KEREKES PATRIK (JMN1RF)

SZABÓ PATRIK (DEUHZ9)

Neumann János Egyetem

GAMF Műszaki és Informatikai Kar

Gyakorlatvezető:

AGG PÉTER

Feladat:

KÉPSZERKESZTŐ ALKALMAZÁS KÉSZÍTÉSE



Tartalom

[Fejlesztői dokumentáció 4](#_Toc25833846)

[Feladat: 4](#_Toc25833847)

[Környezet: 4](#_Toc25833848)

[Állományok: 4](#_Toc25833849)

[Program felépítése: 4](#_Toc25833850)

[Felhasznált csomagok 4](#_Toc25833851)

[Osztályok 4](#_Toc25833852)

[Verziótörténet 10](#_Toc25833853)

[Photo Editor 1.1 10](#_Toc25833854)

[Photo Editor 1.2 10](#_Toc25833855)

[Photo Editor 2.1 11](#_Toc25833856)

[Photo Editor 2.2 (recent) 11](#_Toc25833857)

[Felhasználói dokumentáció 12](#_Toc25833858)

[Alkalmazás indítása 12](#_Toc25833859)

[Kép betöltése 12](#_Toc25833860)

[Kép szerkesztése 14](#_Toc25833861)

[Kép mentése 15](#_Toc25833862)

# Fejlesztői dokumentáció

## Feladat:

Egyszerű, de több feladatra használható képszerkesztő alkalmazás készítése (PIL és Tkinter segítségével)

## Környezet:

Visual Studio 2019

## Állományok:

**PhotoEditor.py**  
Főprogram, a program főosztálya és függvényei

**ImageHistory.py**A visszavonási műveletekért felelős állomány

## Program felépítése:

### Felhasznált csomagok

tkinter, PIL

from tkinter import \*

from tkinter import filedialog as fd

from tkinter import messagebox as ms

import PIL

from PIL import Image, ImageTk, ImageFilter, ImageEnhance

from ImageHistory import ImageHistory

A tkinter csomagot használtuk a grafikus megjelenítéshez, a PIL csomagból a különböző képi effekteket (fekete-fehér, homályosítás stb.).

### Osztályok

**PhotoEditor.py**

Főprogram

root=Tk()

root.configure(bg='snow3')

root.title('Photo editor v2.2')

application(root)

FullScreenApp(root)

root.resizable(0,0)

root.mainloop()

#### application

Ez a program főosztálya, itt hozzuk létre a felhasználói felületet, a képen való módosításokat, illetve a mentést.

**Tulajdonságok**:

self.master = master

self.width = master.winfo\_screenwidth() - 375

self.height = master.winfo\_screenheight() - 180

self.maxwidth = self.width

self.maxheight = self.height

self.appHeight = master.winfo\_screenheight() - 100

self.blurvalue = IntVar()

self.brightnessvalue = DoubleVar()

self.sharpnessvalue = DoubleVar()

self.contrastvalue = DoubleVar()

self.history = ImageHistory(10)

self.extension = StringVar()

self.setup\_gui(self.width, self.height, self.appHeight)

A master a tkinter ablaka, ez a program gyökere.

Különböző méreteket vettünk fel, a width és height megkapják a képernyő méretét, majd ezt átadják a maxheight és maxwidth-nek, ekkorára csökken majd a megnyitott kép, hogy elférjen a programban.

A blur-, brightness-, sharpness- és contrastvalue tárolják a homályosítás, fényesítés, élesítés és a kontraszt értékeit. Az értéket mindegyiknél egy csúszka állítja, ami egy Var típust ad vissza, a blur Int-et vár, a többi Double-t.

A history tárolja a módosításokat.

Az extension az elmentendő kép kiterjesztéséért felelős.

A setup\_gui hozza létre a felületet.

**Függvények**

def setup\_gui(self,w, h, appH):

Label(self.master,text = 'Photo Editor',pady=5,bg='grey',

font=('Courier new',30)).pack(fill=X)

txt = "No image"

# Betűméret beállítása a képernyő méretéhez igazítva

font\_size = IntVar()

font\_size = int(appH/65)

f = Frame(self.master,bg='grey',padx=10,pady=10, bd = 5) #file megnyitás ás effektek frame-je

f2 = Frame(self.master,bg='grey',padx=10,pady=10, bd = 5) #undo-redo frame-je

f3 = Frame(self.master, bg='black', padx=10, pady=10, bd=3) #kép frame-je

self.canvas = Canvas(f3,height=h ,width=w,

bg='black',relief='ridge')

self.wt = self.canvas.create\_text(self.width/2, self.height/2 ,text=txt

,font=('',30),fill='white')

self.canvas.pack()

#file megnyitás gombja

Button(f,text='Open New Image',bd=2,fg='black',bg='gray80',font=('',font\_size) ,command=self.make\_image, pady=font\_size \* 1.5).pack(side=TOP, fill=X)

#effketek gombjai

Button(f,text='Rotate',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.rotate\_image).pack(side=TOP, fill=X)

Button(f,text='Black and white',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.make\_blacknwhite).pack(side=TOP, fill=X)

Button(f,text='Blur',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.make\_blur).pack(side=TOP, fill=X)

Scale(f, sliderlength = 5, orient = HORIZONTAL, resolution=1, from\_=0, to\_=5, variable = self.blurvalue, label='Blur value').pack(side = TOP, fill=X)

Button(f,text='Flip',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.flip).pack(side=TOP, fill=X)

Button(f,text='Change brightness',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.brightness).pack(side=TOP, fill=X)

scale1 = Scale(f, sliderlength = 5, orient = HORIZONTAL, resolution=0.1, from\_=0, to\_=5, variable = self.brightnessvalue, label='Brightness value')

scale1.set(1)

scale1.pack(side=TOP, fill=X)

Button(f,text='Change sharpness',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.sharpness).pack(side=TOP, fill=X)

scale2 = Scale(f, sliderlength = 5, orient = HORIZONTAL, resolution=0.1, from\_=0, to\_=10, variable = self.sharpnessvalue, label='Sharpness value')

scale2.set(0)

scale2.pack(side=TOP, fill=X)

Button(f,text='Change contrast',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.contrast).pack(side=TOP, fill=X)

scale3 = Scale(f, sliderlength = 5, orient = HORIZONTAL, resolution=0.1, from\_=-10, to\_=10, variable = self.contrastvalue, label='Contrast value')

scale3.set(0)

scale3.pack(side=TOP, fill=X)

#mentés

self.extension.set("jpg")

OptionMenu(f, self.extension, "jpg", "png", "bmp").pack(side=BOTTOM, fill=X)

Label(f, text='Select extension', bg='snow3', font=("Ariel", font\_size)).pack(side=BOTTOM, fill=X)

Button(f,text='Save',bd=2,fg='white',bg='black',font=('',font\_size)

,command=self.save).pack(side=BOTTOM, fill=X)

#undo-redo gombok

Button(f2,text='Undo', bd=2,fg='white',bg='black',font=('',15)

,command=self.undo).pack(side=TOP, fill=X)

Button(f2,text='Redo', bd=2,fg='white',bg='black',font=('',15)

,command=self.redo).pack(side=TOP, fill=X)

#frame-ek elhelyezése

f.pack(side = LEFT, fill=Y)

f2.pack(side=LEFT, fill=Y)

f3.pack(side=RIGHT, expand=1)

Ez függvény hozza létre az összes widget-et, amivel a program működik. Az alkalmazás alapvetően két fő részre van bontva, a gombokra amik vezérlik, és egy nagy felületre ahol láthatjuk a képet amit módosítunk.

Minden gomb meghívja a command paraméterével az aktuális függvényt, amit használni kell.

Néhány effekt igényel egy változót is, ezeket a megfelelő csúszkával lehet állítani, az adatot a gomb megnyomásával adja át.

def make\_image(self):

try:

File = fd.askopenfilename(filetypes=[('Pictures', "\*.png | \*.PNG | \*.jpg | \*.JPG | \*.bmp | \*.BMP"), ('All files', '\*')])

self.pilImage = Image.open(File) # eredeti nagy kép betöltése

self.resizedImage\_to\_canvas() # eredeti -> resizedImage -> img -> canvas

self.history.AddImageToHistory(self.pilImage) # eredeti kép -> history

except:

ms.showerror('Error!','File type is unsupported.')

Ez a függvény hozza létre a képet, fájlkezelőből lehet kiválasztani egy képet majd létrehoz egy pilImage változót, amin majd dolgozunk.

def resizedImage\_to\_canvas(self):

self.resize\_pilImage() # eredeti(nagy) kép -> resizedImage

self.img = ImageTk.PhotoImage(self.resizedImage)

self.canvas.delete(ALL)

self.canvas.config(width=self.width, height=self.height)

self.canvas.create\_image(0, 0, anchor=NW, image=self.img)

Itt helyezzük rá a képet a canvas-re, ahol láthatjuk magát a képet, és a módosításainkat.

def resize\_pilImage(self):

w, h = self.pilImage.size

self.width = w

self.height = h

while self.width > self.maxwidth or self.height > self.maxheight -1:

self.width = int(self.width//1.01)

self.height = int(self.height//1.01)

self.resizedImage = self.pilImage.resize((self.width, self.height),Image.NEAREST)

Mivel bármekkora képet megnyithatunk, így az nem feltétlenül fog rá férni a képernyőnkre (pl 4k-s kép), ezért le kell csökkenteni a kép méretét. A főosztályban definiált maximális méretig csökkenti a képet egészosztással, amíg rá nem fér pontosan a canvas-re.

Az effekt függvények alapja mindegyiknél ugyanaz:

def <függvénynév>(self):

try:

self.pilImage = <kód>

self.resizedImage\_to\_canvas()

self.history.AddImageToHistory(self.pilImage)

except:

ms.showerror('No photo', 'Select something')

Az eredeti képünket módosítja, ráteszi a canvas-re átméretezve, majd hozzáadja a history-hoz. Ha nincs betöltve kép hibaüzenetet ad. A különböző effektek kódrészletei:

Forgatás: self.pilImage.transpose(Image.ROTATE\_90)  
Fekete-fehér beállítása: self.pilImage.convert('L')  
Homályosítás: self.pilImage.filter(ImageFilter.GaussianBlur(radius = self.blurvalue.get()))  
Tükrözés: self.pilImage.transpose(Image.FLIP\_LEFT\_RIGHT)  
Fényerő: ImageEnhance.Brightness(self.pilImage).enhance(self.brightnessvalue.get())  
Élesítés: ImageEnhance.Sharpness(self.pilImage).enhance(self.sharpnessvalue.get())  
Kontraszt: ImageEnhance.Contrast(self.pilImage).enhance(self.contrastvalue.get())

**undo(self):**

Meghívja az ImageHistory osztály Undo() függvényét, ennek a visszatérési értékét átadja a pilImage-nek, majd azt méretre szabva a Canvas-re helyezi.

# Visszavonás

def undo(self):

self.pilImage = self.history.Undo() # előző kép betöltése

self.resizedImage\_to\_canvas() # betöltött kép -> kicsinyített kép -> canvas

**redo(self):**

Meghívja az ImageHistory osztály Undo() függvényét, ennek a visszatérési értékét átadja a pilImage-nek, majd azt méretre szabva a Canvas-re helyezi.

# Újra

def redo(self):

self.pilImage = self.history.Redo() # következő kép betöltése

self.resizedImage\_to\_canvas() # betöltött kép -> kicsinyített kép -> canvas

**save(self):**A pilImage-t elmenti a megadott formátumban.

# Mentés

def save(self):

filename = ""

filename = fd.asksaveasfilename(title='Please select a directory') + "." + self.extension.get() #a file mentésének előkészítése, lekérdezi a kiterjesztést

print(filename)

self.pilImage.save(filename)

#### FullScreenApp

Ez az osztály felelős hogy az alkalmazás teljes képernyőn jelenjen meg.

def \_\_init\_\_(self, master, \*\*kwargs):

self.master=master

pad=40

master.geometry("{0}x{1}+0+0".format(

master.winfo\_screenwidth(), master.winfo\_screenheight()-100))

Forrás: <https://stackoverflow.com/questions/7966119/display-fullscreen-mode-on-tkinter>  
Lekéri az éppen használt képernyő méretét, majd a tkinter alkalmazás méretét erre változtatja.

**ImageHistory.py**

#### ImageHistory

**Tulajdonságok**

self.maxNumberOfSteps = maxSteps

self.images = []

self.historyIndex = -1

maxNumberOfSteps: az alkalmazás ennyi műveletet képes tárolni

images: a módosított kép egyes állapotait tároló tömb

historyIndex: az aktuális állapot indexe

**Függvények**

**AddImageToHistory(self, image):**

Egy új képet vesz fel a listába. Ha a historyIndex nem a lista utolsó elemére mutat, akkor az aktuális elem után minden továbbit eltávolítunk, ezután felvesszük az új képet. Ha a lista elérte a megadott maximális hosszt, a legrégebbi elemet töröljük.

# Kép hozzáadása a listához

def AddImageToHistory(self, image):

# az aktuális kép után kiveszünk mindent a listából

if len(self.images) - 1 > self.historyIndex:

for i in range(self.historyIndex + 1, len(self.images)):

self.images.pop(self.historyIndex + 1)

# kép hozzáfűzése a listához

self.images.append(image)

self.historyIndex += 1

# ha a lista elérte a maximális hosszt

if len(self.images) > self.maxNumberOfSteps:

self.images.pop(0)

self.historyIndex -= 1

**Undo(self):**

Visszaadja a kép előző állapotát.

# Visszavonás

def Undo(self):

if self.historyIndex > 0: # ha elérte a 0 indexet

self.historyIndex -= 1

print("historyIndex: ")

print(self.historyIndex)

return self.images[self.historyIndex]

**Redo(self):**

Visszavonás után lehetőségünk van visszatérni az újabb állapotokhoz. A függvény a kép következő állapotát adja vissza.

# Újra

def Redo(self):

self.historyIndex += 1

if self.historyIndex == len(self.images): # ha elérte a lista hosszát

self.historyIndex -= 1

print("historyIndex: ")

print(self.historyIndex)

return self.images[self.historyIndex]

# Verziótörténet

## Photo Editor 1.1

Ez volt az alkalmazás első verziója, még csak egyszerű függvényekkel, nincs mentési lehetőség, csak Full HD képernyőn működött.

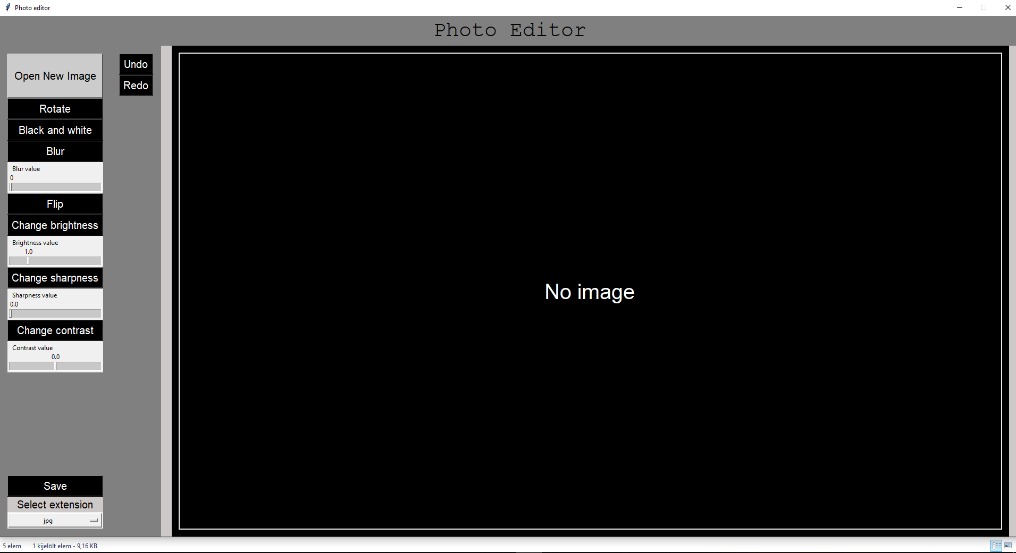
## Photo Editor 1.2

Ebben a verzióban már megjelent a visszavonási lehetőség, habár nem mindig működött jól(forgatás utáni műveleteket elfelejtette).

## Photo Editor 2.1

Elkészült a felhasználói felület frissítése, a mentés és plusz effektek.

## Photo Editor 2.2 (recent)

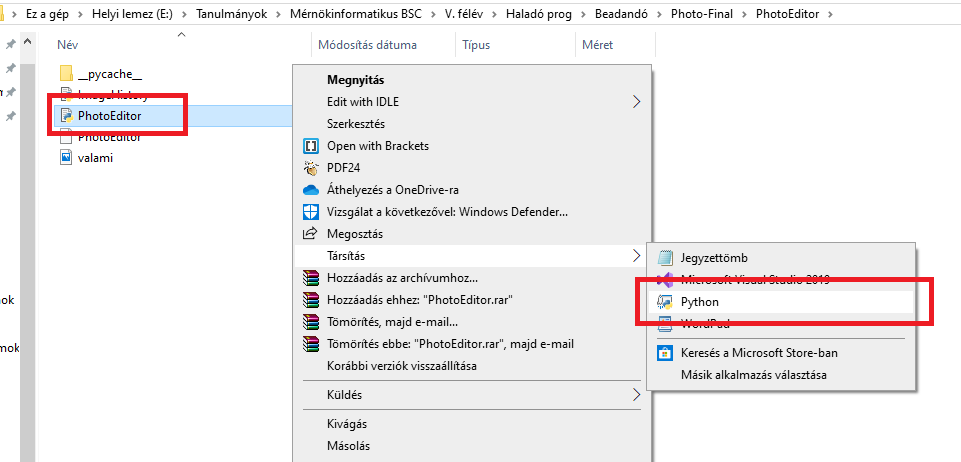


A gombok és a canvas is reszponzívak lettek, bármekkora képernyőn fut az alkalmazás, többféle fájltípust lehet megnyitni, illetve elmenteni, undo-redo bug javítások.

# Felhasználói dokumentáció

## Alkalmazás indítása

Az alkalmazás futtatásához szükség van egy Python kód értelmezőre(interpreterre pl: py.exe). Ezzel kell futtatnunk a PhotoEditor.py állományt.



*0.1 ábra: alkalmazás elindítása*

## Kép betöltése

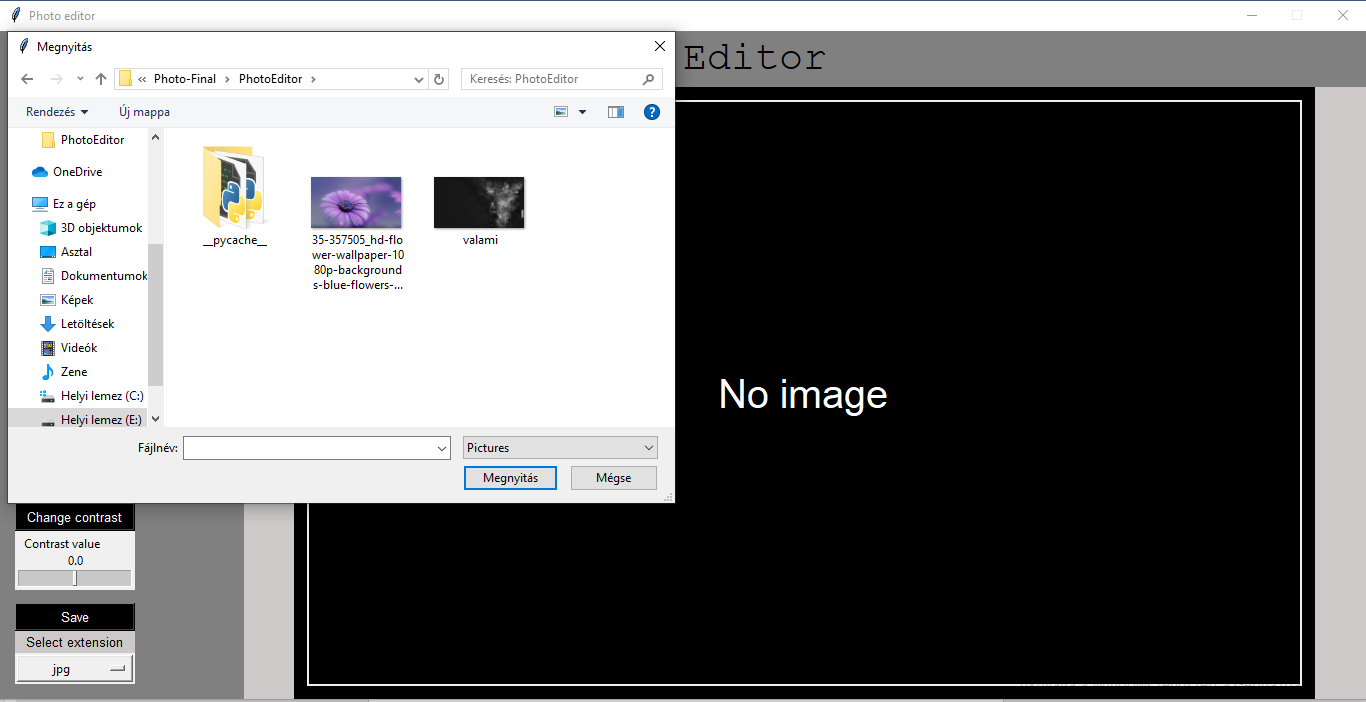


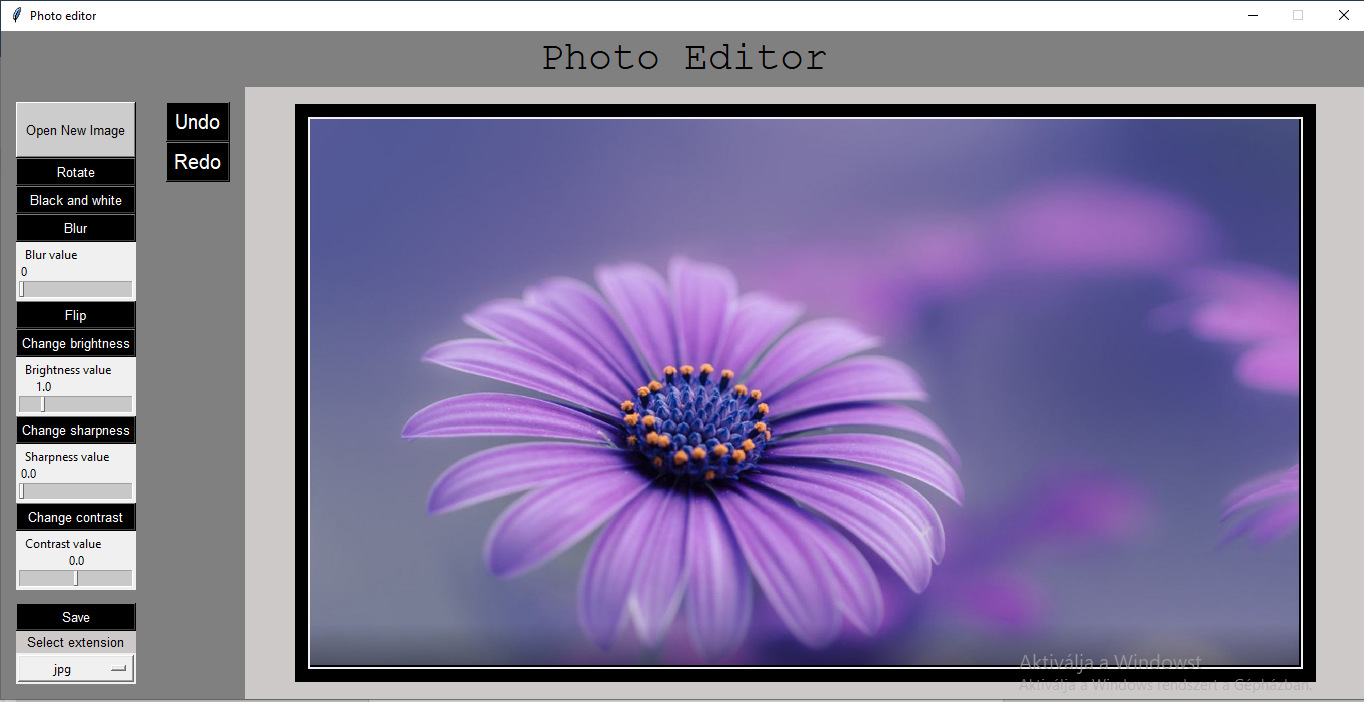
* 1. *ábra: felhasználói felület*

Az alkalmazás elindításakor a fenti képernyő fogad minket. Itt láthatjuk a felhasználói felületet, amely alapvetően három részre bomlik. Bal szélen találhatóak a különböző effektek gombjai, új kép betöltés gomb és a mentés gomb. Jobb szélen helyezkedik el a majd betöltött képünk, tőle balra pedig a visszavonás és ismét gombok láthatóak.

Új kép megnyitásához kattintsunk az „Open New Image” feliratú gombra. Ezután a felugró ablakban válasszuk ki a szerkeszteni kívánt képet.



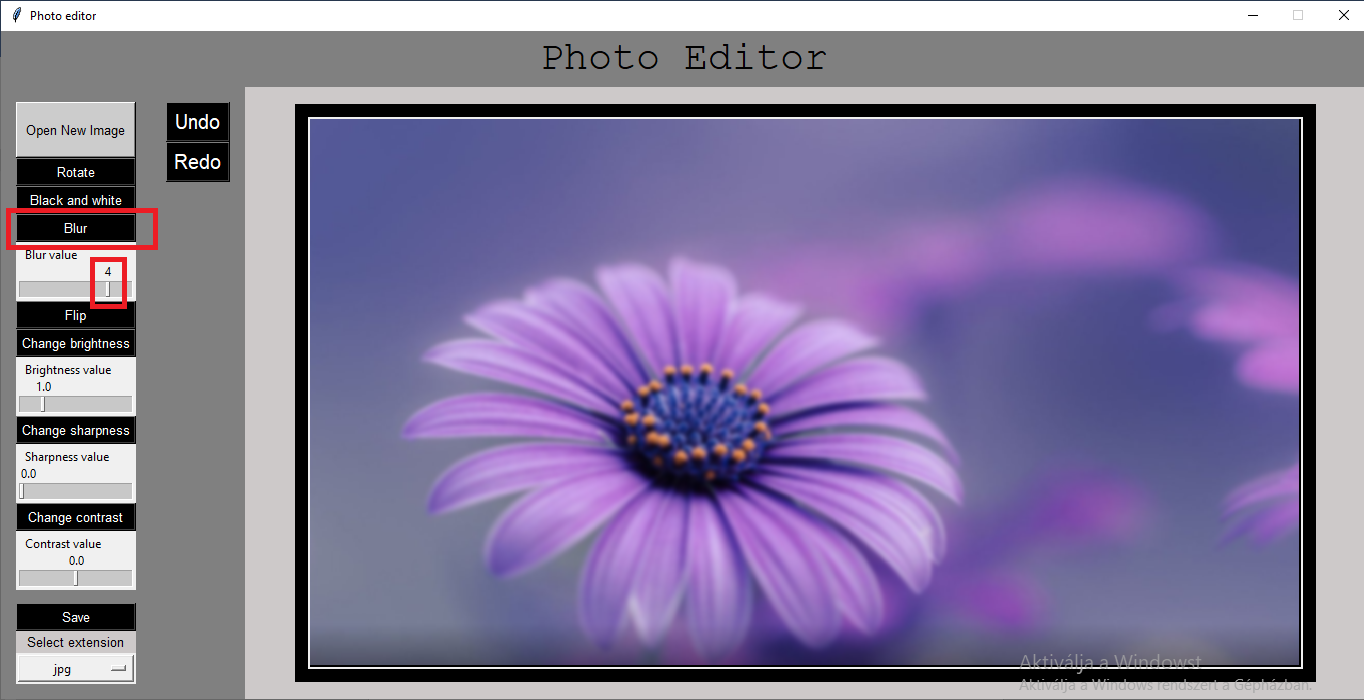




* 1. *ábra: kép kiválasztása*

## Kép szerkesztése

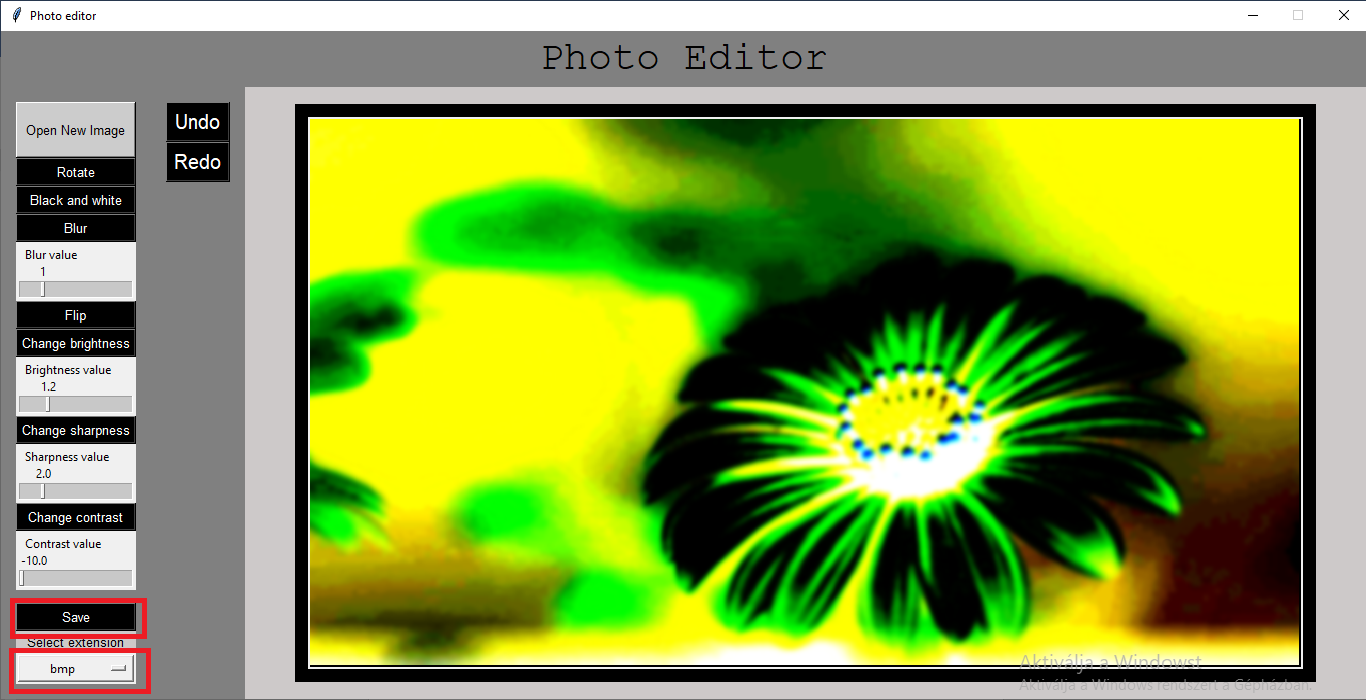
A betöltött kép szerkesztésére a felület bal szélén megtalálható eszközök állnak rendelkezésünkre. Egyes effektekhez értéket is beállíthatunk egy-egy csúszka segítségével.

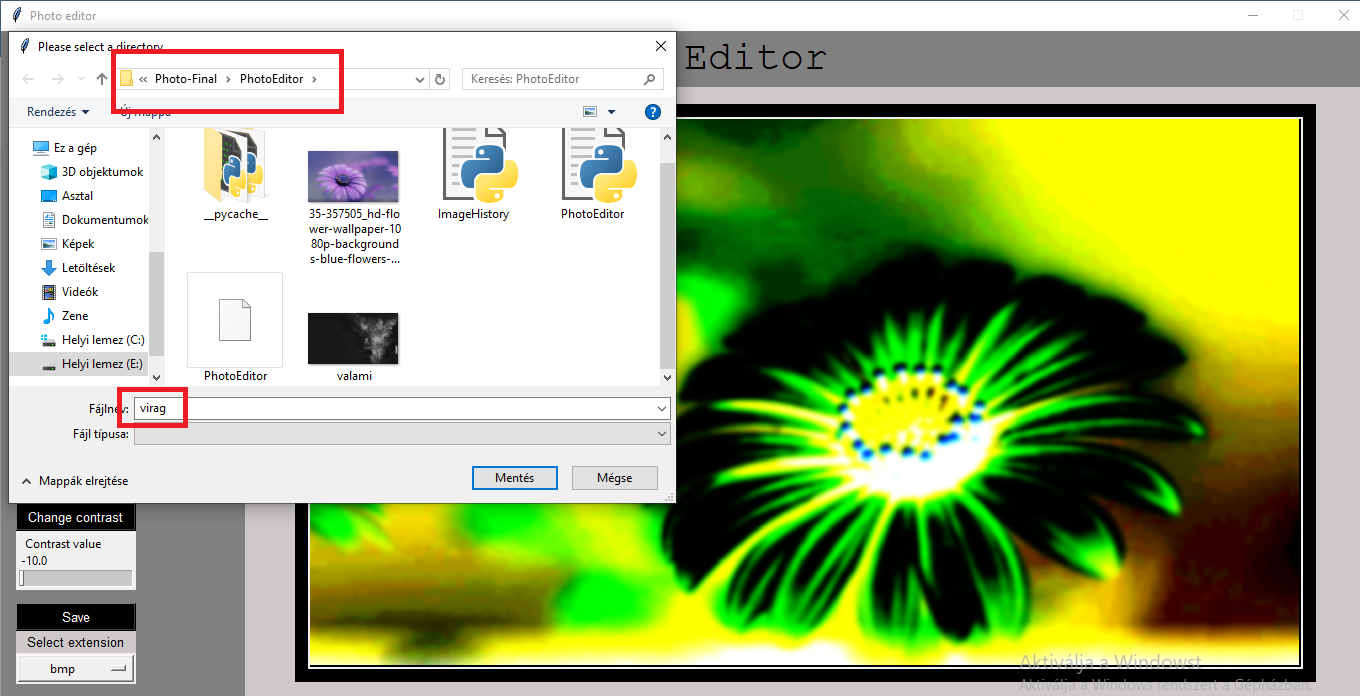


* 1. *ábra: kép homályosítása csúszka használatával*

## Kép mentése

Ha végeztünk a kép szerkesztésével, a bal alsó sarokban lévő Save gombbal menthetjük azt. A gomb alatt három fajta kiterjesztés között választhatunk: .jpg, .png, .bmp. A gombra rákattintva a felugró ablakon kiválaszthatjuk a fájl mentési helyét és a fájlnevet.





*3.1 ábra: kép mentése*