

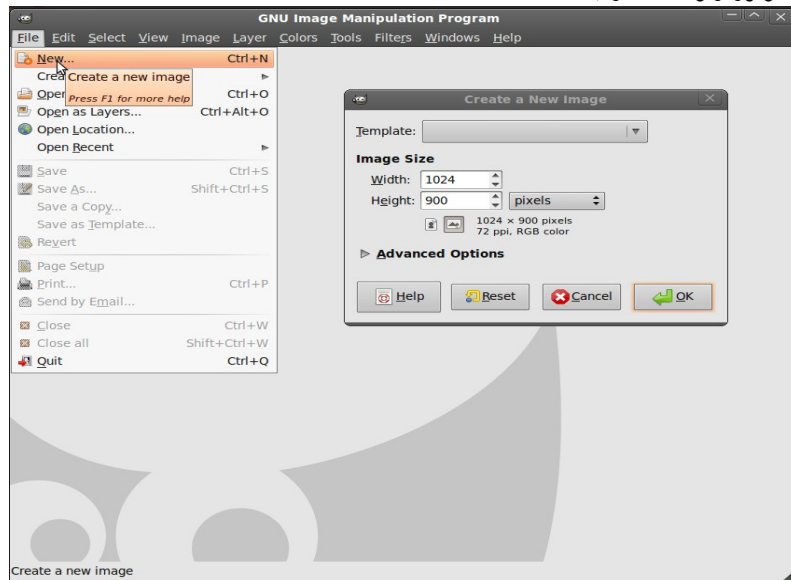
با سلام

در این مقاله قصد داریم که با استفاده از نرم افزار گیمپ (Gimp) قالبی برای یک وبلاگ طراحی کنیم البته هدف اصلی آشنایی با ابزار و توانایی نرم افزار گیمپ هست.

خوب شروع میکنیم برای شروع یک صفحه خالی با اندازه 1024x900 و با رنگ زمینه دلخواه ایجاد کنید برای انتخاب کردن رنگ زمینه قبل از ایجاد یک صفحه خالی از قسمت مربوط به رنگ زمینه رنگ مورد نظر رو با ۲ بار کلیک انتخاب کنید (مثل تصویر شماره ۱ که من رنگ مشکی رو انتخاب کردم) برای ایجاد صفحه جدید مثل تصویر ۲ گزینه های (File>New) رو انتخاب و سائز مورد نظر رو وارد کنید و بعد دکمه OK



تصویر شماره ۱

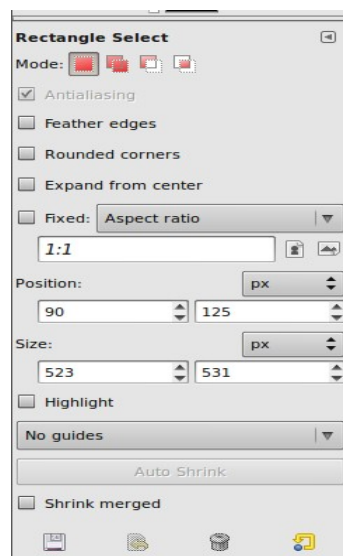


تصویر شماره ۲

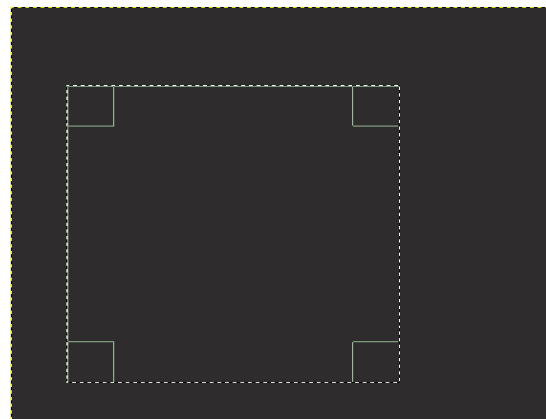
بعد از اینکه صفحه جدید رو ایجاد کردید میرسیم به ایجاد یک کادر برای ایجاد کادر از جعبه ابزار گزینه Rectangle Select tool (تصویر شماره ۳) رو انتخاب و یک کادر میکشیم برای تغییر اندازه کادر در قسمت زیرین اون (تنظیمات ابزار) سائز کادر خودمون رو وارد میکنیم (تصویر شماره ۴) و یا با قرار دادن نشانگر موس در اطراف کادر اندازه اون رو تغییر میدهیم (تصویر شماره ۵) برای جابجایی کادر نشانگر موس رو به وسط کادر انتقال بدید و با نگه داشتن کلید چپ کادر رو بکشید.



تصویر شماره ۳



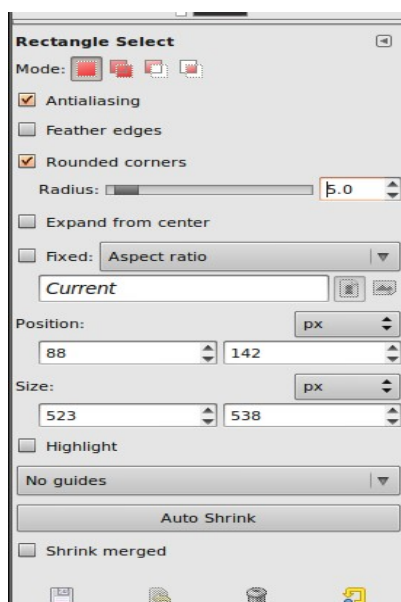
تصویر شماره ۴



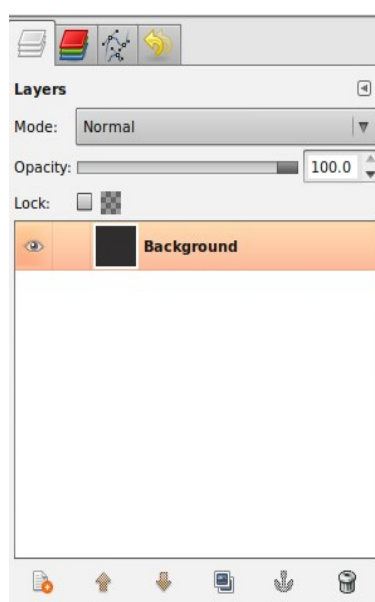
تصویر شماره ۵

بعد از کشیدن کادر مورد نظر میرم سراغ گرد کردن گوشه های این کادر برای انجام این کار از قسمت تنظیمات ابزار گزینه Rounded corners رو انتخاب میکنیم و مقداری ۱۰ یا بیشتر رو به اون میدیم (تصویر شماره ۶) بعد از انجام این کار در قسمت مربوط به لایه ها (تصویر شماره ۷) روی دکمه لایه جدید کلیک میکنیم (تصویر شماره ۸) و اسمی برای لایه خودمون انتخاب میکنیم (بهتر که اسم لایه با محتویات اون همخوانی داشته باشه تا در صورت زیاد شدن لایه ها دچار مشکل نشین برای

مثال برای این لایه میتونیم از اسم کادر اصلی مطالب استفاده کنیم) و بعد با استفاده از ابزار Bucket Fill (تصویر شماره ۹) داخل اون رو رنگ میکنیم



تصویر شماره ۶



تصویر شماره ۷

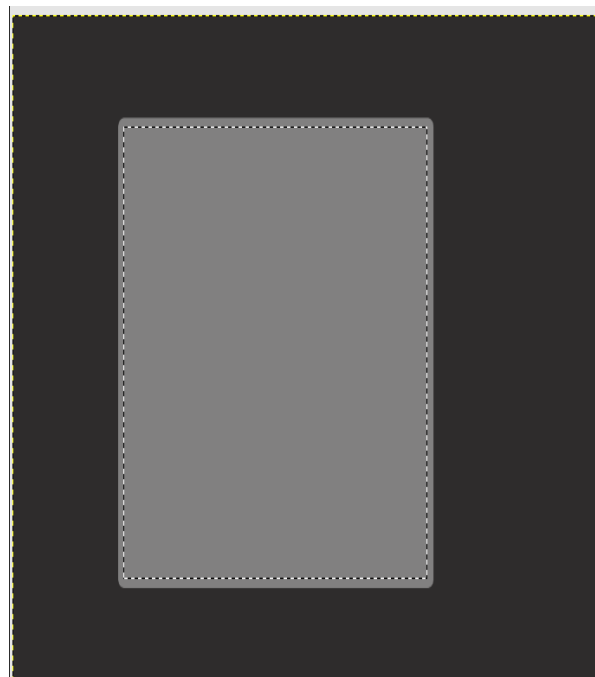
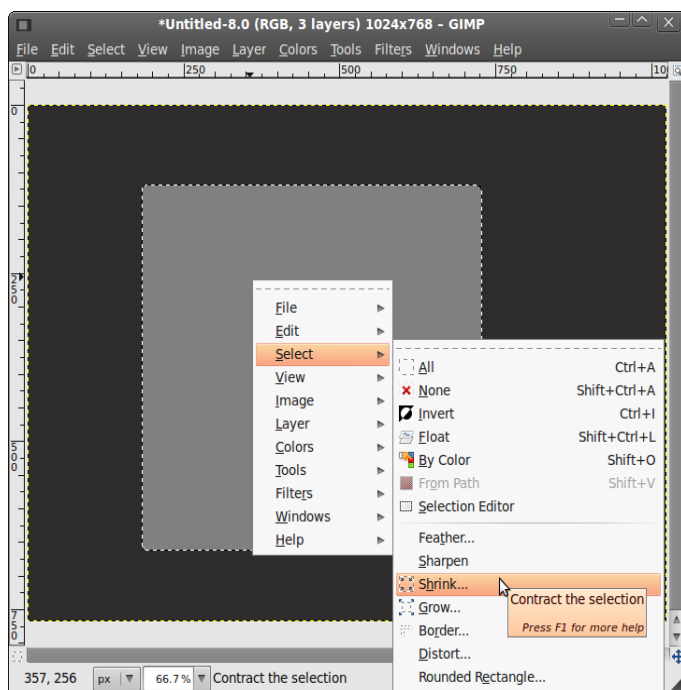


تصویر شماره ۸

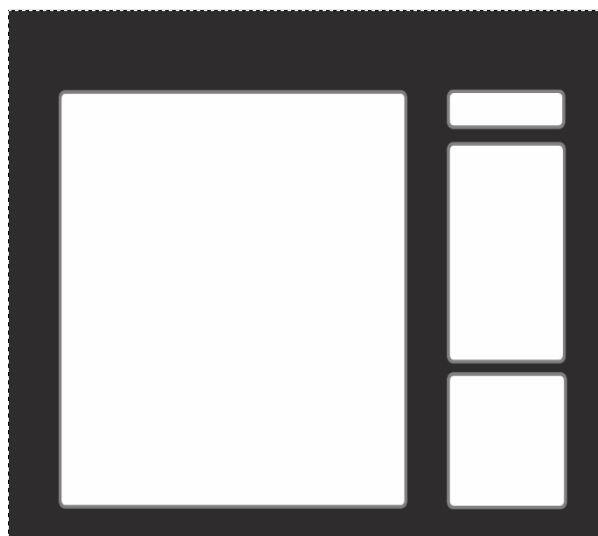


تصویر شماره ۹

برای لایه جدید در قسمت مربوط به تنظیمات لایه ها (تصویر شماره ۷) قسمت Opacity رو به ۴۰ تغییر میدیم و با کلیک راست بر روی صفحه از منوی ظاهر شده موارد زیر رو انتخاب میکنیم (Select>Shrink) مقدار اون رو برابر با ۵ قرار میدیم



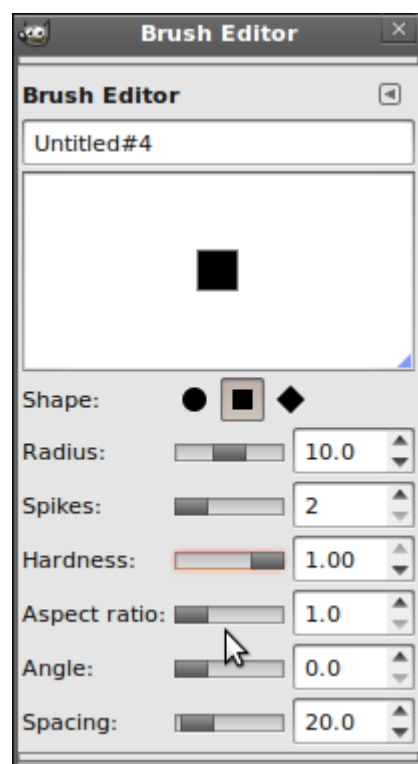
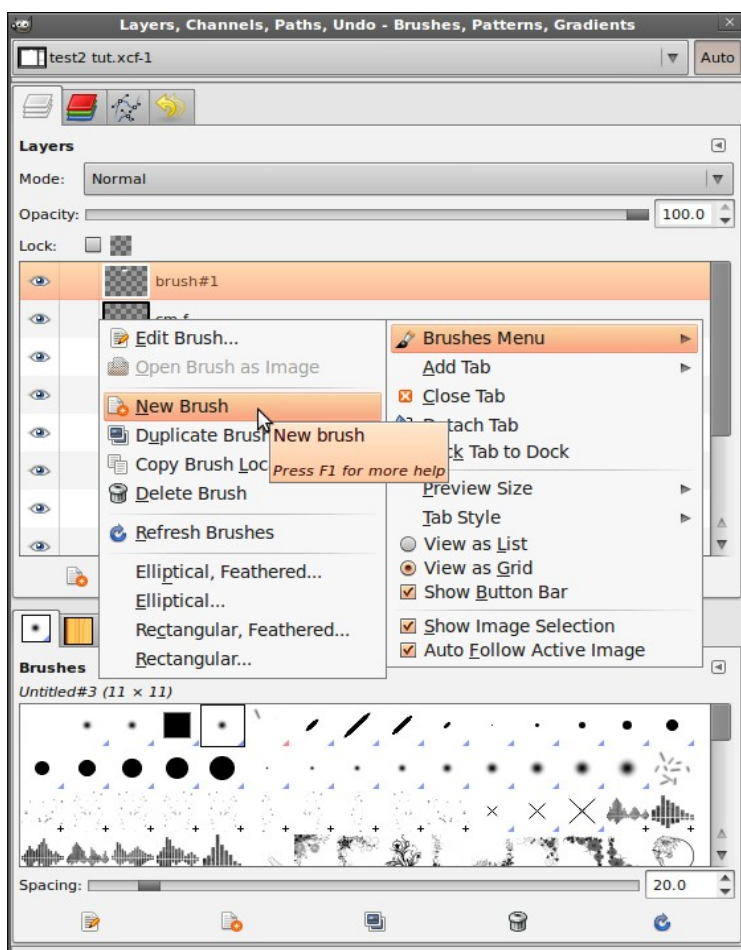
باز هم مثل کادر قبلی اول با استفاده از کلید جدید یک لایه ایجاد میکنیم و بعد قسمت انتخاب شده رو با سطل رنگ میکنیم بعد از اون شما چند کادر دیگه برای جستجو منو و جدیدترین نظرات ایجاد میکنید (تمامی مراحل ایجاد این کادرها شبیه به هم هستند فقط در قسمت سایز متفاوتند) بعد از انجام این موارد شما باید تصویری شبیه به تصویر زیر داشته باشید



در ادامه کار برای تزئین کردن حاشیه قالب از براش استفاده میکنیم میتونید بنا به سلیقه خود براش مورد نظرتون رو از سایت www.qbrushes.com دریافت کنید همونطور که میدونید از نسخه ۲.۴ به بعد گیمپ شما میتونید از براش های برنامه فوتوشاپ هم استفاده کنید برای استفاده از براش در گیمپ براش ها رو باید در این مسیر کپی کنید (/root/.gimp-2.6/brushes/) البته البته اگر از کاربر ریشه استفاده نمیکند بجای root وارد شاخه خانگی home folder خودتون بشید بعد بقیه آدرس رو وارد کنید و بجای ۲.۶ شماره نسخه ای که از اون استفاده میکنید رو بنویسید (توجه: برای کشیدن براش ها حتماً یک لایه بعد از لایه background درست کنید و اونجا براشها رو بکشید)

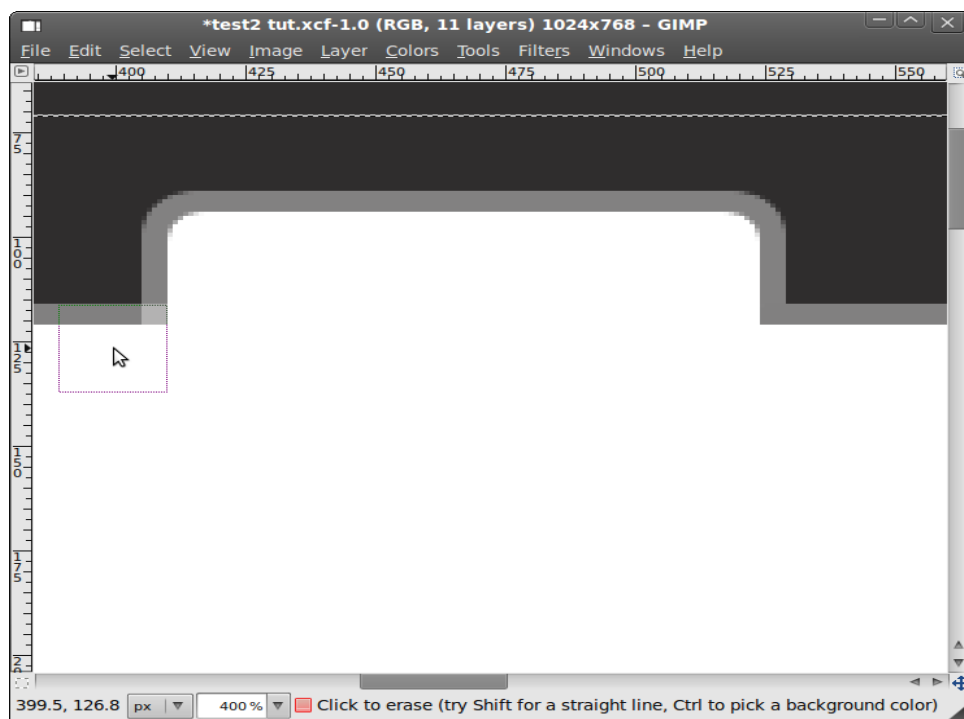


میریم سراغ ساخت کلیدها و تب (سربرگ) ها برای ساخت تب همون مراحل ساخت کادر رو انجام میدیم با سایز کوچکتر و بعد باید اون دو قسمت یعنی قسمت شفاف و قسمت روی کادر (که همون قسمت سفید رنگ باشه) رو یکی میکنیم برای یکی کردن روی لایه بالاتری کلیک راست میکنیم بعد merge down رو انتخاب میکنیم بعد از اون کادر رو به زیر کادر اصلی میبریم و شروع میکنیم به پاک کردن قسمت هایی که با هم تداخل دارن! برای پاک کردن شما نیاز به یک قلم مربع شکل دارید که برای ایجاد اون از قسمت براش بر روی قسمتی که یک دکمه وجود داره کلیک میکنیم بعد از اون (brushes menu>new brush) انتخاب میکنیم در پنجره جدید مربع رو انتخاب میکنیم و مقدار radius رو برابر با ۱۰ و مقدار hardness رو برابر با ۱.۰۰ قرار میدیم و بعد پنجره باز شده رو میبندیم



ابزار پاک کردن (eraser tool)

با انتخاب ابزار پاک کردن و براش ساخته شده شروع میکنیم به پاک کردن به تصویر زیر نگاه کنید !

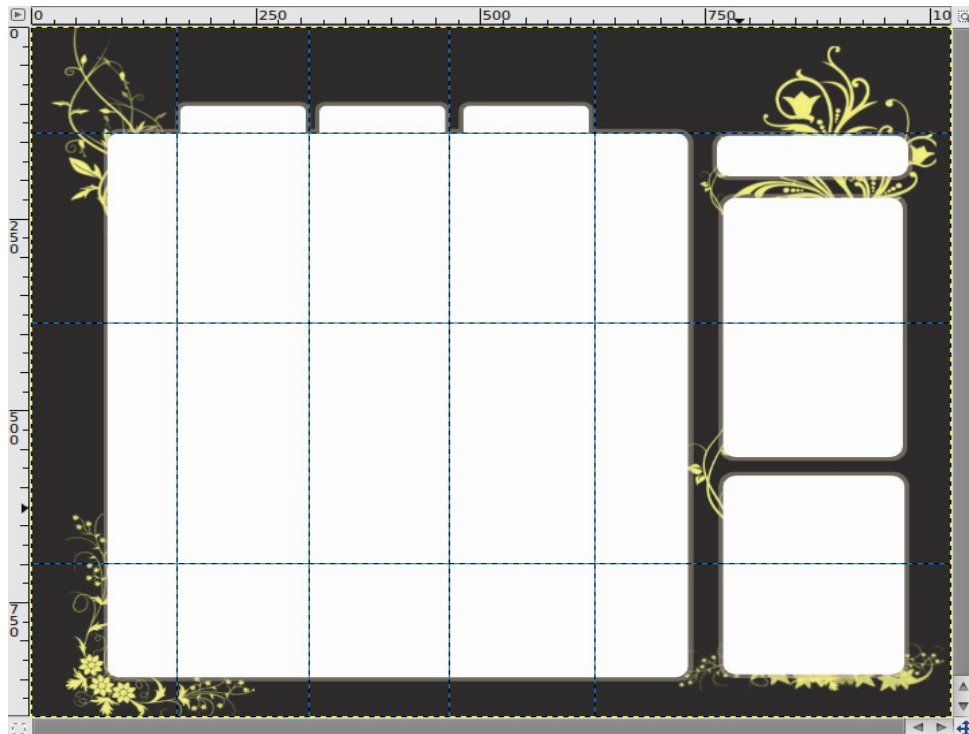


همونطور که مشاهده میکنید قسمت سمت راست پاک شده و قسمت سمت چپ در حال پاک شدن هست !

به تعداد دلخواه تب ایجاد کنید و مراحل بالا رو انجام بدید تا به تصویر زیر برسید



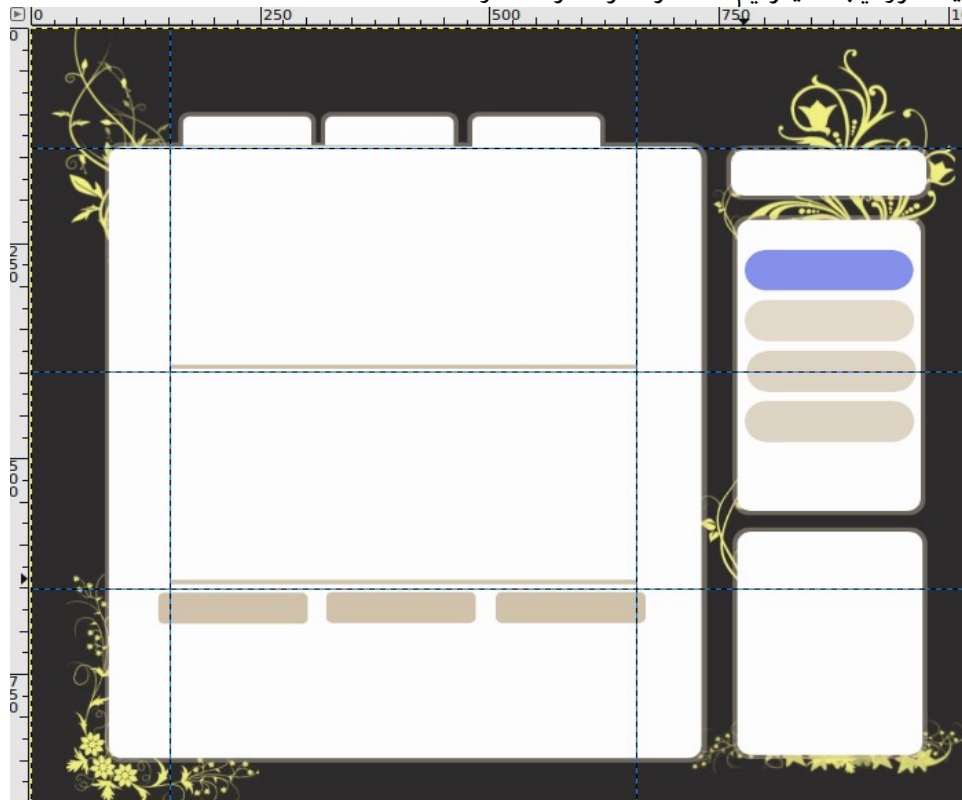
در مورد فاصله بین تب ها اگر میخواین دقیق تر عمل کنید باید از خط کش کنار تصویر استفاده کنید برای استفاده از خط کش میتونید با کلیک بر روی قسمت مربوط به خط کش و کشیدن اون به سمت طرح خودتون خطوطی رو ایجاد کنید که به شما اجازه بده فاصله های بین هر چیز در طرحتون رو کنترل کنید برای از بین بردن اونها هم بعد از اتمام کار میتونید خط روی طرح رو به سمت خط کش کنار تصویر بکشید (برای خط های عمودی از خط کش کناری و برای خط های افقی از خط کش بالایی استفاده میکنیم)



بعد از بردن نشانه گر موس به سمت هر خط رنگ خط تغییر میکنه و این تغییر رنگ به معنی انتخاب شدن خط توسط شما هست که با نگاه داشتن کلیک چپ میتونید اون رو جابجا کنید
در مرحله بعد دکمه هارو میسازیم برای ساخت دکمه تقریباً مراحل ساخت یک کادر رو طی میکنیم با این تفاوت که فقط از یک لایه استفاده میکنیم برای ساخت از ابزار rectangle استفاده و این بار گوشه های کلید رو بیشتر گرد میکنیم و بعد یک لایه جدید ایجاد و در مرحله آخر با استفاده از سطل رنگش میکنیم.
توجه داشته باشید که کلید انتخاب شده بهتره که رنگش با کلید های دیگه متفاوت باشه!



میتونیم چند کلید هم برای آرشیو و مطالب دیگه در کادر اصلی ایجاد کنیم
برای زیبا تر شده طرح (در قسمت منو) و همچنین جدا کردن مطالب از خط استفاده میکنیم برای ایجاد یک خط در مرحله اول با کشیدن خط های کنترلی فاصله ی هر خط رو مشخص کنید و بعد خط هارو بکشید کشیدن خط هم با ابزار rectangle هست به همون روشی که کلید هارو ایجاد میکردیم فقط از نظر اندازه متفاوت هست



اگر دقت کرده باشد من قسمتی که مربوط به تب انتخاب شده هست رو هم از نظر فاصله و هم از نظر خط کشیده شده جدا کردم
فاصله که مشخص هست ولی برای خط از ابزار پاک کردن استفاده کردم که در تصویر زیر واضح تر دیده میشه

با آرزوی موفقیت جامعه ی متن باز ایران

نویسنده: ابوالفضل امیدی (مسئول موقت آموزشی لاگ خوزستان)
طرح: برگرفته از gimp-tutorials.net
نوع انتشار: آزمایشی (در حال ویرایش)
مجوز: GNU/FDL

گروه کاربران لینوکس خوزستان

