

Wtyczka GIMP - BA_Flamboyance

[[Flamboyance ver5a updated for G'Mic pre 2.0.0 QT \(23.3.2017 version\)](#)]

13-05-2017r

11 marca 2017 Brian Anderson ([animicule](#)) <http://gimpchat.com/viewtopic.php?f=9&t=15368>
opublikował zmodyfikowaną wtyczkę GIMP-a,

(zmodyfikowana wersja Lylejk's **Flamboyance flow**

<http://gimpchat.com/viewtopic.php?f=10&t=14999>

(Flow - płynne wykonywanie kroków i przejść między nimi).

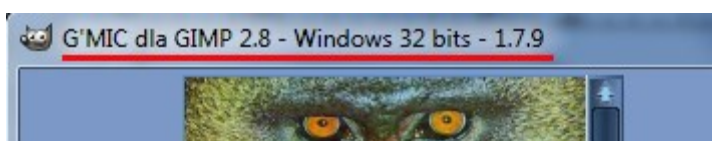
(Flamboyance – **Ekstrawagancja, Jaskrawość**)

Patrząc na możliwości i osiągnięte wyniki, są to naprawdę ciekawe wyniki pożądane przez niektórych zainteresowanych.

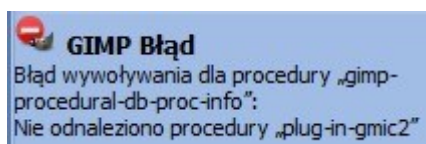
Plug-in posiada bogate menu, które ma wpływ na oczekiwane wyniki. Wtyczka opiera się na G'MIC od wersji 1.7.6 do **pre-2.0.0 qt**.

Warunkiem prawidłowego funkcjonowania filtra jest odpowiednie ustawienie zainstalowanej wersji G'MIC. (Określony w menu przed uruchomieniem narzędzia.)

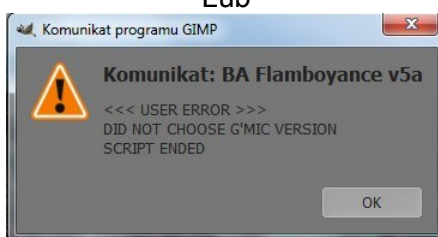
Jeśli nie pamiętamy jaką wersję G`MIC mamy zainstalowaną, najpierw Filtry => G`MIC i go otwieramy:



Jeśli ustawimy niepoprawny:



Lub



Uwaga: wybór właściwego tematu do manipulacji, zawsze wydaje się być największym sukcesem w przypadku filtrów manipulacji i najprawdopodobniej jest "sekretem", aby uzyskać świetny wynik.

Musi być zainstalowany G'MIC ver 1.7.6 lub 2.0.0 dla wersji wtyczki 5a wersja 5a_qt dla pre-2.0.0 Qt G'MIC aktualizowanych z 23.03.17 lub 30.03.17

<http://gimpchat.com/viewtopic.php?f=9&t=15368>

<http://gimpchat.com/download/file.php?id=29763> BA_Flamboyance_v5a_qt.zip [5.29 KiB]

<http://gimpchat.com/download/file.php?id=29562> BA_Flamboyance_v5a.zip [5.07 KiB]

(Wersja 5 zastąpiono opcję Rodilius z G`MIC Boost/Fade, oraz zmieniono 2x rozmiar obiektu na podwojenie wielkości procesu, chyba że rozmiar procesu == 0 taki sam jak rozmiar obiektu.

Powoduje to usunięcie Presets ustawień wstępnych)

Instalujemy: w folderze plugins naszego GIMP-a.

Plugin został przetestowany w następujących instalacjach:

WIN 7 64 bit:

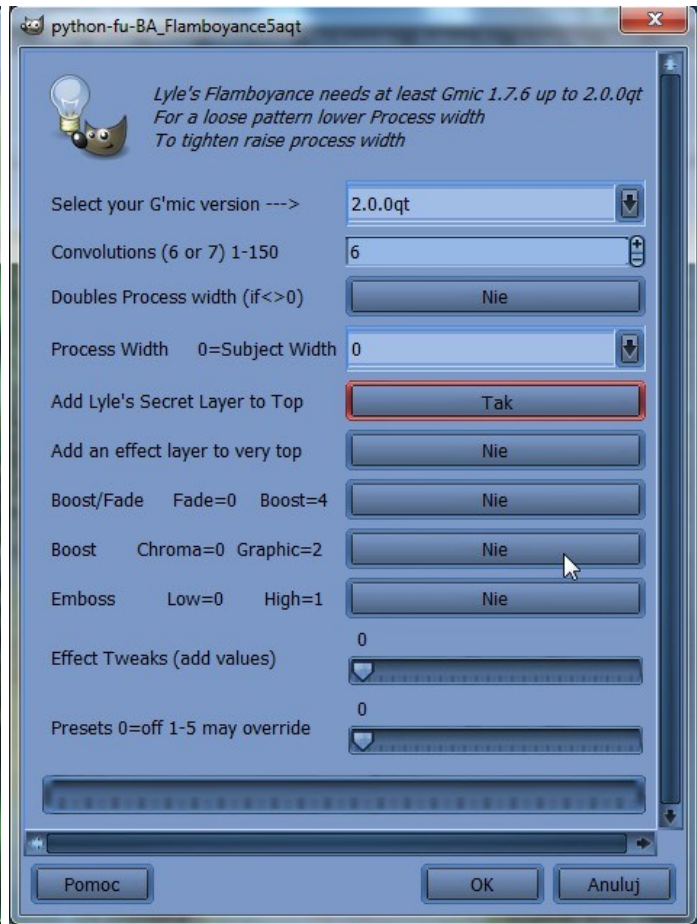
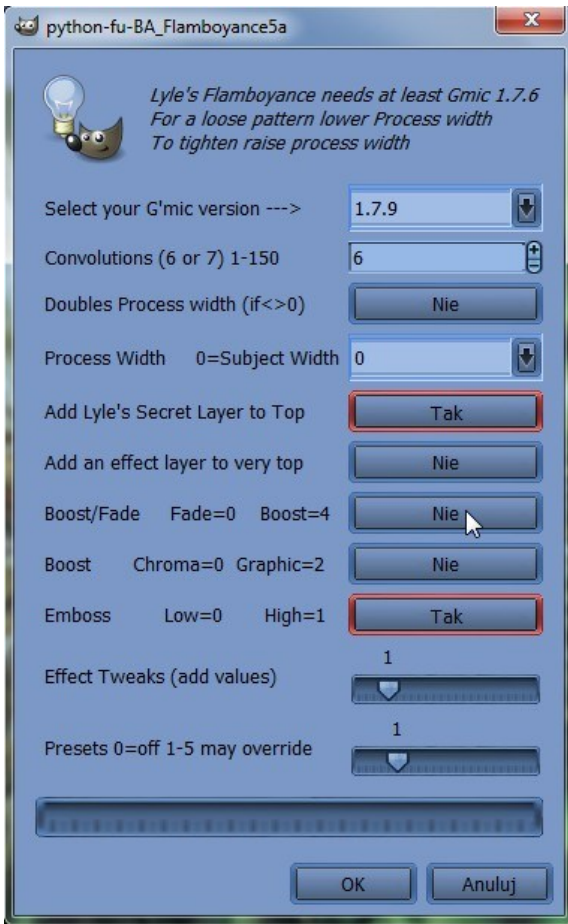
GIMP ver. 2.8.20 Portable 32bit z G`MIC ver 1.7.9 i pre-2.0.0, wtyczka

GIMP v. 2.8.22 z G`MIC 1.7.9 wtyczka 5a

GIMP v. 2.9.3 Portable Partha, G`MIC dla GIMP 2.9 64bit ver. 2.0.0, BA_Flamboyance_v5a PL

Nie testowałem w starszych wersjach.

[przy dużych wymiarach obrazu, spokojnie można iść na kawę.]



Flamboyance



Rys. 1



Rys. 2

Rys.1 Process Width - Szerokość procesu **0**

Rys.2 Process Width - Szerokość procesu **4000**

Dla luźnego wzoru niższa szerokość procesu.

Aby zaostrzyć zwiększyć szerokości procesu.

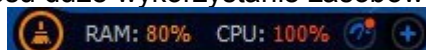
Mały Rozmiar Procesu = Bardziej rozlazły wzór.

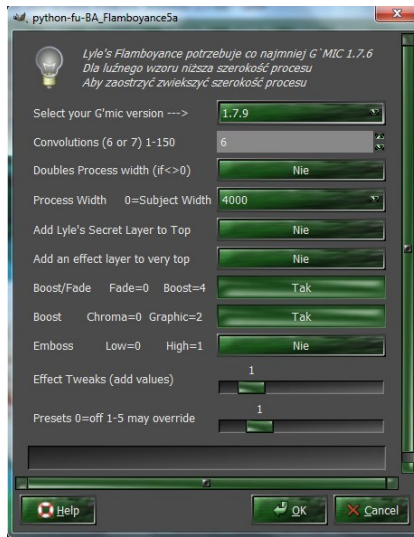
Duży Rozmiar Procesu = Dokładniejsze szczegóły wzoru.

Dla obrazu o wymiarach 960x960 pikseli, 8,6MB po operacji j/w ostatecznie zajętość pamięci:

Kolory RGB, 6 warstw) 960x960 141,7 MB – GIMP

W trakcie procesu duże wykorzystanie zasobów dochodzące do:









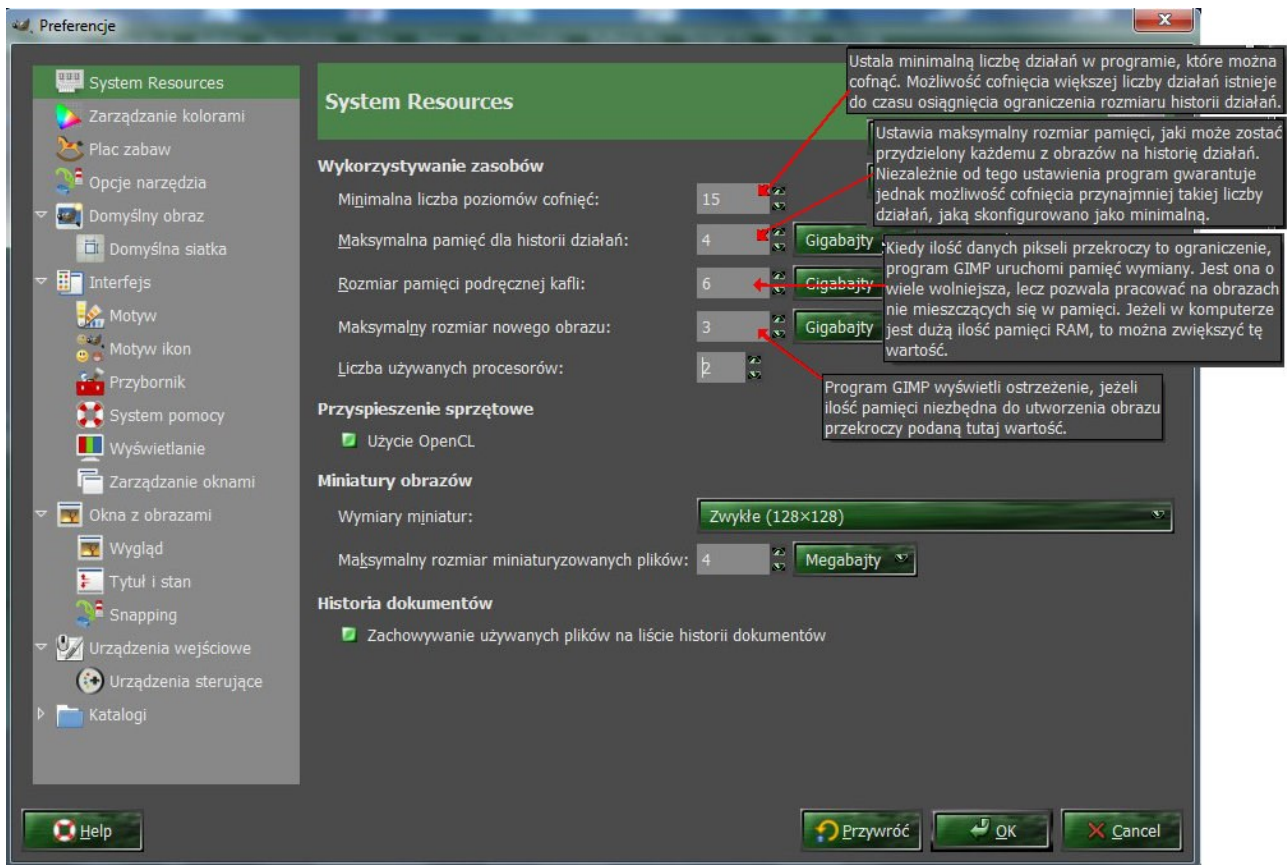
Oto kilka przykładów Brian Anderson`a (**animicule**)

Przykłady z: <http://gimpchat.com/viewtopic.php?f=10&t=14999&start=130>



Proszę zwrócić uwagę na wykorzystanie zasobów komputera przy pracy z wtyczkami.

W Preferencjach - musimy mieć poprawne ustawienia.
Maksymalny rozmiar nowego obrazu:
Ustawienia w oknie Preferencje mają wpływ na wydajność GIMP-a.



Przykład dla GIMP 2.9

Pamiętajmy że:

Najważniejszą jest pamięć dla danych pikseli.

Każda warstwa wymaga:

szerokości warstwy * warstwy wysokość * 3 bajty dla RGB tła bez alfa, lub * 4 dla warstw RGB z alfa. Dalej GIMP musi przechowywać maskę selekcji, co znowu jest szerokość * wysokość obrazu.

Następnie, skomponowany obraz, który jest tym, co widzimy na ekranie, wymaga:

szerokość obrazu * wysokość * 5,33. (Mamy część ułamkową, ponieważ, poczynając GIMP 2.4, składowe obrazu są przechowywane w kilku rozmiarach.)

Można łączyć te dwie wartości, jak szerokość obrazu * wysokość * 6,33.

Na koniec, GIMP musi wiedzieć, gdzie są przechowywane piksele, więc całą otrzymaną wartość zwiększamy dla bezpieczeństwa dodając 5-10%.

To co naprawdę się liczy dla średnich i dużych obrazów, to pamięć dla danych pikseli.

Komputer PC z co najmniej 16 GB pamięci RAM jest zalecany. Im większe obrazy i liczba cofań, tym więcej potrzebujemy zasobów.

Przykładowo:

Obraz 3648 x 2736 pikseli (10 MB) i jednej warstwie zajmuje przy 8 bitach na kanał, pamięć 93 MB.

Kopia warstwy daje nam już ilość 123 MB pamięci. Natomiast ten sam obraz po konwersji (trochę trwają) do 32 bit na kanał zajmuje 402 MB pamięci, a zastosowana jeszcze kopia warstwy da nam już 522 MB (trochę to trwa).

W Historii działań mamy wtedy **działania**. Klikam "**Usuń wszystkie pozycje z historii działań**", otwiera się okno: - **Wyczyszczenie historii działań tego obrazu zwolni d u ż o pamięci** – klikamy **Clear** i obraz na pasku pokazuje małą zajętość pamięci. [Cofnij – nie czyści historii].

Jaki z tego wniosek: unikać przezroczystość (kanał alfa), jeśli nie jest potrzebna, spłaszczyć obraz na jednowarstwowy po każdej operacji przekształcania.

Operacje wielu warstwowe zwiększają zapotrzebowanie na pamięć.

Dla własnej wygody, możemy ustawić pokazywanie na pasku tytułu, bieżące zużycie pamięci (jeśli nie jest już tak zrobione, np. na pasku stanu).

Opracowanie dla <http://www.gimpuj.info/>

Zbigniew Małach

Zbyma72age