

Gimp bővítmények (2. rész)

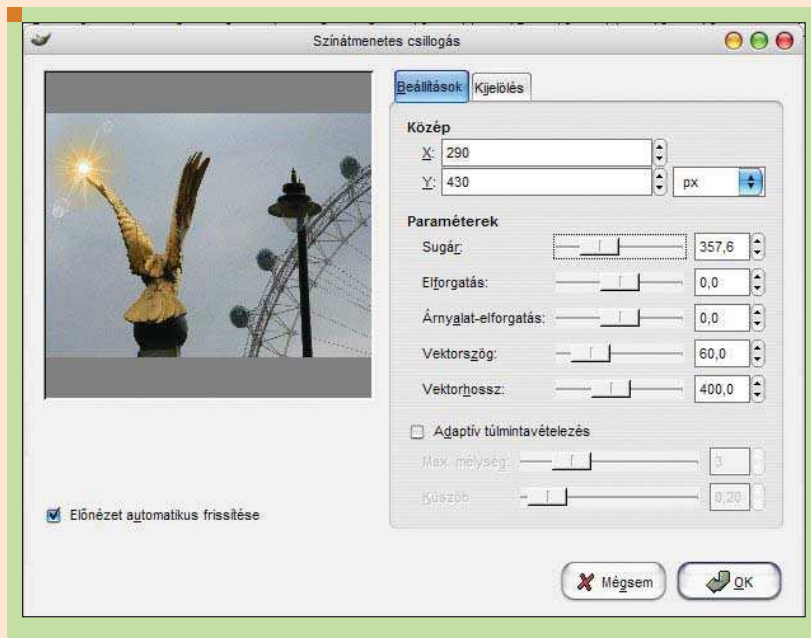
Siker, pénz, csillogás

Az elmúlt alkalommal a Gimp kiterjesztései közül a művészi ihletésűekkel foglalkoztunk. Most a fény és árnyék világával, vagyis a fényhatások széles tárházával fogunk elkezdni ismerkedni.

Kezdjük a *csillogás()* szűrővel a mai ismerkedést (*Szűrők>Fényhatások>Csillogás*)!

Valószínűleg nem ez lesz az az eszköz ami megváltoztatja az életünket, de ha egy tárgyra vagy fotóra szeretnénk egy becsillanást helyezni utólag, mégis jól jöhet. Fotók esetén inkább annak szoktunk örülni, ha nem csillan be rajtuk semmi. Ezért joggal merül fel a kérdés, mikor használható ez a szűrő? Ha egy képünk fényviszonyait az alább ismertetett fényhatások szűrő segítségével átalakítjuk, a térbeli hatás fokozásához hasznos lehet egyegy becsillanást helyezni a tárgyak élére. Szerencsére a csillogás szűrő egyszerű volta miatt beállításokkal nem lesz sok dolgunk, mindössze a becsillanás x és y koordinátáit kell megadnunk és már készen is vagyunk.

Látható, hogy nem a csillogás szűrő lesz az amit a legtöbbet használunk majd. Sokkal inkább szükségünk lenne egy jobban testre szabható eszközre, mellyel a fényhatásokat alakíthatjuk át. Kívánságunkat már valóra is váltották a *Gimp* fejlesztők, hiszen a fényhatások szűrő jóval tágabb terület ad a képzeletünknek. (*Szűrők>Fényhatások>Fényhatások*) Elhelyezhetünk képünkön különböző lámpákat, irányíthatjuk a fényeket, megadhatjuk intenzitásukat és színüket is. Mikor lehet hasznos ez az eszköz? Képzeljünk el egy fotót, mondjuk egy csoport képet, amelyen a fények nagyon változatosak.



Szeretnénk ha mindenkit egyformán jól lehetne látni, tehát módosítanunk kéne az egyes részek világosságát. Persze nem ígérem, hogy könnyű ügy lesz részletesen beállítani a megvilágítás paramétereit, de egy próbát biztosan megér!

A szűrő bőséges beállítási lehetőségekkel rendelkezik. A szűrő ablakában bal oldalon találjuk az előnézetet, jobb oldalon pedig fülek segítenek eligazodni a lehetőségek között. Az első fül cselesen *Beállítások* (*Options*) névre hallgat. Azt hiszem az itt található dolgok nem fognak nehézséget okozni senkinek. Ha az átlátszó háttér kiválasztót

megjelöljük, akkor a szűrő egy átlátszó háttérrel veszi alapul. Ennél sokkal használhatóbb az *Új kép* (*Create New Image*) és a *Jó minőségű előnézet* (*High Quality Preview*) lehetőség.

A *Fény fül* (*Light*) alatt már jóval izgalmasabb dolgokat találunk, hiszen itt van lehetőség létrehozni a fényforrásokat. Válasszunk ki egy fényforrást először! Döntsük el, hogy irányított vagy pontszerű fényforrást szeretnénk-e. Ezután jelöljük ki a szívünkhöz legközelebb álló szint és intenzitást. A további paraméterekkel a fényforrásunk helyét változtathatjuk meg. Ha irányított

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

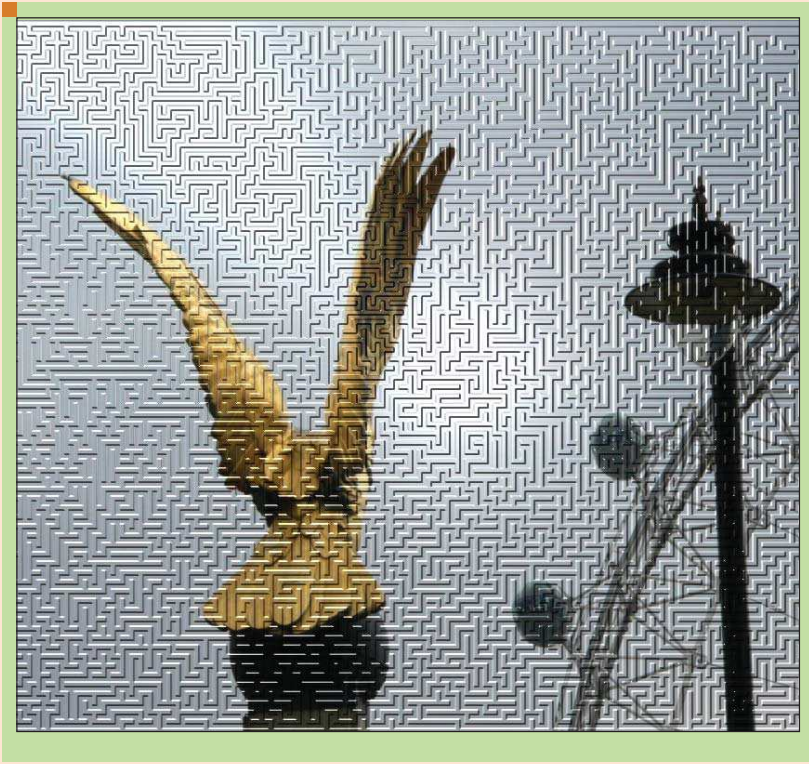
© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

fényforrást választottunk, akkor meghatározhatjuk még az irányt is amerre világítani fog. Az elszigetelés kiválasztót bejelölve utasíthatjuk a *Gimp*-et, hogy az előnézetben csak az aktuális fényforrást mutassa. Ez megkönnyíti a munkánkat ha sok fényforrással dolgozunk már.

Immár vannak fényeink. A következő fülön találjuk a képünk anyagának beállításait. Ezek mind a fények játékát befolyásolják méghozzá úgy, hogy meghatározzák miként fognak visszacsillanni a fények a képről. A *Ragyogással (Glowing)* adhatjuk meg, hogy az eredeti színek mennyire maradjanak meg ott, ahol csak szórt fény vetül a képre. A *Fényesség (Bright)* értékkel befolyásolhatjuk az eredeti színek teltségét amennyiben a lámpák direktben megvilágítják a területet. *Kifényesített-ség (Shiny)* jelenti a világos részek intenzitását és a *Csiszoltság (Hell)* magas értékei még jobban kiemelik az amúgy is világos részeket.

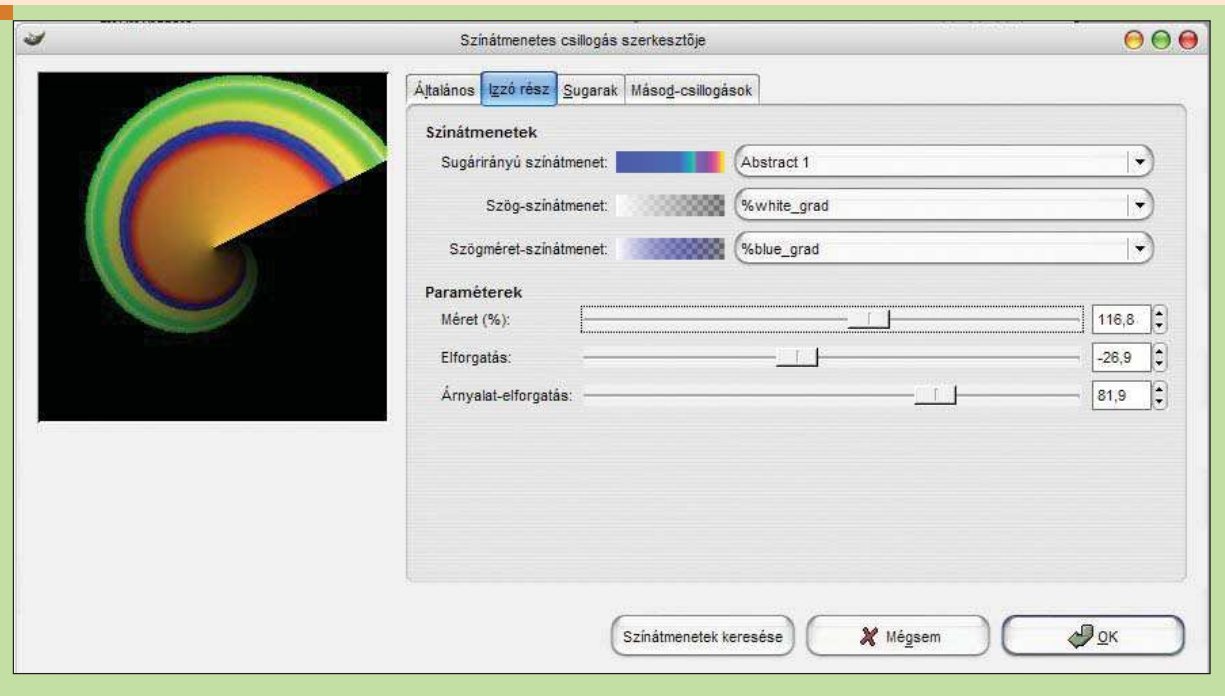
Amennyiben a fémszerű felület szeretnénk látni, jelöljük be a *Fémszerű (Metallic)* kiválasztót.

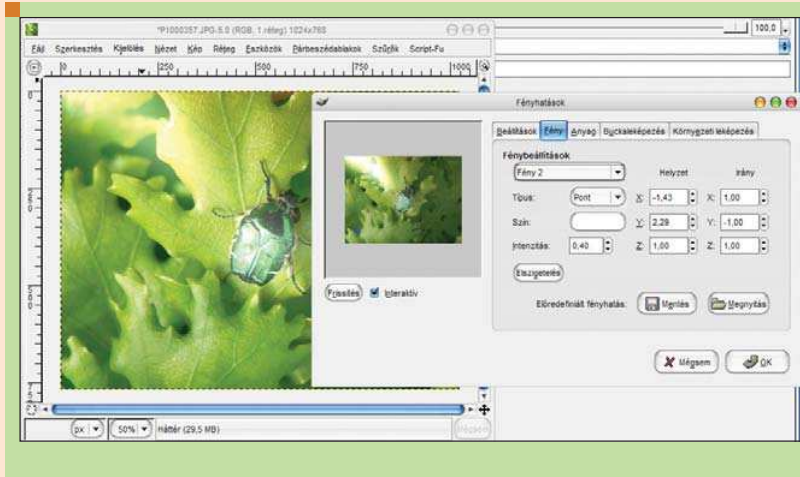
Az első akadályokon immár túl is vagyunk, viszont most jönnek azok a részek, amikre földi halandóként nem biztos hogy egyből ráérzünk minden magyarázat nélkül. A *Buckaleképzés (Bump Map)* segítségével



kisebb buckákat hozhatunk létre a képen, vagyis domborúvá tehetjük. Mindössze egy másik rétegen lévő fekete-fehér képet kell megadnunk, amely alapján a szűrő az alacsonyabban fekvő illetve a magasabban fekvő részeket felismeri. Ha már domború képünk van, akkor viszont máshogy

fognak megcsillanni rajta a fények. Most már remélem látszik hogy hova lehet kilyukadni ezzel a lehetőséggel! Például ha létrehozunk egy labirintus alakú mintát a *(Szűrők>Megjelenítés>Minta>Labirintus)* szűrővel egy új rétegen, majd pedig ezt a réteget használjuk





fel mint *Buckaleképzési képet (Bump Map Image)*, akkor az eredeti képünk úgy fog kinézni, mintha egy 3 dimenziós labirintusra lenne rányomtatva, köszönhetően a visszacsillanó fényeknek.

A *Környezeti leképzés (Environment Map)* a környezetből visszacsillanó fényt hivatott hasonló módon reprezentálni. Itt már azonban nem egy fekete-fehér, hanem egy *RGB* színterű képet vár a program. Ezzel végére is értünk a Fényhatások szűrőnek. Remélem sikerrel gazdagítja majd mindenkiné az eszköztárát.

Jól használható a *Színátmenetes csillogás (Gflare)* extrém sport fotókhoz, amikor imitálni szeretnénk a napfény becsillanását az objektíven. Sokszor megtörténik ez imitáció nélkül is, de ha mégsem jött volna össze élőben... Szóval lássuk a szűrő beállításait (*Szűrők>Fényhatások>Színátmenetes csillogás!*)

A beállítások föl alatt adhatjuk meg a csillogás *x* és *y* koordinátáit, a sugarat, mely a becsillanás méretét befolyásolja. Itt találjuk továbbá az elforgatás csúszkát mellyel a becsillanás sugarait tudjuk elforgatni. Ennek a beállításnak sok hasznát nem látom, megköthették volna kezünk annyival a fejlesztők, hogy ezt automatikusan választja a program. Az *Árnyalat elforgatással (Hue Rotate)* a színeket tudjuk változtatni. A vektorszög beállításával, a becsillanás és a vízszintes tengely közötti szöveget állíthatjuk. Vannak különböző fajtájú becsillanások, van olyan, amely egyre kisebb körökből áll. Ezek a körök egy szakaszon elszórva helyezkednek el. Ennek a szakasznak a hosszát

állíthatjuk a vektorhosszal. Ha bejelöljük az *Adaptív túlmintavételezést*, akkor az alatta lévő beállításokkal az élsimítást finomhangolhatjuk.

A *Kijelölés (Selector)* fület lehetett volna kicsit szerencsésebben is fordítani, ugyanis ezen a fülön választhatunk a különböző típusú csillogás fajták közül. Megéri végigpróbálni valamennyit! A meglepetés azonban még hátra van! Magunk is készíthetünk új színátmenetes csillogást! Készítsünk is egyet rögtön, majd kattintsunk a *Szerkesztés* gombra. A szerkesztőben hamar rájöhettünk, hogy minden színátmenetes csillogás három különálló dologból áll össze. Először is van maga az *Izzó mag (Glow)*. Fontos összetevők még a *Sugarak (Rays)*, majd legvégül a *Másodcsillogás (Second Flares)* következik. Az általános beállításoknál megadhatjuk a három rész átlátszóságának mértékét és a módot, ahogy a szűrő az adott részt megrajzolja. *Normal* módban a csillogást nem befolyásolja az alatta lévő képrész. *Hozzáadás (Addition)* mód választásakor a színek összegződnek, *Átfedés (Overlay)* mód esetén a megfelelő sötét illetve világos részek kölcsönösen erősítik és gyengítik egymást. Végezetül *Képernyő (Screen)* módban a kép sötét részei felerősítik a csillogás megfelelő világos részeit.

Ezután következik az egyes alkotóelemek viselkedésének aprólékos finomhangolása. Nézzük az Izzó részt!

A beállítási lehetőségek a színekkel kezdődnek. Segítségükkel gyorsan rá lehet jönni, hogy az előnézetben látható körlap hogyan épül fel. Állítsuk a sugárirányú *színátmenetet*(

Abstract1 értékre, majd a *Szög-színátmenetet %white_grad* és végül a *szögméret-színátmenetet %blue_grad* értékre. Így már tisztábban látható, hogy a három paraméter mit is jelent. A paramétereket is könnyebben értelmezhetjük miután láthatóvá tettük az izzó rész felépítését. Gyakorlatilag a szűrő elkezd rajzolni egy körszeletet. A kiinduló szöveget mi adhatjuk meg az *Elforgatás (Rotation)* paraméterrel. Az egyes pontok színét pedig a megadott színátmenetek alapján számolja a program. Logikusan minden pont színét két adata határozza meg: a középponttól való távolsága és a kiinduló szöghöz képesti szöge. Hogy azonban tényleg teljes legyen a szabadságunk, a paraméterek között található *Árnyalat-elforgatással* az egész színtartományt kedvünkre eltolhatjuk.

Ha megértettük az izzó rész beállításait, akkor nem lesz meglepő mindaz amit a sugarak szekciójában találunk. Mindössze két paramétert emelnék ki, mint hasznos segítséget: az *Ágak-száma (Number of spikes)* és az ágvastagság fontos szerepet tölt be abban, hogy látványos végeredményt kapjunk. A második csillogásoknál ne feledjük, hogy a színátmenetek az egyes kis csillogásokra vonatkoznak! A paraméterek segítségével pedig az összes kis csillogás felett rendelkezünk. Mégis, a legizgalmasabb kérdés ezek után következik, ami nem más mint a második csillogások alakja. A körön kívül választhatunk sokszöveget is. Érdekes eredményt kapunk azonban ha például 1-et írunk a szövegmezőbe... A szűrő meglepően értelmezi az egy oldalú sokszöveget!



Juhász Attila
(rabszolga@goraffe.hu)

Az Információ Technológiai Kar hallgatója a Pázmány Péter Katolikus Egyetemen. Érdeklődik a bioinformatika és a neurális hálózatok iránt. A fotózás és a tánc mellett öt éve foglalkozik webgrafikákkal. A linux terjesztések közül a Gentoo és az Ubuntu áll legközelebb a szívéhez. Fotós oldala a <http://people.goraffe.com/attila> címen található.