6

E8C1W8

GIMP പരിചയപ്പെടാം

പ്രധാന ആശയങ്ങൾ

- ഇമേജ് എഡിറ്റിങ്
- ജിമ്പ് ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് എഡിറ്റിങ്
- ക്യാൻവാസ് നിർമാണം
- ഇമേജുകൾ സേവ് ചെയ്യുക
- ജിമ്പിലെ ലെയറുകൾ
- ഒരു ജിമ്പ് പ്രോജക്റ്റ് നിർമിക്കുക
- സെലക്ഷൻ ടൂളുകൾ
- **Rectangle select, Ellipse select, Free select, Foreground select, Fuzzy select, By color select, Intelligent scissors**
- ഇമേജുകളിൽ ടെക്സ്റ്റ് ചേർക്കുക
- ഇമേജ് എക്സ്പോർട്ടിംഗ്
- ട്രാൻസ്ഫോം ടൂളുകൾ
    - Align
    - Move
    - Crop
    - Rotate
    - Scale
    - Shear
    - Flip

നിങ്ങൾ തയാറാക്കുന്ന ഡോക്യുമെന്റുകൾ, പോസ്റ്ററുകൾ, അവതരണങ്ങൾ എന്നിവയിലെല്ലാം മനോഹരമായ ചിത്രങ്ങൾ ചേർത്ത് അവ കൂടുതൽ ആകർഷകമാക്കുവാൻ ശ്രമിക്കാറുണ്ടല്ലോ. അനുയോജ്യമായ ചിത്രങ്ങൾക്കായി നാം ഇന്റർനെറ്റിൽ തിരയാറുണ്ടെങ്കിലും പലപ്പോഴും ആഗ്രഹിക്കുന്നവ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കാറില്ല. എന്നാൽ ലഭിക്കുന്ന ചിത്രത്തിൽ ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താൻ സാധിച്ചാൽ, അവ ഉപയോഗിച്ച് നമ്മുടെ ഡോക്യുമെന്റുകളും അവതരണങ്ങളും മറ്റും കൂടുതൽ മനോഹരമാക്കാം. ഇതിനായി ചിത്രത്തിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തേണ്ടി വന്നേക്കാം, ചിലപ്പോൾ ചിത്രം തിരിക്കേണ്ടിയും വരാം. ചിത്രങ്ങൾ എഡിറ്റ് ചെയ്യാനുള്ള സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ഏത് ആവശ്യത്തിനുമുള്ള ചിത്രങ്ങൾ തയാറാക്കുവാൻ സാധിക്കും. ഒരു വലിയ പരസ്യചിത്രമോ, ഒരു അവതരണത്തിന്റെയോ പോസ്റ്ററിന്റെയോ പശ്ചാത്തലചിത്രമോ എന്തുമാകട്ടെ ചിത്രം എഡിറ്റ്ചെയ്യുന്ന സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് എളുപ്പത്തിൽ തയാറാക്കാം.

6.1 ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് (Image Editing)

സോഫ്റ്റ്‌വെയറിന്റെ സഹായത്തോടെ ഒരു ചിത്രത്തിന് മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുന്ന പ്രക്രിയയ്ക്ക് ചിത്രം ചിട്ടപ്പെടുത്തുക (Image editing) എന്നു പറയുന്നു. ഇതിനായി ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറയിൽ എടുത്ത ഫോട്ടോയുടെയോ അല്ലെങ്കിൽ അച്ചടിച്ച ഫോട്ടോഗ്രാഫിൽ നിന്ന് സ്കാൻ ചെയ്തതോ ആയ ഡിജിറ്റൽ ഇമേജുകൾ ഒരു ചിത്രകാരന്റെ ഭാവനയ്ക്ക് അനുസരിച്ച് വലുപ്പം വ്യത്യാസ

പ്പെടുത്തുക, നിറം കൊടുക്കുക, ക്രോപ്പ് ചെയ്യുക, സംയോജിപ്പിക്കുക എന്നിവയെല്ലാമാണ് ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന പ്രവൃത്തികൾ.

ചിത്രത്തിലുള്ള പോറലുകൾ, ചുളിവുകൾ, അഴുക്ക്, അപൂർണതകൾ എന്നിവ നീക്കം ചെയ്യുന്നതിനും ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിക്കാം. ഇമേജുകളുടെ വ്യക്തത കൂട്ടുന്നതിനോ, മങ്ങലേൽപ്പിക്കുന്നതിനോ (blurring) ഇത് ഉപയോഗിക്കാനാകും. വ്യത്യസ്ത നിറം, വലുപ്പം, ആകൃതി, മർദ്ദം എന്നിവ തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് ബ്രഷുകളുപയോഗിച്ച് രേഖകളും മറ്റ് ആകൃതികളും വരയ്ക്കാനാകും. ഡിജിറ്റൽ ഇമേജുകൾ ഘടികാരദിശയിൽ (clockwise) അല്ലെങ്കിൽ എതിർഘടികാരദിശയിൽ (anticlockwise) തിരശ്ചീനമായോ ലംബമായോ തിരിക്കുവാനും സാധിക്കും. വ്യത്യസ്ത ഫോണ്ട് ശൈലിയിലുള്ള വാചകങ്ങൾ ചിത്രത്തിലേക്ക് ചേർക്കുവാനും ഒരു ഇമേജ് ഫോർമാറ്റിൽ നിന്നും മറ്റൊന്നിലേക്ക് എളുപ്പം മാറ്റുവാനും ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിക്കാം. ഗ്രാഫിക് ചിത്രകാരന്മാർ, ഫോട്ടോഗ്രാഫർമാർ, വെബ് ഡിസൈനർമാർ എന്നിവർ ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പതിവായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഇമേജ് എഡിറ്ററുകളെ റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്റർ, വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്റർ, 3D മോഡലേർസ് എന്നിങ്ങനെ മൂന്നായി തരം തിരിക്കാം.

റാസ്റ്റർ ചിത്രങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഘടകങ്ങളെ അഥവാ പിക്സലുകളെ ഗ്രിഡ് രൂപത്തിൽ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ സൂക്ഷിക്കുന്നു. ചിത്രത്തിന്റെ നിറം, തെളിച്ചം എന്നിവ സംബന്ധിച്ച വിവരങ്ങൾ ഈ പിക്സലുകളിൽ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. എഡിറ്ററുകളിലെ നവീനവും സങ്കീർണ്ണവുമായ അൽഗോരിതങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിലെ ഏതെങ്കിലും കുറച്ചു പിക്സലുകളിലോ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പിക്സലിലോ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താം. ഫോട്ടോഗ്രാഫുകളും മറ്റു റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സും മാറ്റം വരുത്തുവാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഈ തരത്തിലുള്ള എഡിറ്ററുകൾ ബിറ്റ്മാപ് ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്ററുകൾ എന്നറിയപ്പെടുന്നു. റാസ്റ്റർ ചിത്രങ്ങൾ റെസല്യൂഷൻ ആശ്രിതമാണ്. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു റാസ്റ്റർ ഇമേജ് സ്കെയിൽ ചെയ്യാൻ (വലുപ്പം മാറ്റാൻ) ശ്രമിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ യഥാർഥത്തിൽ പിക്സലുകളെ ചുരുക്കുകയോ നീട്ടുകയോ ആണ് ചെയ്യുന്നത്. അതുമൂലം വ്യക്തത നഷ്ടപ്പെടുകയും ചിത്രം മങ്ങുകയും ചെയ്യുന്നു. GIMP, Photoshop, gThumb Image Viewer എന്നിവ ചിത്രങ്ങൾ കാണുന്നതിനും എഡിറ്റു ചെയ്യുന്നതിനും ഉപയോഗിക്കുന്ന റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്ററുകൾ ആണ്.

ജ്യാമിതിയുടെ സൂത്രവാക്യം ഉപയോഗിച്ച് ഗണിതപരമായി സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നവയാണ് വെക്ടർ ഇമേജുകൾ. ചിത്രത്തിലെ ഓരോ ഘടകവും ഗണിതപരമായാണ് സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുകയും രൂപപ്പെടുത്തുകയും ചെയ്യുന്നത്. വെക്ടർ ഇമേജുകൾ, വെക്ടറുകളെ (വഴികൾ) അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ് നിർമിക്കുന്നത്. ഈ വെക്ടറുകൾ കൺട്രോൾ എന്നു വിളിക്കുന്ന വഴികളിലൂടെ സഞ്ചരിച്ചാണ് വെക്ടർ ഇമേജുകൾ ഉണ്ടാകുന്നത്. വെക്ടർ ചിത്രങ്ങൾ നിർമിച്ചിരിക്കുന്നത് ബിന്ദുക്കൾ, രേഖകൾ, വക്രരേഖകൾ തുടങ്ങിയ അടിസ്ഥാന ജ്യാമിതീയ രൂപങ്ങളാലാണ്. അവയിൽ ആകാരങ്ങളുടെ വിവരണങ്ങൾ അടങ്ങിയതിനാൽ കൂടുതൽ എളുപ്പത്തിൽ അവ പരിഷ്കരിക്കാനാകും. ഇമേജിലെ ആകൃതികളുടെ ബന്ധം ഒരു ഗണിത സമവാക്യം പോലെ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നതിനാൽ ഇമേജിന്റെ ഗുണനിലവാരം നഷ്ടപ്പെടാതെ വലുപ്പം ക്രമീകരിക്കാം. വെക്ടർ ഇമേജുകൾ ഏതെങ്കിലും ഒരു പ്രത്യേക വലുപ്പത്തിൽ റാസ്റ്റർ ആക്കി മാറ്റാവുന്നതാണ്. കമ്പനി ലോഗോകൾ, ഡെസ്ക്ടോപ്പ് ഐക്കണുകൾ തുടങ്ങിയ വെക്ടർ ഇമേജുകൾ

സൃഷ്ടിക്കുവാനും പരിഷ്കരിക്കുവാനും Adobe Illustrator, Corel DRAW, Inkscape തുടങ്ങിയ വെക്ടർ ഗ്രാഫിക്സ് സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

റാസ്റ്റർ ചിത്രങ്ങളും വെക്ടർ ചിത്രങ്ങളും തമ്മിലുള്ള താരതമ്യം പട്ടിക 6.1 ൽ നൽകിയിരിക്കുന്നു.

റാസ്റ്റർ ചിത്രം	വെക്ടർ ചിത്രം
• റാസ്റ്റർ ഇമേജുകൾ പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച് നിർമിച്ചവയാണ്.	• വെക്ടർ ഇമേജുകൾ സൂത്രവാക്യം ഉപയോഗിച്ച് ഗണിതപരമായി സൃഷ്ടിച്ചവയാണ്.
• വലുപ്പം ക്രമീകരിക്കുമ്പോൾ റാസ്റ്റർ ഇമേജുകളുടെ ഗുണമേന്മ നഷ്ടപ്പെടുന്നു.	• ഗുണമേന്മ നഷ്ടപ്പെടാതെ വലുപ്പം ക്രമീകരിക്കാൻ വെക്ടർ ഇമേജുകൾക്ക് സാധിക്കും.
• റാസ്റ്റർ ഇമേജുകൾക്ക് ഏതു നിറവും പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ സാധിക്കും.	• റാസ്റ്റർ ഇമേജുകളിലേതുപോലെ നിറങ്ങൾ മാറ്റാൻ വെക്ടർ ഇമേജുകളിൽ കഴിയില്ല.
• റാസ്റ്റർ ഇമേജുകൾ മിക്കപ്പോഴും വലിയ ഫയലുകളാണ്.	• വെക്ടർ ഇമേജുകൾ ചെറിയ ഫയലുകളാണ്.
• വെബ് സൈറ്റുകളിലും പ്രിന്റിങ്ങിനുമാണ് റാസ്റ്റർ ഇമേജുകൾ കൂടുതലും ഉപയോഗിക്കുന്നത്.	• വെബ് സൈറ്റുകളിലും പ്രിന്റിങ്ങിനും ഉപയോഗിക്കുന്നതിനായി വെക്ടർ ഇമേജുകളെ റാസ്റ്റർ ഇമേജുകളായി മാറ്റണം.

പട്ടിക 6.1: റാസ്റ്റർ ചിത്രവും വെക്ടർ ചിത്രവും തമ്മിലുള്ള താരതമ്യം

3D മോഡലറുകൾ (3D കമ്പ്യൂട്ടർ ഗ്രാഫിക്സ് സോഫ്റ്റ്വെയർ) 3D മെഷ് ഉപയോഗിച്ച് ത്രിമാന രൂപ മാതൃകകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനും മാറ്റം വരുത്തുന്നതിനും ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉപയോക്താക്കൾക്ക് അവരുടെ താൽപ്പര്യപ്രകാരം 3D മെഷ് കൂട്ടിച്ചേർക്കുന്നതിനോ കുറയ്ക്കുന്നതിനോ, നീക്കം ചെയ്യുന്നതിനോ രൂപം മാറ്റുന്നതിനോ കഴിയും. ഒരേസമയത്ത് വിവിധ കോണുകളിൽ നിന്ന് മോഡലുകൾ കാണുവാൻ സാധിക്കും. ഇത് സൂം ഇൻ ചെയ്യാനും സൂം ഔട്ട് ചെയ്യാനും സാധിക്കും. വൈവിധ്യമാർന്ന വ്യവസായങ്ങളിൽ 3D മാതൃകകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അവയവങ്ങളുടെ വിശദമായ മാതൃകകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് വൈദ്യശാസ്ത്രം 3D മോഡലുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. സിനിമ സംവിധായകർ കഥാപാത്രങ്ങളെയും വസ്തുക്കളെയും സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനും കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിനും ഇത് ഉപയോഗിക്കുന്നു. വീഡിയോ ഗെയിമിനുള്ള വിവിധ വസ്തുക്കൾ സൃഷ്ടിക്കുവാൻ 3D മോഡലിങ് സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. സിനിമ, ടെലിവിഷൻ, വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ, വാസ്തു വിദ്യ എന്നീ വിവിധ മേഖലകളിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന സമഗ്രമായ ഒരു 3D സോഫ്റ്റ്വെയറാണ് 3D Studio Max. ലളിതമായി ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഒരു മോഡലിങ് ആനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ്വെയറാണ് Animation Master. GNU/ലിനക്സിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന GNU അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള മോഡലിങ് ആനിമേഷൻ റെൻഡറിങ് സോഫ്റ്റ്വെയറാണ് K-3D.

വിവിധ ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകളുടെ മുഖചിത്രം ചിത്രം 6.1 ൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചി രിക്കുന്നു.

GIMP: റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്റർ *Inkscape: വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്റർ* *K3D: 3D മോഡലർസ്*

ചിത്രം 6. 1: വിവിധ ഇമേജ് എഡിറ്ററുകൾ

6.2 GIMP

GNU Image Manipulation Program ന്റെ ചുരുക്കരൂപമാണ് GIMP (ജിമ്പ്). ഫോട്ടോകളിൽ ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുക, പുതിയ ഇമേജുകൾ തയാറാക്കുക തുടങ്ങിയവയ്ക്ക് അനുയോജ്യമായ ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ് ജിമ്പ്. അതുകൊണ്ടുതന്നെ Adobe Photoshop അല്ലെങ്കിൽ Corel PHOTO-PAINT പോലുള്ള ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾക്ക് യോഗ്യമായ ഒരു എതിരാളിയാണ് ജിമ്പ്. 1996 ൽ കാലിഫോർണിയ സർവകലാശാലയിൽ പീറ്റർ മാട്ടിസും സ്പെൻസർ കിമ്പലും ചേർന്ന് ജിമ്പിന്റെ ആദ്യപതിപ്പ് വികസിപ്പിച്ചു. ഇപ്പോൾ ലിനക്സ്, മാക്, വിൻഡോസ് എന്നീ ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾക്കായി വിവിധ പതിപ്പുകൾ ലഭ്യമാണ്. മിക്ക ലിനക്സ് പതിപ്പുകളിലും ജിമ്പ് ലഭിക്കുന്നു.

ജിമ്പിന്റെ ചില സവിശേഷതകളും ശേഷികളും താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

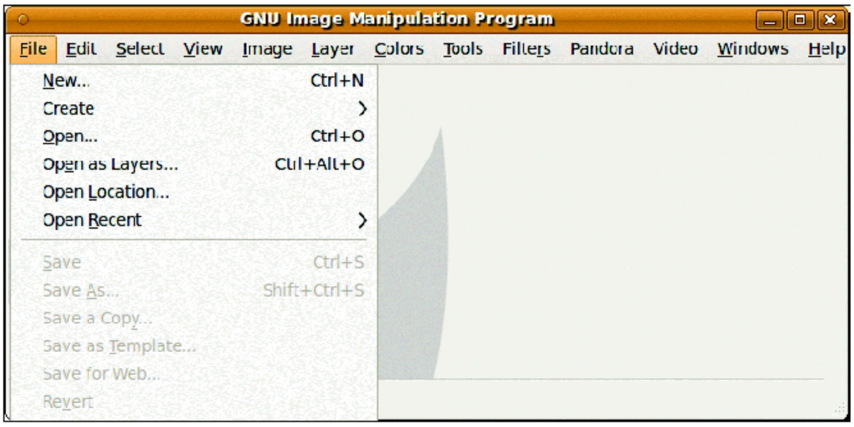
- പെൻസിൽ, എയർ ബ്രഷ്, ക്ലോണിങ് മുതലായ ചിത്രകല ടൂളുകളുടെ മുഴുവൻ സ്യൂട്ട്.
- ഒന്നിലധികം തവണ undo/redo ചെയ്യുവാൻ സാധിക്കും.
- Rectangle, ellipse, free, fuzzy, bezier, intelligent എന്നീ സെലക്ഷൻ (selection) ടൂളുകൾ.
- Rotate, scale, shear, flip എന്നീ ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ (transformation) ടൂളുകൾ.
- ഒന്നിലധികം ലെയറുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.
- GIF, JPEG, PNG, TIFF, BMP തുടങ്ങിയ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.
- മെച്ചപ്പെട്ട സ്ക്രിപ്റ്റിങ് ശേഷികൾ.

ഒരു ജിമ്പ് പ്രോജക്റ്റ് തയാറാക്കാം (Making a simple GIMP project)

'പുകയില വിരുദ്ധ പ്രചരണം' നടത്തുവാൻ ഫോട്ടോ, ലോഗോ, ടെക്സ്റ്റ് എന്നിവ ചേർത്ത് ഒരു പോസ്റ്റർ രൂപകല്പന ചെയ്യാൻ GIMP എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം എന്നു നോക്കാം. ഇതിനായി, GIMP ൽ ഇനി പറയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്തേണ്ടതുണ്ട്.

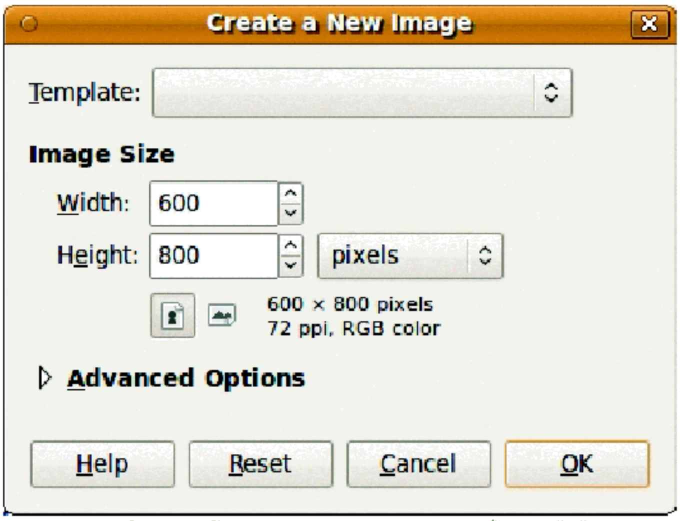
6.3 കാൻവാസ് തയാറാക്കുക (Canvas creation)

ചിത്രങ്ങൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിനുള്ള ജിമ്പിന്റെ കണ്ടെയ്നർ ഭാഗത്തെ (പ്രതലത്തെ) കാൻവാസ് എന്നു പറയുന്നു. നമ്മുടെ പോസ്റ്ററിന് പുതിയ കാൻവാസ് നിർമിക്കുവാൻ, ചിത്രം 6.2 ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതു പോലെ File മെനുവിൽ New ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. അപ്പോൾ ചിത്രം 6.3 ൽ കാണുന്ന Create a New Image ഡയലോഗ് ബോക്സ് നമുക്കു ലഭിക്കും. ഈ



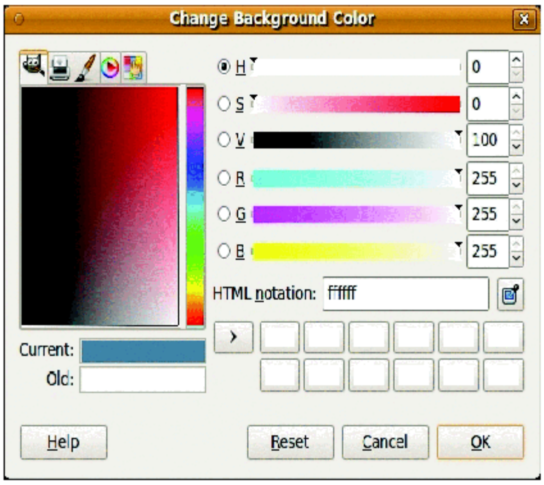
ചിത്രം 6. 2: ജിമ്പിന്റെ പ്രധാന മെനു

ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ, ചിത്രത്തിന് യോജിച്ച വലുപ്പം കാൻവാസിനു നൽകാം. ഉദാഹരണത്തിന് 600 പിക്സൽ വീതിയും 800 പിക്സൽ ഉയരവും. ഇമേജിന്റെ വലുപ്പം വ്യക്തമാക്കുന്നതിന് മില്ലിമീറ്റർ, സെന്റീമീറ്റർ, ഇഞ്ച് എന്നിവയിലേതെങ്കിലും ഒരു അളവ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ആവശ്യമെങ്കിൽ മുൻകൂട്ടി തയാറാക്കിയ ഇമേജ് അളവുകൾ ടെംപ്ലേറ്റിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ്.



ചിത്രം 6.3: Create a New Image ഡയലോഗ് ബോക്സ്

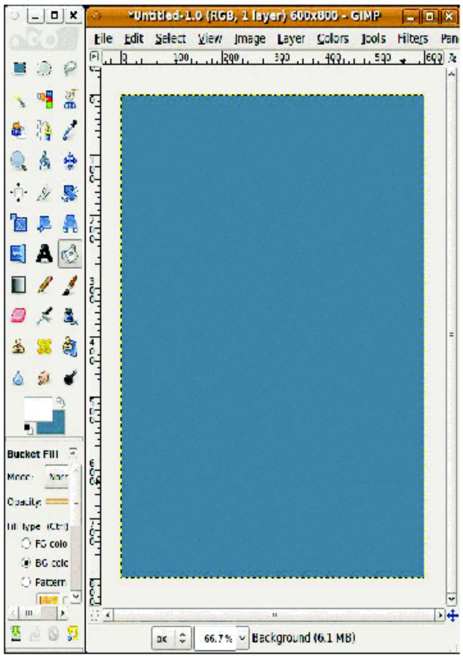
കാൻവാസിന് നിറം നൽകുക
(Color setting for a canvas)



ചിത്രം 6. 4: Color palette

പോസ്റ്ററിന് പശ്ചാത്തല നിറം നല്കുവാൻ Color palette ലെ foreground-background ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഒരു പുതിയ കാൻവാസ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, പാലറ്റിലെ നിറം കാൻവാസിന്റെ പശ്ചാത്തല നിറം ആയിരിക്കും. പോസ്റ്ററിന്റെ പശ്ചാത്തല നിറം മാറ്റുന്നതിന്, ഇനിപ്പറയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്യുക.

- ടൂൾബോക്സിലെ പശ്ചാത്തല വർണ്ണ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഇവിടെ, മുൻഭാഗം കറുപ്പും പശ്ചാത്തലം വെളുപ്പുമാണ്.
- Color palette-ലെ വർണ്ണങ്ങളിൽ നിന്നും അനുയോജ്യമായ നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത് OK ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ചിത്രം 6.4 കാണുക.
- ടൂൾബോക്സിൽ നിന്ന് Bucket Fill ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
- കാൻവാസിൽ എവിടെയെങ്കിലും ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് കാൻവാസിന്റെ നിറം മാറ്റുക (ചിത്രം 6.5).



ചിത്രം 6. 5: പശ്ചാത്തല നിറം മാറ്റിയ ക്യാൻവാസ്

കാൻവാസിന് നിറം നൽകുവാൻ Gradient ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ (മുൻ ക്ലാസുകളിൽ പരിചയപ്പെട്ടത്), കാൻവാസിൽ ഒന്നിൽ കൂടുതൽ നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ഇത്തരം സാഹചര്യങ്ങളിൽ Color palette-ലെ മുൻഭാഗത്തെ നിറവും (foreground colour) പശ്ചാത്തല നിറത്തോടൊപ്പം ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്.

6.4 ഇമേജ് സേവ് ചെയ്യാം (Saving images)

ഒരു ജിമ്പ് പ്രോജക്റ്റ് സേവ് ചെയ്യുവാൻ, File മെനുവിൽ നിന്നും Save ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ദൃശ്യമാകുന്ന Save ഡയലോഗ് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ പ്രോജക്റ്റ് സേവ് ചെയ്യുന്നതിനുള്ള ഫോൾഡർ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. പോസ്റ്ററിന് അനുയോജ്യമായ ഒരു പേര് 'Poster' എന്നു നൽകി Save ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ പ്രോജക്റ്റ് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ .xcf എന്ന എക്സ്റ്റൻഷൻ ചേർത്ത് സേവ് ചെയ്യും. ജിമ്പ് പ്രോജക്റ്റിന്റെ ഫയലുകളുടെ തനതായ ഫോർമാറ്റാണ് XCF (Experimental Compact Facility).

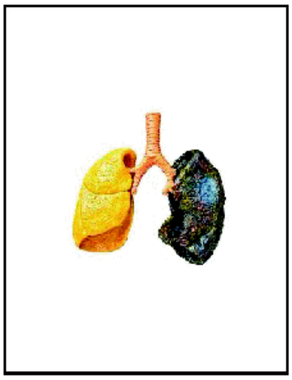
ജിമ്പിലെ എല്ലാ ഉപയോക്തൃ ക്രമീകരണങ്ങളും (user settings) പുനസ ജ്ജമാക്കുന്നതിന്, മെനുവിലെ 'Edit→Preferences' ഉപയോഗിക്കുക. ദൃശ്യമാകുന്ന Preferences ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ നിന്നും 'Window Management' തിരഞ്ഞെടുക്കുക. 'Reset Saved Window Positions' എന്നത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് 'Default Values'ലേക്ക് മാറ്റുക. അതിനു ശേഷം OK ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക, തുടർന്ന് GIMP റീസ്റ്റാർട്ട് ചെയ്യുക.

6.5 ജിമ്പിലെ ലെയറുകൾ (Layers in GIMP)

'പുകയില വിരുദ്ധ പ്രചരണം' നടത്തുന്നതിനുള്ള പോസ്റ്ററുകൾ തയാറാക്കുമ്പോൾ പുക യിലയുടെ ദോഷങ്ങൾ പ്രതിപാദിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ ആവശ്യമായി വരും. ഇത്തരം ചിത്രങ്ങൾ ഇന്റർനെറ്റ്, വിഭവ സിഡി തുടങ്ങിയവയിൽ നിന്നും ശേഖരിച്ച് 'Images' എന്ന ഫോൾഡറിൽ സൂക്ഷിക്കുക. ചിത്രങ്ങൾ ജിമ്പ് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഫോർമാറ്റുകളായ .jpg, .tif, .png, .bmp തുടങ്ങിയവയിൽ ആയിരിക്കണം.

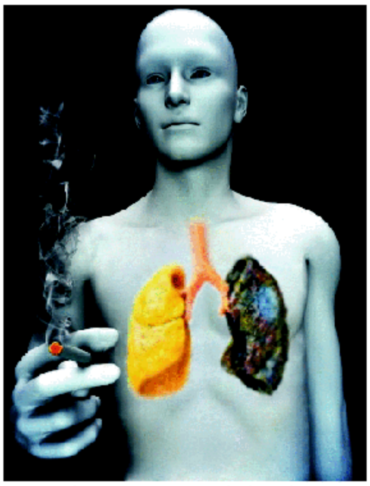
ഈ ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നമുക്ക് പോസ്റ്റർ തയാറാക്കാം. ചിത്രങ്ങളെല്ലാം ജിമ്പിലെ വിവിധ ലെയറുകളിലാണ് തുറക്കേണ്ടത്. എങ്കിൽ മാത്രമേ ഓരോ ചിത്രത്തിലും പ്രത്യേകമായി മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താൻ സാധിക്കുകയുള്ളൂ.

സുതാര്യമായ ഒരു കടലാസിനു മുകളിൽ ചിത്രങ്ങൾ ഒന്നിനു മുകളിൽ ഒന്നായി അടുക്കി വയ്ക്കുന്നതിനെ ലെയറുമായി താരതമ്യപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്. ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ് വെയറിൽ ഒരു ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വസ്തു സ്ഥാപിക്കാനാകുന്ന വിവിധ തട്ടുകൾക്കാണ് ലെയറുകൾ എന്നു പറയുന്നത്. ഓരോ ലെയറിലും വ്യത്യസ്ത ചിത്രങ്ങളും എഫെക്റ്റുകളും (effect) നൽകാം. ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾക്ക് ലെയറുകൾ അടുക്കി വയ്ക്കുകയോ ലയിപ്പിക്കുകയോ ചെയ്യാം. ഓരോ ലെയറിലും പ്രത്യേകം മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താൻ ലെയേഴ്സ് സൗകര്യം നൽകുന്നു. താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കുക (ചിത്രം 6.6).

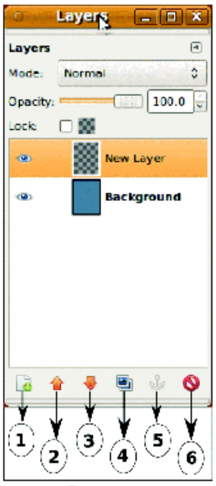


ചിത്രം 6.6: ശേഖരിച്ച രണ്ടു ചിത്രങ്ങൾ

ചിത്രം 6.6 ലെ രണ്ടാമത്തെ ചിത്രത്തിൽ ശ്വാസകോശം സുതാര്യമായ ഒരു കടലാസിലാണ് വരച്ചതെന്ന് കരുതുക. ഈ കടലാസ് ആദ്യത്തെ ചിത്രത്തിന് മുകളിൽ വച്ചാൽ അത് ചിത്രം 6.7 പോലെ ആകും. ജിമ്പിൽ, ഈ രണ്ടാമത്തെ ചിത്രത്തെ ലെയർ ആയി കണക്കാക്കുന്നു.



ചിത്രം 6.7: സംയോജിപ്പിച്ച ചിത്രം



ചിത്രം 6.8: Layers ഡയലോഗ്

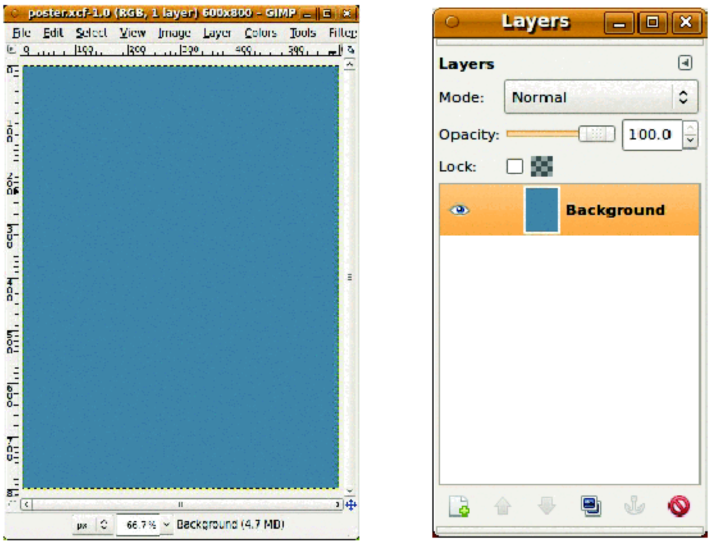
ഒരു ഇമേജ് നിർമിക്കുമ്പോൾ എത്ര ലെയറുകൾ വേണമെങ്കിലും നമുക്ക് ഉപയോഗിക്കാം. ഓരോ ലെയറിലും വെവ്വേറെ ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കുകയോ ചേർക്കുകയോ ചെയ്യാം. ചിത്രങ്ങളെല്ലാം വ്യത്യസ്ത ലെയറുകളിൽ ക്രമീകരിക്കുന്നതിനാൽ, മറ്റു ലെയറുകളെ ബാധിക്കാത്ത വിധത്തിൽ ഓരോ ലെയറിലെയും ചിത്രത്തിൽ പ്രത്യേകമായി മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുവാൻ സാധിക്കും. ലെയറുകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായി Layers ഡയലോഗ് (ചിത്രം 6.8) ഉപയോഗിക്കാം.

Layers ഡയലോഗ് ദൃശ്യമാകുന്നില്ലെങ്കിൽ, മെനുവിലെ **Windows→Dockable dialogs→ Layers** ഉപയോഗിക്കുക. **Ctrl+L** എന്ന ഷോർട്ട്കട്ട് കീ ഉപയോഗിച്ചും Layers ഡയലോഗ് ദൃശ്യമാക്കാം.

Layers ഡയലോഗിനു താഴെ നിരവധി ഐക്കണുകൾ കാണാം. ഇവയെല്ലാം ലെയറുകളിൽ വിവിധ പ്രവൃത്തികൾ ചെയ്യുന്നതിന് വേണ്ടിയുള്ളതാണ്. ഓരോ ഐക്കണിന്റെയും ഉപയോഗം താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

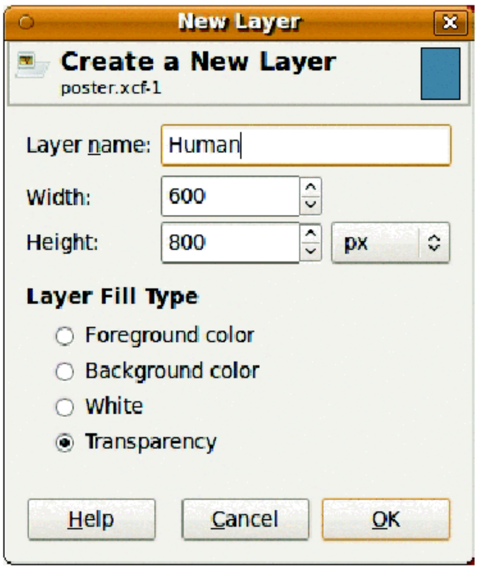
1. പുതിയ ലെയർ നിർമിക്കുക
2. ലെയർ ഒരു പടി മുകളിലേക്ക് നീക്കുക
3. ലെയർ ഒരു പടി താഴേക്ക് നീക്കുക
4. ലെയറിന്റെ പകർപ്പ് നിർമിക്കുക
5. ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയറുകളെ ഉറപ്പിക്കുക (Anchor)
6. ഒരു ലെയർ നീക്കം ചെയ്യുക

ഒരു ചിത്രത്തെ ചിട്ടപ്പെടുത്താൻ ലെയറുകൾ എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം എന്നു നോക്കാം. ചിത്രം 6.9 ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കാൻവാസ് (poster.xcf) ശ്രദ്ധിക്കുക.

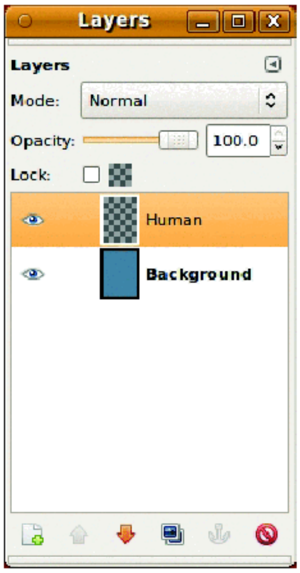


ചിത്രം 6. 9: പശ്ചാത്തല ചിത്രം

ചിത്രം 6.9ന്റെ വലതു ഭാഗത്ത് **Layers** ഡയലോഗ് ബോക്സ് കാണാം. ഡയലോഗ് ബോക്സിന്റെ ഇടതു ഭാഗത്തുള്ള പുതിയ ലെയർ നിർമിക്കുന്നതിനുള്ള ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പുതിയ ലെയർ നിർമിക്കുക. **Layer** മെനു ഉപയോഗിച്ചും ലെയർ നിർമിക്കാവുന്നതാണ്. പുതിയ ലെയർ നിർമിക്കുമ്പോൾ ചിത്രം 6.10 ൽ കാണുന്നത് പോലെ ഒരു ഡയലോഗ് ബോക്സ് ദൃശ്യമാകും. ഈ ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ **Layer Name** ന് **Human** എന്നും **Layer Fill Type** ന് **Transparency** എന്നും നൽകി **OK** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഇപ്പോൾ **Layers** ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ ചിത്രം 6.11 ൽ കാണുന്നതു പോലെ രണ്ടു ലെയറുകൾ ഉണ്ടാകും. താഴെ **Background** ലെയറും മുകളിൽ **Human** ലെയറും.



ചിത്രം 6. 10: New Layer ഡയലോഗ് ബോക്സ്

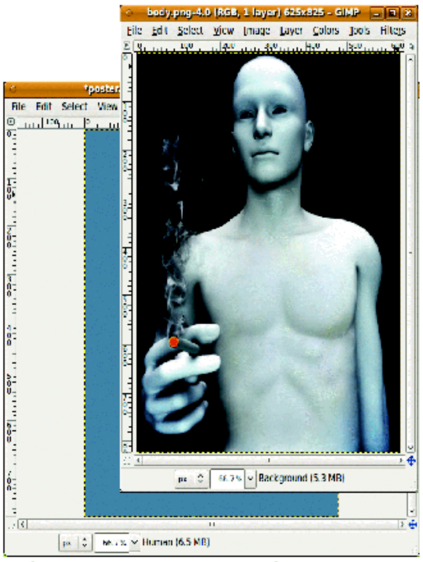


ചിത്രം 6. 11: Layers ഡയലോഗ്

6.6 ലളിതമായ ഒരു ജിമ്പ് പ്രോജക്റ്റ് തയാറാക്കാം (Creating a simple GIMP project)

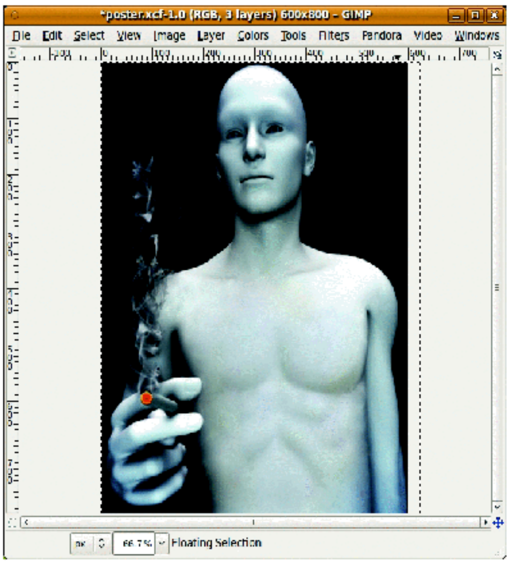
പ്രോജെക്റ്റ് നിർമിക്കാൻ ആരംഭിച്ചപ്പോൾ നാം വിഭവ സി ഡിയിൽ നിന്നും ഇന്റർനെറ്റിൽ നിന്നും ചിത്രങ്ങൾ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്തു വച്ചിരിക്കുന്ന കാര്യം ഓർക്കുമല്ലോ. ഇതിൽ നിന്നും മനുഷ്യന്റെ ചിത്രം നമ്മുടെ പുതിയ ലെയറിലേക്ക് പകർത്താം. ഇതിനായി ആദ്യം മനുഷ്യന്റെ ചിത്രം (body.png) ജിമ്പിൽ തുറക്കണം.

File മെനുവിലെ Open ഉപയോഗിച്ച് നമ്മുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ 'Images' എന്ന ഫോൾഡറിൽ നിന്നും body.png എന്ന ചിത്രം തുറക്കുക. ചിത്രം 6.12 ൽ കാണുന്നതു പോലെ മനുഷ്യന്റെ ചിത്രം ദൃശ്യമാകും.



ചിത്രം 6. 12: body.png എന്ന ചിത്രം തുറന്നപ്പോൾ

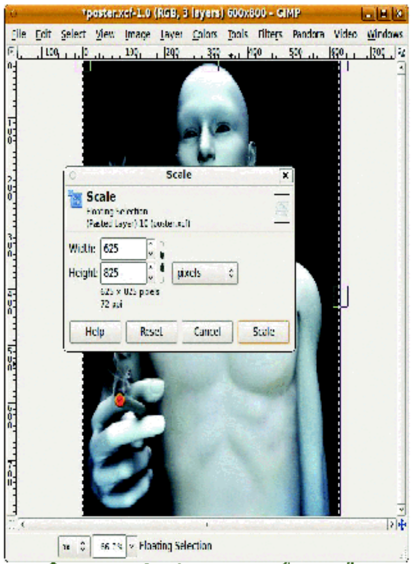
ഈ ചിത്രം (body.png) നമ്മുടെ കാൻവാസിൽ ചേർക്കുന്നതിനായി ആദ്യം മെനുവിലെ **Edit→Copy** സങ്കേതം ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം കോപ്പി ചെയ്യുക. കാൻവാസിലെ **'Human'** ലെയറിലേക്ക് ചിത്രം പേസ്റ്റ് ചെയ്യുവാൻ, ആദ്യം കാൻവാസിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. തുടർന്ന്, **Layers** ഡയലോഗിലെ **'Human'** ലെയർ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. മെനുവിലെ **Edit→Paste** സങ്കേതം ഉപയോഗിച്ച് മനുഷ്യന്റെ ചിത്രം കാൻവാസിലേക്ക് പകർത്തുക. (ചിത്രം 6.13)



ചിത്രം 6. 13: കാൻവാസിലേക്ക് പകർത്തിയ ഇമേജ്

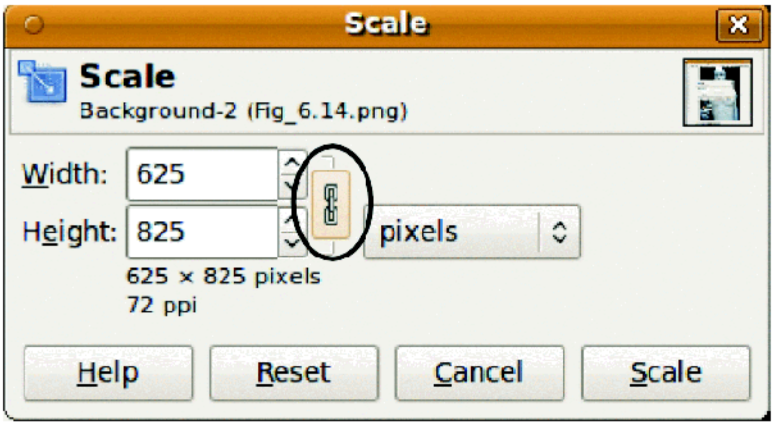
ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ കാണുന്ന മനുഷ്യന്റെ ചിത്രം അതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തേക്കാൾ വലുതാണല്ലോ? **'Human'** ലെയറിന്റെ വലുപ്പം പശ്ചാത്തലത്തിനു അനുയോജ്യമായ രീതിയിലേക്ക് മാറ്റുന്നതിന്, ടൂൾ ബോക്സിലെ **Scale** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക. ഇമേജിന്റെ വലുപ്പത്തിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുന്നതിന് **Scale** ടൂൾ സഹായിക്കുന്നു. ഒരു കാൻവാസിലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയറിന്റെ

വലുപ്പം വ്യത്യാസപ്പെടുത്തുന്നതിന് മെനുവിലെ **Tools→Transform Tools→Scale** ഉപയോഗിക്കുക. അല്ലെങ്കിൽ മുൻപ് സൂചിപ്പിച്ചതു പോലെ ടൂൾ ബോക്സിലെ **Scale** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക. **Scale** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്തതിന് ശേഷം ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ചിത്രം 6.14 ൽ കാണുന്നതു പോലെ **Scale** ഡയലോഗ് ബോക്സ് ദൃശ്യമാകും. ഈ ഡയലോഗ് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് ഉയരവും വീതിയും ക്രമീകരിക്കാം. ചിത്രത്തിന്റെ മൂലകളിലും അരികുകളിലും ഉള്ള ഹാൻഡിലുകൾ ഉപയോഗിച്ചും ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം വ്യത്യാസപ്പെടുത്താം. വലുപ്പം ക്രമീകരിച്ചതിനു ശേഷം **Scale** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വലുപ്പം സ്ഥിരപ്പെടുത്താം.



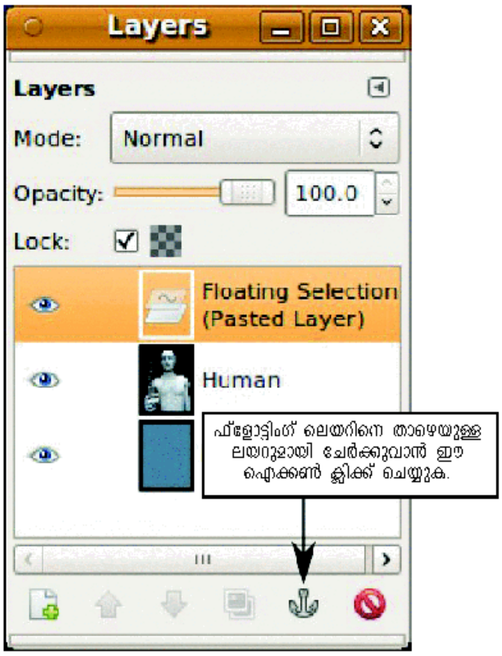
ചിത്രം6. 14 : Scale ഡയലോഗ് ബോക്സും ചിത്രവും

ചിത്രം സ്കെയിൽ ചെയ്യുമ്പോൾ, വലുപ്പം മാറുന്നതിലെ പ്രശ്നം മൂലം ചിത്രം വിരൂപമായതായി നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കും. ചിത്രത്തിന്റെ അനുപാതം (aspect ratio) സൂക്ഷിക്കുന്നതിലൂടെ ഈ പ്രശ്നം പരിഹരിക്കാവുന്നതാണ്. സ്കെയിലിങ് ചെയ്യുമ്പോൾ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയരം/വീതി അനുപാതം സ്ഥിരമായി നിലനിർത്തുന്നതിന് ആസ്പെക്റ്റ് റേഷ്യോ എന്ന സങ്കേതം ഉപയോഗിക്കാം. **Scale** ഡയലോഗ് ബോക്സിലെ **Linking Chain** ഐക്കണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ചിത്രത്തിന്റെ അനുപാതം സൂക്ഷിക്കാം. (ചിത്രം 6.15)

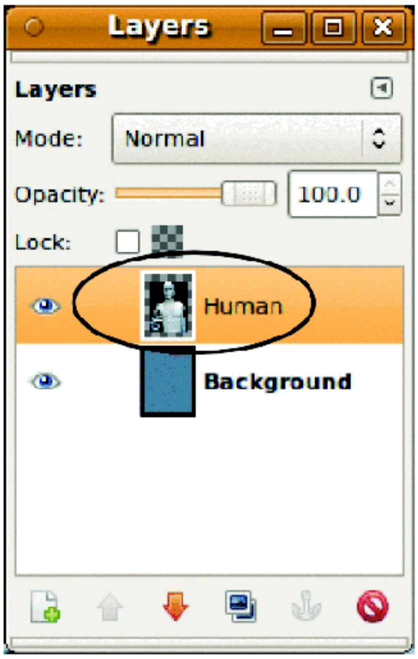


ചിത്രം 6. 15:Scale ഡയലോഗ് ബോക്സ്

ഇപ്പോൾ **Layers** ഡയലോഗിൽ നമ്മൾ പേസ്റ്റ് ചെയ്ത ചിത്രത്തെ ഒരു ഫ്ളോട്ടിങ് സെലക്ഷൻ ആയി കാണുവാൻ സാധിക്കും (ചിത്രം 6.16). ഈ ഫ്ളോട്ടിങ് സെലക്ഷൻ ലെയറിനെ, **'Human'** ലെയറിൽ ചേർക്കുന്നതിന്, **Layers** ഡയലോഗിന്റെ താഴെയുള്ള **Anchor the Floating Layer** എന്ന ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



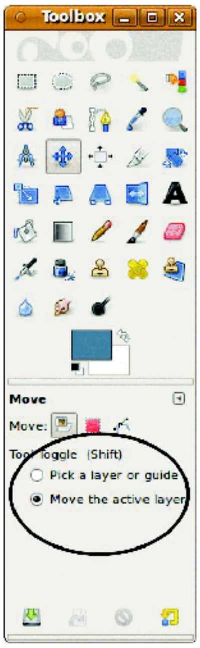
ചിത്രം 6.16: Anchor ചെയ്യുന്നതിന് മുൻപ്



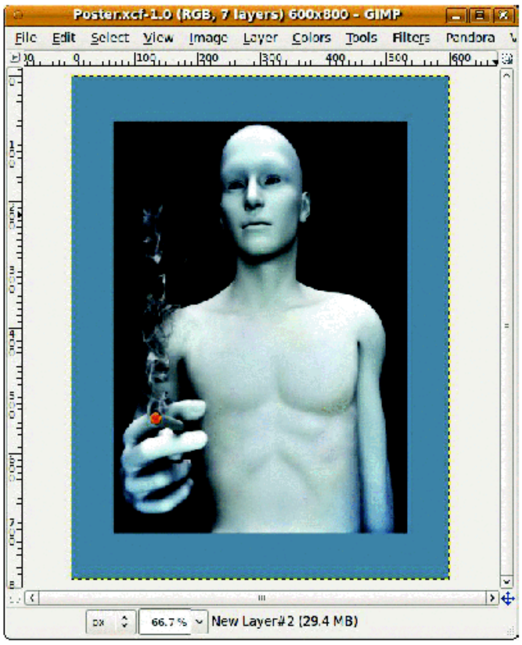
ചിത്രം 6.17: Anchor ചെയ്തതിന് ശേഷം

ഒരു ഫ്ളോട്ടിങ് സെലക്ഷൻ (ചിലപ്പോൾ ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയർ എന്നും വിളിക്കുന്നു) ഒരു സാധാരണ ലെയറിന് സമാനമായ താൽകാലിക ലെയറാണ്. ചിത്രത്തിലെ മറ്റേതൊരു ലെയറിലും പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഫ്ളോട്ടിങ് സെലക്ഷൻ ആങ്കർ (anchor) ചെയ്യണം. ഒരു ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയറിനെ നേരത്തെ ഉള്ള ഒരു ലെയറുമായി (ഫ്ളോട്ടിങ് അല്ലാത്തത്) ചേർക്കുന്നതിന് ആങ്കറിങ് എന്നു പറയുന്നു (ചിത്രം 6.17).

'Human' ലെയറിലെ സ്കെയിൽ ചെയ്ത ചിത്രത്തിന്റെ സ്ഥാനം മാറ്റുന്നതിന് Move ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക. ഈ ടൂൾ Tools→Transform Tools→Move മെനുവിലും ലഭ്യമാണ്. ടൂൾ ബോക്സിലെ Move ടൂൾ ഉപയോഗിച്ചും സ്ഥാനം മാറ്റാവുന്നതാണ്. ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ സ്ഥാനം മാറ്റുന്നതിന്, ആ ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് ചെയ്യുക. ജിമ്പ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഇമേജിൽ ചെയ്യുന്ന എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും സജീവ ലെയറിലാണ് വരിക എന്ന് പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കുക. അതിനാൽ, ഒരു ചിത്രം എഡിറ്റ് ചെയ്യുന്നതിന് മുൻപ് ആ ചിത്രത്തിന്റെ ലെയർ, Layers ഡയലോഗ് ബോക്സിലെ സജീവ ലെയർ ആണെന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തണം. Move ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, Tool Toggle എന്ന സങ്കേതത്തിലെ 'Move the active layer' എന്ന ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്തു എന്നും ഉറപ്പ് വരുത്തുക. (ചിത്രം 6.18 കാണുക). ഇപ്പോൾ കാൻവാസ് ചിത്രം 6.19 ൽ കാണുന്നത് പോലെ മാറും.

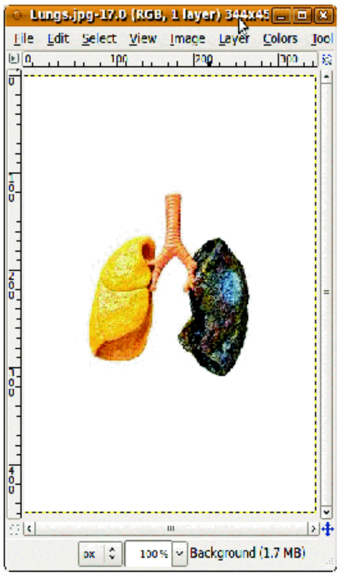


ചിത്രം 6.18: ടൂൾ ബോക്സിലെ Tool Toggle



ചിത്രം 6.19: ചിത്രം സ്ഥാനം മാറ്റിയതിനു ശേഷം

നമ്മുടെ പോസ്റ്റർ കൂടുതൽ ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രങ്ങളുടെ ഭാഗങ്ങൾ ചേർത്ത് പൂർത്തിയാക്കാം. ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പ്രത്യേക ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ, ജിമ്പിൽ വിവിധ സെലക്ഷൻ ടൂളുകൾ ലഭ്യമാണ്. ചിത്രം 6.20 ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതു പോലെ **'Lungs.jpg'** എന്ന ചിത്രം തുറക്കാം.



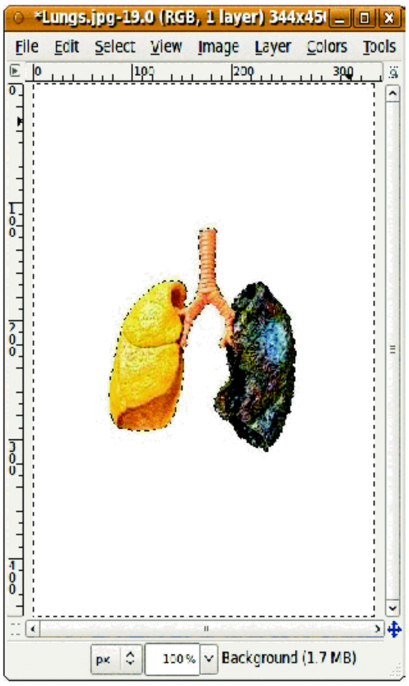
ചിത്രം 6. 20: ശ്വാസകോശത്തിന്റെ ചിത്രം

നമ്മുടെ പോസ്റ്ററിന് വെളുത്ത പശ്ചാത്തലം ഒഴികെയുള്ള ശ്വാസകോശത്തിന്റെ ചിത്രം മാത്രമേ ആവശ്യമുള്ളൂ. വെളുത്ത പശ്ചാത്തലമില്ലാതെ ശ്വാസകോശത്തെ മാത്രമായി എങ്ങനെ തിരഞ്ഞെടുക്കാം? ഇതിനായി **Fuzzy Select** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് വെളുത്ത പശ്ചാത്തലം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. തുടർന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത വെളുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിന്റെ വിപരീതം (invert) തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിന് ശേഷം കോപ്പിപേസ്റ്റ് സങ്കേതം ഉപയോഗിച്ച് ശ്വാസകോശത്തിന്റെ ചിത്രം നമുക്ക് പകർത്താം.

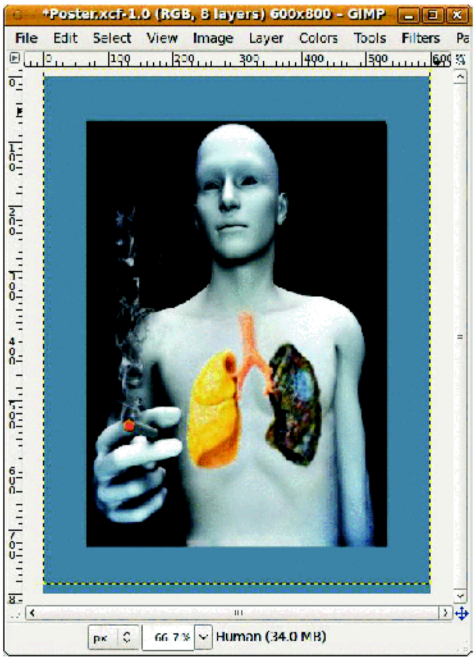
നിലവിലെ ലെയറിലെ സമാനമായ നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ Fuzzy Select ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്തതിനു ശേഷം, ഓപ്ഷനുകളിലെ Threshold എന്ന സങ്കേതത്തിന് ഉചിതമായ മൂല്യം നൽകുക. (ഇവിടെ 66 ആണ് നല്കിയിരിക്കുന്നത്). ഒരു സെലക്ഷൻ നടത്തുമ്പോൾ ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകളിൽ നിന്ന് എത്ര സമാന വർണങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കണം എന്നു നിശ്ചയിക്കുവാൻ Threshold ഉപയോഗിക്കുന്നു.

അതിനു ശേഷം ശ്വാസകോശത്തിന്റെ ചിത്രത്തിലെ വെളുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ക്ലിക്ക് ചെയ്യപ്പെട്ട മേഖലയിലെ വെളുത്ത നിറത്തിനു സമാനമായ എല്ലാ പ്രദേശങ്ങളും തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടും. ശ്വാസകോശത്തിന്റെ ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ, ഇപ്പോൾ തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട ഭാഗങ്ങളുടെ നേർ വിപരീതമായ സ്ഥലങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇതിനായി, മെനുവിലെ **Select→Invert** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. അപ്പോൾ ചിത്രം 6.21ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നത് പോലെ ശ്വാസകോശത്തിന്റെ ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടും.

ഇനി നിങ്ങൾ കോപ്പി ചെയ്ത ശ്വാസകോശത്തിന്റെ ചിത്രം കാൻവാസിൽ ഒരു പുതിയ ലെയറിൽ പേസ്റ്റ് ചെയ്യുക. ചിത്രം 6.22 ലേതു പോലെ കാൻവാസിലെ അനുയോജ്യമായ സ്ഥലത്ത് അത് സ്ഥാപിക്കാൻ ആവശ്യമെങ്കിൽ ചിത്രം സ്കെയിൽ ചെയ്യുകയോ നീക്കുകയോ ചെയ്യുക.



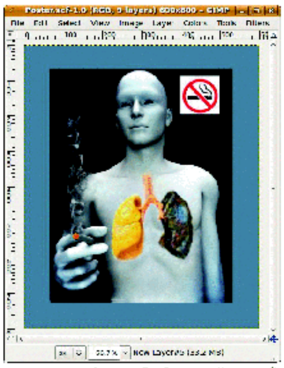
ചിത്രം 6.21: ശ്വാസകോശം തിരഞ്ഞെടുത്തതിനു ശേഷമുള്ള ചിത്രം



ചിത്രം 6.22: കാൻവാസിൽ പേസ്റ്റ് ചെയ്ത ശ്വാസകോശം

അതുപോലെ, നമ്മുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ 'Images' എന്ന ഫോൾഡറിൽ നിന്നും, 'Icons.jpg' എന്ന ചിത്രം തുറക്കുക (ചിത്രം 6.23). അതിൽ നിന്നും 'No Smoking' എന്ന ഇമേജ് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശരിയായ രീതിയിലുള്ള ടൂളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് കാൻവാസിൽ അനുയോജ്യമായ സ്ഥലത്ത് (ചിത്രം 6.24) സ്ഥാപിക്കുക.

ചിത്രം 6.23: Icons ചിത്രം



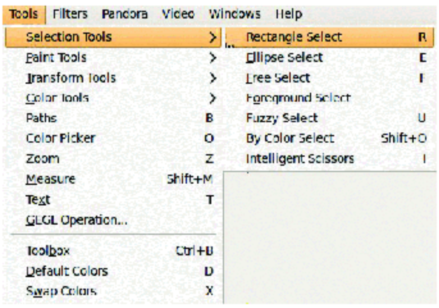
ചിത്രം 6.24: Icon കാൻവാസിൽ പേസ്റ്റ് ചെയ്തതിനുശേഷം

ഫോൾഡറിൽ സൂക്ഷിച്ചിട്ടുള്ള കൂടുതൽ ഇമേജുകൾ ഉൾപ്പെടുത്തി നിങ്ങളുടെ പോസ്റ്റർ മെച്ചപ്പെടുത്താം. ഇതിനായി ജിമ്പിൽ ലഭ്യമായ കൂടുതൽ സെലക്ഷൻ ടൂളുകൾ നമുക്ക് പരിചയപ്പെടാം.

സ്വയം വിലയിരുത്താം

1. ജിമ്പിന്റെ പൂർണ രൂപം ___________ ആണ്.
2. ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് എന്നാൽ എന്ത്?
3. ഒരു ജിമ്പ് ഇമേജിന്റെ തനത് എക്സ്റ്റെൻഷൻ ___________ ആണ്.
4. ഇമേജ് എഡിറ്ററുകൾ പല തരത്തിൽ ഉണ്ട്. അവ ഏതെല്ലാം?
5. ജിമ്പിൽ സ്കെയിലിങ് എന്നാൽ എന്ത്?

6.7 സെലക്ഷൻ ടൂളുകൾ (Selection tools)



ചിത്രം 6.25: Selection Tools മെനു

ലളിതവും വേഗമേറിയതും വികസിതവും കൂടുതൽ വിപുലവുമായ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ (selection) നടത്തുവാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്ന മികച്ച സെലക്ഷൻ ടൂളുകളാണ് ജിമ്പ് നൽകുന്നത്. സെലക്ഷൻ ടൂളുകൾ സജീവ ലെയറുകളിൽ നിന്നുള്ള ഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് രൂപകല്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നതിനാൽ, തിരഞ്ഞെടുക്കാത്ത ഭാഗങ്ങളെ ബാധിക്കാതെ തന്നെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്തുവാൻ കഴിയും. Rectangle Select, Ellipse Select, Free Select, Foreground Select, Fuzzy Select, By Color Select, Intelligent Scissors (ചിത്രം 6.25) എന്നിവയാണ് ജിമ്പിൽ ലഭ്യമായ വിവിധ സെലക്ഷൻ ടൂളുകൾ. ഇവ താഴെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

a. റെക്ടാങ്കിൾ സെലെക്റ്റ് (Rectangle Select)

ദീർഘചതുര രൂപത്തിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ സജീവ ലെയറിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനുള്ള അടിസ്ഥാന ടൂളുകളിൽ ഒന്നാണ് Rectangle Select. മെനുവിലെ Tools→Selection Tools→Rectangle Select എന്ന സൗകര്യം ഉപയോഗിച്ചും ടൂൾ ബോക്സിലെ ഐക്കൺ ഉപയോഗിച്ചും Rectangle Select എന്ന ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ്.

b. എലിപ്സ് സെലെക്റ്റ് (Ellipse Select)

ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് വൃത്താകാരത്തിലോ, ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലോ ഒരു ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് Ellipse Select ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാം. Ellipse Select ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ മെനുവിലെ Tools→Selection Tools→Ellipse Select ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ടൂൾ ബോക്സിലെ ഐക്കൺ ഉപയോഗിച്ചും ഇത് ചെയ്യാവുന്നതാണ്. ഈ ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത്, മൗസ് പോയിന്റർ ചിത്രത്തിലേക്ക് കൊണ്ടുവരുമ്പോൾ അത് വൃത്താകൃതിയിലുള്ള ഐക്കണായി മാറുന്നു. ദീർഘവൃത്താകൃതിയിൽ (അല്ലെങ്കിൽ വൃത്താകൃതിയിലുള്ള) ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് മൗസ് പോയിന്റർ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് ചെയ്യുക.

c. ഫ്രീ സെലെക്റ്റ് (ലാസ്സോ ടൂൾ) (Free Select (Lasso Tool))

ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ അമർത്തിപ്പിടിച്ചുകൊണ്ട് മൗസ് പോയിന്റർ ഉപയോഗിച്ച് സ്വതന്ത്രമായി (ഫ്രീ ഹാൻഡ്) വരച്ച് ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ Free Select ടൂൾ അല്ലെങ്കിൽ Lasso ടൂൾ അനുവദിക്കുന്നു. മൗസ് ബട്ടൺ നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമാക്കുമ്പോൾ, ഇപ്പോഴുള്ള പോയിന്റർ സ്ഥാനത്തുനിന്നും വര ആരംഭിച്ച സ്ഥാനത്തേക്ക് നേർരേഖയിലൂടെ ബന്ധിപ്പിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പൂർത്തിയാക്കും. Free Select മെനുവിലും (Tools→Selection Tools→Free Select), ടൂൾ ബോക്സിലും ലഭ്യമാണ്.

d. ഫോർഗ്രൗണ്ട് സെലെക്റ്റ് (Foreground Select)

ഒരു ചിത്രത്തിലെ പിക്സലുകളുടെ മികച്ച തിരഞ്ഞെടുപ്പിന് Foreground Select ഉപയോഗിക്കുന്നു. Tools→Selection Tools→Foreground Select എന്ന മെനുവിലും ടൂൾ ബോക്സിലും Foreground Select ടൂൾ ലഭ്യമാണ്. മുൻപ് ചർച്ചചെയ്ത Free Select ടൂൾ പോലെ തന്നെയാണ് ആരംഭത്തിൽ Foreground Select –ഉം പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. Free Select ടൂളിനുള്ളതു പോലെ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം മാത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാനുള്ള സൗകര്യം Foreground Select ടൂളിലും ലഭ്യമാണ്. മൗസ് ബട്ടൺ സ്വതന്ത്രമാക്കുമ്പോൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം ഒഴികെ മറ്റു ഭാഗങ്ങൾ നീല ആവരണത്തിൽ മൂടിയിരിക്കും (ചിത്രം 6.26).

ചിത്രം 6. 26: ചിത്രത്തിലെ ഒരു ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുത്തത്

ഇപ്പോൾ മൗസ് പോയിന്റർ പെയിന്റ് ബ്രഷ് ഐക്കണായി മാറുന്നു. ഈ ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുത്ത സ്ഥലത്തെ ആവശ്യമുള്ള എല്ലാ നിറങ്ങളിലൂടെയും കടന്നുപോകുന്ന രീതിയിൽ ഒരു രേഖ വരക്കുക. (ചിത്രം 6.27).

ചിത്രം 6. 27: പരിഗണന യിലുള്ള ഭാഗത്ത് നിന്നും നിറം തിരഞ്ഞെടുത്തത്

രേഖയുടെ നിറം അല്ലെങ്കിൽ കനം പ്രധാനമല്ല. നിങ്ങൾ മൗസ് ബട്ടൺ സ്വതന്ത്രമാക്കുമ്പോൾ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലാത്ത എല്ലാ ഭാഗങ്ങളും നീല മാസ്കിൽ മൂടിയിരിക്കും (ചിത്രം 6.28). നാം തിരഞ്ഞെടുത്തതു ലഭിക്കുന്നതിനു <Enter> കീ അമർത്തുക (ചിത്രം 6.29).

ചിത്രം 6.28: തിരഞ്ഞെടുക്കാത്ത ഭാഗങ്ങൾ നീല മാസ്ക് കൊണ്ട് മൂടിയ നിലയിൽ.

ചിത്രം 6. 29: തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പൂർത്തിയായ നിലയിൽ

e. ഫസ്സി സെലക്റ്റ് (മാജിക് വാൻഡ്) (Fuzzy Select (Magic Wand))

നിറങ്ങളുടെ സമാനതയെ അടിസ്ഥാനമാക്കി സജീവ ലെയറിൽ നിന്നും ഇമേജിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് Fuzzy Select (Magic Wand) ടൂൾ രൂപകല്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്രത്തിലെ ഒരേ നിറമുള്ള വസ്തുക്കളിലെ വ്യക്തമായ (sharp) അഗ്രങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനാണ് സാധാരണയായി ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നത്. 'Lungs.jpg' എന്ന ഇമേജിലെ വെള്ള നിറമുള്ള ഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഈ ടൂൾ എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കുന്നുവെന്ന് നാം മുൻപ് മനസ്സിലാക്കിയിട്ടുണ്ട്.

നിങ്ങൾ Lasso അല്ലെങ്കിൽ Fuzzy Select ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, രണ്ടാമതൊരു തിരഞ്ഞെടുപ്പിന് 'Shift' കീ ഉപയോഗിക്കണം.

കാൻവാസിൽ നിന്ന് എല്ലാ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും നീക്കം ചെയ്യുവാൻ, മെനുവിൽ നിന്ന് 'Select→None' അല്ലെങ്കിൽ Shift + Ctrl + A ഉപയോഗിക്കുക.

f. ബൈ കളർ സെലക്റ്റ് (By Color Select)

By Color Select ഓപ്ഷൻ Fuzzy Select പോലെയാണ്. Fuzzy Select ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് സമാന നിറത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള തുടർച്ചയായ പ്രദേശങ്ങൾ മാത്രമേ തിരഞ്ഞെടുക്കാനാവൂ. അതേസമയം By Color Select ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിലെ ഒരേ നിറമുള്ള എല്ലാ ഭാഗങ്ങളും തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന സമാനമായ മേഖലകൾ തുടർച്ചയാകണമെന്നില്ല. By Color Select ടൂൾ ലഭിക്കാൻ മെനുവിലെ Tools→ Selection Tools→By Color Select അല്ലെങ്കിൽ ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നും . തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

നിങ്ങൾ ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് (selection) നടത്തിയതിനു ശേഷം അതിന്റെ സ്ഥാനം മാറ്റുവാൻ ജിമ്പിൽ വളരെ എളുപ്പമാണ്. ഇതിനായി, ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്തുക, തുടർന്ന് Move ടൂൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. പാനലിലെ Move ഓപ്ഷൻ 'Selection' ആണ് എന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തുക. ഇനി നിങ്ങൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം ഒരു പുതിയ സ്ഥാനത്തേക്ക് ഡ്രാഗ് ചെയ്ത് മാറ്റുവാൻ സാധിക്കും. ഇത് വൃത്തങ്ങൾ, ദീർഘചതുരങ്ങൾ എന്നിവയ്ക്ക് പുറമേ Free Select ടൂൾ ഉപയോഗിച്ചുള്ള തിരഞ്ഞെടുപ്പിനും ഉപയോഗിക്കാം.

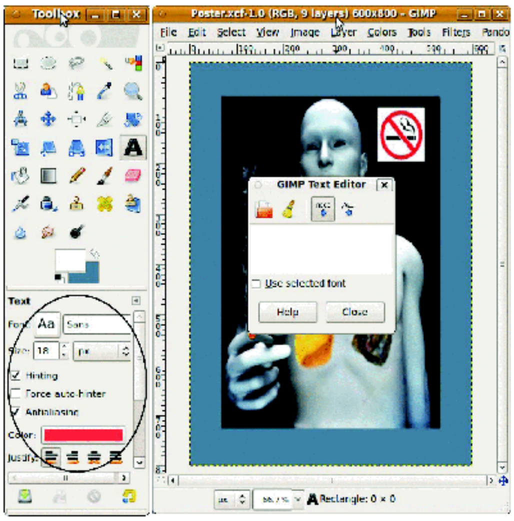
ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുന്നതിന്, Layers Palette ൽ ആവശ്യമുള്ള ലെയറുകളിൽ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക, എന്നിട്ട് 'Flatten Image' തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

g. ഇന്റെലിജെന്റ് സിസ്സേഴ്സ് (Intelligent Scissors)

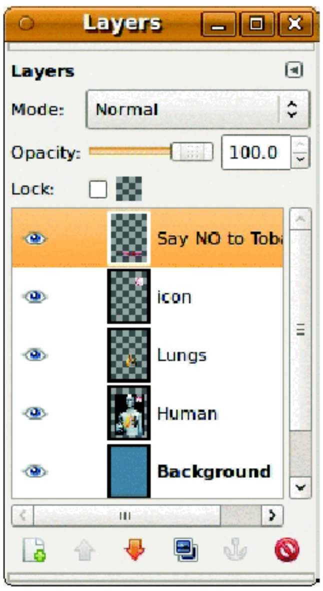
Lasso ടൂളിലും Path ടൂളിലും പൊതുവായുള്ള ചില സവിശേഷതകൾക്ക് പുറമേ തനതായ ചില സവിശേഷതകളും Intelligent Scissors-ന് ഉണ്ട്. അരികുകളിൽ ശക്തമായ വർണ്ണ ഭേദങ്ങൾ ഉള്ള ഒരു പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് Intelligent Scissors ടൂൾ ഉപയോഗപ്രദമാണ്. ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ ഉദ്ദേശിക്കുന്ന മേഖലയിലെ അരികുകളിൽ ഒരു കൂട്ടം കൺട്രോൾ നോഡുകൾ (control nodes) സൃഷ്ടിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ഈ കൺട്രോൾ നോഡുകൾ, ആങ്കറുകൾ അല്ലെങ്കിൽ കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ എന്നും അറിയപ്പെടുന്നു. Intelligent Scissors ടൂൾ കൺട്രോൾ നോഡുകളിലൂടെ തുടർച്ചയായ വക്രാകൃതിയിൽ സഞ്ചരിച്ച് ഒരു പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഈ ടൂൾ മെനുവിലെ Tools→Selection Tools→ Intelligent Scissors അല്ലെങ്കിൽ ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നും ലഭിക്കും.

6.8 ജിമ്പ് ഇമേജുകളിൽ ടെക്സ്റ്റ് ചേർക്കാൻ (Adding text to images in GIMP)

നമ്മൾ മുൻപ് തയാറാക്കിയ പോസ്റ്ററിൽ പുകവലിക്കെതിരെ ഒരു മുദ്രാവാക്യം നൽകണം. ഈ ആവശ്യത്തിനായി **Text** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാം. ജിമ്പ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിലെ **Text** ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിൽ ടെക്സ്റ്റ് ചേർക്കാം. ഈ ടെക്സ്റ്റ് കാൻവാസിൽ ഒരു പുതിയ ലെയറായാണ് ചേർക്കുക. ഈ ടൂൾ എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാമെന്ന് നോക്കാം.



ചിത്രം 6.30: ജിമ്പിലെ ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ



ചിത്രം 6.31: Layers ഡയലോഗിലെ ടെക്സ്റ്റ് ലെയർ

Text ടൂൾ Tools→Text മെനുവിലും ടൂൾ ബോക്സിൽ ഐക്കണായും ലഭ്യമാണ്. **Text** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് കാൻവാസിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ **GIMP Text Editor** ദൃശ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് Text ടൂളിന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ടെക്സ്റ്റ് ഫോണ്ട്, വലുപ്പം, നിറം, വിന്യാസങ്ങൾ (alignment) എന്നിവ ക്രമീകരിക്കാം (ചിത്രം 6.30).

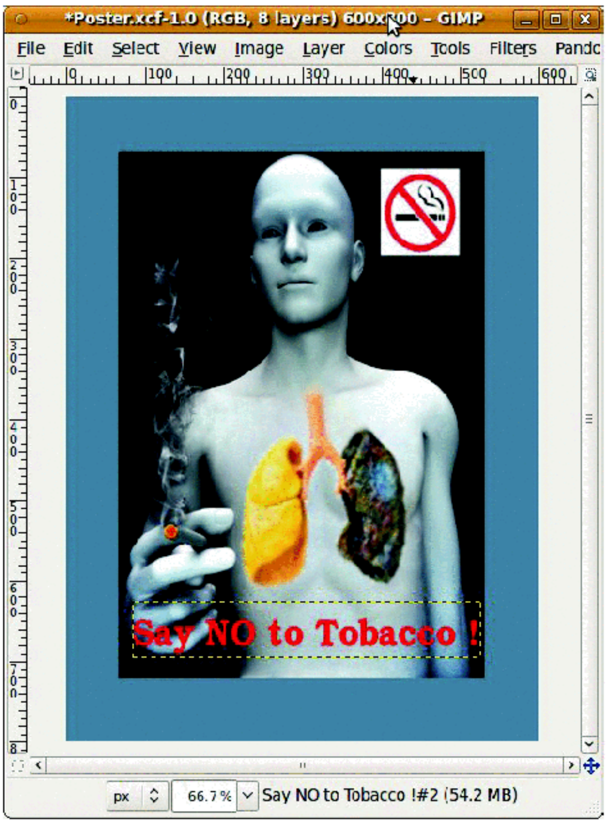
GIMP Text Editor ൽ 'Say NO to Tobacco' എന്ന മുദ്രാവാക്യം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക, Close ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ മുദ്രാവാക്യം നമ്മുടെ കാൻവാസിലെ ഒരു പുതിയ ലെയറിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു. Layers ഡയലോഗ് കാണുക (ചിത്രം 6.31).

ആവശ്യമെങ്കിൽ ജിമ്പ് ടൂളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഈ മുദ്രാവാക്യം കാൻവാസിൽ അനുയോജ്യമായ സ്ഥലത്തേക്ക് മാറ്റുകയോ സ്കെയിൽ ചെയ്യുകയോ ചെയ്യുക.

ചിത്രം 6.32: Confirm Text Editing ഡയലോഗ് ബോക്സ്

നേരത്തെ നൽകിയ വാചകം എഡിറ്റ് ചെയ്യുന്നതിന്, ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്ന് **Text** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ടെക്സ്റ്റ് ലെയർ സജീവ ലെയറാണെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. ഉള്ളടക്കം എഡിറ്റ് ചെയ്യുന്നതിന്, വാചകം ക്ലിക്കു ചെയ്ത് തിരഞ്ഞെടുത്തതിനു ശേഷം, **GIMP Text Editor** തുറക്കുവാൻ വീണ്ടും ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ടെക്സ്റ്റ്, മറ്റ് ടൂളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പരിഷ്ക്കരിച്ച സാഹചര്യത്തിൽ, ഉള്ളടക്കം എഡിറ്റ് ചെയ്യുന്നതിനുള്ള ഒരു സ്ഥിരീകരണം **GIMP** ആവശ്യപ്പെടുന്നു. **Confirm Text Editing** ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ ഇത് സ്ഥിരീകരിക്കുക (ചിത്രം 6.32). എഡിറ്റിങ് തുടരുന്നതിന് Edit ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക.

പുകവലി വിരുദ്ധ പ്രചരണ പരിപാടിക്കുള്ള പോസ്റ്റർ ഇപ്പോൾ തയ്യാറായിരിക്കുന്നു (ചിത്രം 6.33). നിങ്ങൾക്ക് കൂടുതൽ മുദ്രാവാക്യങ്ങളും ചൊല്ലുകളും ഇമേജുകളും മറ്റും ഉപയോഗിച്ച് പോസ്റ്ററിനെ ആകർഷകമായി പരിഷ്കരിക്കാവുന്നതാണ്.



ചിത്രം 6.33: പോസ്റ്റർ അവസാന രൂപം

6.9 ജിമ്പിൽ നിന്നും ഇമേജുകൾ മറ്റ് ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് മാറ്റാം (Exporting images in GIMP)

നമ്മൾ സൃഷ്ടിച്ച പോസ്റ്റർ നോട്ടീസ് ബോർഡിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുകയോ വെബ്സൈറ്റിൽ പ്രസിദ്ധീകരിക്കുകയോ വേണം. ഇതിനു വേണ്ടി ഇമേജ് വ്യൂവർ, അച്ചടി, പബ്ലിഷിംഗ് സോഫ്റ്റ് വെയർ എന്നിവയെ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഒരു സാധാരണ ഫോർമാറ്റിലേക്ക് നമ്മുടെ പോസ്റ്റർ പരിവർത്തനം ചെയ്യണം. ജിമ്പിലെ എക്സ്പോർട്ട് സൗകര്യം ഉപയോഗിച്ച് വിവിധ ഇമേജ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് ചിത്രം മാറ്റുവാൻ സാധിക്കും. ജിമ്പ് ഒരു മികച്ച ഇമേജ് കൺവേർഷൻ സോഫ്റ്റ്വെയറായി കണക്കാക്കപ്പെടുന്നു. അതുപയോഗിച്ച് jpg, png, bmp മുതലായ മറ്റ് ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് പോസ്റ്റർ എങ്ങനെയാണ് മാറ്റുന്നത് എന്നു നമുക്ക് നോക്കാം.

GIMP പ്രോജക്റ്റ് ഫയൽ ('Poster.xcf') മറ്റൊരു ഫോർമാറ്റിലേക്ക് പരിവർത്തനം ചെയ്യാൻ File മെനുവിൽ നിന്ന് Save As ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കുക. തുറന്നു വരുന്ന ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ, Select File Type ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. തുടർന്ന് താഴേക്ക് വരുന്ന ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളിൽ സ്ക്രോൾ ചെയ്ത് ആവശ്യമായ ഫോർമാറ്റിൽ ക്ലിക്ക് ചെയത് ഡ്രാഗ് ചെയ്യുക. ചില പതിപ്പുകളിൽ, File→Export to ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ചും ചിത്രങ്ങൾ മറ്റ് ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് പരിവർത്തനം ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

സ്വയം വിലയിരുത്താം

1. ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്നും വൃത്താകൃതിയിലുള്ള ഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന ടൂളിന്റെ പേരെഴുതുക.
2. സെലക്ഷൻ ടൂളിന്റെ ഉപയോഗം എന്താണ്?
3. ഒരു ജിമ്പ് ചിത്രം _____ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് png ഫോർമാറ്റിലേക്ക് മാറ്റാം.
4. Fuzzzy Select, By Color Select എന്നിവ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസമെന്ത്?

നമുക്ക് ചെയ്യാം

നിങ്ങളുടെ സ്കൂളിലെ കലോത്സവത്തിനായി ഒരു കൊളാഷ് രൂപകല്പന ചെയ്യുക.

6.10 ട്രാൻസ്ഫോം ടൂളുകൾ (Transform tools)

ഒരു ഇമേജിന്റെ ഏതെങ്കിലും ഒരു പ്രത്യേക ഭാഗം രൂപമാറ്റം വരുത്തുന്നതിന് ട്രാൻസ്ഫോം (transform) ടൂളുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ട്രാൻസ്ഫോം ടൂളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം, സ്ഥാനം, കോൺ തുടങ്ങിയവ മാറ്റുവാൻ സാധിക്കും. ജിമ്പിൽ ലഭ്യമായ വ്യത്യസ്ത ട്രാൻസ്ഫോം ടൂളുകളാണ് അലൈൻ, മൂവ്, ക്രോപ്, റൊട്ടേറ്റ്, സ്കെയിൽ, ഷിയർ, ഫ്ളിപ് എന്നിവ. വിവിധ ട്രാൻസ്ഫോം ടൂളുകൾ നമുക്ക് ഇപ്പോൾ വിശദമായി പരിശോധിക്കാം.

6.10.1 അലൈൻ (Align)

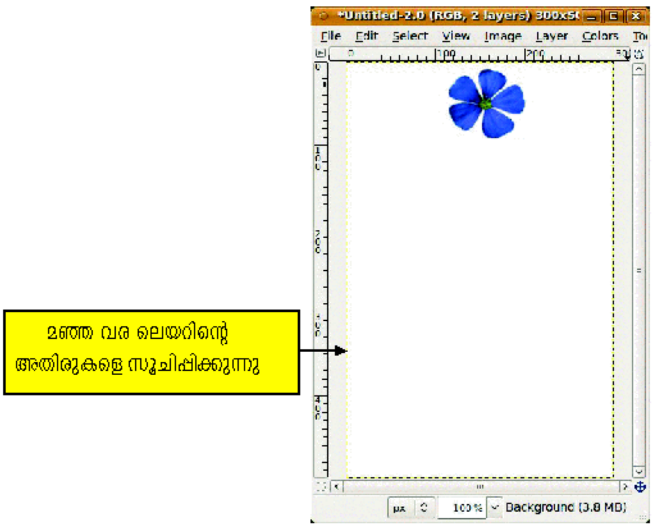
ഒരു ചിത്രത്തിലെ വിവിധ ലെയറുകളിലുള്ള ഇമേജുകൾ വിന്യസിപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള നല്ലൊരു ടൂളാണ് അലൈൻ ടൂൾ. വിന്യാസത്തിനും വ്യാപനത്തിനും ലഭ്യമായ ടൂളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഒബ്ജക്റ്റുകളെ ക്രമീകരിക്കുവാൻ സാധിക്കും. വസ്തുക്കളെ രണ്ടു വിധത്തിൽ

ക്രമീകരിക്കാം ഒരു വസ്തുവോ തിരഞ്ഞെടുക്കലുമായോ ബന്ധപ്പെടുത്തി വിന്യസിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഓഫ്സെറ്റ് മൂല്യമനുസരിച്ച് വ്യാപിപ്പിക്കുക.

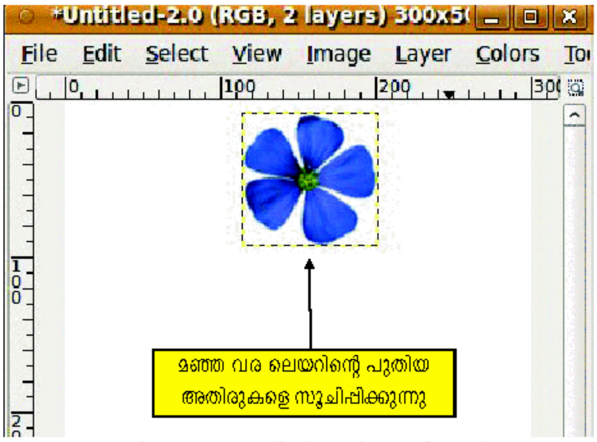
അരികിനെ അല്ലെങ്കിൽ ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ മധ്യത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കി രണ്ടോ അതിലധികമോ ലെയറുകളുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് വിന്യാസം (aligning) എന്ന് പറയുന്നു. ഏതെങ്കിലും ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട ഇനവുമായി ബന്ധപ്പെട്ടാണ് വിന്യാസം നടപ്പിലാക്കുന്നത്. **Top Edges, Middle, Bottom Edges, Centers, Left Edges, Right Edges** എന്നിവ വ്യത്യസ്തമായ അലൈൻ ഓപ്ഷനുകൾ ആണ്.

വ്യാപനം (distribute) ചെയ്യുന്ന ടൂളുകൾ ഒന്നിലധികം ലെയറുകളുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ എടുക്കുകയും, അവയെ തമ്മിൽ ഓഫ്സെറ്റ് മൂല്യത്തിൽ നൽകിയിട്ടുള്ള അത്രയും ദൂരത്തിലേക്ക് മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു. ഏതെങ്കിലും ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട ഇനവുമായി ബന്ധപ്പെട്ടാണ് വ്യാപനവും നടപ്പിലാക്കുന്നത്. ലഭ്യമായ വിവിധ ഡിസ്ട്രിബ്യൂട്ട് ഓപ്ഷനുകളാണ് **Top Edges, Vertical Centers, Bottom Edges, Left Edges, Horizontal Centers, Right Edges** എന്നിവ.

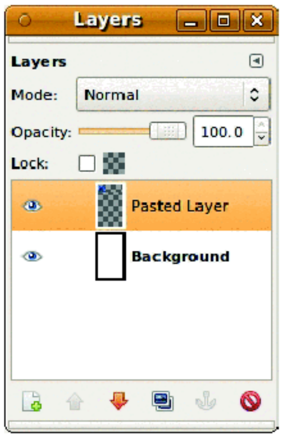
ഒരു ഉദാഹരണത്തിന്റെ സഹായത്തോടെ അലൈൻ ടൂളുകൾ എങ്ങനെയാണ് പ്രവർത്തിക്കുന്നത് എന്നു വിശദമാക്കാം. വിവിധ ലെയറുകളെ വിന്യസിക്കുന്നതിന് ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാം. ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നോ **Tools→Transform Tools→Align** എന്ന മെനു ഉപയോഗിച്ചോ **Align** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നമുക്ക് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉപയോഗിച്ച് തുടങ്ങാം. ചിത്രം 6.34 ൽ കാണുന്നതുപോലെ 300 X 500 പിക്സൽ വലുപ്പമുള്ള ഒരു പുതിയ കാൻവാസ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഒരു പുതിയ ലെയർ എന്ന നിലയിൽ ഈ കാൻവാസിലേക്ക് ഒരു പൂവിന്റെ ചിത്രം പകർത്തുക. സാധാരണ ഒരു ലെയറിന്റെ വ്യാപ്തി കാൻവാസിന്റെ വലുപ്പത്തിന് തുല്യമായിരിക്കും. നിങ്ങൾ ഒരു ലെയർ തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ ദൃശ്യമാകുന്ന മഞ്ഞ ഡോട്ട് ലൈൻ ലെയറിന്റെ അതിരുകളാണ്. ആവശ്യമെങ്കിൽ ലെയറിന്റെ വ്യാപ്തി വ്യത്യാസപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്. പുഷ്പത്തിന്റെ വ്യാപ്തിയുടെ അതേ അളവിലേക്ക് ലെയറിന്റെ വ്യാപ്തിയും മാറ്റാം. ഇതിനായി, ലെയർ തിരഞ്ഞെടുത്തതിനു ശേഷം, മെനുവിലെ Layer→Autocrop Layer ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഇപ്പോൾ പുതിയ ലെയറിന്റെ വ്യാപ്തി, ആ ലെയറിലെ ഇമേജിന്റെ വ്യാപ്തിക്ക് തുല്യമായിരിക്കും. പുഷ്പത്തിനു ചുറ്റുമുള്ള മഞ്ഞ രേഖ ലെയറിന്റെ അതിർത്തി സൂചിപ്പിക്കുന്നു. ചിത്രം 6.35 കാണുക.



ചിത്രം 6.34: ഒരു പൂവിന്റെ ചിത്രമുള്ള ലെയർ

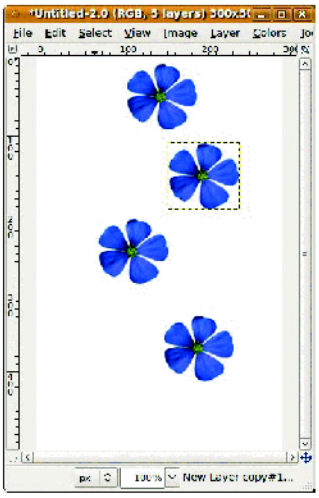


ചിത്രം 6.35: ലെയറിന്റെ പുതിയ അതിരുകൾ

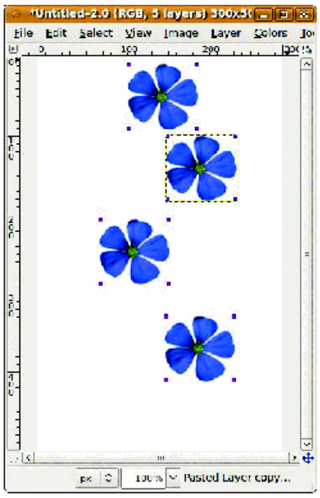


ചിത്രം 6.36: Layers ഡയലോഗ്

Layers ഡയലോഗിൽ ഇപ്പോൾ രണ്ട് ലെയറുകൾ കാണാം (ചിത്രം 6.36). ഈ ലെയറിന്റെ മൂന്ന് കോപ്പികൾ ഉണ്ടാക്കുക. ഓരോ ലെയറിലെയും പൂവിന്റെ ഇമേജ് ചിത്രം 6.37 ൽ കാണുന്നതു പോലെ നീക്കുക. ലെയറിന്റെ പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനായി, Layers ഡയലോഗിലെ പകർപ്പെടുക്കേണ്ട ലെയറിൽ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് Duplicate Layer തിരഞ്ഞെടുക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ മെനുവിലെ Layer→Duplicate Layer ഉപയോഗിക്കുക.



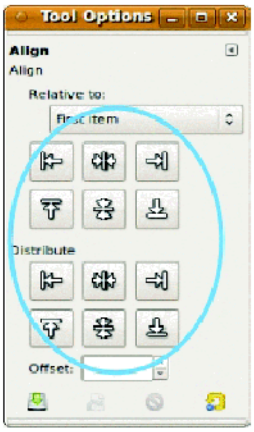
ചിത്രം 6.37: പൂവിന്റെ പകർപ്പുകൾ



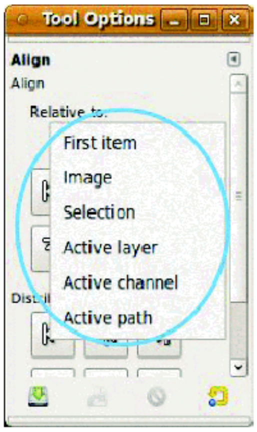
ചിത്രം 6.38: പൂവുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്തതിനു ശേഷം

ഇപ്പോൾ, നമുക്ക് ഈ ചിത്രങ്ങളെല്ലാം വിന്യസിക്കാം. ഇതിനായി, ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നും **Align** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിനുശേഷം ഏറ്റവും മുകളിലത്തെ പൂവ് ക്ലിക്കു ചെയ്യുക. **Shift** കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ചുകൊണ്ട് പൂക്കൾ ഓരോന്നും മുകളിൽ നിന്നും താഴെ വരെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇപ്പോൾ നമ്മുടെ ഇമേജിൽ, ഓരോ പൂവിന്റെയും കോണുകളിൽ നാല് ചെറിയ സമചതുരങ്ങൾ ഉണ്ടാകും (ചിത്രം 6.38). ഇത് ചിത്രം ക്രമീകരിക്കാനായി തിരഞ്ഞെടുത്തതായി കാണിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഒഴിവാക്കാൻ, **Shift** കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ചതിനു ശേഷം വീണ്ടും ഇമേജ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഇപ്പോൾ ടൂൾ ബോക്സിന്റെ താഴെ ഭാഗം ചിത്രം 6.39 ൽ കാണുന്നതു പോലെയാകും. ഇതിലെ **Relative to** എന്ന ഡ്രോപ്പ് ഡൗൺ ലിസ്റ്റിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ചിത്രം 6.40 ൽ കാണുന്നതുപോലെ ഓപ്ഷനുകൾ ലഭിക്കും. ഇവിടെ നൽകിയിട്ടുള്ള വിവിധ അലൈൻമെന്റ് ഓപ്ഷനുകളിൽ നിന്ന് ഒരെണ്ണം **First Item** തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിനു ശേഷം, **Relative to** ഡ്രോപ്പ് ഡൌൺ ലിസ്റ്റിന് താഴെയുള്ള ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

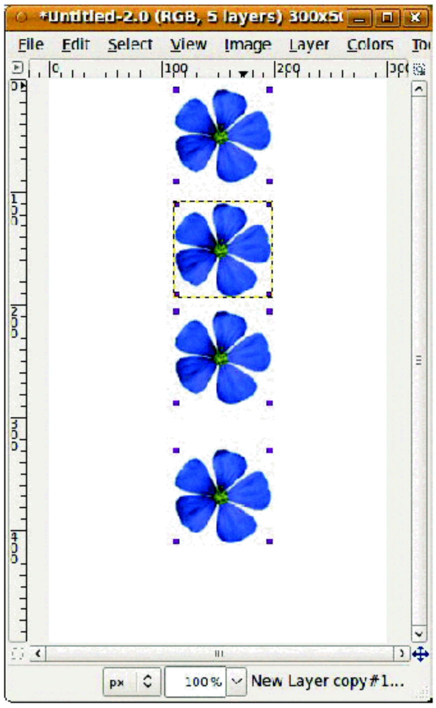


ചിത്രം 6.39: ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ



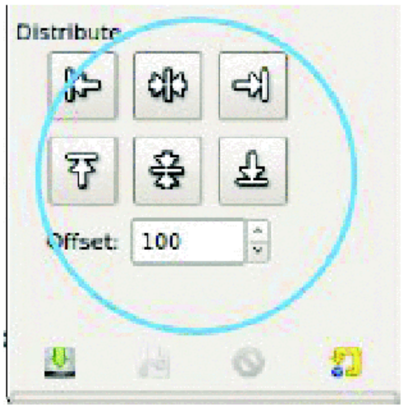
ചിത്രം 6.40: Align ഓപ്ഷനുകൾ

നിങ്ങൾ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ ചിത്രം 6.41 ൽ കാണുന്നതുപോലെ എല്ലാ പൂക്കളുടെയും ഇടത് അതിരുകൾ ആദ്യം തിരഞ്ഞെടുത്ത പൂവിന്റെ ഇടത് അതിരിന് നേരെയായി വിന്യസിക്കും.

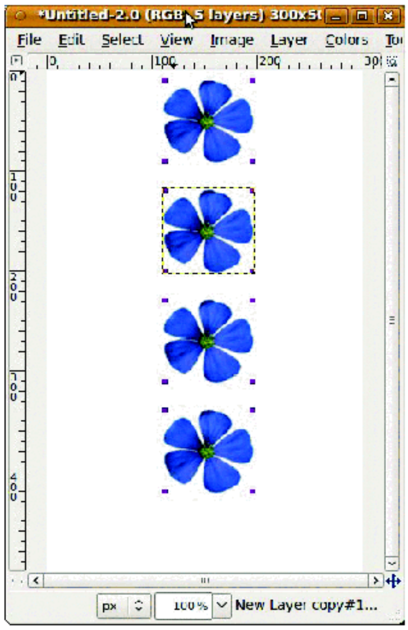


ചിത്രം 6.41: ഇമേജുകൾ ആദ്യത്തെ പൂവിന്റെ ഇടത് അതിരിന് നേരെയായി വിന്യസിച്ചപ്പോൾ

മറ്റ് ഓപ്ഷനുകൾ പരീക്ഷിച്ച് വരുന്ന മാറ്റങ്ങൾ നിരീക്ഷിക്കുക. ഇനി ഈ ചിത്രങ്ങൾ എങ്ങനെയാണ് ഒരേ ക്രമത്തിൽ അടുക്കുക എന്ന് നമുക്ക് നോക്കാം. ഇതിനായി ഓരോ പുഷ്പത്തിന്റെയും ഉയരം നിങ്ങൾ അറിഞ്ഞിരിക്കണം. ഇവിടെ ഒരു പൂവിന്റെ ഉയരം 90 പിക്സൽ ആണ്. അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ചിത്രം 6.42 ൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നതുപോലെ Offset ബോക്സിൽ മൂല്യം 100 എന്ന് നൽകുക. തുടർന്ന് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, രണ്ടാമത്തെ ചിത്രത്തിന്റെ മുകളിലെ അതിര് ആദ്യ ചിത്രത്തിന്റെ മുകൾ അരികിൽ നിന്ന് 100 പിക്സൽ നീങ്ങി നിൽക്കും. മൂന്നാമത്തെ ഇമേജിന്റെ മുകളിലെ അതിര് രണ്ടാം ചിത്രത്തിന്റെ മുകൾ അരികിൽ നിന്ന് 100 പിക്സൽ അകലെയായിരിക്കും. വ്യാപനത്തിന് ശേഷമുള്ള സ്ഥിതി നമുക്ക് ചിത്രം 6.43 ൽ കാണാം.



ചിത്രം 6.42: Offset നൽകുക

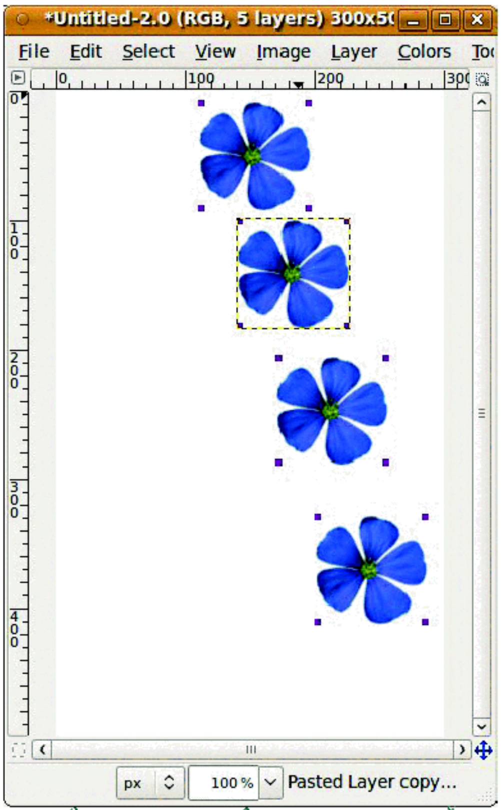


ചിത്രം 6.43: വ്യാപനത്തിന് ശേഷമുള്ള ചിത്രം

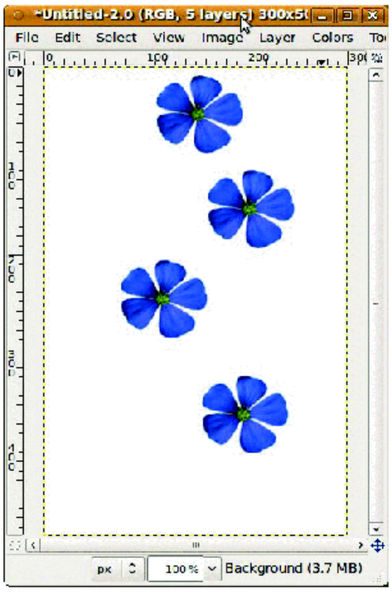
പൂക്കളെല്ലാം ഒരേ രീതിയിൽ വ്യാപനം ചെയ്തതായി ചിത്രം 6.43 ൽ നിങ്ങൾക്ക് കാണാം. ഇനി **Offset** മൂല്യമായി 35 സെറ്റ് ചെയ്യുക, എന്നിട്ട് ബട്ടൺ അമർത്തുക. ഇപ്പോൾ ചിത്രങ്ങൾ വ്യാപനം ചെയ്തതായി കാണാം (ചിത്രം 6.44). നിങ്ങൾ ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ, ഓരോ ഇമേജിന്റെയും വലത് അതിര് മുൻ ഇമേജിന്റെ വലത് അതിരിൽ നിന്ന് 35 പിക്സൽ ദൂരത്തേക്ക് മാറുന്നു.

Offset ആയി വ്യത്യസ്ത മൂല്യങ്ങൾ സെറ്റ് ചെയ്ത ശേഷം, ടൂൾ ബോക്സിലെ **Distribute** ഓപ്ഷന് ചുവടെയുള്ള വിവിധ ബട്ടണുകളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ചിത്രത്തിൽ വരുന്ന മാറ്റങ്ങൾ നിരീക്ഷിക്കുക.

ചിത്രം 6.45 ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന വിവിധ പാളികളിലെ പുഷ്പങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നമുക്ക് മറ്റൊരു വിധത്തിൽ ചിത്രം വിന്യസിപ്പിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കാം.

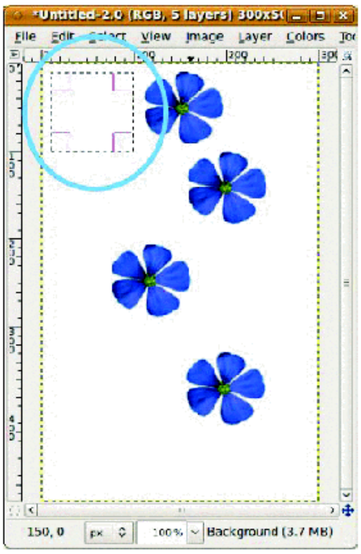


ചിത്രം 6.44: പൂക്കൾ വലതു ഭാഗത്തേക്ക് നീങ്ങിയ നിലയിൽ

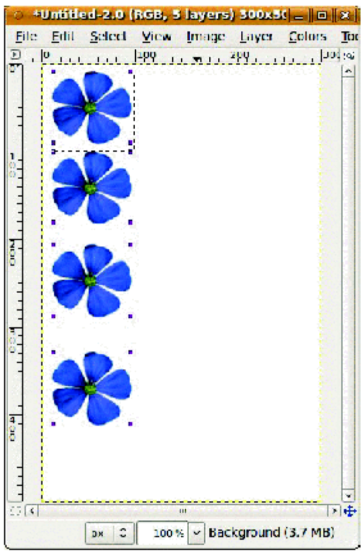


ചിത്രം 6.45: പൂക്കളുടെ ചിത്രം

Layers ഡയലോഗിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പശ്ചാത്തല ലെയർ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിനു ശേഷം ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നും **Rectangular Select** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രം 6.46 ൽ കാണുന്നതു പോലെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു ചെറിയ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് (selection) നടത്തുക. ഇനി മുഴുവൻ പൂക്കളെയും തിരഞ്ഞെടുത്ത രൂപത്തിന് അനുസൃതമായി വിന്യസിക്കാം. ഇതിനായി ടൂൾ ബോക്സിലെ Align ടൂൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. അതിനു ശേഷം പുഷ്പങ്ങൾ ഓരോന്നായി ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഓരോ പുഷ്പവും Shift കീ ഉപയോഗിച്ചതിനു ശേഷമാണ് തിരഞ്ഞെടുത്തതെന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തുക. അതിനുശേഷം **Relative to** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രോപ്പ് ഡൗൺ ലിസ്റ്റിൽ നിന്നും **Selection** തിരഞ്ഞെടുക്കുക. തുടർന്ന് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. ചിത്രം 6.47 ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ എല്ലാ പൂവുകളും തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗത്തിന്റെ ഇടത് അരിക് ചേർന്ന് വിന്യസിക്കും.



ചിത്രം 6.46: Rectangle Select ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുത്തതിന് ശേഷം



ചിത്രം 6.47: ചിത്രങ്ങൾ വലതു ഭാഗത്തേക്ക് വിന്യസിച്ചതിനു ശേഷം

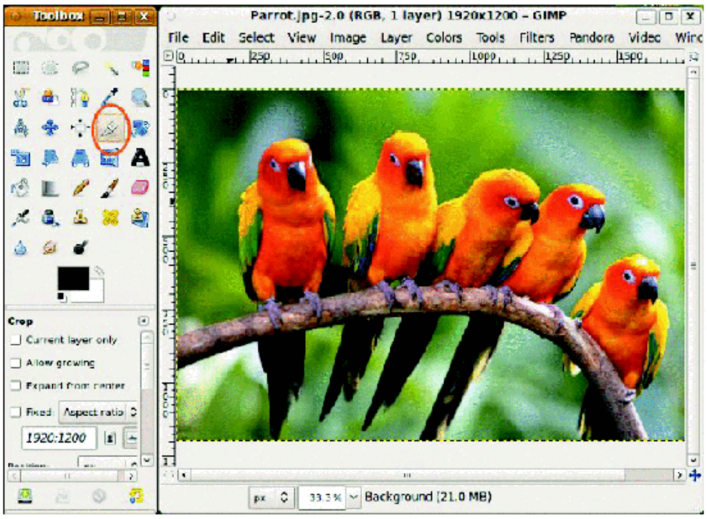
ഇത്തരത്തിൽ വിവിധ ലെയറുകളിലുള്ള പുഷ്പങ്ങളെ ഏതു സ്ഥാനത്തേക്കും വിന്യസിക്കാം.

6.10.2 മൂവ് (Move)

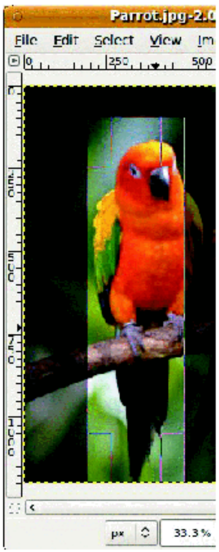
ലെയറുകളോ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളോ മാറ്റാൻ **Move** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു ലെയർ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് നീക്കുമ്പോൾ, **Move** ടൂളിന്റെ **Move the Active Layer** എന്ന ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്തു എന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തുക. പുകവലി വിരുദ്ധ പ്രചരണത്തിനുള്ള പോസ്റ്റർ രൂപകൽപ്പന ചെയ്തപ്പോൾ ലെയറുകളും വാചകങ്ങളും നീക്കുന്നതിന് **Move** ടൂളാണ് ഉപയോഗിച്ചത്.

6.10.3 ക്രോപ് (Crop)

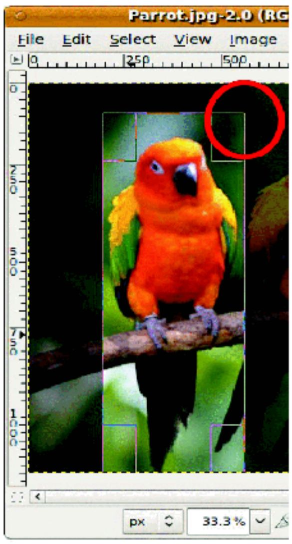
ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം നിലനിർത്തി, മറ്റു ഭാഗങ്ങളെ ഒഴിവാക്കുന്നതിന് (ക്രോപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ക്ലിപ് ചെയ്യുന്നതിന്) **Crop** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചിത്രത്തിന്റെ ദൃശ്യമായതും അല്ലാത്തതുമായ എല്ലാ പാളികളിലും ഇതു പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരുചിത്രം ക്രോപ്പ് ചെയ്യുന്നതിന്, ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നും **Crop** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അല്ലെങ്കിൽ മെനുവിൽ നിന്നും **Tools→Transform Tools→Crop** തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ചിത്രം 6.48 ൽ കാണുന്ന ആദ്യത്തെ തത്തയെ നിലനിർത്തി മറ്റുള്ളവയെ ഒഴിവാക്കണം. ഇതിനായി, ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നും **Crop** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ചിത്രം 6.49 ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതു പോലെ ആദ്യത്തെ തത്തയ്ക്ക് ചുറ്റും ഒരു ദീർഘചതുരം വരയ്ക്കുക.



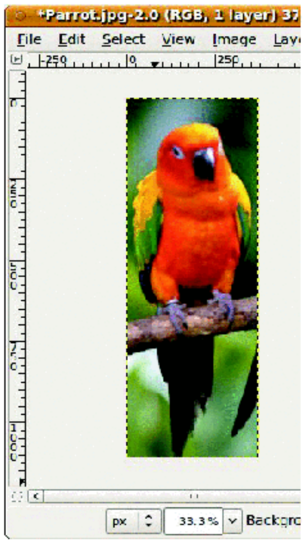
ചിത്രം 6.48: Crop ചെയ്യേണ്ട ഇമേജ്



ചിത്രം 6.49: തത്തയെ തിരഞ്ഞെടുത്ത നിലയിൽ



ചിത്രം 6.50: തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗത്തിന്റെ വലുപ്പം വർധിപ്പിച്ച നിലയിൽ



ചിത്രം 6.51: Crop ചെയ്തതിന് ശേഷം

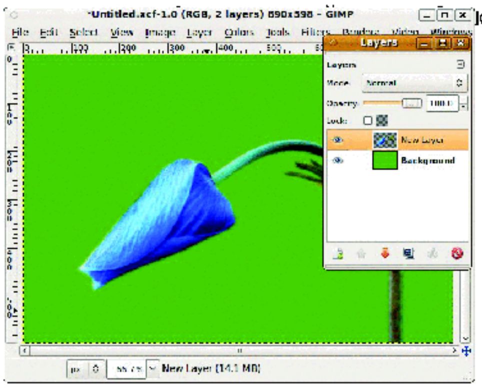
ചിത്രം 6.49 ൽ നിന്നും ദീർഘചതുരം തത്തയെ പൂർണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ല എന്ന കാണുവാൻ സാധിക്കും. ഇത് ഒരു പ്രശ്നമായി കാണേണ്ടതില്ല. കാരണം, തിരഞ്ഞെടുത്ത ദീർഘചതുരത്തിന്റെ ഏതെങ്കിലും കോണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വലിച്ചാൽ നിങ്ങൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗത്തിന്റെ അളവുകൾ മാറ്റുവാൻ സാധിക്കും. തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തിന്റെ വിവിധ ഭാഗങ്ങളിലേക്ക് മൗസ് പോയിന്റർ നീക്കുമ്പോൾ, കർസറിന്റെ രൂപം മാറുന്നു. ഇപ്പോൾ കർസർ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വലിച്ചാൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തിന്റെ അളവുകൾ മാറ്റാൻ സാധിക്കുമെന്നാണ് ഇത് സൂചിപ്പിക്കുന്നത്. തിരഞ്ഞെടുത്ത ദീർഘചതുരത്തിന്റെ മുകളിലെ വലത് കോണുകൾ വലിച്ച് തത്തയെ പൂർണമായും ആവരണം ചെയ്യുക (ചിത്രം 6.50).

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം കൃത്യമാണെന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തിയ ശേഷം അവിടെ ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക, അല്ലെങ്കിൽ <Enter> കീ അമർത്തുക. അപ്പോൾ ചിത്രം 6.51 ൽ കാണുന്നതുപോലെ ഇമേജ് ക്രോപ് ചെയ്യപ്പെടും. കാൻവാസിന്റെ വലുപ്പം ഇപ്പോൾ ക്രോപ് ചെയ്ത ഇമേജിന്റെ വലുപ്പത്തിലേക്ക് മാറിയതായി കാണാം. ക്രോപ് ചെയ്യുമ്പോൾ, യഥാർഥ ചിത്രത്തിലാണ് മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുന്നത് എന്നത് ശ്രദ്ധിക്കുക. അതുകൊണ്ട് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് നേരത്തെ എടുക്കുന്നത് നല്ലതാണ്. ഇതിനായി മെനുവിലെ Image→Duplicate ഉപയോഗിക്കുക.

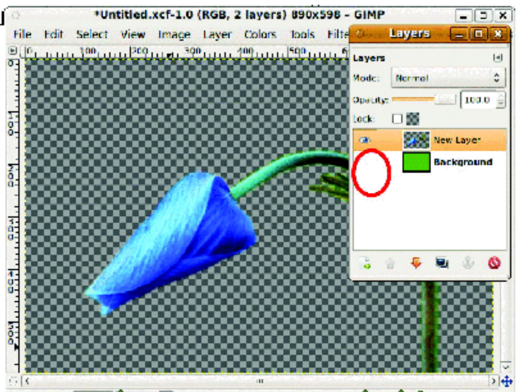
6.10.4 റൊട്ടേറ്റ് (Rotate)

ഒരു മുഴുവൻ ലെയറോ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഇമേജിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗമോ തിരിക്കുന്നതിന് **Rotate** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ടൂൾ ബോക്സിലെ Rotate ടൂൾ അല്ലെങ്കിൽ മെനുവിലെ **Tools→Transform Tools→Rotate** ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുവാൻ കഴിയും.

ആദ്യം, നമുക്ക് ഒരു ലെയർ എങ്ങനെ തിരിക്കാമെന്ന് നോക്കാം. താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന ഇമേജ് കാണുക (ചിത്രം 6.52). ചിത്രത്തിന് രണ്ട് ലെയറുകൾ ഉണ്ട്. ആദ്യ ലെയർ പച്ചനിറത്തിലുള്ള പശ്ചാത്തല ലെയർ ആണ്. രണ്ടാമത്തെ ലെയറായ 'Bud' ലെയറിന്റെ പശ്ചാത്തലം സുതാര്യവുമാണ്. പശ്ചാത്തല ലെയർ മറയ്ക്കുമ്പോൾ ഇമേജ്, ചിത്രം 6.53ൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതു പോലെയാകും.



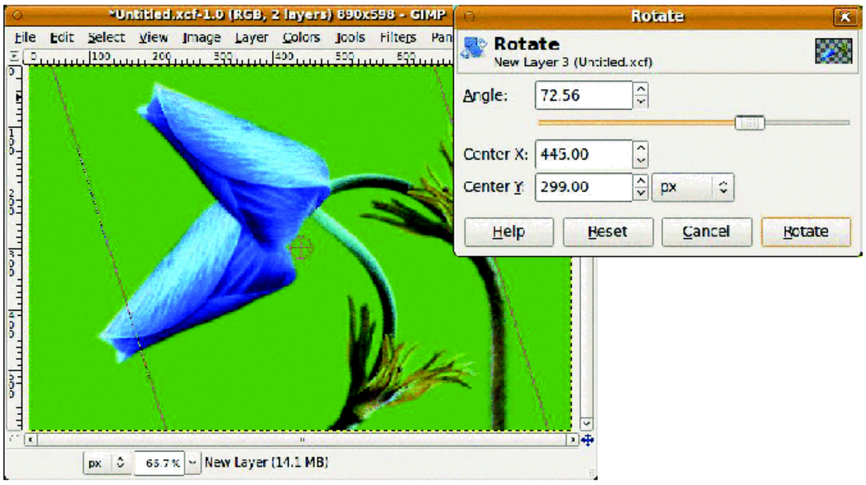
ചിത്രം 6.52: തിരിക്കേണ്ട ഇമേജ്



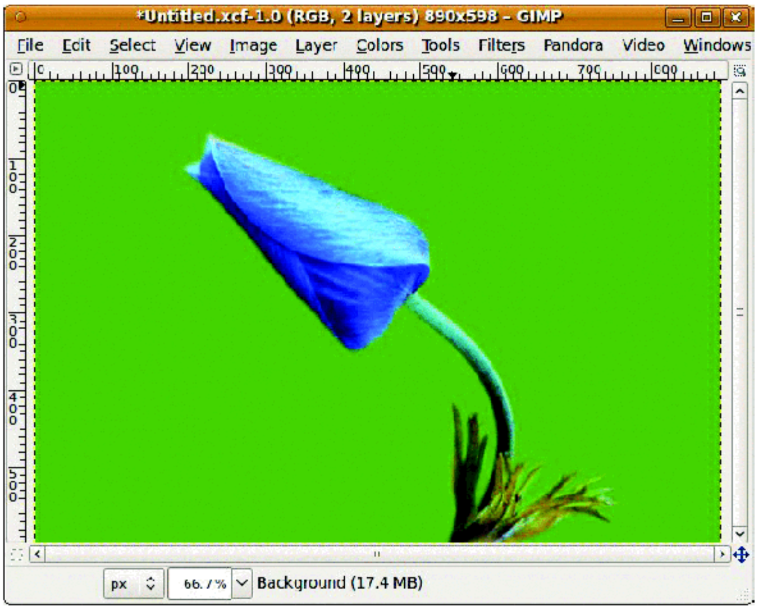
ചിത്രം 6.53: പശ്ചാത്തലം മറച്ച നിലയിൽ

എല്ലാ ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകളും സുതാര്യത പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നതിന് ഈ പാറ്റേൺ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇനി, ചിത്രം 6.52 ലെ രണ്ട് ലെയറുകളും ദൃശ്യമാക്കുക. അതിനു ശേഷം **Layer** ഡയലോഗിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് **New Layer** തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്ന് **Rotate** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ചിത്രം 6.54 ൽ കാണുന്നത് പോലെ **Rotate** ഡയലോഗ് ബോക്സ് ദൃശ്യമാകും. ഇമേജിനെ ഘടികാരദി

ശയിൽ അല്ലെങ്കിൽ വിപരീത ഘടികാരദിശയിൽ തിരിക്കുവാൻ **Rotate** ഡയലോഗ് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് സാധിക്കും. ഇമേജ് തിരിക്കേണ്ട കോണിന്റെ (angle) മൂല്യം **Rotate** ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ നേരിട്ടോ അല്ലെങ്കിൽ താഴെയുള്ള സ്ലൈഡർ നീക്കിയോ നൽകാവുന്നതാണ്. അതിനു ശേഷം, ഡയലോഗ് ബോക്സിലെ **Rotate** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ചിത്രം 6.55 ൽ കാണുന്നതുപോലെ ദൃശ്യമാകും.



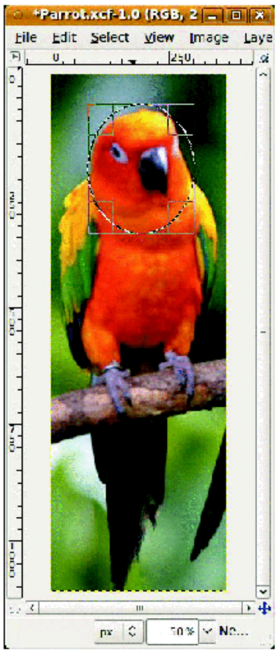
ചിത്രം 6. 54: Rotate ഡയലോഗ് ബോക്സ്



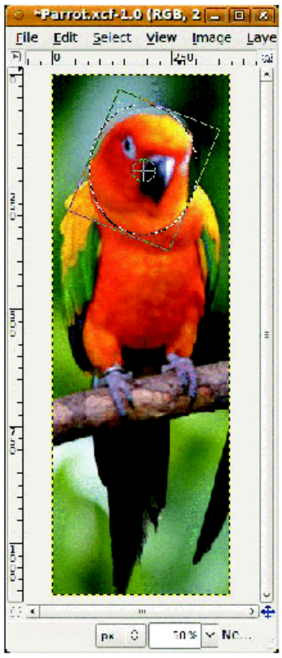
ചിത്രം 6. 55: ഇമേജ് തിരിച്ചതിനു ശേഷം

ഇനി നമുക്ക് ഒരു ലെയർ അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം മാത്രം എങ്ങനെ തിരിക്കാമെന്ന് നോക്കാം. ചിത്രം 6.56 ലെ ഇമേജ് കാണുക. നമുക്ക് ഈ ചിത്രത്തിലെ പക്ഷിയുടെ തല മാത്രം തിരിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കാം. ചിത്രം 6.57 ൽ കാണുന്നത് പോലെ **Ellipse Select** ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് പക്ഷിയുടെ തല ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ചിത്രം 6.56: പക്ഷിയുടെ ഇമേജ്

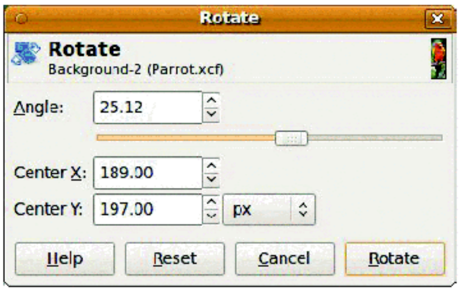


ചിത്രം 6.57: Ellipse Select ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുത്തതിന് ശേഷം



ചിത്രം 6.58 (a): തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം തിരിക്കുന്നു

ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്ന് **Rotate** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിനു ശേഷം, ചിത്രം 6.58 (a) ൽ കൊടുത്തിട്ടുള്ളതു പോലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം ഘടികാരദിശയിൽ തിരിക്കുക. **Rotate** ഡയലോഗ് ബോക്സിലെ (ചിത്രം 6.58 (b)) **Rotate** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഇപ്പോൾ ചിത്രം 6.59 ൽ കാണുന്നത് പോലെ ദൃശ്യമാകും.



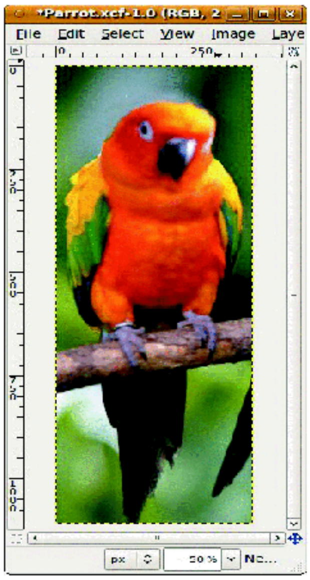
ചിത്രം 6.58 (b): Rotate ഡയലോഗ് ബോക്സ്

നിങ്ങൾ തിരിച്ച ചിത്രം ഒരു പുതിയ ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയറായാണ് ദൃശ്യമാകുക. ഈ ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയർ അതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഉറപ്പിക്കുന്നതിനായി, **Layers** ഡയലോഗിലെ ആങ്കർ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. ഇപ്പോൾ ഈ ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയർ അതിന്റെ പശ്ചാത്തലവുമായി സംയോജിക്കുന്നു. ലെയറുകളില്ലാത്ത ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുമ്പോൾ മാത്രമാണ് ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയർ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നത്. മുൻ ഉദാഹരണം പോലെ, ഒരു ലെയർ തിരിക്കുമ്പോൾ, ഒരു ഫ്ളോട്ടിങ് ലെയർ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടില്ല.

തിരിച്ചതിനു ശേഷം തത്തയുടെ തല ശരീരത്തിൽ ചേർന്നിട്ടില്ലെന്ന് നിങ്ങൾക്ക് കാണാൻ കഴിയും. ഹൈസ്കൂൾ ക്ലാസുകളിൽ പഠിച്ചിട്ടുള്ള **Clone** ടൂൾ, **Bucket Fill** ടൂൾ തുടങ്ങിയവ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം 6.60 ൽ കൊടുത്തിട്ടുള്ളതുപോലെ ഈ ഭാഗം നമുക്ക് നിറയ്ക്കാം. ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് തിരിച്ച പ്രദേശത്തിന് ചുറ്റും ഒരു മുറിവിന്റെ അടയാളം ദൃശ്യമാണ്. ഇത് **Smudge** ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് നീക്കം ചെയ്യുമ്പോൾ ചിത്രം 6.61 ലഭിക്കും. ചിത്രം 6.56, 6.61 എന്നിവ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം ശ്രദ്ധിക്കുക.

ചിത്രം 6.59: ഇമേജ് തിരിച്ചതിനു ശേഷം

ചിത്രം 6.60: Bucket Fill ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക



ചിത്രം 6.61: Smudge tool ഉപയോഗിച്ചതിനു ശേഷം

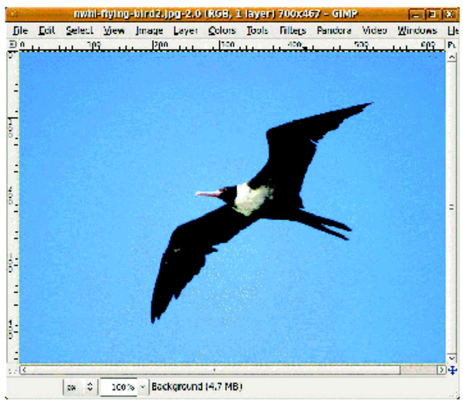
6.10.5 സ്കെയിൽ (Scale)

പുകവലി വിരുദ്ധ പ്രചരണത്തിനായുള്ള പോസ്റ്റർ മുൻപ് രൂപകല്പന ചെയ്തപ്പോൾ നാം **Scale** ടൂൾ ഉപയോഗിച്ചിട്ടുണ്ട്. ഇമേജിലെ ഏതെങ്കിലും ലെയറിന്റെയോ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗത്തിന്റെയോ വലുപ്പം വർധിപ്പിക്കാൻ Scale ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. **Scale** ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ സ്കെയിൽ ചെയ്യേണ്ട ഉയരവും വീതിയും നൽകാൻ സാധിക്കും. ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകളിലുള്ള ഹാൻഡിലുകൾ ഉപയോഗിച്ചും ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റാവുന്നതാണ്. സ്കെയിലിങ് പൂർത്തിയാക്കുവാൻ **Scale** ബട്ടൺ അമർത്തുക.

ആകാര അനുപാതം (Aspect ratio) വീതി, ഉയരം എന്നിവയുടെ അനുപാതമാണ്. ഈ അനുപാതത്തിൽ മാറ്റം വരുത്തിയാൽ, ചിത്രം വികലമാകും. **Scale** ഡയലോഗ് ബോക്സിലെ Linking Chain ഐക്കൺ ഉപയോഗിച്ച് ഈ അനുപാതം സ്ഥായിയായി സൂക്ഷിക്കാവുന്നതാണ്.

6.10.6 ഷിയർ (Shear)

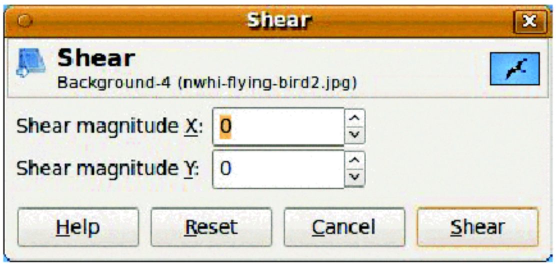
ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ലെയർ ഏതെങ്കിലും ഒരു ദിശയിലേക്ക് മാറ്റുന്നതിനും മറുഭാഗം എതിർ ദിശയിലേക്കു മാറ്റുന്നതിനും **Shear** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, തിരശ്ചീനമായി (horizontal) ഷിയറിങ് ചെയ്യുമ്പോൾ മുകളിലെ ഭാഗം വലതുവശത്തേക്കും താഴത്തെ ഭാഗം ഇടതു വശത്തേക്കും മാറുന്നു. തിരശ്ചീനവും ലംബവുമായ കോഓർഡിനേറ്റുകൾക്ക് അനുസരിച്ച്, ഷിയറിങ് ഇമേജിന് രൂപഭംഗം വരുത്തുന്നു.



ചിത്രം 6.62: പക്ഷിയുടെ ഇമേജ്

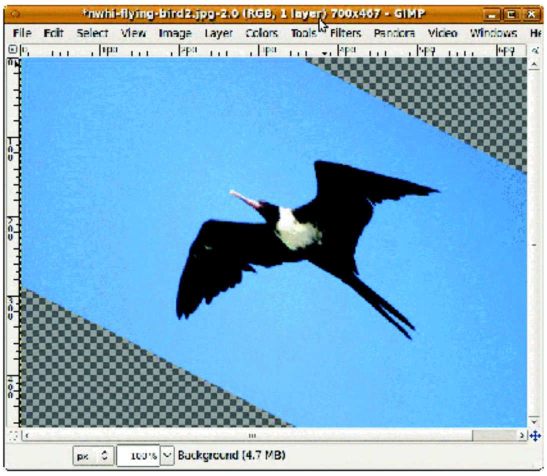
ടൂൾ ബോക്സിൽ നിന്നും അല്ലെങ്കിൽ മെനുവിലെ Tools→Transform Tools→Shear ൽ നിന്നും Shear ടൂൾ ലഭിക്കും. ചിത്രം 6.62 ൽ നൽകിയിട്ടുള്ള പക്ഷിയുടെ രൂപം ശ്രദ്ധിക്കുക.

Shear ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിലെ പക്ഷിയുടെ ദിശ മാറ്റുവാൻ സാധിക്കും. ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്തതിന് ശേഷം, കാൻവാസിലെ ഇമേജിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ **Shear** ഡയലോഗ് ബോക്സ് ദൃശ്യമാകും (ചിത്രം 6.63).



ചിത്രം 6.63: Shear ഡയലോഗ് ബോക്സ്

Shear ഡയലോഗ് ബോക്സിലെ **x, y** കോഓർഡിനേറ്റുകൾക്ക് ഉചിതമായ **Shear Magnitude** നൽകുക. നിങ്ങൾക്ക് ഒരേ സമയം രണ്ടു വഴിക്ക് ഷിയർ ചെയ്യുവാൻ കഴിയില്ല എന്നത് പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കുക. അഥവാ അങ്ങനെ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, **Shear** ടൂൾ രണ്ടു തവണ ഉപയോഗിക്കുക. ഷിയറിങ്ങിനു ശേഷമുള്ള പക്ഷിയുടെ ഇമേജ്, ചിത്രം 6.64 ൽ നൽകിയിരിക്കുന്നു.

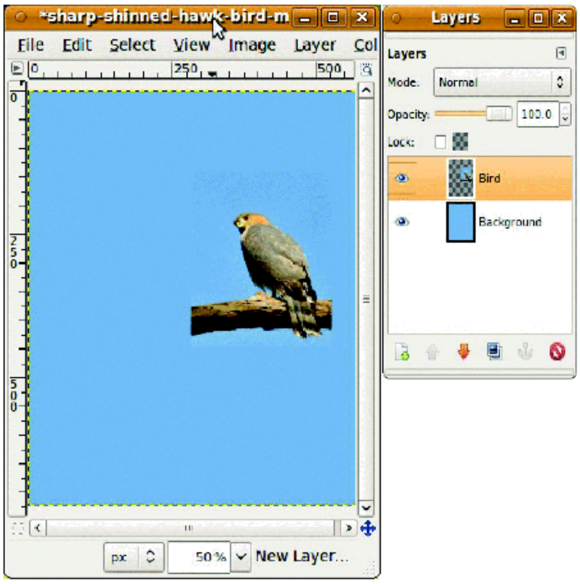


ചിത്രം 6.64: Shear ചെയ്തതിനു ശേഷം

6.10.7 ഫ്ളിപ് (Flip)

Flip ടൂൾ തിരശ്ചീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായി ലെയറുകളുടെയോ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളുടെയോ പ്രതിബിംബം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ചിത്രങ്ങളുടെ പ്രതിഫലനങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ നിങ്ങൾക്ക് ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാം. ടൂൾ ബോക്സിലും **Tools** മെനുവിലും **Flip** ടൂൾ ലഭ്യമാണ്.

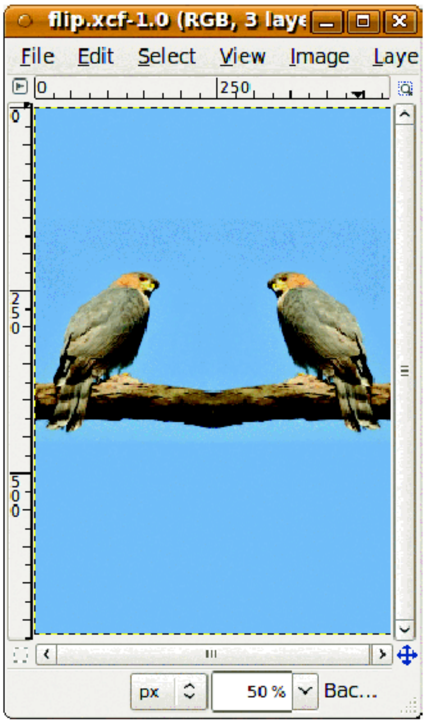
താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന ചിത്രം നോക്കുക (ചിത്രം 6.65). കാൻവാസിൽ ഒരു പക്ഷിയെ നിങ്ങൾക്ക് കാണാം. ഈ കാൻവാസിൽ രണ്ടു ലെയറുകൾ ഉണ്ട് പശ്ചാത്തല ലെയറും പക്ഷിക്ക് മറ്റൊരു ലെയറും പക്ഷിയുടെ ഒരു പ്രതിഫലനം എടുത്തു



ചിത്രം 6.65: പക്ഷിയുടെ ഇമേജ്

മറുവശത്ത് നിർത്തി, ഇരു പക്ഷികൾ മുഖാമുഖം ഇരിക്കുന്നത് പോലെ ഒരു ഇമേജ് നിർമിക്കുക എന്നതാണ് നമ്മുടെ ലക്ഷ്യം.

ഇവിടെ പക്ഷിയുടെ ഇമേജ് ഉള്ള ലെയറിന്റെ പകർപ്പ് ആദ്യം എടുക്കണം. ഇതിനായി, **Layers** ഡയലോഗിലെ ലെയറിൽ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ദൃശ്യമാകുന്ന മെനുവിൽ നിന്നും **Duplicate Layer** തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇപ്പോൾ **Layers** ഡയലോഗിൽ പക്ഷിയുടെ ലെയറിന് മുകളിലായി ഒരു പുതിയ ലെയർ ഉണ്ടാക്കിയത് ശ്രദ്ധിക്കുക. ഈ പകർപ്പ് കാൻവാസിൽ യഥാർഥ ലെയറിന്റെ കൃത്യം മുകളിലായതിനാൽ ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് ലെയറിലുള്ള ചിത്രം കാണുവാൻ കഴിയില്ല. പ്രതിബിംബം സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് **Flip** ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുത്തതിനു ശേഷം ഇമേജിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ചിത്രം 6.66 ൽ കാണുന്നതുപോലെ ശരിയായ സ്ഥലത്തേക്ക് പക്ഷികളെ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് **Move** ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക.



ചിത്രം 6.66: Flip ചെയ്തതിനു ശേഷം

നമുക്ക് ചെയ്യാം

ഒരു ബസ്സിന്റെ ചിത്രം ഡൗൺലോഡ് ചെയ്തതിനു ശേഷം അതിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തി ബസ്സ് ഒരു കുന്നിൻ മുകളിലേക്ക് കയറുന്നതായി കാണിക്കുക.

സ്വയം വിലയിരുത്താം

1. Transform ടൂളിന്റെ ഉപയോഗം എന്താണ്?
2. വിവിധ ലെയറുകളിലെ ഇമേജുകളെ വ്യത്യസ്ത രീതിയിൽ ക്രമീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ടൂൾ ഏതാണ്?
3. ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം ഒരു ദിശയിലേക്കും മറ്റൊരു ഭാഗം എതിർ ദിശയിലേക്കും മാറ്റുവാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ടൂൾ _______ ആണ്.
4. Crop ടൂളിന്റെ ഉപയോഗം എന്താണ്?
5. ഒരു ഇമേജിന്റെ പ്രതിബിംബം സൃഷ്ടിക്കുവാൻ താഴെപ്പറയുന്നവയിൽ ഏത് ടൂളാണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്?

   a. Flip b. Crop c. Rotate d. Scale

നമുക്കു സംഗ്രഹിക്കാം

ഒരു അവതരണം, പോസ്റ്റർ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രാഫിക്സ് എന്നിവ ഉചിതമായ ചിത്രങ്ങൾ കൂട്ടിചേർത്തുകൊണ്ട് മെച്ചപ്പെടുത്താൻ സാധിക്കും. എന്നാൽ ലഭ്യമായ ചിത്രം ഏറ്റവും യോജിച്ചത് ആകണമെന്നില്ല. വിവിധ ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഇമേജിനെ നമുക്ക് ആവശ്യമുള്ള രീതിയിൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഫോട്ടോകൾ, ലോഗോകൾ, സിനിമകളിലെ കഥാപാത്രങ്ങൾ എന്നിവ റാസ്റ്റർ, വെക്റ്റർ, 3D മോഡലറുകൾ എന്നീ ഇമേജ് എഡിറ്ററുകൾ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താവുന്നതാണ്. GNU അടിസ്ഥാനമാക്കിയ ഒരു ജനപ്രിയ റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്റർ ആണ് ജിമ്പ്.

ലെയറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനും കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിനും ജിമ്പ് ഉപയോഗിക്കാം. കാൻവാസുകളുടെ പശ്ചാത്തലവർണം സജ്ജമാക്കാനും അതിലേക്ക് ഇമേജുകൾ പകർത്താനും ജിമ്പിലൂടെ സാധിക്കും. നാം സൃഷ്ടിച്ച ചിത്രം മറ്റ് പ്രധാനപ്പെട്ട ചിത്രഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് മാറ്റാനും ജിമ്പിൽ സൗകര്യമുണ്ട്. ചിത്രങ്ങൾ ആകർഷകമാക്കുന്നതിനായി അതിലേക്ക് ടെക്സ്റ്റ് ഉൾപ്പെടുത്താൻ സാധിക്കും. ജിമ്പിൽ ലഭ്യമായ വിവിധതരം ടൂളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ വിവിധ ആകൃതികളിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. GIMP ൽ ലഭ്യമായ ട്രാൻസ്ഫോം ടൂളുകൾ ഒരു ഇമേജിനെ പൂർണമായോ അല്ലെങ്കിൽ ഭാഗികമായോ രൂപമാറ്റം വരുത്തുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

പഠന നേട്ടങ്ങൾ

ഈ അധ്യായം പൂർത്തിയാക്കിയ പഠിതാവ്

- ലളിതമായ ഇമേജ് എഡിറ്റിങ്ങിനും മറ്റ് ഇമേജ് ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് പരിവർത്തനത്തിനുമായി ജിമ്പ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിക്കാൻ സാധിക്കും.
- ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ ലെയറുകളുടെ പ്രാധാന്യം മനസ്സിലാക്കും.
- വിവിധ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവഹിക്കുന്നതിന് ജിമ്പിൽ ലഭ്യമായ വിവിധ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ടൂളുകൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ സാധിക്കും.
- ഒരു ഇമേജിൽ ടെക്സ്റ്റ് നൽകും.
- ഇമേജുകൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിന് വിവിധ ട്രാൻസ്ഫോം ടൂളുകൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ സാധിക്കും
- ഇമേജുകൾ സേവ് ചെയ്യുന്നതിനും മറ്റു ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് മാറ്റുന്നതിനും GIMP വഴി സാധിക്കും.

ലാബ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ

1. നിങ്ങളുടെ വിദ്യാലയത്തിനായി സ്കൂൾ ലോഗോയും ഫോട്ടോയും ഉപയോഗിച്ച് ഒരു തിരിച്ചറിയൽ കാർഡ് രൂപകല്പന ചെയ്യുക. തിരിച്ചറിയൽ കാർഡിന്റെ മറുവശത്ത് വിലാസം നൽകണം.
2. നിങ്ങളുടെ ഫോട്ടോ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു നെയിം സ്ലിപ്പ് തയാറാക്കുക.
3. നിങ്ങളുടെ സ്കൂൾ വാർഷിക ദിനത്തിൽ അതിഥികൾക്കുള്ള ബാഡ്ജ് രൂപകല്പന ചെയ്യുക.

4. ഒരു സിംഹത്തിന്റെ ചിത്രം ഡൗൺലോഡ് ചെയ്ത്, അതുപയോഗിച്ച് രണ്ടു സിംഹങ്ങൾ അഭിമുഖമായി നിൽക്കുന്ന ഒരു ചിത്രം ഉണ്ടാക്കുക.
5. കെ.എസ്.ആർ.ടി.സി ബസ്സിന്റെ ചിത്രം ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യുക. ബസിന്റെ 5 കോപ്പികൾ എടുത്ത് അവയെ ഉദ്ഘാടനത്തിനുള്ള തയ്യാറെടുപ്പ് എന്ന നിലയിൽ വരിയായി നിൽക്കുന്ന ചിത്രം തയാറാക്കുക. ആവശ്യമെങ്കിൽ ബസിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക.
6. ഒരു ബസിന്റെയും പുലിയുടെയും ചിത്രങ്ങൾ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യുക. പുലിയുടെ ചിത്രം ബസ്സിൽ വരച്ച ഗ്രാഫിക് ആയി സ്ഥാപിക്കുക.
7. റോസാപ്പൂവിന്റെ ചിത്രം ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യുക. പ്ലസ് വൺ വിദ്യാർഥികളെ സ്വാഗതം ചെയ്യുന്നതിനായി ഒരു ബാനർ തയാറാക്കുക. അതിൽ റോസാപ്പൂവ് ഉപയോഗിച്ച് ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അതിര് സൃഷ്ടിക്കുക.

മാതൃക ചോദ്യങ്ങൾ

ഹ്രസ്വോത്തര ചോദ്യങ്ങൾ

1. താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തരംതിരിക്കുകയും അനുയോജ്യമായ തലക്കെട്ടുകൾ നൽകുകയും ചെയ്യുക.

   CorelDRAW, GIMP, Photoshop, Inkscape, 3D Studio Max
2. സ്കെയിലിങ് എന്നാൽ എന്ത്? സ്കെയിലിങ് ചെയ്യുന്നതിനിടയിൽ ചിത്രങ്ങൾ വികലമാകുന്നത് എങ്ങനെ തടയാം?
3. Fuzzy Select എങ്ങനെയാണ് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്?
4. Anchoring കൊണ്ട് എന്താണ് ഉദ്ദേശിക്കുന്നത്?

ലഘു ഉപന്യാസ ചോദ്യങ്ങൾ

1. റാസ്റ്റർ, വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എന്നിവ താരതമ്യം ചെയ്യുക.
2. രവി തന്റെ കമ്പനിക്കായി ഒരു ലോഗോ രൂപകല്പന ചെയ്യുകയാണ്. ഈ ആവശ്യത്തിനായി ഒരു ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ നിർദ്ദേശിക്കുക. നിങ്ങളുടെ നിർദ്ദേശത്തിന് ന്യായീകരണം നൽകുക.
3. GIMP ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിന്റെ സവിശേഷതകൾ ലിസ്റ്റ് ചെയ്യുക.
4. GIMPലെ ലെയർ എന്നാൽ എന്താണ്? ലെയറുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്റെ ഗുണങ്ങളെക്കുറിച്ച് വിവരിക്കുക.
5. ഒരു പുഷ്പത്തിന്റെ വെളുത്ത പശ്ചാത്തലം നീക്കുന്നത് എങ്ങനെ എന്നു വിവരിക്കുക.
6. ജിമ്പിലെ Foreground Select എന്താണ്? ഇത് എങ്ങനെ ചെയ്യാം?

ഉപന്യാസ ചോദ്യങ്ങൾ

1. ഒരു ഇമേജ് എഡിറ്റിങ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിന്റെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ എന്തൊക്കെയാണ്? വിവിധ തരം ഇമേജ് എഡിറ്ററുകളെക്കുറിച്ച് ഉദാഹരണ സഹിതം വിവരിക്കുക.
2. ജിമ്പ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ ലഭ്യമായ ഏതെങ്കിലും അഞ്ചു selection ടൂളുകളെക്കുറിച്ച് വിവരിക്കുക.
3. ജിമ്പിലെ മൂന്ന് Transform ടൂളുകളെക്കുറിച്ച് കുറിപ്പുകൾ എഴുതുക.