχρωση

Αυτός ο ολισθητής αλλάζει το χρώμα των εικονοστοιχείων σε τυχαίο μοτίβο. Επιλέγει μια αυξανόμενη διαθέσιμη χρωματική περιοχή στον κύκλο χρώματος από το αρχικό χρώμα εικονοστοιχείου.

### Κορεσμός

Αυτός ο ολισθητής αυξάνει τον κορεσμό των διασπαρμένων εικονοστοιχείων.

### Τιμή

Αυτός ο ολισθητής αυξάνει τη φωτεινότητα των διασπαρμένων εικονοστοιχείων.

### Τυχαίος σπόρος

Μπορείτε να αλλάξετε τον σπόρο της τυχαιότητας.





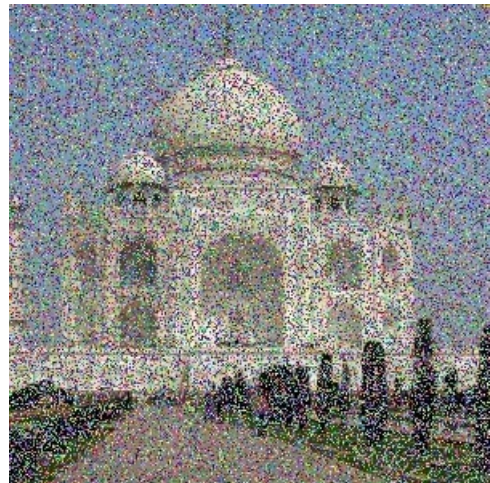
## 7.4. Ρίψη

### 7.4.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.143. Παράδειγμα για το φίλτρο «ρίψης»**



Αρχική εικόνα



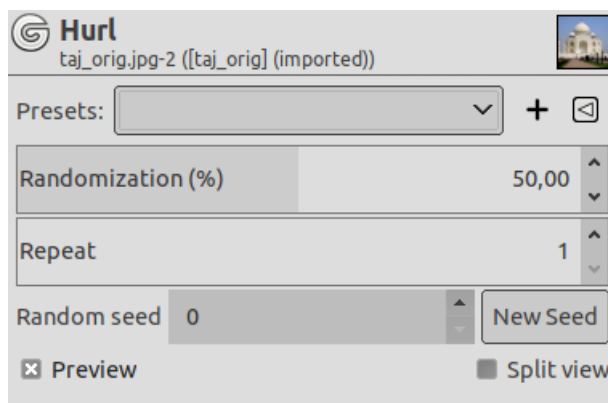
Εφαρμογή φίλτρου «ρίψης»

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Θόρυβος** → **Ρίψη...**

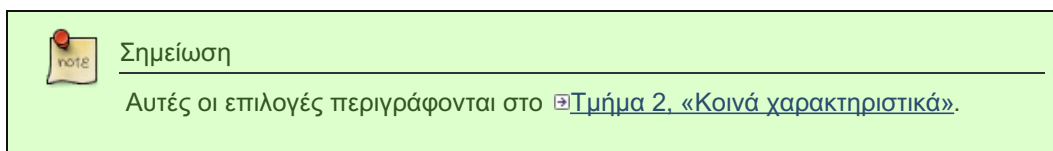
Το φίλτρο ρίψης αλλάζει κάθε επηρεαζόμενο εικονοστοιχείο σε ένα τυχαίο χρώμα, έτσι παράγει πραγματικό *τυχαίο θόρυβο*. Όλα τα κανάλια χρώματος, περιλαμβανόμενου του καναλιού άλφα (εάν είναι παρόν) γίνονται τυχαία. Όλες οι πιθανές τιμές αντιστοιχούν με την ίδια πιθανότητα. Οι αρχικές τιμές δεν λαμβάνονται υπόψη. Όλα ή μερικά εικονοστοιχεία στην ενεργή στρώση ή επιλογή επηρεάζονται, το ποσοστό των επηρεαζόμενων εικονοστοιχείων καθορίζεται την επιλογή **τυχειότητα (%)**.

### 7.4.2. Επιλογές

## Σχήμα 17.144. Επιλογές «ρίψης»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



### Τυχαιότητα (%)

Αυτός ο ολισθητής αντιπροσωπεύει το ποσοστό των εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης ή επιλογής που θα επιλεγεί. Όσο πιο μεγάλη τιμή, τόσο περισσότερα εικονοστοιχεία ρίχνονται.

### Επανάληψη

Αντιπροσωπεύει τον αριθμό των φορών που θα εφαρμοστεί το φίλτρο. Στην περίπτωση του φίλτρου ρίψης δεν είναι πολύ χρήσιμο, γιατί τα ίδια αποτελέσματα μπορούν να ληφθούν γρηγορότερα χρησιμοποιώντας απλά μια υψηλότερη τιμή τυχαιότητας (%).

### Τυχαίος σπόρος

Ελέγχει την τυχαιότητα της ρίψης. Εάν ο ίδιος τυχαίος σπόρος χρησιμοποιηθεί στην ίδια κατάσταση, το φίλτρο παράγει ακριβώς τα ίδια αποτελέσματα. Μια διαφορετική τυχαία σπορά παράγει διαφορετικά αποτελέσματα. Η τυχαία σπορά μπορεί να εισαχθεί χειροκίνητα ή να παραχθεί τυχαία πατώντας το κουμπί **Νέος σπόρος**.







## 7.5. Επιλογή

### 7.5.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.145. Παράδειγμα εφαρμογής του φίλτρου «Επιλογή»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «επιλογής»

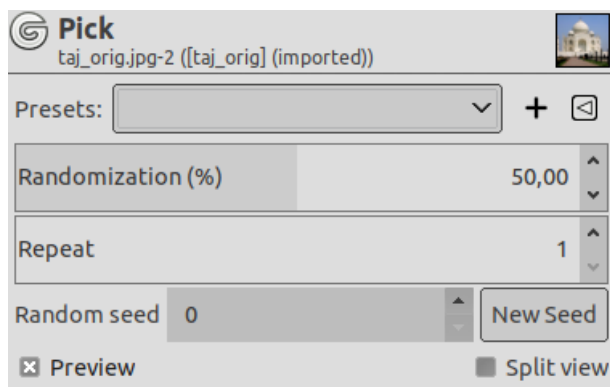
Το φίλτρο επιλογής αντικαθιστά κάθε επηρεαζόμενο εικονοστοιχείο από μια τιμή εικονοστοιχείου τυχαία επιλεγμένη από τις 8 γειτονικές τη δική του (από ένα τετράγωνο 3×3, όπου το εικονοστοιχείο είναι το κέντρο). Όλα ή μόνο μερικά εικονοστοιχεία σε μια ενεργή στρώση ή επιλογή επηρεάζονται, το ποσοστό των επηρεαζόμενων εικονοστοιχείων προσδιορίζεται από την επιλογή **τυχαιότητα (%)**.

### 7.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Θόρυβος** → **Επιλογή...**

### 7.5.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.146. Επιλογές φίλτρου «Επιλογής»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Τυχαιότητα (%)

Αυτός ο ολισθητής αντιπροσωπεύει το ποσοστό των εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης ή επιλογής που θα επιλεγεί. Όσο πιο μεγάλη τιμή, τόσο περισσότερα εικονοστοιχεία επιλέγονται.

### Επανάληψη

Αυτός ο ολισθητής αντιπροσωπεύει τον αριθμό των φορών που θα εφαρμοστεί το φίλτρο. Μεγαλύτερες τιμές καταλήγουν σε μεγαλύτερη επιλογή, με τις τιμές των εικονοστοιχείων να μεταφέρονται πιο μακριά.

### Τυχαίος σπόρος

Ελέγχει την τυχαιότητα της επιλογής. Εάν ο ίδιος τυχαίος σπόρος στην ίδια κατάσταση χρησιμοποιηθεί, το φίλτρο παράγει ακριβώς τα ίδια αποτελέσματα. Μια διαφορετική τυχαία σπορά παράγει διαφορετικά αποτελέσματα. Η τυχαία σπορά μπορεί να εισαχθεί χειροκίνητα ή να παραχθεί τυχαία πατώντας το κουμπί **Νέα σπορά**.



7.4. Ρίψη



7.6. Θόρυβος RGB

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



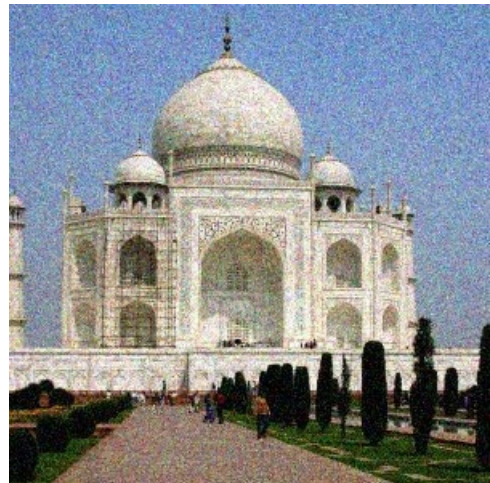
## 7.6. Θόρυβος RGB

### 7.6.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.147. Παράδειγμα εφαρμογής για το φίλτρο «Θόρυβος RGB»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «θόρυβος RGB»

Το φίλτρο θορύβου RGB προσθέτει έναν κανονικά κατανομημένο θόρυβο σε στρώση ή επιλογή. Χρησιμοποιεί το χρωματικό πρότυπο RGB για να παράξει το θόρυβο (θόρυβος προστίθεται στις τιμές κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου κάθε εικονοστοιχείου). Κανονική κατανομή σημαίνει, ότι μόνο ελαφρύς θόρυβος προστίθεται στα περισσότερα εικονοστοιχεία στην επηρεαζόμενη περιοχή, ενώ λιγότερα εικονοστοιχεία επηρεάζονται από πιο ακραίες τιμές. (Εάν εφαρμόσετε αυτό το φίλτρο σε μια εικόνα γεμάτη με ένα συμπαγές γκρι χρώμα και έπειτα κοιτάξετε το ιστόγραμμα του, θα δείτε μια κλασική καμπανοειδή καμπύλη Γκάους.)

Το αποτέλεσμα φαίνεται ένας πολύ φυσικός θόρυβος.

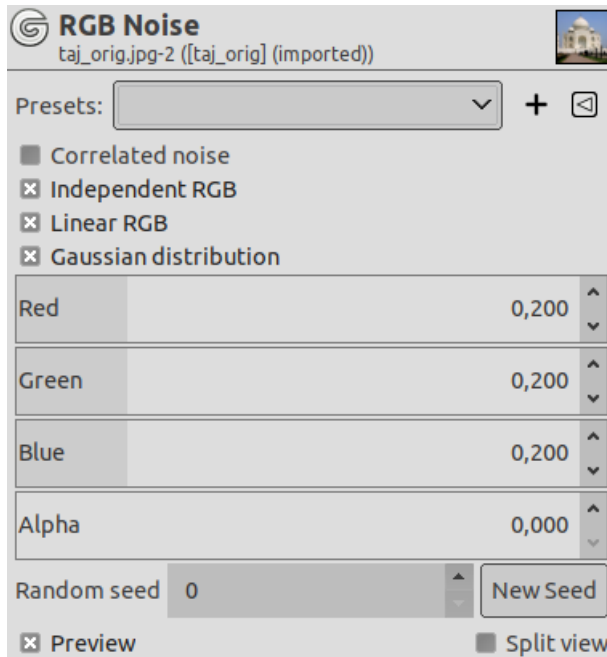
Αυτό το φίλτρο δεν δουλεύει με εικόνες από ευρετήριο.

### 7.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Θόρυβος** → **Θόρυβος RGB...**

### 7.6.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.148. Επιλογές φίλτρου «θόρυβος RGB»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Συσχετισμένος θόρυβος

Ο θόρυβος μπορεί να είναι προσθετικός (ασυσχετίστος) ή πολλαπλασιαστικός (συσχετισμένος - επίσης γνωστός ως θόρυβος κηλίδας). Όταν σημειωθεί, κάθε τιμή καναλιού πολλαπλασιάζεται με μια τιμή κανονικής κατανομής. Έτσι ο θόρυβος εξαρτάται από τις τιμές του καναλιού: μια μεγαλύτερη τιμή καναλιού οδηγεί σε περισσότερο θόρυβο, ενώ σκοτεινά χρώματα (μικρές τιμές) τείνουν να παραμείνουν σκοτεινά.

### Ανεξάρτητο RGB

Όταν αυτό το ραδιοπλήκτρο σημειωθεί, μπορείτε να μετακινήσετε κάθε ολισθητή RGB ξεχωριστά. Αλλιώς οι ολισθητές R, G και B θα μετακινηθούν όλοι μαζί. Ο ίδιος σχετικός θόρυβος θα προστεθεί έπειτα σε όλα τα κανάλια σε κάθε εικονοστοιχείο, έτσι ώστε η απόχρωση των εικονοστοιχείων να μην αλλάξει πολύ.

### Γραμμικό RGB

Λειτουργία σε γραμμικοποιημένα χρωματικά δεδομένα RGB.

### Κατανομή Γκάους

Χρήση κατανομής θορύβου Γκάους. Όταν αποεπιλεγεί χρησιμοποιείται αντ' αυτής μια γραμμική κατανομή θορύβου.

### Κόκκινο, Πράσινο, Γαλάζιο, Άλφα

Αυτές οι γραμμές ολισθησης και τα γειτονικά πλαίσια εισόδου επιτρέπουν να ορίσετε τη στάθμη θορύβου (0,00-1,00) σε κάθε κανάλι. Το άλφα κανάλι είναι παρόν μόνο εάν η στρώση σας κρατά τέτοιο κανάλι. Σε περίπτωση εικόνας γκρι κλίμακας, ένα **γκρι** εμφανίζεται αντί για τους ολισθητές χρώματος.

Η τιμή που ορίζεται από αυτούς τους ολισθητές στην πραγματικότητα καθορίζει την τυπική απόκλιση της κανονικής κατανομής του εφαρμοζόμενου θορύβου. Η χρησιμοποιούμενη τυπική απόκλιση είναι μισή από την

τιμή ορισμού (όπου 1 είναι η απόσταση μεταξύ της πιο χαμηλής και της υψηλής δυνατής τιμής σε ένα κανάλι).



7.5. Επιλογή



7.7. Σύντηξη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



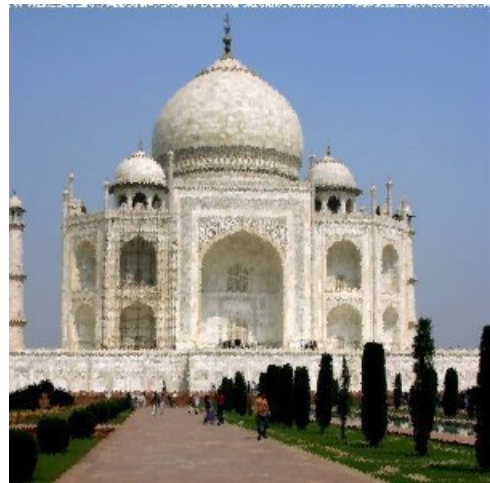
## 7.7. Σύντηξη

### 7.7.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.149. Παράδειγμα εφαρμογής φίλτρου σύντηξης



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «σύντηξης»

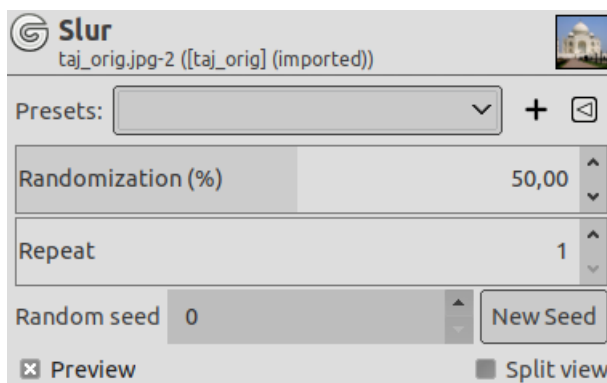
Η σύντηξη παράγει ένα εφέ που μοιάζει με τη συγχώνευση της εικόνας προς τα κάτω. Εάν ένα εικονοστοιχείο πρόκειται να συντηχθεί, υπάρχει μια πιθανότητα 80% να αντικατασταθεί από την τιμή του εικονοστοιχείου ακριβώς από πάνω του. Αλλιώς, ένα από τα δύο εικονοστοιχεία στα αριστερά ή τα δεξιά του εικονοστοιχείου από πάνω χρησιμοποιείται. Όλα ή μόνο μερικά από τα εικονοστοιχεία στην ενεργή στρώση ή επιλογή επηρεάζονται, το ποσοστό των επηρεαζόμενων εικονοστοιχείων καθορίζεται από την επιλογή **τυχασιότητα (%)**.

### 7.7.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Θόρυβος** → **Ανάμειξη...**

### 7.7.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.150. Επιλογές φίλτρου ανάμειξης



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 **Σημείωση**

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Τυχαιότητα (%)

Αυτός ο ολισθητής αναπαριστά το ποσοστό των εικονοστοιχείων της ενεργής στρώσης ή επιλογής που θα συντηχθεί. Όσο πιο υψηλή η τιμή, τόσο περισσότερα εικονοστοιχεία συντήκονται, αλλά λόγω του τρόπου επενέργειας του φίλτρου, το αποτέλεσμα του είναι πιο σημαντικό εάν ο ολισθητής ορίζεται σε μεσαία τιμή, κάπου γύρω στο 50. Πειραματιστείτε με αυτό και δοκιμάστε οι ίδιοι!

### Επανάληψη

Αυτός ο ολισθητής αναπαριστά τον αριθμό των φορών που το φίλτρο θα εφαρμοστεί. Πιο υψηλές τιμές καταλήγουν σε μεγαλύτερη σύντηξη, μετατοπίζοντας το χρώμα σε μεγαλύτερη απόσταση.

### Τυχαίος σπόρος

Ελέγχει το τυχαίο της σύντηξης. Εάν η ίδια τυχαία σπορά στην ίδια κατάσταση χρησιμοποιείται, το φίλτρο παράγει ακριβώς τα ίδια αποτελέσματα. Μια διαφορετική τυχαία σπορά παράγει διαφορετικά αποτελέσματα. Η τυχαία σπορά μπορεί να εισέλθει χειροκίνητα ή να γεννηθεί τυχαία πατώντας το πλήκτρο **Νέα σπορά**.



7.6. Θόρυβος RGB



7.8. Διασπορά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7.8. Διασπορά

---

### 7.8.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.151. Παράδειγμα εφαρμογής του φίλτρου διασποράς

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «διασποράς»

Το φίλτρο διασποράς εναλλάσσει κάθε εικονοστοιχείο της ενεργής στρώσης ή επιλογής με ένα άλλο τυχαία επιλεγμένο εικονοστοιχείο κατά μία ποσότητα που καθορίζεται από το χρήστη. Δουλεύει σε μεταπτώσεις χρωμάτων, όχι σε απλές περιοχές χρωμάτων. Κανένα νέο χρώμα δεν εισάγεται.

### 7.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

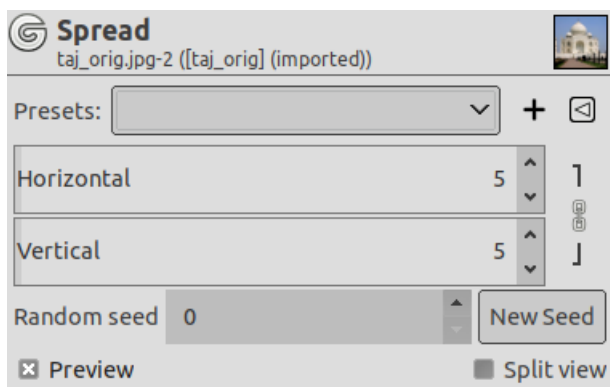
Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Θόρυβος** → **Διασπορά...**

### 7.8.3. Επιλογές


---



## Σχήμα 17.152. Επιλογές φίλτρου «Διασπορά»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Οιζόντια, κατακόρυφα

Μπορείτε να ορίσετε την απόσταση που θα μετακινηθούν τα εικονοστοιχεία με τους άξονες **οριζόντιο** και **κάθετο**. Ο άξονας μπορεί να κλειδωθεί πατώντας το εικονίδιο αλυσίδας.

### Τυχαίος σπόρος

Ελέγχει την τυχαιότητα της επέκτασης. Εάν ο ίδιος τυχαίος σπόρος στην ίδια κατάσταση χρησιμοποιηθεί, το φίλτρο παράγει ακριβώς τα ίδια αποτελέσματα. Μια διαφορετική τυχαία σπορά παράγει διαφορετικά αποτελέσματα. Η τυχαία σπορά μπορεί να εισαχθεί χειροκίνητα ή να παραχθεί τυχαία πατώντας το πλήκτρο **Νέα σπορά**.

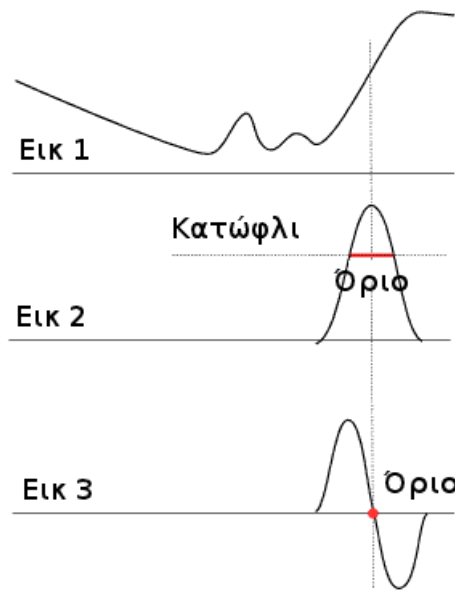


## 8. Φίλτρα εντοπισμού άκρων

### 8.1. Εισαγωγή

Τα φίλτρα εντοπισμού ορίων αναζητούν όρια μεταξύ διαφόρων χρωμάτων και έτσι μπορούν να ανιχνεύσουν περιγράμματα αντικειμένων.

Χρησιμοποιούνται για να κάνουν επιλογές και για πολλούς καλλιτεχνικούς σκοπούς.



Οι περισσότερες τους βασίζονται σε μεθόδους υπολογισμού διαβάθμισης και δίνουν χοντρές γραμμές ορίων. Δείτε την εικόνα 1 που αναπαριστά διακυμάνσεις έντασης χρώματος. Στα αριστερά είναι μια αργή χρωματική διαβάθμιση που δεν είναι όριο. Στα δεξιά είναι μια γρήγορη διακύμανση που είναι άκρη. Τώρα, ας υπολογίσουμε τη διαβάθμιση, την ταχύτητα διακύμανσης, αυτής της ακμής, δηλαδή την πρώτη παράγωγο (σχήμα 2). Πρέπει να αποφασίσουμε ότι ένα όριο ανιχνεύεται όταν η διαβάθμιση είναι μεγαλύτερη από την τιμή κατωφλίου (το ακριβές περίγραμμα είναι στην κορυφή της καμπύλης, αλλά αυτή η κορυφή ποικίλει ανάλογα με το περίγραμμα). Στις περισσότερες περιπτώσεις, το κατώφλι είναι κάτω από την κορυφή και το περίγραμμα είναι χοντρό.

Η ανίχνευση ακμών Λαπλάς χρησιμοποιεί τη δεύτερη παράγωγο (εικόνα 3). Η κορυφή της καμπύλης είναι τώρα στο μηδέν και σαφώς ταυτοποιημένη. Γι' αυτό το φίλτρο Λαπλάς αποδίδει ένα λεπτό όριο, πλάτους ενός εικονοστοιχείου. Αλλά αυτή η παράγωγος δίνει πολλά μηδενικά που αντιστοιχούν σε μικρές κυμάνσεις, με αποτέλεσμα λαθεμένες ακμές.

Μερική θόλωση πριν την εφαρμογή φίλτρων ακμών είναι συχνά απαραίτητη: ισοπεδώνει μικρές διακυμάνσεις στο σήμα και έτσι προλαβαίνει λανθασμένα όρια.





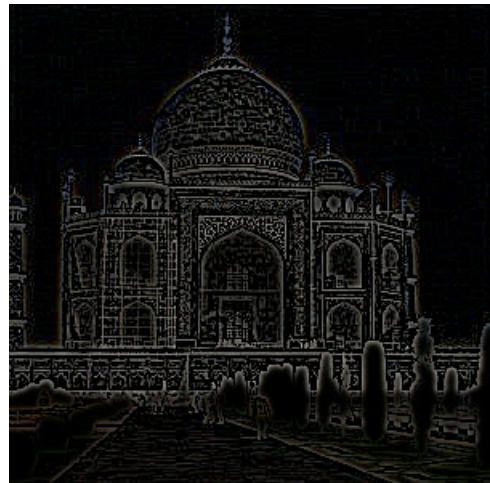
## 8.2. Διαφορά Γκάους

### 8.2.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.153. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο «διαφορά Γκάους»



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Διαφορά Γκάους» με ακτίνα 1 = 1,000 και ακτίνα 2 = 0,100.

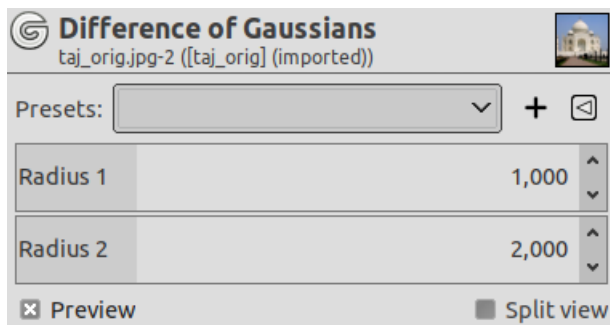
Αυτό το φίλτρο κάνει εντοπισμό άκρων χρησιμοποιώντας το αλγόριθμο που λέγεται «διαφορά Γκάους», που δουλεύει εκτελώντας δύο διαφορετικές θολώσεις Γκάους στην εικόνα, με διαφορετική ακτίνα θόλωσης για κάθε μια και αφαιρώντας τις για δώσουν το αποτέλεσμα. Αυτός ο αλγόριθμος χρησιμοποιείται πλατιά στην τεχνητή όραση (ίσως στη βιολογική όραση επίσης!) και είναι αρκετά γρήγορος επειδή υπάρχουν πολλές αποτελεσματικές μέθοδοι για να γίνουν θολώσεις Γκάους. Οι πιο σημαντικές παράμετροι είναι οι ακτίνες θόλωσης για τις δύο θολώσεις Γκάους. Είναι προφανώς πιο εύκολο να τις ορίσετε χρησιμοποιώντας την προεπισκόπηση, αλλά μπορεί να βοηθήσει ότι αυξάνοντας τη μικρότερη ακτίνα τείνει να δώσει πιο χοντρές ακμές και μείωση της μεγαλύτερης ακτίνας τείνει να αυξήσει το «κατώφλι» για αναγνώριση μιας ακμής. Στις περισσότερες περιπτώσεις θα πάρετε καλύτερα αποτελέσματα εάν η ακτίνα 2 είναι πιο μικρή από την ακτίνα 1, αλλά τίποτα δεν σας εμποδίζει να τις αντιστρέψετε και σε περιπτώσεις όπου έχετε ένα σχήμα φωτός σε σκοτεινό υπόβαθρο, η αντιστροφή τους ίσως βελτιώσει το αποτέλεσμα.

### 8.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Εντοπισμός ορίων** → **Διαφορά Γκάους...**

### 8.2.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.154. Επιλογές φίλτρου διαφοράς Γκάους



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Ακτίνα 1, ακτίνα 2

Ακτίνα 1 και ακτίνα 2 είναι οι ακτίνες θόλωσης για τις δύο θολώσεις Γκάους. Εάν θέλετε να παράξετε κάτι που μοιάζει με σκίσο, στις περισσότερες περιπτώσεις ορίζοντας «Ακτίνα 2» μικρότερο από «Ακτίνα 1» θα δώσει καλύτερα αποτελέσματα.



8. Φίλτρα εντοπισμού άκρων



8.3. Όριο

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



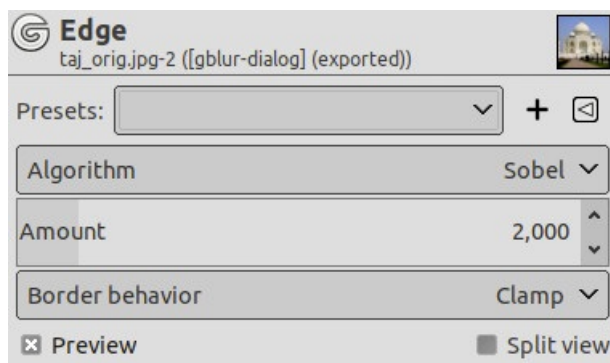
## 8.3. Όριο

### 8.3.1. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Εντοπισμός ορίων** → **Άκρη...**

### 8.3.2. Επιλογές

Σχήμα 17.155. Επιλογές φίλτρου άκρης



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Αλγόριθμος

Ο ανιχνευτής άκρων προσφέρει πολλές μεθόδους ανίχνευσης:

#### *Sobel*

Εδώ, αυτή η μέθοδος δεν έχει επιλογές και έτσι είναι λιγότερο ενδιαφέρουσα από την ειδική Sobel.



Μετά την εφαρμογή του φίλτρου (επιλογή Sobel)

*Πυξίδα Prewitt*

Το αποτέλεσμα δεν δείχνει διαφορετικό από Sobel.



Μετά την εφαρμογή του φίλτρου (επιλογή πυξίδας Prewitt)

*Διαβάθμιση*

Οι άκρες είναι πιο λεπτές, με λιγότερη αντίθεση και πιο θολές από Sobel.



Μετά την εφαρμογή του φίλτρου (επιλογή διαβάθμισης)

*Roberts*

Καμία εμφανής διαφορά από Sobel.





Μετά την εφαρμογή του φίλτρου (επιλογή Roberts)

#### Διαφορικός

Οι άκρες είναι λιγότερο φωτεινές.



Μετά την εφαρμογή του φίλτρου (διαφορική επιλογή )

#### Λαπλάς

Λιγότερο ενδιαφέρουσα από την ειδική.



Μετά την εφαρμογή του φίλτρου (επιλογή Λαπλάς)

#### Ποσότητα

Μια χαμηλή τιμή καταλήγει σε μαύρη, με υψηλή αντίθεση εικόνα με λεπτές ακμές. Μια υψηλή τιμή καταλήγει σε χοντρές ακμές με χαμηλή αντίθεση και πολλά χρώματα στις σκοτεινές περιοχές.

#### Συμπεριφορά περιγράμματος

Όπου ο ανιχνευτής άκρων παίρνει παρακείμενα εικονοστοιχεία για τους υπολογισμούς του, όταν δουλεύει στα

όρια της εικόνας. Αυτή η επιλογή θα έχει αποτέλεσμα μόνο στα όρια του αποτελέσματος (εάν έχει).  
Περιορισμός είναι η προεπιλογή και η άριστη επιλογή.



8.2. Διαφορά Γκάους



8.4. Λαπλάς

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 8.4. Λαπλάς

### 8.4.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.156. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο Λαπλάς**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Λαπλάς»

Αυτό το φίλτρο ανιχνεύει όρια στην εικόνα χρησιμοποιώντας τη μέθοδο Λαπλάς, που παράγει λεπτά, πλατιά περιγράμματα εικονοστοιχείου.

### 8.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Εντοπισμός ορίων** → **Λαπλάς**.

### 8.4.3. Επιλογές

Αυτό το φίλτρο GEGl δεν έχει επεξεργάσιμη επιλογή.

**Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής**



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8.5. Νέον

### 8.5.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.157. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο νέου**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Νέον»

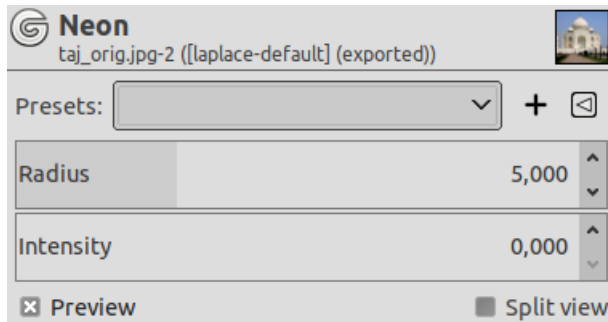
Αυτό το φίλτρο ανιχνεύει άκρες στην ενεργή στρώση ή επιλογή και δίνει σ' αυτές ένα λαμπερό εφέ νέου.

### 8.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Εντοπισμός ορίων** → **Νέον...**

### 8.5.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.158. Επιλογές φίλτρου νέου



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Ακτίνα

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να προσδιορίσετε το εύρος της ανιχνευθείσας ακμής.

### Ένταση

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να προσδιορίσετε τη δύναμη του εφέ φίλτρου.



8.4. Λαπλάς



8.6. Sobel

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



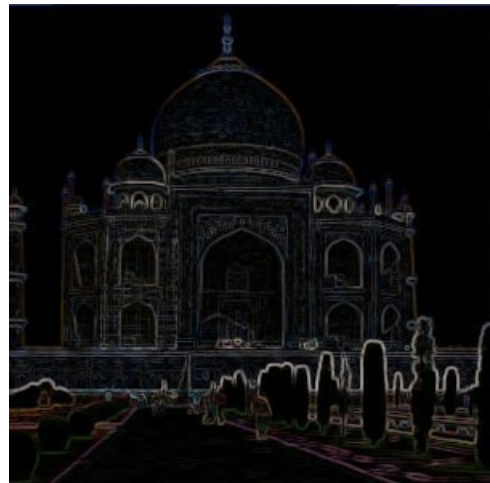
## 8.6. Sobel

### 8.6.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.159. Εφαρμογή παραδείγματος του φίλτρου Sobel**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Sobel»

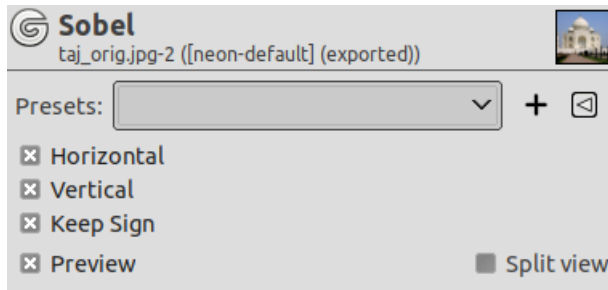
Το φίλτρο Sobel ανιχνεύει οριζόντια και κάθετα όρια ξεχωριστά σε μια κλιμακωμένη εικόνα. Χρωματιστές εικόνες μετατρέπονται σε κλιμακωμένες εικόνες RGB. Όσο για το φίλτρο Λαπλάς, το αποτέλεσμα είναι μια διαφανής εικόνα με μαύρες γραμμές και μερικό υπόλοιπο χρωμάτων.

### 8.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Εντοπισμός ορίων** → **Sobel...**

### 8.6.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.160. Επιλογές φίλτρου Sobel



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Sobel οριζόντια

Απόδοση κοντινών οριζόντιων ορίων.

### Sobel κάθετα

Απόδοση κοντινών κάθετων άκρων.

### Διατήρηση πρόσημου αποτελέσματος

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να ορίσετε πώς θα δουλέψει το φίλτρο, εάν έχετε επιλέξει μια κατεύθυνση μόνο για χρήση: ένα επίπεδο ανάγλυφο με ανωμαλίες και κοιλώματα θα δημιουργηθεί.





## 9. Γενικά Φίλτρα

---

### 9.1. Εισαγωγή

---

Γενικά φίλτρα είναι μια γενική έκφραση για φίλτρα που δεν μπορούν να τοποθετηθούν κάπου αλλού. Μπορείτε να βρείτε:

- Το φίλτρο [Πίνακας συνέλιξης](#) σας επιτρέπει να δημιουργήσετε προσαρμοσμένα φίλτρα.
- Το φίλτρο [Χάρτης απόστασης](#).
- Το φίλτρο [Γράφημα GEGL](#).
- Το φίλτρο [διαστολή](#).
- Το φίλτρο [Διάβρωση](#).



8.6. Sobel



9.2. Πίνακας συνέλιξης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 9.2. Πίνακας συνέλιξης

### 9.2.1. Επισκόπηση

Εδώ είναι μια περιοχή μαθηματικών. Τα περισσότερα φίλτρα χρησιμοποιούν πίνακα συνέλιξης. Με το φίλτρο πίνακα συνέλιξης, εάν σας αρέσει, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα προσαρμοσμένο φίλτρο.

Τι είναι πίνακας συνέλιξης; Είναι πιθανό να πάρετε μια χοντρική ιδέα του, χωρίς να χρησιμοποιήσετε μαθηματικά εργαλεία που μόνο λίγοι ξέρουν. Συνέλιξη είναι η επεξεργασία ενός πίνακα από έναν άλλο που λέγεται «πυρήνας».

Το φίλτρο πίνακα συνέλιξης χρησιμοποιεί έναν πρώτο πίνακα του οποίου η εικόνα θα επεξεργαστεί. Η εικόνα είναι μια δισδιάστατη συλλογή εικονοστοιχείων σε ορθογώνιες συντεταγμένες. Ο χρησιμοποιούμενος πυρήνας εξαρτάται από το εφέ που θέλετε.

Το GIMP χρησιμοποιεί πίνακες 5x5 ή 3x3. Θα εξετάσουμε μόνο τους πίνακες 3x3 που είναι οι πιο χρησιμοποιούμενοι και είναι αρκετοί για όλα τα εφέ που θέλετε. Εάν όλες οι τιμές περιγράμματος ενός πυρήνα ορίζονται σε μηδέν, τότε το σύστημα θα το θεωρήσει ως πίνακα 3x3.

Το φίλτρο μελετά διαδοχικά κάθε εικονοστοιχείο της εικόνας. Για καθένα τους, το οποίο αποκαλούμε το «αρχικό εικονοστοιχείο», πολλαπλασιάζει την τιμή αυτού του εικονοστοιχείου και τις τιμές των 8 εικονοστοιχείων που το περιβάλλουν με την αντίστοιχη τιμή πυρήνα. Έπειτα προσθέτει τα αποτελέσματα και το αρχικό εικονοστοιχείο ορίζεται σε αυτήν την τελική τιμή αποτελέσματος.

Ένα απλό παράδειγμα:

35	40	41	45	50
40	40	42	46	52
42	46	50	55	55
48	52	56	58	60
56	60	65	70	75

×

0	1	0		
0	0	0		
0	0	0		

=

		42		

Στα αριστερά είναι ο πίνακας εικόνας: κάθε εικονοστοιχείο σημειώνεται με την τιμή του. Το αρχικό εικονοστοιχείο έχει ένα κόκκινο περίγραμμα. Η περιοχή επενέργειας του πυρήνα έχει ένα πράσινο περίγραμμα. Στη μέση είναι ο πυρήνας και στα δεξιά είναι το αποτέλεσμα συνέλιξης.

Να τι συμβαίνει: το φίλτρο διαβάζει διαδοχικά, από αριστερά στα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω, όλα τα εικονοστοιχεία της περιοχής επενέργειας πυρήνα. Πολλαπλασιάζει την τιμή καθενός τους με την αντίστοιχη τιμή πυρήνα και προσθέτει τα αποτελέσματα. Το αρχικό εικονοστοιχείο έγινε 42:  $(40*0)+(42*1)+(46*0) + (46*0)+(50*0)+(55*0) + (52*0)+(56*0)+(58*0) = 42$ . (το φίλτρο δεν δουλεύει στην εικόνα αλλά σε ένα αντίγραφο). Ως ένα γραφικό αποτέλεσμα, το αρχικό εικονοστοιχείο μετακινήθηκε ένα εικονοστοιχείο προς τα κάτω.

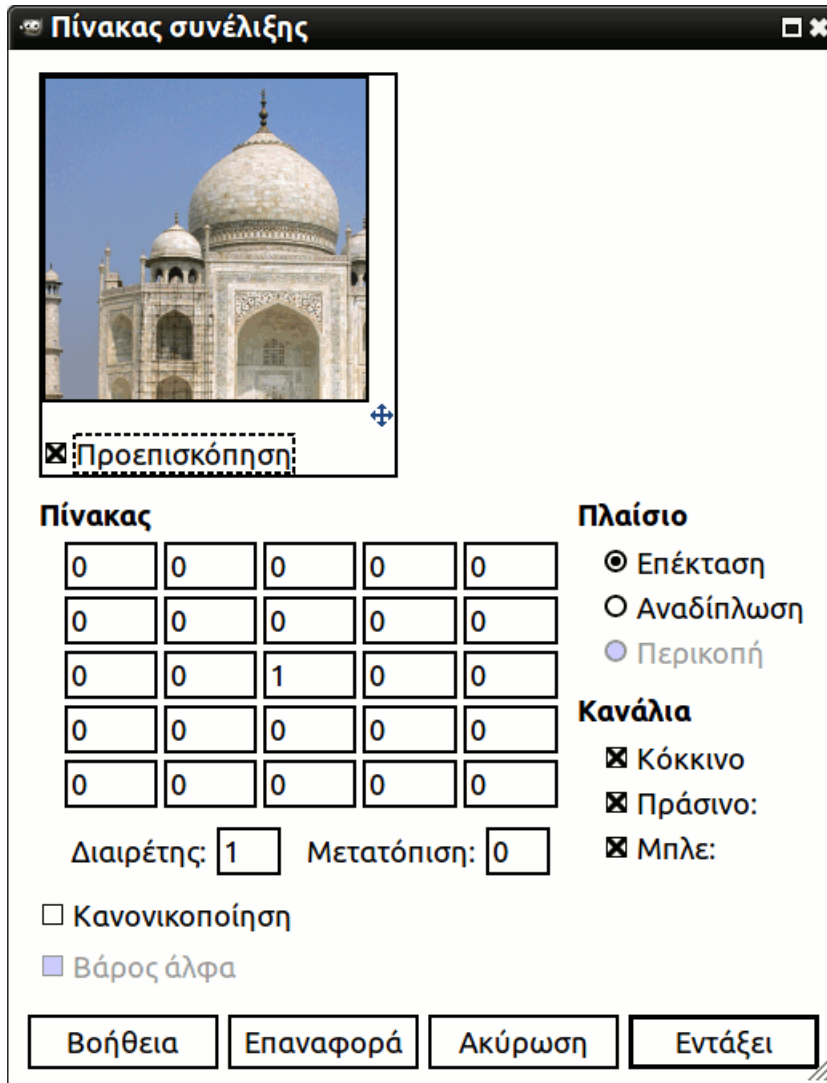
### 9.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Γενικά** → **Πίνακας συνέλιξης...**

### 9.2.3. Επιλογές



Σχήμα 17.161. Επιλογές «πίνακα συνέλιξης»



### Πίνακας

Αυτός είναι ένας πίνακας πυρήνα 5x5: εισάγετε τις επιθυμητές τιμές άμεσα στα πλαίσια.

#### Διαιρέτης

Το αποτέλεσμα του προηγούμενου υπολογισμού θα διαιρεθεί με το διαιρέτη. Σπάνια θα χρησιμοποιήσετε 1, που αφήνει το αποτέλεσμα αμετάβλητο και 9 ή 25 ανάλογα με το μέγεθος του πίνακα, που δίνει το μέσο όρο των τιμών εικονοστοιχείου.

#### Αντιστάθμιση

Αυτή η τιμή προστίθεται στο αποτέλεσμα της διαίρεσης. Αυτό είναι χρήσιμο εάν το αποτέλεσμα μπορεί να είναι αρνητικό. Αυτή η αντιστάθμιση ίσως να είναι αρνητική.

### Περίγραμμα

Όταν το αρχικό εικονοστοιχείο είναι στο περίγραμμα, ένα μέρος του πυρήνα είναι εκτός εικόνας. Πρέπει να αποφασίσετε τι θα πρέπει να κάνει το φίλτρο:



Από αριστερά: πηγαία εικόνα, **Επέκταση** περιγράμματος, **Αναδίπλωση** περιγράμματος, **Περικοπή** περιγράμματος

#### **Επέκταση**

Αυτό το τμήμα του πυρήνα δεν λαμβάνεται υπόψη.

#### **Αναδίπλωση**

Αυτό το τμήμα του πυρήνα θα μελετήσει εικονοστοιχεία στο αντίθετο περίγραμμα, έτσι εικονοστοιχεία που εξαφανίζονται από μια πλευρά επανεμφανίζονται στην άλλη πλευρά.

#### **Περικοπή**

Εικονοστοιχεία στα περιγράμματα δεν τροποποιούνται, αλλά περικόπτονται.

### **Κανάλια**

Μπορείτε να διαλέξετε εδώ ένα ή περισσότερα κανάλια με τα οποία θα δουλέψει το φίλτρο.

### **Κανονικοποίηση**

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, ο διαιρέτης παίρνει την τιμή του αποτελέσματος της συνέλιξης. Εάν αυτό το αποτέλεσμα είναι μηδέν (δεν είναι δυνατό να διαιρέσετε με μηδέν), τότε εφαρμόζεται αντιστάθμιση 128. Εάν είναι αρνητικό (αρνητικό χρώμα δεν είναι δυνατό), εφαρμόζεται μια αντιστάθμιση 255 (αντιστρέφει το αποτέλεσμα).

### **Βαρύτητα άλφα**

Εάν αυτή η επιλογή δεν σημειωθεί, το φίλτρο δεν λαμβάνει υπόψη διαφάνεια και αυτό μπορεί να είναι η αιτία μερικών παρασίτων κατά τη θόλωση.

## 9.2.4. Παραδείγματα

Ο σχεδιασμός πυρήνων βασίζεται σε μαθηματικά υψηλού επιπέδου. Μπορείτε να βρείτε έτοιμους πυρήνες στον ιστό. Ιδού μερικά παραδείγματα:

**Σχήμα 17.162. Όξυνση**

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



Σχήμα 17.163. Θόλωση

---

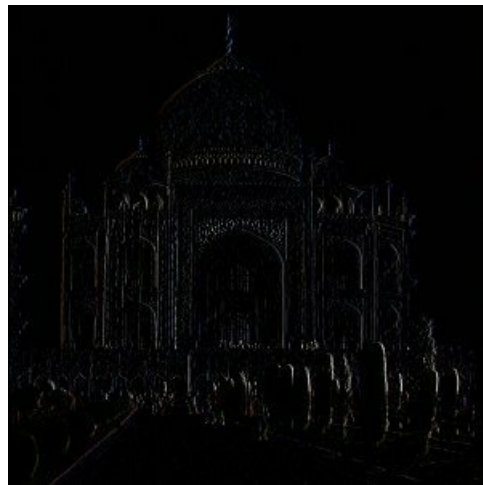
0	0	0	0	0
0	1	1	1	0
0	1	1	1	0
0	1	1	1	0
0	0	0	0	0



Σχήμα 17.164. Βελτίωση ακμής

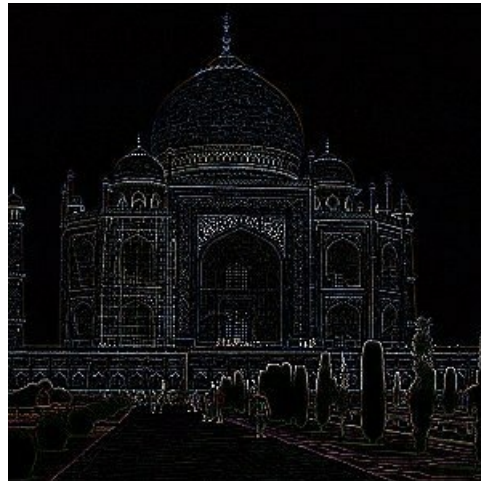
---

	0	0	0	
	-1	1	0	
	0	0	0	



Σχήμα 17.165. Ανίχνευση άκρης

	0	1	0	
	1	-4	1	
	0	1	0	



Σχήμα 17.166. Χάραξη

	-2	-1	0	
	-1	1	1	
	0	1	2	



## 9.3. Χάρτης απόστασης

### 9.3.1. Επισκόπηση

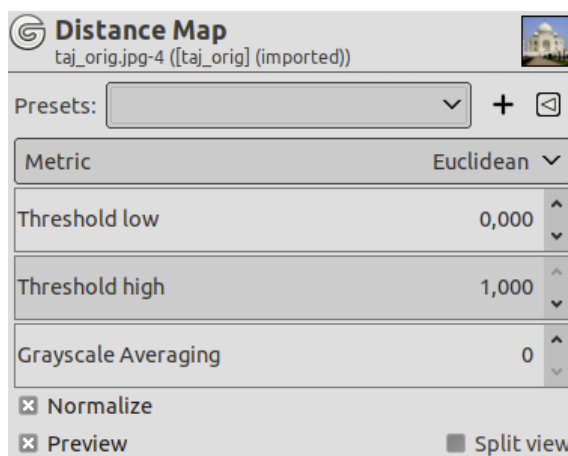
Κάθε εικονοστοιχείο στην εικόνα αντικαθίσταται με μια τιμή γκριζου ανάλογα με την απόσταση από το πιο κοντινό εικονοστοιχείο εμποδίου, γενικά ένα οριακό εικονοστοιχείο. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικές μέθοδοι για να υπολογίσετε την απόσταση.

### 9.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Γενικά** → **Χάρτης απόστασης...**

### 9.3.3. Επιλογές

Σχήμα 17.167. Επιλογές «χάρτη απόστασης»



#### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαιρεμένη προβολή



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

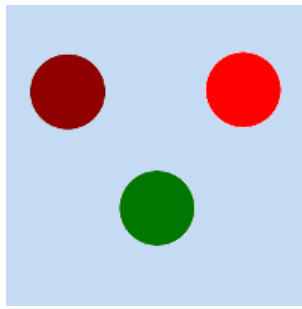
#### Μετρικό

«Μετρικό» είναι τοπογραφικός όρος. Υπάρχουν τρεις διαθέσιμες μέθοδοι:

- Προεπιλογή **Ευκλείδεια**: η απόσταση είναι γραμμή.
- **Manhattan**
- **Chebyshev**

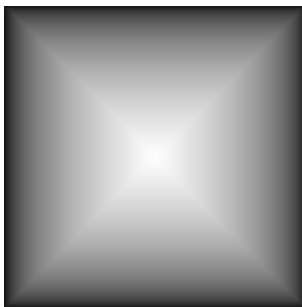
#### Κατώτατο όριο

Προεπιλογή το 0. Η αύξηση αυτής της τιμής επιλέγει πιο υψηλά εικονοστοιχεία φωτεινότητας (lightness)

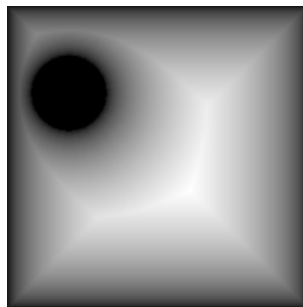


Αρχική εικόνα για παραδείγματα. Το κάτω όριο θα αυξάνεται προοδευτικά.  
 Φωτεινότητα (Lightness): σκούρο κόκκινο = 0,070· ανοιχτό κόκκινο = 0,223· πράσινο = 0,133

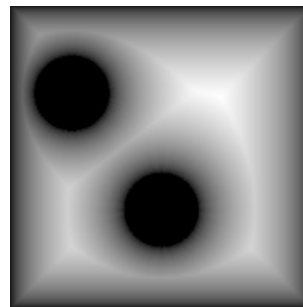
**Σχήμα 17.168. Παράδειγμα «χαμηλού κατωφλίου»**



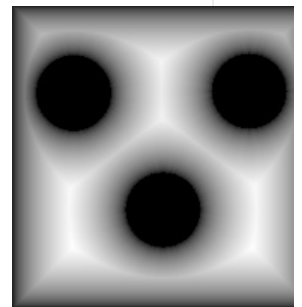
Κάτω όριο = 0: μόνο οι ακραίες αποστάσεις είναι ορατές.



Κάτω όριο = 0,070: εμφανίζεται «σκούρος κόκκινος» κύκλος.



Κάτω όριο = 0,133: εμφανίζεται «πράσινος» κύκλος.



Κάτω όριο = 0,223: εμφανίζεται «ανοικτός κόκκινος» κύκλος.

**Ανώτατο όριο**

Προεπιλογή το 100. Η μείωση αυτής της τιμής κάνει το αποτέλεσμα πιο φωτεινό.

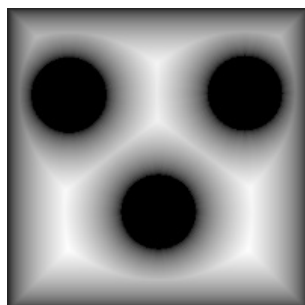
**Μέσος όρος κλίμακας του γκρι**

Αριθμός υπολογισμών για τον μέσο όρο της κλίμακας του γκρι.

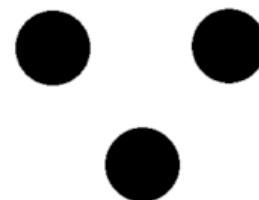
**Κανονικοποίηση**

Αυτή η επιλογή είναι επιλεγμένη από προεπιλογή. Εάν την αποεπιλέξετε, δεν δημιουργείται θόλωση.

**Σχήμα 17.169. Παράδειγμα «κανονικοποίησης»**



Σημειωμένη επιλογή η κανονικοποίηση.



Μη σημειωμένη η επιλογή κανονικοποίησης.



9.2. Πίνακας συνέλιξης



9.4. Γράφημα GEGL

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 9.4. Γράφημα GEGL

### 9.4.1. Επισκόπηση

Δεν δουλεύει.

### 9.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Γενικά** → **Γράφημα GEGL...**

### 9.4.3. Επιλογές

Σχήμα 17.170. Επιλογές «χάρτη απόστασης»







## 9.5. Επέκταση

### 9.5.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.171. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο διαστολής**



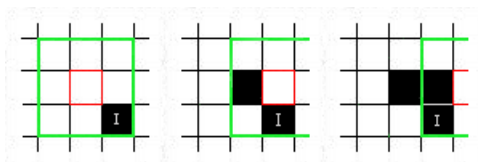
Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «διαστολής»

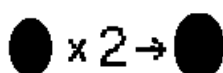
Αυτό το φίλτρο πλαταίνει και βελτιώνει σκοτεινές περιοχές της ενεργής στρώσης ή επιλογής.

Για κάθε εικονοστοιχείο εικόνας, ευθυγραμμίζει την τιμή εικονοστοιχείου (φωτεινότητα) με την πιο χαμηλή τιμή (την πιο σκοτεινή) των 8 γειτονικών εικονοστοιχείων (πίνακας 3x3). Έτσι, ένα σκοτεινό εικονοστοιχείο προστίθεται γύρω από σκοτεινές περιοχές. Ένα απομονωμένο εικονοστοιχείο σε πιο φωτεινό παρασκήνιο θα αλλαχθεί σε ένα μεγάλο «εικονοστοιχείο», αποτελούμενο από 9 εικονοστοιχεία και αυτό θα δημιουργήσει κάποιο θόρυβο στην εικόνα.



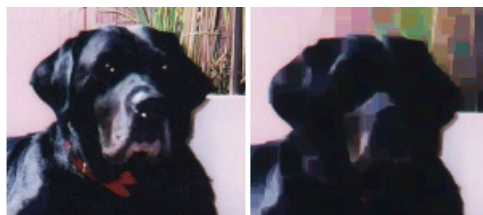
Σε αυτήν την εικόνα, το μελετώμενο εικονοστοιχείο έχει ένα κόκκινο περίγραμμα και ο μελετώμενος πίνακας έχει πράσινο περίγραμμα. Ελπίζω να έχετε καταλάβει πώς συνεχίζετε με την επεξεργασία και παίρνετε μια σειρά εικονοστοιχείων 3x3: όταν το εικονοστοιχείο «I» είναι μέσα στο πράσινο περίγραμμα, το μελετώμενο εικονοστοιχείο γίνεται μαύρο.

Μια μεγάλη σκοτεινή περιοχή θα επεκταθεί κατά ένα εικονοστοιχείο σε όλες τις κατευθύνσεις:



Το φίλτρο εφαρμόστηκε 3 φορές.

Σε πιο σύνθετες εικόνες, οι σκοτεινές περιοχές διαπLATύνονται και βελτιώνονται το ίδιο και γίνονται κάπως θολές. Εδώ, το φίλτρο εφαρμόστηκε 3 φορές:



Φυσικά, εάν το παρασκήνιο είναι πιο σκοτεινό από το προσκήνιο, θα καλύψει τη συνολική εικόνα.

### 9.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Γενικά** → **Διαστολή**.

### 9.5.3. Παραδείγματα

---

**Σχήμα 17.172. Κείμενο διαστολής**

---

**E E**

**Σχήμα 17.173. Εφέ διαστολής νέου**

---





## 9.6. Διάβρωση

### 9.6.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.174. Θόρυβος διάβρωσης



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «θόρυβος διάβρωσης»

Αυτό το φίλτρο πλαταίνει και βελτιώνει φωτεινές περιοχές της ενεργής στρώσης ή επιλογής.

Για κάθε εικονοστοιχείο εικόνας, ευθυγραμμίζει την τιμή εικονοστοιχείου (φωτεινότητα) με την ανώτερη τιμή (την πιο λαμπερή) των 8 γειτονικών εικονοστοιχείων (πίνακας 3x3). Έτσι, ένα φωτεινό εικονοστοιχείο προστίθεται γύρω από φωτεινές περιοχές. Ένα απομονωμένο εικονοστοιχείο σε φωτεινότερο παρασκήνιο θα διαγραφεί. Μια μεγαλύτερη φωτεινή περιοχή θα διασταλεί κατά ένα εικονοστοιχείο σε όλες τις κατευθύνσεις.

Σε σύνθετες εικόνες, φωτεινές περιοχές διαπλατύνονται και βελτιώνονται το ίδιο και γίνονται κάποια εικονοστοιχεία κάπως θολά.

Σε συμπαγές παρασκήνιο, αυτό το φίλτρο μπορεί να διαγράψει το θόρυβο:

#### Σχήμα 17.175. Παράδειγμα «θορύβου διάβρωσης»



## 9.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Γενικά** → **Διάβρωση**.



9.5. Επέκταση



10. Φίλτρα συνδυασμού

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 10. Φίλτρα συνδυασμού

---

### 10.1. Εισαγωγή

---

Τα συνδυαστικά φίλτρα συνδέουν δύο ή περισσότερες εικόνες σε μια μονή εικόνα.



9.6. Διάβρωση



10.2. Συγχώνευση βάθους

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 10.2. Συγχώνευση βάθους

Συγχώνευση βάθους είναι ένα συνδυαστικό φίλτρο που είναι χρήσιμο για συνδυασμό δύο διαφορετικών εικόνων ή στρώσεων. Μπορείτε να αποφασίσετε ποιο μέρος κάθε εικόνας ή στρώσης θα παραμείνει ορατό.

### 10.2.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.176. Παράδειγμα φίλτρου



Αρχικό



Εφαρμογή φίλτρου

Κάθε εικόνα συνδέεται με ένα χάρτη που δουλεύει ως μάσκα. Απλά δημιουργήστε αυτό το χάρτη ως διαβάθμιση της γκριζας κλίμακας: όταν εφαρμόζεται σε εικόνα, οι σκοτεινές περιοχές της μάσκας θα εμφανίσουν την υποκείμενη εικόνα και οι ανοιχτές περιοχές θα καλύψουν την εικόνα.



#### Σημείωση

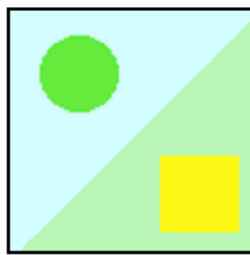
Για εργασία με αυτό το φίλτρο, οι εικόνες και οι χάρτες πρέπει να έχουν το ίδιο μέγεθος. Όλες οι εικόνες για επιλογή πρέπει να είναι παρούσες στην οθόνη.






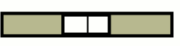


Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτό το φίλτρο σε εικόνα με πολλές στρώσεις. Όλες οι στρώσεις θα εμφανιστούν στις αναπτυσσόμενες λίστες που χρησιμοποιούνται για επιλογή εικόνων. Αυτές οι στρώσεις πρέπει να έχουν το ίδιο μέγεθος.

### 10.2.2. Πρόσβαση αυτού του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από [Φίλτρα](#) → [Συνδυασμός](#) → [Συγχώνευση βάθους...](#)

Σχήμα 17.177. Επιλογές φίλτρου «Συγχώνευση βάθους»



Πηγή 1:	 Χωρίς ...1.png-6 ▾
Βάθος απεικόνισης:	 Χωρίς ...png-10 ▾
Πηγή 2:	 Χωρίς ...2.png-8 ▾
Βάθος απεικόνισης:	 Χωρίς ...png-12 ▾
Επικάλυψη:	 0,000 ▾
Μετατόπιση:	 0,000 ▾
Κλίμακα 1:	 1,000 ▾
Κλίμακα 2:	 1,000 ▾

#### Πηγή 1, Πηγή 2

Καθορισμός των πηγαίων εικόνων για χρήση στην ανάμειξη.

#### Χάρτης βάθους

Καθορισμός της εικόνας για χρήση ως χαρτών μετασχηματισμού για τις πηγές.

#### Επικάλυψη

Δημιουργία απαλών μεταβάσεων μεταξύ εικόνων.

#### Μετατόπιση

Αυτή η επιλογή μετατοπίζει το όριο ανάμειξης, δίνοντας περισσότερη ή λιγότερη σπουδαιότητα σε μια εικόνα συγκριτικά με άλλη.

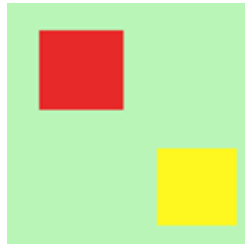
#### Κλίμακα 1, Κλίμακα 2

Το ίδιο όπως πιο πάνω για μετατόπιση, αλλά πιο ευαίσθητο και εφαρμόζεται σε κάθε χάρτη ξεχωριστά. Όταν κλιμακώνεται σε χαμηλότερη τιμή, θα επηρεάσει την τιμή χάρτη εικόνας, κάνοντας την πιο σκούρα. Έτσι, το μαύρο είναι πιο κυρίαρχο στην ανάμειξη και θα δείτε περισσότερη εικόνα.

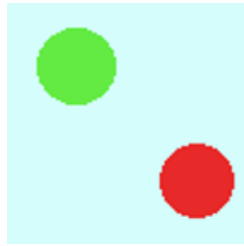
### 10.2.4. Παράδειγμα χρήσης

Χάρτες είναι διαβαθμίσεις γκριζας κλίμακας δημιουργημένες με το [εργαλείο διαβάθμισης](#) και τροποποιημένες με το [εργαλείο καμπύλης](#).

## Σχήμα 17.178. Πηγαίες εικόνες και οι χάρτες τους



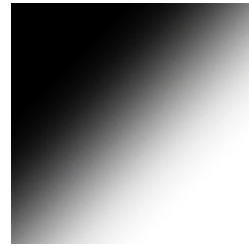
Πηγαία εικόνα 1



Πηγαία εικόνα 2



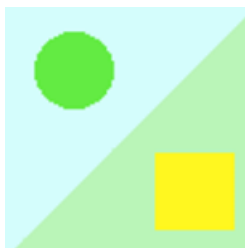
Χάρτης 1



Χάρτης 2

Μπορείτε να καταλάβετε τι τρέχει. Η εικόνα-1 επεξεργάζεται από το χάρτη-1: το κόκκινο τετράγωνο καλύπτεται και το κίτρινο τετράγωνο παραμένει ορατό. Η εικόνα-2 επεξεργάζεται από το χάρτη-2: ο κόκκινος κύκλος καλύπτεται και ο πράσινος κύκλος παραμένει ορατός. Συνολικά, ο πράσινος κύκλος και το κίτρινο τετράγωνο παραμένουν ορατά.

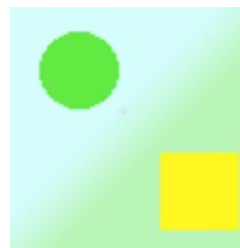
## Σχήμα 17.179. Αποτελέσματα



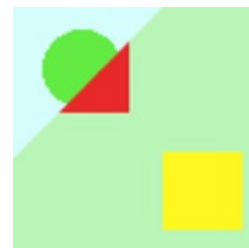
*Ούτε μετατόπιση, ούτε επικάλυψη.* Το όριο μεταξύ και των δύο εικόνων είναι απότομο και τοποθετείται στο μέσο της διαβάθμισης μάσκας.



*Μετατόπιση = 0,980 :* το όριο, απότομο, μετατοπίζεται έτσι ώστε η περιοχή της εικόνας-2 να αυξάνεται.



*Επικάλυψη:* το όριο θολώνεται.



*Κλίμακα 1 μειώνεται σε 0,056 :* όπως με την αντιστάθμιση, το όριο μετατοπίζεται. Η περιοχή εικόνας-1 αυξάνεται.







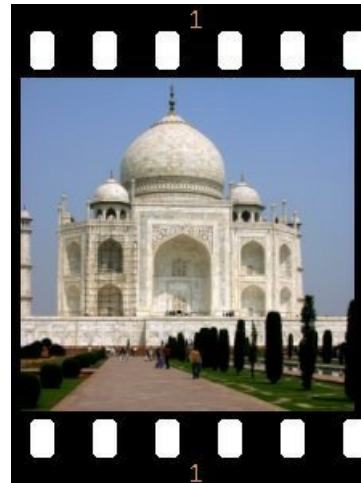
## 10.3. Λουρίδα ταινίας

### 10.3.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.180. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο λουρίδας ταινίας



Αρχική εικόνα



Εφαρμόστηκε το φίλτρο «Λουρίδα ταινίας»

Το φίλτρο λουρίδα ταινίας σας επιτρέπει να συγχωνεύετε πολλές εικόνες σε μια λήψη φωτογραφικής ταινίας.



#### Σημείωση

Αυτό το φίλτρο δεν αντιστρέφει χρώματα, έτσι δεν μιμείται αρνητικά φιλμ όπως αυτά που χρησιμοποιούνται για παραγωγή εκτυπώσεων. Αντί για αυτό θα πρέπει να σκεφτείτε το αποτέλεσμα ως μια απομίμηση ταινίας διαφανειών ή ταινίας κινηματογράφου.

### 10.3.2. Πρόσβαση αυτού του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Συνδυασμός** → **Λουρίδα ταινίας...**

### 10.3.3. Επιλογές

#### 10.3.3.1. Επιλογή

## Σχήμα 17.181. Επιλογές φίλτρου «Λουρίδα ταινίας» (Επιλογή)

Επιλογή: Προχωρημένο

Λουρίδα ταινίας	Επιλογή εικόνας
<input type="checkbox"/> Προσαρμογή ύψους στις εικόνες	Διαθέσιμες εικόνες: Σε ταινία:
Ύψος: <input type="text" value="256"/>	<input type="text" value="Χωρίς όνομα-1"/> <input type="text" value="Χωρίς όνομα-1"/>
Χρώμα: <input type="color" value="#000000"/>	
<b>Αρίθμηση</b>	
Έναρξη ευρετηρίου: <input type="text" value="1"/>	
Γραμματοσειρά: <input type="text" value="Monospace"/>	
Χρώμα: <input type="color" value="#FFA500"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Στην κορυφή	<input type="button" value="Προσθήκη"/> <input type="button" value="Αφαίρεση"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Στον πυθμένα	

### Λουρίδα ταινίας

#### Προσαρμογή ύψους στις εικόνες

Εφαρμογή του ύψους των αρχικών εικόνων στην τελική.

#### Ύψος

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να καθορίσετε το ύψος της τελικής εικόνας. Εάν οι αρχικές έχουν διαφορετικά μεγέθη, θα κλιμακωθούν σε αυτό το μέγεθος.

#### Χρώμα

Με κλικ στο χρωματικό τροχό μπορείτε να καθορίσετε το χρώμα της ταινίας (γύρω από και μεταξύ εικόνων).

### Αρίθμηση

#### Έναρξη ευρετηρίου

Καθορισμός του εναρκτήριου αριθμού που θα χρησιμοποιηθεί για τις εικόνες.

#### Γραμματοσειρά

Καθορίζει τη γραμματοσειρά των ψηφίων.

#### Χρώμα

Με κλικ στο χρωματικό τροχό, μπορείτε να καθορίσετε το χρώμα γραμματοσειράς των ψηφίων.

#### Στην κορυφή, Στον πυθμένα

Καθορισμός της θέσης του αριθμού.

### Επιλογή εικόνας

#### Διαθέσιμες εικόνες

Εμφάνιση των εικόνων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για συγχώνευση. Οι εικόνες είναι αυτές που είναι ήδη ανοιχτές στο GIMP.

#### Σε ταινία

Εμφάνιση των επιλεγμένων εικόνων για συγχώνευση.

## Προσθήκη

Αυτό το κουμπί επιτρέπει στο χρήστη να βάλει μια διαθέσιμη εικόνα στην ενότητα «Στην ταινία».

## Αφαίρεση

Αυτό το κουμπί επιτρέπει να μεταφέρετε από «στην ταινία» στο «διαθέσιμες εικόνες». Μετά από αυτό, η εικόνα δεν θα χρησιμοποιηθεί πια στο τελικό έγγραφο.

### 10.3.3.2. Προχωρημένο

Σχήμα 17.182. Επιλογές φίλτρου «Λουρίδα ταινίας» (Προχωρημένες)

Επιλογή: Προχωρημένο

**Όλες οι τιμές είναι κλάσματα του ύψους λουρίδας**

Ύψος εικόνας:	<input type="text" value="0,695"/>
Διάκενο εικόνας:	<input type="text" value="0,040"/>
Μετατόπιση οπής:	<input type="text" value="0,058"/>
Πλάτος οπής:	<input type="text" value="0,052"/>
Ύψος οπής:	<input type="text" value="0,081"/>
Διάκενο οπής:	<input type="text" value="0,081"/>
Ύψος αριθμού:	<input type="text" value="0,052"/>

Επαναφορά

#### Ύψος εικόνας

Καθορίζει το ύψος της κάθε απεικόνισης στην τελική εικόνα.

#### Διάκενο εικόνας

Καθορίζει την απόσταση μεταξύ των απεικονίσεων όπως θα εισαχθούν στη μελλοντική εικόνα.

#### Μετατόπιση οπής

Καθορίζει τη θέση οπής από το περίγραμμα εικόνας.

#### Πλάτος οπής

Ορίζει το πλάτος των οπών στην τελική εικόνα.

#### Ύψος οπής

Ορίζει το ύψος των οπών στην τελική εικόνα.

#### Διάκενο οπής

Ορίζει την απόσταση μεταξύ των οπών

#### Ύψος αριθμού

Καθορίζει το ύψος του αριθμού ευρετηρίου, αναλογικά με το ύψος της εικόνας.





## 11. Καλλιτεχνικά φίλτρα

---

### 11.1. Εισαγωγή

---

Τα καλλιτεχνικά φίλτρα δημιουργούν καλλιτεχνικά εφέ όπως κυβισμός, ελαιογραφία, καμβάς...



10.3. Λουρίδα ταινίας



11.2. Εφαρμογή καμβά

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



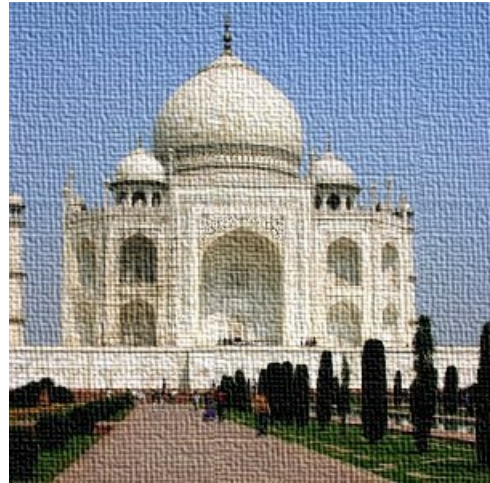
## 11.2. Εφαρμογή καμβά

### 11.2.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.183. Παράδειγμα για φίλτρο «εφαρμογή καμβά»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «εφαρμογή καμβά»

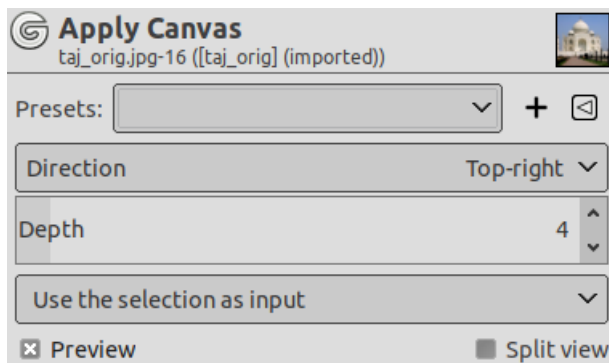
Αυτό το φίλτρο εφαρμόζει ένα εφέ παρόμοιο με καμβά στην τρέχουσα στρώση ή επιλογή. Δίνει υφή στην εικόνα σαν να ήταν ένας καμβάς καλλιτέχνη.

### 11.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Εφαρμογή καμβά...**

### 11.2.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.184. Επιλογές «εφαρμογή καμβά»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).


### Κατεύθυνση

Η κατεύθυνση ορίζει την αρχική κατεύθυνση της απόδοσης καμβά. Μπορείτε επίσης να θεωρήσετε ότι αυτή η επιλογή δίνει τη θέση της πηγής φωτός που φωτίζει τον καμβά.

### Βάθος

Ο ολισθητής βάθους ελέγχει το φαινομενικό βάθος του αποδιδόμενου εφέ καμβά από 1 (πολύ επίπεδο) μέχρι 50 (πολύ βαθύ).

### Χρήση της επιλογής ως εισόδου, χρήση ολόκληρης της στρώσης ως εισόδου

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).





## 11.3. Σκίτσο

### 11.3.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.185. Παράδειγμα για το φίλτρο «σκίτσο»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «σκίτσο»

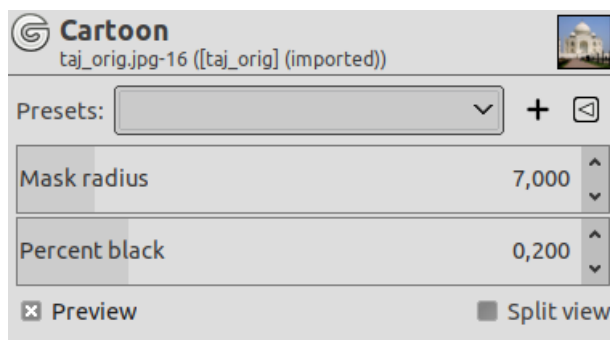
Το φίλτρο κινούμενου σχεδίου τροποποιεί την ενεργή στρώση ή επιλογή έτσι ώστε να φαίνεται σαν κινούμενο σχέδιο. Το αποτέλεσμα του είναι παρόμοιο με σχέδιο μαύρης πέννας τσόχας που ακολουθείται με σκιά με χρώμα. Αυτό πετυχαίνεται σκοτεινιάζοντας περιοχές που είναι ήδη σαφώς πιο σκοτεινές από τη γειτονιά τους.

### 11.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Σκίτσο...**

### 11.3.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.186. Επιλογές φίλτρου «σκίσεων»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Ακτίνα μάσκας

Αυτή η παράμετρος ελέγχει το μέγεθος των περιοχών με τις οποίες δουλεύει το φίλτρο. Μεγάλες τιμές καταλήγουν σε πολύ χοντρές μαύρες περιοχές και πολύ λιγότερη λεπτομέρεια στην τελική εικόνα. Μικρές τιμές καταλήγουν σε πιο λεπτές πινελιές πέννας και διατήρηση περισσότερων λεπτομερειών.

### Ποσοστό μαύρου

Αυτή η παράμετρος ελέγχει την ποσότητα του προστιθέμενου μαύρου χρώματος στην εικόνα. Μικρές τιμές κάνουν την ανάμειξη από χρωματικές περιοχές σε μαυρισμένες περιοχές πιο μαλακές και τις ίδιες τις σκοτεινές γραμμές πιο λεπτές και λιγότερο σημαντικές. Μεγαλύτερες τιμές κάνουν τις γραμμές πιο χοντρές, πιο σκοτεινές και πιο απότομες. Η μέγιστη τιμή κάνει τις γραμμές οδοντωτές. Τα βέλτιστα, πιο φυσικά αποτελέσματα πετυχαίνονται συνήθως με μια ενδιάμεση τιμή.







## 11.4. Κυβισμός

### 11.4.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.187. Παράδειγμα για το «κυβισμό»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «κυβισμού»

Το πρόσθετο κυβισμού τροποποιεί την εικόνα έτσι ώστε να φαίνεται κατασκευασμένη από μικρά τετράγωνα ημιδιαφανούς λεπτού χαρτιού.



#### Υπόδειξη

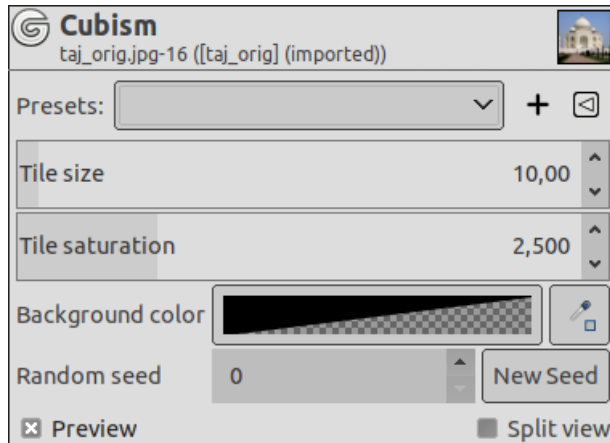
Εάν η ρύθμιση δυνατοτήτων αυτού του φίλτρου δεν είναι αρκετή για σας, δείτε το φίλτρο [εμπρεσιονιστής GIMP](#) που προσφέρει περισσότερες επιλογές.

### 11.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Κυβισμός...**

### 11.4.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.188. Επιλογές φίλτρου «κυβισμού»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Μέγεθος παράθεσης

Αυτή η μεταβλητή καθορίζει το μέγεθος, σε εικονοστοιχεία, των τετραγώνων για χρήση. Δηλαδή, στην πραγματικότητα, το μέγεθος των μικρών τετραγώνων του λεπτού χαρτιού που χρησιμοποιήθηκε στην δημιουργία της νέας εικόνας. Ο ολισθητής μπορεί να χρησιμοποιηθεί, το ακριβές μέγεθος εικονοστοιχείου μπορεί να εισαχθεί στο πλαίσιο κειμένου, ή τα κουμπιά βέλους μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

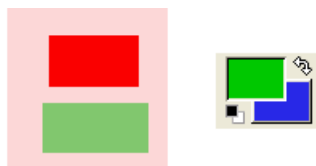
### Κορεσμός παράθεσης

Αυτή η μεταβλητή καθορίζει την ένταση του χρώματος των τετραγώνων. Αυτό επηρεάζει την αδιαφάνεια των τετραγώνων. Μια υψηλή τιμή θα αποδώσει τα τετράγωνα πολύ έντονα και δεν επιτρέπει την εμφάνιση χαμηλότερων τετραγώνων. Μια χαμηλή τιμή επιτρέπει τα χαμηλότερα τετράγωνα να είναι πιο ορατά μέσα από τα υψηλότερα και προκαλεί μεγαλύτερη ανάμειξη στα χρώματα. Εάν αυτό οριστεί στο 0 και δεν σημειωθεί η χρήση χρώματος παρασκηνίου, όλη η στρώση θα αποδοθεί μαύρη. Εάν σημειωθεί και η τιμή εδώ είναι μηδέν, το χρώμα παρασκηνίου θα γεμίσει όλη τη στρώση.

### Χρήση χρώματος παρασκηνίου

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί τις παραθέσεις του από όλα τα χρώματα και τα βάφει με μια χρωματική κλίμακα που εξαρτάται από τον κορεσμό παράθεσης. Με μια χαμηλή παράθεση κορεσμού, αυτή η χρωματική κλίμακα επιτρέπει την εμφάνιση του χρώματος παρασκηνίου: η προεπιλογή είναι μαύρο όπως μπορείτε να δείτε ορίζοντας την παράθεση κορεσμού στο 0. Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το χρώμα παρασκηνίου της εργαλειοθήκης χρησιμοποιείται. Εάν η εικόνα σας έχει κανάλι άλφα, αυτή η χρωματική κλίμακα θα είναι επίσης διαφανής.

**Σχήμα 17.189. Παράδειγμα επίδειξης της ενέργειας της επιλογής «χρήση χρώματος παρασκήνιου»**



Η αρχική εικόνα και η χρωματική περιοχή της εργαλειοθήκης. Το χρώμα παρασκήνιου είναι γαλάζιο.

**Σχήμα 17.190. Η επιλογή δεν είναι σημειωμένη**



Η επιλογή δεν είναι σημειωμένη. Στα αριστερά δεν υπάρχει άλφα: το παρασκήνιο είναι μαύρο. Στα δεξιά υπάρχει άλφα: το παρασκήνιο είναι διαφανές μαύρο.

**Σχήμα 17.191. Η επιλογή είναι σημειωμένη**



Η επιλογή είναι σημειωμένη. Στα αριστερά, δεν υπάρχει άλφα: το παρασκήνιο είναι γαλάζιο. Στα δεξιά με κανάλι άλφα, το παρασκήνιο είναι διαφανές γαλάζιο.



**Υπόδειξη**

Εάν χρησιμοποιείτε αυτό για να δημιουργήσετε εικόνες παρασκήνιου για ιστοσελίδες και τα παρόμοια, εργαστείτε με μικρό εύρος χρωμάτων βαμμένων τυχαία σε μικρό τετράγωνο. Έπειτα εφαρμόστε το φίλτρο κυβισμού με τις επιθυμητές ρυθμίσεις. Ως τελευταίο βήμα, δοκιμάστε [παράθεση χωρίς ραφή](#) για προσαρμογή της εικόνας έτσι ώστε να παρατεθεί χωρίς ραφή στο παρασκήνιο σας.





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 11.5. Παράθεση γυαλιού

---

### 11.5.1. Επισκόπηση

---

**Σχήμα 17.192.** Η ίδια εικόνα, πριν και μετά την εφαρμογή του εφέ παράθεση γυαλιού.

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμόστηκε το φίλτρο «Παράθεση γυαλιού»

Μετά την εφαρμογή αυτού του φίλτρου, η ενεργή στρώση ή επιλογή αποδίδεται όπως μέσα από ένα τσίχλα υαλότουβλου.

### 11.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

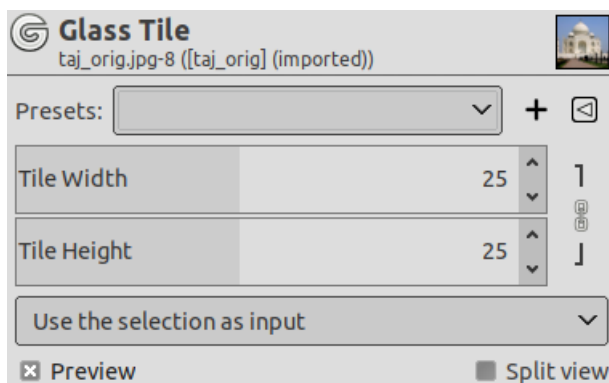
---

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Παράθεση γυαλιού...**


### 11.5.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.193. Επιλογές φίλτρου «Παράθεση γυαλιού»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

---


Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Πλάτος παράθεσης, Ύψος παράθεσης

Ορίζει το πλάτος και το μήκος (10-50 εικονοστοιχεία).

Από προεπιλογή, το πλάτος και το ύψος συνδέονται, αυτό φαίνεται από σύμβολο της αλυσίδας δίπλα στα πλαίσια εισόδου. Εάν θέλετε να ορίσετε το πλάτος και το ύψος ξεχωριστά, πατήστε σε αυτό το σύμβολο της αλυσίδας για να τα αποσυνδέσετε.

### Χρήση της επιλογής ως εισόδου, χρήση ολόκληρης της στρώσης ως εισόδου

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).





## 11.6. Ελαιοποίηση

### 11.6.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.194. Παράδειγμα για το φίλτρο «ελαιοποίηση»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «ελαιοποίησης»

Αυτό το φίλτρο κάνει την εικόνα να φαίνεται σαν μια ελαιογραφία. Το μέγεθος μάσκας ελέγχει την έξοδο: μια υψηλή τιμή δίνει στην εικόνα λιγότερη λεπτομέρεια, σαν να είχατε χρησιμοποιήσει ένα μεγαλύτερο πινέλο.



#### Υπόδειξη

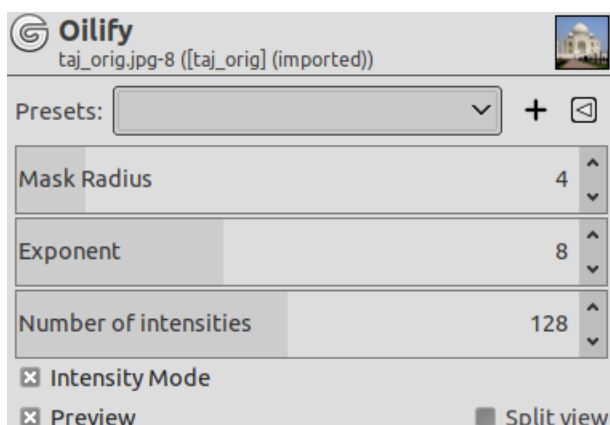
Το φίλτρο ιμπρεσιονιστής GIMP μπορεί να παράξει παρόμοια εφέ, αλλά επιτρέπει μια πολύ μεγαλύτερη ποικιλία επιλογών.

### 11.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Ελαιοποίηση...**

### 11.6.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.195. Επιλογές φίλτρου «ελαιοποίησης»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Ακτίνα μάσκας

Η ακτίνα της μάσκας επιλέγει το μέγεθος της μάσκας πινέλου που χρησιμοποιείται για να βάψει την ελαιώδη απόδοση. Μεγαλύτερες τιμές εδώ παράγουν μια πιο ελαιώδη απόδοση.

### Εκθέτης

Ο εκθέτης επιλέγει την πυκνότητα της μάσκας πινέλου που χρησιμοποιείται για βαφή της ελαιώδους απόδοσης.

### Αριθμός εντάσεων

Μέγεθος του ιστογράμματος: προεπιλογή το 128. Η μείωση του αριθμού των εντάσεων καταλήγει σε απώλεια λεπτομερειών.

### Κατάσταση έντασης

Χρήση των τιμών λαμπρότητας (luminance) εικονοστοιχείου: για έλεγχο.







## 11.7. Φωτοαντίγραφο

### 11.7.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.196. Παράδειγμα για το φίλτρο «Φωτοαντίγραφο»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Φωτοαντίγραφο»

Το φίλτρο φωτοαντίγραφου τροποποιεί την ενεργή στρώση ή επιλογή έτσι ώστε να φαίνεται σαν ασπρόμαυρο φωτοαντίγραφο, σαν να βασιζόταν ο μεταφερόμενος γραφίτης στη σχετική σκοτεινότητα της ειδικής περιοχής. Αυτό πετυχαίνεται σκοτεινιάζοντας περιοχές της εικόνας που μετριούνται για να είναι πιο σκοτεινές από το γειτονικό μέσο όρο και ορίζοντας άλλα εικονοστοιχεία σε άσπρα.



#### Υπόδειξη

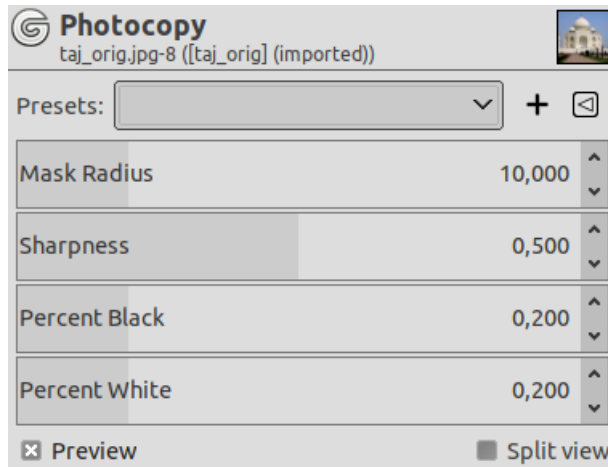
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το φίλτρο για όξυνση της εικόνας σας. Δημιουργήστε ένα αντίγραφο και χρησιμοποιήστε το φίλτρο στο αντίγραφο. Ορίστε την [κατάσταση στρώσης](#) σε **πολλαπλή** και ρυθμίστε τον ολισθητή αδιαφάνειας για να πάρετε το βέλτιστο αποτέλεσμα.

### 11.7.2. Έναρξη φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Φωτοαντίγραφο...**

### 11.7.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.197. Επιλογές φίλτρου «Φωτοαντίγραφο»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Ακτίνα μάσκας

Αυτή η παράμετρος ελέγχει το μέγεθος του γειτονικού εικονοστοιχείου πάνω από το οποίο ο μέσος όρος της έντασης υπολογίζεται και τότε συγκρίνεται με κάθε εικονοστοιχείο στη γειτονιά για να αποφασιστεί εάν θα σκοτεινιάσει ή όχι. Μεγάλες τιμές καταλήγουν σε πολύ χοντρές μαύρες περιοχές που συνορεύουν τις περιοχές λευκού και πολύ λιγότερη λεπτομέρεια για τις μαύρες περιοχές. Μικρές τιμές καταλήγουν σε λιγότερο γραφίτη γενικά και περισσότερες λεπτομέρειες παντού.

### Οξύτητα

Με αυτή την επιλογή, μπορείτε να ορίσετε την οξύτητα του φωτοαντιγράφου, από 0,0 έως 1,0.

### Ποσοστό μαύρου

Αυτή η παράμετρος ελέγχει την ποσότητα του προστιθέμενου μαύρου χρώματος στην εικόνα. Μικρές τιμές κάνουν την ανάμειξη από χρωματικές περιοχές σε μαυρισμένες περιοχές πιο μαλακές και τις ίδιες τις σκοτεινές γραμμές πιο λεπτές και λιγότερο σημαντικές. Μεγαλύτερες τιμές κάνουν τις γραμμές πιο χοντρές, πιο σκοτεινές και πιο απότομες. Η μέγιστη τιμή κάνει τις γραμμές παραλλαγμένες. Τα βέλτιστα, πιο φυσικά αποτελέσματα πετυχαίνονται συνήθως με μια ενδιάμεση τιμή. Οι τιμές ποικίλουν από 0,0 μέχρι 1,0.

### Ποσοστό λευκού

Αυτή η παράμετρος αυξάνει το ποσοστό των λευκών εικονοστοιχείων.



11.6. Ελαιοποίηση



11.8. Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση (SLIC)

## 11.8. Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση (SLIC)

### 11.8.1. Επισκόπηση

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί υπερεικονοστοιχεία με βάση τους Κ-μέσους της ομαδοποίησης.

*Υπερεικονοστοιχεία* είναι μικρή ομάδα από εικονοστοιχεία που μοιράζονται παρόμοιες ιδιότητες. Τα υπερεικονοστοιχεία απλοποιούν τις εικόνες με μεγάλο αριθμό εικονοστοιχείων διευκολύνοντας την αντιμετώπισή τους σε πολλούς τομείς (θέαση του υπολογιστή, αναγνώριση μοτίβου και μηχανική ευφυΐα). Ο σκοπός του GIMP είναι πιο απλός: η δημιουργία του εφέ αφίσας.

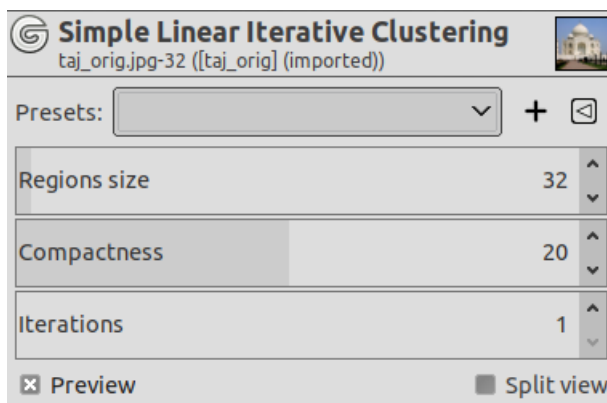
*Ομάδα Κ-μέσων* είναι ένας από τους πιο χρησιμοποιούμενους αλγορίθμους στη δημιουργία υπερεικονοστοιχείων. Το χρώμα υπερεικονοστοιχείου είναι ο μέσος όρος των χρωμάτων των εικονοστοιχείων στην αντίστοιχη περιοχή.

### 11.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση...**

### 11.8.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.198. Επιλογές «Απλής γραμμικής επαναληπτικής ομαδοποίηση»**



Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



Σημείωση

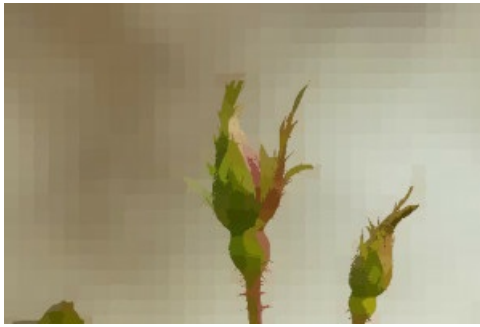
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

**Μέγεθος περιοχών**

Η αύξηση του μεγέθους των περιοχών συλλέγει περισσότερα εικονοστοιχεία και έτσι αυξάνεται και το μέγεθος

των υπερεικονοστοιχείων.

### Σχήμα 17.199. Παράδειγμα «Μεγέθους περιοχών»



Μέγεθος περιοχών = 16



Μέγεθος περιοχών = 32

### Συνεκτικότητα

Τα άκρα των εικονοστοιχείων μπορεί να είναι ανώμαλα. Η αύξηση αυτής της επιλογής δίνει υπερεικονοστοιχεία με πιο κανονικά άκρα.

### Σχήμα 17.200. Παράδειγμα «Συνεκτικότητας»



Συνεκτικότητα = 20

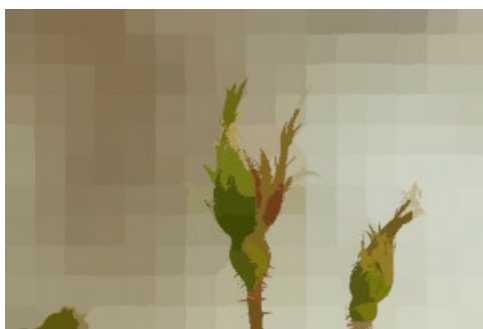


Συνεκτικότητα = 40: κοιτάξτε στον θόλο.

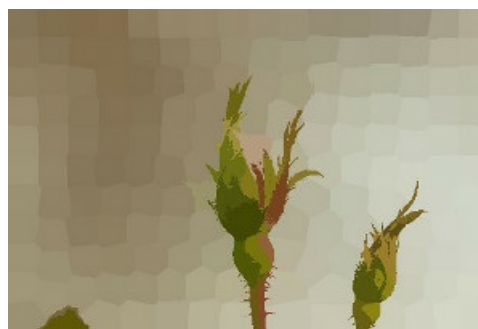
### Επανάληψεις

Πόσες φορές επαναλαμβάνεται το φίλτρο. Η αύξηση αυτής της τιμής δίνει περισσότερες λεπτομέρειες.

Σχήμα 17.201. Παράδειγμα «Μεγέθους περιοχών»



Επαναλήψεις = 1 (προεπιλογή)



Επαναλήψεις = 15



11.7. Φωτοαντίγραφο



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



11.9. Ήπια λάμψη



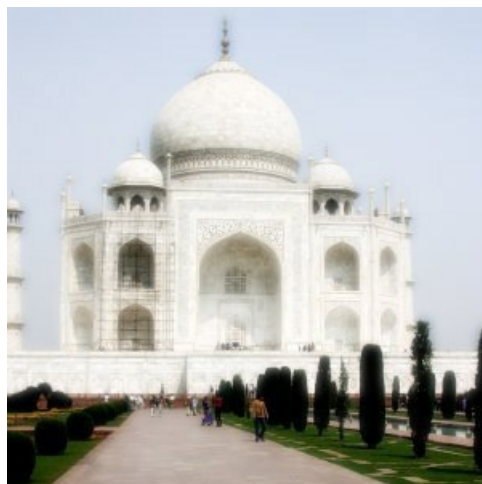
## 11.9. Ήπια λάμψη

### 11.9.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.202. Παράδειγμα για το φίλτρο «Απαλή λάμψη»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «Απαλή λάμψη»

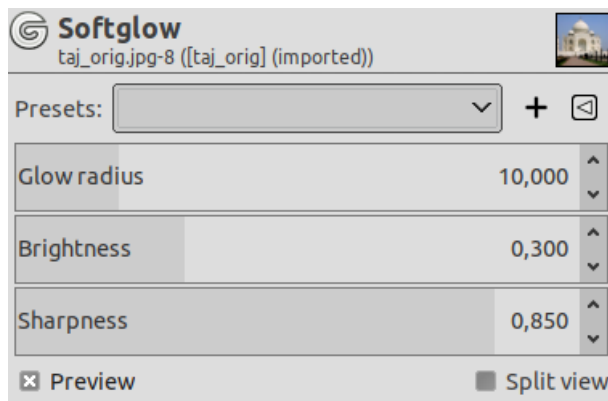
Αυτό το φίλτρο φωτίζει την εικόνα με απαλή λάμψη, όπως το παλιό κόλπο επάλειψης βαζελίνης στο φακό. Η απαλή λάμψη παράγει αυτό το εφέ κάνοντας τις φωτεινές περιοχές της εικόνας πιο φωτεινές.

### 11.9.2. Έναρξη φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από: **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Απαλή λάμψη...**

### 11.9.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.203. Επιλογές φίλτρου «Απαλή λάμψη»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Ακτίνα λάμψης

Η παράμετρος ακτίνα λάμψης ελέγχει την οξύτητα του εφέ, δίνοντας ένα εφέ "γραμμής βάζου στους φακούς".

### Φωτεινότητα

Η παράμετρος φωτεινότητας ελέγχει το βαθμό έντασης που εφαρμόζεται σε τονισμούς εικόνας.

### Οξύτητα

Η παράμετρος οξύτητας ελέγχει πώς ορίζεται ή εναλλακτικά διασκορπίζεται το εφέ λάμψης.



11.8. Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση (SLIC)

11.10. Εικονοστοιχεία νερού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 11.10. Εικονοστοιχεία νερού

### 11.10.1. Επισκόπηση

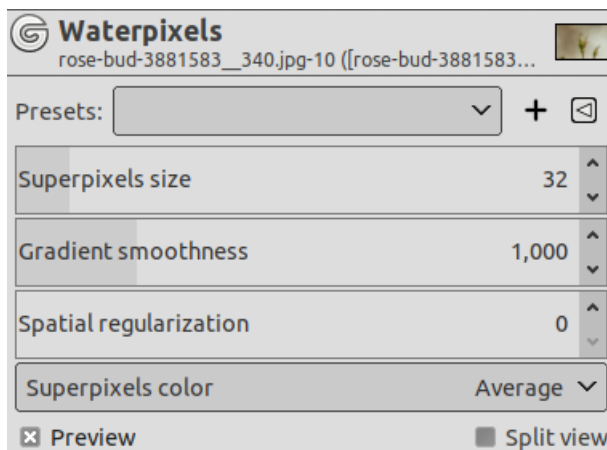
Τα υπερεικονοστοιχεία βασίζονται στον μετασχηματισμό του υδροκρίτη (watershed).

### 11.10.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Εικονοστοιχεία νερού...**

### 11.10.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.204. Επιλογές «Εικονοστοιχείων νερού»**



Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαίρεση προβολής



Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

Μέγεθος υπερεικονοστοιχείων

ΝΑΓΙΝΕΙ

Ομαλότητα διαβάθμισης

ΝΑΓΙΝΕΙ

Χωρική ομαλοποίηση

ΝΑΓΙΝΕΙ



Χρώμα υπερεικονοστοιχείων  
ΝΑΓΙΝΕΙ



11.9. Ήπια λάμψη



11.11. Σκίσο (παλιό)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 11.11. Σκίτσο (παλιό)

### 11.11.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.205. Παράδειγμα για το φίλτρο «Σκίτσο (παλιό)»



Αρχική εικόνα



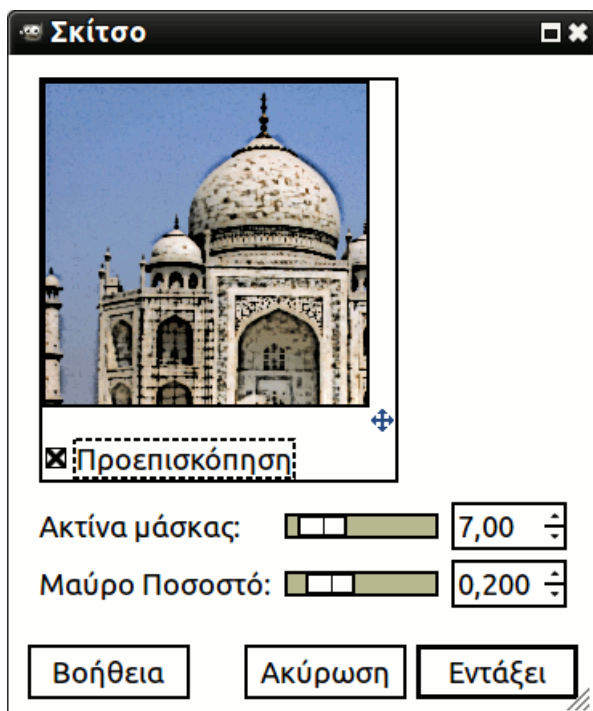
Το φίλτρο «Σκίτσο (παλιό)» εφαρμόστηκε

Το φίλτρο κινούμενου σχεδίου τροποποιεί την ενεργή στρώση ή επιλογή έτσι ώστε να φαίνεται σαν κινούμενο σχέδιο. Το αποτέλεσμα του είναι παρόμοιο με σχέδιο μαύρης πέννας τσόχας που ακολουθείται με σκιά με χρώμα. Αυτό πετυχαίνεται σκοτεινιάζοντας περιοχές που είναι ήδη σαφώς πιο σκοτεινές από τη γειτονιά τους.

### 11.11.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Σκίτσο (παλιό)**...

### 11.11.3. Επιλογές



#### Ακτίνα μάσκας

Αυτή η παράμετρος ελέγχει το μέγεθος των περιοχών με τις οποίες δουλεύει το φίλτρο. Μεγάλες τιμές καταλήγουν σε πολύ χοντρές μαύρες περιοχές και πολύ λιγότερη λεπτομέρεια στην τελική εικόνα. Μικρές τιμές καταλήγουν σε πιο λεπτές πινελιές πέννας και διατήρηση περισσότερων λεπτομερειών.

#### Ποσοστό μαύρου

Αυτή η παράμετρος ελέγχει την ποσότητα του προστιθέμενου μαύρου χρώματος στην εικόνα. Μικρές τιμές κάνουν την ανάμειξη από χρωματικές περιοχές σε μαυρισμένες περιοχές πιο μαλακές και τις ίδιες τις σκοτεινές γραμμές πιο λεπτές και λιγότερο σημαντικές. Μεγαλύτερες τιμές κάνουν τις γραμμές πιο χοντρές, πιο σκοτεινές και πιο απότομες. Η μέγιστη τιμή κάνει τις γραμμές οδοντωτές. Τα βέλτιστα, πιο φυσικά αποτελέσματα πετυχαίνονται συνήθως με μια ενδιάμεση τιμή.

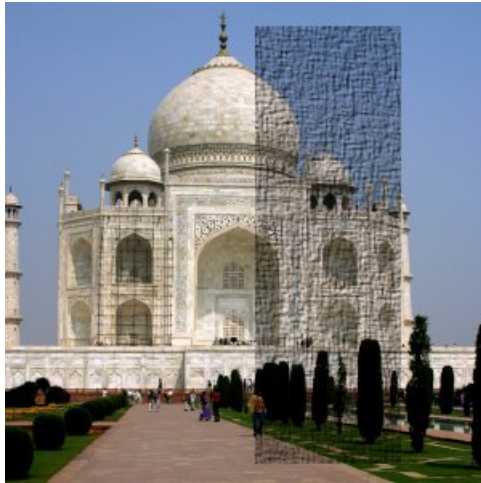




## 11.12. Υφασματοποίηση

### 11.12.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.207. Παράδειγμα υφασματοποίησης



Εφαρμογή φίλτρου «υφασματοποίησης» (σε επιλογή)

Η εντολή **υφασματοποίηση** είναι ένα σενάριο που προσθέτει μια υφασματοειδή υφή στην επιλεγμένη περιοχή ή άλφα.

Εάν η εικόνα είναι σε χρώματα από ευρετήριο, αυτή η είσοδος μενού είναι αχνή και μη διαθέσιμη.

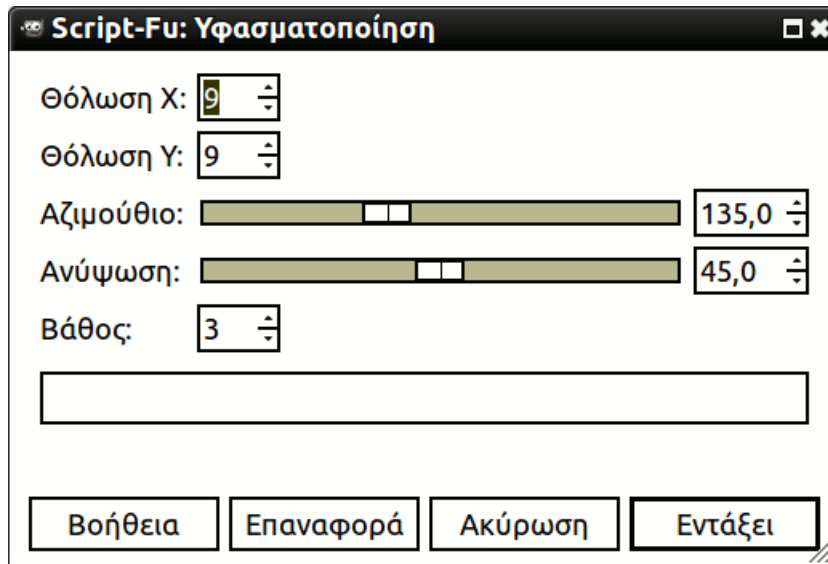
Αυτό το εφέ πετυχαίνεται μέσα από τα επόμενα βήματα:

1. Δημιουργήστε μια εικόνα στο ίδιο μέγεθος με την αρχική εικόνα, ή επιλογή ή περιοχή σε άλφα εάν έχει δοθεί, έπειτα προσθέστε μια στρώση σε αυτήν την εικόνα γεμάτη με λευκό και έντονη **θόρυβοποίηση**.
2. Αναπαράξτε μια στρώση από την πρόσφατα προστεθμένη στρώση και ορίστε την κατάσταση της ανώτερης στρώσης σε **πολλαπλή**.
3. Εφαρμόστε **θόλωση Gauss** σε διαφορετικές κατευθύνσεις, οριζόντια στην χαμηλότερη στρώση με τη δοσμένη παράμετρο **θόλωση X** ως ακτίνα και κάθετα στην ανώτερη στρώση με **θόλωση Y**.
4. Συγχωνεύστε αυτές τις δύο στρώσεις σε μια εικόνα και κάντε την αντίθεση της **να επεκταθεί όσο το δυνατόν περισσότερο**, έπειτα προσθέστε ελαφρά θόρυβο ξανά σε αυτήν την εικόνα εργασίας.
5. Τελικά κάντε **ανάγλυφο χάρτη** στη αρχική εικόνα με την επεξεργαζόμενη εικόνα με παραμέτρους **αζιμούθιο**, **ανύψωση** και **βάθος**.

### 11.12.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

### 11.12.3. Επιλογές

Σχήμα 17.208. Επιλογές φίλτρου «υφασματοποίησης»



**Αζιμούθιο**, **ανύψωση** και **βάθος** έρχονται από το φίλτρο [ανάγλυφος χάρτης](#).

#### Θόλωση X, Θόλωση Y

Αυτές οι παράμετροι επιμηκύνουν τις ίνες της υφής, οριζόντια κατά **θόλωση X** και κάθετα κατά **θόλωση Y**. Το εύρος της τιμής είναι μεταξύ 3 μέχρι 100.

#### Αζιμούθιο

Ο ολισθητής **αζιμούθιο** ελέγχει την κατανόηση από πού έρχεται φως σύμφωνα με το σημείο της πυξίδας. Και η ελάχιστη τιμή (0,00) και η μέγιστη τιμή (360,00) είναι η κατεύθυνση στις τρεις η ώρα στην οθόνη αναλογικού ρολογιού. Αύξηση της τιμής πηγαίνει αριστερόστροφα.

#### Ανύψωση

Ο ολισθητής **ανύψωσης** ελέγχει το ύψος από το οποίο έρχεται το φως. Για την ελάχιστη τιμή (0,50) το φως έρχεται από τον ορίζοντα και από τη μέγιστη τιμή (90,0) το φως από το ζενίθ.

#### Βάθος

Ο ολισθητής **βάθους** ελέγχει την απόσταση μεταξύ ύψους ανάγλυφου και βάθους κοιλότητας. Αύξηση τιμής προκαλεί περισσότερο ακανόνιστα χαρακτηριστικά. Οι τιμές ποικίλουν από 1 έως 65.





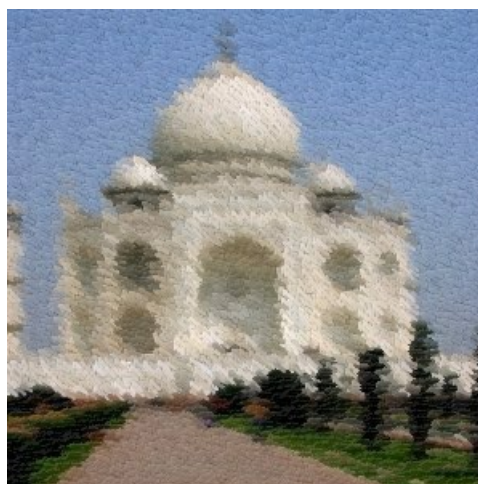
## 11.13. Ιμπρεσιονιστής GIMP

### 11.13.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.209. Παράδειγμα για το φίλτρο «ιμπρεσιονιστής GIMP»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «ιμπρεσιονιστής GIMP»

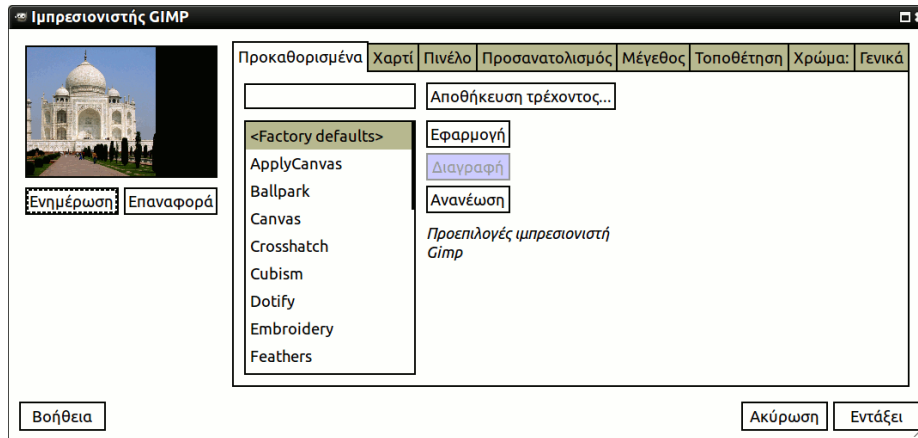
Το φίλτρο ιμπρεσιονιστή GIMP είναι ο βασιλιάς των καλλιτεχνικών φίλτρων. Μπορεί να κάνει ότι ο [Κυβισμός](#) και η [Εφαρμογή καμβά](#) και πολύ περισσότερα. Δίνει στην εικόνα σας την όψη πίνακα. Όλα συμβαίνουν σαν η εικόνα σας να ζωγραφιζόταν ξανά σε χαρτί και με επιλεγμένο πινέλο. Δουλεύει στην ενεργή στρώση ή επιλογή.

### 11.13.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσω του μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Ιμπρεσιονιστής GIMP...**

### 11.13.3. Επιλογές

Σχήμα 17.210. Επιλογές ιμπρεσιονιστή GIMP



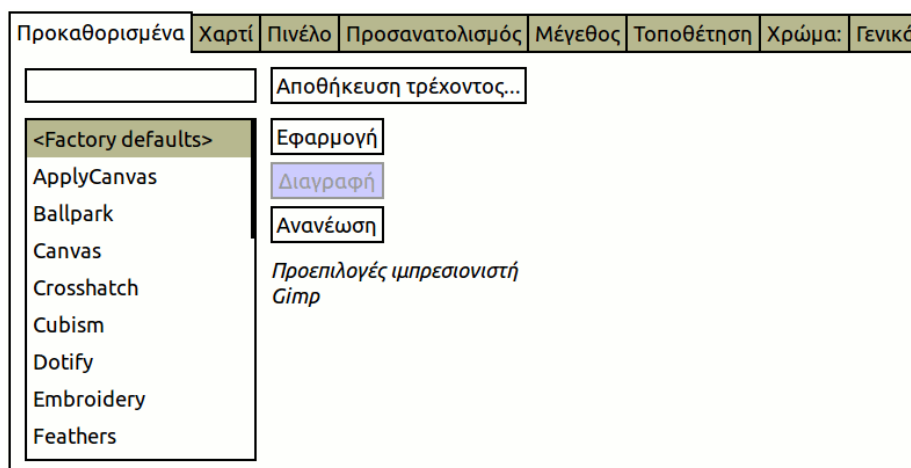
Το παράθυρο διαλόγου αποτελείται από μια μικρή περιοχή προεπισκόπησης στα αριστερά, που είναι πάντοτε ορατή και ένα μεγάλο αριθμό επιλογών του ιμπρεσιονιστή GIMP οργανωμένο σε καρτέλες.

### 11.13.3.1. Προεπισκόπηση

Όλες οι αλλαγές των ρυθμίσεων σας θα εμφανιστούν στην προεπισκόπηση χωρίς να επηρεάζει την εικόνα μέχρι να πατήσετε στο **εντάξει**. Το κουμπί **ενημέρωση** ανανεώνει το παράθυρο προεπισκόπησης (δεν είναι αυτόματο, ο ιμπρεσιονιστής GIMP έχει τόση δουλειά να κάνει!) και το κουμπί **επαναφορά** αντιστρέφει την αρχική εικόνα.

### 11.13.3.2. Καρτέλα προεπιλογών

Σχήμα 17.211. Επιλογές καρτέλας «προεπιλογών»



Ο ιμπρεσιονιστής GIMP έχει πολλές παραμέτρους. Όταν συνδυάζονται, δίνουν έναν αστρονομικό αριθμό δυνατοτήτων. Έτσι, είναι σημαντικό, όταν μια ενδιαφέρουσα προεπιλογή βρεθεί, να την αποθηκεύσετε και επίσης να την στείλετε στον συγγραφέα του προσθέτου εάν είναι εξαιρετική. Αντίθετα, η περιπλοκότητα όλων αυτών των παραμέτρων κάνει δύσκολη την κατανόηση και πρόβλεψη πώς δουλεύει η κάθε παράμετρος.

## Επιλογές προρρύθμισης

### Αποθήκευση τρέχοντος

Αποθήκευση τρεχουσών παραμέτρων. Μπορείτε να δώσετε ένα όνομα στο πλαίσιο εισόδου στα αριστερά και μια σύντομη περιγραφή στο διάλογο που εμφανίζεται.

### Εφαρμογή

Φόρτωση των παραμέτρων των επιλεγμένων προρρυθμίσεων στη λίστα.

### Διαγραφή

Διαγραφή της επιλεγμένης προεπιλογής. Μπορείτε να διαγράψετε μόνο τις προεπιλογές που δημιουργήσατε.

### Ανανέωση

Ενημέρωση της προρρυθμισμένης λίστας.

## 11.13.3.3. Καρτέλα χαρτιού

Σχήμα 17.212. Επιλογές καρτέλας «χαρτιού»



Αυτή η καρτέλα αφορά την υφή του καμβά της εικόνας σας που θα βαφτεί. Έχετε μια λίστα υφών και μια προεπισκόπηση για την επιλεγμένη υφή. Μια περιγραφή εμφανίζεται στα δεξιά για κάθε υφή όταν επιλεγεί.

## Επιλογές χαρτιού

### Αντιστροφή

Αντιστρέφει την υφή χαρτιού: ό,τι ήταν κοίλο γίνεται εξοχή και αντίστροφα.

### Επικάλυψη

Εφαρμόστε το χαρτί όπως είναι, χωρίς χάραξη του. Φαίνεται σαν ένα διαφανές χαρτί να έχει επικαλύψει την εικόνα.

### Κλίμακα

Καθορίζει την κλίμακα της υφής (επί τοις εκατό του αρχικού αρχείου): ελέγχει το κοκκώδες της υφής.

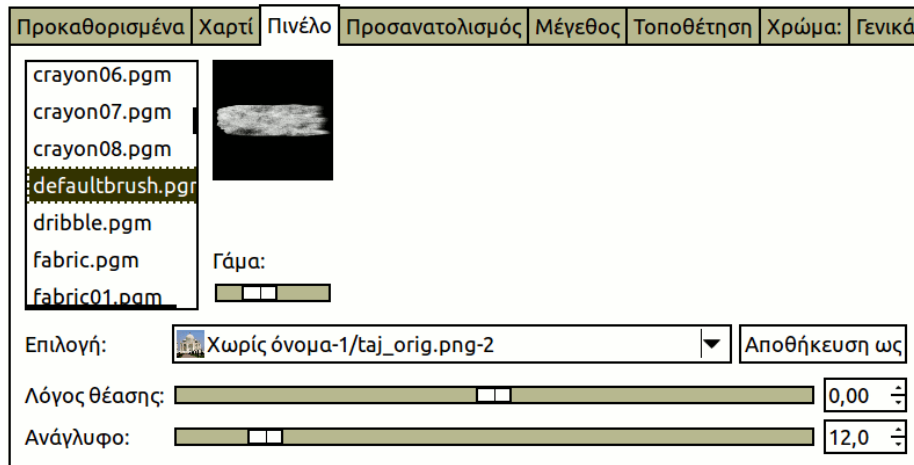
### Ανάγλυφο

Καθορίζει την ποσότητα της εφαρμοζόμενης χάραξης (3-150).

## 11.13.3.4. Καρτέλα πινέλου



## Σχήμα 17.213. Επιλογές καρτέλας «πινέλου»



Το «πινέλο» είναι ένας γενικός όρος για οποιοδήποτε υλικό χρησιμοποιείται για βαφή. Μια λίστα των πινέλων είναι διαθέσιμη με προεπισκόπηση για το επιλεγμένο.

### Επιλογές πινέλου

#### Γάμα

Αλλάζει τη γάμμα (φωτεινότητα) του επιλεγμένου πινέλου. Η διόρθωση γάμα φωτίζει ή σκοτεινιάζει τους μεσαίους τόνους.

#### Επιλογή

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε ένα πινέλο μοτίβου που δημιουργήσατε επιλέγοντας την εικόνα του (κουμπί βέλους στη γραμμή επιλογής). Αυτή η εικόνα πρέπει να είναι στην οθόνη σας πριν να ξεκινήσετε το φίλτρο για να ληφθεί υπόψη. Φυσικά, μη χρησιμοποιήσετε μεγάλες εικόνες.

Εάν η εικόνα σας έχει πολλές στρώσεις, θα εμφανιστούν επίσης στη λίστα επιλογής και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πινέλα. Όταν επιλεγεί, η στρώση εμφανίζεται στην προεπισκόπηση πινέλου και το κανονικό πινέλο αποεπιλέγεται.

Το κουμπί **αποθήκευση ως** επιτρέπει την αποθήκευση του επιλεγμένου πινέλου.

#### Λόγος θέασης

Καθορίζει τις αναλογίες πινέλου, ύψος (0 -1) και πλάτος (0 +1).

#### Ανάγλυφο

Καθορίζει την ποσότητα της χρησιμοποιούμενης βαφή για κάθε πινελιά. Αυτό ίσως φέρνει στο νου βαφή με μαχαίρι παλέτας.

### 11.13.3.5. Καρτέλα προσανατολισμού

## Σχήμα 17.214. Επιλογές καρτέλας «προσανατολισμού»

Προκαθορισμένα	Χαρτί	Πινέλο	Προσανατολισμός	Μέγεθος	Τοποθέτηση	Χρώμα	Γενικά
Κατευθύνσεις:							4
Αρχική γωνία:							0
Γωνία επικάλυψης:							60
Προσανατολισμός:	<input checked="" type="radio"/> Τιμή <input type="radio"/> Ροή: <input type="radio"/> Ακτίνα <input type="radio"/> Απόχρωση <input type="radio"/> Τυχαίο <input type="radio"/> Προσθετικό <input type="radio"/> Ακτινικό <input type="radio"/> Εγχειρίδιο						<input type="text" value="Επεξεργασία"/>

Αυτή η καρτέλα επιτρέπει τον ορισμό του προσανατολισμού της πινελιάς. Ένας βαφέας δεν υποχρεώνεται να επαναλαμβάνει την ίδια γωνία πινελιάς. Για να εκτελέσει μερικά εφέ, μπορεί να αλλάξει τον προσανατολισμό τους.

### Επιλογές προσανατολισμού

#### Κατευθύνσεις

Με αυτή την επιλογή, μπορείτε να ορίσετε πόσες φορές θα περάσει το πινέλο μέσα από την ίδια θέση, με μια διαφορετική κατεύθυνση κάθε φορά, καταλήγοντας σε όλο και πιο παχιά βαφή.

#### Έναρξη γωνίας

Καθορίζει τη γενική κατεύθυνση των πινελιών, τη γωνία από την οποία θα ξεκινήσει το εύρος γωνίας. Οι κατευθύνσεις επιλέγονται συχνά για να δώσουν κάποια κίνηση στην εικόνα.

#### Γωνία κάλυψης

Καθορίζει τη γωνία, τον τομέα της πινελιάς «βεντάλιας».

#### Προσανατολισμός

Καθορίζει την κατεύθυνση των πινελιών.

##### Τιμή

Επιτρέπει στην τιμή (φωτεινότητα) της περιοχής να καθορίσει την κατεύθυνση της πινελιάς.

##### Ακτίνα

Η απόσταση από το κέντρο της εικόνας καθορίζει την κατεύθυνση της πινελιάς.

##### Τυχαία

Επιλογή μιας τυχαίας κατεύθυνσης για κάθε πινελιά.

##### Ακτινικό

Επιτρέπει στην κατεύθυνση από το κέντρο να καθορίσει την κατεύθυνση της πινελιάς.

##### Ροή

Δεν υπάρχει θέμα κατεύθυνσης εδώ: οι πινελιές ακολουθούν ένα μοτίβο «ροής».

##### Απόχρωση

Επιτρέπει στην απόχρωση της περιοχής να καθορίσει την κατεύθυνση της πινελιάς.

##### Προσαρμοστικό

Η κατεύθυνση του πινέλου που ταιριάζει στην αρχική πιο πολύ επιλέγεται.

##### Χειροκίνητα

Το κουμπί επεξεργασία ανοίγει το [☒επεξεργασία διαλόγου χάρτη προσανατολισμού](#) που επιτρέπει να ορίσετε τις κατευθύνσεις χειροκίνητα.

### 11.13.3.6. Καρτέλα μεγέθους

Σχήμα 17.215. Επιλογές καρτέλας «μεγέθους»

Προκαθορισμένα	Χαρτί	Πινέλο	Προσανατολισμός	Μέγεθος	Τοποθέτηση	Χρώμα:	Γενικά
Παραλλαγές μεγέθους:				<input type="text" value="1"/>			
Ελάχιστο μέγεθος:				<input type="text" value="10"/>			
Μέγιστο μέγεθος:				<input type="text" value="20"/>			
Το μέγεθος εξαρτάται από:							
<input checked="" type="radio"/> Τιμή <input type="radio"/> Ροή:							
<input type="radio"/> Ακτίνα <input type="radio"/> Απόχρωση							
<input type="radio"/> Τυχαίο <input type="radio"/> Προσθετικό							
<input type="radio"/> Ακτινικό <input type="radio"/> Εγχειρίδιο <input type="button" value="Επεξεργασία"/>							

Αυτή η καρτέλα επιτρέπει τον ορισμό του αριθμού των μεγεθών πινέλου που χρησιμοποιούνται για βαφή, τα όρια της παραλλαγής αυτών των μεγεθών και το κριτήριο που χρησιμοποιείται για τον καθορισμό τους.

#### Επιλογές μεγέθους

Μπορείτε να καθορίσετε πόσα μεγέθη πινέλου πρόκειται να χρησιμοποιηθούν και τα μεγέθη τους.

##### Μεγέθη

Ο αριθμός των μεγεθών πινέλου για χρήση.

##### Ελάχιστο μέγεθος, Μέγιστο μέγεθος

Τα μεγέθη πινέλου είναι μεταξύ αυτών των δύο τιμών. Όσο μεγαλύτερο το μέγεθος, τόσο μεγαλύτερο το μήκος και το πλάτος των πινελιών.

##### Μέγεθος

Εκεί έχετε επιλογές για τον καθορισμό του μεγέθους των πινελιών.

##### Τιμή

Επιτρέπει στην τιμή (φωτεινότητα) της περιοχής να καθορίσει το μέγεθος της πινελιάς.

##### Ακτίνα

Η απόσταση από το κέντρο της εικόνας καθορίζει το μέγεθος της πινελιάς.

##### Τυχαία

Επιλογή ενός τυχαίου μεγέθους για κάθε πινελιά.

##### Ακτινικό

Επιτρέπει στην κατεύθυνση από το κέντρο να καθορίσει το μέγεθος της πινελιάς.

##### Ροή

Δεν υπάρχει θέμα μήκους εδώ: οι πινελιές ακολουθούν ένα μοτίβο «ροής».

##### Απόχρωση

Επιτρέπει στην απόχρωση της περιοχής να καθορίσει το μέγεθος της πινελιάς.

##### Προσαρμοστικό

Το μέγεθος του πινέλου που ταιριάζει στην αρχική εικόνα πιο πολύ επιλέγεται.

#### Χειροκίνητα

Το κουμπί επεξεργασία ανοίγει το [☒ επεξεργαστής χάρτη μεγέθους](#). Αυτό επιτρέπει να ορίσετε το μέγεθος των πινελιών μόνοι σας.

### 11.13.3.7. Καρτέλα τοποθέτησης

Σχήμα 17.216. Επιλογές καρτέλας «τοποθέτησης»

Προκαθορισμένα	Χαρτί	Πινέλο	Προσανατολισμός	Μέγεθος	Τοποθέτηση	Χρώμα:	Γενικά
<b>Τοποθέτηση</b>							
<input checked="" type="radio"/> Τυχαία							
<input type="radio"/> Ομοιόμορφα κατανεμημένο							
<input type="checkbox"/> Κεντραρισμένο							
Πυκνότητα πινελιάς: <input type="range" value="20"/> 20							

Σε αυτήν την καρτέλα μπορείτε να ορίσετε πώς θα κατανεμηθούν οι πινελιές.

#### Επιλογές τοποθέτησης

##### Τοποθέτηση

Στην προεπισκόπηση του επεξεργαστή χάρτη προσανατολισμού, όλα τα μικρά βέλη φαίνονται σαν μια ροή γύρω από τα αντικείμενα. Μέσα σε αυτή τη ροή, οι πινελιές μπορούν να τοποθετηθούν σε δύο διαφορετικούς τρόπους:

##### Τυχαία

Τοποθετεί τις πινελιές τυχαία. Αυτό παράγει μια πιο πραγματική βαφή.

##### Ισοκατανεμημένα

Οι πινελιές ισοκατανέμονται κατά μήκος της εικόνας.

##### Πυκνότητα πινελιάς

Όσο πιο μεγάλη η πυκνότητα τόσο πιο κοντινές οι πινελιές. Με μια χαμηλή πυκνότητα, το χαρτί ή το παρασκήνιο μπορεί να είναι ορατά στις μη βαμμένες περιοχές.

##### Κεντραρισμένο

Εστίαση πινελιών γύρω από το κέντρο.

### 11.13.3.8. Καρτέλα χρώματος

Σχήμα 17.217. Επιλογές καρτέλας «χρώματος»

Προκαθορισμένα	Χαρτί	Πινέλο	Προσανατολισμός	Μέγεθος	Τοποθέτηση	Χρώμα:	Γενικά
<b>Χρώμα</b>							
<input checked="" type="radio"/> Μέσος όρος κάτω από το πινέλο							
<input type="radio"/> Κέντρο του πινέλου							
Θόρυβος χρώματος: <input type="text" value="0"/>							

Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να ορίσετε το χρώμα της πινελιάς.

## Επιλογές χρώματος

### Χρώμα

Μπορείτε να ορίσετε το χρώμα της πινελιάς με δύο τρόπους:

#### Μέσος όρος κάτω από το πινέλο

Το χρώμα πινελιάς υπολογίζεται από το μέσο όρο όλων των εικονοστοιχείων κάτω από το πινέλο.

#### Κέντρο του πινέλου

Δείγματα του χρώματος από το εικονοστοιχείο στο κέντρο του πινέλου.

### Θόρυβος χρώματος

Αυτός ο ολισθητής και το πλαίσιο εισόδου του, επιτρέπουν την εισαγωγή θορύβου στο χρώμα πινελιάς, που θα φαίνεται λιγότερο ομογενές.

## 11.13.3.9. Γενική καρτέλα

Σχήμα 17.218. Επιλογές καρτέλας «γενικά»

Προκαθορισμένα	Χαρτί	Πινέλο	Προσανατολισμός	Μέγεθος	Τοποθέτηση	Χρώμα:	Γενικά
<b>Φόντο</b>							
<input checked="" type="radio"/> Διατήρηση αρχικού							
<input type="radio"/> Από χαρτί							
<input type="radio"/> Συμπαγές <input type="checkbox"/>							
<input type="radio"/> Διαφανές							
<input checked="" type="checkbox"/> Άκρες βαφής	Σκοτείνιασμα άκρης:	<input type="text" value="0,10"/>	<input type="text" value="0,10"/>				
<input type="checkbox"/> Παραθέσιμος	Σκοτείνιασμα σκιάς:	<input type="text" value="20,00"/>	<input type="text" value="20,00"/>				
<input type="checkbox"/> Πίπτουσα σκιά	Βάθος σκιάς:	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="10"/>				
	Θόλωση σκιάς:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="4"/>				
	Κατώφλι απόκλισης:	<input type="text" value="0,10"/>	<input type="text" value="0,10"/>				

Σε αυτήν την καρτέλα μπορείτε να ορίσετε ποιο θα είναι το παρασκήνιο και το ανάγλυφο των πινελιών.

## Γενικές επιλογές

## Παρασκήνιο

### Διατήρηση αρχικού

Η αρχική εικόνα θα χρησιμοποιηθεί ως παρασκήνιο.

### Από το χαρτί

Αντιγραφή της υφής του επιλεγμένου χαρτιού ως παρασκηνίου.

### Συμπαγές

Με κλικ στο τροχό χρώματος μπορείτε να διαλέξετε ένα συμπαγές χρωματιστό παρασκήνιο.

### Διαφανές

Χρησιμοποιήστε ένα διαφανές παρασκήνιο. Μόνο οι βαμμένες πινελιές θα είναι ορατές. Αυτή η επιλογή είναι διαθέσιμη μόνο εάν η εικόνα σας έχει ένα κανάλι άλφα.

## Άκρες βαφής

Εάν είναι ανενεργό, ένα λεπτό περίγραμμα δεν θα βαφτεί γύρω από το εξωτερικό περίγραμμα της εικόνας.

## Παραθέσιμο

Εάν σημειωθεί, η τελική εικόνα θα είναι παραθέσιμη χωρίς ραφές. Η δεξιά πλευρά θα ταιριάζει με την αριστερή πλευρά και η επάνω θα ταιριάζει με την κάτω. Αυτό είναι ενδιαφέρον εάν η εικόνα σας χρησιμοποιηθεί κατ' επανάληψη στο παρασκήνιο του ιστού.

## Πίπτουσα σκιά

Προσθήκη ενός εφέ σκιάς σε κάθε πινελιά.

## Σκοτείνιασμα άκρης

Πόσο να σκοτενιάσετε τις άκρες κάθε πινελιάς. Αυτό αυξάνει το ανάγλυφο βαφής ή πάχος.

## Σκοτείνιασμα σκιάς

Σκοτείνιασμα της σκιάς πινέλου.

## Βάθος σκιάς

Πόσο μακριά από το αντικείμενο θα πρέπει να είναι η πίπτουσα σκιά.

## Θόλωση σκιάς

Θόλωση της πίπτουσας σκιάς.

## Κατώφλι απόκλισης

Τιμή αποκοπής για προσαρμοστικές επιλογές του μεγέθους πινέλου.

## 11.13.4. Επεξεργαστής χάρτη προσανατολισμού

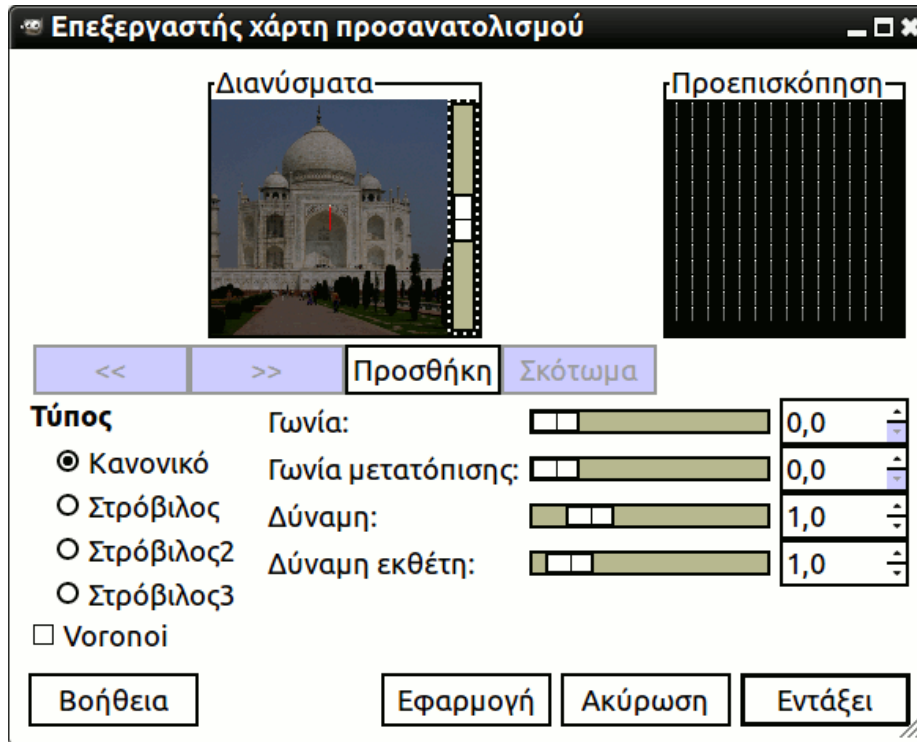
---

### 11.13.4.1. Επισκόπηση

Ο επεξεργαστής χάρτη προσανατολισμού είναι ένα παράρτημα του φίλτρου [\[μ\]μπρεσιονιστής GIMP](#). Μπορείτε να πάρετε τον επεξεργαστή με κλικ στο κουμπί **επεξεργασία** στην καρτέλα [\[μ\]προσανατολισμός](#). Με αυτόν τον επεξεργαστή, μπορείτε να ορίσετε την κατεύθυνση που οι δοσμένες πινελιές από το φίλτρο θα έχουν.

### 11.13.4.2. Επιλογές

Σχήμα 17.219. Επιλογές του διαλόγου επεξεργαστής χάρτη προσανατολισμού»



Μπορείτε να τοποθετήσετε ένα ή περισσότερα διανύσματα. Μπορείτε να ορίσετε την κατεύθυνσή τους και τη δύναμή τους. Θα δράσουν στην αντίστοιχη περιοχή της εικόνας.

### Διανύσματα

Στα αριστερά παράθυρα (διανύσματα) μπορείτε να διαχειριστείτε τα διανύσματά σας. Από προεπιλογή, ένα διάνυσμα είναι στο κέντρο. Τα διανύσματα είναι κόκκινα όταν είναι ενεργά και γκρι όταν δεν είναι ενεργά με ένα λευκό σημείο στην κορυφή.

- Με κλικ στο κουμπί **προσθήκη**, προσθέτετε ένα διάνυσμα στο κέντρο του παραθύρου, ενώ κλικ με το **μεσαίο κουμπί** του ποντίκι το βάζει όπου πατάτε.
- Κλικ με το **αριστερό κουμπί** του ποντικιού μετακινεί το επιλεγμένο διάνυσμα στο σημείο κλικ.
- Με κλικ με το **δεξί κουμπί** του ποντικιού, το επιλεγμένο διάνυσμα κατευθύνεται εκεί που πατήσατε.
- Με κλικ στα κουμπιά **<<** και **>>** μετατοπίζει την εστίαση από ένα διάνυσμα σε ένα άλλο.
- Το κουμπί **διαγραφή** επιτρέπει την διαγραφή του επιλεγμένου διανύσματος.



#### Υπόδειξη

Με τη γραμμή κύλισης στα δεξιά του τμήματος διανυσμάτων, μπορείτε να ορίσετε τη φωτεινότητα της εικόνας. Αυτό μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο εάν η εικόνα είναι πολύ σκοτεινή/φωτεινή και δεν μπορείτε να δείτε τα διανύσματα καλά.

### Προεπισκόπηση

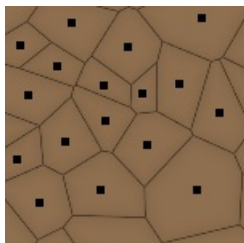
Αυτή η προεπισκόπηση δίνει μια ιδέα της ενέργειας των ποικίλων διανυσμάτων. Ο ολισθητής στο δεξιό περίγραμμα επιτρέπει την αλλαγή της φωτεινότητας αυτής της προεπισκόπησης.

## Τύπος

Έχετε εκεί κάποιους τύπους για να τακτοποιήσετε τις πινελιές μες το επιλεγμένο τομέα διανύσματος. Η περιγραφή τους είναι δύσκολη, αλλά μπορείτε να δείτε το αποτέλεσμα στην προεπισκόπηση.

## Voronoi

Ένα διάγραμμα Voronoi αποτελείται από το διαμερισμό ενός επιπέδου με  $n$  κύρια σημεία σε  $n$  πολύγωνα όπου κάθε πολύγωνο έχει μόνο ένα από αυτά τα κύρια σημεία και όπου οποιοδήποτε άλλο δοσμένο σημείο του πολυγώνου είναι πιο κοντά στο κύριο σημείο από οποιοδήποτε άλλο. Έτσι κάθε όριο πολυγώνου είναι στη μέση μεταξύ δύο κύριων σημείων. Εδώ είναι ένα παράδειγμα του διαγράμματος Voronoi:



Εδώ, όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, μόνο το πολύ κοντινό διάνυσμα σε ένα δοσμένο σημείο της εικόνας επηρεάζει αυτό το σημείο.

## Γωνία

Κατεύθυνση του επιλεγμένου διανύσματος. Αυτός ο ολισθητής έχει την ίδια δράση όπως το δεξί κλικ (δείτε παραπάνω).

## Αντιστάθμιση γωνίας

Αυτός ο ολισθητής επιτρέπει την αλλαγή της γωνίας όλων των διανυσμάτων.

## Δύναμη

Αυτός ο ολισθητής δρα στον τομέα επιρροής του επιλεγμένου διανύσματος. Αυτή η επιρροή μικραίνει με την απόσταση. Η ισχύς εμφανίζεται με το μήκος του διανύσματος.

## Εκθετική δύναμη.

Αυτός ο ολισθητής δρα στο μήκος όλων των διανυσμάτων και έτσι αλλάζει τη δύναμη όλων των πινελιών.

## 11.13.5. Επεξεργαστής χάρτη μεγέθους

---

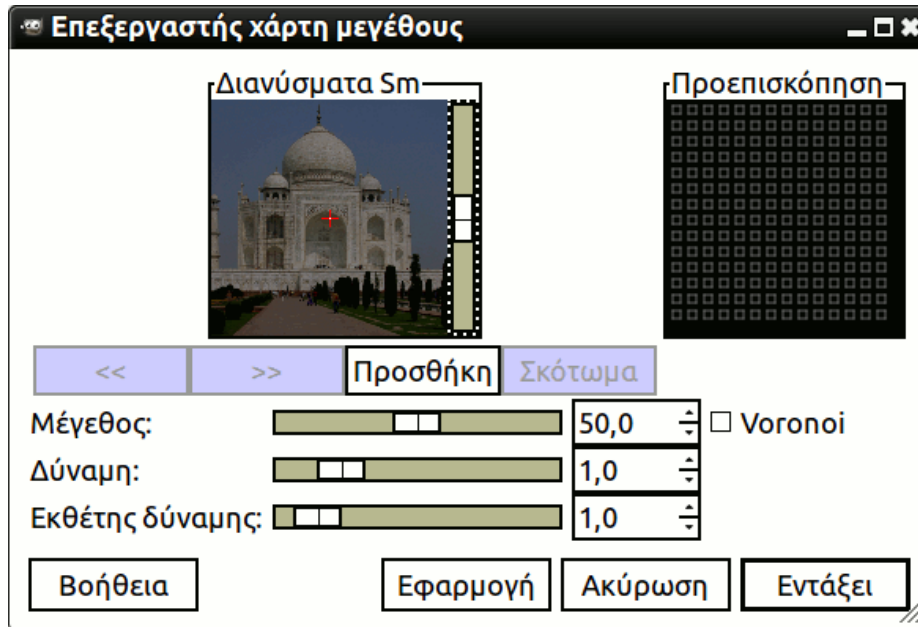
### 11.13.5.1. Επισκόπηση

Ο επεξεργαστής χάρτη μεγέθους είναι ένα παράρτημα του φίλτρου [\[μ\]μπρεσιονιστής GIMP](#). Μπορείτε να πάρετε τον επεξεργαστή με κλικ στο κουμπί **επεξεργασία** στην καρτέλα [\[μ\]μέγεθος](#). Με αυτόν τον επεξεργαστή, μπορείτε να ορίσετε το μέγεθος που οι δοσμένες πινελιές από το φίλτρο θα έχουν.

### 11.13.5.2. Επιλογές



Σχήμα 17.220. Επιλογές επεξεργαστή χάρτη μεγέθους



Μπορείτε να τοποθετήσετε ένα ή περισσότερα διανύσματα. Μπορείτε να ορίσετε τη δύναμη τους. Θα δράσουν στην αντίστοιχη περιοχή της εικόνας.

#### Διανύσματα sm

Σε αυτό το παράθυρο μπορείτε να βάλετε τα διανύσματά σας. Με κλικ στο κουμπί **προσθήκη**, προσθέτετε ένα διάνυσμα στο κέντρο του παραθύρου, ενώ κλικ με το **μεσαίο κουμπί** του ποντικιού το βάζει όπου πατάτε. Τα διανύσματα είναι κόκκινα όταν επιλέγονται και γκρι όταν δεν επιλέγονται, με ένα λευκό σημείο στην κορυφή.

Κλικ με το **αριστερό κουμπί** του ποντικιού μετακινεί το επιλεγμένο διάνυσμα στο σημείο κλικ.

Με κλικ στο **δεξιό κουμπί** του ποντικιού, δεν έχει προφανή ενέργεια.

Με κλικ στα κουμπιά **<<** και **>>** μετατοπίζει την εστίαση από ένα διάνυσμα σε ένα άλλο.

Το κουμπί **σκότωμα** επιτρέπει την διαγραφή του επιλεγμένου διανύσματος.



#### Υπόδειξη

Με τη γραμμή κύλισης στα δεξιά του τμήματος διανυσμάτων, μπορείτε να ορίσετε τη φωτεινότητα της εικόνας. Αυτό μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο εάν η εικόνα είναι πολύ σκοτεινή/φωτεινή και δεν μπορείτε να δείτε τα διανύσματα καλά.

#### Προεπισκόπηση

Αυτή η προεπισκόπηση δίνει μια ιδέα της ενέργειας των διαφορετικών διανυσμάτων. Το μέγεθος των τετραγώνων αναπαριστάει το μέγεθος των πινέλων και τη δύναμη τους.

#### Μέγεθος

Αλλαγή του μεγέθους των πινελιών στον επιλεγμένο τομέα διανύσματος.

#### Δύναμη

Αυτός ο ολισθητής δρα στον τομέα επιρροής του επιλεγμένου διανύσματος. Αυτή η επιρροή μικραίνει με την απόσταση.

### Εκθετική δύναμη.

Αλλαγή του εκθέτη της πινελιάς.

### Βορονοί

Δείτε [επεξεργαστής χάρτη προσανατολισμού](#) για επεξήγηση.



11.12. Υφασματοποίηση



11.14. Ελαιοποίηση (παλιό)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 11.14. Ελαιοποίηση (παλιό)

### 11.14.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.221. Παράδειγμα για το φίλτρο «Ελαιοποίηση (παλιό)»



Αρχική εικόνα



Εφαρμοσμένο το φίλτρο «Ελαιοποίηση (παλιό)»

Αυτό το φίλτρο κάνει την εικόνα να φαίνεται σαν μια ελαιογραφία. Το μέγεθος μάσκας ελέγχει την έξοδο: μια υψηλή τιμή δίνει στην εικόνα λιγότερη λεπτομέρεια, σαν να είχατε χρησιμοποιήσει ένα μεγαλύτερο πινέλο.



#### Υπόδειξη

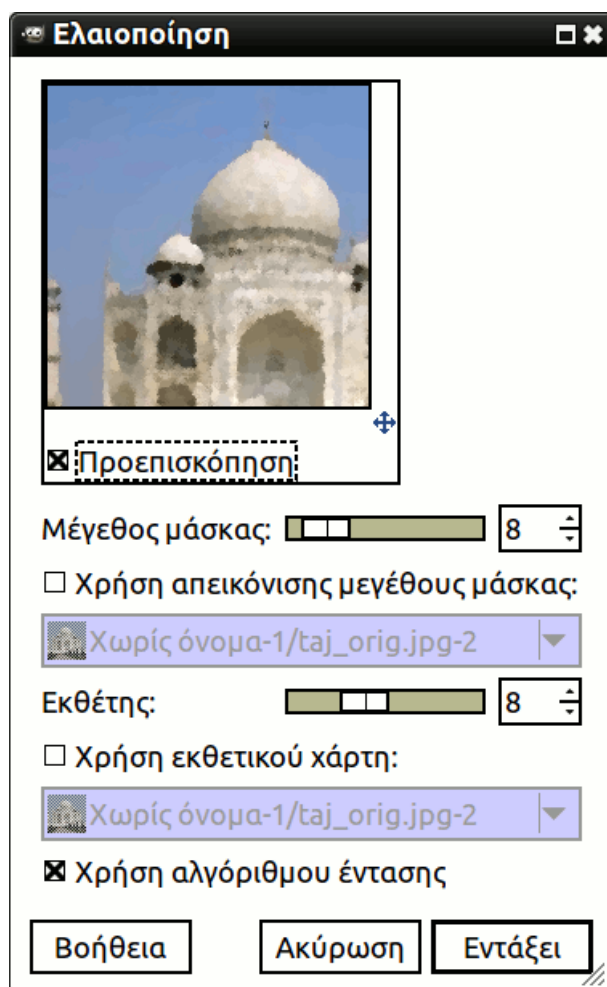
Το φίλτρο ιμπρεσιονιστής GIMP μπορεί να παράξει παρόμοια εφέ, αλλά επιτρέπει μια πολύ μεγαλύτερη ποικιλία επιλογών.

### 11.14.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Ελαιοποίηση (παλιό)**...

### 11.14.3. Επιλογές

Σχήμα 17.222. Επιλογές φίλτρου «Ελαιοποίηση (παλιό)»



### Μέγεθος μάσκας

Το μέγεθος μάσκας επιλέγει το μέγεθος της μάσκας πινέλου που χρησιμοποιείται για να βάψει την απόδοση με λάδι. Μεγαλύτερες τιμές εδώ παράγουν μια πιο ελαιώδη απόδοση.

### Χρήση χάρτη μεγέθους μάσκας

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν χάρτη μεγέθους μάσκας για να ελέγξετε το Μέγεθος μάσκας μερικώς. Το μέγεθος μάσκας μειώνεται σύμφωνα με την σκοτεινότητα κάθε εικονοστοιχείου του χάρτη εικόνας. Μπορείτε να επιλέξετε έναν χάρτη εικόνας μεταξύ των τρεχουσών ανοιγμένων εικόνων του ίδιου μεγέθους όπως η πηγαία εικόνα.

### Εκθέτης

Ο εκθέτης επιλέγει την πυκνότητα της μάσκας πινέλου που χρησιμοποιείται για βαφή της ελαιώδους απόδοσης.

### Χρήση εκθετικού χάρτη

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν εκθετικό χάρτη για να ελέγξετε την πυκνότητα του πινέλου επαφής μερικώς. Η πυκνότητα μειώνεται σύμφωνα με τη σκοτεινότητα κάθε εικονοστοιχείου του χάρτη εικόνας. Μπορείτε να επιλέξετε έναν χάρτη εικόνας μεταξύ των τρεχουσών ανοιγμένων εικόνων του ίδιου μεγέθους όπως η πηγαία εικόνα.

### Χρήση έντασης αλγόριθμου

Η «χρήση έντασης αλγόριθμου» αλλάζει την κατάσταση λειτουργίας σε βοήθεια για να διατηρηθεί η λεπτομέρεια και ο χρωματισμός.



11.13. Ιμπρεσιονιστής GIMP



11.15. Αρπακτικό

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



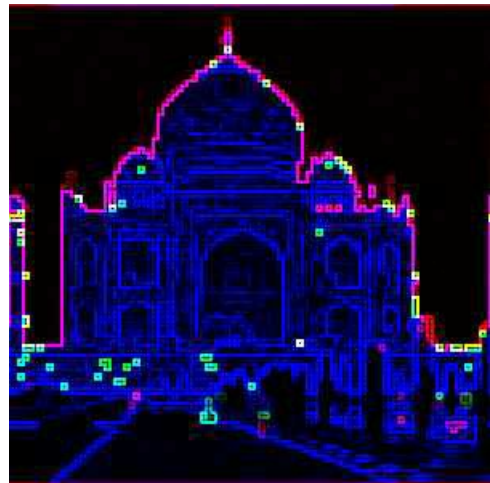
## 11.15. Αρπακτικό

### 11.15.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.223. Παράδειγμα για το φίλτρο «Αρπακτικό»**



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «Αρπακτικού»

Αυτό το φίλτρο προσθέτει ένα εφέ «Αρπακτικού» στην εικόνα. Το εφέ αρπακτικού κάνει την εικόνα/επιλογή να φαίνεται κάτι όπως η προβολή του αρπακτικού στις ταινίες (είδος θερμογράφου και παρόμοιοι τύπου). Αυτό θα μειώσει την εικόνα στις άκρες και σε λίγα βασικά χρώματα σε σκοτεινό παρασκήνιο.

Εάν υπάρχει μια ενεργή επιλογή, το εφέ φίλτρου θα εφαρμοστεί στην επιλεγμένη περιοχή, αλλιώς στο κανάλι άλφα (το φίλτρο θα προσθέσει ένα κανάλι άλφα, εάν χρειαστεί). Το φίλτρο δουλεύει άριστα σε χρωματιστές εικόνες RGB.

### 11.15.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Αρπακτικό...**

### 11.15.3. Επιλογές

### Σχήμα 17.224. Επιλογές «Αρπακτικού»

Ποσότητα άκρης:  2

Εικονοστοιχειοποίηση

Ποσότητα εικονοστοιχείου:  3

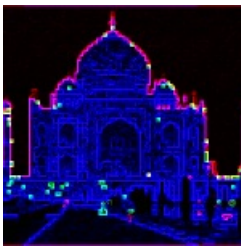
Διατήρηση επιλογής

Ξεχωριστή στρώση

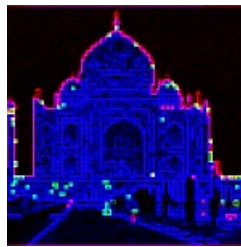
#### Ποσότητα άκρης

Το φίλτρο «Αρπακτικού» θα ανιχνεύσει τις άκρες χρησιμοποιώντας το Sobel [ανιχνευτή ακμής](#). Η καθορισμένη «ποσότητα ακμής» θα περάσει στο φίλτρο Sobel. Μια υψηλή τιμή θα καταλήξει στη ανίχνευση περισσότερων άκρων.

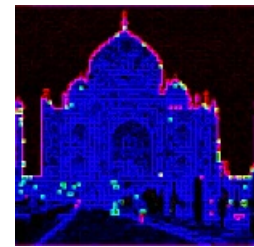
### Σχήμα 17.225. Παραδείγματα «ποσότητας ακμής»



4



8



16

#### Εικονοστοιχειώση

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο θα απλοποιήσει την εικόνα σε συμπαγή χρωματιστά τετράγωνα χρησιμοποιώντας το φίλτρο [θολά εικονοστοιχεία](#) πριν να εφαρμοστεί το πραγματικό εφέ. Μπορείτε να διαλέξετε το μέγεθος αυτών των τετραγώνων με την επιλογή [ποσότητα εικονοστοιχείου](#), που θα επηρεάσει έντονα το αποτέλεσμα (δείτε τα παρακάτω παραδείγματα).

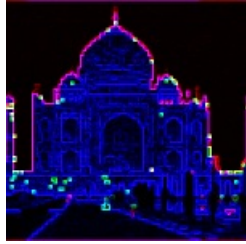
#### Ποσότητα εικονοστοιχείου

Η «ποσότητα εικονοστοιχείου» είναι το μέγεθος των ομάδων χρώματος στις οποίες θα απλοποιηθεί η εικόνα εάν το [εικονοστοιχείωση](#) σημειωθεί. Στην πραγματικότητα μειώνετε την ανάλυση με αυτή την επιλογή. Στα παρακάτω παραδείγματα, μπορείτε να δείτε άμεσα την αύξηση του μεγέθους ομάδας εικονοστοιχείου που οδηγεί σε κάτι όπως «μακροεικονοστοιχεία»:

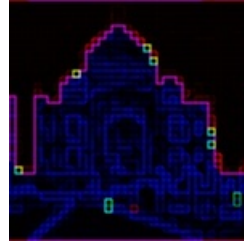
## Σχήμα 17.226. Παραδείγματα «εικονοστοιχείωσης»



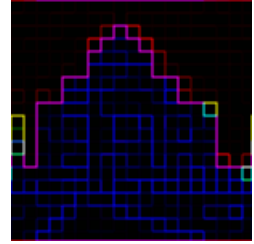
Απενεργοποίηση



4



8



16

### Διατήρηση επιλογής

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο θα εφαρμοστεί στην ενεργή επιλογή. Αλλιώς θα εφαρμοστεί στην ενεργή στρώση.

### Διαχωρισμός στρώσης

Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, ένα αντίγραφο της ενεργής στρώσης θα δημιουργηθεί πάνω από την ενεργή στρώση και το φίλτρο θα εφαρμοστεί σε αυτό το αντίγραφο, αφήνοντας την αρχική στρώση ανέπαφη. Εάν δεν σημειωθεί, το φίλτρο θα εφαρμοστεί στην ενεργή στρώση.



11.14. Ελαιποίηση (παλιό)



11.16. Ήπια λάμψη (παλιό)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 11.16. Ήπια λάμψη (παλιό)

### 11.16.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.227. Παράδειγμα για το φίλτρο «Απαλή λάμψη (παλιό)»



Αρχική εικόνα



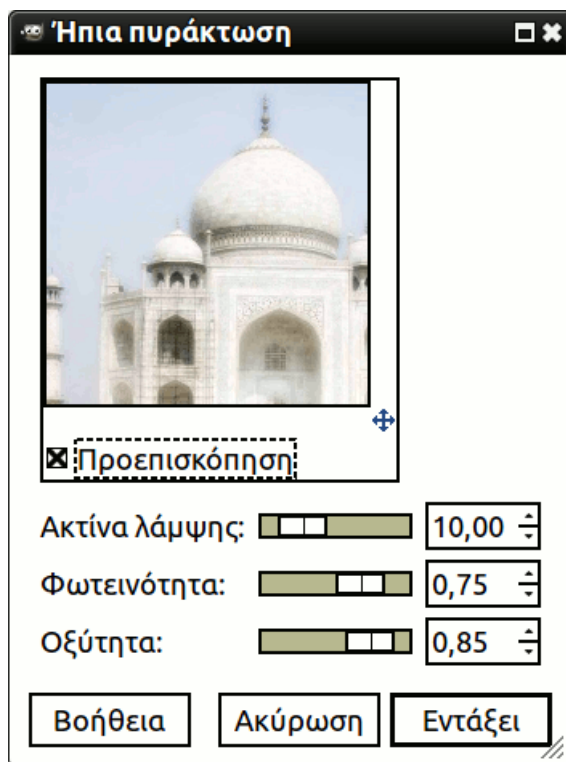
Το φίλτρο «Απαλή λάμψη (παλιό)» εφαρμόστηκε

Αυτό το φίλτρο φωτίζει την εικόνα με απαλή λάμψη, όπως το παλιό κόλπο επάλειψης βαζελίνης στους φακούς. Η απαλή λάμψη (παλιό) παράγει αυτό το εφέ κάνοντας τις φωτεινές περιοχές της εικόνας πιο φωτεινές.

### 11.16.2. Έναρξη φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από: [Φίλτρα](#) → [Καλλιτεχνικά](#) → [Απαλή λάμψη...](#)

### 11.16.3. Επιλογές



#### Προεπισκόπηση

Οι αλλαγές σας εμφανίζονται σε αυτή την προεπισκόπηση πριν την εφαρμογή στην εικόνα σας.

#### Ακτίνα λάμψης

Η παράμετρος ακτίνα λάμψης ελέγχει την οξύτητα του εφέ, δίνοντας ένα εφέ "γραμμής βάζου στους φακούς".

#### Φωτεινότητα

Η παράμετρος φωτεινότητας ελέγχει το βαθμό έντασης που εφαρμόζεται σε τονισμούς εικόνας.

#### Οξύτητα

Η παράμετρος οξύτητας ελέγχει πώς ορίζεται ή εναλλακτικά διασκορπίζεται το εφέ λάμψης.





## 11.17. Βαν Γκογκ (LIC)

### 11.17.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.229. Από αριστερά προς τα δεξιά: αρχική εικόνα, χάρτης, τελική εικόνα**



Ο χάρτης έχει τρεις ρίγες: μια συμπαγή μαύρη περιοχή, μια κάθετη περιοχή διαβάθμισης και μια συμπαγή λευκή περιοχή. Μπορεί κανείς να δει, στην τελική εικόνα ότι ζώνες εικόνες που αντιστοιχούν σε συμπαγείς περιοχές του χάρτη, δεν είναι θολές. Μόνο η ζώνη εικόνας που αντιστοιχεί στην περιοχή διαβάθμισης του χάρτη είναι θολή.

«LIC» αντιστοιχεί σε γραμμική ολοκληρωμένη συνέλιξη, μια μαθηματική μέθοδο. Ο συγγραφέας του προσθέτου χρησιμοποιεί μαθηματικούς όρους για ονομασία των επιλογών του... Αυτό το φίλτρο χρησιμεύει στην εφαρμογή κατευθυντήριας θόλωσης σε μια εικόνα, ή για δημιουργία υφών. Θα μπορούσε να αποκαλείται «Αστιγματισμός» καθώς θολώνει συγκεκριμένες κατευθύνσεις στην εικόνα.

Χρησιμοποιεί ένα χάρτη θόλωσης. Αντίθετα με άλλους χάρτες, αυτό το φίλτρο δεν χρησιμοποιεί στάθμες του γκρι αυτού του χάρτη θόλωσης. Το φίλτρο λαμβάνει υπόψη μόνο κατευθύνσεις διαβάθμισης. Τα εικονοστοιχεία εικόνας που αντιστοιχούν σε συμπαγείς περιοχές του χάρτη αγνοούνται.


### 11.17.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Βαν Γκογκ (LIC)**...

### 11.17.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.230. Επιλογές φίλτρου «Βαν Γκογκ (LIC)»

- | Εφέ καναλιού                                | Τελεστής εφέ                                | Συνέλιξη                                          |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <input type="radio"/> Απόχρωση              | <input type="radio"/> Παράγωγος             | <input type="radio"/> Με λευκό θόρυβο             |
| <input type="radio"/> Κορεσμός              | <input checked="" type="radio"/> Διαβάθμιση | <input checked="" type="radio"/> Με πηγαία εικόνα |
| <input checked="" type="radio"/> Λαμπρότητα |                                             |                                                   |

Εικόνα εφέ  Χωρίς ...g.jpg-2 ▾

Μήκος φίλτρου:	<input type="range" value="5.0"/>	5,0
Μέγεθος θορύβου:	<input type="range" value="2.0"/>	2,0
Στάδια ενσωμάτωσης	<input type="range" value="25.0"/>	25,0
Ελάχιστη Τιμή:	<input type="range" value="-25.0"/>	-25,0
Μέγιστη Τιμή:	<input type="range" value="25.0"/>	25,0



### Υπόδειξη

- Για δημιουργία θόλωσης, σημειώστε με πηγή εικόνας. Μόνο ο ολισθητής μήκους φίλτρου και ίσως ο ολισθητής βημάτων ολοκλήρωσης είναι χρήσιμοι.
- Για δημιουργία υφής, σημειώστε με λευκό θόρυβο. Όλοι οι ολισθητές μπορεί να είναι χρήσιμοι.

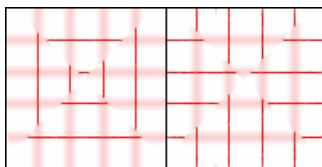
### Εφέ καναλιού

Επιλέγοντας Απόχρωση, Κορεσμός ή Φωτεινότητα (=τιμή), το φίλτρο θα χρησιμοποιήσει αυτό το κανάλι για επεξεργασία της εικόνας.

### Αποτέλεσμα τελεστή

Η επιλογή «Παράγωγος» αντιστρέφει την κατεύθυνση «Διαβάθμισης»:

## Σχήμα 17.231. Παράδειγμα επιλογής παραγωγού



Χρησιμοποιώντας έναν τετράγωνο χάρτη διαβάθμισης, ο τελεστής αποτελέσματος είναι στα αριστερά της «Διαβάθμισης», στα δεξιά της «Παραγωγού»: ό,τι είναι απότομο είναι θολό και αντίστροφα.

### Συνέλιξη

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο τύπους συνέλιξης. Η πρώτη παράμετρος που πρέπει να ορίσετε είναι:

### Με λευκό θόρυβο

Λευκός θόρυβος είναι ένα ακουστικό όνομα. Είναι ένας θόρυβος όπου όλες οι συχνότητες έχουν το ίδιο εύρος. Εδώ, αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται για δημιουργία μοτίβων.

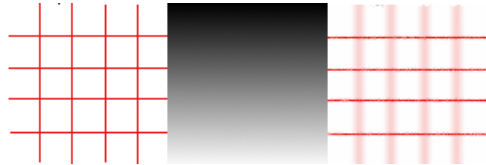
### Με πηγαία εικόνα

Η πηγαία εικόνα θα θολωθεί.

### Αποτέλεσμα εικόνας

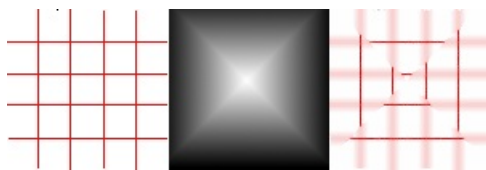
Αυτός είναι ο χάρτης για θόλωση ή κατεύθυνση μοτίβου. Αυτός ο χάρτης πρέπει να έχει τις ίδιες διαστάσεις όπως η αρχική εικόνα. Πρέπει να είναι κατά προτίμηση εικόνα γκρι κλίμακας. Πρέπει να είναι παρούσα στην οθόνη σας ενώ καλείτε το φίλτρο έτσι ώστε να μπορείτε να το διαλέξετε από την πτυσσόμενη λίστα.

#### Σχήμα 17.232. Θόλωση με κάθετο χάρτη διαβάθμισης



Με κάθετο χάρτη διαβάθμισης, οι κάθετες γραμμές θολώνονται.

#### Σχήμα 17.233. Θόλωση με τετράγωνο χάρτη διαβάθμισης



Ο χάρτης διαβάθμισης διαιρείται σε τέσσερις τριγωνικές διαβαθμίσεις: καθεμιά τους έχει τη δικιά της κατεύθυνση διαβάθμισης. Σε κάθε περιοχή της εικόνας που αντιστοιχεί σε τριγωνικές διαβαθμίσεις, μόνο γραμμές με την ίδια κατεύθυνση όπως οι διαβαθμίσεις θολώνονται.

#### Σχήμα 17.234. Παράδειγμα υφής



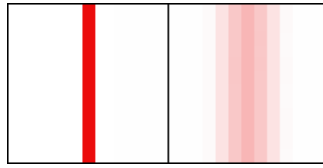
Η επιλογή «με λευκό θόρυβο» σημειωμένη. Τα άλλα είναι προεπιλογή. Με έναν κάθετο χάρτη διαβάθμισης, η υφή «ίνες» πηγαίνει οριζόντια.

### Μήκος φίλτρου

Εφαρμόζοντας θόλωση, αυτή η επιλογή ελέγχει τη σπουδαιότητα της θόλωσης. Δημιουργώντας υφή, ελέγχει

την σκληρότητα της δομής: χαμηλές τιμές καταλήγουν σε μαλακή επιφάνεια· υψηλές τιμές σε σκληρή επιφάνεια.

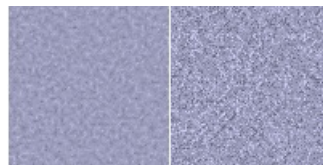
### Σχήμα 17.235. Παράδειγμα ενέργειας του μήκους φίλτρου στη θόλωση



Στα αριστερά: μια κάθετη γραμμή, πλάτους ενός εικονοστοιχείου (εστίαση 800%).

Στα δεξιά: η ίδια γραμμή, μετά την εφαρμογή μιας κάθετης θόλωσης με μήκος φίλτρου στο 3. Μπορείτε να δείτε ότι το πλάτος θόλωσης είναι 6 εικονοστοιχεία, 3 εικονοστοιχεία και στις δυο πλευρές.

### Σχήμα 17.236. Παράδειγμα μήκους φίλτρου στην υφή

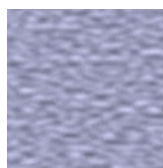


Στα αριστερά: μια υφή με μήκος φίλτρου=3. Στα δεξιά, η ίδια υφή με μήκος φίλτρου=24.

### Μέγεθος θορύβου

Αυτές οι επιλογές ελέγχουν την ποσότητα και το μέγεθος του λευκού θορύβου. Χαμηλές τιμές παράγουν λεπτόκοκκες επιφάνειες. Υψηλές τιμές παράγουν χονδροκοκκες υφές.

### Σχήμα 17.237. Παράδειγμα ενέργειας του μεγέθους θορύβου στην υφή

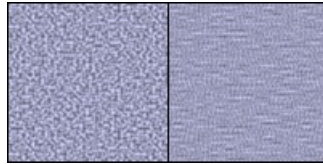


Μέγεθος θορύβου = 4

### Βήματα ολοκλήρωσης

Αυτές οι επιλογές ελέγχουν την επίδραση του χάρτη διαβάθμισης στην υφή.

**Σχήμα 17.238. Παράδειγμα ενέργειας των βημάτων ολοκλήρωσης στην υφή**

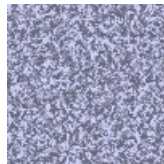


Στα αριστερά: βήματα ολοκλήρωσης = 2. Στα δεξιά: βήματα ολοκλήρωσης = 4.

**Ελάχιστη τιμή, Μέγιστη τιμή**

Κι οι δυο τιμές καθορίζουν μια περιοχή που ελέγχει την αντίθεση της υφής: συρρίκνωση εύρους καταλήγει σε μια υψηλή αντίθεση και αύξηση εύρους καταλήγει σε χαμηλή αντίθεση.

**Σχήμα 17.239. Παράδειγμα ενέργειας των τιμών ελάχιστου/μέγιστου στην υφή**



Ελάχιστη τιμή = -4,0. Μέγιστη τιμή = 5,0.

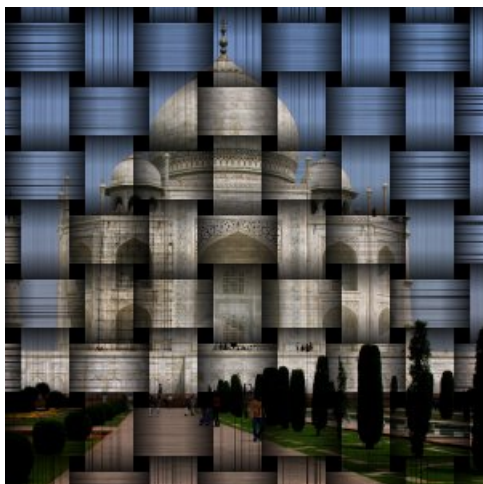




## 11.18. Ύφανση

### 11.18.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.240. Παράδειγμα ύφανσης



Εφαρμογή φίλτρου «Ύφανση»

Η εντολή **Ύφανση** είναι ένα σενάριο script-fu που δημιουργεί μια νέα στρώση γεμάτη με το εφέ ύφανσης και το προσθέτει στην εικόνα ως επικάλυψη ή χάρτη βάθους. Το αποτέλεσμα της εικόνας φαίνεται σαν να ήταν τυπωμένο πάνω σε πλεκτές κορδέλες χαρτιού, λεπτού ξύλινου χαρτιού, ή απογυμνωμένου μπαμπού.

Εάν η εικόνα είναι σε χρώματα από ευρετήριο, αυτή η είσοδος μενού είναι αχνή και μη διαθέσιμη.

Αυτό το φίλτρο προσθέτει μια «πολλαπλή» κατάσταση στρώσης πάνω στη στρώση που ενεργοποιείτε με αυτή την εντολή. Η υφή ύφανσης αποδίδεται σε στάθμες του γκρι.

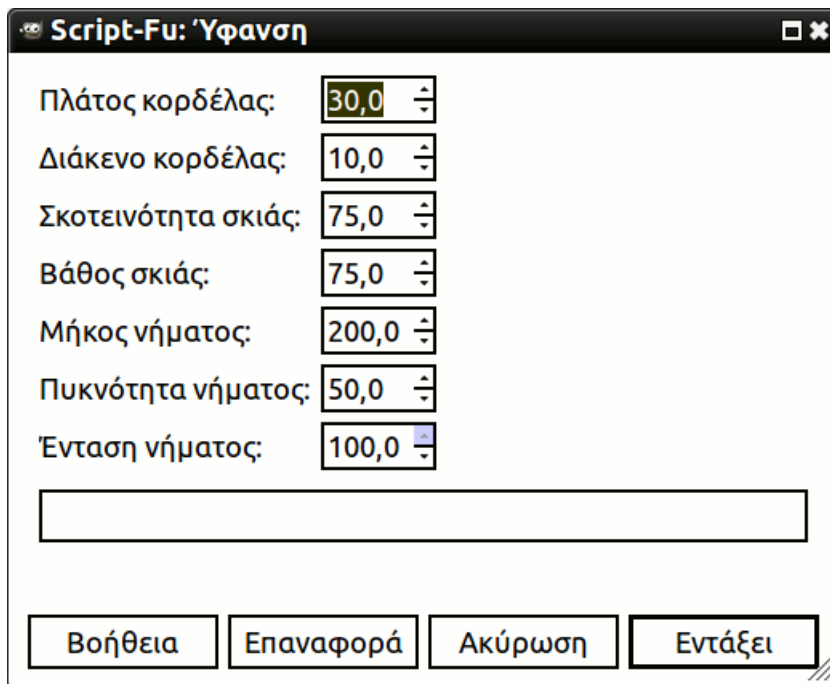
### 11.18.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Καλλιτεχνικά** → **Ύφανση...**

### 11.18.3. Επιλογές



Σχήμα 17.241. Επιλογές φίλτρου «Υφανσης»



Για να γίνει χοντρή η υφή του διχτυού, αυξήστε το διάκενο κορδέλας και/ή μειώστε το πλάτος κορδέλας.

Για να τεντώσετε κορδέλες έντονα, μειώστε το βάθος της σκιάς.

#### Πλάτος ταινίας

Με αυτή την επιλογή μπορείτε να ορίσετε το πλάτος της ταινίας σε εικονοστοιχεία μεταξύ 0,0 και 256,0. Από προεπιλογή, ορίζεται 30,0 εικονοστοιχεία.

#### Διάκενο κορδέλας

Με αυτή την επιλογή μπορείτε να ορίσετε την απόσταση στη γειτονική κορδέλα ή το μέγεθος της μαύρης τρύπας τετραγώνου μεταξύ 0,0 και 256,0. Προεπιλογή τα 10,0 εικονοστοιχεία.

#### Σκοτεινότητα σκιάς

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε τη σκοτεινότητα στις διασταυρώσεις της κατώτερης κορδέλας σε ποσοστό. Χαμηλότερη τιμή εμφανίζει πιο λεπτές κορδέλες. 75,0 τοις εκατό είναι η προεπιλεγμένη τιμή.

#### Βάθος σκιάς

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε τη δύναμη κάμψης των κορδελών σε ποσοστό. Υψηλότερη τιμή δείχνει περισσότερο κυματώδεις κορδέλες, χαμηλότερη τιμή για επίπεδη επιφάνεια. Το πραγματικό αποτέλεσμα περιορίζεται από τη σκοτεινότητα σκιάς. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 75,0 τοις εκατό.

#### Μήκος νήματος

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε την κανονικότητα της υφής ρίγα. Εάν αυτή η τιμή είναι μικρότερη από το άθροισμα του πλάτους κορδέλας και δυο φορές το διάκενο κορδέλας, η επιφάνεια της κορδέλας γίνεται με κηλίδες. Ορίστε αυτήν την τιμή σε εικονοστοιχείο σε εύρος μεταξύ 0,0 μέχρι 256,0. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 200,0.

#### Πυκνότητα νήματος

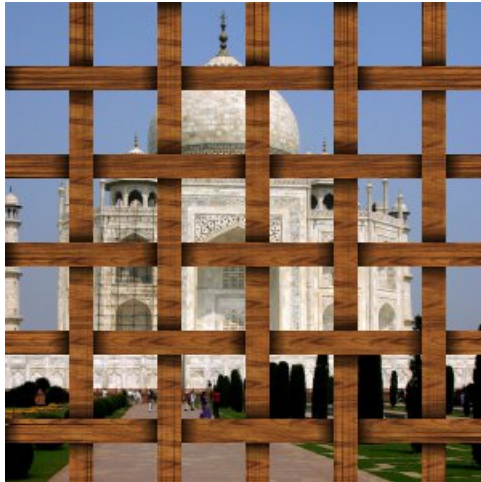
Με αυτή την επιλογή μπορείτε να ορίσετε την πυκνότητα ίνας όπως παράλληλες κοντές ρίγες στην επιφάνεια των κορδελών. Για αύξηση των ριγών μεγαλώστε αυτήν την τιμή. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 50,0.

#### Ένταση νήματος

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε την αδιαφάνεια της υφής ρίγας. Χαμηλότερη τιμή εμφανίζει θολά νήματα. Για καθαρισμό των νημάτων ορίστε την τιμή σε 0,0 τοις εκατό. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 100,0 τοις εκατό.

#### 11.18.4. Άλλη χρήση

**Σχήμα 17.242. Προσθήκη δικτυού χρησιμοποιώντας υφή «Υφανση»**



Όσο πιο στενό το πλάτος της κορδέλας, τόσο πιο πλατύ το διάκενο της κορδέλας και γεμάτο με το μοτίβο «ξύλου#1».

Αυτή η υφή μπορεί να είναι ένα δίχτυ που μπορείτε να δείτε την αρχική εικόνα μέσα από τις τρύπες δικτυού. Προσθήκη μιας νέας διαφανούς στρώσης πάνω από την ενεργή στρώση για το δίχτυ και εφαρμογή αυτού του φίλτρου. Διαλέξτε ένα μαύρο κανονικό τετράγωνο στη στρώση υφής χρησιμοποιώντας το εργαλείο [\[Επιλογή κατά χρώμα\]](#), έπειτα διαγράψτε τα μαύρα τετράγωνα στην επιλογή στη στρώση υφής για να βουλώσετε τις τρύπες. Αντιστρέψτε την επιλογή και ενεργοποιήστε τη διαφανή στρώση, έτσι ώστε να μπορέσετε να γεμίσετε την επιφάνεια του δικτυού με μοτίβο, έπειτα σύρσιμο και απόθεση των προτιμώμενων μοτίβων πάνω από το παράθυρο εικόνας.





---

## 12. Φίλτρα διακόσμησης

---

### 12.1. Εισαγωγή

Αυτά τα φίλτρα είναι εικονοεξαρτώμενα σενάρια Script-Fu. Δημιουργούν διακοσμητικά περιγράμματα και μερικά από αυτά προσθέτουν μερικά ωραία ειδικά εφέ στην εικόνα.



11.18. Ύφανση



12.2. Προσθήκη λοξότμησης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



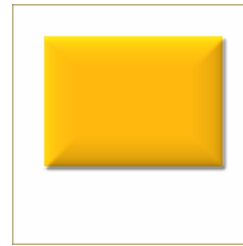
## 12.2. Προσθήκη λοξότμησης

### 12.2.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.243. Παράδειγμα για το φίλτρο «προσθήκη λοξότμησης»**



Αρχική εικόνα, το χρωματιστό ορθογώνιο επιλέγεται



Εφαρμογή «προσθήκη λοξότμησης»

Αυτό το φίλτρο προσθέτει μια ελαφριά λοξότμηση σε μια εικόνα χρησιμοποιώντας έναν [χάρτη ανάγλυφου](#) (δείτε παρακάτω). Εάν υπάρχει επιλογή, είναι λοξοτμημένη, αλλιώς το φίλτρο δεν επιδρά.

**Σχήμα 17.244. Ένα άλλο παράδειγμα προσθήκης λοξότμησης, με χάρτη ανάγλυφου**



Αρχική εικόνα



Χάρτης ανάγλυφου

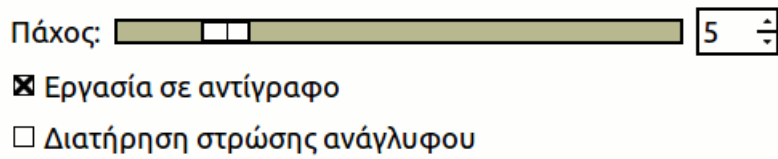


Εφαρμογή φίλτρου

### 12.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Προσθήκη λοξότμησης...**

Σχήμα 17.245. Επιλογές «προσθήκης λοξότμησης»



#### Πάχος

Μπορείτε να καθορίσετε το πάχος της λοξότμησης, σε εικονοστοιχεία. Μέγιστο πάχος είναι 30 εικονοστοιχεία.

#### Εργασία σε αντίγραφο

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο δημιουργεί ένα νέο παράθυρο που περιέχει ένα αντίγραφο της εικόνας με το φίλτρο εφαρμοσμένο. Η αρχική εικόνα παραμένει αμετάβλητη.

#### Διατήρηση στρώσης ανάγλυφου

Όταν σημειωθεί, θα διατηρήσετε τον παραγόμενο χάρτη ανάγλυφου ως νέα, μη ορατή στρώση (ο διάλογος στρώσης παρακάτω):





## 12.3. Προσθήκη περιγράμματος

### 12.3.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.246. Παράδειγμα για φίλτρο «προσθήκη περιγράμματος»



Αρχική εικόνα



Προσθήκη περιγράμματος

Αυτό το φίλτρο κάνει ακριβώς ό,τι λέει το όνομα του: προσθέτει ένα περίγραμμα στην εικόνα. Μπορείτε να καθορίσετε το πάχος του περιγράμματος καθώς και το χρώμα. Οι τέσσερις πλευρές του περιγράμματος χρωματίζονται με διαφορετικές αποχρώσεις, έτσι ώστε η περιοχή εικόνας να εμφανιστεί ανυψωμένη.

Η εικόνα θα μεγεθυνθεί από το μέγεθος περιγράμματος, δεν θα βαφτεί από πάνω.

### 12.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Προσθήκη περιγράμματος...**

### 12.3.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.247. Επιλογές «προσθήκης περιγράμματος»

Μέγεθος Χ περιγράμματος:	<input type="text" value="12"/>
Μέγεθος Υ περιγράμματος:	<input type="text" value="12"/>
Χρώμα περιγράμματος:	<input type="color" value="#0000FF"/>
Τιμή δέλτα στο χρώμα:	<input type="text" value="25"/>

### Μέγεθος περιγράμματος Χ, Μέγεθος περιγράμματος Υ

Εδώ μπορείτε να διαλέξετε το πάχος του προστιθέμενου περιγράμματος, σε εικονοστοιχεία. Μέγεθος Χ (αριστερά και δεξιά) και μέγεθος Υ (πάνω και κάτω) μπορεί να διαφέρουν. Μέγιστο είναι 250 εικονοστοιχεία.

### Χρώμα περιγράμματος

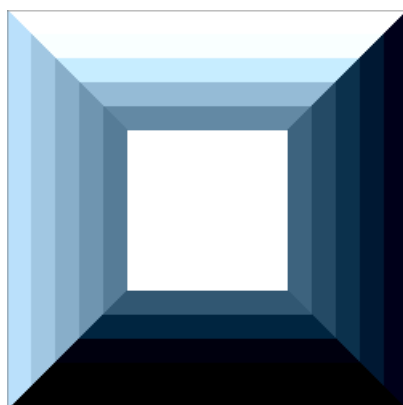
Με κλικ σε αυτό το κουμπί εμφανίζεται ο διάλογος επιλογή χρώματος που σας επιτρέπει να διαλέξετε ένα «μέσο»χρώμα περιγράμματος (δείτε παρακάτω, τιμή δέλτα στο χρώμα).

### Τιμή δέλτα σε χρώμα

Αυτή η επιλογή κάνει τις πλευρές του περιγράμματος να χρωματίζονται με διαφορετικές αποχρώσεις κι έτσι η εικόνα φαίνεται ανυψωμένη. Το πραγματικό χρώμα της αντίστοιχης πλευράς περιγράμματος υπολογίζεται για κάθε χρωματικό συστατικό κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο <sup>[15]</sup> από το «μέσο» χρώμα περιγράμματος ως εξής (τελικές τιμές μικρότερες από 0 ορίζονται σε 0, τιμές μεγαλύτερες από 255 ορίζονται στο 255):

- Άνω απόχρωση = χρώμα περιγράμματος + δέλτα
- Δεξιά απόχρωση = χρώμα περιγράμματος - δια 12 δέλτα
- Κάτω απόχρωση = χρώμα περιγράμματος - δέλτα
- Δεξιά απόχρωση = χρώμα περιγράμματος - δια 12 δέλτα

## Σχήμα 17.248. Παραδείγματα δέλτα



Εφαρμογή φίλτρου «προσθήκη περιγράμματος» με τιμή δέλτα 25, έπειτα 75, 125, 175 και 225.

Παράδειγμα: το προεπιλεγμένο χρώμα είναι γαλάζιο (38,31,207), προεπιλεγμένο δέλτα είναι 25. Έτσι οι αποχρώσεις των περιγραμμάτων είναι: πάνω: (38,31,207) + (25,25,25) = (63,56,232), δεξιά: (38,31,207) + (-13,

-13, -13) = (25,18,194), κλ.

[\[15\]](#) Δείτε [τύποι εικόνας](#) ή [RGB](#).



12.2. Προσθήκη λοξότμησης



12.4. Κηλίδα καφέ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 12.4. Κηλίδα καφέ

### 12.4.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.249. Παράδειγμα για το φίλτρο κηλίδα καφέ»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «κηλίδας καφέ»

Αυτό το φίλτρο προσθέτει πραγματιστικές όψεις κηλίδων καφέ στην εικόνα.

Κάθε κηλίδα δημιουργείται σε μια δικιά της στρώση. Οι στρώσεις κηλίδας μετακινούνται τυχαία για να επιτρέψουν τη διάχυση των κηλίδων (στο τέλος μπορείτε να δείτε το όριο της μετακινημένης κορυφαίας στρώσης). Έτσι μετά την εφαρμογή του φίλτρου μπορείτε να επεξεργαστείτε εύκολα (π.χ., μετακίνηση, κλιμάκωση, αφαίρεση) των κηλίδων καφέ, ή να δημιουργήσετε πρόσθετες κηλίδες χρησιμοποιώντας το φίλτρο ξανά.

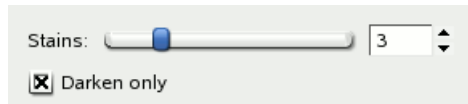
### 12.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Κηλίδα καφέ...**

### 12.4.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.250. Επιλογές «κηλίδας καφέ»

---



### Κηλίδες

Ο αριθμός των κηλίδων καφέ (1-10).

### Σκοτείνιασμα μόνο

Αφού κάθε κηλίδα δημιουργείται σε μια δικιά της στρώση, όλες οι στρώσεις πρέπει να αναμειχθούν για να εμφανιστούν στην εικόνα. Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, η σχετική [κατάσταση στρώσης](#) ορίζεται σε «σκοτείνιασμα μόνο», αλλιώς ορίζεται σε «κανονική».

Η κατάσταση στρώσης προσδιορίζει το συνδυασμό των στρώσεων. Σε «κανονική» κατάσταση, κάθε κηλίδα καφέ καλύπτει τα εικονοστοιχεία της παρακάτω στρώσης. Ως πρακτικός κανόνας, εάν οριστεί η κατάσταση στρώσης «μόνο σκοτείνιασμα», οι κηλίδες καφέ καλύπτουν τα αντίστοιχα εικονοστοιχεία των παρακάτω στρώσεων τους μόνο εάν αυτά τα εικονοστοιχεία είναι πιο φωτεινά.



12.3. Προσθήκη περιγράμματος



12.5. Ομίχλη

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



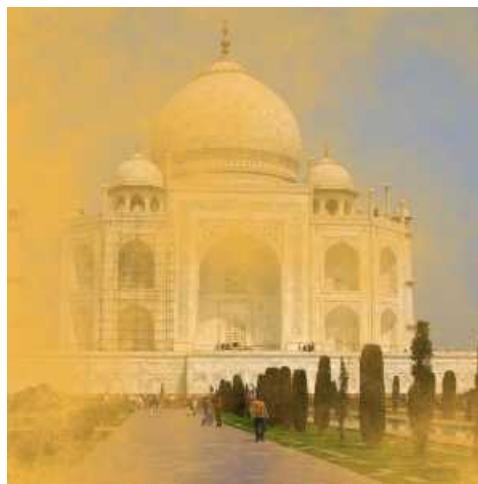
## 12.5. Ομίχλη

### 12.5.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.251. Παράδειγμα για το φίλτρο «Ομίχλη»



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένη την «Ομίχλη»

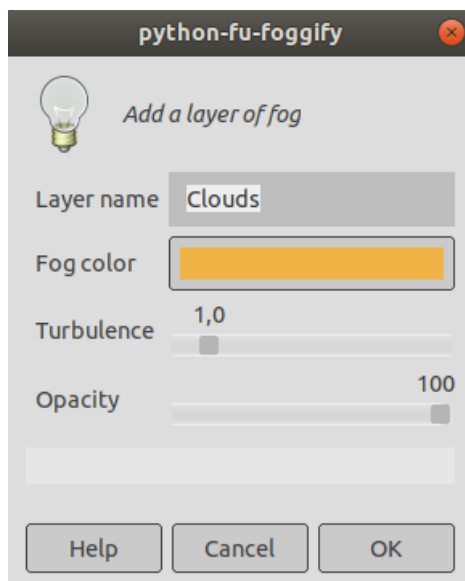
Αυτό το φίλτρο προσθέτει μια νέα στρώση με μερικά σύννεφα στην εικόνα που φαίνεται σαν ομίχλη ή καπνός. Τα σύννεφα δημιουργούνται με την υφή [Πλάσμα](#).

### 12.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Ομίχλη...**

### 12.5.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.252. Επιλογές «Ομίχλης»



Μεταξύ των λίγων επιλογών του φίλτρου, μόνο οι «αναταράξεις» είναι κάπως σημαντική, επειδή δεν μπορείτε να την αλλάξετε αργότερα και πρέπει να αναιρέσετε και να επαναλάβετε το φίλτρο εάν το αποτέλεσμα δεν είναι το επιθυμητό.

### Όνομα στρώσης

Το όνομα της στρώσης. Μπορείτε να το αλλάξετε αργότερα στο [☒ διάλογο στρώσεων](#).

### Χρώμα ομίχλης

Προεπιλογή σε μερικά είδη αμμώδους καφέ (240, 180, 70). Πατήστε στο κουμπί χρώματος για να το αλλάξετε εάν νομίζετε ότι δεν είναι το φυσικό χρώμα της ομίχλης.

### Αναταράξεις

Αυτή είναι στην πραγματικότητα η επιλογή αναταράξεων του φίλτρου [☒ Πλάσμα](#): ελέγχει την πολυπλοκότητα των σύννεφων, από απαλά (χαμηλές τιμές) σε έντονα (υψηλές τιμές).

### Αδιαφάνεια

Η αδιαφάνεια της στρώσης. Μπορείτε να το αλλάξετε αργότερα στον [☒ διάλογο στρώσεων](#).





## 12.6. Ασαφές περίγραμμα

### 12.6.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.253. Παράδειγμα για φίλτρο «ασαφές περίγραμμα»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «ασαφές περίγραμμα»

Αυτό το φίλτρο προσθέτει μια όμορφη απόχρωση περιγράμματος στην εικόνα. Το περίγραμμα θα δείχνει οδοντωτό και ασαφές και μπορείτε να καθορίσετε χρώμα και πάχος της απόχρωσης περιγράμματος. Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε σκιά στην εικόνα.

### 12.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού παραθύρου εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Ασαφές περίγραμμα...**

### 12.6.3. Επιλογές

### Σχήμα 17.254. Επιλογές «ασαφούς περιγράμματος»

Χρώμα:

Μέγεθος περιγράμματος:

Θολό περίγραμμα

Κοκκίωση (1 είναι χαμηλό):

Προσθήκη σκιάς

Βαρύτητα σκιάς (%):

Εργασία σε αντίγραφο

Ισοπέδωση εικόνας

#### Χρώμα

Με κλικ σε αυτό το κουμπί εμφανίζεται ένας διάλογος επιλογής χρώματος που σας επιτρέπει να διαλέξετε το χρώμα του περιγράμματος.

#### Μέγεθος περιγράμματος

Εδώ μπορείτε να ορίσετε το πάχος του ασαφούς περιγράμματος, σε εικονοστοιχεία. Το μέγιστο είναι 300 εικονοστοιχεία, ανεξάρτητα από το πλάτος ή ύψος εικόνας.

#### Περίγραμμα θόλωσης

Εάν σημειωθεί, το περίγραμμα θα θολωθεί. Το παρακάτω παράδειγμα δείχνει το εφέ της θόλωσης:

### Σχήμα 17.255. Παράδειγμα «περιγράμματος θόλωσης»



Σημειωμένη «θόλωση»

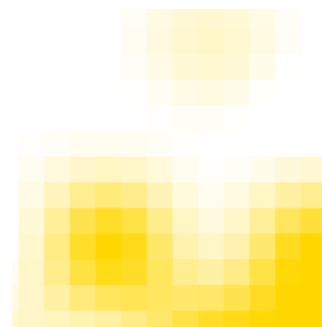


Ασημείωτη «θόλωση»

**Σχήμα 17.256. Εστιασμένο «περίγραμμα θόλωση» (1600%)**



Σημειωμένη «θόλωση»



Ασημείωτη «θόλωση»

### Κοκκίωση

Η κοκκίωση περιγράμματος είναι σχεδόν το μέγεθος διάχυσης ομάδων εικονοστοιχείων για δημιουργία του εφέ οδοντωτού και ασαφούς περιγράμματος.

**Σχήμα 17.257. Παράδειγμα κοκκίωσης (χωρίς θόλωση)**



Κοκκίωση 1 (ελάχιστο)



Κοκκίωση 4 (προεπιλογή)



Κοκκίωση 16 (μέγιστο)

### Προσθήκη σκιάς

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο θα δημιουργήσει επίσης σκιά στο περίγραμμα.

**Σχήμα 17.258. Παράδειγμα «προσθήκης σκιάς»**



«Προσθήκη σκιάς» σημειωμένη, βαρύτητα σκιάς 100% (προεπιλεγμένη βαρύτητα σκιάς).



«Προσθήκη σκιάς» με βαρύτητα σκιάς 10%.



«Προσθήκη σκιάς» ασημείωτη (προεπιλογή)

### Βαρύτητα σκιάς

Εάν σημειωθεί η προσθήκη σκιάς, μπορείτε να εισάγετε την αδιαφάνεια σκιάς εδώ. Προεπιλογές στο 100% (πλήρης αδιαφάνεια).

### Εργασία σε αντίγραφο

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο δημιουργεί ένα νέο παράθυρο που περιέχει ένα αντίγραφο της εικόνας με το φίλτρο εφαρμοσμένο. Η αρχική εικόνα παραμένει αμετάβλητη.

### Ισοπέδωση εικόνας

Εάν ασημειώτο, το φίλτρο κρατά τις πρόσθετες στρώσεις για δημιουργία περιγράμματος και σκιάς (εάν απαιτηθεί). Προεπιλογή είναι η ανάμειξη όλων των στρώσεων.



12.5. Ομίχλη

12.7. Παλιά φωτογραφία

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 12.7. Παλιά φωτογραφία

### 12.7.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.259. Παράδειγμα για το φίλτρο «παλιά φωτογραφία»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «παλιάς φωτογραφίας»

Αυτό το φίλτρο κάνει μια εικόνα να μοιάζει με παλιά φωτογραφία: θολωμένη, με οδοντωτό περίγραμμα, τονισμένη με καφέ απόχρωση και σημειωμένη με κηλίδες.

### 12.7.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Παλιά φωτογραφία...**

### 12.7.3. Επιλογές

### Σχήμα 17.260. Επιλογές «παλιές φωτογραφίας»

---

Απεστίαση

Μέγεθος περιγράμματος:

20 

Σουπιά

Διάστιξη

Εργασία σε αντίγραφο

#### Απεστίαση

Εάν σημειωθεί, θα εφαρμοστεί μια [θόλωση Γκάους](#) στην εικόνα, κάνοντας την λιγότερο καθαρή.

### Σχήμα 17.261. Παράδειγμα για το φίλτρο «απεστίαση»

---



Ενεργοποίηση απεστίασης



Απενεργοποίηση απεστίασης

#### Μέγεθος περιγράμματος

Όταν επιλέγετε μέγεθος περιγράμματος μεγαλύτερο από 0, το φίλτρο [ασαφές περίγραμμα](#) θα εφαρμοστεί στην εικόνα, προσθέτοντας ένα λευκό, οδοντωτό περίγραμμα.

#### Μελάνι

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο αναπαράγει το εφέ γήρανσης σε παλιές παραδοσιακές ασπρόμαυρες φωτογραφίες, τονισμένες με μελάνι (αποχρώσεις του καφέ). [\[16\]](#) Για να επιτευχθεί αυτό το εφέ, το φίλτρο αποκορρίζει την εικόνα, μειώνει φωτεινότητα και αντίθεση και τροποποιεί τη χρωματική ισορροπία. [\[17\]](#)

#### Μαρμαροειδές

Όταν σημειώνετε αυτήν την επιλογή, η εικόνα θα σημειωθεί με στιγμές.

## Σχήμα 17.262. Παράδειγμα για την επιλογή μαρμαροειδής»



Μια επίπεδη λευκή μαρμαροειδής εικόνα (χωρίς απεστίαση ή μελάνι)

### Εργασία σε αντίγραφο

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο δημιουργεί ένα νέο παράθυρο που περιέχει ένα αντίγραφο της εικόνας με το φίλτρο εφαρμοσμένο. Η αρχική εικόνα παραμένει αμετάβλητη.

[\[16\]](#) Δείτε Wikipedia [\[WKPД-ΣΟΥΠΙΑ\]](#).

[\[17\]](#) Σύγκριση με [Τμήμα 8.2, «Ισορροπία χρωμάτων»](#).



12.6. Ασαφές περίγραμμα



12.8. Στρογγυλές γωνίες

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 12.8. Στρογγυλές γωνίες

### 12.8.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.263. Παράδειγμα για φίλτρα «στρογγυλές γωνίες»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «στρογγυλές γωνίες»

Αυτό το φίλτρο στρογγυλεύει τις γωνίες μιας εικόνας, προσθέτοντας προαιρετικά μια πίπτουσα σκιά και στρώση παρασκηνίου.

Το φίλτρο δουλεύει σε εικόνες RGB και γκριζας κλίμακας που περιέχουν μόνο μια στρώση. Δημιουργεί ένα αντίγραφο της εικόνας ή μπορεί προαιρετικά να δουλέψει στην αρχική. Χρησιμοποιεί το τρέχον χρώμα παρασκηνίου για τη δημιουργία στρώσης παρασκηνίου.

### 12.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Στρογγυλές γωνίες...**

### 12.8.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.264. Επιλογές «στρογγυλές γωνίες»

Ακτίνα άκρης:	<input type="text" value="15"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Προσθήκη πίπτουσας σκιάς	
Αντιστάθμιση X σκιάς:	<input type="text" value="8"/>
Αντιστάθμιση Y σκιάς:	<input type="text" value="8"/>
Ακτίνα θόλωσης:	<input type="text" value="15"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Προσθήκη παρασκηνίου	
<input checked="" type="checkbox"/> Εργασία σε αντίγραφο	

### Ακτίνα άκρης

Στρογγύλεμα γωνιών γίνεται επιλέγοντας ένα τέταρτο κύκλου σε κάθε γωνία και αφαιρώντας την περιοχή που δεν καλύπτεται από αυτήν την επιλογή. Η «ακτίνα άκρης» είναι η ακτίνα του κατασκευαστικού κύκλου.

Στα παρακάτω παραδείγματα, το φίλτρο εφαρμόστηκε σε εικόνα 100x100 εικονοστοιχείων, με ποικίλη ακτίνα άκρης. Για ακτίνα = 50, τα τέσσερα τέταρτα σχηματίζουν ακριβώς έναν κύκλο με διάμετρο = 100, που ταιριάζει ακριβώς στο περιγράμμα της αρχικής εικόνας. Μια ακτίνα μεγαλύτερη από 50 είναι πιθανή, αλλά κοιτάξτε τι συμβαίνει...

### Σχήμα 17.265. Παραδείγματα ακτίνας άκρης



Μια εικόνα 100x100  
εικονοστοιχείων, ακτίνα  
άκρης: 15  
(προεπιλογή).



Ακτίνα άκρης: 35.



Ακτίνα άκρης: 50.



Ακτίνα άκρης: 65. Οχι!

### Προσθήκη πίπτουσας σκιάς

Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το φίλτρο θα ρίξει σκιά πίσω από την εικόνα σας μετά το στρογγύλεμα των γωνιών εικόνας.

### Αντιστάθμιση σκιάς X/Y

Η αντιστάθμιση X και Y προσδιορίζει που η σκιά θα τοποθετηθεί σε σχέση με την εικόνα. Η αντιστάθμιση μετριέται σε εικονοστοιχεία. Υψηλές τιμές κάνουν την σκιά να φαίνεται μακρινή και μικρές τιμές θα την κάνουν να φαίνεται πιο κοντά στην εικόνα.

## Σχήμα 17.266. Παραδείγματα αντιστάθμισης σκιάς



Αντιστάθμιση σκιάς X: 8, αντιστάθμιση Y: 8  
(προεπιλογή).



Αντιστάθμιση σκιάς X: 16, αντιστάθμιση Y: 4.

Σημειώστε ότι οι αντισταθμίσεις σκιάς καθώς και η ακτίνα θόλωσης περιορίζονται στην περιοχή παρασκηνίου.

### Ακτίνα θόλωσης

Όταν σημειωθεί η προσθήκη πίπτουσας σκιάς, μπορείτε να επιλέξετε ακτίνα θόλωσης, που θα χρησιμοποιηθεί από το φίλτρο [Ψίξιμο σκιάς](#). Η εικόνα θα μεγεθυνθεί και στις δύο διαστάσεις ανάλογα με την ακτίνα θόλωσης και τις αντισταθμίσεις σκιάς.

### Προσθήκη παρασκηνίου

Όταν σημειώνεται αυτήν την επιλογή (σημειώνεται από επιλογή), το φίλτρο θα προσθέσει μια στρώση παρασκηνίου κάτω από την υπάρχουσα στρώση, γεμισμένη με το τρέχον χρώμα παρασκηνίου. Το μέγεθος αυτής της νέας στρώσης εξαρτάται από την ακτίνα θόλωσης και τις αντισταθμίσεις σκιάς.

### Εργασία σε αντίγραφο

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο δημιουργεί ένα νέο παράθυρο που περιέχει ένα αντίγραφο της εικόνας με το φίλτρο εφαρμοσμένο. Η αρχική εικόνα παραμένει αμετάβλητη.



12.7. Παλιά φωτογραφία



12.9. Διαφάνεια

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



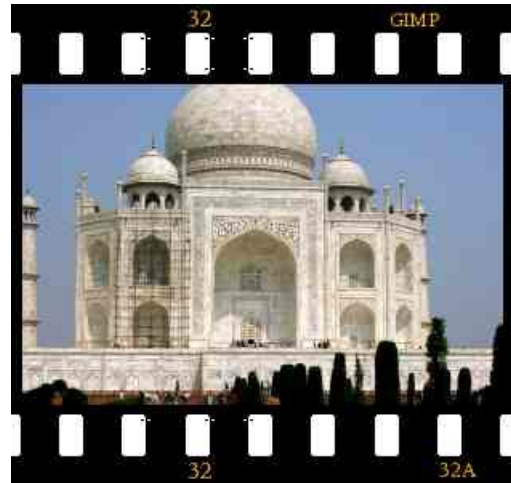
## 12.9. Διαφάνεια

### 12.9.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.267. Παράδειγμα για το φίλτρο «διαφάνεια»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «διαφάνειας»

Αυτό το φίλτρο κάνει την εικόνα σας να μοιάζει με διαφάνεια, προσθέτοντας μια μεμβράνη διαφάνειας όπως μαύρο πλαίσιο, οδοντωτές οπές και ετικέτες.

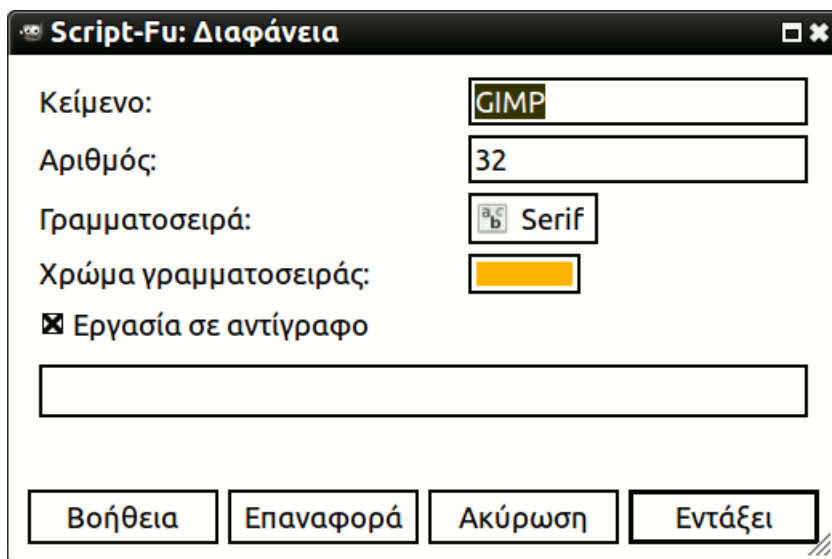
Εάν είναι απαραίτητο, η εικόνα θα περικοπεί για να ταιριάζει στο λόγο θέασης του πλάτους : 3:2. Εάν το πλάτος της εικόνας είναι μεγαλύτερο από το ύψος της εικόνας, θα προστεθούν μαύρα πλαίσια στην κορυφή και στον πυθμένα της εικόνας, αλλιώς τα πλαίσια θα προστεθούν στην αριστερή και δεξιά πλευρά. Μπορείτε να διαλέξετε το χρώμα καθώς και τη γραμματοσειρά του κειμένου που εμφανίζεται στα πλαίσια. Το τρέχον χρώμα παρασκηνίου θα χρησιμοποιηθεί για σχεδίαση των οπών.

Το σενάριο δουλεύει μόνο σε εικόνες RGB και γκριζας κλίμακας που περιέχουν μία στρώση. Αλλιώς η είσοδος μενού είναι ανενεργή και αχνή.

### 12.9.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Διαφάνεια...**

### 12.9.3. Επιλογές



#### Κείμενο

Μια μικρή ετικέτα θα εμφανιστεί στην κορυφή και τον πυθμένα (ή αριστερά και δεξιά) του πλαισίου. Το κείμενο πρέπει να είναι όντως μικρό.

#### Αριθμός

Εδώ μπορείτε να εισάγετε κείμενο για προσομοίωση διαδοχικών αριθμών. Δύο αριθμοί θα εμφανιστούν: αυτός ο αριθμός και αυτός ο αριθμός με το χαρακτήρα «A» προσαρτημένο.

#### Γραμματοσειρά

Με κλικ σε αυτό το κουμπί ανοίγει ο [«Διάλογος γραμματοσειράς»](#), όπου μπορείτε να διαλέξετε μια γραμματοσειρά για το κείμενο στο πλαίσιο.

#### Χρώμα γραμματοσειράς

Με κλικ σε αυτό το κουμπί εμφανίζεται ένας διάλογος επιλογής χρώματος που σας επιτρέπει να διαλέξετε το χρώμα του κειμένου.

#### Εργασία σε αντίγραφο

Εάν σημειωθεί, το φίλτρο δημιουργεί ένα νέο παράθυρο που περιέχει ένα αντίγραφο της εικόνας με το φίλτρο εφαρμοσμένο. Η αρχική εικόνα παραμένει αμετάβλητη.







## 12.10. Χάραξη μήτρας

### 12.10.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.269. Παράδειγμα για το φίλτρο «χάραξη μήτρας»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «χάραξης μήτρας»

Αυτό το φίλτρο δουλεύει με δύο εικόνες, πηγή και στόχος. Η εικόνα-πηγή πρέπει να είναι φαιάς κλίμακας περιέχοντας μια μοναδική στρώση και χωρίς άλφα κανάλι. Αυτή η στρώση χρησιμοποιείται ως μάσκα επιλογής και θα δουλέψει ως μήτρα για το εφέ λάξευσης. Η εικόνα για λάξευση (εικόνα-στόχος) μπορεί να είναι εικόνα χρώματος RGB ή γκρι κλίμακας, επίσης με μοναδική στρώση. Αυτή η εικόνα-στόχος πρέπει να έχει το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα πηγή.

### 12.10.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Χάραξη μήτρας...**

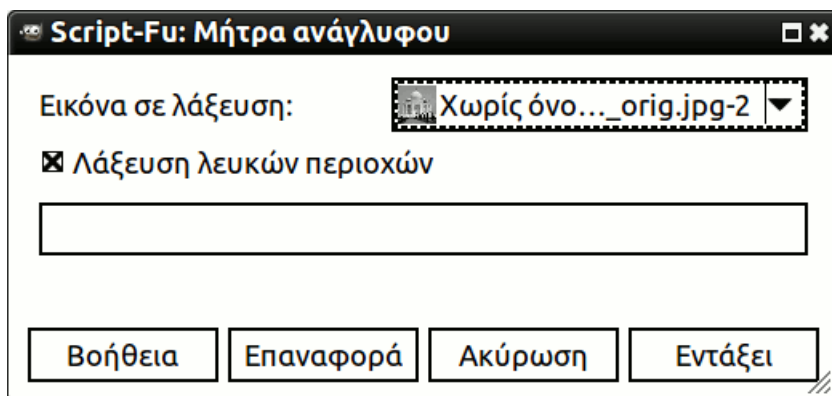


#### Υπόδειξη

Εάν αυτή η εντολή παραμένει αχνή αν και η εικόνα είναι σε γκρι κλίμακα, ψάξτε για κανάλι άλφα και διαγράψτε το.

### 12.10.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.270. Επιλογές «μήτρας χάραξης»



### Εικόνα για χάραξη

Εδώ μπορείτε να διαλέξετε την εικόνα-στόχο, π.χ. την εικόνα εφαρμογής του εφέ χάραξης. Η πτυσσόμενη λίστα θα σας εμφανίσει μια λίστα ανοιχτών εικόνων που μπορούν να λαξευτούν.

### Λάξευση λευκών περιοχών

Εάν σημειωθεί (προεπιλογή), η εικόνα-πηγή χρησιμοποιείται ως μήτρα όπως περιγράφεται παραπάνω. Εάν δεν σημειωθεί, η *αντεστραμμένη* πηγή-εικόνα χρησιμοποιείται ως μήτρα, π.χ.:

## Σχήμα 17.271. Μάσκες χάραξης



Κανονική μάσκα



Αντεστραμμένη μάσκα

Στο παρακάτω παράδειγμα, η πηγή είναι εικόνα γκρι κλίμακας. Ο στόχος είναι μια εικόνα με ξύλινο μοτίβο.

Στα αριστερά, η **λάξευση λευκών περιοχών** είναι ενεργή. Τα εικονοστοιχεία της εικόνας-στόχου αντιστοιχούν σε λευκά εικονοστοιχεία στη μήτρα (γύρω από το κείμενο) που λαξεύτηκε. Το αποτέλεσμα είναι ένα χαραγμένο κείμενο.

Στα δεξιά, η **λάξευση λευκών περιοχών** είναι ανενεργή. Τα εικονοστοιχεία της εικόνας-στόχου αντιστοιχούν σε μαύρα εικονοστοιχεία στη μήτρα (το κείμενο) που λαξεύτηκε. Το αποτέλεσμα είναι ένα κούφιο κείμενο.

Σχήμα 17.272. Παράδειγμα για «λάξευση λευκών περιοχών»



Λαξευμένες λευκές περιοχές

XIV

Μήτρα



Λαξευμένες μαύρες περιοχές

Πληροφορίες για τις πολλές στρώσεις που δημιουργήθηκαν από αυτό το φίλτρο μπορούν να βρεθούν στο [\[ΒΑΘΙΑ ΓΝΩΣΗ\]](#).



12.9. Διαφάνεια



12.11. Μήτρα χρωμίου

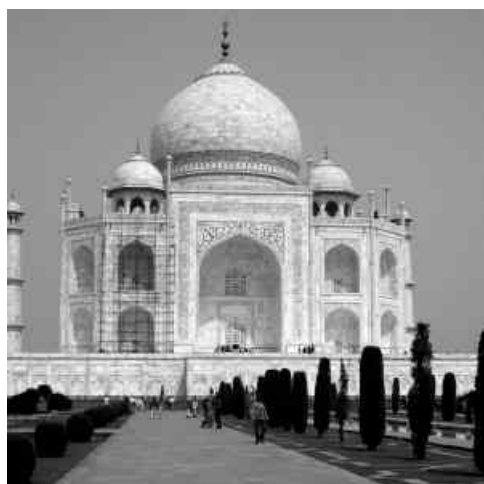
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 12.11. Μήτρα χρωμίου

### 12.11.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.273. Παράδειγμα για το φίλτρο «μήτρα χρωμίου»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «μήτρας χρωμίου»

Αυτό το φίλτρο παρέχει μια κατάσταση της τέχνης εφέ χρωμίου. Η πηγαία εικόνα πρέπει να είναι εικόνα σε κατάσταση γκριζας κλίμακας, που περιέχει μια μοναδική στρώση χωρίς άλφα κανάλι. Αυτή η στρώση χρησιμοποιείται ως μάσκα («μήτρας») για το εφέ χρωμίου.

Το φίλτρο δημιουργεί μια νέα εικόνα με την εφαρμογή του εφέ χρωμίου στην πηγαία εικόνα ή, εάν η επιλογή υπάρχει, στην επιλογή της πηγαίας εικόνας (ένα όμορφο παρασκήνιο προστίθεται επίσης).

### 12.11.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διάκοσμος** → **Μήτρα χρωμίου...**

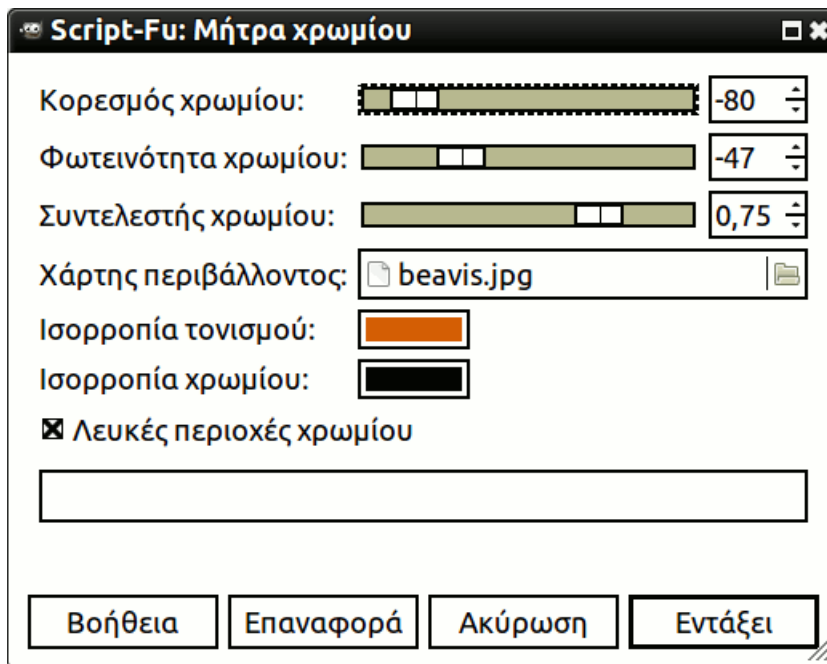


#### Υπόδειξη

Εάν αυτή η εντολή παραμένει αχνή αν και η εικόνα είναι σε κατάσταση γκριζας κλίμακας, ψάξτε για κανάλι άλφα και διαγράψτε το.

### 12.11.3. Επιλογές

Σχήμα 17.274. Επιλογές «μήτρας χρωμίου»



#### Κορεσμός χρωμίου, Φωτεινότητα χρωμίου

Χρησιμοποιήστε αυτήν την επιλογή για την προσαρμογή ελέγχου [«κορεσμού και φωτεινότητας»](#) της στρώσης «χρωμίου». Αρνητικές τιμές μειώνουν κορεσμό και φωτεινότητα αντίστοιχα.

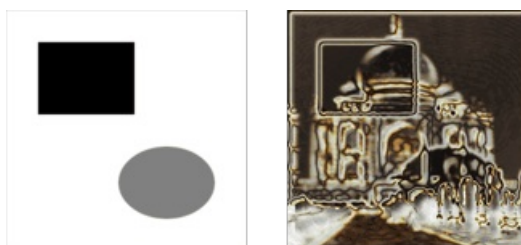
#### Συντελεστής χρωμίου

Αυτός ο συντελεστής σας επιτρέπει τη ρύθμιση αντισταθμίσεων, ακτίνας απάλυνσης και χρησιμοποιούμενου μεγέθους πινέλου για την κατασκευή της στρώσης «χρωμίου» και «τονισμού» (καθώς και της «πίπτουσας σκιάς»).

Αλλαγή με προσοχή, γιατί η μείωση αυτής της τιμής ίσως χειροτερέψει το εφέ χρωμίου. Ο προεπιλεγμένος συντελεστής 0,75 φαίνεται καλή επιλογή.

#### Χάρτης περιβάλλοντος

Ο χάρτης περιβάλλοντος είναι μια εικόνα που προστίθεται ως κάποιο είδος «θορύβου» στην πηγή. Το φίλτρο είναι άριστο για να δείτε εάν θα χρησιμοποιήσετε ένα απλό χάρτη με μερικά προφανή σχήματα:



Χρήση απλού χάρτη περιβάλλοντος

Ο χάρτης περιβάλλοντος πρέπει να είναι μια εικόνα σε γκριζα κλίμακα επίσης. Το μέγεθος δεν πειράζει, ο χάρτης περιβάλλοντος κλιμακώνεται στο μέγεθος της πηγαίας εικόνας.

#### Ισορροπία τονισμού

Αυτό το χρώμα χρησιμοποιείται για τροποποίηση της [«ισορροπίας χρώματος»](#) της στρώσης «τονισμού»: η ποσότητα των χρωμάτων κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου αυξάνεται σύμφωνα με τις αντίστοιχες τιμές της καθορισμένης επιλογής.

Αποφύγετε χρώματα με τιμές κόκκινου, πράσινου ή γαλάζιου μεγαλύτερου από 230.

### Ισορροπία χρωμίου

Το ίδιο όπως πιο πάνω, αλλά τροποποιεί την [ισορροπία χρώματος](#) της στρώσης «χρωμίου».

### Περιοχές λευκού χρωμίου

Εάν σημειωθεί (προεπιλογή), η πηγαία εικόνα χρησιμοποιείται ως μάσκα. Εάν αποσημειωθεί, *ηαντεστραμμένη* πηγαία εικόνα χρησιμοποιείται.

#### 12.11.4. Δημιουργία του εφέ χρωμίου

Η παρακάτω ενότητα παρέχει μια σύντομη και απλοποιημένη περιγραφή δημιουργίας σεναρίου (στην πραγματικότητα αυτό το φίλτρο είναι Script-Fu) του εφέ χρωμίου.

Εάν εφαρμόσετε το φίλτρο στις πηγαίες εικόνες σας και έπειτα κοιτάξετε στο [διάλογο στρώσης](#) της τελικής εικόνας, θα δείτε ότι υπάρχουν δύο κύριες στρώσεις που συνθέτουν το εφέ χρωμίου: η στρώση «χρώμιο» και η στρώση «τονισμός». Αυτές οι στρώσεις δημιουργούνται ως εξής:

1. Το σενάριο κατασκευάζει μια κάπως απλοποιημένη και θολωμένη στρώση από την πηγαία εικόνα (από την ανεστραμμένη πηγαία εικόνα εάν είναι ασημειωτο **περιοχές λευκού χρωμίου**).



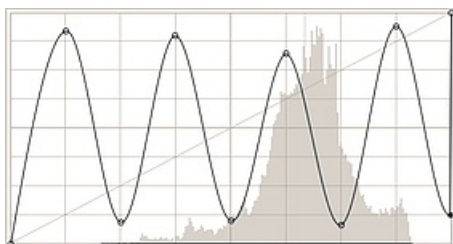
Ο **συντελεστής χρωμίου** ελέγχει την εμφάνιση αυτής της στρώσης.

2. Ο (κλιμακωμένος) χάρτης περιβάλλοντος θολώνεται και συγχωνεύεται στην επάνω στρώση με αδιαφάνεια 50%. (Εντοπίζετε τη γάτα στο εισαγωγικό [παράδειγμα](#).)



Συγχώνευση του χάρτη περιβάλλοντος

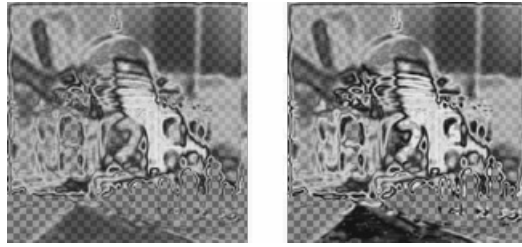
3. Η λαμπρότητα (τιμή) της στρώσης τροποποιείται σύμφωνα με την καμπύλη έντασης βασισμένης σε spline.



Τροποποίηση της καμπύλης έντασης

4. Μια μάσκα στρώσης προστίθεται, αρχικοποιημένη με την πηγαία εικόνα (η«μήτρα χρωμίου»). Αυτή είναι η στρώση «χρωμίου» πριν το τελικό βήμα.

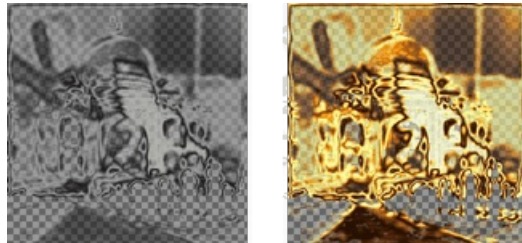
Η στρώση «τονισμένη» είναι αντίγραφο της στρώσης «χρωμίου» όπου η μάσκα στρώσης βάφεται με λευκό πινέλο.



Βάση χρωμίου και τονισμού

5. Και για τις δύο στρώσεις η ισορροπία χρώματος τροποποιείται (σύμφωνα με **μεισορροπία τονισμού** και **ισορροπία χρωμίου**), αυξάνοντας την ποσότητα του κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου, με έμφαση στους τονισμούς.

Στην πραγματικότητα, **κορεσμός** και **φωτεινότητα** της στρώσης «χρωμίου» τροποποιούνται (ελεγχόμενα από **κορεσμό χρωμίου** και **φωτεινότητα χρωμίου**).



Στρώση χρωμίου και τονισμού

Τώρα προσθέτοντας μια πίπτουσα σκιά και μια στρώση παρασκηνίου και παίρνετε το [παράδειγμα εικόνας](#) για το φίλτρο «μήτρα χρωμίου».



12.10. Χάραξη μήτρας



13. Φίλτρα χάρτη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 13. Φίλτρα χάρτη

---

### 13.1. Εισαγωγή

---

Τα φίλτρα χάρτη χρησιμοποιούν ένα αντικείμενο που ονομάζεται *χάρτης* για να τροποποιήσουν μια εικόνα: χαρτογραφείτε την εικόνα στο αντικείμενο. Έτσι, μπορείτε να δημιουργήσετε 3D αποτελέσματα χαρτογραφώντας την εικόνα σας σε μια άλλη προηγουμένως ανάγλυφη εικόνα (φίλτρο «Ανάγλυφος χάρτης») ή σε μία σφαίρα (φίλτρο «Χάρτης αντικειμένου»). Μπορείτε επίσης να χαρτογραφήσετε ένα μέρος της εικόνας κάπου αλλού στην ίδια εικόνα (φίλτρα «Αυταπάτη» και «Παράθεση χωρίς ραφές»), να λυγίσετε ένα κείμενο κατά μήκος μιας καμπύλης (φίλτρο «Μετατόπιση»)



12.11. Μήτρα χρωμίου



13.2. Χάρτης ανάγλυφου

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

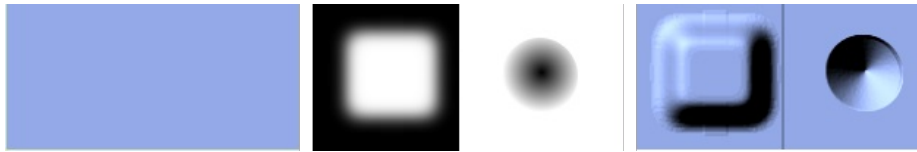




## 13.2. Χάρτης ανάγλυφου

### 13.2.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.275. Παράδειγμα «χάρτη ανάγλυφου»**



Στα αριστερά, η αρχική εικόνα που θέλουμε να χαράξουμε: μια συμπαγής γαλάζια.  
Στη μέση ο χάρτης ανάγλυφου: μια εικόνα γκρι κλίμακας, όπου μαύρα εικονοστοιχεία  
θα χαράξουν προς τα πίσω και λευκά εικονοστοιχεία θα χαράξουν προς τα μπρος.  
Στα δεξιά η χαρτογραφημένη εικόνα ανάγλυφου. Το φίλτρο προσθέτει ένα  
αποτέλεσμα σκιάς.

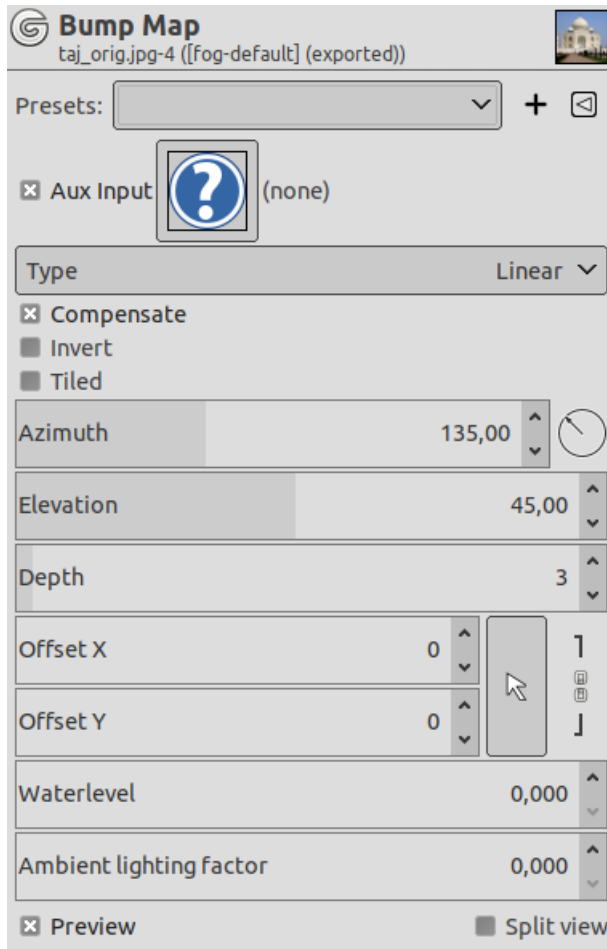
Αυτό το φίλτρο δημιουργεί ένα 3D αποτέλεσμα χαράσσοντας μια εικόνα (την κάρτα) και έπειτα την απεικονίζει σε μια άλλη εικόνα. Το ύψος ανάγλυφου εξαρτάται από τη φωτεινότητα του εικονοστοιχείου και μπορείτε να ορίσετε κατεύθυνση φωτός. Δείτε [Χάραξη](#) για περισσότερες πληροφορίες σχετικά. Μπορείτε να χαρτογραφήσετε ανάγλυφο κάθε τύπου της εικόνας, αντίθετα με το φίλτρο χάραξης.

### 13.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Χάρτης ανάγλυφου...**

### 13.2.3. Επιλογές

Σχήμα 17.276. Επιλογές φίλτρου «χάρτης ανάγλυφου»



#### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαιρεμένη προβολή



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Βοηθητική εισόδος

Πατώντας αυτό το πλήκτρο ανοίγει ένας μικρός πλοηγητής αρχείου με δύο παράθυρα. Στο αριστερό παράθυρο αναφέρονται οι εικόνες της οθόνης σας: επιλέγεται η ενεργή εικόνα. Στο δεξιό παράθυρο, βλέπετε τον κατάλογο στρώσεων της ενεργής εικόνας: διπλοπατήστε στη στρώση που θέλετε να χρησιμοποιήσετε ως χάρτη για απεικόνιση ανάγλυφου· ο πλοηγητής αρχείων κλείνει και εμφανίζεται μια μικρογραφία στρώσης στο πλήκτρο βοηθητικής εισόδου.

Το δεξιό παράθυρο έχει μια καρτέλα «Καναλιού»: ΝΑΓΙΝΕΙ

#### Τύπος

Αυτή η επιλογή επιτρέπει τον καθορισμό της μεθόδου που θα χρησιμοποιηθεί όταν δημιουργείται η εικόνα χάρτη:

#### Γραμμικό

Το ύψος του ανάγλυφου είναι μια άμεση συνάρτηση της φωτεινότητας.

#### Σφαιρικό

Το ύψος του ανάγλυφου είναι μια σφαιρική συνάρτηση της φωτεινότητας.

#### Ημιτονοειδές

Το ύψος του ανάγλυφου είναι μια ημιτονοειδής συνάρτηση της φωτεινότητας.

#### Αντιστάθμιση

Η χαρτογράφηση ανάγλυφου τείνει να σκοτεινιάσει την εικόνα. Μπορείτε να αντισταθμίσετε αυτό το σκοτεινιάσμα σημειώνοντας αυτήν την επιλογή.

#### Αντιστροφή

Τα φωτεινά εικονοστοιχεία από προεπιλογή σε εξογκώματα και τα σκοτεινά εικονοστοιχεία σε βαθουλώματα. Μπορείτε να αντιστρέψετε αυτό το αποτέλεσμα σημειώνοντας αυτήν την επιλογή.

#### Σε παράθεση

Εάν σημειώσετε αυτήν την επιλογή, δεν θα υπάρξει καμιά διακοπή του ανάγλυφου εάν χρησιμοποιείτε την εικόνα σας ως μοτίβο για μια ιστοσελίδα: τα μοτίβα θα τοποθετηθούν πλάι-πλάι χωρίς ορατές ενώσεις.

#### Αζιμούθιο

Αυτό είναι για το φωτισμό σύμφωνα με τα σημεία της πυξίδας (0 - 360). Ανατολικά (0°) είναι στα αριστερά. Η αύξηση της τιμής πηγαίνει αριστερόστροφα.

#### Ανύψωση

Αυτό είναι το ύψος από τον ορίζοντα (0,50°), μέχρι το ζενίθ (90°).

#### Βάθος

Με αυτόν τον ολισθητή, μπορείτε να αλλάξετε το ύψος και το βάθος ανάγλυφου. Όσο μεγαλύτερη η τιμή, τόσο υψηλότερη η διαφορά μεταξύ των δύο. Οι τιμές ποικίλουν από 1 μέχρι 65.

#### Μετατόπιση Χ, Μετατόπιση Υ

Με αυτόν τον ολισθητή, μπορείτε να ρυθμίσετε τη θέση της εικόνας χάρτη συγκρινόμενη με την εικόνα, οριζόντια (Χ) και/ή κάθετα (Υ).

#### Επίπεδο νερού

Εάν η εικόνα σας έχει διαφανείς περιοχές, θα επεξεργαστούν σαν σκοτεινές περιοχές και θα εμφανιστούν ως βαθουλώματα μετά την χαρτογράφηση του ανάγλυφου. Με αυτόν τον ολισθητή, μπορείτε να μειώσετε τα βαθουλώματα σαν να σηκωνόταν η στάθμη της θάλασσας. Αυτά τα βαθουλώματα θα εξαφανιστούν όταν η τιμή στάθμης της θάλασσας φτάσει 255. Εάν επιλεγεί η αντιστροφή χάρτη ανάγλυφου, οι διαφανείς περιοχές θα επεξεργαστούν ως φωτεινές περιοχές και τότε ο ολισθητής στάθμης νερού θα μειώσει τα εξογκώματα.

#### Παράγοντας φωτισμού περιβάλλοντος

Αυτός ο ολισθητής ελέγχει την ένταση του περιβάλλοντος φωτός. Με υψηλές τιμές οι σκιές θα ξεθωριάσουν και το ανάγλυφο θα μειωθεί.

### 13.2.4. Χρήση φίλτρου χάρτη ανάγλυφου

---

Θα αποτυπώσουμε ανάγλυφα μια εικόνα με κείμενο.

1. Ανοίξτε την κύρια εικόνα σας.
2. Δημιουργία του χάρτη: εδώ λευκό κείμενο σε μαύρο παρασκήνιο.



Η εικόνα και ο χάρτης

3. **Επεξεργασία/Αντιγραφή του χάρτη.** Ενεργοποιήστε την εικόνα και **Επεξεργασία/Επικόλληση ως/Νέα στρώση.** Δεξιοπατήστε τη νέα στρώση και εφαρμόστε **Στρώση στο μέγεθος της εικόνας** για να κάνετε τη στρώση στο ίδιο μέγεθος με την εικόνα.
4. Με τη στρώση χάρτη ενεργή, εφαρμόστε θόλωση Γκάους. Εδώ, χρησιμοποιείται η προεπιλογή 1,5 εικονοστοιχείων.
5. Κάντε τη στρώση χάρτη αόρατη και ενεργοποιήστε τη στρώση εικόνας.
6. Ανοίξτε το φίλτρο «Χάρτης αναγλύφου». Πατήστε το πλήκτρο **Βοηθητική είσοδος** και διπλοπατήστε στη στρώση κειμένου στο δεξιό παράθυρο.



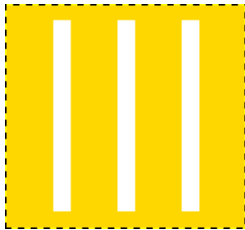
Με εφαρμοσμένο φίλτρο χάρτη αναγλύφου. Βάθος = 3. Παράγοντας φωτισμού περιβάλλοντος = 0.326.



## 13.3. Μετατόπιση

### 13.3.1. Επισκόπηση

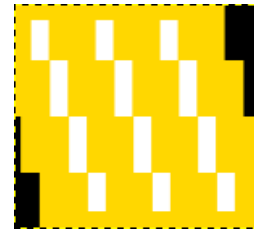
**Σχήμα 17.277. Παραδείγματα μετατόπισης**



Αρχική εικόνα



Ο χάρτης μετατόπισης έχει τέσσερις γκριζες λουρίδες με τιμές 210, 160, 110 και 60, αντίστοιχα.



Ο οριζόντιος συντελεστής μετατόπισης είναι 30. Τα εικονοστοιχεία που αδειάζουν είναι μαύρα. Οι περιοχές εικόνας που αντιστοιχούν σε ανοιχτό γκριζο (128) μετατοπίστηκαν κατά 19 και 8 εικονοστοιχεία στα αριστερά. Οι περιοχές εικόνας που αντιστοιχούν σε σκοτεινό γκριζο (127) μετατοπίστηκαν 4 και 15 εικονοστοιχεία στα δεξιά.

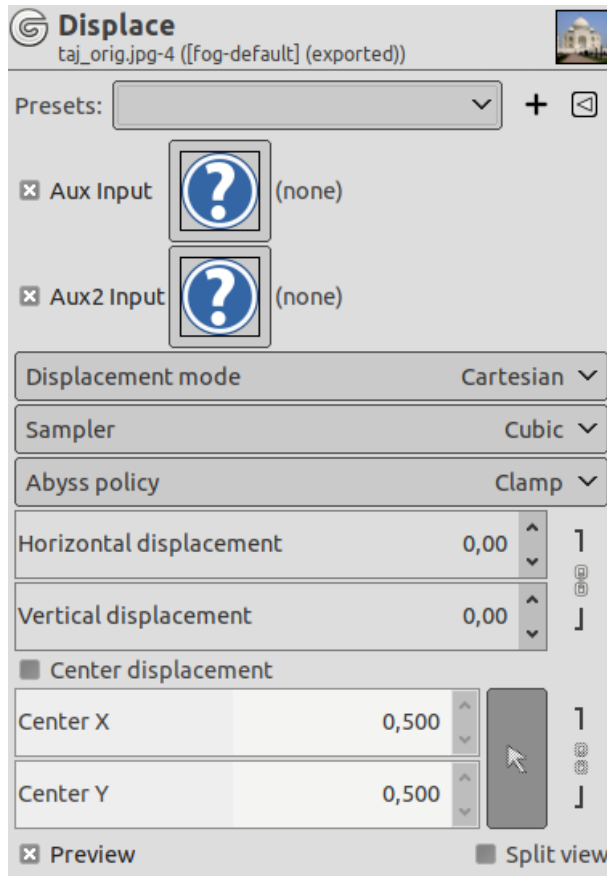
Αυτό το φίλτρο χρησιμοποιεί έναν «χάρτη μετατόπισης» για να μετακινήσει τα αντίστοιχα εικονοστοιχεία της εικόνας. Αυτό το φίλτρο μετατοπίζει το περιεχόμενο του καθορισμένου σχεδίου (ενεργή στρώση ή επιλογή) κατά τις ποσότητες που καθορίζονται στην οριζόντια και κατακόρυφη μετατόπιση πολλαπλασιασμένες με την ένταση του αντίστοιχου εικονοστοιχείου στα σχέδια 'χάρτη μετατόπισης'. Και οι δυο χάρτες οριζόντιας και κατακόρυφης μετατόπισης πρέπει να είναι εικόνες γκριζας κλίμακας και να έχουν το ίδιο μέγεθος όπως το σχέδιο. Αυτό το φίλτρο επιτρέπει ενδιαφέροντα αποτελέσματα παραμόρφωσης.

### 13.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Μετατόπιση...**

### 13.3.3. Επιλογές

Σχήμα 17.278. Επιλογές φίλτρου μετατόπισης



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαιρεμένη προβολή

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Βοηθητική είσοδος, βοηθητική είσοδος2

Πατώντας σε ένα πλήκτρο ερωτηματικού ανοίγει ένας μικρός πλοηγητής αρχείων με δύο παράθυρα. Το αριστερό παράθυρο εμφανίζει τις παρούσες εικόνες στην οθόνη σας. Το δεξιό παράθυρο εμφανίζει τις στρώσεις της επιλεγμένης εικόνας. Διπλοπατήστε την επιθυμητή στρώση για να επιλέξετε τον χάρτη.

Μπορείτε να επιλέξετε διαφορετικούς χάρτες για οριζόντιες και κάθετες μετατοπίσεων.

### Κατάσταση μετατόπισης

Μπορείτε να επιλέξετε να δουλέψετε σε [καρτεσιανές](#) συντεταγμένες, όπου τα εικονοστοιχεία μετατοπίζονται σε οριζόντια ή κατακόρυφη κατεύθυνση, ή σε [πολικές](#) συντεταγμένες, όπου η εικόνα είναι πιεσμένη και στροβιλισμένη μετατοπίζοντας εικονοστοιχεία σε ακτινική ή εφαπτομενική κατεύθυνση.

Παρακαλώ δείτε τις επόμενες ενότητες για λεπτομέρειες για αυτές τις επιλογές.

### Δειγματολήπτης

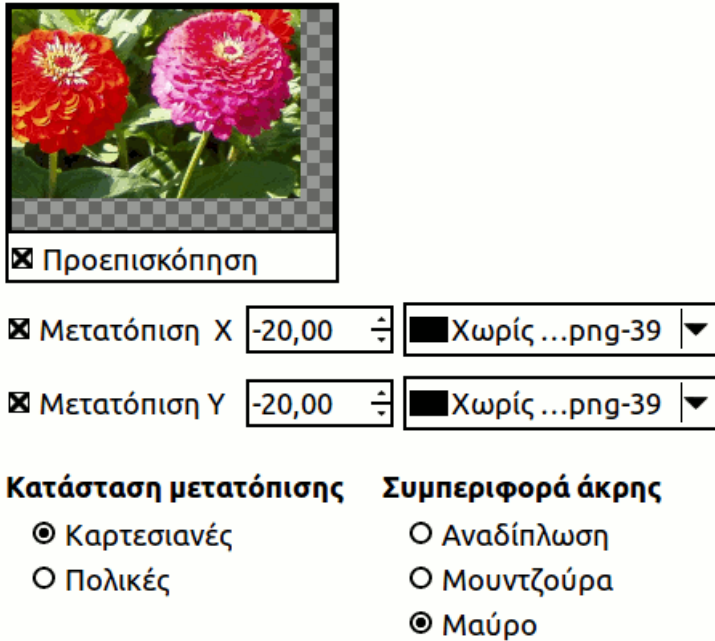
Οι μέθοδοι παρεμβολής περιγράφονται στο [Εργαλεία μετασχηματισμού](#)

### Πολιτική αβύσσου

Αυτές οι επιλογές επιτρέπουν τον ορισμό συμπεριφοράς μετατόπισης σε ενεργή στρώση ή άκρες επιλογής.

### 13.3.3.1. Η κατάσταση καρτεσιανής μετατόπισης

Σχήμα 17.279. Επιλογές φίλτρου μετατόπισης (καρτεσιανές)



Οι οριζόντιες και οι κάθετες μετακινήσεις είναι 20 εικονοστοιχεία

Και στις δυο καταστάσεις, η κατεύθυνση και η ποσότητα της μετατόπισης εξαρτώνται από την ένταση του αντίστοιχου εικονοστοιχείου στο χάρτη μετατόπισης.

Ο χάρτης, που πρέπει να είναι εικόνα γκρι κλίμακας, έχει 256 στάθμες γκρι (0-255), η (θεωρητική) μέση τιμή είναι 127,5. Το φίλτρο μετατοπίζει τα εικονοστοιχεία της εικόνας που αντιστοιχούν σε εικονοστοιχεία με τιμές μικρότερες από 127,5 (0 έως 127) σε χάρτη προς μια κατεύθυνση, που αντιστοιχεί σε εικονοστοιχεία με τιμές από 128 μέχρι 255 στην αντίθετη κατεύθυνση.

#### Οριζόντια μετατόπιση, Κατακόρυφη μετατόπιση

Εάν η αντίστοιχη επιλογή είναι ενεργή, τα εικονοστοιχεία της εικόνας που αντιστοιχούν σε εικονοστοιχεία από 0 έως 127 θα μετακινηθούν στα δεξιά για το οριζόντιο, προς τα κάτω για το κατακόρυφο, τα εικονοστοιχεία της εικόνας που αντιστοιχούν σε εικονοστοιχεία από 128 έως 255 θα αντικατασταθούν στα αριστερά για το οριζόντιο, προς τα πάνω για το κατακόρυφο.

Ό,τι εισάγετε στα πλαίσια εισόδου, άμεσα ή χρησιμοποιώντας τα κουμπιά κεφαλών βελών, δεν είναι η τρέχουσα μετατόπιση. Είναι ένας συντελεστής που χρησιμοποιήθηκε στον τύπο  $displacement = (intensity * coefficient)$ , που δίνει την ενεργή μετατόπιση εικονοστοιχείου σύμφωνα με την κλιμακωμένη ένταση [\[18\]](#) του αντίστοιχου εικονοστοιχείου στο χάρτη, διαμορφούμενος από το συντελεστή που εισάγατε. Η εισαγωγή της έντασης στον τύπο είναι σημαντική: αυτό επιτρέπει την σταδιακή μετατόπιση χρησιμοποιώντας το χάρτη διαβάθμισης.

Αυτή η τιμή μπορεί να είναι θετική ή αρνητική. Μια αρνητική μετατόπιση είναι αντίστροφη μιας θετικής. Η τιμή ποικίλει σε όρια ίσα με το διπλάσιο των διαστάσεων της εικόνας.

Πατώντας το πλήκτρο της πτυσσόμενης λίστας, εμφανίζεται μια λίστα όπου μπορείτε να επιλέξετε τον χάρτη μετατόπισης. Για να είναι παρούσα σε αυτή τη λίστα, μια εικόνα πρέπει να καλύπτει δύο όρους. Πρώτα, αυτή η εικόνα πρέπει να είναι παρούσα στην οθόνη σας όταν καλείτε το φίλτρο. Έπειτα, αυτή η εικόνα πρέπει να έχει τις ίδιες διαστάσεις όπως η αρχική εικόνα. Πιο συχνά, θα είναι ένα διπλότυπο της αρχικής εικόνας, που μετασχηματίζεται σε γκριζα κλίμακα και τροποποιείται κατάλληλα, με διαβάθμιση. Ίσως είναι δυνατό να χρησιμοποιήσετε εικόνες RGB, αλλά χρησιμοποιείται η χρωματική φωτεινότητα κάνοντας το αποτέλεσμα της πρόβλεψης δύσκολο. Ο χάρτης μπορεί να είναι διαφορετικός σε οριζόντια και κατακόρυφη κατεύθυνση.

### 13.3.3.2. Κατάσταση πολικής μετατόπισης

Σχήμα 17.280. Επιλογές φίλτρου μετατόπισης (πολικές)

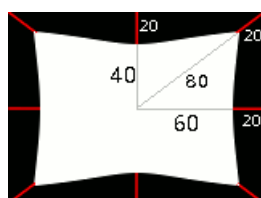


#### Πίεση

Εάν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί, οι ακτινικές συντεταγμένες (δηλαδή η απόσταση προς το μέσο της εικόνας, ο «πόλος») των εικονοστοιχείων θα αλλάξει. Τα εικονοστοιχεία της εικόνας που αντιστοιχούν σε εικονοστοιχεία χάρτη από 0 μέχρι 127 θα μετακινηθεί προς τα έξω, τα εικονοστοιχεία της εικόνας που αντιστοιχούν σε εικονοστοιχεία από 128 μέχρι 255 θα μετακινηθούν προς το κέντρο.

Για τις τιμές και το χάρτη μετατόπισης δείτε παραπάνω («Οριζόντια/Κάθετη μετατόπιση»).

Η μετατόπιση είναι ανεξάρτητη από την πολική απόσταση, όλα τα εικονοστοιχεία μετατοπίζονται κατά την ίδια ποσότητα. Έτσι η εικόνα δεν θα επεκταθεί μόνο ή δεν θα συμπιεστεί μόνο, αλλά επίσης θα παραμορφωθεί:



Παραμόρφωση εικόνας με την επιλογή πίεσης




Μια εικόνα με 160x120 εικονοστοιχεία, με επίπεδο λευκό χάρτη μετατόπισης και συντελεστή μετατόπισης 20,0: αυτό καταλήγει σε μια μετατόπιση 20 εικονοστοιχείων προς το κέντρο. Αυτή είναι μια οριζόντια μείωση στο μέγεθος κατά 25%, κατακόρυφα κατά 33% και διαγώνια κατά 20%, έτσι η εικόνα θα παραμορφωθεί.

### Στροβιλισμός

Εάν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί, οι γωνιακές συντεταγμένες των εικονοστοιχείων της εικόνας θα «μετατοπιστούν» κατά μια ποσότητα που εξαρτάται από το εικονοστοιχείο του χάρτη. Για ένα επίπεδο χάρτη μετατόπισης, η εικόνα θα περιστραφεί, αλλιώς θα στροβιλιστεί.

Τα εικονοστοιχεία της εικόνας που αντιστοιχούν σε εικονοστοιχεία από 0 μέχρι 127 στο χάρτη θα μετατοπιστούν αριστερόστροφα, τα εικονοστοιχεία της εικόνας που αντιστοιχούν σε εικονοστοιχεία από 128 μέχρι 255 θα μετατοπιστούν δεξιόστροφα.

Για τις τιμές και το χάρτη μετατόπισης δείτε παραπάνω.

 **Σημείωση**

---

Για έναν επίπεδο, όχι ουδέτερο χάρτη, εάν ενεργοποιηθεί η κατάσταση μετατόπισης «Πολική», αυτό το φίλτρο δουλεύει όπως το [Στροβιλισμός και πίεση](#).

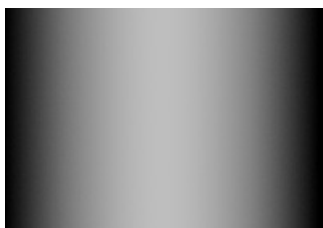
### 13.3.3.3. Μετατόπιση κέντρου

Αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται με πολική μετατόπιση: μπορείτε να ρυθμίσετε το κέντρο μετατόπισης.

### 13.3.4. Χρησιμοποιώντας διαβάθμιση για καμπύλωση κειμένου

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα:

1. Ξεκινήστε ανοίγοντας την εικόνα σας.
2. Διπλασιάστε αυτήν την εικόνα. Ενεργοποιήστε αυτό το διπλότυπο και κάντε την γκρι κλίμακα **εικόνα** → **κατάσταση** → **γκρι κλίμακα**). Γεμίστε την με την επιθυμητή διαβάθμιση. Αυτή η εικόνα θα είναι **οχάρτης μετατόπισης** σας, με τις διαστάσεις της αρχικής εικόνας.



3. Ενεργοποιήστε την αρχική εικόνα. Δημιουργήστε **μιστρύση κειμένου** με το κείμενο σας. Ορίστε στρώση στο μέγεθος της εικόνας: δεξιό κλικ στη στρώση στο διάλογο στρώσεων και στο αναδυόμενο μενού, κλικ στο «προσαρμογή στρώσης στα όρια της εικόνας». Σημειώστε ότι γράμματα στη στρώση κειμένου βρίσκονται σε διαφανές παρασκήνιο· τώρα, αυτό το φίλτρο δεν μετατοπίζει διαφανή εικονοστοιχεία. Μόνο γράμματα θα μετατοπιστούν.

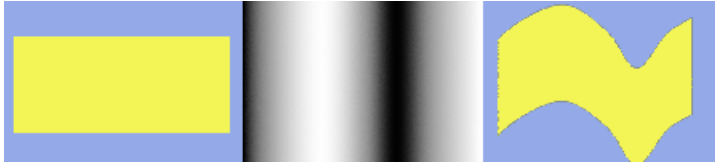


4. Ενεργοποιήστε τη στρώση κειμένου. Ανοίξτε το παράθυρο φίλτρου μετατόπισης. Ορίστε παραμέτρους, ιδιαίτερα

το συντελεστή μετατόπισης, σύμφωνα με το αποτέλεσμα στην προεπισκόπηση. Πατήστε **εντάξει**.



Αυτή η μέθοδος επίσης εφαρμόζεται σε πρότυπες στρώσεις:



#### Υπόδειξη

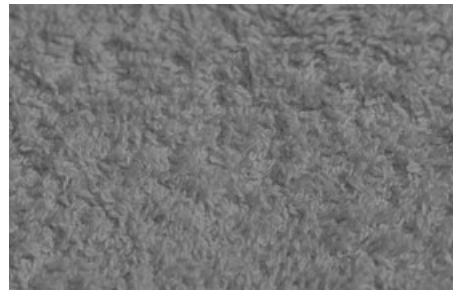
Για να πάρετε την επιθυμητή διαβάθμιση, πρώτα σχεδιάστε μια διαβάθμιση από μαύρο σε λευκό. Έπειτα χρησιμοποιήστε το εργαλείο [Καμπύλες](#) για να τροποποιήσετε την καμπύλη διαβάθμισης.

### 13.3.5. Χρήση του φίλτρου μετακίνησης για προσαρμογή κειμένου σε ανώμαλη επιφάνεια

#### Σχήμα 17.281. Παράδειγμα εικόνων



Υφή και κείμενο



Χάρτης

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα:

1. Ανοίξτε την εικόνα με ανώμαλη υφή.
2. **Δημιουργήστε τον χάρτη:** Διπλασιάστε την εικόνα και αποκορέστε αυτό το αντίγραφο (Χρώματα/Αποκορεσμός/Αποκορεσμός).
3. **Δημιουργήστε το κείμενο** στην εικόνα υφής. Μετακινήστε το, εάν απαιτείται. Κάντε αυτή την στρώση κειμένου το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα χρησιμοποιώντας το **Στρώση σε μέγεθος εικόνας**
4. Ανοίξτε το φίλτρο «Μετατόπιση». Πατήστε το πλήκτρο **Βοηθητική είσοδος** και διπλοπατήστε τη μικρογραφία της εικόνας χάρτη στο αριστερό παράθυρο.



Εφαρμοσμένο φίλτρο μετατόπισης.

### 13.3.6. Υπολογισμός μετατόπισης

Η επόμενη ενότητα θα δείξει τον υπολογισμό της ποσότητας μετατόπισης, εάν ενδιαφέρεσθε για αυτές τις λεπτομέρειες. Εάν δεν θέλετε να το ξέρετε, μπορείτε να παραλείψετε αυτήν την ενότητα.

Το παράδειγμα επισκόπησης που εμφανίζει την οριζόντια μετατόπιση χρησιμοποιώντας έναν συντελεστή 30,0: 19, 8, 4, ή 15 εικονοστοιχεία, εξαρτάται από το επίπεδο του γκρίζου του χρώματος του χάρτη μετατόπισης.

Γιατί μόνο αυτές οι ποσότητες; Αυτό είναι εύκολο:

$$30.0 * \frac{I - 127.5}{127.5} = D$$

$$30.0 * \frac{210 - 127.5}{127.5} = 19$$

$$30.0 * \frac{160 - 127.5}{127.5} = 8$$

$$30.0 * \frac{110 - 127.5}{127.5} = -4$$

$$30.0 * \frac{60 - 127.5}{127.5} = -15$$

Εάν σημειώσετε αυτές τις εξισώσεις, θα παρατηρήσετε ότι οι τιμές που δίνουν δεν είναι ακριβώς τα αποτελέσματα που κρατάμε στο παράδειγμα (χρησιμοποιώντας μη ακέραιους, αυτό δεν είναι έκπληξη). Έτσι, στρογγυλοποιήθηκαν τα αποτελέσματα στον κοντινότερο ακέραιο και έπειτα τα εικονοστοιχεία εμφανίστηκαν ως ολόκληρες αριθμητικές ποσότητες; Όχι. Κάθε εικονοστοιχείο μετατοπίζεται ακριβώς κατά την υπολογισμένη ποσότητα· μια «μετατόπιση κατά κλασματική ποσότητα» πραγματοποιείται με παρεμβολή. Μια κοντινότερη ματιά του παραδείγματος εικόνας θα το εμφανίσει:

Σχήμα 17.282. Μια πιο κοντινή ματιά στο παράδειγμα μετατόπισης



Μια μικρή περιοχή εστιάζεται κατά 800%.

Η μετατόπιση προκαλεί μικρές περιοχές (πλάτους ενός εικονοστοιχείου) ενδιάμεσων χρωμάτων στα άκρα επίπεδων χρωματικών περιοχών. Π.χ., η μαύρη περιοχή (εστιασμένη σε εικόνα) προκαλείται από μια μετατόπιση -4,12, έτσι το ενδιάμεσο χρώμα είναι 12% μαύρο και 88% χρυσαφί.

Έτσι εάν διαλέξετε ένα συντελεστή μετατόπισης 30,01 αντί για 30,00, θα πάρετε μια πραγματικά διαφορετική εικόνα, αν και δεν θα δείτε τη διαφορά, φυσικά.

[\[18\]](#) Κλιμακωμένη ένταση = (ένταση - 127,5) / 127,5· δείτε [Τμήμα 13.3.6. «Υπολογισμός μετατόπισης»](#).



13.2. Χάρτης ανάγλυφου



13.4. Ανίχνευση κλαστικού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 13.4. Ανίχνευση κλαστικού

---

### 13.4.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.283. Ανίχνευση κλαστικού

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «ανίχνευση κλαστικού»

Αυτό το φίλτρο μετασχηματίζει την εικόνα με το κλαστικό Mandelbrot: χαρτογραφεί την εικόνα στο κλαστικό.

### 13.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

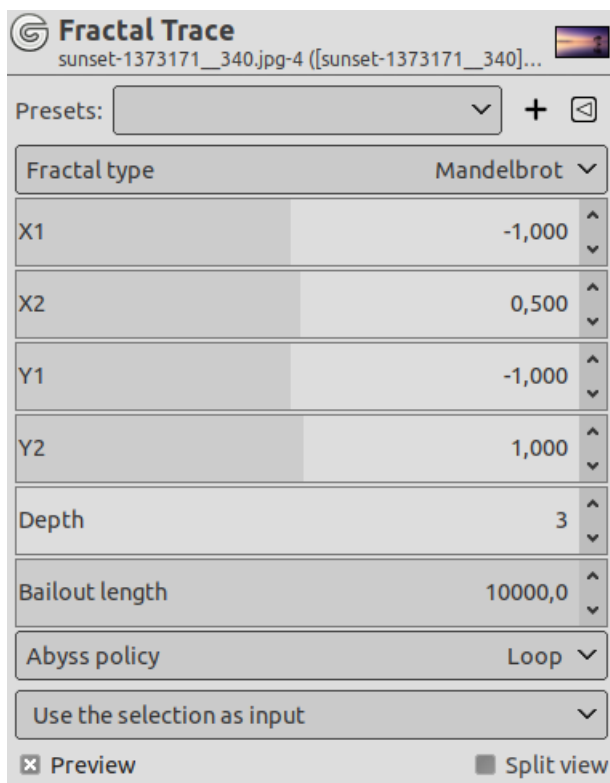
---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Ανίχνευση κλαστικού...**

### 13.4.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.284. Επιλογές φίλτρου «ανίχνευσης κλαστικού»



## Επιλογές

### Τύπος κλαστικού

Επιλέξτε μεταξύ «Mandelbrot (Μάντελμπροτ)» και «Julia (Τζούλια)».

### X1, X2, Y1, Y2, Βάθος

Αυτές οι παράμετροι είναι παρόμοιες με τις παραμέτρους αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω και επαναλήψεις του φίλτρου [Ανίχνευση κλαστικού](#). Επιτρέπουν να διαφοροποιείτε την επέκταση του κλαστικού και βάθους λεπτομέρειας.

### JX, JY

Επιλογές Julia: ΝΑΓΙΝΕΙ

### Μήκος αποκοπής (Bailout)

ΝΑΓΙΝΕΙ

### Πολιτική αβύσσου

Η εικόνα απεικόνισης σε κλασική μπορεί να αποκαλύψει κενές περιοχές. Αυτές οι επιλογές σας επιτρέπουν να ορίσετε συμπεριφορά μετατόπισης σε ενεργή στρώση ή άκρες επιλογής. Περιγράφονται στο [Πολιτική αβύσσου](#)

Χρησιμοποιήστε την επιλογή ως είσοδο, χρησιμοποιήστε όλη τη στρώση ως είσοδο



#### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).



13.3. Μετατόπιση



13.5. Αυταπάτη

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 13.5. Αυταπάτη

---

### 13.5.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.285. Αυταπάτη

---



Αρχική εικόνα



Εφαρμοσμένο το φίλτρο «Αυταπάτη»

Με αυτό το φίλτρο, η εικόνα σας (ενεργή στρώση ή επιλογή) φαίνεται σαν ένα καλειδοσκόπιο. Αυτό το φίλτρο διπλασιάζει την εικόνα σας σε πολλά αντίγραφα, περισσότερο ή λιγότερο αμυδρά και σπασμένα και τα βάζει γύρω από το κέντρο της εικόνας.

### 13.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

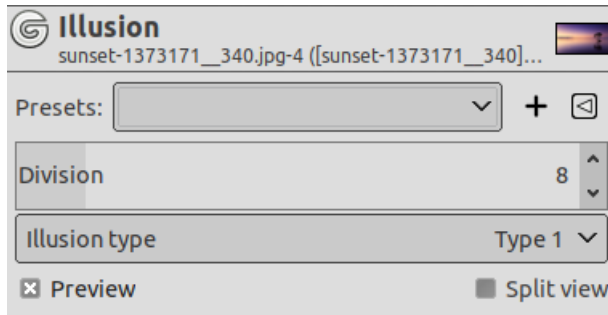
Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Αυταπάτη...**

### 13.5.3. Επιλογές

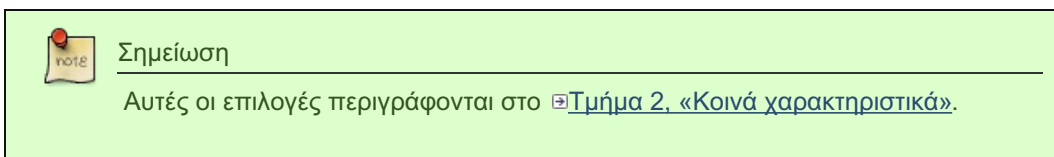
---



## Σχήμα 17.286. Επιλογές φίλτρου «αυταπάτης»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαιρεμένη προβολή



### Διαίρεση

Αυτός είναι ο αριθμός των αντιγράφων που θέλετε να εφαρμόσετε στην εικόνα. Αυτή η τιμή ποικίλει από -32 έως 64. Αρνητικές τιμές αντιστρέφουν την περιστροφή του καλειδοσκοπίου.

### Τύπος αυταπάτης

Έχετε δύο τύπους ρυθμίσεων για αντίγραφα στην εικόνα:

Σχήμα 17.287. Από αριστερά προς τα δεξιά: η αρχική εικόνα, τύπος 1, τύπος 2, με διαιρέσεις=4



13.4. Ανίχνευση κλασικού



13.6. Μικρός πλανήτης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 13.6. Μικρός πλανήτης

### 13.6.1. Επισκόπηση

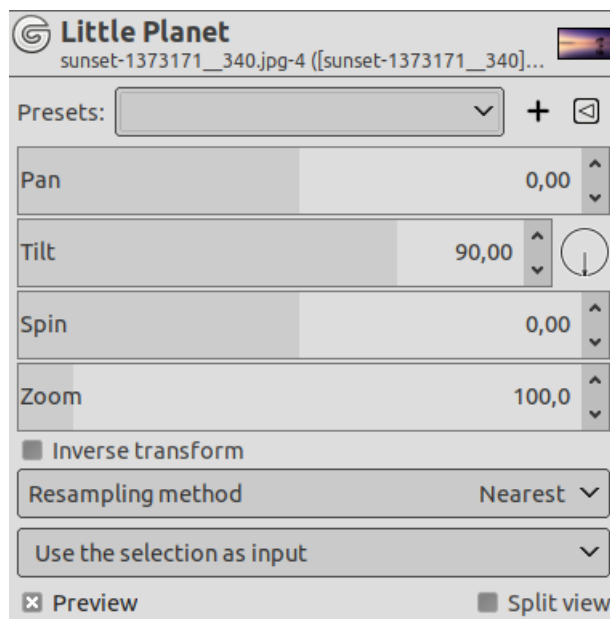
Αυτό το φίλτρο μετατρέπει ένα πανόραμα σε μικρό πλανήτη. Δεν ταιριάζουν όλες οι εικόνες σε αυτό το φίλτρο. Η ιδανική εικόνα είναι μια εικόνα 360° x 180°, γνωστή επίσης και ως ισορθογώνια εικόνα. Θα δούμε ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε επίσης κανονικές εικόνες.

### 13.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Μικρός πλανήτης (Little Planet)**...

### 13.6.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.288. Επιλογές φίλτρου «Μικρός πλανήτης (Little Planet)»**



## Επιλογές

Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαιρεμένη προβολή



### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Οριζόντια μετακίνηση (Pan)

Οριζόντια μετακίνησης της κάμερας. Εάν έχει επιλεγεί «Αντίστροφος μετασχηματισμός», η επιλογή «Μετακίνηση (pan)» μετακινεί τη γραμμή θέασης οριζόντια. Αλλιώς, δουλεύει όπως η επιλογή «Περιστροφή».

### Κλίση (Κατακόρυφη μετακίνηση)

Κατακόρυφη μετακίνηση κάμερας. Μετακινεί τη γραμμή θέασης προς τα πάνω/προς τα κάτω.

### Περιστροφή

Γωνία περιστροφής γύρω από τον άξονα της κάμερας. Περιστρέφει τον πλανήτη γύρω από τη γραμμή θέασης.

### Εστίαση

Επίπεδο εστίασης. Μεγέθυνση/Σμίκρυνση του πλανήτη.

### Αντίστροφος μετασχηματισμός

Κάνει την αντίστροφη απεικόνιση· χρήσιμη για μικροεπιδιορθώσεις του ζενίθ, του ναδίρ ή άλλων τμημάτων του πανοράματος.

### Μέθοδος επαναδειγματοληψίας

Οι μέθοδοι παρεμβολής περιγράφονται στο [☞Παρεμβολή](#)

Το «Κυβικό» μπορεί να δώσει καλύτερο αποτέλεσμα.

### Χρήση της επιλογής ως εισόδου/Χρήση της συνολικής στρώσης ως εισόδου

Εάν υπάρχει επιλογή, το φίλτρο θα την χρησιμοποιήσει. Αλλιώς, θα χρησιμοποιηθεί ολόκληρη η στρώση.

## 13.6.4. Χρήση του φίλτρου Μικρός πλανήτης με ισορθογώνια εικόνα



### Υπόδειξη

Μπορείτε να βρείτε ελεύθερες ισορθογώνιες εικόνες στο

[☞https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:360°\\_panoramas\\_with\\_equirectangular\\_projection](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:360°_panoramas_with_equirectangular_projection).



Ettling\_Isar\_panorama.jpg by © Simon Waldherr under [☞CC by-sa 4.0](#)

Το GIMP άνοιξε αυτήν την αρχική εικόνα 16000x8000 εικονοστοιχείων σε πλαίσιο 1000x500 εικονοστοιχεία με εστίαση 6,25. Αυτό είναι ένα στιγμιότυπο κλιμακωμένο στα 600x300 εικονοστοιχεία. Σημειώστε τον κενό ουρανό, τον ολότελα οριζόντιο ορίζοντα, την εξαφανιζόμενη προοπτική.

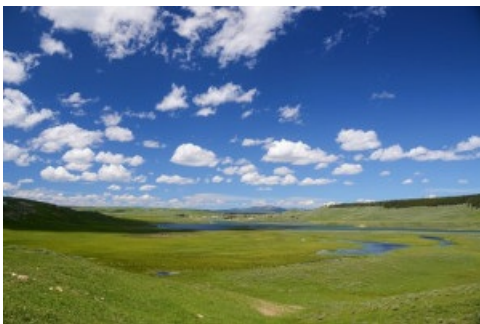


Εφαρμόστηκε το φίλτρο

### 13.6.5. Χρήση του φίλτρου Μικρός πλανήτης με κανονική εικόνα

Το πανόραμά σας σπάνια ικανοποιεί τις απαραίτητες συνθήκες για αυτό το φίλτρο, ιδιαίτερα εάν το αποκόψετε από μεγαλύτερη εικόνα. Το φίλτρο Μικρός πλανήτης φέρνει την αριστερή και τη δεξιά πλευρά της εικόνας μαζί και δημιουργεί ένα ανεπιθύμητο απότομο όριο εάν οι πλευρές είναι διαφορετικές. Ένας ανομοιόμορφος ορίζοντας δίνει ακανόνιστο κύκλο. Ένας γαλάζιος κενός ουρανός που καταλαμβάνει το πάνω μισό της εικόνας και ένας οριζόντιος ορίζοντας είναι τέλειοι. Συνήθως, θα πρέπει να προετοιμάσετε το πανόραμά σας πριν να χρησιμοποιήσετε το φίλτρο.

#### Σχήμα 17.289. Αρχικές εικόνες

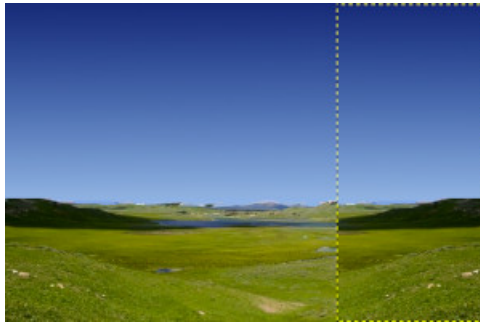


Αρχικό πανόραμα



Εφαρμοσμένο φίλτρο απευθείας με τις προεπιλεγμένες επιλογές

1. Καθαρισμός ουρανού: με τον επιλογέα χρώματος, πιο σκούρο γαλάζιο στο προσκήνιο της εργαλειοθήκης και πιο ανοιχτό γαλάζιο στο παρασκήνιο της εργαλειοθήκης. Ορθογώνια επιλογή του ουρανού συμπεριλαμβανόμενου μικρού τμήματος του ορίζοντα. Στην επιλογή, σχεδιάστε μια διαβάθμιση από πάνω προς τα κάτω.
2. Επιλέξτε το αριστερό όριο της εικόνας.
3. Αντιγράψτε την επιλογή και επικολλήστε την ως Νέα στρώση.
4. **Q** συντόμευση για να ανοίξετε το εργαλείο στοίχισης.
5. Πατήστε στη νέα στρώση (που επικάθεται στην περιοχή επιλογής): εμφανίζονται τα όρια της νέας στρώσης. Στοιχίστε τη νέα στρώση με την εικόνα στη δεξιά πλευρά.
6. Επιλέξτε>Τίποτα.
7. Αντιστρέψτε τη νέα στρώση οριζόντια.



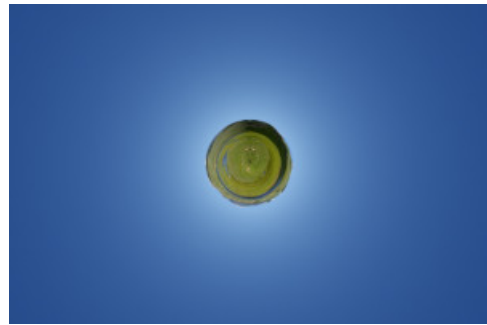
Η νέα στρώση στοιχισμένη στην εικόνα στη δεξιά πλευρά και ανεστραμμένη: η αριστερή και η δεξιά πλευρά της εικόνας είναι τώρα το ίδιο. Ο ουρανός διαγράφηκε. Ο ορίζοντας οριζοντιώθηκε.

8. Προσθέστε μια μαύρη μάσκα στρώσης στη νέα στρώση.
9. Εφαρμόστε μια διαβάθμιση από μαύρο προς άσπρο στη μάσκα στρώσης.
10. Εφαρμόστε το φίλτρο μικρός πλανήτης (Little planet).

#### Σχήμα 17.290. Αποτελέσματα



Προετοιμασμένη εικόνα



Εφαρμόστηκε το φίλτρο



13.5. Αυταπάτη



13.7. Προεκβολή πανοράματος

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 13.7. Προεκβολή πανοράματος

### 13.7.1. Επισκόπηση

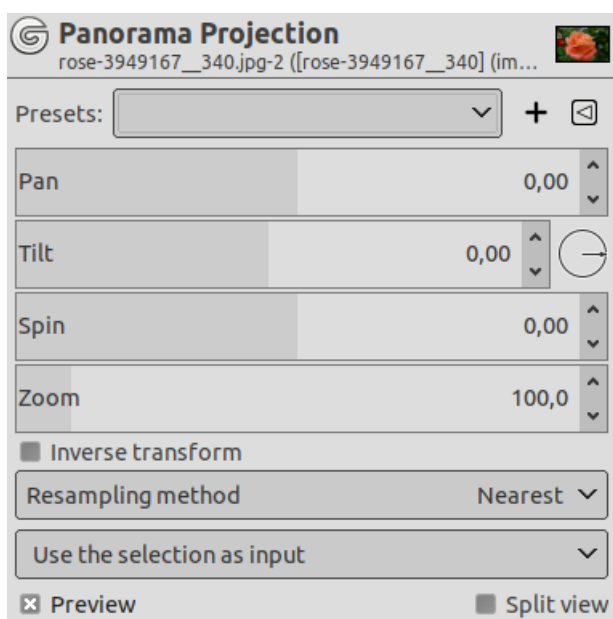
Αυτό το φίλτρο μετατρέπει μια εικόνα 360° x 180°, γνωστή επίσης και ως ισορθογώνια σε πανόραμα.

### 13.7.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Προβολή πανοράματος...**

### 13.7.3. Επιλογές

Σχήμα 17.291. Επιλογές φίλτρου «Προβολής πανοράματος»



Αυτές οι επιλογές είναι οι ίδιες με τις επιλογές [Τμήμα 13.6. «Μικρός πλανήτης»](#).

### 13.7.4. Τροποποιητές πλήκτρου


**Πάτημα και μεταφορά** για πανοραμική κίνηση.

**Shift + Πάτημα και μεταφορά** για περιστροφή.

**Ctrl + Πάτημα και μεταφορά** για πανοραμική κίνηση με περιορισμένο άξονα.

**Alt + Πάτημα και μεταφορά** για εστίαση.

### 13.7.5. Χρήση φίλτρου προβολής πανοράματος

 Υπόδειξη

Μπορείτε να βρείτε ελεύθερες ισορθογώνιες εικόνες στο [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:360°\\_panoramas\\_with\\_equirectangular\\_projection](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:360°_panoramas_with_equirectangular_projection).

Φυσικά, μπορείτε να πάρετε μόνο ένα τμήμα της αρχικής εικόνας στο πανόραμά σας. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να δημιουργήσετε μια νέα εικόνα με το μέγεθος του μελλοντικού σας πανοράματος. Έπειτα, να ανοίξετε την αρχική εικόνα.



Parc\_de\_Belleville,\_Paris\_June\_2007.jpg by Alexandre Duret-Lutz under [CC by-sa 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

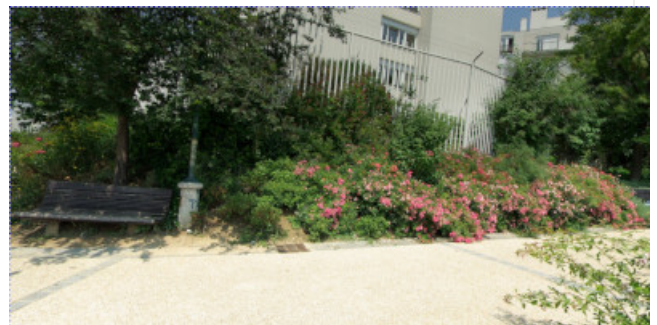
Το GIMP άνοιξε αυτήν την αρχική εικόνα 4000x2000 εικονοστοιχείων σε πλαίσιο 1000x500 εικονοστοιχείων με εστίαση 12,5. Αυτό είναι στιγμιότυπο κλιμακωμένο σε 400x200 εικονοστοιχεία.

Ανοίξτε το φίλτρο προβολής πανοράματος. Μόνο κεντρικό τμήμα της εικόνας είναι ορατό. Μετακινηθείτε στην εικόνα για να βρείτε το πανόραμά σας χρησιμοποιώντας την επιλογή μετακίνησης (Pan) ή πατήστε και σύρτε. Μπορείτε να μεγεθύνετε για να έχετε πλατύτερη προβολή.

#### Σχήμα 17.292. Εφαρμοσμένο φίλτρο «Προβολή πανοράματος»



Οριζόντια μετακίνηση (Pan) = 0,0



Οριζόντια μετακίνηση (Pan) = 66,00



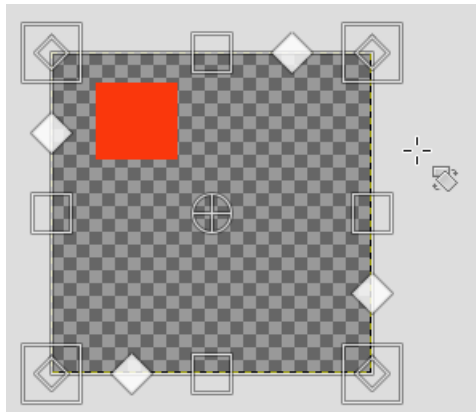





## 13.8. Αναδρομικός (επαναλαμβανόμενος) μετασχηματισμός

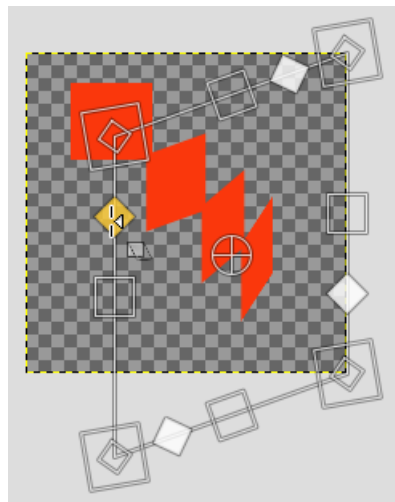
### 13.8.1. Επισκόπηση

Αυτό το φίλτρο εφαρμόζεται σε έναν μετασχηματισμό αναδρομικά (επαναλαμβανόμενα).



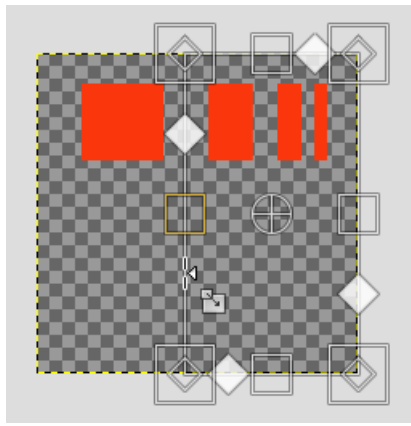
Όπως στο ενιαίο εργαλείο μετασχηματισμού, αυτό το φίλτρο εμφανίζει ένα πλαίσιο γύρω από την εικόνα με αρκετά είδη λαβών:

-  Διαμάντια για στρέβλωση



Στρέβλωση

-  Τετράγωνα για οριζόντια ή κατακόρυφη κλιμάκωση.

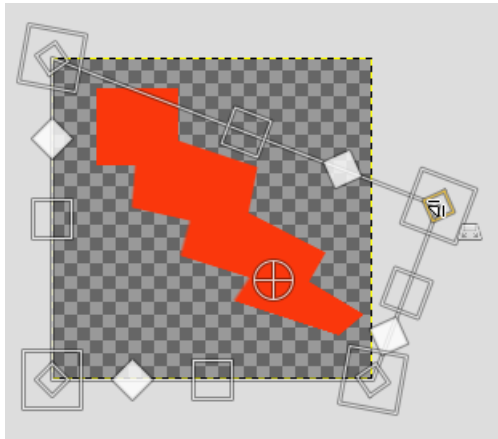


Οριζόντια κλιμάκωση

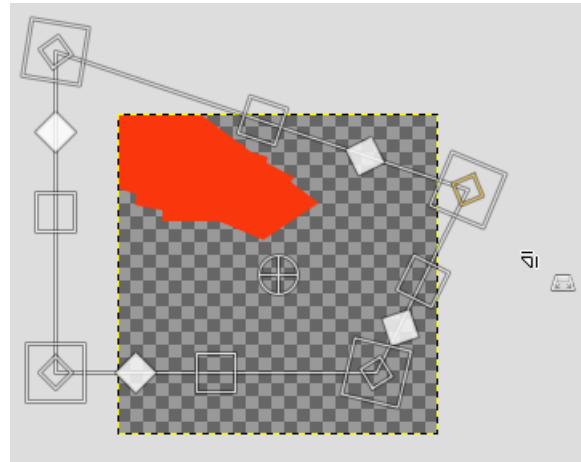


- Μικρά διαμάντια για αλλαγή προοπτικής, σε μεγάλα τετράγωνα για κλιμάκωση σε όλες τις κατευθύνσεις.

### Σχήμα 17.293. Αλλαγή προοπτικής

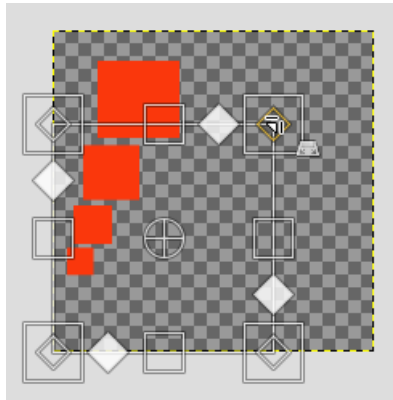


Αλλαγή προοπτικής

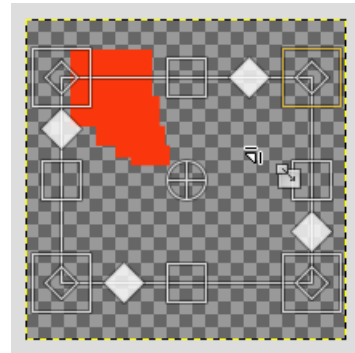


Το ίδιο πατώντας **Ctrl**

Σχήμα 17.294. Κλιμάκωση σε όλες τις κατευθύνσεις



Κλιμάκωση



Το ίδιο πατώντας **Ctrl**

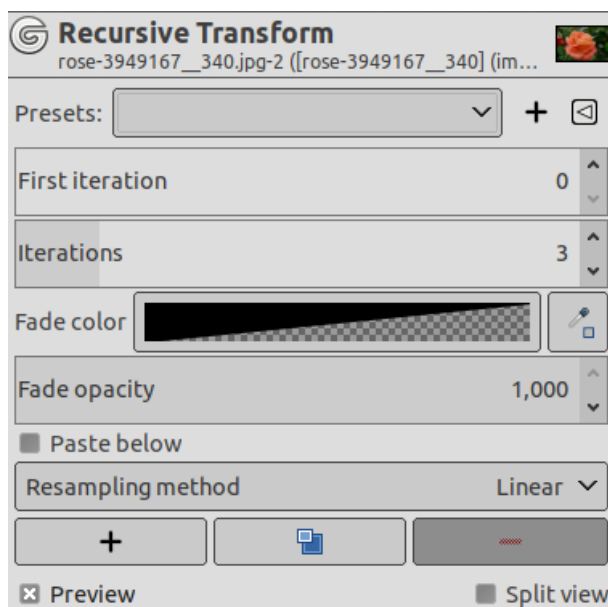
και εκτός του πλαισίου, ο δείκτης του ποντικιού εμφανίζεται με ένα εικονίδιο περιστροφής: πάτημα και μεταφορά για περιστροφή γύρω από τον άξονα. Αυτός ο άξονας είναι, από προεπιλογή, στο κέντρο της εικόνας: πάτημα και μεταφορά για τη μετακίνησή του.

### 13.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Αναδρομικός μετασχηματισμός...**

### 13.8.3. Επιλογές

Σχήμα 17.295. Επιλογές φίλτρου «Αναδρομικού μετασχηματισμού»



## Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαιρεμένη προβολή



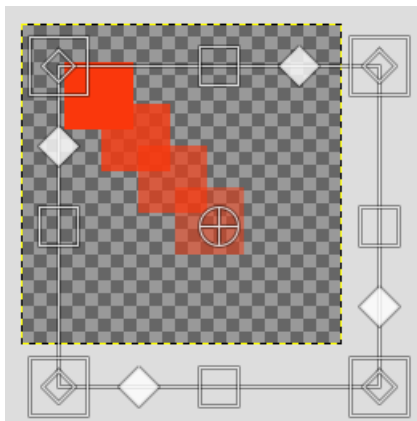
### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

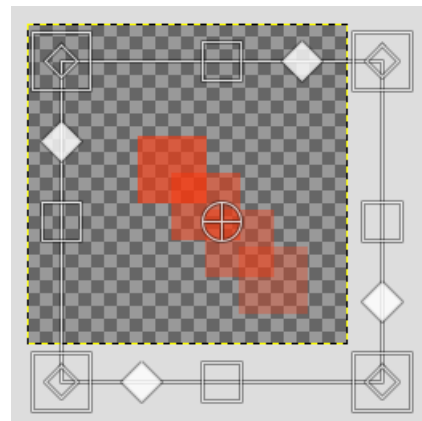
### Πρώτη επανάληψη

Αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται όταν ο αριθμός των επαναλήψεων έχει οριστεί. Τότε ο μετασχηματισμός ξεκινά στην καθορισμένη θέση από αυτήν την επιλογή.

**Σχήμα 17.296. Επιλογές φίλτρου «Αναδρομικού μετασχηματισμού»**



Αρχική εικόνα. Επαναλήψεις = 3. Εξασθένιση = 0,797



Πρώτη επανάληψη = 2

### Επαναλήψεις

Αριθμός επαναλήψεων.

### Χρώμα εξασθένισης

Το χρώμα που θα χρησιμοποιηθεί για εξασθένιση. Προεπιλογή είναι η διαφάνεια. Μπορείτε να αλλάξετε αυτό το χρώμα επιλέγοντας νέο χρώμα πατώντας το χρωματικό δείγμα ή χρησιμοποιώντας τον επιλογέα χρώματος στα δεξιά.

### Αδιαφάνεια εξασθένισης

Ποσό κλιμάκωσης της αδιαφάνειας κάθε επαναλαμβανόμενης εικόνας.

### Επικολήστε παρακάτω

Επικολήστε τις επαναλαμβανόμενες εικόνες κάτω από καθεμιά.

### Μέθοδος επαναδειγματοληψίας

Οι μέθοδοι παρεμβολής περιγράφονται στο [Παρεμβολή](#)

### Τρία πλήκτρα

Για προσθήκη, διπλασιασμό ή αφαίρεση του μετασχηματισμού.

## 13.8.4. Χρήση φίλτρου αναδρομικού μετασχηματισμού

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το φίλτρο για να δημιουργήσετε εφέ ντρόστε (Droste), τρισδιάστατα, δέντρα.



13.7. Προεκβολή πανοράματος



13.9. Παράθεση χαρτιού

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



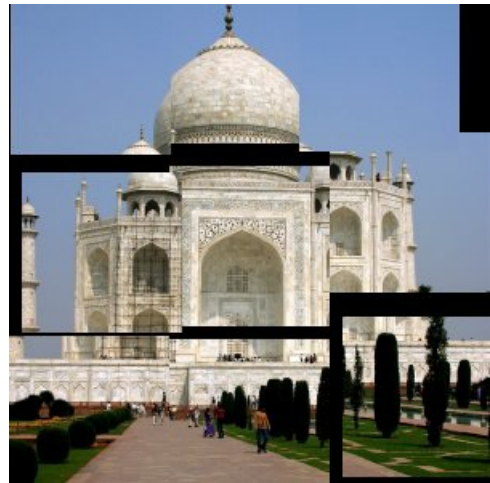
## 13.9. Παράθεση χαρτιού

### 13.9.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.297. Παράδειγμα φίλτρου «παράθεσης χαρτιού».



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «παράθεσης χαρτιού»

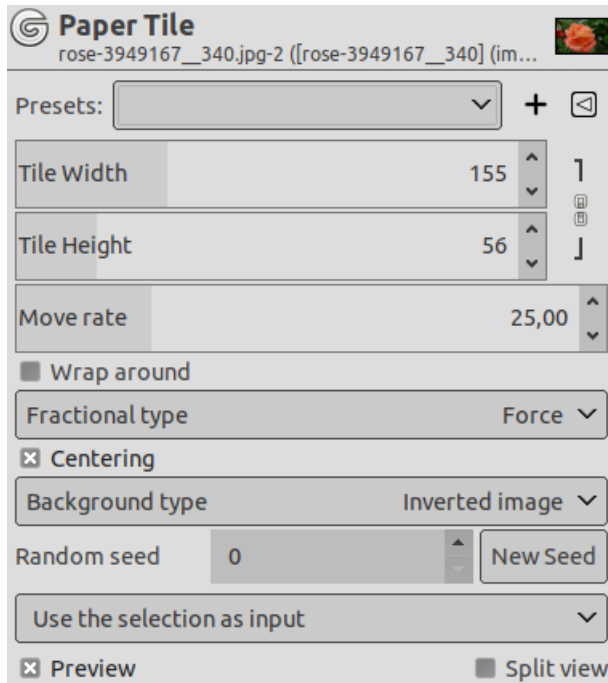
Αυτό το φίλτρο κόβει την εικόνα (ενεργή στρώση ή επιλογή) σε πολλά κομμάτια, με τετράγωνη μορφή και έπειτα τα ολισθαίνει έτσι ώστε να, περισσότερο ή λιγότερο, επικαλύπτουν ή να μετακινηθούν μακριά. Μπορούν να βγουν έξω από τα περιγράμματα εικόνας λίγο.

### 13.9.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου


Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Παράθεση χαρτιού...**

### 13.9.3. Επιλογές

Σχήμα 17.298. Επιλογές φίλτρου «παράθεσης χαρτιού»



### Προεπιλογές, προεπισκόπηση, διαιρεμένη προβολή

 Σημείωση  
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Πλακίδιο Ύψους/Πλάτους

Το φίλτρο ξεκινά κόβοντας την εικόνα πριν την μετατόπιση κομματιών· έτσι, το μέγεθος κομματιού και ο αριθμός των κομματιών σε οριζόντια (πλάτος) και κατακόρυφη (ύψος) κατεύθυνση πρέπει να είναι κατάλληλοι με το μέγεθος της εικόνας.

Όταν αυτές οι επιλογές είναι συνδεδεμένες, τα πλακίδια είναι τετράγωνα.

### Ρυθμός μετακίνησης

Αυτή είναι η μέγιστη ποσοστιαία μετατόπιση κόντρα με το μέγεθος πλευράς των τετραγώνων.

### Αναδίπλωση ολόγυρα

Καθώς μετακινούνται οι παραθέσεις, μερικές μπορούν να βγουν έξω από τα περιγράμματα της εικόνας. Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, ότι βγαίνει έξω από τη μια πλευρά πηγαίνει στην αντίθετη πλευρά.

### Κλασματικός τύπος

Λόγω της περικοπής της εικόνας, τα αρχικά εικονοστοιχεία μπορούν να επιμένουν. Υπάρχουν τρεις τρόποι να τα επεξεργαστείτε:

#### Αναγκαστικά

Τα υπολειπόμενα εικονοστοιχεία θα κοπούν επίσης.

#### Παράβλεψη

Επιλογή τύπος παρασκήνιου δεν λαμβάνεται υπόψη και τα εναπομείναντα εικονοστοιχεία διατηρούνται.

#### Παρασκήνιο

Τα υπολειπόμενα εικονοστοιχεία θα αντικατασταθούν με τον τύπο παρασκηνίου που καθορίζεται στην επόμενη ενότητα.

### Κεντράρισμα

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, οι παραθέσεις θα μαζευτούν μάλλον μαζί στο κέντρο της εικόνας.

### Τύπος παρασκηνίου

Μπορείτε να διαλέξετε τον τύπο παρασκηνίου που θα χρησιμοποιηθεί, εάν το ραδιοπλήκτρο **παρασκήνιο** σημειωθεί, μεταξύ έξι επιλογών:

#### Αντεστραμμένη εικόνα

Τα χρώματα παρασκηνίου θα αντιστραφούν (255-τιμή σε κάθε χρωματικό κανάλι).

#### Διαφανές

Το παρασκήνιο θα είναι διαφανές.

#### Εικόνα

Τα χρώματα παρασκηνίου δεν θα μεταβληθούν. Η αρχική εικόνα είναι το παρασκήνιο.

#### Χρώμα

Τα εναπομένοντα εικονοστοιχεία θα αντικατασταθούν από το χρώμα που μπορείτε να επιλέξετε. Προεπιλογή είναι το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης. Μπορείτε να επιλέξετε ένα άλλο χρώμα χρησιμοποιώντας τη θέση χρώματος ή τον επιλογέα χρώματος.

### Τυχαία σπορά

Η μετατόπιση πλακιδίου μπορεί να γίνει τυχαία.

### Χρήση της επιλογής ως εισόδου/Χρήση της συνολικής στρώσης ως εισόδου

Εάν υπάρχει επιλογή, ο μετασχηματισμός θα γίνει στην επιλογή από το επιλεγμένο τμήμα της εικόνας ή από ολόκληρη τη στρώση.



13.8. Αναδρομικός (επαναλαμβανόμενος) μετασχηματισμός

13.10. Παράθεση χωρίς ραφές

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 13.10. Παράθεση χωρίς ραφές

### 13.10.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.299. Ένα παράδειγμα παράθεσης χωρίς ραφές.**



Αρχικό



Εφαρμόστηκε παράθεση χωρίς ραφές

Αυτό το φίλτρο τροποποιεί την εικόνα για παράθεση δημιουργώντας άκρα χωρίς ραφές. Τέτοια εικόνα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μοτίβο για σελίδα ιστού. Αυτό το φίλτρο δεν έχει επιλογή και το αποτέλεσμα μπορεί να χρειάζεται διόρθωση.

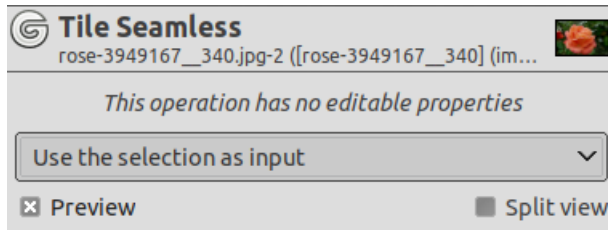
### 13.10.2. Ενεργοποίηση

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Παράθεση χωρίς ραφές...**

### 13.10.3. Επιλογές

Σχήμα 17.300. Επιλογές φίλτρου «Παράθεσης χωρίς ραφή»

---



13.9. Παράθεση χαρτιού



13.11. Ανίχνευση κλαστικού (παλιό)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 13.11. Ανίχνευση κλαστικού (παλιό)

### 13.11.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.301. Ανίχνευση κλαστικού (παλιό)



Αρχική εικόνα



Εφαρμοσμένο το φίλτρο «Ανίχνευση κλαστικού (παλιό)»

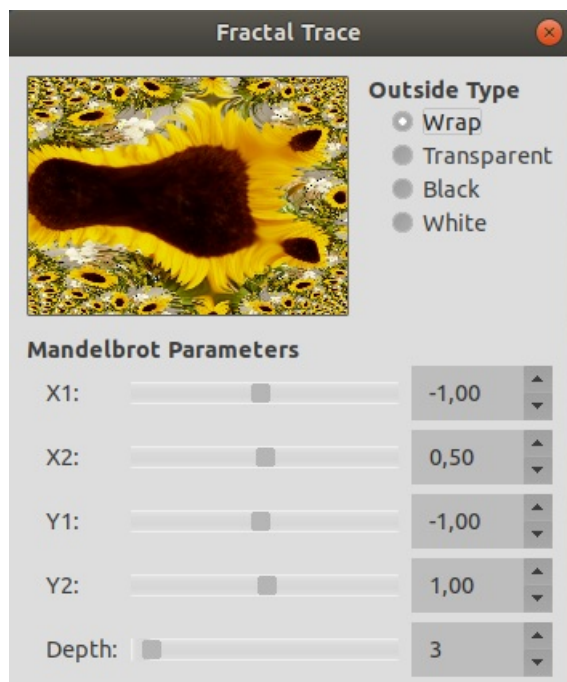
Αυτό το φίλτρο μετασχηματίζει την εικόνα με το κλαστικό Mandelbrot: χαρτογραφεί την εικόνα στο κλαστικό.

### 13.11.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Ανίχνευση κλαστικού (παλιό)...**

### 13.11.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.302. Επιλογές φίλτρου «Ανίχνευσης κλαστικού (παλιό)»



### Παράμετροι Mandelbrot

#### X1, X2, Y1, Y2, Βάθος

Αυτές οι παράμετροι είναι παρόμοιες με τις παραμέτρους X/YMIN, X/YMAX και ITER του φίλτρου [«ανιχνευτή κλαστικού»](#). Επιτρέπουν να ποικίλετε τη επέκταση του κλαστικού και βάθους λεπτομέρειας.

#### Εξωτερικός τύπος

Η χαρτογράφηση εικόνας σε κλασικό μπορεί να αποκαλύψει άδειες περιοχές. Μπορείτε να διαλέξετε να τις γεμίσετε με μαύρο, λευκό, διαφάνεια ή να κάνετε ότι εξαφανίζεται σε μια πλευρά να επανεμφανιστεί στην αντίθετη πλευρά με την επιλογή αναδίπλωση.



13.10. Παράθεση χωρίς ραφές

13.12. Χάρτης αντικειμένου

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 13.12. Χάρτης αντικειμένου

### 13.12.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.303. Εφαρμογή του φίλτρου «χάρτης αντικειμένου» σε φωτογραφία



Αρχικό



Εφαρμογή «χάρτη αντικειμένου»

Αυτό το φίλτρο απεικονίζει μια εικόνα σε ένα αντικείμενο (επίπεδο, σφαίρα, πλαίσιο ή κύλινδρο).

### 13.12.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Χάρτης αντικειμένου...**

### 13.12.3. Επιλογές

#### 13.12.3.1. Προεπισκόπηση

Αυτή η προεπισκόπηση έχει πολλές δυνατότητες:

##### Προεπισκόπηση!

Η προεπισκόπηση είναι αυτόματη για μερικές επιλογές αλλά πρέπει να πιάσετε αυτό το κουμπί για ανανέωση προεπισκόπησης μετά από τροποποίηση πολλών άλλων παραμέτρων.

Όταν ο δείκτης ποντικιού είναι στην προεπισκόπηση και η καρτέλα φωτός επιλεγεί, παίρνει τη μορφή μιας μικρής παλάμης για τη σύλληψη του **γαλάζιου σημείου** που σημειώνει την αρχική πηγή φωτός και την μετατοπίζει. Αυτό το γαλάζιο σημείο ίσως δεν είναι ορατό εάν η πηγή φωτός έχει αρνητικές ρυθμίσεις X και Y στην καρτέλα φωτός.

### Σμίκρυνση, Μεγέθυνση

Τα κουμπιά εστίασης επιτρέπουν να μεγεθύνετε ή να μειώσετε την εικόνα στην προεπισκόπηση. Η ενέργεια τους είναι περιορισμένη, αλλά ίσως χρήσιμη σε περίπτωση μεγάλης εικόνας.

### Εμφάνιση προεπισκόπησης δικτυώματος

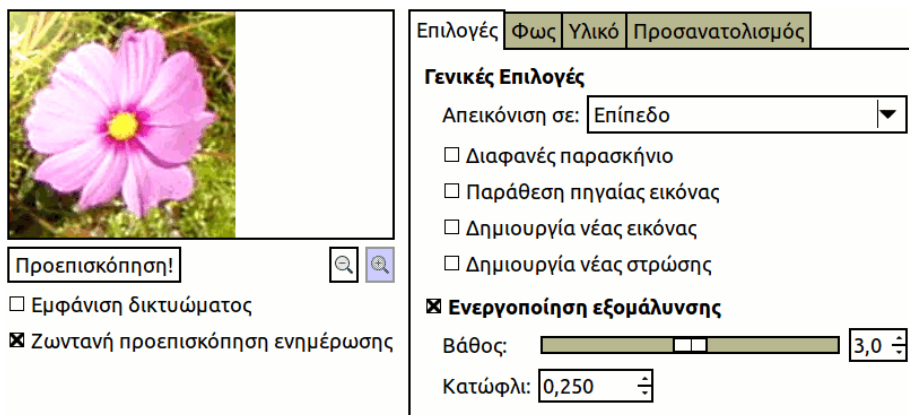
Βάζει ένα πλέγμα πάνω από την προεπισκόπηση για να κάνει μετατοπίσεις και περιστροφές πιο εύκολα. Δουλεύει καλά σε σχέδιο.

### Ενημέρωση ζωντανής προεπισκόπησης

Για να κάνετε την προεπισκόπηση να δουλεύει ως συνήθως.

## 13.12.3.2. Γενικές Επιλογές

Σχήμα 17.304. Επιλογές «χάρτη αντικειμένου» (γενικά)



### Χάρτης σε

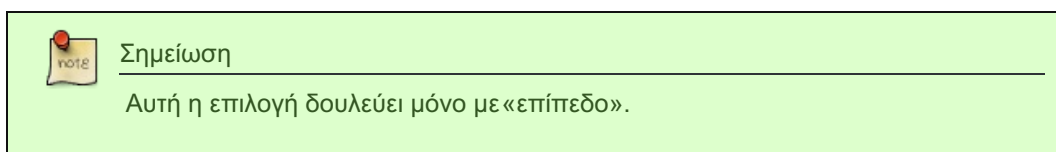
Αυτή η πτυσσόμενη λίστα επιτρέπει την επιλογή του αντικείμενου στο οποίο θα χαρτογραφηθεί η εικόνα. Μπορεί να είναι *επίπεδο*, *σφαιρικό*, *πλαίσιο* ή *κυλινδρικό*.

### Διαφανές παρασκήνιο

Αυτή η επιλογή δημιουργεί διαφανή εικόνα γύρω από το αντικείμενο. Εάν δεν οριστεί, το παρασκήνιο γεμίζει με το τρέχον χρώμα παρασκηνίου.

### Παράθεση πηγαίας εικόνας

Όταν μετακινείτε επίπεδο αντικείμενο και το μετατοπίζετε με προσανατολισμό επιλογών καρτέλας, ένα μέρος της εικόνας αδειάζει. Σημειώνοντας την *παράθεση πηγαίας εικόνας*, τα αντίγραφα της πηγαίας εικόνας θα γεμίσουν αυτό τον κενό χώρο. Αυτή η επιλογή φαίνεται να μη δουλεύει με τα άλλα αντικείμενα.



### Δημιουργία νέας εικόνας

Όταν αυτή η επιλογή σημειωθεί, μια νέα εικόνα δημιουργείται με το αποτέλεσμα της εφαρμογής του φίλτρου, διατηρώντας έτσι την αρχική εικόνα.

### Ενεργοποίηση εξομάλυνσης

Επιλέξτε αυτήν την επιλογή για να κρύψει αυτή το δυσάρεστο αποτέλεσμα οδόντωσης στα περιγράμματα. Όταν σημειωθεί, αυτή η επιλογή επιτρέπει την εμφάνιση δύο ρυθμίσεων:

### Βάθος

Ορίζει την ποιότητα εξομάλυνσης, σε βάρος της ταχύτητας εκτέλεσης.

### Κατώφλι

Ορίζει τα όρια εξομάλυνσης. Η εξομάλυνση σταματά όταν η διαφορά τιμής μεταξύ εικονοστοιχείων γίνεται χαμηλότερη από αυτή την ορισμένη τιμή.

## 13.12.3.3. Φως

Σχήμα 17.305. Επιλογές «χάρτη αντικειμένου» (φως)

Επιλογές	Φως	Υλικό	Προσανατολισμός
<b>Ρυθμίσεις φωτός</b>			
Τύπος πηγής φωτός:	<input type="text" value="Φως σημείου"/>		
Χρώμα πηγής φωτός:	<input type="text"/>		
<b>Θέση</b>			
X:	<input type="text" value="-0,50"/>	<input type="text" value="▲"/>	<input type="text" value="▼"/>
Ψ:	<input type="text" value="-0,50"/>	<input type="text" value="▲"/>	<input type="text" value="▼"/>
Z:	<input type="text" value="2,00"/>	<input type="text" value="▲"/>	<input type="text" value="▼"/>

### Ρυθμίσεις φωτός

#### Τύπος πηγής φωτός

Σε αυτή την πτυσσόμενη λίστα, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ *σημειακού φωτός*, *κατευθυντήριου φωτός* και *χωρίς φως*.

#### Χρώμα πηγής φωτός

Πατήστε αυτό το κουμπί για να ανοίξετε το διάλογο επιλογή χρώματος.

### Θέση

Εάν το «σημειακό φως» επιλεγεί, μπορείτε να ελέγξετε εκεί την *θέση* της πηγής φωτός (το γαλάζιο σημείο), σύμφωνα με τις συντεταγμένες X, Y και Z.

Εάν επιλεγεί το «κατευθυντήριο φως», αυτές οι παράμετροι X, Y και Z ελέγχουν το «*διάνυσμα κατεύθυνσης*» (το αποτέλεσμα δεν είναι προφανές).

## 13.12.3.4. Υλικό

## Σχήμα 17.306. Επιλογές «χάρτη αντικειμένου» (υλικό)

Επιλογές | Φως | Υλικό | Προσανατολισμός

### Στάθμες έντασης

Περιβάλλον

Διάχυση:

### Ανακλασιμότητα

Διάχυση:

Αντανάκλαση:

Τονισμός:

### Στάθμες έντασης

#### Περιβάλλον

Η ποσότητα του χρώματος για να δείξει όπου δεν πέφτει καθόλου φως άμεσα.

#### Διάχυση

Η ένταση του αρχικού χρώματος όταν φωτίζεται από μια πηγή φωτός.

### Ανακλαστικότητα

#### Διάχυση

Οι μεγαλύτερες τιμές κάνουν το αντικείμενο να αντανακλά περισσότερο φως (φαίνεται φωτεινότερο).

#### Κατοπτρισμός

Ελέγχει πόσο έντονοι θα είναι οι τονισμοί.

#### Τονισμός

Υψηλότερες τιμές κάνουν τους τονισμούς πιο εστιασμένους.

### 13.12.3.5. Προσανατολισμός



Σχήμα 17.307. Επιλογές «χάρτη αντικειμένου» (προσανατολισμός)

Επιλογές	Φως	Υλικό	Προσανατολισμός	_____
<b>Θέση</b>				
X:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,50000 $\updownarrow$
Ψ:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,50000 $\updownarrow$
Z:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,00000 $\updownarrow$
<b>Περιστροφή</b>				
X:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,0 $\updownarrow$
Ψ:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,0 $\updownarrow$
Z:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,0 $\updownarrow$

#### Θέση

Αυτοί οι τρεις ολισθητές και τα πλαίσια εισόδου τους επιτρέπουν την ποικιλία θέσεων αντικειμένου στην εικόνα, σύμφωνα με τις συντεταγμένες X, Y, Z του αντικειμένου της ανώτερης αριστερής γωνίας.

#### Περιστροφή

Αυτοί οι τρεις ολισθητές κάνουν το αντικείμενο να περιστραφεί γύρω από τους άξονες X, Y, Z αντίστοιχα.

### 13.12.3.6. Πλαίσιο

Αυτή η καρτέλα φαίνεται μόνο όταν διαλέξετε το αντικείμενο πλαισίου.

Σχήμα 17.308. Επιλογές «χάρτη αντικειμένου» (πλαίσιο)

Επιλογές	Φως	Υλικό	Προσανατολισμός	Κουτί	_____
<b>Απεικόνιση εικόνων σε πλευρές παραλληλεπίπεδου</b>					
Εμπρός:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Χωρίς όνομα-2...osmos-1.png-57 $\downarrow$
Πίσω:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Χωρίς όνομα-2...osmos-1.png-57 $\downarrow$
Κορυφή:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Χωρίς όνομα-2...osmos-1.png-57 $\downarrow$
Κάτω:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Χωρίς όνομα-2...osmos-1.png-57 $\downarrow$
Αριστερά:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Χωρίς όνομα-2...osmos-1.png-57 $\downarrow$
Δεξιά:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Χωρίς όνομα-2...osmos-1.png-57 $\downarrow$
Κλίμακα X:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,50 $\updownarrow$
Ψ:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,50 $\updownarrow$
Z:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,50 $\updownarrow$

### Ταίριασμα εικόνων στις πλευρές πλαισίου

Αυτό το όνομα συνάρτησης είναι αυτονόητο: μπορείτε να διαλέξετε μια εικόνα για κάθε πλευρά του πλαισίου. Αυτές οι εικόνες πρέπει να είναι παρούσες στην οθόνη σας όταν καλείτε το φίλτρο χάρτη αντικειμένου.

### Κλίμακα

Αυτοί οι ολισθητές X,Y, Z επιτρέπουν να αλλάξουν το μέγεθος κάθε διάστασης X, Y, Z του πλαισίου.

### 13.12.3.7. Κύλινδρος

Αυτή η καρτέλα φαίνεται μόνο όταν διαλέξετε το αντικείμενο κυλίνδρου.

Σχήμα 17.309. Επιλογές «χάρτη αντικειμένου» (κύλινδρος)

Επιλογές	Φως	Υλικό	Προσανατολισμός	Κύλινδρος
<b>Εικόνες για τελικές πλευρές</b>				
Κορυφή:	Χωρίς όνομα-25/cosmos-1.png-57 ▼			
Κάτω:	Χωρίς όνομα-25/cosmos-1.png-57 ▼			
<b>Μέγεθος</b>				
Ακτίνα:	<input type="range"/>	0,25		
Μήκος:	<input type="range"/>	1,00		

### Εικόνες για άκρες πλευρών

Το όνομα αυτής της επιλογής είναι αυτονόητο. Οι εικόνες πρέπει να είναι παρούσες στη οθόνη σας όταν καλείτε το φίλτρο αντικειμένου χάρτη.

### Μέγεθος

#### Ακτίνα

Αυτός ο ολισθητής και τα πλαίσια εισόδου του επιτρέπουν τον έλεγχο της κυλινδρικής διαμέτρου. Δυστυχώς, αυτή η ρύθμιση δουλεύει στη χαρτογραφημένη εικόνα στον κύλινδρο και ξαναδοκιμάζει αυτή την εικόνα για να την προσαρμόσει στο μέγεθος του νέου κυλίνδρου. Θα ήταν καλύτερο να έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε το μέγεθος κυλίνδρου πριν την χαρτογράφηση έτσι ώστε να χαρτογραφηθεί όλη η εικόνα.

#### Μήκος

Ελέγχει το μήκος του κυλίνδρου.





## 13.13. Παράθεση

### 13.13.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.310. Η ίδια εικόνα, πριν και μετά την εφαρμογή φίλτρου παράθεσης**



Αρχική εικόνα



(Μειώσαμε το μέγεθος της εικόνας εξεπίτηδες)

Αυτό το φίλτρο κάνει πολλά αντίγραφα της αρχικής εικόνας, στο ίδιο ή μειωμένο μέγεθος, σε μια μεγαλύτερη (νέα) εικόνα.

### 13.13.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Χάρτης** → **Παράθεση...**

### 13.13.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.311. Επιλογές φίλτρου «παράθεσης»**


#### Παράθεση σε νέο μέγεθος

Πλάτος:     
 Ύψος:

Δημιουργία νέας εικόνας

## Πλάτος, Ύψος

Τα πλαίσια εισόδου και οι κεφαλές των τόξων τους επιτρέπουν την εισαγωγή των διαστάσεων για τη νέα εικόνα.

Και οι δυο κατευθύνσεις συνδέονται από προεπιλογή με μια αλυσίδα . Μπορείτε να τις κάνετε ανεξάρτητες σπάζοντας αυτήν την αλυσίδα. Μπορείτε να διαλέξετε μια μονάδα διαφορετική από εικονοστοιχείο με κλικ στο κουμπί πτυσσόμενης λίστας.

*Η νέα εικόνα πρέπει να είναι μεγαλύτερη από την αρχική. Αλλιώς, θα πάρετε μόνο μια εικόνα δείγματος. Διαλέξτε μεγέθη που είναι πολλαπλάσια των αρχικών μεγεθών εάν δεν θέλετε να έχετε κολοβές παραθέσεις.*

## Δημιουργία νέας εικόνας

Είναι προς το συμφέρον σας να κρατήσετε αυτή η επιλογή σημειωμένη για να αποφύγετε την τροποποίηση της αρχικής εικόνας.



13.12. Χάρτης αντικειμένου



14. Φίλτρα απόδοσης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



---

## 14. Φίλτρα απόδοσης

---

### 14.1. Εισαγωγή

Τα περισσότερα φίλτρα του GIMP δουλεύουν σε μια στρώση μετασχηματισμού του περιεχομένου του, αλλά τα φίλτρα στην ομάδα «σχεδίασης» είναι λίγο διαφορετικά. Δημιουργούν μοτίβα από το μηδέν, στις περισσότερες περιπτώσεις εξαφανίζοντας οτιδήποτε ήταν προηγουμένως στη στρώση. Μερικά δημιουργούν τυχαία ή θορυβώδη μοτίβα, άλλα κανονικά ή κλασικά μοτίβα και ένα (Gfig) είναι γενικού σκοπού (αλλά μάλλον περιορισμένο) διανυσματικό εργαλείο γραφικών.



13.13. Παράθεση



14.2. Φλόγα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 14.2. Φλόγα

### 14.2.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.312. Παράδειγμα απόδοσης φλόγας



Εφαρμογή φίλτρου «φλόγας»

Με το φίλτρο φλόγας, μπορείτε να δημιουργήσετε εξάισια, τυχαία δημιουργημένα κλαστικά μοτίβα. Δεν μπορείτε να ελέγξετε τα κλαστικά όπως μπορείτε με το φίλτρο [κλαστικό IFS](#), αλλά μπορείτε να οδηγήσετε την τυχαία γεννήτρια σε συγκεκριμένη κατεύθυνση και να διαλέξετε από τις παραλλαγές ενός επιθυμητού θέματος.



#### Προειδοποίηση

Δυστυχώς αποδείχτηκε, ότι αυτό το φίλτρο δεν δουλεύει κατάλληλα για μεγάλες εικόνες. Ακόμα περισσότερο ατυχές είναι, ότι ο δημιουργός του δεν παίρνει μέτρα για αυτό το πρόσθετο, έτσι δεν φαίνεται γρήγορη διόρθωση στον ορίζοντα. Αν και μπορούμε να σας δώσουμε τους ακριβείς αριθμούς, το πρόσθετο δουλεύτηκε σε μια γρήγορη δοκιμή για εικόνα 1024x768 εικονοστοιχείων, αλλά όχι για εικόνα 2500x2500 εικονοστοιχείων.



#### Σημείωση

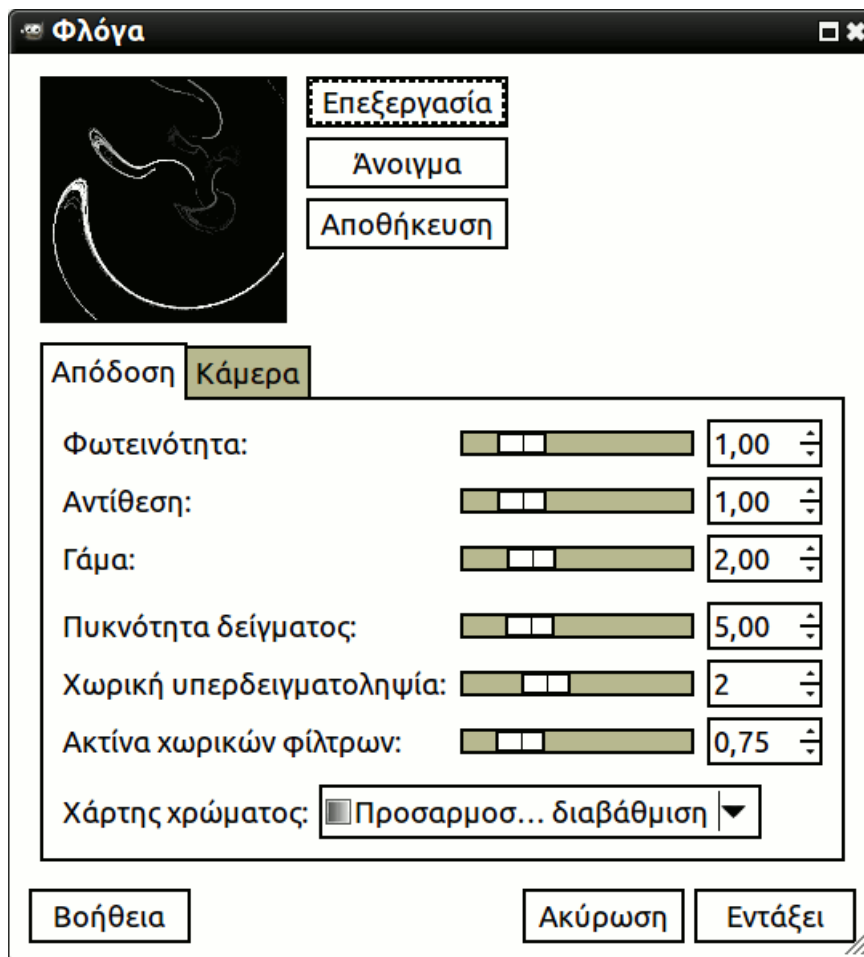
Αυτό το πρόσθετο δόθηκε στο GIMP από τον Scott Draves το 1997. Κρατά επίσης τα δικαιώματα για το πρόσθετο. Μια περιγραφική σελίδα για το πρόσθετο, παρέχεται από τον συγγραφέα στο διαδίκτυο [\[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΦΛΟΓΩΝΗ\]](#).

### 14.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Φύση** → **Φλόγα...**

### 14.2.3. Επιλογές

Σχήμα 17.313. Επιλογές φίλτρου «φλόγας»



Στο κύριο παράθυρο, μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους απόδοσης και κάμερας. Οι πρώτες τρεις παράμετροι στην εμφάνιση απόδοσης είναι φωτεινότητα, αντίθεση και γάμα. Το αποτέλεσμα αυτών των επιλογών είναι ορατό στο παράθυρο προεπισκόπησης, αλλά είναι γενικά καλύτερο να παραμείνετε στις προεπιλεγμένες τιμές και να διορθώσετε την αποδιδόμενη εικόνα αργότερα με εικόνα/χρώματα.

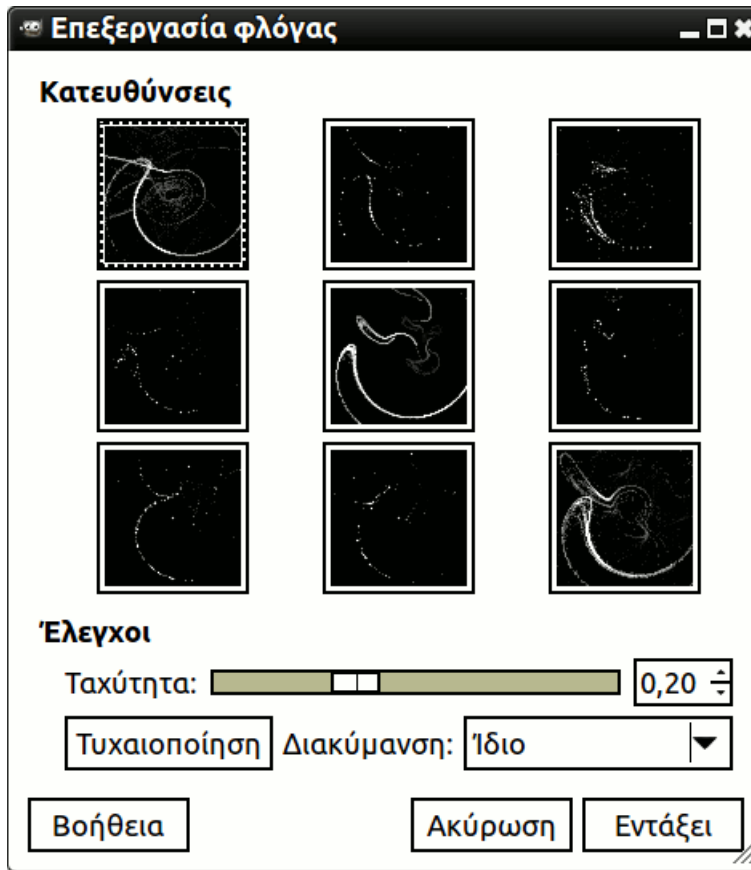
Οι άλλες τρεις παράμετροι επηρεάζουν την αποδιδόμενη διαδικασία και δεν προβάλλονται στο παράθυρο προεπισκόπησης. Η πυκνότητα δείγματος, που ελέγχει την ανάλυση του αποδιδόμενου μοτίβου, είναι η πιο σημαντική από αυτές. Οι παράμετροι της κάμερας επιτρέπουν την εστίαση και αντιστάθμιση του μοτίβου φλόγας,

μέχρι να ικανοποιηθείτε με αυτό που βλέπετε στο παράθυρο προεπισκόπησης. Η φλόγα επίσης προσφέρει τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε και να φορτώσετε τα προτιμώμενα μοτίβα.

### Επεξεργασία

Πάτημα αυτού του κουμπιού εμφανίζει το διάλογο επεξεργασίας:

Σχήμα 17.314. Ο διάλογος επεξεργασίας φλόγας



Ο διάλογος εμφανίζει εννέα διαφορετικά παράθυρα. Το μοτίβο εμφανίζεται στο κέντρο του τρέχοντος μοτίβου, και τα οκτώ παράθυρα που το περιβάλλουν είναι τυχαίες παραλλαγές αυτού του μοτίβου. Κλικ στην κεντρική εικόνα δημιουργεί οκτώ νέες παραλλαγές αυτού του μοτίβου, που μπορούν να ρυθμιστούν με τον έλεγχο ταχύτητας. Διαλέγετε μια παραλλαγή με κλικ πάνω της και αντικαθιστά αμέσως την εικόνα στη μέση. Για επιλογή ενός συγκεκριμένου χαρακτήρα ή θέματος για τις παραλλαγές, μπορείτε να διαλέξετε από εννέα διαφορετικά θέματα στο μενού **παραλλαγές**. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε **τυχαία**, που αντικαθιστά το τρέχον μοτίβο με ένα νέο τυχαίο μοτίβο.

### Ανοιγμα

Αυτό το κουμπί εμφανίζει ένα επιλογέα αρχείου που επιτρέπει να ανοίξετε ένα προηγουμένως αποθηκευμένο αρχείο ρυθμίσεων φλόγας.

### Αποθήκευση


Αυτό το κουμπί εμφανίζει ένα διάλογο αποθήκευσης αρχείου που επιτρέπει να αποθηκεύσετε τις τρέχουσες ρυθμίσεις για το πρόσθετο, έτσι ώστε να μπορείτε να τις ξαναδημιουργήσετε αργότερα.


### Απόδοση





Απόδοση **Κάμερα**


---


Φωτεινότητα:  1,00

Αντίθεση:  1,00

Γάμα:  2,00

Πυκνότητα δείγματος:  5,00

Χωρική υπερδειγματοληψία:  2

Ακτίνα χωρικών φίλτρων:  0,75

Χάρτης χρώματος:  Προσαρμοσ... διαβάθμιση

#### Φωτεινότητα

Ελέγχει την φωτεινότητα του αντικειμένου φλόγας.

#### Αντίθεση

Ελέγχει την αντίθεση μεταξύ φωτεινότερων και αμυδρότερων μερών της φλόγας.

#### Γάμα

Ορίζει μια διόρθωση γάμα για μέρη με ενδιάμεση φωτεινότητα.

#### Πυκνότητα δείγματος

Ελέγχει την ανάλυση του αποδιδόμενου μοτίβου. (Δεν έχει κανένα αποτέλεσμα στην προεπισκόπηση.) Ένα δείγμα υψηλής πυκνότητας καταλήγει σε απαλή και ομαλή απόδοση (όπως ένας ιστός αράχνης), ενώ χαμηλή πυκνότητα απόδοσης μοιάζει με ψεκασμό ή σύννεφα σωματιδίου.

#### Χωρική υπερδειγματοληψία

Τι κάνει αυτό;

#### Χωρική ακτίνα φίλτρου

Τι κάνει αυτό;

#### Χρωματολόγιο

Αυτό το μενού δίνει πολλές επιλογές για να ορίσετε το χρώμα ανάμειξης στο μοτίβο φλόγας:


- Η τρέχουσα διαβάθμιση όπως φαίνεται στην εργαλειοθήκη.
- Ένας αριθμός προκαθορισμένων χρωματολογίων.
- Τα χρώματα από εικόνες που είναι προς το παρόν ανοιχτά στο GIMP.


#### Κάμερα

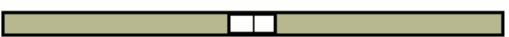
---

Απόδοση **Κάμερα**

---

Εστίαση:  0,00

X:  0,00

Y:  0,00

#### Εστίαση

Επιτρέπει να εστιάσετε στη φλόγα μέσα ή έξω.

#### X, Y

Επιτρέπει να μετακινήσετε τη φλόγα γύρω από την περιοχή εικόνας.



14. Φίλτρα απόδοσης



14.3. Περιηγητής κλασικών

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 14.3. Περιγητής κλαστικών

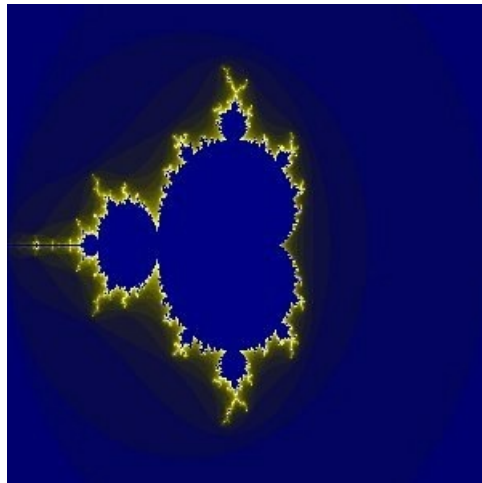
---

### 14.3.1. Επισκόπηση

---

**Σχήμα 17.315. Παράδειγμα για το φίλτρο περιγητή κλαστικών**

---



Εφαρμογή φίλτρου «περιγητής κλαστικών»

Με αυτό το φίλτρο, μπορείτε να δημιουργήσετε κλασικά και πολύχρωμες εικόνες στις παρυφές του χάους. Αντίθετα με το φίλτρο [Εκλαστικό IFS](#), με το οποίο μπορείτε να κανονίσετε την κλαστική δομή επακριβώς, αυτό το φίλτρο επιτρέπει την εκτέλεση των κλαστικών απλά.

### 14.3.2. Έναρξη φίλτρου

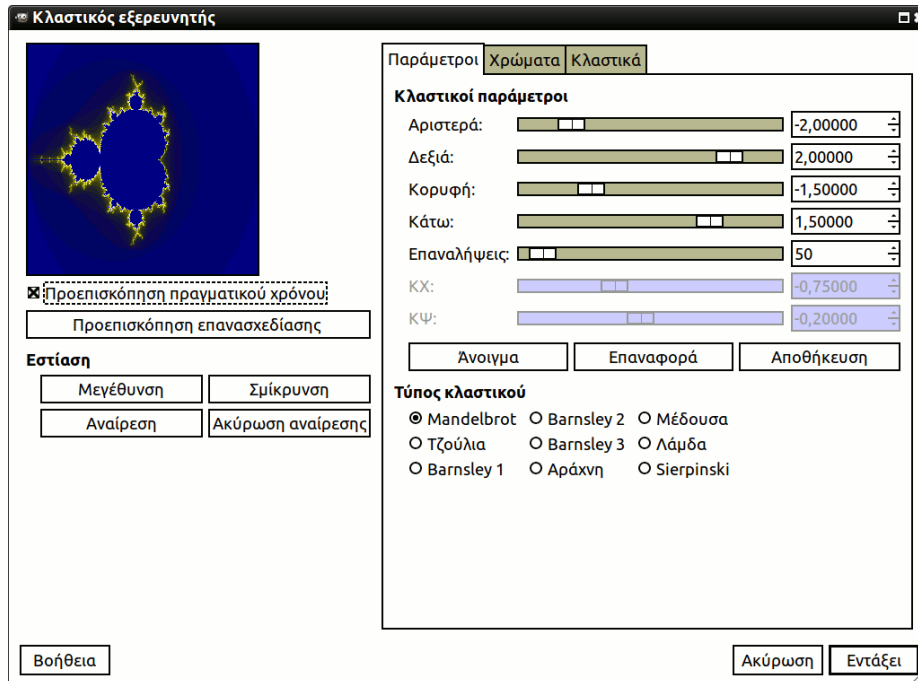
---

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από [Φίλτρα](#) → [Σχεδίαση](#) → [Περιγητής κλαστικών...](#)

### 14.3.3. Επιλογές

---

Σχήμα 17.316. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή κλαστικών»



Το παράθυρο περιηγητή κλαστικών περιέχει δύο στήλες: στα αριστερά υπάρχει το τζάμι προεπισκόπησης με ένα χαρακτηριστικό εστίασης, στα δεξιά θα βρείτε τις κύριες επιλογές οργανωμένες σε καρτέλες: παράμετροι, χρώματα και κλαστικά.

#### 14.3.3.1. Προεπισκόπηση

##### Προεπισκόπηση πραγματικού χρόνου

Αποεπιλέξτε την προεπισκόπηση πραγματικού χρόνου μόνο εάν ο υπολογιστής σας είναι αργός. Σε αυτήν την περίπτωση, μπορείτε να ενημερώσετε την προεπισκόπηση με κλικ στο κουμπί **προεπισκόπηση επανασχεδίασης**.

Με κλικ-σύρσιμο του δείκτη ποντικιού στην προεπισκόπηση, μπορείτε να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο οριοθετώντας την περιοχή που θα εστιαστεί.

##### Εστίαση

Έχετε εκεί μερικές επιλογές για μεγέθυνση ή σμίκρυνση. Η **αναίρεση** επιτρέπει να επιτρέψετε σε προηγούμενη κατάσταση, πριν την εστίαση. Η **ακύρωση αναίρεσης** επιτρέπει να επαναφέρετε την εστίαση που είχατε αναίρεσει, χωρίς να πρέπει να την ξαναδημιουργήσετε με τα κουμπιά **μεγέθυνση** ή **σμίκρυνση**.

#### 14.3.3.2. Παράμετροι

Σχήμα 17.317. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή κλαστικών» (παράμετροι)

Παράμετροι **Χρώματα** **Κλαστικά**

**Κλαστικοί παράμετροι**

Αριστερά:	<input type="text" value=""/>	-2,00000
Δεξιά:	<input type="text" value=""/>	2,00000
Κορυφή:	<input type="text" value=""/>	-1,50000
Κάτω:	<input type="text" value=""/>	1,50000
Επανάληψεις:	<input type="text" value=""/>	50
ΚΧ:	<input type="text" value=""/>	-0,75000
ΚΨ:	<input type="text" value=""/>	-0,20000

**Τύπος κλαστικού**

Mandelbrot  Barnsley 2  Μέδουσα  
 Τζούλια  Barnsley 3  Λάμδα  
 Barnsley 1  Αράχνη  Sierpinski

Αυτή η καρτέλα περιέχει μερικές επιλογές για ορισμό υπολογισμού κλαστικού και επιλογή κλαστικού τύπου.

#### Παράμετροι κλαστικού

Εδώ, έχετε ολισθητές και πλαίσια εισόδου για να ορίσετε επέκταση, επανάληψη και όψη κλαστικού.

##### Αριστερά, Δεξιά, Κορυφή, Πυθμέννας

Μπορείτε να ορίσετε την επέκταση κλαστικού μεταξύ ενός ελάχιστου και ενός μέγιστου, στην οριζόντια και/ή κάθετη κατεύθυνση. Οι τιμές είναι από -3,0 έως 3,0.

##### Επανάληψεις

Με αυτή την παράμετρο, μπορείτε να ορίσετε την επανάληψη κλαστικού κι έτσι την λεπτομέρεια. Οι τιμές είναι από 0,0 μέχρι 1000,0

##### Οριζόντια, Κάθετα

Με αυτές τις παραμέτρους, μπορείτε να αλλάξετε την όψη κλαστικού, στην οριζόντια (X) και/ή κάθετη (Y) κατεύθυνση, εκτός από τους τύπους Mandelbrot και Sierpinski.

##### Άνοιγμα, Επαναφορά, Αποθήκευση

Με αυτά τα τρία κουμπιά, μπορείτε να αποθηκεύσετε τη δουλειά σας με όλες τις παραμέτρους της, να ανοίξετε ένα προηγουμένως αποθηκευμένο κλαστικό, ή να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση πριν όλες τις τροποποιήσεις.

#### Τύπος κλαστικού

Μπορείτε να διαλέξετε ποιος τύπος κλαστικού θα είναι, π.χ. Mandelbrot, Julia, Barnsley ή Sierpinski.

### 14.3.3.3. Χρώματα

Σχήμα 17.318. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή κλαστικών» (χρώματα)

Παράμετροι Χρώματα Κλαστικά

**Αριθμός Χρωμάτων**

Αριθμός χρωμάτων:  256

Χρήση εξομάλυνσης loglog

**Πυκνότητα Χρώματος**

Κόκκινο:  1,00

Πράσινο:  1,00

Μπλε:  1,00


**Συνάρτηση χρώματος**

Κόκκινο	Πράσινο	Μπλε
<input type="radio"/> Ημίτονο	<input type="radio"/> Ημίτονο	<input checked="" type="radio"/> Ημίτονο
<input checked="" type="radio"/> Συνημίτονο	<input checked="" type="radio"/> Συνημίτονο	<input type="radio"/> Συνημίτονο
<input type="radio"/> Κανένα	<input type="radio"/> Κανένα	<input type="radio"/> Κανένα
<input type="checkbox"/> Αντιστροφή	<input type="checkbox"/> Αντιστροφή	<input type="checkbox"/> Αντιστροφή

**Χρωματική κατάσταση**

Όπως καθορίστηκε πιο πάνω

Εφαρμογή ενεργής διαβάθμισης στην τελική εικόνα



Αυτή η καρτέλα περιέχει επιλογές για ρύθμιση χρώματος κλαστικού.

## Αριθμός χρωμάτων

### Αριθμός χρωμάτων

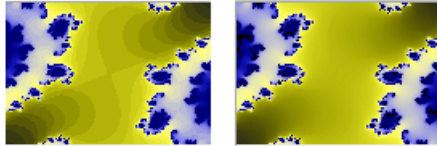
Αυτός ο ολισθητής και τα πλαίσια εισόδου του επιτρέπουν να ορίσετε τον αριθμό των χρωμάτων για το κλαστικό, μεταξύ 2 και 8192. Μια παλέτα αυτών των χρωμάτων εμφανίζεται στον πυθμένα της καρτέλας. Στην πραγματικότητα, αυτό είναι μια διαβάθμιση μεταξύ χρωμάτων στο κλαστικό: μπορείτε να αλλάξετε χρώματα με τις επιλογές «πυκνότητα χρώματος» και «συνάρτηση χρώματος». Τα χρώματα κλαστικού δεν εξαρτώνται από τα χρώματα της αρχικής εικόνας (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια λευκή εικόνα για κλαστικά επίσης).

### Χρήση λογαριθμικής εξομάλυνσης

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το αποτέλεσμα ζώνης εξομαλύνεται.

## Σχήμα 17.319. Παράδειγμα λογαριθμικής εξομάλυνσης

---



### Πυκνότητα χρώματος

---

#### Κόκκινο, Πράσινο, Γαλάζιο

Αυτοί οι τρεις ολισθητές και τα πλαίσια κειμένου τους επιτρέπουν τον ορισμό της έντασης χρώματος στα τρία κανάλια χρώματος. Οι τιμές ποικίλουν από 0,0 μέχρι 1,0.

### Συνάρτηση χρώματος

---

Για τα χρωματικά κανάλια **κόκκινο**, **πράσινο** και **γαλάζιο**, μπορείτε να διαλέξετε με πόσο χρώμα θα επεξεργαστούν:

#### Ημίτονο

Χρωματικές παραλλαγές θα διαμορφωθούν σύμφωνα με τη συνάρτηση ημιτόνου.

#### Συνημίτονο

Οι χρωματικές πυκνότητες θα ποικίλουν σύμφωνα με τη συνάρτηση συνημιτόνου.

#### Καμία

Οι χρωματικές πυκνότητες θα ποικίλουν γραμμικά.

#### Αντιστροφή

Εάν σημειώσετε αυτήν την επιλογή, οι τιμές συνάρτησης θα αντιστραφούν.

### Χρωματική κατάσταση

---

Αυτές οι επιλογές επιτρέπουν τον ορισμό από πού οι χρωματικές τιμές πρέπει να παρθούν.

#### Όπως καθορίστηκε παραπάνω

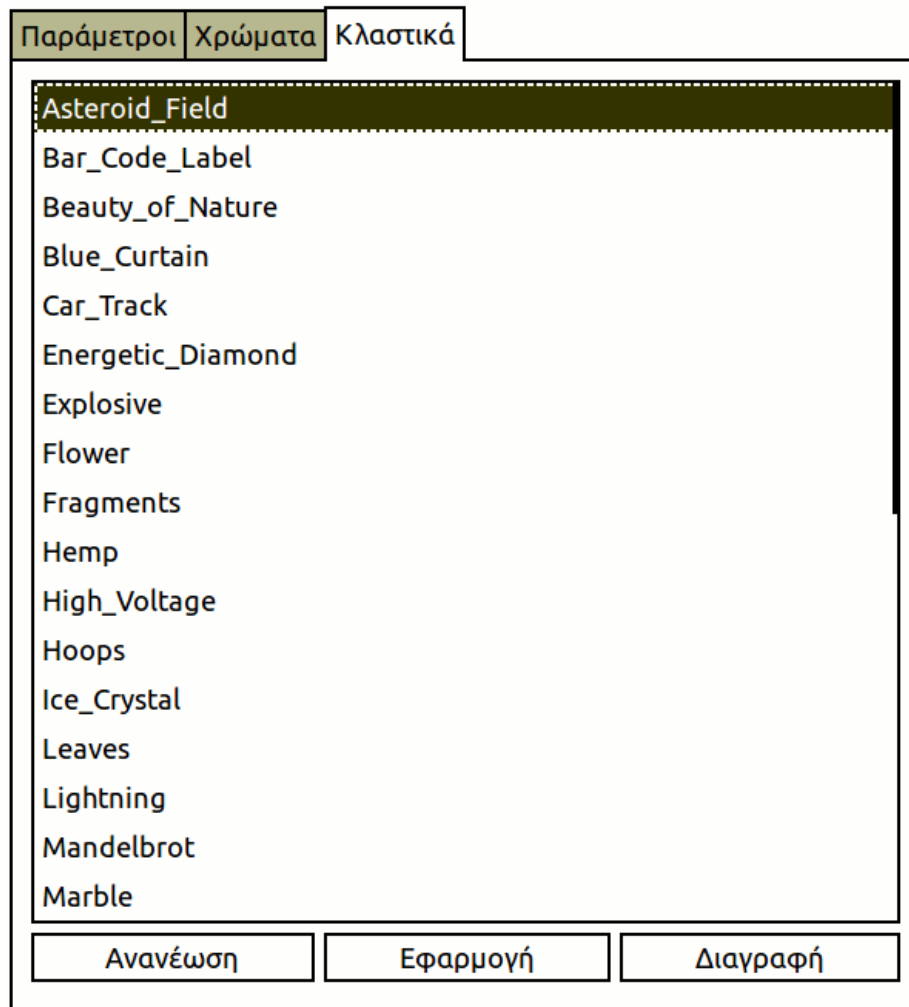
Οι χρωματικές τιμές θα παρθούν από τις επιλογές **χρωματικής πυκνότητας**.

#### Εφαρμογή ενεργής διαβάθμισης στην τελική εικόνα

Τα χρησιμοποιούμενα χρώματα θα είναι αυτά της ενεργής διαβάθμισης. Πρέπει να μπορείτε να διαλέξετε μια άλλη διαβάθμιση με κλικ στο κουμπί πηγής διαβάθμισης.

### 14.3.3.4. Κλαστικά

Σχήμα 17.320. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή κλαστικών» (κλαστικά)



Αυτή η καρτέλα περιέχει μια μεγάλη λίστα κλαστικών με τις παραμέτρους τους, που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως πρότυπο: απλά κλικ στο επιθυμητό.

Η **ανανέωση** επιτρέπει την ενημέρωση της λίστας εάν έχετε αποθηκεύσει τη δουλειά σας, χωρίς να χρειάζεται να επανεκκινήσετε το GIMP. Μπορείτε να διαγράψετε το επιλεγμένο κλαστικό από τη λίστα με κλικ στο **διαγραφή**.



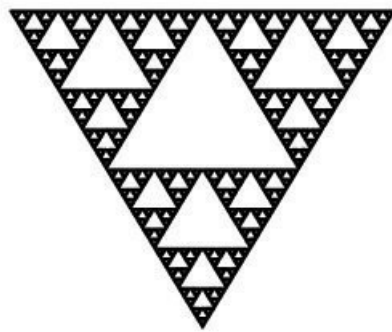




## 14.4. Κλαστικό IFS

### 14.4.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.321. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο κλαστικού IFS**



Εφαρμογή φίλτρου «κλαστικού IFS»

Αυτό το πρόσθετο βασισμένο σε κλασικά είναι πραγματικά θαυμάσιο! Με αυτό το εύχρηστο όργανο, μπορείτε να δημιουργήσετε εκπληκτικά φυσιοκρατικά οργανικά σχήματα, όπως φύλλα, άνθη, κλαδιά ή ακόμα ολόκληρα δέντρα. («IFS» αντιστοιχεί σε «επαναληπτικό σύστημα λειτουργίας».)

Το κλειδί στη χρήση αυτού του προσθέτου βρίσκεται στην εκτέλεση πολύ μικρών και ακριβών μετακινήσεων στον κλαστικό χώρο. Το αποτέλεσμα είναι πάντοτε δύσκολο να προβλεφτεί και πρέπει να είσαστε πολύ ευγενικοί όταν αλλάζετε το μοτίβο. Εάν κάνετε ένα τριγωνικό συστατικό υπερβολικά μεγάλο, ή εάν το μετακινείτε υπερβολικά μακριά (μερικές φορές ακόμα και ελαφριά), η οθόνη προεπισκόπησης θα μαυρίσει, ή συνηθέστερα, θα κολλήσετε με ένα μεγάλο σύννεφο σωματιδίων χωρίς σχήμα.

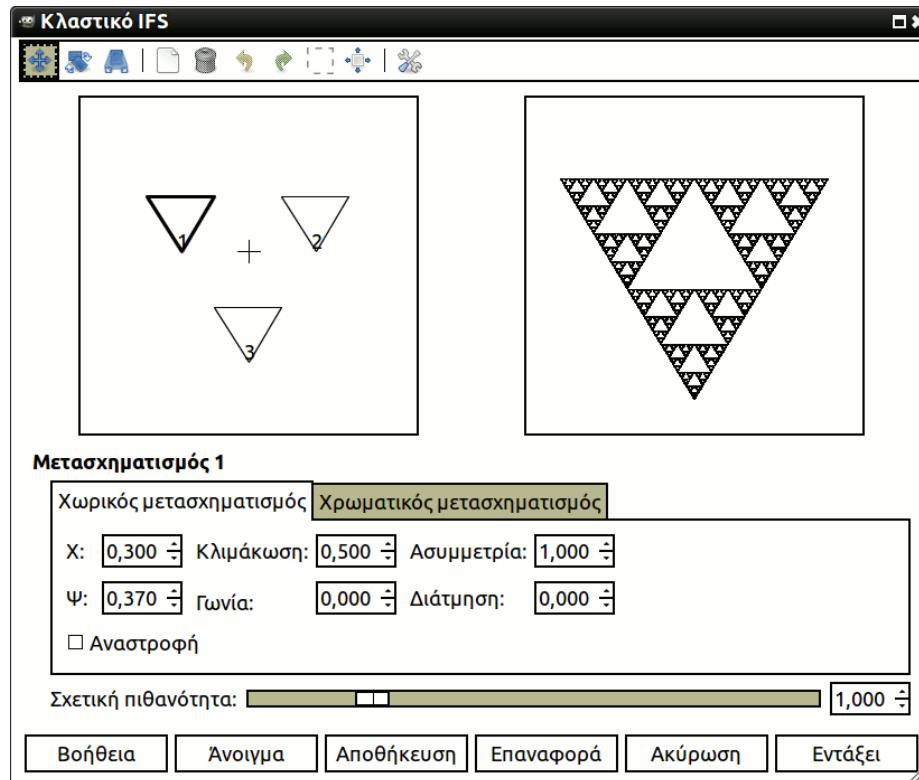
Μια συμβουλή: Όταν βρείτε ένα μοτίβο με το οποίο θέλετε να δουλέψετε, κάντε μόνο μικρές αλλαγές και παραμείνετε στις παραλλαγές αυτού του μοτίβου. Είναι πολύ εύκολο να χάσετε κάτι το καλό. Αντίθετα με ότι ίσως πιστεύετε, είναι πραγματικά πολύ πιο εύκολο να δημιουργήσετε ένα φύλο δέντρου με το κλαστικό IFS παρά να κάνετε ένα καθορισμένο γεωμετρικό μοτίβο (όπου στην πραγματικότητα ξέρετε τι κάνετε και καταλήγετε με το μοτίβο που είχατε στο μυαλό).

Για μια σύντομη εισαγωγή στο IFS δείτε Foley και van Dam, κ.α., *Γραφικά υπολογιστών, αρχές και πρακτική* [FOLEY01].

### 14.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

### 14.4.3. Επιλογές

Σχήμα 17.322. Επιλογές φίλτρου «κλαστικό IFS»



Η διεπαφή προσθέτου αποτελείται από την περιοχή σύνθεσης στα αριστερά, μια οθόνη προεπισκόπησης στα δεξιά και μερικές καρτέλες και κουμπιά επιλογής στον πάτο του διαλόγου. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση (στο παράθυρο προεπισκόπησης) είναι τρία ισόπλευρα τρίγωνα. (Αυτό ανυψώνει ένα κλαστικό μοτίβο που λέγεται *τρίγωνο Sierpinski*).

#### Εργαλειοθήκη

Κλικ στα κουμπιά της εργαλειοθήκης για να χρησιμοποιήσετε τα επόμενα εργαλεία, ή ανοίξτε το μενού περιεχομένου της περιοχής σύνθεσης.

#### Μετακίνηση, Περιστροφή/κλιμάκωση, Επιμήκυνση

Επιλέξτε την ενέργεια για εκτέλεση χρησιμοποιώντας το δείκτη (ποντικιού).

#### Νέο, Διαγραφή

Προσθήκη ή αφαίρεση κλαστικών.

#### Αναίρεση, Ακύρωση αναίρεσης

Τυπικό.

#### Επιλογή όλων

Συνδέστε τα κλαστικά και εφαρμόστε τις ενέργειες σε όλα τα κλαστικά.

#### Επανακεντράρισμα

Επαναυπολογισμός του κέντρου των κλαστικών. Αυτό δεν έχει κανένα ορατό αποτέλεσμα στο τελικό κλαστικό.

## Επιλογές σχεδίασης

### Μέγιστη μνήμη

Επιταχύνει το χρόνο σχεδίασης. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν δουλεύετε με μια μεγάλη ακτίνα σημείου· απλά να θυμόσαστε να χρησιμοποιήσετε πολλαπλάσια της προεπιλεγμένης τιμής: 4096, 8192, 16384, ...

### Επανάληψεις

Καθορίζει πόσες φορές το κλαστικό θα επαναλάβει τον εαυτό του. (Μια υψηλή τιμή για υποδιαίρεση και επαναλήψεις είναι για προφανείς λόγους απώλεια χρόνου διαδικασίας εκτός και η εικόνα σας είναι πολλή μεγάλη.)

### Υποδιαίρεση

Ελέγχει τη στάθμη της λεπτομέρειας.

### Ακτίνα σημείου

Καθορίζει την πυκνότητα των «πινελιών» στην σχεδιαζόμενη εικόνα. Μια χαμηλή ακτίνα σημείου είναι καλή για λεπτά σύννεφα σωματιδίων ή ψεκασμό, ενώ μια υψηλή ακτίνα σημείου παράγει χοντρές, συμπαγείς πινελιές παρόμοιες με νερομπογιές. Προσέξτε να μην χρησιμοποιήσετε υπερβολική ακτίνα σημείου - παίρνει πολύ χρόνο για να σχεδιαστεί.

## Χωρικός μετασχηματισμός

Χωρικός μετασχηματισμός	Χρωματικός μετασχηματισμός	
X: <input type="text" value="0,300"/>	Κλιμάκωση: <input type="text" value="0,500"/>	Ασυμμετρία: <input type="text" value="1,000"/>
Ψ: <input type="text" value="0,370"/>	Γωνία: <input type="text" value="0,000"/>	Διάτμηση: <input type="text" value="0,000"/>
<input type="checkbox"/> Αναστροφή		
Σχετική πιθανότητα: <input type="text" value="1,000"/>		

Σας δίνει πληροφορίες για το ενεργό κλαστικό και επιτρέπει να πληκτρολογήσετε μια τιμή αντί να την αλλάξετε χειροκίνητα. Αλλάζοντας τις παραμέτρους με το ποντίκι δεν είναι πολύ ακριβές, έτσι αυτό είναι μια χρήσιμη επιλογή όταν χρειάζεται να εισάσετε ακριβείς.

### X, Y, Κλίμακα, Γωνία, Διάτμηση

Μετακίνηση, κλιμάκωση ή διάτμηση του ενεργού κλαστικού.

### Ασυμμετρία

Επιμήκυνση του ενεργού κλαστικού.

### Αναστροφή

Αναστροφή του ενεργού κλαστικού.

## Χρωματικός μετασχηματισμός

Χωρικός μετασχηματισμός	Χρωματικός μετασχηματισμός
<input checked="" type="radio"/> Απλό	Κλιμάκωση απόχρωσης κατά: <input type="text" value="0,500"/>
<input type="radio"/> Πλήρες	Κλιμάκωση τιμής κατά: <input type="text" value="0,500"/>
Σχετική πιθανότητα: <input type="text" value="1,000"/>	

### Απλό

Αλλάζει το χρώμα του τρέχοντος επιλεγμένου κλαστικού συστατικού (προεπιλογή είναι το χρώμα προσκηνίου

στην εργαλειοθήκη) σε ένα χρώμα της επιλογής σας.

### Πλήρες

Όπως ο απλός χρωματικός μετασχηματισμός αλλά αυτή τη φορά μπορείτε να διαχειριστείτε το χρωματικό μετασχηματισμό για κάθε χρωματικό κανάλι και για το κανάλι άλφα (που φαίνεται σαν μαύρο κανάλι).

### Κλιμάκωση απόχρωσης κατά, Κλιμάκωση τιμής κατά

Όταν έχετε πολλά κλαστικά με διαφορετικά χρώματα, τα χρώματα αναμειγνύονται μεταξύ τους. Έτσι ακόμα κι αν ορίσετε «καθαρό κόκκινο» για ένα κλαστικό, ίσως στην πραγματικότητα να είναι σχεδόν γαλάζιο σε μερικές θέσεις, ενώ ένα άλλο «κόκκινο» κλαστικό ίσως να έχει πολύ κίτρινο μέσα του. Η κλίμακα απόχρωσης/τιμής αλλάζει την ισχύ χρώματος του ενεργού κλαστικού, ή πώς θα επηρεάζει αυτό το κλαστικό χρώμα.

### Άλλο

---

#### Σχετική πιθανότητα

Καθορίζει τον επιρροή ή συνολική επίδραση κάποιου κλαστικού.

#### 14.4.4. Ένα σύντομο μάθημα

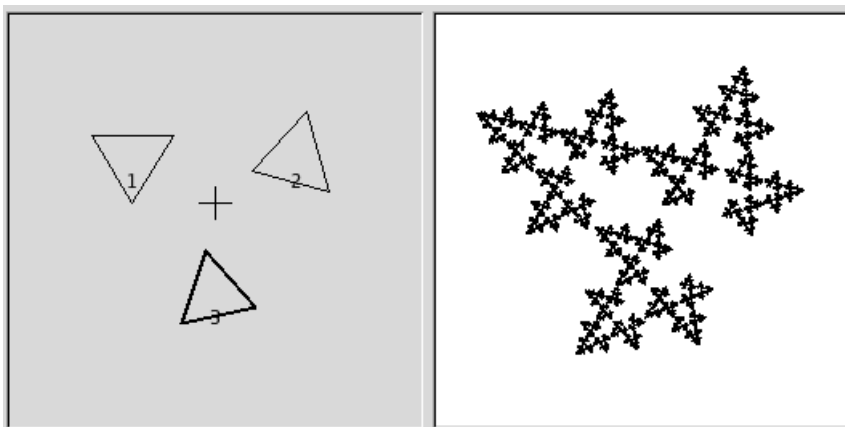
---

Αυτό είναι ένα μάλλον σύνθετο πρόσθετο, έτσι για να σας βοηθήσουμε να το καταλάβετε, θα σας δώσουμε ένα παράδειγμα όπου θα δημιουργήσετε ένα φύλο ή κλαδί.

Πολλές μορφές ζωής και ειδικά φυτών, κατασκευάζονται σαν μαθηματικά κλαστικά, δηλαδή, ένα σχήμα που αναπαράγει ή επαναλαμβάνει τον εαυτό του επ' άπειρο στην μικρότερη λεπτομέρεια. Μπορείτε εύκολα να αναπαράξετε το σχήμα ενός φύλλου ή ενός κλαδιού χρησιμοποιώντας τέσσερα (ή περισσότερα) κλαστικά. Τρία κλαστικά κάνουν την άκρη και τις πλευρές του φύλλου, και η τέταρτη αναπαριστά το στέλεχος.

1. Πριν να καλέσετε το φίλτρο: Διαλέξτε αρχείο → νέα εικόνα. Προσθέστε μια διαφανή στρώση με στρώσεις → στρώσεις και κανάλια → νέα στρώση. Ορίστε το χρώμα προσκηνίου στην εργαλειοθήκη σε μαύρο και ορίστε το παρασκήνιο σε άσπρο.
2. Ανοίξτε το κλαστικό IFS. Ξεκινήστε περιστρέφοντας το δεξί και κάτω τρίγωνο, έτσι ώστε να δείχνουν προς τα πάνω. Θα μπορέσετε τώρα να δείτε το περίγραμμα αυτού που πρόκειται να γίνει η άκρη και οι πλευρές του φύλλου. (Εάν έχετε προβλήματα, ίσως βοηθήσει να ξέρετε ότι οι τρεις κάθετες του τριγώνου δεν είναι ισοδύναμες.)

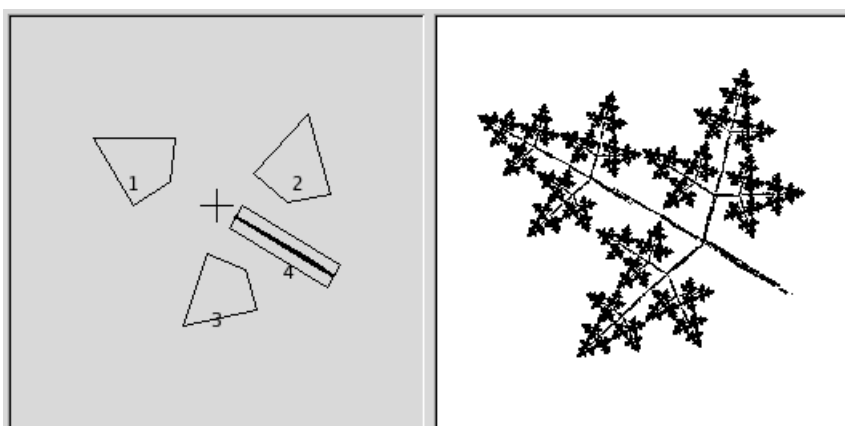
### Σχήμα 17.323. Μάθημα βήμα 2



Ξεκινήστε περιστρέφοντας τα τρίγωνα 2 και 3, προσπαθώντας να τα διατηρήσετε σχεδόν στο ίδιο μέγεθος.

3. Για να κάνετε το φύλλο συμμετρικό, ρυθμίστε το κάτω τρίγωνο να κατευθύνεται ελαφρά προς τα αριστερά, και το δεξιό τρίγωνο να κατευθύνεται ελαφρά προς τα δεξιά.
4. Πατήστε **νέο** για να προσθέσετε ένα συστατικό στη σύνθεση. Αυτό πρόκειται να γίνει το στέλεχος του φύλλου, έτσι πρέπει να γίνει μακρύ και λεπτό. Πατήστε **επιμήκυνση** και σύρτε για να τεντώσετε το νέο τρίγωνο. Μην ανησυχήσετε εάν αυτό ανακατέψει την εικόνα, απλά χρησιμοποιήστε **κλίμακα** για να ρυθμίσετε το μέγεθος του πολύ μεγάλου τριγώνου. Θα πρέπει προφανώς να μετακινήσετε επίσης και να περιστρέψετε το νέο κλαστικό για να φαίνεται πειστικό.

### Σχήμα 17.324. Μάθημα βήμα 3



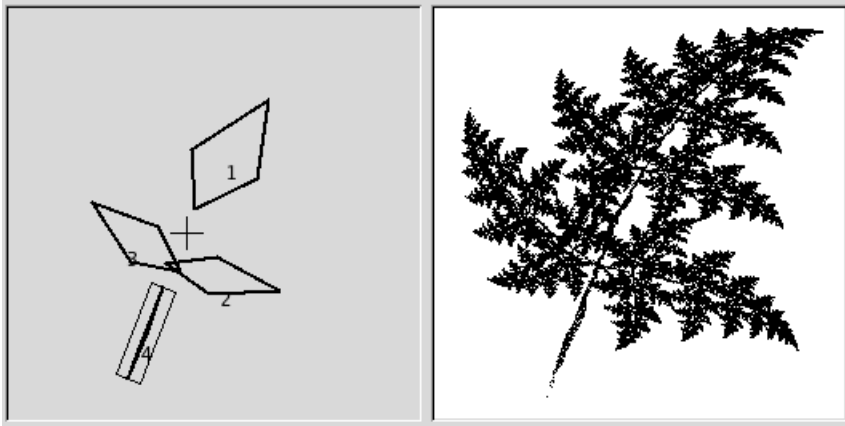
Προσθέστε ένα τέταρτο συστατικό, έπειτα τεντώστε, κλιμακώστε και μετακινήστε το όπως φαίνεται.

5. Πρέπει να το κάνετε ακόμα να φαίνεται περισσότερο σαν φύλλο. Αυξήστε το μέγεθος του πάνω τριγώνου, μέχρι

να αποφασίσετε ότι είναι αρκετά παχύ και φυλλώδες. Ρυθμίστε όλα τα κλαστικά μέχρι να ικανοποιηθείτε με το σχήμα. Δεξί κλικ για να πάρετε το αναδυόμενο μενού και διαλέξτε **επιλογή όλων**. Τώρα όλα τα συστατικά επιλέγονται και μπορείτε να κλιμακώσετε και να περιστρέψετε όλο το φύλλο.

#### Σχήμα 17.325. Μάθημα βήμα 4

---



Μεγεθύνετε το συστατικό 1, τακτοποιήστε τα άλλα συστατικά κατάλληλα, έπειτα επιλέξτε τα όλα, κλιμακώστε και περιστρέψτε.

6. Το τελικό βήμα είναι η ρύθμιση του χρώματος. Κλικ στην καρτέλα **μετασχηματισμός χρώματος** και διαλέξτε ένα διαφορετικό χρώμα για κάθε κλαστικό. Για να το κάνετε αυτό σημειώστε **απλό** και πατήστε το δεξί χρωματικό τετράγωνο. Ένας χρωματικός κύκλος εμφανίζεται, όπου μπορείτε με κλικ ή επιλογή να διαλέξετε ένα χρώμα.

#### Σχήμα 17.326. Μάθημα βήμα 5

---



Αποδώστε το καφετί χρώμα στο συστατικό 4 και ποικίλες σκιές του πράσινου στα άλλα συστατικά.

7. Πατήστε εντάξει για εφαρμογή στην εικόνα και ιδού, μόλις κάνατε ένα τέλειο κλαστικό φύλλο! Τώρα που πήρατε τον αέρα, θα πρέπει απλά να πειραματιστείτε και να κάνετε τα δικά σας σχέδια. Όλες οι κλαστικές απομιμήσεις

φυτού (βελανιδιές, φτέρες ή άχυρα) φτιάχνονται περισσότερο ή λιγότερο με αυτόν τον τρόπο, που είναι φύλλα γύρω από ένα στέλεχος (ή πολλά στελέχη). Απλά πρέπει να περιστρέψετε με άλλο τρόπο, τεντώστε και περιστρέψτε λίγο ή προσθέστε λίγα περισσότερα κλαστικά για να πάρετε ένα πλήρως διαφορετικό φυτό.



14.3. Περιηγητής κλαστικών



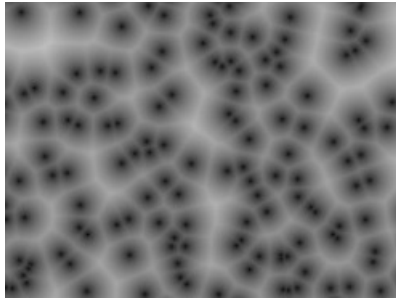
14.5. Θόρυβος κελιού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 14.5. Θόρυβος κελιού

### 14.5.1. Επισκόπηση

Δημιουργεί μια κυψελώδη υφή. Τα αποτελέσματα δεν εξαρτώνται από την εικόνα που ανοίξατε.



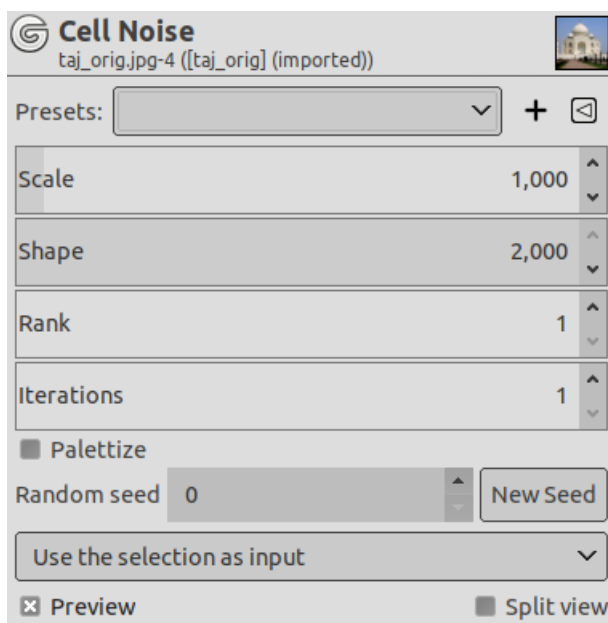
Με εφαρμοσμένο φίλτρο με προκαθορισμένες επιλογές: κλίμακα=1,000  
σχήμα=2,000 τάξη=1

### 14.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Θόρυβος** → **Θόρυβος κελιού...**

### 14.5.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.327. Επιλογές φίλτρου «Θόρυβος κελιού»**







#### Σημείωση

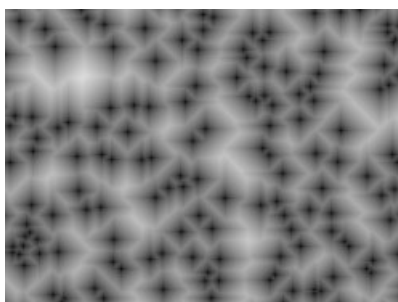
Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Κλίμακα

Κλιμάκωση της λειτουργίας θορύβου: δουλεύει όπως η εστίαση.

#### Σχήμα

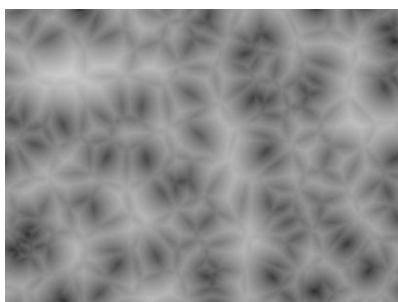
Παρεμβάλε μεταξύ της απόστασης Μανχάταν και Ευκλείδη: (1,000 μέχρι 2,000). Πιο μικρές τιμές δίνουν τέσσερις πυρήνες αστεριών κορυφής σε κελιά. Οι ανώτερες τιμές δίνουν κυκλικούς πυρήνες.



Σχήμα = 1,000

#### Τάξη

Επιλέγει το πλησιέστερο  $n$ -οστό σημείο: (1-3). Τα κελιά επιμηκύνονται.



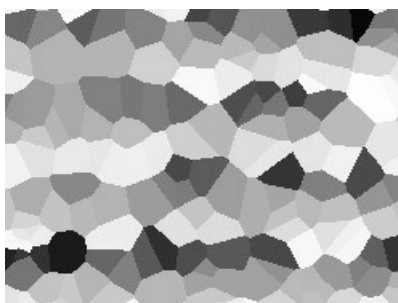
Τάξη = 2

#### Επαναλήψεις

Ένας αριθμός των οκτάβων θορύβου.

#### Δημιουργία παλέτας

Γεμίζει κάθε κελί με τυχαίο χρώμα.

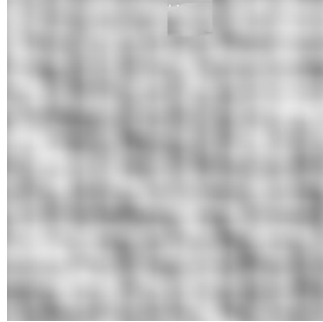




## 14.6. Θόρυβος Πέρλιν

### 14.6.1. Επισκόπηση

Αυτό το φίλτρο παράγει υφή θορύβου χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο θορύβου Πέρλιν. Τα αποτελέσματα δεν εξαρτώνται από την εικόνα που ανοίξατε



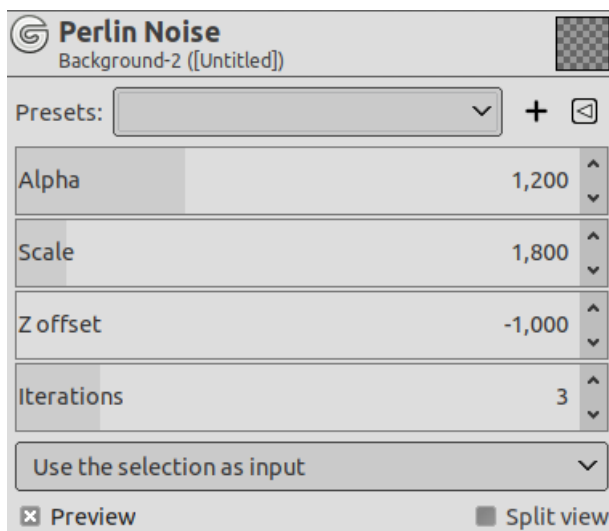
Με εφαρμοσμένο το φίλτρο με προκαθορισμένες επιλογές: Άλφα=1,200  
Κλίμακα=1,800 Μετατόπιση Z=-1,000 Επαναλήψεις=3

### 14.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από Φίλτρα → Σχεδίαση → Θόρυβος → Θόρυβος Πέρλιν....

### 14.6.3. Επιλογές

Σχήμα 17.328. Επιλογές φίλτρου «Θόρυβος Πέρλιν»





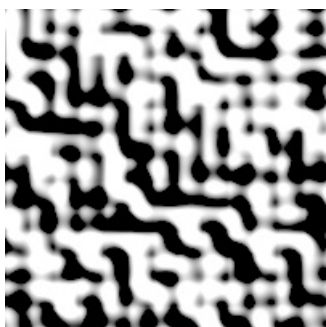
### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

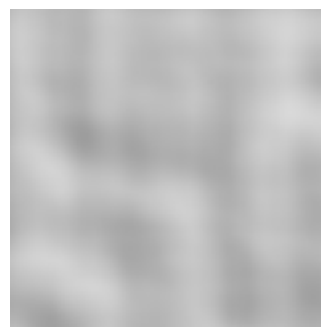
### Άλφα

Οι χαμηλές τιμές δίνουν πιο απότομο θόρυβο

Σχήμα 17.329. Παραδείγματα επιλογής «Άλφα»



Άλφα = 0,300



Άλφα = 3,600

### Κλίμακα

Κλιμάκωση της λειτουργίας θορύβου: δουλεύει όπως η εστίαση.

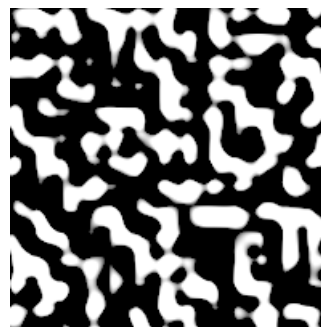
### Αντιστάθμιση Z

Ποικίλος θόρυβος.

Σχήμα 17.330. Παραδείγματα επιλογής «Αντιστάθμισης Z»



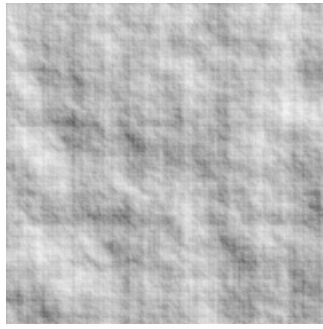
Μετατόπιση Z = -1000



Μετατόπιση Z = 0,900

### Επαναλήψεις

Ένας αριθμός των οκτάβων θορύβου.



Επαναλήψεις = 7



14.5. Θόρυβος κελιού



14.7. Πλάσμα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 14.7. Πλάσμα

---

### 14.7.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.331. Παράδειγμα σχεδιασμένου πλάσματος

---



Εφαρμογή φίλτρου «πλάσματος»

Όλα τα χρώματα που παράγονται από το πλάσμα είναι πλήρως κορεσμένα. Μερικές φορές τα ισχυρά χρώματα μπορεί να αφαιρούν την προσοχή και μια πιο ενδιαφέρουσα επιφάνεια θα φαίνεται όταν αποκορέξετε την εικόνα χρησιμοποιώντας **χρώματα** → **αποκορεσμός**.

### 14.7.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

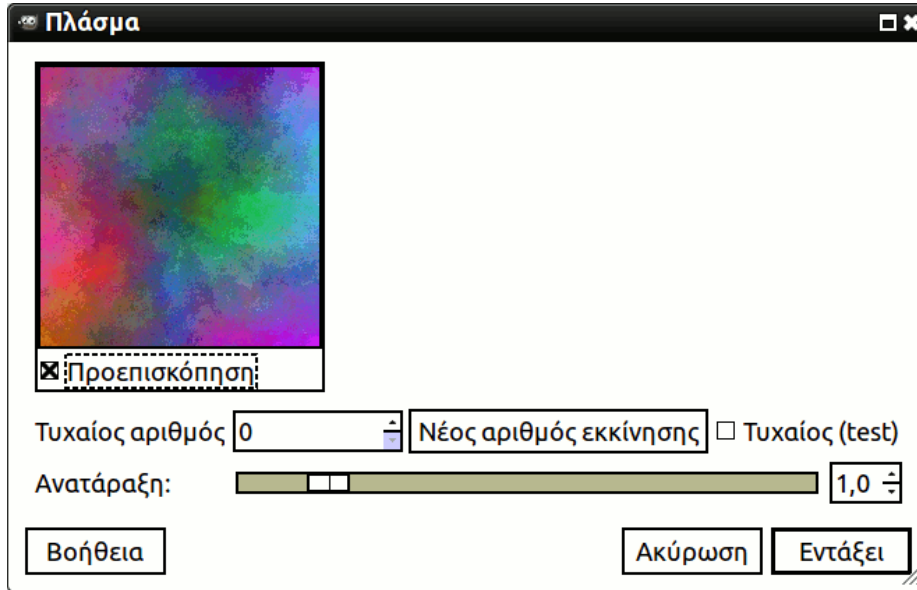
---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Σύννεφα** → **Πλάσμα...**

### 14.7.3. Επιλογές

---

Σχήμα 17.332. Επιλογές φίλτρου «πλάσματος»



#### Προεπισκόπηση

Εάν σημειωθεί, τα αποτελέσματα ρύθμισης παραμέτρου εμφανίζονται διαδραστικά στην προεπισκόπηση.

#### Τυχαία σπορά

Αυτή η επιλογή ελέγχει το στοιχείο τυχαιότητας. Το κουμπί ελέγχου **τυχαία** θα ορίσει τη σπορά χρησιμοποιώντας το ρολόι υλικού του υπολογιστή. Δεν υπάρχει λόγος να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε άλλο εκτός και θέλετε να μπορείτε να επαναλάβετε το ίδιο ακριβώς μοτίβο τυχαιότητας σε μεταγενέστερη ευκαιρία.

#### Ανατάραξη

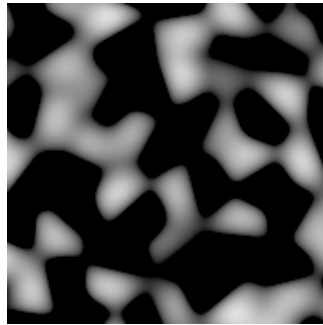
Αυτή η παράμετρος ελέγχει την πολυπλοκότητα του πλάσματος. Υψηλές τιμές δίνουν μια σκληρή αίσθηση στο σύννεφο (όπως μια αφηρημένη ελαιογραφία ή κόκκοι ορυκτού), χαμηλές τιμές παράγουν ένα πιο μαλακό σύννεφο (όπως ατμός, ομίχλη ή καπνός). Το εύρος είναι από 0,1 μέχρι 7,0.



## 14.8. Μονόδρομος θόρυβος (Simplex Noise)

### 14.8.1. Επισκόπηση

Αυτό το φίλτρο παράγει υφή θορύβου χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο μονόδρομου θορύβου (Simplex Noise). Τα αποτελέσματα δεν εξαρτώνται από την εικόνα που ανοίξατε



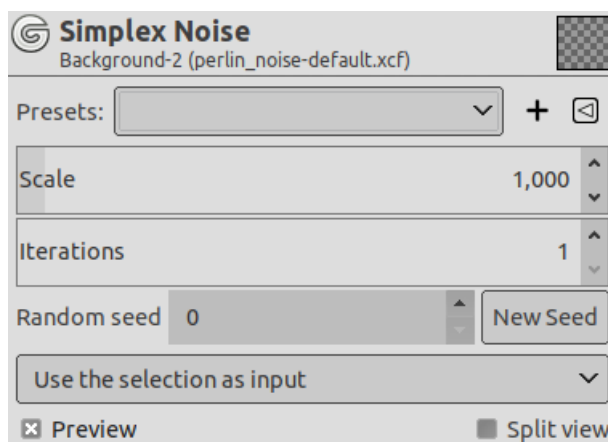
Με εφαρμοσμένο το φίλτρο με τις προκαθορισμένες επιλογές

### 14.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Θόρυβος** → **Μονόδρομος θόρυβος...**

### 14.8.3. Επιλογές

**Σχήμα 17.333. Επιλογές φίλτρου «Μονόδρομος θόρυβος»**



Προεπιλογές, προεπισκοπήσεις, διαίρεση προβολής, χρήση της επιλογής ως εισόδου





### Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2. «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Κλίμακα

Κλιμάκωση της λειτουργίας θορύβου: δουλεύει όπως η εστίαση.

#### Επαναλήψεις

Ένας αριθμός των οκτάβων θορύβου.

#### Τυχαία σπορά, νέα σπορά

Για διαφοροποίηση του θορύβου.



14.7. Πλάσμα

14.9. Συμπαγής θόρυβος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 14.9. Συμπαγής θόρυβος

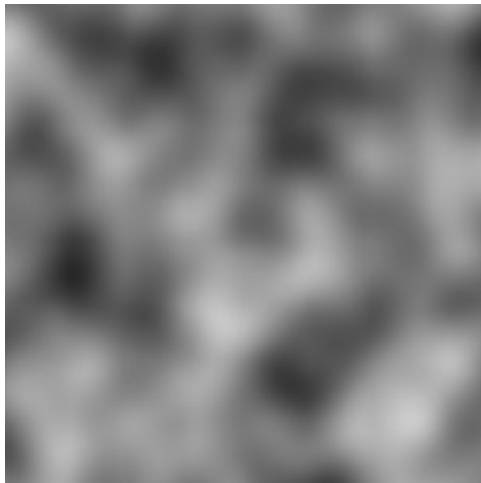
---

### 14.9.1. Επισκόπηση

---

#### Σχήμα 17.334. Παράδειγμα παραγμένου συμπαγούς θορύβου

---



Εφαρμογή φίλτρου «συμπαγής θόρυβος»

Ο συμπαγής θόρυβος είναι ένας μεγάλος κατασκευαστής υφής. Σημειώστε ότι αυτός ο θόρυβος είναι πάντοτε γκριζός, ακόμα κι αν τον εφαρμόζετε σε μια πολύ χρωματιστή εικόνα (δεν πειράζει πώς φαίνεται η αρχική εικόνα -- αυτό το φίλτρο καλύπτει πλήρως οποιοδήποτε υπάρχον παρασκήνιο στη στρώση που εφαρμόζεται). Είναι επίσης ένα καλό εργαλείο για δημιουργία χαρτών μετατόπισης για το πρόσθετο [☒Μετασχηματισμός στρέβλωσης](#) ή για το πρόσθετο [☒Χάρτης ανάγλυφου](#). Με τη ρύθμιση "ανατάραξη" ενεργή, τα αποτελέσματα φαίνονται αρκετά σαν πραγματικά σύννεφα.

### 14.9.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

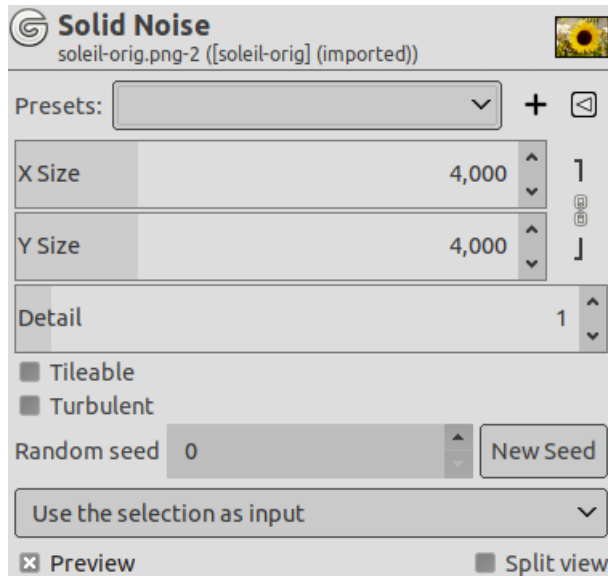
---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από [Φίλτρα](#) → [Σχεδίαση](#) → [Σύννεφα](#) → [Συμπαγής θόρυβος...](#)


### 14.9.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.335. Επιλογές φίλτρου «συμπαγούς θορύβου»



Προεπιλογές, προεπισκοπήσεις, διαίρεση προβολής, χρήση της επιλογής ως εισόδου

 Σημείωση

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Μέγεθος X, Μέγεθος Y

Αυτά ελέγχουν το μέγεθος και την αναλογία των σχημάτων θορύβου στις κατευθύνσεις X (οριζόντια) και Y (κάθετη) (εύρος 0,1 έως 16,0).

### Λεπτομέρεια

Αυτή ελέγχει την ποσότητα της λεπτομέρειας στην υφή θορύβου. Υψηλότερες τιμές δίνουν μια υψηλότερη στάθμη λεπτομέρειας και ο θόρυβος φαίνεται να γίνεται με ψεκασμό ή μικρά σωματίδια, που δίνουν σκληρή αίσθηση. Μια χαμηλή τιμή το κάνει πιο μαλακό και συννεφιασμένο.

### Παραθέσιμο

Εάν σημειώσετε παραθέσιμο, θα πάρετε ένα θόρυβο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παραθέσεις. Π.χ., μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ως παρασκήνιο σε μια σελίδα HTML και τα άκρα της παράθεσης θα ενωθούν χωρίς ραφή.

### Ταραχώδης

Εάν το σημειώσετε, θα πάρετε πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα, συχνά κάτι που μοιάζει αρκετά σαν λάδι σε νερό, ή σύννεφα καπνού, ή ζωντανό ιστό, ή ψυχολογική μουτζούρα.

### Τυχαία σπορά

Αυτή η επιλογή ελέγχει την τυχαία συμπεριφορά του φίλτρου. Εάν η ίδια τυχαία σπορά στην ίδια κατάσταση χρησιμοποιηθεί, το φίλτρο παράγει ακριβώς τα ίδια αποτελέσματα. Μια διαφορετική τυχαία σπορά παράγει διαφορετικά αποτελέσματα. Η τυχαία σπορά μπορεί να εισαχθεί χειροκίνητα ή να δημιουργηθεί τυχαία πατώντας το κουμπί **νέα σπορά**.

Όταν η επιλογή **τυχαία** σημειωθεί, η τυχαία σπορά δεν μπορεί να εισαχθεί χειροκίνητα, αλλά δημιουργείται τυχαία κάθε φορά που τρέχει το φίλτρο. Εάν δεν σημειωθεί, το φίλτρο θυμάται την τελευταία χρησιμοποιημένη τυχαία σπορά.



14.8. Μονόδρομος θόρυβος (Simplex Noise)



14.10. Διαφορά συννεφών

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 14.10. Διαφορά συννεφών

### 14.10.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.336. Παράδειγμα διαφοράς συννεφών



Εφαρμογή φίλτρου «διαφοράς συννεφών»

Η εντολή **Διαφορά συννεφών** αλλάζει τα χρώματα μερικώς σε συννεφοειδείς περιοχές: το φίλτρο αποδίδει το σύννεφο [☒συμπαγούς θορύβου](#) σε μια αυτόματα δημιουργημένη νέα στρώση και ορίζει την κατάσταση στρώσης σε [☒Διαφορά](#), έπειτα συγχωνεύει αυτή τη στρώση πάνω από τη καθορισμένη εικόνα.

Πριν την ανάμειξη της στρώσης, αυτό το σενάριο ανοίγει το διάλογο του συμπαγούς θορύβου που επιτρέπει τον έλεγχο του αποτελέσματός του.

Εάν η εικόνα είναι σε χρώματα από ευρετήριο, αυτή η είσοδος μενού είναι αχνή και μη διαθέσιμη.

### 14.10.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Σύννεφα** → **Διαφορά σύννεφων...**

### 14.10.3. Επιλογές

Αυτή η δέσμη ενεργειών δεν έχει το δικό της παράθυρο διαλόγου αλλά καλεί τον διάλογο φίλτρου [☒συμπαγούς θορύβου](#).



14.9. Συμπαγής θόρυβος



14.11. Σκακίερα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 14.11. Σκακιέρα

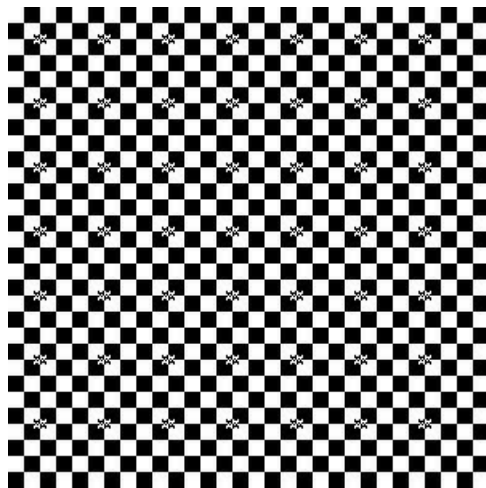
---

### 14.11.1. Επισκόπηση

---

**Σχήμα 17.337. Παράδειγμα του φίλτρου σκακιέρας**

---



Εφαρμογή φίλτρου «σκακιέρας»

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί ένα μοτίβο σκακιέρας αντικαθιστώντας το περιεχόμενο της τρέχουσας στρώσης. Τα χρησιμοποιούμενα χρώματα για μοτίβο είναι τα τρέχοντα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου της εργαλειοθήκης.

### 14.11.2. Έναρξη φίλτρου

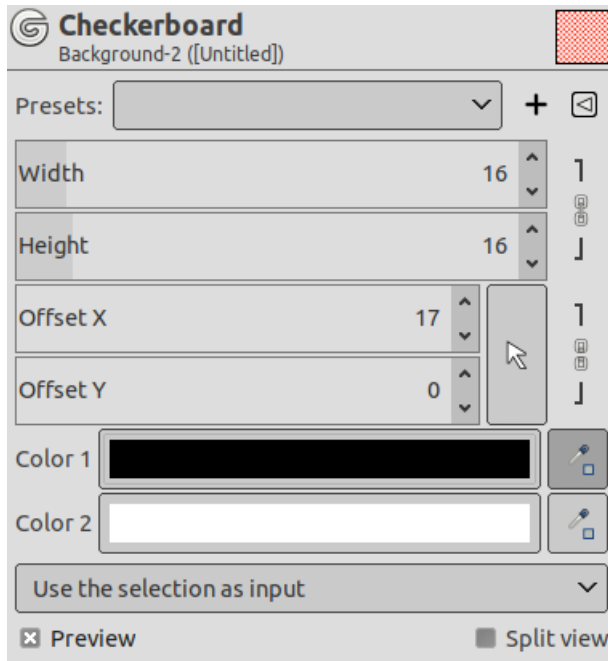
---

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Σκακιέρα...**


### 14.11.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.338. Επιλογές φίλτρου «Σκακιέρα (παλιό)»



Προεπιλογές, προεπισκοπήσεις, διαίρεση προβολής, χρήση της επιλογής ως εισόδου

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Πλάτος, ύψος

Με αυτές τις επιλογές, μπορείτε να ορίσετε το οριζόντιο/κάθετο μέγεθος τετραγώνου της σκακιέρας, σε εικονοστοιχεία.

Η αύξηση μόνο του πλάτους ή του ύψους θα δημιουργήσει οριζόντιες ή κάθετες λουρίδες.

### Αντιστάθμιση X, αντιστάθμιση Y

Αυτές οι επιλογές μετατοπίζουν τετράγωνα οριζόντια (X) ή κάθετα (Y). Τα όρια της τιμής είναι τα όρια της οθόνης σας.

### Χρώμα 1, Χρώμα 2

Το προκαθορισμένο χρώμα 1 είναι το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης. Το προκαθορισμένο χρώμα 2 είναι το χρώμα του παρασκηνίου της εργαλειοθήκης.

Μπορείτε να αλλάξετε αυτά τα χρώματα πατώντας τη χρωματική στάση ή χρησιμοποιώντας τον επιλογέα χρώματος στα δεξιά. Το μέγεθος του επιλογέα χρώματος μπορεί να οριστεί στο παράθυρο λειτουργίας GEGL κάτω από την εργαλειοθήκη.



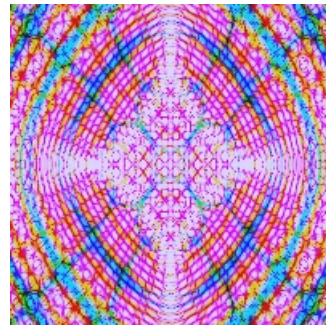
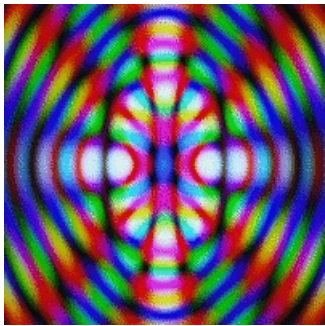




## 14.12. Μοτίβα διάθλασης

### 14.12.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.339. Δύο παραδείγματα μοτίβων διάθλασης**



Αυτό το φίλτρο επιτρέπει τη διάθλαση ή υφές κύματος παρεμβολής. Μπορείτε να αλλάξετε τη συχνότητα, το περίγραμμα και απότομες άκρες για κάθε κανάλι RGB. Μπορείτε επίσης να ορίσετε την φωτεινότητα, τη διασπορά και την πόλωση της υφής. Δεν υπάρχει αυτόματη προεπισκόπηση, έτσι πρέπει να πατήσετε το κουμπί προεπισκόπησης για ενημέρωση. Σε αργό σύστημα, αυτό μπορεί να πάρει λίγο χρόνο. Σημειώστε ότι το αποτέλεσμα δεν εξαρτάται από την αρχική εικόνα.

Αυτό είναι ένα πολύ χρήσιμο φίλτρο εάν θέλετε να δημιουργήσετε περίπλοκα μοτίβα. Είναι τέλειο για να κάνετε ψυχεδελικές, παρόμοιες με μπατίκ υφές, ή για απομίμηση μοτίβων σε υαλογράφημα (όπως στο παράθυρο εκκλησίας).

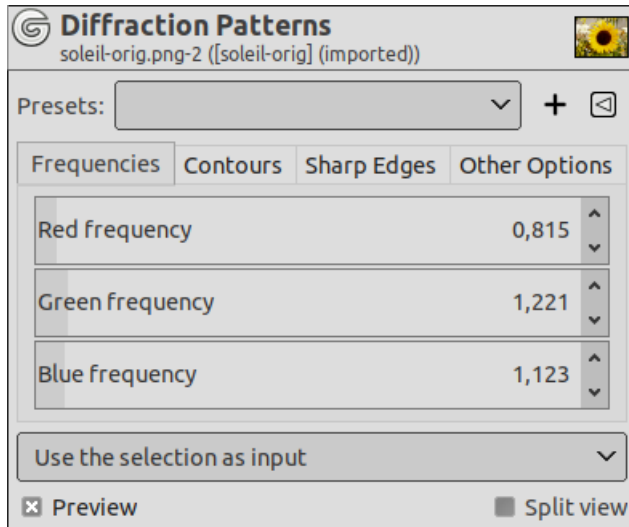
Φαίνεται καθαρά ότι το πρόσθετο δουλεύει προσομοιάζοντας τη φυσική του φωτός που πέφτει σε σχάρα. Δυστυχώς, οι αρχικοί συγγραφείς δεν έγραψαν τη θεωρία που υπάρχει γύρω του, ή δεν εξήγησαν τι σημαίνουν οι παράμετροι. Η βέλτιστη προσέγγιση, τότε, είναι απλά να στριφογυρίσετε τα πράγματα και να δείτε τι συμβαίνει. Ευτυχώς, σχεδόν οτιδήποτε κάνετε φαίνεται να παράγει ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

### 14.12.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Μοτίβα διάθλασης...**

### 14.12.3. Επιλογές

Σχήμα 17.340. Επιλογές φίλτρου «μοτίβα διάθλασης»



14.11. Σκακιέρα



14.13. Πλέγμα

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



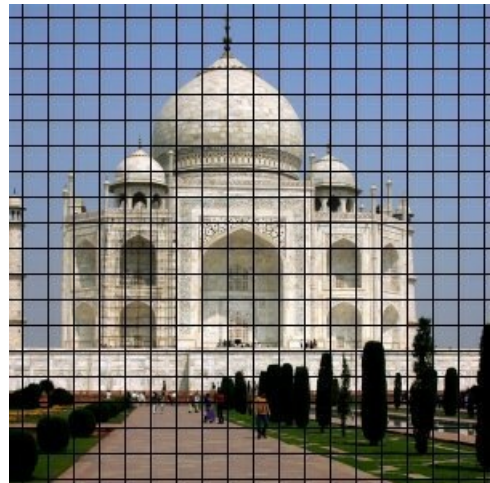
## 14.13. Πλέγμα

### 14.13.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.341. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο πλέγματος



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «πλέγματος»

Αποδίδει ένα καρτεσιανό πλέγμα στην ενεργή στρώση, πάνω από τα υπάρχοντα περιεχόμενα. Το πλάτος, το διάκενο, οι αντισταθμίσεις και τα χρώματα των γραμμών πλέγματος μπορούν όλα να οριστούν από το χρήστη. Από προεπιλογή, οι γραμμές είναι με το χρώμα προσκηνίου του GIMP.

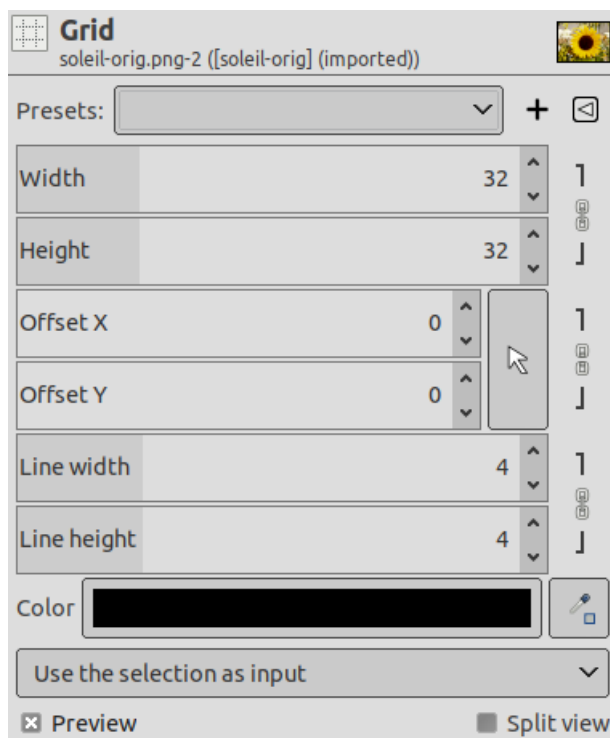
Αυτό το φίλτρο είναι πιο απλό από το [Τμήμα 14.18, «Πλέγμα \(παλιό\)»](#) παλιό φίλτρο.

### 14.13.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Πλέγμα...**

### 14.13.3. Επιλογές


Σχήμα 17.342. Επιλογές φίλτρου «πλέγματος»



Από προεπιλογή, οι οριζόντιες και κάθετες ρυθμίσεις κλειδώνονται μαζί, έτσι ώστε όλες οι αλλαγές να εφαρμόζονται συμμετρικά. Εάν θέλετε να αλλάξετε μόνο μια τους, πατήστε στο εικονίδιο «αλυσίδας» από κάτω για να τις ξεκλειδώσετε.

Επιπλέον, για μερικές επιλογές, μπορείτε να διαλέξετε τη μονάδα μέτρησης χάρη στην πτυσσόμενη λίστα.

#### Προεπιλογές, προεπισκοπήσεις, διαίρεση προβολής, χρήση της επιλογής ως εισόδου

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

#### Πλάτος, ύψος

Αυτά είναι το πλάτος και το ύψος των πλαισίων που καθορίζονται από το πλέγμα.

#### Αντιστάθμιση

Ορίζει την αντιστάθμιση για γραμμές πλέγματος σχετικά με την πάνω αριστερή γωνία.

#### Πλάτος γραμμής, ύψος γραμμής

Αυτό είναι το πάχος του πλέγματος.

#### Χρώμα

Προεπιλεγμένο χρώμα είναι το χρώμα προσκηνίου της εργαλειοθήκης.

Μπορείτε να αλλάξετε αυτά τα χρώματα πατώντας τη χρωματική στάση ή χρησιμοποιώντας τον επιλογέα χρώματος στα δεξιά. Το μέγεθος του επιλογέα χρώματος μπορεί να οριστεί στο παράθυρο λειτουργίας GEGL κάτω από την εργαλειοθήκη.

Δείτε επίσης [Τμήμα 2, «Πλέγματα και οδηγίο»](#).



14.12. Μοτίβα διάθλασης



14.14. Δαίδαλος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 14.14. Δαίδαλος

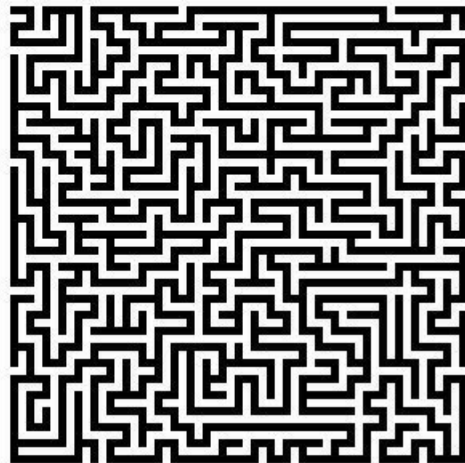
---

### 14.14.1. Επισκόπηση

---

**Σχήμα 17.343. Παράδειγμα σχεδίασης λαβύρινθου.**

---



Εφαρμογή φίλτρου «λαβύρινθου»

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί ένα τυχαίο ασπρόμαυρο μοτίβο δαίδαλου. Το αποτέλεσμα επικαλύπτει πλήρως τα προηγούμενα περιεχόμενα της ενεργής στρώσης. Ένα τυπικό παράδειγμα φαίνεται παρακάτω. Μπορείτε να βρείτε το δρόμο από το κέντρο προς την άκρη;

### 14.14.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

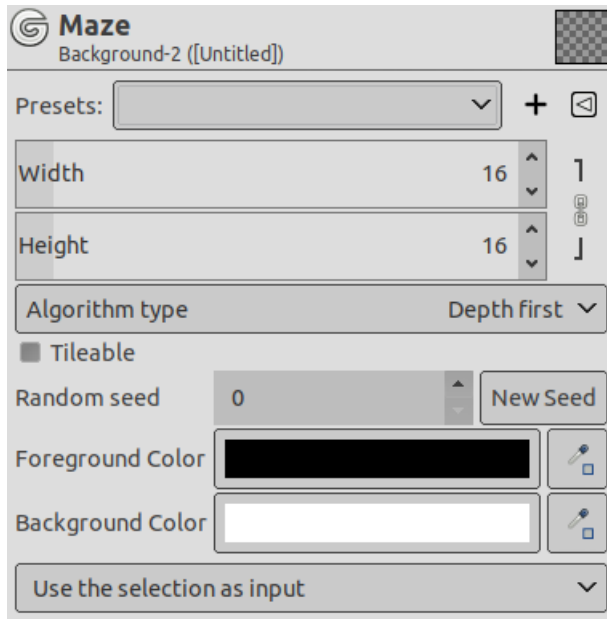
---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Λαβύρινθος...**


### 14.14.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.344. Επιλογές φίλτρου «λαβύρινθου»



Προεπιλογές, προεπισκοπήσεις, διαίρεση προβολής, χρήση της επιλογής ως εισόδου

 Σημείωση

---

Αυτές οι επιλογές περιγράφονται στο [Τμήμα 2, «Κοινά χαρακτηριστικά»](#).

### Πλάτος, Ύψος

Αυτοί οι ολισθητές ελέγχουν πόσα μονοπάτια θα έχει ο λαβύρινθος. Όσο πιο χαμηλές οι τιμές για πλάτος και ύψος, τόσο περισσότερα μονοπάτια θα πάρετε. Το ίδιο συμβαίνει εάν αυξήσετε τον αριθμό των κομματιών στα πεδία πλάτους και ύψους **κομμάτια**. Το αποτέλεσμα δεν θα δείχνει σαν λαβύρινθος εκτός και πλάτος και ύψος είναι ίσα.

### Τύπος αλγορίθμου

Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ αυτών των δύο αλγορίθμων για το λαβύρινθο: *Πρώτα βάθος* και *Αλγόριθμος του Πριμ (Prim's algorithm)*. Μόνο ένας επιστημονικός υπολογιστής μπορεί να καταλάβει τη διαφορά μεταξύ τους.

### Παραθέσιμο

Εάν θέλετε να το χρησιμοποιήσετε σε μοτίβο, μπορείτε να κάνετε το λαβύρινθο παραθέσιμο σημειώνοντας αυτό το κουμπί ελέγχου.

### Σπορά

Μπορείτε να ορίσετε μια αρχική σπορά για τη γεννήτρια τυχαίου αριθμού, ή να ζητήσετε από το πρόγραμμα να το δημιουργήσει για σας. Εκτός και χρειάζοσαστε να αναπαράξετε αργότερα ακριβώς τον ίδιο λαβύρινθο, μπορείτε να αφήσετε το πρόγραμμα να το κάνει.

### Χρώμα προσκηνίου, χρώμα παρασκηνίου

Μπορείτε να επιλέξετε χρώματα για τον λαβύρινθο και το παρασκήνιό του. Προεπιλεγμένα είναι τα χρώματα της εργαλειοθήκης.





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

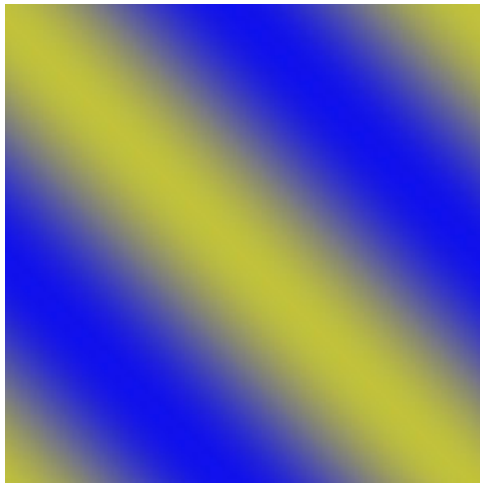




## 14.15. Ημίτονο

### 14.15.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.345. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο ημίτονο



Εφαρμογή φίλτρου «ημίτονο»

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από [Φίλτρα](#) → [Σχεδίαση](#) → [Μοτίβο](#) → [Ημίτονο...](#)

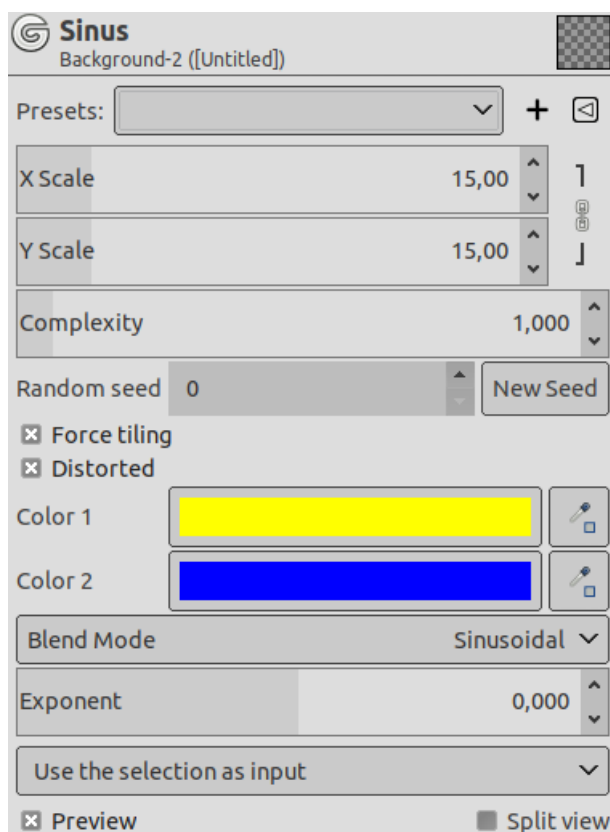
Με το φίλτρο ημιτόνου μπορείτε να κάνετε υφές βασισμένες στο ημίτονο, που μοιάζει μάλλον σαν νερωμένο μεταξύ ή ίσως κοντραπλακέ. Αυτό το πρόσθετο δουλεύει χρησιμοποιώντας δύο διαφορετικά χρώματα που μπορείτε να ορίσετε στην καρτέλα χρωμάτων. Αυτά τα δύο χρώματα τότε δημιουργούν μοτίβα κυμάτων βασισμένα στη συνάρτηση ημιτόνου.

Μπορείτε να ορίσετε τις κλίμακες X και Y, που καθορίζουν την επέκταση ή συρρίκνωση της υφής. Μπορείτε επίσης να ορίσετε την συνθετότητα της συνάρτησης: μια υψηλή τιμή δημιουργεί περισσότερη παρεμβολή ή επανάληψη στο μοτίβο. Ένα παράδειγμα φαίνεται παρακάτω.

Τα αποτελέσματα δεν εξαρτώνται από την εικόνα που ανοίξατε.

### 14.15.2. Επιλογές

Σχήμα 17.346. Επιλογές φίλτρου «ημίτονο» (ρυθμίσεις)



#### Κλίμακα X, Κλίμακα Y

Μια χαμηλή τιμή X/Y θα μεγιστοποιήσει την οριζόντια/κάθετη επέκταση της υφής, ενώ η υψηλή τιμή θα το συμπιέσει.

#### Πολυπλοκότητα

Αυτή ελέγχει την αλληλεπίδραση των δύο χρωμάτων μεταξύ τους (την ποσότητα της αλληλεπίδρασης ή επανάληψης).

#### Τυχαία σπορά

Αυτή η επιλογή ελέγχει την τυχαία συμπεριφορά του φίλτρου. Εάν η ίδια τυχαία σπορά στην ίδια κατάσταση χρησιμοποιηθεί, το φίλτρο παράγει ακριβώς τα ίδια αποτελέσματα. Μια διαφορετική τυχαία σπορά παράγει διαφορετικά αποτελέσματα. Η τυχαία σπορά μπορεί να εισαχθεί χειροκίνητα ή να δημιουργηθεί τυχαία πατώντας το πλήκτρο της **νέας σποράς**.

Όταν η επιλογή **τυχαία** σημειωθεί, η τυχαία σπορά δεν μπορεί να εισαχθεί χειροκίνητα, αλλά δημιουργείται τυχαία κάθε φορά που τρέχει το φίλτρο. Εάν δεν σημειωθεί, το φίλτρο θυμάται την τελευταία χρησιμοποιημένη τυχαία σπορά.

#### Εξαναγκασμός παράθεσης

Εάν σημειώσετε αυτό, θα πάρετε ένα μοτίβο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παράθεση. Π.χ., μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ως παρασκήνιο σε μια σελίδα HTML και τα άκρα της παράθεσης θα ενωθούν χωρίς ραφή.

#### Παραμορφωμένο

Αυτή η επιλογή δίνει πρόσθετο έλεγχο της αλληλεπίδρασης μεταξύ των δύο χρωμάτων.

#### Χρώμα 1, Χρώμα 2

Εδώ, ορίζετε τα δύο χρώματα που κάνουν την υφή σας. Τα προεπιλεγμένα χρώματα είναι κίτρινο και γαλάζιο.

### Κατάσταση ανάμειξης

Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ τριών συναρτήσεων για να ορίσετε τα σχήματα των κυμάτων που παράγονται: γραμμικό, διγραμμικό και ημιτονοειδές.

### Εκθέτης

Ο εκθέτης ελέγχει ποιο από τα δύο χρώματα είναι κυρίαρχο και πόσο. Εάν ορίσετε τον εκθέτη σε  $-7,5$ , το αριστερό χρώμα θα κυριαρχεί πλήρως και εάν ορίσετε  $+7,5$  θα είναι ανάποδα. Μια τιμή μηδέν θα είναι ουδέτερη.



14.14. Δαίδαλος



14.16. Σκακιέρα (παλιό)

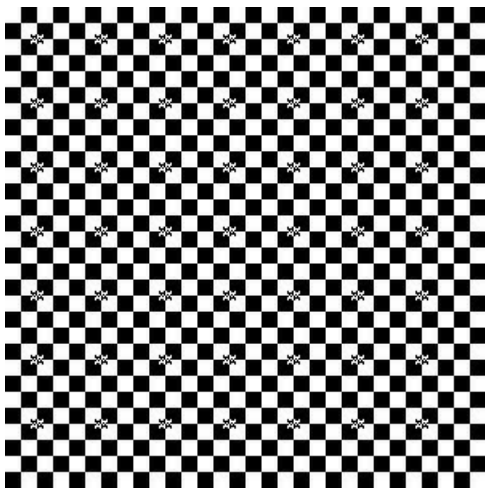
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



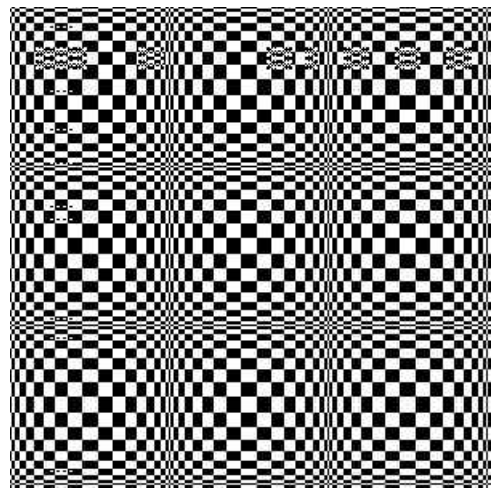
## 14.16. Σκακιέρα (παλιό)

### 14.16.1. Επισκόπηση

Σχήμα 17.347. Παράδειγμα του φίλτρου σκακιέρας (παλιό)



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Σκακιέρα (παλιό)»



Ψυχεδελική «Σκακιέρα (παλιό)»

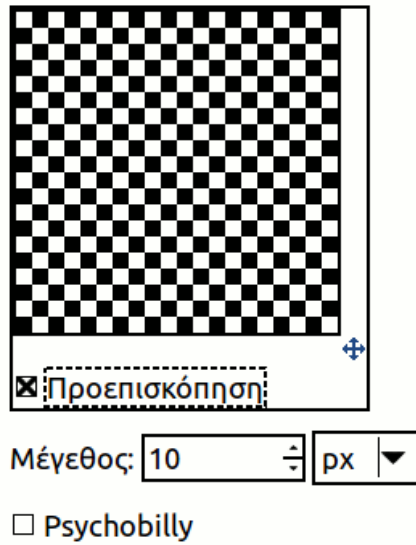
Αυτό το φίλτρο δημιουργεί ένα μοτίβο σκακιέρας αντικαθιστώντας το περιεχόμενο της τρέχουσας στρώσης. Τα χρησιμοποιούμενα χρώματα για μοτίβο είναι τα τρέχοντα χρώματα προσκηνίου και παρασκηνίου της εργαλειοθήκης.

### 14.16.2. Έναρξη φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από [Φίλτρα](#) → [Σχεδίαση](#) → [Μοτίβο](#) → [Σκακιέρα \(παλιό\)...](#)

### 14.16.3. Επιλογές

### Σχήμα 17.348. Επιλογές φίλτρου «Σκακίερα (παλιό)»



#### Μέγεθος

Με αυτή την επιλογή, μπορείτε να ορίσετε το μέγεθος τετραγώνου της σκακίερας, σε εικονοστοιχεία, ή στην επιλεγμένη μονάδα χρησιμοποιώντας την πτυσσόμενη λίστα.

#### Ψυχεδέλεια

Αυτή η επιλογή δίνει μια εμφάνιση παπλώματος πάτιας στη σκακίερα.

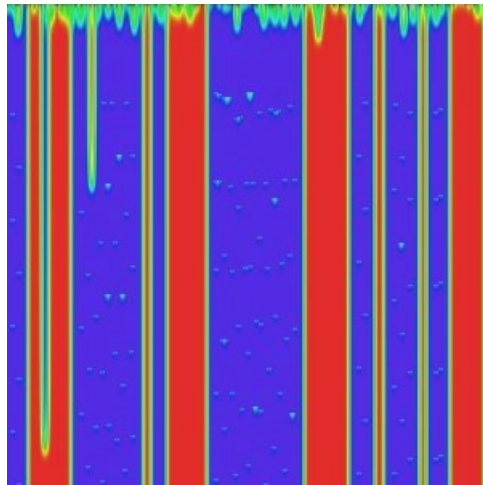




## 14.17. Περιηγητής CML

### 14.17.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.349. Παράδειγμα για το φίλτρο «περιηγητή CML»**



Εφαρμογή φίλτρου «περιηγητή CML» με τις προεπιλεγμένες επιλογές

Αυτό το φίλτρο είναι ο βασιλιάς των φίλτρων δημιουργίας υφής. Είναι άκρως αποτελεσματικό αλλά πολύ περίπλοκο. Χρησιμοποιεί μια μαθηματική μέθοδο που ονομάζεται αυτόματη κυψελώδης [\[WKPD-CA\]](#).

### 14.17.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο στο μενού εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Περιηγητής CML...**

### 14.17.3. Επιλογές

#### 14.17.3.1. Γενικές Επιλογές

Οι επιλογές φίλτρου κατανέμονται μεταξύ καρτελών **απόχρωσης**, **κορεσμού**, **τιμής**, **προχωρημένο**, **άλλα** και **ποικίλες επιλογές**. Μερικές επιπλέον επιλογές είναι διαθέσιμες. Θα περιγραφούν στην επόμενη ενότητα.

#### Προεπισκόπηση

Αυτό το φίλτρο προσφέρει μια προεπισκόπηση όπου μπορείτε να δείτε το αποτέλεσμα των ρυθμίσεων σας πριν εφαρμοστούν στην εικόνα.

**Νέος σπόρος, Σταθερός σπόρος, Τυχαίος σπόρος**

Το τυχαίο παίζει μεγάλο μέρος στη δημιουργία μοτίβων. Με αυτές τις επιλογές, μπορείτε να επηρεάσετε τον τρόπο που δημιουργείται το τυχαίο. Με κλικ στο κουμπί **νέος σπόρος**, μπορείτε να εξαναγκάσετε το τυχαίο να χρησιμοποιήσει μια νέα πηγή τυχαίου. Η προεπισκόπηση θα εμφανίσει το αποτέλεσμα. Ο **σταθερός σπόρος** επιτρέπει τη διατήρηση του ίδιου σπόρου και έτσι την αναπαραγωγή του ίδιου αποτελέσματος με το φίλτρο. Ο **τυχαίος σπόρος** δημιουργεί έναν τυχαίο σπόρο στην τύχη.

### Ανοιγμα, Αποθήκευση

Με αυτά τα δύο κουμπιά εντολής μπορείτε να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις μοτίβου σε ένα αρχείο και να τα πάρετε πίσω αργότερα.

## 14.17.3.2. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή CML» (απόχρωση)

**Σχήμα 17.350. Καρτέλα απόχρωσης**

Αυτό το φίλτρο δουλεύει στο χρωματικό πρότυπο [HSV](#). Σε αυτή την καρτέλα, μπορείτε να ορίσετε τις επιλογές για απόχρωση.

### Τύπος συνάρτησης

Σε αυτήν την πτυσσόμενη λίστα, μπορείτε να διαλέξετε τη μέθοδο που θα χρησιμοποιηθεί για επεξεργασία της τρέχουσας στρώσης. Αυτές οι μέθοδοι είναι:

#### Διατήρηση τιμών εικόνας

Με αυτήν την επιλογή, οι τιμές απόχρωσης της εικόνας θα διατηρηθούν.

#### Διατήρηση πρώτης τιμής

Με αυτήν την επιλογή, το αρχικό χρώμα θα είναι το τυπικό κυανό.

#### Γέμισμα με την παράμετρο $k$

Η εμφάνιση του μοτίβου θα εξαρτηθεί από την  $k$  που θα ορίσετε αργότερα στις επιλογές.

#### Διάφορα $f(k)$

Δείτε παραπάνω, «γέμισμα με την παράμετρο  $k$ ».

#### Συνάρτηση Δέλτα, Σταδιακή συνάρτηση δέλτα

// NA ΓΙΝΕΙ

συνάρτηση με βάση ημίτονο<sup>ρ</sup>, ημίτονο<sup>κ</sup>, σταδιακά

Αυτές οι επιλογές δημιουργούν κυματώδη μοτίβα, όπως βόρειο σέλας ή πτυχές κουρτίνας.

### Σύνθεση

Εδώ, αυτές οι επιλογές αφορούν απόχρωση. Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ πολλών συναρτήσεων και ένα βιβλίο θα μπορούσε να γεμίσει με αποτελέσματα όλων αυτών των συναρτήσεων. Παρακαλώ, πειραματιστείτε!

### Διάφορες διευθετήσεις

Αυτή η πτυσσόμενη λίστα προσφέρει πολλές άλλες παραμέτρους. Επίσης ένα βιβλίο θα μπορούσε να είναι απαραίτητο να εξηγήσει όλες τις δυνατότητες αυτών των παραμέτρων.

### Χρήση κυκλικής περιοχής

// NA ΓΙΝΕΙ

### Ρυθμός τροποποιήσεων

Με αυτό τον ολισθητή και το πλαίσιο εισόδου, μπορείτε να ορίσετε τροποποίηση αναλογίας από 0,0 μέχρι 1,0. Χαμηλή τιμή καταλήγει σε ένα γραμμικό μοτίβο.

### Ευαισθησία περιβάλλοντος

Η τιμή είναι από 0,0 μέχρι 1,0

### Απόσταση εξάπλωσης.

Απόσταση εξάπλωσης: από 2 μέχρι 10.

### # των υποπεριοχών

Αριθμός των υποπεριοχών: από 1 μέχρι 10.

### Συντελεστής ισχύος

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να επηρεάσετε τους τύπους συνάρτησης χρησιμοποιώντας την παράμετρο  $p$ . Τιμή από 0,0 μέχρι 10,0.

### Παράμετρος $k$

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να επηρεάσετε τους τύπους συνάρτησης χρησιμοποιώντας την παράμετρο  $k$ . Τιμή από 0,0 μέχρι 10,0.

### Κάτω όριο

Ορισμός χαμηλότερου ορίου της απόχρωσης που θα χρησιμοποιηθεί για υπολογισμό. Οι τιμές ποικίλλουν από 0,0 μέχρι 1,0.

### Άνω όριο

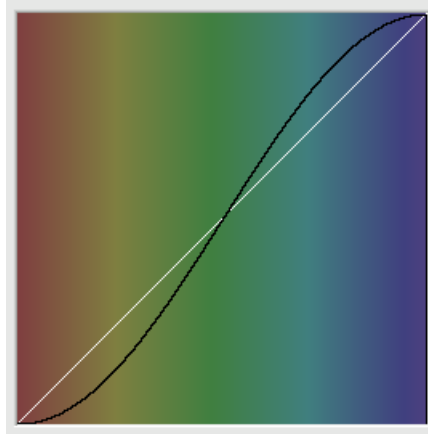
Ορισμός του ανώτερου ορίου της απόχρωσης που θα χρησιμοποιηθεί για υπολογισμό. Οι τιμές ποικίλλουν από 0,0 μέχρι 1,0.

### Σχεδίαση γραφήματος των ρυθμίσεων

Με κλικ σε αυτό το μεγάλο κουμπί, μπορείτε να ανοίξετε ένα παράθυρο που εμφανίζει το γράφημα των τρεχουσών ρυθμίσεων της απόχρωσης.



Σχήμα 17.351. Γράφημα συνάρτησης των τρεχουσών ρυθμίσεων



### 14.17.3.3. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή CML» (κορεσμός)

Σχήμα 17.352. Καρτέλα κορεσμού

Απόχρωση	Κορεσμός	Τιμή	Προχωρημένο	Άλλοι	Ποικίλες επιλογές
Τύπος συνάρτησης		Γέμισμα με την παράμετρο k			
Σύνθεση:		Κανένα			
Ποικίλες τακτοποιήσεις:		Κανονικό			
<input type="checkbox"/> Χρήση κυκλικής περιοχής					
Ρυθμός τροποποιήσεων:		<input type="range"/>			0,60
Ευαισθησία περιβάλλοντος:		<input type="range"/>			0,10
Απόσταση αρπαγής		<input type="range"/>			2
# των υποπεριοχών:		<input type="range"/>			1
P (εκθέτης):		<input type="range"/>			1,40
Παράμετρος k:		<input type="range"/>			0,90
Κάτω όριο:		<input type="range"/>			0,00
Άνω όριο:		<input type="range"/>			0,90
Σχεδίαση γραφήματος των ρυθμίσεων					

Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να ορίσετε πόσος κορεσμός του χρωματικού προτύπου HSV θα χρησιμοποιηθεί στον υπολογισμό μοτίβου.

Αυτές οι επιλογές είναι παρόμοιες με τις επιλογές καρτέλας απόχρωσης.

#### 14.17.3.4. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή CML» (τιμή)

Σχήμα 17.353. Καρτέλα τιμής

Απόχρωση	Κορεσμός	Τιμή	Προχωρημένο	Άλλοι	Ποικίλες επιλογές
Τύπος συνάρτησης		Γέμισμα με την παράμετρο k			
Σύνθεση:		Κανένα			
Ποικίλες τακτοποιήσεις:		Κανονικό			
<input type="checkbox"/> Χρήση κυκλικής περιοχής					
Ρυθμός τροποποιήσεων:			0,50	▲▼	
Ευαισθησία περιβάλλοντος:			0,20	▲▼	
Απόσταση αρπαγής			2	▲▼	
# των υποπεριοχών:			1	▲▼	
P (εκθέτης):			2,00	▲▼	
Παράμετρος k:			1,00	▲▼	
Κάτω όριο:			0,00	▲▼	
Άνω όριο:			0,90	▲▼	
Σχεδίαση γραφήματος των ρυθμίσεων					

Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να ορίσετε πώς η τιμή (φωτεινότητα) του χρωματικού προτύπου HSV θα χρησιμοποιηθεί στον υπολογισμό μοτίβου.

Αυτές οι επιλογές είναι παρόμοιες με τις επιλογές καρτέλας απόχρωσης.

#### 14.17.3.5. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή CML» (προχωρημένο)

Σχήμα 17.354. Καρτέλα προχωρημένο

Απόχρωση	Κορεσμός	Τιμή	Προχωρημένο	Άλλοι:	Ποικίλες επιλογές
<b>Απόχρωση</b>					
Ευαισθησία καναλιών:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,00	<input type="text"/>
Λόγος μεταβολής:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,00	<input type="text"/>
Απόσταση μεταβολής:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,10	<input type="text"/>
<b>Κορεσμός</b>					
Ευαισθησία καναλιών:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,00	<input type="text"/>
Λόγος μεταβολής:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,00	<input type="text"/>
Απόσταση μεταβολής:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,10	<input type="text"/>
<b>Τιμή</b>					
Ευαισθησία καναλιών:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,00	<input type="text"/>
Λόγος μεταβολής:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,00	<input type="text"/>
Απόσταση μεταβολής:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0,10	<input type="text"/>

Αυτές οι ρυθμίσεις καρτελών εφαρμόζονται σε τρία κανάλια HSV.

**Ευαισθησία καναλιού**

// NA ΓΙΝΕΙ

**Λόγος μεταβολής**

// NA ΓΙΝΕΙ

**Απόσταση μεταβολής**

// NA ΓΙΝΕΙ

#### 14.17.3.6. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή CML» (άλλα)

Σχήμα 17.355. Καρτέλα άλλων

Απόχρωση	Κορεσμός	Τιμή	Προχωρημένο	Άλλοι:	Ποικίλες επιλογές
<b>Παράμετροι ανεξάρτητου καναλιού</b>					
Αρχική τιμή:	Τυχαίο, ανεξάρτητο καναλιού				▼
Κλιμάκωση εστίασης:	<input type="range"/>				1
Μετατόπιση έναρξης:	<input type="range"/>				0
<b>Τυχαίος αριθμός (μόνο για καταστάσεις "Από αριθμό")</b>					
Νέος αριθμός:	<input type="range"/>				0
Μετάβαση στο "από αριθμό" με τον τελευταίο αριθμό					

Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να βρείτε ποικίλες παραμέτρους σχετικά με την εμφάνιση εικόνας και τυχαία παρέμβαση.

**Αρχική τιμή**

// NA ΓΙΝΕΙ

**Κλιμάκωση εστίασης**

// NA ΓΙΝΕΙ

**Μετατόπιση έναρξης**

// NA ΓΙΝΕΙ

**Τυχαίος σπόρος**

// NA ΓΙΝΕΙ

**14.17.3.7. Επιλογές φίλτρου «περιηγητή CML» (ποικίλες επιλογές)**

Σχήμα 17.356. Καρτέλα ποικίλων επιλογών

Απόχρωση	Κορεσμός	Τιμή	Προχωρημένο	Άλλοι:	Ποικίλες επιλογές
<b>Ρυθμίσεις αντιγραφής</b>					
Πηγαίο κανάλι:	Απόχρωση				▼
Κανάλι προορισμού:	Απόχρωση				▼
Παράμετροι αντιγραφής					
<b>Ρυθμίσεις επιλεκτικής φόρτωσης</b>					
Πηγαίο κανάλι σε αρχείο:	(Κενό)				▼
Κανάλι προορισμού:	(Κενό)				▼

Σε αυτήν την καρτέλα μπορείτε να βρείτε ποικίλες επιλογές σχετικά με την αντιγραφή και τη φόρτωση.

### Ρυθμίσεις αντιγραφής

Αυτές οι επιλογές επιτρέπουν τη μεταφορά πληροφοριών από ένα κανάλι HSV σε ένα άλλο.

### Ρυθμίσεις επιλεκτικής φόρτωσης

Με το κουμπί **άνοιγμα** αυτού του φίλτρου, μπορείτε να φορτώσετε προηγούμενες φορτωμένες ρυθμίσεις. Εάν δεν θέλετε να τις φορτώσετε όλες τους, μπορείτε να διαλέξετε μια πηγή και ένα κανάλι προορισμού εδώ.



14.16. Σκακιέρα (παλιό)



14.18. Πλέγμα (παλιό)

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



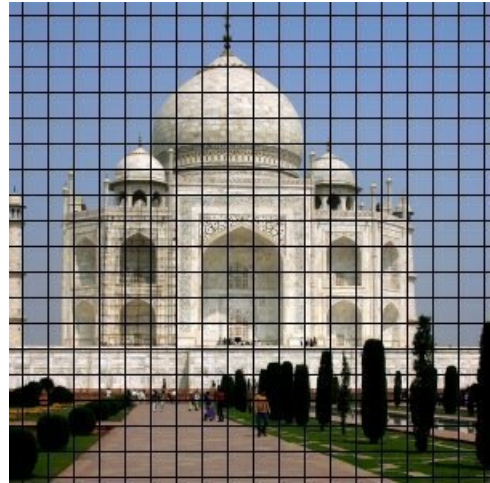
## 14.18. Πλέγμα (παλιό)

### 14.18.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.357. Εφαρμογή παραδείγματος για το φίλτρο πλέγματος (παλιό)



Αρχική εικόνα



Με εφαρμοσμένο το φίλτρο «Πλέγμα (παλιό)»

Χαράσσει ένα καρτεσιανό πλέγμα στην ενεργή στρώση, πάνω από τα υπάρχοντα περιεχόμενα. Το πλάτος, διάκενο, αντισταθμίσεις και χρώματα των γραμμών πλέγματος μπορούν όλα να οριστούν από το χρήστη. Από προεπιλογή, οι γραμμές είναι με το χρώμα προσκηνίου του GIMP. (Σημείωση: αυτό το πρόσθετο χρησιμοποιείται για δημιουργία εικόνων επίδειξης για πολλά από τα άλλα πρόσθετα.)



#### Υπόδειξη

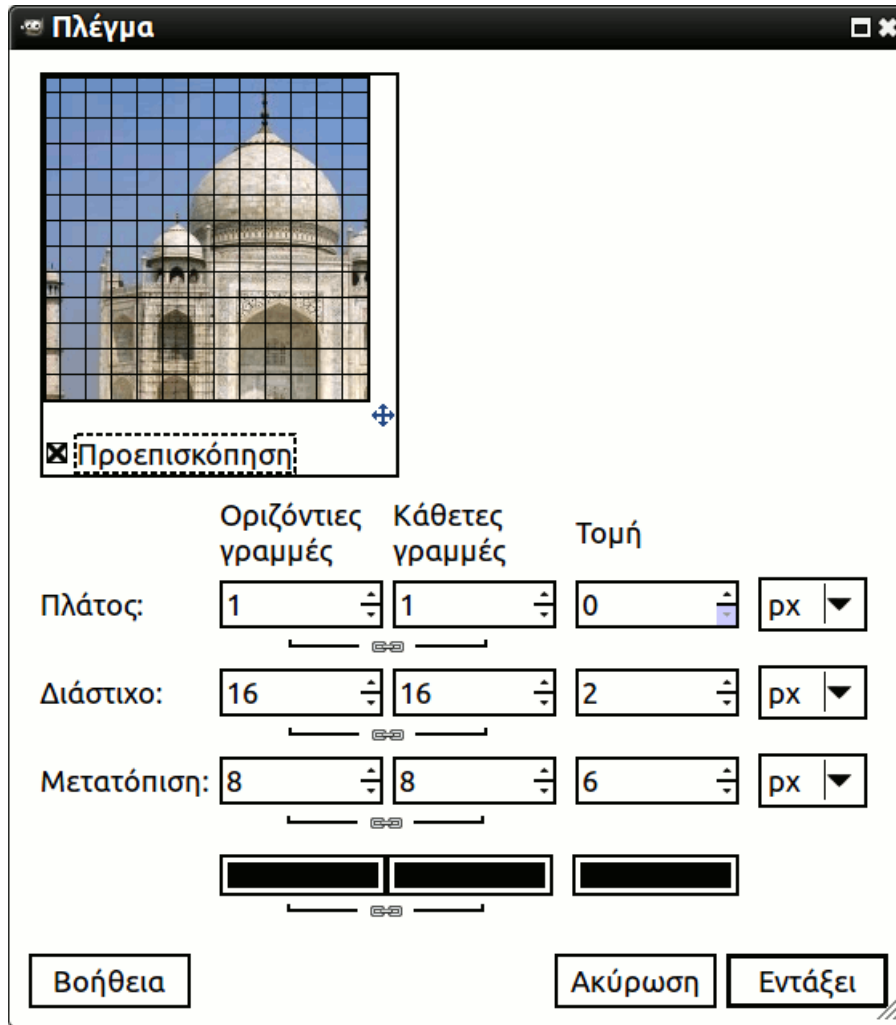
Εάν ορίσετε τα πλάτη γραμμής πλέγματος σε 0, τότε μόνο οι τομές θα σχεδιαστούν, ως σημεία συν.

### 14.18.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Πλέγμα (παλιό)**...

### 14.18.3. Επιλογές

Σχήμα 17.358. Επιλογές φίλτρου «Πλέγμα (παλιό)»



Υπάρχουν ξεχωριστές επιλογές για έλεγχο των οριζόντιων γραμμών πλέγματος, των κάθετων γραμμών πλέγματος και των τομών. Από προεπιλογή, οι οριζόντιες και κάθετες ρυθμίσεις κλειδώνονται μαζί, έτσι ώστε όλες οι αλλαγές να εφαρμόζονται συμμετρικά. Εάν θέλετε να αλλάξετε μόνο μια τους, κλικ στο εικονίδιο «αλυσίδας» για να τις ξεκλειδώσετε. Τα αποτελέσματα των αλλαγών των παραμέτρων τομής είναι μάλλον περίπλοκα.

Επιπλέον, για μερικές επιλογές, μπορείτε να διαλέξετε τη μονάδα μέτρησης χάρη στην πτυσσόμενη λίστα.

#### Πλάτος

Ορίζει τα πλάτη των οριζόντιων ή κάθετων γραμμών πλέγματος, ή των σχεδιασμένων συμβόλων στις τομές τους.

#### Διάκενο

Ορίζει την απόσταση μεταξύ των γραμμών πλέγματος. Η παράμετρος **τομή** καθαρίζει το χώρο μεταξύ του σημείου τομής και του τέλους των βραχιόνων των σταυρών τομής.

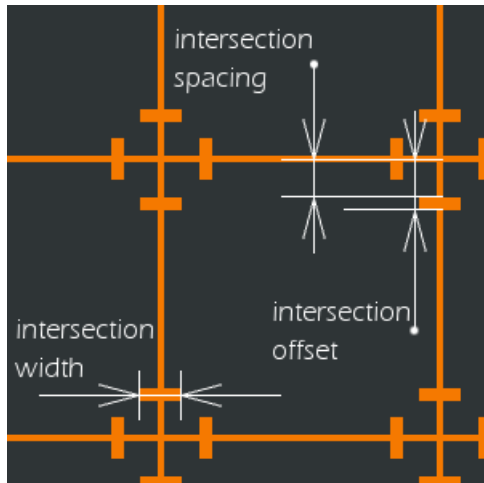
#### Αντιστάθμιση

Ορίζει την αντιστάθμιση για γραμμές πλέγματος σχετικά με την πάνω αριστερή γωνία. Για τις τομές, καθορίζει το μήκος των βραχιόνων των σταυρών τομής.

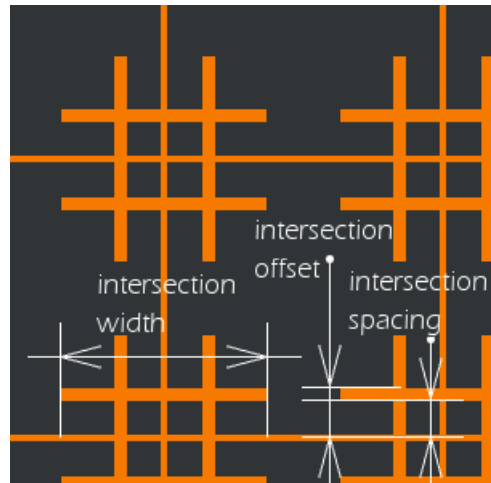
#### Επιλογές χρώματος

Αυτά επιτρέπουν να ορίσετε τα χρώματα των γραμμών πλέγματος και σημαδιών τομής.

### Σχήμα 17.359. Παράμετροι τομής



πλάτος  $< 2 \times$  διάκενο



πλάτος  $> 2 \times$  διάκενο





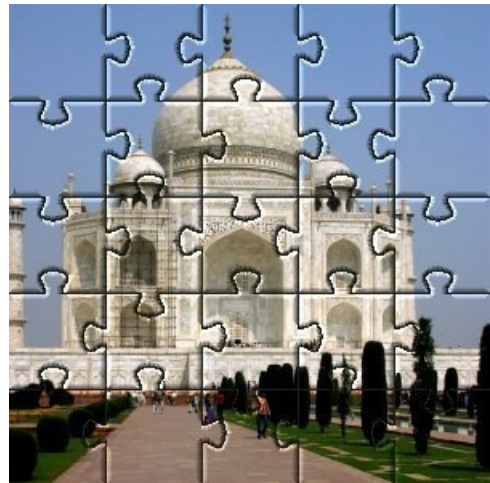
## 14.19. Οδοντωτό

### 14.19.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.360. Παράδειγμα φίλτρου οδοντωτού



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «οδοντωτού»

Αυτό το φίλτρο θα μετατρέψει την εικόνα σας σε ένα οδοντωτό παζλ. Οι άκρες δεν είναι εξομαλυμένες, έτσι λίγη εξομάλυνση συχνά τα κάνει να φαίνονται καλύτερα (δηλαδή, θόλωση Γκάους με ακτίνα 1,0).



#### Υπόδειξη

Εάν θέλετε να μπορείτε εύκολα να διαλέγετε ατομικές περιοχές με κομμάτια παζλ, αποδώστε το οδοντωτό μοτίβο σε μια ξεχωριστή στρώση γεμάτη με συμπαγές λευκό και ορίστε την κατάσταση στρώσης σε πολλαπλή. Μπορείτε έπειτα να διαλέξετε τα κομμάτια του παζλ χρησιμοποιώντας το εργαλείο [μαγικό ραβδί](#) (ασαφής επιλογή) στη νέα οδοντωτή στρώση.

### 14.19.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Οδοντωτό...**

### 14.19.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.361. Επιλογές φίλτρου «οδοντωτού»



### Αριθμός πλακιδίων

Οριζόντιο:

Κάθετο:

### Λοξοτμημένες άκρες

Πλάτος λοξότμησης:

Επισημασμένο:

### Οδοντωτή μορφοποίηση

Τετράγωνο

Καμπύλη

### Αριθμός παραθέσεων

Πόσες παραθέσεις κατά μήκος της εικόνας υπάρχουν, οριζόντια και κάθετα.

### Άκρες λοξότμησης

#### Πλάτος λοξότμησης

Ο ολισθητής πλάτους λοξότμησης ελέγχει την κλίση των άκρων των κομματιών παζλ (ένα σκληρό ξύλινο παζλ θα απαιτούσε μια χαμηλή τιμή πλάτους λοξότμησης και ένα μαλακό χαρτονένιο παζλ θα απαιτούσε μια υψηλότερη τιμή).

#### Τονισμός

Ο ολισθητής τονισμού ελέγχει τη δύναμη του τονισμού που θα εμφανιστεί στις άκρες κάθε κομματιού. Μπορείτε να το συγκρίνετε με τη "σιλπνότητα" κατασκευής του υλικού του παζλ. Το πλάτος τονισμού είναι σχετικό με το πλάτος λοξότμησης. Ως πρόχειρος κανόνας, όσο περισσότερα κομμάτια προσθέτετε στο παζλ, τόσο χαμηλότερες τιμές λοξότμησης και τονισμού θα χρησιμοποιήσετε και αντίστροφα. Οι προεπιλεγμένες τιμές είναι κατάλληλες για μια εικόνα 500x500 εικονοστοιχεία.

### Οδοντωτή τεχνοτροπία

Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ δύο τύπων παζλ:

#### Τετράγωνο

Τότε παίρνετε κομμάτια κατασκευασμένα με ευθείες γραμμές.

#### Καμπύλο

Τότε παίρνετε κομμάτια κατασκευασμένα με καμπύλες.



14.18. Πλέγμα (παλιό)



14.20. Qbist

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



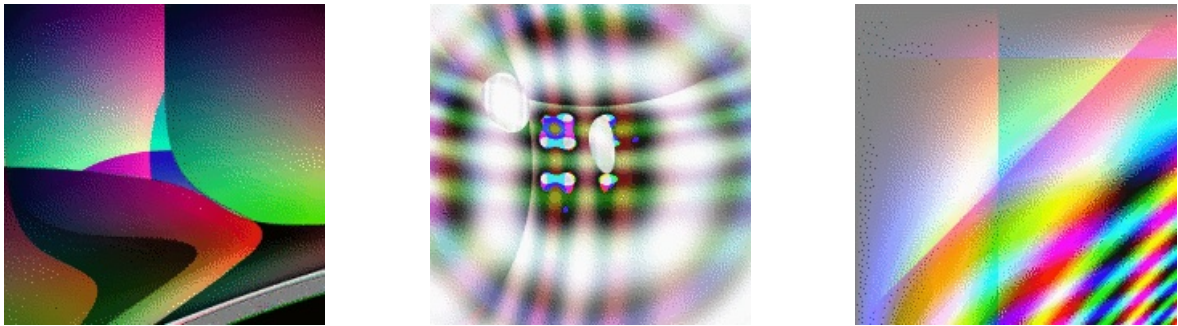
## 14.20. Qbist

---

### 14.20.1. Επισκόπηση

---

**Σχήμα 17.362. Εφαρμογή παραδειγμάτων για το φίλτρο Qbist**



Το φίλτρο Qbist παράγει τυχαίες υφές που περιέχουν γεωμετρικά σχήματα και διαβαθμίσεις χρώματος.

### 14.20.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Μοτίβο** → **Qbist...**

### 14.20.3. Επιλογές

---

Σχήμα 17.363. Επιλογές φίλτρου «Qbist»



Το φίλτρο Qbist δημιουργεί τυχαίες υφές. Μια αρχική υφή εμφανίζεται στο στη μεσαίο τετράγωνο και διαφορετικές παραλλαγές το περιβάλλουν. Εάν θέλετε μια από τις εναλλακτικές υφές, κλικ πάνω της. Η επιλεγμένη υφή τώρα εμφανίζεται στη μέση και οι παραλλαγές στο συγκεκριμένο θέμα εμφανίζονται γύρω της. Όταν βρείτε την επιθυμητή υφή, κλικ πάνω της και έπειτα κλικ εντάξει. Η υφή τώρα θα εμφανιστεί στην τρέχουσα ενεργή στρώση, αντικαθιστώντας πλήρως τα προηγούμενα περιεχόμενα.

#### Εξομάλυνση

Εάν το σημειώσετε, θα κάνει τις άκρες να φαίνονται πιο ομαλές παρά κλιμακωμένες.

#### Αναίρεση

Επιτρέπει την επιστροφή ένα βήμα πίσω στο ιστορικό.

#### Άνοιγμα, Αποθήκευση

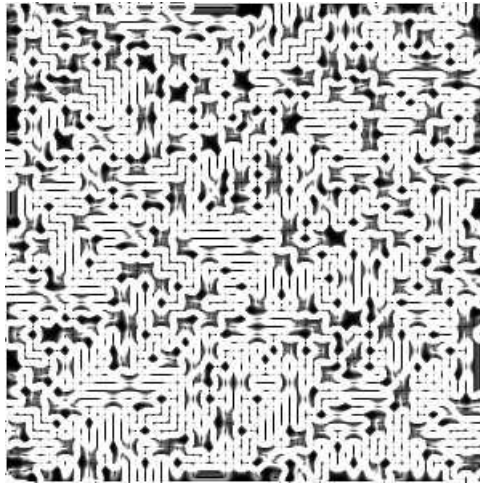
Αυτά τα κουμπιά επιτρέπουν την αποθήκευση και επαναφόρτωση των υφών σας. Αυτό είναι πολύ εύχρηστο επειδή είναι σχεδόν αδύνατο να ξαναδημιουργήσετε ένα καλό μοτίβο με κλικ.



## 14.21. Κύκλωμα

### 14.21.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.364. Παράδειγμα κυκλώματος



Εφαρμογή φίλτρου «κυκλώματος».

Η εντολή `κύκλωμα` είναι ένα σενάριο που γεμίζει την επιλεγμένη περιοχή (ή άλφα) με ίχνη όπως αυτά στο πίσω μέρος ενός παλιού κυκλώματος. Φαίνεται ακόμα καλύτερα όταν απεικονίζεται με μια κατάλληλη διαβάθμιση.



#### Υπόδειξη

Το αποτέλεσμα φαίνεται να δουλεύει βέλτιστα σε παράξενες επιλογές σχημάτων λόγω μερικών περιορισμών στην επιλογή κωδίκων λαβύρινθου που επεξεργάζεται αυτήν την ικανότητα.

Εάν η εικόνα είναι σε χρώματα από ευρετήριο, αυτή η είσοδος μενού είναι αχνή και μη διαθέσιμη.



#### Σημείωση

Αυτό το φίλτρο δημιουργεί μια εικόνα γκρι στάθμης σε κατάσταση RGB.  
Η τελική εικόνα δεν εξαρτάται από την αρχική εικόνα.

### 14.21.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από `Φίλτρα` → `Σχεδίαση` → `Κύκλωμα...`

### 14.21.3. Επιλογές

#### Σχήμα 17.365. Επιλογές φίλτρου «κυκλώματος»

Μέγεθος μάσκας ελαιοποίησης:

Κόκκοι κυκλώματος:

Χωρίς παρασκήνιο (μόνο για ξεχωριστή στρώση)

Διατήρηση επιλογής

Ξεχωριστή στρώση

#### Μέγεθος μάσκας ελαιοποίησης

Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε την τιμή επιλογής του φίλτρου [Ελαιοποίηση](#) σε εικονοστοιχεία (εύρος 3 έως 50). Μεγαλύτερες τιμές κάνουν τις γραμμές πιο ασαφείς. 17 είναι η προεπιλεγμένη τιμή.

#### Σπόρος κυκλώματος

Μπορείτε να δώσετε έναν τυχαίο αριθμό σπόρου μεταξύ 1 και 3000000. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 3.

#### Χωρίς παρασκήνιο (μόνο για ξεχωριστή στρώση)

Εάν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί, τα σκοτεινά εικονοστοιχεία του κυκλώματος γίνονται διαφανή έτσι ώστε η υποκείμενη εικόνα εμφανίζεται μέσα από αυτές τις οπές. Αυτή η επιλογή είναι ανενεργή στις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις. Η επιλογή [ξεχωριστή στρώση](#) απαιτείται.

#### Διατήρηση επιλογής

Εάν υπάρχει μια ενεργή επιλογή όταν αυτό το σενάριο καλείται, μπορείτε να διατηρήσετε την επιλογή και τις διακεκομμένες γραμμές με αυτή την επιλογή. Αυτή η επιλογή ενεργοποιείται στις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις.

#### Διαχωρισμός στρώσης

Εάν αυτή η επιλογή δεν σημειωθεί, η παραγόμενη υφή σχεδιάζεται στην ενεργή στρώση. Όταν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί (από προεπιλογή), αυτό το σενάριο προσθέτει μια στρώση για σχεδίαση του κυκλώματος πάνω της.

### 14.21.4. Κάνοντας το εφέ κυκλώματος

Αυτό το αποτέλεσμα κυκλώματος πετυχαίνεται μέσα από τα επόμενα βήματα:

1. Πρώτα, [σχεδίαση λαβυρίνθου](#) με μονοπάτια πλάτους 5 εικονοστοιχείων και τοίχους με αλγόριθμο «Βάθος πρώτα». Το μοτίβο λαβυρίνθου ορίζεται από τον [Σπόρο κυκλώματος](#).
2. [Ελαιοποίηση](#) αυτού του λαβυρίνθου με ένα πινέλο του [μεγέθους μάσκας ελαιοποίησης](#).
3. Έπειτα εφαρμογή του φίλτρου [Εξαγωγή άκρης](#) με τον αλγόριθμο Sobel, επάλειψη της επιλογής και ποσότητα μέχρι 2,0, στην εικόνα του ελαιοποιημένου λαβυρίνθου. Αυτό γεμίζει με στριφτές καμπύλες υψηλής αντίθεσης όπως ο χάρτης κυκλώματος.
4. Τελικά, [Αποκορεσμός](#) του χάρτη με γκρι χρώμα σε κατάσταση RGB.



14.20. Qbist



14.22. Γεωμετρικά σχήματα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





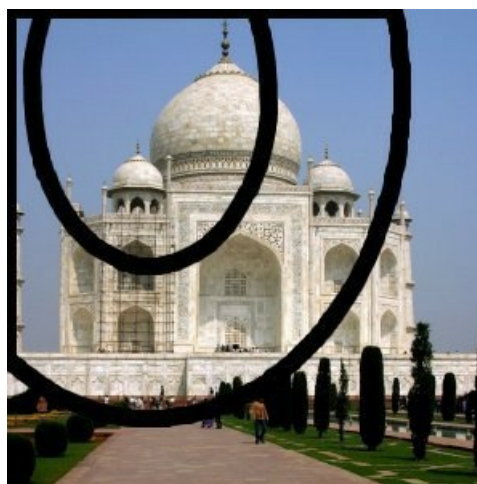
## 14.22. Γεωμετρικά σχήματα

### 14.22.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.366. Η ίδια εικόνα, πριν και μετά τη χρήση γεωμετρικών σχημάτων



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «γεωμετρικά σχήματα»

Αυτό το φίλτρο είναι ένα εργαλείο: Μπορείτε να δημιουργήσετε γεωμετρικά σχήματα για να τα προσθέσετε στην εικόνα. Είναι πολύ σύνθετο. Ελπίζω ότι αυτό το άρθρο θα σας βοηθήσει.

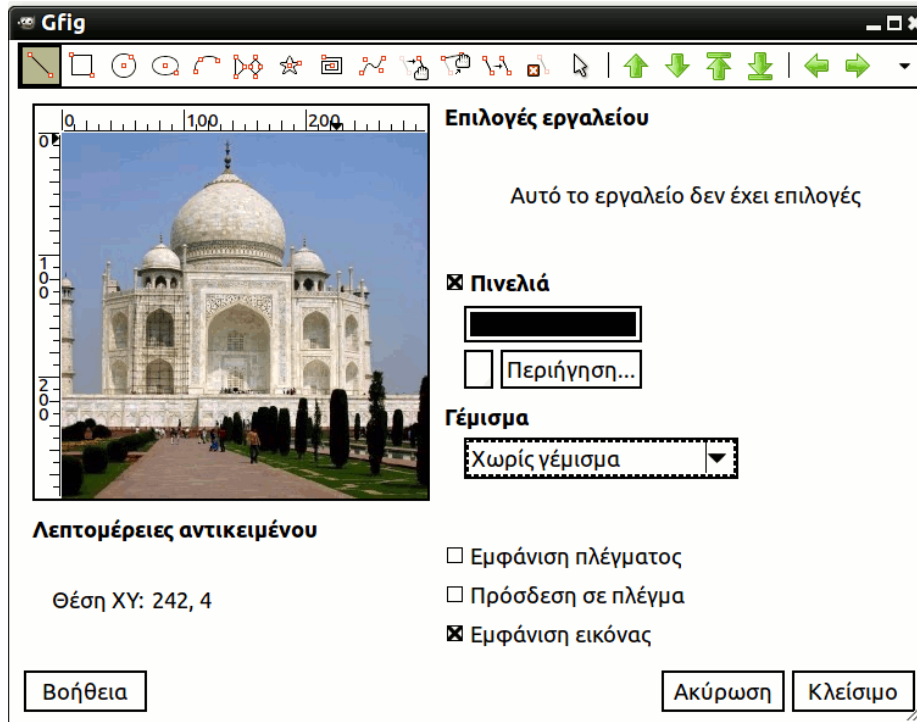
Όταν χρησιμοποιείτε αυτό το φίλτρο, τα στοιχεία που μπήκαν στην εικόνα θα τοποθετηθούν σε μια νέα στρώση. Έτσι η εικόνα δεν θα τροποποιηθεί, όλες οι τροποποιήσεις συμβαίνουν σε αυτήν την στρώση.

### 14.22.2. Έναρξη φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από [Φίλτρα](#) → [Σχεδίαση](#) → [Γεωμετρικά σχήματα...](#)

### 14.22.3. Επιλογές

Σχήμα 17.367. Επιλογές φίλτρου «γεωμετρικά σχήματα»



Η προεπισκόπηση (με έναν οριζόντιο και έναν κάθετο χάρακα) στα αριστερά του κύριου παραθύρου στην πραγματικότητα είναι η περιοχή εργασίας σας όπου προσθέτετε τα σχήματα σας.

Μπορείτε να προσθέσετε και να τροποποιήσετε σχήματα χρησιμοποιώντας τα εργαλεία γεωμετρικών σχημάτων της ([Γραμμής εργαλείου γεωμετρικών σχημάτων](#)) και χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες επιλογές του ([Κύριου παραθύρου Gfig](#)).

#### 14.22.3.1. Η γραμμή εργαλείου γεωμετρικά σχήματα

Στην κορυφή του διαλόγου, μπορείτε να βρείτε ένας σύνολο εικονιδίων που αντιπροσωπεύουν τις λειτουργίες αυτού του φίλτρου. Αναδύεται άμεση βοήθεια.

#### Λειτουργίες για τη σχεδίαση αντικειμένου

Στα αριστερό μέρος της γραμμής εργαλείου, μπορείτε να βρείτε μερικές λειτουργίες για τη σχεδίαση αντικειμένου. Τις ενεργοποιείτε με κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο. Μπορείτε να δημιουργήσετε τα επόμενα αντικείμενα (σημειώστε ότι τα *σημεία ελέγχου* δημιουργούνται ταυτόχρονα με το αντικείμενο):

##### Δημιουργία γραμμής

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να σχεδιάσετε γραμμές. Κλικ στην προεπισκόπηση για να σημειώσετε το αρχικό σημείο, έπειτα σύρτε το δείκτη ποντικιού στο τελικό σημείο.

##### Δημιουργία ορθογωνίου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να σχεδιάσετε ορθογώνια. Κλικ στην προεπισκόπηση για να σημειώσετε το αρχικό σημείο, έπειτα σύρτε το δείκτη ποντικιού για να δημιουργήσετε το ορθογώνιο.

##### Δημιουργία κύκλου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να σχεδιάσετε κύκλους. Κλικ στην προεπισκόπηση για να σημειώσετε το κέντρο έπειτα σύρτε το δείκτη ποντικιού στην επιθυμητή ακτίνα.

## Δημιουργία έλλειψης

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να σχεδιάσετε ελλείψεις. Κλικ στην προεπισκόπηση για να σημειώσετε το κέντρο, έπειτα σύρτε το δείκτη ποντικιού για να πάρετε το επιθυμητό μέγεθος και μορφή.

## Δημιουργία τόξου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να σχεδιάσετε τόξα κύκλων. Κλικ στην προεπισκόπηση για να ορίσετε το αρχικό σημείο. Κλικ ξανά για να ορίσετε ένα άλλο σημείο τόξου. Χωρίς να ελευθερώσετε το κουμπί ποντικιού, σύρτε το δείκτη· όταν ελευθερώσετε το κουμπί ποντικιού, το τελικό σημείο του τόξου τοποθετείται και ένα τόξο που περιβάλλει αυτά τα τρία σημεία σχεδιάζεται.

## Δημιουργία κανονικού πολυγώνου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα κανονικό πολύγωνο. Ξεκινήστε με τη ρύθμιση του αριθμού πλευρών στις **επιλογές εργαλείου** στα δεξιά της προεπισκόπησης. Έπειτα κλικ στην προεπισκόπηση για να τοποθετήσετε το κέντρο και χωρίς απελευθέρωση του κουμπιού ποντικιού, σύρτε το δείκτη για να πάρετε το επιθυμητό μέγεθος και προσανατολισμό.

## Δημιουργία αστεριού

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα αστέρι. Ξεκινήστε με τη ρύθμιση του αριθμού πλευρών (κορυφών) στις **επιλογές εργαλείου** στα δεξιά της προεπισκόπησης. Έπειτα κλικ στην προεπισκόπηση για να τοποθετήσετε το κέντρο και χωρίς απελευθέρωση του κουμπιού ποντικιού, σύρτε το δείκτη για να πάρετε το επιθυμητό μέγεθος και προσανατολισμό.

## Δημιουργία σπείρας

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να δημιουργήσετε μία σπείρα. Ξεκινήστε με τη ρύθμιση του αριθμού σπειρών (πλευρών) και προσανατολισμού σπειρών στις **επιλογές εργαλείου** στα δεξιά της προεπισκόπησης. Έπειτα κλικ στην προεπισκόπηση για να τοποθετήσετε το κέντρο και χωρίς απελευθέρωση του κουμπιού ποντικιού, σύρτε το δείκτη για να πάρετε το επιθυμητό μέγεθος.

## Δημιουργία καμπύλης bezier

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να δημιουργήσετε καμπύλες Bezier. Κλικ στην προεπισκόπηση για να ορίσετε το αρχικό σημείο και άλλα σημεία: η καμπύλη θα δημιουργηθεί μεταξύ αυτών των σημείων. Για να τερματίσετε τη δημιουργία σημείων πατήστε το πλήκτρο **Shift** όταν δημιουργείτε το τελευταίο σημείο.

## Λειτουργίες για τη διαχείριση αντικειμένου

---

Στη μέση της γραμμής εργαλείου, μπορείτε να βρείτε εργαλεία για να διαχειριστείτε αντικείμενα:

### Μετακίνηση αντικειμένου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να μετακινήσετε το ενεργό αντικείμενο. Για να ενεργοποιήσετε ένα αντικείμενο, κλικ σε ένα σημείο ελέγχου που δημιουργήθηκε ταυτόχρονα με το αντικείμενο.

### Μετακίνηση ενός μοναδικού σημείου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να κάνετε κλικ και σύρσιμο σημείων ελέγχου που δημιουργήθηκαν ταυτόχρονα ως αντικείμενα. Καθένα από αυτά τα σημεία μετακινεί το αντικείμενο με διαφορετικό τρόπο.

### Αντιγραφή αντικειμένου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να διπλασιάσετε ένα αντικείμενο. Κλικ σε ένα σημείο ελέγχου αντικειμένου και σύρσιμο του στην επιθυμητή θέση.

### Διαγραφή αντικειμένου

Κλικ σε ένα σημείο ελέγχου αντικειμένου για διαγραφή του.

### Επιλογή αντικειμένου

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να διαλέξετε ένα αντικείμενο για να το ενεργοποιήσετε. Απλά κλικ σε ένα από τα σημεία ελέγχου.

## Λειτουργίες για την οργάνωση αντικειμένου

---

Στα δεξιά της γραμμής εργαλείων, μπορείτε να βρείτε εργαλεία για αντικείμενο που επικάθεται (μπορείτε επίσης να τα πάρετε με κλικ στο κουμπί της πτυσσόμενης λίστας εάν δεν είναι ορατά). Έχετε:

### Επάνω (ανύψωση του επιλεγμένου αντικειμένου), Κάτω (βύθιση του επιλεγμένου αντικειμένου)

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να ωθήσετε το επιλεγμένο αντικείμενο μια στάθμη επάνω ή κάτω.

### Κορυφή, Πυθμένας

Αυτονόητο.

## Λειτουργίες για την εμφάνιση αντικειμένου


---

### Πίσω, Μπροστά

Αυτές οι λειτουργίες επιτρέπουν να πηδάτε από ένα αντικείμενο σε ένα άλλο. Μόνο αυτό το αντικείμενο εμφανίζεται.

### Προβολή όλων των αντικειμένων

Αυτή η λειτουργία εμφανίζει όλα τα αντικείμενα ξανά, μετά τη χρήση και των δύο προηγούμενων λειτουργιών.

 **Σημείωση**  
Εάν το παράθυρο σας είναι υπερβολικά μικρό για να προβάλει όλα τα εικονίδια, η γραμμή εργαλείων παρέχει μια πτυσσόμενη λίστα που προσφέρει τις ελλείπουσες λειτουργίες.

## 14.22.3.2. Το κύριο παράθυρο γεωμετρικών σχημάτων

### Λεπτομέρειες αντικειμένου

Η θέση XY εμφανίζει την θέση του δείκτη σας.

### Επιλογές εργαλείου

Εάν το επιλεγμένο εργαλείο παρέχει μερικές επιλογές (όπως αριθμό πλευρών), μπορείτε να τις αλλάξετε εδώ.

### Πινελιά

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, το αντικείμενο θα σχεδιαστεί. Δύο κουμπιά είναι διαθέσιμα, για επιλογή χρώματος και τύπου πινέλου. Οι αλλαγές στο χρώμα ή πινέλο εφαρμόζονται σε υπάρχοντα αντικείμενα επίσης.

### Γέμισμα

Με τη βοήθεια αυτής της πτυσσόμενης λίστας, μπορείτε να αποφασίσετε εάν και πώς θα γεμιστεί το αντικείμενο, με χρώμα, μοτίβο ή διαβάθμιση.

### Εμφάνιση πλέγματος

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, ένα πλέγμα εφαρμόζεται στην προεπισκόπηση για την ευκολότερη τοποθέτηση αντικειμένου.

### Προσκόλληση σε πλέγμα

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, τα αντικείμενα θα στοιχιστούν στο πλέγμα.

### Εμφάνιση εικόνας

Εάν αυτή η επιλογή σημειωθεί, η τρέχουσα εικόνα εμφανίζεται στην προεπισκόπηση (περιοχή εργασίας).





## 14.23. Λάβα

### 14.23.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.368. Παράδειγμα για το φίλτρο «λάβας»



Αρχική εικόνα

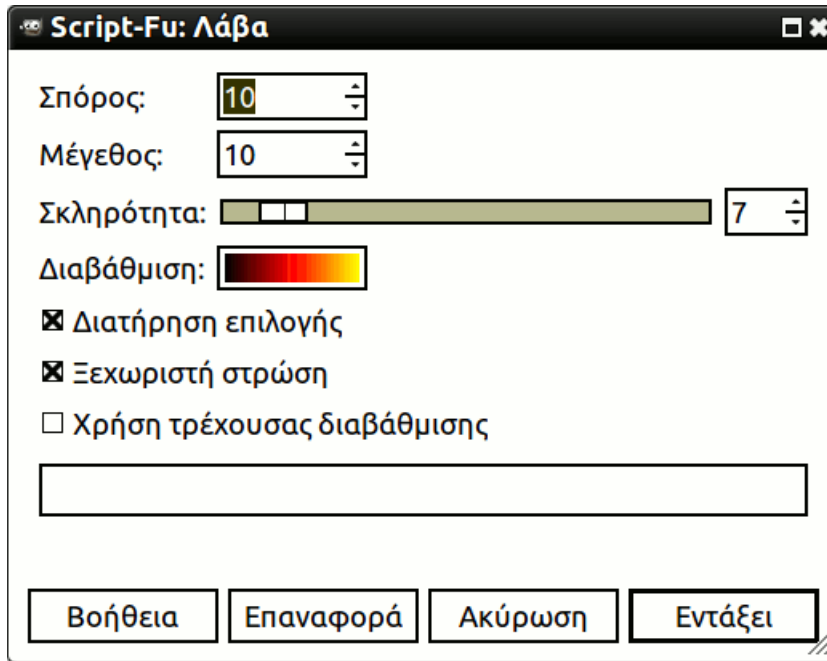


Εφαρμογή «λάβας» (σε μια επιλογή)

### 14.23.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Λάβα...**

### 14.23.3. Επιλογές



**Σπορά**

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Μέγεθος**

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Σκληρότητα**

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Διαβάθμιση**

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Διατήρηση επιλογής**

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Διαχωρισμός στρώσης**

ΝΑ ΓΙΝΕΙ

**Χρήση τρέχουσας διαβάθμισης**

ΝΑ ΓΙΝΕΙ





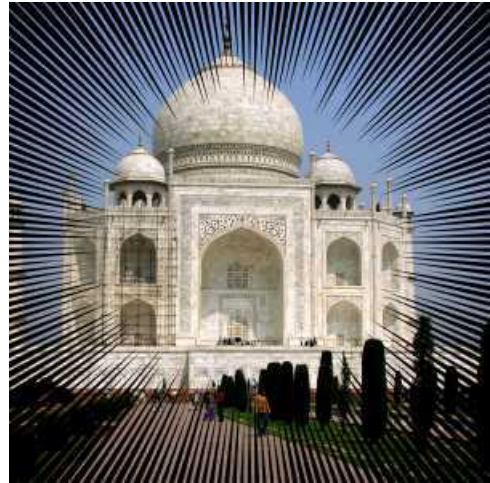
## 14.24. Γραμμή καινοφανούς

### 14.24.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.370. Παράδειγμα για το φίλτρο «γραμμή καινοφανούς»



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή «γραμμής καινοφανούς»

Το φίλτρο γραμμής καινοφανούς γεμίζει μια στρώση με ακτίνες που εκπέμπονται προς τα έξω από το κέντρο της στρώσης χρησιμοποιώντας το εμφανιζόμενο χρώμα προσκηνίου στην εργαλειοθήκη. Οι ακτίνες ξεκινούν σαν ένα εικονοστοιχείο και πλαταίνουν προς τις άκρες της στρώσης.



#### Υπόδειξη

Αυτό το φίλτρο δεν παρέχει οποιαδήποτε επιλογή που να επιτρέπει τον ορισμό του κεντρικού σημείου των γραμμών. Εάν χρειαστείτε να ρυθμίσετε τη θέση των ακτινικών γραμμών όπου θέλετε, δημιουργήστε μια άλλη διαφανή εικόνα και εφαρμόστε αυτό το φίλτρο πάνω της, έπειτα προσθέστε το στην εικόνα σας. Ορίζοντας μεγάλο μέγεθος για τη νέα εικόνα καινοφανούς ίσως σας βοηθήσει να μη σπάσετε τις γραμμές μες την εικόνα σας.

### 14.24.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Γραμμή καινοφανούς...**

### 14.24.3. Επιλογές



Σχήμα 17.371. Επιλογές «γραμμής καινοφανούς»

Script-Fu: Γραμμή υπερκαινοφανούς

Αριθμός γραμμών: 200

Οξύτητα (μοίρες): 1,0

Ακτίνα αντιστάθμισης: 100

Τυχαιότητα: 30

Βοήθεια Επαναφορά Ακύρωση Εντάξει

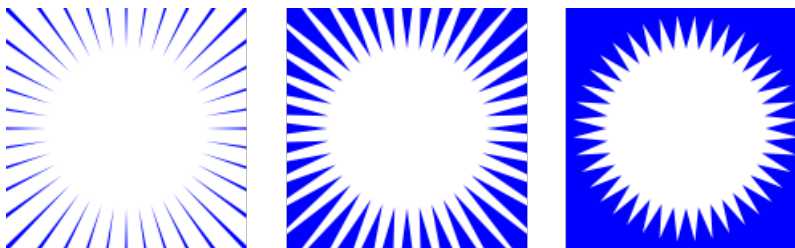
#### Αριθμός γραμμών

Χρησιμοποιώντας αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό των γραμμών μεταξύ 40 και 1000. Η προεπιλογή είναι 200.

#### Οξύτητα (μοίρες)

Αυτός ο ολισθητής καθορίζει πόσο θα διαπλατυνθούν οι ακτίνες προς τις άκρες. Το εύρος πηγαίνει από 0,0 μέχρι 10,0. Εάν οριστεί στο 0,0, τίποτα δεν θα σχεδιαστεί. Εάν οριστεί σε 10,0, η μεγαλύτερη περιοχή κοντά στις άκρες της στρώσης θα βαφτεί.

Σχήμα 17.372. Επιλογές οξύτητας «γραμμής καινοφανούς»



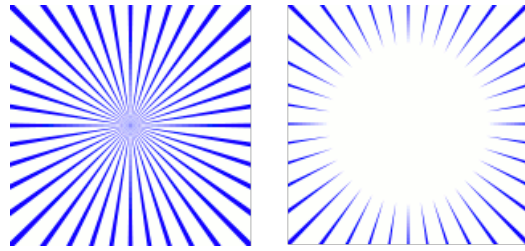
Από αριστερά προς τα δεξιά: οξύτητα = 1, οξύτητα = 5, οξύτητα = 10

#### Ακτίνα αντιστάθμισης

Εδώ διαλέγετε την απόσταση, σε εικονοστοιχεία, από το κέντρο στο αρχικό σημείο των ακτίνων. Εάν οριστεί σε 0,0 οι ακτίνες ξεκινούν από το κέντρο. Οποιαδήποτε άλλη τιμή θα επιτρέψει στα αρχικά σημεία να είναι σε ένα κύκλο στην επιλεγμένη απόσταση από το κέντρο. Η μέγιστη απόσταση είναι 2000 εικονοστοιχεία. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 100 εικονοστοιχεία.



**Σχήμα 17.373. Επιλογή ακτίνας αντιστάθμισης«γραμμής καινοφανούς»**

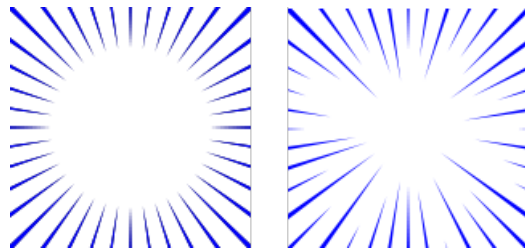


Από αριστερά προς τα δεξιά: ακτίνα αντιστάθμισης = 0, ακτίνα αντιστάθμισης = 50

**Τυχειότητα**

Εάν αυτός ο ολισθητής οριστεί σε τιμή υψηλότερη από 1, το αρχικό σημείο για κάθε ακτίνα διαφέρει περισσότερο ή λιγότερο τυχαία από το μέσο όρο αρχικού σημείου που ορίστηκε ως η ακτίνα αντιστάθμισης παραπάνω. Με τη τιμή ορισμένη σε 1, όλες οι ακτίνες θα ξεκινούν από τον καθορισμένο κύκλο κατά την ακτίνα αντιστάθμισης. Η μέγιστη τιμή είναι 2000. Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 30.

**Σχήμα 17.374. Επιλογή τυχειότητας«γραμμής καινοφανούς»**



Από αριστερά προς τα δεξιά: τυχειότητα =1, τυχειότητα = 50



14.23. Λάβα



14.25. Σχεδιαστής σφαίρας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



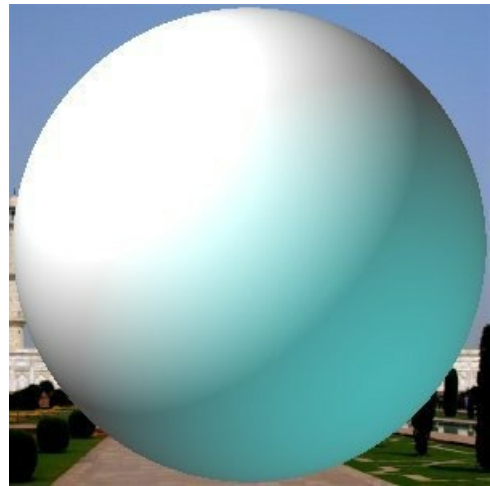
## 14.25. Σχεδιαστής σφαίρας

### 14.25.1. Επισκόπηση

Σχήμα 17.375. Η ίδια εικόνα, πριν και την εφαρμογή του φίλτρου «σχεδιαστή σφαίρας».



Αρχική εικόνα



Εφαρμογή φίλτρου «σχεδιαστή σφαίρας»

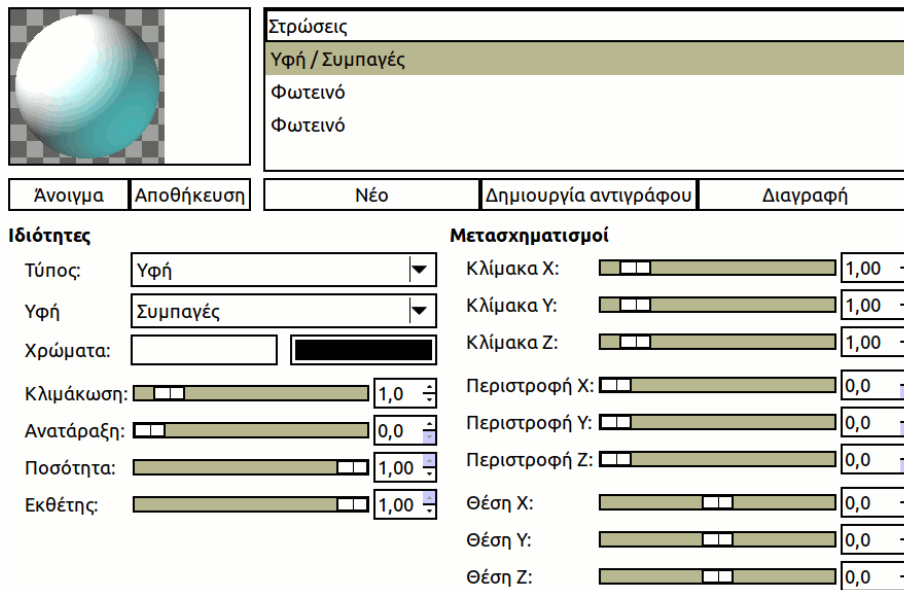
Αυτό το φίλτρο δημιουργεί μια τρισδιάστατη σφαίρα με διαφορετικές υφές. Αντικαθιστά την αρχική εικόνα.

### 14.25.2. Ενεργοποίηση του σχεδιαστή σφαίρας

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Σχεδιαστής σφαίρας...**

### 14.25.3. Επιλογές

## Σχήμα 17.376. Παράμετροι φίλτρου«σχεδιαστής σφαίρας»



Ιδιότητες		Μετασχηματισμοί	
Τύπος:	Υφή	Κλίμακα X:	1,00
Υφή:	Συμπαγές	Κλίμακα Y:	1,00
Χρώματα:	[Color swatches]	Κλίμακα Z:	1,00
Κλιμάκωση:	1,0	Περιστροφή X:	0,0
Ανατάραξη:	0,0	Περιστροφή Y:	0,0
Ποσότητα:	1,00	Περιστροφή Z:	0,0
Εκθέτης:	1,00	Θέση X:	0,0
		Θέση Y:	0,0
		Θέση Z:	0,0

### Προεπισκόπηση

Όλες οι αλλαγές ρύθμισης θα εμφανιστούν στην προεπισκόπηση χωρίς να επηρεαστεί η εικόνα μέχρι το κλικ στο **εντάξει**. Σημειώστε ότι η προεπισκόπηση εμφανίζει όλη την εικόνα, ακόμα κι αν το τελικό αποτέλεσμα θα αφορά μια επιλογή. Κλικ στο κουμπί *ανανέωση προεπισκόπησης* για να δείτε το αποτέλεσμα των τρεχουσών ρυθμίσεων.

### Υφές

Η λίστα των υφών εφαρμόζεται στη σφαίρα. Εκεί οι υφές εφαρμόζονται με τη σειρά της λίστας. Κάθε στοιχείο εμφανίζει τον τύπο και το όνομα της υφής.

### Νέο

Δημιουργεί μια νέα υφή και το προσθέτει στο τέλος της λίστας. Το όνομα και τα χαρακτηριστικά αυτής της νέας υφής είναι αυτά που εμφανίζονται στην περιοχή ιδιοτήτων της υφής, αλλά μπορείτε να τα αλλάξετε δουλεύοντας σε αυτήν την περιοχή, με την προϋπόθεση ότι η νέα σας υφή επισημαίνεται.

### Διπλασιασμός

Αντιγράφει την επιλεγμένη υφή και προσθέτει το αντίγραφο στο τέλος της λίστας.

### Διαγραφή

Διαγράφει την επιλεγμένη υφή από τη λίστα.

### Άνοιγμα, Αποθήκευση

Επιτρέπει την αποθήκευση των τρεχουσών ρυθμίσεων ή φόρτωση των προηγούμενων αποθηκευμένων ρυθμίσεων.

### Ιδιότητες

#### Τύπος

Καθορίζει τον τύπο της ενέργειας στη σφαίρα.

#### Υφή

Καλύπτει τη σφαίρα με ένα ειδικό μοτίβο.

### Χάρτης ανάγλυφου

Δίνει μερικά ανάγλυφα στην υφή.

### Φως

Επιτρέπει τον ορισμό των παραμέτρων του φωτός που λάμπει στη σφαίρα.

### Υφή

Καθορίζει το μοτίβο που χρησιμοποιήθηκε από τον τύπο υφής. Εάν η υφή εφαρμόζεται στο φως τότε το φως παραμορφώνεται από αυτήν την υφή σαν να πέρανε μέσα από αυτήν την υφή πριν να πέσει στη σφαίρα. Εάν η υφή εφαρμοστεί στην ίδια την υφή, η υφή εφαρμόζεται άμεσα στη σφαίρα. Αρκετές επιλογές είναι διαθέσιμες.

### Χρώματα

Ορίζει τα δύο χρώματα που θα χρησιμοποιηθούν για υφή. Πατώντας το κουμπί χρώματος ένας διάλογος επιλογής χρώματος εμφανίζεται.

### Κλίμακα

Καθορίζει το μέγεθος των ξεχωριστών στοιχείων που συνθέτουν την υφή. Για παράδειγμα, για την υφή «κάλυψη με τετράγωνα» αυτή η παράμετρος καθορίζει το μέγεθος των ασπρόμαυρων τετραγώνων. Το εύρος τιμής είναι από 0 μέχρι 10.

### Ανατάραξη

Καθορίζει τον βαθμό παραμόρφωσης της υφής πριν την εφαρμογή της υφής στη σφαίρα. Το εύρος τιμής είναι από 0 έως 10. Με τιμές μέχρι 1,0 μπορείτε ακόμα να κάνετε μη παραμορφωμένα μοτίβα· πέρα από αυτή την υφή σταδιακά μετατρέπεται σε θόρυβο.

### Ποσότητα

Καθορίζει το βαθμό επίδρασης της υφής στο τελικό αποτέλεσμα. Το εύρος τιμής από 0 έως 1. Με την τιμή 0 η υφή δεν επηρεάζει το αποτέλεσμα.

### Εκθέτης

Με την υφή ξύλου, αυτές οι επιλογές δίνουν μια όψη περσίδας, περισσότερο ή λιγότερο ανοικτή.

## Μετασχηματισμοί

---

### Κλίμακα X, Κλίμακα Y, Κλίμακα Z

Καθορίζει το βαθμό επέκτασης/συμπίεσης της υφής στη σφαίρα κατά μήκος των τριών κατευθύνσεων. Το εύρος τιμής είναι από 0 έως 10.

### Περιστροφή X, Περιστροφή Y, Περιστροφή Z

Καθορίζει την ποσότητα μιας στροφής της υφής στη σφαίρα γύρω από τους τρεις άξονες. Το εύρος τιμής είναι από 0 έως 360.

### Θέση X, Θέση Y, Θέση Z

Καθορίζει τη θέση της σχετικής υφής στη σφαίρα. Όταν ο τύπος είναι φως, αυτή η παράμετρος αναφέρει τη θέση του προβολέα φωτός στη σφαίρα.

Το κουμπί **επαναφορά** ορίζει όλες τις παραμέτρους στις προεπιλεγμένες τιμές.

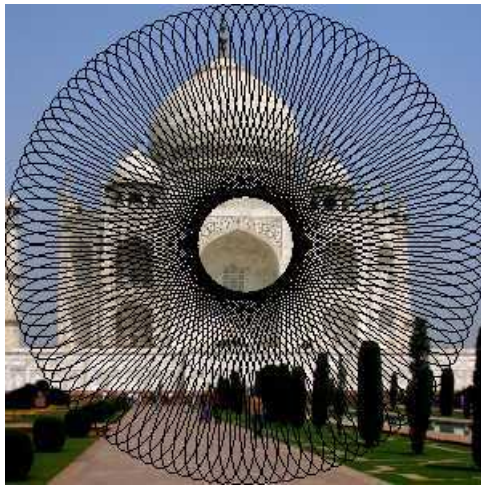




## 14.26. Σπειρογράφημα gimr

### 14.26.1. Επισκόπηση

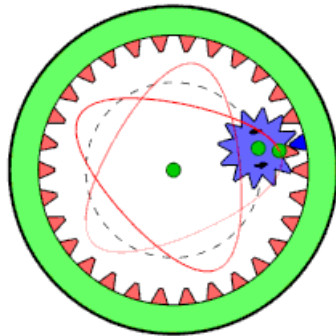
#### Σχήμα 17.377. Παράδειγμα για το φίλτρο «σπειρογράφημα gimr»



Εφαρμογή «σπειρογραφήματος gimr»

Αυτό το φίλτρο σχεδιάζει σπειρογραφήματα, επιτροχοειδή και καμπύλες Λισαζού. Παρέχεται άμεση ανάδραση, με σχεδίαση σε προσωρινή στρώση.

Αναπαράγει καμπύλες που σχεδιάστηκαν από παιχνίδια σπειρογραφημάτων (Spirograph®). Εδώ είναι ένα παράδειγμα από τη βικιπαίδεια που δείχνει τι γρανάζια και τι σπές υπάρχουν:



Το *κινούμενο γρανάζι* είναι μέσα στο *σταθερό γρανάζι* και χρησιμοποιείται μόνο μια *σπή*.


### 14.26.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Σχεδίαση** → **Σπειρογράφημα gimpr...**

### 14.26.3. Επιλογή και εργαλείο

---

Μεγάλο τμήμα της συμπεριφοράς του προσθέτου καθορίζεται από επιλογές που ορίζονται εκτός του προσθέτου, όπως η τρέχουσα επιλογή, ή οι ρυθμίσεις για τα εργαλεία gimpr. Αυτές οι ρυθμίσεις μπορούν να αλλάξουν ενώ εκτελείται το πρόσθετο.



**Σημείωση**

Αντίθετα προς τις επιλογές μέσα στο πρόσθετο, η αλλαγή των ρυθμίσεων της τρέχουσας επιλογής ή του εργαλείου δεν θα ξανασχεδιάσει το μοτίβο. Για να σχεδιαστεί η αλλαγή, πατήστε το πλήκτρο **Επανασχεδίαση** στο τέλος του προσθέτου.

#### 14.26.3.1. Η τρέχουσα επιλογή

Όπως στα περισσότερα πρόσθετα, η τρέχουσα επιλογή καθορίζει την περιοχή όπου το μοτίβο θα αποδοθεί. Τυπικά, αυτό μπορεί να είναι μια ορθογώνια επιλογή. Υπάρχει, όμως, ένας πρόσθετος τρόπος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί η επιλογή.

Η επιλογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως το σχήμα του σταθερού γραναζιού (στην καρτέλα **Σταθερό γρανάζι**). Το πρόσθετο θα προσπαθήσει να εξάγει τα σχήματα από την επιλογή και να σχεδιάσει ένα μοτίβο μέσα σε κάθε σχήμα. Αυτό είναι πιο ενδιαφέρον, εάν επιλέξετε μια μη ορθογώνια επιλογή.

Για να κολλήσετε το μοτίβο στα όρια των σχημάτων, χρησιμοποιήστε **ποσοστό οπής**=100.

#### 14.26.3.2. Ρυθμίσεις εργαλείου

Το σπειρογράφημα gimpr χρησιμοποιεί εργαλεία του gimpr για να εκτελέσει τη σχεδίαση. Όλες οι ρυθμίσεις με τις οποίες έγιναν οι σχεδιάσεις παίρνονται από το επιλεγμένο εργαλείο. Παραδείγματος χάρη, εάν επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο **Μολύβι** (επιλέγοντας το από το μενού **Εργαλείο**), τότε όλες οι ρυθμίσεις του εργαλείου του Gimpr μολύβι θα χρησιμοποιηθούν για σχεδίαση. Μπορείτε να αλλάξετε οποιαδήποτε από τις ρυθμίσεις του εργαλείου, ενώ εκτελείται το πρόσθετο και να πατήσετε το πλήκτρο **Επανασχεδίαση** για να δείτε πώς φαίνεται το μοτίβο.

#### 14.26.3.3. Ρυθμίσεις διαβάθμισης

Κατά τη χρήση της κατάστασης **μεγάλη διαβάθμιση**, χρησιμοποιούνται μερικές ρυθμίσεις από το εργαλείο διαβάθμιση.

### 14.26.4. Επιλογές

---

Οι περισσότερες από τις επιλογές οργανώνονται σε τρεις καρτέλες: **Μοτίβο καμπύλης**, **σταθερό γρανάζι** και **μέγεθος**.

Σχήμα 17.378. Επιλογές «σπειρογραφήματος gimp»

Script-Fu: Σπειρογράφημα gimp

Τύπος: Σπειρογράφημα

Σχήμα: Κύκλος

Εξωτερικά δόντια: 86

Εσωτερικά δόντια: 70

Περιθώριο (εικονοστοιχεία): 0

Λόγος οπής: 0,40

Γωνία εκκίνησης: 0

Εργαλείο: Μολύβι

Πινέλο: Περιήγηση...

Μέθοδος χρώματος: Συμπαγές χρώμα

Χρώμα: Black

Διαβάθμιση: [Color gradient bar]

Βοήθεια Επαναφορά Ακύρωση Εντάξει



#### Σημείωση

Αυτό το φίλτρο έχει ολοσχερώς ξανασχεδιαστεί από το gimp 2.10.10 . Εάν χρησιμοποιείτε παλιότερη έκδοση του gimp, ο διάλογός σας θα δείχνει διαφορετικός.

### 14.26.4.1. Επιλογές πάνω από τις καρτέλες

#### Τύπος καμπύλης

Οι διαθέσιμοι τύποι καμπυλών είναι: Σπειρογράφημα, Επιτροχοειδές, Ημίτονο και Λισαζού (Lissajous). Αυτές αντιστοιχούν σε φυσικά πρότυπα για τη σχεδιάσή τους, χρησιμοποιώντας είτε γρανάζια, είτε ελατήρια. Η σπειρογραφική και η επιτροχοειδής καμπύλη λαμβάνονται χρησιμοποιώντας δύο γρανάζια - ένα σταθερό γρανάζι και ένα κινητό γρανάζι. Ένα μοτίβο Σπειρογραφήματος παίρνεται όταν το κινούμενο γρανάζι περιστρέφεται μέσα στο σταθερό γρανάζι. Όταν το κινούμενο γρανάζι είναι εκτός του σταθερού γραναζιού, δημιουργείται ένα Επιτροχοειδές μοτίβο. Η καμπύλη Ημίτονο χρησιμοποιεί το σταθερό γρανάζι, αλλά αντί για κινούμενο γρανάζι, υπάρχει ένα ελατήριο που κινείται κάθετα προς το άκρο του σταθερού γραναζιού. Η καμπύλη Λισαζού (Lissajous) δημιουργείται από δύο ελατήρια - που κινούνται στους άξονες x και y - δεν χρησιμοποιεί το σταθερό γρανάζι καθόλου και συνεπώς δεν επηρεάζεται από την αλλαγή του.

#### Εργαλείο

Τα εργαλεία gimp με τα οποία σχεδιάζεται το μοτίβο. Το πρώτο εργαλείο ονομάζεται Προεπισκόπηση και ο σκοπός του είναι η γρήγορη σχεδίαση παρά η ομορφιά - έτσι το μοτίβο μπορεί να προεπισκοπηθεί. Τα άλλα

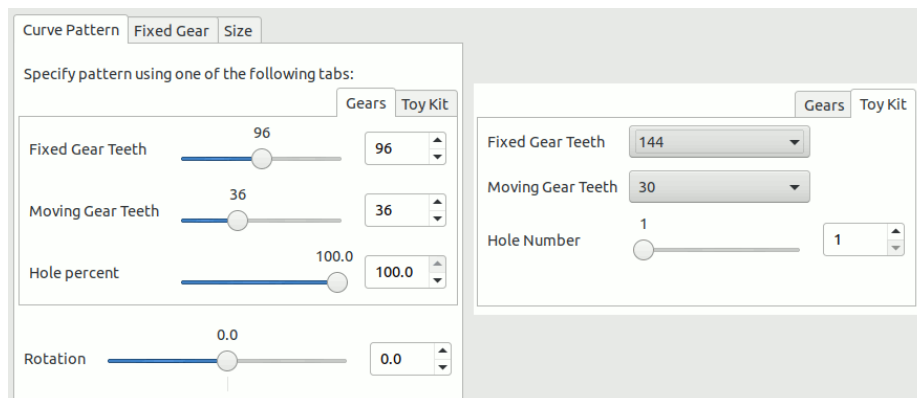
διαθέσιμα εργαλεία είναι: Πινέλο βαφής (PaintBrush), Μολύβι, Αερογράφος, Πινελιά, Μελάκι και Πινέλο βαφής μου (MyPaintBrush).

### Μεγάλη διαβάθμιση

Όταν δεν είναι επιλεγμένο, θα χρησιμοποιηθούν οι ρυθμίσεις του τρέχοντος εργαλείου - αυτό μπορεί είτε να παράξει μια διαβάθμιση, είτε όχι, ανάλογα με τις ρυθμίσεις του εργαλείου. Όταν είναι επιλεγμένο, το πρόσθετο θα παράξει μια μεγάλη διαβάθμιση για να ταιριάξει με το μήκος του μοτίβου, με βάση την τρέχουσα διαβάθμιση, την "Αντίστροφη" ρύθμιση και την κατάσταση Επανάληψη από τις ρυθμίσεις του εργαλείου διαβάθμισης. Ρυθμίζοντας την κατάσταση Επανάληψη σε Τριγωνικό κύμα θα παράξει ένα μοτίβο που αλλάζει συνέχεια, χωρίς απότομες διακοπές. Αυτό γίνεται χρησιμοποιώντας τη διαβάθμιση ακολοθούμενη από την αντίστροφη της. Οποιαδήποτε άλλη κατάσταση Επανάληψης θα χρησιμοποιήσει απλά τη διαβάθμιση από την αρχή προς το τέλος.

### 14.26.4.2. Καρτέλα καμπύλου μοτίβου

Σχήμα 17.379. Επιλογές φίλτρου (μοτίβο καμπύλης Σπειρογράφημα gimpr)



Η εσωτερική καρτέλα Πακέτο παιχνιδιού εμφανίζεται στα δεξιά.

Καθορίστε το μοτίβο χρησιμοποιώντας είτε την καρτέλα Γρανάζια ή την Πακέτο παιχνιδιού (Toy Kit). Το μοτίβο καθορίζεται μόνο από την ενεργή καρτέλα. Το Πακέτο παιχνιδιού είναι παρόμοιο με το Γρανάζια, αλλά χρησιμοποιεί γρανάζια και αριθμούς οπών που βρίσκονται στα Πακέτα παιχνιδιού. Εάν ακολουθήσετε τις οδηγίες από τα εγχειρίδια του Πακέτου παιχνιδιών, θα πρέπει να πάρετε παρόμοια αποτελέσματα.

#### Δόντια σταθερού γραναζιού

Ο αριθμός δοντιών του σταθερού γραναζιού. Το μέγεθος του σταθερού γραναζιού είναι ανάλογο με τον αριθμό των δοντιών.

#### Δόντια κινούμενου γραναζιού

Αριθμός δοντιών κινούμενου γραναζιού. Το μέγεθος του κινούμενου γραναζιού είναι ανάλογο με τον αριθμό των δοντιών.

#### Ποσοστό οπής

Πόσα μακριά είναι η οπή από το κέντρο του κινούμενου γραναζιού. 100% σημαίνει ότι η οπή είναι στο άκρο του γραναζιού.

Η καρτέλα Πακέτο παιχνιδιού (Toy Kit) έχει επίσης τις επιλογές Δόντια σταθερού γραναζιού και Δόντια κινούμενου γραναζιού, όμως, αυτά είναι μενού που περιορίζονται στο μέγεθος των γραναζιών που παρέχεται με τα Πακέτα παιχνιδιών για σχεδίαση σπειρογραφημάτων.



## Αριθμός οπών

Η οπή #1 είναι στο άκρο του γραναζιού. Ο μέγιστος αριθμός οπών είναι κοντά στο κέντρο. Ο μέγιστος αριθμός οπών διαφέρει για κάθε γρανάζι.

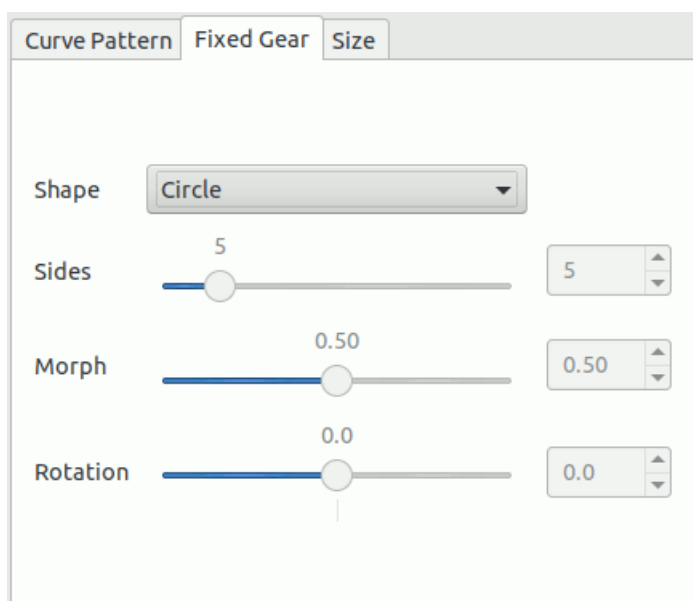
Κάτω από τις καρτέλες υπάρχει μια πρόσθετη επιλογή.

## Περιστροφή

Η περιστροφή του μοτίβου, σε μοίρες. Η αρχική θέση του κινούμενου γραναζιού στο σταθερό γρανάζι. Σημειώστε ότι αυτό αλλάζει επίσης το μοτίβο όταν σχεδιάζετε γραμμές Λισαζού.

### 14.26.4.3. Καρτέλα σταθερού γραναζιού

Σχήμα 17.380. Επιλογές φίλτρου (σταθερό γρανάζι) «Σπειρογράφημα gimpr»



## Σχήμα

Το σχήμα του σταθερού γραναζιού που θα χρησιμοποιηθεί μέσα στην τρέχουσα επιλογή.

- **Circle**
- Το **Ράφι (Rack)** είναι ένα μακρύ στρογγυλεμένο στις άκρες σχήμα που παρέχεται από τα Πακέτα παιχνιδιών.
- Το **Πλαίσιο** κρατάει τα όρια της ορθογώνιας επιλογής, χρησιμοποιήστε οπή=100 στη σημειογραφία γραναζιού για να ακουμπήσετε το όριο.
- Η **Επιλογή** θα κρατήσει τα όρια της τρέχουσας επιλογής - δοκιμάστε κάτι μη ορθογώνιο.
- Οι μεταμορφώσεις του **Πολυγώνου-Αστεριού** από ένα πολύγωνο  $n$  πλευρών (μορφισμός (morph)=0) σε ένα αστέρι  $n$  πλευρών (μορφισμός (morph)=0,3) σε ένα τρελό λουλούδι (μορφισμός (morph)=1)).
- Το **Ημίτονο** με μορφισμό=0, είναι απλώς όπως ένας κύκλος, αλλά γίνεται πιο κυματιστός καθώς αυξάνονται οι μορφές.
- Μορφές **Εξογκωμάτων** από ένα πολύγωνο (μορφισμός=0) σε έναν κυματιστό κύκλο.

## Πλευρές

Αριθμός πλευρών του σχήματος. Αυτό εφαρμόζεται μόνο στα σχήματα Πολύγωνο-Αστέρι, Ημίτονο και Εξογκώματα. Αλλιώς αυτή η επιλογή είναι ανενεργή.

#### Μορφισμός

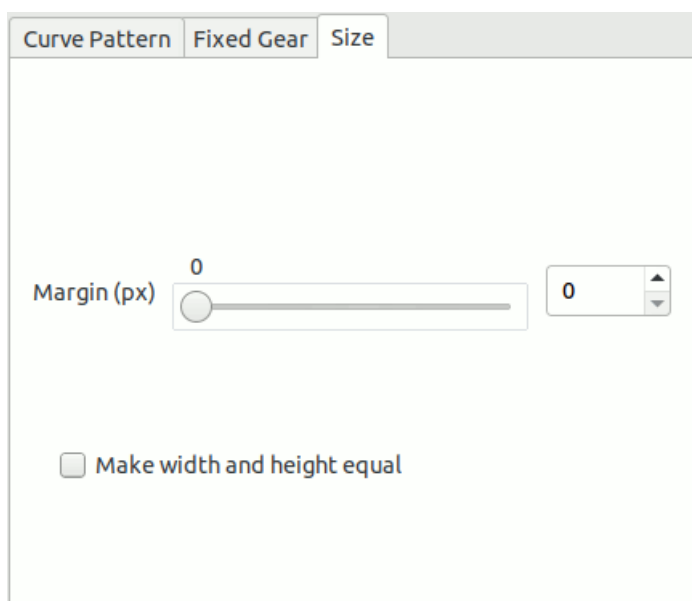
Μορφισμός σχήματος σταθερού γραναζιού. Αυτό εφαρμόζεται μόνο στα σχήματα Πολύγωνο-Αστέρι, Ημίτονο και Εξογκώματα. Αλλιώς, αυτή η επιλογή είναι ανενεργή

#### Περιστροφή

Περιστροφή του σταθερού γραναζιού, σε βαθμούς.

### 14.26.4.4. Καρτέλα μεγέθους

Σχήμα 17.381. Επιλογές φίλτρου (Μέγεθος) Σπειρογράφημα gimp»



#### Περιθώριο (εικονοστοιχεία)

Περιθώριο από το άκρο της επιλογής. Αυτό ελέγχει το μέγεθος του μοτίβου.

#### Δημιουργία ίσων μεγεθών πλάτους και ύψους.

Όταν δεν είναι επιλεγμένο, το μοτίβο θα γεμίσει την τρέχουσα εικόνα ή επιλογή. Όταν είναι επιλεγμένο, το μοτίβο θα έχει το ίδιο πλάτος και ύψος και θα κεντραριστεί. Η διαφορά μεταξύ επιλεγμένου και ανεπιλεγμένου θα σημειωθεί μόνο εάν το μέγεθος του πλάτους και του ύψους της επιλογής διαφέρει.

### 14.26.4.5. Πλήκτρα κάτω από τις καρτέλες

#### Επανασχεδίαση

Εάν αλλάξετε τις ρυθμίσεις ενός εργαλείου, χρώματος, ή επιλογής (δηλαδή οποιοσδήποτε ρυθμίσεις εκτός από το πρόσθετο που επηρεάζει το μοτίβο), πατήστε αυτό για να προεπισκοπήσετε πώς δείχνει το μοτίβο.

#### Επαναφορά

Επαναφέρει τον διάλογο στις προκαθορισμένες του επιλογές.

#### Ακύρωση

Διαγραφή της προσωρινής στρώσης και έξοδος από το πρόσθετο.

#### Εντάξει

Σχεδίαση μοτίβου σε εικόνα. Εάν το Διατήρηση στρώσης είναι ανεπίλεκτο, αυτό μπορεί να πάρει κάποιο πρόσθετο χρόνο για να ολοκληρωθεί, επειδή το μοτίβο χρειάζεται να επανασχεδιαστεί στην ενεργή στρώση.

### Διατήρηση στρώσης

Καθορίζει τι θα συμβεί στην προσωρινή στρώση όταν πατηθεί το **Εντάξει**. Εάν επιλεγεί, τότε όταν πατηθεί το Εντάξει, η προσωρινή στρώση διατηρείται και το πρόσθετο εξέρχεται γρήγορα. Εάν δεν επιλεγεί, η στρώση διαγράφεται και το μοτίβο επανασχεδιάζεται στην ενεργή στρώση.

Ένας λόγος για να μην κρατήσετε τη στρώση, είναι ότι χρησιμοποιώντας καταστάσεις εφαρμογής ειδικών χρωμάτων, η επανασχεδίαση του μοτίβου στην ενεργή στρώση μπορεί να αλληλεπιδράσει με αυτήν με ενδιαφέροντες τρόπους, που παράγουν διαφορετικό μοτίβο από αυτό που είχε σχεδιαστεί σε μια νέα στρώση.



14.25. Σχεδιαστής σφαίρας



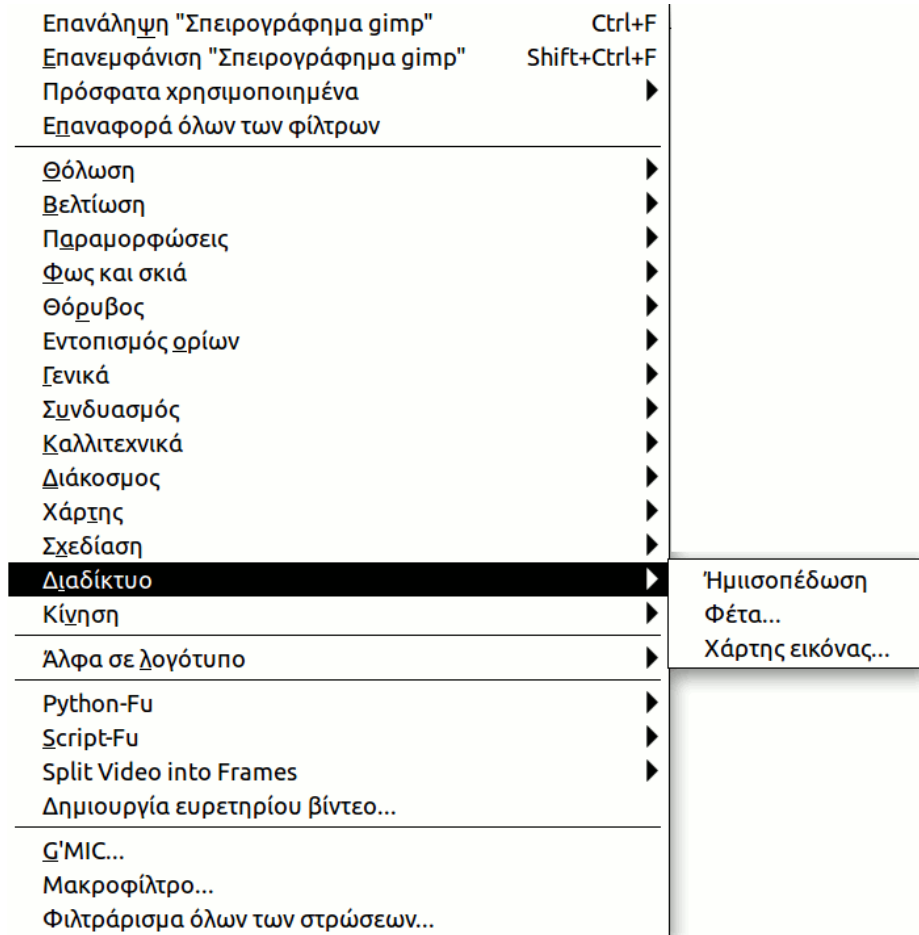
15. Φίλτρα Ιστού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 15. Φίλτρα Ιστού

### 15.1. Εισαγωγή

Σχήμα 17.382. Το μενού φίλτρων ιστού



Τα φίλτρα χρησιμοποιούνται κυρίως σε εικόνες που αναφέρονται σε ιστοσελίδες. Το φίλτρο [Χάρτης εικόνας](#) χρησιμοποιείται για να προσθέσει «ενεργά σημεία» που μπορεί να πατηθούν σε μια εικόνα. Το φίλτρο [Ήμιεξομάλυνση](#) χρησιμοποιείται για να προσομοιώσει ημιδιαφάνεια σε μορφές εικόνες χωρίς κανάλι άλφα. Το φίλτρο [Τεμαχισμός](#) δημιουργεί πίνακες HTML από ευαίσθητες εικόνες.

## 15.2. Χάρτης εικόνας

---

In Web sensitive images are frequently used to get some effects when defined areas are enabled by the pointer. Obviously the most used effect is a dynamic link to another web page when one of the sensitive areas is clicked on. This «filter» allows you to design easily sensitive areas within an image. Applications for website design have this as a standard function. In GIMP, you can do this in a similar way.

### 15.2.1. Επισκόπηση

---

Αυτό το πρόσθετο σας επιτρέπει να σχεδιάσετε γραφικά και φιλικά όλες τις περιοχές που θέλετε να οριοθετήσετε πάνω από την εμφανιζόμενη εικόνα σας. Παίρνετε το σχετικό τμήμα των ετικετών html που πρέπει να συγχωνευτεί στη σωστή θέση του κώδικα html της σελίδας σας. Μπορείτε να καθορίσετε μερικές ενέργειες συνδεδεμένες με αυτές τις περιοχές επίσης.

Αυτό είναι ένα σύνθετο εργαλείο που δεν περιγράφεται ολότελα εδώ (δουλεύει σχεδόν όπως οι κατασκευαστές ιστοσελίδων προσφέρουν αυτή τη λειτουργία). Όμως θέλουμε να περιγράψουμε εδώ μερικούς από τους πιο πρόσφατους χειρισμούς. Εάν θέλετε, μπορείτε να βρείτε μια πιο πλήρη περιγραφή σε βαθιά γνώση του GIMP με το σύνδεσμο [\[ΒΑΘΙΑ ΓΝΩΣΗ02\]](#).

### 15.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

Από ένα παράθυρο εικόνας μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Διαδίκτυο** → **Χάρτης εικόνας...**

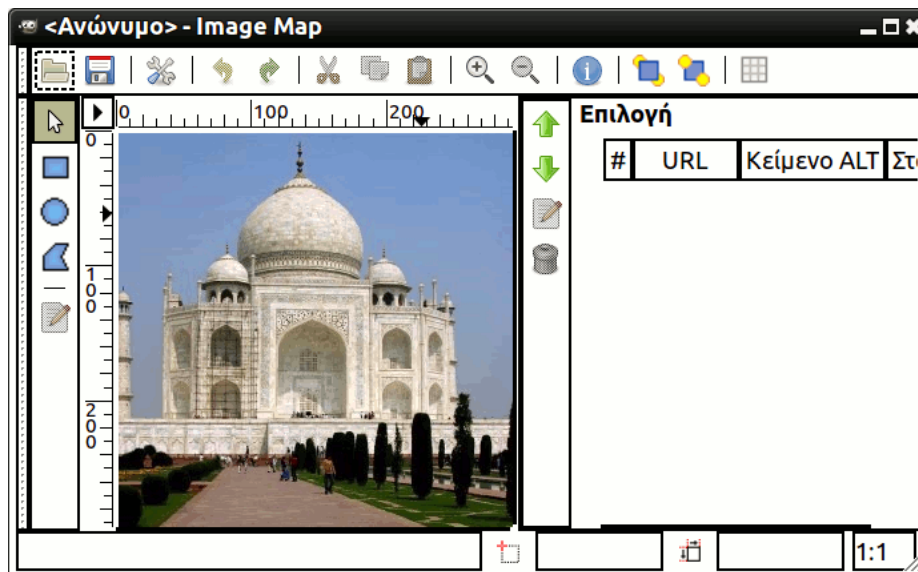
Το παράθυρο είναι μικρό, αλλά μπορείτε να το μεγεθύνετε. Οι κύριες χρήσιμες περιοχές είναι:

- ολότελα στα αριστερά είναι κάθετα εμφανιζόμενες εικόνες, μια για κατεύθυνση, τρεις για κλήση εργαλείων για δημιουργία περιοχών ποικίλου σχήματος, ένα για επεξεργασία ιδιοτήτων ζωνών και τελικά ένα για σβήσιμο επιλεγμένης ζώνης· μπορείτε να καλέσετε αυτές τις συναρτήσεις με το μενού απεικόνισης,
- απλά στα δεξιά είναι η περιοχή σας εργασίας, όπου μπορείτε να σχεδιάσετε όλες τις περιοχές σχημάτων που θέλετε με τα σχετικά εργαλεία,
- στα δεξιά εμφανίζεται ένα σύνολο κάθετης εικόνας· η χρήση του προφανής αλλά μια αναδυόμενη βοήθεια σας δίνει μερικές πληροφορίες για κάθε λειτουργία,
- τελικά, στα δεξιά είναι μια περιοχή εμφάνισης, ως λίστα ιδιοτήτων των δημιουργημένων περιοχών. Με κλικ σε ένα στοιχείο της λίστας επιλέγει αυτόματα το αντίστοιχο σχήμα στην περιοχή εργασίας,

### 15.2.3. Επιλογές

---

Σχήμα 17.383. Επιλογές φίλτρου χάρτη εικόνας



Παράθυρο χάρτη εικόνας

### 15.2.3.1. Η γραμμή Μενού

Η γραμμή μενού είναι παρόμοια με τη γραμμή μενού παραθύρου εικόνας, μόνο μερικά μενού ή είσοδοι μενού είναι διαφορετικά:

#### Αρχείο

##### *Αποθήκευση· αποθήκευση ως*

Αντίθετα με τα άλλα φίλτρα, αυτό το πρόσθετο δεν κάνει εικόνα αλλά αρχείο κειμένου. Έτσι πρέπει να αποθηκεύσετε τη δουλειά σας σε μορφή κειμένου.



#### Υπόδειξη

Με Προβολή → Πηγή μπορείτε να προεπισκοπήσετε αυτό το περιεχόμενο αρχείου κειμένου.

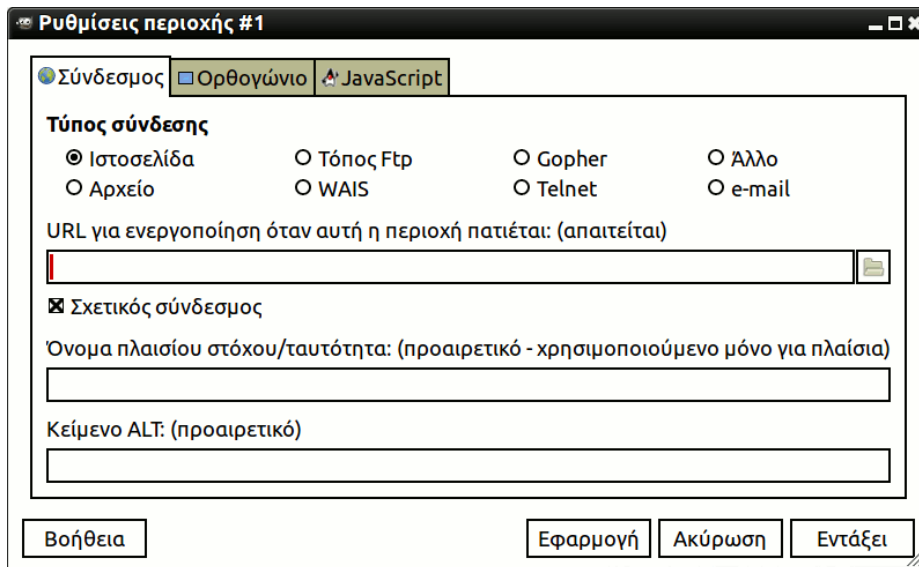
##### *Άνοιγμα, άνοιγμα πρόσφατου*

Στο πρόσθετο μπορείτε να ανοίξετε το αποθηκευμένο αρχείο κειμένου. Οι καθορισμένες περιοχές στο αρχείο σας θα φορτωθούν και θα εμφανιστούν· εάν η εμφανιζόμενη εικόνα δεν είναι η αρχική ή διαφορετικού μεγέθους, το GIMP θα σας ζητήσει να προσαρμόσετε την κλίμακα.

#### Επεξεργασία

##### *Επεξεργασία πληροφοριών περιοχής*

Σχήμα 17.384. Επεξεργασία περιοχής χάρτη εικόνας



Στο διάλογο ρυθμίσεων μπορείτε να επεξεργαστείτε τις πληροφορίες περιοχής της επιλεγμένης περιοχής. Αυτός ο διάλογος θα αναδυθεί αυτόματα όποτε δημιουργείτε μια νέα περιοχή.

#### Προβολή

Αυτό το μενού σας προσφέρει ειδικές λειτουργίες:

##### Λίστα περιοχής

Εδώ μπορείτε να κρύψετε ή να εμφανίσετε την περιοχή επιλογής.

##### Πηγή

Εδώ βλέπετε τα ακατέργαστα δεδομένα όπως θα πρέπει να τα αποθηκεύσετε ή να τα διαβάσετε από αρχείο.

##### Χρώμα· γκρι κλίμακα

Μπορείτε να επιλέξετε την κατάσταση εικόνας εδώ και να δουλέψετε με εμφάνιση γκρι κλίμακας.

#### Απεικόνιση

Θα χρησιμοποιήσετε σπάνια αυτό το μενού, αφού μπορείτε πιο απλά να προσπελάσετε τα εργαλεία επιλογής με κλικ στα εικονίδια στα αριστερά της περιοχής εργασίας.

##### Βέλος

Το βέλος εδώ αντιπροσωπεύει το εργαλείο μετακίνησης. Όταν ενεργοποιημένο εργαλείο επιλέγεται, μπορείτε να διαλέξετε και να μετακινήσετε μια περιοχή στην εικόνα.

Με ένα πολύγωνο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το βέλος για να μετακινήσετε ένα από τα κόκκινα σημεία. Δεξί κλικ σε ένα τμήμα μεταξύ των δύο κόκκινων σημείων για άνοιγμα ενός αναδυόμενου μενού που προσφέρει, με πολλά άλλα, τη δυνατότητα να προσθέσετε ένα νέο σημείο. Με δεξί κλικ σε κόκκινο σημείο, μπορείτε να το αφαιρέσετε.

##### Ορθογώνιο, κύκλος, πολύγωνο

Αυτά τα εργαλεία σας επιτρέπουν να δημιουργήσετε περιοχές ποικίλου σχήματος: κλικ στην εικόνα, μετακίνηση του δείκτη και κλικ ξανά.

##### Επεξεργασία πληροφοριών χάρτη

Σχήμα 17.385. Επεξεργασία των δεδομένων χάρτη εικόνας

Ρυθμίσεις για αυτό το αρχείο χάρτη

Όνομα Αρχείου: <Ανώνυμο>

Όνομα Εικόνας: Χωρίς όνομα

Τίτλος: map

Συγγραφέας: d1-02

Προεπιλεγμένο URL:

Περιγραφή:

**Μορφή αρχείου χάρτη**

NCSA  CERN  CSIM

Βοήθεια Εφαρμογή Ακύρωση Εντάξει

Με αυτόν τον απλό διάλογο μπορείτε να εισάγετε μερικά στοιχεία, που θα γραφτούν στο τελικό αρχείο εξόδου, είτε ως σχόλια (συγγραφέας, περιγραφή) ή ως τιμές γνωρισμάτων των ετικετών HTML (όνομα εικόνας, τίτλος, προεπιλεγμένο URL).

### Εργαλεία

Με το μενού «εργαλεία» μπορείτε να δημιουργήσετε οδηγούς και ακόμα ορθογώνιες περιοχές κανονικά χωροθετημένες.

[Πλέγμα· ρυθμίσεις πλέγματος](#)

Σχήμα 17.386. Επιλογές πλέγματος

Ενεργοποίηση πρόσδεσης σε πλέγμα

**Ορατότητα πλέγματος και τύπος**

Κρυμμένο  Γραμμές  Σταυρός

**Βαθμός κατάτμησης πλέγματος**

Πλάτος: 15 1 εικονοστοιχεία

Ύψος 15 1 εικονοστοιχεία

Προεπισκόπηση

**Μετατόπιση πλέγματος**

0 1 Εικονοστοιχεία από αριστερά

0 1 Εικονοστοιχεία από κορυφή

Βοήθεια Εφαρμογή Ακύρωση Εντάξει

Εδώ μπορείτε να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε το πλέγμα εικόνας ή να διαμορφώσετε μερικές ιδιότητες πλέγματος.

[Χρήση οδηγών GIMP, δημιουργία οδηγών](#)

Οι γραμμές πλέγματος δημιουργούνται στο περίγραμμα της εικόνας αλλά μπορούν να μετακινηθούν



ολόγυρα με κλικ στα κόκκινα τετράγωνα σε κάθε γραμμή, κάτι παρόμοιο με τις γραμμές οδηγού του GIMP. Χρησιμοποιώντας τους οδηγούς μπορείτε να δημιουργήσετε ενεργά ορθογώνια στην εικόνα.

### Δημιουργία οδηγών

Σχήμα 17.387. Επιλογές οδηγού



Οι οδηγοί είναι προκαθορισμένα ορθογώνια που καλύπτουν την εικόνα. Τους καθορίζετε από το πλάτος τους ύψος και απόσταση μεταξύ τους. Αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε γρήγορα το πιο συνηθισμένο χάρτη εικόνας τύπου συλλογής εικόνας των "μικρογραφιών", κατάλληλο για γραμμές περιήγησης.

Διαστάσεις εικόνας: 300 × 300

Τελικός οδηγός ορίων: 0,0 μέχρι 0,0 (περιοχές 0)

Πλάτος:	<input type="text" value="32"/>	Αριστερή αρχή σε:	<input type="text" value="0"/>
Ύψος:	<input type="text" value="32"/>	Πάνω αρχή σε:	<input type="text" value="0"/>
Οριζόντιο διάκενο:	<input type="text" value="0"/>	Οριζόντιος αριθμός:	<input type="text" value="0"/>
Κάθετο διάκενο:	<input type="text" value="0"/>	Κάθετος αριθμός:	<input type="text" value="0"/>

Βάση :URL

<input type="button" value="Βοήθεια"/>	<input type="button" value="Εφαρμογή"/>	<input type="button" value="Ακύρωση"/>	<input type="button" value="Εντάξει"/>
----------------------------------------	-----------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------

Επιλογές του οδηγού

Αντί για δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων για επιλογή των ενεργών περιοχών μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν πίνακα ορθογωνίων, που ο καθένας τους αντιπροσωπεύει μια ενεργή περιοχή, πατώντας στο «Δημιουργία οδηγών». Στο αναδυόμενο μενού ορίζετε το πλάτος και το ύψος των ορθογωνίων, την απόσταση μεταξύ τους, τον αριθμό των γραμμών και στηλών και το ανώτερο και αριστερό αρχικό σημείο του πίνακα. Όλες οι μετρήσεις είναι σε εικονοστοιχεία. Εάν δεν ικανοποιείστε με το αποτέλεσμα, μπορείτε να προσαρμόσετε κάθε ορθογώνιο μετακινώντας τα κόκκινα τετράγωνα ως συνήθως.

### 15.2.3.2. Η γραμμή εργαλείων

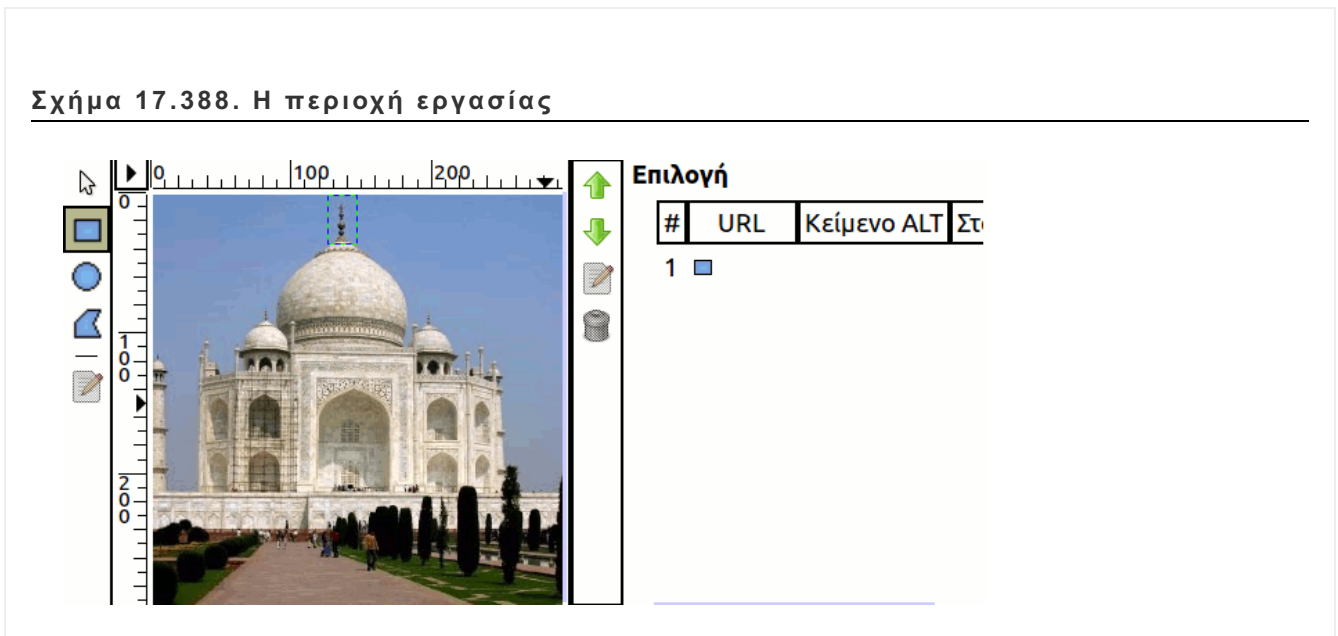
Οι περισσότερες εισοδοί έχουν συντομεύσεις για κάποιες λειτουργίες που ήδη περιγράφηκαν. Εξαιρέσεις:

#### Μετακίνηση μπροστά· αποστολή πίσω

Εδώ μπορείτε να μετακινήσετε μια είσοδο περιοχής στον πυθμένα («μετακίνηση μπροστά») ή την κορυφή («αποστολή πίσω») της λίστας περιοχής.


### 15.2.3.3. Η περιοχή εργασίας

Σχήμα 17.388. Η περιοχή εργασίας



Στην κύρια περιοχή του παραθύρου χάρτη εικόνας, στην αριστερή πλευρά, θα βρείτε την περιοχή εργασίας όπου μπορείτε να σχεδιάσετε όλες τις περιοχές σχημάτων που θέλετε μαζί με τα σχετικά εργαλεία.

Δίπλα στην περιοχή εργασίας υπάρχουν κάθετα εμφανιζόμενες εικόνες, μια για κατεύθυνση, τρεις για κλήσεις εργαλείων για δημιουργία περιοχές ποικίλου σχήματος, μία για επεξεργασία ιδιοτήτων ζώνης και τελικά μία για σβήσιμο επιλεγμένης ζώνης. Μπορείτε να καλέσετε αυτές τις λειτουργίες με το μενού απεικόνισης επίσης.

 **Προσοχή**

---

Σημειώστε ότι οι περιοχές δεν θα πρέπει να αλληλοεπικαλύπτονται.

#### 15.2.3.4. Η περιοχή επιλογής

Στα δεξιά είναι η περιοχή εμφάνισης, ως μια λίστα ιδιοτήτων των δημιουργημένων περιοχών. Κλικ σε ένα στοιχείο της λίστας επιλέγει αυτόματα το αντίστοιχο σχήμα στην περιοχή εργασίας, έπειτα μπορείτε να το τροποποιήσετε.

Δίπλα στην εμφάνιση είναι ένα σύνολο κάθετης εικόνας· η χρήση του είναι προφανής, αλλά μια αναδυόμενη βοήθεια σας δίνει μερικές πληροφορίες για κάθε λειτουργία.

Δυστυχώς, τα σύμβολα βελών για μετακίνηση εισόδου εικόνας πάνω ή κάτω δεν λειτουργούν εδώ. Αλλά φυσικά εάν αποφύγατε προσεκτικά τη δημιουργία αλληλεπικαλυπτόμενων περιοχών, τότε δεν χρειαζόσαστε καθόλου αυτές τις λειτουργίες.



## 15.3. Ημισοπέδωση

### 15.3.1. Επισκόπηση

Το φίλτρο ημισοπέδωσης βοηθά αυτούς που χρειάζονται μια λύση στην εξομάλυνση εικόνων από ευρετήριο με διαφάνεια. Ο τύπος από ευρετήριο GIF υποστηρίζει πλήρη διαφάνεια (0 ή 255 τιμή άλφα), αλλά όχι ημιδιαφάνεια (1-254): τα ημιδιαφανή εικονοστοιχεία θα μετασχηματιστούν σε καθόλου ή πλήρη διαφάνεια, καταστρέφοντας την εξομάλυνση που εφαρμόσατε στο λογότυπο που θέλετε να βάλετε σε ιστοσελίδα.

Πριν την εφαρμογή αυτού του φίλτρου, είναι βασικό να ξέρετε το χρώμα παρασκήνιου της ιστοσελίδας σας. Χρησιμοποιείστε τον επιλογέα χρώματος για να προσδιορίσετε το ακριβές χρώμα που αναδύεται ως το χρώμα προσκήνιου της εργαλειοθήκης. Αντιστροφή χρωμάτων προσκήνιου/παρασκήνιου, έτσι ώστε το χρώμα παρασκήνιου να είναι το ίδιο όπως το χρώμα παρασκήνιου του ιστού.

Η διαδικασία ημισοπέδωσης θα συνδυάσει το χρώμα προσκήνιου στο χρώμα στρώσης (λογότυπος), αναλογικά με τις αντίστοιχες τιμές άλφα και θα ξαναδημιουργήσει σωστή εξομάλυνση. Ολότελα διαφανή εικονοστοιχεία δεν θα πάρουν το χρώμα. Πολύ διαφανή εικονοστοιχεία θα πάρουν λίγο χρώμα και ελαφρά διαφανή θα πάρουν πολύ περισσότερο χρώμα.

### 15.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να προσπελάσετε αυτό το φίλτρο στο μενού παραθύρου εικόνας μέσα από **Φίλτρα** → **Διαδίκτυο** → **Ημισοπέδωση**. Είναι διαθέσιμο εάν η εικόνα σας διατηρεί κανάλι άλφα (δείτε [Τμήμα 7.33, «Προσθήκη καναλιού άλφα»](#)). Αλλιώς, είναι αμυδρό.

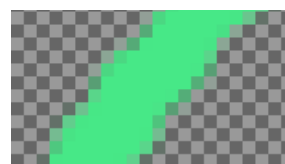
### 15.3.3. Παράδειγμα

Στο παρακάτω παράδειγμα, το χρώμα παρασκήνιου της εργαλειοθήκης είναι ροζ και η εικόνα έχει αμβλυμένες άκρες σε διαφανές παρασκήνιο.

**Σχήμα 17.389. Παράδειγμα ημισοπέδωσης**



Ενεργό χρώμα παρασκήνιου



Σε στάθμη εστίασης 800%

Διατηρείται πλήρης διαφάνεια. Ημιδιαφανή εικονοστοιχεία χρωματίζονται με ροζ σύμφωνα με τη διαφάνεια τους (τιμή άλφα). Αυτή η εικόνα θα ανακατευθεί καλά στο ροζ παρασκήνιο της νέας σελίδας.

## Σχήμα 17.390. Εφαρμογή φίλτρου ημιοσοπέδωσης

---



Αποτέλεσμα, σε μορφή GIF, μετά την εφαρμογή φίλτρου ημιοσοπέδωσης.



15.2. Χάρτης εικόνας



15.4. Τεμαχισμός

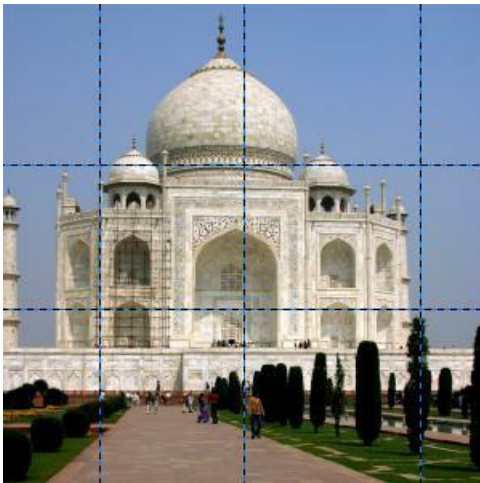
[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



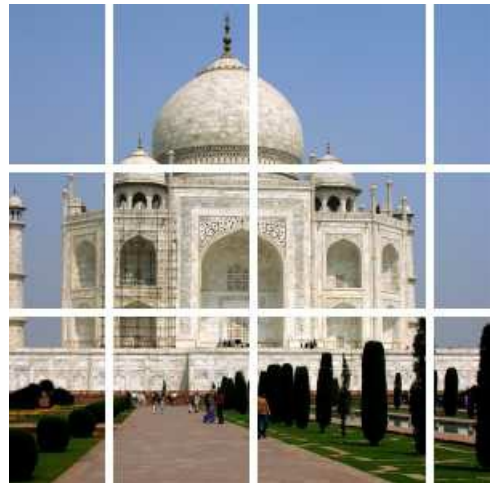
## 15.4. Τεμαχισμός

### 15.4.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.391. Παράδειγμα για το φίλτρο «Τεμαχισμός»



Αρχική εικόνα με οδηγούς



Εφαρμογή «Τεμαχισμός»

This filter is a simple and easy to use helper for creating sensitive images to be used in HTML files. The filter slices up the source image (like the [Slice Using Guides](#) command does) along its horizontal and vertical guides, and produces a set of sub-images. At the same time it creates a piece of HTML code for a table saved in a text file. Every table cell contains one part of the image. The text file should then be embedded in an HTML document.

Σημειώστε ότι αυτό το φίλτρο είναι πραγματικά ένας πολύ απλός βοηθός. Ένας τυπικός κώδικας HTML που παράχθηκε από αυτό το φίλτρο ίσως να μην είναι τίποτα παραπάνω από αυτό:

## Παράδειγμα 17.1. Απλή έξοδος παραδείγματος φίλτρου «Τεμαχισμός»

---

```
<table cellpadding="0" border="0" cellspacing="0">
  <tr>
    <td></td>
    <td></td>
  </tr>
  <tr>
    <td></td>
    <td></td>
  </tr>
</table>
```

Κώδικας HTML που παράχθηκε· το γνώρισμα «τεχνοτροπία» παραλείφθηκε.

Όταν δεν υπάρχουν οδηγοί στην εικόνα, το φίλτρο δεν θα κάνει τίποτα. Εάν, όμως, οι οδηγοί είναι απλά κρυμμένοι, το φίλτρο θα δουλέψει.



### Υπόδειξη

---

Το φίλτρο [Εκχώρησης εικόνας](#) είναι ένα πολύ πιο ισχυρό και εξελιγμένο εργαλείο για δημιουργία καλαίσθητων εικόνων. (Αλλά είναι επίσης πολύ πιο περίπλοκο...)

### 15.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

---

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Διαδίκτυο** → **Τεμαχισμός...**

### 15.4.3. Επιλογές

---

## Σχήμα 17.392. Επιλογές «Τεμαχισμού»



Κοπή εικόνας κατά μήκος των οδηγιών της, δημιουργία εικόνων και ένα απόσπασμα πίνακα HTML

Μονοπάτι για εξαγωγή HTML	d1-02
Όνομα αρχείου για εξαγωγή	slice.html
Πρόθεμα ονόματος εικόνας	slice
Μορφή εικόνας	<input checked="" type="radio"/> gif <input type="radio"/> jpg <input type="radio"/> png
Ξεχωριστός φάκελος εικόνων	Όχι
Φάκελος για εξαγωγή εικόνων	images
Κενό μεταξύ των στοιχείων πίνακα	0
JavaScript για υπέρπτηση ποντικίου και κλικ	Όχι
Παράλειψη κίνησης για κεφαλαία πίνακα	Ναι

Οι περισσότερες επιλογές είναι αυτονόητες, αλλά παρόλα αυτά:

### Μονοπάτι για εξαγωγή HTML

Όπου το αρχείο HTML και τα αρχεία εικόνας θα αποθηκευτούν. Από προεπιλογή αυτά τα αρχεία θα αποθηκευτούν στον τρέχοντα κατάλογο εργασίας. Με κλικ στο κουμπί στα δεξιά ανοίγει ένα αναδυόμενο μενού, όπου μπορείτε να διαλέξετε μια διαφορετική τοποθεσία.

### Όνομα αρχείου για εξαγωγή

Το όνομα του αρχείου HTML. Μπορείτε να αλλάξετε το όνομα αρχείου χρησιμοποιώντας το πλαίσιο κειμένου.

### Πρόθεμα ονόματος εικόνας

Το όνομα ενός αρχείου εικόνας που παράχθηκε από αυτό το φίλτρο είναι πρόθεμα\_i\_k.ext, όπου πρόθεμα είναι το μέρος του ονόματος αρχείου που μπορείτε ελεύθερα να διαλέξετε χρησιμοποιώντας το πλαίσιο κειμένου στα δεξιά, από προεπιλογή: τεμάχιο. (i και k είναι οι αριθμοί της γραμμής και της στήλης, καθεμιά τους αρχίζει με 0, .ext είναι η επέκταση ονόματος αρχείου που εξαρτάται από την επιλεγμένο τύπο εικόνας.)

Αυτή η επιλογή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν θέλετε να δημιουργήσετε JavaScript για υπέρπτηση ποντικίου και πάτημα και χρειάζεστε διαφορετικά σύνολα εικόνων.

### Μορφή εικόνας

Μπορείτε να διαλέξετε να δημιουργήσετε αρχεία εικόνας σε [GIF](#), [JPG](#) ή [PNG](#) [τύπο αρχείου](#).

### Ξεχωριστός φάκελος εικόνας, Φάκελος για εξαγωγή εικόνας

Όταν το ξεχωριστός φάκελος εικόνας ενεργοποιηθεί, ένας φάκελος θα δημιουργηθεί όπου τα αρχεία εικόνας μπορούν να τοποθετηθούν. Από προεπιλογή, το όνομα αυτού του φακέλου προορισμού είναι images, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε στο πλαίσιο κειμένου φάκελος για εξαγωγή εικόνας.

## Παράδειγμα 17.2. Με ξεχωριστό φάκελο εικόνας

```
<table>
<tr>
<td></a></td>
```

Αποτέλεσμα ενεργοποιημένου «ξεχωριστού φακέλου εικόνας»

## Κενό μεταξύ των στοιχείων πίνακα

Αυτή η τιμή (0-15) θα περαστεί ως γνώρισμα «διάκενου κελιού» στον πίνακα HTML. Το αποτέλεσμα είναι, ότι οριζόντιοι και κάθετοι οδηγοί θα αντικατασταθούν από ρίγες καθορισμένου πλάτους:

## Παράδειγμα 17.3. Κενό μεταξύ των στοιχείων πίνακα

```
<table cellpadding="5">
```

Απόκομμα αντίστοιχου κώδικα HTML

Σημειώστε ότι η εικόνα δεν θα μεγεθυνθεί κατά το μέγεθος αυτών των ριγών. Αντίθετα, η τελική εικόνα HTML θα φαίνεται όπως σχεδιάσατε τις ρίγες με το εργαλείο σβήστρας.

## JavaScript για υπέρπτηση ποντικιού και πάτημα

Όταν αυτή η επιλογή ενεργοποιηθεί, το φίλτρο θα προσθέσει επίσης μερικό κώδικα JavaScript. Όπως ο κώδικας HTML, αυτός ο κώδικας δεν δουλεύει όπως είναι, μάλλον είναι ένα καλό αρχικό σημείο για προσθήκη κάποιων δυναμικής λειτουργικότητας. Ο κώδικας JavaScript δίνει μια συνάρτηση για χειρισμό γεγονότων όπως «onmouseover»:

## Παράδειγμα 17.4. Απόκομμα κώδικα JavaScript

```
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;
  }
}
```



## Παράλειψη κίνησης για κεφαλαία πίνακα

Όταν απενεργοποιηθεί, το φίλτρο θα προσθέσει ένα στέλεχος υπερσυνδέσμου `<a href="#"> ... </a>` σε κάθε κελί πίνακα. Όταν ενεργοποιηθεί (αυτό είναι η προεπιλογή) και υπάρχουν τουλάχιστον δύο οριζόντιοι ή δύο κάθετοι οδηγοί, το φίλτρο δεν θα προσθέσει στέλεχος υπερσυνδέσμου στο πρώτο και τελευταίο κελί μιας στήλης ή γραμμής. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο όταν έχετε μια εικόνα με περίγραμμα και δεν θέλετε να κάνετε το περίγραμμα ευαίσθητο.

### Παράδειγμα 17.5. Παράλειψη κίνησης για κεφαλαία πίνακα (απλοποιημένος κώδικας HTML)

```
<table cellpadding="0" border="0" cellspacing="0">
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><a href="#"></a></td>
<td><a href="#"></a></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</table>
```

Μόνο εσωτερικά κελιά έχουν (κενούς) υπερσυνδέσμους.



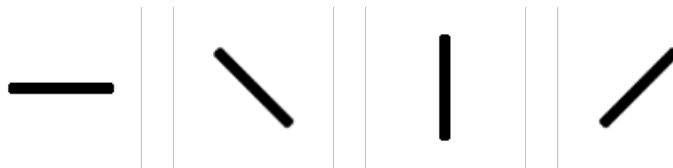




## 16.2. Ανάμειξη

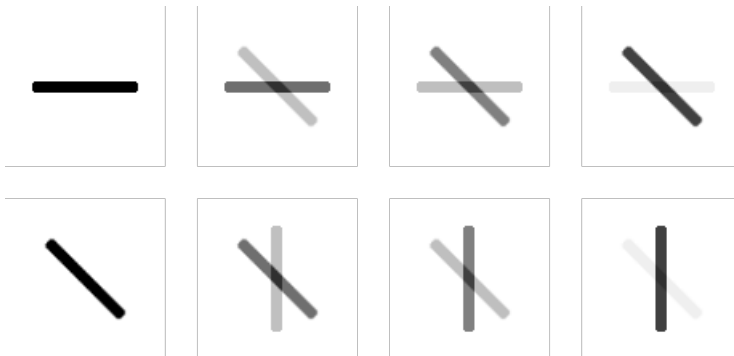
### 16.2.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.394. Παράδειγμα για το φίλτρο «Ανάμειξη»: αρχική εικόνα**



4 πλαίσια από 5 πλαίσια (παράλειψη της λευκής στρώσης παρασκηνίου)

**Σχήμα 17.395. Παράδειγμα για το φίλτρο «Ανάμειξη»: εφαρμοσμένο φίλτρο**



Πρώτα 8 (από 16) πλαίσια

### 16.2.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Κίνηση** → **Ανάμειξη...**

### 16.2.3. Επιλογές

Σχήμα 17.396. Επιλογές «Ανάμειξης»



**Ενδιάμεσα πλαίσια**

TODO (να γίνει)

**Μέγιστη ακτίνα θόλωσης**

TODO (να γίνει)

**Με βρόγχο**

TODO (να γίνει)

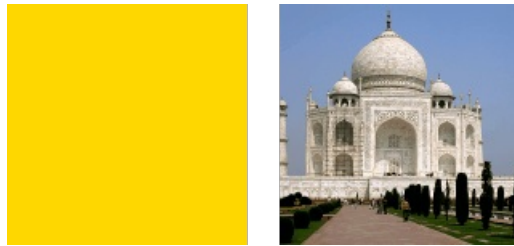




## 16.3. Αποτύπωση

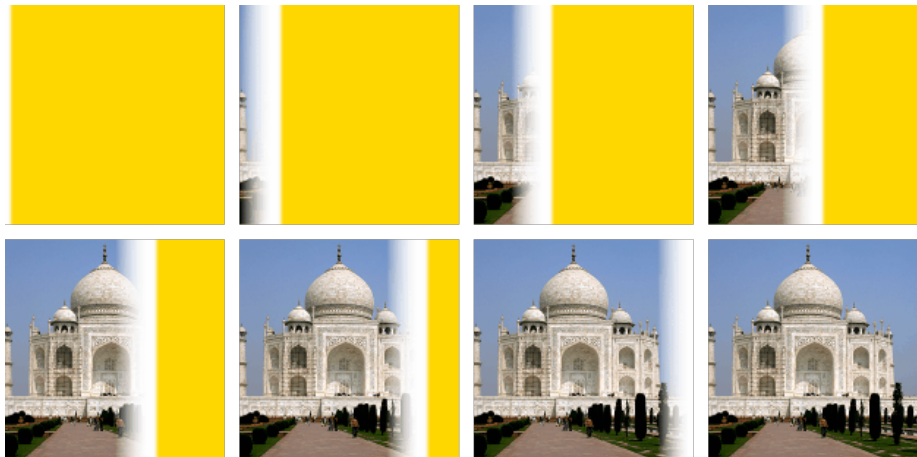
### 16.3.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.397. Παράδειγμα για το φίλτρο «Αποτύπωση»: αρχική εικόνα**



Αδιαφανής στρώση παρασκηνίου και στρώση προσκήνιου με διαφάνεια

**Σχήμα 17.398. Παράδειγμα για το φίλτρο «Αποτύπωση»: εφαρμοσμένο φίλτρο**

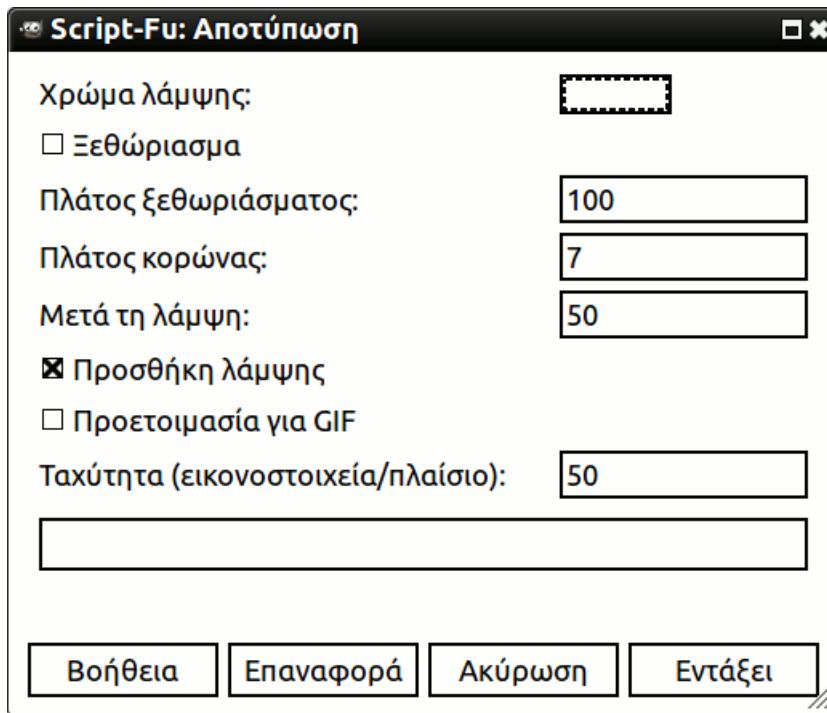


Τελική εικόνα με 8 πλαίσια (εξαρτάται από το μέγεθος και την ταχύτητα)

### 16.3.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Κίνηση** → **Αποτύπωση...**

Σχήμα 17.399. Επιλογές «Αποτύπωσης»



**Χρώμα λάμψης**

TODO (να γίνει)

**Ξεθώριασμα**

TODO (να γίνει)

**Πλάτος ξεθωριάσματος**

TODO (να γίνει)

**Πλάτος κορώνας**

TODO (να γίνει)

**Μετά τη λάμψη**

TODO (να γίνει)

**Προσθήκη πυράκτωσης**

TODO (να γίνει)

**Προετοιμασία για GIF**

TODO (να γίνει)

**Ταχύτητα (εικονοστοιχεία/πλαίσιο)**

TODO (να γίνει)







## 16.4. Κυματισμός

### 16.4.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.400. Παράδειγμα για το φίλτρο «Κυματισμός»



Αρχική εικόνα



Πλαίσιο «κυματισμού»

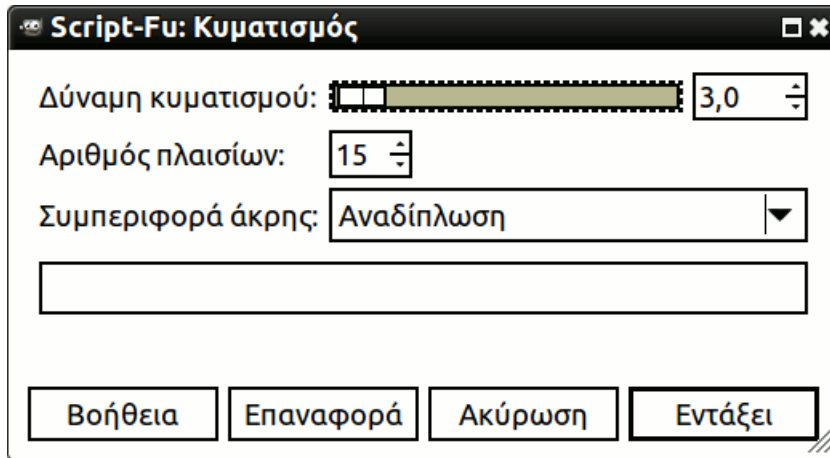
### 16.4.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Κίνηση** → **Κυματισμός...**

### 16.4.3. Επιλογές



Σχήμα 17.401. Επιλογές «Κυματισμού»



**Δύναμη κυματισμού**  
TODO (να γίνει)

**Αριθμός πλαισίων**  
TODO (να γίνει)

**Συμπεριφορά ακμής**  
TODO (να γίνει)



16.3. Αποτύπωση



16.5. Στροβιλιζόμενη υδρόγειος

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 16.5. Στροβιλιζόμενη υδρόγειος

### 16.5.1. Επισκόπηση

**Σχήμα 17.402. Παράδειγμα για το φίλτρο «Στροβιλιζόμενη υδρόγειος»: αρχική εικόνα**



Αρχική εικόνα

**Σχήμα 17.403. Παράδειγμα για το φίλτρο «Στροβιλιζόμενη υδρόγειος»: εφαρμοσμένο φίλτρο**

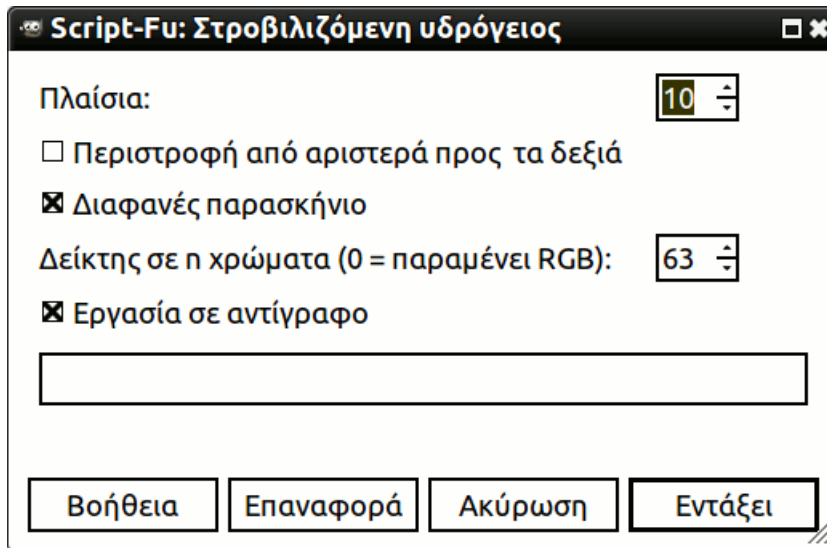


3 (από 10) πλαίσια «Στροβιλιζόμενης υδρογείου» (σε λευκό παρασκήνιο)

### 16.5.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

### 16.5.3. Επιλογές

Σχήμα 17.404. Επιλογές «Στροβιλιζόμενη υδρόγειος»



#### Πλαίσια

TODO (να γίνει)

#### Στροφή από αριστερά στα δεξιά

TODO (να γίνει)

#### Διαφανές παρασκήνιο

TODO (να γίνει)

#### Δείκτης σε n χρώματα

TODO (να γίνει)

#### Εργασία σε αντίγραφο

TODO (να γίνει)





## 16.6. Κύματα

### 16.6.1. Επισκόπηση

#### Σχήμα 17.405. Παράδειγμα για το φίλτρο «Κύματα»



Αρχική εικόνα



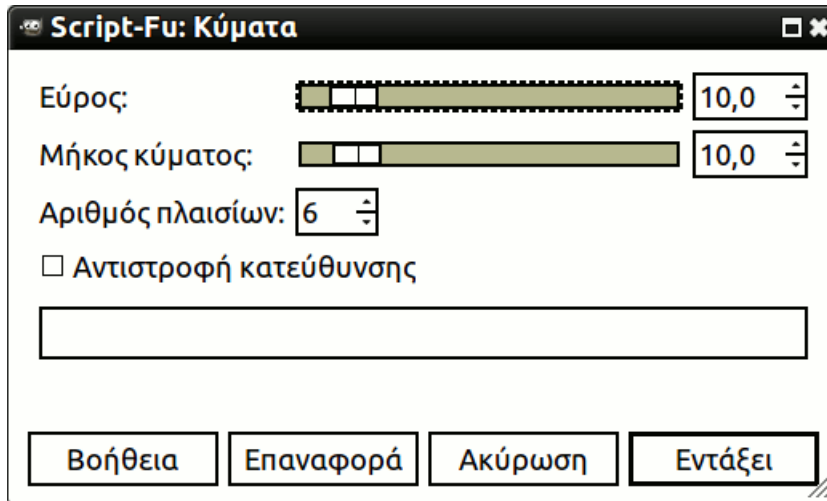
Πλαίσιο «Κύμα»

### 16.6.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Αυτό το φίλτρο βρίσκεται στο μενού παραθύρου εικόνας κάτω από **Φίλτρα** → **Κίνηση** → **Κύματα...**

### 16.6.3. Επιλογές

Σχήμα 17.406. Επιλογές του «Κύματα»



#### Μέγεθος

TODO (να γίνει)

#### Μήκος κύματος

TODO (να γίνει)

#### Αριθμός πλαισίων

TODO (να γίνει)

#### Αντιστροφή κατεύθυνσης

TODO (να γίνει)



16.5. Στροβιλιζόμενη υδρόγειος



16.7. Βελτιστοποίηση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 16.7. Βελτιστοποίηση

### 16.7.1. Επισκόπηση

Μια κίνηση μπορεί να περιέχει πολλές στρώσεις και έτσι το μέγεθος της μπορεί να είναι σημαντικό. Αυτό είναι ενοχλητικό για ιστοσελίδες. Τα φίλτρα βελτιστοποίησης σας επιτρέπουν να μειώσετε αυτό το μέγεθος. Πολλά στοιχεία μοιράζονται από όλες τις στρώσεις σε μια κίνηση· και έτσι μπορούν να αποθηκευτούν μόνο μια φορά αντί να αποθηκευτούν σε όλες τις στρώσεις και ό,τι μεταβάλλεται σε κάθε στρώση μπορεί να αποθηκευτεί ξεχωριστά.

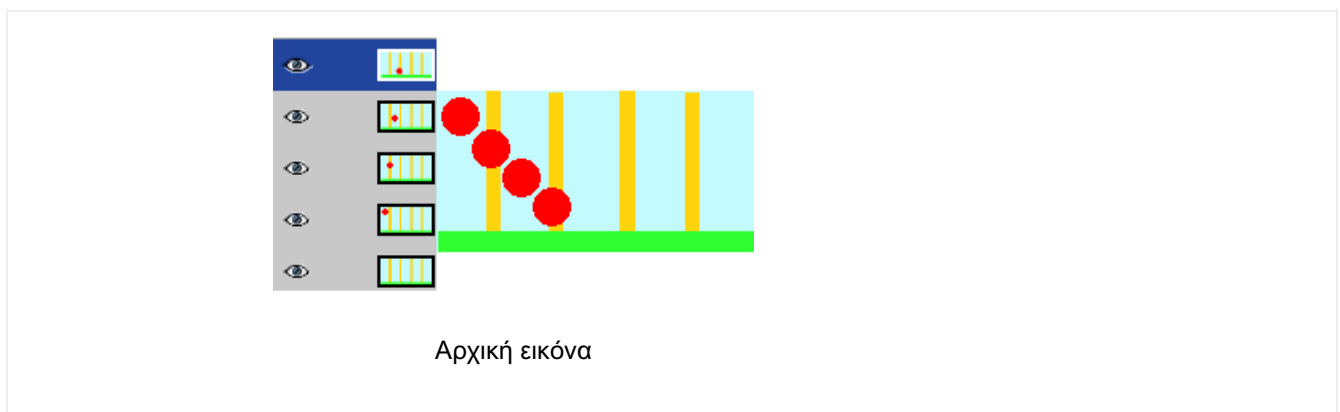
Το GIMP προσφέρει δύο φίλτρα βελτιστοποίησης: Βελτιστοποίηση (διαφορά) και Βελτιστοποίηση(GIF). Τα αποτελέσματά τους δεν φαίνονται πολύ διαφορετικά.

### 16.7.2. Ενεργοποίηση φίλτρων

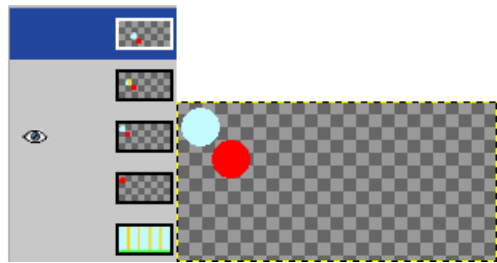
Μπορείτε να βρείτε αυτά τα φίλτρα στο μενού εικόνας:

- Φίλτρα → Κίνηση → Βελτιστοποίηση (διαφορά)
- Φίλτρα → Κίνηση → Βελτιστοποίηση (για GIF)
- Φίλτρα → Κίνηση → Αποβελτιστοποίηση

### 16.7.3. Παράδειγμα για τα φίλτρα βελτιστοποίησης κίνησης

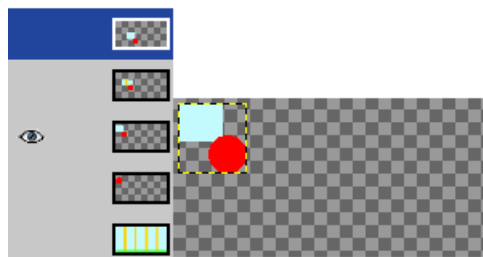


Σε αυτή την κίνηση, η κόκκινη μπάλα πηγαίνει προς τα κάτω και περνά τις κάθετες γραμμές. Το μέγεθος αρχείου είναι 600 Kb.



Βελτιστοποίηση (διαφορά)

Το μέγεθος αρχείου πήγε στα 153 Kb. Οι στρώσεις κρατούν μόνο μέρος του παρασκηνίου που θα χρησιμοποιηθεί για αφαίρεση του ίχνους της κόκκινης μπάλας. Το κοινό μέρος των στρώσεων είναι διαφανές.



Βελτιστοποίηση (GIF)

Το μέγεθος αρχείου πήγε στα 154 Kb, λίγο μεγαλύτερο από το παρόν παράδειγμα, αλλά το μέγεθος στρώσης μειώθηκε. Οι στρώσεις κρατούν μόνο μια ορθογώνια επιλογή που περιέχει το μέρος του παρασκηνίου που θα χρησιμοποιηθεί για αφαίρεση του ίχνους της κόκκινης μπάλας. Το κοινό κομμάτι των στρώσεων είναι διαφανές.

#### 16.7.4. Αποβελτιστοποίηση

Το φίλτρο «Αποβελτιστοποίηση» αφαιρεί οποιαδήποτε βελτιστοποίηση σε κίνηση βασισμένη σε στρώση. Ίσως χρειαστείτε αυτήν την εντολή εάν θέλετε να επεξεργαστήτε την κίνηση και δεν είναι δυνατό ή χρήσιμο να [αφαιρέσετε](#) οποιοσδήποτε αλλαγές και ξεκινήσετε την επεξεργασία από την αρχική εικόνα.



16.6. Κύματα



16.8. Αναπαραγωγή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 16.8. Αναπαραγωγή

### 16.8.1. Επισκόπηση

Αυτό το πρόσθετο σας επιτρέπει να παίξετε μια κίνηση από εικόνα πολλαπλών στρώσεων (θα μπορούσε να αποθηκευτεί σε GIF, MNG ή ακόμα σε μορφή XCF), για δοκιμή του.

### 16.8.2. Ενεργοποίηση του φίλτρου

Μπορείτε να βρείτε αυτό το φίλτρο μέσα από **Φίλτρα** → **Κίνηση** → **Αναπαραγωγή...**

### 16.8.3. Επιλογές

Σχήμα 17.407. Επιλογές φίλτρου «Αναπαραγωγή»



Αυτός ο διάλογος έχει:

#### Προεπισκόπηση

Αυτή η προεπισκόπηση της κίνησης αυτόματα προσαρμόζεται στο μέγεθος πλαισίου. Ο αριθμός του εμφανιζόμενου πλαισίου φαίνεται κάτω από την προεπισκόπηση.

#### Κουμπιά

Τρία κουμπιά είναι διαθέσιμα:

##### Αναπαραγωγή/διακοπή

**Αναπαραγωγή/διακοπή** για αναπαραγωγή ή διακοπή της κίνησης.

##### Πίσω

**Πίσω** για επανεκκίνηση της κίνησης από την αρχή.

##### Βήμα

**Βήμα** για αναπαραγωγή της κίνησης βήμα-βήμα.





16.7. Βελτιστοποίηση



Αναφορά πλήκτρων και ποντικιού

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Αναφορά πλήκτρων και ποντικιού

### Πίνακας Περιεχομένων

[Βοήθεια](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού βοήθεια

[Εργαλεία](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού εργαλεία

[Αρχείο](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού αρχείο

[Διάλογοι](#) — Αναφορά πλήκτρων για υπομενού προσαρτήσιμοι διάλογοι

[Προβολή](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού προβολή

[Επεξεργασία](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού επεξεργασία

[Στρώση](#) — Αναφορά πλήκτρων για το μενού στρώση

[Επιλογή](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού επιλογή

[Φίλτρα](#) — Αναφορά πλήκτρων για μενού φίλτρα

[Εργαλείο εστίασης](#) — Αναφορά πλήκτρων για το υπομενού εργαλείο εστίασης





## Όνομα

---

Βοήθεια — Αναφορά πλήκτρων για μενού βοήθεια

## Βοήθεια

---

**F1**

Βοήθεια

**Shift + F1**

Βοήθεια περιεχομένου



Αναφορά πλήκτρων και ποντικιού



Εργαλεία

[Αναφέрте το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## Όνομα

---

Εργαλεία — Αναφορά πλήκτρων για το μενού εργαλεία

## Εργαλεία

---

### Εργαλεία

---

#### R

Επιλογή ορθογωνίου

#### E

Επιλογή έλλειψης

#### F

Ελεύθερη επιλογή

#### Z

Ασαφής επιλογή

#### Shift + O

Επιλογή κατά χρώμα

#### I

Ψαλίδι

#### B

Μονοπάτια

#### O

Επιλογέας χρώματος

#### M

Μετακίνηση

#### Shift + C

Περικοπή και κλιμάκωση

#### Shift + T

Ενοποιημένος μετασχηματισμός

#### Shift + R

Περιστροφή

#### Shift + S

Κλίμακα

#### Shift + H

Διάτμηση

#### Shift + P

Προοπτική

**Shift + F**

Αναστροφή

**Shift + G**

Μετασχηματισμός κλωβού

W

Μετασχηματισμός στρέβλωσης

T

Κείμενο

**Shift + B**

Κουβάς γεμίσματος

G

Διαβάθμιση

N

Μολύβι

P

Πινέλο

**Shift + E**

Σβήστρα

A

Αερογράφος

K

Μελάνι

C

Κλωνοποίηση

**Shift + U**

Θόλωση/Οξυνση

S

Μουτζούρα

**Shift + D**

Κάλυψη/Κάψιμο



Σημείωση

Κλικ σε εικονίδιο εργαλείου για άνοιγμα του διαλόγου του επιλογές εργαλείου.

## Περιεχόμενα

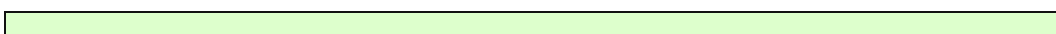
---

X

Εναλλαγή χρωμάτων

D

Προεπιλεγμένα Χρώματα





## Σημείωση

Κλικ στα χρώματα για αλλαγή χρωμάτων.



Βοήθεια



Αρχείο

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## Όνομα

---

Αρχείο — Αναφορά πλήκτρων για το μενού **αρχείο**

## Αρχείο

---

**Ctrl** + **N**

Νέα εικόνα

**Ctrl** + **O**

Άνοιγμα εικόνας

**Ctrl** + **Alt** + **O**

Άνοιγμα εικόνας ως νέα στρώση

**Ctrl** + **D**

Δημιουργία αντιγράφου

**Ctrl** + **1**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #1

**Ctrl** + **2**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #2

**Ctrl** + **3**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #3

**Ctrl** + **4**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #4

**Ctrl** + **5**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #5

**Ctrl** + **6**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #6

**Ctrl** + **7**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #7

**Ctrl** + **8**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #8

**Ctrl** + **9**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #9

**Ctrl** + **0**

Άνοιγμα πρόσφατης εικόνας #10

**Ctrl** + **S**

Αποθήκευση εικόνας

**Shift** + **Ctrl** + **S**

Αποθήκευση με νέο όνομα

**Ctrl** + Q

Έξοδος



Εργαλεία



Διάλογοι

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Όνομα

---

Διάλογοι — Αναφορά πλήκτρων για υπομενού **προσαρτήσιμοι διάλογοι**

## Προσαρτήσιμος διάλογος

---

**Ctrl** + **L**

Στρώσεις

**Shift** + **Ctrl** + **B**

Πινέλα

**Shift** + **Ctrl** + **P**

Μοτίβα

**Ctrl** + **G**

Διαβαθμίσεις



### Σημείωση

---

Αυτά ανοίγουν ένα νέο παράθυρο διαλόγου εάν δεν είναι ακόμα ανοιχτό, αλλιώς ο αντίστοιχος διάλογος εστιάζεται.

## Μέσα σε διάλογο

---

**Alt** + **F4**, **Ctrl** + **W**

Κλείσιμο του παραθύρου

### Καρτέλα

Μετάβαση στην επόμενη εφαρμογή

**Shift** + **Tab**

Μετάβαση στην προηγούμενη εφαρμογή

### Είσοδος

Εισάγετε τη νέα τιμή

### Διάστημα, εισαγωγή

Ενεργοποίηση τρέχοντος κουμπιού ή λίστας

**Ctrl** + **Alt** + **Page Up** **Ctrl** + **Alt** + **Page Down**

Σε διάλογο πολλαπλών καρτελών, εναλλάσσει καρτέλες



### Σημείωση

---

Αυτό αποδέχεται τη νέα τιμή που τυπώνετε σε ένα πεδίο κειμένου και επιστρέφει εστίαση στον καμβά.

## Μέσα σε διάλογο αρχείου

---

**Shift** + L

Άνοιγμα τοποθεσίας

**Alt** + Up

Άνω φάκελος

**Alt** + Down

Κάτω φάκελος

**Alt** + Home

Προσωπικός φάκελος

**Διαφυγή**

Κλείσιμο διαλόγου



Αρχείο



Προβολή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## Όνομα

---

Προβολή — Αναφορά πλήκτρων για το μενού προβολή

## Προβολή

---

### Παράθυρο

---

#### F10

Κύριο μενού

**Shift** + F10, δεξί κλικ

Πτυσσόμενο μενού

#### F11

Εναλλαγή πλήρους οθόνης

**Shift** + Q

Εναλλαγή γρήγορης μάσκας

**Ctrl** + W

Κλείσιμο παραθύρου εγγράφου



#### Σημείωση

Τα μενού μπορούν επίσης να ενεργοποιηθούν από **Alt** με το υπογραμμισμένο γράμμα στο όνομα του μενού.

### Εστίαση

---

+

Μεγέθυνση

-

Σμίκρυνση

1

Εστίαση 1:1

**Ctrl** + J

Συρρίκνωση αναδίπλωσης



#### Σημείωση

Αυτό ταιριάζει το παράθυρο στο μέγεθος της εικόνας.

### Χάρακες και οδηγοί

---

## σύρσιμο ποντικιού

Σύρτε έξω ένα χάρακα για δημιουργία οδηγού

**Ctrl** + σύρσιμο ποντικιού

Σύρσιμο ενός σημείου δείγματος έξω από τους χάρακες

**Shift** + **Ctrl** + **R**

Εναλλαγή χαρακών

**Shift** + **Ctrl** + **T**

Εναλλαγή οδηγών



### Σημείωση

Σύρσιμο έξω του οριζόντιου ή κάθετου χάρακα για δημιουργία νέας γραμμής οδηγού. Σύρσιμο γραμμής οδηγού έξω από την εικόνα για διαγραφή της.



Διάλογοι



Επεξεργασία

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## Όνομα

---

Επεξεργασία — Αναφορά πλήκτρων για το μενού επεξεργασία

## Επεξεργασία

---

### Αναίρεση/ακύρωση αναίρεσης

---

**Ctrl** + **Z**

Αναίρεση

**Ctrl** + **Y**

Επανεκτέλεση

### Πρόχειρο

---

**Ctrl** + **C**

Αντιγραφή επιλογής

**Ctrl** + **X**

Αποκοπή επιλογής

**Ctrl** + **V**

Επικόλληση προχείρου

**Διαγραφή**

Σβήσιμο επιλογής

**Shift** + **Ctrl** + **C**

Επώνυμη αντιγραφή επιλογής

**Shift** + **Ctrl** + **X**

Επώνυμη αποκοπή επιλογής

**Shift** + **Ctrl** + **V**

Επώνυμη επικόλληση προχείρου



#### Σημείωση

---

Αυτό βάζει ένα αντίγραφο της επιλογής στο πρόχειρο του GIMP.

### Γέμισμα

---

**Ctrl** + **,**

Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου

**Ctrl** + **.**

Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου

Ctrl + ·

Γέμισμα με μοτίβο



Προβολή



Στρώση

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Όνομα

---

Στρώση — Αναφορά πλήκτρων για το μενού στρώση

## Στρώσεις

---

Page Up, **Ctrl** + Tab

Επιλογή της επάνω στρώσης

Page Down, **Shift** + **Ctrl** + Tab

Επιλογή της κάτω στρώσης

Αρχικός κατάλογος

Επιλογή της πρώτης στρώσης

Τέλος

Επιλογή της τελευταίας στρώσης

**Ctrl** + M

Συγχώνευση ορατών στρώσεων

**Ctrl** + H

Αγκύρωση στρώσης



Επεξεργασία



Επιλογή

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Όνομα

---

Επιλογή — Αναφορά πλήκτρων για μενού επιλογή

## Επιλογές

---

**Ctrl** + **T**

Εναλλαγή επιλογών

**Ctrl** + **A**

Επιλογή όλων

**Shift** + **Ctrl** + **A**

Καμία επιλογή

**Ctrl** + **I**

Αντιστροφή επιλογής

**Shift** + **Ctrl** + **L**

Επιλογή αιώρησης

**Shift** + **V**

Μονοπάτι σε επιλογή



Στρώση



Φίλτρα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Όνομα

---

Φίλτρα — Αναφορά πλήκτρων για μενού φίλτρα

## Φίλτρα

---

**Ctrl** + **F**

Επανάληψη τελευταίου φίλτρου

**Shift** + **Ctrl** + **F**

Επανεμφάνιση τελευταίου φίλτρου



Επιλογή



Εργαλείο εστίασης

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Όνομα

---

Εργαλείο εστίασης — Αναφορά πλήκτρων για το υπομενού εργαλείο εστίασης

## Εργαλείο εστίασης

---

### κλικ

Μεγέθυνση

**Ctrl** + **πάτημα**

Σμίκρυνση

### σύρσιμο ποντικιού

Εστίαση στην περιοχή



Φίλτρα



Γλωσσάρι

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Γλωσσάρι

### BMP

BMP είναι μια ασυμπίεστη εικόνα [\[τύπου αρχείου\]](#) που σχεδιάστηκε από τη Microsoft και χρησιμοποιείται κυρίως στα Windows. Τα χρώματα αντιπροσωπεύονται με 1,4 ή 8 δυαδικά ψηφία, αν και ο τύπος υποστηρίζει επίσης περισσότερα. Επειδή δεν είναι συμπιεσμένη και τα αρχεία είναι μεγάλα, δεν είναι πολύ κατάλληλη για χρήση στο διαδίκτυο.

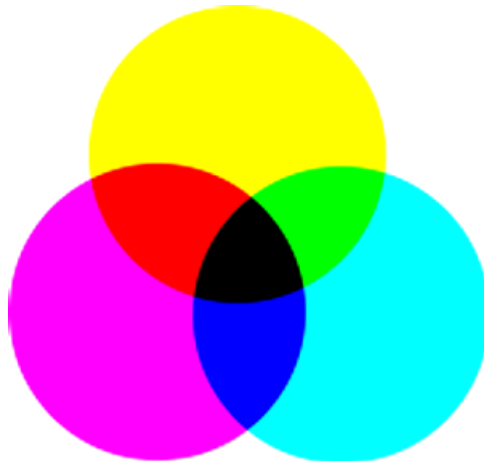
### CMY, CMYK

CMYK είναι ένα [\[χρωματικό πρότυπο\]](#) που έχει συστατικά για κυανό, ματζέντα, κίτρινο και μαύρο. Είναι ένα αφαιρετικό χρωματικό μοντέλο και αυτό είναι σημαντικό όταν τυπώνεται μια εικόνα. Είναι συμπληρωματικό στο χρωματικό πρότυπο [\[RGB\]](#).

Οι τιμές των ατομικών χρωμάτων ποικίλλουν από 0% μέχρι 100%, όπου 0% αντιστοιχεί σε ένα ανεκτύπωτο χρώμα και 100% αντιστοιχεί σε μια πλήρως εκτυπωμένη περιοχή χρώματος. Τα χρώματα σχηματίζονται από την ανάμιξη των τριών βασικών χρωμάτων.

Η τελευταία από αυτές τις τιμές, K(μαύρο), δεν συνεισφέρει στο χρώμα, αλλά χρησιμεύει μόνο για να σκοτεινιάσει τα άλλα χρώματα. Το γράμμα K χρησιμοποιείται για το μαύρο για την αποφυγή σύγχυσης, μιας και το B συνήθως αντιστοιχεί στο γαλάζιο.

#### Σχήμα 1141. Αφαιρετικό χρωματικό μοντέλο



Το GIMP δεν υποστηρίζει προς το παρόν το πρότυπο CMYK. (Ένα πειραματικό πρόσθετο που παρέχει υποτυπώδη υποστήριξη CMYK μπορεί να βρεθεί στο [\[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΥ\]](#).)

Αυτή είναι η κατάσταση που χρησιμοποιείται στην εκτύπωση. Αυτά είναι τα χρώματα των φυσιγγίων μελανιού στον εκτυπωτή σας. Είναι η κατάσταση που χρησιμοποιείται στη βάρη και σε όλα τα αντικείμενα γύρω μας, όπου το φως ανακλάται, δεν εκπέμπεται. Τα αντικείμενα απορροφούν μέρος των φωτεινών κυμάτων και βλέπουμε μόνο το ανακλώμενο κομμάτι. Σημειώστε ότι τα κωνία στα μάτια μας βλέπουν αυτό το ανακλώμενο φως σε κατάσταση RGB. Ένα αντικείμενο εμφανίζεται κόκκινο επειδή το πράσινο και το γαλάζιο έχουν απορροφηθεί. Αφού ο συνδυασμός του πράσινου και του γαλάζιου είναι κυανό, το κυανό απορροφάται όταν προσθέσετε κόκκινο. Αντίθετα, εάν προσθέσετε κυανό, το συμπληρωματικό του χρώμα, το κόκκινο απορροφάται. Αυτό το σύστημα είναι *αφαιρετικό*. Εάν προσθέσετε κίτρινο, μειώνετε το γαλάζιο και εάν προσθέσετε ματζέντα, μειώνετε το πράσινο.

Θα ήταν λογικό να σκεφτείτε ότι ανακατεύοντας κυανό, ματζέντα και κίτρινο θα αφαιρούσε κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο και ότι το μάτι δεν θα έβλεπε καθόλου φως, δηλαδή, μαύρο. Αλλά η ερώτηση είναι πιο σύνθετη. Στην πραγματικότητα, θα βλέπατε ένα σκούρο καφέ. Γι' αυτό αυτή η κατάσταση έχει επίσης μια μαύρη τιμή και ο εκτυπωτής σας ένα μαύρο φυσίγγιο. Είναι λιγότερο δαπανηρό έτσι. Ο εκτυπωτής δεν έχει να αναμίξει τα άλλα τρία χρώματα για να δημιουργήσει ένα ατελές μαύρο, απλά προσθέτει μαύρο.

## EXIF

Ανταλλάξιμος τύπος αρχείου εικόνας (επίσημη συντόμευση Exif, όχι EXIF) είναι μια προδιαγραφή για τύπο αρχείου εικόνας που χρησιμοποιείται στις ψηφιακές κάμερες. Δημιουργήθηκε από την Japan Electronic Industry Development Association (JEIDA). Η προδιαγραφή χρησιμοποιεί τους υπάρχοντες τύπους αρχείων JPEG, TIFF Rev. 6.0 και RIFF WAVE, με την προσθήκη ειδικών ετικετών μεταδεδομένων. Δεν υποστηρίζεται στο JPEG 2000 ή PNG. Η έκδοση 2.1 της προδιαγραφής χρονολογείται 12 Ιουνίου 1998 και η έκδοση 2.2 χρονολογείται τον Απρίλιο του 2002. Η δομή της ετικέτας Exif πάρθηκε από τη δομή των αρχείων TIFF. Υπάρχει μια μεγάλη αλληλοεπικάλυψη μεταξύ των ετικετών που ορίζονται στα πρότυπα TIFF, Exif, TIFF/EP και DCF [\[WKPD-EXIF\]](#).

## GIF

Το GIF™ αντιστοιχεί σε Graphics Interchange Format (τύπος ανταλλαγής γραφικών). Είναι ένας [τύπος αρχείου](#) με καλή, συμπίεση χωρίς απώλειες για εικόνες με χαμηλό [χρωματικό βάθος](#) (μέχρι 256 χρώματα ανά εικόνα). Από την ανάπτυξη του GIF, ένας νέος τύπος που λέγεται [Portable Network Graphics \(PNG\)](#) αναπτύχθηκε, που είναι καλύτερος από το GIF σε όλα, με την εξαίρεση τα κινούμενα σχέδια και μερικά σπάνια χρησιμοποιούμενα χαρακτηριστικά.

Το GIF εισήχθη το 1987 από την CompuServe. Έγινε δημοφιλές κυρίως λόγω της αποτελεσματικής συμπίεσης LZW. Το μέγεθος των αρχείων της εικόνας απαιτούσε σαφώς λιγότερο χώρο δίσκου από άλλους συνηθισμένους γραφικούς τύπους της εποχής, όπως PCX ή MacPaint. Ακόμα και μεγάλες εικόνες μπορούσαν να μεταδοθούν σε λογικό χρόνο, ακόμα και με αργά μόντεμ. Επιπρόσθετα, η πολιτική ελεύθερης αδειοδότησης της CompuServe έκανε δυνατό για κάθε προγραμματιστή να υποστηρίξει τον τύπο GIF για τις δικές του εφαρμογές χωρίς κόστος, εφόσον η σημείωση δικαιωμάτων της CompuServe επισυναπτόταν.

Τα χρώματα στο GIF αποθηκεύονται σε έναν πίνακα χρωμάτων που μπορεί να έχει 256 διαφορετικές εισόδους, επιλεγμένες από 16,7 εκατομμύρια διαφορετικές τιμές χρώματος. Όταν ο τύπος της εικόνας εισήχθη, αυτό δεν ήταν σημαντικός περιορισμός, αφού λίγοι άνθρωποι είχαν υλικό που θα μπορούσε να εμφανίσει περισσότερα χρώματα από αυτά. Για τυπικά σχέδια, σκίτσα, ασπρόμαυρες φωτογραφίες και παρόμοιες χρήσεις, 256 χρώματα είναι ικανοποιητικά ως κανόνας, ακόμα και σήμερα. Για πιο περίπλοκες εικόνες, όπως χρωματιστές φωτογραφίες, όμως, μια μεγάλη απώλεια ποιότητας είναι εμφανής και γι' αυτό αυτός ο τύπος δεν θεωρείται ικανοποιητικός για αυτούς τους σκοπούς.

Μια χρωματική είσοδος στην παλέτα μπορεί να οριστεί να είναι διαφανής. Με διαφάνεια, η εικόνα GIF μπορεί να δείχνει ότι δεν είναι ορθογώνια στο σχήμα. Όμως, ημιδιαφάνεια, όπως στο [PNG](#) δεν είναι δυνατή. Ένα εικονοστοιχείο μπορεί να είναι μόνο είτε ολότελα ορατό είτε ολότελα διαφανές.

Η πρώτη έκδοση του GIF ήταν η 87a. Στα 1989, η CompuServe δημοσίευσε μια επεκταμένη έκδοση, αποκαλούμενη 89a. Μεταξύ άλλων πραγμάτων, αυτή έκανε δυνατή την αποθήκευση πολλών εικόνων σε ένα αρχείο GIF, που ειδικά χρησιμοποιήθηκε για απλά κινούμενα σχέδια. Ο αριθμός της έκδοσης μπορεί να διακριθεί από τις πρώτες 6 ψηφιολέξεις ενός αρχείου GIF. Ερμηνεύτηκαν ως σύμβολα ASCII, είναι «GIF87a» ή «GIF89a».

## GNU

Το σχέδιο GNU ξεκίνησε το 1983 από τον Richard Stallman με σκοπό την ανάπτυξη ενός πλήρως ελεύθερου λειτουργικού συστήματος. Είναι ειδικά γνωστό από τα GNU General Public License (GPL) και GNU/Linux, μια παραλλαγή GNU με πυρήνα Linux.

Το όνομα προήλθε από τις συμβάσεις ονομασίας που εφαρμόζονταν στο MIT, όπου ο Stallman δούλευε τότε. Για προγράμματα που ήταν παρόμοια με άλλα προγράμματα, αναδρομικά ακρωνύμια επιλέγονταν ως ονόματα. Επειδή το νέο σύστημα βασίστηκε στο διαδεδομένο λειτουργικό σύστημα Unix, ο Stallman έψαξε για το είδος του ονόματος και κατέληξε στο GNU, που αντιστοιχεί σε «το GNU δεν είναι Unix». Για αποφυγή σύγχυσης, το όνομα θα πρέπει να προφέρεται με «G», όχι όπως «new». Υπήρχαν πολλοί λόγοι για να γίνει το GNU συμβατό με Unix. Μία αιτία ήταν, ότι ο Stallman ήταν πεπεισμένος ότι οι περισσότερες εταιρείες θα αρνιόντουσαν ένα ολότελα νέο λειτουργικό

σύστημα, εάν τα προγράμματα που συνήθισαν δεν τρέχανε σ' αυτό. Επιπρόσθετα, η αρχιτεκτονική του Unix έκανε γρήγορη, εύκολη τη διανεμόμενη ανάπτυξη δυνατή, αφού το Unix αποτελείται από πολλά μικρά προγράμματα που αναπτύχθηκαν ανεξάρτητα μεταξύ τους, για το μεγαλύτερο μέρος. Επίσης, πολλά μέρη του συστήματος Unix ήταν ελεύθερα διαθέσιμα σε οποιοδήποτε και θα μπορούσε συνεπώς να ενσωματωθεί άμεσα στο GNU, π.χ., το σύστημα typesetting, TeX, ή το σύστημα X Window. Τα ελλείποντα μέρη ήταν γραμμένα εξ αρχής.

Το GIMP (GNU Image Manipulation Program) (GNU πρόγραμμα επεξεργασίας της εικόνας) είναι μια επίσημη εφαρμογή GNU [\[WKPD-GNU\]](#).

## HSV

HSV είναι ένα [χρωματικό πρότυπο](#) που έχει συστατικά για απόχρωση (το χρώμα, όπως γαλάζιο ή κόκκινο), κορεσμό (πόσο δυνατό είναι το χρώμα) και τιμή (τη φωτεινότητα).

Η κατάσταση RGB είναι πολύ καλή για οθόνες υπολογιστή, αλλά δεν μας επιτρέπει να περιγράψουμε τι βλέπουμε στην καθημερινή ζωή· ένα ανοιχτό πράσινο, ένα ανοιχτό ροζ, ένα εκτυφλωτικό κόκκινο, κλ. Το πρότυπο HSV λαμβάνει υπόψη του αυτά τα χαρακτηριστικά. HSV και RGB δεν είναι τελείως ανεξάρτητα μεταξύ τους. Μπορείτε να το δείτε με το εργαλείο επιλογής χρώματος· όταν αλλάζετε ένα χρώμα σε ένα από τα χρωματικά πρότυπα, το άλλο επίσης αλλάζει. Οι γενναίοι μπορούν να διαβάσουν *η κατανόηση του GIMP*, που εξηγεί την αλληλεξάρτηση.

Σύντομη περιγραφή των συστατικών HSV:

### Απόχρωση

Αυτό το ίδιο είναι το χρώμα, που καταλήγει από ένα συνδυασμό των βασικών χρωμάτων. Όλες οι αποχρώσεις (εκτός από τις στάθμες του γκρι) αναπαριστώνται σε έναν *χρωματικό κύκλο*: κίτρινο, γαλάζιο και επίσης πορφυρό, πορτοκαλί, κλ. Το εύρος των τιμών του χρωματικού κύκλου (ή «χρωματικού τροχού») είναι μεταξύ 0° και 360°. (Ο όρος «χρώμα» χρησιμοποιείται συχνά αντί για την «απόχρωση». Τα χρώματα RGB είναι «βασικά χρώματα».)

### Κορεσμός

Αυτή η τιμή περιγράφει πόσο χλομό είναι το χρώμα. Ένα ολότελα ακόρεστο χρώμα είναι μια απόχρωση του γκρι. Καθώς ο κορεσμός αυξάνει, το χρώμα γίνεται μια απόχρωση του παστέλ. Ένα ολότελα κορεσμένο χρώμα είναι καθαρό. Οι τιμές κορεσμού πηγαίνουν από 0 μέχρι 100, από άσπρο στο πολύ καθαρό χρώμα.

### Τιμή

Αυτή η τιμή περιγράφει τη φωτεινότητα, την φωτεινή ένταση. Είναι το ποσό του φωτός που εκπέμπεται από ένα χρώμα. Μπορείτε να δείτε μια αλλαγή φωτεινότητας όταν ένα χρωματισμένο αντικείμενο μετακινείται από τη σκιά στον ήλιο, ή όταν αυξάνεται τη φωτεινότητα της οθόνης σας. Οι τιμές πάνε από 0 έως 100. Οι τιμές του εικονοστοιχείου στα τρία κανάλια είναι επίσης φωτεινότητες: «τιμή» στο χρωματικό πρότυπο είναι η μέγιστη από τις τρεις βασικές τιμές στο χώρο RGB (κλιμακούμενες από 0-100).

## JPEG

JPEG είναι ένας [τύπος αρχείου](#) που υποστηρίζει συμπίεση και δουλεύει σε όλα τα χρωματικά βάθη. Η συμπίεση της εικόνας είναι ρυθμίσιμη, αλλά προσοχή· μια υπερβολικά μεγάλη συμπίεση θα μπορούσε να μειώσει σημαντικά την ποιότητα της εικόνας, αφού η συμπίεση JPEG είναι με απώλειες.

Χρησιμοποιείστε JPEG για να δημιουργήσετε γραφικά διαδικτύου ή εάν δεν θέλετε η εικόνα σας να καταλάβει πολύ χώρο. JPEG είναι ένας καλός τύπος για φωτογραφίες και για δημιουργούμενες εικόνες υπολογιστή (CGI). Δεν είναι κατάλληλος για:

- ψηφιακά γραμμικά σχέδια (π.χ., στιγμιότυπα ή διανυσματικά γραφικά), όπου υπάρχουν πολλά γειτονικά εικονοστοιχεία με τις ίδιες τιμές χρώματος, λίγα χρώματα και σκληρές άκρες,
- Ασπρόμαυρες εικόνες (μόνο μαύρες και άσπρες, ένα δυαδικό ανά εικονοστοιχείο) ή
- εικόνες ενδιάμεσου τόνου (εκτύπωση εφημερίδας).

Άλλοι τύποι όπως GIF, PNG ή JBIG, είναι πολύ καλύτεροι για αυτά τα είδη εικόνων.

Γενικά, οι μετασχηματισμοί JPEG δεν είναι αναστρέψιμοι. Άνοιγμα και έπειτα αποθήκευση ενός αρχείου JPEG

προκαλεί μια νέα συμπίεση με απώλειες. Αύξηση του συντελεστή ποιότητας αργότερα δεν θα επαναφέρει τις πληροφορίες της εικόνας που χάθηκαν.

## L\*a\*b\*

Ο εργαστηριακός χρωματικός χώρος (καλούμενος επίσης χρωματικός χώρος L\*a\*b\*) είναι ένα [χρωματικό πρότυπο](#) που αναπτύχθηκε στις αρχές του 1930 από την Commission Internationale d'Éclairage (CIE). Περιέχει όλα τα χρώματα που το ανθρώπινο μάτι μπορεί να αντιληφθεί. Αυτός περιέχει τα χρώματα των χρωματικών χώρων RGB και CMYK μεταξύ άλλων. Στο Lab, το χρώμα δείχνεται από τρεις τιμές: L, a και b. Εδώ, το L σημαίνει το συστατικό φωτεινότητα — που αντιστοιχεί στη γκρι τιμή — και a και b αντιπροσωπεύουν τα κόκκινο-πράσινο και γαλάζιο-κίτρινο μέρη του χρώματος, αντίστοιχα.

Σε αντίθεση με τα RGB ή CMYK, το Lab δεν εξαρτάται από τις ποικίλες συσκευές εισόδου και εξόδου. Για αυτό το λόγο, χρησιμοποιείται ως ένας τύπος ανταλλαγής μεταξύ συσκευών. Το Lab είναι επίσης το εσωτερικό χρωματικό πρότυπο του PostScript Level II.

## PDB

Όλες οι συναρτήσεις που το GIMP και οι επεκτάσεις του κάνουν διαθέσιμες καταχωρούνται στην διαδικασιακή βάση δεδομένων (PDB). Προγραμματιστές μπορούν να αναζητήσουν χρήσιμες προγραμματιστικές πληροφορίες για αυτές τις συναρτήσεις στη PDB χρησιμοποιώντας το [Περιηγητής διαδικασίας](#).

## PDF

PDF (τύπος φορητού εγγράφου) είναι ένας [τύπος αρχείου](#) που αναπτύχθηκε από την Adobe για να αντιμετωπίσει μερικά από τα μειονεκτήματα του PostScript. Το πιο σημαντικό, τα αρχεία PDF τείνουν να είναι πολύ πιο μικρά από τα ισοδύναμα αρχεία PostScript. Όπως με το PostScript, η υποστήριξη του GIMP για την μορφή PDF είναι μέσα από τις ελεύθερες βιβλιοθήκες Ghostscript.

## PNG

PNG είναι το ακρωνύμιο του «φορητά γραφικά διαδικτύου» (προφέρεται «πινγκ»). Αυτός ο πρόσφατος τύπος προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα και λίγα μειονεκτήματα: δεν είναι με απώλειες και δίνει αρχεία πιο βαθιά από τη μορφή JPEG, αλλά είναι τέλειος για αποθήκευση των εικόνων σας, επειδή μπορείτε να τα αποθηκεύσετε πολλές φορές χωρίς απώλειες δεδομένων κάθε φορά (χρησιμοποιείται για αυτή τη βοήθεια). Υποστηρίζει πραγματικά χρώματα (μερικά εκατομμύρια χρωμάτων), εικόνες από πίνακα χρωμάτων (256 χρώματα όπως GIF) και 256 στάθμες διαφάνειας (ενώ το GIF υποστηρίζει μόνο δύο στάθμες).

## PostScript

Δημιουργημένο από την Adobe, το PostScript είναι μια γλώσσα περιγραφής σελίδας χρησιμοποιούμενη κυρίως από εκτυπωτές και άλλες συσκευές εξόδου. Είναι επίσης ένας θαυμάσιος τρόπος διανομής εγγράφων. Το GIMP δεν υποστηρίζει το PostScript άμεσα: εξαρτάται από ένα ισχυρό πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού που λέγεται Ghostscript.

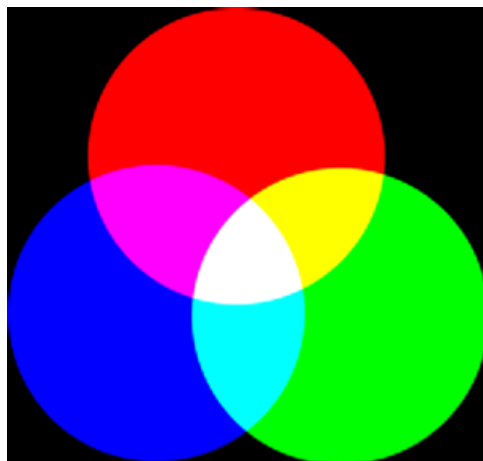
Η μεγάλη δύναμη του PostScript είναι η ικανότητα του να αναπαριστά διανυσματικά γραφικά — γραμμές, καμπύλες, κείμενα, μονοπάτια, κλ. — ανεξάρτητα από την ανάλυση. Το PostScript δεν είναι, όμως, πολύ αποτελεσματικό όταν πρόκειται να αναπαραστήσει εικονογραφικά γραφικά με βάση το εικονοστοιχείο. Για αυτό το λόγο, το PostScript δεν είναι ένας καλός τύπος για χρήση σε αποθήκευση εικόνων που αργότερα πρόκειται να επεξεργαστούν χρησιμοποιώντας το GIMP ή ένα άλλο πρόγραμμα γραφικών.

## PSD

Το PSD είναι ο εγγενής [τύπος αρχείου](#) του Adobe Photoshop και συνεπώς συγκρίσιμο με το [XCF](#) σε περιπλοκότητα. Η ικανότητα του GIMP να χειρίζεται αρχεία PSD είναι εξελιγμένη αλλά περιορισμένη: μερικά χαρακτηριστικά των αρχείων PSD δεν φορτώνονται και μόνο παλιότερες εκδόσεις του PSD υποστηρίζονται. Δυστυχώς, η Adobe έχει κάνει τώρα το Photoshop Software Development Kit — που περιλαμβάνει τις προδιαγραφές των τύπων αρχείων της — ιδιόκτητο και διαθέσιμο μόνο σε ένα περιορισμένο σύνολο προγραμματιστών εγκεκριμένων από την Adobe και δεν συμπεριλαμβάνει την ομάδα ανάπτυξης του GIMP. Η έλλειψη πληροφόρησης κάνει πολύ δύσκολη τη διατήρηση μέχρι σήμερα της υποστήριξης για αρχεία PSD.

## RGB

## Σχήμα 1144. Πρότυπο προσθετικού χρώματος



RGB είναι ένα [χρωματικό πρότυπο](#) που έχει συστατικά για κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο. Αυτά τα χρώματα εκπέμπονται από στοιχεία της οθόνης και δεν ανακλώνται καθώς είναι βαμμένα. Το τελικό χρώμα είναι ένας συνδυασμός των τριών βασικών RGB χρωμάτων, με διαφορετικό βαθμό φωτεινότητας. Εάν κοιτάξετε προσεκτικά την οθόνη της τηλεόρασης σας, της οποίας το βήμα είναι μικρότερο από αυτό της οθόνης υπολογιστή, μπορείτε να δείτε τα στοιχεία κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο φωτισμένα με διαφορετικές εντάσεις. Το χρωματικό πρότυπο RGB είναι *προσθετικό*.

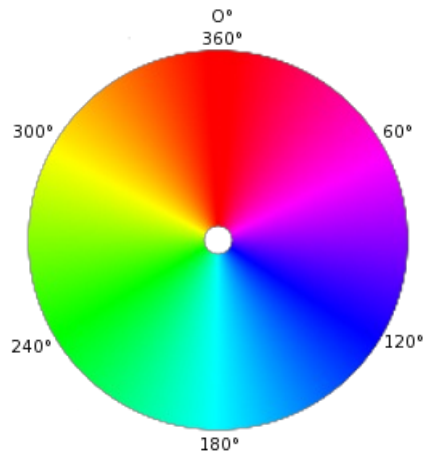
Το GIMP χρησιμοποιεί οκτώ δυαδικά ψηφία ανά κανάλι για κάθε βασικό χρώμα. Αυτό σημαίνει 256 διαθέσιμες εντάσεις (τιμές), με αποτέλεσμα  $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$  χρώματα.

Δεν είναι προφανές γιατί ένας δοσμένος συνδυασμός πρωτογενών χρωμάτων παράγει ένα συγκεκριμένο χρώμα. Γιατί, λόγω χάριν, το  $229R+205G+229B$  παράγει μια απόχρωση του ροζ; Αυτό εξαρτάται από το ανθρώπινο μάτι και μυαλό. Δεν υπάρχει κανένα χρώμα στη φύση, μόνο ένα συνεχές φάσμα μηκών κύματος του φωτός. Υπάρχουν τρία είδη κωνίων στον αμφιβληστροειδή χιτώνα. Το ίδιο μήκος κύματος φωτός ενεργεί πάνω στους τρεις τύπους κωνίων, διεγείρει καθένα τους διαφορετικά και το μυαλό έχει μάθει, μετά από πολλά εκατομμύρια χρόνια εξέλιξης, να αναγνωρίζει ένα χρώμα από αυτές τις διαφορές.

Είναι εύκολο να δείτε ότι καθόλου φως ( $0R+0G+0B$ ) παράγει πλήρες σκοτάδι, μαύρο και ότι πλήρες φως ( $255R+255G+255B$ ) παράγει λευκό. Ίση ένταση σε όλα τα χρωματικά κανάλια παράγει μια στάθμη του γκρι. Γι' αυτό υπάρχουν μόνο 256 στάθμες του γκρι στο GIMP.

Ανάμιξη δύο βασικών χρωμάτων σε κατάσταση RGB δίνει ένα *δευτερογενές χρώμα*, δηλαδή, ένα χρώμα στο πρότυπο CMY. Έτσι συνδυάζοντας κόκκινο και πράσινο δίνει κίτρινο, πράσινο και γαλάζιο δίνει κυανό, γαλάζιο και κόκκινο δίνει ματζέντα. Μη συγχέετε τα δευτερογενή χρώματα με τα *συμπληρωματικά χρώματα* που είναι ακριβώς αντίθετα ενός πρωτογενούς χρώματος στο χρωματικό κύκλο:

## Σχήμα 1145. Χρωματικός κύκλος



Ανάμειξη ενός πρωτογενούς χρώματος με το συμπληρωματικό του χρώμα δίνει γκρι (ένα ουδέτερο χρώμα).

Είναι σημαντικό να γνωρίζετε τι συμβαίνει όταν διαπραγματεύεστε με χρώματα στο GIMP. Ο πιο σημαντικός κανόνας να θυμόμαστε είναι ότι μειώνοντας την ένταση ενός πρωτογενούς χρώματος καταλήγει σε αύξηση της έντασης του συμπληρωματικού χρώματος (και το αντίστροφο). Αυτό γίνεται επειδή όταν μειώνετε την τιμή ενός καναλιού, για παράδειγμα πράσινου, αυξάνεται αυτόματα τη σχετική σημασία των άλλων δύο, εδώ κόκκινο και γαλάζιο. Ο συνδυασμός αυτών των δύο καναλιών δίνει το δευτερογενές χρώμα, ματζέντα, που είναι συμπληρωματικό χρώμα στο πράσινο.

Το εργαλείο [Επιλογέας χρώματος](#) σας επιτρέπει να βρείτε τις τιμές RGB ενός εικονοστοιχείου και τις [Τριάδες εξάδων](#) για το χρώμα.

### SVG

SVG σημαίνει κλιμακώσιμα διανυσματικά γραφικά. Είναι ένας τύπος δισδιάστατων διανυσματικών γραφικών, και στατικών και κινούμενων. Μπορείτε να εξάγετε τα μονοπάτια GIMP σε SVG και μπορείτε να εισάγετε έγγραφα SVG σε GIMP από διανυσματικό γραφικό λογισμικό. Δείτε [\[WKPD-SVG\]](#) για περισσότερες λεπτομέρειες.

### TGA

TGA (TARGA Image File) είναι ένας [τύπος αρχείου](#) που υποστηρίζει 8, 16, 24 ή 32 δυαδικά ψηφία ανά εικονοστοιχείο και επιλεκτικά συμπίεση RLE. Αρχικά αναπτύχθηκε από την εταιρεία Truevision. «TGA» σημαίνει προσαρμογέας γραφικών Truevision και «TARGA» σημαίνει προσαρμογέας γραφικών προχωρημένων εικονογραφιών Truevision.

### TIFF

TIFF (Tagged Image File Format) είναι ένας [τύπος αρχείου](#) που αναπτύχθηκε κυρίως για σαρωμένα εικονογραφικά γραφικά για διαχωρισμό χρώματος. Έξι διαφορετικές ρουτίνες κωδικοποίησης υποστηρίζονται, καθεμία τους με μία από τρεις διαφορετικές καταστάσεις εικόνας: ασπρόμαυρη, κλίμακα του γκρι και χρώμα. Ασυμπίεστες εικόνες TIFF μπορεί να είναι 1, 4, 8, ή 24 δυαδικά ψηφία ανά εικονοστοιχείο. Οι εικόνες TIFF συμπιέζονται χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο LZW που μπορεί να είναι 6, 8 ή 24 δυαδικά ψηφία ανά εικονοστοιχείο. Πέρα από τη τύπο PostScript, το TIFF είναι ένας από τους πιο σημαντικούς τύπους για προκαταρκτικά στάδια εκτύπωσης. Είναι ένας τύπος αρχείου υψηλής ποιότητας, που είναι τέλειος για εικόνες που θέλετε να εισάγετε από άλλα προγράμματα όπως FrameMaker ή CorelDRAW.

### URI

Ένας ενιαίο αναγνωριστικό πόρων (URI) είναι ένα αλφαριθμητικό χαρακτήρων που χρησιμεύει στην ταυτοποίηση μιας αφηρημένης ή φυσικής πηγής. URI χρησιμοποιούνται για την ταυτοποίηση των πηγών στο διαδίκτυο (όπως ιστοσελίδες, ποικίλα αρχεία, κλήσεις υπηρεσιών ιστού και για αποδέκτες ηλεκτρονικής αλληλογραφίας) και



χρησιμοποιούνται ειδικά στον παγκόσμιο ιστό.

## URL

URL (ενιαίος εντοπιστής πόρων) είναι μια μορφή του Uniform Resource Identifiers (URI). URL ταυτοποιούν μια πηγή με το πρωτογενή μηχανισμό πρόσβασης (συνήθως http ή ftp) και την τοποθεσία της πηγής στο υπολογιστικό διαδίκτυο. Το όνομα του σχήματος URI είναι συνεπώς γενικά παραγόμενο από το διαδικτυακό πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται για αυτό. Παραδείγματα διαδικτυακού πρωτοκόλλου είναι http, ftp και mailto.

Αφού τα URL είναι τα πρώτα και πιο κοινά είδη URI, οι όροι χρησιμοποιούνται συχνά ως συνώνυμα.

## XCF

XCF είναι ένας [τύπος αρχείου](#) που είναι ειδικός επειδή είναι ο εγγενής τύπος αρχείου του GIMP: δηλαδή, σχεδιάστηκε ειδικά για να αποθηκεύει όλα τα δεδομένα που έρχονται για τη δημιουργία μιας εικόνας του GIMP. Εξαιτίας αυτού, τα αρχεία XCF ίσως να είναι αρκετά περίπλοκα και υπάρχουν λίγα προγράμματα πέρα από το GIMP που μπορούν να τα διαβάσουν.

Όταν μια εικόνα αποθηκεύεται ως ένα αρχείο XCF, το αρχείο κωδικοποιεί σχεδόν κάθε πληροφορία για την εικόνα: τα δεδομένα εικονοστοιχείου για κάθε στρώση, την τρέχουσα επιλογή, πρόσθετα κανάλια εάν υπάρχουν, μονοπάτια εάν υπάρχουν και οδηγούς. Το πιο σημαντικό που δεν αποθηκεύεται σε ένα αρχείο XCF είναι το ιστορικό αναρρέσεων.

Τα δεδομένα εικονοστοιχείου σε ένα αρχείο XCF αντιπροσωπεύονται σε μία χωρίς απώλειες συμπιεσμένη μορφή: οι ομάδες ψηφιολέξεων συμπιέζονται χρησιμοποιώντας το χωρίς απώλειες αλγόριθμο RLE. Αυτό σημαίνει ότι ανεξάρτητα από τον αριθμό φορών που φορτώνεται και αποθηκεύεται μια εικόνα χρησιμοποιώντας αυτόν τον τύπο, κανένα εικονοστοιχείο ή άλλο δεδομένο της εικόνας δεν χάνεται ή τροποποιείται λόγω αυτής της μορφής. Τα αρχεία XCF μπορεί να γίνουν πολύ μεγάλα, όμως το GIMP σας επιτρέπει να συμπιέσετε τα ίδια τα αρχεία, χρησιμοποιώντας τις μεθόδους συμπίεσης gzip ή bzip2, που και οι δυο τους είναι γρήγορες, αποτελεσματικές και ελεύθερα διαθέσιμες. Συμπιέζοντας ένα αρχείο XCF θα το συρρικνώσει συχνά κατά ένα συντελεστή 10 ή περισσότερο.

Οι προγραμματιστές του GIMP έκαναν μια μεγάλη προσπάθεια να κρατήσουν τον τύπο αρχείου XCF συμβατό στις διάφορες εκδόσεις. Εάν δημιουργήσετε ένα αρχείο χρησιμοποιώντας το GIMP 2.0, θα πρέπει να είναι δυνατό να ανοίξετε το αρχείο στο GIMP 1.2. Όμως, μερικές από τις πληροφορίες στο αρχείο ίσως να μην είναι χρησιμοποιήσιμες: για παράδειγμα, το GIMP 2.0 έχει έναν πολύ πιο εξελιγμένο τρόπο χειρισμού του κειμένου από το GIMP 1.2, έτσι μια στρώση κειμένου από ένα αρχείο XCF του GIMP 2.0 θα εμφανιστεί ως μια κανονική στρώση εικόνας, εάν το αρχείο ανοιχθεί στο GIMP 1.2.

## YCbCr

YCbCr είναι ένα [χρωματικό πρότυπο](#) που αναπτύχθηκε για το πρότυπο τηλεόρασης PAL ως μια απλή τροποποίηση στο χρωματικό πρότυπο YUV. Στο μεταξύ, έγινε το πρότυπο CCIR-601 για την εγγραφή εικόνας και βίντεο. Π.χ., χρησιμοποιείται για εικόνες JPEG και βίντεο MPEG και συνεπώς σε DVD, βίντεο CD και για τα περισσότερα άλλα διαδεδομένα πρότυπα ψηφιακού βίντεο. Σημειώστε ότι το χρωματικό πρότυπο δεν είναι ακόμα ένας χρωματικός χώρος, αφού δεν προσδιορίζει ποια χρώματα σημαίνουν στη πραγματικότητα «κόκκινο», «πράσινο» και «γαλάζιο». Για ένα χρωματικό χώρο, πρέπει να υπάρχει ακόμα μια αναφορά σε ειδική απόλυτη χρωματική τιμή.

Υπάρχουν χρωματικά πρότυπα που δεν εκφράζουν ένα χρώμα με τα προσθετικά βασικά χρώματα, κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο (RGB), αλλά με άλλες ιδιότητες, π.χ., το πρότυπο φωτεινότητας - χρώματος. Εδώ, τα κριτήρια είναι η βασική φωτεινότητα των χρωμάτων (από μαύρο, μέσω του γκρι, στο άσπρο), τα χρώματα με την μέγιστη αναλογία (κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, γαλάζιο, ιώδες, ή άλλα καθαρά χρώματα που βρίσκονται μεταξύ τους) και ο κορεσμός των χρωμάτων («φανταχτερά» σε χλομά). Αυτό το χρωματικό πρότυπο βασίζεται στην ικανότητα του ματιού να αναγνωρίζει μικρές διαφορές στη φωτεινότητα καλύτερα παρά μικρές χρωματικές διαφορές και να τις αναγνωρίζει καλύτερα από μικρές διαφορές στον κορεσμό. Αυτό κάνει το γκρι κείμενο γραμμένο σε μαύρο υπόβαθρο ευανάγνωστο, αλλά το γαλάζιο κείμενο σε κόκκινο υπόβαθρο πολύ δυσανάγνωστο, ακόμα και με την ίδια βασική φωτεινότητα. Τέτοια χρωματικά πρότυπα λέγονται πρότυπα φωτεινότητας - χρώματος.

Το πρότυπο YCbCr είναι μια ελαφριά προσαρμογή ενός τέτοιου πρότυπου φωτεινότητας - χρώματος. Μια

χρωματική τιμή RGB διαιρείται στη βασική φωτεινότητα, Y και δύο συστατικά Cb και Cr, όπου Cb είναι μια μέτρηση της απόκλισης από το γκρι στην κατεύθυνση του γαλάζιου, ή εάν είναι λιγότερο από 0,5, στην κατεύθυνση του κίτρινου. Cr είναι η αντίστοιχη μέτρηση της διαφοράς στην κατεύθυνση του κόκκινου και του τρκουάζ. Αυτή η αναπαράσταση χρησιμοποιεί μια ιδιορρυθμία του ματιού να είναι ειδικά ευαίσθητο στο πράσινο φως. Γι' αυτό οι περισσότερες πληροφορίες για την αναλογία του πράσινου είναι στη βασική φωτεινότητα, Y, και μόνο οι αποκλίσεις για τις αναλογίες κόκκινου και γαλάζιου χρειάζεται να αναπαρασταθούν. Οι τιμές Y έχουν δυο φορές την ανάλυση των δύο άλλων τιμών Cb και Cr, στις περισσότερες πρακτικές εφαρμογές, όπως στα DVD.

## YUV

Το YUV είναι ένα [χρωματικό πρότυπο](#) που χρησιμοποιεί δύο συστατικά για να αναπαραστήσουν τη χρωματική πληροφορία, luma (ένταση του φωτός ανά επιφάνεια) και την χρωματικότητα ή το ποσοστό του χρώματος (chroma), όπου η χρωματικότητα αποτελείται πάλι από δύο συστατικά. Η ανάπτυξη του χρωματικού προτύπου YUV επίσης πηγαίνει πίσω στην ανάπτυξη της έγχρωμης τηλεόρασης (PAL), όπου αναζητήθηκαν τρόποι για τη μεταφορά της χρωματικής πληροφορίας μαζί με το ασπρόμαυρο σήμα για να επιτευχθεί συμβατότητα προς τα πίσω με παλιές ασπρόμαυρες τηλεοράσεις χωρίς να έχουμε αύξηση του διαθέσιμου εύρους ζώνης μετάδοσης. Από το χρωματικό πρότυπο YUV των τεχνικών της αναλογικής τηλεόρασης, αναπτύχθηκε το χρωματικό πρότυπο YCrCb, που χρησιμοποιείται για τα περισσότερα είδη ψηφιακής εικόνας και συμπίεσης βίντεο. Λαθεμένα, το χρωματικό πρότυπο YUV αναφέρεται επίσης για αυτά τα πεδία, αν και το πρότυπο YCbCr χρησιμοποιείται στην πραγματικότητα. Αυτό συχνά δημιουργεί σύγχυση.

Για τον υπολογισμό των σημάτων φωτεινότητας, τα υποκείμενα δεδομένα RGB ρυθμίζονται πρώτα με τη τιμή [γάμα](#) της συσκευής εξόδου και ένα σήμα R'G'B' παίρνεται. Τα τρία ατομικά συστατικά προστίθενται μαζί με διαφορετικές βαρύτητες, για να σχηματίσουν την πληροφορία φωτεινότητας, της οποίας επίσης συναρτήσεις είναι το σήμα VBS (σήμα βάσης ζώνης βίντεο, το ασπρόμαυρο σήμα) για τις παλιές ασπρόμαυρες τηλεοράσεις.

$$Y=R+G+B$$

Ο ακριβής υπολογισμός είναι πιο περίπλοκος, όμως, αφού μερικές όψεις της χρωματικής αντίληψης του ανθρώπινου ματιού ληφθούν υπόψη. Π.χ., το πράσινο γίνεται αντιληπτό πιο φωτεινό από το κόκκινο και αυτό πιο φωτεινό από το γαλάζιο. Συνεπώς σε μερικά συστήματα η διόρθωση γάμα του βασικού χρώματος εκτελείται πρώτη.

Τα σήματα χρωμικότητας και τα σήματα χρωματικής διαφοράς επίσης, περιέχουν τη χρωματική πληροφορία. Σχηματίζονται από τη διαφορά του γαλάζιου μείον φωτεινότητα ή του κόκκινου μείον φωτεινότητα.

$$U=B-Y$$

$$V=R-Y$$

Από τα τρία δημιουργημένα συστατικά, Y, U και V, οι ατομικές αναλογίες χρώματος του βασικού χρώματος μπορούν να υπολογιστούν ξανά αργότερα:

$$Y + U = Y + (B - Y) = Y - Y + B = B$$

$$Y + V = Y + (R - Y) = Y - Y + R = R$$

$$Y - B - R = (R + G + B) - B - R = G$$

Επιπλέον, λόγω της δομής του αμφιβληστροειδή χιτώνα του ανθρώπινου ματιού, καταλήγει οι πληροφορίες φωτεινότητας να αντιλαμβάνονται σε υψηλότερη ανάλυση παρά το χρώμα, έτσι ώστε πολλοί τύποι βασισμένοι στο χρωματικό πρότυπο YUV συμπιέζουν την χρωμικότητα για να αποθηκεύσουν το εύρος ζώνης κατά τη μετάδοση.

## Άλφα

Μια τιμή άλφα δείχνει τη διαφάνεια ενός εικονοστοιχείου. Πέρα από τις τιμές του κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου, ένα εικονοστοιχείο έχει τιμή άλφα. Όσο πιο μικρή η τιμή άλφα ενός εικονοστοιχείου, τόσο πιο ορατά τα χρώματα από κάτω του. Ένα εικονοστοιχείο με μια τιμή άλφα 0 είναι ολότελα διαφανές. Ένα εικονοστοιχείο με μια τιμή άλφα 255 είναι πλήρως αδιαφανές.

Με κάποια εικόνα [τύποι αρχείων](#), μπορείτε να ορίσετε μόνο ότι ένα εικονοστοιχείο είναι πλήρως διαφανές ή πλήρως αδιαφανές. Άλλοι τύποι αρχείων επιτρέπουν μια μεταβλητή στάθμη διαφάνειας.

## Άμβλυση

Η διαδικασία της άμβλυσης κάνει μια ομαλή μετάβαση μεταξύ μιας περιοχής και του παρασκήνιου αναμειγνύοντας ήπια τα άκρα των περιοχών.



Στο GIMP, μπορείτε να αμβλύνετε τα άκρα μιας επιλογής. Τα πινέλα μπορούν επίσης να έχουν αμβλυμένα άκρα.

## Αναφερόμενη-εμφάνιση

Η φράση "αναφερόμενη-εμφάνιση" αναφέρεται σε εικόνες που μπορούν να εμφανιστούν (είτε άμεσα είτε μέσω διαχείρισης χρωματικής κατατομής ICC) σε συσκευές. Η συσκευή εμφάνισης μπορεί να είναι οθόνη, η τυπωμένη εικόνα σε χαρτί, ή κάποια άλλη τεχνολογία εμφάνισης.

Ανεξάρτητα από την τεχνολογία, όταν εμφανίζεται εικόνα σε συσκευή, αυτή η συσκευή έχει μέγιστη και ελάχιστη φωτεινότητα. Η μέγιστη και η ελάχιστη φωτεινότητα αναφέρονται ως [☒Λευκό αναφερόμενης-εμφάνισης](#) και [☒μαύρο αναφερόμενης-εμφάνισης](#).

Η παραπάνω εξήγηση είναι ελαφρά τροποποιημένο απόσπασμα από το [☒Models for image editing: Display-referred and scene-referred](#). Αυτό το τροποποιημένο απόσπασμα γράφτηκε και παρατίθεται με άδεια του συγγραφέα, που αδειοδότησε το τροποποιημένο απόσπασμα σύμφωνα με την [☒Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#).

## Αναφερόμενη-σκηνή

Όταν αναφερόμαστε σε εικόνες που πάρθηκαν από κάμερα, αναφερόμενη-σκηνή σημαίνει ότι οι εντάσεις των καναλιών των εικόνων RGB είναι αναλογικές με τις εντάσεις στη σκηνή που φωτογραφήθηκε.

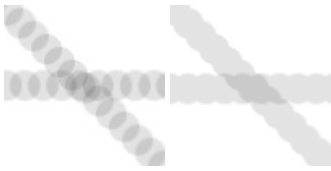
Το "αναφερόμενη-σκηνή" δεν είναι το ίδιο με το [☒υψηλό δυναμικό εύρος](#), επειδή η κάμερα μπορεί να έχει σκοπό χαμηλό δυναμικό εύρος σκηνής όπως μια προβολή ομιχλώδους πρωινού. Όμως, η προσθήκη πηγής φωτός σε ληφθέν πλαίσιο (π.χ. την αρχή του φεγγαριού μέσα από τα σύννεφα ή μιας λάμπας του δρόμου) θα μετατρέψει ακόμα και ένα ομιχλώδες πρωινό σε μια σκηνή υψηλού δυναμικού εύρους.

Επειδή τα κύματα φωτός συνδυάζονται γραμμικά, εξ ορισμού μια εικόνα αναφερόμενης-σκηνής (είτε πραγματική, είτε φανταστική) πρέπει να κωδικοποιηθεί γραμμικά για να διατηρήσει τη φύση της αναφερόμενης-σκηνής των δεδομένων.

## Αυξανόμενη, κατάσταση βαψίματος

Αυξανόμενη κατάσταση είναι μια κατάσταση βαψίματος όπου κάθε πινελιά σχεδιάζεται αμέσως πάνω στην ενεργή στρώση. Όταν οριστεί, κάθε πρόσθετη πινελιά του πινέλου αυξάνει το αποτέλεσμα του πινέλου, μέχρι τη μέγιστη αδιαφάνεια του πινέλου.

Εάν η αυξανόμενη κατάσταση δεν οριστεί, οι πινελιές σχεδιάζονται σε μια μνήμη του καμβά, που ύστερα συνδυάζεται με την ενεργή στρώση. Το μέγιστο αποτέλεσμα ενός πινέλου προσδιορίζεται τότε από την αδιαφάνεια και βάφοντας με το πινέλο επανειλημμένα δεν αυξάνει το αποτέλεσμα πέρα από αυτό το όριο.



Οι δύο πιο πάνω εικόνες δημιουργήθηκαν χρησιμοποιώντας ένα πινέλο με διάκενο ορισμένο σε ποσοστό 60. Η εικόνα στα αριστερά δείχνει ένα μη αυξητικό βάψιμο και η εικόνα στα δεξιά δείχνει τη διαφορά με αυξητικό βάψιμο.

Η αυξητική κατάσταση είναι μια επιλογή εργαλείου που μοιράζεται από πολλά εργαλεία πινέλου, εκτός από αυτά που έχουν έναν έλεγχο «αναλογίας», που αυτόματα συνεπάγεται ένα αυξητικό φαινόμενο. Μπορείτε να το ορίσετε επιλέγοντας το πλαίσιο ελέγχου **αυξητικό** στο διάλογο επιλογών εργαλείου για το εργαλείο (πινέλο, μολύβι και σβήστρα).

## Γάμα

Γάμα ή γάμα διόρθωση είναι μια μη γραμμική λειτουργία που χρησιμοποιείται για να κωδικοποιήσει και να αποκωδικοποιήσει τη φωτεινότητα ή τιμές χρώματος σε βίντεο ή σε συστήματα στατικής εικόνας. Χρησιμοποιείται σε πολλούς τύπους συστημάτων εικόνας για να ισιώσει μια καμπύλη απάντηση σήματος σε φως ή έντασης σε σήμα. Π.χ., το φως που εκπέμπεται από έναν CRT δεν είναι γραμμικό αναφορικά με το εισαγόμενο δυναμικό και το δυναμικό από μια ηλεκτρική κάμερα δεν είναι γραμμικό αναφορικά με την ένταση (ισχύ) του φωτός στη σκηνή. Η κωδικοποίηση γάμα βοηθά να απεικονιστούν τα δεδομένα σε ένα συγκεκριμένο γραμμικό τομέα, έτσι ώστε το περιορισμένο εύρος σήματος (ο περιορισμένος αριθμός δυαδικών ψηφίων σε κάθε σήμα RGB) να βελτιστοποιείται καλύτερα αισθητικά.

Γάμα χρησιμοποιείται ως ένας εκθέτης (δύναμη) στην εξίσωση διόρθωσης. Η συμπίεση γάμα (όπου γάμα < 1) χρησιμοποιείται για να κωδικοποιήσει γραμμική φωτεινότητα ή τιμές RGB σε χρωματικά σήματα ή ψηφιακές τιμές αρχείου και η γάμα επέκταση (όπου γάμα > 1) είναι η διαδικασία αποκωδικοποίησης και συνήθως συμβαίνει όπου η συνάρτηση ρεύμα προς δυναμικό για έναν CRT (σωλήνα καθοδικών ακτίνων) δεν είναι γραμμική.

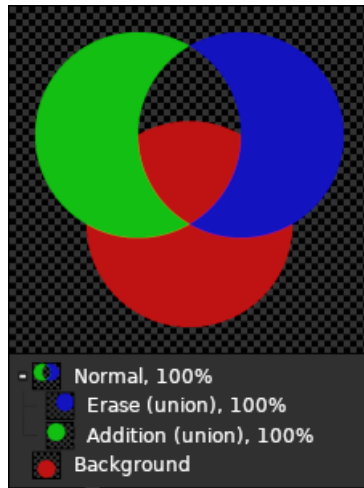
Για βίντεο προσωπικού υπολογιστή, οι εικόνες κωδικοποιούνται με μία γάμα περίπου 0,45 και αποκωδικοποιούνται με μια γάμα 2,2. Για τα συστήματα Mac, οι εικόνες τυπικά κωδικοποιούνται με μία γάμα περίπου 0,55 και αποκωδικοποιούνται με μια γάμα 1,8. Ο τυπικός χρωματικός χώρος sRGB που χρησιμοποιείται για τις περισσότερες κάμερες προσωπικούς υπολογιστές και εκτυπωτές δεν χρησιμοποιεί μια απλή εκθετική εξίσωση, αλλά έχει μια τιμή αποκωδικοποίησης γάμα κοντά στο 2,2 στο μεγαλύτερο μέρος της περιοχής.

Για το GIMP, γάμα είναι μια επιλογή που χρησιμοποιείται στην καρτέλα πινέλο του φίλτρου [Φίλτρο Ιμπρεσιονιστής GIMP](#) και στο φίλτρο [Φλόγα](#). Η [Προβολή φίλτρων](#) επίσης περιλαμβάνει ένα γάμα φίλτρο. Επίσης δείτε [Εργαλεία σταθμών](#), όπου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το μεσαίο ολισθητή για να αλλάξετε την τιμή γάμα.

## Διέλευση

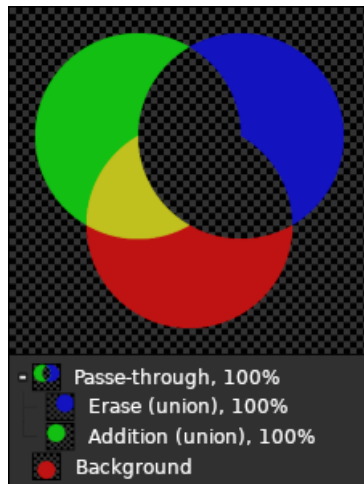
Κανονικά, οι στρώσεις μέσα σε μια ομάδα στρώσεων είναι απομονωμένες από την υπόλοιπη εικόνα -- η ομάδα στρώσεων είναι βασικά μια ξεχωριστή υποεικόνα που ζει μέσα σε μια μεγαλύτερη εικόνα· μπορείτε να συγχωνεύσετε την ομάδα μέσα σε μια μοναδική στρώση, να αντικαταστήσετε την αρχική ομάδα με αυτήν και το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο.

Στα παρακάτω παραδείγματα, τα ονόματα των σχετικών στρώσεων στις εικόνες καθορίζουν την κατάσταση στρώσης, με τη σύνθετη κατάσταση σε παρενθέσεις όπου εφαρμόζεται και την αδιαφάνεια της στρώσης.



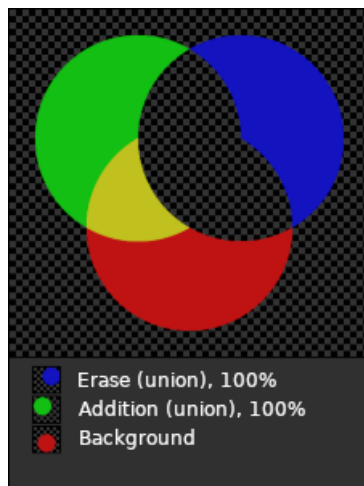
Σε αυτό το παράδειγμα, η ομάδα χρησιμοποιεί κανονική κατάσταση· σημειώστε ότι η πράσινη και η γαλάζια στρώση δεν επηρεάζουν την κόκκινη στρώση: το χρώμα της πράσινης στρώσης δεν προστίθεται στο χρώμα της κόκκινης στρώσης και η γαλάζια στρώση σβήνει μόνο την πράσινη στρώση.

Οι ομάδες στρώσεων που χρησιμοποιούν την κατάσταση διέλευσης είναι διαφορετικές: οι στρώσεις μέσα τους «βλέπουν» τις στρώσεις κάτω από την ομάδα και αλληλεπιδρούν με αυτές σύμφωνα με την κατάσταση των στρώσεων τους.



Σε αυτό το παράδειγμα, η ομάδα χρησιμοποιεί την κατάσταση διέλευσης. Σημειώστε ότι το χρώμα της πράσινης στρώσης *προστίθεται* στο χρώμα της κόκκινης στρώσης και η γαλάζια στρώση σβήνει την πράσινη και την κόκκινη στρώση.

Σε απλές περιπτώσεις, οι ομάδες διέλευσης συμπεριφέρονται σαν να μην υπάρχει ομάδα που να εμπλέκεται.

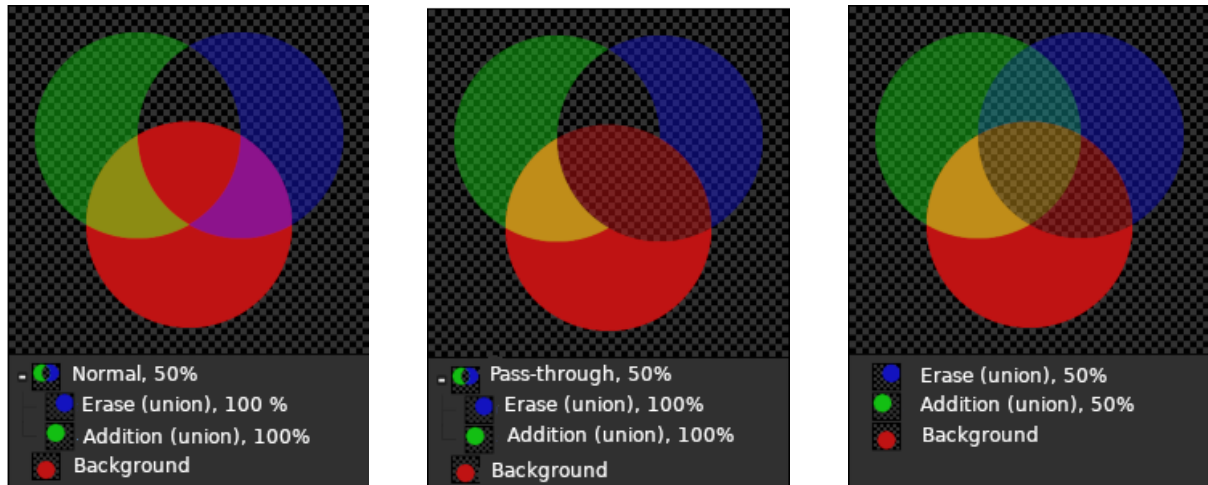


Η πράσινη και η γαλάζια στρώση δεν είναι μέσα σε μια ομάδα και το αποτέλεσμα είναι το ίδιο όπως στο προηγούμενο παράδειγμα.

Σε αυτές τις περιπτώσεις, η ομάδα είναι κυρίως ένα οργανωτικό εργαλείο: επιτρέπει την ομαδοποίηση μαζί αρκετών στρώσεων, πετυχαίνοντας κάποιο επιθυμητό αποτέλεσμα και τα διαχειρίζεται ως μονάδα.

Όμως, γενικά, οι ομάδες διέλευσης δεν είναι ισοδύναμες με το να μην υπάρχει καθόλου ομάδα. Παραδείγματος χάρη, όταν η αδιαφάνεια της ομάδας είναι λιγότερο από 100%, οι ομάδες διέλευσης συμπεριφέρονται ακόμα ως μια μοναδική μονάδα, εφαρμόζοντας την αδιαφάνεια στην ομάδα ως σύνολο (όπως θα έκανε μια κανονική ομάδα) παρά σε μεμονωμένες στρώσεις, ενώ επιτρέπει στις στρώσεις της ομάδας να αλληλεπιδρούν με τις στρώσεις του παρασκήνιου.

Σχήμα 1143. Τρεις εικόνες



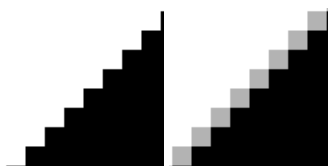
Συγκρίνετε αυτές τις τρεις εικόνες, που δείχνουν τις ίδιες συστάσεις όπως παραπάνω, με την ομάδα (ή τις μεμονωμένες στρώσεις, στο τελευταίο παράδειγμα) να έχει διαφάνεια 50%. Κατά τη χρήση ομάδων διέλευσης για να ομαδοποιηθούν μαζί αρκετές στρώσεις επιτυγχάνοντας ένα συλλογικό αποτέλεσμα, η αδιαφάνεια της ομάδας επιτρέπει ουσιαστικά τον έλεγχο της «ισχύος» του αποτελέσματος, που δεν μπορεί να επιτευχθεί χρησιμοποιώντας είτε τις κανονικές ομάδες, ή τις μεμονωμένες στρώσεις.

### Εικονοστοιχείο

Ένα εικονοστοιχείο είναι μια μονή κουκκίδα, ή «στοιχείο εικόνας» της εικόνας. Μια ορθογώνια εικόνα μπορεί να αποτελείται από χιλιάδες εικονοστοιχεία, που το καθένα αναπαριστά το χρώμα της εικόνας στη δοσμένη θέση. Η τιμή του εικονοστοιχείου τυπικά αποτελείται από πολλά [κανάλια](#), όπως κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο συστατικό του χρώματος του και με μερικές φορές άλφα (διαφάνεια).

### Εξομάλυνση

Εξομάλυνση είναι η διαδικασία της αντιστροφής μιας οδόντωσης, που σημαίνει μείωση των «οδοντώσεων». Η εξομάλυνση παράγει πιο ομαλές καμπύλες ρυθμίζοντας τα όρια μεταξύ του παρασκήνιου και της περιοχής του εικονοστοιχείου που εξομαλύνεται. Γενικά, οι εντάσεις των εικονοστοιχείων ή αδιαφάνειες μεταβάλλονται έτσι ώστε να πετυχαίνεται μια πιο ομαλή μετάβαση στο παρασκήνιο. Με επιλογές, η αδιαφάνεια των άκρων της επιλογής μειώνεται κατάλληλα.



### Επιλογές αιώρησης

Μια επιλογή αιώρησης (μερικές φορές αποκαλούμενη «αιωρούμενη στρώση») είναι ένας τύπος προσωρινής στρώσης που είναι παρόμοια σε λειτουργία με μια κανονική στρώση, εκτός από το ότι η αιωρούμενη επιλογή πρέπει να [αγκυρωθεί](#) πριν να μπορέσετε να συνεχίσετε να δουλεύετε με οποιαδήποτε άλλη στρώση στην εικόνα.



Floating selections are described in [☞Τμήμα 4.5. «Αιώρηση»](#).

Στις πρώτες εκδόσεις του GIMP, όταν το GIMP δεν χρησιμοποιούσε στρώσεις, οι αιωρούμενες επιλογές ήταν χρήσιμες για την εκτέλεση λειτουργιών σε ένα περιορισμένο τμήμα μιας εικόνας (τώρα, μπορείτε να το κάνετε αυτό πιο εύκολα με στρώσεις). Τώρα οι αιωρούμενες στρώσεις δεν έχουν πρακτική αξία, αλλά πρέπει να ξέρετε τι πρέπει να κάνετε με αυτές.

### Εφέ μικροκυματισμού (μουαρέ)

Το εφέ μικροκυματισμός (προφέρεται «μουαρέ») είναι ένα αναπάντεχο μοτίβο που εμφανίζεται όταν ένα κανονικό μοτίβο πλεγμάτων ή γραμμών αναμειγνύεται με ένα άλλο κανονικό μοτίβο που τοποθετείται από πάνω του. Αυτό μπορεί να συμβεί, π.χ., εάν σαρώνετε μια εικόνα με μια περιοδική δομή (όπως ένα καρό πουκάμισο ή μια εικόνα ενδιάμεσου τόνου), σαρώνοντας μια ψηφιακή εικόνα, παίρνοντας μια ψηφιακή φωτογραφία ενός περιοδικού μοτίβου ή ακόμα σε μεταξοτυπία.

Αν ανακαλύψετε το πρόβλημα έγκαιρα, η άριστη λύση είναι να μετακινήσετε την αρχική εικόνα λίγο στο σαρωτή ή να αλλάξετε τη γωνία της κάμερας ελαφρά.

Εάν δεν μπορείτε να ξαναδημιουργήσετε το αρχείο της εικόνας, το GIMP προσφέρει μερικά φίλτρα που ίσως σας βοηθήσουν με το πρόβλημα. Για περισσότερες πληροφορίες δείτε τα μη γραμμικά φίλτρα [☞Αποκλιδωση](#) and [☞Φίλτρο NL](#) (μη γραμμικά) φίλτρα.

### Ιστόγραμμα

Στην επεξεργασία ψηφιακής εικόνας, ένα ιστόγραμμα είναι ένα γράφημα που αναπαριστά τη στατιστική συχνότητα των τιμών του γκρι ή των χρωματικών τιμών σε μια εικόνα. Το ιστόγραμμα μιας εικόνας σας λέει για την συχνότητα των τιμών του γκρι, καθώς και για το εύρος αντίθεσης και φωτεινότητας της εικόνας. Σε μια χρωματιστή εικόνα, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα ιστόγραμμα με πληροφορίες για όλα τα δυνατά χρώματα, ή τρία ιστογράμματα για τα ατομικά χρωματικά κανάλια. Το δεύτερο είναι πιο λογικό, αφού οι περισσότερες διαδικασίες βασίζονται σε εικόνες κλίμακας του γκρι και συνεπώς παραπέρα επεξεργασία είναι αμέσως δυνατή.

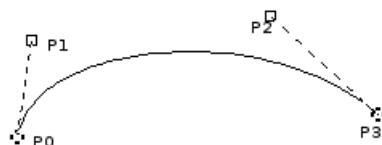
### Καμπύλη Bezier

Μια spline είναι μια καμπύλη που ορίζεται μαθηματικά και έχει ένα σύνολο σημείων ελέγχου. Μια Bézier spline είναι μια κυβική spline που έχει τέσσερα σημεία ελέγχου, όπου το πρώτο και τελευταίο σημείο ελέγχου (κόμβος ή άγκυρα) είναι τα τελικά σημεία της καμπύλης και τα εσωτερικά δύο σημεία ελέγχου (λαβές) προσδιορίζουν την κατεύθυνση της καμπύλης στα τελικά σημεία.

Σε μια μη μαθηματική έννοια, μια spline είναι ένα ευλύγιστο τμήμα ξύλου ή μετάλλου που χρησιμοποιείται για σχεδιαστικές καμπύλες. Χρήση αυτού του τύπου της spline για σχεδίαση καμπυλών χρονολογείται πίσω στην ναυπήγηση, όπου βάρη κρεμιόντουσαν σε splines για να τις λυγίσουν. Τα εξωτερικά σημεία ελέγχου μιας Bézier spline είναι παρόμοια με τις θέσεις, όπου οι splines δένονται κάτω και τα εσωτερικά σημεία ελέγχου είναι όπου βάρη προσαρτώνται για να τροποποιήσουν την καμπύλη.

Bézier splines είναι μόνο ένας τρόπος μαθηματικής αναπαράστασης καμπυλών. Αναπτύχθηκε τη δεκαετία 1960 από τον Pierre Bézier, που δούλευε για τη Renault.

Καμπύλες Bézier χρησιμοποιούνται στο GIMP ως σύνθετα τμήματα των [☞Μονοπατιών](#).



Η πιο πάνω εικόνα δείχνει μια καμπύλη Bézier. Τα σημεία P0 και P3 είναι σημεία στο μονοπάτι, που δημιουργούνται πατώντας με το ποντίκι. Τα σημεία P1 και P2 είναι λαβές, που δημιουργούνται αυτόματα από το GIMP όταν τεντώνετε τη γραμμή.

### Κανάλι

Ένα κανάλι αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο συστατικό της εικόνας. Π.χ., τα συστατικά μιας εικόνας [☞RGB](#) είναι τα τρία βασικά χρώματα κόκκινο, πράσινο, γαλάζιο και μερικές φορές διαφάνεια (άλφα).

Κάθε κανάλι σε μια εικόνα αποχρώσεων του γκρι είναι ακριβώς το ίδιο μέγεθος όπως η εικόνα και συνεπώς αποτελείται από τον ίδιο αριθμό εικονοστοιχείων. Κάθε εικονοστοιχείο αυτής της εικόνας αποχρώσεων του γκρι μπορεί να θεωρηθεί ως περιέκτης που μπορεί να γεμίσει με μια τιμή από 0 έως 255. Η ακριβής έννοια αυτής της τιμής εξαρτάται από τον τύπο του καναλιού, π.χ. στο χρωματικό πρότυπο RGB η τιμή στο κανάλι *R* σημαίνει το ποσό του κόκκινου που προστίθεται στο χρώμα των διάφορων εικονοστοιχείων· στο κανάλι επιλογής, η τιμή υποδηλώνει πόσο δυνατά τα εικονοστοιχεία επιλέγονται και στο κανάλι άλφα οι τιμές υποδηλώνουν πόσο αδιαφανή είναι τα αντίστοιχα εικονοστοιχεία. Δείτε επίσης [☞Κανάλια](#).

### Κανάλι άλφα

Ένα άλφα [☞κανάλι](#) μιας στρώσης είναι μια εικόνα σε αποχρώσεις του γκρι του ίδιου μεγέθους όπως η στρώση της οποίας αναπαριστά τη διαφάνεια της. Για κάθε εικονοστοιχείο της γκρι στάθμης (μια τιμή μεταξύ 0 και 255) αναπαριστά την τιμή του εικονοστοιχείου [☞άλφα](#). Ένα κανάλι άλφα μπορεί να κάνει περιοχές της στρώσης να φαίνονται μερικώς διαφανείς. Γι' αυτό η στρώση παρασκηνίου δεν έχει άλφα κανάλι από προεπιλογή.

Το κανάλι άλφα της εικόνας, που εμφανίζεται στο διάλογο καναλιών, μπορεί να θεωρηθεί ως το κανάλι άλφα της τελικής στρώσης, όταν όλες οι στρώσεις έχουν συγχωνευτεί.

Δείτε επίσης [☞Παράδειγμα άλφα καναλιού](#).

### Κβαντισμός

Κβαντισμός είναι η διαδικασία μείωσης του χρώματος σε ένα εικονοστοιχείο σε ένα αριθμό καθορισμένων τιμών ταιριάζοντας το χρώμα στο πιο κοντινό χρώμα στο χρωματολόγιο. Οι τρέχουσες τιμές του εικονοστοιχείου μπορεί να έχουν πολύ περισσότερη ακρίβεια από τις διακριτές στάθμες που μπορούν να εμφανιστούν σε μια ψηφιακή εμφάνιση. Εάν η περιοχή εμφάνισης είναι πολύ μικρή, τότε απότομες αλλαγές στα χρώματα (λανθασμένα περιγράμματα ή δημιουργία λουρίδων) μπορεί να εμφανιστούν όπου η χρωματική ένταση αλλάζει από μία στάθμη σε άλλη. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό σε εικόνες από ευρετήριο, που έχει 256 ή λιγότερα διακριτά χρώματα.

Ένας τρόπος για μείωση των αποτελεσμάτων του κβαντισμού είναι η χρήση [☞πρόσμειξης](#). Οι λειτουργίες στο GIMP που εκτελούν πρόσμειξη είναι το [☞εργαλείο ανάμειξης](#) (εάν έχετε ενεργοποιήσει την επιλογή πρόσμειξης) και η εντολή [☞μετατροπή σε εικόνα από ευρετήριο](#). Όμως, δουλεύουν μόνο σε εικόνες RGB και όχι σε εικόνες από ευρετήριο.

### Κινούμενα μυρμήγκια

Κινούμενα μυρμήγκια είναι ένας όρος που περιγράφει τη διάστικτη γραμμή που περιβάλλει μια επιλογή. Αυτή η γραμμή είναι κινούμενη, έτσι φαίνεται ως μικρά μυρμήγκια που τρέχουν γύρω το ένα πίσω από το άλλο.

### Κλίμακα του γκρι

Η κλίμακα του γκρι είναι μια κατάσταση για κωδικοποίηση χρωμάτων μιας εικόνας που περιέχει μόνο άσπρο, μαύρο και αποχρώσεις του γκρι.

Όταν δημιουργείτε μια νέα εικόνα, μπορείτε να επιλέξετε να τη δημιουργήσετε σε κατάσταση αποχρώσεων του γκρι (που μπορείτε αργότερα να την επιχρωματίσετε, αλλάζοντας την σε κατάσταση RGB). Μπορείτε επίσης να αλλάξετε μια υπάρχουσα εικόνα σε αποχρώσεις του γκρι χρησιμοποιώντας [☞Αποχρώσεις του γκρι](#), [☞Αποκορεσμός](#), [☞Αποσύνθεση](#), [☞Ανάμιξη καναλιών](#), αν και δεν αποδέχονται αυτές τις αλλαγές όλοι οι τύποι. Αν και μπορείτε να δημιουργήσετε εικόνες σε κατάσταση αποχρώσεων του γκρι και να μετατρέψετε εικόνες σε αυτή, δεν είναι ένα χρωματικό πρότυπο με την κύρια έννοια του όρου.

Όπως εξηγήθηκε στο [☞κατάσταση RGB](#), οι εικόνες 24-bit GIMP μπορούν να έχουν μέχρι 256 στάθμες του γκρι. Εάν αλλάξετε από αποχρώσεις του γκρι σε κατάσταση RGB, η εικόνα σας θα έχει μια δομή RGB με τρία χρωματικά κανάλια, αλλά φυσικά, θα είναι ακόμα γκρι.

Τα αρχεία εικόνων με κλίμακα του γκρι (8-bit) είναι μικρότερα από τα αρχεία RGB.

### Κορεσμός

Αυτός ο όρος αναφέρεται στην καθαρότητα χρώματος. Υποθέστε ότι πρόσθετε χρωστική στη λευκή βαφή. Ο κορεσμός ποικίλει από 0 (λευκό, πλήρως μετριασμένο, πλήρως αραιωμένο) στο 100 (καθαρό χρώμα).

### Κωδικοποίηση καναλιού



Η κωδικοποίηση καναλιού αναφέρεται στο πόσο γρήγορα η ένταση (πιο σωστό τεχνικά για εικόνες γκρίζας κλίμακας και RGB, η [ϑσχετική λαμπρότητα](#)) ενός καναλιού σε μια ψηφιακή εικόνα προχωρά από το σκούρο στο ανοιχτό καθώς οι τιμές καναλιού προχωρούν από 0,0 έως 1,0 κινητής υποδιαστολής (0 έως 255 για ακέραιο 8 δυαδικών, 0 έως 65535 για ακέραιο 16 δυαδικών ψηφίων).

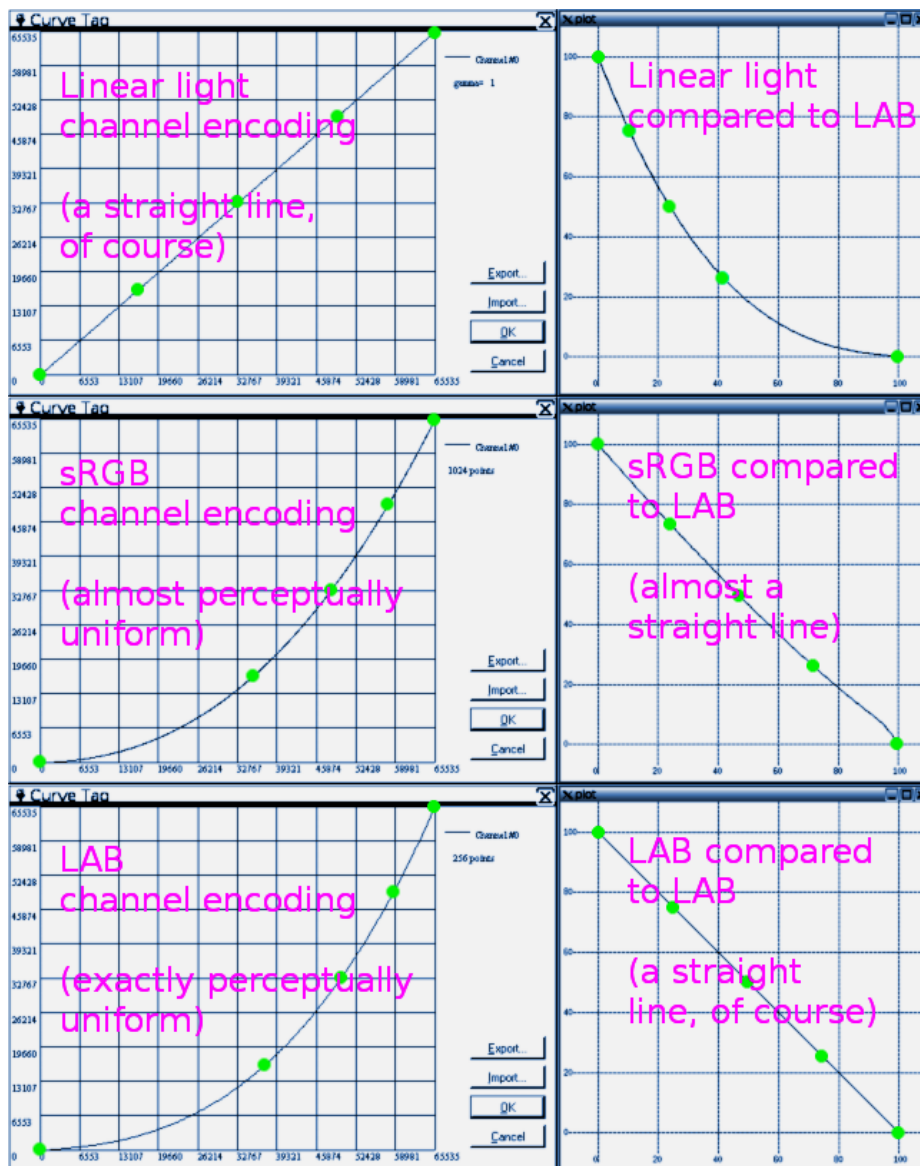
Άλλοι τρόποι αναφοράς στην "κωδικοποίηση καναλιού" περιλαμβάνουν "καμπύλη συστολοδιαστολής", "γάμα" (που τεχνικά δεν είναι σωστό εκτός και η κωδικοποίηση του καναλιού είναι μια ενεργή καμπύλη γάμα), "καμπύλη τονικής αναπαραγωγής" (για συντομία "TRC") και "καμπύλη τονικής απόκρισης" (επίσης για συντομία "TRC").

Η κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός απεικονίζει τον τρόπο συνδυασμού κυμάτων φωτός στον πραγματικό κόσμο. Η κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός αναφέρεται επίσης ως "γάμα=1,0", "γραμμική γάμα" ή απλά "γραμμική".

Οι ομοιόμορφες κωδικοποιήσεις καναλιών δισαιθητικά απεικονίζουν τον τρόπο που αποκρίνονται τα μάτια μας στις αλλαγές λαμπρότητας.

Στις διαχειριζόμενες ροές εργασίας χρωματικών κατατομών (προφίλ) ICC, χρησιμοποιούνται συνήθως οι παρακάτω κωδικοποιήσεις καναλιών:

1. Η καμπύλη συστοδιαστολής LAB, που είναι ακριβώς ομοιόμορφη δισαιθητικά.
2. Η κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός, που φυσικά είναι ακριβώς γραμμική.
3. Η κωδικοποίηση καναλιού sRGB και η κωδικοποίηση καναλιού "γάμα=2,2", που και οι δυο τους είναι προσεγγιστικά δισαιθητικά ομοιόμορφες και προσεγγιστικά ίσες μεταξύ τους.
4. Η κωδικοποίηση καναλιού "γάμα=1,8", δεν είναι ούτε γραμμική, ούτε προσεγγιστικά δισαιθητικά ομοιόμορφη, αν και είναι πιο κοντά στο δισαιθητικά ομοιόμορφη παρά γραμμική.



Σύγκριση κωδικοποιήσεων καναλιών γραμμικού φωτός, sRGB και LAB.

Κοιτώντας στην παραπάνω εικόνα:

1. Η κωδικοποίηση καναλιού γραμμικού φωτός (πάνω γραμμή) απεικονίζει χαμηλά κύματα φωτός εκεί έξω στον πραγματικό κόσμο.
2. Η κωδικοποίηση καναλιού sRGB (μεσαία γραμμή) είναι σχεδόν δαισθητικά ομοιόμορφη.
3. Η κωδικοποίηση καναλιού (κάτω γραμμή) είναι ακριβώς δαισθητικά ομοιόμορφη, που σημαίνει ότι απεικονίζει πώς αποκρίνονται τα μάτια μας στις αλλαγές στη λαμπρότητα.

Στα GIMP 2.10 δύο διαφορετικές κωδικοποιήσεις καναλιών χρησιμοποιούνται εσωτερικά για διάφορες λειτουργίες επεξεργασίας, που είναι "γραμμικό φως" και "δαισθητικά ομοιόμορφο (sRGB)".

Το `compranding-curves-compared.png` που εμφανίζεται παραπάνω είναι ελαφρά τροποποιημένη έκδοση μιας εικόνας από το [Completely Painless Programmer's Guide to XYZ, RGB, ICC, xyY, and TRCs](#), που έχει αδειοδοτηθεί ως [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#).

### Λευκό αναφερόμενης-εμφάνισης

Το "λευκό αναφερόμενης-εμφάνισης" (ή για απλότητα "λευκό") σημαίνει το χρώμα RGB κινητής υποδιαστολής (1,0, 1,0, 1,0) και τους ισοδύναμους ακεραίους (255,255,255),(65535,65535,65535), κλπ, για ακέραιο 8 δυαδικών, κλπ, κλπ.

Το "λευκό αναφερόμενης-εμφάνισης" έχει την πολύ ειδική σημασία ότι στην επεξεργασία της αναφερόμενης-εμφάνισης δεν υπάρχει το "πιο λαμπρό από το λευκό". Έτσι στην επεξεργασία εικόνας αναφερόμενης-εμφάνισης,

όλες οι τιμές καναλιών RGB είναι μικρότερες από ή ίσες με 1,0 και κανένα χρώμα δεν είναι πιο λαμπρό από το "λευκό", (1,0, 1,0, 1,0).

Η παραπάνω εξήγηση είναι ελαφρά τροποποιημένο απόσπασμα από το [Models for image editing: Display-referred and scene-referred](#). Αυτό το τροποποιημένο απόσπασμα γράφτηκε και παρατίθεται με άδεια του συγγραφέα, που αδειοδότησε το τροποποιημένο απόσπασμα σύμφωνα με την [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#).

### Μάσκα καναλιού

Μάσκες καναλιού είναι ένας ειδικός τύπος μάσκας που ορίζει την διαφάνεια της επιλογής. Δείτε [Μάσκες](#) για μια λεπτομερή περιγραφή.

### Μάσκες

Μια μάσκα είναι σαν ένα πέπλο πάνω από μια στρώση (μάσκα στρώσης) ή όλες οι στρώσεις μιας εικόνας (μάσκα επιλογής). Μπορείτε να αφαιρέσετε αυτή τη μάσκα βάφοντας την με λευκό χρώμα και μπορείτε να την συμπληρώσετε βάφοντας με μαύρο χρώμα. Όταν η μάσκα «εφαρμόζεται», τα εικονοστοιχεία χωρίς μάσκα θα παραμείνουν ορατά (τα άλλα θα είναι διαφανή) ή θα επιλεγούν σύμφωνα με τον τύπο της μάσκας.

Υπάρχουν δύο τύποι μάσκας:

- *Μάσκα στρώσης*: Κάθε στρώση μπορεί να έχει τη δικιά της μάσκα. Η μάσκα στρώσης αναπαριστάνει το κανάλι άλφα της στρώσης και σας επιτρέπει να διαχειριστείτε τη διαφάνεια της. Βάφοντας στη μάσκα στρώσης, μπορείτε να κάνετε μέρη της στρώσης αδιαφανή ή διαφανή: βάφοντας με μαύρο κάνει τη στρώση διαφανή, βάφοντας με άσπρο κάνει τη στρώση αδιαφανή και βάφοντας με αποχρώσεις του γκρι κάνει τη στρώση ημιδιαφανή. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα εργαλεία βαφής για να βάψετε στη μάσκα. Μπορείτε επίσης να εφαρμόσετε ένα φίλτρο ή αντιγραφή και επικόλληση. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη μάσκα στρώσης για εφέ μετάβασης, εφέ όγκου, συγχώνευση στοιχείων από άλλη εικόνα, κλ. Δείτε την ενότητα [Μάσκα στρώσης](#) για περισσότερες λεπτομέρειες.
- *Μάσκα καναλιού*, που λέγεται επίσης *Μάσκα επιλογής*: Οι μάσκες καναλιού προσδιορίζουν τη διαφάνεια μιας επιλογής. Βάφοντας σε μια μάσκα καναλιού με άσπρο, αφαιρείτε τη μάσκα και αυξάνετε την επιλογή· βάφοντας με μαύρο μειώνετε την επιλογή. Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια επιλογή με πολύ ακρίβεια. Μπορείτε επίσης να αποθηκεύσετε τις επιλογές σας σε ένα κανάλι μάσκας με την εντολή [Αποθήκευση σε κανάλι](#). Μπορείτε να την ανακτήσετε αργότερα χρησιμοποιώντας την εντολή «Κανάλι στην επιλογή» από το [μενού κανάλια](#). Οι μάσκες των καναλιών είναι τόσο σημαντικές στο GIMP που ένας ειδικός τύπος εφαρμόζεται: η [Γρήγορη μάσκα](#). Δείτε την ενότητα [Μάσκα επιλογής](#) για περισσότερες λεπτομέρειες.

### Μαύρο αναφερόμενης-εμφάνισης

Το "μαύρο αναφερόμενης-εμφάνισης" (ή για απλότητα "μαύρο") σημαίνει ότι το χρώμα RGB κινητής υποδιαστολής (0,0, 0,0, 0,0) και τα ισοδύναμά του ακέραια. Αυτό το χρώμα έχει την πολύ ειδική σημασία ότι δεν υπάρχει το "λιγότερο λαμπρό από το λευκό". Έτσι στην επεξεργασία εικόνας αναφερόμενης-εμφάνισης, όλες οι τιμές καναλιών RGB είναι μεγαλύτερες από ή ίσες με 0,0 και κανένα χρώμα δεν είναι λιγότερο λαμπρό από το "μαύρο", (0,0, 0,0, 0,0).

Η παραπάνω εξήγηση είναι ελαφρά τροποποιημένο απόσπασμα από το [Models for image editing: Display-referred and scene-referred](#). Αυτό το τροποποιημένο απόσπασμα γράφτηκε και παρατίθεται με άδεια του συγγραφέα, που αδειοδότησε το τροποποιημένο απόσπασμα σύμφωνα με την [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#).

### Μονοπάτι

Ένα μονοπάτι είναι ένα περίγραμμα που αποτελείται από ευθείες γραμμές, καμπύλες ή και τα δύο. Στο GIMP, χρησιμοποιείται για να σχηματίσει τα όρια μιας επιλογής, ή να βαφτεί για να δημιουργήσει ορατά σημάδια σε μια εικόνα. Εκτός και ένα μονοπάτι βαφτεί, δεν είναι ορατό όταν η εικόνα τυπώνεται και δεν αποθηκεύεται όταν η εικόνα γράφεται σε αρχείο (εκτός και χρησιμοποιείται τύπο XCF).

Δείτε τις ενότητες [Εννοιες μονοπατιών](#) και [Χρήση μονοπατιών](#) για βασικές πληροφορίες για μονοπάτια και την ενότητα [Εργαλείο μονοπατιού](#) για πληροφορίες για δημιουργία και επεξεργασία μονοπατιών. Μπορείτε να διαχειριστείτε τα μονοπάτια στην εικόνα σας με το [διάλογο μονοπατιών](#).

## Οδηγοί

Οδηγοί είναι γραμμές που μπορείτε προσωρινά να εμφανίσετε σε μια εικόνα ενώ δουλεύετε μαζί της. Μπορείτε να εμφανίσετε όσους οδηγούς επιθυμείτε, είτε σε οριζόντια είτε σε κάθετη κατεύθυνση. Αυτές οι γραμμές σας βοηθούν να τοποθετήσετε μια επιλογή ή μια στρώση σε μια εικόνα. Δεν εμφανίζονται όταν η εικόνα εκτυπώνεται.

Για περισσότερες πληροφορίες δείτε [☒ Τμήμα 2.2, «Οδηγοί»](#).

## Παράσιτο

Παράσιτο είναι ένα πρόσθετο δεδομένο που μπορεί να γραφεί σε ένα αρχείο XCF. Ένα παράσιτο ταυτοποιείται από το όνομα του και μπορεί να θεωρηθεί ως μια επέκταση σε άλλες πληροφορίες σε ένα αρχείο XCF.

Παράσιτα ενός συστατικού εικόνας μπορούν να διαβαστούν από πρόσθετα του GIMP. Πρόσθετα μπορεί επίσης να ορίσουν τα ονόματα των παρασίτων τους, που αγνοούνται από άλλα πρόσθετα. Παραδείγματα παρασίτων είναι σχόλια, οι επιλογές αποθήκευσης για τους τύπους αρχείων TIFF, JPEG και PNG, η τιμή γάμα με την οποία δημιουργήθηκε η εικόνα και τα δεδομένα EXIF.

## Παρεμβολή

Παρεμβολή σημαίνει υπολογισμός ενδιάμεσων τιμών. Όταν, μεγεθύνετε («ψηφιακή εστίαση») ή μετασχηματίζεται αλλιώς (περιστροφή, στρέβλωση ή δίνεται προοπτική) σε ψηφιακή εικόνα, οι διαδικασίες της παρεμβολής χρησιμοποιούνται για να υπολογίσουν τα χρώματα των εικονοστοιχείων στη μετασχηματισμένη εικόνα. Το GIMP προσφέρει τρεις μεθόδους παρεμβολής, που διαφέρουν σε ποιότητα και ταχύτητα. Γενικά, όσο πιο καλή η ποιότητα, τόσο πιο πολύ χρόνο παίρνει η παρεμβολή (δείτε [☒ Μέθοδοι παρεμβολής](#)).

Το GIMP χρησιμοποιεί παρεμβολή όταν [☒ κλιμακώνετε](#) μια εικόνα, όταν [☒ κλιμακώνετε](#) μια στρώση και όταν [☒ μετασχηματίζετε](#) μια εικόνα.

## Πλακίδιο

Ένα πλακίδιο είναι μέρος μιας εικόνας που το GIMP άνοιξε πρόσφατα. Για να αποφύγει να αποθηκεύσει τη συνολική εικόνα στη μνήμη ταυτόχρονα, το GIMP τη διαιρεί σε μικρότερα κομμάτια. Ένα πλακίδιο είναι συνήθως ένα τετράγωνο 64 x 64 εικονοστοιχεία, αν και τα πλακίδια στις άκρες μιας εικόνας μπορεί να είναι μικρότερα από αυτό.

Οποτεδήποτε, ένα πλακίδιο μπορεί να είναι στην κύρια μνήμη, στην παρατιθέμενη κρυφή μνήμη στο RAM, ή στο δίσκο. Τα πλακίδια που επεξεργάζονται είναι στην κύρια μνήμη. Τα πλακίδια που χρησιμοποιήθηκαν πρόσφατα είναι στη RAM. Όταν η παρατιθέμενη κρυφή μνήμη στη RAM είναι γεμάτη, τα πλακίδια που χρησιμοποιήθηκαν λιγότερο πρόσφατα γράφονται στο δίσκο. Το GIMP μπορεί να ανακαλέσει τα πλακίδια από τη RAM ή το δίσκο, όταν χρειάζονται.

Μην συγχέετε αυτά τα πλακίδια με αυτά στο [☒ Φίλτρο πλακιδίου](#)

## Πρόσθετο

Επιλεκτικές προεκτάσεις για το GIMP. Τα πρόσθετα είναι εξωτερικά προγράμματα που τρέχουν κάτω από τον έλεγχο της κύριας εφαρμογής του GIMP και παρέχουν ειδικές συναρτήσεις κατ' απαίτηση. Δείτε [☒ Τμήμα 1.1, «Πρόσθετα»](#) για περισσότερες πληροφορίες.

## Πρόσμειξη

Πρόσμειξη είναι μία τεχνική που χρησιμοποιείται στα γραφικά υπολογιστών για τη δημιουργία μιας ψευδαίσθησης περισσότερων χρωμάτων όταν προβάλλεται μια εικόνα που έχει ένα χαμηλό [☒ χρωματικό βάθος](#). Σε μια εικόνα με πρόσμειξη, τα χρώματα που λείπουν αναπαράγονται με μια συγκεκριμένη διευθέτηση των εικονοστοιχείων στα διαθέσιμα χρώματα. Το ανθρώπινο μάτι αντιλαμβάνεται αυτό ως ένα μείγμα ατομικών χρωμάτων.

Το [☒ εργαλείο διαβάθμισης](#) χρησιμοποιεί πρόσμειξη. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε πρόσμειξη όταν μετατρέπεται μια εικόνα σε μορφή [☒ από ευρετήριο](#). Εάν δουλεύετε σε μια εικόνα με χρώματα από ευρετήριο, μερικά εργαλεία (όπως το εργαλείο γεμίσματος μοτίβου) μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν πρόσμειξη, εάν το σωστό χρώμα δεν είναι διαθέσιμο στο χρωματολόγιο.

Το φίλτρο [☒ εκτύπωση εφημερίδας](#) χρησιμοποιεί επίσης πρόσμειξη. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε [☒ Φίλτρο NL](#) (μη γραμμικό φίλτρο) για να αφαιρέσετε ανεπιθύμητο θόρυβο πρόσμειξης από την εικόνα σας.

Επίσης σημειώστε ότι αν και το GIMP χρησιμοποιεί χρώματα 24 δυαδικών ψηφίων , το σύστημα σας ίσως στην πραγματικότητα να μην είναι ικανό να εμφανίσει τόσα χρώματα. Εάν δεν μπορεί, τότε το λογισμικό στο ενδιάμεσο του GIMP και του συστήματος σας μπορεί επίσης να ανακατεύει χρώματα ενώ τα εμφανίζει.

Δείτε επίσης την καταχώρηση στο γλωσσάρι [☒Floyd-Steinberg πρόσμειξη](#), που χρησιμοποιείται στο GIMP.

### Πρόσμειξη Floyd-Steinberg

Η πρόσμειξη Floyd-Steinberg είναι μια μέθοδος [☒πρόσμειξης](#) που δημοσιεύτηκε πρώτα το 1976 από τους Robert W. Floyd και Louis Steinberg. Η διαδικασία πρόσμειξης ξεκινά στην άνω αριστερή γωνία της εικόνας. Για κάθε εικονοστοιχείο, το πλησιέστερο διαθέσιμο χρώμα στην παλέτα επιλέγεται και η διαφορά μεταξύ αυτού του χρώματος και του αρχικού χρώματος υπολογίζεται σε κάθε κανάλι RGB. Έπειτα ειδικά κλάσματα αυτών των διαφορών διασπείρονται μεταξύ πολλών γειτονικών εικονοστοιχείων που δεν έχουν ακόμα επισκεφθεί (κάτω και δεξιά από το αρχικό εικονοστοιχείο). Λόγω της σειράς της διαδικασίας, η διαδικασία μπορεί να γίνει σε μονό πέρασμα πάνω από την εικόνα.

Όταν μετατρέπεται μια εικόνα σε κατάσταση [☒από ευρετήριο](#), μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ δύο παραλλαγών της πρόσμειξης Floyd-Steinberg.

### Πρόχειρο

Το πρόχειρο είναι μια προσωρινή περιοχή μνήμης που χρησιμοποιείται για τη μεταφορά δεδομένων μεταξύ εφαρμογών και εγγράφων. Χρησιμοποιείται για αποκοπή, αντιγραφή ή επικόλληση δεδομένων στο GIMP.

Το πρόχειρο υποστηρίζεται ελαφρώς διαφορετικά στα διάφορα λειτουργικά συστήματα. Στο Linux/XFree, το GIMP χρησιμοποιεί το πρόχειρο XFree για κείμενο και το πρόχειρο εσωτερικής εικόνας του GIMP για μεταφορά εικόνων μεταξύ εγγράφων εικόνας. Σε άλλα λειτουργικά συστήματα, το πρόχειρο μπορεί να δουλεύει κάπως διαφορετικά. Δείτε την τεκμηρίωση του GIMP για το λειτουργικό σας σύστημα και περισσότερες πληροφορίες.

Οι βασικές λειτουργίες που παρέχονται από το πρόχειρο είναι «αποκοπή», «αντιγραφή» και «επικόλληση». Αποκοπή σημαίνει ότι το στοιχείο αφαιρείται από το αντικείμενο και αντιγράφεται στο πρόχειρο. Η αντιγραφή αφήνει το στοιχείο στο αντικείμενο και το αντιγράφει στο πρόχειρο. Η επικόλληση αντιγράφει τα περιεχόμενα του προχείρου στο έγγραφο. Το GIMP αποφασίζει έξυπνα για το τι θα επικολληθεί ανάλογα με το στόχο. Εάν ο στόχος είναι ένας καμβάς, η λειτουργία επικόλληση χρησιμοποιεί το πρόχειρο της εικόνας. Εάν ο στόχος είναι ένα πλαίσιο εισόδου κειμένου, η λειτουργία επικόλληση χρησιμοποιεί το πρόχειρο κειμένου.

### Σημειογραφία HTML

Μια δεκαεξαδική τριπλέτα είναι ένας τρόπος κωδικοποίησης ενός χρώματος για υπολογιστή. Το σύμβολο «#» δείχνει ότι οι αριθμοί που το ακολουθούν είναι κωδικοποιημένοι στο δεκαεξαδικό. Κάθε χρώμα ορίζεται με δύο δεκαεξαδικά ψηφία που δημιουργεί μια τριπλέτα (τρία ζευγάρια) δεκαεξαδικών τιμών στη μορφή «#rrggbb», όπου «rr» αναπαριστάνει κόκκινο, «gg» αντιπροσωπεύει πράσινο και «bb» αναπαριστάνει γαλάζιο.

### Στρώση

Μπορείτε να θεωρήσετε τις στρώσεις ως μια στοίβα διαφανειών που είναι περισσότερο ή λιγότερο διαφανείς. Κάθε στρώση αντιπροσωπεύει μια όψη της εικόνας και η εικόνα είναι το άθροισμα όλων αυτών των όψεων. Η κατώτερη στρώση της στοίβας είναι η στρώση υποβάθρου. Οι στρώσεις πάνω της είναι τα συστατικά του προσκηνίου.

Μπορείτε να δείτε και να διαχειριστείτε τις στρώσεις της εικόνας μέσα από το [☒διάλογο στρώσεων](#).

## Σχήμα 1142. Παράδειγμα εικόνας με στρώσεις



Αναπαράσταση εικόνας με στρώσεις



Η τελική εικόνα

### Συγχωνευμένο δείγμα

Συγχώνευση δείγματος είναι μια επιλογή που μπορείτε να ορίσετε, όταν χρησιμοποιείτε το εργαλείο [Κάδος γεμίματος](#), το εργαλείο [Επιλογέας χρώματος](#) και ποικίλα εργαλεία επιλογής. Είναι χρήσιμο όταν δουλεύετε σε μια εικόνα με πολλές στρώσεις και η ενεργή στρώση είναι είτε ημιδιαφανής ή έχει [κατάσταση στρώσης](#) που δεν έχει οριστεί στο κανονικό. Όταν επισημαίνετε την επιλογή συγχώνευση δείγματος, το χρώμα που χρησιμοποιείτε για τη λειτουργία είναι το σύνθετο χρώμα όλων των ορατών στρώσεων. Όταν η επιλογή συγχώνευση δείγματος δεν είναι σημειωμένη, το χρησιμοποιούμενο χρώμα είναι το χρώμα της ίδιας της ενεργής στρώσης.

Δείτε επίσης [????](#) για τη χρήση συγχωνευμένου δείγματος σε μη καταστροφική επεξεργασία εικόνας.

### Σχεδίαση στόχου

Σχεδίαση στόχων είναι τρόποι διαπραγμάτευσης με χρώματα που είναι εκτός [Φάσμα](#) παρόντων χρωμάτων στον πηγαίο χώρο που ο χώρος προορισμού είναι αδύνατο να παράξει. Υπάρχουν τέσσερις σχεδιάσεις στόχων που ορίζονται από την ICC:

#### Διαισθητικός

Αυτός ο σχεδιαστικός στόχος χρησιμοποιείται τυπικά για φωτογραφικό περιεχόμενο. Κλιμακώνει ένα φάσμα για να ταιριάζει σε άλλο, ενώ διατηρεί τη σχετική θέση των χρωμάτων.

#### Σχετική χρωματομετρία

Αυτός ο σχεδιαστικός τρόπος χρησιμοποιείται τυπικά για αμιγή χρώματα. Χρώματα που δεν είναι εκτός φάσματος παραμένουν αμετάβλητα. Χρώματα εκτός φάσματος μετατρέπονται σε χρώματα με την ίδια φωτεινότητα, αλλά διαφορετικό κορεσμό, στο τέλος του φάσματος.

#### Κορεσμός

Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται τυπικά για επαγγελματικά γραφικά. Ο σχετικός κορεσμός των χρωμάτων συνήθως διατηρείται, αλλά ο φωτισμός συνήθως μεταβάλλεται.

#### Απόλυτη χρωματομετρία

Αυτός ο τύπος απόδοσης χρησιμοποιείται συνήθως στην δοκιμασία. Διατηρεί το λευκό σημείο της εγγενούς συσκευής της αρχικής εικόνας.

### Σωληνοεικόνα

Μια σωληνοεικόνα στο GIMP είναι ένας ειδικός τύπος πινέλου που αποτελείται από πολλές εικόνες. Π.χ., θα μπορούσατε να έχετε ένα πινέλο με πατημασιές, που αποτελείται από δύο εικόνες, μια για την αριστερή πατημασιά και μια για τη δεξιά. Ενώ βάφετε με αυτό το πινέλο, μια αριστερή πατημασιά θα εμφανιστεί πρώτη, μετά μια δεξιά πατημασιά, μετά μια αριστερή, κλ. Αυτός ο τύπος πινέλου είναι πολύ ισχυρός.

Μια σωληνοεικόνα μερικές φορές λέγεται και «εικόνα διοχέτευσης» ή «κινούμενο πινέλο». Μια εικόνα σωλήνας εμφανίζεται στο διάλογο πινέλων με ένα μικρό κόκκινο τρίγωνο στην κάτω δεξιά γωνία του εικονιδίου του πινέλου.

Για πληροφορίες που αφορούν τη δημιουργία σωληνοεικόνας, παρακαλώ δείτε [Τμήμα 8, «Το πλαίσιο διαλόγου](#)



[GIMP](#) και [Τμήμα 7, «Προσθήκη νέων πινέλων»](#).

## Τιμή

Αυτός ο όρος συχνά αναφέρεται στην ένταση του φωτός, τη φωτεινότητα ενός χρώματος. Ποικίλει από 0 (μαύρο) έως 100 (πλήρες φως).

## Τύπος αρχείου

Μια μορφή αρχείου ή τύπος αρχείου είναι η μορφή στην οποία τα δεδομένα του υπολογιστή αποθηκεύονται. Αφού ένα αρχείο αποθηκεύεται από ένα λειτουργικό σύστημα ως μια γραμμική σειρά ψηφιολέξεων, που δεν μπορεί να περιγράψει πολλά είδη πραγματικών δεδομένων με προφανή τρόπο, έχουν αναπτυχθεί συμβάσεις για ερμηνεία των πληροφοριών ως παρουσιάσεων σύνθετων δεδομένων. Όλες οι συμβάσεις για ένα ειδικό «είδος» αρχείου δημιουργούν μια μορφή αρχείου.

Μερικές τυπικές μορφές αρχείου για αποθήκευση εικόνων είναι JPEG, TIFF, PNG και GIF. Η καλύτερη μορφή αρχείου για αποθήκευση μιας εικόνας εξαρτάται από το πώς μια εικόνα πρόκειται να χρησιμοποιηθεί. Π.χ., εάν η εικόνα προορίζεται για το διαδίκτυο, το μέγεθος της εικόνας είναι ένας πολύ σημαντικός παράγοντας και εάν η εικόνα πρόκειται να εκτυπωθεί, υψηλή ανάλυση και ποιότητα έχουν μεγαλύτερη σημασία. Δείτε [Τύποι μορφών](#).

## Υπερδειγματοληψία

Υπερδειγματοληψία είναι μια πιο εξελιγμένη τεχνική εξομάλυνσης, δηλαδή, μια μέθοδος μείωσης των οδοντώσεων και άκρων σκαλοπατιών κατά μήκος μιας κεκλιμένης ή καμπύλης γραμμής. Δείγματα παίρνονται σε πολλές τοποθεσίες μέσα σε κάθε εικονοστοιχείο και ένας μέσος όρος χρώματος υπολογίζεται. Αυτό γίνεται σχεδιάζοντας την εικόνα σε πολύ υψηλότερη ανάλυση από την ανάλυση που εμφανίζεται και έπειτα μειώνοντας την στο επιθυμητό μέγεθος, χρησιμοποιώντας τα επιπρόσθετα εικονοστοιχεία για υπολογισμό. Το αποτέλεσμα είναι μια πιο ομαλή μετάβαση από μια γραμμή εικονοστοιχείων σε άλλη κατά μήκος των άκρων των αντικειμένων.

Η ποιότητα του αποτελέσματος εξαρτάται από τον αριθμό των δειγμάτων. Η υπερδειγματοληψία εκτελείται συχνά σε μια περιοχή 2×16 του αρχικού μεγέθους. Αυξάνει πολύ τον απαιτούμενο χρόνο για σχεδίαση της εικόνας και επίσης τον απαιτούμενο χώρο για αποθήκευση της εικόνας στη μνήμη.

Ένας τρόπος για να μειώσετε τον απαιτούμενο χώρο και το χρόνο είναι η χρήση της προσαρμοσμένης δειγματοληψίας. Αυτή η μέθοδος επωφελείται του γεγονότος ότι πολύ λίγα εικονοστοιχεία είναι στην πραγματικότητα στο όριο του αντικειμένου, έτσι μόνο αυτά τα εικονίδια χρειάζονται για υπερδειγματοληψία. Αρχικά, μόνο λίγα δείγματα παίρνονται μέσα σε ένα εικονοστοιχείο. Εάν τα χρώματα είναι πολύ όμοια μεταξύ τους, μόνο αυτά τα δείγματα χρησιμοποιούνται για να υπολογιστεί το τελικό χρώμα. Εάν όχι, χρησιμοποιούνται περισσότερα δείγματα. Αυτό σημαίνει ότι ο υψηλότερος αριθμός δειγμάτων υπολογίζεται μόνο όταν είναι αναγκαίο, έτσι βελτιώνεται η απόδοση.

## Υψηλό δυναμικό εύρος

Με δεδομένα [αναφερόμενης-εμφάνισης](#) έχετε χοντρικά δυόμισι βαθμίδες (stop) πάνω από το μέσο γκρίζο και ίσως εξίμισι χρησιμοποιήσιμες βαθμίδες (stop) κάτω από το μέσο γκρίζο, στο οποίο σημείο τα δεδομένα είναι τόσο πυκνά συσκευασμένα σε υπερβολικά λίγα τονικά βήματα ώστε να εμφανίζονται οι διαφορές μεταξύ συμπαγούς μαύρου και "απλά μόλις γκρίζου". Έτσι, έχετε το πολύ 9 βαθμίδες (stop) δυναμικού εύρους, συγκρινόμενο με τις 20 ή περισσότερες βαθμίδες (stop) δυναμικού εύρους που μπορείτε να βρείτε σε μερικές (σίγουρα όχι σε όλες!) τις σκηνές του πραγματικού κόσμου.

Η συνηθισμένη λύση για τους περιορισμούς του δυναμικού εύρους των δεδομένων αναφερόμενης-εμφάνισης είναι να επιτρέπει στις τιμές καναλιών να είναι όσο υψηλές χρειάζεται για να κωδικοποιούν τα δεδομένα σκηνής. Αυτό σημαίνει να επιτρέπει τις τιμές καναλιού που είναι πάνω από το λευκό αναφερόμενης-εμφάνισης.

Αρκετές μορφές αρχείων που υποστηρίζονται τώρα από το GIMP 2.10 μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εισάγουν και να εξαγάγουν εικόνες υψηλού δυναμικού εύρους, συμπεριλαμβανομένων των tiffs, OpenEXR και FITS κινητής υποδιαστολής.

Κατά την εργασία με δεδομένα υψηλού δυναμικού εύρους στο GIMP 2.10, η [κωδικοποίηση καναλιού](#) χρειάζεται να είναι γραμμική για να αποφευχθούν παράσιτα γάμα.

Η επεξεργασία δεδομένων υψηλού δυναμικού εύρους απαιτεί να μην υπάρχει κώδικας περιορισμού στην

επεξεργασία λειτουργιών και καταστάσεων ανάμειξης. Στην ακρίβεια κινητής υποδιαστολής:

1. Πολλές (αλλά όχι όλες) οι καταστάσεις ανάμειξης του GIMP 2.10 είναι χωρίς περιορισμό, συμπεριλαμβανομένων των κανονική, προσθετική, αφαιρετική, πολλαπλασιαστική, μόνο άνοιγμα, μόνο σκοτεινίασμα, διαφορά και τις καταστάσεις ανάμειξης LCH και λαμπρότητα. Οι καταστάσεις ανάμειξης όπως οθόνη, απαλό φως και επικάλυψη δεν είναι χωρίς περιορισμούς επειδή αυτές οι λειτουργίες είναι σχεδιασμένες να δουλεύουν με δεδομένα αναφερόμενης-εμφάνισης.
2. Πολλές λειτουργίες επεξεργασίας του GIMP 2.10 (πάρα πολλές για να αναφερθούν, αλλά βέβαια όχι όλες, όπως κάποιες λειτουργίες επεξεργασίας είναι σχεδιασμένες να λειτουργούν με δεδομένα αναφερόμενης-εμφάνισης) είναι επίσης χωρίς περιορισμούς, συμπεριλαμβανομένων των επιπέδων, της έκθεσης, μετασχηματισμών όπως κλιμάκωσης ή περιστροφής και διάφορες λειτουργίες φίλτρου όπως η θόλωση Γκάους.

Τμήματα της παραπάνω εξήγησης του "υψηλού δυναμικού εύρους" είναι ελαφρά τροποποιημένα αποσπάσματα από το [Models for image editing: Display-referred and scene-referred](#). Αυτά τα αποσπάσματα παρατίθενται με άδεια και τα τροποποιημένα αποσπάσματα αδειοδοτούνται ως [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#).

## Φάσμα

Στην αναπαραγωγή χρώματος, συμπεριλαμβάνοντας τα γραφικά υπολογιστή και τη φωτογραφία, το φάσμα, ή χρωματικό φάσμα, είναι ένα βέβαιο πλήρες υποσύνολο χρωμάτων. Η πιο συνηθισμένη χρήση αναφέρεται στο υποσύνολο των χρωμάτων που μπορούν να αναπαραχθούν με ακρίβεια σε μια δεδομένη συνθήκη, όπως σε δοσμένο χρωματικό χώρο ή σε συγκεκριμένη συσκευή εξόδου. Μια άλλη λογική, λιγότερο συχνά χρησιμοποιούμενη αλλά όχι λιγότερο σωστή, αναφέρεται στο πλήρες σύνολο των ευρεθέντων χρωμάτων μέσα σε μια εικόνα σε ένα δεδομένο χρόνο. Σε αυτό το πλαίσιο, ψηφιοποίηση μιας φωτογραφίας, μετατροπή μιας ψηφιοποιημένης εικόνας σε διαφορετικό χρωματικό χώρο, ή εξαγωγή της σε ένα δοσμένο μέσο χρησιμοποιώντας μια συγκεκριμένη συσκευή εξόδου γενικά αλλάζει το φάσμα της, με την έννοια ότι κάποια χρώματα στην αρχική χάνονται κατά την επεξεργασία.

[\[WIKPD-ΦΑΣΜΑ\]](#)

## Χάρτης βάθους

Χάρτης βάθους είναι μια τεχνική για την εμφάνιση πολύ λεπτομερών αντικειμένων χωρίς την αύξηση της γεωμετρικής περιπλοκότητας των αντικειμένων. Χρησιμοποιείται ειδικά για 3D προγράμματα οπτικοποίησης. Το κόλπο είναι να βάλετε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες σε μια υφή, με την οποία η σκίαση εμφανίζεται στην επιφάνεια του αντικειμένου.

Χάρτης βάθους είναι μόνο ένας (πολύ αποτελεσματικός) τρόπος προσομοίωσης επιφανειακών ανωμαλιών που δεν περιέχεται στην πραγματικότητα στη γεωμετρία του προτύπου.

## Χρωματικό βάθος

Χρωματικό βάθος είναι απλά ο αριθμός των δυαδικών ψηφίων που χρησιμοποιείται για να αναπαραστήσει ένα χρώμα (δυαδικά ανά εικονοστοιχεία : bpp). Υπάρχουν 3 κανάλια για ένα εικονοστοιχείο (για κόκκινο, πράσινο και γαλάζιο). Το GIMP υποστηρίζει 8 δυαδικά ανά κανάλι, που αναφέρεται ως *χρώμα οκτώ δυαδικών*. Έτσι, το χρωματικό βάθος του GIMP είναι  $8 \times 3 = 24$ , που επιτρέπει  $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$  δυνατά χρώματα (8 δυαδικά ψηφία επιτρέπουν 256 χρώματα).

## Χρωματικό πρότυπο

Ένα χρωματικό πρότυπο είναι ένας τρόπος περιγραφής και ορισμού ενός χρώματος. Ο όρος συχνά χρησιμοποιείται χαλαρά για να αναφέρεται και στο σύστημα χρωματικού χώρου και στον χρωματικό χώρο στον οποίο βασίζεται.

Ένας χρωματικός χώρος είναι ένα σύνολο χρωμάτων που μπορεί να εμφανιστεί ή να αναγνωριστεί από μια συσκευή εισόδου ή εξόδου (όπως σαρωτής, οθόνη, εκτυπωτής κλ.). Τα χρώμα του χρωματικού χώρου ορίζονται ως τιμές σε ένα σύστημα χρωματικού χώρου, που είναι ένα σύστημα συντεταγμένων στο οποίο τα ατομικά χρώματα περιγράφονται από τιμές συντεταγμένων σε ποικίλους άξονες. Λόγω της δομής του ανθρώπινου ματιού, υπάρχουν τρεις άξονες στους χρωματικούς χώρους που στοχεύουν στους ανθρώπινους παρατηρητές. Η πρακτική εφαρμογή αυτού είναι ότι τα χρώματα ορίζονται με τρία συστατικά (με λίγες εξαιρέσεις). Υπάρχουν περίπου 30 με 40 συστήματα χρωματικών χώρων σε χρήση. Μερικά σημαντικά παραδείγματα είναι:



- [☒RGB](#)
- [☒HSV](#)
- [☒CMY\(K\)](#)
- [☒YUV](#)
- [☒YCbCr](#)

## Χρώμα

Από την άλλη, το [☒φως](#) έρχεται από τον ήλιο ή άλλες πηγές ακτινοβολίας και [☒διαθλάται](#) από μέσα (νερό, ατμόσφαιρα, γυαλί) και ανακλάται [☒διαχεόμενο](#) ή [☒κατοπτρικά](#) από επιφάνειες.

Από την άλλη, το [☒χρώμα](#) δεν είναι εκεί έξω στον κόσμο με τον ίδιο χειροπιαστό τρόπο που είναι το φως. Το χρώμα είναι μάλλον μέρος του πώς αισθανόμαστε τον κόσμο γύρω μας. Το φως εισέρχεται στα μάτια, επεξεργάζεται από τους υποδοχείς του φωτός ([☒κωνία](#) και [☒ραβδία](#)) και στέλνεται μέσω των οπτικών νεύρων στον εγκέφαλο για παραπέρα επεξεργασία και ερμηνεία.

Το φως ποικίλλει στα [☒μήκη κύματος](#), που τα μάτια μας και ο εγκέφαλός μας ερμηνεύει ως διαφορετικές αποχρώσεις (κόκκινο, γαλάζιο, πράσινο κλπ) και επίσης στην [☒ένταση \(γνωστό και ως "λαμπρότητα-luminance"\)](#). Έτσι η [☒αντίληψη μας για το χρώμα](#) συντίθεται και από τις πληροφορίες έντασης ("λαμπρότητα") και τις πληροφορίες χρωματικότητας.

Η [☒ονομασία των χρωμάτων](#) μεταφέρει ένα από τα στενά πεδία αντίληψης του χρώματος και σε πιο πλατύ πεδίο πολιτιστικής και γλωσσικής ερμηνείας καθώς και ταξινόμησης χρώματος, και συνεπώς σε ακόμα πιο πλατιές φιλοσοφικές, αισθητικές, θεολογικές και μεταφυσικές σημασίες.

Η παραπάνω ερμηνεία του χρώματος είναι ένα ελαφρά τροποποιημένο απόσπασμα από το [☒Completely Painless Programmer's Guide to XYZ, RGB, ICC, xyY, and TRCs](#), που έχει αδειοδοτηθεί ως [☒Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#).

## Χρώματα από ευρετήριο

Η κατάσταση χρώματος από ευρετήριο είναι μια κατάσταση για κωδικοποίηση χρωμάτων σε μια εικόνα, όπου σε κάθε εικονοστοιχείο στην εικόνα αποδίδεται ένας αριθμός χρώματος με 8 δυαδικά. Το χρώμα που αντιστοιχεί σε αυτόν τον αριθμό τοποθετείται τότε σε έναν πίνακα (την παλέτα). Αλλαγή ενός χρώματος στην παλέτα αλλάζει όλα τα εικονοστοιχεία που αναφέρονται στο χρώμα αυτής της παλέτας. Αν και μπορείτε να δημιουργήσετε εικόνες στην κατάσταση [χρώμα από ευρετήριο](#) και μπορείτε να μετασχηματίσετε εικόνες σε αυτόν, δεν είναι, μιλώντας αυστηρά ένα [☒χρωματικό πρότυπο](#).

Δείτε επίσης την ενότητα [☒Παλέτα από ευρετήριο](#) και την εντολή [☒Μετατροπή εικόνας σε χρώματα από ευρετήριο](#).

## Ψηφιογραφία

Από το *The Free Online Dictionary of Computing (13 Mar 01)* :

ψηφιογραφία - Ένα αρχείο δεδομένων ή δομής που αντιστοιχεί δυαδικό ψηφίο προς δυαδικό ψηφίο με μια εμφανιζόμενη εικόνα στην οθόνη, πιθανόν στην ίδια μορφή όπως θα αποθηκευόταν στη μνήμη εμφάνισης του βίντεο ή ίσως σαν μια συσκευή ανεξάρτητης ψηφιογραφίας. Μια ψηφιογραφία χαρακτηρίζεται από το πλάτος και το ύψος της εικόνας σε εικονοστοιχεία και τον αριθμό των δυαδικών ψηφίων ανά εικονοστοιχείο που προσδιορίζει τον αριθμό των σκιάων του γκρι ή χρωμάτων που μπορεί να αντιπροσωπεύσει. Μια ψηφιογραφία αναπαριστά μια χρωματιστή εικόνα (ένα «χάρτη εικονοστοιχείων») που συνήθως έχει εικονοστοιχεία μεταξύ ενός και οκτώ δυαδικών για καθένα από τα κόκκινα, πράσινα και γαλάζια συστατικά, αν και άλλες χρωματικές κωδικοποιήσεις χρησιμοποιούνται επίσης. Το πράσινο συστατικό έχει μερικές φορές περισσότερα δυαδικά ψηφία από τα άλλα δύο για τη μεγαλύτερη διακριτική ικανότητα του ανθρώπινου ματιού σε αυτό το συστατικό.





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Βιβλιογραφία

### Βιβλία

---

[APRESS00] *Ξεκίνημα του GIMP: Από αρχάριος σε επαγγελματία*. Akkana Peck. Πνευματικά Δικαιώματα © 2006 Apress Inc.. Apress Inc, www.apress.com. ISBN 1-59059-587-4. <http://gimpbook.com/> .

[FOLEY01] *Γραφικά, αρχές και πρακτική υπολογιστών*. Foley και van Dam, κ.α.. Πνευματικά Δικαιώματα © 1990 Addison Wesley. Addison Wesley. 2η έκδοση (Addison Wesley, 1990).

[ΒΑΘΙΑ ΓΝΩΣΗ] *Βαθιά γνώση του Gimp*. Carey Bunks. Πνευματικά Δικαιώματα © 2000 New Riders Publishing. New Riders Publishing, www.newriders.com. ISBN 0-7357-0924-6. <http://gimp-savvy.com/BOOK> .

### Πηγές στο διαδίκτυο

---

[AdobeRGB] *Adobe RGB (1998) ICC Profile*. <http://www.adobe.com/digitalimag/adobergb.html> .

[AdvanceMAME] *Σχέδιο AdvanceMAME*. <http://advancemame.sourceforge.net/> .

[APOD] *Η αστρονομική φωτογραφία της ημέρας*. <http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/> .

[APOD01] *Η αστρονομική φωτογραφία της ημέρας (σήμερα)*. <http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/astropix.html> .

[APOD02] *Η αστρονομική φωτογραφία της ημέρας - Το πολύ βαθύ πεδίο του Hubble (9 Μαρτίου 2004)*  
<http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap040309.html> .

[APOD03] *Αστρονομική φωτογραφία της ημέρας - M51: κοσμική φουφήχτρα (10 Ιουλίου 2002)*  
<http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap020710.html> .

[APOD04] *Αστρονομική φωτογραφία της ημέρας - Κρόνος: Βασιλιάς των δακτυλίων (15 Φεβρουαρίου 2002)*  
<http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap020215.html> .

[APOD05] *Αστρονομική φωτογραφία της ημέρας - NGC 6369: Το μικρό νεφέλωμα φάντασμα (8 Νοεμβρίου 2002)*  
<http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap021108.html> .

[APOD06] *Αστρονομική φωτογραφία της ημέρας - Ανωμαλία στο κουνιέτο του Στέφανου (13 Νοεμβρίου 2000)*  
<http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap001113.html> .

[APOD07] *Αστρονομική φωτογραφία της ημέρας - Η πολύ οξεία προβολή του ήλιου (14 Νοεμβρίου 2002)*  
<http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap021114.html> .

[ARGYLLCMS] *Αρχική σελίδα συστήματος διαχείρισης χρώματος Argyll*. <http://www.argyllcms.com/> .

[BABL] *babl (βιβλιοθήκη μετάφρασης μορφής εικονοστοιχείου)*. <http://www.gegl.org/babl> .

[BACH04] *Όψη σε ομάδες*. Michael Bach. Πνευματικά Δικαιώματα © 2004 Michael Bach.  
[http://www.michaelbach.de/ot/fcs\\_mosaic/](http://www.michaelbach.de/ot/fcs_mosaic/) .

[BUDIG01] *Χρυσό κείμενο*. <http://www.home.unix-ag.org/simon/gimp/golden.html> .

[BUGZILLA] *Bugzilla*. <http://bugzilla.gnome.org> .

[BUGZILLA-GIMP] *Bugzilla-GIMP*. ☞<http://bugzilla.gnome.org/browse.cgi?product=GIMP> .

[CAIRO] *Cairo*. ☞<http://www.cairographics.org> .

[DARWINORTS] Διαχειριστής πακέτου *Darwin Ports* για OS X. ☞<http://darwinports.org> .

[ECI] Κατατομές *ECI* (πρωτοβουλίας ευρωπαϊκού χρώματος). ☞[http://www.eci.org/eci/en/060\\_downloads.php](http://www.eci.org/eci/en/060_downloads.php) .

[FDL-MΕΤΑΦΡΑΣΗ] Ανεπίσημη μετάφραση της ελεύθερης άδειας τεκμηρίωσης *GNU*.

[FINK] Διαχειριστής πακέτου *Fink* για OS X. ☞<http://fink.sf.net> .

[FREETYPE] Αρχική σελίδα του *Freetype 2*. ☞<http://www.freetype.org/freetype2/index.html> .

[GEGL] *GEGL* (βιβλιοθήκη γενικών γραφικών). ☞<http://gegl.org> .

[GEORGIEV01] Αμετάβλητη ανακατασκευή εικόνας σε επαναφωτισμό. Todor Georgiev. Πνευματικά Δικαιώματα © 2005 Todor Georgiev. ☞<http://www.tgeorgiev.net/Invariant.pdf> .

[GHOSTSCRIPT] Η σελίδα σχεδίου *Ghostscript* στο *Sourceforge.net*. ☞<http://sourceforge.net/projects/ghostscript> .

[GIMP] *GIMP* - Το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας *Gnu* ☞<http://gimp.org> .

[GIMP-DEV] Ανάπτυξη *GIMP*. ☞<http://developer.gimp.org> .

[GIMP-DEV-PLUGIN] Ανάπτυξη προσθέτων *GIMP*. ☞<http://developer.gimp.org/plugin-ins.html> .

[Εγγραφα GIMP] Η σελίδα σχεδίου τεκμηρίωσης *GIMP*. ☞<https://www.gimp.org/docs/> .

[ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ GIMP] Γραμματοσειρές στο *GIMP 2.0*. ☞<http://gimp.org/unix/fonts.html> .

[GIMP-NEWSYM26] Λίστα των νέων συμβόλων στο *GIMP 2.6* ☞[libgimp-index-new-in-2-6.html](http://libgimp-index-new-in-2-6.html) .

[ΒΑΘΙΑ ΓΝΩΣΗ01] Βαθιά γνώση του *Gimp*. ☞<http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html> .

[ΒΑΘΙΑ ΓΝΩΣΗ02] Βαθιά γνώση του *GIMP* (9.2 χάρτες εικόνας με κλικ). ☞<http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html?node81.html> .

[GUNTHER04] Κάνοντας σχήματα στο *GIMP*. Gunther Dale. Πνευματικά Δικαιώματα © 2004 Dale (Gunther). ☞<http://gug.criticalhit.dk/tutorials/gunther1> .

[ICC] ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ ΧΡΩΜΑΤΟΣ. ☞<http://www.color.org/> .

[ICCsRGB] ΚΑΤΑΤΟΜΕΣ ICC sRGB. ☞<http://www.color.org/srgbprofiles.html> .

[GPL] Γενική δημόσια άδεια (*GPL*). ☞<http://www.fsf.org/licensing/licenses/gpl.html> .

[GEEQIE] Η αρχική σελίδα του *Geeqie*, ενός περιηγητή εικόνας ☞<http://www.geeqie.org> .

[GTHUMB] *gThumb* - Ένας θεατής εικόνας και περιηγητής για την επιφάνεια εργασίας *GNOME* ☞<https://wiki.gnome.org/Apps/gthumb> .

[INKSCAPE] Το *Inkscape* είναι ένας επεξεργαστής διανυσματικών γραφικών ελεύθερου λογισμικού. ☞<http://www.inkscape.org> .

[JIMMAC01] Εναλλακτική εικόνα θέματος για *GIMP 2.4*. ☞<http://jimmac.musichall.cz/zip/GIMP-Greyscale-tools-0.1.tar.bz2> .

[LPROF] Κατοτομέας *LPROF ICC*. ☞<http://lprof.sourceforge.net/> .

[MSKB-294714] Άρθρο βασικής γνώσης *Microsoft 294714*. ☞<http://support.microsoft.com/kb/294714> .

[MsRGB] Χώρος εργασίας *sRGB* της *Microsoft*. ☞<http://www.microsoft.com/whdc/device/display/color/default.mspx> .

[OPENCLIPART-ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΗ] Ελεύθερα αποκόμματα - διαβαθμίσεις. <http://openclipart.org/> .

[OPENICC] Το σχέδιο OpenICC. <http://freedesktop.org/wiki/OpenIcc> .

[PLUGIN-EXIF] Περιγητής προσθέτου Exif του GIMP. <http://registry.gimp.org/plugin?id=4153> .

[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΦΛΟΓΩΝ] Πρόσθετο φλογών του GIMP. <http://draves.org/gimp/flame.html>, <http://flam3.com/>.

[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΚΟΚΚΙΝΟΥ ΜΑΤΙΟΥ] Ένα πρόσθετο για γρήγορη αφαίρεση «κόκκινου ματιού» που προκαλείται από αναλαμπή κάμερας. <http://registry.gimp.org/plugin?id=4212> .

[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΑΝΑΣΥΝΘΕΣΗΣ] Ο ανασυνθέτης είναι ένα πρόσθετο του Gimp για σύνθεση υφής <http://www.logarithmic.net/pfh/resynthesizer> .

[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΜΑΤΟΜΥΑΛΟΥ] Ένα πρόσθετο που παρέχει τον αλγόριθμο ματόμυαλου για το GIMP. <http://www-prima.inrialpes.fr/pelisson/MSRCR.php> .

[ΠΡΟΣΘΕΤΟ-ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΥ] Ένα πρόσθετο που παρέχει υποτυπώδη υποστήριξη CMYK για το GIMP. <http://www.blackfiveservices.co.uk/separate.shtml> .

[PYTHON] Γλώσσα προγραμματισμού Python. <http://www.python.org> .

[SCALE2X] Scale2x. <http://scale2x.sourceforge.net/> .

[SCRIBUS] Scribus :: Εκδοτική επιφάνεια εργασίας ανοιχτού λογισμικού. <http://www.scribus.net/> .

[SIOX] Απλή εξαγωγή διαδραστικού αντικειμένου. <http://www.siox.org/> .

[ΜΑΘΗΜΑ 1] Μάθημα: Πώς να σχεδιάσετε ευθείες γραμμές. Seth Burgess. Πνευματικά Δικαιώματα © 2002 Seth Burgess. [http://www.gimp.org/tutorials/Straight\\_Line](http://www.gimp.org/tutorials/Straight_Line) .

[ΜΑΘΗΜΑ 02] Μάθημα: Γρήγορα GIMPLite. Carol Spears. Πνευματικά Δικαιώματα © 2004 Carol Spears. [http://next.gimp.org/tutorials/Lite\\_Quickies/](http://next.gimp.org/tutorials/Lite_Quickies/) .

[UNICODE] Unicode. <http://www.unicode.org> .

[WIKIPEDIA] Wikipedia. Ίδρυμα Wikipedia. Πνευματικά Δικαιώματα © 2004 Ίδρυμα Wikipedia Inc.. <http://www.wikipedia.org> .

[WKPD-ALPHA] Wikipedia - κανάλι άλφα. [http://en.wikipedia.org/wiki/Alpha\\_channel](http://en.wikipedia.org/wiki/Alpha_channel) .

[WKPD-BEZIER] Wikipedia - καμπύλη Bézier. [http://en.wikipedia.org/wiki/Bezier\\_curve](http://en.wikipedia.org/wiki/Bezier_curve) .

[WKPD-ΑΝΑΓΛΥΦΟ] Wikipedia - απεικόνιση ανάγλυφου. [http://en.wikipedia.org/wiki/Bump\\_Mapping](http://en.wikipedia.org/wiki/Bump_Mapping) .

[WKPD-ΚΑΨΙΜΟ] Wikipedia - κάψιμο. [http://en.wikipedia.org/wiki/Dodging\\_and\\_burning](http://en.wikipedia.org/wiki/Dodging_and_burning) .

[WKPD-CA] Wikipedia - Cellular Automata [http://en.wikipedia.org/wiki/Cellular\\_Automata](http://en.wikipedia.org/wiki/Cellular_Automata) .

[WKPD-CMYK] Wikipedia - CMYK <http://en.wikipedia.org/wiki/CMYK> .

[WKPD-ΧΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ] Wikipedia - χρωματικός χώρος <http://en.wikipedia.org/wiki/Colorspace> .

[WKPD-ΣΥΣΤΟΛΗ] Wikipedia - Deflate. <http://en.wikipedia.org/wiki/deflate> .

[WKPD-ΑΠΟΠΛΕΞΗ] Wikipedia - Deinterlace. <http://en.wikipedia.org/wiki/Deinterlace> .

[WKPD-ΠΡΟΣΜΙΞΗ] Wikipedia - πρόσμιξη. <http://en.wikipedia.org/wiki/Dithering> .

[WKPD-ΞΑΝΟΙΓΜΑ] Wikipedia - Ξάνοιγμα. [http://en.wikipedia.org/wiki/Dodging\\_and\\_burning](http://en.wikipedia.org/wiki/Dodging_and_burning) .

[WKPD-EXIF] Wikipedia - EXIF. <http://en.wikipedia.org/wiki/EXIF> .

[WKPD-ΤΥΠΟΣ ΑΡΧΕΙΟΥ] *Wikipedia* - τύπος αρχείου. [http://en.wikipedia.org/wiki/Image\\_file\\_format](http://en.wikipedia.org/wiki/Image_file_format) .

[WKPD-ΦΑΣΜΑ] *Wikipedia* - φάσμα. <http://en.wikipedia.org/wiki/Gamut> .

[WKPD-GIF] *Wikipedia* - GIF. <http://en.wikipedia.org/wiki/GIF> .

[WKPD-GNU] *Wikipedia* - GNU. <http://en.wikipedia.org/wiki/GNU> .

[WKPD-ΙΣΤΟΓΡΑΜΜΑ] *Wikipedia* - Ιστόγραμμα. [http://en.wikipedia.org/wiki/Image\\_histogram](http://en.wikipedia.org/wiki/Image_histogram) .

[WKPD-HSV] *Wikipedia* - HSV. [http://en.wikipedia.org/wiki/HSL\\_and\\_HSV](http://en.wikipedia.org/wiki/HSL_and_HSV) .

[WKPD-ICC] *Wikipedia* - κατατομή ICC. [http://en.wikipedia.org/wiki/ICC\\_Profile](http://en.wikipedia.org/wiki/ICC_Profile) .

[WKPD-ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ] *Wikipedia* - παρεμβολή. <http://en.wikipedia.org/wiki/Interpolation> .

[WKPD-JPEG] *Wikipedia* - JPEG. <http://en.wikipedia.org/wiki/JPEG> .

[WKPD-LAB] *Wikipedia* -  $L^*a^*b$ . [http://en.wikipedia.org/wiki/Lab\\_color\\_space](http://en.wikipedia.org/wiki/Lab_color_space) .

[WKPD-LZW] *Wikipedia* - LZW. <http://en.wikipedia.org/wiki/LZW> .

[WKPD-ΜΙΚΡΟΚΥΜΑΤΙΣΜΟΣ] *Wikipedia* - Μικροκυματισμός. <http://en.wikipedia.org/wiki/Moire> .

[WKPD-PACKBITS] *Wikipedia* - PackBits. <http://en.wikipedia.org/wiki/PackBits> .

[WKPD-PNG] *Wikipedia* - PNG. [http://en.wikipedia.org/wiki/Portable\\_Network\\_Graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Portable_Network_Graphics) .

[WKPD-ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑ] *Wikipedia* - εικονογραφικά γραφικά. [http://en.wikipedia.org/wiki/Raster\\_graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Raster_graphics) .

[WKPD-ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΤΟΧΟΥ] *Wikipedia* - Απόδοση στόχου. [http://en.wikipedia.org/wiki/Rendering\\_intent](http://en.wikipedia.org/wiki/Rendering_intent) .

[WKPD-ΑΜΦΙΒΛΗΣΤΡΟΕΙΔΗΣ] *Wikipedia* - αμφιβλιστροειδής. <http://en.wikipedia.org/wiki/Retina> .

[WKPD-ΣΟΥΠΙΑ] *Wikipedia* - σουπιά. <http://en.wikipedia.org/wiki/Sepia> .

[WKPD-ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΨΙΑ] *Wikipedia* - υποδειγματοληψία χρώματος.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma\\_Subsampling](http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_Subsampling) .

[WKPD-SVG] *Wikipedia* - SVG. [http://en.wikipedia.org/wiki/Scalable\\_Vector\\_Graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics) .

[WKPD-URI] *Wikipedia* - URI. [http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform\\_Resource\\_Identifier](http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform_Resource_Identifier) .

[WKPD-URL] *Wikipedia* - URL. [http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform\\_Resource\\_Locator](http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform_Resource_Locator) .

[WKPD-ιστός-χρώματα] *Wikipedia* - ιστός-χρώματα. [http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_colors](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_colors) .

[WKPD-YCBCR] *Wikipedia* - YCbCr. <http://en.wikipedia.org/wiki/YCbCr> .

[WKPD-YUV] *Wikipedia* - YUV. <http://en.wikipedia.org/wiki/YUV> .

[XDS] Πρωτόκολο άμεσης αποθήκευσης (XDS). <http://freedesktop.org/wiki/Specifications/XDS> .





# Παράρτημα Α. Ιστορικό GIMP

## Πίνακας Περιεχομένων

- [1. Το πρώτο ξεκίνημα](#)
- [2. Οι πρώτες ημέρες του GIMP](#)
- [3. Η έκδοση που άλλαξε τον κόσμο](#)
- [4. Έκδοση 2.0](#)
- [5. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.2;](#)
- [6. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.4;](#)
- [7. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.6;](#)
- [8. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.8;](#)

## 1. Το πρώτο ξεκίνημα

Σύμφωνα με τους Peter Mattis και Spencer Kimball, τους αρχικούς δημιουργούς του GIMP, στην ανακοίνωση τους του GIMP0.54:

Το GIMP προέκυψε από τις στάχτες του απαίσιου φτιαγμένου σχεδίου τάξης CS164 (μεταγλωττιστές). Η ρύθμιση: νωρίς το πρωί. Ήμασταν και οι δυο ανήσυχτοι από την έλλειψη ύπνου και την απαίσιου υπερένταση του προγραμματισμού ενός μεταγλωττιστή σε LISP. Τα όρια της υπομονής μας είχαν προ πολλού εξαντληθεί και ακόμα το πρόβλημα παρέμενε.

Και τότε συνέβη. Ένας κοινός LISP μπερδεμένος πυρήνας όταν δεν μπορούσε να διαμοιράσει τα 17 MB χρειάστηκε να δημιουργήσει έναν αναλυτή για μια απλή γραμματική χρησιμοποιώντας yacc. Μία απίστευτη στιγμή πέρασε, υπήρχε μια κοινή ματιά αηδίας και τότε το σχέδιο μας εξατμίστηκε. Έπρεπε να γράψουμε κάτι... *οτιδήποτε* ... χρήσιμο. Κάτι σε C. Κάτι που δεν βασίζεται σε εμφωλευμένες λίστες για να αναπαραστήσει μια ψηφιογραφία. Έτσι, γεννήθηκε το GIMP.

Όπως ο φοίνικας, ένδοξος, νέα ζωή αναπήδησε από τα αποκαΐδια του LISP και yacc. Ιδέες πετούσαν, αποφασίσεις παρτήθηκαν, το GIMP ξεκίνησε να παίρνει μορφή.

Ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας ήταν η αποδοχή. Ένα πρόγραμμα που θα μπορούσε το λιγότερο να μειώσει την αναγκαιότητα χρήσης εμπορικού λογισμικού κάτω από «Windoze» ή «Macintoy». Ένα πρόγραμμα που θα μπορούσε να παράσχει τα χαρακτηριστικά που λείπουν από τα άλλα X εργαλεία βαφής και εικόνας. Ένα πρόγραμμα που θα μπορούσε να βοηθήσει να διατηρήσει την μεγάλη παράδοση των υπέροχων και ελεύθερων εφαρμογών UNIX.

Έξι μήνες αργότερα, φτάσαμε σε ένα πρώιμο βήτα στάδιο. Θέλουμε να την εκδώσουμε τώρα για να ξεκινήσουμε την εργασία σε θέματα συμβατότητας και σταθερότητας ανεξάρτητα από λειτουργικό. Επίσης, αισθανόμαστε τώρα ότι το πρόγραμμα είναι στην πραγματικότητα αξιοποιήσιμο και θα θέλαμε να δούμε άλλους ενδιαφερόμενους προγραμματιστές να αναπτύξουν πρόσθετα και ποικίλα αρχεία υποστήριξης μορφής.







## 2. Οι πρώτες ημέρες του GIMP

### Έκδοση 0.54

Η έκδοση 0.54 εκδόθηκε το Φεβρουάριο του 1996 και είχε μια μεγάλη επίδραση ως το πρώτο πραγματικά επαγγελματικό πρόγραμμα επεξεργασίας της εικόνας. Αυτό ήταν το πρώτο ελεύθερο πρόγραμμα που θα μπορούσε να συναγωνιστεί με μεγάλα εμπορικά προγράμματα επεξεργασίας της εικόνας.

Η έκδοση 0.54 ήταν μια βήτα έκδοση, αλλά ήταν τόσο σταθερή που μπορούσατε να τη χρησιμοποιήσετε για καθημερινή δουλειά. Όμως, ένα από τα μεγαλύτερα μειονεκτήματα της 0.54 ήταν ότι η εργαλειοθήκη (οι πλευρικές γραμμές, τα μενού, τα πλαίσια διαλόγου, κλ.) κατασκευάστηκε σε Motif, μια εμπορική εργαλειοθήκη. Αυτό ήταν ένα μεγάλο μειονέκτημα για συστήματα όπως το «Linux», επειδή έπρεπε να αγοράσετε το Motif εάν θέλατε να χρησιμοποιήσετε το γρηγορότερο δυναμικά συνδεδεμένο GIMP. Πολλοί προγραμματιστές ήταν επίσης σπουδαστές που έτρεχαν Linux και δεν μπορούσαν να αγοράσουν το Motif.

### Έκδοση 0.60

Όταν το 0.60 εκδόθηκε τον Ιούλιο του 1996, ήταν κάτω από την ανάπτυξη S και P (Spencer and Peter) για τέσσερις μήνες. Τα κύρια προγραμματιστικά πλεονεκτήματα ήταν οι νέες εργαλειοθήκες, GTK (εργαλειοθήκη GIMP) και GDK (GIMP σχεδιαστικό εργαλείο), που εξαφάνιζε την εξάρτηση από το Motif. Για τους καλλιτέχνες γραφικών, το 0.60 ήταν γεμάτο με νέα χαρακτηριστικά όπως: βασικές στρώσεις, βελτιωμένα εργαλεία βαφής (δειγματοληψία υποεικονοστοιχείων, διάκενο πινέλου), ένας καλύτερος αερογράφος, καταστάσεις βαφής, κλ.

Η έκδοση 0.60 ήταν απλά μια έκδοση προγραμματιστών και δεν προοριζόταν για πλατιά χρήση. Χρησιμοποιήθηκε ως μέσο για την 0.99 και την τελική έκδοση 1.0, έτσι λειτουργίες και βελτιώσεις μπορούσαν να ελεγχθούν και να απορριφθούν ή να αλλάξουν. Μπορείτε να θεωρήσετε την 0.60 ως άλφα έκδοση του 0.99.

### Έκδοση 0.99

Τον Φεβρουάριο του 1997, εμφανίστηκε η έκδοση 0.99. Μαζί με άλλους προγραμματιστές, S και P έκαναν πολλές αλλαγές στο GIMP και προσέθεσαν ακόμα περισσότερα χαρακτηριστικά. Η κύρια διαφορά ήταν το νέο API (διεπαφή προγραμματισμού εφαρμογής) και το «PDB», που έκανε δυνατή τη συγγραφή σεναρίων. Τα Script-Fus (ή μακροεντολές) μπορούσαν τώρα να αυτοματοποιήσουν πράγματα που κανονικά θα κάνατε με το χέρι. Το GTK/GDK είχε επίσης αλλάξει και τώρα λεγόταν GTK+. Επιπλέον, το 0.99 χρησιμοποιούσε μια νέα μορφή επεξεργασίας μνήμης βασισμένης σε παράθεση που έκανε δυνατή τη φόρτωση τεράστιων εικόνων στο GIMP (φόρτωση μιας εικόνας 100 MB στο GIMP δεν είναι πρόβλημα). Η έκδοση 0.99 επίσης εισήγαγε έναν νέο εγγενή τύπο αρχείου του GIMP που λεγόταν XCF.

Το νέο API έκανε πραγματικά εύκολο να γράψετε επεκτάσεις και πρόσθετα για το GIMP. Πολλά νέα πρόσθετα και επεκτάσεις εμφανίστηκαν για να κάνουν το GIMP ακόμα περισσότερο χρήσιμο (όπως το SANE, που ενεργοποιεί τη σάρωση άμεσα στο GIMP).

Το καλοκαίρι του 1997, το GIMP έφτασε στην έκδοση 0.99.10 και S και P να αποσύρουν την περισσότερη από την υποστήριξη τους αφού αποφοίτησαν και άρχισαν δουλειά. Όμως, οι άλλοι προγραμματιστές του GIMP συνέχισαν κάτω από την ενορχήστρωση του Federico Mena να κάνουν το GIMP έτοιμο για τη φορά αυτή.

Το GTK+ αποχωρίστηκε από το GIMP το Σεπτέμβριο του 1997. Το GTK+ αναγνωρίστηκε ως μια εξίσια εργαλειοθήκη και άλλοι προγραμματιστές ξεκίνησαν να το χρησιμοποιούν και να χτίζουν τις δικές τους εφαρμογές.

Το GIMP πέρασε σε κατάσταση παγώματος τον Οκτώβριο του 1997. Αυτό σήμαινε ότι κανένα νέο χαρακτηριστικό δεν θα προστίθετο στις βιβλιοθήκες και το πρόγραμμα του πυρήνα του GIMP. Το GUM (εγχειρίδιο χρηστών του GIMP) έκδοση 0.5 επίσης εκδόθηκε νωρίς τον Οκτώβριο του 1997. Η εργασία ανάπτυξης συνεχίστηκε για να γίνει το GIMP σταθερό και έτοιμο για την έκδοση 1.0.





Παράρτημα Α. Ιστορικό GIMP



3. Η έκδοση που άλλαξε τον κόσμο

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 3. Η έκδοση που άλλαξε τον κόσμο

---

### Έκδοση 1.0

Το GIMP έκδοση 1.0 βγήκε στις 5 Ιουνίου του 1998. Τελικά το GIMP θεωρήθηκε αρκετά σταθερό για να εγγραφεί μια παγκόσμια ανακοίνωση και επαγγελματική χρήση.

### Έκδοση 1.2

Το GIMP έκδοση 1.2.0 εκδόθηκε στις 25 Δεκεμβρίου 2000. Συγκρινόμενο με την έκδοση 1.0, περιείχε κυρίως διορθώσεις και βελτιώσεις της διεπαφής χρήστη.



2. Οι πρώτες ημέρες του GIMP



4. Έκδοση 2.0

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4. Έκδοση 2.0

Πρώτα, μια στατιστική: η βάση κώδικα του GIMP περιέχει περίπου 230.000 γραμμές κώδικα C και οι περισσότερες από αυτές τις γραμμές ξαναγράφηκαν στην εξέλιξη από 1.2 σε 2.0. Από την πλευρά του χρήστη, όμως, το GIMP 2 είναι βασικά παρόμοιο με το GIMP 1· τα χαρακτηριστικά είναι αρκετά παρόμοια που οι χρήστες του GIMP 1 δεν χάνονται. Ως μέρος της εργασίας επαναδόμησης, οι προγραμματιστές καθάρισαν αρκετά τον κώδικα, μια επένδυση που αν και δεν είναι άμεσα ορατή στο χρήστη, διευκολύνει τη συντήρηση και κάνει τις μελλοντικές προσθήκες λιγότερο δύσκολες. Έτσι, η βάση κώδικα του GIMP 2 είναι σημαντικά καλύτερα οργανωμένη και περισσότερο διατηρήσιμη από ότι ήταν για το GIMP 1.2.

### Βασικά εργαλεία

Τα βασικά εργαλεία στο GIMP 2 δεν είναι πολύ διαφορετικά από τους προκατόχους τους στο GIMP 1. Το εργαλείο «επιλογή περιοχών κατά χρώμα» εμφανίζεται τώρα στην εργαλειοθήκη του GIMP εργαλειοθήκη, αλλά συμπεριλαμβανόταν ήδη στο GIMP 1 ως επιλογή μενού στο μενού επιλογής. Το εργαλείο μετασχηματισμού διαιρέθηκε σε πολλά εξειδικευμένα εργαλεία: περιστροφή, κλίμακα στρέβλωση και προοπτική. Χρωματικές λειτουργίες είναι τώρα συνδεδεμένες με στρώσεις στο μενού στρώση → χρώματα, αλλά αυτό είναι απλά ένα καθάρισμα: ήταν ήδη παρόντα στο μενού εικόνας (παράλογα, αφού είναι λειτουργίες στρώσης). Έτσι δεν εμφανίστηκαν ολοκαίνουργα εργαλεία σε αυτήν την έκδοση, αλλά δύο από τα εργαλεία είχαν πλήρως ανανεωθεί συγκρινόμενα με τις παλιότερες εκδόσεις: το εργαλείο κειμένου και το εργαλείο μονοπατιού. Περισσότερα σε αυτό παρακάτω.

Η διεπαφή χρήστη για εργαλεία άλλαξε επίσης σημαντικά. Το πλαίσιο διαλόγου «επιλογές εργαλείου» τροποποιήθηκε μα μην αλλάζει μέγεθος από μόνο του όταν ένα νέο εργαλείο επιλέγεται. Οι περισσότεροι χρήστες αισθάνονταν ότι η αλλαγή μεγέθους παραθύρου όταν ένα νέο εργαλείο επιλεγόταν ήταν ενοχλητική. Τώρα, από προεπιλογή ο διάλογος «επιλογές εργαλείου» είναι μόνιμα ανοιχτός και προσαρτημένος κάτω από την εργαλειοθήκη, όπου μπορεί εύκολα να βρεθεί.

### Επιλογές εργαλείου

Οι «επιλογές εργαλείου» για πολλά εργαλεία έχουν νέες δυνατότητες που δεν ήταν διαθέσιμες στο GIMP 1. Χωρίς να είναι διεξοδικές, εδώ είναι οι πιο σημαντικές βελτιώσεις.

Όλα τα εργαλεία επιλογής τώρα έχουν κουμπιά κατάστασης: αντικατάσταση, προσθήκη, αφαίρεση και τομή. Στο GIMP 1 ο μόνος τρόπος να αλλάξετε την κατάσταση επιλογής ήταν η χρήση των κουμπιών **Ctrl** ή **Shift**, που μπορούσε να δημιουργήσει συγχύσεις επειδή αυτά τα κουμπιά επίσης είχαν άλλες λειτουργίες. Για παράδειγμα, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Shift** ενώ χρησιμοποιούσατε το εργαλείο επιλογής ορθογωνίου εξανάγκαζε το ορθογώνιο να γίνει τετράγωνο. Έτσι, για να προσθέσετε μια επιλογή τετραγώνου θα πρέπει να πιέζατε πρώτα **Shift**, έπειτα κλικ στο ποντίκι, έπειτα απελευθέρωση του **Shift**, έπειτα **Shift** ξανά, έπειτα καθάρισμα της επιλογής με το ποντίκι, έπειτα απελευθέρωση του **Shift**. Τώρα μπορεί να γίνει πιο εύκολα.

Για τα εργαλεία μετασχηματισμού, τα κουμπιά τώρα ελέγχουν ποιο αντικείμενο (στρώση, επιλογή ή μονοπάτι) επηρεάζεται από το μετασχηματισμό. Μπορείτε για παράδειγμα να μετασχηματίσετε μια ορθογώνια επιλογή σε ποικίλα τετράπλευρων σχημάτων. Ο μετασχηματισμός μονοπατιού ειδικά είναι τώρα ευκολότερος από ότι πριν.

Το «ξεθώριασμα» και η «βαφή χρησιμοποιώντας διαβάθμιση» είναι τώρα διαθέσιμα για όλα τα σχεδιαστικά εργαλεία. Στην πραγματικότητα, όλα τα εργαλεία σχεδίασης τώρα έχουν το ατομικό τους πινέλο, διαβάθμιση και ρυθμίσεις μοτίβου σε αντίθεση με το GIMP 1 όπου υπήρχε μια μοναδική γενική ρύθμιση που εφαρμοζόταν σε όλα τα εργαλεία σχεδίασης. Τώρα μπορείτε να διαλέξετε διαφορετικά πινέλα για το μολύβι και το πινέλο βαφής, ή διαφορετικά μοτίβα για τα εργαλεία κλωνοποίησης και γεμίματος. Μπορείτε να αλλάξετε αυτές τις ρυθμίσεις χρησιμοποιώντας τον τροχό ποντικιού πάνω από τη σχετικό κουμπί πόρου (αυτό είναι πιο χρήσιμο για γρήγορη και εύκολη επιλογή πινέλου).

### Διεπαφή χρήστη

Οι πιο ορατές αλλαγές στο GIMP 2 αφορούν τη διεπαφή χρήστη. Το GIMP τώρα χρησιμοποιεί τη γραφική εργαλειοθήκη GTK2+ στη θέση του GTK+. Ένα από τα όμορφα χαρακτηριστικά που ήλθε από τις νέες βιβλιοθήκες είναι οι προσαρτησιμοί διάλογοι και η περιήγηση καρτέλας μεταξύ προσαρτημένων διαλόγων στο ίδιο παράθυρο — ένα χαρακτηριστικό παρόν σε πολλούς δημοφιλείς περιηγητές ιστού. Το GIMP 1 ήταν διάσημο για το άνοιγμα διαλόγων οπουδήποτε στην οθόνη σας· το GIMP 2 μπορεί να χρησιμοποιήσει σταθερά πλαίσια. Οι διάλογοι τώρα περιλαμβάνουν ένα μενού λίγο προσαρμοσμένο στην καρτέλα, που παρέχει μέγιστη ευελιξία στην οργάνωση του χώρου εργασίας σας.

Το παράθυρο εικόνας έχει μερικά ενδιαφέροντα νέα χαρακτηριστικά. Αυτά δεν είναι υποχρεωτικά ενεργοποιημένα από προεπιλογή, αλλά μπορούν να σημειωθούν ως επιλογές στο μενού προτιμήσεις → διεπαφή → παράθυρα εικόνας. Η «προβολή περιγράμματος πινέλου», για παράδειγμα, επιτρέπει να δείτε το περίγραμμα του πινέλου όταν χρησιμοποιείτε εργαλεία σχεδίασης. Στην υποενοότητα «εμφάνιση», μπορείτε να εναλλάξετε εάν η γραμμή μενού είναι παρούσα στην κορυφή των παραθύρων εικόνας. Μπορείτε να ορίσετε μια επιλογή για να δουλέψει με τη νέα κατάσταση πλήρους οθόνης. Προβολή των επιλογών είναι επίσης διαθέσιμη από όλα τα παράθυρα εικόνας χρησιμοποιώντας δεξιά κλικ για την εμφάνιση του μενού, έπειτα επιλογή της «προβολής». Το αποκαλούμενο μενού «εικόνας» είναι επίσης διαθέσιμο με κλικ στο μικρό τρίγωνο στην επάνω αριστερή γωνία του χώρου σχεδίασης. Η ρύθμιση που διαλέγετε στο διάλογο «προτιμήσεις» χρησιμοποιείται ως η προεπιλεγμένη τιμή και οι επιλογές που ορίζετε από μια εικόνα χρησιμοποιούνται μόνο για αυτήν την εικόνα. (Μπορείτε επίσης να εναλλάξετε την κατάσταση πλήρους οθόνης χρησιμοποιώντας το πλήκτρο **F11** με το πλήκτρο **Esc** επίσης εξέρχεστε από την κατάσταση πλήρους οθόνης).

Το GIMP 2 χαρακτηρίζεται από τους επιταχυντές πληκτρολογίου για διευκόλυνση της προσπέλασης μενού. Εάν βρείτε ότι η περιήγηση μέσα από μενού χρησιμοποιώντας το ποντίκι σας είναι ενοχλητική, η λύση ίσως να είναι η χρήση του πληκτρολογίου. Για παράδειγμα, εάν η γραμμή μενού είναι παρούσα, για να δημιουργήσετε μια νέα εικόνα απλώς πατήστε **Alt**+**+**. Χωρίς τη γραμμή μενού, πατήστε **Shift**+**F10** για να ανοίξετε το επάνω αριστερά μενού και χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή **F** έπειτα **N** για δημιουργία της νέας εικόνας. Οι επιταχυντές πληκτρολογίου είναι διαφορετικοί από τις συντομεύσεις: οι επιταχυντές είναι χρήσιμοι για περιήγηση μέσα από τα μενού, ενώ οι συντομεύσεις καλούν ένα ειδικό στοιχείο μενού άμεσα. Για παράδειγμα, **Ctrl**+**N** είναι μια συντόμευση και ο γρηγορότερος τρόπος για άνοιγμα μιας νέας εικόνας.

Για να διευκολυνθεί η πρόσβαση στα πιο κοινά χρησιμοποιούμενα στοιχεία του μενού, το GIMP παρέχει δυναμικές συντομεύσεις για πολλά χρόνια. Όταν ένα μενού είναι ανοιχτό, μπορείτε να πάτε πάνω από το επιθυμητό στοιχείο του μενού και να με πατήσετε το συνδυασμό συντόμευσης. Αυτό το χαρακτηριστικό είναι ακόμα παρόν, αλλά απενεργοποιείται από προεπιλογή στο GIMP 2.0, για να αποφύγετε τυχαία επαναπόδοση των υπαρχουσών συντομεύσεων.

Το GIMP επίσης στέλνεται με έναν αριθμό συνόλων δεσμεύσεων πλήκτρων για τα μενού του. Εάν θα θέλατε να αντικαταστήσετε τις προεπιλεγμένες δεσμεύσεις πλήκτρων του GIMP με αυτές του Photoshop, για παράδειγμα, μπορείτε να μετακινήσετε το αρχείο `menurc` στον κατάλογο δεδομένων χρήστη στο `oldmenurc`, να μετονομάσετε `ps-menurc` σε `menurc` και να ξαναρχίσετε το GIMP.

### Χειρισμός καρτελών και προσαρτήσεων

Το GIMP 2.0 εισάγει ένα σύστημα διαλόγων με καρτέλες για να σας επιτρέψει να κάνετε το χώρο εργασίας σας να φαίνεται όπως θέλετε. Σχεδόν όλοι οι διάλογοι μπορούν να συρθούν σε άλλο παράθυρο διαλόγου και να αποτεθούν για να οριστεί μια καρτέλα διαλόγου.

Επιπλέον, στον πάτο κάθε διαλόγου, υπάρχει μια προσαρτήσιμη περιοχή: σύρσιμο και απόθεση καρτελών εδώ για προσάρτηση διαλόγων κάτω από την κάτω ομάδα καρτέλας.

### Σενάρια

Το «Python-fu» είναι τώρα η πρότυπη διεπαφή σεναρίων για το GIMP 2. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε τώρα να χρησιμοποιήσετε τις συναρτήσεις του GIMP σε σενάρια του Python, ή αντίστροφα να χρησιμοποιήσετε το Python για να γράψετε πρόσθετα του GIMP. Το Python είναι σχετικά ευκολονόητο ακόμα και για αρχάριο, ειδικά σε σύγκριση με την παρόμοια με το Lisp γλώσσα που χρησιμοποιήθηκε για το Script-Fu στο GIMP 1. Οι δεσμεύσεις Python αυξάνονται από ένα σύνολο τάξεων για κοινές λειτουργίες, έτσι δεν υποχρεώνεστε να ψάξετε μέσα από μια πλήρη διαδικασιακή βάση δεδομένων του GIMP για να εκτελέσετε βασικές λειτουργίες. Επιπλέον, το Python έχει

ενσωματώσει περιβάλλοντα ανάπτυξης και μια γιγαντιαία βιβλιοθήκη και τρέχει όχι μόνο σε Linux αλλά επίσης σε Microsoft Windows και Apples Mac OS X. Το μεγαλύτερο μειονέκτημα, για το GIMP 2.0, είναι ότι η τυπική προσφερόμενη διεπαφή χρήστη στο Python-fu δεν χρησιμοποιεί την πλήρη δύναμη της γλώσσας Python. Η διεπαφή είναι προς το παρόν σχεδιασμένη να υποστηρίζει απλά σενάρια, αλλά μια πιο προχωρημένη έκδοση είναι ο σκοπός μιας μελλοντικής ανάπτυξης.

Το GIMP-Perl δεν διανέμεται πια με την τυπική διανομή του GIMP 2, αλλά είναι διαθέσιμο ως ξεχωριστό πακέτο. Προς το παρόν, το GIMP-Perl υποστηρίζεται μόνο στα λειτουργικά συστήματα Unix. Περιλαμβάνει και μια απλή γλώσσα σεναρίων και την ικανότητα να κωδικοποιεί πιο βελτιωμένων διεπαφών χρησιμοποιώντας το άρθρωμα perl GTK2. Άμεσος χειρισμός εικονοστοιχείου είναι διαθέσιμος μέσα από τη χρήση του PDL.

Το Script-Fu βασίζεται στο «Scheme», έχοντας τα ίδια μειονεκτήματα όπως πριν: μη διαισθητικό, δύσκολο στη χρήση και έλλειψη πραγματικού αναπτυξιακού περιβάλλοντος. Έχει, όμως, ένα μεγάλο πλεονέκτημα συγκρινόμενο με το Python-fu: τα σενάρια Script-Fu διερμνεύονται άμεσα από το GIMP και δεν απαιτούν οποιαδήποτε πρόσθετη εγκατάσταση λογισμικού. Το Python-fu απαιτεί την εγκατάσταση ενός πακέτου για τη γλώσσα Python.

### Το εργαλείο κειμένου

Το μεγάλο πρόβλημα με το τυπικό εργαλείο κειμένου στο GIMP 1 ήταν ότι το κείμενο δεν μπορούσε να τροποποιηθεί μετά την απόδοση του. Εάν θέλατε να αλλάξετε οτιδήποτε για το κείμενο, το μόνο που μπορούσατε να κάνετε ήταν «αναίρεση» και ξανά προσπάθεια (εάν ήσασταν αρκετά τυχεροί για να έχετε αρκετό διαθέσιμο ιστορικό αναιρέσεων και έπειτα φυσικά θα έπρεπε επίσης να αναιρέσετε κάθε άλλη δουλειά στο ενδιάμεσο διάστημα). Στο GIMP 1.2 υπήρχε επίσης το πρόσθετο «δυναμικού κειμένου» που επέτρεπε τη δημιουργία ειδικών στρώσεων κειμένου και διατήρηση τους ολόγυρα επ' άπειρο, σε μια τροποποιήσιμη μορφή, αλλά ήταν με σφάλματα και περίεργη στη χρήση. Η δεύτερη γενιά εργαλείου κειμένου είναι ένας βελτιωμένος συνδυασμός του παλιού εργαλείου κειμένου και του προσθέτου δυναμικού κειμένου. Τώρα όλες οι επιλογές είναι διαθέσιμες στις «επιλογές εργαλείου»: γραμματοσειρά, μέγεθος γραμματοσειράς, χρώμα κειμένου, ευθυγράμμιση, εξομάλυνση, εσοχή, διάκενο. Για να δημιουργήσετε ένα νέο στοιχείο κειμένου, κλικ στην εικόνα και ένας μικρός επεξεργαστής αναδύεται. Το κείμενο φαίνεται στην εικόνα ενώ επεξεργάζεστε (και οι αλλαγές σειράς επεξεργάζονται κανονικά!). Μια νέα σχετική στρώση δημιουργείται· αυτή η στρώση αλλάζει μέγεθος δυναμικά για να ταιριάζει το κείμενο που πληκτρολογείτε. Μπορείτε να εισάγετε απλό κείμενο από ένα αρχείο και μπορείτε ακόμα να κάνετε πράγματα όπως γράψιμο από δεξιά προς τα αριστερά στα αραβικά. Εάν διαλέξετε μια στρώση κειμένου, με κλικ πάνω της ανοίγει ο επεξεργαστής και μπορείτε έπειτα να τροποποιήσετε το κείμενο σας.

### Το εργαλείο μονοπατιού

Η δεύτερη γενιά εργαλείου μονοπατιού έχει μια πλήρως νέα διεπαφή. Η πρώτη μεγάλη διαφορά που σημειώνετε είναι ότι τα μονοπάτια δεν απαιτούν πια να είναι κλειστά. Ένα μονοπάτι μπορεί να αποτελείται από έναν αριθμό από μη κοινά τμήματα καμπύλης. Η επόμενη μεγάλη διαφορά είναι ότι τώρα το εργαλείο μονοπατιού έχει τρεις διαφορετικές καταστάσεις, σχεδίαση, επεξεργασία και μετακίνηση.

Στην κατάσταση σχεδίασης, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα μονοπάτι, να προσθέσετε κόμβους σε υπάρχον μονοπάτι και να τροποποιήσετε το σχήμα της καμπύλης είτε σύροντας άκρες της καμπύλης είτε σύροντας τις «λαβές» ενός κόμβου.

Στην κατάσταση επεξεργασίας, μπορείτε να προσθέσετε κόμβους στη μέση των άκρων καμπύλης και να αφαιρέσετε κόμβους ή άκρες, καθώς και να αλλάξετε το σχήμα της καμπύλης. Μπορείτε επίσης να συνδέσετε δύο συστατικά μονοπατιού.

Η τρίτη κατάσταση, μετακίνηση, χρησιμοποιείται, όπως θα μπορούσατε να περιμένετε, για μετακίνηση συστατικών μονοπατιού. Εάν το μονοπάτι σας έχει πολλά συστατικά, μπορείτε να μετακινήσετε κάθε συστατικό μονοπατιού ξεχωριστά. Για να μετακινήσετε όλα τα συστατικά μονομιάς, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο **Shift**.

Τα δύο άλλα χαρακτηριστικά σχετικά με μονοπάτι είναι νέα στο GIMP 2.0. Το GIMP δεν μπορεί μόνο να εισάγει μια εικόνα SVG ως εικόνα εικονογραφίας, αλλά μπορεί επίσης να διατηρήσει τα μονοπάτια SVG ανέπαφα ως μονοπάτια του GIMP. Αυτό σημαίνει ότι το GIMP είναι τώρα πιο ικανό από ποτέ να συμπληρώσει το προτιμώμενο διανυσματικό σχεδιαστικό εργαλείο. Το άλλο χαρακτηριστικό που βελτίωσε το εργαλείο μονοπατιού είναι η εισαγωγή πινακίδας βασισμένης σε διάνυσμα. Στις προηγούμενες εκδόσεις, η πινακίδα μονοπατιών και επιλογών ήταν θέμα σχεδίασης μιας πινακίδας μαζί με το μονοπάτι. Αυτή η κατάσταση είναι ακόμα διαθέσιμη, αλλά είναι τώρα δυνατό να

βάψετε μια καμπύλη με ακρίβεια, χρησιμοποιώντας τη βιβλιοθήκη διανύσματος LIBART.

## Άλλες βελτιώσεις

Μερικές άλλες βελτιώσεις εν συντομία:

- Υψηλότερη ποιότητα εξομάλυνσης σε μερικές τοποθεσίες — πιο αισθητά στο εργαλείο κειμένου.
- Τα εικονίδια και τα μενού είναι θεματικά. Μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας σύνολο εικονιδίων και να το εφαρμόσετε στην εργαλειοθήκη χρησιμοποιώντας την επιλογή μενού **προτίμηση** → **διεπαφή**. Ένα θέμα που αποκαλείται «μικρό» περιλαμβάνεται με την τυπική διανομή.
- Μια εικόνα μπορεί να αποθηκευτεί ως πρότυπο και να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία νέων εικόνων.
- Υπάρχουν τέσσερις νέοι συνδυασμοί καταστάσεων για στρώσεις που κείνται η μία πάνω από την άλλη μέσα στην εικόνα: «σκληρό φως», «μαλακό φως», «εξαγωγή κόκκου» και «συγχώνευση κόκκου».
- Εάν υπάρχει μια ενεργή επιλογή, μπορείτε να περικόψετε μια εικόνα άμεσα στο μέγεθος της επιλογής χρησιμοποιώντας το μενού εικόνας **εικόνα** → **περικοπή**.
- Παράλληλα με τη δημιουργία οδηγών, υπάρχει τώρα λειτουργικότητα πλέγματος στο GIMP. Είναι συμπληρωματική στη λειτουργικότητα οδηγών και διευκολύνει την τοποθέτηση αντικειμένων έτσι ώστε να ευθυγραμμίζονται τέλεια.
- Ο διάλογος στρώσεων είναι πιο συνεκτικός, στο ότι δεν υπάρχουν κρυμμένες λειτουργίες που προσπελάζονται μόνο με δεξιό κλικ στη μικροσκοπική εικόνα της στρώσης που φαίνεται εκεί. Μπορείτε τώρα να χειριστείτε τις λειτουργίες στρώσης άμεσα από το μενού εικόνας: μάσκα στρώσης, διαφάνεια, μετασχηματισμός και λειτουργίες χρώματος στρώσης είναι άμεσα στο υπομενού στρώσης.
- Τα φίλτρα εμφάνισης χρώματος είναι τώρα διαθέσιμα από το μενού εικόνας **προβολή** → **εμφάνιση φίλτρων**. Χρησιμοποιώντας τα, μπορείτε να προσομοιώσετε διαφορετικές τιμές γάμα, διαφορετικές αντιθέσεις, ή ακόμα χρώμα ανεπαρκούς όρασης, χωρίς αλλαγή της αρχικής εικόνας. Αυτό στην πραγματικότητα είναι ένα χαρακτηριστικό των εκδόσεων ανάπτυξης του GIMP για πολύ χρόνο, αλλά δεν ήταν ποτέ αρκετά σταθερό για να εμφανιστεί σε σταθερή έκδοση του GIMP πριν.
- Ο διάλογος επιλογής χρώματος έχει μια νέα κατάσταση CMYK, συνδεδεμένη με το εικονίδιο του εκτυπωτή.
- Αποθηκευμένα δεδομένα στις ετικέτες EXIF από ψηφιακές κάμερες χειρίζονται τώρα σε κατάσταση ανάγνωσης και γραφής για αρχεία JPEG.
- Οι κινήσεις MNG τώρα υποστηρίζονται. Η μορφή αρχείου MNG μπορεί να θεωρηθεί ως κινούμενο PNG. Έχει όλα τα πλεονεκτήματα των PNG συγκριτικά με τα GIF, όπως περισσότερα χρώματα, 256 στάθμες διαφάνειας και ίσως πιο σημαντικό, έλλειψη επιβάρυνσης ευρεσιτεχνίας. Η μορφή είναι τυπική ιστού και όλοι οι πρόσφατοι δημοφιλείς περιηγητές ιστού το υποστηρίζουν.
- Το πακέτο κίνησης του GIMP τώρα κάνει γραφικά εξαίτλωσης, ένα χαρακτηριστικό γαλάζιας οθόνης προστέθηκε καθώς και ηχητική.
- Ένα φίλτρο μείκτη καναλιού, διαθέσιμο προηγουμένως από τον ιστό ως πρόσθετο, φαίνεται στις **φίλτρα** → **χρώματα**.



3. Η έκδοση που άλλαξε τον κόσμο



5. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.2;

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)




## 5. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.2;

Εδώ είναι μια σύντομη περίληψη μερικών από τα πιο σημαντικά νέα χαρακτηριστικά που εισήχθησαν στο GIMP 2.2. Υπάρχουν πολλές άλλες μικρότερες αλλαγές που οι μακροχρόνιοι χρήστες θα σημειώσουν και θα εκτιμήσουν (ή θα παραπονεθούν!). Υπάρχουν επίσης σημαντικές αλλαγές στο επίπεδο του προγραμματισμού προσθέτου και δημιουργίας script-fu που δεν καλύπτονται εδώ.

### Υποστήριξη διαλειτουργικότητας και προτύπων

- Μπορείτε με σύρσιμο και απόθεση ή αντιγραφή και επικόλληση δεδομένων εικόνας από το GIMP σε οποιαδήποτε εφαρμογή που υποστηρίζει αποθέσεις εικόνας/png (προς το παρόν *Abiword* και *Kword* τουλάχιστον) και εναποθέσεις εικόνας/xml+svg (το *Inkscape* το υποστηρίζει). Έτσι μπορείτε να αντιγράψετε και να επικολλήσετε καμπύλες στο GIMP από το *Inkscape* και έπειτα να σύρετε μια επιλογή στο *Abiword* για να το περιλάβετε εμβόλιμα στο έγγραφο σας.
- Τα μοτίβα μπορούν τώρα να είναι οποιασδήποτε υποστηριζόμενης μορφής `GtkPixbuf`, συμπεριλαμβάνοντας png, jpeg, xbm και άλλες.
- Το GIMP μπορεί να φορτώσει διαβαθμίσεις από αρχεία SVG και παλέτες από αρχεία ACT και RIFF.
- Η υποστήριξη για σύρσιμο και απόθεση έχει επεκταθεί. Μπορείτε τώρα να αποθέσετε αρχεία και URI στο παράθυρο εικόνας, όπου θα ανοιχτούν στην υπάρχουσα εικόνα ως νέες στρώσεις.



**Σημείωση**

---

Παρακαλώ σημειώστε, ότι το σύρσιμο και απόθεση δεν θα δουλέψει για Apple Mac OS X μεταξύ GIMP και του ευρετή. Αυτό οφείλεται σε έλλειψη λειτουργικότητας σε Apples X11.app

### Επεξεργαστής συντόμευσης

Μπορείτε τώρα να επεξεργαστείτε συντομεύσεις σε αποδιδόμενο διάλογο, καθώς και να συνεχίσετε τη χρήση του λίγο γνωστού χαρακτηριστικού δυναμικών συντομεύσεων (που υπάρχει εκεί από το 1.2).

### Προεπισκοπήσεις προσθέτου

Παρέχουμε μια τυπική προεπισκόπηση αντικειμένου για πρόσθετο συγγραφέων που μειώνει πολύ την ποσότητα κώδικα που απαιτείται για την υποστήριξη προεπισκοπήσεων. Ο David Odin ενσωμάτωσε αυτή την εφαρμογή σε όλα τα τρέχοντα φίλτρα, έτσι ώστε τώρα πολλά περισσότερα φίλτρα στο GIMP να περιέχουν μια προεπισκόπηση που ενημερώνει σε πραγματικό χρόνο και ποικίλες προεπισκοπήσεις συμπεριφέρονται πολύ περισσότερο συνεκτικά.

### Προεπισκοπήσεις πραγματικού χρόνου των λειτουργιών μετασχηματισμού

Τα εργαλεία μετασχηματισμού (στρέβλωση, κλιμάκωση, προοπτική και περιστροφή) μπορούν τώρα να εμφανίσουν μια προεπισκόπηση πραγματικού χρόνου του αποτελέσματος της λειτουργίας όταν το εργαλείο είναι στην «παραδοσιακή» κατάσταση. Προηγούμενως, μόνο ένα πλέγμα μετασχηματισμού φαινότανε.

### Συμβατότητα οδηγού ανθρώπινης διεπαφής GNOME

Πολύ δουλειά έγινε για να γίνει η διεπαφή του GIMP πιο απλή και πιο χρήσιμη για τους αρχάριους. Οι περισσότεροι διάλογοι τώρα ακολουθούν το GNOME HIG από όσο ξέρουμε. Επιπλέον, οι διάλογοι ξεχωρίστηκαν και αφαιρέθηκαν πολλές «προχωρημένες» επιλογές και αντικαταστάθηκαν με υγιείς προεπιλογές ή με κρυμμένες με επέκταση.

### Μετανάστευση GTK+ 2.4

- Τα μενού χρησιμοποιούν το `GtkUIManager` για να δημιουργήσουν δομή μενού δυναμικά από αρχεία δεδομένων XML.
- Ένας πλήρως ανανεωμένος επιλογέας αρχείου χρησιμοποιείται παντού στο GIMP για άνοιγμα ή αποθήκευση αρχείων. Το βέλτιστο είναι ότι επιτρέπει τη δημιουργία ενός συνόλου «σελιδοδεικτών», κάνοντας δυνατή τη γρήγορη περιήγηση και εύκολη τη χρήση των συνήθως χρησιμοποιούμενων καταλόγων.
- Το GIMP τώρα υποστηρίζει φανταχτερούς δρομείς ARGB όταν είναι διαθέσιμοι στο σύστημα.

### Υποστήριξη βασικού διανύσματος

Χρησιμοποιώντας το πρόσθετο GFig, το GIMP τώρα υποστηρίζει τη βασική λειτουργικότητα των στρώσεων διανύσματος. Το πρόσθετο GFig υποστηρίζει έναν αριθμό χαρακτηριστικών γραφικών διανύσματος όπως γεμίσματα διαβάθμισης, καμπύλες Bezier και βάσιμο καμπύλης. Είναι επίσης ο πιο απλός τρόπος για δημιουργία κανονικών ή μη κανονικών πολυγώνων στο GIMP. Στο GIMP 2.2, μπορείτε να δημιουργήσετε στρώσεις GFig και να επαναεπεξεργαστείτε αυτές τις στρώσεις σε GFig μετά. Αυτό το επίπεδο υποστήριξης διανύσματος είναι ακόμα αρκετά πρωτογενές, όμως, σε σύγκριση με τα σχετικά προγράμματα για γραφικά διανυσμάτων όπως το *Inkscape*.

### Επίσης . . .

Υπάρχουν πολλά άλλα μικρότερα χαρακτηριστικά που είναι ορατά στο χρήστη. Μια λίστα μερικών από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι παρακάτω.

- Είναι τώρα δυνατό να εκτελέσετε το GIMP σε κατάσταση δέσμης χωρίς εξυπηρετητή X.
- Έχουμε ένα δυαδικό GIMP (GIMP-κονσόλα) που δεν συνδέεται καθόλου με το GTK+.
- Βελτιωμένη διεπαφή για εκτεταμένες συσκευές εισαγωγής
- Επεξεργάσιμη εργαλειοθήκη: Μπορείτε τώρα να αποφασίσετε ποια εργαλεία θα εμφανίζονται στην εργαλειοθήκη και τη σειρά τους. Ειδικά, μπορείτε να προσθέσετε οποιοδήποτε ή όλα τα χρωματικά εργαλεία στην εργαλειοθήκη εάν το επιθυμείτε.
- Το ιστόγραμμα επικαλύπτει τα ιστογράμματα κόκκινου, πράσινου και γαλάζιου στο ιστόγραμμα τιμής και υπολογίζει το ιστόγραμμα μόνο για τα περιεχόμενα της επιλογής.
- Οι συντομεύσεις τώρα μοιράζονται σε όλα τα παράθυρα του GIMP.



4. Έκδοση 2.0



6. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.4;

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

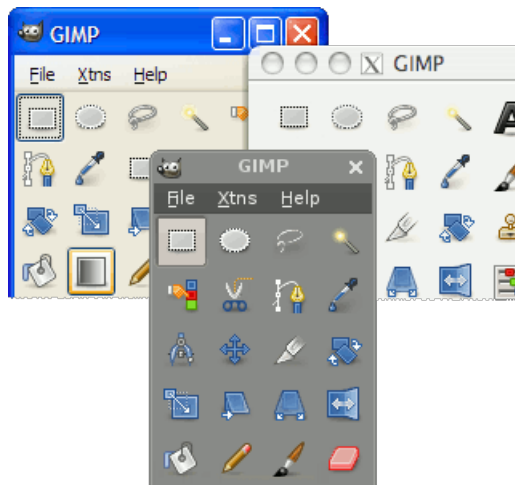


## 6. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.4;

### Ανανεωμένη εμφάνιση

Ένα πλήρως νέο προεπιλεγμένο θέμα εικόνας δημιουργήθηκε για το 2.4. Οι εικόνες συμβαδίζουν με τις γραμμές οδηγού τεχνοτροπίας Tango, έτσι το GIMP δεν αισθάνεται εκτός τόπου σε οποιοδήποτε υποστηριζόμενο λειτουργικό. Ανεξάρτητα εάν εκτελείτε το GIMP κάτω από Microsoft Windows, Mac OS X ή Linux (GNOME, KDE ή Xfce), το GIMP παρέχει μια γυαλιστερή συνεπή εμφάνιση.

**Σχήμα Α.1. Νέα εμφάνιση της εργαλειοθήκης στο GIMP 2.4**



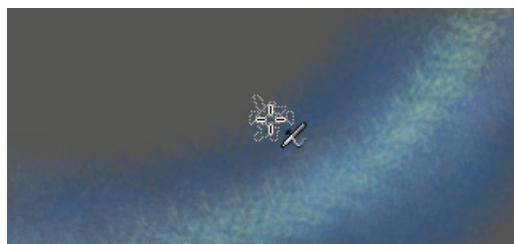
Επιπρόσθετα οι εικόνες βελτίωσαν επίσης την χρησιμότητα σε σκοτεινά θέματα αντικειμένου, που είναι μια συνηθισμένη ρύθμιση μεταξύ ψηφιακών καλλιτεχνών.

Για καλλιτέχνες που προτιμούν περισσότερο αποκορεσμένο χρωματικό θέμα για τις εικόνες τους υπάρχει ένα εναλλακτικό θέμα εικόνας διαθέσιμο για κατέβασμα [\[JIMMAC01\]](#).

### Κλιμακώσιμα πινέλα

Οι επιλογές εργαλείου τώρα περιέχουν έναν ολισθητή μεγέθους πινέλου που επηρεάζει και τα παραμετρικά και τα ψηφιογραφικά πινέλα. Αυτό υπήρξε ένα συχνά ζητούμενο χαρακτηριστικό και από τους ψηφιακούς ζωγράφους και από τους επεξεργαστές φωτογραφίας.

**Σχήμα Α.2. Κλιμακώσιμα πινέλα στο GIMP 2.4**

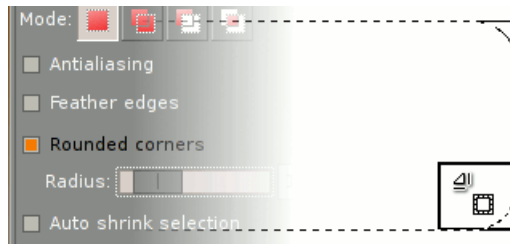


Αντίθετα με προηγούμενες εκδόσεις του GIMP, ανεξάρτητα από τη χρήση ψηφιογραφικού πινέλου, παραμετρικού πινέλου ή ακόμα σωλήνα εικόνας (πολλαπλές ψηφιογραφίες), μπορείτε εύκολα να ορίσετε το μέγεθος του πινέλου είτε με τον ολισθητή επιλογών εργαλείου ή με μια εξωτερική συσκευή όπως ένα ολισθητή MIDI ή με κουμπί ή με μια συσκευή USB όπως το Griffin Powermate.

### Εργαλεία επιλογής

Τα εργαλεία επιλογής ξαναγράφηκαν από την αρχή για να επιτρέψουν την αλλαγή μεγέθους των υπαρχουσών επιλογών. Επιπρόσθετα το εργαλείο ορθογώνιας επιλογής περιλαμβάνει μια ρύθμιση για δημιουργία στρογγυλεμένων γωνιών επειδή αυτό ταυτοποιήθηκε ως μια πολύ κοινή εργασία μεταξύ των σχεδιαστών ιστού.

Σχήμα A.3. Εργαλεία επιλογής στο GIMP 2.4



Η καμπύλη μάθησης των εργαλείων έχει εξομαλυνθεί καθώς η κύρια λειτουργικότητα είναι διαθέσιμη χωρίς θολές συντομεύσεις που προκαλούν σύγχυση στους αρχάριους του GIMP. Οι περισσότερες από τις υπάρχουσες συντομεύσεις δουλεύουν ακόμα, αλλά η λειτουργικότητα είναι διαθέσιμη είτε μέσα από τις επιλογές εργαλείου ή καταργήθηκαν λόγω των διαδραστικών μετακινήσεων και αλλαγών μεγέθους στον καμβά.

Ενώ τα εργαλεία έχουν ξανασχεδιαστεί για να γίνουν πιο κατανοητά για τους αρχάριους, όλη η προηγούμενη λειτουργικότητα παραμένει. Μπορείτε ακόμα να περιορίσετε τους λόγους θέασης ή καθορισμένα μεγέθη.

### Εργαλείο επιλογής προσκηνίου

Η επιλογή ατομικών αντικειμένων σε εικόνες είναι ευκολότερη τώρα με ένα νέο [εργαλείο επιλογής προσκηνίου](#). Γίνεται σε δύο βήματα. Πρώτα, επιλέγετε την επιθυμητή περιοχή που περιέχει όλο το αντικείμενο. Έπειτα ζωγραφίζετε πάνω από την επιλεγμένη περιοχή με ένα πινέλο, χωρίς να ακουμπήσετε το περίγραμμα του αντικείμενου. Απελευθερώστε το κουμπί του ποντικιού όταν τελειώσετε και κοιτάχτε, εάν υπάρχουν σκοτεινά γαλάζια σημεία στα αντικείμενα σας. Εάν υπάρχουν μερικά, ζωγραφίστε με ένα πινέλο πάνω τους ξανά και ελευθερώστε για ολοκλήρωση της επιλογής. Όταν δεν υπάρχουν άλλες γαλάζιες περιοχές μες το αντικείμενο, πατήστε εισαγωγή και ιδού έχετε ένα τέλεια επιλεγμένο αντικείμενο.

### Εργαλείο ευθυγράμμισης

Ενώ το GIMP παρέχει μια λειτουργικότητα πλέγματος και γραμμή οδηγού, η πραγματική ευθυγράμμιση των αντικειμένων πρέπει να γίνει χειροκίνητα. Ένα νέο εργαλείο έρχεται για βοήθεια [...](#)

### Αλλαγές στα μενού

Περισσότερο αξιοσημείωτο είναι ένα υψηλού επιπέδου χρωματικό μενού που συσσωρεύει τα περισσότερα εργαλεία, πρόσθετα και σενάρια που ρυθμίζουν χρώματα σε κατάσταση RGB/γκρι κλίμακας και χρωματικές παλέτες σε κατάσταση από ευρείηριο. Έτσι τώρα μπορείτε να φτάσετε τις λειτουργίες όπως στάθμες ή καμπύλες πολύ πιο γρήγορα παρά πριν, εκτός και ορίσετε τις δικές σας συντομεύσεις πληκτρολογίου για αυτές χρησιμοποιώντας το βελτιωμένο διαχειριστή συντομεύσεων πληκτρολογίου.

Στη νέα έκδοση του GIMP, μερικές είσοδοι μενού άλλαξαν τα ονόματα τους και τη θέση τους. Αυτό έγινε κυρίως για απλοποίηση της καμπύλης εκμάθησης και βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη. Τελικά, το "θόρυβος HSV" και "θόρυβος RGB" ακούγονται πιο περιεκτικά από "σκέδαση HSV" και "σκέδαση RGB", έτσι δεν είναι; Και οι υποδείξεις της γραμμής κατάστασης για όλα τα πρόσθετα και σενάρια είναι αρκετά βοηθητικές επίσης.

### Υποστήριξη για τύπους αρχείων

- Υποστήριξη για τύπο πινέλου Photoshop ABR·
- Βελτιωμένη ανάγνωση/εγγραφή EXIF σε JPEG·
- Εισαγωγή διαδρομών κοπής στο TIFF·
- Οι μάσκες στρώσης μπορούν να αποθηκευτούν σε PSD·
- Υποστήριξη ψηφιογραφιών και καναλιού άλφα 16/32 δυαδικών σε BMP·
- Εικόνες 24 δυαδικών και Vista μπορούν να ανοιχτούν και να αποθηκευτούν.

### Επεξεργασία πλήρους οθόνης

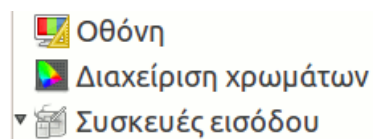
Η κατάσταση πλήρους οθόνης βελτιώθηκε ώστε να επιτρέπει όχι μόνο να παίρνει μια πλήρους κλίμακας προεπισκόπηση της καλλιτεχνικής εργασίας, αλλά επίσης να επιτρέπει άνετη επεξεργασία. Ο καλλιτέχνης έχει μέγιστη διαθέσιμη κατάσταση οθόνης ενώ όλη η λειτουργικότητα είναι γρήγορα διαθέσιμη πατώντας το πλήκτρο **καρτέλα** (εναλλάσσει την ορατότητα όλων των προσαρτήσεων) όταν εργάζεται με πλήρη οθόνη.

Εάν ζωγραφίζει ή επεξεργάζεται φωτογραφίες, η επεξεργασία πλήρους οθόνης διατηρεί όλα τα αφαιρετικά στοιχεία εκτός οπτικού πεδίου με ένα πάτημα πλήκτρου. Είναι σαν να παρατηρεί αστέρια σε ένα πεδίο που αντιτίθεται σε μια πόλη μολυσμένη από φως.

### Χρωματική διαχείριση και προσομοίωση εκτύπωσης

Το GIMP τώρα παρέχει πλήρη υποστήριξη για χρωματικές κατατομές επιτρέποντας ακριβή χρωματική τροποποίηση μέσα από όλη τη διαδικασία «ψηφιακού σκοτεινού δωματίου».

#### Σχήμα A.4. Διαχείριση χρώματος στο GIMP 2.4



### Νέο εργαλείο περικοπής

Ακριβώς όπως τα εργαλεία επιλογής, το νέο εργαλείο περικοπής βελτιώθηκε από την τελευταία έκδοση. Οι λαβές αλλαγής μεγέθους στην πραγματικότητα αλλάζουν μέγεθος στο ορθογώνιο περικοπής αντί να παράσχουν λειτουργικότητα αλλαγής μεγέθους και μετακίνησης. Το εργαλείο συμπεριφέρεται πιο φυσικά και συνεκτικά με τα άλλα εργαλεία GIMP. Για λεπτομέρειες δείτε [Τμήμα 4.4, «Περικοπή»](#).

Για μετακίνηση, απλά σύρτε το ορθογώνιο με κλικ μες την περιοχή. Αλλαγή μεγέθους είναι δυνατή σε έναν ή δύο άξονες ταυτόχρονα σύροντας τις γραμμές λαβής στις πλευρές και τις γωνίες. Η εξωτερική περιοχή σκοτεινιάζει με ένα όμορφο γενικό εφέ για να πάρετε μια καλύτερη ιδέα πώς η τελική περικοπή θα φαίνεται.

### Αφαίρεση κόκκινου ματιού

Ενώ πολυάριθμες επεξεργασίες αφαίρεσης κόκκινου ματιού υπάρχουν ήδη, το GIMP τώρα εμφανίζει ένα πολύ βολικό αυτόματο μαγικό φίλτρο για να αφαιρέσει το κόκκινο μάτι από τις λήψεις σας.

### Επούλωση πινέλου

Η επούλωση πινέλου είναι ένα νέο εργαλείο, παρόμοιο στην εργασία με το εργαλείο κλωνοποίησης, που επιτρέπει τη γρήγορη αποκατάσταση μικρών ελαττωμάτων ή ατελειών που οφείλονται σε γρατσουνιές ή σκόνη. Στην πραγματικότητα το εργαλείο είναι αρκετά έξυπνο για να μπορεί να *καταλάβει* πού και πώς θα τροποποιήσει μια εικόνα για να θεραπεύσει αυτές τις ατέλειες βασιζόμενο στο χρωματικό περιεχόμενο της εικόνας.

### Προοπτική κλωνοποίηση

Εδώ είναι ένα άλλο νέο εργαλείο παρόμοιο με την κλωνοποίηση που είναι ικανό να προσαρμόσει την γεωμετρία προορισμού, αντί για το χρώμα όπως κάνει το πινέλο επούλωσης, βασιζόμενο σε προεπιλεγμένες ρυθμίσεις

παραμορφώσεις. Όπως προτείνει το όνομα, τέλειο όταν αντιγράφονται ομάδες εικόνων με κάποιο τύπο αλλαγών προοπτικής.

### Παραμόρφωση Φακού

Ένα πολύ κοινό πρόβλημα έκθεσης του ίδιου του φακού ειδικά όταν χρησιμοποιούνται φτηνότεροι φακοί είναι η παραμόρφωση βαρελιού και βινιέτας. Ευτυχώς το GIMP παρέχει ένα ολότελα νέο φίλτρο για να αντισταθμίσει και τα δυο προβλήματα. Η διαφύλαξη του βαλαντίου του φωτογράφου είναι η αποστολή μας!

### Ποικίλες άλλες βελτιώσεις

Επιπλέον σε όλα τα παραπάνω, το GIMP βελτιώθηκε σε άλλες περιοχές όπως:

- Καλύτερη κατάσταση πληροφοριών για εργαλεία στη γραμμή κατάστασης παραθύρου.
- Ποικίλες επιταχύνσεις στη σύνθεση λειτουργιών και σχεδίαση διαβάθμισης.
- Εστίασιμη προεπισκόπηση αντικειμένου για πρόσθετα.



5. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.2;



7. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.6;

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 7. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.6;

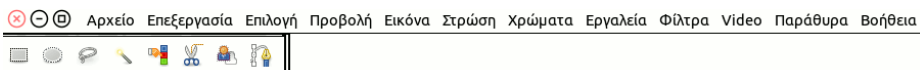
Το GIMP 2.6 είναι μια ενδιαφέρουσα έκδοση από προγραμματιστική πλευρά. Χαρακτηρίζεται από αλλαγές στη διεπαφή χρήστη που αντιμετωπίζουν μερικά συχνά παράπονα και μια προσπάθεια ενσωμάτωσης του GEGL, τη βιβλιοθήκη επεξεργασίας εικόνας βασισμένης σε γραφικά, που τελικά φέρνει υψηλό βάθος δυαδικών ψηφίων και μη καταστροφική επεξεργασία στο GIMP.

### Διεπαφή χρήστη

#### Η γραμμή μενού της εργαλειοθήκης απομακρύνθηκε

Η γραμμή μενού της εργαλειοθήκης αφαιρέθηκε και συγχωνεύτηκε με τη γραμμή μενού του παραθύρου εικόνας. Για να γίνει εφικτό αυτό ένα παράθυρο αποκαλούμενο παράθυρο κενής εικόνας εισήχθη. Φιλοξενεί τη γραμμή μενού και διατηρεί το στιγμιότυπο εφαρμογής ζωντανό, όταν καμιά εικόνα δεν είναι ανοιχτή. Ενεργεί επίσης ως στόχος συρσίματος και απόθεσης. Όταν ανοίγει η πρώτη εικόνα το παράθυρο κενής εικόνας μετασχηματίζεται σε ένα κανονικό παράθυρο εικόνας και όταν κλείνει την τελευταία εικόνα, αυτό το παράθυρο γίνεται το παράθυρο κενής εικόνας.

#### Σχήμα Α.5. Νέα εμφάνιση του παραθύρου εικόνας στο GIMP 2.6



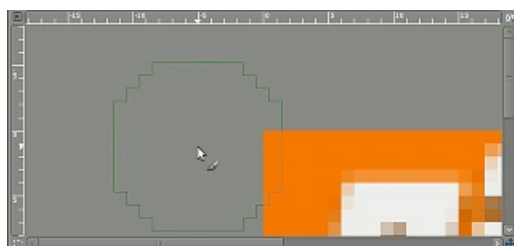
#### Η εργαλειοθήκη και οι προσαρτήσεις είναι παράθυρα βοηθητικού προγράμματος

Με το παράθυρο κενής εικόνας να ενεργεί ως φυσικό κύριο παράθυρο, τα παράθυρα εργαλειοθήκης και προσαρτήσεων είναι τώρα περισσότερο παράθυρα βοηθητικών προγραμμάτων παρά κύρια παράθυρα. Αυτό ενεργοποιεί τους διαχειριστές παραθύρου για να κάνουν καλύτερη δουλειά διαχείρισης των παραθύρων GIMP, συμπεριλαμβάνοντας την παράλειψη της εργαλειοθήκης και των προσαρτήσεων από τη γραμμή εργασίας και βεβαιώνοντας ότι η εργαλειοθήκη και οι προσαρτήσεις είναι πάντοτε πάνω από τα παράθυρα εικόνας.

#### Ικανότητα κύλισης πέρα από το περίγραμμα της εικόνας

Ο διάλογος περιήγησης σας επιτρέπει τώρα να εστιάσετε πέρα από το περίγραμμα της εικόνας· έτσι δεν είναι πια πρόβλημα η χρήση πινέλου στην άκρη εικόνας που γεμίζει το συνολικό παράθυρο εμφάνισης. Επίσης, εάν ένα παράθυρο βοηθητικού προγράμματος καλύπτει την εικόνα, μπορείτε να εστιάσετε την εικόνα για προβολή ή επεξεργασία του τμήματος που καλύπτεται από το παράθυρο βοηθητικού προγράμματος.

#### Σχήμα Α.6. Κύλιση πέρα από το περίγραμμα



## Μικρότερες αλλαγές

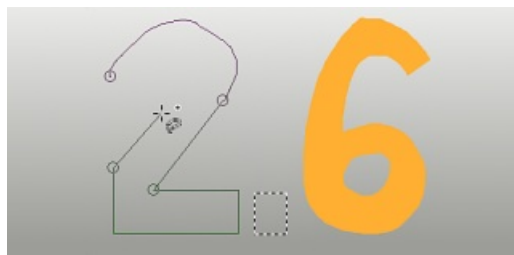
- Μετονομασία μενού διαλόγων στα παράθυρα.
- Διατήρηση μιας λίστας πρόσφατα κλεισμένων παραθύρων και άδεια ξαναοίγημά τους.
- Το άνοιγμα εικόνων σε ήδη τρέχοντα στιγμιότυπα GIMP δουλεύει καλύτερα σε παράθυρα.
- Μπορείτε τώρα να εισάγετε το λόγο εστίασης εικόνας άμεσα στη γραμμή κατάστασης.
- Προσθήκη υποστήριξης για άμεση βοήθειας αντί για τοπικά εγκαταστημένο πακέτο βοήθειας GIMP.
- Δυνατότητα κλειδώματος καρτελών στις προσαρτήσεις για αποφυγή τυχαίων μετακινήσεων.

## Εργαλεία, φίλτρα και πρόσθετα

### Βελτιωμένο εργαλείο ελεύθερης επιλογής

Το εργαλείο ελεύθερης επιλογής βελτιώθηκε για να υποστηρίζει πολυγωνικές επιλογές. Επίσης, επιτρέπει την ανάμιξη τμημάτων ελεύθερου χεριού με πολυγωνικά τμήματα, επεξεργασία των υπάρχοντων τμημάτων, εφαρμογή περιορισμών γωνίας σε τμήματα και φυσικά τις λειτουργίες εργαλείου κανονικής επιλογής όπως προσθήκη και αφαίρεση. Αυτό όλο μαζί καταλήγει στη δημιουργία ενός εργαλείου ελεύθερης επιλογής που είναι πολύ εύχρηστο ισχυρό και εύχρηστο εργαλείο επιλογής.

Σχήμα Α.7. Πολυγωνική επιλογή



### Δυναμικές πινέλων

Οι δυναμικές πινέλου χρησιμοποιούν μια δυναμική εισόδου όπως πίεση, ταχύτητα ή τυχαία για τροποποίηση παραμέτρων πινέλου όπως αδιαφάνεια, σκληρότητα, μέγεθος ή χρώμα· κάθε πινέλο υποστηρίζει μέγεθος και αδιαφάνεια, τα περισσότερα υποστηρίζουν πιο πολλά. Ταχύτητα και τυχαίο χρησιμοποιούνται με ένα ποντίκι. Το εργαλείο μελανιού, που υποστήριζε ταχύτητα, έχει επεξεργαστεί για καλύτερο χειρισμό βαφής εξαρτώμενης από ταχύτητα.

Σχήμα Α.8. Δυναμικές πινέλων



Οι δυναμικές πινέλου έχουν ενεργοποιήσει ένα νέο χαρακτηριστικό στα μονοπάτια πινελιών. Υπάρχει τώρα ένα πλαίσιο ελέγχου η επιλογή «εργαλείο ζωγραφικής» για προσομοίωση δυναμικών πινέλου, εάν βάψετε

χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο ζωγραφικής. Αυτό σημαίνει ότι όταν η πινελιά σας ζωγραφίζεται, το GIMP λέει στο πινέλο ότι η πίεση και η ταχύτητα ποικίλουν με το μήκος της πινελιάς. Η πίεση ξεκινά από μηδέν ανεβαίνει μέχρι πλήρη πίεση και έπειτα ξανακατεβαίνει στο μηδέν. Η ταχύτητα ξεκινά από μηδέν και ανεβαίνει σε πλήρη ταχύτητα με το τέλος της πινελιάς.

## Μικρότερες αλλαγές

- Προσθήκη οριακού πλαισίου για το εργαλείο κειμένου που υποστηρίζει αυτόματη αναδίπλωση κειμένου μέσα σε αυτό το οριακό πλαίσιο.

### Σχήμα A.9. Οριακό πλαίσιο εργαλείου κειμένου

---

Αυτό το κείμενο αναδιπλώνεται αυτόματα  
και το οριακό πλαίσιο  
μπορεί να αλλάξει μέγεθος

- Μετακίνηση λαβών για εργαλεία βασισμένα σε ορθογώνιο όπως περικοπή και επιλογή ορθογωνίου στο εξωτερικό του ορθογωνίου, όταν το ορθογώνιο είναι στενό.

### Σχήμα A.10. Λαβές ορθογωνίου

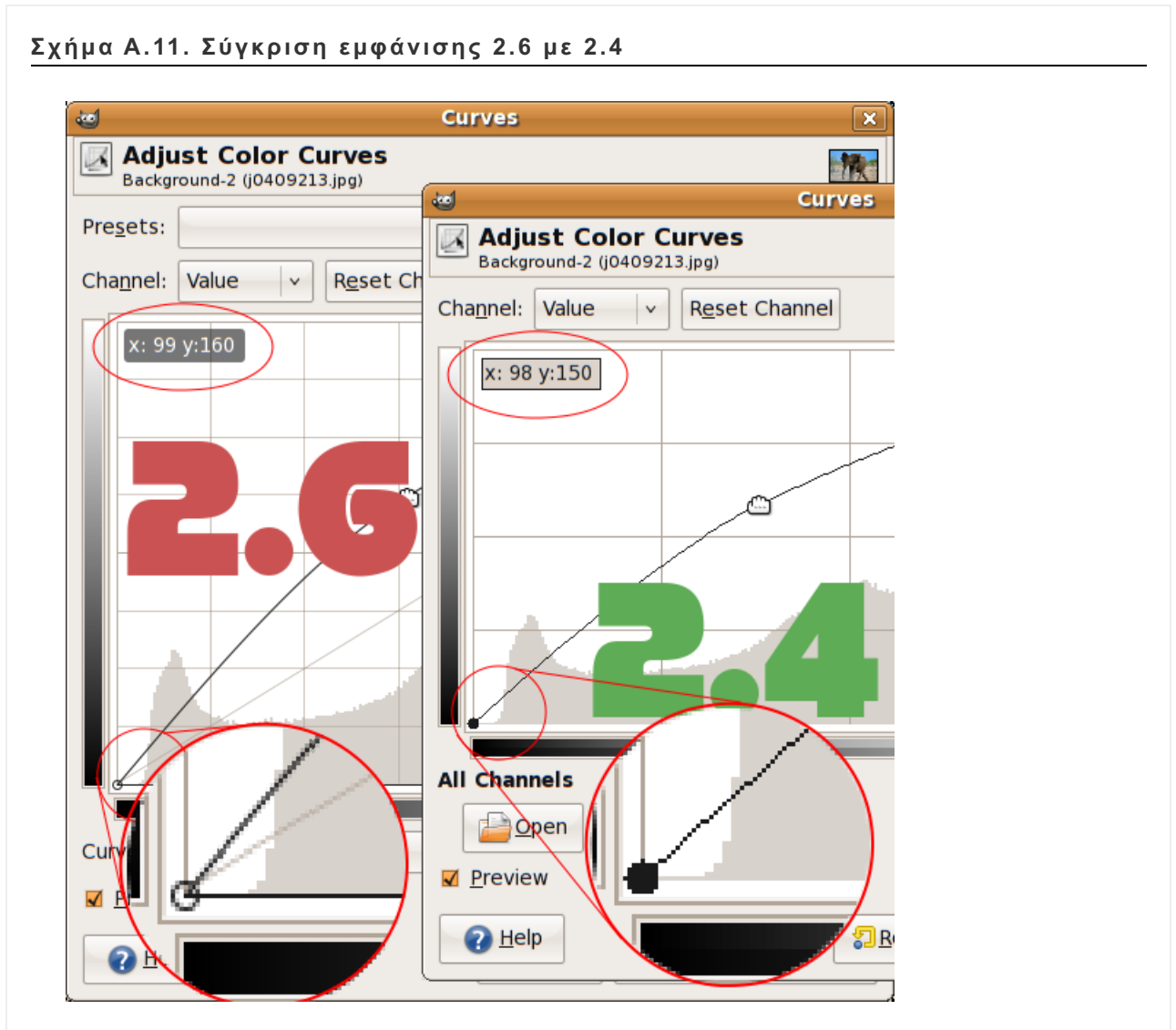
---



- Προσθήκη περιορισμών κίνησης στο εργαλείο μετακίνησης.
- Βελτιωμένη εξομάλυνση συμβάντων για εργαλεία ζωγραφικής.
- Σημείωση του κέντρου των ορθογωνίων ενώ μετακινούνται και προσκόλληση του κέντρου στο πλέγμα και τους χάρακες.
- Ενεργοποίηση κλιμάκωσης πινέλου για το εργαλείο μουντζούρας.
- Προσθήκη ικανότητας αποθήκευσης προεπιλογών σε όλα τα εργαλεία ζωγραφικής για χρωματικές ρυθμίσεις που χρησιμοποιείτε συχνά.
- Δυνατότητα μεταφοράς ρυθμίσεων από *Φωτεινότητα-Αντίθεση* σε *Στάθμες* και από *Στάθμες* σε *Καμπύλες*.
- Δυνατότητα αλλαγής αδιαφάνειας σε προεπισκοπήσεις εργαλείου μετασχηματισμών.
- Δυνατότητα σύλληψης του δρομέα ποντικιού (χρησιμοποιώντας Xfixes) από το πρόσθετο στιγμιότυπο.

- Εμφάνιση λόγου θέασης του εργαλείου επιλογής περικοπής και ορθογωνίου στη γραμμή κατάστασης.
- Προεπισκόπηση του αποκορεσμού στον καμβά.
- Το πρόσθετο φλόγα επεκτάθηκε με 22 νέες παραλλαγές.
- Οι φάκελοι αρχείων όπως φάκελοι πινέλων ψάχνονται αναδρομικά για αρχεία.
- Αντικατάσταση του πρόσθετου εισαγωγής PSD με ξαναγραμμένη έκδοση που κάνει ότι και η παλιά έκδοση συν κάποια άλλα πράγματα, όπως ανάγνωση κατατομών χρωμάτων ICC.
- Πολλές εμφανίσεις χρησιμοποιούν τη βιβλιοθήκη Cairo.

Σχήμα Α.11. Σύγκριση εμφάνισης 2.6 με 2.4



## Τα αφανή

### GEGL

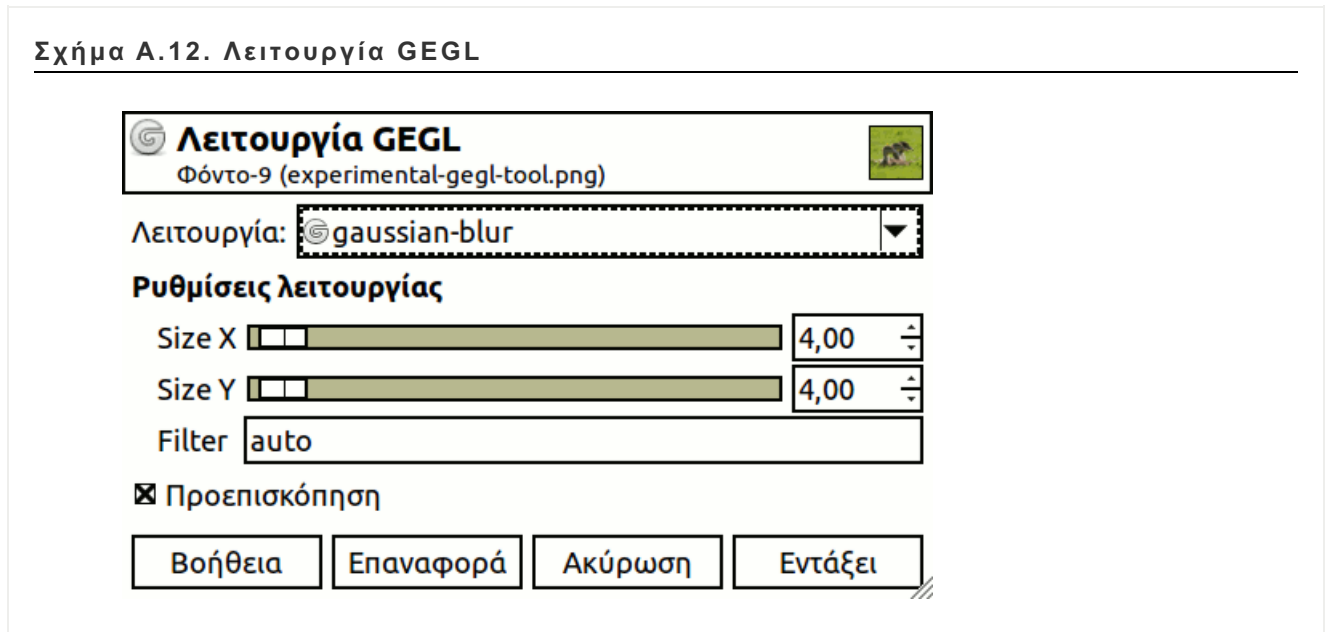
Σημαντική πρόοδος προς την υψηλού βάθους δυαδικών και μη καταστροφική επεξεργασία στο GIMP έχει γίνει. Οι περισσότερες χρωματικές λειτουργίες στο GIMP έχουν μεταφερθεί τώρα σε δυναμικό γράφημα με βάση το πλαίσιο επεξεργασίας εικόνας GEGL [\[GEGL\]](#), που σημαίνει ότι η εσωτερική επεξεργασία γίνεται με 32 δυαδικά κινητής υποδιαστολής σε γραμμικό φως RGBA. Από προεπιλογή τα παλιά μονοπάτια κώδικα 8 δυαδικών χρησιμοποιούνται ακόμα, αλλά ένας χρήστης μπορεί να ενεργοποιήσει τη χρήση του GEGL για χρωματικές λειτουργίες με «Χρώματα / Χρήση GEGL».

Πέρα από τη μεταφορά χρωματικών λειτουργιών στο GEGL, ένα εργαλείο πειραματικής λειτουργίας GEGL



προστέθηκε που βρίσκεται στο μενού εργαλείων. Ενεργοποιεί την εφαρμογή λειτουργιών GEGL σε μια εικόνα και δίνει προεπισκοπήσεις στον καμβά των αποτελεσμάτων. Το παρακάτω στιγμιότυπο το δείχνει για μια θόλωση Gauss.

Σχήμα Α.12. Λειτουργία GEGL



### Μικρότερες αλλαγές

Μεταφορά πολλών εφαρμογών για χρήση της 2D βιβλιοθήκης γραφικών cairo [\[CAIRO\]](#) στο σχέδιο. Δείτε [\[σύγκριση\]](#) για ένα παράδειγμα βελτίωσης του.

### Διάφορα

#### Ανάπτυξη προσθέτων

Υπάρχουν νέα πράγματα για να απολαύσετε την ανάπτυξη προσθέτου επίσης. Π.χ., οι διαδικασίες μπορούν τώρα να δώσουν μια λεπτομερή περιγραφή σφάλματος σε περίπτωση σφάλματος και το σφάλμα μπορεί να διαδοθεί στο χρήστη.

Το GIMP 2.6 επίσης βελτιώνει τις ικανότητες σεναρίου. Ειδικά υπάρχει τώρα ένα πολύ πιο πλούσιο API για τη δημιουργία και χειρισμό των στρώσεων κειμένου. Να μια λίστα νέων συμβόλων στο GIMP 2.6: [\[GIMP-NEWSYM26\]](#).

#### Συμβατότητα προς τα πίσω

Μερικά παλιά σεναρία δεν μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν με το GIMP-2.4. Αυτό βελτιώθηκε και το 2.6 πρέπει να τρέχει σεναρία 2.0 και 2.2.

#### Γνωστά προβλήματα

- Η υπόδειξη παραθύρου βοηθητικών προγραμμάτων που ήταν γνωστή να δουλεύει καλά μόνο στο περιβάλλον επιφάνειας εργασίας Linux GNOME, από το GIMP 2.6.1 δουλεύει και στα Windows.
- Η χρήση του εργαλείου κειμένου δεν είναι προς το παρόν μια άριστη εμπειρία. Η καλύτερη εργασία του είναι σκοπός για το GIMP 2.8.
- Εάν μεταγλωττίσετε το GIMP ο ίδιος και δεν έχετε υποστήριξη GVfs στο λειτουργικό σας χρειάζεται να περάσετε ρητά `--without-gvfs` στο **configure**, διαφορετικά το άνοιγμα απομακρυσμένων αρχείων δεν θα δουλεύει κατάλληλα.



6. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.4;



8. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.8;

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 8. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.8;

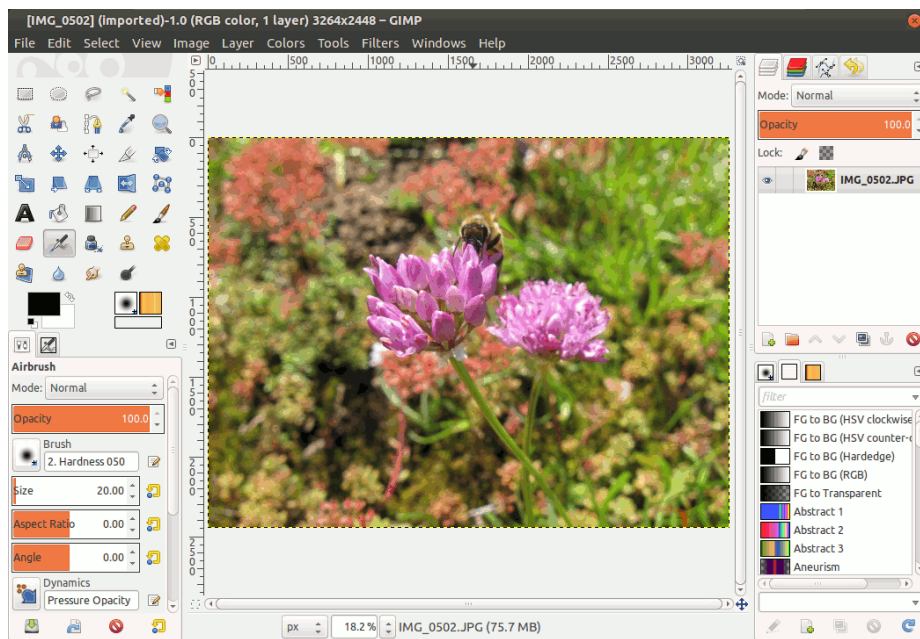
Το GIMP 2.8 είναι μια άλλη σημαντική έκδοση από πλευράς ανάπτυξης, ακόμα περισσότερο από το 2.6. Χαρακτηρίζεται από μια μεγάλη αλλαγή στη διεπαφή χρήστη για να αντιμετωπίσει ένα από τα πιο συχνά παράπονα: την έλλειψη κατάστασης μοναδικού παραθύρου. Επιπλέον, η προσπάθεια ολοκλήρωσης της βιβλιοθήκης GEGL έκανε ένα μεγάλο βήμα μπροστά, φτάνοντας σε περισσότερο από το 90% του πυρήνα του GIMP, ένα νέο ισχυρό εργαλείο μετασχηματισμού, ομάδων στρώσεων, νέων κοινών επιλογών, νέων πινέλων, βελτιωμένου εργαλείου κειμένου και άλλα.

### Διεπαφή χρήστη

#### Νέα κατάσταση μοναδικού παραθύρου

Με αυτό το νέο χαρακτηριστικό θα μπορείτε να δουλέψετε με όλους διαλόγους του GIMP μέσα σε ένα μεγάλο παράθυρο, με τις εικόνες συνήθως κεντραρισμένες μέσα του. Όχι πια αιρούμενα πλαίσια, αλλά οι διάλογοι μπορούν να τακτοποιηθούν μέσα σε αυτό το μοναδικό παράθυρο. Αυτή η κατάσταση μπορεί να ενεργοποιηθεί ή να απενεργοποιηθεί συνέχεια, ακόμα και κατά την εργασία και η επιλογή θα ανακαλείται στις συνεδρίες.

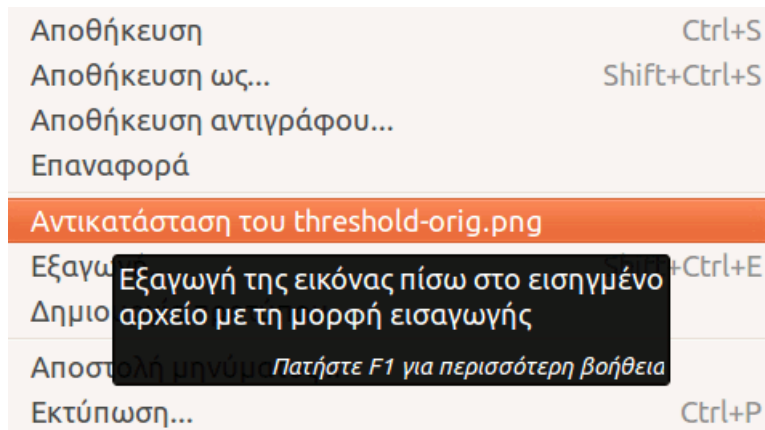
Σχήμα Α.13. Νέα εμφάνιση της κατάστασης μοναδικού παραθύρου



#### Νέα ροή εργασίας αποθήκευσης αρχείου

Τώρα, το αποθήκευση και αποθήκευση ως γίνεται μόνο με τις μορφές xcf. Εάν θέλετε να εξάγετε μια εικόνα σε άλλη μορφή, ας πούμε jpg ή png, πρέπει ρητά να την εξάγετε. Αυτό βελτιώνει τη ροή εργασίας και σας επιτρέπει να αντικαθιστάτε απλώς το αρχικό αρχείο ή να το εξάγετε σε φιάφορες άλλες μορφές.

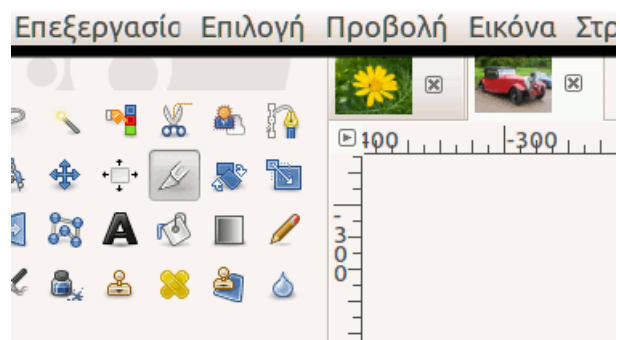
**Σχήμα A.14. Η νέα ροή εργασίας της εικόνας**



### Νέα γραμμή εικόνας

Μια νέα χρήσιμη γραμμή εικόνας έρχεται με την κατάσταση μοναδικού παραθύρου, που σας επιτρέπει να αλλάζετε εύκολα μεταξύ ανοικτών εικόνων μέσω μιας γραμμής καρτελών με μικρογραφίες εικόνων.

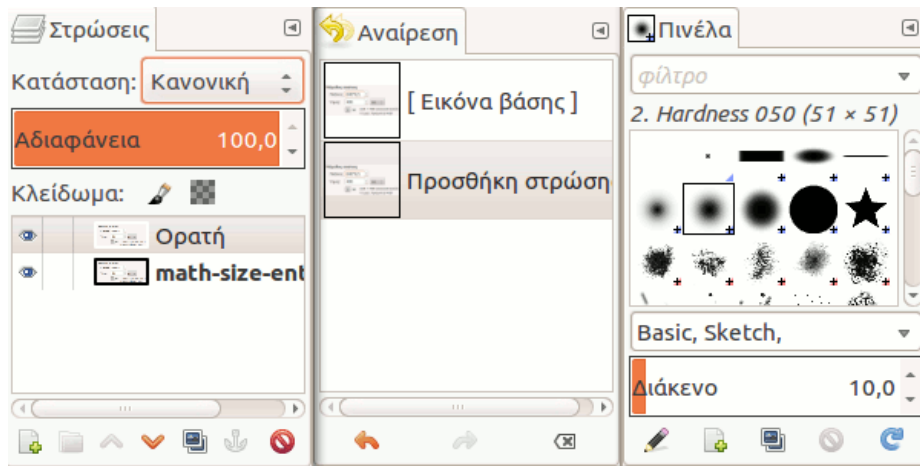
**Σχήμα A.15. Η νέα γραμμή εικόνας**



### Οι νέες επιλογές διάταξης

Το GIMP θα κάνει ευτυχισμένους τους χρήστες που δουλεύουν με δύο οθόνες (μία για τους διαλόγους, την άλλη για τις εικόνες): τώρα μπορείτε να διατάξετε τους διαλόγους τον έναν πάνω από τον άλλον, σε καρτέλες καθώς και σε στήλες.

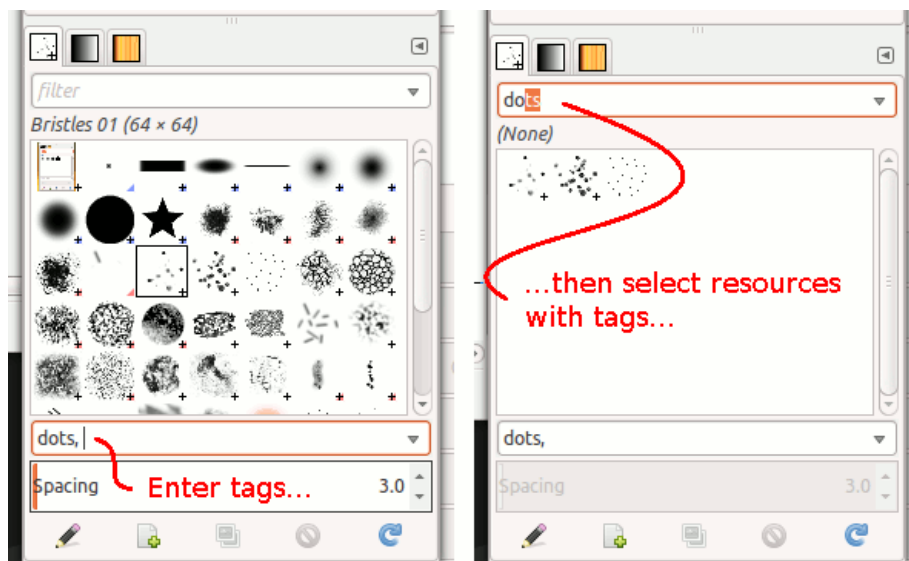
Σχήμα Α.16. Προσαρτήσεις πολλαπλών στηλών



### Νέες ετικέτες πηγών

Τα πινέλα, οι διαβαθμίσεις, τα μοτίβα και οι παλέτες του GIMP μπορούν να φιλτραριστούν και να αναζητηθούν μέσω ετικετών. Οι ετικέτες είναι πλαίσια κειμένου στις οποίες ο χρήστης μπορεί να αναθέσει πόρους. Με τις ετικέτες ο χρήστης μπορεί εύκολα να βρει τους πόρους μέσω ενός πλαισίου κειμένου εισόδου. Οι ετικέτες μπορούν να αποδοθούν χειροκίνητα από τον χρήστη με το ίδιο πλαίσιο εισόδου που χρησιμοποιείται προς αναζήτηση ετικετών, ή μπορούν να πάρουν αυτόματα ετικέτες χρησιμοποιώντας το όνομα καταλόγου των εισαγόμενων στοιχείων.

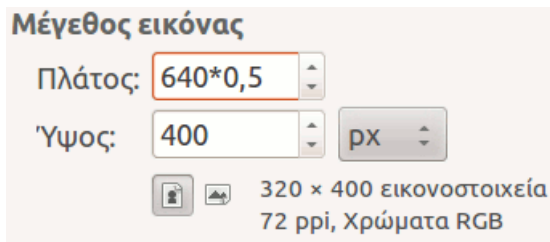
Σχήμα Α.17. Ετικέτες πηγών



### Απλά μαθηματικά σε μέγεθος εισόδων

Έχουν γίνει βελτιώσεις στο γραφικό συστατικό εισόδου μεγέθους, που χρησιμοποιείται για την είσοδο των περισσότερων παραμέτρων x,y, πλάτους και ύψους. Παραδείγματος χάρη, στον διάλογο κλιμάκωσης μπορείτε τώρα να γράψετε «50%» στο πεδίο πλάτους για να κλιμακώσετε την εικόνα στο 50% του πλάτους. Παραστάσεις όπως «30in + 40px» και «4 \* 5.4in» δουλεύουν επίσης.

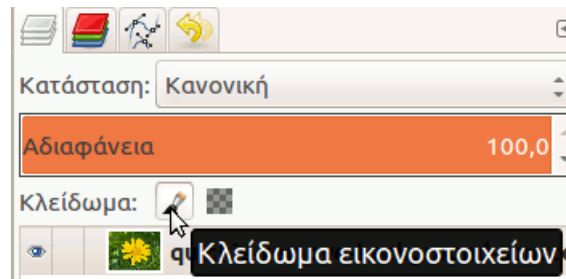
Σχήμα Α.18. Καταχωρίσεις μαθηματικού μεγέθους



### Μικρότερες αλλαγές

- Η νέα επιλογή «Κλείδωμα εικονοστοιχείων» στον διάλογο στρώσεων μπορεί να αποφύγει ανεπιθύμητη βαφή σε στρώση κατά την εργασία με πολλές στρώσεις.

Σχήμα Α.19. Η νέα επιλογή κλειδώματος εικονοστοιχείων

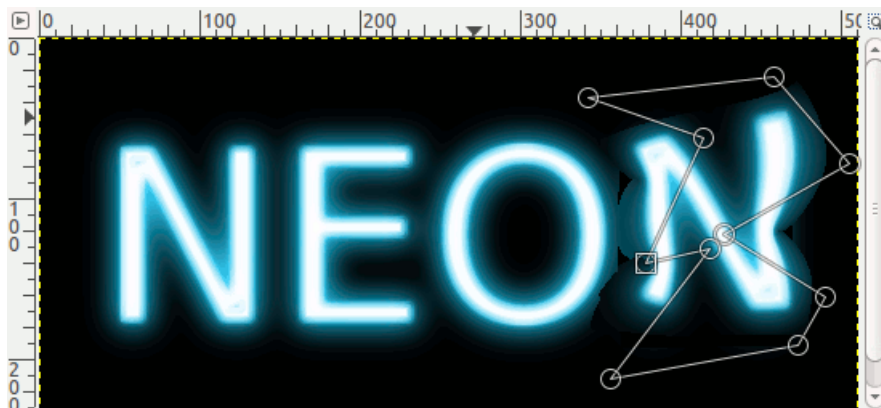


- Τώρα, μπορείτε να μετακινήσετε μεταξύ εικόνων σε κατάσταση μοναδικού και πολλαπλού παραθύρου χρησιμοποιώντας τις συντομεύσεις **Ctrl + PageUp/PageDown** ή **Alt + Αριθμός**.
- Προσθήκη υποστήριξης για το F2 ώστε να μετονομάζετε στοιχεία στις λίστες.
- Μπορείτε τώρα με **Alt + κλικ** στις στρώσεις στον διάλογο στρώσεων να δημιουργήσετε επιλογή από αυτόν. Οι τροποποιητές προσθήκης, αφαίρεσης και τομής **κλικ**, **Shift** και **Ctrl + Shift** δουλεύουν επίσης. Αυτό διευκολύνει τη σύνθεση περιεχομένων στρώσης με βάση τα περιεχόμενα άλλων στρώσεων, χωρίς παρακάμψεις.
- Επειδή οι συντομεύσεις πληκτρολογίου **Ctrl + E** και **Ctrl + Shift + E** έχουν ανακατευθυνθεί σε μηχανισμούς εξαγωγής εικόνας, έχουν οριστεί νέες συντομεύσεις πληκτρολογίου για τη «συρρίκνωση αναδίπλωσης» και «Προσαρμογή εικόνας στο παράθυρο», δηλαδή **Ctrl + J** και **Ctrl + Shift + J** αντίστοιχα.
- Προστέθηκε το στοιχείο μενού **Παράθυρα** → **Απόκρυψη προσαρτήσεων** που κάνει ό,τι κάνει η «καρτέλα» και εμφανίζει επίσης την κατάστασή του, που είναι τώρα μόνιμη μεταξύ των συνεδριών, επίσης.
- Οι καταστάσεις στρώσεων έχουν αναδιαταχθεί σε πιο λογικές και χρήσιμες ομάδες με βάση το αποτέλεσμα που έχουν στις στρώσεις. Οι καταστάσεις στρώσεων που καθιστούν την στρώση πιο φωτεινή είναι σε μια ομάδα, οι καταστάσεις στρώσεων που καθιστούν τη στρώση πιο σκοτεινή σε μια άλλη ομάδα κ.ο.κ.
- Στην κατάσταση πολλαπλού παραθύρου, μπορείτε τώρα να κλείσετε την εργαλειοθήκη χωρίς να φύγετε από το GIMP.
- Επιτρέπονται οι ενέργειες ελεύθερης σύνδεσης με πρόσθετα πλήκτρα ποντικιού.
- Τώρα, μπορείτε να αλλάξετε την γλώσσα της εφαρμογής κατευθείαν από το μενού προτιμήσεων.

### Ένα νέο εργαλείο: Μετασχηματισμός κλωβού

Με αυτό το νέο εργαλείο μπορείτε, τώρα, να δημιουργήσετε προσαρμοσμένη κύρτωση μιας επιλογής απλά με μετακίνηση των σημείων ελέγχου. Αυτό είναι το αποτέλεσμα ενός από τους φοιτητές μας στο Google Summer of Code 2010.

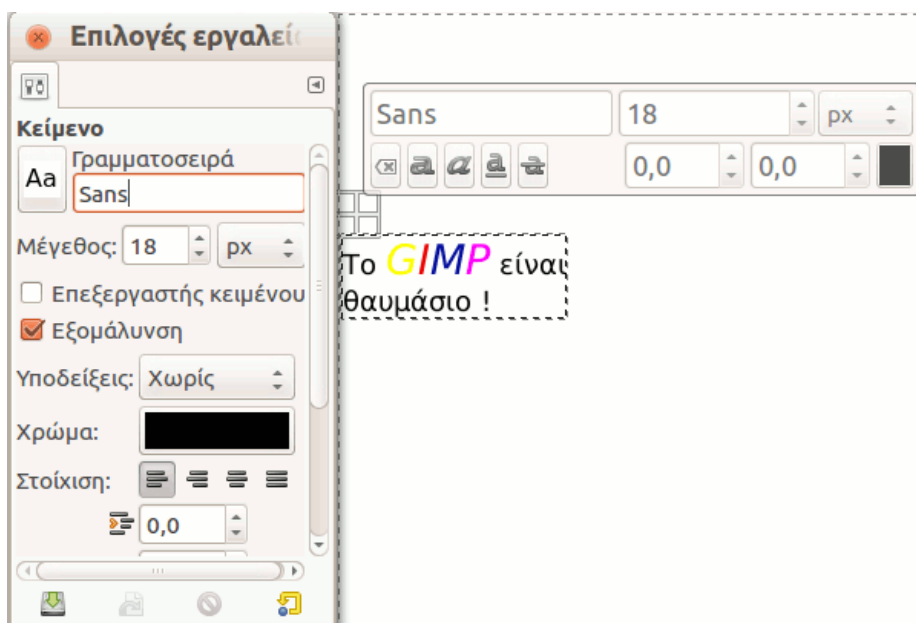
Σχήμα A.20. Μετασχηματισμός κλωβού



### Βελτιωμένο εργαλείο κειμένου

Το εργαλείο κειμένου έχει βελτιωθεί για να υποστηρίξει τη γραφή κειμένου σε καμβά και να κάνει δυνατή την αλλαγή των γνωρισμάτων ενός μοναδικού χαρακτήρα.

Σχήμα A.21. Βελτιωμένο εργαλείο κειμένου



### Νέες ομάδες στρώσεων

Μπορείτε, τώρα, να ομαδοποιήσετε σύνολα στρώσεων και να τα αντιμετωπίσετε ως μία οντότητα. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε τη μετακίνηση της ομάδας στον διάλογο στρώσεων. Η προσθήκη / αφαίρεση υπάρχουσών στρώσεων σε μια ομάδα είναι εύκολη ή η δημιουργία / διαγραφή μιας στρώσης μέσα στην ομάδα και μπορείτε ακόμα να δημιουργήσετε ενσωματωμένες ομάδες από ομάδες. Μπορείτε να εφαρμόσετε την κατάσταση στρώσης σε μια ομάδα όπως κάνετε με μια μοναδική στρώση. Όλο αυτό βελτιώνει τη ροή εργασίας με

σύνθετες πολυστρωματικές εικόνες διευκολύνοντας τη διαχείρισή τους.

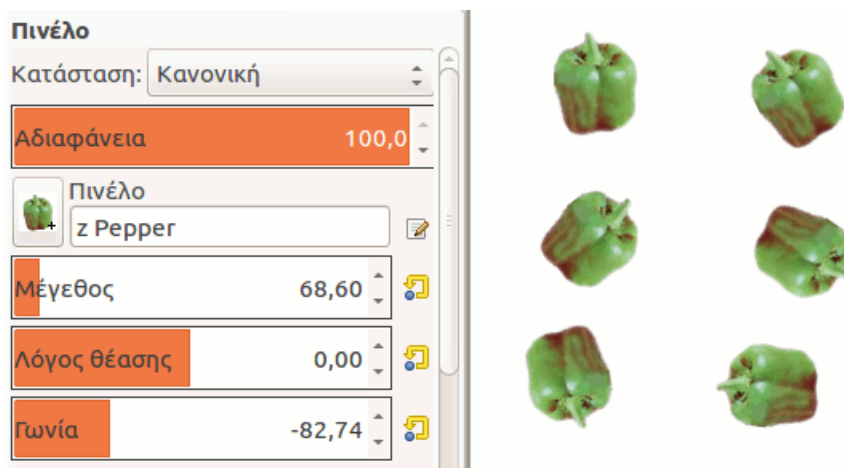
Σχήμα Α.22. Νέες ομάδες στρώσεων



### Περιστρεφόμενα πινέλα

Τα πινέλα μπορούν τώρα να περιστρέφονται κατά βούληση, δρώντας στην επιλογή του πινέλου «Γωνία».

Σχήμα Α.23. Περιστρεφόμενα πινέλα



### Μικρότερες αλλαγές

- Το προεπιλεγμένο χρώμα γρήγορης μάσκας είναι τώρα ρυθμίσσιμο.
- Η κατάσταση RTL (γραφή από δεξιά προς τα αριστερά) έχει βελτιωθεί στο εργαλείο κειμένου.
- Μπορείτε να ορίσετε τη γλώσσα γραφής στο εργαλείο κειμένου. Αυτό βοηθά στην επιλογή κατάλληλης



γραμματσειράς, ή κατάλληλων γλυφών για την επιλεγμένη γλώσσα.

- Προστέθηκαν προαιρετικοί διαγώνιοι οδηγοί για το εργαλείο περικοπής.
- Προστέθηκε ο «κανόνας των πέμπτων» στην επικάλυψη οδηγού περικοπής.
- Η εξαγωγή με βάση το Cairo PDF έχει υλοποιηθεί. Αν και είναι κάπως απλοϊκή, η εξαγωγή αποθηκεύει κείμενο, ενσωματώνει γραμματσειρές στο τελικό αρχείο PDF και προσπαθεί να μετατρέψει τις ψηφιογραφίες σε διανυσματικά αντικείμενα.
- Η δυναμική των πινέλων βελτιώθηκε.
- Προστέθηκε πρόσθετο για τη φόρτωση εικόνων JPEG2000.
- Προστέθηκαν πρόσθετα για την υποστήριξη εισαγωγής και εξαγωγής δρομέα ποντικού X11.
- Προστέθηκε βασική υποστήριξη εισαγωγής και εξαγωγής OpenRaster (.ora).
- Προστέθηκε υποστήριξη RGB565 στο πρόσθετο csource.
- Προστέθηκε μια νέα εντολή «Δημιουργία» που επιτρέπει τη φόρτωση μιας σελίδας ιστού απευθείας στο GIMP χρησιμοποιώντας Webkit.

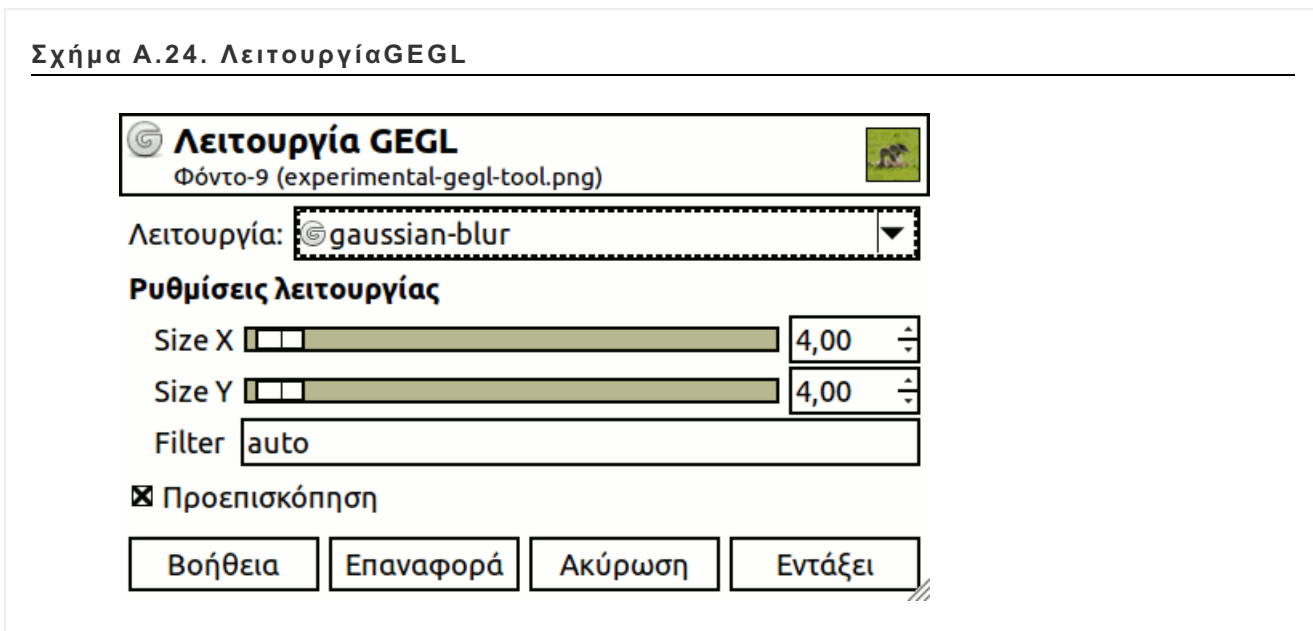
## Τα αφανή

### GEGL

Η μεταφορά του πυρήνα του GIMP προς τη νέα υψηλού βάθους δυαδικών και μη καταστροφικής επεξεργασίας βιβλιοθήκης GEGL [\[GEGL\]](#) έχει κάνει μεγάλα βήματα και τώρα περισσότερο από το 90% της εργασίας έχει ήδη τελειώσει.

Πέρα από τη μεταφορά χρωματικών λειτουργιών στο GEGL, ένα εργαλείο πειραματικής λειτουργίας GEGL έχει προστεθεί και βρίσκεται στο μενού εργαλείων. Ενεργοποιεί την εφαρμογή λειτουργιών GEGL σε μια εικόνα και δίνει προεπισκοπήσεις στον καμβά των αποτελεσμάτων. Το παρακάτω στιγμιότυπο το δείχνει για μια θόλωση Gauss.

Σχήμα A.24. Λειτουργία GEGL

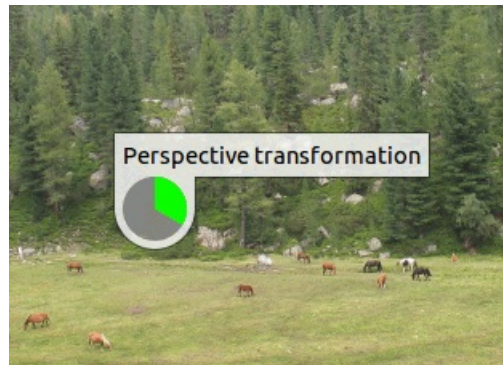


### Μεταφορά Cairo

Από την έκδοση GIMP 2.6, όλα τα εργαλεία που αποδίδονται στον καμβά έχουν μεταφερθεί πλήρως στο [\[CAIRO\]](#). Παρέχονται ομαλά εξομαλυμένα γραφικά με βελτιωμένη εμφάνιση του GIMP. Κάποια πρόσθετα έχουν αναβαθμιστεί επίσης στο Cairo. Επιπλέον, όλα τα εργαλεία χρησιμοποιούν τώρα έναν δείκτη προόδου στον καμβά αντί για τη γραμμή κατάστασης.

## Σχήμα Α.25. Δείκτης προόδου

---



## Διάφορα

---

### Αλλαγή άδειας

Η άδεια του GIMP έχει αλλαχθεί σε (L)GPLv3+.

### Νέα δέσμη ενεργειών API

- Πολλά APIs του GIMP έχουν αναδομηθεί για να απλοποιηθεί η ανάπτυξη νέων δεσμών ενεργειών.
- Για παραπέρα βελτίωση των δυνατοτήτων των δεσμών ενεργειών, έγιναν αλλαγές API για να υποστηρίζονται οι ομάδες στρώσεων.

### Συμβατότητα προς τα πίσω

Για να επιτραπεί η μετακίνηση από τις προεπιλογές συστήματος των παλιών εργαλείων στο νέο, υπάρχει μια [δέσμη ενεργειών](#) του Python, που μπορείτε να μεταφορτώσετε από τον τόπο βίκι του GIMP. Όμως, οι παλιές προεπιλογές εργαλείων δεν είναι 100% μετατρέψιμες στις νέες προεπιλογές των εργαλείων. Παραδείγματος χάρη, η κλιμάκωση πινέλου από το 2.6 δεν μπορεί να μετατραπεί σε μέγεθος πινέλου στο 2.8.

### Γνωστά προβλήματα

Η εργασία με πινακίδες (τάμπλετ) μπορεί να είναι προβληματική λόγω της χρησιμοποιούμενης βιβλιοθήκης GTK+2. Σε αυτήν την περίπτωση είτε χρησιμοποιήστε την πιο παλιά έκδοση 2.6 ή περιμένετε την έκδοση 3.0 για πλήρη υποστήριξη του GTK+3.



7. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.6;



Παράρτημα Β. Αναφορά σφαλμάτων και αιτήματα βελτιώσεων

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Παράρτημα Β. Αναφορά σφαλμάτων και αιτήματα βελτιώσεων

### Πίνακας Περιεχομένων

- [1. Βεβαιωθείτε ότι είναι ένα σφάλμα](#)
- [2. Αναφορά του σφάλματος](#)
- [3. Τι συμβαίνει στην αναφορά σφάλματος μετά την υποβολή της](#)

Δυστυχώς, καμιά έκδοση του GIMP δεν υπήρξε μέχρι τώρα ολότελα τέλεια. Ακόμα δυστυχέστερα, είναι πιθανό καμιά έκδοση να μην είναι τέλεια. Παρόλες τις προσπάθειες για να δουλεύουν τα πάντα, ένα περίπλοκο πρόγραμμα όπως το GIMP αναπόφευκτα θα θαλασώνει τα πράγματα κάποιες φορές, ή ακόμα θα καταρρέει.

Αλλά το γεγονός ότι τα σφάλματα είναι αναπόφευκτα δεν σημαίνει ότι πρέπει να τα αποδεχόμαστε παθητικά. Εάν βρείτε κάποιο σφάλμα στο GIMP, οι προγραμματιστές θα ήθελαν να το μάθουν έτσι ώστε να προσπαθήσουν τουλάχιστον να το διορθώσουν.

Ας υποθέσουμε τότε, ότι βρήκατε ένα σφάλμα ή τουλάχιστον το νομίζετε: προσπαθείτε να κάνετε κάτι και τα αποτελέσματα δεν είναι αυτά που περιμένετε. Τι πρέπει να κάνετε; Πώς θα το αναφέρετε;



#### Υπόδειξη

Η διαδικασία για εκτέλεση ενός *αιτήματος βελτίωσης*— δηλαδή, η αίτηση στους προγραμματιστές να προσθέσουν ένα ελλείπον χαρακτηριστικό— είναι σχεδόν η ίδια όπως η διαδικασία για αναφορά σφάλματος. Η μόνη διαφορά είναι η σημείωση της αναφοράς ως μια «βελτίωση» στο κατάλληλο στάδιο, όπως περιγράφεται παρακάτω.

Μαζί με πολλά άλλα σχέδια ελεύθερου λογισμικού, το GIMP χρησιμοποιεί ένα μηχανισμό που λέγεται αναφορά σφάλματος *Bugzilla*. Αυτό είναι ένα πολύ ισχυρό σύστημα βασισμένο στον ιστό, ικανό να διαχειριστεί χιλιάδες αναφορές σφαλμάτων χωρίς απώλεια των ιχνών. Στην πραγματικότητα, το GIMP μοιράζεται τη βάση δεδομένων του Bugzilla με όλο το σχέδιο Gnome. Τη στιγμή που αυτό γράφεται, το Gnome Bugzilla περιέχει 148632 αναφορές σφάλματος—όχι, κάντε το 148633.

### 1. Βεβαιωθείτε ότι είναι ένα σφάλμα

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε, πριν αναφέρετε ένα σφάλμα, είναι να κάνετε μια προσπάθεια να επιβεβαιώσετε ότι αυτό που βλέπετε *είναι* πραγματικά ένα σφάλμα. Είναι δύσκολο να δώσετε μια μέθοδο για να το κάνετε σε όλες τις καταστάσεις, αλλά η ανάγνωση της τεκμηρίωσης θα είναι συχνά χρήσιμη και η συζήτηση του θέματος στο IRC ή σε μια λίστα ταχυδρομείου ίσως είναι επίσης χρήσιμη. Εάν βλέπετε μια *κατάρρευση*, όπως αντιτίθεται σε απλά κακή συμπεριφορά, η πιθανότητα ότι είναι ένα αληθινό σφάλμα είναι αρκετά υψηλές: καλογραμμένα προγράμματα λογισμικού δεν σχεδιάζονται να καταρρέουν κάτω από *οποιοσδήποτε* συνθήκες. Σε κάθε περίπτωση, εάν κάνατε μια ευσυνείδητη προσπάθεια για να αποφασίσετε εάν είναι πραγματικά ένα σφάλμα και στο τέλος ακόμα δεν είσατε σίγουρος, τότε παρακαλώ προχωρήστε και αναφέρετε το: το χειρότερο που μπορεί να συμβεί είναι θα καταναλώσετε λίγο χρόνο από την ομάδα ανάπτυξης.



#### Σημείωση

Στην πραγματικότητα υπάρχουν λίγα πράγματα που είναι γνωστό ότι προκαλούν το GIMP να καταρρεύσει αλλά κατέληξε να είναι υπερβολικά άβολο να αξίζει η διόρθωση τους. Ένα από αυτά είναι η ερώτηση στο GIMP να κάνει κάτι που απαιτεί τεράστιες ποσότητες μνήμης, όπως δημιουργία εικόνας με ένα εκατομμύριο εικονοστοιχεία σε μια πλευρά.

Πρέπει επίσης να βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε μια ενημερωμένη έκδοση του GIMP: αναφορά σφαλμάτων που έχουν ήδη διορθωθεί είναι απλά απώλεια χρόνου για τον καθένα. (Το GIMP 1 δεν συντηρείται πια, έτσι εάν το χρησιμοποιείτε και βρείτε σφάλματα, είτε αναβαθμίστε σε GIMP 2 ή ζητήστε με αυτά.) Ιδιαίτερα εάν χρησιμοποιείτε μια έκδοση ανάπτυξης του GIMP, βεβαιωθείτε ότι μπορείτε να δείτε το σφάλμα στην τελευταία έκδοση πριν να συμπληρώσετε μια αναφορά.

Εάν μετά από σκέψη νομίζετε ακόμα ότι έχετε μια λογική αναφορά σφάλματος αναφέρετε το ή ζητήστε ένα αίτημα βελτίωσης, το επόμενο βήμα είναι να πάτε στη σελίδα ερωτήματος bugzilla του GIMP (<http://bugzilla.gnome.org/query.cgi>) και προσπαθήστε να δείτε εάν κάποιος άλλος έχει ήδη αναφέρει το ίδιο πράγμα.

Υπάρχουν δύο μορφές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για αναζήτηση σφαλμάτων: μια απλή φόρμα για «εύρεση ειδικού σφάλματος» και μια «προχωρημένη αναζήτηση».

## 1.1. Εύρεση ειδικού σφάλματος

### Σχήμα Β.1. Bugzilla: Εύρεση ειδικού σφάλματος

Αναζήτηση για σφάλματα χρησιμοποιώντας την φόρμα απλής αναζήτησης σφάλματος

Χρησιμοποιώντας αυτή τη φόρμα, πρώτα πρέπει να διαλέξετε το προϊόν «GIMP» (ταξινομημένο ως «άλλα») χρησιμοποιώντας την πτυσσόμενη λίστα. Έπειτα απλά πρέπει να εισάγετε μερικούς (διαχωρισμένους με κενό) όρους αναζήτησης π.χ.

`filter crash`

στο πλαίσιο κειμένου και κλικ στο **αναζήτηση**.

## 1.2. Η προχωρημένη φόρμα αναζήτησης σφάλματος

Η εναλλακτική φόρμα, η προχωρημένη σελίδα ερωτήματος, επιτρέπει να αναζητήσετε τη βάση δεδομένων σφάλματος με ποικιλία τρόπων:

Σχήμα Β.2. Bugzilla: προχωρημένη αναζήτηση

GNOME Bugzilla - Search for bugs

Home | New | Browse | Search | Find | Reports | Help | New Account | Log In | Forgot Password

Find a Specific Bug | Advanced Search

[Give me some help](#) (reloads page).

Summary: contains all of the strings Search

Classification: Product: Component: Version: Target

Development	GIMP	Data	1.x	---
Infrastructure	gimp-gsp	General	2.0.x	1.2
Docs	GIMP-manual	Gimp-Python	2.1.x	2.0
Platform	gimp-perl	Help	2.2.x	2.2
Productivity	gimp-tny-fu	Installer	2.3.x	2.4

A Comment: contains all of the strings

Whiteboard: contains all of the strings

Keywords: contains all of the words

Status: UNCONFIRMED, NEW, ASSIGNED, REOPENED, NEEDINFO, RESOLVED, VERIFIED

Resolution: FIXED, WONTFIX, DUPLICATE, NOTABUG, NOTAGNOME, INCOMPLETE, INVALID

Severity: blocker, critical, major, normal, minor, trivial, enhancement

Priority: Immediate, Urgent, High, Normal, Low

OS: All, AIX, BSD, Cygwin, GNU Hurd, HP-UX, IRIX

GNOME Version: 2.0, 2.12.2, 2.32.4, 2.52.6, 2.72.8

GNOME Target: Old, 2.6.next, 2.8.x, 2.10.0, 2.12.x

Email Addresses and Bug Numbers: Any of, Only the last address, Only the first address

Bug Changes: Only bugs changed between:

Αναζήτηση για σφάλματα χρησιμοποιώντας την φόρμα προχωρημένης αναζήτησης σφάλματος

Δυστυχώς αυτή η σελίδα είναι λίγο πιο «περίπλοκη» για χρήση από όσο πραγματικά έπρεπε να είναι (τουλάχιστον, μερικά στοιχεία είναι υπερσύνδεσμοι που οδηγούν σε λεπτομερή βοήθεια), αλλά εδώ είναι βασικά αυτό που πρέπει να κάνετε:

### Περίληψη

Ορίστε αυτό σε «περιέχει οποιαδήποτε από τις λέξεις/συμβολοσειρές».

Στο γειτονικό πλαίσιο κειμένου, δώστε μία ή περισσότερες λέξεις που κάποιος θα ήταν πιθανό να χρησιμοποιήσει στο γράψιμο μιας περίληψης μιας πρότασης ενός σφάλματος παρόμοιου με το δικό σας. Για παράδειγμα, εάν το πρόβλημα είναι ότι η υπερβολική εστίαση προκαλεί κατάρρευση του GIMP, η λέξη «εστίαση» θα ήταν καλή.

### Διαβάθμιση

Άλλα (αφού το GIMP δεν είναι μέρος του GNOME Desktop).

### Προϊόν

Ορίστε αυτό σε «GIMP» (ή «GEG», «GIMP-εγχειρίδιο» κλ., εάν πρέπει).

### Συστατικό, έκδοση, στόχος ορόσημο

Μην κάνετε τίποτα για αυτά.

### Σχόλιο, λευκός πίνακας, λέξεις-κλειδιά

Για τώρα, αφήστε αυτό μόνο. Εάν η αναζήτησή σας δεν επιστρέφει τίποτα, ίσως αξίζει να εισάγετε τους όρους αναζήτησης στην περιοχή «σχόλιο», αλλά αυτό συχνά καταλήγει να σας δώσει είτε μεγάλες μάζες

υλικού ή τίποτα.

### Κατάσταση

Αυτό το πεδίο κωδικοποιεί την κατάσταση μιας αναφοράς σφάλματος: εάν είναι ακόμα ανοιχτό, έχει επιλυθεί, κλ. Εάν θέλετε να δείτε όλες τις σχετικές αναφορές σφάλματος, ανεξάρτητα από την κατάσταση, πρέπει με πατημένο το ποντίκι να το σαρώσετε σε όλες τις εγγραφές. Αφήνοντας το μόνο δεν θα δουλέψει.

### Ανάλυση, σοβαρότητα, προτεραιότητα, λειτουργικό σύστημα

Συνήθως δεν πρέπει να αγγίζετε αυτά τα στοιχεία.

### (Οποιοδήποτε άλλα στοιχεία)

Μην κάνετε τίποτα για αυτά.

Όταν έχετε διαμορφώσει αυτά τα πράγματα, κλικ στο κουμπί «αναζήτηση» είτε στην κορυφή είτε στον πάτο· και τα δυο κάνουν το ίδιο πράγμα. Το αποτέλεσμα είναι είτε μια λίστα αναφορών σφαλμάτων – με την ελπίδα όχι υπερβολικά μεγάλη – ή ένα μήνυμα που λέει «χωρίς σφάλμα, αλλά μπορεί και να υπάρχει». Εάν δεν βρείτε μια σχετική αναφορά σφάλματος κάνοντας αυτό, ίσως αξίζει να προσπαθήσετε άλλη αναζήτηση με διαφορετικούς όρους. Εάν παρά τις βέλτιστες προσπάθειες, υποβάλλετε μια αναφορά σφάλματος και καταλήγει να επιλυθεί ως «διπλότυπο», μην συγχύζεστε: έχει συμβεί κατ' επανάληψη στο συγγραφέα αυτής της τεκμηρίωσης, που δουλεύει με το Bugzilla του GIMP σχεδόν κάθε μέρα.



#### Υπόδειξη

Ανάλογα με τη διεύθυνση του περιηγητή σας (δηλαδή εάν το JavaScript είναι ενεργό), μπορείτε να δείτε ένα σύνδεσμο [Δώστε μου κάποια βοήθεια](#). Με κλικ σε αυτό το σύνδεσμο, η σελίδα θα ξαναφορτωθεί και τότε μετακινώντας το δείκτη ποντικιού πάνω από μια είσοδο αντικειμένου παράγει μια μικρή αναδυόμενη βοήθεια.



8. Τι νέο υπάρχει στο GIMP 2.8;



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



2. Αναφορά του σφάλματος



## 2. Αναφορά του σφάλματος

---

Εντάξει, κάνετε κάθε τι που μπορούσατε να κάνετε για να βεβαιωθείτε και ακόμα νομίζετε ότι είναι προφανώς ένα σφάλμα. Τότε θα πρέπει να προχωρήσετε και να υποβάλετε μια αναφορά σφάλματος στη σελίδα Bugzilla.



### Σημείωση

Η πρώτη φορά που καταχωρείτε μια αναφορά σφάλματος, θα ερωτηθείτε για να δημιουργήσετε ένα λογαριασμό Bugzilla. Η διαδικασία είναι εύκολη και άκοπη και προφανώς δεν θα πάρετε κανένα ιό ως αποτέλεσμα.

### 1. Bugzilla: Επιλογή ταξινόμησης

---

Πηγαίνετε στο [http://bugzilla.gnome.org/enter\\_bug.cgi](http://bugzilla.gnome.org/enter_bug.cgi) και διαλέξτε την classification «άλλα».

Εάν δεν είστε συνδεδεμένος, ανακατευθύνεστε αυτόματα στη σελίδα σύνδεσης. Μετά την καταχώρηση του ονόματος χρήστη (σύνδεση) και κωδικό, θα επιστρέψετε στη σελίδα «επιλογή ταξινόμησης».

### 2. Bugzilla: επιλογή προϊόντος

---

Κυλίστε προς τα κάτω την επόμενη σελίδα μέχρι να μπορείτε να διαλέξετε το προϊόν «GIMP».



### Υπόδειξη

Μπορείτε να παραλείψετε τα παραπάνω βήματα και να πάτε άμεσα στο [http://bugzilla.gnome.org/enter\\_bug.cgi?product=GIMP](http://bugzilla.gnome.org/enter_bug.cgi?product=GIMP) (Πρέπει ακόμα να συνδεθείτε, φυσικά.)

### 3. Bugzilla: Εισαγωγή σφάλματος:GIMP

---

Επιλέγοντας «GIMP» ως προϊόν σας πηγαίνει στην επόμενη φόρμα αναφοράς σφάλματος, που πρέπει να συμπληρώσετε όπως ακολουθεί. Σημειώστε ότι οι περισσότερες πληροφορίες που εισάγετε μπορούν να αλλαχθούν αργότερα από τους προγραμματιστές εάν το καταλάβετε λάθος, έτσι προσπαθήστε να το καταλάβετε σωστά αλλά μην γίνεστε έμμονος με αυτό.

## Εισαγωγή σφάλματος: GIMP

### Συστατικό

Ορίστε αυτό στο μέρος του GIMP που επηρεάζει το σφάλμα. Σημειώστε ότι θα πάρετε μια σύντομη «συστατική περιγραφή» στο πλαίσιο κειμένου δίπλα στη λίστα όταν διαλέξετε ένα συστατικό.

Πρέπει να διαλέξετε κάτι εδώ, αλλά εάν δεν είστε σίγουρος, μαντέψτε και μην ανησυχείτε για αυτό.

### Έκδοση

Ορίστε αυτό στην έκδοση του GIMP που χρησιμοποιείτε. Βρίσκετε πάντοτε την έκδοση στο μενού του παραθύρου εικόνας: βοήθεια → περί.

### Σοβαρότητα

Στις περισσότερες περιπτώσεις πρέπει είτε να το αφήσετε ως «κανονικό» ή να το ορίσετε σε «βελτίωση», εάν είναι ένα αίτημα βελτίωσης παρά μια δυσλειτουργία. Οι προγραμματιστές θα ρυθμίσουν την σοβαρότητα εάν νομίζουν ότι είναι δικαιολογημένο.

### OS (Λειτουργικό σύστημα)

Ορίστε το στο λειτουργικό σας σύστημα εκτός και έχετε έναν πολύ καλό λόγο να σκεφτείτε ότι το σφάλμα εφαρμόζεται σε όλα τα λειτουργικά συστήματα.

### Περίληψη

Δώστε μια περίληψη μιας πρότασης που είναι αρκετά περιγραφική έτσι ώστε κάποιος που ψάχνει για παρόμοια σφάλματα να βρει την αναφορά σφάλματος στη βάση των λέξεων που αυτή η περίληψη περιέχει.

### Περιγραφή

Περιγράψτε το πρόβλημα. Να είστε όσο πιο σαφής μπορείτε και να συμπεριλάβετε όλες τις πληροφορίες που νομίζεται ότι ίσως να είναι σχετικές. Η κλασική πλήρως άχρηστη αναφορά σφάλματος είναι, «Το GIMP κατέρρευσε. Αυτό το πρόγραμμα βρομά». Δεν υπάρχει ελπίδα οι προγραμματιστές να επιλύσουν ένα πρόβλημα εάν δεν μπορούν να πουν ποιο είναι.

Υπάρχουν περισσότερα πεδία που είναι κρυμμένα από προεπιλογή. (Κλικ «προβολή προχωρημένων πεδίων» για να τα προβάλετε.) Μπορείτε να τα αγνοήσετε, έτσι δεν θα περιγράψουμε αυτά τα πεδία εδώ.

Μερικές φορές είναι πολύ χρήσιμο να διευρύνουμε μια αναφορά σφάλματος με ένα στιγμιότυπο ή δεδομένα κάποια άλλου τύπου. Εάν χρειάζεται για να το κάνετε αυτό, κλικ στο κουμπί **προσθήκη ενός συνημμένου** και ακολουθήστε



τις οδηγίες. Αλλά παρακαλώ μην το κάνετε αυτό εκτός και νομίζετε ότι η επισύναψη πρόκειται πραγματικά να είναι χρήσιμη—και εάν χρειάζεται να επισυνάψετε ένα στιγμιότυπο, μην το κάνετε μεγαλύτερο από όσο χρειάζεται. Οι αναφορές σφάλματος είναι πιθανό να παραμείνουν στο σύστημα για χρόνια, έτσι δεν υπάρχει λογική στην σπατάλη μνήμης.

Όταν συμπληρώσετε όλα αυτά τα πράγματα, πατήστε το κουμπί **υποβολή** και η αναφορά σφάλματος θα υποβληθεί. Θα της αποδοθεί ένας αριθμός, που μπορείτε να θέλετε να σημειώσετε· θα ενημερωθείτε, όμως, ηλεκτρονικά κάθε φορά που κάποιος κάνει ένα σχόλιο στην αναφορά σφάλματος ή αλλιώς το μεταβάλλει, έτσι θα δεχθείτε υπενθυμίσεις σε κάθε περίπτωση. Μπορείτε να δείτε την τρέχουσα κατάσταση της αναφοράς σφάλματός σας οποτεδήποτε πηγαίνοντας στο <http://bugzilla.gnome.org>, εισάγοντας τον αριθμό σφάλματος σε ένα από τα πλαίσια εισόδου και πατώντας το κουμπί **εύρεση** ή **γρήγορη αναζήτηση**.



Παράρτημα Β. Αναφορά σφαλμάτων και αιτήματα βελτιώσεων



3. Τι συμβαίνει στην αναφορά σφάλματος μετά την υποβολή της

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



### 3. Τι συμβαίνει στην αναφορά σφάλματος μετά την υποβολή της

Οποτεδήποτε μετά την υποβολή της, μια αναφορά σφάλματος έχει μια «κατάσταση» που περιγράφει ποια είναι η τρέχουσα επεξεργασία της. Εδώ είναι οι δυνατές τιμές της *κατάστασης* και η σημασία τους:

#### Ανεπιβεβαίωτη

Αυτή είναι η αρχική κατάσταση μιας αναφοράς σφάλματος, από τη στιγμή που υποβάλλεται μέχρι ένας προγραμματιστής να τη διαβάσει και να αποφασίσει εάν είναι πραγματικά μια έγκυρη αναφορά σφάλματος. Μερικές φορές οι προγραμματιστές δεν είναι σίγουροι, και στο μεταξύ αφήνουν την κατάσταση ως «ανεπιβεβαίωτη». Στις χειρότερες περιπτώσεις, μια αναφορά σφάλματος μπορεί να μείνει ανεπιβεβαίωτη για ένα χρόνο ή περισσότερο, αλλά αυτό θεωρείται κακό και δεν συμβαίνει πολύ συχνά.

#### Νέο

Αυτό σημαίνει ότι η αναφορά σφάλματος διαβάστηκε από έναν προγραμματιστή και εξετάζεται, προς στιγμήν τουλάχιστον, εάν είναι έγκυρη. Δεν σημαίνει κατ' ανάγκη ότι κάτι πρόκειται να γίνει σχετικά άμεσα: μερικές αναφορές σφάλματος, ειδικά αιτήματα βελτίωσης, ίσως είναι πλήρως έγκυρα και να χρειάζεται ακόμα πολύς χρόνος πριν οποιοσδήποτε να μπορέσει να ασχοληθεί μαζί τους. Πολλά σφάλματα, εξάλλου, διορθώνονται μέσα σε ώρες από την αναφορά τους.

#### Ανάθεση

Αυτό σημαίνει ότι ένα ειδικό άτομο συμφώνησε να δουλέψει στο σφάλμα. Αυτό σημαίνει ότι αυτό το άτομο δεν θα *κάνει* στην πραγματικότητα τίποτα ειδικό, έτσι για πρακτικούς σκοπούς αυτή η κατάσταση σημαίνει σχεδόν το ίδιο πράγμα όπως «νέο».

#### Ξανάνοιγμα

Αυτό σημαίνει ότι η αναφορά σφάλματος θεωρήθηκε σε κάποιο σημείο από τους προγραμματιστές να έχει επιλυθεί (δηλαδή τελειωμένη), αλλά νέες πληροφορίες ήρθαν που προκαλούν αλλαγή των απόψεων τους: το πιο πιθανό, μια αλλαγή που σκόπευε να διορθώσει το πρόβλημα δεν δούλεψε πλήρως.

#### Χρειάζονται πληροφορίες

Αυτή είναι μια κατάσταση που πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα. Σημαίνει ότι δεν δώσατε αρκετές πληροφορίες στην αναφορά σφάλματος για να μπορέσει να γίνει κάτι με αυτό. Στις περισσότερες περιπτώσεις, καμία παραπέρα ενέργεια δεν θα γίνει στην αναφορά σφάλματος μέχρι να δώσετε πρόσθετες πληροφορίες (προσθέτοντας ένα σχόλιο). Εάν περάσει υπερβολικός χρόνος χωρίς καμιά εγγραφή από εσάς, η αναφορά σφάλματος θα χαρακτηριστεί τελικά ως «ελλιπής».

#### Λύθηκε

Αυτό σημαίνει ότι οι προγραμματιστές πιστεύουν ότι τελείωσαν την ενασχόληση τους με την αναφορά σφάλματος. Εάν διαφωνείτε, μπορείτε να την ξανανοίξετε, αλλά αφού δεν μπορείτε να εξαναγκάσετε κανένα να δουλέψει σε ένα σφάλμα αντίθετα με τη θέληση του, θα πρέπει να έχετε έναν καλό λόγο να το κάνετε. Σφάλματα μπορούν να επιλυθούν με μια ποικιλία τρόπων. Εδώ είναι οι δυνατές τιμές της *ανάλυσης* και τι σημαίνουν:

#### Διορθωμένο

Η αναφορά σφάλματος θεωρείται έγκυρη και το GIMP άλλαξε κατά τρόπο που θεωρείται διορθωμένο.

#### Χωρίς διόρθωση

Οι προγραμματιστές συμφωνούν ότι η αναφορά σφάλματος είναι έγκυρη, αλλά θα έπαιρνε υπερβολική προσπάθεια για διόρθωση, σε σχέση με τη σημασία της, που δεν αξίζει τον κόπο.

#### Διπλό

Αυτό σημαίνει ότι το ίδιο σφάλμα έχει ήδη αναφερθεί από κάποιον άλλο. Εάν δείτε αυτήν την πρόταση, θα

δείτε επίσης ένα δείκτη σε προηγούμενη αναφορά σφάλματος, που συχνά σας δίνει πολλές χρήσιμες πληροφορίες.

#### Δεν είναι σφάλμα

Αυτό σημαίνει ότι η περιγραφείσα συμπεριφορά στην αναφορά σφάλματος είναι με πρόθεση. Ίσως φαίνεται ως σφάλμα σε σας (και ίσως υπάρχουν πολλοί άνθρωποι που συμφωνούν μαζί σας), αλλά το πρόγραμμα δουλεύει με τον τρόπο που προβλεπόταν να δουλέψει και οι προγραμματιστές δεν θέλουν να το αλλάξουν.

#### Όχι Gnome

Η αναφορά σφάλματος είναι έγκυρη, αλλά δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί αλλάζοντας το GIMP. Προβλήματα σε λειτουργικά συστήματα, διαχειριστές παραθύρου, ή βιβλιοθήκες από τις οποίες το GIMP εξαρτάται θα δώσουν συχνά αυτή τη λύση. Μερικές φορές το επόμενο κατάλληλο βήμα είναι να υποβάλετε μια αναφορά σφάλματος για το λογισμικό δηλαδή που πραγματικά εσφαλμένο.

#### Ατελής

Η αναφορά σφάλματος δεν περιέχει αρκετές πληροφορίες για οτιδήποτε να γίνει με αυτή και ο αναφορέας δεν ανταποκρίθηκε στα αιτήματα για περισσότερες πληροφορίες. Συνήθως μια αναφορά σφάλματος θα ανοίξει για τουλάχιστον ένα μήνα ή δύο πριν επιλυθεί με αυτόν τον τρόπο.

#### Μη έγκυρο

Κάτι είναι λάθος με την φόρμα αναφοράς σφάλματος: συνθέστερα, ο αναφορέας υπέβαλε κατά λάθος την ίδια αναφορά σφάλματος πολλές φορές. (Αυτό μπορεί εύκολα να συμβεί κατά λάθος με μερικούς περιηγητές δικτύου.) Αναφορές σφάλματος που περιγράφουν λαθεμένα πώς το πρόγραμμα συμπεριφέρεται μπορούν επίσης να εκληφθούν ως μη έγκυρες.



#### Σημείωση

Εάν διαφωνείτε με την λύση της αναφοράς σφάλματος, είσαστε πάντοτε ελεύθερος να προσθέσετε τα σχόλια σας σε αυτό. Οποιοδήποτε σχόλιο που προστέθηκε σε οποιαδήποτε αναφορά σφάλματος, επιλυμένη ή όχι, προκαλεί την αποστολή αλληλογραφίας στη λίστα αλληλογραφίας Bugzilla του GIMP, έτσι θα το δουν τουλάχιστον οι προγραμματιστές. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει ότι θα απαντήσουν κατ' ανάγκη σε αυτό.





## Παράρτημα C. Πώς να συνεισφέρετε

### Πίνακας Περιεχομένων

#### [1. Προαπαιτούμενα](#)

- [1.1. Συμμετοχή στην λίστα αλληλογραφίας](#)
- [1.2. Δημιουργήστε ένα τοπικό αντίγραφο εργασίας του κώδικα](#)
- [1.3. Εγκατάσταση του αμμοδοχείου σας](#)
- [1.4. Ο φάκελος gimp-help](#)

#### [2. Ροή εργασίας](#)

- [2.1. Συγγραφή](#)
- [2.2. Επικύρωση](#)
- [2.3. Εικόνες](#)
- [2.4. Δημιουργία αρχείων HTML](#)
- [2.5. Αποστολή των αρχείων σας](#)

#### [3. Παραρτήματα](#)

#### [4. Εργασία στα Windows](#)

- [4.1. Προσαρμογή του Cygwin για να χρησιμοποιηθεί με τα εργαλεία τεκμηρίωσης του GIMP](#)

Καλώς ήλθατε στην ομάδα βοήθειας του GIMP!

Αυτό το μάθημα αποσκοπεί στη συγγραφή τεκμηρίωσης. Εάν θέλετε να μεταφράσετε την τεκμηρίωση της διεπαφής χρήστη, παρακαλούμε να μεταβείτε στο "<https://110n.gnome.org/teams/xx>" όπου "xx" είναι ο κωδικός της γλώσσας σας: οι κωδικοί γλώσσας ISO 639-1 μπορούν να βρεθούν στο [http://www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code\\_list.php](http://www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code_list.php).

## 1. Προαπαιτούμενα

---

### 1.1. Συμμετοχή στην λίστα αλληλογραφίας

---

Μπορείτε να συμμετάσχετε στη λίστα αλληλογραφίας μας στο <https://mail.gnome.org/mailman/listinfo/gimp-docs-list>. Παρακαλούμε, μη διστάσετε να υποβάλετε ερωτήσεις.

### 1.2. Δημιουργήστε ένα τοπικό αντίγραφο εργασίας του κώδικα

---

Το εγχειρίδιο βοήθειας του GIMP φιλοξενείται σε ένα κεντρικό αποθετήριο στο <https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp-help>. Η δημιουργία τοπικού αντιγράφου αυτού του αποθετηρίου για να εργαστείτε διασφαλίζει ότι ο καθένας μπορεί να δουλέψει μόνος του χωρίς να μπερδεύεται με τις εργασίες των άλλων συντελεστών.

Ως αρχάριος, θα προσπελάσετε το αποθετήριο git ανώνυμα (χωρίς λογαριασμό). Ανοίξτε ένα τερματικό και πληκτρολογήστε: `git clone https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp-help.git`.

Εάν έχετε έναν λογαριασμό GNOME, η εντολή είναι: `git clone git@gitlab.gnome.org:GNOME/gimp-help.git`.

Αυτό θα δημιουργήσει έναν φάκελο «gimp-help» στον τρέχοντα κατάλογό σας. Να έχετε υπομονή! Αυτό είναι μια

μεγάλη μεταφόρτωση: περίπου 700 MB.

### 1.3. Εγκατάσταση του αμμοδοχείου σας

---

Μετά τη μεταφόρτωση του τοπικού σας αντιγράφου, εκτελέστε: `cd gimp-help`, έπειτα `./autogen.sh --without-gimp ALL_LINGUAS="en xx"`.

Όταν εκτελείτε `./autogen.sh`, μπορείτε να σημειώσετε κάποια πακέτα που δεν βρέθηκαν, παραδείγματος χάρη «checking for dblatex... no». Τα περισσότερα από αυτά είναι αρχεία PDF και πρέπει να τα εγκαταστήσετε πριν να εκτελέσετε `./autogen.sh` ξανά, εάν θέλετε να δημιουργήσετε αρχεία PDF.

### 1.4. Ο φάκελος gimp-help

---

Το εγχειρίδιο χρήστη του GIMP συντηρείται στα αρχεία `xml` του φακέλου «`src`». Θα χρησιμοποιήσετε αυτά τα αρχεία `xml` για να δουλέψετε.



3. Τι συμβαίνει στην αναφορά σφάλματος μετά την υποβολή της



2. Ροή εργασίας

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 2. Ροή εργασίας

### 2.1. Συγγραφή

Η γλώσσα είναι Αγγλικά (USA).

Για να επεξεργαστείτε αρχεία XML, χρησιμοποιήστε τον αγαπημένο σας επεξεργαστή κειμένου (ο συντάκτης αυτού του οδηγού προτιμά τον ελεύθερο επεξεργαστή Kate). Πρέπει να ορίσετε τον επεξεργαστή για:

- Γλώσσα αγγλικά-ΗΠΑ.
- Εσοχή με 2 κενά (το πλήκτρο **Tab** πρέπει να μετακινεί τον δείκτη κατά δύο κενά).
- Αντικαταστήστε τους στηλοθέτες με κενά (για συμβατότητα με όλους τους επεξεργαστές κειμένου και φυλλομετρητές).
- 80 χαρακτήρες ανά γραμμή.
- Αυτόματος ορθογραφικός έλεγχος με τα αγγλικά (USA) ως προεπιλεγμένη γλώσσα.

Τα πηγαία αρχεία είναι γραμμένα σε γλώσσα XML σύμφωνα με το DocBook DTD. Οι προδιαγραφές DocBook μπορούν να βρεθούν στο <http://tdg.docbook.org/tdg/4.5/docbook.html>.

Μην φοβηθείτε. Δεν χρησιμοποιούμε όλα αυτά τα στοιχεία και θα μάθετε XML σταδιακά διαβάζοντας υφιστάμενα αρχεία XML. Για νέα αρχεία, παρακαλούμε να χρησιμοποιήσετε τα πρότυπα που μπορείτε να βρείτε στον φάκελο `gimp-help/docs/templates`.



#### Σημείωση

Εάν συγγράφετε ένα νέο αρχείο, πρέπει να το προσθέσετε στο αρχείο `src/gimp.xml` ή στο αρχείο XML που το καλεί (παραδείγματος χάρη, το αρχείο `src/menus/edit.xml` καλεί τα `undo.xml`, `redo.xml`, `fade.xml`... κ.ο.κ.).





## 2.2. Επικύρωση

Όταν έχετε τελειώσει τη συγγραφή, πρέπει να επιβεβαιώσετε την εργασία σας:

- Στη γραμμή εργαλείων, για ένα μοναδικό αρχείο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε: **xmllint --noout your-file.xml**. Αυτή η εντολή δεν εμφανίζει τίποτα, εάν το αρχείο σας είναι Εντάξει. Αλλιώς, δείχνει πού είναι το σφάλμα. Αυτή η εντολή είναι για γρήγορη εξέταση ενός αρχείου xml· μπορεί να αστοχήσει ή μπορεί να μην βρει κάποια σφάλματα.

(Ο επεξεργαστής Kate έχει μια επιλογή (πρόσθετο) επικύρωσης του ενεργού αρχείου xml.)


- Αλλιώς απλώς εκτελέστε: **make validate-en**. Πρέπει να πάρετε ένα μήνυμα «No error».

Αλλιώς, θα εμφανιστεί ένας κατάλογος με σφάλματα εγκυρότητας με αριθμούς γραμμών που αναφέρονται στο αρχείο καταγραφής en.xml, που μπορείτε να βρείτε στον φάκελο /log.

Ανοίξτε αυτό το αρχείο en.xml σε επεξεργαστή κειμένου, πληκτρολογήστε την εντολή επεξεργαστή «jump to line» (η εντολή στον επεξεργαστή Kate είναι **Ctrl + G**) και εισάγετε τον αριθμό γραμμής για να μεταβείτε στην αντίστοιχη γραμμή στο αρχείο en.xml. Εκεί, θα βρείτε το σφάλμα.

Εάν έχετε δουλέψει σε μερικά αρχεία XML, κοιτάξτε πάνω από το αρχείο en.xml για να βρείτε (στο πεδίο «xml:base» της ετικέτας «id»), σε ποιο αρχείο xml είναι το σφάλμα.

Διορθώστε το σφάλμα. Μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε το αρχείο και να εκτελέσετε πάλι το **make validate-en**.



**Σημείωση**

Ένα συνηθισμένο χαζό σφάλμα είναι η επεξεργασία του αρχείου καταγραφής en.xml αντί για το αρχείο XML.





## 2.3. Εικόνες

Πρέπει επίσης να διαχειριστείτε τα στιγμιότυπα. Ιδού μερικές συμβουλές για να κάνετε καλά στιγμιότυπα:

- μειώστε την περιοχή του στιγμιότυπου όσο το δυνατό περικλύπτοντας τα περιθώρια της διαχείρισης παραθύρων και απενεργοποιώντας το πλήκτρο βοήθειας (μπορείτε να το κάνετε στον διάλογο προτιμήσεων),
- ορίστε την κατάσταση εικόνας σε 255 χρώματα από ευρετήριο **Εικόνα** → **Κατάσταση** → **Από ευρετήριο**.

Αυτό δεν είναι απαραίτητο για εικονίδια και εάν η εικόνα σας έχει λίγα χρώματα. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι εικόνες από ευρετήριο είναι πιο μεγάλες από αυτές χωρίς ευρετήριο.

- Ορίστε την ανάλυση εκτύπωσης σε 144 rpi (όχι για τις μικρές εικόνες όπως τα εικονίδια). Αυτό μπορείτε να το κάνετε εύκολα με το GIMP από το **Εικόνα** → **Μέγεθος εκτύπωσης...**.
- Εξάγετε τις εικόνες σε μορφή PNG.

Μην συμπεριλάβετε αγγλικό κείμενο στις εικόνες. Οι μεταφραστές δεν μπορούν να το μεταφράσουν και αυτό δεν αρέσει σε πολλούς χρήστες. Χρησιμοποιήστε αντί για αυτό υπόμνημα XML. ή δώστε ένα αρχείο .xcf στον φάκελο **Docs** (Έγγραφα) → **xcf images** (Εικόνες xcf), υποδεικνύοντας τα με σχόλιο στο αρχείο XML:

```
<!--TO TRANSLATORS: a .xcf file is in
https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp-help/tree/master/docs/xcf-images
-->
```

Τα εικονίδια για το GIMP είναι στο `usr/share/gimp/2.0/icons`. Τα εικονίδια GTK είναι στο `usr/share/gtk-doc/html/gtk2`.

Για να συμπεριλάβετε ένα εικονίδιο στο κείμενο:

```
<guiicon><inlinegraphic fileref="path-to-icon"/></guiicon>
```

Τρεις εντολές για δημιουργία των εικόνων σας:

- Η εντολή **make check-image-resolutions-en**: δίνει τις παραπομπές των εικόνων των οποίων η ανάλυση δεν είναι 144 rpi.
- Η εντολή **make check-images-en**: δίνει τις παραπομπές των εικόνων που λείπουν ή είναι ορφανές.
- Η εντολή **mogrify units PixelsPerTrack -density 144x144 \*.png** ορίζει την ανάλυση εκτύπωσης όλων των εικόνων PNG.







---

## 2.4. Δημιουργία αρχείων HTML

---

Όταν τα αρχεία XML έχουν επικυρωθεί, εκτελέστε **make html-en**. Η δημιουργία αρχείων HTML είναι σημαντική για να έχετε μια ιδέα για το τι θα δουν οι χρήστες. Θα σημειώσετε προφανώς κάποιες βελτιώσεις για να γίνουν στο XML αρχείο σας.

Μπορείτε να κάνετε ένα πρόχειρο HTML (όταν ο φάκελος xml/en έχει δημιουργηθεί κατά τη διάρκεια της επικύρωσης) για ένα μοναδικό πηγαίο αρχείο xml, εκτελώντας, παραδείγματος χάρη, την εντολή **make preview-xml/en/path-to-file.xml**. Αυτό δημιουργεί το αρχείο draft.html στον φάκελο html.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το YELP και να εκτελέσετε **yelp file:///your-file.xml**.



2.3. Εικόνες



2.5. Αποστολή των αρχείων σας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2.5. Αποστολή των αρχείων σας

Όταν τα αρχεία σας είναι έτοιμα:

### Εάν δεν έχετε λογαριασμό GNOME

Εάν δεν έχετε λογαριασμό GNOME, πρέπει να βρείτε έναν ανταποκριτή που δέχεται αρχεία "push (προώθησης)" για σας· αυτό δεν θα είναι δύσκολο εάν στείλετε μήνυμα στη λίστα. Είτε στέλνετε τα αρχεία σας xml και τις συνημμένες εικόνες σε συμπιεσμένο αρχείο, (σε δένδρο που αναπαράγει αυτό του src και φακέλους εικόνων, εάν στέλνετε πολλά αρχεία για να διευκολύνετε τον ανταποκριτή σας), είτε στέλνετε ένα "patch (ενημέρωση κώδικα)" που πρέπει να δημιουργήσετε.

Πριν να δημιουργήσετε μια διόρθωση, πρέπει να βάλετε όλα τα αρχεία σας xml και τις εικόνες σας στο ευρετήριο. Όντας στον φάκελο gimp-help, εκτελέστε **git status**. Εάν έχετε αρχεία στην ενότητα μη παρακολουθούμενων αρχείων, εκτελέστε **git add -A**.

Έπειτα εκτελέστε **diff --full-index --binary origine > name-of-the-patch** για να δημιουργήσετε την ενημέρωση κώδικα.

### Εάν έχετε λογαριασμό GNOME

Εάν είναι όλα καλά, ξέρετε πώς να διαχειριστείτε το git. Υπάρχουν πολλά μαθήματα για αυτό στον ιστό.

Μια συνηθισμένη ροή εργασίας είναι:

- make validate-en
- git status
- git stash
- git pull
- git status
- git stash apply
- Eventually, fix conflicts
- git add -A
- git status
- git commit -m "a message"
- git push



## 3. Παραρτήματα

### Σημειώσεις XML

#### Αναγνωριστικά (ID's)

Τα αναγνωριστικά, που ταυτοποιούν τις εντολές και χρησιμοποιούνται πατώντας το πλήκτρο F1 στη διεπαφή του GIMP, είναι στο <https://git.gnome.org/browse/gimp/tree/app/widgets/gimphelp-ids.h>

#### Παραδείγματα ετικετών XML

*διαδικασία*: στο `using/web.xml`.

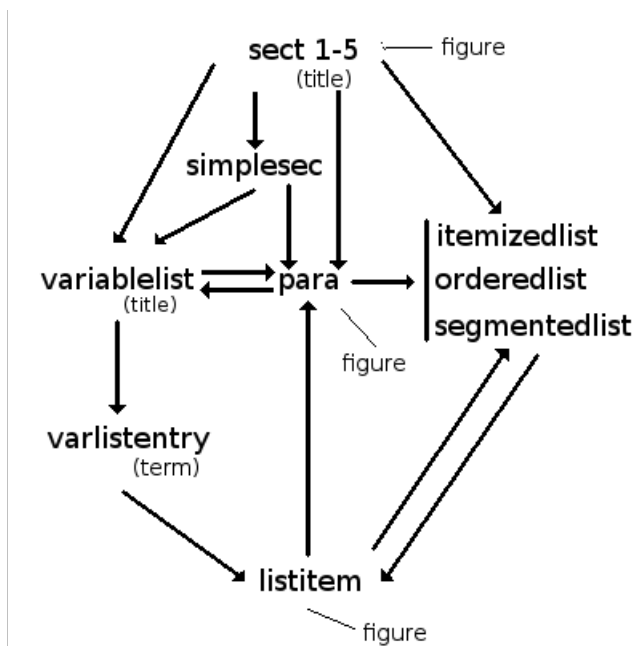
*πίνακας*: στο `toolbox/tools-painting.xml`.

*κατάλογος προγράμματος*: στο `filters/web/slice.xml`.

*τμηματικός κατάλογος*: στο `dialogs/path-dialog.xml` για έναν κατάλογο η στηλών.

### Γονικά και θυγατρικά

Εδώ είναι ένα διάγραμμα που χρησιμοποιείται συχνά.



## 4. Εργασία στα Windows

---

Εάν χρησιμοποιείται Windows πρέπει να εγκαταστήσετε το Cygwin ή παρόμοιο πρόγραμμα για να μπορέσει να προσομοιώσει το Linux ώστε να εγκαταστήσει τα προγράμματα που χρησιμοποιούνται στη συγγραφή. Αυτό το κεφάλαιο θα σας πει πώς να εγκαταστήσετε το Cygwin σε Windows και ποια πακέτα απαιτούνται για να δουλέψετε στο εγχειρίδιο του GIMP.

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να μεταφορτώσετε το «setup.exe» από το <http://www.cygwin.com/> και να το αποθηκεύσετε στον υπολογιστή σας. Χρειάζεστε αυτό το πρόγραμμα κάθε φορά που πρέπει να κάνετε αλλαγές στο Cygwin, γιαυτό αποθηκεύστε το σε μια θέση που μπορείτε να βρείτε εύκολα, π.χ. «D:/cygwin/cygwin.exe».

Ανοίξτε το πρόγραμμα setup.exe διπλατώνοντας το. Αυτό θα ανοίξει το παράθυρο ένεργης. Πατήστε το πλήκτρο «Επόμενο» για να ανοίξετε ένα παράθυρο όπου πρέπει να επιλέξετε πώς να εγκαταστήσετε το Cygwin. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση είναι «Εγκατάσταση από το διαδίκτυο». Αυτό σημαίνει ότι τα αρχεία μεταφόρτωσης θα αποθηκευτούν στον υπολογιστή σας πριν να χρησιμοποιηθούν τα αρχεία για να εγκαταστήσετε το Cygwin. Αυτός είναι ο πιο εύκολος τρόπος να το κάνετε.

Στο επόμενο παράθυρο πρέπει να επιλέξετε πού θα εγκαταστήσετε το Cygwin στον υπολογιστή σας. Η προεπιλογή είναι C:\cygwin που είναι καλή επιλογή. Κανονικά, επιλέγετε επίσης την εγκατάσταση για όλους τους χρήστες.

Εάν σημειώσετε το «Μεταφόρτωση χωρίς εγκατάσταση» στο προηγούμενο παράθυρο θα πάρετε ένα παράθυρο όπου μπορείτε να καθορίσετε πού θα αποθηκεύσετε τα αρχεία. Αυτό το παράθυρο θα είναι το επόμενο παράθυρο εάν το εγκαταστήσετε από το διαδίκτυο.

Το επόμενο παράθυρο είναι πώς συνδέεται ο υπολογιστής με το διαδίκτυο. Κανονικά, επιλέγετε την προεπιλεγμένη ρύθμιση.

Στο παράθυρο «Επιλογή ιστότοπου μεταφόρτωσης», θα βρείτε πολλούς ιστότοπους για μεταφόρτωση. Μπορείτε να επιλέξετε οποιονδήποτε από αυτούς ξεκινώντας με το «http://», αλλά είναι καλός κανόνας να επιλέξετε τον πλησιέστερο. Το πρόγραμμα εγκατάστασης κάνει έναν φάκελο με το ίδιο όνομα όπως ο ιστότοπος από όπου μεταφορτώνετε. Εάν αλλάξετε ιστότοπο, όλες οι προηγούμενες μεταφορτώσεις θα μεταφορτωθούν ξανά στον νέο φάκελο. Αυτό δεν είναι πρόβλημα. Κανονικά, το πρόγραμμα θυμάται τον τελευταίο χρησιμοποιούμενο ιστότοπο την τελευταία φορά που θα το ανοίξετε.

Το επόμενο παράθυρο παραθέτει όλες τις κατηγορίες πακέτων που είναι διαθέσιμες στο Cygwin. Τα πακέτα περιέχουν προγράμματα ή τμήματα προγράμματος που θα χρησιμοποιηθούν στο Cygwin. Δεν τα χρειάζεστε όλα. Όπως βλέπετε, κάθε κατηγορία ακολουθείται από ένα σύμβολο και την λέξη «Default». Αυτό σημαίνει ότι η εγκατάσταση θα φορτώσει μόνο τα απαραίτητα πακέτα για την εκτέλεση μιας ελάχιστης έκδοσης του Cygwin. Έτσι, συνεχίστε και πατήστε το πλήκτρο «Επόμενο» και δείτε την πρόοδο της μεταφόρτωσης στο επόμενο παράθυρο.

Όταν η μεταφόρτωση και η εγκατάσταση έχει τελειώσει το αντίγραφο σας του Cygwin είναι έτοιμο να προσαρμοστεί στο GIMP.

### 4.1. Προσαρμογή του Cygwin για να χρησιμοποιηθεί με τα εργαλεία τεκμηρίωσης του GIMP

---

Δεν υπάρχει εγγύηση ότι η διαδικασία που περιγράφηκε εδώ, θα δουλέψει για σας. Είναι ένας τρόπος. Αυτός ελέγχθηκε στα Windows XP και Windows 7.

Για να είστε σίγουροι ότι το Cygwin θα χρησιμοποιήσει τη γλώσσα σας και τους κωδικούς χαρακτήρων που

χρησιμοποιούνται στην τεκμηρίωση του GIMP, αλλάχτηκε το αρχείο δέσμης που χρησιμοποιείται για να ανοίξει το Cygwin. (Αφού είχε αποθηκευτεί αντίγραφο του αρχικού αρχείου δέσμης.) Εάν χρησιμοποιήσατε την προεπιλεγμένη εγκατάσταση θα βρείτε το αρχείο δέσμης στο C:/cygwin/Cygwin.bat. Ξαναγράψτε το αρχείο δέσμης σε

```
@echo off
C:
chdir C:\cygwin\bin
set LANG=[language-code].UTF-8
bash --login -i
```

Εάν έχετε βάλει το Cygwin σε άλλη θέση από την προεπιλεγμένη, πρέπει να γράψετε τη νέα διαδρομή αντί για την παραπάνω «C:\cygwin\bin». Μπορείτε να βρείτε τον κωδικό της γλώσσας σας στο <http://gcc.gnu.org/onlinedocs/libstdc++/manual/localization.html>.

Έπειτα είσαστε έτοιμοι για το επόμενο βήμα. Ανοίξτε το «cygwin/startup.exe» και πατήστε το «Επόμενο» μέχρι να φτάσετε το παράθυρο του πακέτου. Χρειάζεστε τα παρακάτω πακέτα:

```
Devel/automake 1.12
Devel/gettext-devel
Devel/gettext
Libs/libxml2
Libs/libxml2-devel
Interpreters/m4
Devel/make
Devel/pkg-config
Libs/libxslt
Libs/libxslt-devel
Python/python
Python/python-libxml2
Python/python-libxslt
Text/docbook-xml45
Graphics/ImageMagick
...../wget
...../dblatex
...../pngcrush
```


Το πρώτο πακέτο για να εγκατασταθεί είναι το «automake 1.12» στην κατηγορία «Devel». Πατήστε στο σύμβολο + μπροστά από το όνομα της κατηγορίας (Devel) για να ανοίξετε τη λίστα πακέτων. Αναζητήστε την πιο δεξιά στήλη για να βρείτε το όνομα του πακέτου «automake 1.12». Πατήστε μια φορά στη λέξη «Skip». Το κείμενο θα αλλάξει σε «1.12.3-1» που είναι ο αριθμός έκδοσης για το επιλεγμένο πακέτο. Κάντε τα ίδια με τα άλλα πακέτα στον παραπάνω κατάλογο. Κάποια πακέτα θα σημειωθούν ως «Keep» αντί για «Skip». Αυτό σημαίνει ότι αυτά τα πακέτα είναι ήδη εγκατεστημένα. Μην αλλάξετε αυτές τις ρυθμίσεις εκτός και ξέρετε σίγουρα ότι αυτό το πακέτο πρέπει να διαγραφεί, να επαναφορτωθεί, ή κάτι άλλο.

Όταν έχετε σημειώσει όλα τα πακέτα που θα προστεθούν στο Cygwin πατήστε «Επόμενο». Τότε, θα σας ειπωθεί ότι τα πακέτα που επιλέξατε χρειάζονται κάποια πρόσθετα πακέτα. Αποδεχτείτε το. Όταν φτάσετε στο τέλος της ενημέρωσης, το αντίγραφό σας του Cygwin θα είναι έτοιμο για όλα όλο το υλικό που αναφέρθηκε στην αρχή.

Μερικά πακέτα, ιδιαίτερα αυτά που απαιτούνται για PDF, δεν μπορούν να βρεθούν με το setup.exe. Μπορείτε να προσπαθήσετε να τα εγκαταστήσετε από τις πηγές. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το "wget url-to-the-package" για να φορτώσετε τα επιθυμητά πακέτα, αλλά, επειδή πρέπει να ξέρετε το url, ο καλύτερος τρόπος είναι με περιήγηση του ιστού στα Windows· μεταφορτώστε το πακέτο (συνήθως ένα αρχείο .tar.gz) και αντιγράψτε-επικολλήστε στον φάκελο του Cygwin.

Έπειτα εκτελέστε `tar -xvzf your-package` για να αποσυμπιεστεί το πακέτο.

Μεταβείτε στον νέο φάκελο και διαβάστε το αρχείο `INSTALL` για οδηγίες για την εγκατάσταση.



**Σημείωση**

το `pkgconf` δεν μπορεί να εγκατασταθεί από πηγές στο Cygwin (προβλήματα με τη βιβλιοθήκη `libz`).

Εάν έχετε προβλήματα όπως μυστήρια μηνύματα σφαλμάτων, μη διστάσετε να ζητήσετε βοήθεια από τη λίστα αλληλογραφίας που αναφέρθηκε στην αρχή αυτής της σελίδας.



3. Παραρτήματα



Παράρτημα D. Απεικόνιση τόνου και ανάκτηση σκιάς χρησιμοποιώντας το 'Χρώματα/Εκθεση'

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## Παράρτημα D. Απεικόνιση τόνου και ανάκτηση σκιάς χρησιμοποιώντας το 'Χρώματα/Εκθεση'

### Πίνακας Περιεχομένων

- [1. Η λειτουργία υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση": αποδίδει πολύ καλύτερα από τις Καμπύλες για τονισμό των σκιών και των μεσαίων τόνων μιας εικόνας χωρίς να σπαταλάει τους υψηλούς φωτισμούς](#)
- [2. Σταδιακό παράδειγμα που δείχνει πώς να ανακτήσετε πληροφορίες σκιάς χρησιμοποιώντας το κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση" με υψηλό βάθος δυαδικών του GIMP](#)
- [3. Χρήση σημειώσεων](#)
- [4. Συμπέρασμα](#)

Αυτό το μάθημα έρχεται από το [www.gimp.org/tutorials](http://www.gimp.org/tutorials) και δημιουργήθηκε από Elle Stone. Παρουσιάζεται εδώ για μεταφράσεις.

Ένα πολύ συνηθισμένο πρόβλημα επεξεργασίας είναι πώς να φωτιστούν οι σκιές και οι μεσαίοι τόνοι εικόνας ενώ διατηρούνται οι λεπτομέρειες υψηλού φωτισμού, μια εργασία που μερικές φορές αναφέρεται ως "ανάκτηση σκιάς" και μιλώντας πιο γενικά ως "απεικόνιση (ή χαρτογράφηση) τόνων". Αυτό το σταδιακό μάθημα σας δείχνει πώς να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία κινητής υποδιαστολής με δυαδικά ψηφία υψηλού βάθους "Χρώματα/Εκθεση" του GIMP για να προσθέσετε μία ή περισσότερες στάσεις αντιστάθμισης έκθεσης στις σκιές και τους μεσαίους τόνους μιας εικόνας, ενώ κρατάτε τις λεπτομέρειες φωτισμού.

### 1. Η λειτουργία υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής

"Χρώματα/Εκθεση": αποδίδει πολύ καλύτερα από τις Καμπύλες για τονισμό των σκιών και των μεσαίων τόνων μιας εικόνας χωρίς να σπαταλάει τους υψηλούς φωτισμούς

Ένα πολύ συνηθισμένο πρόβλημα επεξεργασίας είναι πώς να φωτίσετε τις σκιές και τους μεσαίους τόνους εικόνας χωρίς να σβήσετε τους υψηλούς φωτισμούς, που εμφανίζεται πολύ συχνά με φωτογραφίες σκηνών φωτισμένες από άμεσο ηλιακό φως. Οι προκατασκευασμένοι αλγόριθμοι για ολοκλήρωση αυτής της εργασίας αναφέρονται συχνά ως αλγόριθμοι "ανάκτησης σκιών". Αλλά στην πραγματικότητα είναι αλγόριθμοι απεικόνισης τόνου ειδικού σκοπού, που κάποιες φορές δουλεύουν αρκετά καλά και κάποιες άλλες φορές όχι και τόσο καλά, ανάλογα με τον αλγόριθμο, την εικόνα και τις καλλιτεχνικές σας προθέσεις για την εικόνα.

Αυτό το σταδιακό μάθημα σας δείχνει πώς να χρησιμοποιήσετε τη χωρίς όρια λειτουργία κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση" του GIMP για να ανακτήσετε πληροφορίες σκιάς—δηλαδή, να προσθέσετε μία ή περισσότερες στάσεις αντιστάθμισης θετικής έκθεσης στις σκιές και τους μεσαίους τόνους μιας εικόνας—χωρίς να σπαταλάτε ή να συμπιέζετε αδικαιολόγητα τους υψηλούς φωτισμούς της εικόνας. Η διαδικασία αυτή είναι πλήρως "χειροκίνητη" χρησιμοποιώντας μάσκες και στρώσεις και είναι τόσο πιο πιστή όσο μπορείτε να πάρετε μη καταστροφική επεξεργασία εικόνας χρησιμοποιώντας το υψηλού βάθους δυαδικών GIMP 2.9/2.10.

#### Σχήμα 1: ηλεκτρικά καλώδια το μεσημέρι

Πριν και μετά την απεικόνιση τόνου ("ανάκτηση σκιάς") χρησιμοποιώντας το υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Εκθεση" του GIMP.





*Ακατέργαστο αρχείο με παρεμβολή που αναφέρεται στη σκηνή.*



*Μετά την ανάκτηση απεικόνιση τόνων/ανάκτηση σκιών χρησιμοποιώντας τις απεριόριστες στάθμες.*

Το υψηλό βάθος δυαδικά του GIMP είναι ο κύριος επεξεργαστής εικόνας μου και χρησιμοποιώ τη διαδικασία που περιγράφεται παρακάτω για τα τελευταία χρόνια ως τον “καταλληλότερο” τρόπο τροποποίησης της τονικότητας της εικόνας. Η ίδια γενική διαδικασία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σκουρύνουν ή να φωτιστούν τμήματα εικόνας, ελέγχοντας πάλι το αποτέλεσμα με τη χρήση μάσκας στρώσης. Αυτή δεν είναι ακριβώς μια μη καταστροφική επεξεργασία επειδή σε κάποιο σημείο χρειάζεται να κάνετε μια στρώση “Νέα από τα ορατά”. Αλλά αντίθετα με τη χρήση Καμπυλών, η χρήση “Χρωμάτων/Εκθεσης” κινητής υποδιαστολής με υψηλό βάθος δυαδικών δεν περικόπτει τιμές καναλιών RGB και σας επιτρέπει να μικρορυθμίσετε τα αποτελέσματα τροποποιώντας και επανατροποποιώντας τη μάσκα στρώσης μέχρι να ικανοποιηθείτε από την τελική τονικότητα.





4. Εργασία στα Windows



2. Σταδιακό παράδειγμα που δείχνει πώς να ανακτήσετε πληροφορίες σκιάς χρησιμοποιώντας το κινητής υποδιαστολής “Χρώματα/Εκθεση” με υψηλό βάθος δυαδικών του GIMP

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2. Σταδιακό παράδειγμα που δείχνει πώς να ανακτήσετε πληροφορίες σκιάς χρησιμοποιώντας το κινητής υποδιαστολής “Χρώματα/Έκθεση” με υψηλό βάθος δυαδικών του GIMP

Σχήμα 2



Χρήση του “Χρώματα/Έκθεση” με υψηλό βάθος δυαδικών του GIMP για να φωτίσετε το έδαφος κατά μία στάση χωρίς να σβήνετε τμήματα του ουρανού.

- *Αριστερά:* Η αρχική εικόνα, ακατέργαστο αρχείο κάμερας με παρεμβολή που είναι εξεπιτηδες υποεκτεθειμένη για να αποφύγει σβήσιμο του ουρανού. Μπορεί να μην φαίνεται ότι είναι τέτοια περίπτωση, αλλά αυτή η εικόνα είναι ήδη πολύ κοντά από το να έχει εκτός φάσματος τις τιμές καναλιών RGB στον ουρανό και μια αυτόματη απλή επέκταση δεν θα φωτίσει καθόλου την εικόνα.
- *Δεξιά:* Η ίδια εικόνα μετά τη χρήση του “Χρώματα/Έκθεση” υψηλού βάθους δυαδικών του GIMP με γραμμική ακρίβεια 32 δυαδικών κινητής υποδιαστολής για να προσθέσετε μια στάση αντιστάθμισης θετικής έκθεσης. Μια αντίστροφη μάσκα γκριζας κλίμακας χρησιμοποιήθηκε για διατήρηση των υψηλών φωτισμών από σβήσιμο.

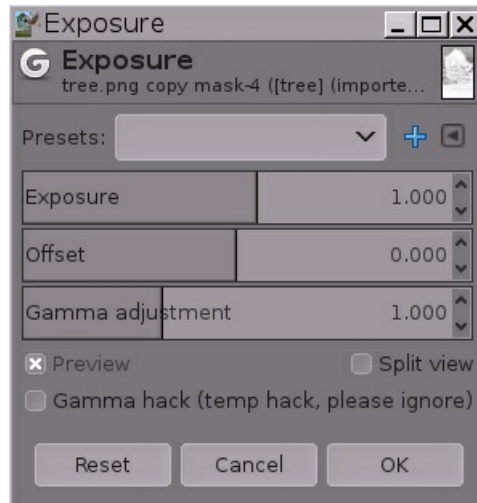
Αυτό το σταδιακό παράδειγμα παρέχει παράδειγμα εικόνας διαιρεμένο σε πέντε βήματα, ξεκινώντας με την μεταφόρτωση της εικόνας. Τα βήματα 3, 4 και 5 περιγράφουν την ενεργή διαδικασία.

1. **Μεταφορτώστε το [tree.png](#)**, που είναι μια εικόνα sRGB 16 δυαδικών ακεραίων. Στην πραγματικότητα το υψηλό βάθος δυαδικών GIMP είναι επεξεργαστής εικόνας “μόνο sRGB”, έτσι είναι καλύτερο να μην καν προσπαθήσετε να την επεξεργαστείτε με άλλους RGB χώρους εργασίας.
2. **Ανοίξτε την tree.png με το GIMP και δώστε την ενσωματωμένη κατατομή (προφίλ) sRGB** (τα χρώματα της εικόνας δεν θα αλλάξουν καθόλου). Έπειτα μετατρέψτε την εικόνα με γραμμική ακρίβεια 32 δυαδικών

**κινητής υποδιαστολής:** Μεταβείτε στο “Εικόνα/Ακρίβεια”, επιλέξτε “32-bit floating point (κινητή υποδιαστολή 32 δυαδικών” και όταν εμφανιστεί ο διάλογος πρόσμιξης, επιλέξτε “Γραμμικό φως” (αυτό εξασφαλίζει ότι η κατάσταση κανονικής ανάμιξης παράγει ραδιομετρικώς σωστά αποτελέσματα).

3. Αντιγράψτε τη στρώση “tree.png” και ονομάστε την “αντιστάθμιση έκθεσης +1 στάσης”. Έπειτα χρησιμοποιήστε “Χρώματα/Έκθεση” για να προσθέσετε μια στάση αντιστάθμισης θετικής έκθεσης--Το σχήμα 3 παρακάτω δείχνει τις κατάλληλες ρυθμίσεις για τον διάλογο “Χρώματα/Έκθεση” και το σχήμα 4 δείχνει το αποτέλεσμα:

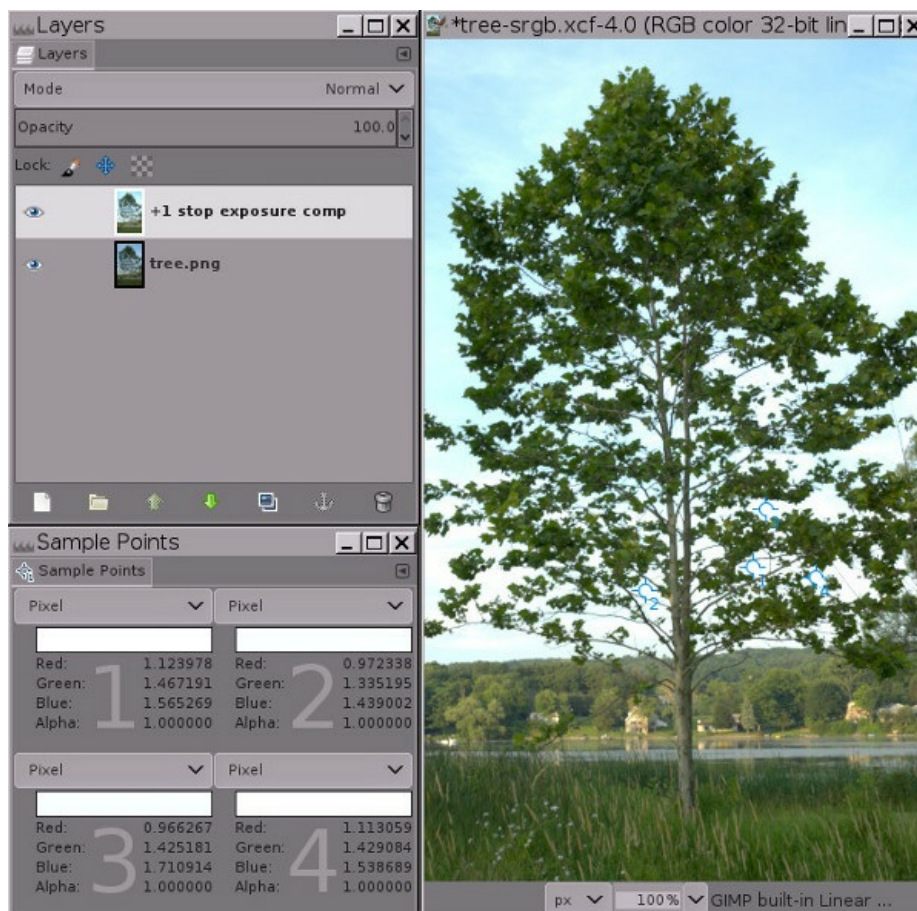
**Σχήμα 3**



*Χρήση του “Χρώματα/Έκθεση” για προσθήκη μιας στάσης αντιστάθμισης θετικής έκθεσης.*

Κατά τη χρήση του “Χρώματα/Έκθεση” για να προσθέσετε μια στάση αντιστάθμισης θετικής έκθεσης, εξασφαλίστε ότι η εικόνα είναι πραγματικά με ακρίβεια κινητής υποδιαστολής, επειδή η ακέραιη ακρίβεια θα περικόψει τους υψηλούς φωτισμούς.

**Σχήμα 4**



Με ακρίβεια κινητής υποδιαστολής, η λειτουργία “Χρώματα/Εκθεση” του GIMP είναι απεριόριστη. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το “Χρώματα/Εκθεση” για να προσθέσετε θετική αντιστάθμιση έκθεσης χωρίς να σπαταλάτε τους υψηλούς φωτισμούς.

Σημειώστε τις τιμές καναλιών RGB για τα τέσσερα σημεία του δείγματος: οι πληροφορίες καναλιού που θα περικόπτονταν χρησιμοποιώντας ακέραιη ακρίβεια κωδικοποιούνται χρησιμοποιώντας τιμές καναλιού που είναι μεγαλύτερες από κινητή υποδιαστολή 1,0.

Η εικόνα στο σχήμα έχει φανερά “φουσκωμένους” υψηλούς φωτισμούς στον ουρανό. Αλλά οι υψηλοί φωτισμοί δεν είναι στην πραγματικότητα φουσκωμένοι (δηλαδή, περικομμένοι στο 1,0 σε ένα ή περισσότερα κανάλια). Αντίθετα οι πληροφορίες υψηλού φωτισμού είναι ακόμα εκεί, αλλά οι τιμές καναλιών RGB πέφτουν εκτός της περιοχής από 0,0f έως 1,0f των [τιμών καναλιού εμφάνισης](#) RGB. Ο διάλογος των σημείων του δείγματος στο σχήμα 4 επάνω δείχνει τέσσερα σημεία δείγματος που έχουν τιμές καναλιού RGB που είναι μεγαλύτερες από 1,0. Όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα 5, η προσθήκη μάσκας σας επιτρέπει να ανακτήσετε αυτούς τους υψηλούς φωτισμούς μεταφέροντας τους πίσω στην περιοχή εμφάνισης.

Εάν είχατε χρησιμοποιήσει ακέραιη ακρίβεια αντί για κινητή υποδιαστολή, οι υψηλοί φωτισμοί θα είχαν πραγματικά σπαταληθεί: Τα σημεία του δείγματος θα είχαν μέγιστες τιμές καναλιών 255, 65535 ή 4294967295, ανάλογα με το βάθος δυαδικών. Και η μάσκα θα μπορούσε μόνο να “ανακτήσει” μια συμπαγή επέκταση του γκριζου, στην οποία θα λείπουν πλήρως οι λεπτομέρειες (δοκιμάστε μόνοι σας και δείτε τι συμβαίνει).

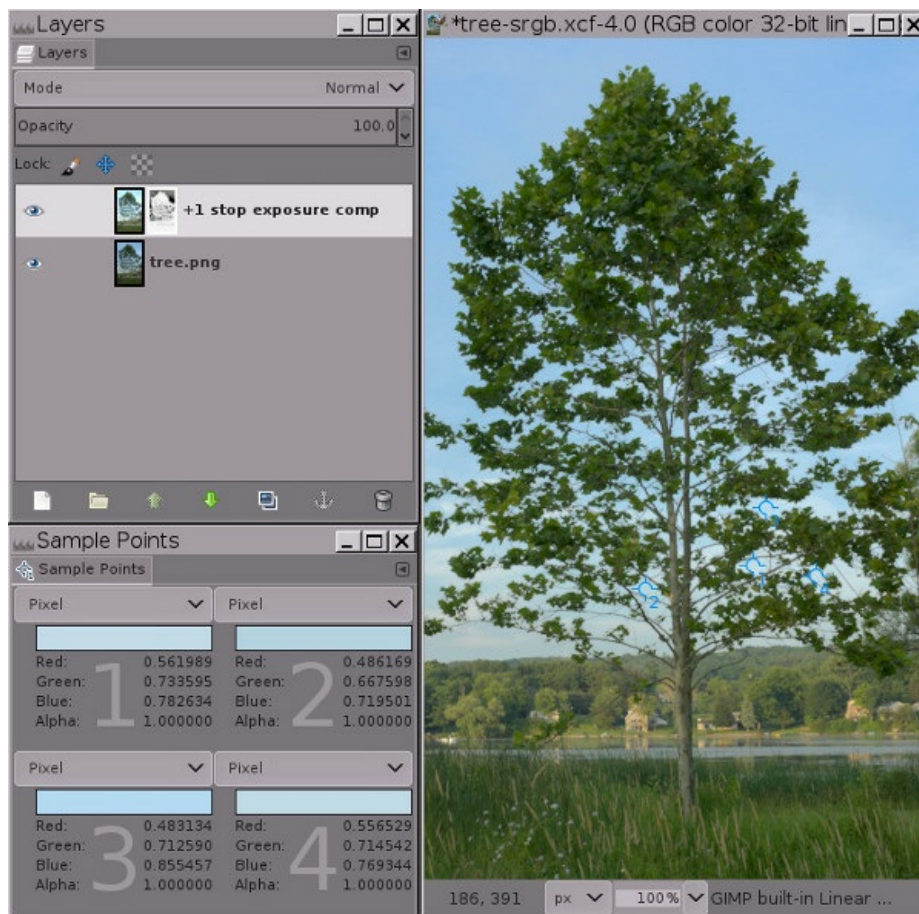
4. **Προσθήκη αντίστροφης μάσκας στρώσης γκριζας κλίμακας:** Δεξιοπατήστε την στρώση και επιλέξτε “Στρώση/Μάσκα/Προσθήκη μάσκας στρώσης” και όταν εμφανιστεί ο διάλογος “Προσθήκη μάσκας στη στρώση”, επιλέξτε “Αντίγραφο γκριζας κλίμακας της στρώσης” και επιλέξτε το πλαίσιο “Αντιστροφή μάσκας”.



Όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα 5, σε αυτό το σημείο οι υψηλοί φωτισμοί θα επανέλθουν στην περιοχή εμφάνισης, που σημαίνει ότι όλες οι τιμές καναλιών είναι μεταξύ 0,0f και 1,0f. Αλλά η εικόνα θα δείχνει προφανώς κάπως παράξενη (κάπως συννεφιασμένη και επίπεδη) και ανάλογα με την εικόνα, τα πιο φωτεινά σημεία υψηλού φωτισμού μπορεί να έχουν στην πραγματικότητα σκούρες κηλίδες—μην ανησυχείτε! αυτό είναι προσωρινό.

## Σχήμα 5

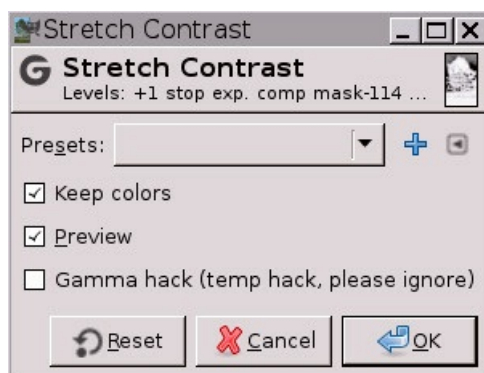




Αποτέλεσμα προσθήκης αντίστροφης μάσκας στρώσης γκριζας κλίμακας για επαναφορά υψηλών φωτισμών στην περιοχή εμφάνισης.

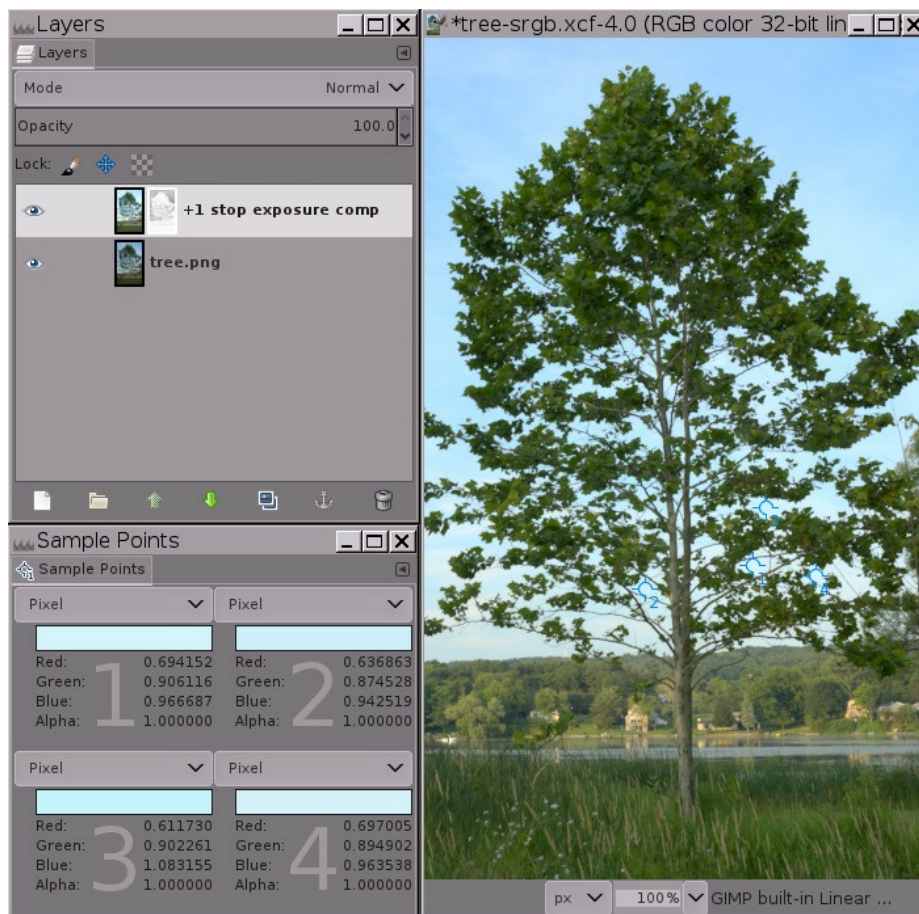
Η προσθήκη αντίστροφης μάσκας στρώσης γκριζας κλίμακας επαναφέρει τους υψηλούς φωτισμούς στην περιοχή εμφάνισης, αλλά σε αυτό το σημείο οι περισσότερες εικόνες θα δείχνουν επίπεδες και συννεφιασμένες και οι περισσότερες εικόνες θα έχουν σκούρες κηλίδες στους υψηλούς φωτισμούς. Το επόμενο βήμα -η "Αυτόματη επέκταση αντίθεσης" που εκτελείται στη μάσκα- θα φροντίσει αυτό το πρόβλημα.

5. Πατήστε τη μάσκα στρώσης για να την επιλέξετε για επεξεργασία και μετά επιλέξτε "Χρώματα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης":



Θα πρέπει να επιλεγεί το "Διατήρηση χρωμάτων" (αν και δεν πειράζει στην πραγματικότητα για εικόνες γκριζας κλίμακας όπως οι μάσκες στρώσης).

Το παρακάτω Σχήμα 6 εμφανίζει το τελικό αποτέλεσμα:



*Κάνοντας “Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” στη μάσκα στρώσης αφαιρεί τη “συννεφιασμένη” εμφάνιση, αφήνοντας μια όμορφα φωτισμένη εικόνα με ανέπαφους τους υψηλούς φωτισμούς.*

Το “Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” στη μάσκα είναι απαραίτητο, επειδή όπως η στρώση εικόνας έχει τιμές καναλιών RGB εκτός φάσματος, η αντεστραμμένη μάσκα γκριζας κλίμακας περιέχει τιμές γκριζας κλίμακας εκτός φάσματος. Το “Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” επιστρέφει όλες τις τιμές γκριζας κλίμακας της μάσκας στην περιοχή εμφάνισης, επιτρέποντας στη μάσκα την ανάλογη αντιστάθμιση για τις τιμές καναλιών RGB που αλλιώς θα ήταν εκτός φάσματος, καλύπτοντας περισσότερο τους υψηλούς φωτισμούς στρώσης και λιγότερο ή καθόλου τις σκιές και τους μεσαίους τόνους της εικόνας.

Σημειώστε ότι ένα από τα σημεία του δείγματος έχει ακόμα τιμή καναλιού RGB που είναι ελαφρώς εκτός φάσματος. Ο πιο απλός τρόπος για να το αντιμετωπίσετε είναι με “Χρώματα/Εκθεση” για να κάνετε μια ρύθμιση γάμμα 0,45 στη μάσκα, όχι στην ενεργή στρώση της εικόνας. Μπορείτε να κάνετε αυτήν τη ρύθμιση γάμμα είτε σε ολόκληρη τη μάσκα (δουλεύει καλά, λιγότερη προσπάθεια). Ή αλλιώς μπορείτε να κάνετε τη ρύθμιση στις σκιές μάσκας (που αντιστοιχούν στους υψηλούς φωτισμούς της στρώσης), οπότε πρέπει να φορτώσετε τη μάσκα ως επιλογή, να αντιστρέψετε την επιλογή και να κάνετε τη ρύθμιση γάμμα. Ή εάν οι τιμές καναλιών που παραμένουν εκτός φάσματος είναι μόνο πολύ λίγο εκτός φάσματος, να κάνετε μια στρώση “Νέα από τα ορατά” και μετά “Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” στο αποτέλεσμα για να επαναφέρετε τις τιμές καναλιών που παραμένουν στο φάσμα.

Αυτή είναι όλη η διεργασία χρήσης του “Χρώματα/Εκθεση” για να προσθέσετε μια στάση θετικής αντιστάθμισης έκθεσης στις σκιές χωρίς να σπαταλάτε τους υψηλούς φωτισμούς. Τώρα, μπορείτε είτε να μικρορυθμίσετε τη μάσκα, ή να κάνετε απλώς μια στρώση “Νέα από τα ορατά” και να συνεχίσετε την επεξεργασία της όμορφα φωτισμένης εικόνας. Ανάλογα με την εικόνα καθώς και τις καλλιτεχνικές σας προθέσεις για την εικόνα, η μάσκα μπορεί να μην χρειάζεται μικρορύθμιση. Αλλά πολύ συχνά θα θέλετε να τροποποιήσετε την τελική τονική κατανομή κάνοντας μια διόρθωση γάμμα “Χρώματα/Εκθεση”, ή ίσως μια λειτουργία Καμπυλών στη μάσκα, ή αλλιώς να βάψετε απευθείας στη μάσκα. Και μερικές φορές θα θέλετε να θολώσετε τη μάσκα για να επαναφέρετε τη μικροαντίθεση [6](#).





[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

### 3. Χρήση σημειώσεων

1. Ανάλογα με τις ιδιαίτερες καλλιτεχνικές σας προθέσεις για μια εικόνα, μερικές εικόνες είναι πιο πιθανό να επωφεληθούν από άλλες από την απεικόνιση τόνου χρησιμοποιώντας “Χρώματα/Έκθεση”. Το όφελος μπορεί να ποικίλλει, αλλά συνήθως η διαδικασία που περιγράφηκε σε αυτήν τη σελίδα δουλεύει καλύτερα για φωτογραφίες σκηνών με έντονη τονική διαφορά μεταξύ των υψηλών φωτισμών και των σκιών, όπως για τυπικές φωτογραφίες ηλιόλουστης ημέρας “ουρανού-εδάφους”.
2. **Για την προσθήκη απλώς μιας στάσης θετικής αντιστάθμισης έκθεσης, η διαδικασία που περιγράφηκε σε αυτήν τη σελίδα δουλεύει πραγματικά καλά.** Ανάλογα με την εικόνα ίσως θελήσετε να θολώσετε τη μάσκα χρησιμοποιώντας έναν αλγόριθμο θόλωσης που σέβεται τα άκρα και/ή να μικροαλλάξετε τη μάσκα χρησιμοποιώντας “Χρώματα/Έκθεση”, Καμπύλες, κλπ. Αλλά τροποποιήστε τη μάσκα μόνο αφού χρησιμοποιήσετε το αυτόματη επέκταση στρώσης στη μάσκα. Αλλιώς τα αποτελέσματα θα είναι απρόβλεπτα: [☒Ρυθμίσεις γάμμα παράγουν παράξενα αποτελέσματα όταν λειτουργούν σε τιμές εκτός φάσματος](#) και οι Καμπύλες θα περικόψουν συνοπτικά τις τιμές εκτός φάσματος.
3. **Για την προσθήκη περισσότερων από μία στάσεων αντιστάθμισης έκθεσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μία ή περισσότερες από τις στρώσεις αντιστάθμισης θετικής έκθεσης.** Και στους δύο τρόπους οι μάσκες στρώσεων θα χρειαστούν προσεκτική μικρορύθμιση που είναι πολύ ειδική για κάθε εικόνα και επίσης εξειδικευμένη ως προς το σκοπούμενο αποτέλεσμα. Το σχήμα 7 εμφανίζει ένα παράδειγμα χρήσης δύο στρώσεων αντιστάθμισης έκθεσης για την προσθήκη δυόμιση στάσεων αντιστάθμισης έκθεσης στις σκιάς και τους μεσαίους τόνους μιας εικόνας:

Η χρήση κινητής υποδιαστολής απεριορίστων σταθμών του GIMP συν τις μάσκες στρώσης για την προσθήκη δύο στάσεων θετικής αντιστάθμισης έκθεσης στις σκιάς και τους μεσαίους τόνους φωτογραφίας που ελήφθη με λαμπρή ηλιοφάνεια ημιφορτηγού μαζί με σπρωώνα από μηλιές.

#### Σχήμα 7



Εικόνα από την κάμερα, υποεκτεθειμένη προς αποφυγή σβησίματος υψηλών φωτισμών.



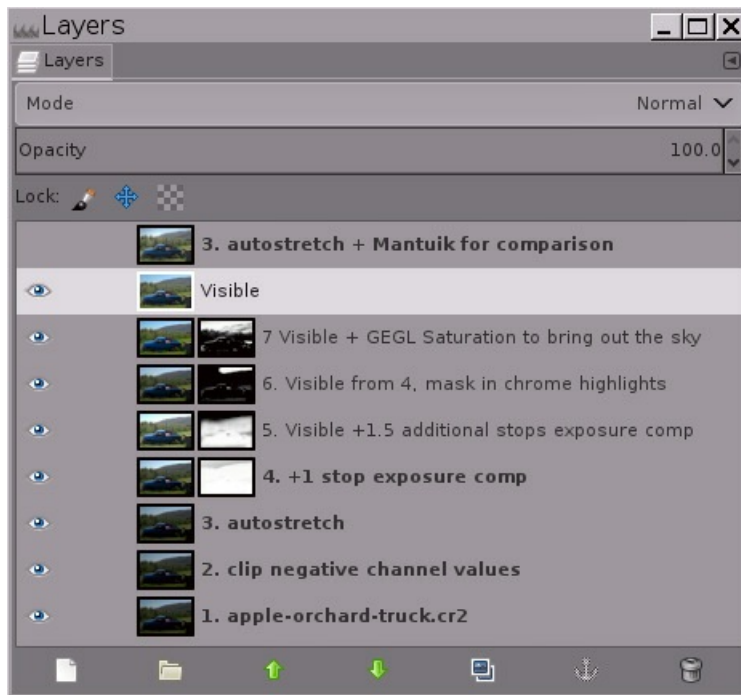


Μετά την ανάκτηση τονικής απεικόνισης/σκιάς χρήση υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής "Χρώματος/Έκθεσης" του GIMP.



Για σύγκριση, τονική απεικόνιση Mantuik χρησιμοποιώντας τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις του GEGL.

Χρήση κινητής υποδιαστολής "Χρώματα/Έκθεση" συν μάσκες στρώσης για την προσθήκη δύο στάσεων θετικής αντιστάθμισης έκθεσης στις σκιές και τους μεσαίους τόνους φωτογραφίας με "λαμπερό ήλιο" και ημιφορτηγού μαζί με σπωρώνα από μηλιές.



Στιγμιότυπο της στοίβας στρώσεων που χρησιμοποίησα για την τονική απεικόνιση της φωτογραφίας του ημιφορτηγού μαζί με οπωρώνα από μηλιές. Η τονική απεικόνιση με το χέρι σας δίνει πλήρη έλεγχο στην τελική εικόνα. Το Mantuik και άλλοι “αυτόματα μαγικοί” αλγόριθμοι τονικής απεικόνισης χρησιμοποιούν πολύ ΚΜΕ, είναι απρόβλεπτοι και παράγουν συχνά αποτελέσματα αφύσικης εμφάνισης.

4. Πριν τη χρήση του “Χρώματα/Εκθεση” η προσθήκη θετικής αντιστάθμισης έκθεσης, θα πρέπει να έχετε ήδη επεκτείνει τη στρώση βάσης στο μέγιστο της δυναμικής της περιοχής. Ο πιο εύκολος τρόπος επέκτασης της στοίβας βάσης στη μέγιστη δυναμική της περιοχή είναι να γίνει “Χρώματα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” και να εξασφαλίσετε ότι είναι επιλεγμένο το “Διατήρηση χρωμάτων”.

Εάν δεν έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ πριν έναν επεξεργαστή εικόνας με απεριόριστη κινητή υποδιαστολή, το “Χρώματα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” μπορεί να παράξει αναπάντεχα αποτελέσματα: Η εικόνα μπορεί να καταλήξει με σημαντικά μειωμένη δυναμική περιοχή, έχοντας είτε πιο ανοικτές σκιές ή πιο σκούρους υψηλούς φωτισμούς ή και τα δύο:

Πριν και μετά το “Χρώματα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” στη στρώση βάσης, συν την τελική εικόνα μετά την τονική απεικόνιση με τη χρήση του “Χρώματα/Εκθεση”:

## Σχήμα 8

1. Εικόνα από κάμερα



2. Μετά από "Χρώματα/Αυτόματο/Επέκταση αντίθεσης".



3. Τελική εικόνα "Ηλεκτρικά καλώδια"





- a. Αυτό το αναφερόμενο σε σκηνή με παρεμβολή ακατέργαστο αρχείο από τον επεξεργαστή ακατέργαστων PhotoFlow (που παρέχει ένα πρόσθετο GIMP για εύκολο άνοιγμα ακατέργαστων αρχείων) έχει τιμές καναλιού RGB εκτός περιοχής εμφάνισης που θα επανέλθουν πίσω στην περιοχή εμφάνισης εκτελώντας “Χρώματα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης”.
- b. Μετά την εκτέλεση του “Χρώματα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης”, οι σκιές είναι πιο ανοιχτές και οι υψηλοί φωτισμοί είναι πιο σκούροι επειδή η δυναμική περιοχή έχει συμπιεστεί για να προσαρμοστεί στην περιοχή εμφάνισης. Αυτό δείχνει σαν ένα βήμα επεξεργασίας στη λάθος κατεύθυνση! αλλά στην πραγματικότητα είναι απαραίτητη.
- c. Ίδου η τελική εικόνα “Ηλεκτρικά καλώδια” μετά την χαρτογράφηση τόνου του ακατέργαστου αρχείου με παρεμβολή της σκηνής που αναφέρεται με τη χρήση της διαδικασίας που περιγράφεται σε αυτό το μάθημα.

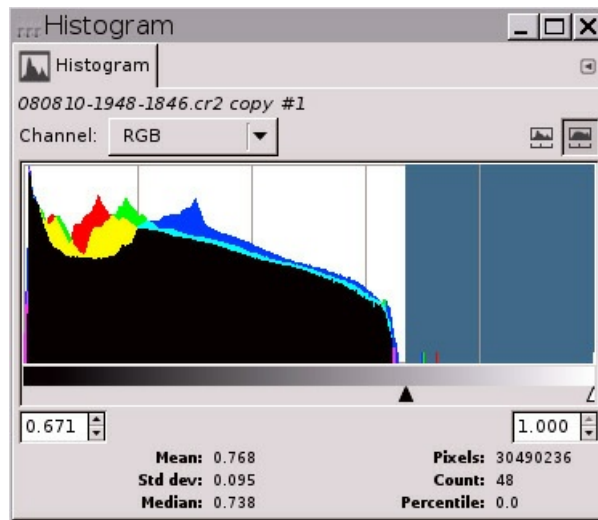
Όπως πάρθηκε από το ακατέργαστο αρχείο, αυτή η φωτογραφία των καλωδίων που προχωρούν σε απόσταση είναι τυπικό αποτέλεσμα λήψης φωτογραφίας το μεσημέρι σε μια φωτεινή ηλιόλουστη ημέρα: Ο ουρανός και τα σύννεφα φαίνονται αρκετά καλά, αλλά το έδαφος είναι πολύ σκούρο. Έτσι η εικόνα μπορεί να επωφεληθεί από κάποια τονική απεικόνιση για να αυξήσει τις σκιές και τους μεσαίους τόνους. Το πρώτο βήμα είναι να εκτελεστεί “Χρώματα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” για να φέρει πίσω οποιοσδήποτε τιμές καναλιού που είναι μικρότερες από 0,0f ή μεγαλύτερες από 1,0f στην περιοχή εμφάνισης από 0,0 μέχρι 1,0 κινητής υποδιαστολής.

Η εκτέλεση του “Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” για επαναφορά των τιμών καναλιών μέσα στην περιοχή εμφάνισης δεν μοιάζει ακριβώς σαν βήμα επεξεργασίας στη σωστή κατεύθυνση για την τονική απεικόνιση αυτής της συγκεκριμένης εικόνας, αλλά στην πραγματικότητα είναι! Η χρήση του “Χρώματα/έκθεση” για την προσθήκη θετικής αντιστάθμισης έκθεσης στις σκιές και τους μεσαίους τόνους δεν θα δουλέψει εάν η εικόνα έχει τιμές καναλιών που είναι εκτός της περιοχής εμφάνισης.

5. **Η απαλλαγή από “άχρηστες” σκιές και πληροφορίες υψηλού φωτισμού:** Μερικές φορές ακατέργαστα αρχεία με παρεμβολή φωτογραφιών με σκηνές υψηλής δυναμικής περιοχής καταλήγουν σε λίγα εικονοστοιχεία υψηλού φωτισμού και σκιών που δεν περιέχουν στην πραγματικότητα χρήσιμες πληροφορίες. Το πιο απλό πράγμα που μπορεί να γίνει με τέτοια εικονοστοιχεία είναι η χρήση του “Χρώματα/Έκθεση” για να οριστούν τα επιθυμητά σημεία μαύρου και άσπρου και στη συνέχεια να περικοπεί το αποτέλεσμα εκτός των πληροφοριών καναλιών του φάσματος.

- **Άχρηστες πληροφορίες υψηλού φωτισμού:** Για την εικόνα “ηλεκτρικά καλώδια” που φαίνεται στο σχήμα 8 παραπάνω, μετά την εκτέλεση “Χρώμα/Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης”, μόλις 48 εικονοστοιχεία καταλαμβάνουν σχεδόν το ήμισυ της τονικής περιοχής (δείτε το ιστόγραμμα στα δεξιά). Μια μικρή έρευνα με το εργαλείο κατωφλίου του GIMP αποκάλυψε ότι και τα 48 εικονοστοιχεία είναι οι τιμές κορυφής των κατοπτρισμών υψηλών

φωτισμών στους κεραμικούς μονωτές στο άκρο των ηλεκτρικών καλωδίων στο προσκήνιο.



Σε περιπτώσεις όπου σχεδόν το μισό ιστόγραμμα καταλαμβάνεται από λίγο κατοπτρικό υψηλό φωτισμό, η περικοπή των εικονοστοιχείων είναι συχνά η καλύτερη και η πιο εύκολη λύση. Για την εικόνα “Ηλεκτρικά καλώδια”, τα εξεταζόμενα 48 εικονοστοιχεία μετέφεραν στην πραγματικότητα μηδενικές πληροφορίες. Έτσι χρησιμοποίησα το “Χρώματα/Εκθεση” για να δυναμώσω το λευκό σημείο και έπειτα το “Χρώματα/Περικοπή RGB” για να περιοριστούν στην πραγματικότητα οι πληροφορίες του καναλιού στον υψηλό φωτισμό (αυτήν τη φορά διασφαλίζοντας ότι το πλαίσιο “Περικοπή υψηλών τιμών εικονοστοιχείων” είχε επιλεγεί.)

- **άχρηστες πληροφορίες σκιάς:** Κάποιοι επεξεργαστές ακατέργαστων μπορούν να εμφανίσουν εικόνες με αρνητικές τιμές καναλιών. Και οι προηγούμενες επεξεργασίες με τη χρήση υψηλού βάθους δυαδικών στο GIMP μπορεί να έχει παράξει αρνητικές τιμές καναλιών. Εάν κάνοντας “Αυτόματα/Επέκταση αντίθεσης” στη στρώση εικόνας βάσης καθιστά την εικόνα πολύ πιο φωτεινή στις σκιάς, το πρόβλημα είναι αρνητικές τιμές καναλιών RGB. μια λύση είναι η χρήση του “Χρώματα/Εκθεση” για να μετακινήσετε το μαύρο σημείο εκεί που θέλετε να είναι και έπειτα να περικόψετε τις αρνητικές τιμές καναλιών. Ιδού δύο τρόποι περικοπής αρνητικών τιμών καναλιών:
  - Χρησιμοποιήστε το “Χρώματα/Απόσπασμα RGB...”, αποεπιλέγοντας το πλαίσιο “Περικοπή υψηλών τιμών εικονοστοιχείου”
  - Ή αλλιώς δημιουργήστε μια συμπαγή μαύρη στρώση πάνω από τη στρώση βάσης της εικόνας σας, ορίστε την ανάμειξη σε “Μόνο φωτισμός” και κάντε μια στρώση “Νέα από τα ορατά”.

6. **Θόλωση της μάσκας για επαναφορά μικροαντίθεσης:** Βάζοντας μια αντίστροφη μάσκα σε μια στρώση που χρησιμοποιείται για να προσθέσετε αντιστάθμιση θετικής έκθεσης ισοπεδώνει αναγκαστικά ελαφρώς την μικροαντίθεση. Ανάλογα με τις καλλιτεχνικές σας προθέσεις για την εικόνα, μπορεί να θέλετε να θολώσετε τη μάσκα για να επαναφέρετε τη μικροαντίθεση. Το κόλπο είναι πώς θα θολώσετε τη μάσκα χωρίς να εισάγετε “άλω” γύρω από τα άκρα των αντικειμένων στην εικόνα. Οι θολώσεις μικρής ακτίνας Γκάους παράγουν μικρή αλλά ενοχλητικά φανερή άλω γύρω από τα σκούρα άκρα. Μεγάλη ακτίνα θόλωσης Γκάους μερικές φορές δουλεύει, αλλά το ίδιο συχνά παράγει μεγάλη εμφανή άλω ξεχωρίζοντας τα πιο φωτεινά και τα πιο σκοτεινά τμήματα της εικόνας. Για πολλές εικόνες μια καλύτερη λύση είναι η θόλωση της μάσκας χρησιμοποιώντας ένα φίλτρο που κρατά τα άκρα όπως το αμφίπλευρο φίλτρο εξομάλυνσης G’MIC του GIMP:

Προσθήκη αντιστάθμισης έκθεσης με και χωρίς αμφίπλευρη εξομάλυνση της μάσκας.

**Σχήμα 9**



*Χωρίς εφαρμογή αμφίπλευρης εξομάλυνσης στη μάσκα η μικροαντίθεση ισοπεδώνεται.*



*Μετά την εφαρμογή αμφίπλευρης εξομάλυνσης στη μάσκα, η μικροαντίθεση επαναφέρεται.*

Η προσθήκη αντιστάθμισης έκθεσης συνδυασμένη με αντίστροφη μάσκα γκριζας κλίμακας ισοπεδώνει την μικροαντίθεση, που μπορεί να είναι επιθυμητό ή όχι ανάλογα με τις καλλιτεχνικές σας προθέσεις για την εικόνα. Για να επαναφέρετε τη μικροαντίθεση, προσπαθήστε χρησιμοποιώντας μια θόλωση που κρατά τα άκρα όπως το αμφίπλευρο φίλτρο εξομάλυνσης G'MIC. Το G'MIC του GIMP δεν δουλεύει σε μάσκες στρώσης. Μια λύση είναι να μετατρέψετε την αθόλωτη μάσκα σε επιλογή, αποθηκεύοντας την επιλογή ως κανάλι και μεταφέροντας στη συνέχεια το κανάλι στη στοίβα στρώσεων για θόλωση.

7. Ένα βασικό συστατικό της διαδικασίας χρήσης του “Χρώματα/Έκθεση” είναι η θετική αντιστάθμιση έκθεσης σε εικόνες με σκούρες σκιές και μεσαίους τόνους πρέπει να αναφερθεί ρητά: Δεν είναι μόνο η λειτουργία υψηλού βάθους δυαδικών του GIMP “Χρώματα/Έκθεση” απεριόριστη με ακρίβεια κινητής υποδιαστολής — αλλά και [☒☐ μάσκες στρώσεων είναι επίσης απεριόριστες.](#)

Εάν οι αντεστραμμένες μάσκες γκρίζας κλίμακας περικόπηκαν συνοπτικά (όπως συμβαίνει κατά την επεξεργασία με ακρίβεια ακεραίου), τότε η περιγραφόμενη διαδικασία σε αυτό το μάθημα δεν θα δουλέψει.



2. Σταδιακό παράδειγμα που δείχνει πώς να ανακτήσετε πληροφορίες σκιάς χρησιμοποιώντας το κινητής υποδιαστολής “Χρώματα/Εκθεση” με υψηλό βάθος δυαδικών του GIMP



4. Συμπέρασμα

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 4. Συμπέρασμα

Φωτογραφίες που πάρθηκαν με λαμπρό άμεση ηλιοφάνεια έχουν σκηνές με περιοχές υψηλού δυναμικού και το τελικό αρχείο της κάμερας απαιτεί συνήθως προσεκτική τονική απεικόνιση για την παραγωγή ικανοποιητικής τελικής εικόνας. Το υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής “Χρώματα/Έκθεση” του GIMP παρέχει ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για αντιμετώπιση τέτοιου είδους εικόνων και φυσικά είναι εξίσου χρήσιμο για οποιαδήποτε εικόνα όπου ο σκοπός είναι η ανύψωση των σκιών και των μεσαίων τόνων χωρίς να σπαταλιούνται οι υψηλοί φωτισμοί.

Το υψηλού βάθους δυαδικών κινητής υποδιαστολής “Χρώματα/Έκθεση” του GIMP σε συνδυασμό με μια κατάλληλη μάσκα στρώσης μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να σκουρύνει τμήματα της εικόνας, είτε με μετακίνηση του ολισθητή της πάνω αριστερής τιμής προς τα δεξιά (σκουραίνει την εικόνα αυξάνοντας την αντίθεση και αυξάνει επίσης τον κορεσμό· απαιτείται προσεκτική κάλυψη για αποφυγή παραγωγής περιοχών με συμπαγές μαύρο), ή μετακίνηση του ολισθητή της κάτω δεξιάς τιμής προς τα αριστερά (σκοτεινιάζει την εικόνα μειώνοντας την αντίθεση, χρήσιμο για μείωση της έμφασης περιοχών της εικόνας).

Αυτό είναι ένα ειδικό μάθημα του GIMP. Όμως, η ίδια τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή ακατεργάστου PhotoFlow και πιθανόν άλλους επεξεργαστές εικόνας που επιτρέπουν την επεξεργασία 32 δυαδικών κινητής υποδιαστολής χρησιμοποιώντας τις απεριόριστες τιμές καναλιών RGB. Το καθαρό πράγμα για αυτήν την τεχνική στο PhotoFlow είναι ότι το PhotoFlow χρησιμοποιεί κόμβους, που επιτρέπουν πλήρως την μη καταστροφική επεξεργασία της αντεστραμμένης μάσκας γκριζας κλίμακας που χρησιμοποιείται για την ανάκτηση των λεπτομερειών υψηλού φωτισμού μετά την εφαρμογή θετικής αντιστάθμισης έκθεσης για να ανυψώσουν την τονικότητα των σκιών και των μεσαίων τόνων (ακόμα κι αν κλείσετε και ξαναοίξετε την εικόνα, εάν αποθηκεύσετε το αρχείο PFI της εικόνας).

Το αρχικό μάθημα προσαρμόστηκε και αναπαράγεται με την ευγενική παραχώρηση της Elle Stone

Μάθημα GIMP - Απεικόνιση τόνου χρησιμοποιώντας επίπεδα GIMP (κείμενο και εικόνες) από Elle Stone, αδειοδοτημένο με την Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.







# Παράρτημα Ε. Ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης GNU

Έκδοση 1.2, Νοέμβρης 2002

## Πίνακας Περιεχομένων

- [1. ΠΡΟΟΙΜΙΟ](#)
- [2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ](#)
- [3. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΑΤΑ ΛΕΞΗ](#)
- [4. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ](#)
- [5. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ](#)
- [6. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)
- [7. ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ](#)
- [8. ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΕΡΣΑΣΙΕΣ](#)
- [9. ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ](#)
- [10. ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ](#)
- [11. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ](#)
- [12. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν την άδεια για τα έγγραφά σας](#)

Note that any translations of the GNU Free Documentation License are not published by the Free Software Foundation, and do not legally state the distribution terms for software that uses the GNU FDL-only the original English text of the GNU FDL does that.

Η ομάδα τεκμηρίωσης του GIMP

Πνευματικά δικαιώματα (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA. Οποιοσδήποτε επιτρέπεται να αντιγράψει και να διανείμει αντίγραφα αυτού του εγγράφου άδειας, αλλά η αλλαγή δεν επιτρέπεται.

## 1. ΠΡΟΟΙΜΙΟ

Ο σκοπός αυτής της άδειας είναι να γίνει ένα εγχειρίδιο, βιβλίο ή άλλο λειτουργικό και χρήσιμο έγγραφαελεύθερο » με την έννοια της ελευθερίας: να βεβαιώνει οποιονδήποτε για την αποτελεσματική ελευθερία να αντιγράψει και να το αναδιανείμει, με ή χωρίς τροποποίηση του, είτε εμπορικά είτε όχι. Δευτερεύοντος, αυτή η άδεια διατηρεί για το συγγραφέα και εκδότη έναν τρόπο για λήψη μνείας για την εργασία του, ενώ δεν θεωρείται υπεύθυνος για τροποποιήσεις που έγιναν από άλλους.

Αυτή η άδεια είναι ένα είδος «ελεύθερων δικαιωμάτων» που σημαίνει ότι οι παράγωγες εργασίες του εγγράφου πρέπει να είναι οι ίδιες ελεύθερες με την ίδια έννοια. Συμπληρώνει την γενική δημόσια άδεια του GNU, που είναι μια άδεια ελεύθερων δικαιωμάτων σχεδιασμένη για ελεύθερο λογισμικό.

Αυτή η άδεια σχεδιάστηκε για χρήση σε εγχειρίδια για ελεύθερο λογισμικό, επειδή το ελεύθερο λογισμικό χρειάζεται ελεύθερη τεκμηρίωση: ένα ελεύθερο πρόγραμμα πρέπει να έρθει με εγχειρίδια που παρέχουν τις ίδιες ελευθερίες με αυτές του λογισμικού. Αλλά αυτή η άδεια δεν περιορίζεται σε εγχειρίδια λογισμικού· μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε κειμενική εργασία, ανεξάρτητα από το θέμα ή εάν δημοσιεύτηκε ως τυπωμένο βιβλίο. Συνιστούμε αυτήν την άδεια κυρίως για εργασίες των οποίων ο σκοπός είναι διδασκαλία ή αναφορά.



4. Συμπέρασμα



2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ

☒ Αυτή η άδεια εφαρμόζεται σε κάθε εγχειρίδιο ή άλλη εργασία, σε οποιοδήποτε μέσο, που περιέχει μια σημείωση τοποθετημένη από τον κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων που λέει ότι μπορεί να διανεμηθεί κάτω από τους όρους αυτής της άδειας. Τέτοια σημείωση εγγυάται μια παγκόσμια, χωρίς συγγραφικά δικαιώματα άδεια, απεριόριστη σε διάρκεια, για χρήση αυτής της εργασίας κάτω από τους όρους που δηλώθηκαν σε αυτή. Το «έγγραφο», παρακάτω, αναφέρεται σε κάθε τέτοιο εγχειρίδιο ή εργασία. Κάθε μέλος του δημοσίου είναι ένας αδειούχος και προσαγορεύετε ως «εσείς». Αποδέχστε την άδεια εάν αντιγράψετε, τροποποιείτε ή διανέμετε την εργασία κατά τρόπο που απαιτεί άδεια κάτω από το νόμο πνευματικών δικαιωμάτων.

☒ Μια «τροποποιημένη έκδοση» του εγγράφου σημαίνει οποιαδήποτε εργασία που περιέχει το έγγραφο ή ένα τμήμα του, είτε αντιγραμμένο, είτε με τροποποιήσεις και/ή μεταφρασμένο σε άλλη γλώσσα.

☒ Μια «δευτερεύουσα ενότητα» είναι ένα επώνυμο παράρτημα ή μια προκαταρκτική ενότητα του εγγράφου που διαπραγματεύεται αποκλειστικά με τη σχέση εκδοτών και συγγραφέων του εγγράφου στο γενικό θέμα (ή σε σχετικά θέματα) και δεν περιέχει τίποτα που θα μπορούσε να εμπέσει άμεσα μέσα σε αυτό το γενικό θέμα. (Έτσι, εάν το έγγραφο είναι μέρος ενός βιβλίου μαθηματικών, μια δευτερεύουσα ενότητα ίσως να μην εξηγεί καθόλου μαθηματικά.) Η σχέση θα μπορούσε να είναι ένα θέμα ιστορικής σύνδεσης με το θέμα ή με σχετικά θέματα, ή νομικής, εμπορικής, φιλοσοφικής, ηθικής ή πολιτικής θέσης που τα αφορά.

☒ Οι «αμετάβλητες ενότητες» είναι σίγουρα δευτερεύουσες ενότητες των οποίων οι τίτλοι ορίζονται, όπως αυτοί των αμετάβλητων ενότητων, στη σημείωση που λέει ότι το έγγραφο εκδόθηκε κάτω από αυτή την άδεια. Εάν μια ενότητα δεν ταιριάζει στον παραπάνω ορισμό της δευτερεύουσας τότε δεν επιτρέπεται να ορίζεται ως αμετάβλητη. Το έγγραφο μπορεί να μην περιέχει αμετάβλητες ενότητες. Εάν το έγγραφο δεν ταυτοποιεί οποιοσδήποτε αμετάβλητες ενότητες τότε δεν υπάρχει καμία.

☒ Τα «κείμενα εξώφυλλου» είναι συγκεκριμένα σύντομα κομμάτια κειμένου που καταχωρούνται, ως κείμενα εμπροσθόφυλλου ή οπισθόφυλλου, με τη σημείωση ότι λένε ότι το έγγραφο απελευθερώθηκε κάτω από αυτή την άδεια. Ένα κείμενο εμπροσθόφυλλου μπορεί να είναι το πολύ 5 λέξεις και ένα κείμενο οπισθόφυλλου μπορεί να είναι το πολύ 25 λέξεις.

☒ Ένα «διαφανές» αντίγραφο του εγγράφου σημαίνει ένα αντίγραφο αναγνώσιμο από μηχανή, αναπαραστάμενο σε μια μορφή της οποίας η προδιαγραφή είναι διαθέσιμη στο γενικό δημόσιο, που είναι κατάλληλο για αναθεώρηση του εγγράφου άμεσα με τους γενικούς επεξεργαστές του κειμένου ή (για εικόνες που συντίθενται από εικονοστοιχεία) γενικά προγράμματα ζωγραφικής ή (για σχέδια) μερικών ευρέως διαθέσιμων επεξεργαστών σχεδίου και ότι είναι κατάλληλα για είσοδο των μορφοποιητών κειμένου ή για αυτόματη μετάφραση σε μια ποικιλία μορφών κατάλληλων για είσοδο των μορφοποιητών κειμένου. Ένα αντίγραφο που έγινε σε κατά άλλα διαφανούς μορφής αρχείο του οποίου η επισήμανση, ή απουσία επισήμανσης, ρυθμίστηκαν σε αποτροπή ή αποθάρρυνση επόμενης τροποποίησης από αναγνώστες δεν είναι διαφανές. Μια μορφή εικόνας δεν είναι διαφανής εάν χρησιμοποιήθηκε σε οποιαδήποτε επόμενη ποσότητα κειμένου. Ένα αντίγραφο που δεν είναι «διαφανές» αποκαλείται «αδιαφανές».

Παραδείγματα κατάλληλων τύπων για διαφανή αντίγραφα περιλαμβάνουν απλό ASCII χωρίς επισήμανση, τύπος εισόδου Texinfo, τύπος εισόδου LaTeX, SGML ή XML χρησιμοποιώντας ένα δημόσια διαθέσιμο DTD και τυπικά συμβατό απλό HTML, PostScript ή PDF σχεδιασμένο για ανθρώπινη τροποποίηση. Παραδείγματα τύπων διαφανούς εικόνας περιλαμβάνουν PNG, XCF και JPG. Αδιαφανείς τύποι περιλαμβάνουν ιδιοταγείς τύπους που μπορούν να διαβαστούν και να επεξεργαστούν μόνο από ιδιοταγείς επεξεργαστές λέξης, SGML ή XML για τα οποία ο DTD και/ή εργαλεία επεξεργασίας δεν είναι γενικά διαθέσιμα και το μηχανικά δημιουργούμενο HTML, PostScript ή PDF παραγόμενα από μερικούς επεξεργαστές κειμένου για σκοπούς εξόδου μόνο.

☒ Η «σελίδα τίτλου» σημαίνει, για ένα τυπωμένο βιβλίο, την ίδια τη σελίδα τίτλου, συν τις παρόμοιες σελίδες που ακολουθούν όπως χρειάζεται για να κρατήσουν, ευανάγνωστα, το υλικό που απαιτεί αυτή η άδεια για να εμφανιστούν στη

σελίδα τίτλου. Για εργασίες σε μορφές που δεν έχουν σελίδα τίτλου, «σελίδα τίτλου» σημαίνει το κείμενο κοντά στην πιο σημαντική εμφάνιση του τίτλου εργασίας, που προηγείται της έναρξης του σώματος του κειμένου.

☒ Μια ενότητα «με τίτλο XYZ» σημαίνει μια επώνυμη υπομονάδα του εγγράφου του οποίου ο τίτλος είτε είναι ακριβώς XYZ ή περιέχει XYZ σε παρενθέσεις που ακολουθούν κείμενο που μεταφράζεται σε άλλη γλώσσα. (Εδώ XYZ αντιστοιχεί σε ένα ειδικό όνομα ενότητας που μνημονεύτηκε παρακάτω, τέτοιο όπως «ευχαριστίες», «αφιερώσεις», «εγκρίσεις» ή «ιστορικό».) Η «διατήρηση του τίτλου» τέτοιας ενότητας όταν τροποποιείτε το έγγραφο σημαίνει ότι παραμένει μια ενότητα «με τίτλο XYZ» σύμφωνα με αυτό τον ορισμό.

Το έγγραφο ίσως να περιέχει αποποιήσεις εγγύησης δίπλα στη σημείωση που δηλώνει ότι αυτή η άδεια εφαρμόζεται στο έγγραφο. Αυτές οι παραιτήσεις εγγυήσεων θεωρούνται να συμπεριλαμβάνονται κατά αναφορά σε αυτήν την άδεια, αλλά μόνο ως αναφορές αποποιήσεων εγγυήσεων: οποιαδήποτε άλλη ανάμειξη αυτές οι αποποιήσεις εγγύησης μπορεί να έχουν είναι άκυρη και δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα στο νόημα αυτής της άδειας.



Παράρτημα Ε. Ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης  
GNU

3. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΑΤΑ ΛΕΞΗ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



### 3. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΑΤΑ ΛΕΞΗ

---

Μπορείτε να αντιγράψετε και να διανείμετε το έγγραφο με κάθε μέσο, είτε εμπορικά είτε όχι, με την προϋπόθεση ότι αυτή η άδεια, οι σημειώσεις πνευματικών δικαιωμάτων και η άδεια σημειώνουν λέγοντας ότι αυτή η άδεια εφαρμόζεται στο έγγραφο αναπαράγεται σε όλα τα αντίγραφα και ότι δεν προσθέτετε κανένα άλλο όρο σε αυτούς της άδειας. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τεχνικά μέτρα για να εμποδίσετε ή να ελέγξετε την ανάγνωση ή παραπέρα αντιγραφή των αντιγράφων που κάνετε ή διανέμετε. Όμως, μπορείτε να αποδεχθείτε αποζημίωση ως αντάλλαγμα αντιγράφων. Εάν διανείμετε ένα σχετικά αρκετά μεγάλο αριθμό αντιγράφων θα πρέπει επίσης να ακολουθήσετε τους όρους στην [ενότητα 4](#).

Μπορείτε επίσης να δανείσετε αντίγραφα, κάτω από τους ίδιους όρους που αναφέρονται παραπάνω και μπορείτε να εμφανίζεται δημόσια τα αντίγραφα.



2. ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΙ



4. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 4. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ

Εάν δημοσιεύετε τυπωμένα αντίγραφα (ή αντίγραφα σε μέσα που γενικά έχουν τυπωμένα εξώφυλλα) του εγγράφου, με αριθμηση μεγαλύτερη από 100 και η σημείωση άδειας του εγγράφου απαιτεί κείμενα εξώφυλλου, πρέπει να επισυνάψετε στα αντίγραφα των εξώφυλλων που τα φέρουν, καθαρά και ευανάγνωστα όλα αυτά τα κείμενα εξώφυλλου: κείμενα εμπροσθόφυλλου στο μπροστινό εξώφυλλο και κείμενα οπισθόφυλλου στο οπίσθιο εξώφυλλο. Και τα δύο εξώφυλλα πρέπει επίσης καθαρά και ευανάγνωστα να σας ταυτοποιούν ως εκδότη αυτών των αντιγράφων. Το μπροστινό εξώφυλλο πρέπει να παρουσιάζει τον πλήρη τίτλο με όλες τις λέξεις του τίτλου εξίσου σημαντικούς και ορατούς. Μπορείτε να προσθέσετε άλλο υλικό στα εξώφυλλα επιπλέον. Αντιγράφοντας με αλλαγές περιοριζόμενες στα εξώφυλλα, εφόσον διατηρούν τον τίτλο του εγγράφου και ικανοποιούν αυτούς τους όρους, μπορεί να επεξεργαστούν ως αντίγραφα με άλλες απόψεις.

Εάν τα απαιτούμενα κείμενα για οποιοδήποτε εξώφυλλο είναι υπερβολικά μεγάλα για να ταιριάζουν ευανάγνωστα, πρέπει να βάλετε τα πρώτα της λίστας (όσο ταιριάζουν λογικά) στο τρέχον εξώφυλλο και να συνεχίσετε με τα υπόλοιπα στις γειτονικές σελίδες.

Εάν δημοσιεύσετε ή διανείμετε αδιαφανή αντίγραφα του εγγράφου περισσότερα από 100, πρέπει είτε να συμπεριλάβετε ένα μηχανικά αναγνώσιμο διαφανές αντίγραφο με κάθε αδιαφανές αντίγραφο, ή να δηλώσετε με κάθε αδιαφανές αντίγραφο μια τοποθεσία δικτύου υπολογιστή -από την οποία χρησιμοποιώντας δημόσιο γενικό δίκτυο έχει πρόσβαση στο κατέβασμα δημόσιων τυπικών πρωτοκόλλων δικτύου- ένα πλήρες έγγραφο χωρίς πρόσθετο υλικό. Εάν χρησιμοποιήσετε τη δεύτερη επιλογή, πρέπει να πάρετε λογικά συνετά βήματα, όταν ξεκινάτε τη διανομή αδιαφανών αντιγράφων σε ποσότητα, για να βεβαιωθείτε ότι αυτό το διαφανές αντίγραφο θα παραμένει έτσι προσβάσιμο στη δηλωμένη τοποθεσία τουλάχιστον ένα χρόνο μετά την τελευταία φορά που διανείμετε ένα αδιαφανές αντίγραφο (άμεσα ή μέσα από τους πράκτορες ή διανομείς σας) αυτής της έκδοσης στο κοινό.

Ζητείται αλλά δεν απαιτείται να επικοινωνήσετε με τους συγγραφείς του εγγράφου πριν την αναδιανομή οποιοδήποτε μεγάλου αριθμού αντιγράφων, για να τους δώσετε την ευκαιρία να σας παράσχουν μια ενημερωμένη έκδοση του εγγράφου.



3. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΑΤΑ ΛΕΞΗ

5. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

[Αναφέριτε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 5. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Μπορείτε να αντιγράψετε και να διανείμετε μια τροποποιημένη έκδοση του εγγράφου κάτω από τους όρους των παραπάνω ενοτήτων 3 και 4, με την προϋπόθεση ότι θα εκδώσετε την τροποποιημένη έκδοση κάτω από ακριβώς αυτήν την άδεια, με την τροποποιημένη έκδοση να καλύπτει το ρόλο του εγγράφου, έτσι επιτρέπεται η διανομή και τροποποίηση της τροποποιημένης έκδοσης σε όποιον κατέχει ένα αντίγραφο του. Επιπλέον πρέπει να κάνετε αυτά τα πράγματα στην τροποποιημένη έκδοση:

- A. Να χρησιμοποιήσετε στη σελίδα τίτλου (και στα εξώφυλλα, εάν υπάρχουν) έναν ξεχωριστό τίτλο από αυτόν του εγγράφου και από αυτούς των προηγούμενων εκδόσεων (που πρέπει, εάν υπήρχαν κάποιои, να αναφέρονται στην ενότητα ιστορικού αυτού του εγγράφου). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον ίδιο τίτλο ως μια προηγούμενη έκδοση εάν ο αρχικός εκδότης αυτής της έκδοσης δίνει την άδεια του.
- B. Να δώσετε λίστα της σελίδας τίτλου, ως συγγραφέων, ενός ή περισσότερων προσώπων ή οντοτήτων υπεύθυνων για τη συγγραφή των τροποποιήσεων της τροποποιημένης έκδοσης, μαζί με τουλάχιστον πέντε από τους κύριους συγγραφείς του εγγράφου (όλους τους κύριους συγγραφείς του, εάν έχει λιγότερους από πέντε), εκτός και σας απαλλάσσουν από αυτήν την απαίτηση.
- C. Να δηλώσετε στη σελίδα τίτλου το όνομα του εκδότη της τροποποιημένης έκδοσης, ως τον εκδότη.
- D. Να διατηρήσετε όλες τις σημειώσεις πνευματικών δικαιωμάτων του εγγράφου.
- E. Να προσθέσετε μια κατάλληλη σημείωση πνευματικών δικαιωμάτων για τις τροποποιήσεις γειτονική στις άλλες σημειώσεις πνευματικών δικαιωμάτων.
- F. Να συμπεριλάβετε, αμέσως μετά τις σημειώσεις πνευματικών δικαιωμάτων, μια σημείωση άδειας που δίνει τη δημόσια άδεια για χρήση της τροποποιημένης έκδοσης κάτω από τους όρους αυτής της άδειας, στη μορφή που εμφανίζεται στο παρακάτω [παράρτημα](#).
- G. Να διατηρήσετε σε αυτήν τη σημείωση άδειας τις πλήρεις λίστες των αμετάβλητων ενοτήτων και των απαιτούμενων κειμένων εξωφύλλου που δίνονται στη σημείωση άδειας του εγγράφου.
- H. Να συμπεριλάβετε ένα αμετάβλητο αντίγραφο αυτής της άδειας.
  - I. Να διατηρήσετε την ενότητα που τιτλοφορείται «ιστορικό», τον τίτλο της και να προσθέσετε ένα στοιχείο που να δηλώνει τουλάχιστον τον τίτλο, χρόνο, νέους συγγραφείς και εκδότη της τροποποιημένης έκδοσης όπως δίνεται στη σελίδα τίτλου. Εάν δεν υπάρχει καμιά ενότητα με τίτλο «ιστορικό» στο έγγραφο, να δημιουργήσετε μια δήλωση στον τίτλο, χρόνο, συγγραφείς και εκδότη του εγγράφου όπως δίνεται στη σελίδα τίτλου, έπειτα να προσθέσετε ένα στοιχείο που περιγράφει την τροποποιημένη έκδοση όπως δηλώνεται στην προηγούμενη πρόταση.
  - J. Να διατηρήσει την τοποθεσία δικτύου, εάν υπάρχει, που δίνεται στο έγγραφο δημόσιας πρόσβασης για ένα διαφανές αντίγραφο του εγγράφου και παρόμοια τις τοποθεσίες δικτύου που δίνονται στο έγγραφο για προηγούμενες εκδόσεις στις οποίες βασίστηκε. Αυτές μπορούν να τοποθετηθούν στην ενότητα «ιστορικού». Μπορείτε να παραλείψετε μια τοποθεσία δικτύου για μια εργασία που δημοσιεύτηκε τουλάχιστον τέσσερα χρόνια πριν το έγγραφο, ή εάν ο αρχικός εκδότης της έκδοσης στην οποία αναφέρεται δίνει την σχετική άδεια.
- K. Για οποιαδήποτε ενότητα με τίτλο «ευχαριστίες» ή «αφιερώσεις», να διατηρήσει τον τίτλο της ενότητας και να διατηρήσει στην ενότητα όλη την ουσία και τον τόνο ευχαριστιών και/η αφιερώσεων κάθε συντελεστή που δίνεται εκεί.
- L. Να διατηρήσει όλες τις αμετάβλητες ενότητες του εγγράφου, χωρίς αλλαγή στο κείμενο και στους τίτλους τους. Οι αριθμοί της ενότητας ή το ισοδύναμο δεν θεωρούνται μέρος των τίτλων ενότητας.
- M. Να διαγράψει κάθε ενότητα με τίτλο «εγκρίσεις». Μια τέτοια ενότητα μπορεί να μην συμπεριλαμβάνεται στην τροποποιημένη έκδοση.
- N. Να μην αλλαχθεί τίτλος οποιασδήποτε υπάρχουσας ενότητας για να πάρει τον τίτλο «εγκρίσεις» ή να συγκρουστεί με τίτλο με οποιαδήποτε αμετάβλητη ενότητα.
- O. Να διατηρήσετε οποιοσδήποτε αποποιήσεις εγγύησης.

Εάν η τροποποιημένη έκδοση περιλαμβάνει νέες ενότητες προκαταρκτικών ή παραρτήματα που εμπίπτουν στις

δευτερεύουσες ενότητες και δεν περιέχει υλικό που αντιγράφηκε από το έγγραφο, μπορείτε προαιρετικά να χαρακτηρίσετε μερικές ή όλες αυτές τις ενότητες ως αμετάβλητες. Για να το κάνετε αυτό, προσθέστε τους τίτλους τους στη λίστα των αμετάβλητων ενοτήτων στη σημείωση της άδειας τροποποιημένης έκδοσης. Αυτοί οι τίτλοι πρέπει να είναι διαφορετικοί από οποιουδήποτε άλλους τίτλους ενότητας.

Μπορείτε να προσθέσετε μια ενότητα με τίτλο «εγκρίσεις», με την προϋπόθεση ότι περιέχει μόνο εγκρίσεις της τροποποιημένης έκδοσης από ποικίλα μέρη - για παράδειγμα, δηλώσεις αξιολόγησης ομότιμων ή ότι το κείμενο εγκρίθηκε από μια οργάνωση ως έγκυρος ορισμός ενός πρότυπου.

Μπορείτε να προσθέσετε ένα απόσπασμα μέχρι πέντε λέξεις ως κείμενο εμπροσθόφυλλου και ένα κείμενο μέχρι 25 λέξεις ως κείμενο οπισθόφυλλου, στο τέλος της λίστας των κειμένων εξώφυλλου στην τροποποιημένη έκδοση. Μόνο ένα απόσπασμα κειμένου εμπροσθόφυλλου και ένα κείμενο οπισθόφυλλου μπορεί να προστεθεί από (ή μέσα από ρυθμίσεις που έγιναν) οποιαδήποτε μία οντότητα. Εάν το έγγραφο ήδη περιλαμβάνει ένα εξώφυλλο για το ίδιο εξώφυλλο, που προστέθηκε προηγουμένως από εσάς ή με ρύθμιση που έγινε από την ίδια οντότητα για λογαριασμό της οποίας ενεργείται, δεν μπορείτε να προσθέσετε άλλη· αλλά μπορείτε να αντικαταστήσετε την παλιά, με ρητή άδεια από τον προηγούμενο εκδότη που προστέθηκε στην παλιά.

Οι συγγραφείς και εκδότες του εγγράφου δεν επιτρέπουν από αυτήν την άδεια να χρησιμοποιήσουν τα ονόματά τους για διαφήμιση ή να υποστηρίξουν ή να υπονοήσουν έγκριση οποιασδήποτε τροποποιημένης έκδοσης.



4. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ



6. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





## 6. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ

---

Μπορείτε να συνδυάσετε το έγγραφο με άλλα έγγραφα που εκδόθηκαν κάτω από αυτή την άδεια, κάτω από τους όρους που καθορίστηκαν στην παραπάνω [ενότητα 5](#) για τροποποιημένες εκδόσεις, με την προϋπόθεση ότι θα συμπεριλάβετε στο συνδυασμό όλες τις αμετάβλητες ενότητες όλων των αρχικών εγγράφων, αμετάβλητες και θα τις καταχωρήσετε ως αμετάβλητες ενότητες της συνδυασμένης σας εργασίας στη σημείωση άδειας και ότι θα διατηρήσετε όλες τις αποποιήσεις εγγυήσεων τους.

Η συνδυασμένη εργασία χρειάζεται να περιέχει μόνο ένα αντίγραφο αυτής της άδειας και πολλαπλές ταυτόσημες αμετάβλητες ενότητες μπορούν να αντικατασταθούν με ένα μοναδικό αντίγραφο. Εάν υπάρχουν πολλαπλές αμετάβλητες ενότητες με το ίδιο όνομα αλλά διαφορετικά περιεχόμενα, κάντε τον τίτλο κάθε τέτοιας ενότητας μοναδικό προσθέτοντας στο τέλος της, σε παρενθέσεις, το όνομα του αρχικού συγγραφέα ή εκδότη αυτής της ενότητας εάν είναι γνωστός, ή αλλιώς ένα μοναδικό αριθμό. Κάντε τις ίδιες ρυθμίσεις στην ενότητα τίτλοι στη λίστα των αμετάβλητων ενότητων στη σημείωση άδειας της συνδυασμένης εργασίας.

Στο συνδυασμό, πρέπει να συνδυάσετε οποιοσδήποτε ενότητες με τίτλο «ιστορικό» στα ποικίλα αρχικά έγγραφα, σχηματίζοντας μια ενότητα με τίτλο «ιστορικό». παρόμοια συνδυάστε οποιοσδήποτε ενότητες με τίτλο «ευχαριστίες» και οποιοσδήποτε ενότητες με τίτλο «αφιερώσεις». Πρέπει να διαγράψετε όλες τις ενότητες με τίτλο «εγκρίσεις».



5. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

7. ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 7. ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ

---

Μπορείτε να κάνετε μια συλλογή αποτελούμενη από το έγγραφο και άλλα έγγραφα που εκδόθηκαν κάτω από αυτήν την άδεια και να αντικαταστήσετε τα ατομικά αντίγραφα αυτής της άδειας στα ποικίλα έγγραφα με ένα μοναδικό αντίγραφο που συμπεριλαμβάνεται στη συλλογή, με την προϋπόθεση ότι ακολουθήσατε τους κανόνες αυτής της άδειας για αντιγραφή καθενός από τα έγγραφα σε όλα τα άλλα χαρακτηριστικά.

Μπορείτε να εξάγετε ένα μοναδικό έγγραφο από μια τέτοια συλλογή και να το διανείμετε ατομικά κάτω από αυτή την άδεια, με την προϋπόθεση ότι εισάγετε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας στο εξαγόμενο έγγραφο και ακολουθήσατε αυτήν την άδεια σε όλες τις άλλες πλευρές που αφορούν την αντιγραφή αυτού του εγγράφου.



6. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ



8. ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ  
ΕΡΣΑΣΙΕΣ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 8. ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΕΡΣΑΣΙΕΣ

Μια μεταγλώττιση του εγγράφου ή των παραγώγων του με άλλα διακριτά και ανεξάρτητα έγγραφα ή εργασίες, σε ένα τόμο μέσου αποθήκευσης ή διανομής, αποκαλείται μια «ενσωμάτωση» εάν το αποτέλεσμα των πνευματικών δικαιωμάτων από τη μεταγλώττιση δεν χρησιμοποιείται για να περιορίσει τα νόμιμα δικαιώματα των χρηστών της μεταγλώττισης πέρα από ότι επιτρέπουν οι ατομικές εργασίες. Όταν το έγγραφο συμπεριλαμβάνεται σε μια ενσωμάτωση, αυτή η άδεια δεν εφαρμόζεται σε άλλες εργασίες στην ενσωμάτωση που δεν είναι οι ίδιες παράγωγες εργασίες του εγγράφου.

Εάν η απαίτηση του εξώφυλλου της [§ενότητας 4](#) είναι εφαρμόσιμη σε αυτά τα αντίγραφα του εγγράφου, τότε εάν το έγγραφο είναι λιγότερο από το μισό όλης της ενσωμάτωσης, τα κείμενα εξώφυλλου του εγγράφου μπορούν να τοποθετηθούν σε εξώφυλλα που παρενθέτουν το έγγραφο μέσα στην ενσωμάτωση, ή το ηλεκτρονικό ισοδύναμο των εξώφυλλων εάν το έγγραφο είναι σε ηλεκτρονική μορφή. Αλλιώς πρέπει να εμφανίζονται σε τυπωμένα εξώφυλλα που παρενθέτουν όλη την ενσωμάτωση.



7. ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ



9. ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 9. ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ

---

Μετάφραση θεωρείται ένα είδος τροποποίησης, έτσι μπορείτε να διανείμετε τις μεταφράσεις του εγγράφου κάτω από τους όρους της ενότητας [\[Ενότητα 5\]](#). Η αντικατάσταση αμετάβλητων ενοτήτων με μεταφράσεις απαιτεί ειδική άδεια από τους κατόχους πνευματικών δικαιωμάτων, αλλά μπορείτε να συμπεριλάβετε μεταφράσεις μερικών ή όλων των αμετάβλητων ενοτήτων επιπλέον των αρχικών εκδόσεων αυτών των αμετάβλητων ενοτήτων. Μπορείτε να συμπεριλάβετε μια μετάφραση αυτής της άδειας και τις σημειώσεις άδειας στο έγγραφο, και οποιεσδήποτε αποποιήσεις εγγύησης, με την προϋπόθεση ότι θα συμπεριλάβετε επίσης την αρχική αγγλική έκδοση αυτής της άδειας και των αρχικών εκδόσεων αυτών των σημειώσεων και αποποιήσεων. Σε περίπτωση διαφωνίας μεταξύ της μετάφρασης και της αρχικής έκδοσης αυτής της άδειας ή μιας σημείωσης ή αποποίησης, η αρχική έκδοση θα υπερισχύει.

Εάν μια ενότητα στο έγγραφο με τίτλο «ευχαριστίες», «αφιερώσεις», ή «ιστορικό», η απαίτηση της ([\[Ενότητας 5\]](#)) για διατήρηση του τίτλου της ([\[Ενότητα 2\]](#)) θα απαιτεί τυπικά αλλαγή του τρέχοντος τίτλου.



8. ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ  
ΕΡΣΑΣΙΕΣ



10. ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 10. ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ

---

Δεν μπορείτε να αντιγράψετε, τροποποιήσετε, να δώσετε άδεια ή να διανείμετε το έγγραφο εκτός από την ρητή προϋπόθεση για παραχώρηση κάτω από αυτήν την άδεια. Κάθε άλλη προσπάθεια για αντιγραφή, τροποποίηση, παραχώρηση άδειας ή διανομή του εγγράφου είναι άκυρη και θα τελειώσει αυτόματα τα δικαιώματά σας κάτω από αυτήν την άδεια. Όμως, μέρη που πήραν αντίγραφα, ή δικαιώματα, από εσάς κάτω από αυτήν την άδεια δεν θα έχουν τις άδειες τους τελειωμένες όσο τέτοια μέρη παραμένουν σε πλήρη συμμόρφωση.



9. ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ



11. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ ΑΥΤΗΣ  
ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



## 11. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ

---

Η Free Software Foundation μπορεί να δημοσιεύσει νέες αναθεωρημένες εκδόσεις της άδειας ελεύθερης τεκμηρίωσης GNU από καιρό σε καιρό. Τέτοιες νέες εκδόσεις θα είναι παρόμοιες στο πνεύμα με την τρέχουσα έκδοση, αλλά ίσως διαφέρουν σε λεπτομέρειες που αντιμετωπίζουν νέα προβλήματα ή ζητήματα. Δείτε <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Κάθε έκδοση της άδειας παίρνει έναν ξεχωριστό αριθμό έκδοσης. Εάν το έγγραφο καθορίζει αυτήν την ιδιαίτερη αριθμημένη έκδοση αυτής της άδειας «ή οποιασδήποτε μεταγενέστερης έκδοσης» που εφαρμόζεται σε αυτό, έχετε την επιλογή να ακολουθήσετε τους όρους και συνθήκες είτε της καθορισμένης έκδοσης ή οποιασδήποτε μεταγενέστερης έκδοσης που δημοσιεύτηκε (όχι ως πρόχειρη) από την Free Software Foundation. Εάν το έγγραφο δεν καθορίζει έναν αριθμό έκδοσης αυτής της άδειας μπορείτε να διαλέξετε οποιαδήποτε έκδοση που δημοσιεύτηκε (όχι ένα σχέδιο) από την Free Software Foundation.



10. ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ



12. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν την άδεια για τα έγγραφά σας

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

## 12. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν την άδεια για τα έγγραφά σας

Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν την άδεια σε ένα έγγραφο που γράψατε, να συμπεριλάβετε ένα αντίγραφο της άδειας στο έγγραφο και να βάλετε τις επόμενες σημειώσεις πνευματικών δικαιωμάτων και αδείας ακριβώς μετά τη σελίδα τίτλου:

Πνευματικά δικαιώματα (c) ΕΤΟΣ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΑΣ. Χορηγείται άδεια αντιγραφής, διανομής και/ή τροποποίησης του παρόντος εγγράφου υπό τους όρους της ελεύθερης άδειας τεκμηρίωσης GNU, έκδοσης 1.2 ή οποιασδήποτε μεταγενέστερης έκδοσής της από το ίδρυμα ελεύθερου λογισμικού, χωρίς αμετάβλητα τμήματα, κείμενα εξωφύλλου και κείμενα οπισθόφυλλου. Αντίγραφο αυτής της άδειας περιλαμβάνεται στην ενότητα με τίτλο «GNU ελεύθερη άδεια τεκμηρίωσης».

Εάν έχετε αμετάβλητες ενότητες, κείμενα εμπροσθόφυλλου και κείμενα οπισθόφυλλου αντικαταστήστε τη γραμμή «με...κείμενα.» με αυτή:

με τις αμετάβλητες ενότητες να ΚΑΤΑΧΩΡΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΤΟΥΣ, με τα κείμενα εμπροσθόφυλλου να ΚΑΤΑΧΩΡΟΥΝΤΑΙ και με τα κείμενα οπισθόφυλλου να ΚΑΤΑΧΩΡΟΥΝΤΑΙ.

Εάν έχετε αμετάβλητες ενότητες χωρίς κείμενα εξώφυλλου, ή κάποιο άλλο συνδυασμό των τριών, συγχωνεύστε αυτά τα δύο εναλλακτικά για να ταιριάζουν στην κατάσταση.

Εάν το έγγραφό σας περιέχει σημαντικά παραδείγματα κώδικα προγράμματος, συνιστούμε την έκδοση αυτών των παραδειγμάτων παράλληλα κάτω από τη επιλογή σας της άδειας ελεύθερου λογισμικού, τέτοιας όπως στη GNU γενική δημόσια άδεια, για να επιτραπεί η χρήση τους σε ελεύθερο λογισμικό.



11. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ



Παράρτημα F. Οπ! Λείπει κάποια βοήθεια



## Παράρτημα F. Οπ! Λείπει κάποια βοήθεια

Συγνώμη, αλλά το στοιχείο βοήθειας για τη λειτουργία που ζητάτε λείπει. Ίσως μπορείτε να το βρείτε στην άμεση έκδοση βοήθειας στον ιστότοπο [GIMPέγγραφα](#).

Αισθανθείτε ελεύθεροι να μας συνδράμετε και να καλύψετε το κενό γράφοντας τεκμηρίωση για τοGIMP. Για περισσότερες πληροφορίες, γραφτείτε στην [ταχυδρομική λίστα](#) μας. Γενικά, είναι καλή ιδέα να ελέγχετε τη [GIMPσελίδα ανάπτυξης](#).

Βρήκατε ένα **σφάλμα περιεχομένου** ή απλά κάτι που δεν φαίνεται σωστό; [Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#) και ενημερώστε μας.



12. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Πώς να χρησιμοποιήσετε  
αυτήν την άδεια για τα έγγραφά σας



Ευρετήριο

[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)





# Ευρετήριο

## Σύμβολα

---

.gif, [Εξαγωγή εικόνας ως GIF](#)  
.jpeg, [Εξαγωγή εικόνας ως JPEG](#)  
.jpg, [Εξαγωγή εικόνας ως JPEG](#)  
.png, [Γλωσσάρι](#)  
.psd, [Γλωσσάρι](#)  
.xcf, [Γλωσσάρι](#)  
.xcf.gz, [Γλωσσάρι](#)  
8-bit, 16-bit, 32-bit, [Προχωρημένες ρυθμίσεις](#)  
Άλφα, [Κατώφλι άλφα](#), [Γλωσσάρι](#)  
Άλφα κανάλι, [Ιδιότητες στρώσης](#)  
Άμβλυση, [Γλωσσάρι](#)  
Άνεμος, [Άνεμος](#)  
Άνοιγμα, [Άνοιγμα...](#)  
Άνοιγμα πρόσφατων, [Άνοιγμα πρόσφατων](#)  
Άνοιγμα τοποθεσίας, [Άνοιγμα τοποθεσίας...](#)  
Άνοιγμα ως στρώσεις, [Άνοιγμα ως στρώσεις...](#)  
Έκθεση, [Έκθεση](#)  
Έξοδος από το GIMP, [Έξοδος](#)  
Έξυπνη περικοπή, [Έξυπνη περικοπή](#)  
Ήπια λάμψη, [Ήπια λάμψη](#)  
Ήπια λάμψη (παλιό), [Ήπια λάμψη \(παλιό\)](#)  
Ήπιο φως, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Όξυνση (Μάσκα απόξυνσης), [Όξυνση \(Μάσκα απόξυνσης\)](#)  
Όριο, [Όριο](#)  
Όριο στρώσης  
  
Εμφάνιση/μάσκα ορίων στρώσης, [Εμφάνιση ορίου στρώσης](#)  
  
Ύφανση, [Ύφανση](#)  
Αγκίστρωση στρώσης, [Αγκίστρωση στρώσης](#)  
Αδιαφάνεια  
  
Διάλογος στρώσεων, [Χρήση του διαλόγου στρώσεων](#)  
Πινέλο, [Επιλογές εργαλείου](#)  
  
Αερογράφος, [Αερογράφος](#)  
Ακρίβεια, [Προχωρημένες ρυθμίσεις](#)  
Ακύρωση αναίρεσης, [Ακύρωση αναίρεσης](#)  
Ανάγλυφο (παλιό), [Ανάγλυφο \(παλιό\)](#)  
Ανάλυση, [Βασικές έννοιες](#)  
  
Εκτύπωση, [Μέγεθος εκτύπωσης](#)  
Ρύθμιση όταν δημιουργείται, [Προχωρημένες ρυθμίσεις](#)  
  
Ανάλυση χρωματικού χώρου, [Ανάλυση χρωματικού χώρου](#)

Ανάμειξη, [Ανάμειξη](#)  
Ανάμειξη κόκκων, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Ανίχνευση κλαστικού, [Ανίχνευση κλαστικού](#)  
Ανίχνευση κλαστικού (παλιό), [Ανίχνευση κλαστικού \(παλιό\)](#)  
Αναίρεση, [Αναίρεση](#), [Αναίρεση](#)  
Αναδρομικός (επαναλαμβανόμενος) μετασχηματισμός, [Αναδρομικός \(επαναλαμβανόμενος\) μετασχηματισμός](#)  
Αναλαμπή διαβάθμισης, [Αναλαμπή διαβάθμισης](#)  
Αναλαμπή φακού, [Αναλαμπή φακού](#)  
Αναπαραγωγή, [Αναπαραγωγή](#)  
Αναστροφή, [Αναστροφή](#), [Αναστροφή οριζόντια](#), [αναστροφή κατακόρυφα](#)  
Ανασύνθεση, [Ανασύνθεση](#)  
Αναφερόμενη-εμφάνιση, [Γλωσσάρι](#)  
Αναφερόμενη-σκηνή, [Γλωσσάρι](#)  
Αντίθεση, [Αντίθεση](#), [Επέκταση αντίθεσης](#)  
Ανταλλαγή χρώματος, [Ανταλλαγή χρώματος](#)  
Αντιγραφή θέσης εικόνας, [Αντιγραφή θέσης εικόνας](#)  
Αντιγραφή ορατών, [Αντιγραφή ορατών](#)  
Αντιγραφή ορατών (στρώσεις), [Αντιγραφή ορατών](#)  
Αντιστάθμιση, [Αντιστάθμιση](#)  
Αντιστροφή και περιστροφή, [Αντιστροφή και περιστροφή \(0°\)](#)  
Αντιστροφή τιμής, [Αντιστροφή τιμής](#)  
Αντιστροφή χρωμάτων, [Αντιστροφή](#)  
Απάλυνση ακμών (Επιλογές), [Επιλογές](#)  
Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης, [Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης](#)  
Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση, [Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση \(SLIC\)](#)  
Αποθήκευση, [Αποθήκευση αρχείου](#)  
Αποθήκευση αντιγράφου, [Αποθήκευση αντιγράφου...](#)  
Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο, [Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)  
Αποθήκευση ως, [Αποθήκευση ως...](#)  
Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων, [Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων](#)  
Αποκλιδίωση, [Αποκλιδίωση](#)  
Αποκοπή, [Αποκοπή](#)  
Αποκορεσμός, [Αποκορεσμός](#)  
Αποράβδωση, [Αποράβδωση](#)  
Αποσπώμενα μενού, [Αποσπώμενα μενού](#)  
Αποσπώμενες γραμμές, [Αποσπώμενα μενού](#)  
Αποστολή με μήνυμα, [Αποστολή με μήνυμα](#)  
Αποσύνθεση, [Αποσύνθεση](#)  
Αποσύνθεση-κυματιδίου, [Αποσύνθεση κυματιδίου](#)  
Αποτύπωση, [Αποτύπωση](#)  
Απόδοση χρωματικής κατατομής, [Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)  
Απόπλεξη, [Απόπλεξη](#)  
Απόρριψη χρωματικής κατατομής, [Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)  
Απόχρωση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Απόχρωση-Κορεσμός, [Απόχρωση-Κορεσμός](#)  
Απόχρωση-Χρωματικότητα (Chroma), [Απόχρωση-Χρωματικότητα \(Chroma\)](#)  
Αρθρώματα, [Αρθρώματα](#)  
Αρπακτικό, [Αρπακτικό](#)  
Αρχεία, [Αρχεία](#)

Άνοιγμα, [Άνοιγμα αρχείων](#)

Αρχείο

Νέα εικόνα, [Δημιουργία νέων αρχείων](#)

Αρχική οθόνη, [Προσαρμογή αρχικής οθόνης](#)  
Ασαφές περίγραμμα, [Ασαφές περίγραμμα](#)  
Ασαφής επιλογή, [Ασαφής επιλογή \(Μαγικό ραβδί\)](#)  
Αυξανόμενος, [Γλωσσάρι](#)  
Αφίσα, [Αφίσα](#)  
Αφαίρεση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Αφαίρεση καναλιού άλφα, [Προσθήκη Καναλιού άλφα](#)  
Αφαίρεση κόκκινου ματιού, [Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#)  
Αφαίρεση οπών, [Αφαίρεση οπών](#)  
Βαν Γκογκ (LIC), [Βαν Γκογκ \(LIC\)](#)  
Βασική εγκατάσταση, [Κύρια παράθυρα](#)  
Βελτιστοποίηση χρώματος (παλιό), [Βελτιστοποίηση χρώματος \(παλιό\)](#)  
Βινιέτα, [Βινιέτα](#)  
Βοήθεια, [Σύστημα βοήθειας](#), [Βοήθεια](#)

Βοήθεια συνάφειας, [Βοήθεια συνάφειας](#)  
Επισκόπηση, [Περί](#)  
Η συμβουλή της ημέρας, [Η συμβουλή της ημέρας](#)  
Μενού, [Εισαγωγή στο μενού «Βοήθεια»](#)  
Στο διαδίκτυο, [Το GIMP στο διαδίκτυο](#)

Γάμα, [Στάθμες](#), [Γλωσσάρι](#)  
Γάμμα, [Γάμμα](#)  
Γέμισμα διαδρομής, [Γέμισμα διαδρομής](#)  
Γέμισμα με μοτίβο, [Γέμισμα με μοτίβο](#)  
Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου, [Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου](#)  
Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου, [Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου](#)  
Γέμισμα περιγράμματος επιλογής, [Γέμισμα περιγράμματος επιλογής](#)  
Γεωμετρικά σχήματα, [Γεωμετρικά σχήματα](#)  
Γλωσσάρι, [Γλωσσάρι](#)  
Γλώσσες, [Γλώσσα](#), [Διεπαφή](#)  
Γράφημα GEGL, [Γράφημα GEGL](#)  
Γραμμές κύλισης

Εμφάνιση/μάσκα γραμμών κύλισης, [Εμφάνιση γραμμών κύλισης](#)

Γραμμή

Σχεδίαση ευθείας γραμμής, [Σχεδίαση απλών αντικειμένων](#)

Γραμμή καινοφανούς, [Γραμμή καινοφανούς](#)

Γραμμή κατάστασης

Εμφάνιση/απόκρυψη γραμμής κατάστασης, [Εμφάνιση γραμμής κατάστασης](#)  
Παράθυρο εικόνας, [Παράθυρο εικόνας](#)  
Προτιμήσεις, [Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης](#)

Γραμμή μενού

Εμφάνιση/μάσκα γραμμής μενού, [Εμφάνιση γραμμής μενού](#)

Γραμμή τίτλου

Προτιμήσεις, [Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης](#)

Γραμματοσειρές

Διάλογος, [Διάλογος γραμματοσειρών](#)

Προβλήματα, [Προβλήματα γραμματοσειρών](#)  
Προσθήκη, [Προσθήκη γραμματοσειρών](#)

Δαίδαλος, [Δαίδαλος](#)  
Δείκτης, [Διάλογος δείκτη](#)  
Δημιουργία πρότυπου, [Δημιουργία πρότυπου...](#)  
Διάβρωση, [Διάβρωση](#)  
Διάδοση τιμής, [Διάδοση τιμής](#)  
Διάκενο γραμμής, [Επιλογές](#)  
Διάκοσμος, [Εισαγωγή](#)  
Διάλογοι

Γραμματοσειρές, [Διάλογος γραμματοσειρών](#)  
Δείκτης, [Διάλογος δείκτη](#)  
Διάλογος διαβαθμίσεων, [Διάλογος διαβαθμίσεων](#)  
Εικόνες, [Διάλογος εικόνων](#)  
Εισαγωγή, [Εισαγωγή διαλόγου](#)  
Επιλογές χρώματος, [Διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου](#)  
Ιστορικό αναιρέσεων, [Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#)  
Ιστορικό εγγράφου, [Διάλογος ιστορικού εγγράφου](#)  
Ιστογράμμο, [Διάλογος ιστογράμματος](#)  
Κανάλια, [Διάλογος καναλιών](#)  
Κατάσταση συσκευής, [Διάλογος κατάστασης συσκευής](#)  
Μνήμες, [Διάλογος μνημών](#)  
Μονοπάτια, [Διάλογος μονοπατιών](#)  
Μοτίβα, [Διάλογος μοτίβων](#)  
Παλέτες, [Διάλογος παλετών](#)  
Πινέλα, [Διάλογος πινέλων](#)  
Προσάρτηση, [Διάλογοι και προσάρτηση](#)  
Προτιμήσεις, [Διάλογος προτιμήσεων](#)

Διαχείριση παραθύρου, [Διαχείριση παραθύρου](#)  
Διαχείριση χρώματος, [Διαχείριση χρώματος](#)  
Διεπαφή, [Διεπαφή](#)  
Εμφάνιση, [Εμφάνιση](#)  
Επιλογές εργαλείου, [Επιλογές εργαλείου](#)  
Εργαλειοθήκη, [Εργαλειοθήκη](#)  
Παράθυρα εικόνας, [Παράθυρα εικόνας](#), [Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#)  
Σύστημα βοήθειας, [Σύστημα βοήθειας](#)  
Τίτλος και γραμμή κατάστασης, [Τίτλος παραθύρου εικόνας και γραμμής κατάστασης](#)  
Φάκελοι, [Φάκελοι](#)  
Φάκελοι δεδομένων, [Φάκελοι δεδομένων](#)

Πρότυπα, [Διάλογος προτύπων](#)  
Στρώσεις, [Διάλογος στρώσεων](#)  
Χρωματολόγιο, [Ο διάλογος χρωματολογίου](#)

Διάλογος

Σημεία δειγματοληψίας, [Διάλογος σημείων δειγματοληψίας](#)  
Συμμετρική βαφή, [Διάλογος συμμετρικής βαφής](#)

Διάλυση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Διάμεση θόλωση, [Διάμεση θόλωση](#)  
Διέλευση, [Ομάδες στρώσεων](#)  
Διαίρεση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Διαβάθμιση, [Διαβάθμιση](#), [Όριο](#)

Από παλέτα, [Το αναδυόμενο μενού «Παλέτες»](#)

Διάλογος, [Διάλογος διαβαθμίσεων](#)

Επεξεργαστής, [Ο επεξεργαστής διαβαθμίσεων](#)

Επισκόπηση, [Διαβαθμίσεις](#)

Εργαλείο, [Διαβάθμιση](#)

Νέα διαβάθμιση, [Χρήση παραδείγματος για τον επεξεργαστή διαβάθμισης](#)

Περιοχή δείκτη εργαλειοθήκης, [Περιοχή δείκτη εργαλείων](#)

Διαγώνιοι γείτονες, [Ασαφής επιλογή \(Μαγικό ραβδί\)](#)

Διαδικασία

Περιηγητής, [Ο περιηγητής διαδικασίας](#)

Διασπορά, [Διασπορά](#)

Διαφάνεια, [Διαφάνεια](#)

Αδιαφάνεια πινέλου, [Επιλογές εργαλείου](#)

Αδιαφάνεια στρώσης, [Χρήση του διαλόγου στρώσεων](#)

Αναπαράσταση, [Εμφάνιση](#)

Διατήρηση διαφάνειας στρώσης, [Χρήση του διαλόγου στρώσεων](#)

Διαφάνεια στρώσης παρασκηνίου, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Εξαγωγή εικόνων με διαφάνεια, [Αποθήκευση εικόνων με διαφάνεια](#)

Εργαλείο σβήστρας, [Σβήστρα](#)

Κανάλι άλφα, [Γλωσσάρι](#)

Κλείδωμα καναλιού άλφα, [Χρήση του διαλόγου στρώσεων](#)

Διαφορά, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Διαφορά Γκάους, [Διαφορά Γκάους](#)

Διαφορά συννεφών, [Διαφορά συννεφών](#)

Διαφορικός, [Όριο](#)

Διαχείριση αρθρωμάτων, [Αρθρώματα](#)

Διαχείριση χρώματος, [Εμφάνιση διακρίβωσης και προφίλ](#), [Διαχείριση χρώματος](#), [Επιλογές](#), [Διαχείριση χρώματος](#), [Γλωσσάρι](#)

Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο, [Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)

Απόδοση χρωματικής κατατομής, [Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)

Απόρριψη χρωματικής κατατομής, [Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)

Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος, [Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)

Μετατροπή σε χρωματική κατατομή (προφίλ), [Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)

Υπομενού, [Διαχείριση χρώματος](#)

Διεπαφή

Προτιμήσεις, [Διεπαφή](#)

Διπλασιασμός, [Διπλασιασμός](#)

Διπλασιασμός στρώσης, [Διπλασιασμός στρώσης](#)

Δρομείς ποντικιού, [Επιλογές](#)

Δυναμικές, [Δυναμικές](#)

Εγκατάσταση, [Ξεκίνημα του GIMP για πρώτη φορά](#)

Εικονίδιο αλυσίδας, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Εικονοστοιχεία νερού, [Εικονοστοιχεία νερού](#)

Εικονοστοιχείο, [Γλωσσάρι](#)

Εικονοστοιχείωση, [Εικονοστοιχείωση](#)

Εικόνα, [Διάλογος εικόνων](#)

Ακρίβεια, [Ακρίβεια](#)  
Ανοιγμα, [Άνοιγμα...](#)

Άνοιγμα πρόσφατων, [Άνοιγμα πρόσφατων](#)  
Άνοιγμα τοποθεσίας, [Άνοιγμα τοποθεσίας...](#)  
Ως στρώσεις, [Άνοιγμα ως στρώσεις...](#)

Αλλαγή μεγέθους μετά από εστίαση ή κλιμάκωση, [Επιλογές](#)  
Ανάλυση

Ρύθμιση όταν δημιουργείται, [Προχωρημένες ρυθμίσεις](#)

Αναστροφή, [Αναστροφή εικόνας](#)  
Αποθήκευση εικόνας

Αποθήκευση, [Αποθήκευση αρχείου](#)  
Αποθήκευση αντιγράφου, [Αποθήκευση αντιγράφου...](#)  
Αποθήκευση ως, [Αποθήκευση ως...](#)

Αποκοπή εικόνας σύμφωνα με τους οδηγούς, [Slice Using Guides](#)  
Διαχείριση χρώματος

Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο, [Αποθήκευση χρωματικής κατατομής σε αρχείο](#)  
Απόδοση χρωματικής κατατομής, [Απόδοση χρωματικής κατατομής](#)  
Απόρριψη χρωματικής κατατομής, [Απόρριψη χρωματικής κατατομής](#)  
Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος, [Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)  
Μενού, [Διαχείριση χρώματος](#)  
Μετατροπή σε χρωματική κατατομή (προφίλ), [Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)

Εξαγωγή ως, [Εξαγωγή ως...](#)  
Επαναφόρτωση της εικόνας, [Επαναφορά](#)  
Επικόλληση ως, [Επικόλληση ως νέας εικόνας](#)  
Κείμενο, [Κείμενο](#)  
Κλίμακα, [Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη](#)  
Κλείσιμο εικόνας, [Κλείσιμο](#)  
Λήψη μιας εικόνας, [Δημιουργία](#)  
Μέγεθος εικόνας

Όταν δημιουργείτε, [Βασικές επιλογές](#)

Μέγεθος εκτύπωσης, [Μέγεθος εκτύπωσης](#)  
Μέγεθος καμβά, [Μέγεθος καμβά](#)  
Μετασχηματισμός, [Μετασχηματισμός](#)  
Μετατροπή

Σε κατάσταση RGB, [Κατάσταση RGB](#)  
Σε κατάσταση από ευρετήριο, [Κατάσταση από ευρετήριο](#)  
Στην κλίμακα του γκρι, [Κατάσταση γκρι κλίμακας](#)

Μικρογραφία ενεργής εικόνας, [Επιλογές](#)  
Μονοπάτια, [Μονοπάτια](#)  
Νέο, [Νέο...](#)  
Οδηγοί, [Οδηγοί](#)  
Περικοπή

Εργαλείο, [Περικοπή](#)  
Στην επιλογή, [Περικοπή εικόνας](#)  
Στο περιεχόμενο, [Περικοπή εικόνας](#)

Σύμφωνα με το χρώμα, [Έξυπνη περικοπή](#)

Περιστροφή, [Περιστροφή εικόνας](#)

Πλέγμα και οδηγοί, [Πλέγματα και οδηγοί](#)

Προτιμήσεις

Προεπιλεγμένη εικόνα, [Προτιμήσεις προεπιλεγμένης εικόνας](#)

Σχόλιο, [Προχωρημένες ρυθμίσεις](#)

Χρωματικές καταστάσεις

Μενού, [Κατάσταση](#)

αλλαγή κατάστασης, [Αλλαγή κατάστασης](#)

αποθήκευση, [Συμπίεση εικόνων](#)

κλιμάκωση, [Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση](#)

περικοπή, [Περικοπή εικόνας](#)

πληροφορίες, [Έυρεση πληροφοριών για την εικόνα σας](#)

Εικόνες

Τύποι, [Τύποι εικόνας](#)

Εκτέλεση του GIMP, [Εκτέλεση του GIMP](#)

Εκτύπωση

Εκτύπωση των φωτογραφιών σας, [Εκτύπωση των φωτογραφιών σας](#)

Εντολή εκτύπωσης, [Εκτύπωση](#)

Μέγεθος και ανάλυση, [Μέγεθος εκτύπωσης](#)

Εκτύπωση εφημερίδας, [Εκτύπωση εφημερίδας](#)

Ελαιοποίηση, [Ελαιοποίηση](#)

Ελαιοποίηση (παλιό), [Ελαιοποίηση \(παλιό\)](#)

Ελεγκτές εισόδου, [Ελεγκτές εισόδου](#)

Εμφάνιση

Κουκκίδα για κουκκίδα, [Κουκκίδα για κουκκίδα](#)

Πλήρης οθόνη, [Πλήρης οθόνη](#)

Προτιμήσεις, [Εμφάνιση](#)

Εμφάνιση γραμμής κατάστασης, [Εμφάνιση γραμμής κατάστασης](#)

Εμφάνιση γραμμής μενού, [Εμφάνιση γραμμής μενού](#)

Εμφάνιση γραμμών κύλισης, [Εμφάνιση γραμμών κύλισης](#)

Εμφάνιση μάσκας στρώσης (εντολή), [Προβολή μάσκας στρώσης](#)

Εμφάνιση οδηγών, [Εμφάνιση οδηγών](#)

Εμφάνιση ορίου στρώσης, [Εμφάνιση ορίου στρώσης](#)

Εμφάνιση πλέγματος, [Εμφάνιση πλέγματος](#)

Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων, [Εμφάνιση στο διαχειριστή αρχείων](#)

Εμφάνιση χαρακτών, [Εμφάνιση χαρακτών](#)

Εναλλαγή χρωμάτων, [Εναλλαγή χρωμάτων](#)

Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος, [Ενεργοποίηση διαχείρισης χρώματος](#)

Ενοποιημένος μετασχηματισμός, [Ενοποιημένος μετασχηματισμός](#)

Εντοπισμός ορίων, [Εισαγωγή](#)

Εξαγωγή, [Εξαγωγή...](#)

Εξαγωγή αρχείου, [Εξαγωγή αρχείου](#)

Εξαγωγή εικόνας ως GIF, [Εξαγωγή εικόνας ως GIF](#)

Εξαγωγή εικόνας ως JPEG, [Εξαγωγή εικόνας ως JPEG](#)

Εξαγωγή εικόνας ως MNG, [Εξαγωγή εικόνας ως MNG](#)



Εξαγωγή εικόνας ως PNG, [Εξαγωγή εικόνας ως PNG](#)  
Εξαγωγή εικόνας ως TIFF, [Εξαγωγή εικόνας ως TIFF](#)  
Εξαγωγή εικόνων, [Αποθήκευση/Εξαγωγή εικόνων](#)  
Εξαγωγή κόκκων, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Εξαγωγή ως, [Εξαγωγή ως...](#)  
Εξομάλυνση, [Εξομάλυνση](#)

Διατήρηση εξομάλυνσης, [Ημισοπεδωση](#)  
Εξήγηση, [Γλωσσάρι](#)

Επέκταση, [Επέκταση](#)  
Επέκταση HSV, [Επέκταση HSV](#)  
Επέκταση αντίθεσης, [Επέκταση αντίθεσης](#)  
Επανάληψη τελευταίου, [Επανάληψη τελευταίου](#)  
Επαναδιάταξη χρωματολογίου, [Επαναδιάταξη χρωματολογίου](#)  
Επαναφορά (εντολή), [Επαναφορά](#)  
Επαναφορά όλων, [Επαναφορά όλων των φίλτρων](#)  
Επανεμφάνιση τελευταίου, [Επανεμφάνιση τελευταίου](#)  
Επεξεργασία μάσκας στρώσης, [Επεξεργασία μάσκας στρώσης](#)  
Επεξεργασία μονάδων, [Μονάδες](#)  
Επεξεργασία προτύπου, [Επεξεργασία προτύπου](#)  
Επεξεργαστής, [Επεξεργασία επιλογής](#)  
Επικάλυψη, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Επικόλληση, [Επικόλληση](#)  
Επικόλληση επί τόπου, [Επικόλληση επί τόπου](#)  
Επικόλληση στην επιλογή, [Επικόλληση στην επιλογή](#)  
Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου, [Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου](#)  
Επικόλληση ως νέα στρώση επί τόπου, [Επικόλληση ως νέα στρώση επί τόπου](#)  
Επικόλληση ως νέας στρώσης, [Επικόλληση ως νέας στρώσης](#)  
Επικόλληση ως νέο μοτίβο, [Επικόλληση ως νέο μοτίβο](#)  
Επικόλληση ως νέου πινέλου, [Επικόλληση ως νέου πινέλου](#)  
Επιλεκτική θόλωση Gauss, [Επιλεκτική θόλωση Gauss](#)  
Επιλογέας χρώματος, [Επιλογέας χρώματος](#), [Διάλογος χρώματος προσκηνίου/παρασκηνίου](#)  
Επιλογέας χρώματος παλέτας, [Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Χρώμα προσκηνίου/παρασκηνίου»](#)  
Επιλογέας χρώματος τριγώνου, [Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Χρώμα προσκηνίου/παρασκηνίου»](#)  
Επιλογέας χρώματος υδατοχρώματος, [Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Χρώμα προσκηνίου/παρασκηνίου»](#)  
Επιλογές

Ιδέες, [Η επιλογή](#)  
Κοινά χαρακτηριστικά, [Κοινά χαρακτηριστικά](#)  
Χρήση, [Δημιουργία και χρήση επιλογών](#)

Επιλογές δυναμικών, [Επιλογές δυναμικών](#)  
Επιλογή, [Επιλογή](#)

Άμβλυση ακμών επιλογής, [Άμβλυση](#)  
Όριο επιλογής

Εμφάνιση/μάσκα ορίου επιλογής, [Προβολή επιλογής](#)

Αιωρούμενη επιλογή (εντολή), [Αιώρηση](#)  
Αλλαγή σχήματος, [Επιλογές εργαλείου](#)  
Αντιγραφή, [Αντιγραφή](#)  
Αντιστροφή επιλογής, [Αντιστροφή](#)  
Αποθήκευση επιλογής σε κανάλι, [Αποθήκευση σε κανάλι](#)  
Ασαφής επιλογή, [Ασαφής επιλογή \(Μαγικό ραβδί\)](#)



Αφαίρεση άμβλυνσης της επιλογής περιγράμματος, [Όξυνση](#)  
Αφαίρεση αδιαφανών εικονοστοιχείων, [Αφαίρεση από την επιλογή](#)  
Αφαίρεση οπών, [Αφαίρεση οπών](#)  
Γέμισμα

Γέμισμα με μοτίβο, [Γέμισμα με μοτίβο](#)  
Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου, [Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου](#)  
Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου, [Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου](#)

Δημιουργία επιλογής από μονοπάτι, [Από μονοπάτι](#)  
Δημιουργία περιγράμματος επιλογής, [Περίγραμμα](#)  
Διαγραφή επιλογών, [Καμία](#)  
Ελεύθερη επιλογή, [Ελεύθερη επιλογή \(λάσο\)](#)  
Ελλειψοειδής επιλογή, [Ελλειψοειδής επιλογή](#)  
Εναλλαγή γρήγορης μάσκας, [Εναλλαγή γρήγορης μάσκας](#)  
Επέκταση, [Επέκταση](#)  
Επεξεργαστής, [Επεξεργασία επιλογής](#)  
Επικόλληση, [Επικόλληση](#), [Επικόλληση ως νέας στρώσης](#), [Επικόλληση ως νέα στρώση επί τόπου](#), [Επικόλληση ως νέας εικόνας](#), [Επικόλληση ως νέου πινέλου](#), [Επικόλληση ως νέο μοτίβο](#)  
Επικόλληση επί τόπου, [Επικόλληση επί τόπου](#)  
Επικόλληση στην επιλογή, [Επικόλληση στην επιλογή](#)  
Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου, [Επικόλληση στην επιλογή επί τόπου](#)  
Επιλογές αιώρησης, [Γλωσσάρι](#)  
Επιλογή κατά χρώμα, [Επιλογή κατά χρώμα](#), [Κατά χρώμα](#)  
Επιλογή ορθογωνίου, [Επιλογή ορθογωνίου](#)  
Επιλογή προσκηνίου, [Επιλογή προσκηνίου](#)  
Επιλογή σε μονοπάτι

Προχωρημένες επιλογές, [Ο διάλογος «Επιλογή σε προχωρημένες ρυθμίσεις μονοπατιού»](#)

Επιλογή όλων, [Επιλογή όλων](#)  
Καθαρισμός περιεχομένου επιλογής, [Καθαρισμός](#)  
Κλιμάκωση, [Κλιμάκωση](#)  
Λειτουργίες, [Επιλογές](#)  
Μάσκα επιλογής, [Μάσκες επιλογής](#)  
Μετακίνηση επιλογής, [Μετακίνηση επιλογής](#)  
Μετατροπή επιλογής σε μονοπάτι, [Σε μονοπάτι](#)  
Παραμόρφωση, [Παραμόρφωση](#)  
Περιεχόμενο επιλογής αποκοπής, [Αποκοπή](#)  
Πολυγωνική επιλογή, [Ελεύθερη επιλογή \(λάσο\)](#)  
Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών, [Προσθήκη ή αφαίρεση επιλογών](#)  
Προσθήκη καναλιού άλφα, [Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή](#)  
Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή, [Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή](#)  
Στρογγυλεμένο ορθογώνιο, [Στρογγυλεμένο ορθογώνιο](#)  
Συρρίκνωση του μεγέθους επιλογής, [Σμίκρυνση](#)  
Σύμφωνα με την αδιαφάνεια, [Μετατροπή άλφα σε επιλογή](#)  
Τομή με κανάλι άλφα, [Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή](#)  
Χρωματισμός επιλογής, [Χρωματισμός επιλογής](#)

Επιλογή προσκηνίου, [Επιλογή προσκηνίου](#)  
Επούλωση, [Επούλωση](#)  
Επώνυμη Αποκοπή, [Διάλογος μνημών](#)  
Επώνυμη αντιγραφή, [Διάλογος μνημών](#)  
Επώνυμη επικόλληση, [Διάλογος μνημών](#)  
Εργαλεία

Αερογράφος, [Αερογράφος](#)  
Αναστροφή, [Αναστροφή](#)  
Ασαφής επιλογή, [Ασαφής επιλογή \(Μαγικό ραβδί\)](#)  
Αφίσα, [Αφίσα](#)  
Βαφή, [Εργαλεία πινέλου \(μολύβι, πινέλο, αερογράφος\)](#)  
Διάφορα, [Άλλο](#)  
Διαβάθμιση, [Διαβάθμιση](#)  
Δυναμικές, [Δυναμικές](#)  
Ελεύθερη επιλογή, [Ελεύθερη επιλογή \(λάσο\)](#)  
Ελλειψοειδής επιλογή, [Ελλειψοειδής επιλογή](#)  
Ενοποιημένος μετασχηματισμός, [Ενοποιημένος μετασχηματισμός](#)  
Επιλογέας χρώματος, [Επιλογέας χρώματος](#)  
Επιλογές δυναμικών, [Επιλογές δυναμικών](#)  
Επιλογή κατά χρώμα, [Επιλογή κατά χρώμα](#)  
Επιλογή ορθογωνίου, [Επιλογή ορθογωνίου](#)  
Επιλογή προσκηνίου, [Επιλογή προσκηνίου](#)  
Επούλωση, [Επούλωση](#)  
Εργαλεία μετασχηματισμού, [Εργαλεία μετασχηματισμού](#)  
Εργαλείο κλωβού, [Το εργαλείο κλωβού](#)  
Εστίαση, [Εστίαση](#)  
Ζωγραφική, [Εργαλεία ζωγραφικής](#)  
Θόλωση/Οξυνση, [Θόλωση/Οξυνση](#)  
Καμπύλες, [Καμπύλες](#)  
Κατώφλι, [Κατώφλι](#)  
Κείμενο, [Κείμενο](#)  
Κλιμάκωση, [Κλιμάκωση](#)  
Κλωνοποίηση, [Κλωνοποίηση](#)  
Κουβάς γεμίσματος, [Κουβάς γεμίσματος](#)  
Λειτουργία GEGL, [Λειτουργία GEGL](#)  
Μέτρηση, [Μέτρηση](#)  
Μελάνι, [Μελάνι](#)  
Μετακίνηση, [Μετακίνηση](#)  
Μετασχηματισμός λαβής, [Μετασχηματισμός λαβής](#)  
Μετασχηματισμός στρέβλωσης, [Μετασχηματισμός στρέβλωσης](#)  
Μολύβι, [Μολύβι](#)  
Μονοπάτι, [Μονοπάτια](#)  
Μουτζούρα, [Μουτζούρα](#)  
Ξάνοιγμα/Σκοτείνιασμα, [Ξάνοιγμα/Σκοτείνιασμα](#)  
Ο πίνακας δυναμικών, [Ο πίνακας δυναμικών ζωγραφικής](#)  
Περικοπή, [Περικοπή](#)  
Περιστροφή, [Περιστροφή](#)  
Πινέλο, [Εργαλεία πινέλου \(μολύβι, πινέλο, αερογράφος\)](#), [Πινέλο](#)  
Πινέλο ΒαφήΜου (MyPaint), [Πινέλο ΒαφήΜου \(MyPaint\)](#)  
Προοπτική, [Προοπτική](#)  
Προοπτική κλωνοποίηση, [Προοπτική κλωνοποίηση](#)  
Προτιμήσεις, [Επιλογές εργαλείου](#)  
Σβήστρα, [Σβήστρα](#)  
Στάθμες, [Στάθμες](#)  
Στοίχιση, [Στοίχιση](#)  
Στρέβλωση, [Στρέβλωση](#)  
Φωτεινότητα (Brightness)-Αντίθεση, [Φωτεινότητα \(Brightness\)-Αντίθεση](#)  
Ψαλίδια, [Έξυπνα ψαλίδια](#)

Εργαλεία ζωγραφικής, [Εργαλεία ζωγραφικής](#)

Εργαλείο ελλειψοειδούς επιλογής, [Ελλειψοειδής επιλογή](#)

Εργαλείο σταθμών, [Στάθμες](#)

Εργαλείο ψαλιδιού, [Έξυπνα ψαλίδια](#)

Εργαλειοθήκη, [Η εργαλειοθήκη](#)

Εισαγωγή, [Η εργαλειοθήκη](#)

Εργαλεία ζωγραφικής, [Εργαλεία ζωγραφικής](#)

Περιοχή δείκτη, [Περιοχή δείκτη εργαλείων](#)

Περιοχή ενεργής εικόνας, [Περιοχή ενεργής εικόνας](#)

Περιοχή χρώματος, [Περιοχή χρώματος](#)

Προτιμήσεις, [Εργαλειοθήκη](#)

Ρυθμίση, [Επιλογές](#)

Εσοχή, [Επιλογές](#)

Εστίαση, [Επιλογές](#), [Εστίαση](#), [Εστίαση](#)

Ετικέτες, [Ετικετοποίηση](#)

Ευθεία γραμμή, [Τροποποιητές πληκτρολογίου](#)

Ευθυγράμμιση, [Μέτρηση](#)

Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων, [Στοίχιση ορατών στρώσεων...](#)

Ευρετηριακές παλέτες, [Παλέτες](#)

Εφέ Xach, [Εφέ Xach](#)

Εφέ καμβά, [Εφαρμογή καμβά](#)

Εφέ φωτισμού, [Εφέ φωτισμού](#)

Εφαρμογή μάσκας στρώσης (εντολή), [Εφαρμογή μάσκας στρώσης](#)

Εφαρμογή φακού, [Εφαρμογή φακού](#)

Η συμβουλή της ημέρας, [Η συμβουλή της ημέρας](#)

Ημίτονο, [Ημίτονο](#)

Ημισοπέδωση, [Ημισοπέδωση](#)

Θέμα, [Θέμα](#)

Θέμα εικονιδίου, [Θέμα](#)

Θερμοκρασία χρώματος, [Θερμοκρασία χρώματος](#)

Θόλωση Gauss, [Θόλωση Gauss](#)

Θόλωση γραμμικής κίνησης, [Θόλωση γραμμικής κίνησης](#)

Θόλωση κίνησης εστίασης, [Θόλωση κίνησης εστίασης](#)

Θόλωση κυκλικής κίνησης, [Θόλωση κυκλικής κίνησης](#)

Θόλωση παράθεσης, [Θόλωση παράθεσης](#)

Θόλωση/Οξυνση, [Θόλωση/Οξυνση](#)

Θόρυβος CIE Ich, [Θόρυβος CIE Ich](#)

Θόρυβος HSV, [Θόρυβος HSV](#)

Θόρυβος RGB, [Θόρυβος RGB](#)

Ιδέες, [Βασικές έννοιες](#)

Ιδιότητες εικόνας, [Ιδιότητες εικόνας](#)

Ιμπρεσιονιστής GIMP, [Ιμπρεσιονιστής GIMP](#), [Επεξεργαστής χάρτη προσανατολισμού](#), [Επεξεργαστής χάρτη μεγέθους](#)

Ισοπέδωση, [Ισοπέδωση εικόνας](#)

Ισοροπία λευκού, [Ισοροπία λευκού](#)

Ισοροπία χρωμάτων, [Ισοροπία χρωμάτων](#)

Ισοστάθμιση, [Ισοστάθμιση](#)

Ιστορικό αναιρέσεων, [Διάλογος ιστορικού αναιρέσεων](#), [Ιστορικό αναιρέσεων](#)

Ιστορικό εγγράφου, [Διάλογος ιστορικού εγγράφου](#)

Ιστογράμμα, [Διάλογος ιστογράμματος](#), [Γλωσσάρι](#)

Ιστός

Εικόνες για τον ιστό, [Προετοιμασία εικόνων για τον ιστό](#)

Κάθετη αναστροφή (στρώση), [Κάθετη αναστροφή](#)

Κάμψη καμπύλης, [Κάμψη καμπύλης](#)  
Κάψιμο, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Κίνηση

Αναπαραγωγή, [Αναπαραγωγή](#)  
Βελτιστοποίηση, [Βελτιστοποίηση](#)

Καθαρισμός, [Καθαρισμός](#)  
Καμβάς

Μέγεθος, [Μέγεθος καμβά](#)  
Προσαρμογή μεγέθους καμβά στην επιλογή, [Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή](#)  
Προσαρμογή μεγέθους καμβά στις στρώσεις, [Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις](#)  
Προσκόλληση σε καμβά, [Προσκόλληση σε καμβά](#)  
Χρώμα υπόβαθρου, [Χρώμα υποβάθρου](#)  
εφέ, [Εφαρμογή καμβά](#)

Καμπύλες, [Καμπύλες](#)  
Καμπύλη Bézier, [Μονοπάτια](#)  
Κανάλι, [Βασικές έννοιες](#), [Αποσύνθεση](#), [Γλωσσάρι](#)

Δημιουργία μιας μάσκας νέου καναλιού, [Διαχείριση καναλιών](#)  
Διάλογος, [Διάλογος καναλιών](#)  
Διαγραφή μάσκας καναλιού, [Διαχείριση καναλιών](#)  
Διπλασιασμός μάσκας καναλιού, [Διαχείριση καναλιών](#)  
Επεξεργασία γνωρισμάτων καναλιού, [Διαχείριση καναλιών](#)  
Κανάλι σε επιλογή, [Διαχείριση καναλιών](#)  
Μάσκα καναλιού, [Μάσκες επιλογής](#)  
Μετακίνηση μάσκας καναλιού, [Διαχείριση καναλιών](#)

Κανάλι άλφα, [Γλωσσάρι](#)  
Κανάλια

Μενού, [Μενού περιεχομένου καναλιών](#)

Κανονικοποίηση, [Κανονικοποίηση](#)  
Κατάσταση Κάθετο/οριζόντιο, [Βασικές επιλογές](#)  
Κατάσταση συσκευής, [Διάλογος κατάστασης συσκευής](#)  
Καταστάσεις (Χρωμάτων)

Υπομενού, [Κατάσταση](#)

Καταστάσεις (χρώμα)

RGB, [Κατάσταση RGB](#)  
Από ευρετήριο, [Κατάσταση από ευρετήριο](#)  
Κλίμακα του γκρι, [Κατάσταση γκρι κλίμακας](#)

Καταστάσεις βαφής

Πίσω, [Παραδείγματα κατάστασης ζωγραφικής](#)  
Σβήσιμο χρώματος, [Παραδείγματα κατάστασης ζωγραφικής](#)

Καταστάσεις στρώσεων, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Ήπιο φως, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Ανάμιξη κόκκων, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Απόχρωση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Αφαίρεση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Διάλυση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Διαίρεση, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Διαφορά, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Εξαγωγή κόκκων, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Επικάλυψη, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Κάψιμο, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Κανονικό, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Κορεσμός, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Οθόνη, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Πολλαπλασιασμός, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Προσθήκη, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Σκληρό φως, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Σκοτεινίασμα μόνο, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Τιμή, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Υπεκφυγή, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Φωτισμός μόνο, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Χρώμα, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Κατατομή χρώματος, [Εμφάνιση διακρίβωσης και προφίλ](#), [Διαχείριση χρώματος](#)  
Κατσάρωμα σελίδας, [Κατσάρωμα σελίδας](#)  
Κατώφλι, [Κατώφλι](#)  
Καυτό, [Καυτό...](#)  
Κβαντισμός, [Γλωσσάρι](#)  
Κείμενο

Απόρριψη πληροφοριών, [Απόρριψη πληροφοριών κειμένου](#)  
Γραμματοσειρές, [Προσθήκη γραμματοσειρών](#)  
Διακόσμηση κειμένου, [Διακόσμηση κειμένου](#)  
Διαχείριση στρώσης κειμένου, [Διαχείριση στρώσης κειμένου](#)  
Επεξεργασία κειμένου, [Διαχείριση κειμένου](#)  
Επεξεργαστής, [Επεξεργαστής κειμένου](#)  
Εργαλείο, [Κείμενο](#)  
Εργαλειοθήκη κειμένου, [Εργαλειοθήκη κειμένου](#)  
Μενού συνάφειας, [Μενού συνάφειας κειμένου](#)  
Μετακίνηση, [Περίληψη των ενεργειών του εργαλείου μετατόπισης](#)  
Περιοχή κειμένου, [Περιοχή κειμένου](#)  
Φόρτωση από αρχείο, [Επεξεργαστής κειμένου](#)

Κείμενο σε επιλογή, [Οι εντολές κειμένου](#)  
Κηλίδα καφέ, [Κηλίδα καφέ](#)  
Κινούμενα σχέδια

Δημιουργία ενός κινούμενου πινέλου, [Το πλαίσιο διαλόγου GIH](#)  
Επιλογές κινουμένων σχεδίων GIF, [Εξαγωγή εικόνας ως GIF](#)

Κλίμακα εικόνας, [Κλίμακα εικόνας](#)  
Κλίμακα του γκρι

Επισκόπηση, [Γλωσσάρι](#)  
Μετατροπή στην κλίμακα του γκρι, [Κατάσταση γκρι κλίμακας](#)

Κλαστικό IFS, [Κλαστικό IFS](#)  
Κλειδωμα εικονοστοιχείων, [Χρήση του διαλόγου στρώσεων](#)  
Κλειδωμα καναλιού άλφα, [Χρήση του διαλόγου στρώσεων](#)  
Κλείσιμο, [Κλείσιμο](#)  
Κλιμάκωση στρώσης, [Κλιμάκωση στρώσης](#)

Κλιμάκωση στρώσης, επιλογή περιγράμματος ή μονοπατιού, [Κλιμάκωση](#)  
Κλωβός, [Το εργαλείο κλωβού](#)  
Κλωνοποίηση, [Κλωνοποίηση](#)  
Κονσόλα σφαλμάτων, [Κονσόλα σφαλμάτων](#)  
Κορεσμός, [Καταστάσεις στρώσεων](#), [Κορεσμός](#), [Γλωσσάρι](#)  
Κουβάς γεμίσματος, [Κουβάς γεμίσματος](#)  
Κουκκίδα για κουκκίδα, [Επιλογές](#), [Κουκκίδα για κουκκίδα](#)  
Κουμπιά

Δημιουργούμενα Script-Fu, [Αυτόνομα σενάρια](#)

Κυβισμός, [Κυβισμός](#)  
Κυματισμός, [Κυματισμός](#)  
Κωδικοποίηση καναλιού, [Γλωσσάρι](#)  
Κόκκινα μάτια, [Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#)  
Κύκλωμα, [Κύκλωμα](#)  
Κύματα, [Κύματα](#), [Κύματα](#)  
Λάβα, [Λάβα](#)  
Λάμψη, [Λάμψη](#)  
Λάσο, [Ελεύθερη επιλογή \(λάσο\)](#)  
Λέξεις-κλειδιά CSS, [Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Χρώμα προσκηνίου/παρασκηνίου»](#)  
Λήψη, [Δημιουργία](#)  
Λαπλάς, [Όριο](#), [Λαπλάς](#)  
Λειτουργία GEGL, [Λειτουργία GEGL](#)  
Λευκό αναφερόμενης-εμφάνισης, [Γλωσσάρι](#)  
Λευκό σημείο, [Στάθμες](#)  
Λογότυπα

Δημιουργούμενα Script-Fu, [Αυτόνομα σενάρια](#)

Λουρίδα ταινίας, [Λουρίδα ταινίας](#)  
Μάθημα, [Συνηθισμένες εργασίες](#), [Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για την οθόνη](#), [Αλλαγή του μεγέθους εικόνας για εκτύπωση](#), [Συμπίεση εικόνων](#), [Περικοπή εικόνας](#), [Εύρεση πληροφοριών για την εικόνα σας](#), [Αλλαγή κατάστασης](#), [Αναστροφή εικόνας](#), [Περιστροφή εικόνας](#), [Διαχωρισμός αντικειμένου από το παρασκήνιο του](#), [Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές](#)  
Μάσκα στρώσης, [Μάσκες στρώσης](#)  
Μάσκες

Γρήγορη μάσκα, [Μάσκες επιλογής](#)

Χρήση της γρήγορης μάσκας, [Χρήση της κατάστασης γρήγορης μάσκας](#)

Επισκόπηση, [Γλωσσάρι](#)  
Μάσκα επιλογής, [Μάσκες επιλογής](#)  
Μάσκα καναλιού, [Μάσκες επιλογής](#)  
Μάσκα στρώσης, [Μάσκες στρώσης](#)

Απενεργοποίηση, [Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης](#)  
Αφαίρεση από την επιλογή, [Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή](#)  
Διαγραφή, [Διαγραφή μάσκας στρώσης](#)  
Εμφάνιση, [Προβολή μάσκας στρώσης](#)  
Επεξεργασία, [Επεξεργασία μάσκας στρώσης](#)  
Επισκόπηση, [Ιδιότητες στρώσης](#)  
Εφαρμογή, [Εφαρμογή μάσκας στρώσης](#)  
Μετατροπή σε επιλογή, [Μετατροπή μάσκας σε επιλογή](#)  
Προσθήκη, [Προσθήκη μάσκας στρώσης](#)  
Προσθήκη στην επιλογή, [Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή](#)

Τομή με την επιλογή, [Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή](#)

Μέγεθος εικόνας, [Επιλογές](#), [Βασικές επιλογές](#)

Μέγεθος εκτύπωσης, [Μέγεθος εκτύπωσης](#)

Μέγεθος ορίου στρώσης, [Μέγεθος ορίου στρώσης](#)

Μέσος όρος περιγράμματος, [Μέσος όρος περιγράμματος](#)

Μέτρηση, [Μέτρηση](#)

Μέτρηση απόστασης, [Μέτρηση](#)

Μέτρηση γωνίας, [Μέτρηση](#)

Μέτρηση επιφάνειας, [Μέτρηση](#)

Μήτρα χρωμίου, [Μήτρα χρωμίου](#)

Μαγικό ραβδί, [Ασαφής επιλογή \(Μαγικό ραβδί\)](#)

Μαθήματα

Δημιουργία εικόνας, [Δημιουργία νέων αρχείων](#)

Δημιουργία ορθογωνίου, [Σχεδίαση απλών αντικειμένων](#)

Νέα διαβάθμιση, [Χρήση παραδείγματος για τον επεξεργαστή διαβάθμισης](#)

Σχεδίαση ευθείας γραμμής, [Σχεδίαση απλών αντικειμένων](#)

Ματόμυαλο (Retinex), [Ματόμυαλο \(Retinex\)](#)

Μαύρο αναφερόμενης-εμφάνισης, [Γλωσσάρι](#)

Μαύρο σημείο, [Στάθμες](#)

Μείκτης καναλιού, [Μείκτης καναλιού](#)

Μείωση θορύβου, [Μείωση θορύβου](#)

Μεγάλη σκιά, [Μεγάλη σκιά](#)

Μελάνι, [Μελάνι](#)

Μενού

Αρχείο, [Επισκόπηση](#)

Βοήθεια, [Εισαγωγή στο μενού «Βοήθεια»](#)

Εικόνα, [Επισκόπηση](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή στα μενού](#)

Επεξεργασία, [Το μενού «Επεξεργασία»](#)

Επιλογή, [Το μενού «Επιλογή»](#)

Εργαλεία, [Το μενού «Εργαλεία»](#)

Μενού αρχείου, [Το μενού «Αρχείο»](#)

Παράθυρα, [Το μενού «Παράθυρα»](#)

Στρώση, [Εισαγωγή στο μενού «στρώση»](#)

Φίλτρα, [Το μενού «Φίλτρα»](#)

Μενού καρτελών, [Μενού καρτελών](#)

Μενού περιεχομένου, [Μενού περιεχομένου](#)

Μετακίνηση, [Μετακίνηση](#)

Μετασχηματισμός, [Μετασχηματισμός](#)

Μονοπάτια, [Μετασχηματισμός μονοπατιών](#)

Οδηγοί, [Επιλογές εργαλείων](#)

Περικοπή, [Επιλογές εργαλείων](#)

Μετασχηματισμός λαβής, [Μετασχηματισμός λαβής](#)

Μετασχηματισμός στρέβλωσης, [Μετασχηματισμός στρέβλωσης](#)

Μετατροπή σε χρωματική κατατομή (προφίλ), [Μετατροπή σε χρωματική κατατομή \(προφίλ\)](#)

Μετατόπιση, [Μετατόπιση](#), [Μετατόπιση](#)

Μη γραμμικό φίλτρο, [Φίλτρο NL \(μη γραμμικό\)](#)

Μικροκυματισμός (μουαρέ), [Γλωσσάρι](#)

Μικρός πλανήτης, [Μικρός πλανήτης](#)



## Μνήμες

Διάλογος, [Διάλογος μνημών](#)  
Επώνυμη αντιγραφή, [Διάλογος μνημών](#)  
Επώνυμη αποκοπή, [Διάλογος μνημών](#)  
Επώνυμη επικόλληση, [Διάλογος μνημών](#)  
Μνήμες: Αποκοπή/αντιγραφή/επικόλληση, [Μνήμη](#)

Μολύβι, [Μολύβι](#)

Μονάδα μέτρησης, [Μονάδες](#)

Μονάδες, [Μονάδες](#)

Μονοπάτι

Κλιμάκωση, [Κλιμάκωση](#)  
Μετακίνηση, [Περίληψη των ενεργειών του εργαλείου μετατόπισης](#)  
Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι, [Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι](#)

Μονοπάτια

Διάλογος, [Διάλογος μονοπατιών](#)  
Εργαλείο, [Μονοπάτια](#)  
Μετασχηματισμός, [Μετασχηματισμός μονοπατιών](#)  
Χρήση, [Μονοπάτια](#)  
Χρωματισμό, [Χρωματισμός μονοπατιού](#)

Μοτίβα

Δημιουργούμενα Script-Fu, [Αυτόνομα σενάρια](#)  
Διάλογος, [Διάλογος μοτίβων](#)  
Εισαγωγή, [Μοτίβα](#)  
Κλωνοποίηση, [Επιλογές](#)  
Μοτίβο πρόχειρου, [Το μοτίβο πρόχειρου](#)  
Περιοχή δείκτη εργαλειοθήκης, [Περιοχή δείκτη εργαλείων](#)  
Προσθήκη μοτίβου σε στρώση, [Εισαγωγή](#)

Μοτίβα διάθλασης (φίλτρο), [Μοτίβα διάθλασης](#)

Μοτίβο πρόχειρου, [Το μοτίβο πρόχειρου](#)

Μουτζούρα, [Μουτζούρα](#)

Μωσαϊκό, [Μωσαϊκό](#)

Νέα Προβολή, [Νέα Προβολή](#)

Νέα εικόνα, [Νέο...](#)

Προεπιλεγμένη ρύθμιση, [Προτιμήσεις προεπιλεγμένης εικόνας](#)

Νέα στρώση, [Νέα στρώση](#)

Νέο, [Νέο...](#)

Νέο στιγμιότυπο, [Γλώσσα](#)

Νέον, [Νέον](#)

Ξάνοιγμα/Σκοτείνιασμα, [Ξάνοιγμα/Σκοτείνιασμα](#)

Ξεθώριασμα, [Ξεθώριασμα](#)

Ο πίνακας δυναμικών, [Ο πίνακας δυναμικών ζωγραφικής](#)

Οδηγοί, [Οδηγοί](#)

Αφαίρεση, [Αφαίρεση όλων των οδηγιών](#)  
Εμφάνιση/μάσκα οδηγιών, [Εμφάνιση οδηγιών](#)  
Επισκόπηση, [Πλέγματα και οδηγοί](#)  
Μετασχηματισμός, [Επιλογές εργαλείων](#)  
Οδηγοί επιλογής, [Επιλογές εργαλείων](#)



Προσθήκη από επιλογή, [Νέοι οδηγοί από επιλογή](#)  
Προσκόλληση στους οδηγούς, [Προσκόλληση στους οδηγούς](#)  
Χρήση, [Γλωσσάρι](#)

Οδηγοί σύνθεσης, [Επιλογές εργαλείων](#)

Οδηγός

Μετακίνηση, [Περίληψη των ενεργειών του εργαλείου μετατόπισης](#)  
Προσθήκη, [Νέος οδηγός](#)  
Προσθήκη με ποσοστό, [Νέος οδηγός \(Αναλογία\)](#)

Οδοντωτό, [Οδοντωτό](#)

Οθόνη, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Οθόνη βαθμονόμησης, [Εμφάνιση](#)

Ολισθητές, [Επιλογές εργαλείων](#)

Ομάδα στρώσεων

Νέο, [Νέα ομάδα στρώσεων](#)

Ομάδες στρώσεων, [Ομάδες στρώσεων](#)

Ομίχλη, [Ομίχλη](#)

Ομαλή παλέτα, [Ομαλή παλέτα](#)

Ορίσματα γραμμής εντολών, [Ορίσματα γραμμής εντολών](#)

Ορατότητα

Εικονίδιο, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Ορθογώνιο

Δημιουργία ορθογωνίου, [Σχεδίαση απλών αντικειμένων](#)

Οριζόντια αναστροφή (στρώση), [Οριζόντια αναστροφή](#)

Ορισμός χρωματολογίου, [Ορισμός χρωματολογίου](#)

Πίνακας συνέλιξης, [Πίνακας συνέλιξης](#)

Πίπτουσα σκιά, [Πίπτουσα σκιά](#), [Πίπτουσα σκιά](#)

Πίσω (κατάσταση βαφής), [Παραδείγματα κατάστασης ζωγραφικής](#)

Παλέτα

Ανανέωση, [Χρήση του διαλόγου παλετών](#)

Διάλογος, [Διάλογος παλετών](#)

Διαγραφή, [Χρήση του διαλόγου παλετών](#)

Διπλασιασμός, [Χρήση του διαλόγου παλετών](#)

Εισαγωγή, [Παλέτες](#), [Το αναδυόμενο μενού «Παλέτες»](#)

Επεξεργαστής, [Επεξεργαστής παλέτας](#)

Μενού, [Το αναδυόμενο μενού «Παλέτες»](#)

Νέα παλέτα, [Χρήση του διαλόγου παλετών](#)

Παλιά φωτογραφία, [Παλιά φωτογραφία](#)

Παράθεση, [Παράθεση](#)

Παράθεση γυαλιού, [Παράθεση γυαλιού](#)

Παράθεση χαρτιού, [Παράθεση χαρτιού](#)

Παράθεση χωρίς ραφές, [Παράθεση χωρίς ραφές](#)

Παράθυρα εικόνας

Βασικές ρυθμίσεις, [Διαχείριση παραθύρου](#)

Περιγραφή, [Παράθυρο εικόνας](#)

Προτιμήσεις, [Παράθυρα εικόνας](#), [Εμφάνιση παραθύρου εικόνας](#)

Παράθυρο εικόνας

Μενού, [Το μενού «Προβολή»](#), [Το μενού «Εικόνα»](#), [Το μενού «Χρώματα»](#)

Παράσιτο, [Γλωσσάρι](#)

Παραμόρφωση επιλογής, [Παραμόρφωση](#)

Παραμόρφωση φακού, [Παραμόρφωση φακού](#)

Παρατιθέμενη κρυφή μνήμη, [Ρύθμιση παρατιθέμενης κρυφής μνήμης](#)

Πεδίο αναζήτησης λίστας, [Μενού καρτελών](#)

Περίγραμμα, [Περίγραμμα](#)

Περιήγηση

Διάλογος, [Διάλογος περιήγησης](#)

Κουμπί περιήγησης, [Παράθυρο εικόνας](#)

Μέγεθος προεπισκόπησης, [Διεπαφή](#)

Προβολή παραθύρου περιήγησης, [Παράθυρο περιήγησης](#)

Περιηγητής

Διαδικασία, [Ο περιηγητής διαδικασίας](#)

Πρόσθετο, [Περιηγητής προσθέτου](#)

Περιηγητής CML, [Περιηγητής CML](#)

Περιηγητής κλαστικών, [Περιηγητής κλαστικών](#)

Περικοπή, [Περικοπή](#)

Μετασχηματισμός, [Επιλογές εργαλείων](#)

Περικοπή στην επιλογή, [Περικοπή εικόνας](#)

Περικοπή στο περιεχόμενο, [Περικοπή εικόνας](#), [Περικοπή στρώσης](#)

Περικοπή στρώσης, [Περικοπή στρώσης](#)

Περιοχή πινέλου, μοτίβου, διαβάθμισης

Προτιμήσεις, [Επιλογές](#)

Περιοχή χρώματος, [Περιοχή χρώματος](#)

Προτιμήσεις, [Επιλογές](#)

Περιστροφή, [Περιστροφή](#), [Περιστροφή](#), [Ελεύθερη περιστροφή](#)

Περιστροφή 180°, [Περιστροφή 180°](#)

Περιστροφή 90° αριστερόστροφα, [Περιστροφή 90° αριστερόστροφα](#)

Περιστροφή 90° δεξιόστροφα, [Περιστροφή 90° δεξιόστροφα](#)

Πινέλα, [Διάλογος πινέλων](#)

Διάλογος, [Διάλογος πινέλων](#)

Διάφορα μεγέθη πινέλων, [Διάφορα μεγέθη πινέλων](#)

Εισαγωγή, [Πινέλα](#)

Ιστορικό πινέλου, [Παραπέρα πληροφορίες](#)

Κινούμενα πινέλα

Εισαγωγή, [Πινέλα](#)

Παραμετρικά, [Πινέλα](#)

Περιοχή δείκτη εργαλειοθήκης, [Περιοχή δείκτη εργαλείων](#)

Πινέλα φίλτρου, [Παραπέρα πληροφορίες](#)

Πινέλο προχείρου, [Το πινέλο προχείρου](#)

Προσθήκη νέου, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)

Συνηθισμένα, [Πινέλα](#)

Τύποι αρχείων, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)  
Χρώμα, [Πινέλα](#)

Πινέλο, [Πινέλο](#)  
Πινέλο ΒαφήΜου (MyPaint), [Πινέλο ΒαφήΜου \(MyPaint\)](#)  
Πινέλο προχείρου, [Το πινέλο προχείρου](#)  
Πλάσμα, [Πλάσμα](#)  
Πλέγμα

Εμφάνιση/μάσκα πλέγματος, [Εμφάνιση πλέγματος](#)  
Επισκόπηση, [Πλέγματα και οδηγοί](#)  
Θόρυβος Πέρλιν, [Θόρυβος Πέρλιν](#)  
Θόρυβος κελιού, [Θόρυβος κελιού](#)  
Μονόδρομος θόρυβος (Simplex Noise), [Μονόδρομος θόρυβος \(Simplex Noise\)](#)  
Προεπιλεγμένη ρύθμιση, [Πλέγμα προεπιλεγμένης εικόνας](#)  
Προσκόλληση στο πλέγμα, [Προσκόλληση στο πλέγμα](#)  
Φίλτρο πλέγματος, [Πλέγμα](#)  
Φίλτρο πλέγματος (παλιό), [Πλέγμα \(παλιό\)](#)  
ρύθμιση, [Ρύθμιση του πλέγματος...](#)

Πλήκτρο διαστήματος, [Επιλογές](#), [Ενεργοποίηση του εργαλείου](#)  
Πλήρης οθόνη, [Πλήρης οθόνη](#)  
Πλήρης στοίχιση, [Επιλογές](#)  
Πολικές συντεταγμένες, [Πολικές συντεταγμένες](#)  
Πολιτική αβύσσου, [Επιλογές](#)  
Πολλαπλασιασμός, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Πολυγωνική επιλογή, [Ελεύτερη επιλογή \(λάσο\)](#)  
Προβολή

Εισαγωγή, [Εισαγωγή στο μενού «Προβολή»](#)  
Χρώμα υπόβαθρου καμβά, [Χρώμα υποβάθρου](#)

Προβολή επιλογής, [Προβολή επιλογής](#)  
Προειδοποίηση περικοπής, [Προειδοποίηση περικοπής](#)  
Προεκβολή πανοράματος, [Προεκβολή πανοράματος](#)  
Προεπισκοπήσεις, [Διεπαφή](#)

Καρτέλα προεπισκόπησης μεγέθους, [Μενού καρτελών](#)

Προεπισκόπηση

Εργαλεία μετασχηματισμού, [Επιλογές εργαλείων](#)  
Μέγεθος προεπισκόπησης περιήγησης, [Διεπαφή](#)  
Προεπισκόπηση περιήγησης, [Παράθυρο εικόνας](#)  
Φίλτρο, [Εισαγωγή](#)

Προεπισκόπηση περιήγησης, [Παράθυρο εικόνας](#)  
Προοπτική, [Προοπτική](#), [Προοπτική](#)  
Προοπτική κλωνοποίηση, [Προοπτική κλωνοποίηση](#)  
Προρρυθμίσεις

Εισαγωγή, [Προρρυθμίσεις](#)  
Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου, [Ο επεξεργαστής προρρύθμισης εργαλείου](#)  
Προρρυθμίσεις πινέλων, [Διάλογος προρρυθμίσεων εργαλείων](#)

Προσάρτηση, [Διάλογοι και προσάρτηση](#)  
Προσαρμογή

Αρχική οθόνη, [Προσαρμογή αρχικής οθόνης](#)  
Συντομεύσεις, [Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού](#)

Προσαρμογή καμβά στις στρώσεις, [Προσαρμογή του καμβά στις στρώσεις](#)  
Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή, [Προσαρμογή του καμβά στην επιλογή](#)  
Προσαρτήσεις

Απόσπαση καρτέλας, [Μενού καρτελών](#)  
Κλειδωμα καρτέλας, [Μενού καρτελών](#)  
Κλείσιμο καρτέλας, [Μενού καρτελών](#)  
Μέγεθος προεπισκόπησης, [Μενού καρτελών](#)  
Μενού καρτελών, [Μενού καρτελών](#)  
Μενού συνάφειας, [Μενού καρτελών](#)  
Προβολή ως Λίστα/Πλέγμα, [Μενού καρτελών](#)  
Προσθήκη Καρτέλας, [Μενού καρτελών](#)  
Στιλ καρτέλας, [Μενού καρτελών](#)

Προσθήκη, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Προσθήκη καναλιού άλφα, [Προσθήκη καναλιού άλφα](#)  
Προσθήκη λοξότμησης, [Προσθήκη λοξότμησης](#)  
Προσθήκη περιγράμματος, [Προσθήκη περιγράμματος](#)  
Προσκόλληση, [Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας](#)  
Προσκόλληση σε καμβά, [Προσκόλληση σε καμβά](#)  
Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι, [Προσκόλληση στο ενεργό μονοπάτι](#)  
Προσκόλληση στο πλέγμα, [Προσκόλληση στο πλέγμα](#)  
Προσκόλληση στους οδηγούς, [Προσκόλληση στους οδηγούς](#)  
Προσωρινός φάκελος, [Φάκελοι](#)  
Προτιμήσεις, [Διάλογος προτιμήσεων](#)

Ελεγκτές εισόδου, [Ελεγκτές εισόδου](#)  
Θέμα, [Θέμα](#)  
Θέμα εικονιδίου, [Θέμα](#)  
Πλέγμα εικόνας, [Πλέγμα προεπιλεγμένης εικόνας](#)  
Προεπιλογές διαλόγων, [Προεπιλογές διαλόγων](#)  
Προσκόλληση, [Συμπεριφορά προσκόλλησης παραθύρου εικόνας](#)  
Συσκευές εισόδου, [Συσκευές εισόδου](#)

Προτιμήσεις (εντολή), [Η εντολή «Προτιμήσεις»](#)  
Προφίλ ICC, [Διαχείριση χρώματος στο GIMP](#)  
Πρόσθετα

Εγκατάσταση, [Εγκατάσταση νέων προσθέτων](#)  
Εισαγωγή, [Πρόσθετα](#)  
Ορισμός, [Γλωσσάρι](#)  
Περιηγητής, [Περιηγητής προσθέτου](#)  
Συγγραφή, [Συγγραφή προσθέτων](#)

Πρόσμειξη, [Γλωσσάρι](#)  
Πρότυπα, [Διάλογος προτύπων](#)  
Πρότυπο

Δημιουργία πρότυπου, [Δημιουργία πρότυπου...](#)  
Επεξεργασία, [Επεξεργασία προτύπου](#)  
Μενού, [Βασικές επιλογές](#)

Πυξίδα Prewitt, [Όριο](#)  
Πόροι συστήματος, [Πόροι συστήματος](#)

Ρίψη, [Ρίψη](#)

Σβήσιμο χρώματος (κατάσταση βαφής), [Παραδείγματα κατάστασης ζωγραφικής](#)

Σβήστρα, [Σβήστρα](#)

Σημεία δειγματοληψίας, [Διάλογος σημείων δειγματοληψίας](#), [Εμφάνιση σημείων δειγματοληψίας](#)

Σημειογραφία HTML, [Γλωσσάρι](#)

Σκίτσο, [Σκίτσο](#)

Σκίτσο (παλιό), [Σκίτσο \(παλιό\)](#)

Σκακιέρα, [Σκακιέρα](#)

Σκακιέρα (παλιό), [Σκακιέρα \(παλιό\)](#)

Σκιές και τονισμοί, [Σκιές-Τονισμοί](#)

Σκληρό φως, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Σκοτείνιασμα μόνο, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Σουπιά, [Σουπιά](#)

Σπειρογράφημα gimp, [Σπειρογράφημα gimp](#)

Σταγονόμετρο, [Επιλογέας χρώματος](#)

Στιγμιότυπο, [Στιγμιότυπο](#)

Στοιβα, [Υπομενού «στοίβα»](#)

Στοιχίση, [Στοιχίση](#)

Στρέβλωση, [Στρέβλωση](#)

Στροβιλιζόμενη υδρόγειος, [Στροβιλιζόμενη υδρόγειος](#)

Στροβιλισμός και πίεση, [Στροβιλισμός και πίεση](#)

Στρογγυλές γωνίες, [Στρογγυλές γωνίες](#)

Στρογγυλεμένο ορθογώνιο, [Στρογγυλεμένο ορθογώνιο](#)

Στρώσεις, [Εισαγωγή στις στρώσεις](#)

Συγχώνευση όλων των στρώσεων, [Ισοπέδωση εικόνας](#)

Σύνδεση, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Στρώση, [Αποσύνθεση](#), [Γλωσσάρι](#)

Όρια, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Αγκίστρωση της αιωρούμενης στρώσης, [Αγκίστρωση στρώσης](#)

Αντιγραφή, [Αντιγραφή](#)

Αντιγραφή ορατών στρώσεων, [Αντιγραφή ορατών](#)

Αποκοπή (/επικόλληση)

Περιεχόμενο στρώσης αποκοπής, [Αποκοπή](#)

Γέμισμα

Γέμισμα με μοτίβο, [Γέμισμα με μοτίβο](#)

Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου, [Γέμισμα με χρώμα παρασκηνίου](#)

Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου, [Γέμισμα με χρώμα προσκηνίου](#)

Δημιουργία νέων στρώσεων, [Δημιουργία νέων στρώσεων](#)

Διάλογος, [Διάλογος στρώσεων](#)

Διαχείριση διαφάνειας

Αφαίρεση αδιαφανών εικονοστοιχείων από επιλογή, [Αφαίρεση από την επιλογή](#)

Διατήρηση εξομάλυνσης, [Ημισοπέδωση](#)

Επιλογή σύμφωνα με την αδιαφάνεια, [Μετατροπή άλφα σε επιλογή](#)

Κάνοντας τα χρώματα διαφανή, [Χρώμα σε άλφα](#)

Κατώφλι, [Κατώφλι άλφα](#)

Προσθήκη Καναλιού άλφα, [Προσθήκη Καναλιού άλφα](#)

Προσθήκη αδιαφανών περιοχών στην επιλογή, [Προσθήκη καναλιού άλφα στην επιλογή](#)

Προσθήκη καναλιού άλφα στη στρώση παρασκηνίου, [Προσθήκη καναλιού άλφα](#)  
Τομή αδιαφανών περιοχών με επιλογή, [Τομή καναλιού άλφα με την επιλογή](#)

#### Διαχείριση μάσκας

Απενεργοποίηση, [Απενεργοποίηση της μάσκας στρώσης](#)  
Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή, [Αφαίρεση μάσκας στρώσης από την επιλογή](#)  
Διαγραφή μάσκας στρώσης, [Διαγραφή μάσκας στρώσης](#)  
Επεξεργασία, [Επεξεργασία μάσκας στρώσης](#)  
Εφαρμογή, [Εφαρμογή μάσκας στρώσης](#)  
Μετατροπή μάσκας στρώσης σε επιλογή, [Μετατροπή μάσκας σε επιλογή](#)  
Προβολή μάσκας στρώσης, [Προβολή μάσκας στρώσης](#)  
Προσθήκη μάσκας, [Προσθήκη μάσκας στρώσης](#)  
Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή, [Προσθήκη μάσκας στρώσης στην επιλογή](#)  
Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή, [Τομή μάσκας στρώσης με την επιλογή](#)

#### Διαχείριση μεγέθους

Αλλαγή μεγέθους τρέχουσας στρώσης αλλά όχι των περιεχομένων της, [Μέγεθος ορίου στρώσης](#)  
Αυξομείωση τρέχουσας στρώσης και των περιεχομένων της, [Κλιμάκωση στρώσης](#)  
Κλιμάκωση τρέχουσας στρώσης στο μέγεθος της εικόνας, [Στρώση στο μέγεθος της εικόνας](#)  
Περικοπή στο περιεχόμενο, [Περικοπή στρώσης](#)  
Περικοπή σύμφωνα με την επιλογή, [Περικοπή στρώσης](#)

#### Διαχείριση στοίβας

Άνοιγμα εικόνας ως στρώσεις, [Άνοιγμα ως στρώσεις...](#)  
Αντιστροφή σειράς στρώσης, [Η εντολή «αντιστροφή σειράς στρώσης»](#)  
Βύθιση στρώσης, [Βύθιση στρώσης](#)  
Βύθιση της τρέχουσας στρώσης στον πυθμένα της στοίβας, [Στρώση στον πάτο](#)  
Δημιουργία μιας νέας στρώσης από ορατές στρώσεις, [Νέο από τα ορατά](#)  
Δημιουργία νέας στρώσης, [Νέα στρώση](#)  
Διαγραφή τρέχουσας στρώσης, [Διαγραφή στρώσης](#)  
Διπλασιασμός στρώσης, [Διπλασιασμός στρώσης](#)  
Επιλογή της ανώτατης στρώσης, [Επιλογή της ανώτατης στρώσης](#)  
Επόμενη στρώση, [Επιλογή επόμενης στρώσης](#)  
Ευθυγράμμιση ορατών στρώσεων, [Στοιχίση ορατών στρώσεων...](#)  
Κατώτατη στρώση, [Επιλογή κατώτατης στρώσης](#)  
Μετακίνηση της τρέχουσας στρώσης στην κορυφή της στοίβας, [Στρώση στην κορυφή](#)  
Μετακίνηση τρέχουσας στρώσης μια θέση πάνω, [Ανύψωση στρώσης](#)  
Προηγούμενη στρώση, [Επιλογή προηγούμενης στρώσης](#)  
Συγχώνευση ορατών στρώσεων, [Συγχώνευση ορατών στρώσεων](#)  
Συγχώνευση τρέχουσας στρώσης με την υποκείμενη στρώση, [Συγχώνευση με την από κάτω](#)

Ενεργοποίηση, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Επικόλληση, [Επικόλληση](#), [Επικόλληση ως νέας στρώσης](#), [Επικόλληση ως νέα στρώση επί τόπου](#), [Επικόλληση ως νέου πινέλου](#), [Επικόλληση ως νέο μοτίβο](#)

#### Καθαρισμός

Καθαρισμός περιεχομένου στρώσης, [Καθαρισμός](#)

Καταστάσεις, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Κείμενο, [Απόρριψη πληροφοριών κειμένου](#)

Κλιμάκωση, [Κλιμάκωση](#)

Μέγεθος και όρια, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Μέγεθος προεπισκόπησης, [Μενού καρτελών](#)

Μετακίνηση, [Περίληψη των ενεργειών του εργαλείου μετατόπισης](#)

## Μετασχηματισμός

Κάθετη αναστροφή, [Κάθετη αναστροφή](#)

Οριζόντια αναστροφή, [Οριζόντια αναστροφή](#)

Περιεχόμενο στρώσης μετατόπισης, [Αντιστάθμιση](#)

Περιστροφή, [Περιστροφή 90° δεξιόστροφα](#), [Περιστροφή 90° αριστερόστροφα](#), [Περιστροφή 180°](#), [Ελεύθερη περιστροφή](#)

Τύπος, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Υπομενού

Διαφάνεια, [Το υπομενού «διαφάνεια» του μενού «στρώση»](#)

Μάσκα, [Το υπομενού «μάσκα»](#)

Μετασχηματισμός, [Το υπομενού «μετασχηματισμός»](#)

Στοιβα, [Υπομενού «στοίβα»](#)

Στρώση υπόβαθρου, [Ιδιότητες στρώσης](#)

Συγχώνευση βάθους, [Συγχώνευση βάθους](#)

Συγχώνευση με την από κάτω, [Συγχώνευση με την από κάτω](#)

Συγχώνευση ορατών στρώσεων, [Συγχώνευση ορατών στρώσεων](#)

Συμμετρική βαφή, [Διάλογος συμμετρικής βαφής](#)

Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα, [Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα](#)

Συμπαγής θόρυβος, [Συμπαγής θόρυβος](#)

Συντομεύσεις, [Δημιουργίες συντομεύσεων στις λειτουργίες μενού](#)

Συντομεύσεις πληκτρολογίου, [Διεπαφή](#), [Συντομεύσεις πληκτρολογίου](#)

Συρρίκνωση παραθύρου, [Συρρίκνωση παραθύρου](#)

Συσκευές εισόδου, [Συσκευές εισόδου](#)

Σφάλματα, [Αναφορά σφαλμάτων και αιτήματα βελτιώσεων](#)

Σφαιροποίηση, [Σφαιροποίηση](#)

Σχεδίαση, [Πώς να σχεδιάσω ευθείες γραμμές](#)

Σχεδιαστής σφαίρας, [Σχεδιαστής σφαίρας](#)

Σχόλιο, [Προχωρημένες ρυθμίσεις](#)

Σωλήνες εικόνας, [Πινέλα](#)

Σωληνοεικόνα, [Γλωσσάρι](#)

Σύνθεση, [Σύνθεση](#), [Αποσύνθεση](#)

Σύντηξη, [Σύντηξη](#)

Σύντομη μάσκα, [Η σύντομη μάσκα](#)

Ταχύτητα κινούμενων στιγμών, [Επιλογές](#)

Τεμαχισμός, [Τεμαχισμός](#)

Τιμές, [Στάθμες](#)

Τιμή, [Καταστάσεις στρώσεων](#), [Γλωσσάρι](#)

Τμήμα κώδικα CSS διαβάθμισης, [Χρησιμοποιώντας το διάλογο «Διαβαθμίσεις»](#)

Το GIMP στο διαδίκτυο, [Το GIMP στο διαδίκτυο](#)

Τρέμουλο, [Επιλογές εργαλείου](#)

Τροχός κύλισης ποντικιού, [Επιλογές εργαλείων](#)

Τύποι

BMP, [Γλωσσάρι](#)

GBR, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)

GIF, [Εξαγωγή εικόνας ως GIF](#)

GIH, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)

JPEG, [Εξαγωγή εικόνας ως JPEG](#)

MNG, [Εξαγωγή εικόνας ως MNG](#)

MYB, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)

PDF, [Γλωσσάρι](#)

PNG, [Εξαγωγή εικόνας ως PNG](#)

PostScript, [Γλωσσάρι](#)  
PSD, [Γλωσσάρι](#)  
SVG, [Γλωσσάρι](#)  
TGA, [Γλωσσάρι](#)  
TIFF, [Εξαγωγή εικόνας ως TIFF](#)  
VBR, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)  
XCF, [Γλωσσάρι](#)

Τύπος αρχείου, [Γλωσσάρι](#)  
Υπεκφυγή, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Υπερδειγματοληψία, [Γλωσσάρι](#)  
Υπερκαινοφανής, [Υπερκαινοφανής](#)  
Υποβάθμιση βίντεο, [Βίντεο](#)  
Υφασματοποίηση, [Υφασματοποίηση](#)  
Υψηλό δυναμικό εύρος, [Γλωσσάρι](#)  
Υψιπερατό, [Υψιπερατό](#)  
Φάκελοι δεδομένων

Προτιμήσεις, [Φάκελοι δεδομένων](#)

Φάκελος εναλλαγής, [Φάκελοι](#)  
Φάσμα, [Γλωσσάρι](#)  
Φίλτρα

Απόδοση

Ομίχλη, [Ομίχλη](#)

Βελτιστοποίηση

Όξυνση (Μάσκα απόξυνσης), [Όξυνση \(Μάσκα απόξυνσης\)](#)  
Αποκηλίδωση, [Αποκηλίδωση](#)  
Αποράβδωση, [Αποράβδωση](#)  
Αποσύνθεση-κυματιδίου, [Αποσύνθεση κυματιδίου](#)  
Απόπλεξη, [Απόπλεξη](#)  
Αφαίρεση κόκκινου ματιού, [Αφαίρεση κόκκινου ματιού](#)  
Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)  
Εξομάλυνση, [Εξομάλυνση](#)  
Μείωση θορύβου, [Μείωση θορύβου](#)  
Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα, [Συμμετρική πλησιέστερου γείτονα](#)  
Υψιπερατό, [Υψιπερατό](#)  
Φίλτρο NL (μη γραμμικό), [Φίλτρο NL \(μη γραμμικό\)](#)

Βινιέτα, [Βινιέτα](#)

Γενικά

Γράφημα GEGL, [Γράφημα GEGL](#)  
Διάβρωση, [Διάβρωση](#)  
Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)  
Επέκταση, [Επέκταση](#)  
Πίνακας συνέλιξης, [Πίνακας συνέλιξης](#)  
Χάρτης απόστασης, [Χάρτης απόστασης](#)

Διάκοσμος

Ασαφές περίγραμμα, [Ασαφές περίγραμμα](#)  
Διαφάνεια, [Διαφάνεια](#)  
Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)



Κηλίδα καφέ, [Κηλίδα καφέ](#)  
Μήτρα χρωμίου, [Μήτρα χρωμίου](#)  
Παλιά φωτογραφία, [Παλιά φωτογραφία](#)  
Στρογγυλές γωνίες, [Στρογγυλές γωνίες](#)  
Χάραξη μήτρας, [Χάραξη μήτρας](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Εντοπισμός ορίων

Sobel, [Sobel](#)

Όριο, [Όριο](#)

Διαφορά Γκάους, [Διαφορά Γκάους](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Λαπλάς, [Λαπλάς](#)

Νέον, [Νέον](#)

Θόλωση, [Εισαγωγή](#)

Γραμμική κίνηση, [Θόλωση γραμμικής κίνησης](#)

Διάμεση θόλωση, [Διάμεση θόλωση](#)

Εικονοστοιχείωση, [Εικονοστοιχείωση](#)

Επιλεκτική Gauss, [Επιλεκτική θόλωση Gauss](#)

Θόλωση Gauss, [Θόλωση Gauss](#)

Θόλωση παράθεσης, [Θόλωση παράθεσης](#)

Κίνηση εστίασης, [Θόλωση κίνησης εστίασης](#)

Κυκλική κίνηση, [Θόλωση κυκλικής κίνησης](#)

Θόρυβος

CIE Ich, [Θόρυβος CIE Ich](#)

Διασπορά, [Διασπορά](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Επιλογή, [Επιλογή](#)

Θόρυβος HSV, [Θόρυβος HSV](#)

Θόρυβος RGB, [Θόρυβος RGB](#)

Ρίψη, [Ρίψη](#)

Σύντηξη, [Σύντηξη](#)

Ιστός

Εικόνα που μπορεί να πατηθεί, [Χάρτης εικόνας](#)

Εισαγωγή, [Φίλτρα Ιστού](#)

Ημισοπέδωση, [Ημισοπέδωση](#)

Τεμαχισμός, [Τεμαχισμός](#)

Κίνηση

Ανάμειξη, [Ανάμειξη](#)

Αναπαραγωγή, [Αναπαραγωγή](#)

Αποτύπωση, [Αποτύπωση](#)

Βελτιστοποίηση, [Βελτιστοποίηση](#)

Κυματισμός, [Κυματισμός](#)

Κύματα, [Κύματα](#)

Στροβιλιζόμενη υδρόγειος, [Στροβιλιζόμενη υδρόγειος](#)

Καλλιτεχνικό

Ήπια λάμψη, [Ήπια λάμψη](#)

Ήπια λάμψη (παλιό), [Ήπια λάμψη \(παλιό\)](#)

Ύφανση, [Ύφανση](#)

Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση, [Απλή γραμμική επαναληπτική ομαδοποίηση \(SLIC\)](#)

Αρπακτικό, [Αρπακτικό](#)

Βαν Γκογκ, [Βαν Γκογκ \(LIC\)](#)

Εικονοστοιχεία νερού, [Εικονοστοιχεία νερού](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Ελαιοποίηση, [Ελαιοποίηση](#)

Ελαιοποίηση (παλιό), [Ελαιοποίηση \(παλιό\)](#)

Εφέ καμβά, [Εφαρμογή καμβά](#)

Ιμπρεσιονιστής GIMP, [Ιμπρεσιονιστής GIMP](#), [Επεξεργαστής χάρτη προσανατολισμού](#), [Επεξεργαστής χάρτη μεγέθους](#)

Κυβισμός, [Κυβισμός](#)

Παράθεση γυαλιού, [Παράθεση γυαλιού](#)

Σκίτσο, [Σκίτσο](#)

Σκίτσο (παλιό), [Σκίτσο \(παλιό\)](#)

Υφασματοποίηση, [Υφασματοποίηση](#)

Φωτοαντίγραφο, [Φωτοαντίγραφο](#)

Κινούμενο σχέδιο

Εισαγωγή, [Φίλτρα κινουμένων σχεδίων](#)

Κοινές συναρτήσεις

Εισαγωγή στα φίλτρα, [Εισαγωγή στο μενού «Φίλτρα»](#)

Επανάληψη τελευταίου, [Επανάληψη τελευταίου](#)

Επαναφορά όλων, [Επαναφορά όλων των φίλτρων](#)

Επανεμφάνιση τελευταίου, [Επανεμφάνιση τελευταίου](#)

Μεγάλη σκιά, [Μεγάλη σκιά](#)

Μενού, [Εισαγωγή στο μενού «Φίλτρα»](#)

Πίπτουσα σκιά, [Πίπτουσα σκιά](#)

Παραμορφώσεις

Ανάγλυφο, [Ανάγλυφο](#)

Άνεμος, [Άνεμος](#)

Ανάγλυφο (παλιό), [Ανάγλυφο \(παλιό\)](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Εκτύπωση εφημερίδας, [Εκτύπωση εφημερίδας](#)

Κάμψη καμπύλης, [Κάμψη καμπύλης](#)

Κατσάρωμα σελίδας, [Κατσάρωμα σελίδας](#)

Κυματισμός, [Κυματισμός](#)

Μετατόπιση, [Μετατόπιση](#)

Μωσαϊκό, [Μωσαϊκό](#)

Παραμόρφωση φακού, [Παραμόρφωση φακού](#)

Πολικές συντεταγμένες, [Πολικές συντεταγμένες](#)

Στροβιλισμός και πίεση, [Στροβιλισμός και πίεση](#)

Υποβάθμιση βίντεο, [Βίντεο](#)

Χάραξη, [Χάραξη](#)

Προσθήκη λοξότμησης, [Προσθήκη λοξότμησης](#)

Προσθήκη περιγράμματος, [Προσθήκη περιγράμματος](#)

Συνδυασμός

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Λουρίδα ταινίας, [Λουρίδα ταινίας](#)

Συγχώνευση βάθους, [Συγχώνευση βάθους](#)

## Σχεδίαση

Γεωμετρικά σχήματα, [Γεωμετρικά σχήματα](#)

Γραμμή καινοφανούς, [Γραμμή καινοφανούς](#)

Δαίδαλος, [Δαίδαλος](#)

Διάθλαση, [Μοτίβα διάθλασης](#)

Διαφορά συννεφών, [Διαφορά συννεφών](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Ημιγονοειδείς υφές, [Ημίτονο](#)

Θόρυβος Πέρλιν, [Θόρυβος Πέρλιν](#)

Θόρυβος κελιού, [Θόρυβος κελιού](#)

Κλαστική σύνθεση, [Κλαστικό IFS](#)

Κύκλωμα, [Κύκλωμα](#)

Λάβα, [Λάβα](#)

Μονόδρομος θόρυβος (Simplex Noise), [Μονόδρομος θόρυβος \(Simplex Noise\)](#)

Οδοντωτό, [Οδοντωτό](#)

Περιγηγής CML, [Περιγηγής CML](#)

Περιγηγής κλαστικών, [Περιγηγής κλαστικών](#)

Πλάσμα, [Πλάσμα](#)

Πλέγμα, [Πλέγμα](#)

Πλέγμα (παλιό), [Πλέγμα \(παλιό\)](#)

Σκακιέρα, [Σκακιέρα](#)

Σκακιέρα (παλιό), [Σκακιέρα \(παλιό\)](#)

Σπειρογράφημα gimr, [Σπειρογράφημα gimr](#)

Συμπαγής θόρυβος, [Συμπαγής θόρυβος](#)

Σχεδιαστής σφαίρας, [Σχεδιαστής σφαίρας](#)

Τυχαίες υφές, [Qbist](#)

Φλόγα, [Φλόγα](#)

## Φως και σκιά, [Εισαγωγή](#)

Αναλαμπή διαβάθμισης, [Αναλαμπή διαβάθμισης](#)

Αναλαμπή φακού, [Αναλαμπή φακού](#)

Εφέ Xach, [Εφέ Xach](#)

Εφέ φωτισμού, [Εφέ φωτισμού](#)

Εφαρμογή φακού, [Εφαρμογή φακού](#)

Λάμψη, [Λάμψη](#)

Πίπτουσα σκιά, [Πίπτουσα σκιά](#)

Προοπτική, [Προοπτική](#)

Υπερκαινοφανής, [Υπερκαινοφανής](#)

## Χάρτης

Αυταπάτη, [Αυταπάτη](#)

Ανίχνευση κλαστικού, [Ανίχνευση κλαστικού](#)

Ανίχνευση κλαστικού (παλιό), [Ανίχνευση κλαστικού \(παλιό\)](#)

Αναδρομικός (επαναλαμβανόμενος) μετασχηματισμός, [Αναδρομικός \(επαναλαμβανόμενος\) μετασχηματισμός](#)

Εισαγωγή, [Εισαγωγή](#)

Μετατόπιση, [Μετατόπιση](#)

Μικρός πλανήτης, [Μικρός πλανήτης](#)

Παράθεση, [Παράθεση](#)

Παράθεση χαρτιού, [Παράθεση χαρτιού](#)

Παράθεση χωρίς ραφές, [Παράθεση χωρίς ραφές](#)

Προεκβολή πανοράματος, [Προεκβολή πανοράματος](#)

Χάρτης αντικειμένου, [Χάρτης αντικειμένου](#)  
χάρτης ανάγλυφου, [Χάρτης ανάγλυφου](#)

Φίλτρο NL (μη γραμμικό), [Φίλτρο NL \(μη γραμμικό\)](#)  
Φίλτρο κυματισμού, [Κυματισμός](#)  
Φλόγα, [Φλόγα](#)  
Φωτισμός μόνο, [Καταστάσεις στρώσεων](#)  
Φωτοαντίγραφο, [Φωτοαντίγραφο](#)  
Φωτογραφία, [Εργασία με κάμερες ψηφιακών φωτογραφιών](#)  
Χάρακες

Εμφάνιση/μάσκα χάρακα, [Εμφάνιση χαράκων](#)

Χάραξη, [Χάραξη](#)  
Χάραξη μήτρας, [Χάραξη μήτρας](#)  
Χάρτης ανάγλυφου, [Χάρτης ανάγλυφου](#)  
Χάρτης αντικειμένου, [Χάρτης αντικειμένου](#)  
Χάρτης απόστασης, [Χάρτης απόστασης](#)  
Χάρτης διαβάθμισης, [Χάρτης διαβάθμισης](#)  
Χάρτης εικόνας, [Χάρτης εικόνας](#)  
Χάρτης παλέτας, [Χάρτης παλέτας](#)  
Χρήση

Προτιμήσεις

Επιλογές Insane (τρελό), [Τόπος παιχνιδιού](#)  
Πόροι συστήματος, [Πόροι συστήματος](#)  
Τόπος παιχνιδιού, [Τόπος παιχνιδιού](#)

Χρωματικό βάθος, [Γλωσσάρι](#)  
Χρωματικό πρότυπο, [Γλωσσάρι](#)  
Χρωματισμός, [Χρωματισμός](#)  
Χρωματισμός δείγματος, [Χρωματισμός δείγματος](#)  
Χρωματισμός επιλογής, [Χρωματισμός επιλογής](#)  
Χρωματισμός μονοπατιού, [Χρωματισμός μονοπατιού](#)  
Χρωματολόγιο, [Ο διάλογος χρωματολογίου](#)

Επαναδιάταξη, [Επαναδιάταξη χρωματολογίου](#)  
Ορισμός, [Ορισμός χρωματολογίου](#)

Χρώμα, [Καταστάσεις στρώσεων](#), [Διαχείριση χρώματος στο GIMP](#), [Γλωσσάρι](#)

Ελαττωματική όραση, [Ελαττωματική όραση χρώματος](#)  
Εμφάνιση χρώματος, [Φίλτρα προβολής](#)  
Επιλογή κατά χρώμα, [Επιλογή κατά χρώμα](#)  
Ισορροπία χρωμάτων, [Ισορροπία χρωμάτων](#)  
Κορεσμός, [Γλωσσάρι](#)  
Λήψη χρώματος, [Επιλογέας χρώματος](#)  
Παλέτες, [Διάλογος παλετών](#)  
Παλέτες (χρωματολόγια), [Παλέτες](#)  
Πρόσμειξη, [Γλωσσάρι](#)  
Πρότυπο προσθετικού χρώματος, [Γλωσσάρι](#)  
Ρύθμιση χρωμάτων στάθμης, [Στάθμες](#)  
Σημειογραφία HTML, [Γλωσσάρι](#)  
Σύνθεση αφαιρετικών χρωμάτων, [Γλωσσάρι](#)  
Τιμή, [Γλωσσάρι](#)  
Χρωματισμός, [Χρωματισμός](#)

Χρώμα υπόβαθρου καμβά, [Χρώμα υποβάθρου](#)  
Χρώματα από ευρετήριο, [Γλωσσάρι](#)  
καταστάσεις ανάμιξης, [Καταστάσεις στρώσεων](#)

Χρώμα παρασκηνίου, [Περιοχή χρώματος](#)  
Χρώμα προσκηνίου, [Περιοχή χρώματος](#)  
Χρώμα σε άλφα, [Χρώμα σε άλφα](#)  
Χρώμα υπόβαθρου, [Χρώμα υποβάθρου](#)  
Χρώματα

Έκθεση, [Έκθεση](#)  
Ανάλυση χρωματικού χώρου, [Ανάλυση χρωματικού χώρου](#)  
Ανταλλαγή χρωμάτων, [Ανταλλαγή χρώματος](#)  
Αντιστροφή, [Αντιστροφή](#)  
Αντιστροφή τιμής, [Αντιστροφή τιμής](#)  
Απεικόνιση τόνου

Ματόμυαλο (Retinex), [Ματόμυαλο \(Retinex\)](#)

Αποκορεσμός

Αποκορεσμός, [Αποκορεσμός](#)  
Σουπιά, [Σουπιά](#)

Απόχρωση-Χρωματικότητα (Chroma), [Απόχρωση-Χρωματικότητα \(Chroma\)](#)  
Αυτόματα, [Το υπομενού «Αυτόματα»](#)  
Βελτιστοποίηση χρώματος (παλιό), [Βελτιστοποίηση χρώματος \(παλιό\)](#)  
Εναλλαγή, [Εναλλαγή χρωμάτων](#)  
Επέκταση, [Αυτόματη χρωματική επέκταση](#)  
Επέκταση αντίθεσης, [Επέκταση αντίθεσης](#)  
Επέκταση χρωμάτων σε χώρο HSV, [Επέκταση HSV](#)  
Θερμοκρασία χρώματος, [Θερμοκρασία χρώματος](#)  
Ισοροπία λευκού, [Ισοροπία λευκού](#)  
Ισοστάθμιση, [Ισοστάθμιση](#)  
Κανονικοποίηση, [Κανονικοποίηση](#)  
Καυτό, [Καυτό...](#)  
Κορεσμός, [Κορεσμός](#)  
Μέσος όρος περιγράμματος, [Μέσος όρος περιγράμματος](#)  
Ομαλή παλέτα, [Ομαλή παλέτα](#)  
Σκιές και τονισμοί, [Σκιές-Τονισμοί](#)  
Συστατικά

Ανασύνθεση εικόνας από τα συστατικά της, [Ανασύνθεση](#)  
Αποσύνθεση, [Αποσύνθεση](#)  
Μείκτης καναλιού, [Μείκτης καναλιού](#)  
Σύνθεση, [Σύνθεση](#)

Χάρτης

Χάρτης διαβάθμισης, [Χάρτης διαβάθμισης](#)  
Χάρτης παλέτας, [Χάρτης παλέτας](#)

Χρωματισμός δείγματος, [Χρωματισμός δείγματος](#)

Χρώματα από ευρετήριο, [Κατάσταση από ευρετήριο](#), [Γλωσσάρι](#)  
κείμενο κατά μήκος του μονοπατιού, [Μενού συνάφειας κειμένου](#)  
περιοχή σχεδίασης, [Εισαγωγή στις στρώσεις](#)  
προσαρτήσεις

προσθήκη καρτέλας, [Ένα σύντομο μάθημα](#)

φίλτρα

Παραμορφώσεις, [Σφαιροποίηση](#)

## A

---

Ακρίβεια, [Ακρίβεια](#)

Ανάγλυφο, [Ανάγλυφο](#)

Αυταπάτη, [Αυταπάτη](#)

## B

---

BMP, [Γλωσσάρι](#)

bpp (δυναμικά ψηφία ανά εικονοστοιχείο), [Γλωσσάρι](#)

## C

---

CMYK, [Σύνθεση](#), [Αποσύνθεση](#), [Ανασύνθεση](#), [Γλωσσάρι](#)

## E

---

EXIF, [Εξαγωγή εικόνας ως JPEG](#), [Γλωσσάρι](#)

## F

---

Floyd-Steinberg, [Γλωσσάρι](#)

## G

---

GBR, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)

GIF, [Εξαγωγή εικόνας ως GIF](#), [Γλωσσάρι](#)

GIH, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)

GIMP

Εισαγωγή, [Καλώς ορίσατε στο GIMP](#)

Ιστορικό, [Ιστορικό GIMP](#)

Ξεκόλλημα, [Ξεκόλλημα](#)

Πώς να συνεισφέρετε, [Πώς να συνεισφέρετε](#)

Σφάλματα, [Αναφορά σφαλμάτων και αιτήματα βελτιώσεων](#)

## H

---

HSV, [Σύνθεση](#), [Αποσύνθεση](#), [Ανασύνθεση](#)

## J

---

JPEG, [Εξαγωγή εικόνας ως JPEG](#), [Γλωσσάρι](#)

## M

---

MNG, [Εξαγωγή εικόνας ως MNG](#)

MYB, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)

## P

---

PDF, [Γλωσσάρι](#)

PNG, [Εξαγωγή εικόνας ως PNG](#), [Γλωσσάρι](#)

PSD, [Γλωσσάρι](#)

Python-Fu

Υπομενού, [Το υπομενού «Python-Fu»](#)

## Q

---

Qbist, [Qbist](#)

## R

---

RGB, [Κατάσταση RGB](#), [Σύνθεση](#), [Αποσύνθεση](#), [Ανασύνθεση](#), [Γλωσσάρι](#)

Roberts, [Όριο](#)

## S

---

Script-Fu

Αυτόνομα, [Αυτόνομα σενάρια](#)

Εγκατάσταση, [Εγκατάσταση Script-Fus](#)

Εισαγωγή, [Χρήση σεναρίων Script-Fu](#)

Κουμπιά, [Αυτόνομα σενάρια](#)

Λογότυπα, [Αυτόνομα σενάρια](#)

Μάθημα, [Μάθημα Script-Fu](#)

Υπομενού, [Το υπομενού «Script-Fu»](#)

Slice Using Guides, [Slice Using Guides](#)

Sobel, [Όριο](#), [Sobel](#)

SVG, [Γλωσσάρι](#)

## T

---

TARGA, [Γλωσσάρι](#)

TGA, [Γλωσσάρι](#)

TIFF, [Εξαγωγή εικόνας ως TIFF](#), [Γλωσσάρι](#)

## U

---

URI, [Γλωσσάρι](#)  
URL, [Γλωσσάρι](#)

## V

---

VBR, [Προσθήκη νέων πινέλων](#)  
Voronoi, [Επιλογές](#)

## X

---

XCF, [Γλωσσάρι](#)  
XDS, [Η εργαλειοθήκη](#)

## Υ

---

YCbCr, [Σύνθεση](#), [Αποσύνθεση](#), [Ανασύνθεση](#), [Γλωσσάρι](#)  
YUV, [Σύνθεση](#), [Αποσύνθεση](#), [Ανασύνθεση](#), [Γλωσσάρι](#)



Παράρτημα F. Οπ! Λείπει κάποια βοήθεια



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)



# Πρόλογος

## Πίνακας Περιεχομένων

### [1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP](#)

## 1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP

### Συγγραφείς περιεχομένου

Alex Muñoz (ισπανικά), Alexandre Franke (γαλλικά), Alexandre Prokoudine (ρώσικα), Angelo Córdoba Inunza (ισπανικά), Christian Kirbach (Γερμανικά), Daniel Francis (ισπανικά), Daniel Mustieles (ισπανικά), Daniel Winzen(γερμανικά), Delin Chang (κινέζικα), Dimitris Spingos (Δημήτρης Σπίγγος)(ελληνικά), Djavan Fagundes (βραζιλιάνικα), Enrico Nicoletto (βραζιλιάνικα), Felipe Ribeiro (βραζιλιάνικα), Guiu Rocafort (ισπανικά), Jiro Matsuzawa (ιαπωνικά), Joe Hansen (δανέζικα), João S. O. Bueno (βραζιλιάνικα), Julien Hardelin (γαλλικά, αγγλικά), Kenneth Nielsen (δανέζικα), Kolbjørn Stuestøl (νορβηγικά), Marco Ciampa (ιταλικά), María Majadas (ισπανικά), Milagros Infante Montero (ισπανικά), Milo Casagrande (ιταλικά), Piotr Drag (πολωνικά), Rafael Ferreira (βραζιλιάνικα), Róman Joost (γερμανικά,αγγλικά), Seong-ho Cho (κορεάτικα), SimaMoto,RyōTa (島本良太) (ιαπωνικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά), Timo Jyrinki (φινλανδικά), Ulf-D. Ehlert (γερμανικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Willer Gomes Junior (βραζιλιάνικα), Yuri Myasoedov (ρώσικα), Equip de Softcatalà (Καταλανικά)

### Ξαναδιάβασμα

Stéphane Roumaer (γαλλικά), Axel Wernicke (γερμανικά, αγγλικά), Alessandro Falappa (ιταλικά), Manuel Quiñones (ισπανικά), Ignacio Antl (ισπανικά), Choi Ji-Hui(□□□) (κορεάτικα), Nikolay V. Shmyrev (ρώσικα), Albin Bernharsson (σουηδικά), Daniel Nylander (σουηδικά), Patrycja Stawiarska (πολωνικά), Andrew Pitonyak (αγγλικά), Jakub Friedl (τσέχικα, αγγλικά), Hans De Jonge (ολλανδικά), Raymon Van Wanrooij (ολλανδικά), Semka Kulonjæ-Debals (κροατικά), Sally C. Barry (αγγλικά), Daniel Egger (αγγλικά), Sven Neumann (αγγλικά, γερμανικά), Domingo Stephan (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Zhong Yaotang (κινέζικα), Calum Mackay (αγγλικά), Thomas S Lendo (γερμανικά), Mel Boyce (syngin) (αγγλικά), Oliver Ellis (Red Haze) (αγγλικά), Markus Reinhardt (γερμανικά), Alexander Weiher (γερμανικά), Michael Hölzen (γερμανικά), Raymond Ostertag (γαλλικά), Cédric Gémy (γαλλικά), Sébastien Barre (γαλλικά), Niklas Mattison (σουηδικά), Daryl Lee (αγγλικά), William Skaggs (αγγλικά), Cai Qian (蔡□) (κινέζικα), Yang Hong (□□) (κινέζικα), Xceals (κινέζικα), Eric Lamarque (κινέζικα), Robert van Drunen (ολλανδικά), Marco Marega (ιταλικά), Mike Vargas (ιταλικά), Andrea Zito (ιταλικά), Karine Delvare (γαλλικά), David 'Ilicz' Klementa (τσέχικα), Jan Smith (αγγλικά), Adolf Gerold (γερμανικά), Roxana Chernogolova (ρώσικα), Grigory Bakunov (ρώσικα), Oleg Fritz (ρώσικα), Mick Curtis (αγγλικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Pierre PERRIER (γαλλικά), Oliver Heesakke (ολλανδικά), Susanne Schmidt (αγγλικά, γερμανικά), Ben (γερμανικά), Daniel Hornung (αγγλικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά)

### Γραφικά, φύλλα μορφοποίησης

Jakub Steiner , Øyvind Kolås

### Build System, τεχνικές συμβουλές

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



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)

# Πρόλογος

## Πίνακας Περιεχομένων

### [1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP](#)

## 1. Συγγραφείς και συντελεστές του εγχειριδίου χρήστη GIMP

### Συγγραφείς περιεχομένου

Alex Muñoz (ισπανικά), Alexandre Franke (γαλλικά), Alexandre Prokoudine (ρώσικα), Angelo Córdoba Inunza (ισπανικά), Christian Kirbach (Γερμανικά), Daniel Francis (ισπανικά), Daniel Mustieles (ισπανικά), Daniel Winzen(γερμανικά), Delin Chang (κινέζικα), Dimitris Spingos (Δημήτρης Σπίγγος)(ελληνικά), Djavan Fagundes (βραζιλιάνικα), Enrico Nicoletto (βραζιλιάνικα), Felipe Ribeiro (βραζιλιάνικα), Guiu Rocafort ισπανικά), Jiro Matsuzawa (ιαπωνικά), Joe Hansen (δανέζικα), João S. O. Bueno (βραζιλιάνικα), Julien Hardelin (γαλλικά, αγγλικά), Kenneth Nielsen (δανέζικα), Kolbjørn Stuestøl (νορβηγικά), Marco Ciampa (ιταλικά), María Majadas (ισπανικά), Milagros Infante Montero (ισπανικά), Milo Casagrande (ιταλικά), Piotr Drag (πολωνικά), Rafael Ferreira (βραζιλιάνικα), Róman Joost (γερμανικά,αγγλικά), Seong-ho Cho (κορεάτικα), SimaMoto,RyōTa (島本良太) (ιαπωνικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά), Timo Jyrinki (φινλανδικά), Ulf-D. Ehlert (γερμανικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Willer Gomes Junior (βραζιλιάνικα), Yuri Myasoedov (ρώσικα), Equip de Softcatalà (Καταλανικά)

### Ξαναδιάβασμα

Stéphane Roumaer (γαλλικά), Axel Wernicke (γερμανικά, αγγλικά), Alessandro Falappa (ιταλικά), Manuel Quiñones (ισπανικά), Ignacio Antl (ισπανικά), Choi Ji-Hui(□□□) (κορεάτικα), Nikolay V. Shmyrev (ρώσικα), Albin Bernharsson (σουηδικά), Daniel Nylander (σουηδικά), Patrycja Stawiarska (πολωνικά), Andrew Pitonyak (αγγλικά), Jakub Friedl (τσέχικα, αγγλικά), Hans De Jonge (ολλανδικά), Raymon Van Wanrooij (ολλανδικά), Semka Kulonjæ-Debals (κροατικά), Sally C. Barry (αγγλικά), Daniel Egger (αγγλικά), Sven Neumann (αγγλικά, γερμανικά), Domingo Stephan (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Thomas Lotze (γερμανικά), Zhong Yaotang (κινέζικα), Calum Mackay (αγγλικά), Thomas S Lendo (γερμανικά), Mel Boyce (syngin) (αγγλικά), Oliver Ellis (Red Haze) (αγγλικά), Markus Reinhardt (γερμανικά), Alexander Weiher (γερμανικά), Michael Hölzen (γερμανικά), Raymond Ostertag (γαλλικά), Cédric Gémy (γαλλικά), Sébastien Barre (γαλλικά), Niklas Mattison (σουηδικά), Daryl Lee (αγγλικά), William Skaggs (αγγλικά), Cai Qian (蔡□) (κινέζικα), Yang Hong (□□) (κινέζικα), Xceals (κινέζικα), Eric Lamarque (κινέζικα), Robert van Drunen (ολλανδικά), Marco Marega (ιταλικά), Mike Vargas (ιταλικά), Andrea Zito (ιταλικά), Karine Delvare (γαλλικά), David 'Ilicz' Klementa (τσέχικα), Jan Smith (αγγλικά), Adolf Gerold (γερμανικά), Roxana Chernogolova (ρώσικα), Grigory Bakunov (ρώσικα), Oleg Fritz (ρώσικα), Mick Curtis (αγγλικά), Vitaly Lomov (ρώσικα), Pierre PERRIER (γαλλικά), Oliver Heesakke (ολλανδικά), Susanne Schmidt (αγγλικά, γερμανικά), Ben (γερμανικά), Daniel Hornung (αγγλικά), Sven Claussner (αγγλικά, γερμανικά)

### Γραφικά, φύλλα μορφοποίησης

Jakub Steiner , Øyvind Kolås

### Build System, τεχνικές συμβουλές

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



[Αναφέρετε το σφάλμα στον ανιχνευτή σφαλμάτων](#)