

Splash! - Przewodnik użytkownika

Spis treści:

1. Witaj w Splash! - [str. 2](#)
 - 1.1. Autorzy aplikacji – [str. 2](#)
 - 1.2. Instalacja – [str. 2](#)
 - 1.3. Wspierane platformy – [str. 2](#)
 - 1.4. Pomoc – [str. 2](#)
 - 1.5. Możliwości i funkcjonalności – [str. 2](#)
2. Przewodnik użytkownika – [str. 4](#)
 - 2.1. Menu oraz okna – [str. 5](#)
 - 2.2. Rysowanie – [str. 9](#)
 - 2.3. Skróty klawiszowe – [str. 9](#)

1. Witaj w Splash!

Splash! To wieloplatformowy, rastrowy edytor graficzny wzorowany na programach takich jak Photoshop, Gimp czy Microsoft Paint. Celem podczas tworzenia aplikacji było wypełnienie luki pomiędzy prostym i intuicyjnym Paintem a zaawansowanym i topornym Gimpem. Aplikacja została napisana w języku Java przy użyciu biblioteki Swing.

Program świetnie sprawdza się w zadaniach takich jak tworzenie obrazów, obróbka czy retusz. Aplikacja zapewnia podstawowe funkcje rysowania, obsługę przezroczystości, warstw oraz zapisywanie stanu aplikacji, a także podstawowe filtry obrazów i warstw (patrz pkt 1.2). Zaletą Splash! jest również jego wieloplatformowość.

1.1. Autorzy aplikacji

Autorem aplikacji jest Damian Terlecki. Wykorzystane w projekcie ikony zostały pobrane z serwisu Freepik.com na zasadach licencji Creative Commons 3.0 (CC-BY).

1.2. Instalacja

Aby użyć aplikacji Splash! należy mieć zainstalowane środowisko uruchomieniowe dla programów napisanych w języku Java (JRE) w wersji przynajmniej 1.8 (JRE 1.8). Środowisko można pobrać ze strony <https://www.java.com/pl/download/>. Aplikacja nie wymaga instalacji, można ją uruchomić poprzez plik Splash.jar.

1.3. Wspierane platformy

Aplikacja może zostać uruchomiona na systemach z zainstalowanym JRE 1.8. Spis certyfikowanych systemów znajduje się na stronie <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/certconfig-2095354.html>. Są to między innymi:

- a) Windows (Vista – 10)
- b) Linux (Oracle, Red Hat Enterprise, Ubuntu)
- c) OS X

1.4. Pomoc

W przypadku problemów lub pytań odnośnie aplikacji można skontaktować się z twórcami poprzez e-mail: terleckidamian1@gmail.com. Przewodnik użytkownika dostępny jest również pod adresem: <https://t3rljj.github.io/Splash>.

1.5. Możliwości oraz funkcjonalności

Aplikacja oferuje następujące funkcjonalności:

- a) Narzędzia rysowania:
 - ołówek
 - pędzel
 - linia
 - linia łamana
 - wypełnienie
 - zmiana koloru pierwszego planu
 - zmiana koloru tła
 - prostokąt
 - trójkąt

- owal
- spray
- zaznaczenie i wycinanie (jak w paincie)
- gumka
- przesunięcie (warstw)
- pipeta
- tekst
- zoom
- zmiana rozmiaru rysowania

b) Obraz:

- zmiana rozmiaru
- skalowanie
- zmiana przesunięcia

c) Warstwy:

- tworzenie
- przesuwanie pomiędzy warstwami
- scalanie w dół
- usuwanie
- zmiana widoczności
- zmiana krycia (przeciwieństwo przezroczystości)
- zmiana nazwy

d) Filtry dla całego arkusza oraz dla pojedynczych warstw:

- inwersja kolorów
- obrót (o dowolny kąt)
- zmiana jasności (o dany procent)
- zmiana kontrastu (o dany procent)
- rozmazanie
- wyostwienie
- bilans bieli

e) I/O:

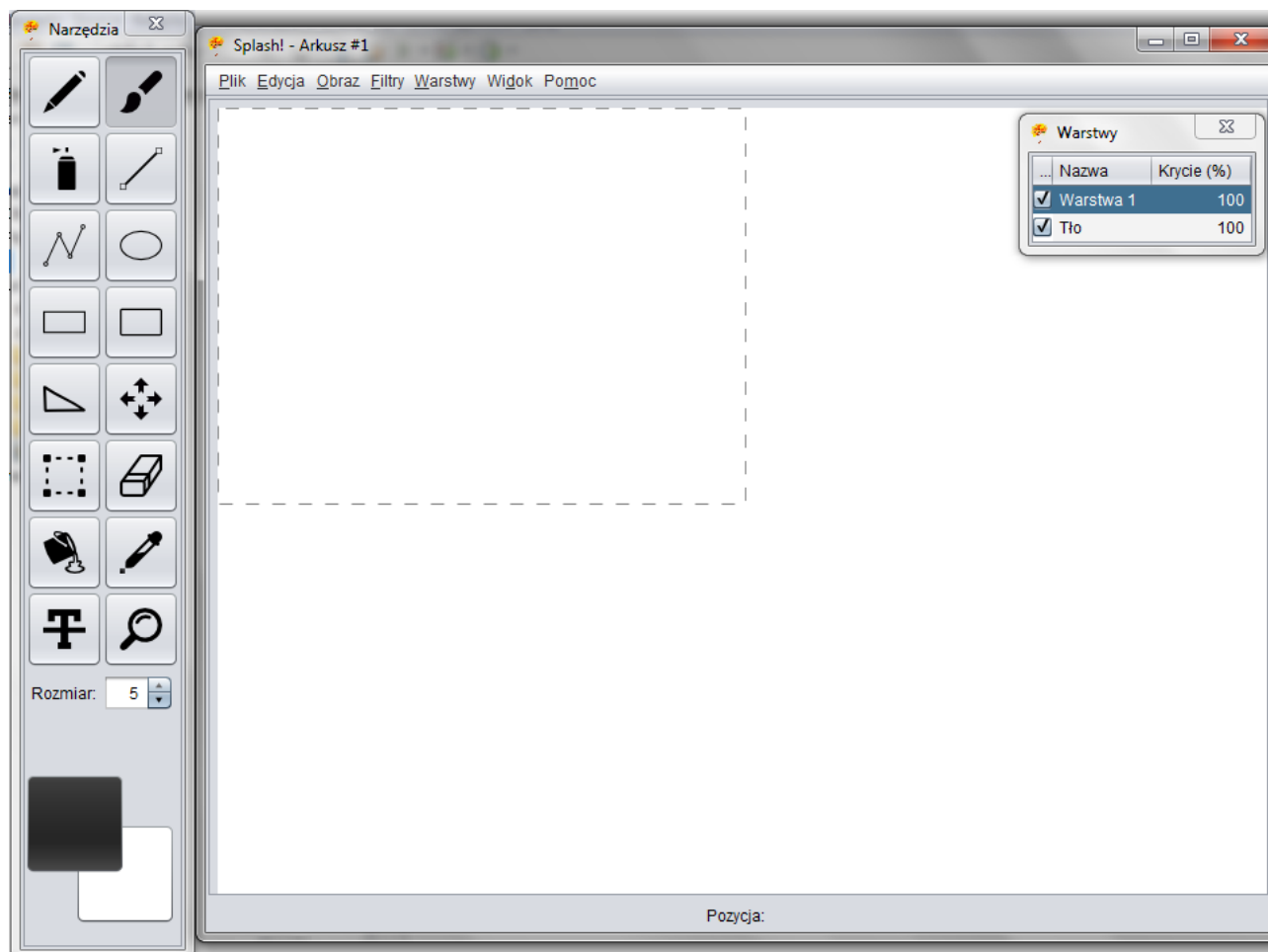
- otwieranie oraz zapisywanie obrazów do plików o rozszerzeniach:
- jpg/jpeg
- png
- bmp
- gif
- slh (rozszerzenie aplikacji – umożliwia zapisanie i odczytanie stanu obecnego arkusza wraz z warstwami).

f) Inne:

- cofanie i ponawianie akcji dla każdej warstwy
- skróty menu oraz inne skróty, na wzór painta
- interfejs dopasowany do pracy na wielu monitorach
- możliwość pracy na kilku arkuszach
- okna narzędzi pozostające na pierwszym planie, jednocześnie umożliwiające rysowanie pod nimi oraz ich zamknięcie

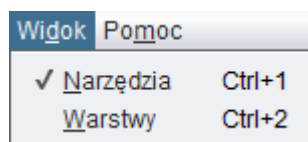
2. Przewodnik użytkownika

W skład programu Splash! Wchodzą podstawowo (zaraz po uruchomieniu) trzy główne okna: narzędzi, arkusza oraz warstw. Pojedyncza instancja aplikacji Splash! umożliwia pracę nad wieloma arkuszami. Dla przejrzystości w przypadku tworzenia nowych arkuszy instancje okien narzędzi oraz warstw pozostają te same, natomiast tworzone jest dodatkowe okno związane z arkuszem. Każdy arkusz składa się z przynajmniej jednej warstwy. W zależności od ustawień przezroczystości warstw, kolejności ich ustawienia na stosie oraz tła następuje rysowanie obrazu wynikowego.



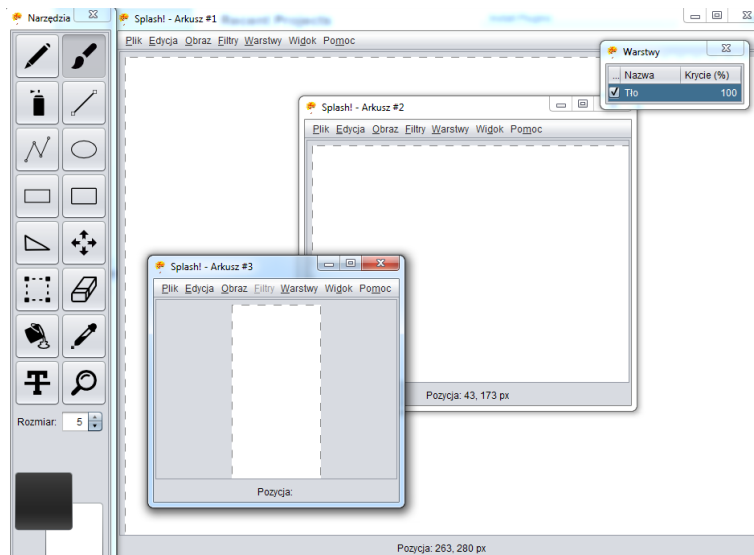
Ilustracja 1: Zrzut ekranu aplikacji

Okna narzędzi oraz warstw pozostają zawsze na wierzchu, przy czym możliwe jest rysowanie pod nimi lub ich ukrycie przez zamknięcie, skrótami klawiszowymi Ctrl + 1 / Ctrl + 2 lub też poprzez menu "Widoki". Analogicznie funkcjonuje przywrócenie okien.



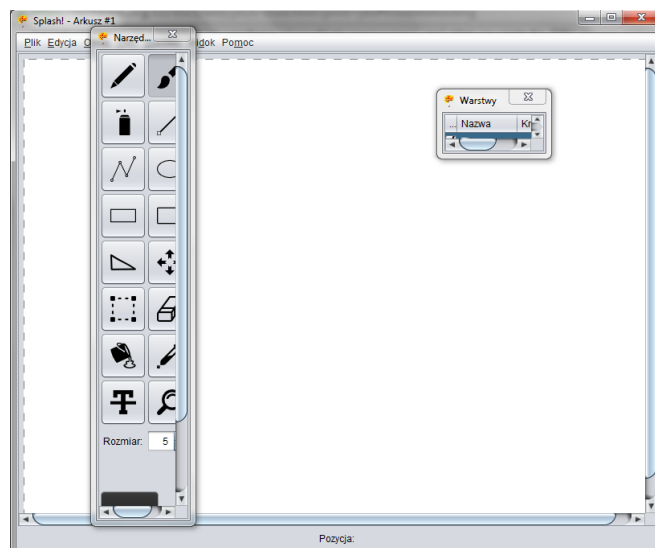
Ilustracja 2: Menu Widoki

Dzięki zastosowaniu okien dla każdego arkusza, obróbka zdjęć na wielu monitorach staje się łatwa i przyjemna.



Ilustracja 3: Aplikacja z instancjami wielu arkuszy

Możliwa jest zmiana wielkości każdego z okien:

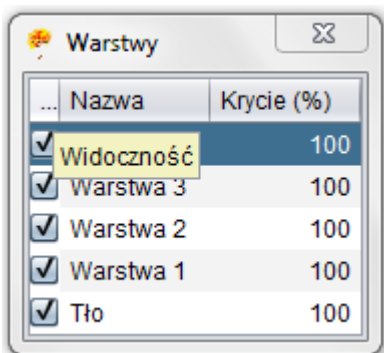


Ilustracja 4: Pojawienie się pasków przewijania

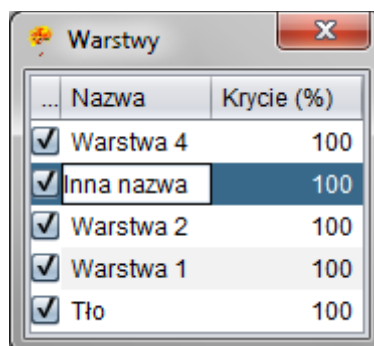
2.1. Menu oraz okna

W aplikacji można napotkać między innymi następujące okna:

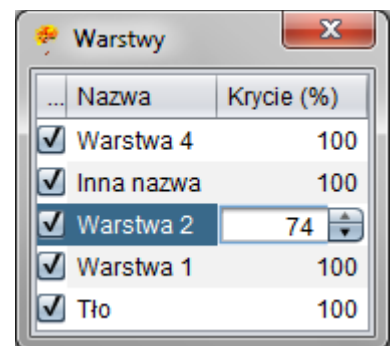
a) Okno warstw



Ilustracja 5: Zmiana widoczności warstwy

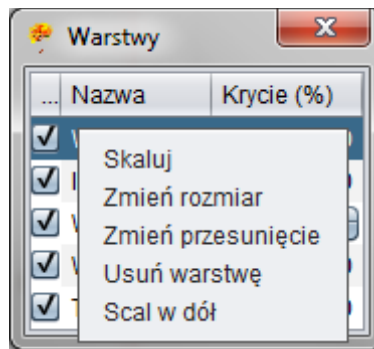


Ilustracja 7: Zmiana nazwy warstwy



Ilustracja 6: Zmiana krycia warstwy

Zmiana kolejności warstw na stosie odbywa się poprzez mechanizm "drag and drop".



Ilustracja 8: Pozostałe opcje

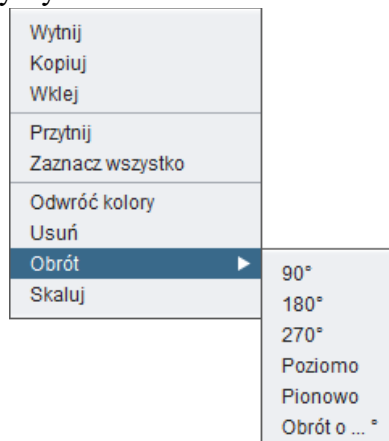
b) Okno narzędzi:

Po wybraniu narzędzia "Zaznaczanie" pojawia się dodatkowa opcja wyboru przezroczystości zaznaczenia:



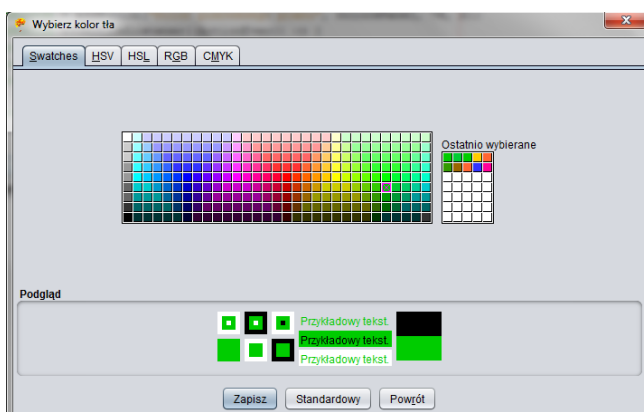
Ilustracja 9: Dodatkowa opcja - przezroczyste zaznaczenie

Narzędzie "Zaznaczanie" pozwala na szybki wybór akcji związanej z zaznaczeniem poprzez menu otwierane prawym przyciskiem myszy na arkuszu / warstwie.

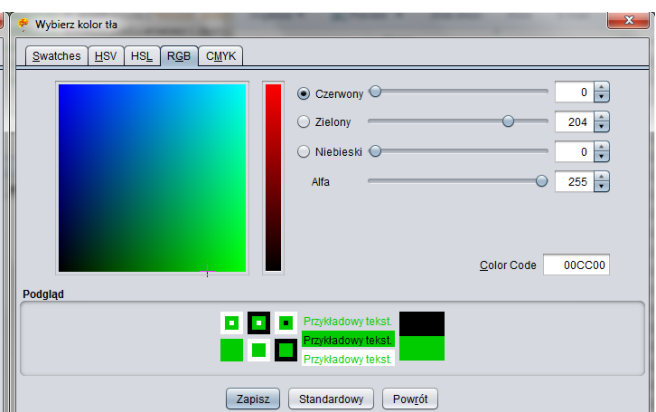


Ilustracja 10: Szybkie dostęp do opcji na wzór Windows Paint

Wybór kolorów poprzez okno z pięcioma zakładkami (Swatches, HSV, HSL, RGB i CMYK):

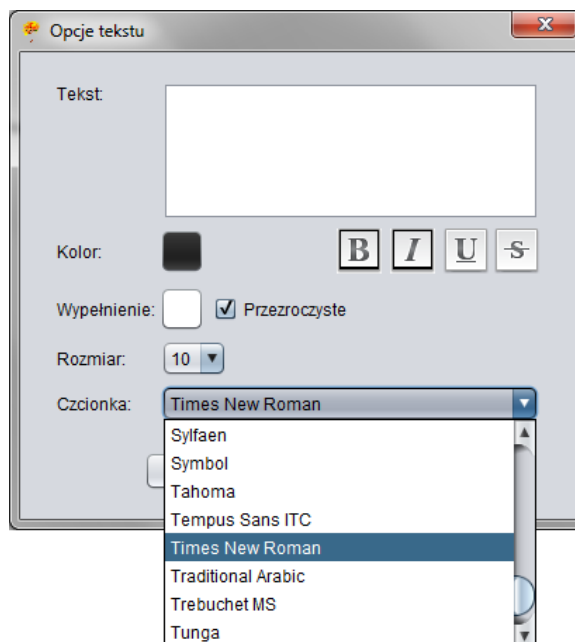


Ilustracja 11: Podstawowy wybór kolorów



Ilustracja 12: Zakładka RGB

Narzędzie "Tekst" oraz okno edycji tekstu:



Ilustracja 13: Wsparcie dla różnych czcionek podczas edycji tekstu

d) Menu



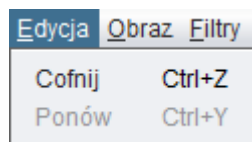
Ilustracja 14: Menu nieaktywne - zaraz po inicjalizacji aplikacji gdy nie otwarto jeszcze arkusza



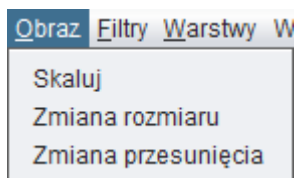
Ilustracja 15: Menu aktywne - po stworzeniu arkusza



Ilustracja 16: Menu Plik



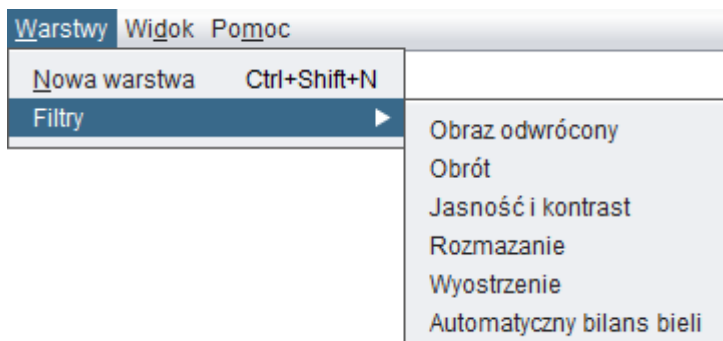
Ilustracja 17: Menu Edycja



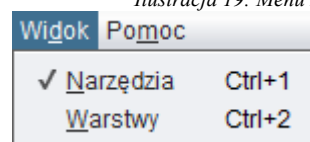
Ilustracja 18: Menu Obraz



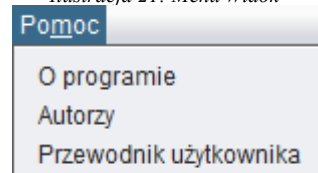
Ilustracja 19: Menu Filtry



Ilustracja 20: Menu warstwy

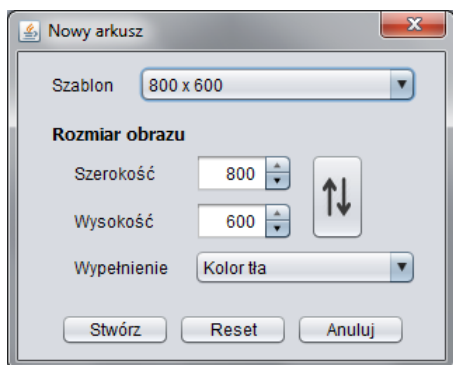


Ilustracja 21: Menu Widok



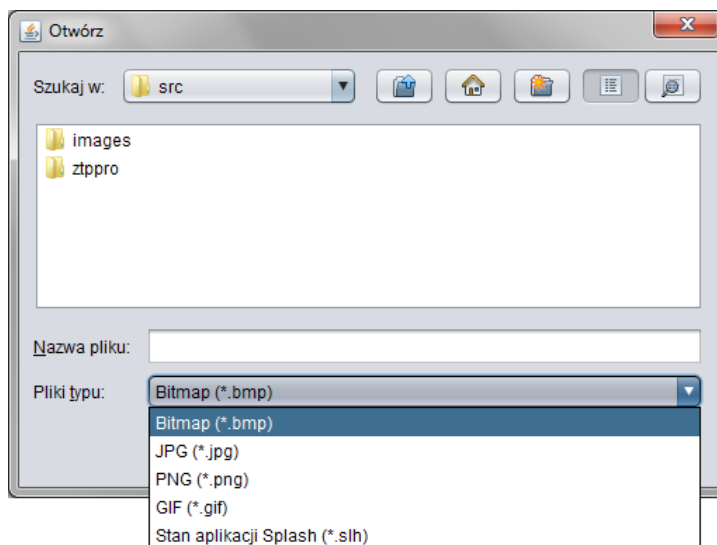
Ilustracja 22: Menu Pomoc

Nowy arkusz / warstwa



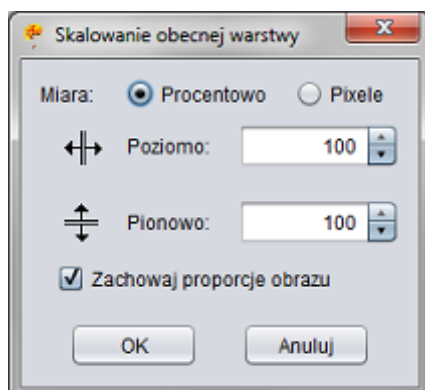
Ilustracja 23: Szablon - oferuje szybki wybór popularnych rozmiarów arkusza bądź warstwy

Otwieranie / zapisywanie obrazu



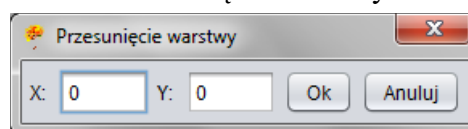
Ilustracja 24: Obsługiwane formaty odczytu / zapisu

Zmiana obrazu / skalowanie



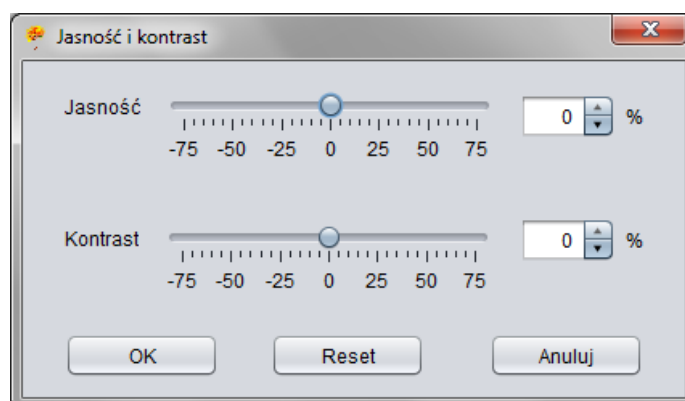
Ilustracja 25: Zmiana rozmiaru obrazu / skalowanie, na wzór Microsoft Paint

Przesunięcie warstwy



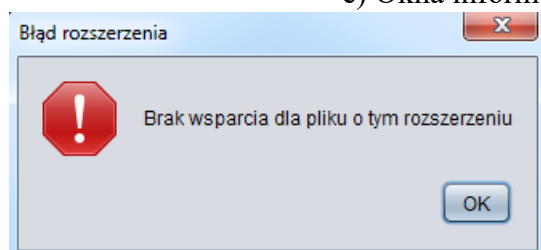
Ilustracja 26: Możliwe jest przesunięcie warstw poprzez wpisanie wartości w formularzu lub poprzez użycie narzędzia przesun z paska narzędzi

Zmiana jasności / kontrastu obrazu

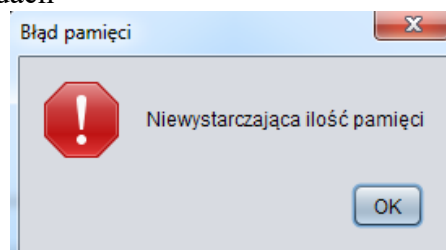


Ilustracja 27: Wartości procentowe, relatywne

e) Okna informujące o błędach

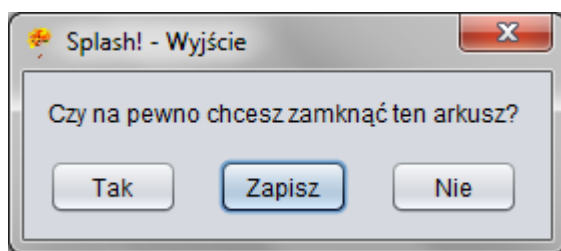


Ilustracja 29: Błąd w przypadku ręcznego podania ścieżki do nieobsługiwanego formatu

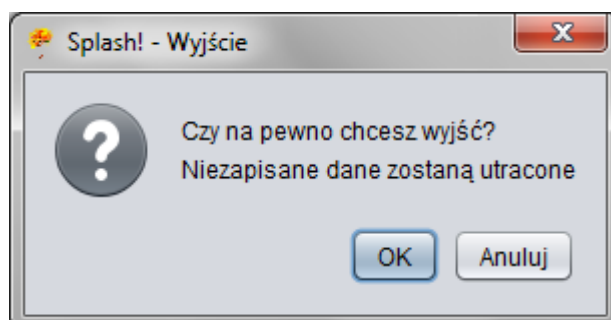


Ilustracja 28: Przepelnienie rozmiaru pamięci stertry JVM

f) Zamykanie arkusza / aplikacji



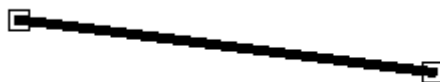
Ilustracja 30: Zamknięcie ostatniego arkusza powoduje zamknięcie całej aplikacji



Ilustracja 31: Wyjście przez menu zamyka całą aplikację

2.2. Rysowanie

Wsparciem dla rysowania figur jest możliwość łatwej i szybkiej zmiany ich wielkości poprzez mechanizm przeciągania widoczny na końcach figur.



Ilustracja 32: Kwadraciki na końcach figur pozwalają na zmianę ich rozmiaru w trakcie tworzenia

2.3 Skróty klawiszowe

Dostęp do menu:

- **ALT + P** – Plik
- **ALT + E** – Edycja
- **ALT + O** – Obraz
- **ALT + F** – Filtry
- **ALT + W** – Warstwy
- **ALT + D** – Widok
- **ALT + M** – Pomoc

Szybki dostęp do elementów menu:

- **CTRL + N** – Nowy arkusz
- **CTRL + SHIFT + N** – Nowa warstwa
- **CTRL + O** – Otwórz plik
- **CTRL + S** – Zapisz plik
- **CTRL + W** – Wyjdź
- **CTRL + Z** – Cofnij ostatnią akcję danej warstwy
- **CTRL + Y** – Ponów cofniętą akcję danej warstwy
- **CTRL + 1** – Wyświetl / ukryj pasek narzędzi
- **CTRL + 2** – Wyświetl / ukryj okno warstw

Inne skróty:

- **CTRL + A** – Wybranie narzędzia "Zaznaczanie" oraz zaznaczenie całego obszaru
- **CTRL + C** – Skopiowanie zaznaczonego obszaru
- **CTRL + V** – W przypadku zdjęcia w schowku - wybranie narzędzia "Zaznaczanie" oraz wklejenie zdjęcia