



Sági Lajos

EG057L

Csemó

2016. november 1.

Tartalomjegyzék

Előszó.....	3
I. Fejezet: Bevezetés.....	4
II. Fejezet: Nagyobb beavatkozást nem igénylő műveletek.....	6
II.1. Átméretezés.....	6
II.2. Körülvágás.....	7
II.3. Tükrözés-forgatás.....	7
II.4. Szürkeskála.....	8
II.5. Keretezés.....	9
II.6. Feliratozás.....	9
II.7. Rétegkezelés.....	9
II.8. Átlátszóság.....	11
III. Fejezet: Bonyolultabb műveletek, hétköznapi igények:.....	11
III.1. Montázs készítése.....	11
III.2. Átlátszó háttér.....	12
III.3. Kijelölések:.....	13
III.4. Szöveges effektusok.....	14
III.5. Képeffektusok.....	14
III.6. Maszkolás.....	15
IV. Fejezet: Különleges feladat.....	16
IV.1. Hibajavítás.....	16
V. Fejezet: A Gimp története.....	17
VI. Fejezet: Összegzés.....	19

Előszó

A Gimp-et tudását tekintve a PhotoShop ingyenes alternatívájaként tartják számon. [1] Napjainkban a pedagógusok napi feladatai közé tartozik a digitális képekkel való munka, ugyanúgy, mint néhány évtizeddel ezelőtt az applikációs képek temperával, vízfestékkel történő előállításával. A komolyabb szoftverek ára meglehetősen borsos, így érdemes megismerkedni egy olyan eszközzel, ami ugyanazt nyújtja, mint a „nagyok”, és mégis elérhető mindenki számára. Leegyszerűsíti a munkát, és nem szab korlátokat a kreativitásnak, csakcsupán ráfordított időt kíván. Ebből sincs túl sok manapság, de az elhivatottság átlendít a fáradtságon, az eredmény pedig bőven kárpótol az munkával töltött időért.

Mivel ennek az írásnak a célközönsége meglehetősen heterogén, így csak egy átfogó leírást szeretnék adni, afféle elsősegélydobozt, aztán az olvasóra bízom, hogy meddig halad előre benne, és mikor mondja azt, hogy ez már neki nem szükséges.

Kívánom, hogy váljon mindenkinek hasznára, aki forgatja, kerüljön közelebb általa a digitális képfeldolgozáshoz és ízlelje meg az alkotás örömét, amikor a keze alatt születnek meg a szebbnél-szebb munkák.

Sági Lajos – 2016. október 30.

I. Fejezet: Bevezetés

Néhány általános ismeret fogalom szükséges a későbbiek megértéséhez, ezeket itt a bevezetésben tisztázzuk, nehogy később zavart okozzanak.

A digitális képek mindig téglalap (négyzet is téglalapnak számít) alakúak. Ha bármiféle kerek, ovális, csillag alakú képet látunk, az is téglalap alakú, csak a hiányzó részeken nincs háttérszín, sem képtartalom. Ebből következően a képek egyik jellemzője a mérete, amit szélességként és magasságként adunk meg.

A digitális képek esetében szoktunk még méretként hivatkozni az eltárolásukhoz szükséges hely nagyságára, amit kilobájtban, megabájtban adunk meg. A kettő közötti összefüggés megértéséhez szükségünk van egy új fogalomra a felbontásra.

Aki látott már közletről óriásplakátot, az biztosan megfigyelte, hogy a képek képpontokból állnak. Az egymás mellett lévő pontok távolabbról nézve képpé olvadnak össze. Egy kép felbontásán azt a számot értjük, ami megmutatja, hogy a képen egy 1 cm-es vonal kirajzolásához hány pontra van szükség. Ennek az egyszerű megállapításnak súlyos következményei vannak:

- minél nagyobb a felbontás, a kép annál kisebb képpontokból áll, vagyis élesebb, részlegesebb
- viszont így a kép sokkal több képpontból fog állni (szélesség x magasság), és így sokkal több hely kell az eltárolásához
- Ha a képpontok számát változatlanul hagyjuk, akkor a kisebb méretű kép élesebb, a nagyobb kockásabb lesz, a vonalak szélei fűrészfogasabbak

Mivel a képpontok színeit is el kell tárolni, így minél több szín alkalmazunk annál több hely kell a tároláshoz is. Ennek az a következménye, hogy a legkisebb méretűek a fekete-fehér és más egyszínű képek, több hely kell a szürkeárnyalatos vagy más azonos szín árnyalataiból álló képeknek (10-50 szín), és a legtöbb a színes fotóknak, ahol a színek száma akár a százezres nagyságrendet is elérheti. Szerencsére manapság már bővében vagyunk a tárhelynek, így a képek tárolása nem okoz gondot, esetleg akkor, ha szenvedélyes fotósok vagyunk és egy-egy alkalommal 200-

500 képet is elmentünk. Az internetről letöltött képek általában jóval kisebbek, így nem okoznak problémát.

Azonos felbontású képek közül tehát az igényli a nagyobb tárhelyet, ami cm-ben nagyobb, mert több a pont, azonos kiterjedésű (szélesség-magasság) képek közül pedig az, aminek a felbontása nagyobb.

Néhány konkrét szám: névjegykártyához, a finom vékony vonalak miatt a 300-as felbontás az ajánlott, tenyérynyi nagyságú, közepesen vastag vonalakat tartalmazó rajznál elég 100-as, A/3-as mérethez pedig ne fogjunk 200-as felbontás alatt. (Az A/3-as képeim mérete min. 6000×4000 körül szokott lenni.) Ezeket az értékeket már a kép szerkesztésekor meg kell adni, mert utólag nem szerencsés módosítani, és minél több munkát fektetünk a képbe, annál nagyobb a csalódás, amikor rájövünk, hogy már az első két kattintásnál elrontottuk.

Természetesen amikor valaki más által készített képen dolgozunk, ott a felbontást készen kapjuk, hiába növeljük meg, attól nem lesz jobb minőségű a kép. Ilyenkor a kép többi jellemzőjével próbálhatunk javítani a végeredményen.

Egy praktikus tanács: a képeink tárolására és elnevezésére már az elején találjunk ki valami számunkra logikus módszert, mert később nagyon keserves lesz az addigra összegyűlt több ezer képet átnevezni. Rendezzük mappákba és adjunk nekik valamilyen nevet, sőt ha hivatalos helyen is használni fogjuk, akkor egy fájlba mentjük el a helyet is ahonnan letöltöttük, mert az ábrák jegyzékénél szükségünk lesz rá.

II. Fejezet: Nagyobb beavatkozást nem igénylő műveletek

Először az egyszerű alpműveletekkel kezdjük ismerkedésünket a szoftverrel. A továbbiakban feltételezem, hogy az olvasó tud tájékozódni a saját számítógépének mappái között, tud az internetről képet letölteni, meg tudja találni és nyitni a képeket a Tallózás segítségével, illetve ismeri a Mentés és a Mentés másként műveleteket. Ezeket nem fogom magyarázni.

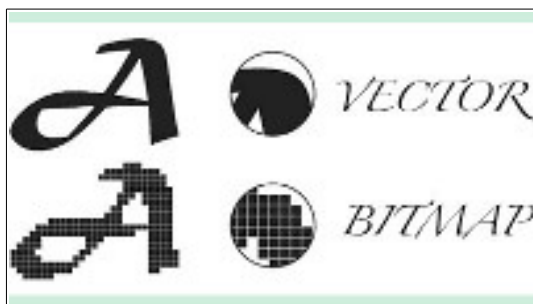
II.1. Átméretezés

Meglehetősen mindennapos probléma, hogy fel szeretnénk használni egy képet, de a mérete nem megfelelő. Ha az egész képre szükségünk van, akkor csak a fizikai méretét változtathatjuk meg. Ezt megtehetjük az Átméretezési eszközzel az eszköztáron. Érdemes figyelni arra, hogy ha kisebbre vesszük, akkor élesebb lesz, tehát kisebb felbontás is elég, változtassuk meg ezt is, ha pedig nagyobbra, akkor győződünk meg róla, hogy nem lett a nagyítás után a kép elmosódott! A megjelenő párbeszédpanelen a mértékegységek közül választhatunk többek között százalékot (percent), vagy millimétert, centimétert.

Az átméretezésnél fontos figyelni a méretarányra is. Ezt a két léptetőnyilas mező melletti láncszemekkel jelölt gombbal kapcsolhatjuk ki. Ha nem tartjuk meg a méretarányt (nem egyforma arányban változtatjuk meg a szélességet és a magasságot), akkor a kép torzul. Hogy melyik kép „mennyit bír el”, az esetenként változó. Ha erre kényszerülünk, akkor kísérletezni kell.



Gyakorlás: mentsünk le egy képet az internetről, változtassuk meg a méretét. Próbáljuk meg, hogy meddig mehetünk el homályosodás nélkül a nagyításban, illetve hány cm-t nyerhetünk a méretarány kikapcsolásával, amikor még nem feltűnő a torzulás.



II.2. Körülvágás

Most nézzük meg, hogy mi a helyzet akkor, ha nincs szükségünk a teljes képre. Ilyenkor célszerű a felesleget levágni róla. Ehhez a Vágóeszközzel kijelöljük a megtartandó területet és az Enter leütésével eltüntetjük a többit. Ennél a műveletnél figyelniünk kell arra, hogy a megmaradó kép méretaránya megfelelő lesz-e, ha később nagyítani fogjuk elbírja-e a nagyítást, illetve hogy megfelelő helyen történik-e a vágás. (Nem vágunk-e félbe egy arcot, stb.) Ezekről a kijelöléskor kell gondoskodnunk. Érdeemes a munkánkat inkább más néven elmenteni, hogy a nyers kép megmaradjon, hátha később változik a helyzet, és újra kell vágunk a képet.



Gyakorlás: mentsünk le az internetről néhány tájképet, és próbáljunk úgy kivágni belőle részleteket, hogy önálló képként is megállják a helyüket. Keressünk olyan képeket, amikben nem odaillő dolog is van, és vágjuk le róla. Pl.: autót fotózva a vigyorgó, büszke tulajdonos, a háttérben a másik autóval.



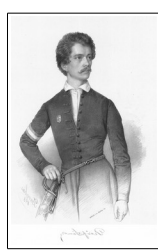
II.3. Tükrözés-forgatás

Nem tudom létezik-e erre írott szabály, de elég szerencsétlenül néz ki, amikor életrajzot írunk, a szöveget a jobb oldalra szeretnénk tenni, és a képen az ábrázolt személy éppen balra néz. Ilyenkor olyan érzése van az olvasónak, mintha az illető hátat fordítana a róla szóló szövegnek. Vannak kivételes esetek, de általában azt mondhatjuk, hogy ilyenkor jobb lenne, ha a szöveg felé fordulna. Ekkor tesz jó szolgálatot a Kép menüpont Átalakítás csoportjából a Vízszintes tükrözés és Függőleges tükrözés parancs, amivel megfordíthatjuk a képet. Fontos szem előtt tartani, hogy ez a manipulált kép

már nem felel meg az eredetinek, mert felcseréltük az oldalait. (Ha eddig a bal arcán volt anyajegye, akkor most a jobbon lesz!) Tehát erre történeti hűséget ne alapozzunk, viszont látványos javulás érhető el az rendezettség terén.



Gyakorlás: Töltsünk le az internetről képeket, amelyek történelmi (pl.: reformkori) személyeket ábrázolnak, és tükrözzük őket a függőleges tengelyükre. Válasszunk épületeket, és mintha a saját árnyékuk lenne, tükrözzük őket a függőleges tengelyükre. (Később ezt a módszert használhatjuk majd a vízen tükröződés megvalósítására.)

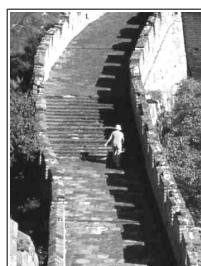
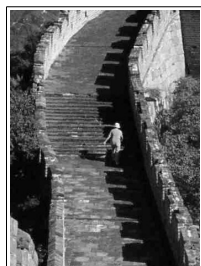


II.4. Szürkeskála

A legtöbb nyomtató képes arra, hogy szürkeskálát használva nyomtassa ki a képet. (Köznap nyelven fekete-fehérben, de igazából a szürke színek miatt ez hibás megfogalmazás.) Ez a beállítás azonban erősen nyomtatófüggő, vagyis két különböző nyomtató valószínűleg eltérő árnyalatokat fog nyomtatni. Jóval elegánsabb, ha mi alakítjuk a képeket szürkeárnyalatossá. Ehhez a Kép menüben a Mód csoportból a Szürkeárnyaltos parancsot kell kiadnunk. A finomhangolást a szűrők segítségével oldhatjuk meg. [2]



Gyakorlás: korábbi képeink közül az egyiket alakítsuk át szürkeárnyalatossá, mentés után ellenőrizzük, mennyivel csökkent a mérete. Az esetleg előnytelenül összemósódó részeket a Színek menüpont Fényerő-kontraszt eszközével javítsuk ki.

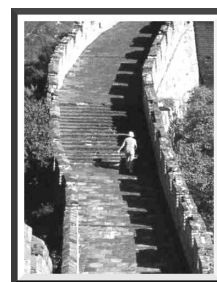


II.5. Keretezés

A keretezésnek sokféle módja van a szoftveren belül, a legegyszerűbb műveletsor, ha a Szűrők menüpont Dekor csoportjából választunk parancsot. Egy kattintással diaképpé alakíthatjuk egyszerű színes keretet adhatunk hozzá, vagy elmoshatjuk a kép széleit, illetve lekerekíthetjük. Természetesen amikor már megismertük és megtanultuk a program kezelését, ezt tekinthetjük első lépésnek, amit még számos szűrő alkalmazásával finomíthatunk.

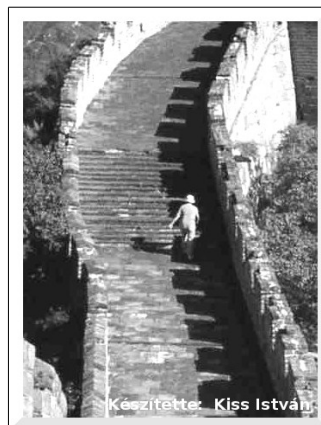


Gyakorlás: az előző feladatban átalakított szürkeárnyalatos képünket lássuk el fehér vagy fekete kerettel, attól függően, hogy a kép szélénél világosabb vagy sötétebb szürke árnyalatok vannak túlsúlyban!



II.6. Feliratozás

Az eszköztáron található nagy A betűs gombbal helyezhetünk el szöveget a képen. Csak válasszuk ki az eszközt, kattintsunk a képre oda, ahová a szöveget tenni akarjuk, és megjelenik a helyi menü, amiben választhatunk betűtípust, méretet, stílust, színt. A szövegdobozt bármikor elhúzhatjuk a helyéről, megnagyobbíthatjuk, stb. A szöveget kijelölve, annak tulajdonságait is megváltoztathatjuk. Mindezt az teszi lehetővé, hogy a szöveg nem épül egybe a képpel, hanem réteggént felette helyezkedik el.



Gyakorlás: Az előző feladatban bekeretezett képünk alsó sarkába helyezzünk el egy „Készítette: <saját név>” feliratot különleges betűtípussal és jól látható méretben.

II.7. Rétegkezelés

A komolyabb grafikus programokat az különbözteti meg a kezdőknek szántaktól, hogy mennyire kidolgozott a rétegkezelésük. Komolyabb feladatok megoldása nagyon nehézkes rétegek használata nélkül. Az ilyen programok rétegeit úgy kell elképzelni, mintha átlátszó fóliákat tennénk egymás tetejére. Így azok az elemek, amik nem közvetlenül egymás felett vannak, egyszerre láthatók a fóliák átlátszósága miatt, amik pedig pontosan egymás fölé kerültek, azokból csak a legfelsőt látjuk. (Ha a legfelsőt

valamennyire átlátszóvá alakítjuk, mint a színes üveget, akkor az alsó is korlátozott mértékben láthatóvá válik.)

Több ilyen réteggel dolgozhatunk egyszerre, a gyakorlat az, hogy ahány külön-külön menedzselendő elemünk van, annyi rétegre lesz szükségünk. A rétegeket a Gimp automatikusan létrehozza, ha olyan műveletet végzünk (pl.: szöveg beillesztése), ha pedig nem, akkor nekünk kell kérni a Réteg menüpont új réteg parancsával.

Egy gyakorlati példa: ha szeretnénk saját képünket egy sivatagot ábrázoló képre tenni egy felirattal, akkor minimum 3 rétegre lesz szükség. A sivatagi kép lesz a legalsó réteg, felette lesz a fényképünk, és az felett a szöveg. (Ha nem takarja a fotónkat, akkor akár alatta is lehet.) Ezen felül még különböző szűrőkhöz is hozhatunk létre további rétegeket, de ennyi mindenképpen kell.

Amikor a képen befejeztük a munkát akkor el kell mentenünk, most már kétféleképpen. Először is célszerű a program saját formátumában, mert az megőrzi a rétegeket, ha még később esetleg valamit módosítani kell. A másik mentésünk valamilyen hagyományos képformátum kell, hogy legyen, amit a többi program is tud kezelni, hogy képünket be lehessen illeszteni például egy szöveges dokumentumba. [3]



Gyakorlás: Tegyük rá egy utcai hirdetőtáblára saját képünket, és alakítsuk át úgy, hogy pontosan fedje azt. Helyezzünk egy szöveget is a képen.



II.8. Átlátszóság

Ezen a ponton kell szólnunk az átlátszóság kérdéséről is, mert ez fontos korlátozásokat jelent. Ezt a témakört kicsit bővebben magyarázom, mert talán a leglátványosabb és leghasznosabb funkció a programban. Már a bevezetőben említettük, hogy kör alakú kép nincs, csak téglalap alakú, aminek átlátszóvá tették a felesleges részeit. Ha egy ilyen, átlátszó részeket tartalmazó képet el akarunk menteni, akkor arra csak a png és a gif formátum alkalmas, mivel csak ez a kettő támogatja az átlátszóságot. A kettő közti különbség, hogy a png sokkal több színt kezel, használjuk ezt inkább.

Ha a kép nem tartalmaz átlátszóságot, akkor a legjobb választás a jpg, mivel rendkívül elterjedt, és nagyon jó a helykihasználása, ugyanis tömörített formátum. (Ugyanaz a kép jpg formátumban mentve kisebb helyet foglal el a merevlemezen, mint más formátumok.)



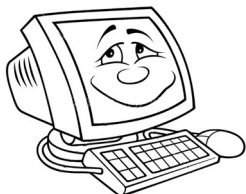
Gyakorlás: Töltsünk le egy képen az internetről lehetőleg egynemű háttérrel. (Például egy vakolt fal, így ugyanis, ha kontrasztos a szín, nagyon könnyű lesz a kijelölés.) Válasszuk az olló kijelölési eszközt és kattintgassuk végig a megtartandó alakzat körvonalát. A program megpróbálja meghatározni a körvonalakat. Ha végeztünk a körüljárással, kattintsunk a keretezett rész belsejébe, így létrejött a kijelölésünk. Jobb gombbal a helyi menüből válasszuk a Kijelölés csoport Invertálás parancsát, így érhetjük el, hogy a kijelölt rész helyett az összes többi töröljük. Most érkezünk el az átlátszóság kérdéséhez. Ha ugyanis a képünk nem támogatja az átlátszóságot, akkor a törölt helyeken a háttér színét fogjuk látni. Ha az átlátszóság támogatott, akkor itt egy átlátszó rész keletkezik a képen. Amennyiben átlátszóságra van szükségünk és nem támogatott, akkor a Rétegek menüpont Átlátszóság csoportjából válasszuk az Alfa csatorna hozzáadását. Ez felel ugyanis az átlátszóságért. Így már törölhetjük a felesleges részeket.

III. Fejezet: Bonyolultabb műveletek, hétköznapi igények:

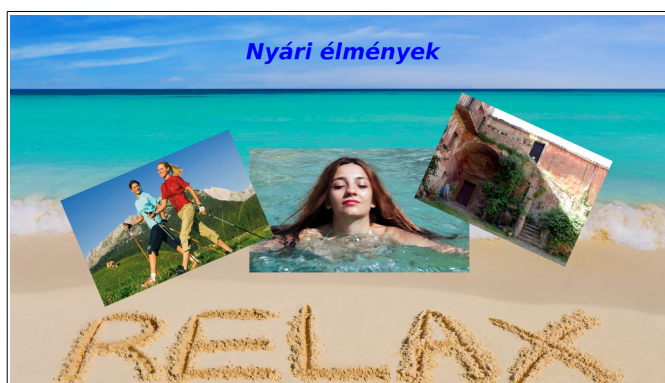
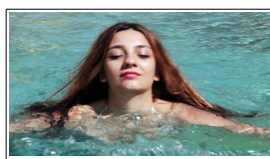
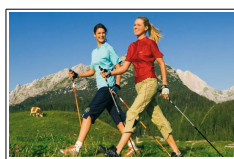
III.1. Montázs készítése

Fotómontázs készítésére sokféle kisebb program képes és jelentős automatizálásokat is tartalmaznak, ezekből talán a legjobb a PhotoCollage. Ha azonban nincs kedvünk újabb szoftverrel ismerkedni, akkor egyszerűen használjuk a Gimp-et. Minden újabb fotó kerüljön új rétegre, és aztán

rendezzük el őket, hogy megfelelően fedjék egymást. Ha egy lentebbit, amit a többiek eltakarnak láttatni akarunk, akkor a rétegkezelőben az őt tartalmazó réteget toljuk feljebb a listában.



Gyakorlás: készítünk nyári fotóinkból fotómontázst, adjunk neki címet a Szöveg eszközzel. A háttér egy nagyméretű tájkép legyen, a kisebb képek pedig külön-külön rétegeken helyezkedjenek el, részben takarva egymást és elforgatva a Réteg menüpont Átalakítás csoportjában található eszközökkel.



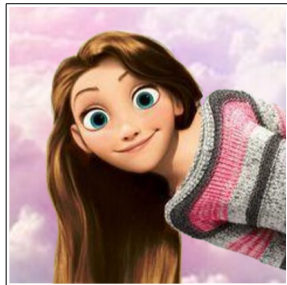
III.2. Átlátszó háttér

Ha valamilyen bemutatókészítő programmal dolgozunk, akkor elengedhetetlen ennek a műveletnek az ismerete. Nagyon kezdetlegesek azok a bemutatók, ahol minden kép téglalap alakú, és nagy adag érdektelen háttérrel tartalmaz a két témája mögött. Hogyan szabadulhatunk meg tőle?

A műveletet kezdhethetjük a Szín menüpont Színből alfa parancsával. (Az alfa csatorna a képösszetevők közül az átlátszóságé. Minél nagyobb az értéke, annál átlátszóbb a kép, vagy a szín.) Ha előtte nem jelölünk ki egy területet, akkor az egész képen átlátszóvá tesszük azt a színt. Jó szolgálatot tehet itt a radír eszköz is, amivel szintén radírozhatunk átlátszósáig. Ha a kiradírozott rész nem átlátszó, hanem háttérszínű. akkor a rétegnek nincs alfa csatornája. A Réteg Átlátszóság Alfa csatorna kiválasztásával hozzá kell adni. [4]



Gyakorlás: töltsük le egy mesefigura képét az internetről! (Első próbálkozásnak talán egyszerűbb lesz egy rajzfilmfigura.) Távolítsuk el róla a hátteret, átlátszóvá alakítva azt!

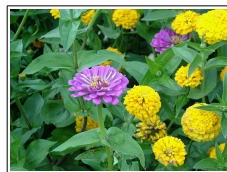


III.3. Kijelölések:

A képfeldolgozó szoftverek egyik fontos funkciója a területek kijelölése. Egyszerű a magyarázata: általában a képfeldolgozás során a kép valamilyen részletével akarunk foglalkozni. Javítani akarjuk, ki akarjuk törölni, vagy át akarjuk színezni, stb. A szoftver annál inkább megkönnyíti a munkát, minél többféle módon lehet vele kijelölni, és minél pontosabban végzi el az automatizált műveleteket. Ebből a szempontból a Gimp elkényeztet bennünket a kínálattal: Választhatunk az egyszerű téglalap vagy ellipszis alakú kijelölésből is, de van szabadkézi kijelölés. Az automatizáltak közül találhatunk szín szerinti kijelölést, hasonló színek szerinti kijelölést és élkereső kijelölést, sőt előtér kijelölést is, ami az jelenti, hogy az előtérben lévő alaknak, automatikusan megkeresi a határait és kijelöli. Ezzel gyakorlatilag egyetlen kattintásos művelet lesz a háttér törlése. Két lépésben kell használni: először nagyjából jelöljük körbe a megmaradó részt, kicsit nagyobb margót hagyva, majd firkáljunk bele abba, ami megmarad. A szoftver megkeresi a határokat.



Gyakorlás: töltsük le egy virágoskert képét és a legnagyobb fejű virágot megtartva töröljük a hátteret az előtér kijelölése után. Ezt a technikát sokszor fogjuk majd a gyakorlatban használni. Érdeemes jól begyakorolni és, ha nem tökéletes a végeredmény, akkor radírral javítani a körvonalakon.



III.4. Szöveges effektusok

Miután a képet megfelelően módosítottuk, gyakran szeretnénk szöveget is elhelyezni rajta. Ehhez válasszuk ki a szöveg eszközt, és kattintsunk vele a képre. Ezzel létrehozunk egy új réteget a szövegnek és egy szövegdobozt, amibe írhatjuk a szöveget. A szöveg legfontosabb jellemzőinek beállítására megjelenik egy lebegő ablak is, de a bal oldalon az eszköz tulajdonságainál is beállíthatjuk. A legfontosabb és sokaknak meglepő különbség: szokjuk meg, hogy a szövegdoboz másféle kinézetű, mint azt a többi programban megszoktuk. Alapértelmezésben a négy sarkán van kombinált fül, és ha egy-egy oldala fölé visszük az egeret meg fog jelenni egy csak arra az oldalra vonatkozó fül, a szövegdoboz nagyságának módosításához. Ezt leszámítva a szokott tulajdonságokat állíthatjuk be a szokásos módon. Ha a lebegőablakban nem találjuk, a bal oldalon az eszköztulajdonságoknál is beállíthatjuk.



Gyakorlás: az előző feladat képe fölé írjuk a virág nevét egy ritka betűtípussal. A ritka betűtípusnál figyeljünk a magyar karakterek meglétére. Az interneten több ellenőrzőszót is találhatsz. ([Próbaszövegek](#)) A legismertebb az „árvíztűrő tükörfúrógép”, de ugyanilyen jó a „tüskéshátú kígyóbüvölő”, vagy bármelyik társuk. Ezekben a szavakban megtalálható az összes nemzeti karakterünk. Ha sikerül begépelni az azt jelenti, hogy nyugodtan használhatjuk a betűtípust.



III.5. Képeffektusok

Ez a legtágabb kategória és lehetetlen az áttekintés. Nézzünk néhányat, ami hasznos lehet, a teljesség igénye nélkül:

III. Fejezet: Bonyolultabb műveletek, hétköznapi igények:

Effektus neve	Mit csinál?	Hol van?
Elmosás elmozdítással	a kép pixeleit elmozdítja azonos irányban.	Szűrők > Elmosás
Szelektív Gauss-elmosás	kiválaszthatjuk, hogy mi maradjon éles	Szűrők > Elmosás
Vörösszem eltávolítása	a fényképezőgép vakuja által okozott feltűnő hiba javítása	Szűrők > Kiemelés
Élesítés	a hagyományos tompa felvételt javító effektus	Szűrők > Kiemelés
Élsimítás	a fogazottan éles körvonalak lesimítása	Szűrők > Kiemelés
Lap felhajlítása	a közkedvelt képsarok lapozás effektusa	Szűrők > Torzítás
Vetett árnyék	megnöveli a kép fizikai méretét és az extra helyen egy vetett árnyékot helyez el	Szűrők > Fény és árnyék
Különböző mértékű csillogások	szikrától szupernóváig egy-egy képrészletre illeszthető csillogás	Szűrők > Fény és árnyék
Vászon alkalmazása	vászonra alkalmazza a képet, mintha rá lenne nyomtatva	Szűrők > Művészi
Elmosott szélek	a neten hagyományos elhalványuló szegély kialakítása	Szűrők > Dekor
Kép-térkép	az interneten gyakori effektus: a kép különböző részeire kattintva eltérő funkciók érhetők el	Szűrők > Web

És még sok más... Az egyes szűrők saját párbeszédpanelokon keresztül tovább finomíthatók, és nagyon egyszerűen kezelhetők, mert azonnali előnézet áll a rendelkezésünkre.

III.6. Maszkolás

A maszkolás a rétegek használatához hasonlóan nagyon sok tapasztalatot igényel. Itt tulajdonképpen arról van szó, hogy egy réteget hozunk létre, amit aztán a Gimp összes eszközével módosíthatunk.

Megadhatunk tehát erősödő kontrasztot, vagy áttűnést. Elhelyezhetünk rajta színeket, szűrőket stb. Ezt nem tárgyalom részletesen, mert nem annyira a tanári eszköztárba tartoznak, inkább a művészek, fotósok igényeit szolgálják ki.

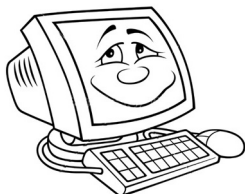
IV. Fejezet: Különleges feladat

IV.1. Hibajavítás

A szemléltetéshez gyakran találunk tökéletes képet, csakhogy... Szóval mindig van valami apró bosszúság: egy vízjel, egy felirat, egy oda nem illő részlet, amitől már csak „majdnem” tökéletes. Ezeket a hibákat is kijavíthatjuk a Gimp segítségével.

Egy kép részletein való munka már nem írható le egyszerűen, mert a hiba természete válogatja, hogy mit és milyen sorrendben használunk a bőséges eszköztárból. Így most csak felsorolom a lehetőségeket, amik segíthetnek a tényleg tökéletes végeredmény elérésében. Hogy mennyire tökéletes ez a végeredmény az nagyban függ ügyességünktől, precizitásunktól, türelmünktől és jó szemünktől, amivel észrevesszük a lehetőségeket.

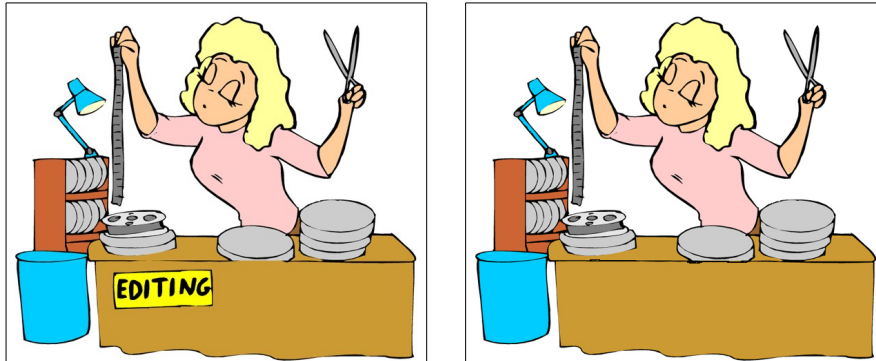
Ha valamit el kell tüntetni, akkor lehetőségünk van azt elhomályosítani, vagy elmaszatozni. Egy hibátlan helyről másolhatunk oda egy képrészletet, az éles szegélyeket összemoshatjuk, vagy lesimíthatjuk. A hibajavító eszközzel egy hasonló részletet átvihetünk a hibára, amit a program összeolvaszt az eredetivel. Választhatjuk a körbevágást, vagy az előtér kijelölése eszköz után lecserélhetjük a teljes hátteret, vagy egy másik képről átmásolhatunk egy új rétegre egy tárgyat, ami eltakarja a hibát. Mint láthatjuk a lehetőségeknek csak a gyakorlottságunk szab határt. Érdemes vele próbálkozni, ahogy egyre gyakorlottabbak leszünk, egyre merészebb feladatokba vághatunk bele.



Gyakorlás: próbálkozzunk meg egy felesleges képelem eltávolításával egy letöltött képről. Ejtsünk itt néhány szót a szerzői jogvédelemről! Általában igaz, hogy oktatási célra, non-profit tevékenység esetén, szinte bármi használható ingyenesen a forrás féltüntetése mellett. Ennek ellenére

azonban óvakodjunk a képeket módosítani, mert az már nem fér bele az ingyenességbe. A szellemi tulajdonok közé tartoznak a szöveges és grafikus kiadványok és a filmek, szoftverek is. Ha ezeket módosítani is

akarjuk, pláne pénzt akarunk vele keresni, akkor ahhoz royalty free besorolás kell, illetve a Libre Office esetében is olvasható GNU liszensz.



V. Fejezet: A Gimp története

A leírás végére hagytam a szoftver történetét, mert elsősorban gyakorlati oldalról akartam megközelíteni a program használatát. Az elméleti részt így át kellett volna lapozni. Úgy gondolom, ha valakinek felkeltette az érdeklődését a program, az hátul is megkeresi, ha pedig valakit nem érdekel, akkor az az elején is átlapozta volna. Foglaljuk össze tehát röviden a történeti előzményeket.

A Gimp egy rövidítés: General Image Manipulation Program, vagyis Általános Képfeldolgozó Program. Maga az ötlet egy egyszemeszteres diákköri feladat megoldása volt, amikor is a két szerző, Spencer Kimball és Peter Mattis 1995-ben, úgy döntött, hogy az eXperimental Computing Facility nevű diákkör keretein belül írnak egy képfeldolgozó programot. Diákos bája a dolognak, hogy egyiküknek sem volt grafikai tapasztalata, amikor nekifogtak, de ennek ellenére a Photoshop-ot vették alapul, követendő mintának. Sok feladatot kellett megoldaniuk, de egy év alatt elkészült a program, ami olyan funkciókkal is rendelkezett, amivel az akkor hat éves Photoshop sem. [1]

Újabb egy év telt el, amikor ismét meghatározó események történtek: a szabad szoftver mozgalom képviselője meglátogatta az egyetemet, aminek több következménye lett. Az egyik volt, hogy átkeresztelték a programot, a general helyett a GNU rövidítése lett a g-betű. A másik, hogy az ingyenes operációs rendszer, a Linux kabalafiguráját a pingvint a Gimp-el rajzolták meg.

Érdemes megjegyezni azt is, hogy a máig használt kiterjesztés az xcf, a diákkör nevéből származik. ¹

A Photoshop ingyenes alternatívájának tartják a programot, és nagyon sok kereskedelmi megoldást ültettek át az ingyenes szoftverek világába. Igazán méltóvá azonban akkor vált az összehasonlításra, amikor a bizonytalan ablakkezelő részt kicserélték a Gimp Tool Kit-re, ami annyira jól sikerült, hogy más programok is elővették, sőt bizonyos Linux kiadások is ezt használják az operációs rendszer felületként.

A Gimp fejlesztését ma egy közösség végzi, aminek a két alapító már nem tagja, ők saját céget üzemeltetnek és más területen dolgoznak. És természetesen a rengeteg felhasználó, akik véleményükkel és leírásaikkal segítik a kényelmes használatot és a könnyű tanulást.

A Gimp előtt egyetlen komoly kihívás van még, amit teljesítenie kell, hogy teljes értékű alternatívája legyen a Photoshopnak: jelenleg még nem tudja kezelni a CMYK² színmodellt, ami a nyomdai elterjedésnek komoly akadálya. Így jelenleg a professzionális felhasználók főleg a képernyőre dolgozó webfejlesztők közül kerülnek ki, ugyanis nekik elég az RGB³ színmodell.

Ettől függetlenül azonban jó szívvvel ajánlom mindenkinek ezt a programot, aki nagytudású programot akar használni mindennapi feladatokban.

1 eXperimental Computing Facility

2 Cyan – Magenta – Yellow – Black

3 Red – Green – Blue

VI. Fejezet: Összegzés

Mint a bevezetőben említettem, ez az írás nem felhasználói kézikönyv. Inkább csak egy bátorító biztató, reklámozó kiadvány, hogy minden vékonypénzű felhasználó észrevegye: nem kell feltétlenül törvénytelen szoftvereket lopni az internetről, ha profi kinézetű végeredményre vágya. Vannak elszánt közösségek, amik a szabadszoftverek elveit követve közel ugyanazt kínálják ingyen, és jóval könnyebben hozzáférhető támogató közösséggel, mint a fizetős programok gazdái.

Úgy gondolom, hogy egy iskolai használatra szánt fotó rendbetételéhez optimalizálásához, hibajavításához bőségesen elég a Gimp, sőt olyan funkciókat is kínál, amik megértéséhez és szakértő felhasználásához igencsak tanulni és gyakorolni kell.

A fenti felsorolás a legfontosabb területeket érintette, és egyetlen egyszer sem bonyolódott bele a részletes beállításokba. Ezzel a szoftver tudásának nagyjából a negyedét fedte le, az beállítások lehetőségeinek a tizedét sem, és ehhez még számítsuk hozzá az eszközök kombinált felhasználását.

Irodalomjegyzék

- 1: Sánta Csaba János, A GIMP felhasználók kézikönyvének fordítása GNU GDPL licenc alatt, 2001.
- 2: Julien Hardelin, Róman Joost, Sven Claussner, GNU Image Manipulation Program User Manual, 2014, <https://docs.gimp.org/2.8/en/index.html>
- 3: Varga Gábor, Képszerkesztés GIMP-el,
- 4: Baráth Gábor, GIMP könyv, 2014