Omzetten naar grijswaarden of zwart/wit

Je kan in GIMP een afbeelding (of een aparte laag) op verschillende manieren omzetten in grijswaarden of in puur zwart/wit.

We werken met de afbeelding **bloemen.jpg :**



1 Via de modus van de afbeelding.

Wanneer je een afbeelding in een andere modus zet dan RGB, dan 'verlies' je elke mogelijkheid om nog kleur in je ganse document te krijgen! Als je nog in kleur wenst te werken, mag je deze optie niet kiezen. De volgende opties werken per laag.

Voorbeeld:

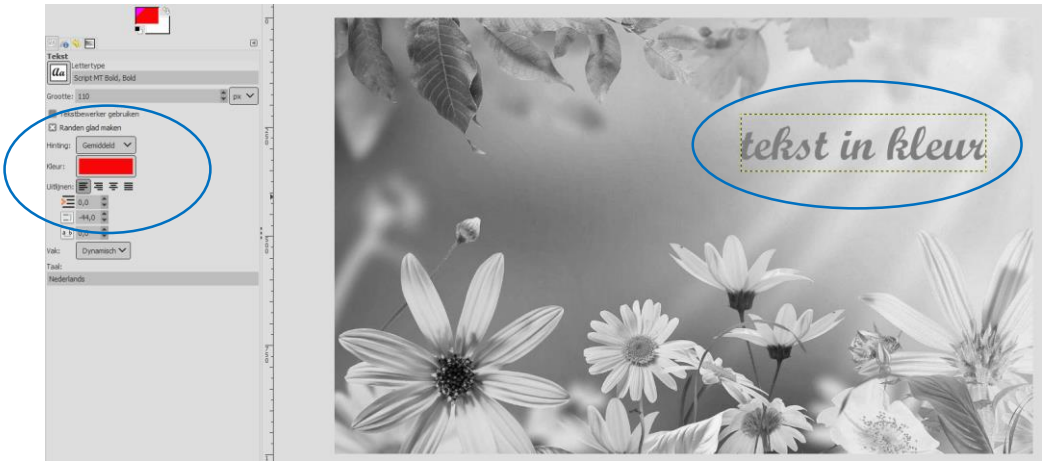
Ga naar het menu **Afbeelding → Modus → Grijswaarden**

Je ziet de afbeelding nu in grijswaarden.

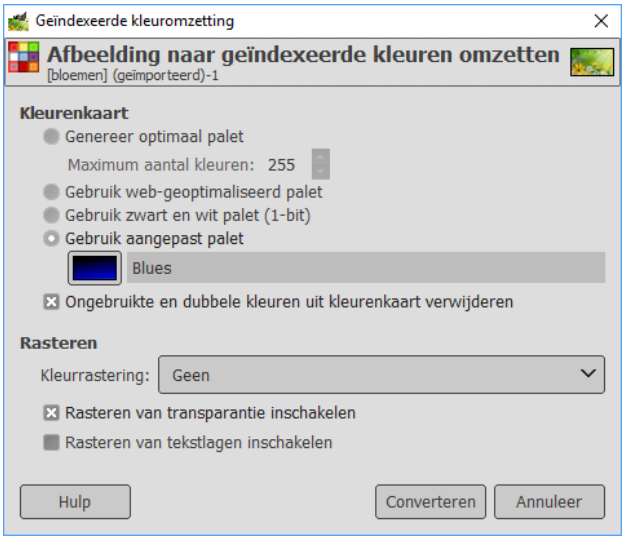
Nadelen:

1) Er zijn hier geen instellingen mogelijk.

2) Je kan geen enkele kleur meer gebruiken in je ganse document! D.w.z. dat wanneer je er wilt op schilderen of tekst wilt opzetten, deze altijd in de overeenkomstige grijswaarde worden omgezet.

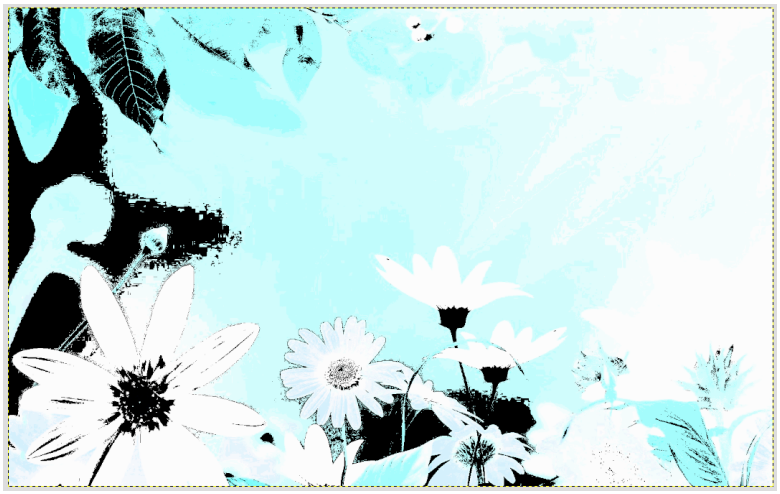


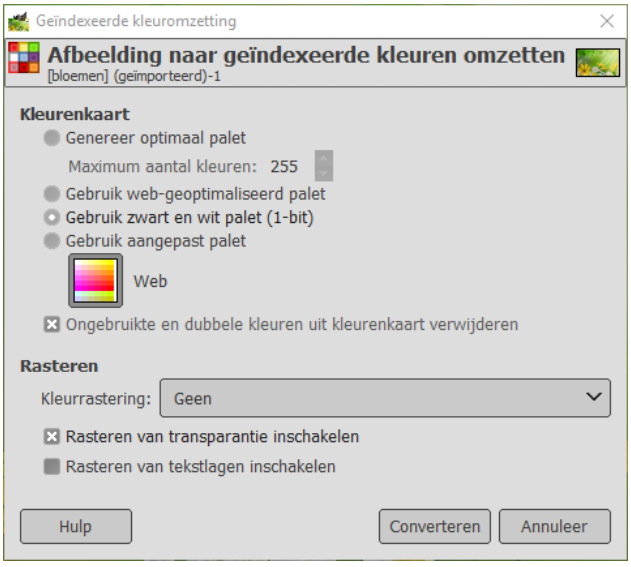
Modus geïndexeerd: bij deze modus kan je het aantal kleuren beperken in de afbeelding:



Voorbeeld: vink **Gebruik aangepast palet** aan en kies dan daaronder een kleurenpalet;
hiernaast is **Blues** gekozen.

Resultaat:





Voorbeeld 2:
vink **Gebruik zwart en wit palet (1 bit)** aan

Resultaat: een pure zwart en wit tekening:



2 Via menu Kleuren

In dit menu zijn verschillende mogelijkheden:

2.1 Tint / intensiteit

In dit dialoogvenster moet je de schuiver voor **Chroma (**=verzadiging) op -100 zetten.

Dan kan je met de schuiver voor **Lightness** (=helderheid) de afbeelding in zijn geheel donkerder of lichter maken.

2.2 Tint / verzadiging

Een beetje hetzelfde als hierboven. Eerst de verzadiging op -100 brengen en dan via Lichtheid lichter of donkerder maken.

Opmerking: ook al blijken deze 2 opties bijna identiek te zijn, toch geven ze een verschillend resultaat (zonder de helderheid te wijzigen):

Tint/intensiteit



Tint/verzadiging



2.3 Verzadiging

Pure verzadiging is ook terug te vinden in het menu Kleuren.

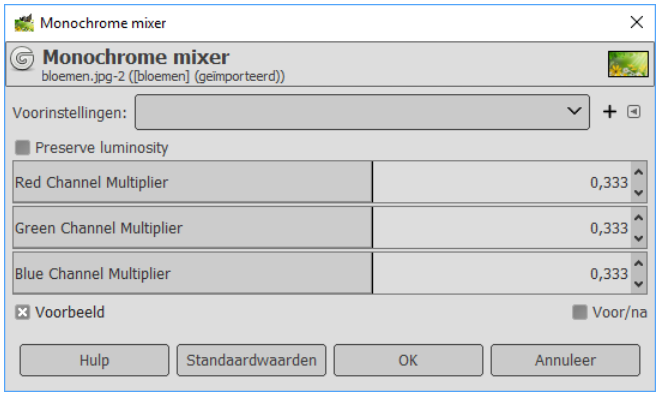
Zet de schuiver op 0 voor zwart/wit. Geen andere opties mogelijk.

2.4 Componenten → Extraheer kleurcomponent

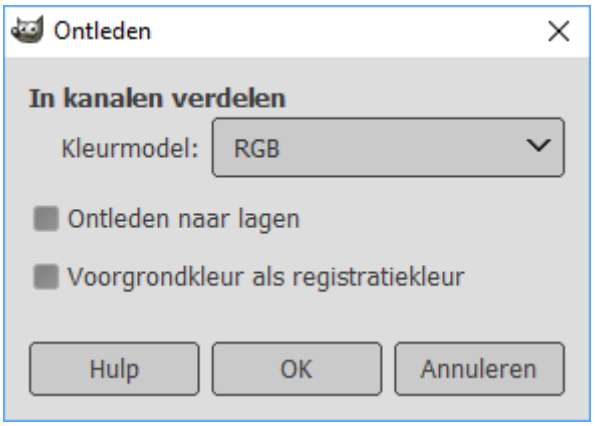
Geeft een grijswaarden afbeelding. Probeer de verschillende Componenten eens uit. We gaan er hier niet verder op in.

2.5 Componenten → Monochrome mixer

Door de schuivers voor het rode, groene of blauwe kanaal te verplaatsen, bekom je een andere grijswaarden afbeelding.



2.6 Componenten → Ontleden



Welk kleurmodel er gebruikt wordt.

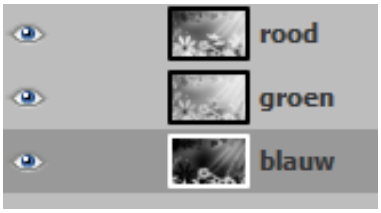
Zie verder.

Weinig nut.

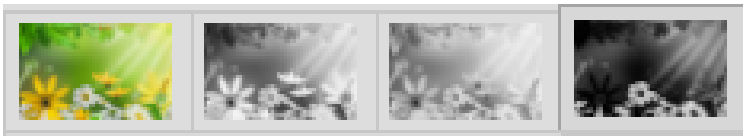
Test de kleurmodellen zelf eens uit.

Ontleden naar lagen:

Aangevinkt = 1 nieuwe afbeelding met 3 lagen voor rood, groen en blauw.

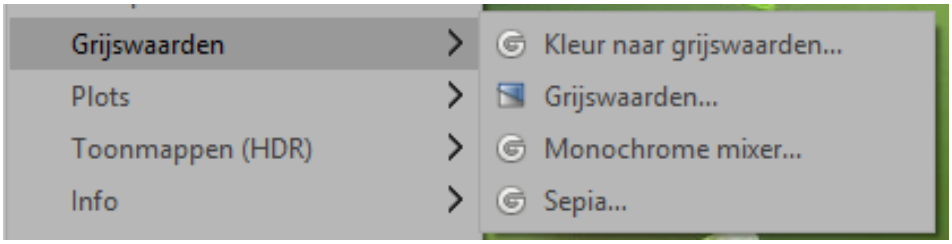


Niet aangevinkt = 3 nieuwe afbeeldingen!

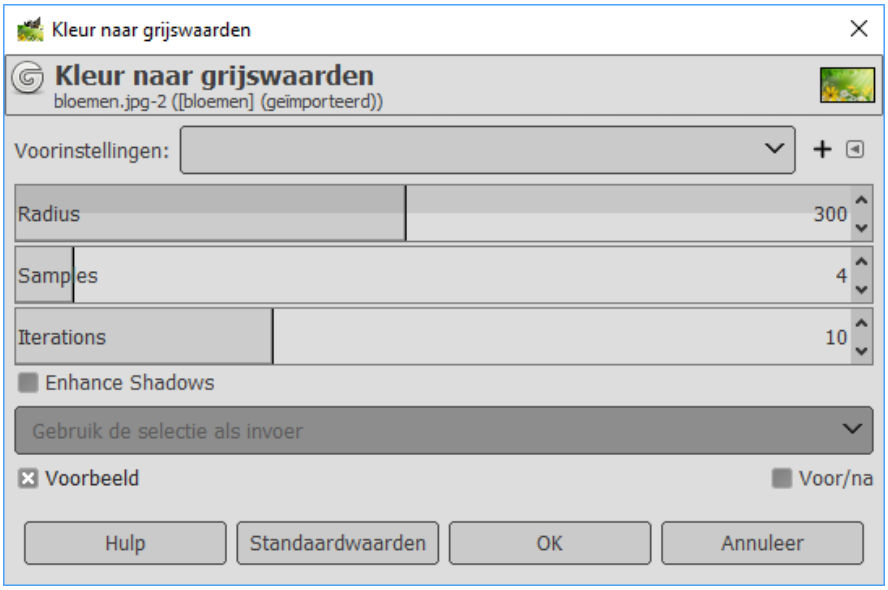


2.7 Grijswaarden

Het submenu grijswaarden bevat volgende opties:



Kleur naar grijswaarden…:



Geeft een nogal korrelige structuur. Is ook traag van bewerking omdat niet alle kernen van de processor worden gebruikt.

Radius: werkt een beetje zoals de drempelwaarde. Bepaald mede de grijswaarde van omliggende pixels. Zal de figuur in zijn geheel bleker of donkerder maken.

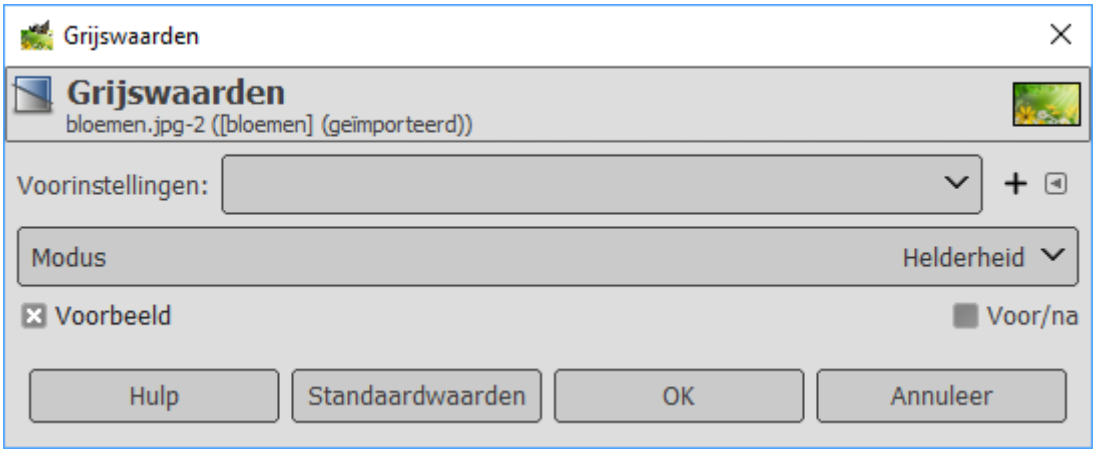
Samples: hoeveelheid 'monsters' er genomen worden. Dit hangt een beetje samen met de herhalingen (iterations).

Iterations: (herhalingen) hoe hoger, hoe minder de ruisvorming. Samen met 'samples' verhogen. Brengt wel een tragere verwerking mee.

Enhance Shadows: aangevinkt geeft het een contrastrijkere figuur, maar tevens een minder verfijnde.

Grijswaarden:

Geeft direct een goede afbeelding in grijswaarden. Door de modus te wijzigen, zullen de grijswaarden er wat anders uitzien. Proberen per oefening wat beste is.



Monochrome mixer: zelfde als puntje 2.5

Sepia: geeft een figuur in sepiatinten; geen zwart/wit dus eigenlijk:



Door de schuiver bij **Effect strenght** te verminderen, zullen er meer en meer kleuren origineel worden.



2.8 Drempelwaarde

Geeft een zwart en wit tekening:



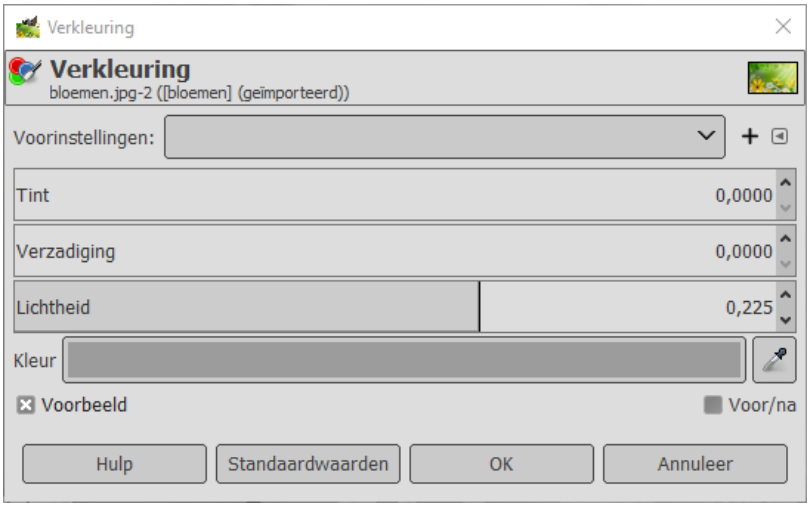
Door in het dialoogvenster de zwarte schuiver te verslepen, heb je méér of minder zwart. Schuif je deze helemaal naar rechts, dan heb je een zwarte laag; schuif je deze helemaal naar links, bekom je een witte laag. Dit wordt toegepast om het wit-punt en het zwart-punt in een afbeelding te vinden. Dit zijn respectievelijk het bleekste en het donkerste deel van een foto.

Werkwijze: sleep de schuiver helemaal naar links en kom dan stilaan terug tot er een zwarte vlek tevoorschijn komt. Dit is het donkerste deel in de afbeelding. Doe dit opnieuw (maar dan naar rechts om het bleekste deel te zien.

Je kan ook de witte schuiver naar links brengen voor andere resultaten als z/w-figuur.



2.9 Verkleuring



Zet de **Verzadiging** op 0 en speel met de **Lichtheid** voor andere resultaten.