

Αξιοποιήστε το

THE GIMP

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΔΩΡΕΑΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ



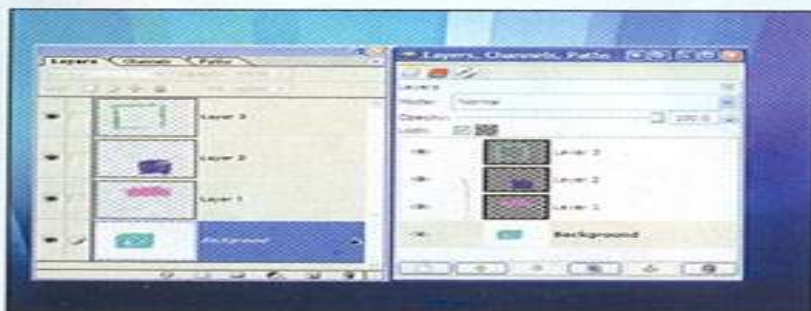
Εάν η επεξεργασία εικόνας και η σχεδίαση είναι το χόμπι σας, αλλά δεν θέλτε να δώσετε μία περιουσία σε εμπορικές εφαρμογές, το The Gimp είναι αυτό που χρειάζεστε.



6 Το περιβάλλον με τα ξεχωριστά παράθυρα που έχει το Gimp, θα παραξενέψει όσους έχουν συνηθίσει να εργάζονται στα Windows.



8 Ένα πολύ χρήσιμο χαρακτηριστικό του Gimp είναι το ιστορικό. Μπορούμε να επαναφέρουμε την εικόνα μας σε μία προηγούμενη κατάσταση.



21 Το Gimp χρησιμοποιεί τα γνωστά από το Photoshop layers. Μάλιστα το σχετικό παράθυρο διαχείρισης layers έχει "δανειστεί" πολλά στοιχεία από τον εμπορικό αντίπαλό του.

ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ OPEN SOURCE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ 4

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ GIMP 5
 Δουλεύοντας με RPG 5
 Βήμα προς βήμα: Διορθώνοντας τα λάθη 8

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ 9
 Βήμα προς βήμα: Επιλέγοντας με μάσκες 12

ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ ΣΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ 13
 Βήμα προς βήμα: Διορθώνοντας μία υποφωτισμένη φωτογραφία 16

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΙΣ ΑΠΟΧΡΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΟΡΕΣΜΟ 17
 Βήμα προς βήμα: Ρυθμίζοντας το χρώμα 20



10 Ένα πανίσχυρο εργαλείο επεξεργασίας εικόνας δεν είναι ανάγκη να κοστίζει μια περιουσία. Στην περίπτωση του Gimp, δεν κοστίζει απολύτως τίποτε.



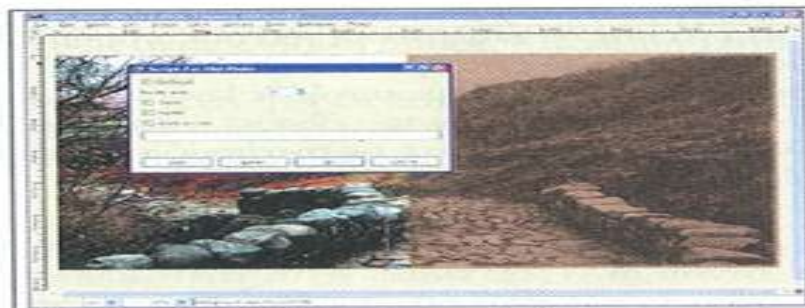
13 Κάθε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας που σέβεται τον εαυτό του, πρέπει να διαθέτει εργαλεία διαχείρισης χρωμάτων. Το Gimp δεν αποτελεί εξαίρεση.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ LAYERS ΚΑΙ ΕΦΕ ... 21

Εφέ ίσον φίλτρα	21
Χρώμα	22
Layered effects	22
Χρησιμοποιώντας layer masks	23
Βήμα προς βήμα: Δημιουργήστε σκιά	26
Βήμα προς βήμα: Τέσσερα φανταστικά εφέ	27

ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ GIMP 28

Εγκαταστήστε plug-ins	28
Χρησιμοποιώντας plug-ins	28
Διαλέξτε plug-in	29
Συμπιέζοντας εικόνες	29
Βήμα προς βήμα: τρεις εύκολοι τρόποι να εκτυπώσετε	31



27 Δεκάδες είναι τα εφέ που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο Gimp για να βελτιώσετε ή να αλλάξετε εντελώς τις φωτογραφίες σας.

Copyright: Compupress A.E.
 Αρχιουντάκης: ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΑΔΗΣ
 Επιμέλεια ύλης: SCOTT EDWARD, ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΑΛΑΙΟΣ
 Επιμέλεια εξωφύλλου: ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ

Ένα από τα καλύτερα open source προγράμματα

Εάν νομίζατε πως για επαγγελματικού επιπέδου επεξεργασία εικόνας χρειάζεστε μία σουίτα επεξεργασίας των € 700-1.000 (βλ. Photoshop), είστε γελασμένοι. Το δωρεάν και open source Gimp είναι το μόνο που χρειάζεστε, για να ζωντανέψετε τις ψηφιακές φωτογραφίες σας.

Mε την ψηφιακή φωτογραφία, ακόμη και η πιο βαρετή εικόνα μπορεί να μετατραπεί σε μία εντυπωσιακή σύνθεση και με τους σκληρούς δίσκους να είναι τόσο φτηνοί, δεν θα χρειαστεί να ανησυχήσουμε για το πόσες φωτογραφίες τραβάμε. Παρόλα αυτά, εάν πιστεύετε ότι ένας “ψηφιακός σκοτεινός θάλαμος” απαιτεί να ξοδέψετε μεγάλα ποσά για σχετικά εργαλεία, σκεφτείτε το ξανά. Το Gimp που παρουσιάζουμε στις επόμενες σελίδες, είναι ένα απαραίτητο πρόγραμμα για κάθε επίδοξο φωτογράφο και μάλιστα είναι δωρεάν.

Για να σας διευκολύνουμε, θα σας παρουσιάσουμε αναλυτικά τρόπους για να βελτιώσετε τις φωτογραφίες σας μέσα σε λίγα λεπτά με τη βοήθεια του Gimp. Ζωηρέψτε τα χρώματα, ισιώστε το κάδρο, δημιουργήστε layers (ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά των επαγγελματικών προγραμμάτων του είδους) ή συμπιέστε τις εικόνες σας, όλα αυτά με τη βοήθεια του Gimp! Γι' αυτό ξεθάψτε τις αγαπημένες σας φωτογραφίες και δοκιμάστε τα κόλπα μας στο Gimp.

Εισαγωγή στο Gimp

Εξοικειωθείτε με το σύστημα παραθύρων του Gimp, για να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να επεξεργάζεστε εικόνες.

Εάν έχετε συνηθίσει σε πιο απλά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας ή γενικά εφαρμογές των Windows, όταν φορτώσετε το Gimp, μπορεί και να μπερδευτείτε λίγο. Αντίθετα με τα άλλα προγράμματα, το Gimp ξεκινάει με μία μινιμαλιστική πλευρική μπάρα και δεν εμφανίζεται κάτι άλλο στην οθόνη μέχρι να ανοίξετε κάποιο αρχείο εικόνας. Μην ξεγελαστείτε, όμως: μπορεί να είναι διαφορετικό, αλλά, στην πραγματικότητα, πρόκειται για ένα εξαιρετικά απλό πρόγραμμα και το σύστημα με τα πολλά ξεχωριστά παράθυρα σημαίνει ότι η οθόνη δεν γεμίζει με εργαλεία που δεν χρειαζόμαστε ή δεν θέλουμε να πιάνουν χώρο εκείνη την ώρα.

Εάν ξεκινάτε το πρόγραμμα για να δημιουργήσετε μία νέα εικόνα, αρχίστε επιλέγοντας New από το μενού File. Ως μέγεθος της εικόνας διαλέξτε A4 ή CD-cover.

Η επιλογή των εργαλείων, όπως paint brushes, paint cans και γεωμετρικά εργαλεία γίνεται - καθώς και η αλλαγή του τρόπου που αυτά λειτουργούν - από τα σχετικά παράθυρα στο αριστερό μέρος της οθόνης. Εφέ που αλλάζουν την εικόνα ως σύνολο, όπως η αλλαγή μεγέθους και η ισορροπία χρωμάτων, βρίσκονται συνήθως στην κλασική μπάρα εργαλείων κατά μήκος κάτω από τα μενού.

Σίγουρα, αν δημιουργείτε κυρίως καινούργιες εικόνες, κύριο βάρος θα δίνετε στα αριστερά παράθυρα. Από την άλλη, αν επεξεργάζεστε μόνο φωτογραφίες, τότε η προσοχή σας θα βρίσκεται κυρίως στις επιλογές που είναι κρυμμένες στα μενού Image και Colours.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ RGB

Ενα από τα πράγματα που θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη - ειδικά εάν σχεδιάζετε να αλλάξετε διαστάσεις στην εικόνα σας - είναι να σιγουρευτείτε ότι η εικόνα σας είναι πάντα σε RGB mode. Συνήθως, υπάρχουσες εικόνες με τις οποίες δουλεύετε, θα είναι ήδη σε αυτό το mode. Αλλά αξίζει τον κόπο να σιγουρευτείτε και η διαδικασία δεν είναι δύσκολη, όταν δημιουργείτε ένα νέο αρχείο. Εάν, λοιπόν, ξεκινάτε από το μηδέν, πατήστε στο Advanced Options, που βρίσκεται στην ίδια καρτέλα με την επιλογή μεγέθους εικόνας που περιγράψαμε παραπάνω. Από το μενού Color Space επιλέξτε RGB. Εάν δουλεύετε ήδη με κάποια εικόνα, τότε απλώς, από το μενού Image πάνω από τον καμβά, επιλέξτε Mode > RGB.

Μέχρι τώρα, θα έχετε την περιοχή εργασίας σας προετοιμασμένη ώστε να μπορείτε να εξασκήσετε τα... καλλιτεχνικά ταλέντα σας και να εξερευνήσετε τις πιο προχωρημένες δυνατότητες αυτού του πολύ ευέλικτου και εξελιγμένου εργαλείου, το οποίο σύντομα θα ανακαλύψετε ότι είναι εύκολο στη χρήση για ρετουσάρισμα των φωτογραφιών, αλλά και για τη δημιουργία καινούργιων εικόνων εκ του μηδενός.

1 ΤΜΗΜΑ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Αυτό είναι το παράθυρο εργαλείων, το οποίο και θα χρησιμοποιείτε πολύ, καθώς επεξεργάζεστε τις φωτογραφίες σας. Τα πιο "τεχνικά" εργαλεία (κατάλληλα για φωτογραφίες) είναι κοντά στην κορυφή και τα πιο παραδοσιακά προς τα κάτω.

2 ΔΙΣΘΗΞΗ ΤΟΥ ΜΕΓΕΘΟΥΣ

Οι εικόνες μπορεί να είναι μεγαλύτερες από την ανάλυση της οθόνης. Το Gimp κάνει έξυπνα zoom-out από την εικόνα, αλλά οι χαρακτες μας δείχνουν πάντα την ακριβή κλίμακα.

3 ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ

Το κεντρικό παράθυρο επεξεργασίας είναι ξεχωριστό απ' όλα τα άλλα και, ενώ κάποια παράθυρα pop-up θα εμφανίζονται από καιρού εις καιρόν, ανάλογα με τα εργαλεία που χρησιμοποιούμε, μπορούμε πάντα να τα τακτοποιούμε κατά βούληση γύρω από την κεντρική περιοχή.

TIP**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΑΛΕΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ**

Παλιότερα, έπρεπε να έχουμε την καρτέλα της παλέτας ανοιχτή, εάν θέλαμε να αλλάξουμε το χρώμα της βούρτσας μας. Τώρα υπάρχει η απευθείας επιλογή που βρίσκεται κάτω από την μπάρα εργαλείων, για να διαλέξουμε τα χρώματα. Ένα κλικ θα φέρει μπροστά την παλέτα χρωμάτων, που μας επιτρέπει να επιλέξουμε κάθε πιθανό χρώμα.



Εύκολη πρόσβαση σε 16 εκατομμύρια χρώματα.

6 ZOOM

Το ποσοστό δείχνει πόσο zoom έχουμε κάνει στην εικόνα. Επιλέξτε 200%, για παράδειγμα, και η εικόνα θα γίνει δυο φορές μεγαλύτερη. Αυτό μας επιτρέπει να πλησιάσουμε περιοχές που θέλουμε να επεξεργαστούμε με λεπτομέρεια.

5 LAYERS

Αυτή η ένδειξη μπορεί να μη σας λείπει ποτέ, εάν εφαρμόζετε τις αλλαγές απευθείας στην εικόνα, αλλά εάν χρησιμοποιείτε πολλά επίπεδα, σας δείχνει με ποιο ακριβώς layer δουλεύετε.

4 ΚΥΛΙΣΗ

Εάν δουλεύουμε σε μια εικόνα μεγαλύτερη από την ανάλυσή μας, τότε αυτό το κουμπί είναι χρήσιμο. Μας επιτρέπει να μετακινηθούμε σε ένα συγκεκριμένο σημείο, χωρίς να χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε τις μπάρες κύλισης.



ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ: ΔΙΟΡΘΩΝΟΝΤΑΣ ΛΑΘΗ



1. ΑΝΑΠΟΦΕΥΚΤΑ ΛΑΘΗ

Όταν δουλεύουμε με μία εικόνα, τα λάθη είναι αναπόφευκτα... Ευτυχώς, αντίθετα με την παραδοσιακή ζωγραφική, εδώ τα λάθη μπορούν να διορθωθούν.

2. ΕΠΙΔΙΟΡΘΩΣΗ ΖΗΜΙΩΝ

Μπορεί να είστε εξοικειωμένοι με τη λειτουργία της αναίρεσης (undo) στα άλλα προγράμματα, αλλά το Gimp έχει ένα πολύ εξελιγμένο σύστημα ιστορικού που μοιάζει με αυτό του Photoshop. Κάνοντας κλικ στο Edit > Undo History εμφανίζεται μία λίστα με κάθε αλλαγή που έχουμε κάνει.



3. ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Μπορούμε να κάνουμε κλικ στην εικόνα, ώστε να εμφανιστεί μία λίστα με thumbnails και, με διπλό κλικ σε κάποιο από αυτά, για να επαναφέρουμε την κεντρική εικόνα μας στην παρελθούσα κατάστασή της.

Επιλογές και διορθώσεις

Αφαιρέστε κάτι από μία φωτογραφία ή απλώς αλλάξτε της μέγεθος. Το Gimp κάνει τα πάντα να φαίνονται εύκολα...

Δεν χρειάζεται να είστε επαγγελματίας φωτογράφος για να αξιοποιήσετε τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας. Όπως ήδη αναφέραμε, το Gimp είναι το ίδιο χρήσιμο και για ξάκρισμα, αλλαγή μεγέθους ή ίσιωμα εικόνων. Δεν είναι πάντα κάθε λήψη μας τέλεια, αλλά με λίγη επεξεργασία μπορούν να γίνουν βελτιώσεις χωρίς πολλά ρετουσαρίσματα.

Είτε η φωτογραφία σας δεν είναι επιτυχημένη λόγω φτωχής σύνθεσης είτε λόγω ενός (δήθεν) αστείου συγγενούς μας που κάνει μία γκριμάτσα, τα εργαλεία Επιλογής είναι το κλειδί για να λύσουν τα περισσότερα προβλήματα. Μας επιτρέπουν να απομονώσουμε περιοχές της εικόνας και να τις απομακρύνουμε ή να τις αλλάξουμε εντελώς. Μπορούμε να κάνουμε επιλογές είτε με ευθείες γραμμές, χρησιμοποιώντας το εργαλείο Rectangle Select, είτε με ελλειπτικά σχήματα που περιλαμβάνουν και κύκλους, με το Ellipse Select, είτε, τέλος, με ελεύθερα σχήματα, με το Free Select. Για περισσότερη λεπτομέρεια, τα τρία άλλα εργαλεία στην κορυφή της εργαλειοθήκης μπορεί να φανούν χρήσιμα, μια και κάνουν αυτόματη επιλογή περιοχών με τη βοήθεια του προγράμματος, αλλά δεν ταιριάζουν πολύ για απλή αλλαγή μεγέθους.



Μεγάλο μέρος της επεξεργασίας εικόνων αφορά σε εργασίες επιλογής, αντιγραφής και επικόλλησης τμημάτων της εικόνας.

1 CROP

Χρησιμοποιώντας το εργαλείο Crop, κάντε μια επιλογή. Ο,τι επιλέξετε, θα διατηρηθεί, το υπόλοιπο κομμάτι θα αφαιρεθεί.

2 ΤΡΑΒΩΝΤΑΣ ΒΟΗΘΗΤΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Εάν ο οριζοντας γέρνει λίγο, τραβήξτε μια βοηθητική γραμμή ως οδηγό για τον οριζοντα. Μετά επιλέξτε Tools > Transform Tools > Drag and Rotate και περιστρέψτε τη φωτογραφία μέχρι η γραμμή να γίνει οριζόντια.

3 ΚΛΙΜΑΚΑ

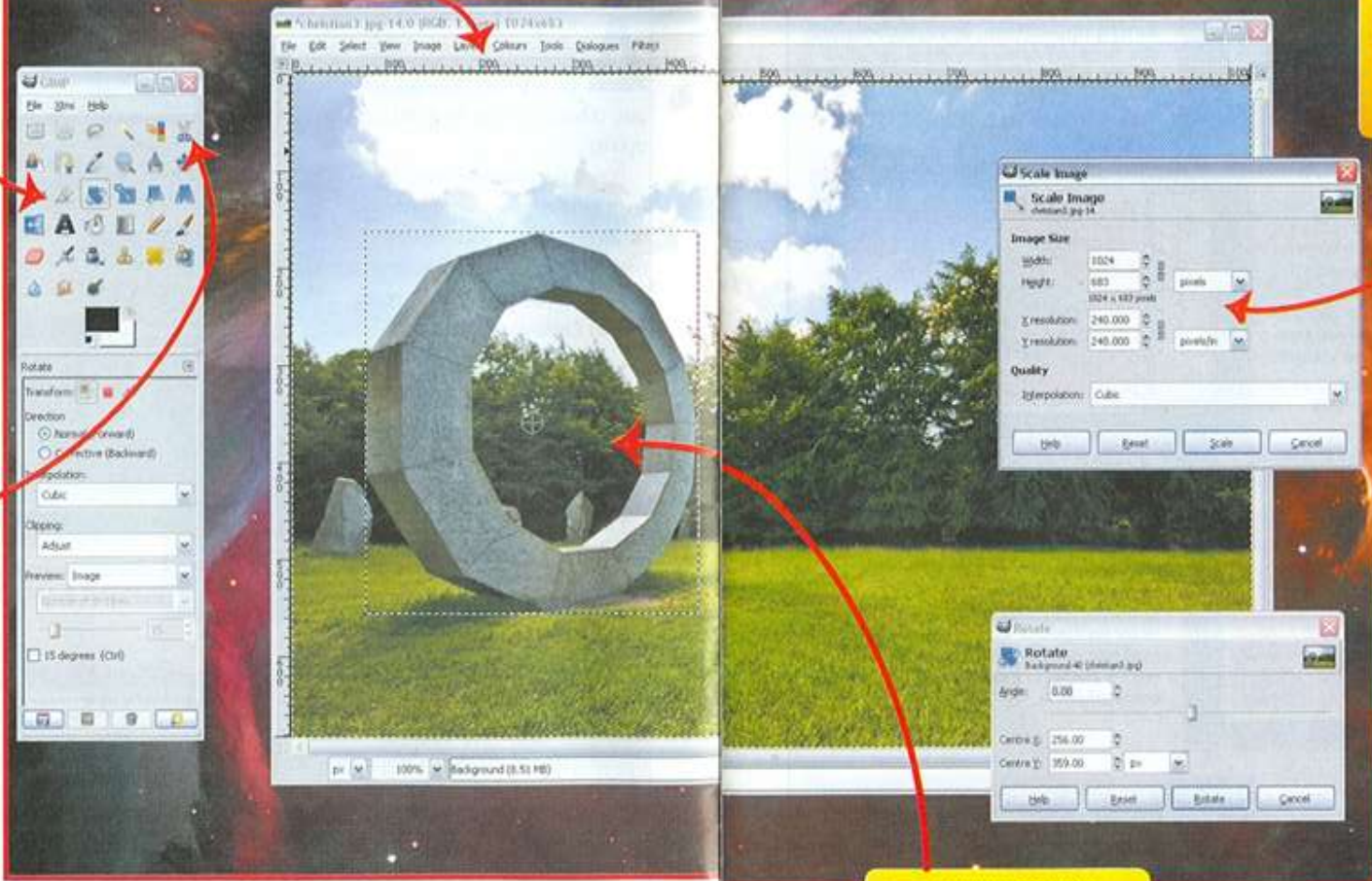
Ακολουθήστε τη συμβουλή μας ώστε να είστε σίγουροι ότι είστε σε RGB mode και από το Image > Scale Image αλλάξτε κατά βούληση τις διαστάσεις της εικόνας.

4 ΕΞΥΠΝΟ ΨΑΛΙΔΙ

Αυτό το εργαλείο σας επιτρέπει να επιλέξετε σημεία στην άκρη κάποιου σχήματος, φτιάχνοντας έτσι σταδιακά ένα νέο σχήμα.

5 ΑΝΤΙΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΕΠΙΛΟΓΗ

Επιλέξτε την περιοχή που επιθυμείτε να αφαιρέσετε και πατήστε [Ctrl]+I. Όλα τα υπόλοιπα αντικείμενα έχουν επιλεγεί.



ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ: ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΜΕ ΜΑΣΚΕΣ



1. ΑΠΑΛΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Μερικές φορές, χρησιμοποιώντας το εργαλείο Free Select, δημιουργείται μία "ακατάστατη" περιοχή, γιατί επιλέγουμε κάποια pixels και κάποια όχι. Αυτή η προσέγγιση, όμως, δημιουργεί πιο "απαλά" όρια, που είναι χρήσιμα για πιο ρεαλιστικά αποτελέσματα.

2. ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΗ ΜΑΣΚΑ

Διαλέξτε το Quick Mask (ή απλώς πατήστε [Shift] + [Q]). Θα παρατηρήσετε ότι οι μη επιλεγμένες περιοχές παρουσιάζονται με ένα εμφανές κόκκινο χρώμα, ενώ οι επιλεγμένες έχουν κανονικό χρώμα.



3. ΒΑΨΤΕ Ο,ΤΙ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ

Στο Quick Mask mode, τα εργαλεία ζωγραφικής (Paint brush, pencil, spray paint, fill bucket) μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μας βοηθήσουν να έχουμε λεπτομέρεια στην επιλογή μας. Διαλέξτε λευκή μπογιά για να επιλέξετε και μαύρη για να αποεπιλέξετε.

4. COPY/PASTE

Όταν θα βγείτε από το Quick Mask mode, θα παρατηρήσετε ότι η επιλογή σας είναι κυκλωμένη από τις παραδοσιακές διακεκομμένες γραμμές. Τώρα μπορείτε άνετα να αντιγράψετε και να επικολλήσετε την επιλογή σας.

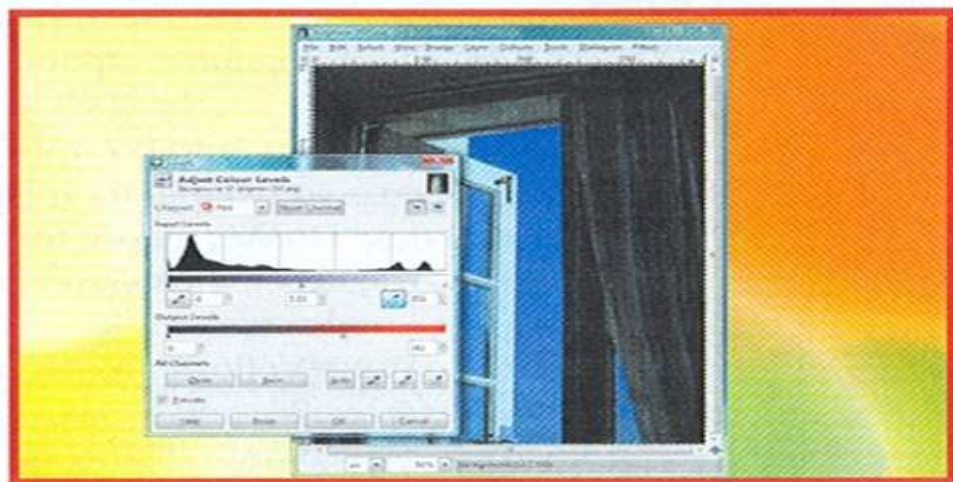


Διορθώσεις στα χρώματα

Διορθώστε προβλήματα των χρωμάτων, αλλάζοντας την εικόνα με τα πολύ καλά εργαλεία Level του Gimp.

Aκόμη και με τις σύγχρονες ψηφιακές μηχανές που υπολογίζουν σωστά την ισορροπία λευκού, τις συνθήκες φωτισμού και το εύρος χρωμάτων της σύνθεσης, μπορεί να έχουμε υποφωτισμένες ή υπερφωτισμένες φωτογραφίες. Σε ιδανικές συνθήκες, θα διορθώναμε το πρόβλημα τη στιγμή της λήψης της φωτογραφίας, αλλά το Gimp μάς επιτρέπει να κάνουμε διορθωτική δουλειά μετά τη λήψη, με το εργαλείο Level. Αυτό κάνει δυνατό να ρυθμίσουμε σωστά το εύρος των χρωμάτων της φωτογραφίας και να κάνουμε πιο εξελιγμένες αλλαγές, σε σύγκριση με μία πιο απλή διόρθωση φωτεινότητας ή αντίθεσης.

Η πιο χρήσιμη λειτουργία του Level είναι η διόρθωση της υποφωτεινότητας, την οποία εξηγούμε σε σχετικό πλαίσιο, "βήμα-βήμα". Έτσι, μπορούμε να έχουμε μεγαλύτερη λεπτομέρεια στην εικόνα, χωρίς να καταλήγουμε με μία "σκληρή" φωτογραφία εξαιτίας της υψηλής αντίθεσης.



Μειώνοντας το επίπεδο ενός χρωματικού καναλιού, τονώνουμε το συμπληρωματικό χρώμα του.

ADJUST COLOUR LEVELS

Πρόκειται για το πιο πολύπλοκο εργαλείο του Gimp, το οποίο, όμως, προσφέρει πολλές δυνατότητες.

Κατ' αρχάς, το κουμπί Auto θα προσπαθήσει αυτόματα να διορθώσει χρωματικά την εικόνα σας. Πολλές φορές αυτό επαρκεί. Πατώντας Reset, επανέρχεται στην αρχική της κατάσταση.

Δίπλα από το Auto θα βρείτε τρία "σταγονόμετρα". Αυτά λαμβάνουν ένα μαύρο, ένα λευκό κι ένα γκριζο σημείο από την εικόνα σας. Για παράδειγμα, εάν επιλέξετε το μαύρο σταγονόμετρο και κάνετε κλικ σε ένα σημείο μέσα στην εικόνα το οποίο θα έπρεπε να είναι μαύρο, τότε το εργαλείο θα μεταβάλει τη φωτεινότητα ολόκληρης της εικόνας, ώστε να γίνει πιο υποφωτισμένη.

Το γκρι σταγονόμετρο δουλεύει λίγο διαφορετικά: μορφοποιεί μόνο το χρώμα και όχι τη φωτεινότητα.

Στο κέντρο του παραθύρου δεσπόζει το ιστόγραμμα. Αυτό δείχνει την κατανομή των διαφορετικών φωτεινοτήτων pixels μέσα στην εικόνα σας. Μετακινώντας τους δείκτες αριστερά και δεξιά, την κάνετε πιο υπερφωτισμένη ή πιο υποφωτισμένη.

1 CHANNEL
Αυτό το drop down μενού μάς επιτρέπει να διαλέξουμε προς ρύθμιση ένα από τα τρία χρώματα: κόκκινο, πράσινο ή μπλε. Εναλλακτικά, μπορούμε να το αφήσουμε στο "Value" για να αλλάξουμε και τα τρία ταυτόχρονα.

2 INPUT LEVELS
Πρόκειται για ένα γράφημα των levels. Ο οριζόντιος άξονας αναπαριστά το χρώμα (από μηδέν μέχρι 255), με τον κάθετο να δείχνει τη συχνότητα εμφάνισης κάθε τόνου.

5 RESET
Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να γυρίσετε στις αρχικές ρυθμίσεις. Είναι χρήσιμο, μια και είναι δύσκολο να θυμάστε πού ήταν αρχικά οι sliders.

4 AUTO
Πατήστε αυτό το κουμπί για να ισορροπήσετε αυτόματα τα levels. Είναι ο καλύτερος τρόπος για να έχετε κάποια αποδεκτή βελτίωση, αν και πειραματιζόμενοι μπορείτε να πετύχετε και καλύτερες αλλαγές.

3 WHITE DROPPER
Χρησιμοποιήστε αυτό το εργαλείο σε μία περιοχή της φωτογραφίας που θα έπρεπε κανονικά να είναι άσπρη, όταν όλα τα κανάλια είναι επιλεγμένα.

ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ: ΔΙΟΡΘΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΥΠΟΦΩΤΙΣΜΕΝΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

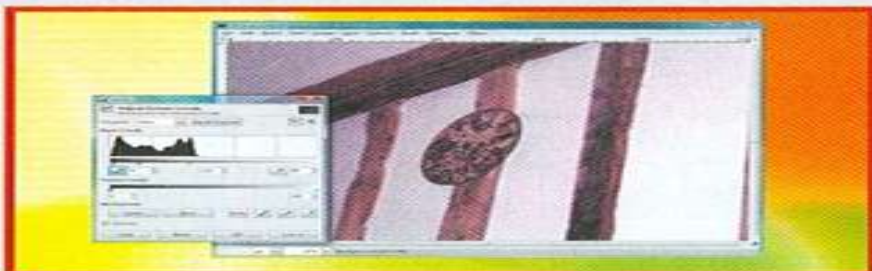


1. LEVELS

Ανοίξτε στο GIMP την εικόνα που θέλετε να διορθώσετε. Επιλέξτε Colours > Levels για να ανοίξει το αντίστοιχο πλαίσιο διαλόγου. Σιγουρευτείτε ότι το channel είναι στη θέση value.

2. ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ ΑΣΠΡΗ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ

Κάντε κλικ στο λευκό εργαλείο eyedropper και επιλέξτε μία περιοχή της εικόνας που θα έπρεπε κανονικά να είναι άσπρη. Στο πλαίσιο διαλόγου των επιπέδων βλέπεται ότι όλη η φωτογραφία αλλάζει σε νέα τιμή του άσπρου.



3. ΜΕΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΣΚΙΕΣ

Το αποτέλεσμα μπορεί να δείχνει λίγο "τραχύ" και να μην επιτρέπει να φανούν οι διαφορές. Για να το βελτιώσουμε, μπορούμε να μειώσουμε τις σκιές. Κάντε κλικ και drag στο μεσαίο βέλος στο Input Levels slider, μετακινώντας το προς τα αριστερά. Θα δείτε ότι τώρα οι λεπτομέρειες φαίνονται καλύτερα.

4. ΠΕΙΡΑΣΤΕ ΤΑ LEVELS

Τώρα θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε τους "τραχείς" τόνους που άφησε πίσω της η ισορροπία λευκού που κάναμε. Μετακινήστε το αριστερό βελάκι προς τα δεξιά. Αυτό θα κάνει τους λευκούς τόνους πιο φυσικούς.



Παίζοντας με τις αποχρώσεις και τον κορεσμό

Δεν αναπαράγονται σωστά τα χρώματα σε όλες τις φωτογραφίες, γι' αυτό χρησιμοποιούμε το Gimp, ώστε να διορθώσουμε λανθασμένες αποχρώσεις.

Συχνά οι έγχρωμες φωτογραφίες δεν καταλήγουν πάντα όπως θα περιμέναμε. Τα χρώματα μπορεί να δείχνουν ξεπλυμένα λόγω φωτισμού, αντανάκλασεων ή και λανθασμένων ρυθμίσεων της κάμερας. Μερικές φορές, μπορεί να θέλουμε να αλλάξουμε τα χρώματα μίας φωτογραφίας για εφέ, μετατρέποντας μία έγχρωμη σε ασπρόμαυρη. Το Gimp προσφέρει δύο χρήσιμα εργαλεία για τη διόρθωση των χρωμάτων, το Color Balance και το Hue-Saturation.

Το Color Balance μάς επιτρέπει να αλλάξουμε τα τρία χρωματικά κανάλια, επηρεάζοντας τα κύρια χρώματα, κόκκινο, μπλε και πράσινο, και ισορροπώντας καθένα με το συμπληρωματικό δευτερεύον χρώμα του, που δημιουργείται από τα εναπομείναντα δύο. Έτσι, εάν μειώσετε το κόκκινο, ενισχύετε ουσιαστικά το κυανό, το οποίο δημιουργείται από το συνδυασμό μπλε και πράσινου. Το Hue-Saturation μάς επιτρέπει να απομονώσουμε ανεξάρτητες σκιές σε μία εικόνα και να αλλάξουμε την πυκνότητα των χρωμάτων. Μπορούμε με αυτό το εργαλείο να μετακινήσουμε μερικά ή όλα τα χρώματα από την εικόνα.



Για μία παλ εικόνα με ενδιαφέρουσα όψη, δοκιμάστε να μειώσετε τον κορεσμό λίγο πάνω από το μονόχρωμο.

HUE-SATURATION

Εάν η φωτογραφία σας εμφανίζει υπερβολικά κάποιο χρώμα, μπορείτε να διορθώσετε την κατάσταση με το Levels που είδαμε πιο πριν. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο Hue-Saturation tool, μπορείτε να εφαρμόσετε κάποια εντυπωσιακά εφέ στην εικόνα σας παίζοντας με τα χρώματα. Για παράδειγμα, τα τρία ρυθμιστικά, Hue, Lightness και Saturation, σας επιτρέπουν να επέμβετε δραστικά στην εικόνα σας, είτε σε ολόκληρη τη χρωματική γκάμα είτε σε ένα χρώμα τη φορά.

Εάν θέλετε ζωντανά χρώματα που προσεγγίζουν την πραγματικότητα, μην πειράξετε υπερβολικά το Hue.

1 ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ

Διαλέξτε το κουμπί δίπλα από το πρωτεύον ή το δευτερεύον χρώμα που θέλετε να ρυθμίσετε στην εικόνα. Διαλέξτε από κόκκινο, μπλε, κυανό, magenta ή κίτρινο.

2 MASTER

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί ώστε να μεταβάλετε όλα τα χρώματα της εικόνας. Μπορεί να σας χρησιμεύσει αυτή η επιλογή, για παράδειγμα, εάν θέλετε να μετατρέψετε μία φωτογραφία σε μονόχρωμη.

5 ΕΠΙΚΑΛΥΨΗ

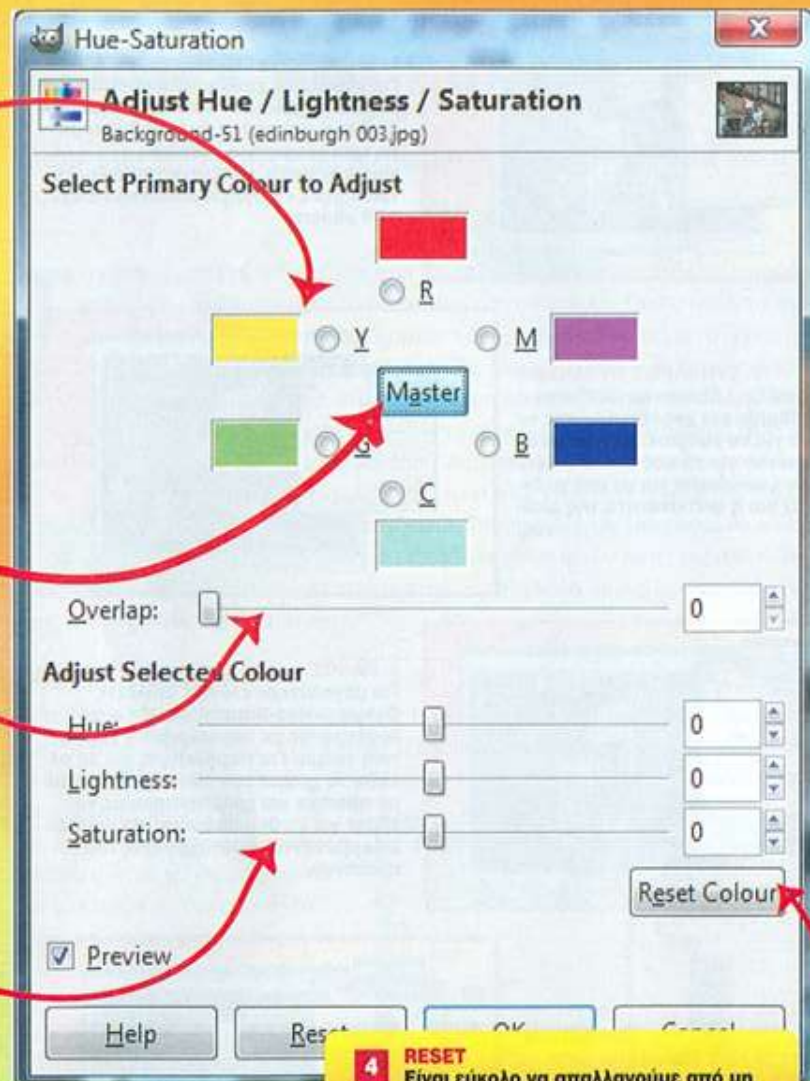
Χρησιμοποιήστε αυτή την επιλογή για να αποφασίσετε για το βαθμό επικάλυψης των χρωμάτων. Το εφέ είναι χρήσιμο εάν θέλετε να δουλέψετε με ενδιάμεσα χρώματα.

3 ΑΛΛΑΞΤΕ ΤΟ ΧΡΩΜΑ

Αυτά τα sliders μάς επιτρέπουν να αλλάξουμε χροιά, κορεσμό και φωτεινότητα, ώστε να μεταβληθεί η πυκνότητα του επιλεγμένου χρώματος.

4 RESET

Είναι εύκολο να απαλλαγούμε από μη επιθυμητές αλλαγές, εξαιτίας υπερβολικής επεξεργασίας των χρωμάτων. Χρησιμοποιήστε το κουμπί για να επιστρέψετε το επιλεγμένο χρώμα στις αρχικές ρυθμίσεις του.



ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ: ΡΥΘΜΙΣΤΕ ΤΟ ΧΡΩΜΑ



1. ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ COLOR BALANCE

Για συνολικές χρωματικές ρυθμίσεις πάμε στο Colors > Color Balance. Από εκεί μπορούμε να μεταβάλουμε τα τρία χρωματικά κανάλια - κυανό/κόκκινο, ματζέντα/πράσινο, κίτρινο/μπλε - χρησιμοποιώντας τα σχετικά sliders.

2. ΣΥΝΟΛΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Επιλέξτε Shadows, Midtones ή Highlights και χρησιμοποιήστε τα sliders για να ρυθμίσετε τα επίπεδα χρωμάτων για το καθένα. Επιλέξτε Preserve Luminosity για να μην αλλάξει μαζί και η φωτεινότητα της εικόνας.



3. RANGE

Για μεγαλύτερο έλεγχο, επιλέξτε Colors > Hue-Saturation. Με αυτό δουλεύουμε με συγκεκριμένη χρωματική γκάμα. Για παράδειγμα, για να αλλάξει το χρώμα των πάγκων, διαλέγουμε πράσινο και χρησιμοποιούμε το slider για να βεβαιωθούμε ότι συμπεριλαμβάνονται οι αποχρώσεις του πράσινου.

4. ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΔΙΑΚΡΙΤΙΚΑ

Ρυθμίστε το Hue Slider, έτσι ώστε το πράσινο χρώμα να γίνει κάπως καφέ. Μειώστε λίγο τον κορεσμό, για να βεβαιωθείτε ότι το χρώμα αναμειγνύεται καλά με τα υπόλοιπα της εικόνας.



Χρησιμοποιώντας layers και εφέ

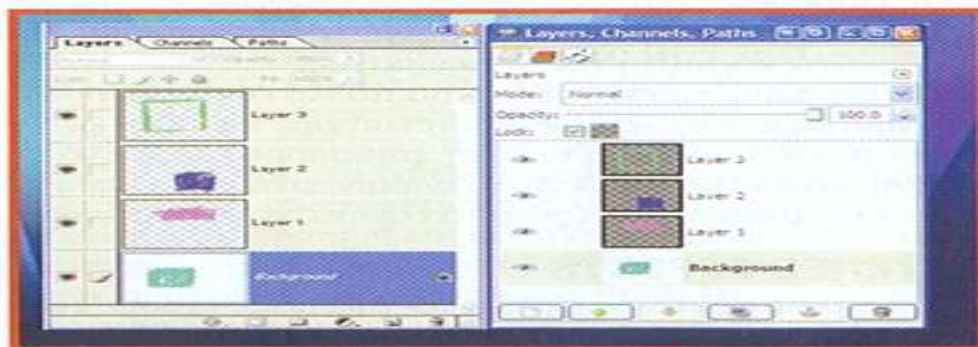
Δώστε στην εικόνα σας επαγγελματικό άγγιγμα, μαθαίνοντας καλά αυτιές τις δύο τεχνικές.

Τα layers και τα εφέ πάνε χέρι με χέρι. Συμπληρώνουν το ένα το άλλο και παρόλο που ακούγονται πολύπλοκα, είναι εύκολο να χρησιμοποιηθούν. Ουσιαστικά, τα layers είναι το λογισμικό ισοδύναμο του ριζόχαρτου που χρησιμοποιούσαν για να δημιουργήσουν επίπεδα οι animators πριν από την εποχή του CGI. Μας επιτρέπουν να τοποθετήσουμε μία εικόνα πάνω από μία άλλη και κάθε στρώμα είναι εντελώς ανεξάρτητο από όλα τα υπόλοιπα.

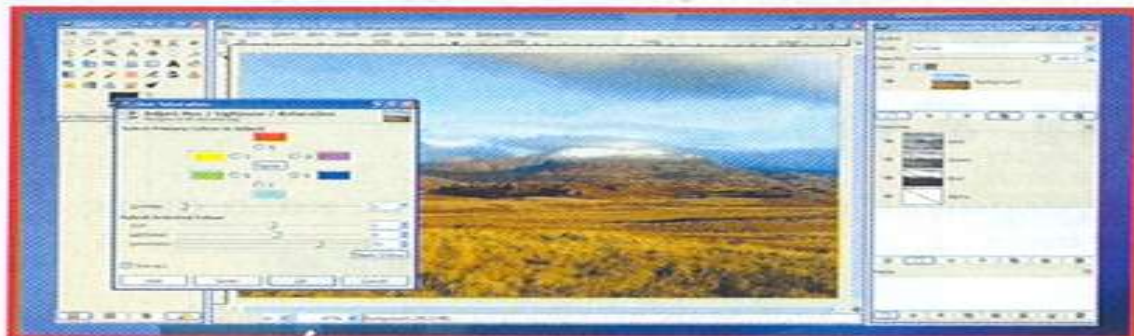
Μπορούμε να μετακινήσουμε τα layers, να τα σύρουμε πάνω ή κάτω από άλλα και να τα εμφανίσουμε ή αποκρύψουμε κατά βούληση. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να κατασκευάσουμε σύνθετες εικόνες από απλά μέρη και, αφού κάθε layer είναι ξεχωριστό, είμαστε ελεύθεροι να αλλάξουμε τα πράγματα όσο θέλουμε. Για παράδειγμα, μπορούμε να αλλάξουμε τη διαφάνεια ή τον τρόπο που τα χρώματα ενός layer επηρεάζουν αυτά του άλλου. Αλλά το καλύτερο είναι ότι μπορούμε να επεξεργαστούμε την εικόνα σε ένα layer με ένα εφέ, αφήνοντας ανέγγιχτα όλα τα άλλα layers.

ΕΦΕ ΙΣΟΝ ΦΙΛΤΡΑ

Το Gimp έχει μερικά εντυπωσιακά εφέ, από τα οποία μπορούμε να διαλέξουμε και συνήθως τα αποκαλεί "φίλτρα". Εάν γνωρίζετε από φωτογραφία, αυτή η ορολογία φαίνεται πολύ λογική. Βέβαια, οι υπόλοιποι αναρωτιόμαστε πώς φιλτράροντας μία εικόνα θα την κάνει να μοιάζει με πίνακα του... Πικάσο. Στην (αναλογική) φωτογραφία, τα φίλτρα χρησιμοποιούνται για να ελέγξουμε την εικόνα. Τα φίλτρα είναι κυκλικά γυάλινα ή πλαστικά πλαίσια (χρωματιστά ή όχι, αλλά με ειδική επεξεργασία ανάλογα με το είδος τους), που βιδώνουν στο φακό της μηχανής. Όταν χρησιμοποιηθούν δημιουργικά, αλλάζουν την απόχρωση και τον τόνο της φωτογραφίας, ενώ άλλα χρησιμοποιούνται κυρίως για πρακτική βελτίωση της φωτο-



Το layer's panel του Gimp (δεξιά) μοιάζει πολύ με το αντίστοιχο του Photoshop (αριστερά).



Το μενού Colors έχει πολλά εφέ για τη βελτίωση των χρωμάτων και της αντίθεσης.

εξαιρετικά δημιουργικές και αφηρημένες. Τα εφέ μπορούν να επηρεάσουν το χρώμα, καθώς και να δημιουργήσουν υφή και διασπάσεις. Απλώς διαλέξτε την περιοχή της εικόνας που θέλετε να αλλάξετε και στη συνέχεια το επιθυμητό εφέ (ή καλύτερα φίλτρο) από το μενού Filters.

ΧΡΩΜΑ

Το μενού Colors περιέχει τα πιο πρακτικά εφέ. Για παράδειγμα, το πλαίσιο φωτεινότητας αντίθεσης είναι μία κλασική ρύθμιση, όποτε επεξεργαζόμαστε νέα φωτογραφία. Αυξάνοντας το κοντράστ (αντίθεση) και μειώνοντας παράλληλα τη φωτεινότητα της φωτογραφίας, σχεδόν πάντα βελτιώνουμε την εικόνα, προσθέτοντας μεγαλύτερο εύρος ανάμεσα στις φωτεινές και στις σκοτεινές περιοχές. Το πλαίσιο Hue-saturation μάς επιτρέπει να αλλάξουμε τα πρωτεύοντα χρώματα της εικόνας, κάνοντας, για παράδειγμα, το πράσινο γρασιδί πιο μπλε. Είναι επίσης χρήσιμο για να τονίζουμε το χρώμα του ουρανού ή το έντονο μπλε μίας πιασίνας.

Για τεχνικές αλλαγές, το παράθυρο Curves προσθέτει έλεγχο πάνω σε κάθε χρωματικό κανάλι. Παρουσιάζει με ένα γράφημα πυκνότητας την ένταση για κάθε επιλεγμένο χρωματικό κανάλι και μπορούμε να αυξήσουμε ή να μειώσουμε τα επίπεδα έντασης, προσθέτοντας πόντους στην καμπύλη του γραφήματος.

Όπως συμβαίνει και με τα πιο πολλά εφέ, η εικόνα ανανεώνεται σε πραγματικό χρόνο, δείχνοντας μία προεπισκόπηση του εφέ που έχουμε εφαρμόσει. Ακόμη, όμως, και αφού πατήσουμε OK και γίνει η αλλαγή, μπορούμε εύκολα να επανέλθουμε στην προηγούμενη κατάσταση, κάνοντας Undo. Αυτό σημαίνει ότι ακόμη κι αν δεν καταλαβαίνουμε πλήρως τι κάνει κάθε εφέ, μπορούμε μέσα από δοκιμές να έχουμε τα επιθυμητά αποτελέσματα.

LAYERED EFFECTS

Χρησιμοποιώντας επίπεδα και εφέ μαζί, έχουμε έναν πολύ καλό συνδυασμό. Τα layers αντιγράφονται εύκολα, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να πειραματιστούμε με νέα εφέ σε νέο layer χωρίς φόβο καταστροφής όλης της εικόνας. Το νέο layer μπορεί να αναμειχθεί με άλλα layers, να συνδυαστεί μαζί τους ή να απενεργοποιηθεί.

γραφίας, όπως βελτίωση της αντίθεσης του ουρανού και των αντανάκλασεων (πολωτικό φίλτρο) ή κάνοντας πιο "αχνά" συγκεκριμένα χρώματα.

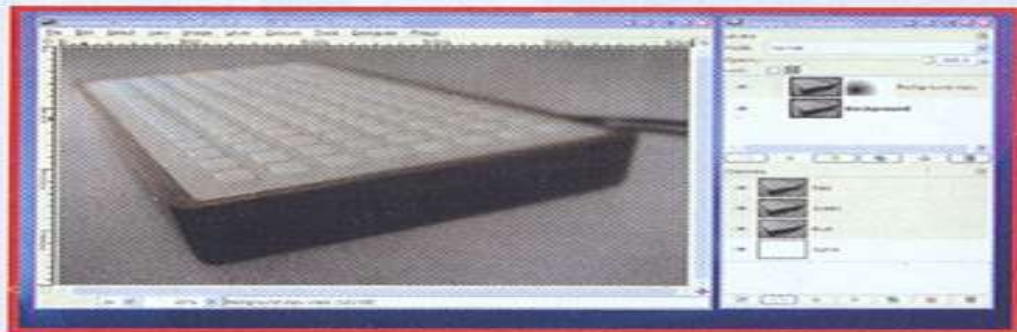
Το Gimp έχει τη δυνατότητα να αναπαράγει όλα αυτά τα εφέ της αναλογικής εποχής της φωτογραφίας, καθώς και πολλά ακόμη. Μπορούμε να κάνουμε μεγάλες αλλαγές στις εικόνες μας, από χρηστικές και διορθωτικές μέχρι

Τα εφέ λειτουργούν επίσης εντός των layers, δημιουργώντας μία πιο φυσική εκδοχή απ' ό,τι αν τα εφαρμόζαμε πάνω σε μία επιλεγμένη περιοχή στο ίδιο layer. Η χρήση πολλαπλών επιπέδων κάνει και πιο εύκολη τη διαδικασία του μοντάζ. Αντίθετα, όταν εφαρμόζουμε διαδοχικά εφέ το ένα μετά το άλλο σε ένα μόνο layer, γρήγορα χάνουμε την αίσθηση του τι γίνεται στην εικόνα. Χρησιμοποιώντας ένα νέο επίπεδο για κάθε εφέ, λύνεται το πρόβλημα και μας δίνεται μία πολύ πιο πρακτική λύση για την επεξεργασία. Και φυσικά, το καλύτερο είναι ότι δεν χρειαζόμαστε υψηλά επίπεδα γνώσεων και δεξιοτεχνίας για να δοκιμάσουμε όλα τα ανωτέρω. Απλώς δοκιμάζουμε τα εφέ που μας φαίνονται ενδιαφέροντα, για να δούμε τι κάνει το καθένα.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ LAYER MASKS

Οι layer masks είναι σχετικά εύκολο να κατανοηθούν. Ουσιαστικά πρόκειται για μία γκρι εικόνα επικολλημένη σε ένα layer. Όσο πιο σκοτεινές είναι οι περιοχές της μάσκας τόσο πιο πολύ φαίνεται η αρχική εικόνα. Είναι ένα ειδικό layer που ορίζει πόσο διαφανής θα είναι η εικόνα σε κάθε σημείο. Ο καλύτερος τρόπος για να κατανοήσουμε πώς ακριβώς λειτουργεί, δεν είναι άλλος από το να το δοκιμάσουμε.

Το καλύτερο παράδειγμα είναι με τη δημιουργία ενός άσχημου σημείου σε μία φωτογραφία. Ανοίξτε μία φωτογραφία στο Gimp και αντιγράψτε το αρχικό layer. Διαλέξτε το νέο layer και εφαρμόστε το Gaussian filter από το μενού Filters > Blur. Πρέπει να το κάνετε πολύ θολό, ώστε να μη φαίνονται πια οι λεπτομέρειες της αρχικής εικόνας. Τώρα δημιουργήστε μία layer mask, κάνοντας δεξί κλικ στο layer και επιλέγοντας Add layer mask. Θα δείτε το thumbnail της να εμφανίζεται στα δεξιά της θολωμένης εικόνας. Το Edit layer mask στο μενού θα είναι επίσης επιλεγμένο, κάτι που σημαίνει πως ό,τι αλλαγή κάνετε στο κύριο παράθυρο, θα γίνεται στη layer mask. Σιγουρευτείτε ότι τα foreground και background χρώματα είναι μαύρο και άσπρο αντίστοιχα και επιλέξτε το εργαλείο Blend. Αυτό θα δημιουργήσει ντεγκραντέ χρώματα και αν τραβήξετε μία γραμμή κατά μήκος της layer mask, θα σχεδιάσει ένα ασπρόμαυρο ντεγκραντέ και θα επιτρέψει σε τμήμα της αρχικής εικόνας να γίνει ορατή. Για καλύτερα αποτελέσματα, δοκιμάστε και το σχήμα Radial από τα εργαλεία.



Η layer mask χρησιμοποιεί έναν ασπρόμαυρο "χάρτη" για να ορίσει ποια σημεία της εικόνας θα είναι ορατά.

1 REAL TIME UPDATE

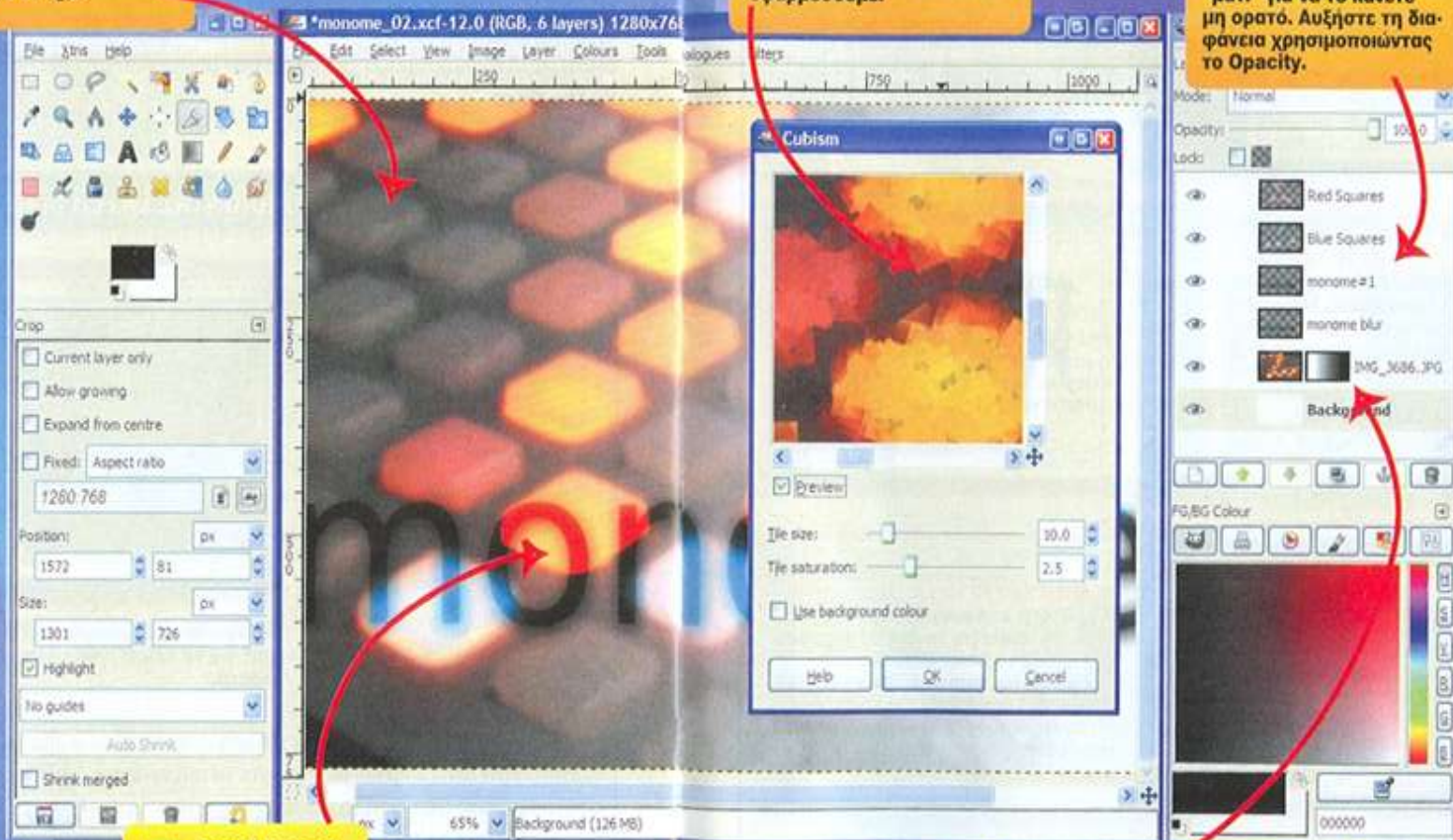
Η κύρια οθόνη δείχνει το εφέ κάθε layer και φίλτρου, το καθένα πάνω στο άλλο. Μπορούμε να κάνουμε export την εικόνα που βλέπουμε, κάνοντας δεξί κλικ και επιλέγοντας Flatten Image.

2 EFFECT PREVIEW

Τα περισσότερα εφέ και φίλτρα περιλαμβάνουν preview και έτσι μπορούμε να δούμε τι ακριβώς γίνεται με την εικόνα μας, πριν τα εφαρμόσουμε.

3 LAYER DIALOG

Κάθε layer έχει το δικό του preview thumbnail, το οποίο μπορούμε να κάνουμε drag and drop. Πατήστε στο "μάτι" για να το κάνετε μη ορατό. Αυξήστε τη διαφάνεια χρησιμοποιώντας το Opacity.



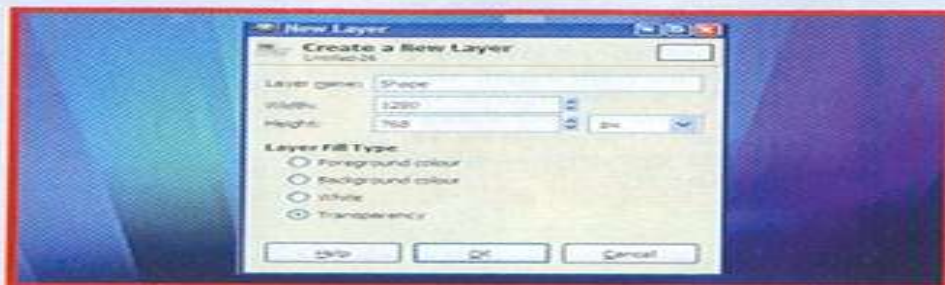
5 COLOR MODES

Δείχνει το εφέ του Hard Light mode.

4 LAYER MASKS

Το layer μπορεί να έχει κάτι που αποκαλείται layer mask channel. Πρόκειται για ένα χωριστό grayscale image, που ορίζει ποια από τα μέρη του layer είναι ορατά και ποια παραμένουν διαφανή.

ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΣΚΙΑ



1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΝΕΟ LAYER

Πατήστε το κουμπάκι new layer που βρίσκεται χαμηλά στο layers dialog και σιγουρευτείτε ότι το layer fill type είναι στο Transparency. Αυτό χρειάζεται γιατί θέλουμε μόνο το σχήμα μας να είναι ορατό, ώστε να δημιουργήσουμε σκιά.

2. ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΣΧΗΜΑ

Εισάγετε ή σχεδιάστε το σχήμα που επιθυμείτε να έχει τη σκιά. Μπορείτε να κάνετε drag layers από άλλα αρχεία και να χρησιμοποιήσετε το text tool. Το κείμενο είναι ειδική περίπτωση, καθώς θα χρειαστεί να αποσιπλώσετε το Discard Text Information από το layers menu.



3. ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΟ LAYER

Κάντε κλικ στο κουμπάκι duplicate layer και διαλέξτε το ένα αντίγραφο. Πατήστε στο Color Balance του Colors Menu. Αποσιπλώστε το Preserve Luminosity και κάντε drag τα Cyan, Magenta και Yellow sliders στο -100.

4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗ ΣΚΙΑ

Για να γίνει πιο ρεαλιστική η σκιά, χρειαζόμαστε το blur effect. Υπάρχουν πολλά από τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε στο μενού Filters > Blur Menu, αλλά καλύτερο μάλλον είναι το Gaussian. Το τελευταίο βήμα είναι να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο Move για να φέρετε σε καλό σημείο το layer της σκιάς.



ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ: ΤΕΣΣΕΡΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΕΦΕ



1. CUBISM

Το βρίσκουμε στο **Filters > artistic > Cubism** και μετατρέπει την εικόνα μας σε έναν αφηρημένο κυβιστικό πίνακα. Το παράθυρο του φίλτρου μάς δίνει επιλογές για το μέγεθος και τον αριθμό των κύβων που θα εμφανιστούν στον καρβά.

2. OLD PHOTO

Τι θα ήταν το Gimp χωρίς ένα εφέ *sepia*; Το βρίσκουμε στο **Filters > Decor** και χρησιμοποιεί *blur* και κηλίδες, καθώς και *sepia* τόνους.



3. IWARP

Υπάρχουν πολλά φίλτρα διαστρέβλωσης τα οποία μπορούμε να διαλέξουμε από το **Filter > Distorts**, αλλά το αγαπημένο μας είναι το εφέ *iWarp*. Μας δίνει έναν "μαγικό" κέρσορα, με τον οποίο "ρουφάμε" ή αναπτύσσουμε τμήματα της εικόνας.



4. LIGHTING

Το *lens flare effect* έχει μάλλον γίνει κλισέ πια, αλλά υπάρχουν και άλλα εφέ φωτισμού που αξίζουν την προσοχή μας. Το φίλτρο *Lighting* περιλαμβάνει τα καλύτερα εξ αυτών, επιτρέποντάς μας να προσθέσουμε μέχρι έξι διαφορετικές πηγές φωτισμού στην εικόνα μας.



Επεκτείνοντας το Gimp

Δωρεάν plug-ins και scripts που προσφέρουν ακόμη πιο πολλά εφέ για τις εικόνες μας.

Αν θεωρείτε ότι δεν μπορείτε να αναπαράξετε ένα συγκεκριμένο εφέ χρησιμοποιώντας το Gimp, μην πανικοβληθείτε, καθώς πιθανότητα θα υπάρχει ήδη ένα δωρεάν plug-in να σας περιμένει. Τα plug-ins είναι εξωτερικά modules που προσφέρουν νέες μεταμορφώσεις, εφέ και άλλα χρήσιμα εργαλεία στα ήδη υπάρχοντα σεντ του Gimp. Στην πραγματικότητα, τα περισσότερα από τα υπάρχοντα εργαλεία και εφέ του Gimp έρχονται ως plug-ins και εγκαθίστανται αυτόματα μαζί με το πρόγραμμα. Μπορείτε να τα δείτε όλα, ανοίγοντας το Χτms μενού και διαλέγοντας τον Plug-ins browser.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΤΕ PLUG-INS

Όταν θα έχετε δει την πλήρη λίστα των εφέ του Gimp και δεν μείνετε ικανοποιημένοι, ανοίξτε τον browser σας και πληκτρολογήστε τη διεύθυνση http://registry.gimp.org/list_content, όπου βρίσκεται η Gimp Plugin Registry. Εκεί θα βρείτε μία τεράστια λίστα από plug-ins, scripts, εικόνες και άλλα αρχεία.

Τα scripts προσφέρουν ίδια λειτουργικότητα με τα plug-ins, γι' αυτό στο παρόν άρθρο θα τα αντιμετωπίσουμε σαν να είναι το ίδιο. Τα σχετικά αρχεία μπορεί να μην είναι συμπιεσμένα (SCM για τα scripts, EXE για τα plug-ins) ή συμπιεσμένα σε ZIP. Εάν είναι συμπιεσμένα, θα πρέπει να ανοίξετε το ZIP και να εξάγετε το αρχείο SCM ή EXE.

Αφού κατέβει το αρχείο, η εγκατάστασή του είναι πολύ απλή: μετακινήστε το στο φάκελο C:\Users\{Username} (για τα Vista) ή C:\Documents and Settings\{Username} (για τα XP), όπου {username} είναι το όνομα χρήστη σας. Μετά ανοίξτε το φάκελο gimp και σύρτε (drag) το αρχείο SCM στο φάκελο scripts και το αρχείο EXE στο φάκελο plug-ins.

Θα χρειαστεί να επανεκκινήσετε το Gimp, εάν προσθέσατε το plug-in ενόσω ήταν αυτό ανοιχτό. Εάν πρόκειται για script, απλώς ανοίξτε το μενού Χτms και επιλέξτε Script-Fu > Refresh Scripts.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ PLUG-INS

Εγκαταστήσαμε τα plug-ins, όμως, πού μπορούμε να τα βρούμε; Λογικά, κάθε plug-in συνοδεύεται από σχετική τεκμηρίωση που εξηγεί τη λειτουργία του και πώς χρησιμοποιείται. Εάν δεν είναι αυτή η περίπτωση



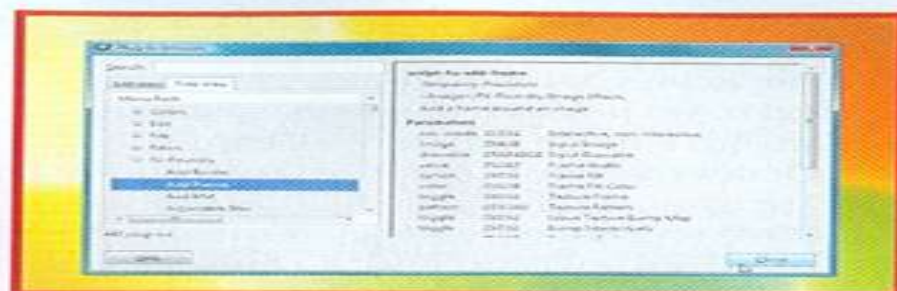
Τα plug-ins μάς επιτρέπουν να δημιουργήσουμε όλων των ειδών τα εφέ, εύκολα και γρήγορα.

μας, ανοίγουμε το μενού Xtns και επιλέγουμε τον Plug-in browser.

Σιγουρευτείτε ότι είστε σε list view και κάντε scroll στη λίστα, μέχρι να βρείτε το επιθυμητό plug-in ή script. Διαλέξτε το και αλλάξτε σε tree view, το οποίο θα αποκαλύψει σε ποιο μενού και υπομενού βρίσκεται το συγκεκριμένο plug-in.

ΔΙΑΛΕΞΤΕ PLUG-IN

Υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός από plug-ins και ίσως να είναι δύσκολο να εντοπίσουμε ακριβώς αυτό που θέλουμε. Το Gimp Plug-in Registry δίνει τη δυνατότητα σε δημιουργούς plug-in να εισάγουν tags, ώστε να μπορούμε ευκολότερα να αναζητούμε το επιθυμητό plug-in. Απλώς πατήστε σε κάποιο tag για να φιλτραριστούν τα δεδομένα βάσει αυτού.



Μόλις εγκαταστήσετε κάποιο plug-in, χρησιμοποιήστε τον Plug-in browser για να το εντοπίσετε.

ΣΥΜΠΙΕΖΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Ενώ οι ψηφιακές φωτογραφίες δεν απαιτούν τη χρήση άλμπουμ, εξοικονομώντας μας πολύ χώρο σε ράφια, πιάνουν πολύ χώρο στο σκληρό δίσκο μας. Εάν ο διαθέσιμος χώρος είναι λίγος, τότε η συμπίεση των εικόνων είναι η καλύτερη επιλογή. Για να αποφύγετε τη μείωση της ποιότητας, πρέπει να είστε προσεκτικοί με το format που θα χρησιμοποιήσετε. Το JPEG μπορεί να παράγει το μικρότερο μέγεθος αρχείου, αλλά θυσιάζοντας την ποιότητα της φωτογραφίας, με τις λεπτομέρειες να χάνονται για πάντα από την αρχική εικόνα.

Η καλύτερη επιλογή είναι να διαλέξετε ένα format το οποίο μπορεί να συμπίεσει το αρχείο, χωρίς αλλοίωση της ποιότητας. Το αγαπημένο μας είναι το TIFF, που προσφέρει ένα μεγάλο εύρος από επιλογές συμπίεσης. Το Deflate, για παράδειγμα, δημιουργεί μικρότερα αρχεία, ενώ αρχεία συμπιεσμένα με LZW αποθηκεύονται και ανοίγουν πολύ γρήγορα. Η επιλογή είναι δική σας.



Πειραματιστείτε με διάφορες ρυθμίσεις συμπίεσης, για να βρείτε ποια παράγει τα μικρότερα αρχεία.

TIPS

1. Για να μη χάσετε τα layers και να τα έχετε για μελλοντική χρήση, χρησιμοποιήστε το file format του Gimp, XCF.
2. Οι συντομεύσεις μπορεί να είναι δύσκολες στην απομνημόνευση, αλλά το [Ctrl]+[C] για αντιγραφή, [Ctrl]+[X] για αποκοπή και [Ctrl]+[V] για επικόλληση, θα σας γλιτώσουν σίγουρα χρόνο.
3. Με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιούμε το White Dropper για να υποδείξουμε σημεία που θα έπρεπε να είναι άσπρα, μπορούμε να υποδείξουμε και σημεία που θα έπρεπε να είναι μαύρα, χρησιμοποιώντας απλώς το Black Dropper.
4. Για να κάνουμε μονόχρωμη μία εικόνα, επιλέγουμε Colors > Hue-Saturation και κάνουμε κλικ στο Master. Μετακινούμε το slider του Saturation στα αριστερά, ώστε να αφαιρέσουμε όλα τα χρώματα από την εικόνα.
5. Εάν διαλέξουμε Move the active layer, από τα εργαλεία, ο κέρσορας του mouse θα μετακινεί το επιλεγμένο layer, ανεξαρτήτως του πού κάνουμε κλικ.
6. Για να μεγάλώσουμε τα εικονίδια των thumbnails, επιλέγουμε File > Preferences, το Interface tab και διαλέγουμε μεγαλύτερη εικόνα από το Default layer & channel preview.

Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε την αναζήτηση βάσει λέξεως-κλειδί, για να βρείτε ακριβώς αυτό που ψάχνετε. Αλλά προετοιμαστείτε να δοκιμάσετε αρκετές παραλλαγές της λέξης-κλειδί. Εάν χρειάζεστε επιπλέον βοήθεια ή συμβουλές για plug-ins από άλλους χρήστες, υπάρχει και ένα σχετικό forum, όπου μπορείτε να αναρτήσετε την ερώτησή σας. Αλλά για να ξεκινήσετε, σας προτείνουμε να κατεβάσετε το Gimp FX Foundry, το οποίο αποτελεί μία συλλογή από 100 και περισσότερα scripts με εφέ, όπως τα Water Paint, Pencil Sketch, Fuzzy Border, Gothic Glow, Vintage Film και Shrek.

Υπάρχει ακόμη και μία συλλογή από χρήσιμα εργαλεία. Μπορείτε να την κατεβάσετε από το <http://gimpfx-foundry.sourceforge.net>.

ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ: ΤΡΕΙΣ ΕΥΚΟΛΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΣΕΤΕ



1. SINGLE PICTURES

Για να εκτυπώσετε μία εικόνα, επιλέξτε **File > Print**. Βεβαιωθείτε ότι ο εκτυπωτής σας είναι επιλεγμένος και μεταβείτε στο tab **Image Settings** για να ορίσετε το μέγεθος της εικόνας.



2. LABELS

Το **GimpLabel** script (<http://registry.gimp.org/node/132>) μάς επιτρέπει να δημιουργήσουμε διάφορων ειδών ετικέτες. Επιλέξτε **Xtns > Misc > Rect Labels**, διαλέξτε την ετικέτα και πατήστε **OK**.



3. LABEL SHEET

Επιλέξτε **Filters > Combine > Make Label Page**. Διαλέξτε πόσες ετικέτες θέλετε να εκτυπωθούν, τσεκάρτε το **Make Transparent**, μόνο εάν το φόντο της ετικέτας είναι ήδη διαφανές, και πατήστε **OK** και **Print**.



Αποκτήστε τα αγαπημένα σας έντυπα ψηφιακά από το www.e-na.com

- 1 Είναι ασύγκριτα **οικονομικότερα** από τις έντυπες εκδόσεις τους.
- 2 Η αγορά τους είναι **άμεση, ασφαλής** και χωρίς κόπο, μέσα από το ηλεκτρονικό μας περίπτερο.
- 3 Τα ψηφιακά έντυπα φτάνουν στα χέρια σας **ταχύτατα**, πριν κυκλοφορήσουν στα περίπτερα.
- 4 Διατηρούν την φυσική τους εμφάνιση, αφού μπορείτε και να τα **ξεφυλλίζετε** ακόμη!
- 5 Διατηρούνται **αναλλοίωτα** στο χρόνο, αφού αρχειοθετούνται ηλεκτρονικά στον Η/Υ σας.
- 6 Έχετε εκτεταμένες δυνατότητες **αναζήτησης**.
- 7 Οι σελίδες τους περιέχουν **multimedia** πληροφορίες. Άρα μέσα από αυτές μπορείτε να δείτε **video**, να ακούσετε **ήχους** και να αντλήσετε πληροφοριακό υλικό.
- 8 Μπορείτε να **αλληλεπιδράσετε** με τις σελίδες τους! «Κόψτε» ένα **απόκομμα**, κρατήστε **σημειώσεις** και μεταφερθείτε σε δικτυακούς τόπους!
- 9 Η αγορά τους έχει **οικολογικό** χαρακτήρα, αφού βοηθάτε να σωθούν χιλιάδες δέντρα που θα γίνονταν χαρτί.
- 10 Το πρόγραμμα ανάγνωσης των e-na εντύπων είναι εντελώς **δωρεάν** και μπορείτε να το κατεβάσετε από το site μας.

