

Nyilak rajzolása GIMP 3.0-nál

PCLinuxOS Magazine - 2025.szeptember

Írta: kalwisti (David Pardue)

A GIMP-et alapszinten használok és tudok annyit, amennyi a cikkeimhez készített képernyőképek szerkesztéséhez kell. Ugyanakkor mindig zavart a nyilak hozzáadásának ügye. A folyamat szükségtelenül bonyolultnak tetszett, ezért inkább a Shutter-t használtam, amikor nyilat kellett készítenem.

A Shutter erősen függött a perl és perl-gtk csomagoktól; de az elavult perl és perl-gtk csomagok miatt problémák adódtak a PCLinuxOS alatt, amiért a Shuttert [eltávolították](#). (A [fórumon](#) Texstar írta, hogy jelenleg a perl és a perl-gtk törött és „talán így lesz még egy darabig”. A perl-től függő csomagok frissítése embertelen feladat, mivel több mint 3000 csomagot kellene újraépíteni.) Világossá vált, hogy ideje megtanulnom nyilakat rajzolni GIMP-pel.

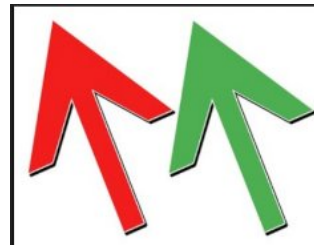
Az eredmény: a feladat könnyen elvégezhető, köszönhetően az „arrow.scm” szkriptnek, amit [programmer_ceds](#) készített. A leírásom a szkript telepítését és GIMP 3.0.4 alatti használatát fedi le.

A fejlesztők, művészek és a GIMP-közösség tagjai hét éves erőfeszítésének hála a GIMP 3.0 2025 márciusában megjelent. A Magazine 2025. júliusi számában Meemaw [bemutatta](#) a kiadás

újtonságait. A Davies Media Design YouTube-csatornáján van egy részletes [áttekintés](#) a változásokról. A 3.0-ás verzió natívan fut Wayland alatt, miközben továbbra is fut X11 alatt.



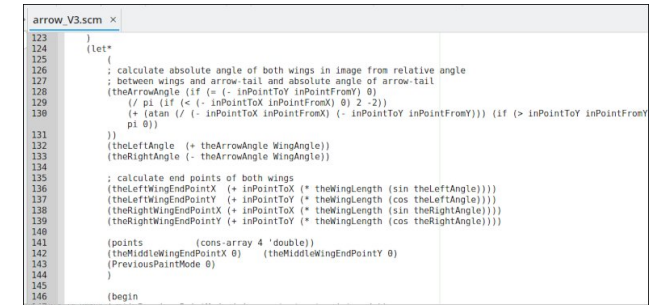
New GIMP logo, Wilber, by Aryeon (CC by-sa 4.0)



Davies [kiemeli](#), hogy a GIMP 3.0 API-ja sok helyen módosult, e változások a legtöbb hagyományos GIMP-kiterjesztést [kiakasztják](#) – különösen a nem továbbfejlesztetteket. Noha rövid távon kényelmetlenségeket okoz, ösztönözni fogja a GIMP-szkriptek és -kiterjesztések fejlesztését, megteremtve egy új és jobb kiterjesztés-generáció alapjait.

Szerencsénkre az „arrow.scm” szkriptet a GIMP 3.0-kompatibilisre frissítették. A szkript olyan függvényekkel dolgozik, amik együttműködnek a GIMP belső függvényeivel. Az „arrow.scm” B-Ranger [Berengar Lehr] korábbi szkriptjének módosított változata. (A .scm fájlkiterjesztés a „Script-Fu”-t takarja, ami Scheme interpretál programnyelven alapul [ami viszont a Lisp egyik változata].)

A következő képernyőképen a szkript egy részlete látható:



Ennek a szkriptelési módszernek előnye, hogy a nyilat a kívánt méretben és helyre tudod leképezni anélkül, hogy előre definiált esetek használatára kellene támaszkodni, és a méretet, szöveget, illetve más változókat módosítani a képedhez történő hozzáadása előtt.

Töltsd le az Arrow szkriptet

Először le kell tölteni a becsomagolt szkriptfájlt [12 kB] [innen](#):

Ha a hivatkozás nem működne rendesen, a személyes Box.com-os fiókból is [letöltheted](#) a fájlt.



Csomagold ki a fájlokat

A kedvenc archívumkezelőddel (Ark, Xarchiver, Engrampa stb.) csomagold ki a fájlokat. Ezt a három fájlt kell látnod:

- arrow.scm
- ArrowScriptNotes.pdf [utasítások és megjegyzések]
- arrow_V3.scm



Telepítsd az Arrow szkriptet

Az „arrow_V3.scm”-t rakd be a megfelelő GIMP-könyvtárba a /home-odon belül: ~/.config/GIMP/3.0/scripts

Fontos: a lehetséges ütközések elkerülése érdekében **ne** másold az „arrow.scm” fájlt abba a könyvtárba. Az a szkript a régi GIMP verziók (2.10 és korábbiak) számára van

A GIMP 3.0.x GIMP verziók esetén mindenképpen az „arrow_V3.scm”-et használd.

A szkript telepítése után indítsd újra a GIMP-et.



Egyenes nyilak rajzolása

A nyílak számára készíts egy követhető útvonalat:

Kattints az Útvonal-eszközre a GIMP-ben (vagy csak nyomj „B”-t) útvonalkészítés megkezdéséhez.



Először a kezdőpontot kell megadni. Kattints oda, ahova szeretnéd, hogy a nyíl mutasson.

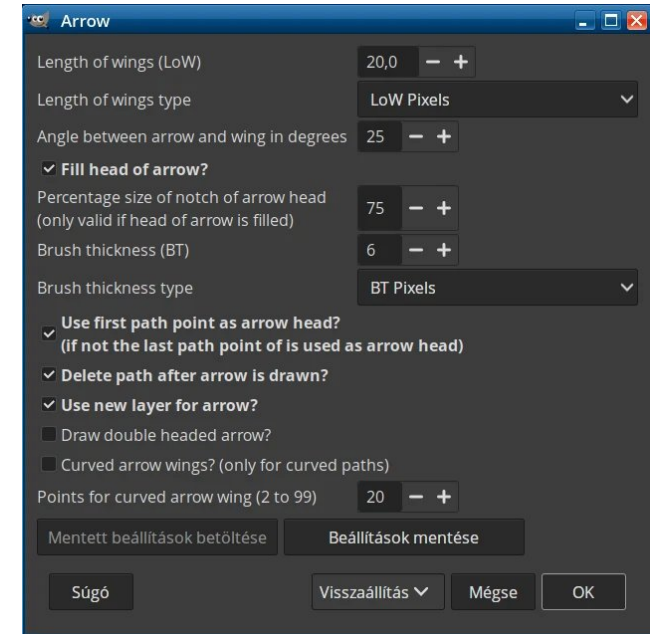
Vedd észre, hogy a jelző ikon irányt is mutat az első pontból. Jelzi, hogy az útvonalad merre folytatódik. A következő példában a nyíl Észak-keleti irányba tart.

Ezután kattints a végpont létrehozásához.



Menj az **Eszközök** → **Arrow** → **Arrow** menüponthoz.

Egy párbeszédablak nyílik meg, különféle beállításokkal. (fent jobbra)

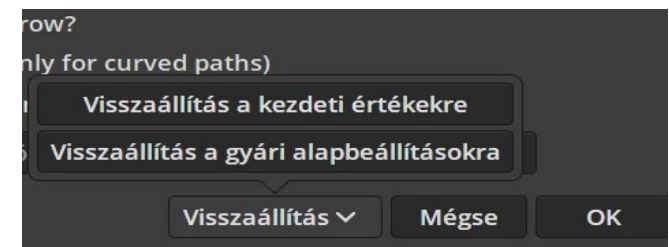


A neked megfelelő változókat állítsd be.

A nyíl színét a GIMP eszköztárban látható aktív előtérszín határozza meg

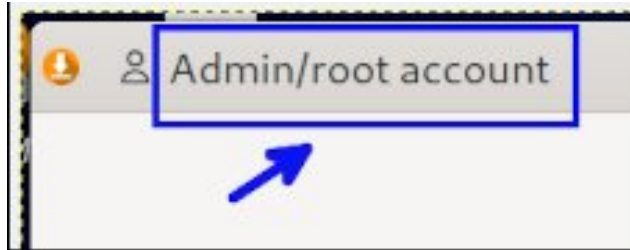
(Alapbeállítások elég jók – szerintem – és szép nyilat rajzolnak.)

Megjegyzés: a beállításaidat később visszavonhatod, ha kell a „**Visszaállítás a kezdeti értékekre**” vagy a „**Vissza a gyári alapbeállításokra**” kiválasztásával.



Kattints az „OK” gombra a párbeszédablakban jobbra lent.

Láss csodát! A nyilad megjelent.

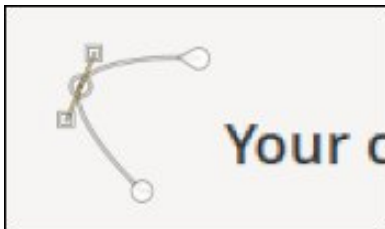


Ívelt nyilak rajzolása

Az előbbi lépéseket követve készíts egy útvonalat.

Ezután, hajlítsd meg az útvonalat rákattintással és húzásával.

Az útvonal hajlítása közben a lenti képernyőképen mutathatóhoz hasonlólt látsz majd:

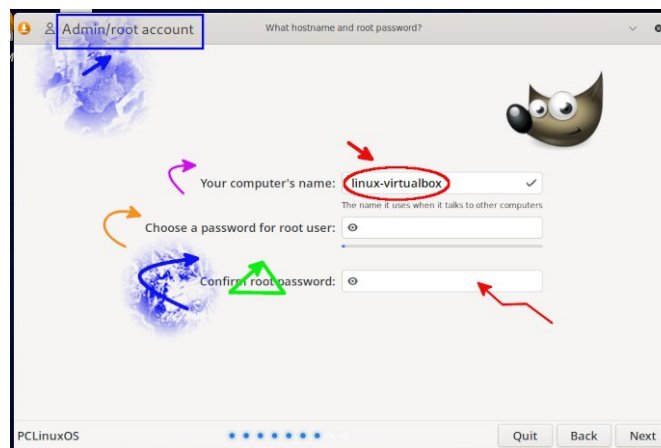
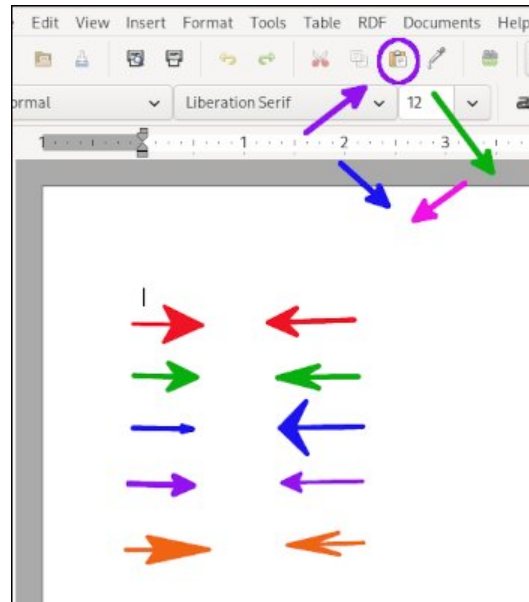


Az „arrow.scm” meghívása után kapott eredmény:



A következő két képernyőkép a kísérletezésem egyikének eredményét mutatja (a nyíl változóinak többféle beállításával). Képet kaphatsz arról, hogy milyen eredményt lehet elérni:

(A kék háttér minta és Wilber (GIMP-figura) lenyomata az „Ecset-eszköz” szabványos ecsetei között elérhető.)



További források

Az ArrowScriptNotes.pdf fájlt (a letöltött „arrow.zip” fájlba van becsomagolva) érdemes elolvasni; tartalmaz egy rövid felhasználói kézikönyvet csakúgy, mint leírást az alapbeállítás szerinti értékek szerkesztéséhez.

Mivel a GIMP 3.0 nemrég jött ki, nincs sok oktató anyag hozzá. Ezért, az egyik legjobb referenciaforrás a [hivatalos felhasználói kézikönyv](#):

A felhasználói kézikönyv az angolon kívül más nyelveken is elérhető. A jelek szerint jelenleg legteljesebb fordítás csak a latin nyelveken (a románt kivéve), a skandináv nyelveken, németül, hollandul és oroszul érhető el.

A [kiterjesztésekre](#) és [szkriptekre](#) vonatkozó rész releváns információkat tartalmaz.

Összegzés

A nyilak GIMP-pel történő rajzolásától való kezdeti tartózkodásomat tekintve meglepett, hogy mennyire egyszerű – köszönhetően az „arrow.scm” szkriptnek. A próbáim szerint a szkript megbízhatóan működik és lehetővé teszi a nyilak elhelyezésének, vastagságának, akár a hegy méretének kontrollálását is. Ha nincsenek különleges igényeid, ez a szkript teljesíti: megkímél attól, hogy kompatibilis nyíl-ecseteket keresgélj, vagy magad [gyártsd](#) le az ecsete(i)det.