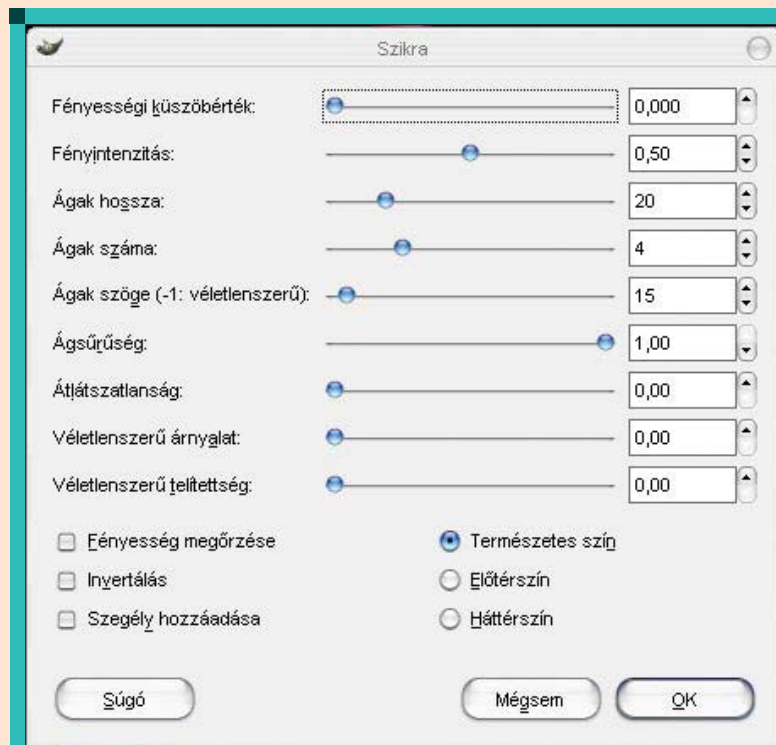


Gimp bővítmények (3. rész)

Szikrázó fények

Minden gyakorlott fotós tudja, hogy a fényekre különös figyelmet kell fordítani. Fény olyan a fotós számára, mint a szél a vadásznak. Mindig észben tartandó merről süt és milyen erősen. Az előző részben vetettünk pár pillantást olyan eszközökre, melyekkel utólag korrigálhatjuk a fényviszonyokat a képeinken. Most szemügyre vesszük azt a pár eszközt amit még nem említettünk fényhatások közül, majd pedig pár látványos üveg-effektus következik.

■ Az első pillantást vessük a *Szíkra szűrőre (Sparkle)*, mely a *Szűrők > Fényhatások > Szíkra* útvonalon található a menüben. Nagy meglepetés nem ér minket, hiszen nevéhez híven arra való, hogy szikrákat helyezzünk el vele a képen. A szikrák nem akárhol fognak megjelenni, hanem a legvilágosabb részek közelében. Azonban a határértéket, mely alapján a program kiválasztja a világos részeket, mi választhatjuk. Ennek ellenére a legnagyobb nehézséget az okozza, hogy előre megjósoljuk az egyes szikrák helyét. Kisebb előrelátással mégis megoldhatjuk ezt a kérdést, hiszen ahol fehér pontokat festünk a képünkre, ott biztosan szíkra fog keletkezni. A feladat egyszerűnek tűnik, mégis a szűrő ablakában rengeteg beállítás fogad minket. Az első amit rögtön érdemes beállítani, az az előbb említett *Fényességi küszöbérték (Luminosity threshold)*, mely meghatározza, hogy a képünk mely részein fognak „kipatanni” a szikrák. Minél magasabb az



■ 1. ábra A Szíkra szűrő beállításai



■ 2. ábra Egyszerű trükk



■ 3. ábra Így néz ki egy tipikus szikra

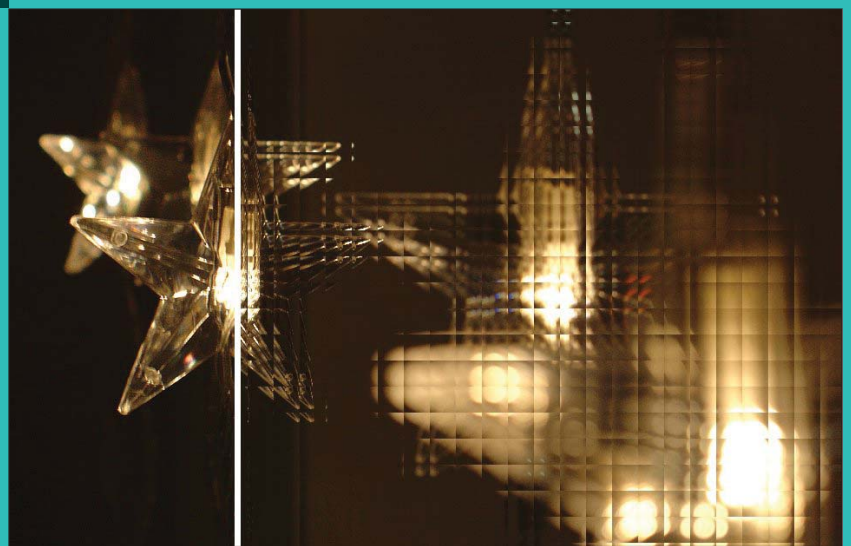


■ 4. ábra Hasonló eredményt kapunk, ha az Ágak szöge (-1)



■ 5. ábra Egy életszerű példa

érték, amit megadunk, annál több világos terület fognak beborítani a szikrák. Érdekes, hogy ha magas küszöbértéket adunk meg, akkor lényegesen több időre van szüksége a szűrőnek a végeredmény megjelenítéséhez. A hordozható gépemén ez az idő akár tíz, vagy tizenötszöröse is emelkedik, amennyiben egy nyomtatni kívánt nagy felbontású képen dolgozom. A következő beállítás, a *Fényintenzitás*



■ 6. ábra A fehér vonaltól jobbra eső részen jól látható a Katedrálüveg szűrő hatása

(*Flare intensity*) paraméter változtatásával a szikrák méretét befolyásolhatjuk. Logikusan működik nagyon, hiszen nagyobb érték beállításával, nagyobb átmérőjű és sugarú szikrákhoz jutunk. Érdekes megtartani viszont az alapbeállítást, hiszen az *Ágak hossza (Spike length)* és az *Ágak száma (Spike points)* csúszka segítségével sokkal kényelmesebben finomhangolhatjuk a végeredményt. Mindkét érték változtatásával a szikrák nagy ágait szabályozhatjuk, köztük még sok kisebb is lesz majd. Az *Ágak szöge (Spike angle)* paraméterrel megadhatjuk az első sugár vízszinteshez képesti szögét. Ha az értéknek (-1)-et adunk meg, akkor véletlenszerű lesz a szög. Ez akkor hasznos, ha sok szikránk is lesz a képen, de nem szeretnénk hogy teljesen ugyanúgy nézzenek ki. Sokkal karakteresebb szikrát kapunk azonban, ha fix értéket adunk meg, mert akkor a kis sugarak próbálnak hasonló irányba rendeződni mint a nagyok. Ennek egyébként elejét vehetjük, ha az *Ágsűrűség (Spike density)* paraméternek kis értéket adunk meg. Vannak opcionálisan választható lehetőségeink is. Ajánlom mindenkinek, hogy próbáljon ki pár tetszőleges variációt. Személy szerint sokat vártam a *Szegély hozzáadása (Add border)* opciótól, de valahogy nem sikerült vele szép, körvonallal kiemelt szikrát varázsolnom. Kíváncsi vagyok vajon másnak sikerült-e, vagy egy befejezetlen lehetőséggel állunk szemben?

Néhány egyszerű példa következik. A példaként felhasznált képet a magyar fejlesztésű *stock.xchng* (☞ *sxc.hu*) oldalról választottam. Rengeteg szabadon felhasználható fotót találhatunk az oldalon, sőt mi magunk is megoszthatjuk a jobban sikerült képeinket. A 2. ábrán jól látható az a trükk, ahogy a szűrőt rávehetjük, hogy ott hozzon létre szikrát ahol mi szeretnénk. Hozzunk létre egy üres réteget, és fessünk rá egy fehér pöttyöt. Mivel az tényleg a réteg legvilágosabb pontja, így oda szikra fog kerülni. A következő képen, a 3. ábrán látható szikrát a következő beállításokkal készítettem: *Ágak száma = 4*, *Ágsűrűség = 1*. A negyedik ábrához hasonló hatást érünk el, ha véletlenszerűre állítjuk az *Ágak szögét* és az *Ágsűrűségnek* magas értéket adunk. Végül pedig itt egy életszerű példa. Az 5. ábra készítésekor az előbb bemutatott trükköt használva vettem rá a szűrőt, hogy több szikrát is készítsen, mégpedig az általam választott helyeken. A fontosabb beállítások: *Ágak száma = 4*, *Ágak szöge = (-1)*, tehát véletlenszerű, *Ágsűrűség = 1/10*.

Üveg-hatások

Nézzünk új kihívás felé! A következőzenek az *Üveg-hatások*, melyeket a *Szűrők > Üveg-effektusok* útvonalon találhatunk a menüben. Itt mindössze két szűrő árválkodik. Mindkettő nagyon hasznos és könnyen munkára fogható.



■ 7. ábra Lencse alkalmazása

Legyen az első a *Katedrálüveg (Glass tile)* szűrő, mellyel olyan hatást varázsolhatunk képünkre, mintha egyetlen üvegen néznénk keresztül. A *Szíkra szűrővel* karöltve csodásan lehet a fotóink karácsonyi hangulatát emelni vele! Minden más olyan helyzetben is jól jön a segítsége, amikor szeretnénk a képünket elmosottá, kevésbé karakteressé tenni. Ilyen eset például, ha egy kép csak másodlagos grafikai elem, viszont túlságosan is figyelemfelkeltő.

Beállítani valónk nincs is sok. Mindössze azt szabályozhatjuk, hogy a katedrálüveg mekkora csempékből álljon. Külön állíthatjuk a vízszintes és a függőleges felbontást.

A második és egyben utolsó a *Lencse alkalmazása (Apply lens)* szűrő.

Ez sajnos egy olyan eszköz, ami több is lehetne, mint ami. Látványos megoldás lenne különböző lencsén keresztül nézni a képünket, de sajnos ezzel az eszközzel csak nagyítani tudunk. Nagyobb problémának érzem, hogy az egész réteget nagyítja, tehát nincs lehetőségünk beállítani kisebb sugarú lencsét, márpedig így egy kényelmes funkciótól esünk el. Ezt a korlátot kikerülhetjük, ha kivágjuk és új rétegre helyezzük azokat a képrészleteket, amelyeket nagyítani szeretnénk, vagy kijelöljük az adott képrészletet. Sajnos a homorú és más különleges kialakítású lencséről végképp megfeledkezett a készítő.

A 7. ábrán, ezen a fekete-fehér képen egészen jól kivethető a *Lencse alkalmazása* szűrő eredménye. A pirossal kiemelt területeket kijelöltem, majd a kijelölésre alkalmaztam a szűrőt. Örülök neki, hogy ilyen sok eszközt

ad a kezünkbe a *Gimp*. Remek lehetőségek ezek, ha jól és jókor használjuk őket. A fények és üveg-effektusok használatakor nagyon is jól látszik, hogy milyen látványos eredményt érhetünk el egy jól sikerült fotót felhasználva. Azt javaslom mindenkinek, hogy vegye elő a fényképezőgépet és fotózzon! Vigyük magunkkal munkahelyre, természetbe és szórakozni is. A fotózást sajnos/szerencsére nehéz helyettesíteni. Szerkesztésre, retusálásra és minden másra pedig itt a *Gimp*!



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.

