# HDR fénykép Qtipsgui-val és Gimp-pel

## PCLinuxOS Magazine - 2010. február

#### Írta: Dave Buckler (roc4fun)

Üdv, Dave vagyok. roc4fun néven talán ismertek. Ez a leírás a Qtfpsgui és a Gimp használatáról szól, HDR képek készítése során.

Minden fényképezési folyamat hátránya a rögzített – vitathatóan szűk – dinamikatartomány, ami a kép legvilágosabb és a legsötétebb pontja között van. A HDR – High Dynamic Range (nagy dinamikatartományú) fotózás egy módja a kép tónusainak kiterjesztésére. Ezt általában úgy érik el, hogy az ugyanarról a témáról készült képek részleteit illesztik össze. A feladatra létezik kereskedelmi szoftver. de csodálatos csomagolóinknak hála, kiváló nyílt forráskódú változat is van a tárolónkban. Ha eddig még nem tetted volna meg, használd a Synaptic-ot és telepítsd a Qtfpsgui-t és a Gimp-et.

Először is kell néhány kép. Legjobb az azonos



témáról állványról készíteni egy képsorozatot. A készített felvételek a legvilágosabbtól a legsötétebbig terjedjenek. Ez általában 3-5 képet jelent, az expozíciót egy-két lépésben változtatva.

Íme néhány kép a barátnőm lámpakészítő

stúdiójáról. Láthatod, hogy a legvilágosabb képen mennyire kiégtek az ablakok, miközben a legsötétebb képen alig látszik néhány részlet.



tints a "New HDR"-re. A párbeszédablakal válaszd ki a képekete.



Ha a képeid nem fedik tökéletesen egymást, hasz-nálhatod az "Auto Align Images"-t (automatikus képigazítás). (lent) Kattintsa Next-re.

A következő eszköz lehetővé teszi a képeid







### HDR fénykép Otfpsqui-val és Gimp-pel



#### SZ

erkesztését, ha kell. Itt kézzel igazíthatod a képeidet. Kattints a "Next"-re



Némi rágódás után az Otfpsgui megajándékoz egy HDR képpel, ami nem nagyon néz ki annak. Ez azért van mert a HDR-kép LDR eszközön lett renderelve. Némi színleképezéssel segíthetünk rajta. Kattints a "Tonemap hdr"-re.

Úgy vélem itt kezdődik a móka. Baloldalt van egy rész, ahol kiválaszthatod a kezelőt. A kezelők különféle színleképező algoritmusok. Nem vagyok nagyon jól tájékozott arról, hogy miképpen működnek, de mindegyik kezelő más-más eredményt hoz. Emellett, mindegyik kezelő variálható a vezérlők segítségével. Én a Mantiuk-kal, a Fattal-lal – mindkettő régi, és az új Drago-val értem el jó eredményeket, de neked nem kell ragaszkodnod az ajánlásaimhoz. Engedd el magad és készíts több színleképezést. Vedd észre, hogy hatással lehetsz a színleképezéseid kimeneti

méretére. A kisebb képek 💿 Undo - Brus 💿 gyorsabban készülnek el, a nagy képek nagyobbak, de tovább tart elkészíteni. A végeredményre gondolva Layers állítsd be a méretüket. Mode: Normal Mentsd őket egy megfelelő Opacity: helyre. Most váltsál asztalt és nyisd meg a Gimp-et.

"Fájl" "Megnyitás mentett rétegként" а színleképezéseddel.

Ez egy újabb lehetőség a kreativitás kiélésére Én általában "legmeghatározóbb" képe teszem а legaljára és a többieket rá. Kísérletezz a felső képek

képköteg > ×

SHE-

pregamm...\_0.jpg-2 🗘 Auto

Background \_pregamma\_1\_v1

\_pregamma\_1\_m

•

\$

rétegmódjaival. Nekem a "Rávetítés" és a "Gyenge fény" vált be. Használd a módot és a felső réteg





átlátszóságát, hogy a végeredményhez való hozzájárulásukat kézben tartsd. Magától értetődik, hogy a rétegek bármelyike és az eredményként kapott, kisimított kép a többi Gimp eszközzel manipulálható. Rakd össze a rétegeidet és mentsd!

Hasonlítsd össze ezt a képet a kiinduló hárommal









