Theorie Gaussiaans vervagen

Met deze filter vervaagt u snel een selectie met een aanpasbare hoeveelheid. Gaussiaans verwijst naar de klokvormige curve die door Photoshop Elements wordt gegenereerd wanneer er een gewogen gemiddelde op de pixels wordt toegepast. Bij het filter Gaussiaans vervagen krijgt u weinig details en een mistig effect. U kunt een straal voor het vervagen opgeven om te bepalen hoe ver het filter zoekt naar pixels om te vervagen.

Met het gereedschap Vervagen/verscherpen wordt het huidige penseel gebruikt om uw afbeelding lokaal te vervagen of te verscherpen. Vervagen kan handig zijn als een element van uw afbeelding te veel opvalt en u het wilt verzachten. Als u een hele laag of een groot deel ervan wilt vervagen, kunt u waarschijnlijk beter een van de vervagingsfilters zoals de Gaussianse filter gebruiken. De richting van een penseelstreek heeft geen effect: als u richtingsvervaging wilt, gebruikt u het gereedschap Smeren.

In de modus "**Verscherpen**" werkt het gereedschap door het contrast te verhogen waar het penseel wordt aangebracht. Een beetje hiervan kan nuttig zijn, maar overdrijving zal **ruis produceren**.

Zowel vervaging als verscherping werken stapsgewijs: als u de penseel herhaaldelijk over een gebied beweegt, wordt het effect met elke extra stap verhoogd.

Let ook op! Met een de gewone vervaag tool gaan we minder detail te zien krijgen dan met de Gaussianse filter.

Laat we dit even bekijken met onderstaand voorbeeld.
We gaan op onderstaande foto eerst de tool " vervagen" gebruiken.
In een tweede venster openen we de foto opnieuw en gaan we de gaussianse filter gebruiken.

<<vliegtuig.jpg>>

Oefening 1

zondag 17 september 2023
12:02

- Jullie gaan er nu zelf voor zorgen dat de vrouw eruit springt!

  <<oefening1_vrouw.jpg>>
- Op zich een mooi resultaat maar de achtergrond achter de vrouw vond ik afleiden van het hoofdonderwerp: de vrouw rechts. Daarom gaan we de achtergrond in de nabewerking vervagen via het filter Gaussiaan

1. *De filter Gaussiaan toepassen*
   Sla de foto op als: Vrouw1.JPG
2. *Het gereedschap vervagen gebruiken*
   Sla de foto op als: Vrouw2.JPG

Upload beide foto's bij de opdracht op teams: De gaussiaanse filter en het gereedschap vervagen.

Opslaan en exporteren

- Tevreden? OK. Sla je bestand desgewenst nog eens op na de laatste wijzingen in xcf formaat. GIMP slaat tegenwoordig altijd in zijn eigen formaat op.
- Met het GIMP XCF formaat kan LinkIn niet uit de voeten.
- Kies uit het menu Bestand > Exporteren of Exporteren als. Overschrijf nooit het originele bestand. Als formaat kies je png of jpg. png is de betere, maar jpg het meest universeel.
- Voeg jouw oefening toe aan in de opdracht zone op teams.

Oefening 2

zondag 17 september 2023
12:02

- Jullie gaan nu hetzelfde doen als bij oefening 1.

<<oefening2_vrouw.jpg>>

- Op zich een mooi resultaat maar de achtergrond achter de vrouw leidt opnieuw teveel af van het hoofdonderwerp: de vrouw rechts. Daarom gaan we de achtergrond in de nabewerking vervagen via het filter Gaussiaan

1. *De filter Gaussiaan toepassen*

   Sla de foto op als: Vrouw1.JPG
2. *Het gereedschap vervagen gebruiken*

   Sla de foto op als: Vrouw2.JPG

Upload beide foto's bij de opdracht op teams: De gaussiaanse filter en het gereedschap vervagen 2.

Opslaan en exporteren

- Tevreden? OK. Sla je bestand desgewenst nog eens op na de laatste wijzingen in xcf formaat. GIMP slaat tegenwoordig altijd in zijn eigen formaat op.
- Met het GIMP XCF formaat kan LinkIn niet uit de voeten.
- Kies uit het menu Bestand > Exporteren of Exporteren als. Overschrijf nooit het originele bestand. Als formaat kies je png of jpg. png is de betere, maar jpg het meest universeel.
- Voeg jouw oefening toe aan in de opdracht zone op teams.

Selecties

zondag 17 september 2023
12:03

In deze derde les gaan we aan de slag met het maken en gebruiken van een selectie. Voor we beginnen: het hier gebruikte voorbeeld is prachtig, in die zin dat het precies laat zien hoe je het nou

net niet moet gebruiken. Het is dus erg leerzaam, maar ik ben een beetje van de oude stempel: goed voorbeeld doet goed volgen. Het zint me dus eigenlijk niet zo, maar vooruit dan maar.

<<2400-vliegtuig-in-lucht-achtergrond-illustratie-ai-generatief.jpg>>
<<vecteezy_beautiful-tropical-beach-and-sea-with-chair-on-blue-sky_24295139_178.jpg>>

*Opdracht!*Ditmaal lever ik geen oefenfoto. Maak er zelf eentje! Zelfs met de camera van een telefoon is dat tegenwoordig goed te doen. Zet bijvoorbeeld een bord met bestek op de eettafel, maak een foto en haal de spullen weg. Zet dan een koffiekopje neer en maak weer een foto. Of bedenk zelf iets. Ik zou het niet proberen met een afwasborstel. Begin beter met iets eenvoudigs qua vorm.

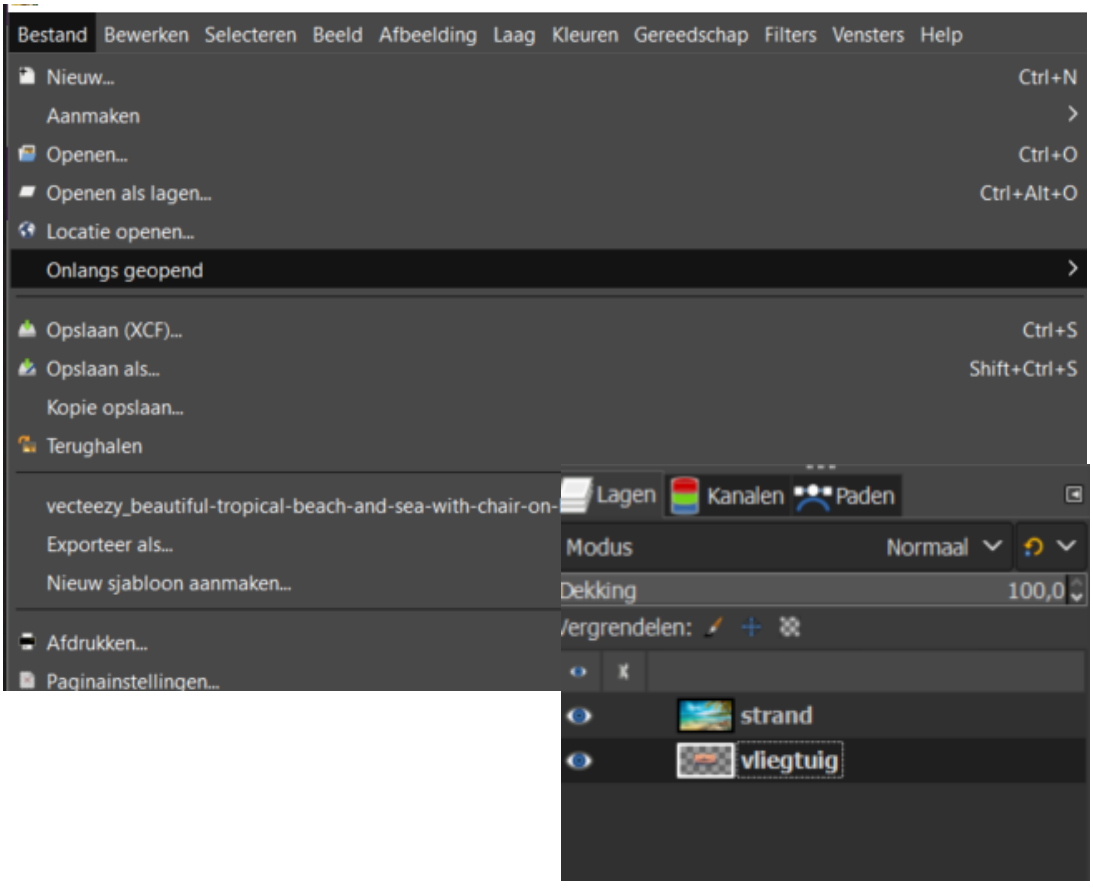
GIMP zelf is eigenlijk niet belangrijk. Het gaat om het resultaat, de combinatie van wat je met je camera vastlegt en wat je daaraan nog kan toevoegen (of corrigeren) met GIMP. Wat dat betreft zal elke ervaren fotograaf je er wel een keer op wijzen dat je eerste doel moet zijn het onderwerp goed in de camera te krijgen. Daar maak je het jezelf een stuk gemakkelijker mee.

GIMP zelf is eigenlijk niet belangrijk. Het gaat om het resultaat, de combinatie van wat je met je camera vastlegt en wat je daaraan nog kan toevoegen (of corrigeren) met GIMP. Wat dat betreft zal elke ervaren fotograaf je er wel een keer op wijzen dat je eerste doel moet zijn het onderwerp goed in de camera te krijgen. Daar maak je het jezelf een stuk gemakkelijker mee.

Jullie krijgen 2 foto's op mee te straten en te oefenen! Eentje is een vliegtuig de andere is een tropische strand foto.

We gaan dat vliegtuig uit de tweede foto naar de eerste laag kopiëren. We beginnen met het openen van de eerste foto en dan openen we vervolgens de tweede foto als een aparte laag. Die laag geven we de naam "vliegtuig", zodat we weten welke laag wat is. In het lagenvenster slepen we die laag naar onderen.

Weet je nog? **Je kijkt "van boven af" door die lagen heen.**
In deze situatie zie je alleen de bovenste laag: geen vliegtuig te zien



- (Het gereedschap voor een rechthoekige selectie zit linksboven in de gereedschapskist, boven de
"slimme schaar". Zie de afbeelding van de gereedschapskist verderop)
Dat gaan we nu doen met de slimme schaar. Officieel heet dat gereedschap wat moeilijker, maar het zoekt zelf de randen op, de overgangen in bijvoorbeeld de kleur. Met die schaar "in de hand" klikken we het contour van ons vliegtuig langs. Druk op toets 1 of 2 om het object lekker groot en werkbaar in beeld te krijgen.

- We hebben nu onze selectie en kiezen Bewerken > Kopiëren. Vervolgens wisselen we naar de bovenste laag (die zonder vliegtuig) en kiezen nu Bewerken > Plakken op. Daar is nu ons vliegtuig, recht voor de vlieger.

- Als we midden in het vliegtuig gaan staan met de cursor verandert de cursor in een kruis met vier
pijlpunten. Druk de linker muisknop in en sleep dat vliegtuig naar een positie die je zelf logisch vindt, bijvoorbeeld overeenkomstig met de kijkrichting van onze vlieger.. Vervolgens klik je in het
lagenvenster op het anker (onderin naast de prullenbak). Daarmee zet je de zwevende kopie vast in de laag.

Kijk, dat is eigenlijk toch wel leuk. Nu kun je zien hoe je een niet zo netjes uitgevoerde actie via een beeldbewerkingsprogramma (in de volksmond beter bekend als een fotoshoppen) kan herkennen. Als je dit soort acties wat meer doet ga je er zelf steeds meer oog voor krijgen. Toch is een goed uitgevoerde actie soms erg nuttig, maar wees op je hoede.

Veel succes!

Oefening 1

zondag 17 september 2023
12:04

Jullie gaan er nu zelf voor zorgen dat de kikker uit de laptop springt!

<<desktop.jpg>>

<<Kikker.jpg>>

1. *Kies zelf welke foto je eerst opent. (de kikker of de laptop)*

2. *open vervolgens de tweede foto als een aparte laag*

3. *Met die schaar tool "in de hand" klikken we het contour van de kikker aan. Druk op toets 1 of 2 om het object lekker groot en werkbaar in beeld te krijgen.*

4. *We hebben nu onze selectie en kiezen Bewerken > Kopiëren. Vervolgens wisselen we naar de bovenste laag (die zonder vliegtuig) en kiezen nu Bewerken > Plakken op. Daar is nu onze kikker.*

5. *Sleep de kikker naar een positie die je zelf logisch vindt.*

Opslaan en exporteren

- Tevreden? OK. Sla je bestand desgewenst nog eens op na de laatste wijzingen in xcf formaat. GIMP slaat tegenwoordig altijd in zijn eigen formaat op.
- Met het GIMP XCF formaat kan LinkIn niet uit de voeten.
- Kies uit het menu Bestand > Exporteren of Exporteren als. Overschrijf nooit het originele bestand. Als formaat kies je png of jpg. png is de betere, maar jpg het meest universeel.
- Voeg jouw oefening toe aan in de opdracht zone op teams.

Oefening 2

zondag 17 september 2023
12:05

Jullie gaan er nu zelf voor zorgen dat de leeuw op de straat loopt!

<<Oefening2_leeuw.jpg>>

<<oefening2_straat.jpg>>

1. *Kies zelf welke foto je eerst opent.*
2. *open vervolgens de tweede foto als een aparte laag*
3. *Met die schaar tool "in de hand" klikken we het contour van de leeuw aan. Druk op toets 1 of 2 om het object lekker groot en werkbaar in beeld te krijgen.*
4. *We hebben nu onze selectie en kiezen Bewerken > Kopiëren. Vervolgens wisselen we naar de bovenste laag (die zonder leeuw) en kiezen nu Bewerken > Plakken op. Daar is nu onze leeuw.*
5. *Sleep de leeuwnaar een positie die je zelf logisch vindt.*

Opslaan en exporteren

- Tevreden? OK. Sla je bestand desgewenst nog eens op na de laatste wijzingen in xcf formaat. GIMP slaat tegenwoordig altijd in zijn eigen formaat op.
- Met het GIMP XCF formaat kan LinkIn niet uit de voeten.

- Kies uit het menu Bestand > Exporteren of Exporteren als. Overschrijf nooit het originele bestand. Als formaat kies je png of jpg. png is de betere, maar jpg het meest universeel.
- Voeg jouw oefening toe aan in de opdracht zone op teams.

Rode ogen

zondag 17 september 2023
12:12

In dit laatste deel gaan we het hebben over ogen. Het grootste probleem met ogen is het "rode ogen" effect dat zich voordoet bij flitsen. Dat komt omdat de ogen de flits weer terugkaatsen. Nu geldt hier de wet "hoek van inval is hoek van uitval". Reflectie gaat bijna nooit in de zelfde richting terug. Dat werkt net zoals pingpongballetjes kaatsen. Pas als de flitser en de lens heel dicht bij elkaar staan zijn die twee hoeken zo klein dat licht terugkaatst naar de lens. En dat geeft ons dan die rode ogen.

Compact camera's

Het probleem doet zich vooral voor bij compact camera's, waarbij de ingebouwde flits dichtbij de lens zit. Bij de betere camera's klapt de flitser een deel omhoog. Dat vermindert het effect. GIMP heeft een goed filter om die rode ogen naar wens weg te werken.

Hoe?

Open het bestand:
<<rode ogen1.jpg>>

De techniek komt er op neer dat het rood wordt teruggebracht. Nu werkt deze filter direct op de hele foto en soms gaat dat goed. Maar vaak pakt het filter bijvoorbeeld ook de zojuist met lipstick lekker rood aangezette lippen aan en dan is het geen gezicht.

Daarvoor selecteren we eerst het ene oog met het Ovale selectie gereedschap. Hoe dat werkt met selecties heb ik hiervoor al besproken. Dan drukken we Shift in en doen hetzelfde bij het andere oog. Die tweede selectie wordt nu met de eerste samengevoegd.

De filter.

Ga naar Filters > Versterken > Rode ogen verwijderen. Je ziet in het voorbeeldvenster het effect. Klik het vinkje voor het voorbeeld eens aan en uit om het verschil te zien. Speel wat met de drempelwaarde om de mogelijkheden te ervaren. De standaarddrempelwaarde van 50 is een aardig uitgangspunt, hè?

Eenmaal naar je zin ingesteld klik je op OK en het filter wordt toegepast

Het lichtpunt in de pupil reduceren

Selecteer nu dat lichtpuntje met het Ovale selectie gereedschap. Dat zijn vrij kleine selecties, dus druk wanneer dit nodig is, 2 in voor nog meer inzoomen. Met Shift ingedrukt voegen we het andere lichtpuntje toe aan de selectie.

Kies nu Kleuren > Helderheid en contrast aanpassen. Breng de helderheid terug door het schuifje naar eigen inzicht naar links te schuiven

Ik vond zelf zo rond -35 een mooi compromis. Speel er weer mee! Je moet er mee leren werken en dan is het goed ook naar de uitersten te gaan.

> *Tip*
> *Dat lichtpuntje is het venstertje van de flitser. Door de afstand wordt dat zo'n naar klein fel puntje. Je kan eens gaan spelen met het kwast gereedschap en een klein penseel. Speel met de dekking en met de aspect ratio! Lichtpunten in je omgeving zijn vaak ramen met lekker zacht licht. Die geven ruitvormige lichtpunten in de ogen. Vandaar dat je de aspect ratio gebruikt. Die maakt van de streep een platte streep, afhankelijk van de richting van die streep. Met de Angle instelling kan je de hoek van je kwast draaien.*

Dieren

Bij dieren werkt deze techniek niet. Je zal na het selecteren van de beide ogen de benodigde kleuraanpassing handmatig moeten uitvoeren.

Als je een tijdje met die lichtpunten bezig bent geweest lijkt het soms allemaal nogal onnatuurlijk wat je
gemaakt hebt. Dat is normaal. Dat hebben portretschilders ook. Sla je werk op en laat het een tijd liggen. Daarna kijk je er weer fris tegenaan.