

# ПРОГРАМ XnConvert ЗА ДОДАВАЊЕ ВОДЕНОГ ЖИГА ДИГИТАЛНИМ СЛИКАМА

Програм XnConvert је бесплатан програм који служи за појединачну или масовну обраду великог броја формата дигиталних слика. Лиценца овог програма да је он бесплатан за коришћење и да је могуће направити неограничен број његових копија. Програм се може преузети са адресе <http://www.xnview.com/en/xnconvert/#downloads>, и доступан је за оперативне системе Линукс, Windows и Mac, и то у 32-битном и 64-битном облику (осим за Mac, где постоји само 64-битна верзија).

У наставку ће бити речи о инсталацији програма на Линукс и Windows оперативним системима, а биће наведено и упутство за уметање воденог жига у дигиталне слике.

## 1. Инсталација XnConvert-а на оперативном систему Линукс

За оперативни систем Линукс, постоје три врсте пакета овог програма, који се преузимају у зависности од дистрибуције Линукса која се користи. У наставку ће се подразумевати да су сви оперативни системи 64-битни, уз напомену да је поступак инсталације и коришћења идентичан и за 32-битне системе.

Први пакет је .rpm пакет, који се користи за инсталацију софтвера на Линукс дистрибуцијама који користе RPM менаџер пакета (на пример Fedora, Suse, Mandriva, RedHat...). Када се преузме пакет, довољно је извршити дупли клик на преузети rpm пакет, и праћењем једноставних упутстава, програм ће бити инсталиран. Други начин инсталације овог пакета је путем командне линије, уз помоћ следеће команде:

```
yum install /putanja/do/xnconvert/paketa.rpm
```

Да би се програм инсталирао, корисник мора имати одговарајућа администраторска права.

Друга врста пакета је .deb пакет, који се користи за инсталацију софтвера на Линукс дистрибуцијама које користе Debian-ов менаџер пакета (на пример, Debian, Ubuntu, Kubuntu, ...). Слично као и са rpm пакетима, инсталација deb се врши дуплим кликом на преузети пакет, и праћењем једноставних упутстава, програм ће бити инсталиран. На пример, на оперативном систему Ubuntu MATE, цео поступак након дуплог клика се своди на притисак дугмета *Install Package*. Други начин инсталације deb пакета је путем командне линије, на следећи начин:

```
dpkg -i /putanja/do/xnconvert/paketa.rpm
```

Да би се програм инсталирао, корисник мора имати одговарајућа администраторска права.

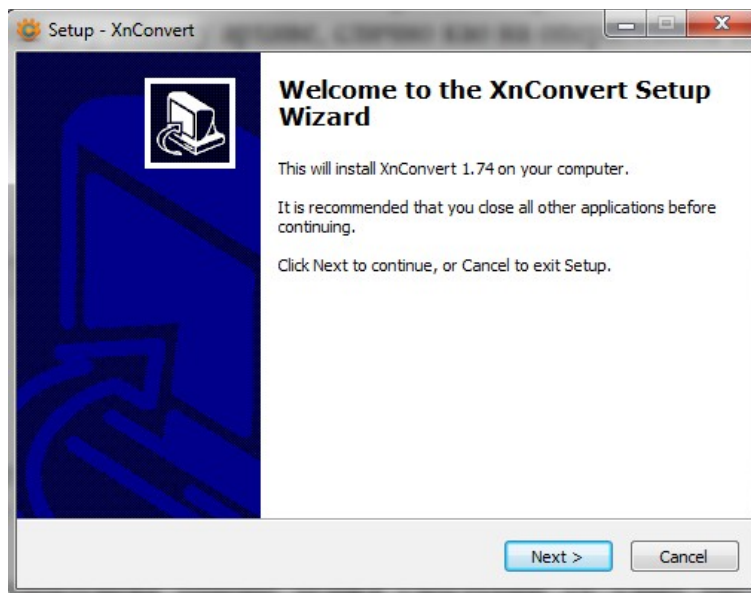
Трећи начин дистрибуције XnConvert програма за Линукс је у облику архиве, која заправо садржи цео програм без потребе да се он инсталира. Потребно је само покренути shell скрипту *xnconvert.sh* која се налази у отпакованој архиви, било из командне линије уз помоћ команде *./xnconvert.sh*, било из графичког окружења дуплим кликом на скрипту, а потом на дугме *Run*. Оваква дистрибуција програма, која не захтева инсталацију, је згодна јер се може користити на преносивим уређајима (на пример на USB меморијама), те се може покретати на било ком рачунару који има Линукс.

## 2. Инсталација XnConvert-а на оперативном систему Windows

За оперативни систем Windows, постоји две врсте пакета: један који захтева инсталацију и други који је у облику архиве, слично као на оперативном систему Линукс.

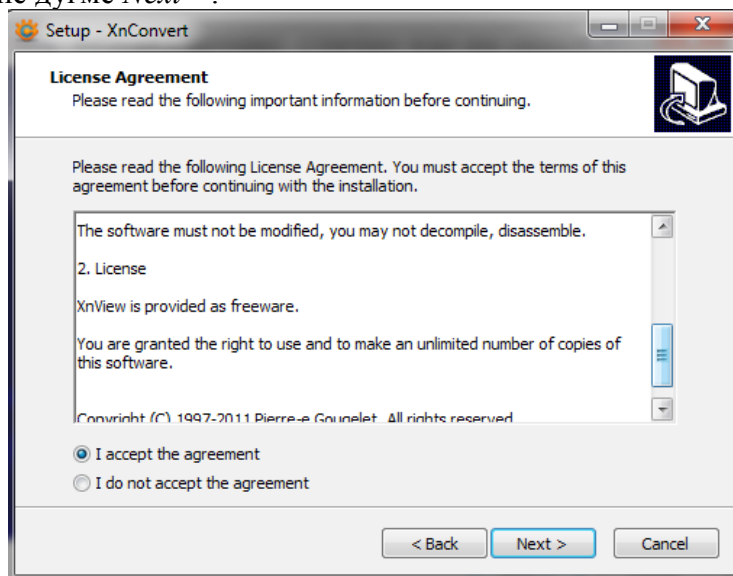
Након што се преузме пакет за инсталацију, потребно је покренути датотеку *XnConvert-win-x64.exe* (или *XnConvert-win.exe* ако је у питању 32-битна верзија) и пратити упутства.

Први корак подразумева одабир језика (доступни су само енглески и руски) из падајућег менија. Притиском на дугме *OK* улази се у класичан чаробњак за инсталацију програма на оперативном систему Windows (слика 2.1).



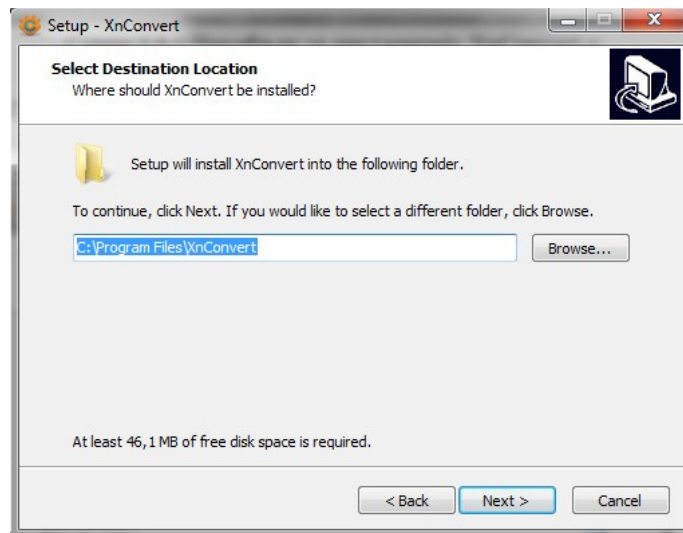
Слика 2.1 – Чаробњак за инсталацију XnConvert-a

Притиском на дугме *Next>* долази се до прозора где је наведена лиценца програма, са којом корисник треба да се сложи (слика 2.2). Потребно је да се одабере *I accept the agreement* и притисне дугме *Next>*.



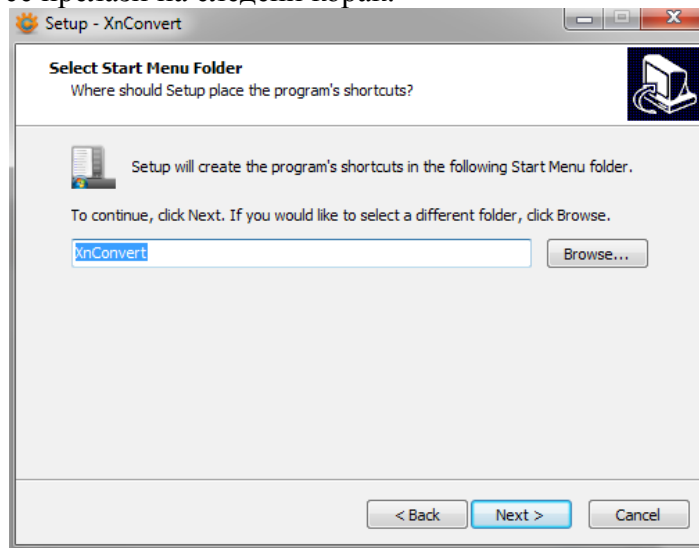
Слика 2.2 – Приказ лиценце

Следећи прозор од корисника тражи да одабере локацију на којој ће се XnConvert инсталирати (Слика 2.3). Након што се корисник одлучи за локацију, потребно је да притисне *Next>* како би прешао на следећи корак.



Слика 2.3 – Одабир локације за инсталирање

Уследећем кораку се бира на ком месту у старт менију ће се направити пречица ка програму XnConvert (слика 2.4). Овде се најчешће оставља подразумевана вредност. Притиском на *Next*> се прелази на следећи корак.

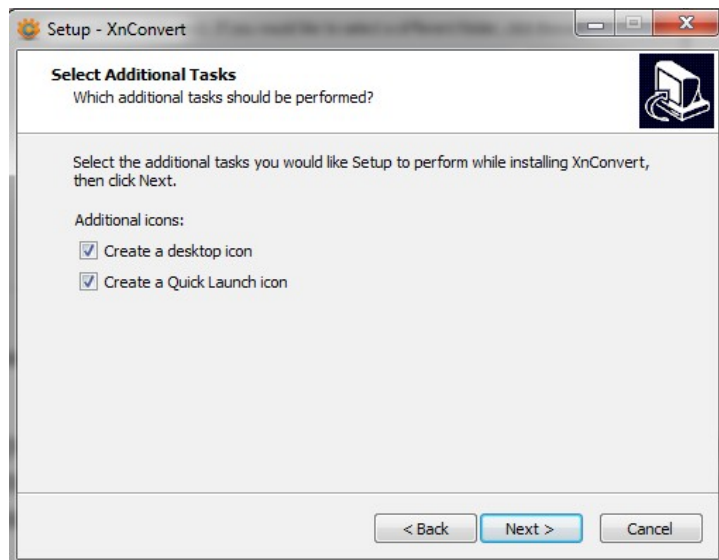


Слика 2.4 – Одабир локације за пречицу у старт менију

У наредном кораку, од корисника се тражи да одреди да ли ће се пречице ка програму направити на радној површини и на брзом менију (слика 2.5). Након што корисник одабере шта жели, прелази се на следећи корак инсталације.

Следећи корак је последњи корак, након кога следи сама инсталација. Ту су сажета сва подешавања која је корисник одабрао. Да би се програм инсталирао, потребно је притиснути дугме *Install*. Након тога ће уследити кратка инсталација и програм ће бити спреман за коришћење.

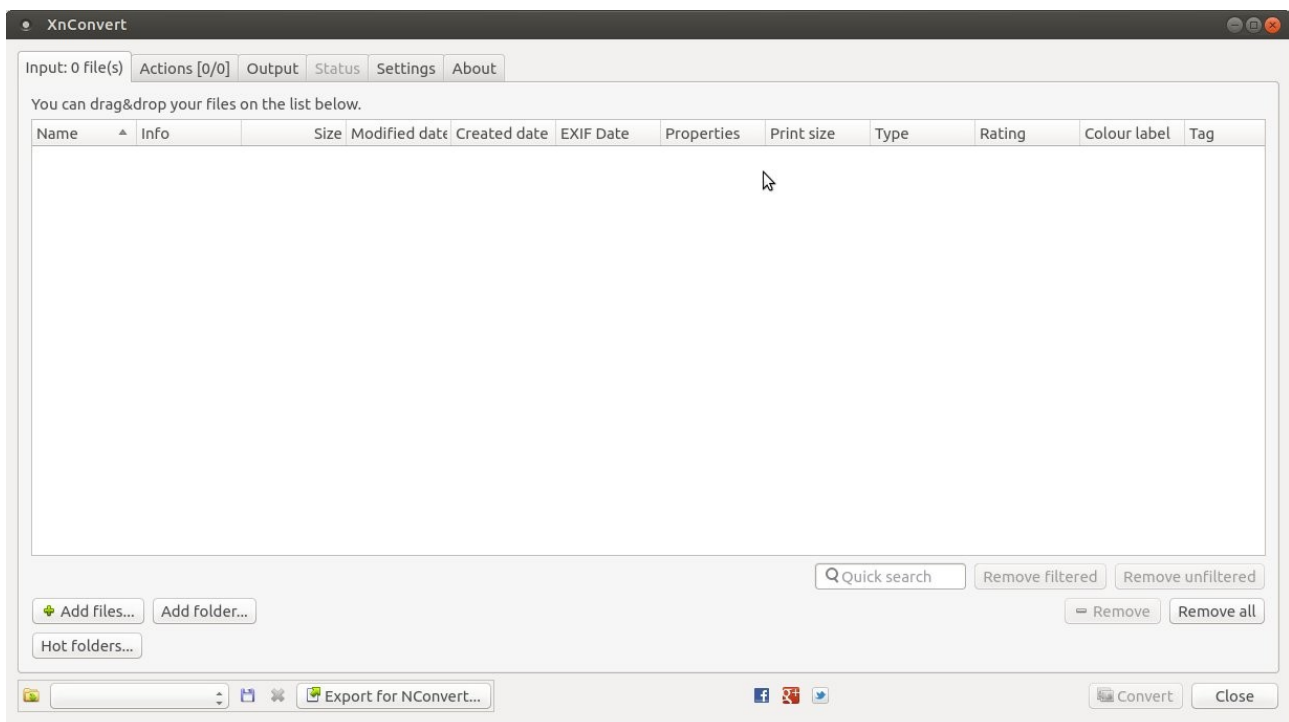
Друга врста пакета XnConvert програма за Windows оперативни систем је у облику архиве. Слично као на Линуксу, довољно је да се архива отпакује и да се покрене датотека *xnconvert.exe* како би се програм покренуо. Отпакована архива се може чувати на преносивим уређајима (на пример на USB меморијама), те се може покретати на било ком рачунару који има Windows оперативни систем.



Слика 2.5 – Прављење пречица

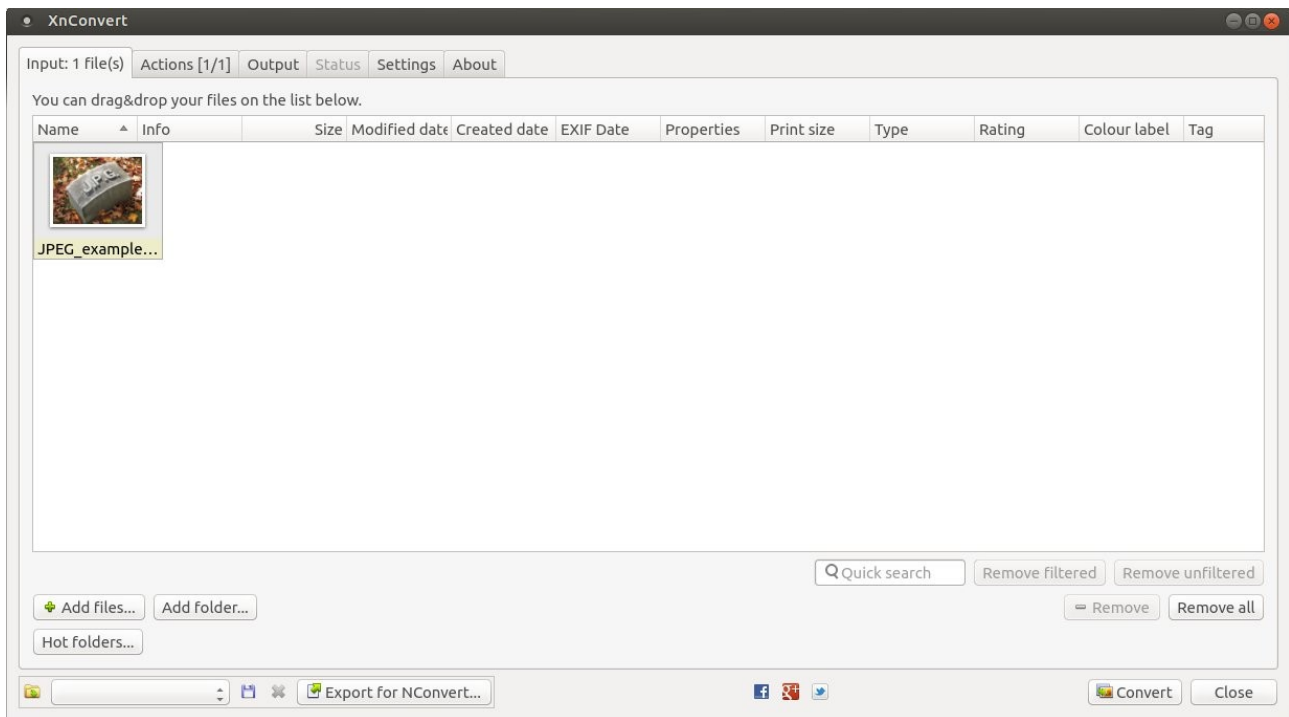
### 3. Додавање воденог жига дигиталним сликама

Након покретања XnConvert програма, добија се прозор као на слици 3.1.



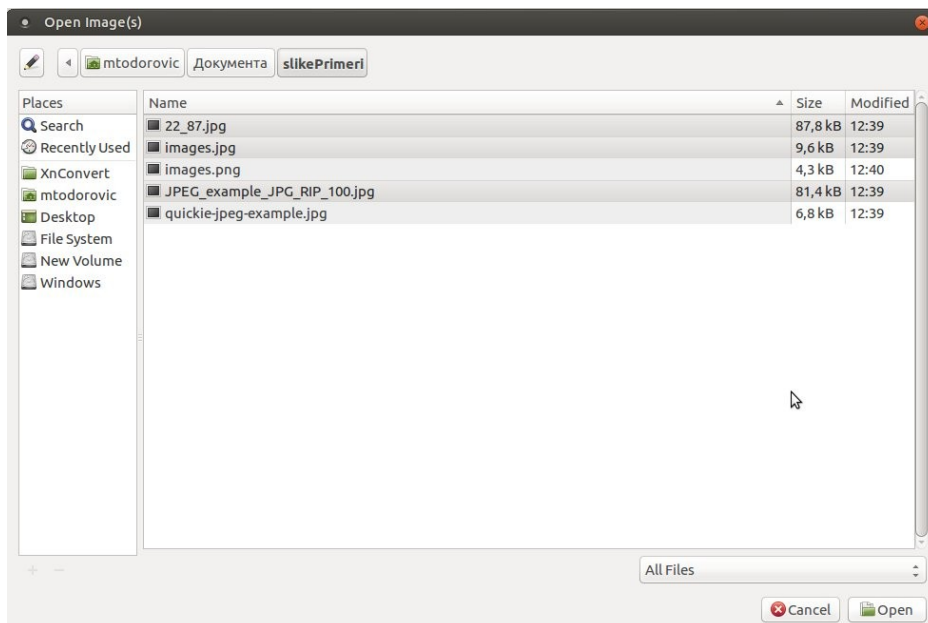
Слика 3.1 – Изглед XnConvert-а након покретања.

Програм се састоји од неколико картица које су битне за обраду слика. Прва картица, *Input*, је активна када се програм покрене и она служи за одабир слика којима је потребно додати водени жиг. Као што је речено, програм подржава додавање воденог жига само једној слици, или већем броју слика одједном. Једина разлика између ова два начина обраде је у томе колико се слика одабере за обраду: ако је потребно додати водени жиг само једној слици, она се може одабрати притиском на дугме *Add files...* и њеним одабиром. Након тога ће се она појавити на списку картице *Input* (слика 3.2).



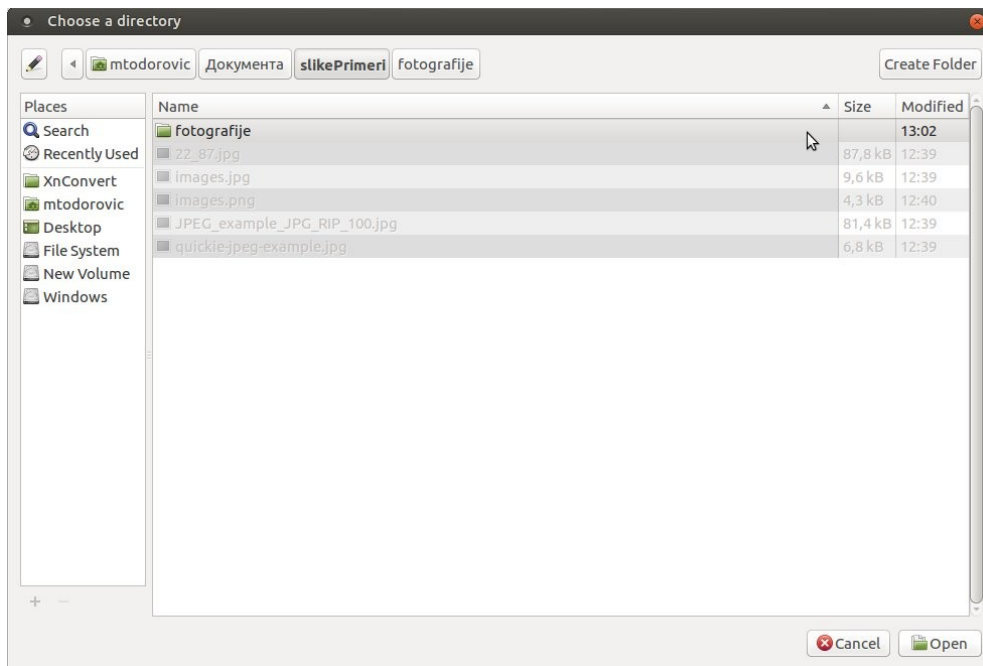
Слика 3.2 – Изглед картице *Input* након што је одабрана једна слика

У случају да је потребно обрадити више слика одједном, њих је могуће додати на списак на више различитих начина. Први начин је слично путем дугмета *Add files...* где се уместо једне слике бира више њих (држањем тастера *Ctrl* и левим кликом, слика 3.3).



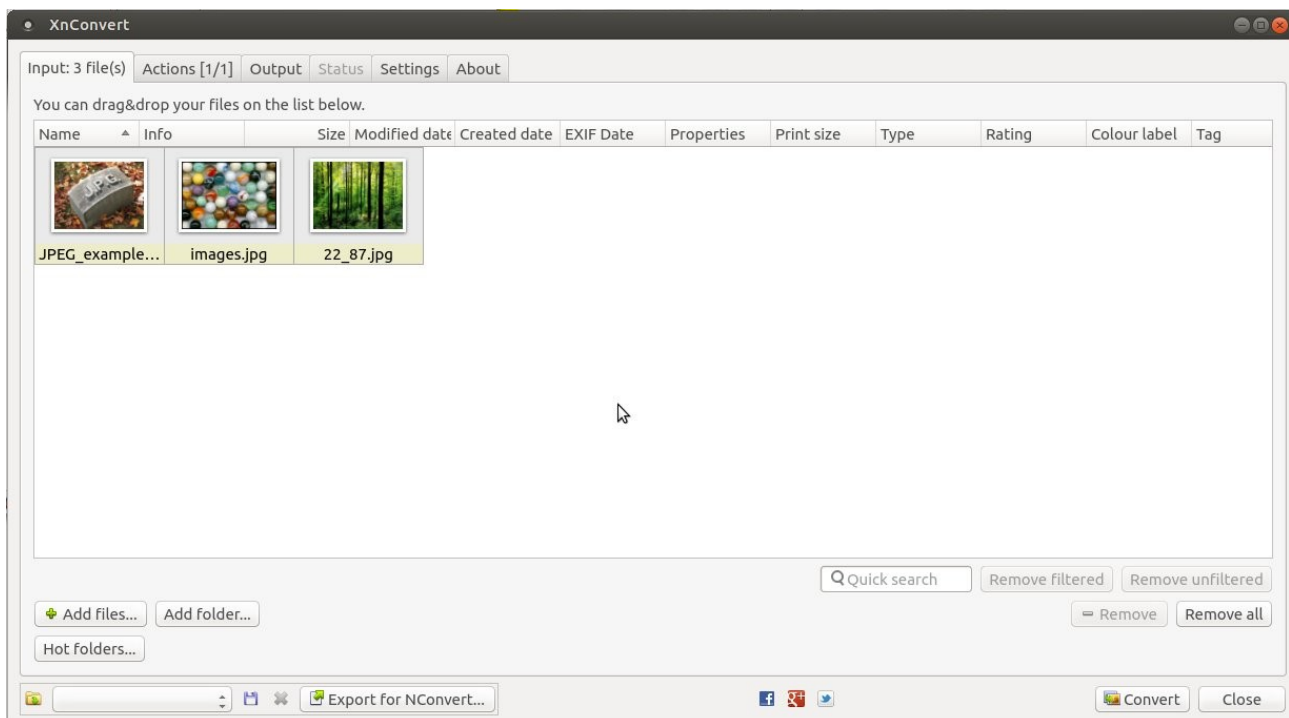
Слика 3.3 – прозор за одабир слика

Други начин додавања слика јесте додавање целог директоријума који садржи у себи слике. Ово се ради притиском на дугме *Add folder*, након чега се појављује прозор за одабир директоријума (слика 3.4). Након што се директоријум одабере, све слике које се налазе у том директоријуму ће бити додате на списак слика за обраду (слика 3.5).



Слика 3.4 – прозор за одабир директоријума

Трећи начин додавања слика за обраду је њихово превлачење у сам списак слика за обраду (такозвани *drag&drop*). Без обзира на начин додавања слика, након што су оне додате, списак слика ће изгледати као на слици 3.5.



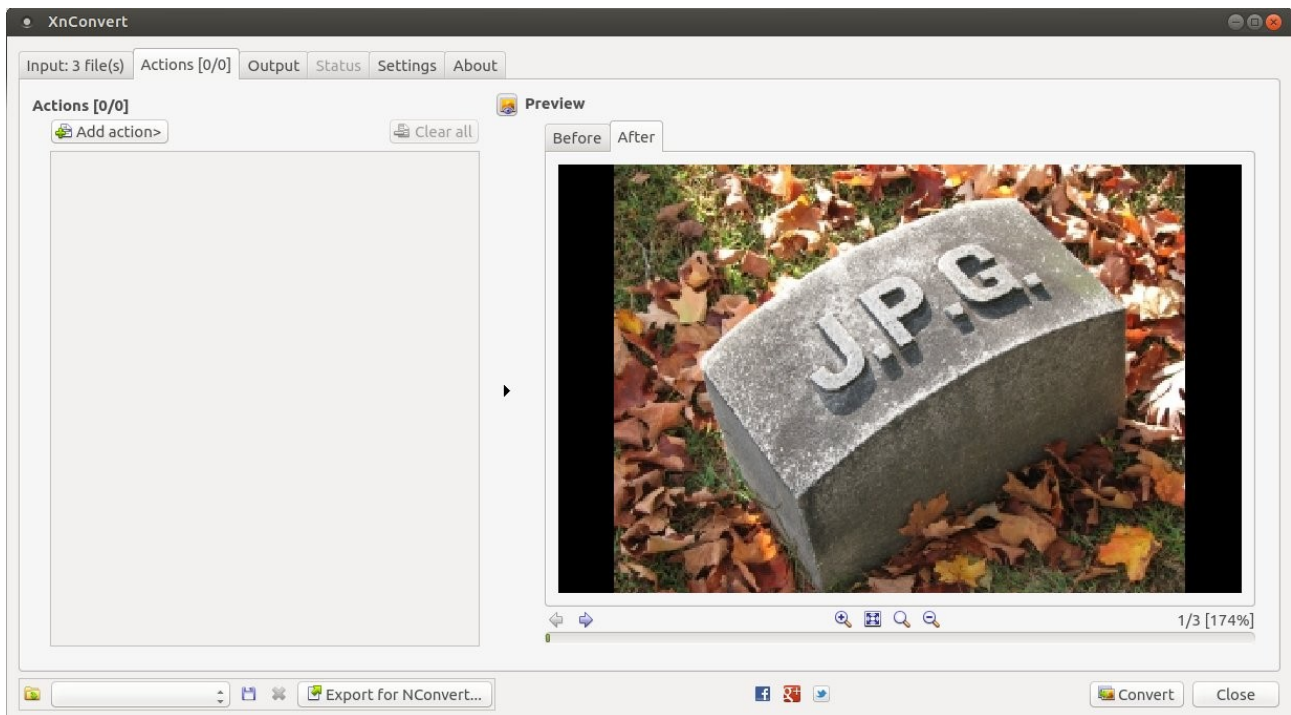
Слика 3.5 – списак слика за обраду за 3 додате слике

У случају да је нека слика додата грешком, она се може одабрати са списка и уклонити притиском на дугме *Remove* (или на тастер *Delete* на тастатури). Могуће је одабрати и више слика са списка.

Програм XnConvert подржава велики број формата слика које може да обрађује, а само неки од њих су: JPG, BMP, PNG, PCX, IMG и TIFF.

Након што су слике за обраду одабране, прелази се на картицу *Actions*, где се бира која ће се врста обраде радити над улазним сликама (слика 3.6).

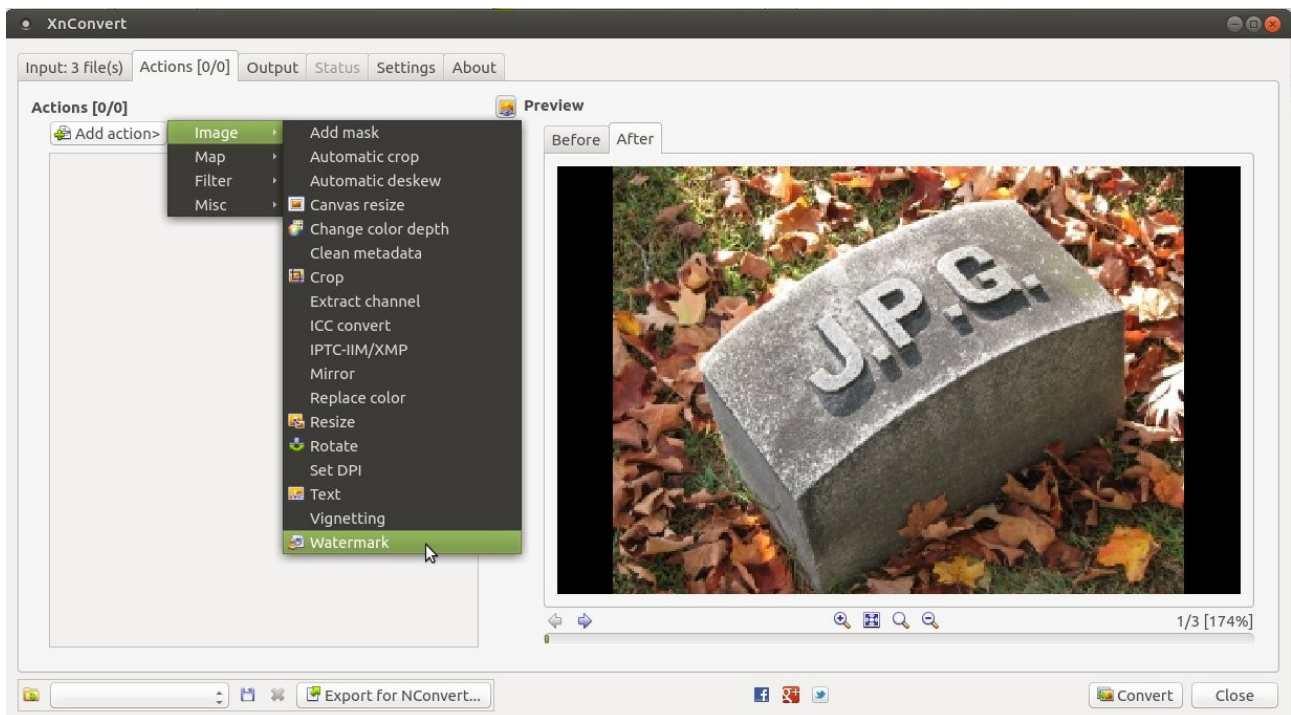




Слика 3.6 – Картица за одабир акција над улазним сликама

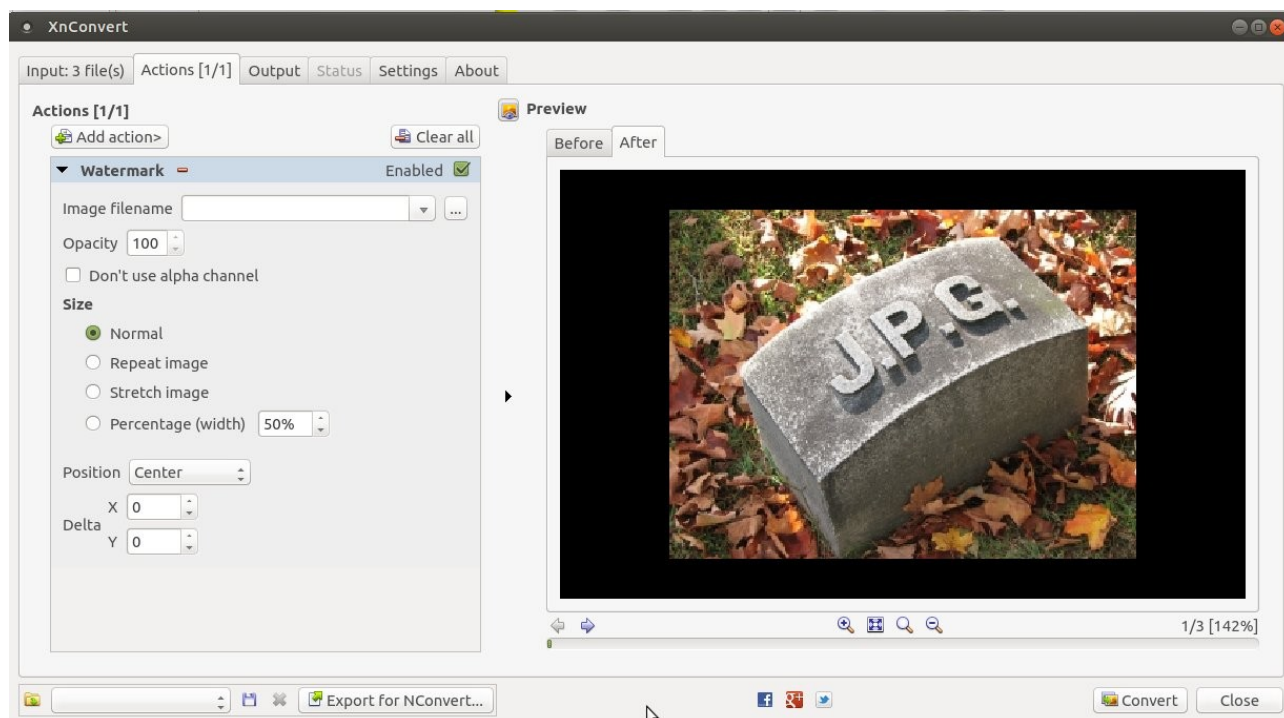
Ова картица је подељена на два дела. У левом делу се налази дугме *Add action* где се бира акција која ће се извршити над улазним сликама, док је у десном делу могуће видети приказ улазних слика како изгледају пре акције (картица *Before*) и како изгледају након акције која је одабрана (картица *After*). Стрелицама испод прегледа слике је могуће кретање између улазних слика, а могуће их је и увећати и умањити.

Како би се додао водени жиг одабраним сликама, потребно је додати нову акцију притиском на дугме *Add action*, а потом уласком у мени *Image* и одабиром акције *Watermark* (слика 3.7).



Слика 3.7 – Одабир акције за додавање воденог жига

Након што је одабрана акција за додавање воденог жига, у левом делу картице *Actions* појавиће се додатне опције које се односе на додавање жига, што се може видети на слици 3.8.



Слика 3.8 – Опције за акцију додавања воденог жига

Прво је потребно одабрати слику која ће имати улогу воденог жига, било уношењем путање до саме слике у предвиђено поље, било одабиром слике кликом на дугме „...“. Након тога се бира ниво непрозирности воденог жига. Подразумевана вредност је 100, што значи да слика која представља водени жиг неће уопште бити провидна, а све мање вредности повећавају прозирност жига. Ова вредност се бира на основу слика којима је потребно додати жиг.

Следећа опција се односи на величину самог жига. Подразумевана опција је *Normal*, што значи да ће жиг бити оне величине које је слика која је искоришћена за жиг. Следећа опција је *Repeat image*, што подразумева да ће се жиг понављати док се цела слика њиме не покрије. Опција *Stretch image* значи да ће се жиг развући тачно онолико колико је потребно да се прекрије цела улазна слика, док опција *Percentage (width)* омогућава кориснику да сам, у процентима у односу на ширину слике која представља жиг, одреди величину жига.

Последња опција одређује позицију самог воденог жига у односу на слику (*Position*). Из падајућег менија, могуће је одабрати следеће вредности:

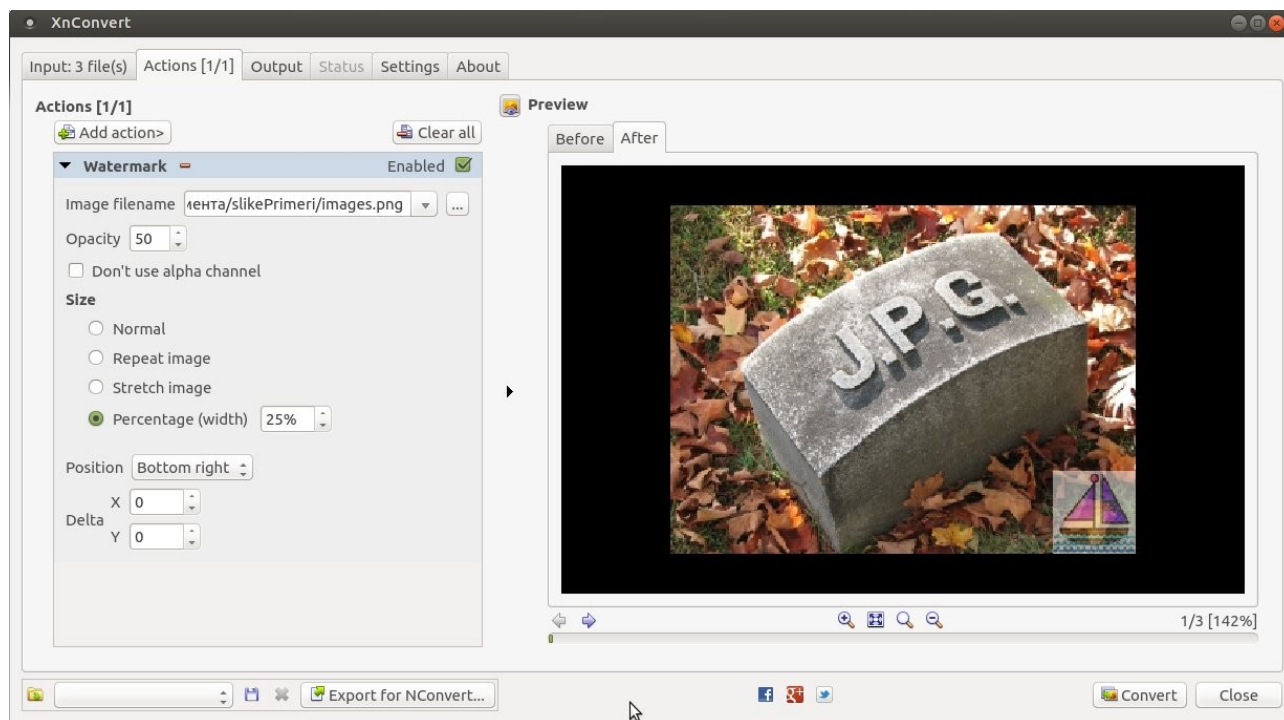
- *Top Left* – жиг ће се налазити у горњем левом углу слике
- *Top* – жиг ће се налазити на средини горње стране слике
- *Top Right* – жиг ће се налазити у доњем десном углу слике
- *Left* – жиг ће се налазити на средини леве стране слике
- *Center* – жиг ће се налазити у самој средини слике
- *Right* – жиг ће се налазити на средини десне стране слике
- *Bottom Left* – жиг ће се налазити у доњем левом углу слике
- *Bottom* – жиг ће се налазити на средини доње стране слике
- *Bottom Right* – жиг ће се налазити у доњем десном углу слике

Ове опције је могуће кориговати вредностима X и Y координата, које могу бити позитивне и негативне, и које представљају померај жига у односу на унапред одређене позиције.

Треба напоменути да се одабир било које вредности било које опције осликава у десном делу где се види преглед слике, тако да корисник може да види какав ће бити исход додавања жига. На слици 3.9 је приказан изглед воденог жига чија је непрозирност 50, чија је

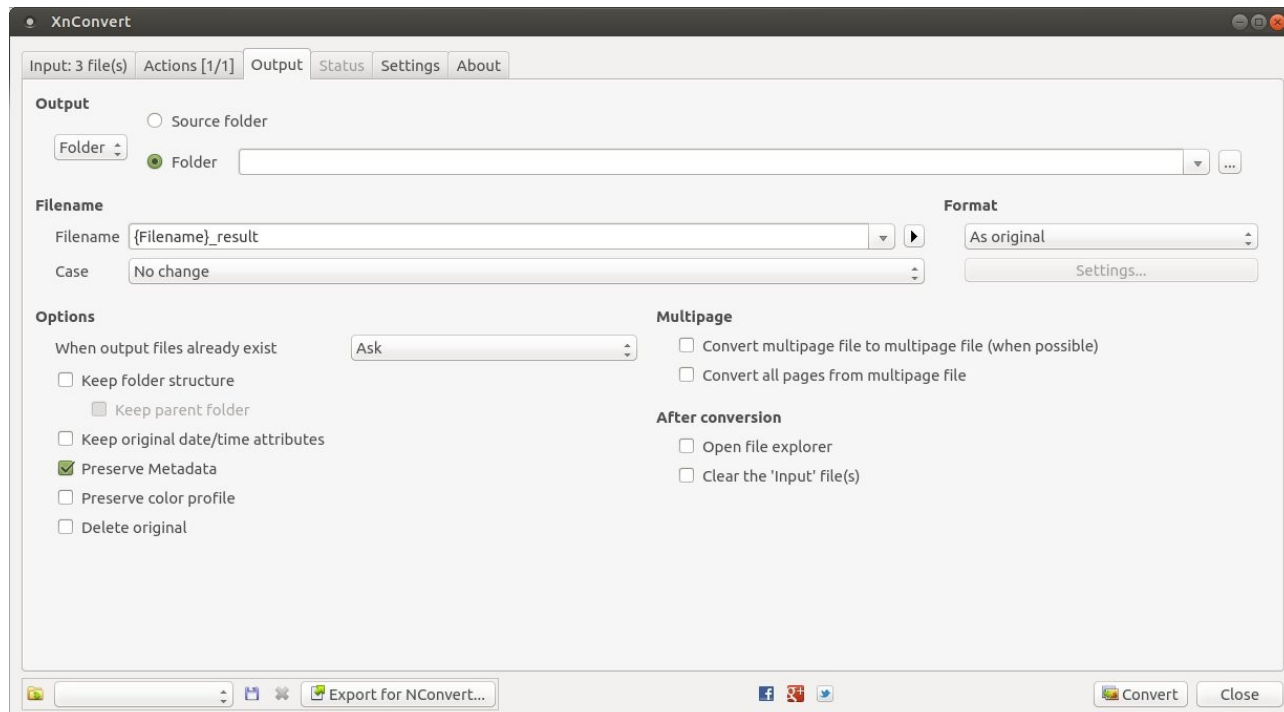


величина умањена на 25% почетне и који се налази у доњем десном углу без било каквог помераја.



Слика 3.9 – Пример додавања воденог жига

Након што су одабране опције за додавање воденог жига, потребно је отићи на трећу картицу, *Output* (слика 3.10), где се уносе последњи параметри пред саму доделу воденог жига.



Слика 3.10 – Картица *Output*

На овој картици је могуће одредити где ће бити сачуване нове слике (са воденим жигом), у ком формату, како ће се звати, и слично. Постоји приличан број опција, али ће бити речи само о најосновнијим.

Прва опција је дефинисање излаза. Подразумевана вредност је директоријум (*folder*), који може бити изворни директоријум (*source folder*) где се слике за обраду налазе, или неки други директоријум који корисник сам одабере. Друге могућности су слање путем електронске поште, смештање у ZIP архиву, смештање на FTP сервер и друго.

Следећа опција се односи на именовање излазних датотека. Подразумевано је да се задржи оригинално име улазне слике и да се дода *\_result*. Корисник овде може да одреди свој начин именовања, а велики број опција именовања се може добити из менија који се отвара кликом на дугме поред поља за унос имена датотеке. Опција *Case* одређује да ли ће се мењати величина слова у називу датотеке у излазу (на пример, да све буду мала или велика) у циљу униформности.

Опција *Format* омогућава одабир формата у коме ће се чувати улазне слике. Број ових формата је велике (то су исти формати који су подржани као улазни), а подразумевана опција је да се задржи оригинални формат улазних слика. Ако се одабере неки посебан формат, могуће је додатно одабрати нека подешавања (дугме *Settings*) која се тичу одабраног формата.

Остале опције се односе на то шта ће програм да ради ако постоји датотека која се већ зове као излазна, да ли ће обрисати улазне датотеке, да ли ће сачувати метаподатке слике и слично. Значење ових опција је јасно на основу њиховог назива, тако да о њима неће бити детаља.

Након што корисник одабере све опције, може покретање додавање воденог жига притиском на дугме *Convert*, након чега ће се аутоматски активирати картица *Status* где се прати статус додељивања жигова. Након завршене операције, ту ће бити наведене све излазне слике са својим локацијама, као и основна статистика: колико је датотека обрађено и за које време. Сlike са воденим жигом ће се наћи на оној локацији коју је корисник претходно навео.