

## Gimp bővítmények (4. rész)

### Söndörödik, pöndörödik, bödörödik...

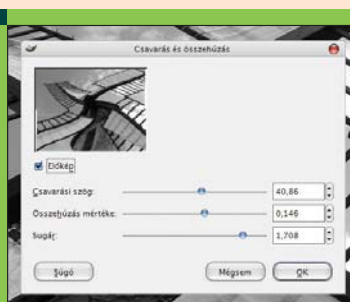
Vidámparkban járva sokan láttunk már mágikus tükröket, amelyek hol nagyobbak, hol kisebbnek, netalántán szélesebbnek mutattak bennünket a ténylegesnél. A tükrök egészen egyszerűen torzítják a képet. Olyan játék ez, amivel kortól függetlenül mindenki szívesen játszik egy kicsit. Ne maradjunk ki mi sem, hiszen varázstükörre sincs szükségünk, csak indítsuk el a GIMP-et és vegyük sorra a torzító szűrőket!

**D**omborítás, csavarás, hullámosítás – megannyi érdekesen hangzó lehetőséggel állunk szemben a [Szűrők>Torzítás] menüpont tartalmát böngészve. A *Gimp* bővelkedik eszközökben, amelyekkel manipulálhatjuk és újraértelmezhetjük képeinket. Kezdjük az ismerkedést a *Csavarás és összehúzó* fedőnévre hallgató szűrővel (*Whirl and Pinch*)! Válasszunk egy mozgalmas fotót, majd indítsuk el a szűrőt! A barátságos felületen pillanatokon belül csodákat művelhetünk. Sőt, még pilótavízsga

(*Radius*)! Ezzel döntjük el, hogy a kép mekkora részét változtatjuk majd. A sugarat a kép közepétől számítja a program, tehát ha kis értéket adunk meg itt, akkor minden további változtatásunk csak a kép kicsiny középső részét fogja érinteni. (Ha a képünknek nem a közepét szeretnénk változtatni, akkor jelöljük ki a kívánt képrészletet és a kijelölésre alkalmazzuk a szűrőt!) Ha sikerült eldönteni a sugár méretét, akkor jöhetnek a látványos beállítások! Képzeljünk úgy el a képünket, mintha egy gumilapra lenne ráfestve.

Így egyből érthetővé válik a *Csavarási szög* (*Whirl Angle*) és az *Összehúzás mértéke* (*Pinch Amount*) is. A szög esetében a negatív érték ellentétes irányt jelent, a negatív összehúzó viszont nem más, mint nyújtás. A *Domborítás* (*Emboss*) szűrő három dimenzióba helyezi a képünket. Legalábbis részben. Megkeresi ugyanis az éleket és átrajzolja őket a beállított fényviszonyoknak megfelelően. Használhatunk két algoritmust is. Az egyik a *Domborítás* (*Emboss*) fekete-fehér eredményt ad miközben

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

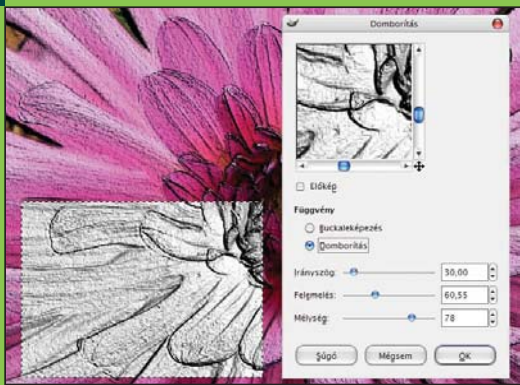


1. ábra A Csavarás és összehúzás szűrő

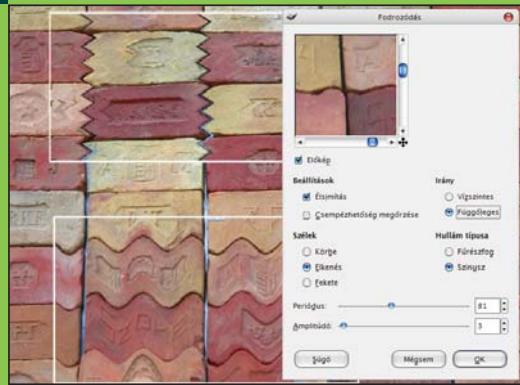
sem kell hozzá, hiszen bármit is változtatunk, azonnal frissül az élőkép, így egyből láthatjuk mi történt. Az én választásom egy franciaországi szélmalom képére esett, mivel úgy remélem, hogy a vitorlákon szépen látja majd mindenki a csavarást és az összehúzást. Állítsuk be elsőként a sugarat



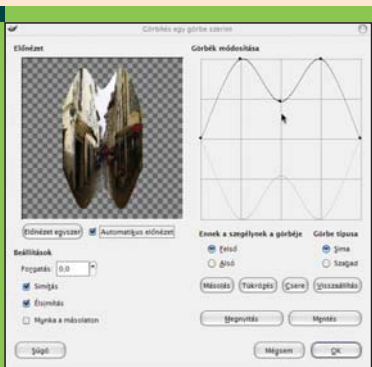
2. ábra A Csavarás és összehúzás szűrő hatása



3. ábra A Domborítás szűrő



4. ábra Hálás eszköz a Fodrozódás szűrő



5. ábra A görbék kezelése

plasztikussá változtatja a képünket, míg a másik algoritmus, a buckaleképezés ennél kifinomultabban használható, hiszen megtartja a kép eredeti színeit. Képzeld el, hogy a képünket lefedtetjük a szabadban egy asztalra. A nulla fokos irány ekkor a kép bal oldala felé található. Ezt adhatjuk meg az **Írányszög** (*Azimuth*) értékével, mely megmondja, hogy honnan jön a fény. Mivel a fényt térbelinek képzeljük, így nem csak iránya van, hanem magassága is. Hasonlóképpen, ahogyan a napnak is. Ezt az elég után fordított **Felémelés** (*Elevation*) paraméterrel állíthatjuk. A **Mélység** (*Depth*) pedig a fényforrás távolságát jelenti. Egyszerű, ugye? Az illusztrációnak választott virágon jól látható, hogy milyen plasztikussá tette a szűrő a képet. A fekete-fehér részhez a **Domborítás** algoritmusát, míg a kép többi részén a **Buckaleképezést** használtam. Az **Eltolásra** (*Shift*) nem vesztegetnék sok időt. Hiszen nem csinál mást, mint beállítástól függően vízszintesen vagy függőlegesen eltolja a képpontokat. Mi az elmozdulás értéket adhat-

juk meg. Az egyetlen csavart itt viszi véghez a szűrő, hiszen nem mindig a megadott távolságra mozdítja el a pontokat, hanem kivon belőle egy megfelelően kicsi véletlen számot, hogy a hatás természetesebb legyen... Hálász eszköz a **Fodrozódás** (*Ripple*). Illusztrációnak egy díszteglákból kirakott falat választottam. A felső bekeretezett részen vízszintes irányú farkasfog alakú, az alsón függőleges szinusz hullámot használtam. Megadhatjuk az irányon kívül a **Periódust** és az **Amplitúdót** is. Érdeemes bekapcsolni az élsimitást, ez által sokkal szebb eredményt kapunk. Hasznos opció a **Csempézhetőség** (*Retain Tileability*) megőrzése. Biztosan mindenki találkozott már ismétlődő hátterekkel, ha máshol nem, akkor honlapokon. A csempézhetőség azt jelenti, hogy olyan képet kapunk eredményül, ami ismétlődő mintát képes létrehozni úgy, hogy a határ nem észrevehető. Ha azonban nem választjuk ki ezt a lehetőséget, akkor döntenünk kell arról, hogy a kép szélein mit tegyen a program. Hagyhatjuk feketén a széleken kimaradó pixeleket, vagy elkenhetjük őket. A **Körbe** kapcsolót választva a bal oldalon túllógó pixelek átkerülnek a jobb oldalra és így tovább. Elsőre meglátva a **Görbítés egy görbe szerint** (*Curve bend*) szűrőt, rögtön az jutott eszembe, hogy ezzel másodpercek alatt lehet olyan szöveget készíteni mint ami a **Csillagok háborújában** van. Nos, arra azért létezik egyszerűbb és jobb megoldás, név szerint a perspektíva eszköz. Viszont nevéhez méltón remekül használhatjuk ezt a szűrőt a képeink torzításához. Mivel szerencsére a gombok magukért beszélnek, így csak röviden összefoglalom a lehetőségeket. Két görbénk

van ugyanis. A felsőt fogja követni a képünk teteje, míg az alsó görbéhez pedig a képünk alja lesz hozzáigazítva. Amint bekapcsoljuk az előnézetet, már láthatjuk is a hatást. A görbék vagy pontjaik megadásával, vagy szabadkézi rajzzal adhatjuk meg. Ha egy pontot feleslegesen helyeztünk el, akkor csak fogjuk meg és húzzuk jobbra míg el nem tűnik! Ne felejtjük, hogy éppen azon a görbén dolgozunk, amelyiket kijelöltük a megfelelő kapcsoló kiválasztásával! Ha sikerült szépen kialakítani az egyik görbét, érdemes lemásolnunk. A másolás és a tükrözés gomb az aktív görbét veszi alapul a másik létrehozásához. Így lehet gyorsan és egyszerűen szimmetrikusan torzítani a képünket. A görbék fájlbba menthetjük és később is felhasználhatjuk szükség szerint. A **Gimp** számos eszközéből ismét szemügyre vettünk párat. Próbáltam minden képekkel illusztrálni, hogy gyorsan fel lehessen mérni a felhasználási lehetőségeket. Legközelebb folytatjuk még a Torzítás menüpontot, hiszen számos remek lehetőség felett átsiklottunk.



Juhász Attila  
(rabszolga@goraffe.hu)

Az Információ Technológiai Kar hallgatója a Pázmány Péter Katolikus Egyetemen. Érdeklődik a bioinformatika és a neurális hálózatok iránt. A fotózás és a tánc mellett öt éve foglalkozik webgrafikákkal. A linux terjesztések közül a Gentoo és az Ubuntu áll legközelebb a szívéhez. Fotós oldala a <http://people.goraffe.com/attila> címen található.