

Para saber mais: Filtros de luz

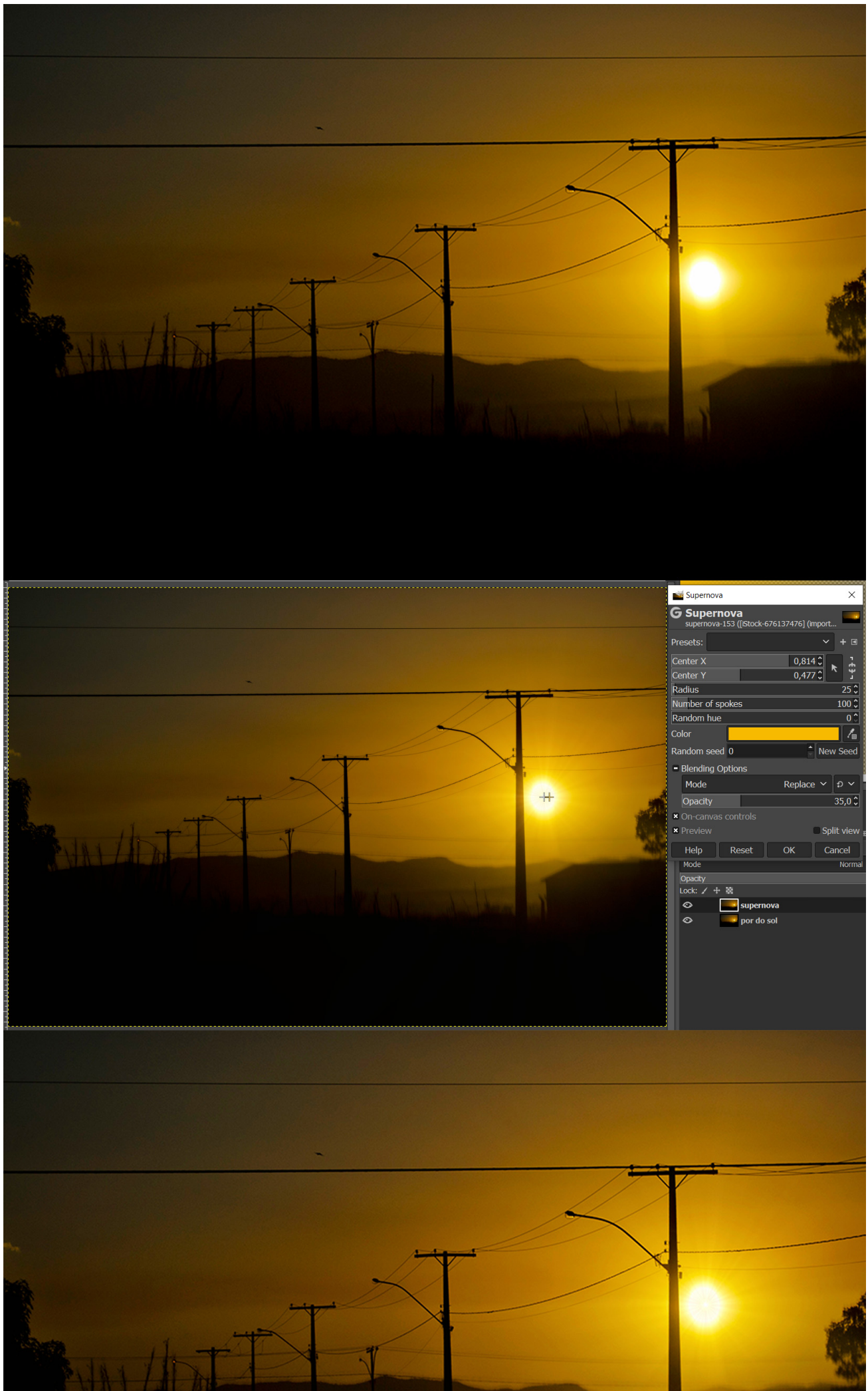
Trabalhamos até agora com filtros de sombra no GIMP, mas o software também oferece efeitos de iluminação que replicam diferentes tipos de luz, naturais e artificiais. Vamos conhecer alguns deles a seguir:

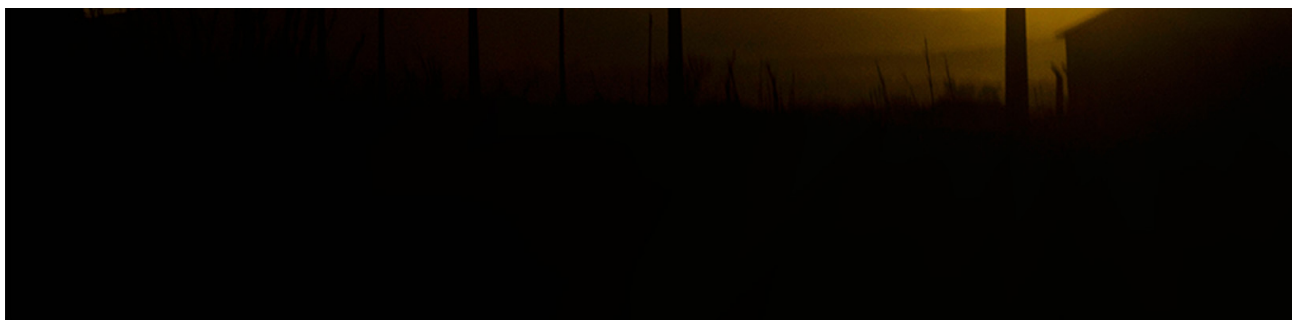
Supernova

O filtro cria uma estrela brilhante, como uma supernova. É um efeito que cai bem quando se busca reforçar o brilho de uma fonte de luz ou até mesmo criá-lo do zero.

Configurações

- *Center X* e *Center Y*: Estabelecem a posição do centro da estrela. Você pode tanto utilizar os sliders (X para deslocamento horizontal e Y vertical) quanto habilitar a opção *On-canvas controls* para posicionar a estrela com o mouse onde desejar.
- *Radius*: É o raio do centro brilhante da estrela. Assim como a posição, esse parâmetro pode também ser ajustado manualmente, movendo o ponteiro de cruz para a direita, para aumentar o raio.
- *Number of spokes*: Determina o número de raios (ou pontas) da estrela.
- *Random hue*: Colore os raios aleatoriamente. A faixa é de 0 a 360 e determina a frequência com que mudanças de cor acontecem na supernova.
- *Color*: Abre o seletor de cores para a estrela.





Você pode reforçar a luz do sol com este filtro ou ainda criar luz do zero. Não se esqueça que dentro do menu *Blending Options* você pode trabalhar a opacidade do efeito para deixá-lo mais suave.

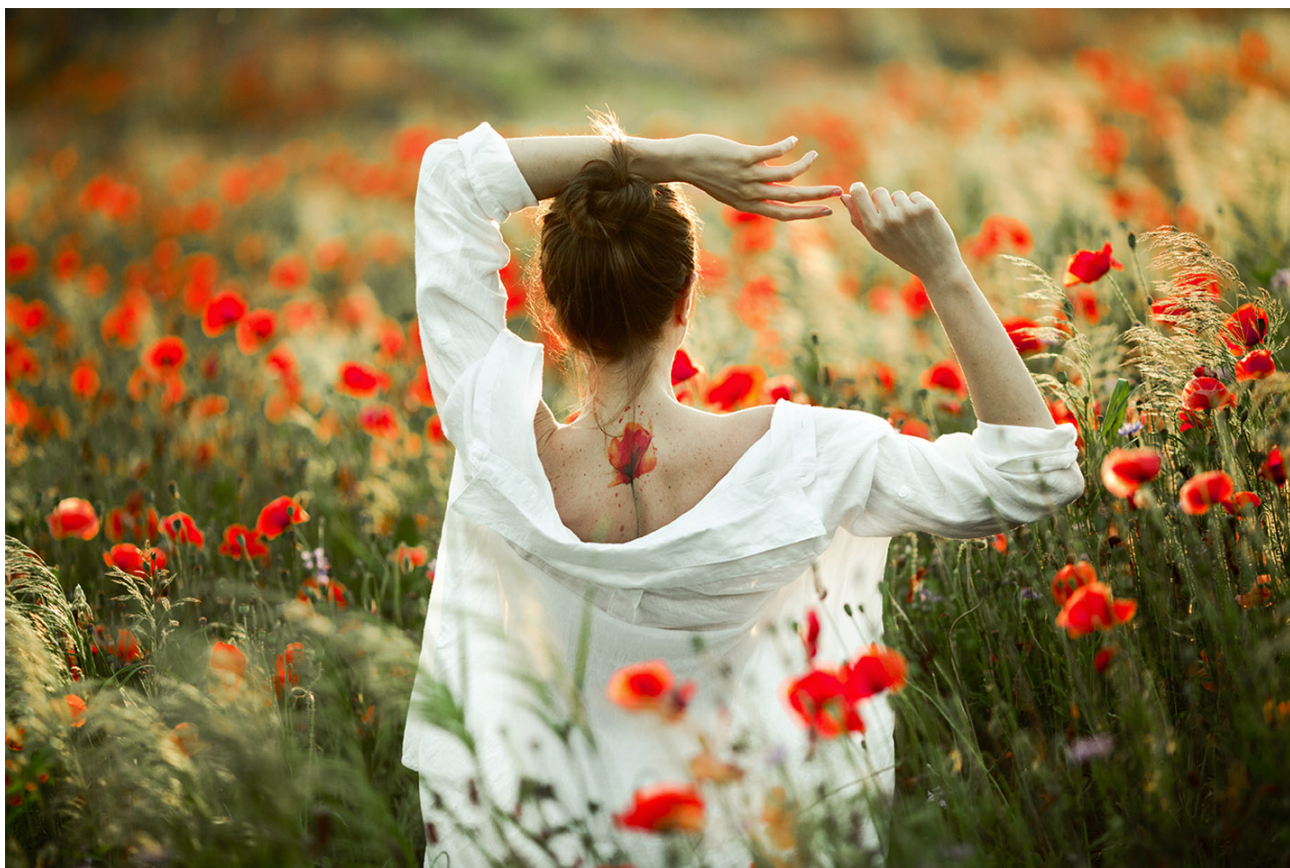
Lens Flare

Simula que o sol atingiu a máquina fotográfica no momento da captura da imagem. Funciona em fotografias ao ar livre, tiradas à luz do dia.

Configurações

Para aplicar o filtro há os sliders X e Y para controle do posicionamento do brilho, nos eixos horizontal e vertical, respectivamente. O valor inicial de ambos é 0,500.

- X: Valores maiores que 0,500 deslocam o brilho para a direita; menores que 0,500 para esquerda.
- Y: Valores maiores que 0,500 movem o efeito para baixo; menores para cima.





Você pode ainda controlar a opacidade do efeito em *Opacity*. Dependendo do fundo sobre o qual ele é aplicado será preciso ajustar esse atributo para que o resultado não fique irreal.