


### Введение.

Предположим вы хотите сфотографировать здание, мимо которого непрерывно ходят люди, либо вы хотите сделать «чистую» фотографию пейзажа в лесу полном гнуса, который всё время попадает в виде помех на фотографии. Как это сделать? Вам поможет программа antimidges (антигнус). Алгоритм действий следующий — зафиксировать фотоаппарат, сделать серию снимков, обработать снимки программой antimidges.

Важно: во время фотографирования, фотоаппарат должен быть надёжно зафиксирован, в противном случае, результирующее изображение выйдет с плохим качеством.

Количество снимков и интервал между снимками подбираются для каждого конкретного случая, но общие правила такие: чем медленнее скорость помехи, тем больший интервал между фотографиями нужно сделать, чем плотнее помехи, тем больше требуется фотографий. В общем случае количество фотографий от 20 до 200, интервал между фотографиями от 3 до 8 секунд.

### Работа с программой.


Открыть изображения с помощью кнопки 

Выбрать требуемые изображения, если изображения большого формата и их много, то загрузка может потребовать некоторого времени. Во время загрузки изображения курсор становится песочными часами. Если вы случайно выберите изображения разных форматов, программа предложит вам выбрать требуемый вам формат.



После того как вы выбрали требуемые для обработки изображения, вы можете начать обработку.

Нажимаете


После этого значок  изменится на  значок что означает, что обработка началась и можно отдохнуть.

После этого вы ждёте, когда обработка завершится, обработка большого количества фотографий может занять значительное время. Обработку можно в любое время прекратить нажав на 

в этом случае, будет показана та часть изображения, которую программа успела обработать.

После того, как обработка завершится, на экран будет выведено результирующее изображение. Если качество вас устраивает вы можете сохранить изображение  и выйти из программы 

В случае, если на полученном изображении присутствуют «приведения» (часть не убранных помех), ваш алгоритм следующий:

Вы должны выделить участки с «приведениями», делается это так.левой кнопкой мыши отмечае один угол, прямоугольника в который вы поймаете «приведение». В точке щелчка мыши появится маркер, показывающий первый угол прямоугольника. Затем щёлкаете левой кнопкой мыши на противоположном углу прямоугольника и ловите «приведение» в рамку. После того, как все «приведения» пойманы в рамку, нажимаете  в выделенных рамках вместо приведений появятся новые изображения.

Когда вид в какой то рамке вас устроит, щелкаете внутри рамки левой кнопкой мыши и изображение в рамке становится частью вашего результирующего изображения. Повторяете операцию пока все «приведения» не будут уничтожены. Если изображения внутри рамки отличаются по яркости, это может присутствовать при уличной съёмке, солнце может уходить за тучу и т. д., вы должны выравнивать изображение в рамке с окружением. Для этого щёлкаете внутри проблемной рамки правой кнопкой мыши, появляется окно выравнивания баланса яркости. Вы можете манипулировать всеми цветами (яркостью) одновременно или по отдельности каждым цветом. Бегунки делают грубую подстройку, кнопки «Up» и «Down», делают точную подстройку. После того как яркость изображения внутри рамки и окружения будет выравнена, нажимаете кнопку Ok и щелкаете внутри рамки для того, чтобы зафиксировать изменения. Если выравнивание яркости вас не устроило, нажимаете кнопку Cancel или просто закрываете окно выравнивания баланса яркости, в этом случае все изменения яркости которые вы сделали будут убраны.


При авто обработке, в случае если яркость изображений меняется (солнце спряталось, туманность и т. д.) может появляться большое количество «приведений», для их уменьшения можно уменьшить уровень контраста, в окне опции, при этом качество полученного изображения упадёт. Нужно исходить из разумной пропорции в каждом конкретном случае или воспользоваться всецело ручной обработкой, см. нижний параграф.


Иногда авто обработка изображений не эффективна. Особенно при съёмках на природе, всегда будет присутствовать некоторый тремор камеры, поэтому алгоритм авто обработки не будет слишком эффективен. В этом случае используйте ручную обработку. Для ручной обработке вы должны выбрать фотографии вашей сессии, установить параметр контраст в окне опций в 100 % - для лучшего качества, запустить обработку и после этого нажать на эту же кнопку (на ней уже будет изображение трубки) для остановки обработки (эти шаги нужны для того чтобы можно было редактировать фотографии вручную.). После того как обработка прекратится, вы увидите часть обработанного и часть пустого изображения и можно будет приступить к редактированию вручную. Для этого выделите всё изображение (обработанную и пустую части, кликните на левый верхний угол, затем на правый нижний) вы получили максимальный фрейм. Нажмите на стрелку > , чтобы получить первое изображение в сессии. На нём выделите все подвижные объекты, которые вы хотели бы убрать, и далее следуйте предыдущей стратегии, т. е. в случае если изображение в рамке вас устраивает щелкаете внутри рамки, чтобы зафиксировать его, в случае необходимости подстраиваете цвет и яркость, используете стратегию уменьшения нежелательного объекта, т. е. если на следующем изображении нежелательный объект меньше, чем на предыдущем, щелкаете внутри рамки зафиксировать изменения, затем выделяете объект в новую, но уже меньшую рамку. Так последовательным приближение вы избавитесь от нежелательного объекта.


Пример изображений с «мошками» (помехами) вы можете загрузить с :


<http://sunet.dl.sourceforge.net/project/antimidges/example.7z>

Кнопки  осуществляют навигацию по изображениям.

Кнопки  позволяют увеличить/уменьшить изображение.

Кнопка  приводит размер изображения к размеру окна программы.

Кнопка  возвращает первоначальное изображение, т. е. то изображение, которое было получено после обработки изображений программой.

Кнопка  позволяет задать цвет маркера и рамки. А так же радиус маркера и толщину рамки (в пикселях).

Кнопка  помощь.

#### Об авторе.

Программа разработана Пляшкевичем Вячеславом <[plyashkevich@yandex.ru](mailto:plyashkevich@yandex.ru)>

#### Лицензионное соглашение

Программа поддерживает GPL 2 лицензию или выше. Все права защищены.