

Autor "Charles Bartley" ([gummyCowboy](#)), zaktualizował wtyczkę Luminosity Mask Drive-Thru (LMDT) 2.10 do wersji GIMP 3.0.0-RC 1.

<https://github.com/gummyCowboy/GIMP-python-fu/>
v2.03 Release date: November 22, 2024

Wtyczka została przetestowana w systemie Windows 10 i 11, ale powinna działać również w systemie Linux. LMDT służy do tworzenia maski jasności dla wybranej warstwy z zaznaczeniem i bez.

Tworzy stos opcjonalnie maskowanych warstw. Wymaga otwartego obrazu. Typy obrazów "RGB, GRAY",

Luminosity Mask Drive-Thru 2 (LMDT)

Jak zainstalować wtyczkę

Po rozpakowaniu, skopiuj folder "LMDT" i wklej go do folderu wtyczek GIMP 3. Lokalizacje folderów wtyczek programu GIMP można znaleźć w menu okna głównego programu Gimp 3 "/Edit/Preferences".

Gdzie znaleźć wtyczkę w programie GIMP 3?

Po skopiowaniu i wklejeniu folderu LMDT uruchom ponownie program GIMP. Po sprawdzeniu, wtyczka Luminosity Mask Drive-Thru powinna znajdować się w menu głównym okna Gimp 3, "<Image>/Layer/Mask/_Luminosity Mask Drive Thru..."

Co może zrobić Luminosity Mask Drive-Thru?

LMDT tworzy zamaskowane warstwy z wybranych warstw z zaznaczeniem lub bez. Typy masek mają różny zakres wpływu maski, co pozwala użytkownikowi skupić się na określonym obszarze obrazu opartym na jasności. W oknie dialogowym wtyczki LMDT zakres typu maski jest sortowany od góry od najmniejszego do największego.

Każda wybrana warstwa jest poddawana temu samemu cyklowi maskowania.

Jeśli istnieje zaznaczenie obrazu, każda wygenerowana maska jest łączona z zaznaczeniem.

Po zakończeniu przetwarzania maski przywracane są zarówno wybrane warstwy, jak i zaznaczenie obrazu.

Jeśli LMDT nie utworzy typu maski, po zakończeniu przetwarzania maski zostanie wyświetlone okno dialogowe z komunikatem o nieudanym utworzeniu typu maski. Typy masek zależą od pikseli, z których tworzona jest maska, więc zawsze jest możliwe, że któryś z typów masek zawiedzie. Również podczas przetwarzania, gdy zakres maski staje się mniejszy, liczba pikseli wyboru do utworzenia maski zmniejsza się, prawdopodobnie do zera.

Wtyczka jest oparta na samouczku PhotoShop dostarczonego przez Tony'ego Kuypera.

Autor poleca przeczytanie jego doskonałego poradnika:

<http://goodlight.us/writing/luminositymasks/luminositymasks-1.html>

Projektowanie masek

Podczas tworzenia masek warstw wynikowy stos warstw jest uporządkowany według dwóch czynników, jasności i wpływu. W przypadku jasnych i ciemnych warstw maskujących, jasne warstwy będą znajdować się na wierzchu ciemnych warstw w stosie warstw. Warstwy o średniej tonacji są umieszczane pomiędzy jasnymi i ciemnymi typami. W przypadku wpływu, biorąc pod uwagę typ maski jasny, średni lub ciemny, mniejszy wpływ będzie znajdował się nad większym wpływem. Kolejność ta jest odzwierciedlona w układzie pól wyboru w oknie wtyczki.

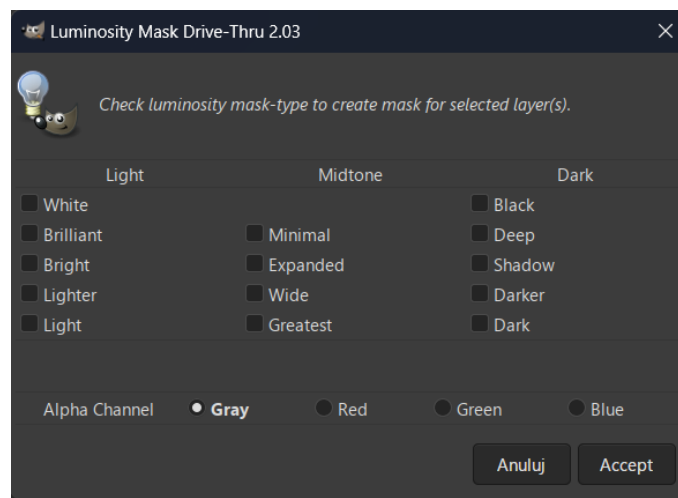
Jeśli po uruchomieniu wtyczki istnieje zaznaczenie, zostanie ono wyizolowane na warstwach maski. Odbyna się to przy założeniu, że użytkownik skupia się na określonym obszarze.

Jeśli warstwa początkowa jest ukryta lub zagnieżdżona, maski nadal będą tworzone.

Przed uruchomieniem skryptu należy wybrać warstwę początkową. Przykładowo, jeśli maska warstwy jest zaznaczona w doku Warstwy, skrypt zgłosi reklamację i odmówi uruchomienia.

Maska typu jasnego lub ciemnego jest tworzona poprzez zmniejszenie o połowę wpływu jej poprzedniej maski. Światła i cienie stanowią więc połowę oryginalnej skali szarości. Brighter Lights to połowa wpływu maski Lights. Darker Darks to połowa wpływu maski Darks i tak dalej. Ta technika tworzy pióro na masce. Skala piórka jest również zmniejszana o połowę dla każdej kolejnej wygenerowanej maski.

Maski **Midtone** tonów średnich pokrywają przestrzeń pomiędzy jasnymi i ciemnymi typami.



Nazwy masek

LIGHTS_MASK

```
"Lights ",  
"Lighter Lights",  
"Bright Lights",  
"Super Lights",  
"Ultra Lights"
```

DARKS_MASK

```
"Darks ",  
"Darker Darks",  
"Shadow Darks",  
"Super Darks",  
"Ultra Darks"
```

MIDTONES_MASK

```
"Basic Midtones",  
"Expanded Midtones",  
"Wide Midtones",  
"Super Midtones"
```

Basic Midtone - podstawowe półcienie znajdują się pomiędzy maskami **Lighter Lights** jaśniejszych światła i **Darker Darks** ciemniejszych cieni.

Expanded Midtone półcienie znajdują się pomiędzy maskami **Bright Lights** i **Shadow Darks**.

Wide Midtone półcienie znajdują się pomiędzy super **Lights** jasnymi i **Darks** ciemnymi tonami.

Super Midtones znajdują się pomiędzy **Ultra Lights** i **Darks**.

Moje osobiste podejście do Luminosity Masks

Te maski są świetnym sposobem na dodanie zainteresowania do obrazu. Warstwa maski dostosowana za pomocą HSL, krzywych lub modyfikacji balansu bieli może symulować źródło światła lub grę światła, dzięki czemu zbyt płaski obraz wydaje się mieć większą głębię lub dynamikę światła (jak w przypadku odbijania promieni).

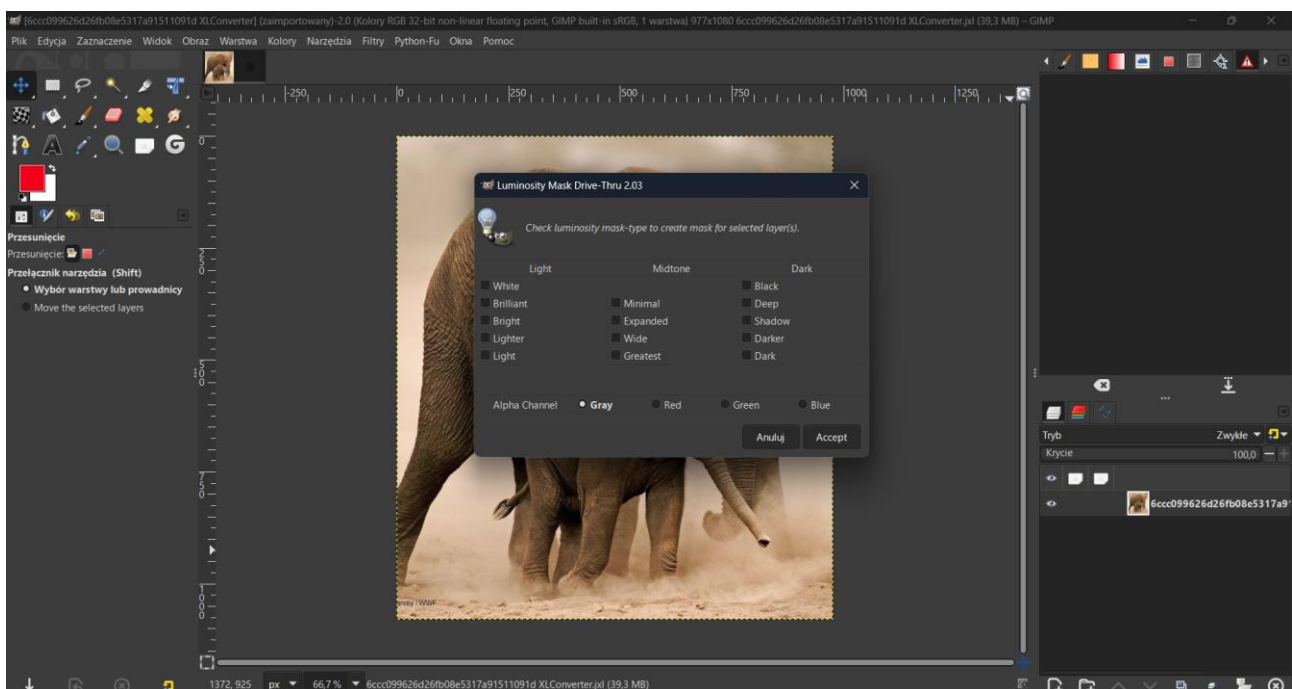
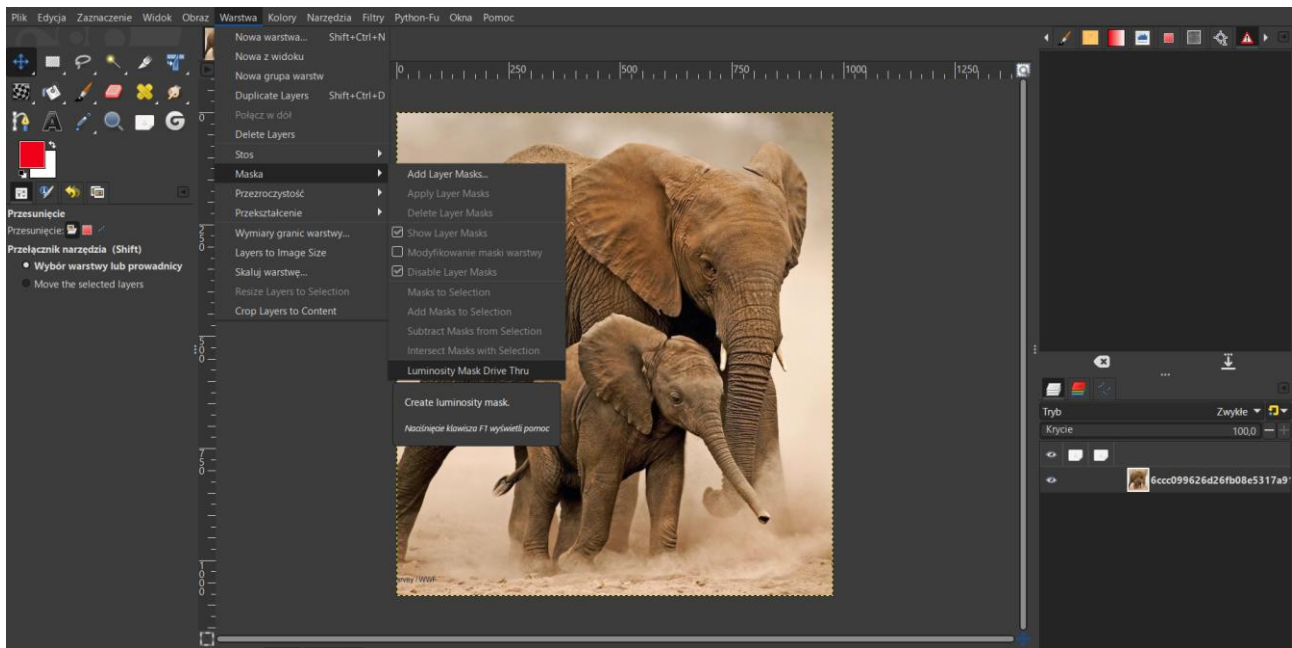
Linki

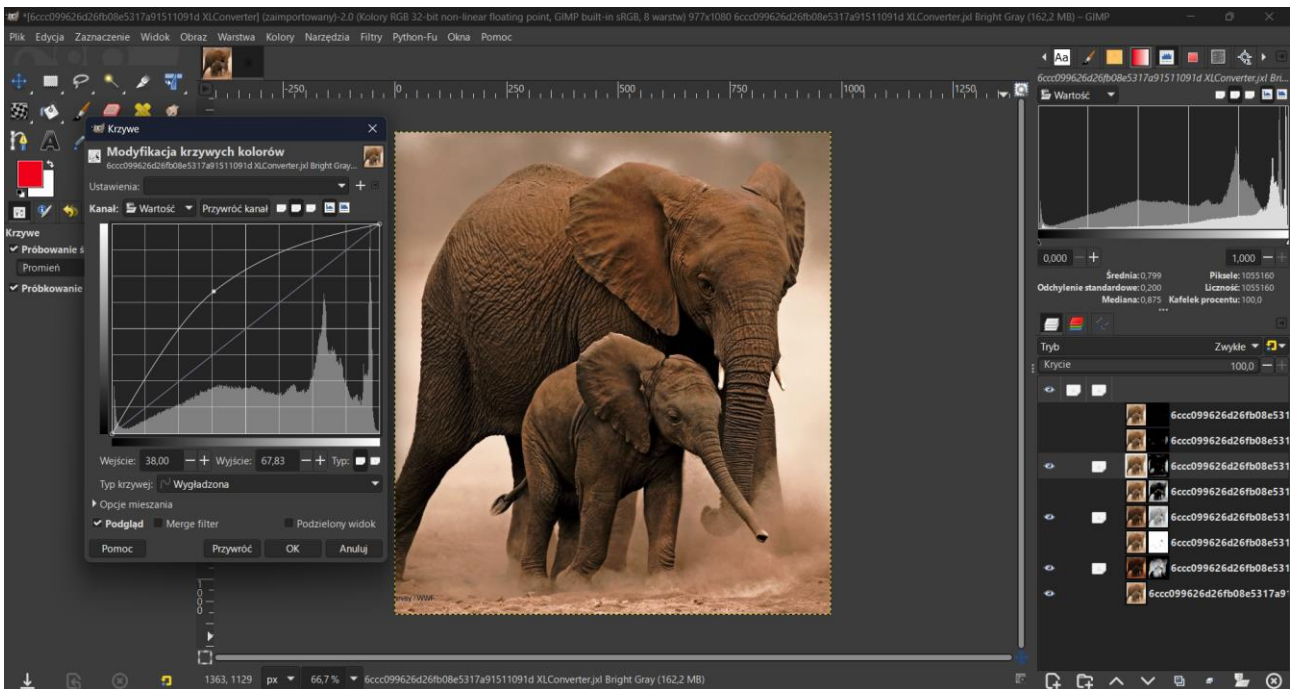
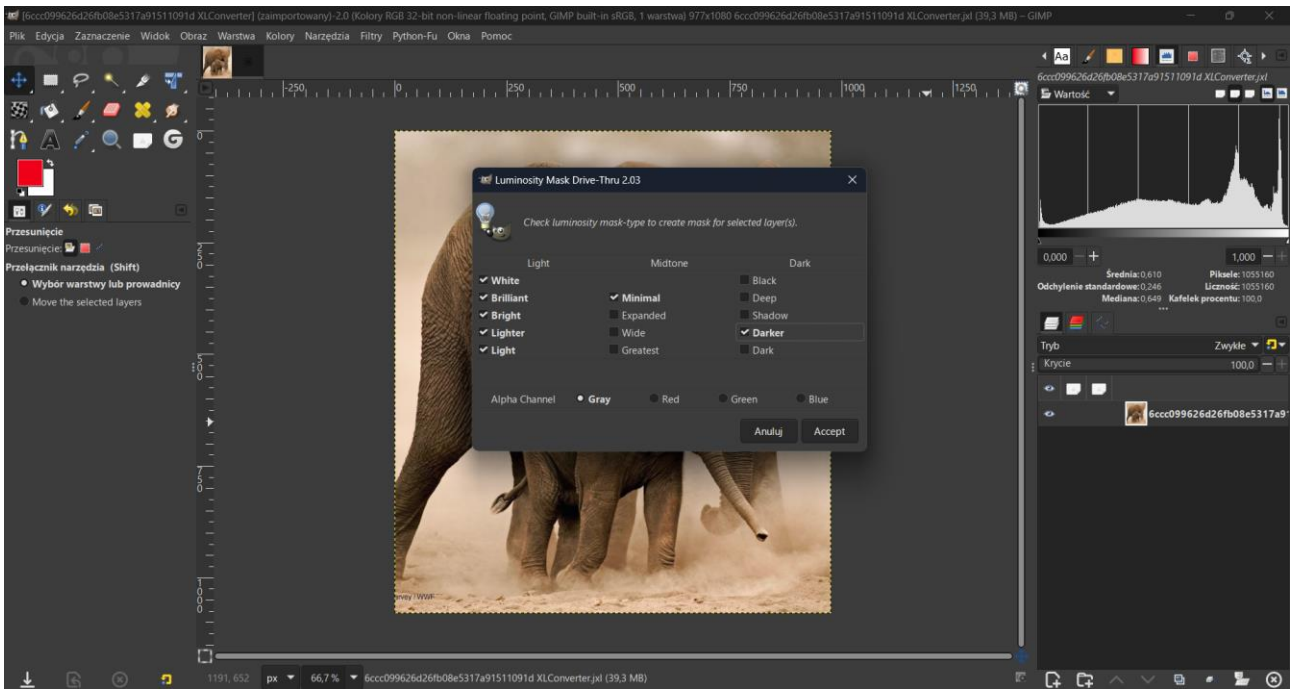
Najnowsze wersje wtyczek do GIMP-a publikuję na GitHubie pod nazwą użytkownika **GummyCowboy**:

<https://github.com/gummyCowboy/GIMP-python-fu/tree/master>

Oto wtyczka Python LMDT v2.03: [LMDT 2.03.zip](#) [12 KiB] => lub:

<https://github.com/gummyCowboy/GIMP-python-fu/blob/master/Gimp%20Luminosity%20Mask%20Drive%20Thru%201.01.zip>





Na podstawie danych autora wersję PL przygotował:

Zbigniew Małach
Zbyma72age (lat 90)