

## GIMP a gyakorlatban (3. rész)

Tovább építjük weboldalunkat, és a GIMP segítségével létrehozzuk az Aqua stílusú gombokat, egyedi logót is tervezünk.

**A** cikkek során szép lassan elkészül a weboldal, és remélem a GIMP használatában is sikerül elmélyedni. Megpróbálom olvasóinkat példákon keresztül rávezetni, hogyan lehet egyedi grafikákat szerkeszteni. Ez sokszor csak az első látásra tűnik megoldhatatlan feladatnak. Ha jobban megnézzük a lehetőségeket, szinte mindig találunk több módot a megvalósításra. A megoldás kulcsa – mint más területeken is – a feladat kisebb részekre bontása. Tagoljuk olyan kisebb részekre a feladatot, melyeket már könnyedén megoldhatunk a GIMP segítségével! Az ilyen kis részekből fog összeállni a kép. A cikkben levő grafikák elkészítése első látásra nehéznek tűnik, de meg fogjuk látni, hogy milyen egyszerűen készíthetünk látványos képeket Linuxon.

A cikk következő részében elkészítjük az *Aqua stílusú* gombot. Ehhez először szükségünk lesz lekerekített terület létrehozására, és csíkos háttér készítésére. Elsőként nézzük meg, hogyan alkothatunk egyszerűen lekerekített gombokat kedvenc grafikai programunk segítségével.

### Lekerekített keretek készítése

Számos grafikai feladathoz és a weboldalakhoz szükségünk lesz lekerekített keretekre, gombokra. A megoldás egyszerűbb, mint gondolnánk:



1. kép A gomb mérete lekerekítés nélkül

1. Először készítsünk képet fekete alapon a kívánt méretben. A mintaképet 800x300 képpont méretben készítettem el, ez természetesen nagyobb méret, mint amire szükségünk lesz. A képeket, gombokat, rajzokat ajánlatos a felhasználható méretben készíteni, mivel az átméretezés során a kép veszít a minőségéből. Jelöljük ki a keretünk számára szükséges területet (1. kép)!
2. A következő lépésben a kívánt lekerekítés mértékében alkalmazzuk a

Gauss-elmosást (*Szűrők->Elmosás->Gauss-elmosás IIR*). Minél nagyobb lekerekítést szeretnénk, az elmosást annál nagyobb értékre állítsuk. A kép nagy mérete miatt az elmosás értékét százra állítottam. A Weben használatos gomb elmosásánál 10–30 közötti érték a megfelelő, ezt természetesen az elérni kívánt hatás függvényében adjuk meg. Rövid használat után már mindenki rá fog érezni, hogy ötletei megvalósításához milyen mértékű elmosást kell alkalmaznia (2. kép).



2. kép Az elmosás utáni állapot, már jól látszik a lekerekítés



3. kép A lekerekített gomb alapja

3. Nincs más hátra, mint az elmosott képből éles körvonalú, legömbölyített gombot készíteni. Ezt a szintek (*Kép->Colors->Szintek*) állításával tudjuk megtenni. A bemeneti értékeket (Input Levels) állítsuk 120, 1.0, 130-ra! Már is láthatjuk a kívánt végeredményt a 3-as képen.
4. A tökéletes hatás eléréséhez a területet pontosan határoljuk körül. Jelöljük ki a fehér területet az *Egybefüggő területek kijelölése* eszközzel! Invertáljuk a kijelölést (*Kijelölés->Invertálás*), és színezzük ki feketével (*Kijelölés->Feltöltés az előtérszínnel*)!

Ugye nem is volt olyan nehéz? A legömbölyítésre nem csak gombok, feliratok készítésénél lesz szükségünk, használhatjuk maszkolásra, élek finomítására, területek világosítására stb.

Miután elkészítettük a legömbölyített gombot, ha tetszik akár használhatjuk ebben a formában is. Az előző cikkben ismertetett módon írhatunk bele szöveget.

A kívánt eredmény eléréséhez használhatunk szűrőket, Script-Fu függvényeket (például árnyék készítése – drop shadow). Az általam elkészített egyszerű gombot láthatjuk a 4. képen.



4. kép Az egyszerű lekerekített gomb

Ha nem elégedünk meg az egyszerű, lekerekített feliratok készítésével, az *Aqua stílusú* gomb megalkotásához szükségünk lesz csíkos kitöltő mintára. Mivel csíkos kitöltő mintát a GIMP-ben nem találunk, ezért nekünk kell elkészíteni. A legegyszerűbb és legtöbb célra felhasználható megoldás szerintem a kitöltő minta.

### Kitöltő minta készítése

Egyedi hátterek készítéséhez, betűk, grafikai elemek mintával való kitöltéséhez használhatjuk a programmal adott kitöltő mintákat, de magunk is készíthetünk kedvünk szerint. A kitöltő minták kisméretű képek, amivel a GIMP a kívánt területet feltölti, „ismétli” a képeket. A kitöltő minta készítésekor általában ügyelnünk kell arra, hogy a mintánk jól „ismételhető” legyen.

Készítsünk csíkos kitöltő mintát! Ezt a mintát nemcsak gombunk háttéréhez, hanem például tévészerű hatásként is lehet használni.

1. Mivel a csíkos hatás eléréséhez nem szükséges nagy területet ismételni, ezért kis méretű kép is megteszi. Hozzunk létre egy 6x6 képpont méretű képet, átlátszó háttérrel, a kép típusa RGB legyen!
2. Jelöljük ki a felső két sort, ezt töltsük ki fehérrel! Az alatta levő sort töltsük fel harminc százalék szürkével (lásd az 5. képen). A szürke kitöltés ad majd némi térbeli hatást.
3. Mentsük el a mintánkat a saját könyvtárunkban található `.gimp-1.2/patterns` könyvtárba `csikoshatter.pat` néven, majd a mentéskor a párbeszédablakban a képünknek adjuk a „*Csíkos háttér*” nevet! A GIMP két helyen tárolja a



5. kép A csíkos kitöltő minta, mentés előtt

kitöltő mintákat, a közös minták a telepítés során a /usr/X11/share/gimp könyvtárba kerülnek, ezekhez csak olvasási jogunk van. Az első indítás után a program a felhasználó saját könyvtárában létrehoz egy könyvtárat .gimp-1.2 néven. A felhasználó ide minden korlátozás nélkül bemásolhatja az elkészített kiegészítéseket. Rövid felsorolás a könyvtárakról:

- Brushes – ecsetek
- Curves – a Colors->Görbék menüben készített és elmentett beállítások
- Fractalexplorer – a fraktálkészítőhöz alkotott saját kiegészítések
- Gfig, gflare, gimprc, gimpressionist – függvényekhez írt kiegészítések
- Gradients – saját színátmenetek (az előző részben elkészített „Piros-Fehér-Zöld” színátmenet is ide kerül)
- Levels – a Colors->Szintek menüben készített és elmentett szintbeállítások
- Modules – kiegészítő modulok (Kit->Modules)
- Palettes – színpaletták
- Patterns – kitöltő minták (ezt használtuk most)
- Plug-ins, scripts – saját szűrők és parancsfájlok.

A .gimp-1.2 könyvtárban található a program beállításait tartalmazó rc fájlokat. Ezek szerkesztésére nincs szükségünk. A könyvtárak nagy részének kezelése a GIMP programból önműködően történik.

Próbáljuk is ki gyorsan az új alkotásunkat! Nyissuk meg egyik kedvenc képünket, hozzunk létre egy új réteget, és jelöljük ki az egész képet! Ha a mintaböngészőben nem látjuk az új elemeket, a frissítés gombbal vehetjük rá azok beolvasására. Válasszuk ki az új, Csíkos háttér nevű képet, és töltsük ki az új rétegünket! Ne ijedjünk meg, az egész kép kis fehér csíkokból fog állni! A réteg módját állítsuk *Kivetítés* (Screen)



6. kép Használatban az új kitöltő mintánk

típusúra, a láthatóság értékét pedig húszra! Ha a csíkosságot szeretnénk jobban hangsúlyozni, játsszunk kicsit a láthatóság értékével. A kitöltő minta használatával kicsit később még foglalkozunk (6. kép).

### Aqua stílusú gomb készítése

A következő részben elkészítjük gombjainkat, ezek kinézetét az egyik legszebb felületű ablakkezelőtől kölcsönözzük. Remélem, hogy hamarosan az Apple mellett PC-ken is használhatjuk ezt a gyönyörű ablakkezelőt (☞ [osxonintel.com](http://osxonintel.com)). Még mielőtt elmélyednénk az operációs rendszerek és géptípusok közötti különbségek vizsgálatában, készítsük el a gombot! Most már rendelkezünk minden olyan ismerettel, ami szükséges a sikeres munkához.

1. Először is hozzuk létre a kívánt méretű képet! A cikk elején bemutatottak alapján készítsünk egy fehér lekerekített gombot, fekete háttérrel. Nevezzük el a réteget „alapnak”! Induljunk onnan, ahol a lekerekített gomb leírásában befejeztük (7. kép).



7. kép Az ismert lekerekített gomb

2. Hozzunk létre egy új réteget, töltsük ki bordó színnel, majd egy újabb réteget töltsünk ki a „Csíkos háttér” mintával! Alkalmazzuk az ismertetett „kivetítés” (screen) módot és a láthatóság értékét állítsuk húszra!
3. Hozzunk létre maszkot ezen a rétegen, jelöljük ki a képet, és az alapréteget másoljuk a vágólapra, majd illesszük be, és a „réteg rögzítése” szolgáltatással adjuk hozzá a maszkhoz a korábban kimásolt képet! A maszkok használatával későbbi részben fogunk foglalkozni, addig is rövid összefoglalás: a maszk esetében a fekete szín az átlátszóságot, a fehér a „színt” jelenti, tehát ahol fekete színű a réteg,

- ott átlátszik a kép. Nagyon jól használhatjuk ezt a szolgáltatást kitakarásokhoz.
4. Most a gomb alsó részének világítását fogjuk elkészíteni. Hozzunk létre egy új réteget, töltsük ki színárnyalattal a 9. képen látható módon! Alkalmazzuk az előbb megismert maszkolást erre a rétegre is. A réteg módját válasszuk „kivilágításra”! A kitöltés fehér részének a mérete adja majd a gomb „magasságát”, minél kisebb a fehér terület, a gomb annál magasabbnak tűnik.

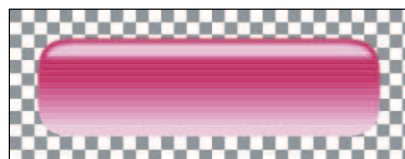


8. kép Már alakul a gomb



9. kép A világosításra használt színátmenet

5. Majdnem készen is vagyunk a gombbal. Most készítsük el a gomb felső részének világosítását! Válasszuk ki az alapréteget, jelöljük ki a fehér területet, majd csökkentjük a kijelölést a *Kijelölés->Csökkentés* pont segítségével – a 800 képpont széles képen én tíz képponttal csökkenttem. Ezek után a négyszög kijelöléssel a CTRL gomb nyomva tartása mellett csökkentjük a kijelölést a gomb felső öt-tíz százalékára! A kijelölt területet



10. kép A gomb felső részének világosítása



11. kép Az elkészült gomb felirattal

- töltsük ki fehér színnel, majd Gauss-elmosással kissé homályosítsuk el! A réteg módját állítsuk „kivetítésre”, láthatóságát pedig 80-ra (lásd 10. kép).
6. Már csupán a gomb végső csiszolása maradt hátra. Írjuk a szöveget a gombra, finomítsunk rajta tetszés szerint! Ha szeretnénk, készítsünk neki vékony