

Gimp bővítmények (5. rész)

Képtelen játék a pixelekkel

Vidám mosolyt fakaszthatunk pillanatok alatt barátaink arcán, ha valamelyik ismerősünkről készült fotót kicsit megbűvöljük. Lehet nagyobb orrot, szemet és száját alkotni a kezelésbe vett portréra, és ezzel a lehetőségeink még korántsem értek véget. Mind ehhez segítséget nyújt a Gimp, különösképpen pedig a torzító szűrők.

A klinikai egér szerepét a mai alkalommal egy olyan lófej fogja betölteni, mely egykor az athéni *Parthenon* tetejét díszítette. Eredetije a londoni *British Múzeumban* látható. Ott készült ez a fotó is. E nemes vonásokon fogom tehát illusztrálni a torzító szűrők hatását (*Szűrők->Torzítás*). Valószínűleg az ókori görögök nem is sejtették, hogy művészetüket a nyílt forrás szolgálatába fogja állítani az utókor...

Hullámok

Hullámokat (Waves) pár kattintással varázsolhatunk a képre. A beállításokkal nem sok gondunk lesz, hiszen hasonlóan működik minden mint ahogy azt a *Fodrozódás (Riple)* szűrő esetben már láttuk. Még kevesebb beállításról kell gondot viselnünk most. Adjuk meg az *Amplitúdó (Amplitudo)* és

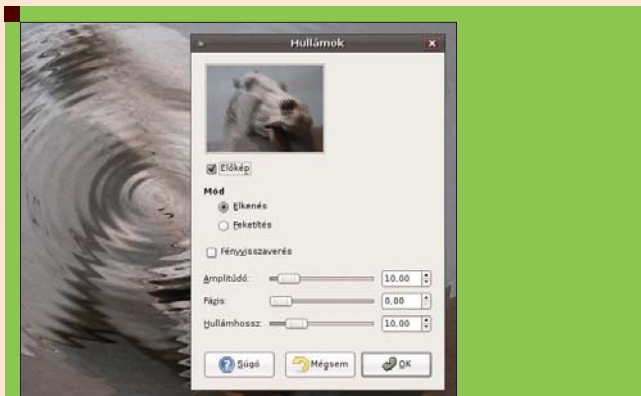
a *Hullámhossz (Phase)* értékeket, és döntsük el, hogy mit tegyen a program a kép szélein. Ezt a mód felirat alatt, az *Elkenés (Smear)* vagy a *Fekéttés (Blacken)* kapcsolót kiválasztva tehetjük meg.

IWarp

Az *I-görbítés (IWarp)* már a nevében hordozza, hogy itt valami mókás dolog fog következni. Ugyanis olvashatjuk elgörbítésnek is, ami csakugyan fedi a valóságot. Valóban, csalódnai nem fogunk, hiszen pár egérkattintással a félreismerhetetlenségig torzítjuk jó barátaink arcvonását. Ez a szűrő végre nem sablon alapján dolgozik! Segítségével mi magunk vehetjük a kezünkbe az irányítást, így nincsen két megegyezően módosított kép. Csinálhatunk nagyobb szemet, száját, hegyes *Pinoccio* szerű

orrot és még sokféle mókát! Az élőképre kattintva, mi magunk alakíthatjuk át a képünket. Minden kattintás, húzás változtat valamit az eredeti vonásokon. Válasszunk egy *Deformálási módot (Deform mode)*, és fogjunk neki az átalakításnak. Hogy az egerünk mekkora környezetében változon meg a kép azt a *Deformálási sugár (Deform radius)*, intenzitását pedig a *Deformálási mérték (Deform amount)* adja meg. A bilineáris kapcsolót kiválasztva lágyabb hatást érhetünk el, az *Adaptív túlmintavételezés (Adaptive supersample)* ugyancsak szebb képet eredményez nagyobb számítási igény mellett. Lehetőségünk van arra is, hogy a lépésekből animációt készítsünk. A szükséges beállításokat az *Animálás (Animate)* fül alatt találhatjuk meg.

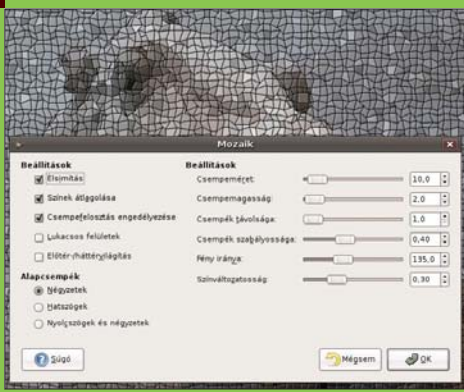
© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva



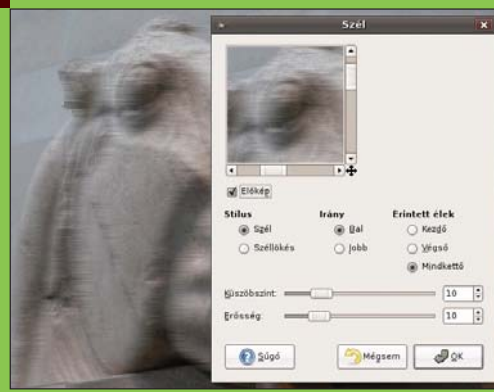
1. ábra Hullámok szűrő beállítási lehetőségei



2. ábra Az I-görbítés beállítási



3. ábra A Mozaikot már a régi görögök is szívesen alkalmazták...



4. ábra A Szél szűrő mozgást imitálhat

Page Curl

A *Lap felhajtása (Page curl)* régi trükk már. Mégis hasznos, hogy egy kattintással alkalmazhatjuk is a képünkre. Természetesen ezt is a torzító szűrők között találjuk.

Mozaikok

Ha már szó esett az ókori görögökről... Mind ők, mind a rómaiak igen szerették a mozaikokat. Biztosan mosolyra húzódná a szájuk, ha meglátnák a *Gimp* Mozaik szűrőjét. A következő eszközzel igazán korbí alkotásokat készíthetünk. Ismét nem egy univerzális eszköztől van szó, valószínűleg nem fogjuk minden képünkre alkalmazni. Sok beállítási lehetőségével mégis számos próbálkozásra ösztönözhet. A beállítások magukért beszélnek, azokat emelném ki, melyek jelentését az első ránézésre jótékony homály borítja. A *Csempefelosztás (A low tile splitting)* engedélyezése például azt jelenti, hogy megengedjük a programnak, hogy azokon a helyeken ahol sok szín található, ott a csempéket szétdarabolja és így finomabb mintát hozzon létre. Ellenkező esetben robosztusabb eredményt kapunk. Az *Előtér és háttérvilágítást (FG/BG lightning)* bekapcsolva módosulnak a színek, úgy mintha egy előtér színű és egy háttérszínű lámpa világítaná meg a csempéket.

Polárkoordináták

A Polárkoordináták szűrő segítségével a képünk kör vagy négyzet alapú reprezentációját kapjuk vissza, sőt a kettő közötti bármelyik átmenetet is megrajzoltathatjuk. Nem fogjuk sokat használni az biztos, de azért rak tározzuk el valahol az emlékezetünk

legmélyén, hogy ilyen is van.

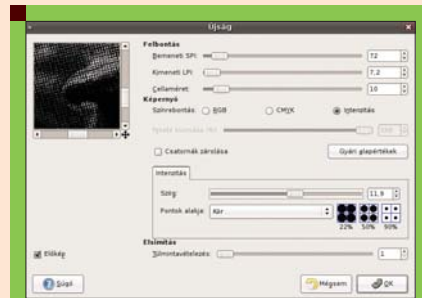
Ha például egy üveggömbre szeretnénk rávarázsolni magunkat, talán még hasznát vehetjük.

Szél

A *Szél* szűrőt használhatjuk arra hogy a mozgást szemléltessük, vagy mint általános torzító eszközt. A képünkön vékony fekete-fehér vonalak fognak megjelenni. Ez hozzátartozik a hatáshoz. A szűrő ugyanis megkeresi a kép markáns éleit és a vékony vonalak azokból indulnak ki. Ezért tűnik az eredmény mozgónak, hiszen a valóságban is a mozgó tárgyak élei mosódnak el a fényképeken. Válasszunk először stílus! A *Szél (Wind)* esetén vékony vonalakat fog rajzolni, míg *Szélökés (Blast)* esetén vastagokat a program.

Újság

Mókás illusztrációk készíthetők az *Újság (Newsprint)* szűrővel. Képünket átalakítja, mintha egy alacsonyabb felbontású eszközön jelenítenék meg. Megváltoztatja a képpontok alakját telítettségét, így olyan hatást ér el, mint a kis felbontású nyomtatón készített lenyomatok. Adjuk meg a kezdeti és az eredményül kívánt felbontást (inchenkénti vonalak számát). Az kapott kép felbontása függ a cellamérettől, azzal fordítottan arányos. Döntsük el, hogy milyen elv szerint szeretnénk színre bontani a képet, választhatjuk az *RGB*, *CMYK*, vagy az intenzitás alapú bontást. Nekem az intenzitás alapú bontás tűnt a legszimpatikusabbnak. Választhatunk a különböző képpont formák közül is, létezik kör, vonal, négyzet, rombusz. A kézikönyv



5. ábra Az újság szűrő beállításai

szerint egy jól kivitelezett színre bontó eljárás esetén nincs szükség élsimításra, ez azért kerül be mégis a szűrőbe, hogy csökkenteni tudjuk a színmelységet.

Videó

Említést érdemel még az előbbihez ötletben hasonló *Videó (Video)* szűrő. Ezzel ellenőrizhetjük, hogy miként nézne ki a képünk egy rossz minőségű tévén, csíkosan, pixelesen. Egyszerűen a múlt század hatvanas éveinek technikájával.



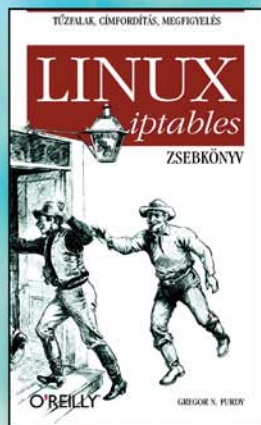
Juhász Attila

(rabszolga@goraffe.hu)

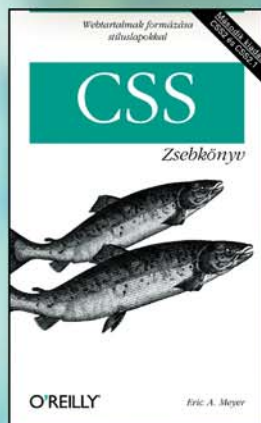
Az Információ Technológiai Kar hallgatója a Pázmány Péter

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

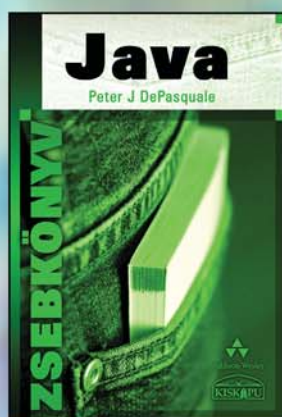
Tudás a zsebben



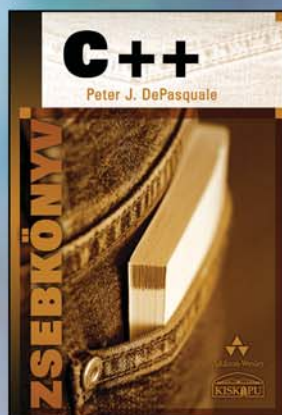
Napjainkban a hálózati biztonság egyike a rendszergazdák számára legfontosabb területeknek. A Linux Netfilter rendszere – vagy ahogy a kezelésére szolgáló parancs után gyakran hívják az iptables – számos dologra képes ezzel kapcsolatban, csak tudnunk kell használni. Ez a zsebkönyv egyrészt általános áttekintést ad a Netfilter rendszer felépítéséről és működéséről, másrészt szerepel benne az összes olyan szintaktikai elem és paraméter, amelyek beállításával a lehető legnagyobb biztonságot érhetjük el.



A HTML kezdeti zűrzavaros fejlődése után az igazi kibontakozást az az egyszerű felismerés hozta meg, hogy célszerű a tartalmat és a megjelenés leírását teljesen különválasztani. Így születtek meg a stíluslapok, illetve a CSS, amivel egészen részletesen szabhatjuk meg, hogy a weblapok egyes elemei hogyan jelenjenek meg a képernyőn. A részletességnek persze ára van: rengeteg paraméter nevét kellene fejben tartanunk, ami a legtöbbünknek természetesen nem nagyon megy. Ez az apró könyv a feledékeny webfejlesztőknek készült.



Bár az objektumközpontú programfejlesztés során a valósághoz sokkal jobban igazodó gondolkodásmódot követhetünk, ez a „logikai kényelem” azonban az ilyen nyelvek összetettségének drámai növekedésével is együtt jár. Ez alól természetesen a Java sem kivétel: számos kulcsszót és felületet kell ismerünk ahhoz, hogy hatékonyan tudjuk használni a nyelv szolgáltatásait. Ez a zsebkönyv tartalmazza a legfontosabb kulcsszavak leírását, rengeteg szintaktikai példát, illetve programozási tippet.



A C++ meglehetősen összetett programozási nyelv. Az alapelvek megértése után ugyan gyorsan tanulható, de elődjével, a C-vel szemben rengeteg kulcsszót, szintaktikai elemet és gyakran használt szerkezetet kell a kezdő fejlesztőnek fejben tartania. Így aztán gyakori, hogy bár az ember pontosan tudja, mit akar megvalósítani, keresgélennie kell az ehhez szükséges nyelvi elemeket. Ezen igyekszik segíteni ez az alig 100 oldalas könyvecske.

Részletes információ és letölthető mintaoldalak:

www.kiskapukiado.hu

