

Reklámsáv és logó a GIMP-pel

Így az tél közeledtével, mindenki kissé visszavonultabb életet él, tehát bizonyára több ideje van foglalkozni a rajzprogramokkal. Ilyenkor elkezdhetünk gondolkodni a tavaszi újításainkon is. Ilyen lehet például a honlapunkon a reklámcsíkok lecserélése vagy új logó tervezése a cégünk arculatához.

Mindezért nem szükséges nagy pénzeket kifizetni, elegendő csupán elolvasni az alábbi bekezdéseket, majd a *GIMP*-et elindítva máris megkezdhetjük a munkát. Az alábbi példában a képzeletbeli Kutya-Ham Kft. honlapján lévő címsort készítjük el, végeredményül pedig majd az 1. ábrán látható feliratot kapjuk.

Lássunk is hozzá a feladat megoldásához. Miután elindítottuk a *GIMP*-et, hozzunk létre egy üres képet. Szerencsére a 2.0 változatban már tudunk sablonból is létrehozni képeket. A CTRL+N billentyűk hatására megjelenő párbeszédablakban a 2-es képen pirossal keretezett részen választhunk a különféle sablonok közül. Válasszuk ki a *Web banner Huge* változatot, majd adjunk meg nagyobb magasságot. A kép létrehozása után folytathatjuk a munkálatokat a szöveg elkészítésével.

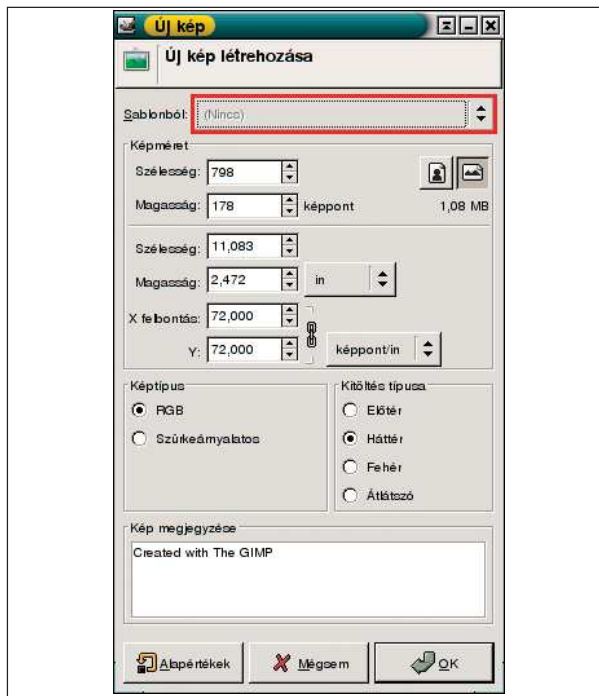
Válasszuk ki a dinamikus szövegek létrehozására alkalmas eszközt, melyet T betű formájú ikonjáról ismerhetünk fel. Kattintsunk valahová a képen, ahol feltehetően kezdődni fog a felirat és az eszközeállításoknál válasszuk ki a megfelelő betűtípust és méretet. A kis ablakban a szövegmezőbe írjuk be a felirat szövegét. Zárjuk be a párbeszédablakot, majd a létrehozott szöveget helyezzük el a megfelelő helyre a rétegek mozgatására szolgáló eszközzel. Ezt az eszközt a négy irányba mutató nyíl jelzi. Talán kezdetben kicsit nagyra választottuk a képméretet, de ez nem okozhat gondot kedves olvasóimnak, hiszen a kép levágására is mutatunk eszközöket az előző részekben. Alakítsuk ki a megfelelő méretet, de vigyázzunk arra, hogy az árnyéknak is kell majd hely, tehát nem szabad pontosan levágni a karakterek szélénél a képet.

A méret meghatározása után következhet a színezés.

Válasszuk ki a színek alapján a fekete képpontokat. Az új *GIMP*-ben már az eszköztáron is megtalálható a szín szerinti kiválasztásra alkalmas eszköz, amit egy színes négyzetekre mutató kéz jelez. Válasszuk ki tehát a fekete színt a képről, majd készítsünk átmenetet. Keressük meg a cég arculatához leginkább illeszkedő átmenetet vagy készítsünk tetszőleges, új átmenetet a *GIMP* segítségével. Mindenkinek saját ízlése szerint kell eljárnia a következő lépéseknél, de ennek ellenére én is leírom az általam alkalmazott megoldást. A *Golden* elnevezésű átmenet kiválasztása után beál-



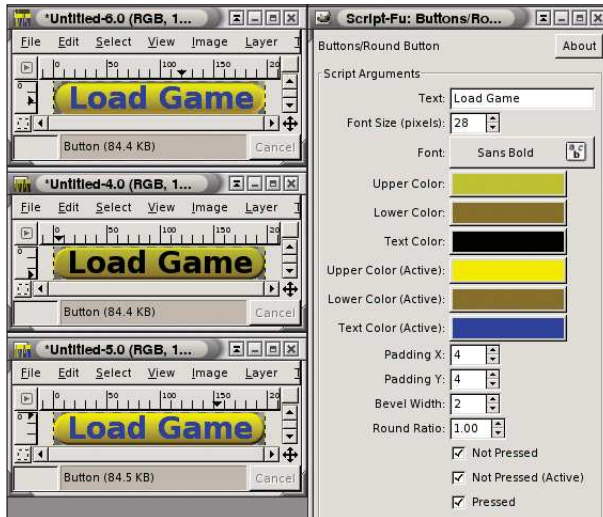
1. ábra A cél: új címsorunk elkészítése



2. ábra Új kép sablonból

lítjuk az átmenet típusát, ami jelen esetben a *Gömbölyű shapebrust*. Mivel a kijelölés illeszkedik a betűk formájához, elég csak egy rövid, vízszintes részen megadni a színátmenet irányát, hogy a képen látható hatást elérjük.

A festés után következzen az árnyék létrehozása, melyet egy beépülő modullal készíthetünk el. A kijelölés maradjon változatlan és a kép menüjében a *Script-Fu* menüpontból a *Shadow->Drop Shadow* pontokat választva készíthetjük



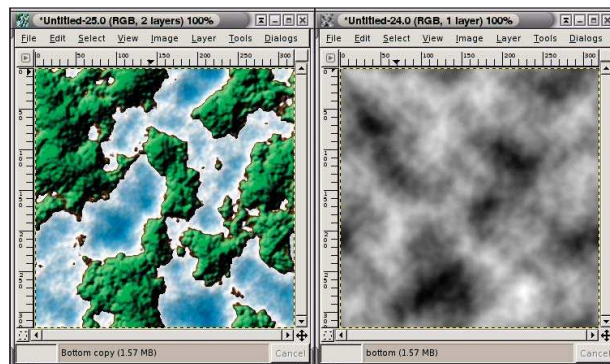
3. ábra Gombok beépülő modul segítségével

el az árnyékok. Az alapbeállítások (8 képpontnyi eltolás mindkét tengely irányában) megfelelőek, de tetszés szerint meg is változtathatjuk őket. Miután létrehoztuk a vetett árnyékok, következhet a betűkön látható körvonal, melyet szintén színátmenettel tudunk kitölteni. A kijelölést most alakítsuk keretté, mégpedig a kép menüjében található *Kijelölés->Keret* menüpontok kiválasztásával. Adjunk meg tetszőleges értéket, a példában három pixeles keretet használtam. Így újra alkalmazhatjuk a színátmenettel történő kitöltést. Ezzel a lépéssel már a felirat rendben van, tehát foglalkozhatunk a háttérrel és a különféle egyéb hatásokkal. A háttér réteget válasszuk ki a rétegek kezelésére szolgáló ablakban, majd hozzunk létre egy új réteget fehér színnel. Az újonnan létrejött réteget töltsük ki valamilyen szürkés-kék árnyalattal, de itt sem szabad határt szabnom az olvasók kreativitásának, tehát mindenki a neki megfelelő színnel töltheti ki a réteget. A réteg átlátszóságát vegyük körülbelül 50 százalékosra, majd a megjelenítés módját állítsuk *Szorzás*-ra. Ez utóbbi meghatározható az átlátszóság megadására szolgáló csúszka feletti listában. Miután elvégeztük a színezésre szolgáló réteg beállításait, válasszuk ki a legalsó 'Háttér' réteget, és hozzuk létre a mintázatát. A kép menüjében a *Filters->Artistic->Apply Canvas* menüpontokon keresztül hozhatunk létre vászon mintázatot, vagy ha magyar nyelv van beállítva a *GIMP*-ben, akkor a *Szűrők->Művészi->Apply Canvas* menüpontok kiválasztásával. Adjuk meg a megfelelő értékeket és hozzuk létre a vászon mintázatot.

A vászon színét többféleképpen is meghatározhatjuk. A másik megoldás az lehet, hogy nem készítünk félig átlátszó szűrőréteget, hanem helyette kiválasztjuk a háttér réteget és a kép menüjében a *Réteg->Színek->Colorize* menüpontokon keresztül megjelenő párbeszédablakban meghatározzuk a vászon színezetét, telítettségét és világosságát. Amint látható, *Linux* eszmeiségéhez méltó programmal találkoztunk, a feladatok megoldása során több utat is bejárhatunk, újabb és újabb ismeretekhez juthatunk általuk. Az alábbiakban más megoldásokat is mutatok a feliratok elkészítésére, bevezetve ezzel kedves olvasóimat a *GIMP* bővítéseinek lehetőségeibe.



4. ábra Feliratok beépülő modulokkal



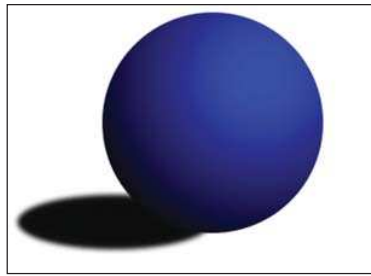
5. ábra „Nékem térkép e táj...”

A program egyik nagy előnye, hogy magunk is írhatunk beépülő modulokat, mindazon függvények használatával, melyre a *GIMP* rutinjai lehetőséget adnak. Az újabb változatban már nem csupán a bonyolult formával rendelkező *Scheme* programnyelven készíthetünk ilyen kiegészítőket, hanem az egyik legkönnyebben megtanulható programnyelven is, *Python* programokat írhatunk. Így azok is élvezhetik a bővítés előnyeit, akik mindeddig nem tanultak semmilyen programozási nyelvet, mivel a *Python* egyszerűsége ellenére egy hatékony eszköz a kezdők kezében is. A képek elkészítése során gyakran találkozhatunk olyan ismétlődő feladatokkal, melyeket érdemes rövid kis programokkal összefoglalni. A következő hónapokban ilyen programokkal ismerkedhetünk meg, betekinthetünk elkészítésük menetébe. Most azonban ízelítőül lássunk néhány példát, miről is lesz majd szó.

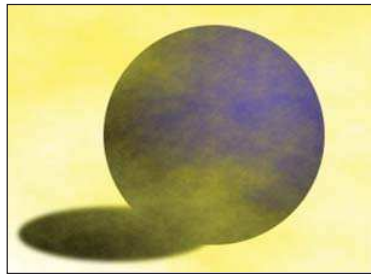
A beépülő modulok mindegyikében meghatározható, hogy a program menürendszerében melyik almenüben kapjanak helyet, így az eddigiek során is találkozhattunk már velük. Amikor azonban nincs megnyitva egyetlen kép sem, a *GIMP*-ben ilyenkor is elérhetünk bizonyos beépülő modulokat. Jellemzően ezek a modulok új képek előállítására szolgálnak. Tekintsük meg az eszköztár menüjében az *Xtns->Script-fu* menüpontokat. Látható, hogy a kiinduló képet nem igénylő modulok között számos lehetőséget találunk például gombok

vagy feliratok elkészítésére. Ilyen gombokat láthatunk a 3-as képen is, most azonban válasszuk ki, a menüből a **Buttons** almenüt, és készítsünk magunk is egy tetszésünknek megfelelő gombot. A gombokat felhasználhatjuk majd játékunkban, honlapunkon vagy ízlésünknek szerint más helyen. A képen látható gombok elkészítéséhez válasszuk ki a **Xtns->Script-Fu->Buttons->Round Button** menüpontokat és a megjelenő párbeszédablakban írjuk be a kívánt szöveget. Itt állíthatjuk be, hogy milyen színekkel készüljön a gomb, választhatunk betűtípust, betűméretet, megadhatjuk a gomb feliratát és meghatározhatjuk, hogy milyen állapotokhoz készítsen a program képeket. Egy gomb általában három állapotú lehet, lenyomott, ki nem választott és kiválasztott. Ebben a beépülő modulban kiválaszthatjuk a szükséges állapotokat, majd az **OK** gombra kattintva máris elkészül a megadott beállításoknak megfelelő gomb.

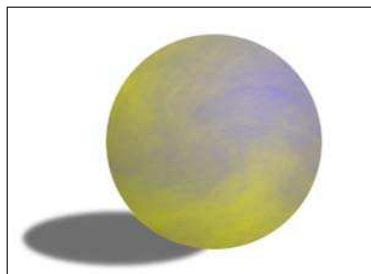
Sokan a **GIMP**-et honlapjuk díszítéseinek elkészítésére használják, vagyis sok esetben szükség lehet feliratok készítésére. A beépülő modulok között szép számmal akadnak ilyen feliratok előállítására alkalmas programok, melyeket az eszköztáron a **Xtns->Script-Fu->Logos** menüpontok kiválasztása után tetszés szerint kipróbálhatunk, tesztelhetünk és kiválaszthatjuk az adott feladathoz legjobban illőt. Érdemes próbálkozni a különféle színbeállításokkal, hiszen a próbálgatás hozhatja meg a megfelelő tapasztalatot, így választhatjuk ki majd a szívünkhöz és gondolkodásunkhoz legközelebb álló változatot. Ilyen feliratokra látható néhány példa a négyes képen. Haladjunk tovább a menüben és lássuk mire képes még ez a programnyelv és a **GIMP**. A beépülő modulok között találhatunk különféle mintázatok előállítására alkalmas darabokat is. Ilyenek például az 5-ös képen látható térképszerű tájak előállítására alkalmas **Land** és a **Flat Land** amelyek szintén jó szolgálatot tehetnek a játékunk- vagy térképészeti alkalmazásunk reklám oldalának elkészítése során. Sok esetben szükségünk lehet arra, hogy egy szöveges dokumentumban található, előre elkészített szöveget helyezzünk el a képeinken. A **Xtns->Script-Fu->Utils->ASCII To Image** menüpontok kiválasztásával megadhatunk egy ilyen szöveges állományt, majd a beépülő modul segítségével a **GIMP** előállítja a szöveget tartalmazó képet. Ebben az esetben a **GIMP** tulajdonképpen minden szövegsorhoz új réteget hoz létre, tehát az egyszerűbb kezelés érdekében célszerű a szöveget tartalmazó rétegeket egyesíteni. Amint korábban már említettem, a másik lehetőségünk a külső programok írásához a **Python** programozási nyelv elsajátítása és használata. Előfordulhat, hogy a terjesztésünk nem tartalmazza a **Python-Fu** modult, ebben az eset-



6. ábra Kiindulási kép a varázsgömbhöz



7. ábra Már alakul...



8. ábra Íme a végeredmény

ben az Internetről letölthetjük majd saját igényeinknek és számítógépünknek megfelelően forráskódból telepíthetjük. Sajnos egyelőre még fiatal lehetőségről van szó, ami azt jelenti, hogy pillanatnyilag nincs túl nagy választék a **Python-Fu** használatával készült modulok között, de mindenesetre ígéretes vállalkozásnak látszik. Mindezt amiatt gondolhatja az ember, mivel a **Script-Fu** kiegészítők kínálata az évek során nem változott jelentősen, talán éppen azért, mert a **Scheme** nyelv nem tartozik a leg-egyszerűbben elsajátítható programozási nyelvek közé. A későbbiekben látni fogjuk majd, hogy a zárójelek tömegében még a gyakorlott szem is könnyedén eltéved. Jómagam azt gondolom, hogy kezdetben nem szenvedünk semmilyen hátrányt az által, ha a **Python** modulokkal ismerkedünk meg. Ízelítőül lássunk néhány ilyen példát az alapvetőbb **Python** programok igénybevételével és tekintsük meg a mellékelt képeket. Hozunk létre kiindulási alapként egy árnyékolt gömböt. Válasszuk ki a **Xtns->Python-Fu->Test->Sphere** menüpontokat, majd állítsuk be a gömb színét valamilyen tetszőleges kék színre. Ezután következzen a kód-sítés, vagyis a kép menüjében válasszuk ki a **Python-Fu->Effects->Add Fog** menüpontokat és a kód színét válasszuk citromsárgára. A hatás létrehozása után még egy **Python** eszközt használunk,

mely a **Python-Fu->Distorts->Whirl and Pinch** nevet viseli és egyfajta örvénylő mozgást jelenít meg a kiválasztott rétegen. Jelenleg ha nem változtattunk semmit, akkor a kiválasztott rétegünk a kódot jeleníti meg, tehát a szűrő alkalmazása után a sárga kód örvényleni látszik. Az utolsó előtti lépés a hetes képen látható gömb előállításához a rétegműveletek megváltoztatása. A rétegek kezelésére szolgáló ablakban állítsuk be a kódot megjelenítő réteget, hogy a **GIMP** csak a színeket vegye figyelembe, vagyis válasszuk ki a **Color** típust. Végezetül készítsünk egy rétegmazskot, ami csak a gömbön engedi megjelenni a sárga kódot. Jelöljük ki a gömböt, majd a kód rétegen jobb gombbal kattintva válasszuk ki a **Add Layer Mask** lehetőséget. A maszk forrása legyen a kijelölt terület (**Selection**). Ezzel a néhány lépéssel – melyeket nyomon követhetünk a 6-es ábrától kiindulva –, láthatóan kevés kézzel végzett művelettel elkészíthetjük 'varázsgömbünket'. Ebben a hónapban ennyi fért a **GIMP**-ről szóló bemutatómba, a következő lapszámokban azonban részleteiben is ismertetem a **Python** beépülő modulok készítésének lehetőségeit. Bízom benne, hogy ezáltal mindenki számára világossá válik: a programírás nem nagy kunszt, csupán elhatározás és néhány száz oldalnyi jófajta szakirodalom elolvasása kell hozzá.

Fábián Zoltán