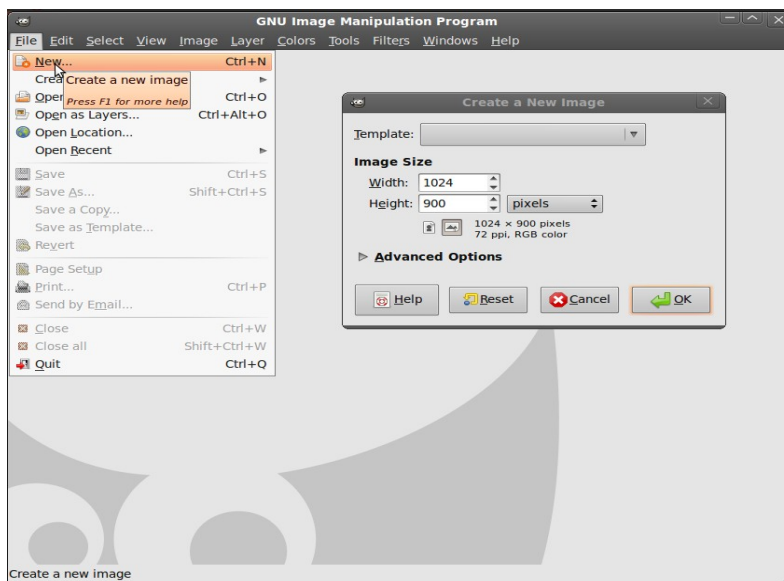


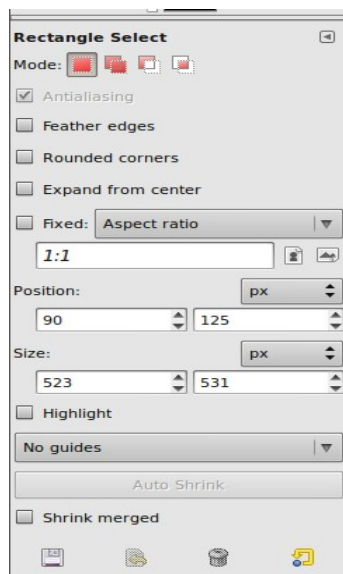
با سلام
در این مقاله قصد داریم با استفاده از نرم افزار گیمپ (Gimp)، قالبی برای یک وبلاگ طراحی کنیم البته هدف اصلی، آشنایی مقدماتی با ابزارها و توانایی‌های نرم افزار گیمپ می باشد.

بسیار خوب شروع می کنیم: برای شروع یک صفحه خالی با اندازه 1024x900 پیکسل و با رنگ زمینه دلخواه ایجاد کنید. برای انتخاب کردن رنگ زمینه، قبل از ایجاد صفحه از قسمت مربوط به رنگ‌ها در پنل toolbox رنگ پس زمینه را با ۲ بار کلیک انتخاب کنید (مثل تصویر شماره ۱ که من رنگ مشکی را انتخاب کردم) برای ایجاد صفحه‌ی جدید مثل تصویر ۲ گزینه (-File->New) را انتخاب کرده و اندازه‌ی صفحه‌ی مورد نظر را وارد کنید، حالا دکمه OK را بزنید.

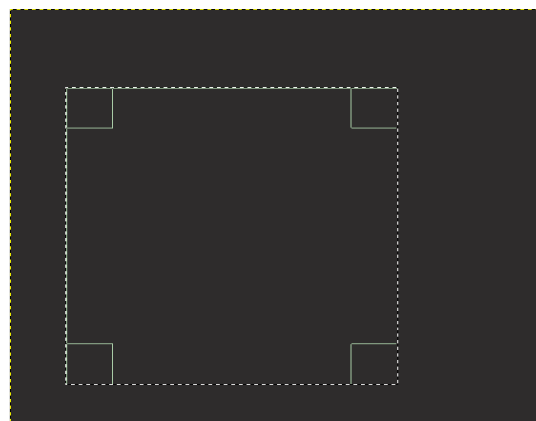


تصویر شماره ۲

بعد از اینکه صفحه‌ی جدید ایجاد شد، یک کادر ایجاد می کنیم. برای ایجاد کادر از جعبه ابزار (پنل toolbox) گزینه Rectangle Select tool (تصویر شماره ۳) را انتخاب کرده و یک کادر رسم کنید. برای تغییر اندازه‌ی کادر در جعبه ابزار، در پنل Rectable در بخش Size اندازه‌ی کادر مورد نظر را وارد کنید (تصویر شماره ۴) (یک روش دیگر این است که ماوس را به حاشیه‌ی کادر برده، دکمه‌ی چپ آن را نگه داشته و ماوس را حرکت دهید (تصویر شماره ۵)) برای جابجایی کادر نشانگر ماوس را به وسط کادر برده دکمه‌ی چپ آن را نگه داشته و ماوس را حرکت دهید.



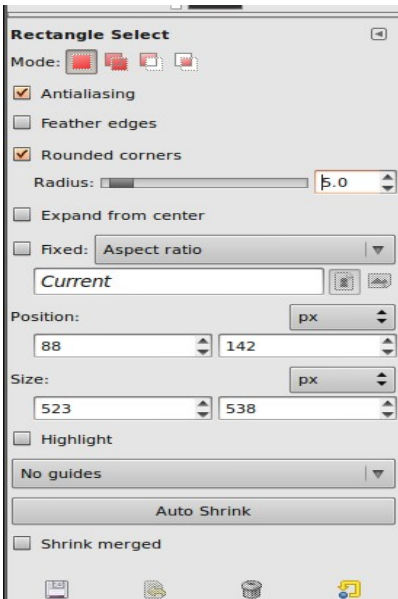
تصویر شماره ۴



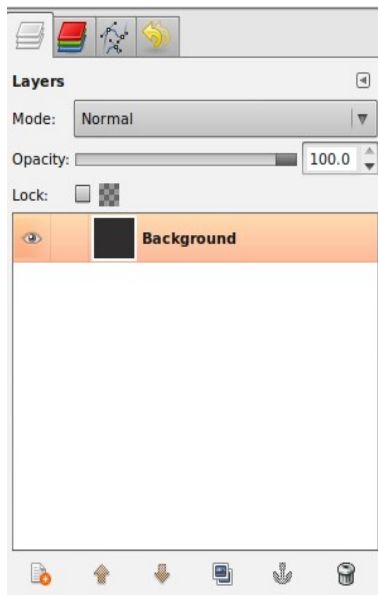
تصویر شماره ۵

بعد از کشیدن کادر مورد نظر، حاشیه‌های آن را گرد می کنیم. برای انجام این کار از قسمت Rectangle Select از قسمت پایینی جعبه ابزار، گزینه Rounded corners را تیک بزنید و مقدار ۱۰ یا عددی بیشتر به آن بدهید (تصویر شماره ۶). حالا، در قسمت مربوط به لایه‌ها (تصویر شماره ۷) روی دکمه لایه جدید کلیک کرده (تصویر شماره ۸) و در قسمت Layer name اسم

مناسبی برای لایه انتخاب کنید (بهتر است که اسم لایه با محتویات آن همخوانی داشته باشد تا در صورت زیاد شدن تعداد لایه‌ها، از روی اسم لایه بتوانید محتوای آن را تشخیص داده و در زمان صرفه جویی کنید، برای مثال برای این لایه می‌توانید از عنوان کادر اصلی مطالب استفاده کنید) در سایر گزینه‌ها تغییری ندهد و دکمه‌ی ok را بزنید. با استفاده از ابزار Bucket Fill (تصویر شماره ۹) داخل کادر را رنگ کنید.



تصویر شماره ۶



تصویر شماره ۷

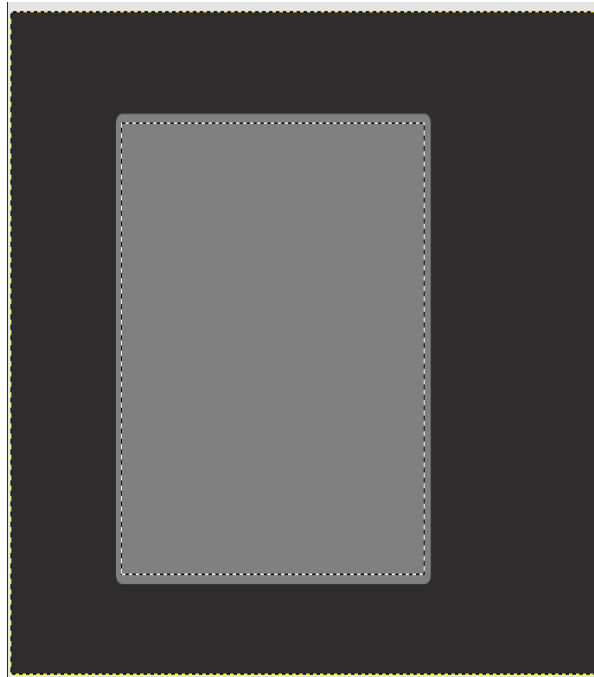
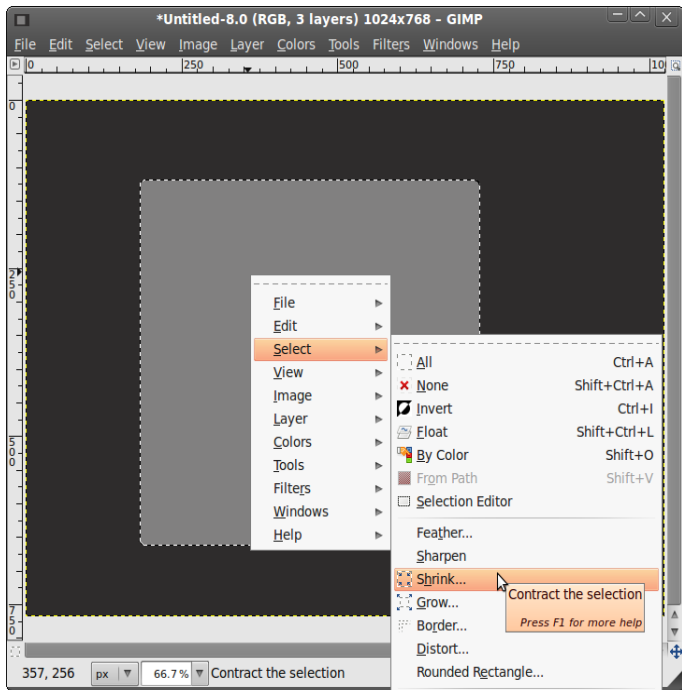


تصویر شماره ۸



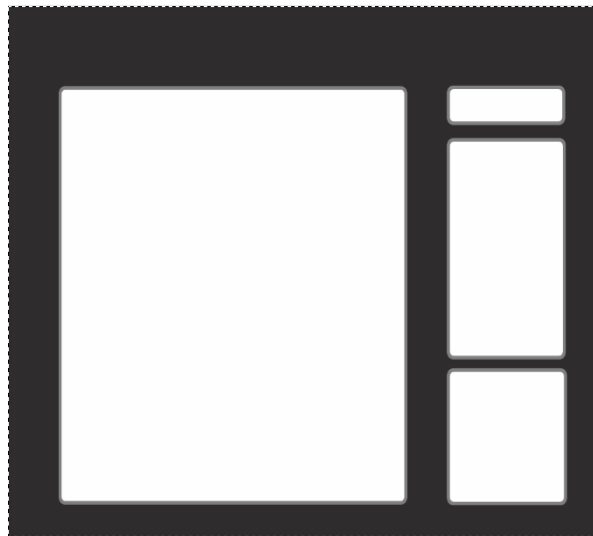
تصویر شماره ۹

برای لایه جدید در قسمت مربوط به تنظیمات لایه‌ها (تصویر شماره ۷) مقدار Opacity را به ۴۰ تغییر دهید. روی شکل راست کلیک کرده و از منوی باز شده گزینه‌ی Layer و سپس Autocrop Layer را انتخاب کنید، با این کار اندازه لایه با اندازه شی که درون لایه قرار دارد یکی می‌شود. یک بار دیگر با کلیک راست بر روی صفحه در منوی ظاهر شده گزینه‌های (Select>Shrink) را انتخاب کنید. در پنجره‌ی باز شده، مقدار Shrink را ۵ وارد کرده و ok بزنید.



حالا دوباره با استفاده از دکمه‌ی لایه جدید یک لایه ایجاد کرده، نام مناسبی به آن بدهید و قسمت انتخاب شده را با سطل رنگ کنید. تا اینجا شما در پتل لایه‌ها، سه لایه دارید که یکی پس‌زمینه‌ی مشکی و دو لایه‌ی دیگر که مربوط به کادر اصلی نوشته‌ها هستند. روی لایه‌ای که تازه ایجاد کرده‌اید و حاوی رنگ روشنتر است، راست کلیک کنید و از منوی باز شده، گزینه‌ی Merge Down را انتخاب کنید. با اینکار دو لایه‌ی مربوط به کادر اصلی نوشته‌ها، یکی می‌شوند. پس در پتل لایه‌ها دو لایه داریم یکی

مربوط به پس‌زمینه و دیگری که مربوط به کادر اصلی نوشته‌هاست. حالا باید چند کادر دیگر برای قسمت جستجو، منوی اصلی و جدیدترین نظرات ایجاد کنید (تمامی مراحل ایجاد این کادرها شبیه به همین کادر هستش با این تفاوت که اندازه‌ی آن‌ها متفاوت است) بعد از انجام این موارد شما باید تصویری شبیه به تصویر زیر داشته باشید.



در ادامه کار، کمی ظاهر قالب و بلاگ را جذاب می‌کنیم. برای تزیین کردن حاشیه قالب، از ابزار قلم‌مو (Paintbrush Tool) استفاده کنید. وب سایت www.qbrushes.com منبع خوبی است که بنا به سلیقه‌ی خود می‌توانید نمونه‌های دلخواهتان را از آنجا دریافت کرده و استفاده کنید. البته گیمپ از نسخه ۲.۴ به بعد براش‌های برنامه فوتوشاپ را هم پشتیبانی می‌کند. برای استفاده از نمونه‌های براش‌ها در گیمپ باید آن‌ها را در مسیر زیر کپی کنید:

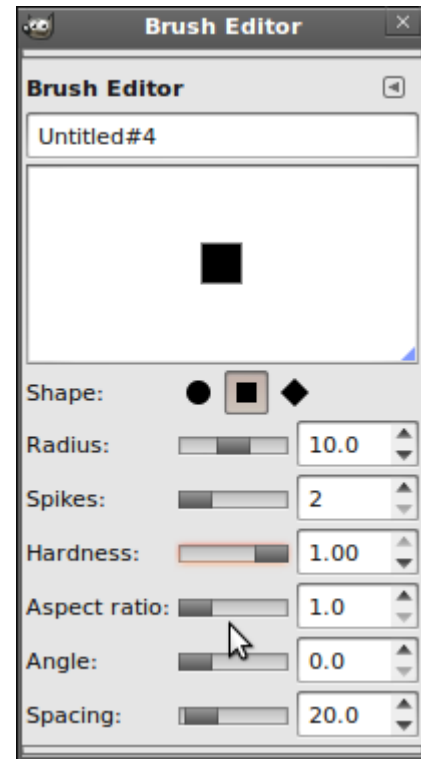
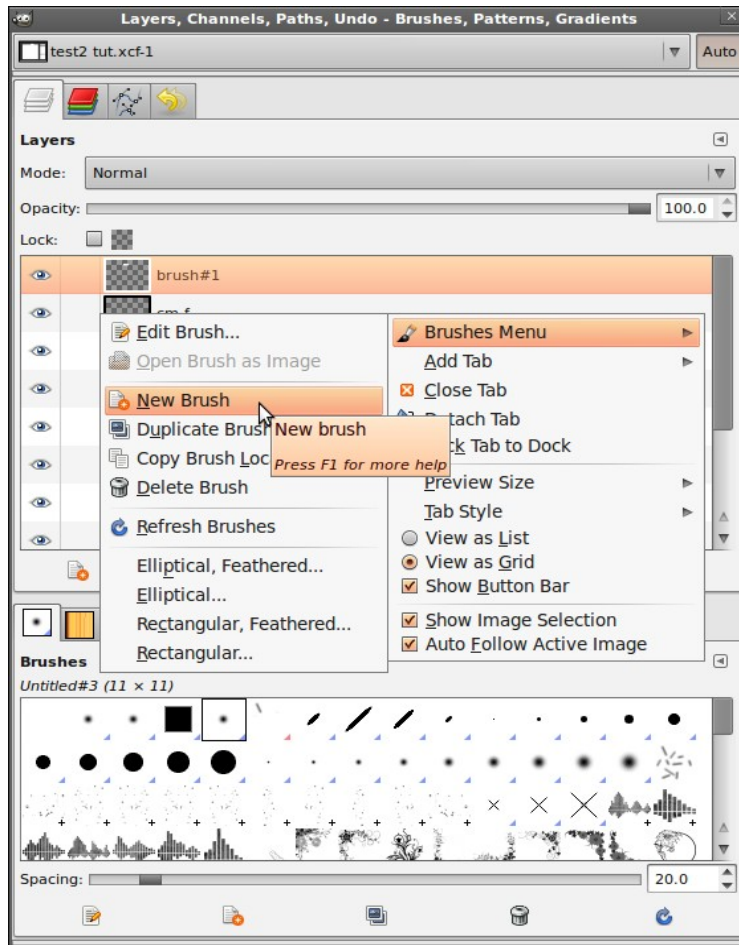
~/gimp-2.6/brushes/

- حتما توجه دارید که ~ پوشه‌ی مربوط به اسم کاربری شما در لینوکستان است.
- اگر از گیمپ با نسخه‌ای غیر از ۲.۶ کار می‌کنید، به جای 2.6 در مسیر فوق باید به دنبال عددی متناسب با نسخه‌ی مورد استفاده‌تان بگردید.
- بهتر است بعد از کپی کردن براش‌ها گیمپ را دوباره راه‌اندازی کنید

توصیه می‌شود قبل از کشیدن براش‌ها حتماً یک لایه بعد از لایه background بسازید، این کار قدرت مانور شما روی طرح را بالا می‌برد.

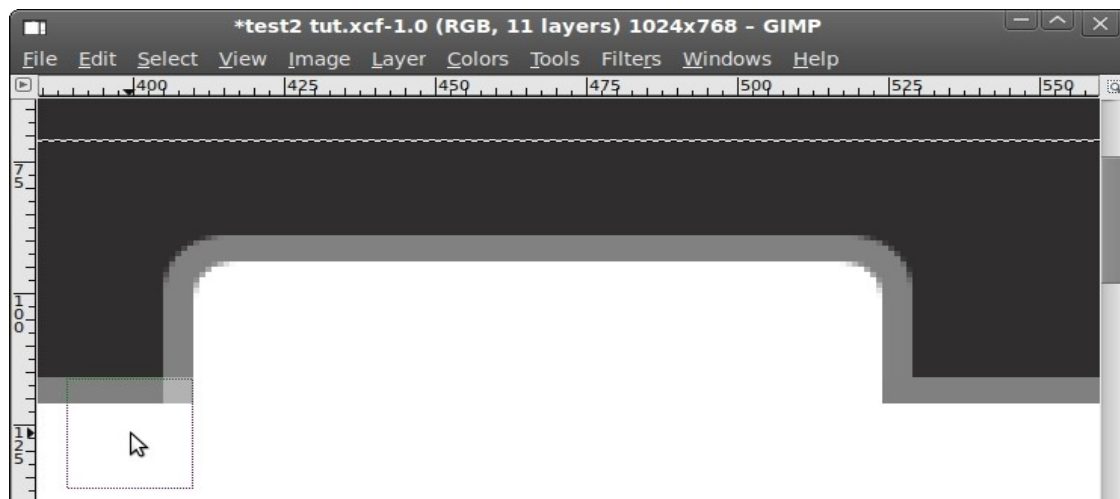


نوبت به ساخت دکمه‌ها و سربرگ‌ها می‌رسد. برای ساخت سربرگ مراحل ساخت کادر را با اندازه‌ای کوچکتر انجام دهید. لایه‌ی حاوی سربرگ را زیر لایه‌ی کادر اصلی ببرید، همانطور که در تصویر حاصل می‌بینید، در محل اتصال دو شکل، یک خط تیره دیده می‌شود که از زیبایی طرح می‌کاهد. برای پاک کردن این خط مشترک، شما نیاز به یک قلم مربع شکل دارید. برای ایجاد یک قلم مربع شکل، از پنل مربوط به تنظیمات براش روی یکی از نمونه‌های براش‌ها، راست کلیک کنید و از منوی باز شده، گزینه‌ی **New Brush** را انتخاب کنید. در پنجره باز شده نام مناسبی وارد کنید، از میان اشکال کوچک موجود، مربع را انتخاب کرده، مقدار **radius** را برابر با ۱۰ و مقدار **hardness** را برابر با ۱.۰۰ قرار داده و پنجره باز شده را ببندید. گیمپ به صورت خودکار، تنظیمات نمونه براش را ذخیره می‌کند.



ابزار پاک‌کن (eraser tool)

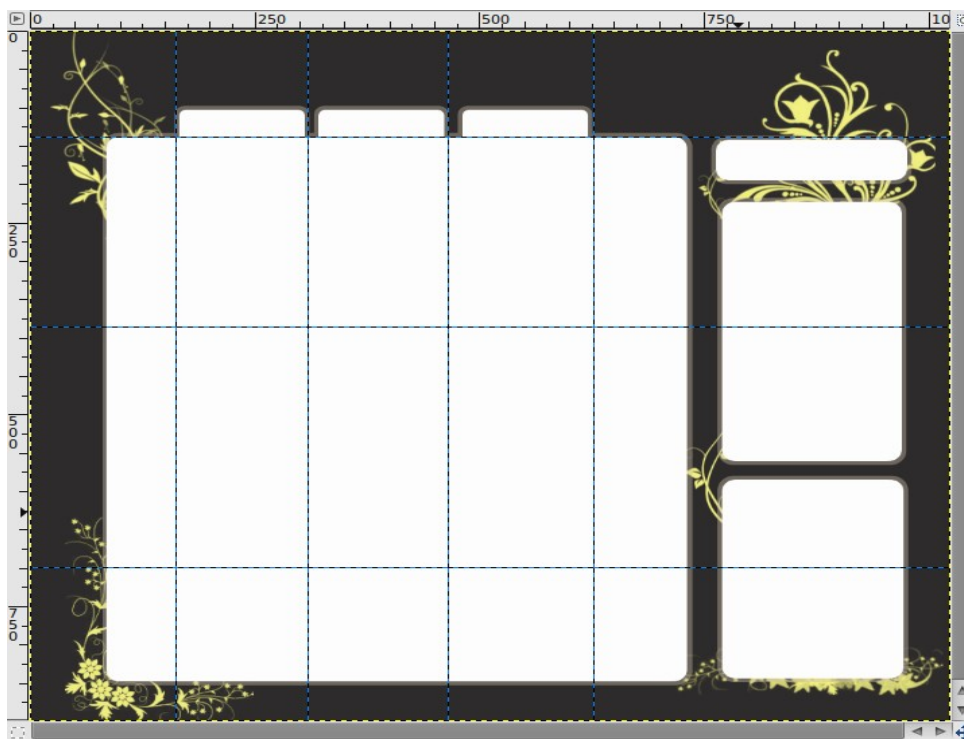
با انتخاب ابزار پاک‌کن و با استفاده از نمونه براش ساخته شده تصویر را مرتب و روتوش کنید. مثل تصویر زیر.



در این تصویر، قسمت سمت راست پاک شده و قسمت سمت چپ در حال پاک شدن است. بنا به سلیقه و نیازتان، به تعداد دلخواه سربرگ ایجاد کنید و مراحل بالا را تا رسیدن به یک تصویر مناسب شبیه به تصویر زیر دنبال کنید.



برای دقیق‌تر و زیباتر شدن کار، می‌توانید از خط کش و خطوط راهنما استفاده کنید. برای استفاده از خط کش، بر روی نوار مربوط به خط کش کلیک کرده و نشانگر ماوس را به محل مورد نظرتان بکشید (برای خط‌های عمودی از خط کش کناری و برای خط‌های افقی از خط کش بالایی استفاده میکنیم). به این ترتیب خطوط راهنمایی در پنجره به وجود می‌آید که به شما در تراز کردن المان‌های صفحه کمک می‌کند. برای جابجا کردن خطوط راهنما، بعد از قرار دادن نشانگر ماوس روی هر خط، رنگ خط تغییر می‌کند، این تغییر رنگ به معنای انتخاب شدن خط توسط شما می‌باشد، در این حالت با نگاه داشتن کلید چپ ماوس می‌توانید خط را جابجا کنید. برای از بین بردن خطوط راهنما هم کافی است ابزار Move Tool را از نوار ابزار انتخاب کرده و خط مورد نظر را به نوار خط کش در حاشیه‌ی پنجره ببرید. البته یک راهکار دقیق‌تر برای چینش المان‌های صفحه نیز وجود دارد و آن، استفاده کردن از ابزار Alignment Tool می‌باشد که کار با آن کمی مشکل‌تر است و به کمی تمرین نیاز دارد.

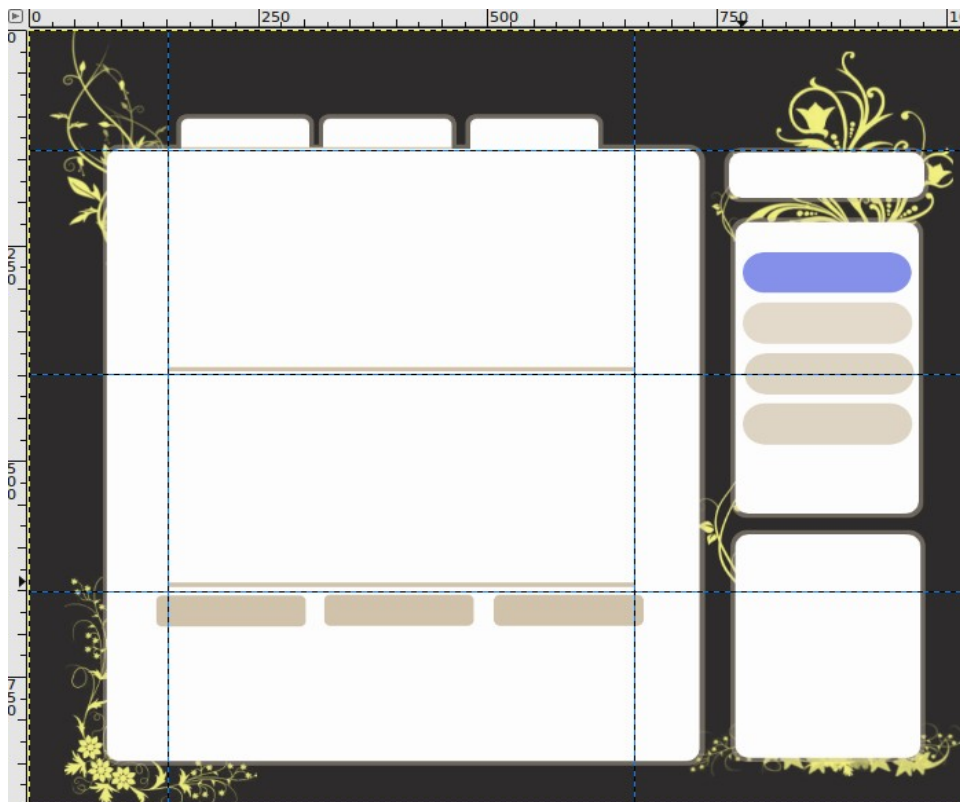


در مرحله بعد دکمه‌ها را خواهیم ساخت. برای ساخت دکمه تقریباً مراحل ساخت یک کادر را طی می‌کنیم با این تفاوت که opacity لایه‌ی اول تغییری نمی‌کند و درواقع با همان لایه، دکمه ساخته می‌شود و نیازی به لایه‌ی دوم نیست. برای ساختن دکمه از ابزار rectangle در جعبه ابزار استفاده کنید ولی این بار به ویژگی Rounded Corners عدد بیشتری بدهید تا گوشه‌ها بیشتر گرد شوند، پس از آن یک لایه جدید ایجاد کرده و طرح را به کمک ابزار Bucket Fill Tool (همان سطل رنگ) در جعبه ابزار رنگ کنید.

در انتخاب رنگ کلید بهتر است از رنگی استفاده کنید که با سایر کلیدها و المان‌های صفحه متفاوت باشد!



چند دکمه برای آرشیو و سایر المان‌های صفحه بسازید. برای زیباتر شدن طرح (در قسمت منو) و همچنین جدا کردن مطالب در قسمت محتوای اصلی، از یک خط ساده استفاده می‌کنیم. برای ایجاد یک خط ساده، در مرحله اول با کشیدن خط‌های کنترلی فاصله‌ی هر خط را مشخص کنید، سپس خط‌ها را با ابزار rectangle و به همان روشی که دکمه‌ها را ایجاد کردیم، بسازید. در صورت نیاز، مقدار Rounded Corners را تغییر دهید.



من قسمتی که مربوط به سربرگ انتخاب شده بود را هم از نظر فاصله و هم از نظر خط جدا کننده‌ی سربرگ‌ها، متفاوت کردم. فاصله در تصویر مشخص است، برای خط هم به سادگی از ابزار پاک‌کن استفاده کردم.



در پایان، یک کادر شبیه به دکمه در قسمت مربوط به جستجو قرار دادیم و از آیکن‌هایی برای زیباتر شدن طرح استفاده کرده‌ایم. تصویر زیر نتیجه نهایی کار است.

گروه کاربران لیکوئکس خوزستان

خانه درباره تماس با ما

معرفی لاک‌های ایرانی

لاک شیراز >> لاک مشهد >> لاک اصفهان >> لاک شیراز >> لاک کرچ >> لاک تهران
 لاک یزد >> لاک گیلان >> لاک ارومیه >> لاک خرم‌آباد >> لاک خوزستان
 >>>>>>

بزودی دو نام ایران حرامش را شریک لاک!

نظرات (۱۵)

لاک شیراز + لاک خرم‌آباد، دو ستون داریم!

تلاش آدرس سایت لاک شیراز: <http://shirazlug.ir> جای بودی دیدم «نظر نقل اون شده و منفرست در تابلو لاک خرم‌آباد»
 دیدم شکل کرده و شریک کنست، بنده بین دیدارین گروه شگفتی بنام.
 نقل فرزندت برهنم کم کلاش دهنه، طالع و سخن دو کله و کلیم.
 معنی نیست و اینجا به لاک خرم‌آباد هم کسودیک است شکل شده و شریک کنیم بری از این دیدار صحنه گروه نوآزادی نوشت کنیم.
 نتوانیم به لاکت: <http://khoramlug.wordpress.com>

نظرات (۶)

دسته	نوشته های پیشین	آرشیو
آگاهی	معرفی لاک‌های ایرانی	بهنم
مقالات	لاک شیراز + لاک خرم‌آباد، دو ستون داریم!	اسند
کتابخانه		فرورین
گزارشات		اردیبهشت

جدیدترین نظرات

نام نویسنده: علی
 ۱۷ اردیبهشت ماه ۱۳۸۸

نام نویسنده: مسلم
 ۱۵ اردیبهشت ماه ۱۳۸۸

نام نویسنده: نیی
 ۱۵ اردیبهشت ماه ۱۳۸۸

طراحی شده توسط A7 | نرم افزار: کیمپ

با آرزوی موفقیت جامعه‌ی متن باز ایران

نویسندگان: ابوالفضل امیدی/علی قنوتیان
طرح: برگرفته از gimp-tutorials.net
انتشار: (۰۲) ویرایش دوم
مجوز: GNU/FDL

گروه کاربران لینوکس خوزستان 