

## Weboldal kialakítása (2. rész)

A GIMP alkalmazásának bemutatása valós példákon keresztül.

**A** cikk első részében egy weboldal kialakításának grafikai munkáit végzem el. A mintapéldák kiválasztása, elkészítési módja a GIMP használatát hivatott szemléltetni. Több megjelenítést is készítek: gyors megoldást a beépített függvények segítségével, 3D-s felületet, a jelenleg legjobb MacOS X grafikus felületének formáját, majd később áttekintem a szolgáltatások írásának lehetőségét a Script-Fu segítségével. Miután elkészítem a weboldal kezelői felületét, megalkotom a fényképgyűjteményembe szánt képeket. Bemutatom, milyen grafikai hatásokat lehet használni, majd továbbfejlesztem a weboldalt.

A munka során mindig az utolsó állandó GIMP változatot használom (jelenleg ez az 1.2.1). A menük és a szolgáltatások a jelenleg fordítás alatt álló magyar változat szerintiék, még találunk bennük egy-két angol szót.

### Az oldal tervezése

Első feladatként egy GIMP-pel foglalkozó weboldal kialakítását mutatom be. Az első és legfontosabb lépés az oldal tartalmának és szolgáltatásainak megtervezése. Ezt nem szabad kihagyni, elnagyolni, hiszen ezen áll vagy bukik az oldal használhatósága. Ha körülnézünk az Interneten, rengeteg elrettentő példát is találhatunk, a sok szép, jól megtervezett és kialakított oldal mellett. Írásom témája azonban nem a weboldaltervezés, ezért csupán vázoló a szükséges teendőket.

Első lépésként meg kell fogalmazni, hogy milyen adatokat szeretnénk megjeleníteni az oldalon. Én az alábbi témaköröket választottam: bemutatás, ismertető, galéria, kapcsolatok, kérdések és válaszok, vendégkönyv. Ezt követően – a kialakítás ismeretében – meg kell tervezni az oldal megjelenését.

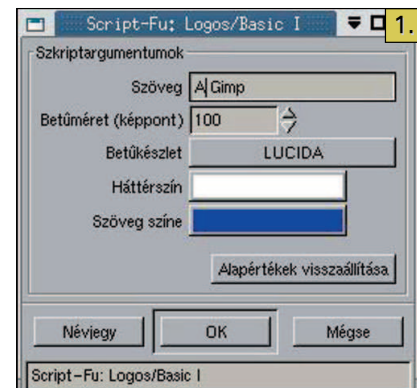
Általában két módszert használunk, az egyik a hagyományos (papír és ceruza használatával), a másik pedig grafikai program segítségével történő tervezés. Mindkét módszernek megvan az előnye és hátránya is. Én a második módszerrel dolgozom, melyhez természetesen a GIMP-et használom. Nézzük meg, hogyan!

Ezt az oldalt a 800x600-as felbontásra készítem el. Létrehozok egy új képet: a szélessége 740 képpont, a magassága 600 képpont, a képtípusa RGB, a kitöltés típusa pedig *háttérkép*. Ezzel létrehozom a leendő

weboldal képernyőterületét. A GIMP-ben található segédvonalak segítségével nagyon jól elválaszthatók egymástól a különböző területek. A segédvonalakat a *mozgatás* eszközzel lehet beállítani. Igazítsuk be a segédvonalakat vízszintesen 90, 100, 120, 140 képpontra, valamint függőlegesen 200, 220 képpontra. Új vonalat létrehozhatunk, ha a vonalzóra állva lenyomjuk a bal egérgombot, majd a kívánt helyre húzzuk az új vonalat. A vonalzó megjelenítését a *Nézet/Vonalzó be-ki* menüponttal lehet kapcsolni. A pontos beállításában hatékony segítséget nyújt a képernyő bal alsó sarkában található tájékoztató ablak. Ha nem jelennének meg a segédvonalak, akkor a *Nézet/Segédvonalak ki-be* menüpont állását kell ellenőrizni. Ezután a főbb területek kijelölése és a megfelelő területek finomítása következik.

### Logó, felirat készítése

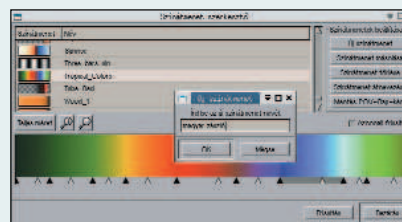
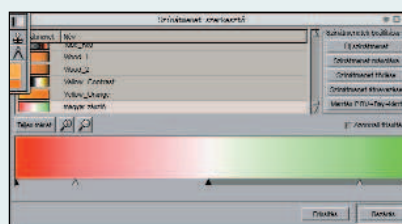
Elsőként tegyük helyére a logót. Ha már van kész logónk, nyissuk meg. Ha nincs, akkor a GIMP segítségével könnyedén készíthető logó vagy felirat. A legfrissebb megbízható



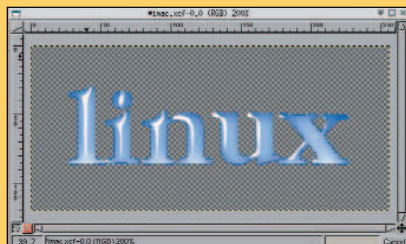
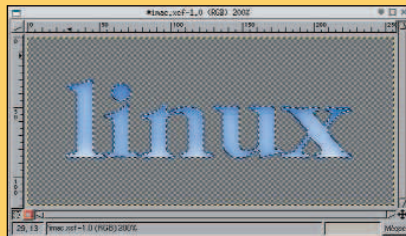
változatban 29 különböző, jól paramétereztető feliratkészítő eszköz található (lásd például az *előző számunk 87. oldalán látható 12. képen* a „bovination” típus). Nagyon hasznos időtöltés végigböngészni ezeket az eszközöket, kipróbálni a lehetőségeiket. Így rengeteg időt takaríthatunk meg későbbi munkánk során, hiszen tudjuk, hogy melyik feladatra melyik eszközt érdemes használni. Az újabb változatok megjelenését követően

### Saját színátmenet

Állítsunk elő egyéni, magyar zászlót jelképező átmenetet. A színátmenet-kezelőben kattintsunk az *Új színátmenet* menüre, majd írjuk be a saját színátmenetünk nevét: „Piros-Fehér-Zöld”. Láthatjuk, hogy a színátmenet-kezelő egy fekete-fehér átmenetet készített.



Az elkészült színátmenetek alatt találunk egy nagyon hasznos eszközt, a nagyítót. Ha összetett színátmenetet szeretnénk készíteni, ránagyíthatunk a számunkra fontos részletre. Az egerünk jobb gombjával tudjuk előhozni azt a menüt, ahol a színátmenet bal és jobb szélén a színt lehet beállítani. Ha új színt szeretnénk keverni, kattintsunk a színre (például *Bal végpont* színére), s a már megismert színkeverő menüben találjuk magunkat. Készítsük el a háromszínű színátmenetet. A bal végpont legyen piros, a jobb végpont legyen zöld színű. A három színből álló átmenet létrehozásához a *Szelet kettévágása középpontban* menüpont segítségével osszuk ketté a színátmenetünket. Állítsuk be a színátmenet középső színét fehérre. Az egyenes hatás eléréséhez, húzzuk a színátmeneteink középső határolóját 1:3, 2:3 arányban a szelet színt tartalmazó végéhez.



### iMac stílusú gomb készítése

Nézzük meg az iMac stílusú térbeli, domború hatású feliratok készítésének módját. 1. Készítsünk egy új képet, átlátszó háttérrel (kitöltés típusa). A kép mérete 250x120 képpont. Ezután írjuk bele az alábbi szöveget 80 képpont mérettel.

Jelöljük ki a szöveget, hozzunk létre egy új, átlátszó réteget, csökkentjük a kijelölést egy képponttal (*Kijelölés/Csökkentés*), majd töltsük ki fehér színnel, és alkalmazunk egy Gauss-elmosást (*Szűrők/Elmosás/Gauss-elmosás*) körülbelül 18-as értékkel.

Hozzunk létre egy új réteget a kép felső szintjén és töltsük ki feketével. A rétegnél állítsuk be a *Mód kivetítésre* (screen) szolgáltatást. Ez lesz a kiemelésünk. Ezután hozzunk létre egy új szürkeárnyaltos képet. Írjuk bele a szöveget, és alkalmazunk ismét Gauss-elmosást 8-as értékkel.

Lépjünk a kiemelési rétegünkhöz, valamint használjuk a lighting bővítményt. Válasszuk ki a *Bump Map* képet: max height=0.05, min height=0; Directional light (-1, -0.5, 0.5); Intensity Levels: Ambient=5, Diffuse=5, Reflectivity: Diffuse=10, Specular=1, Hightligh=10.

Ezután nincs más hátra, mint árnyékot adni a feliratunknak (*Drop Shadow*): OffsetX és Y: 3, Blur radius: 8, Color: fekete, Opacity: 50%, értékekkel és lapítsuk (flatten) a képet. A fentiek alapján próbálgassunk ki többféle beállítást is. Ezzel a módszerrel könnyedén elkészíthetjük feliratainkat a weboldalhoz.

célszerű megnézni a frissen napvilágot látott eszközöket is. A cikk terjedelme sajnos nem teszi lehetővé minden feliratkészítő függvény részletes ismertetését. Természetesen kipróbálunk közülük néhányat. Válasszuk ki a *Basic I.* típust (*1. kép*)

A parancsfájl beállításai magukért beszélnek:

- *Szöveg* – a logón megjelenő felirat szövege,
- *Betűméret* – a felirat betűmérete képpontban,
- *Betűkészlet* – a kívánt betűkészlet típusa, válasszuk ki a *Betűkészlet-választó* segítségével a felirat típusát, stílusát.
- *Háttérszín* – a felirat háttérének színe.
- *Szöveg színe* – a felirat színe. Abban

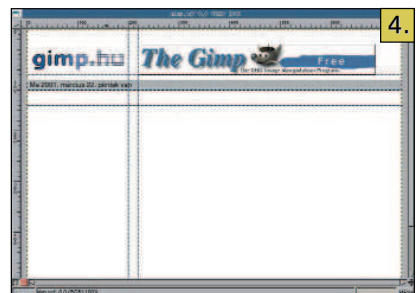
az esetben, ha a beállításkor elrontottunk valamit, az *Alapértékek visszaállítása* segítségével visszatérhetünk az eredeti beállításra. Egy fontos tulajdonságra azonban fel kell hívnom a figyelmet: ez a szolgáltatás a felirat színét balról jobbra sötétíti. A végeredmény a *2. képen* látható. Nézzünk meg egy másik, némiképp összetettebb feliratkészítő eszközt. Nagyon látványos és egyedi logót lehet készíteni a *Cool Metal* parancsfájllal is. Ennél az eszköznél hasonló lehetőségekkel találkozunk, újdonsága a *Színátmenet* kezelése. Ezzel a lehetőséggel tudjuk a feliratunk színét beállítani. Szerencsére hosszú listából választhatjuk ki a feliratunkhoz leginkább



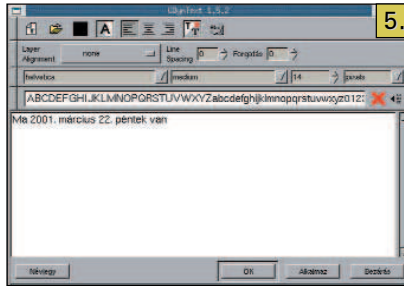
illő átmenetet. Ha mégsem találunk kedvünkre valót, akkor magunk is készíthetünk. Az elkészített színátmenttel készítsük el feliratunkat a korábban említett *Cool Metal* típussal. (*3. kép*).



Ha elkészült a logónk, vagy már megnyitottunk egyet, a *Rétegek, csatornák és útvonalak* (Párbeszéddablakok/Rétegek, csatornák és útvonalak) ablakban kiválasztjuk a *Képek* közül a logónkat tartalmazó képet. A *Rétegek* között megtaláljuk a logót, amit csak át kell húzni a weboldaltervünkre. A mozgatás eszközzel igazítsuk helyére a logónkat a készülő weboldalunkon (*4. kép*).



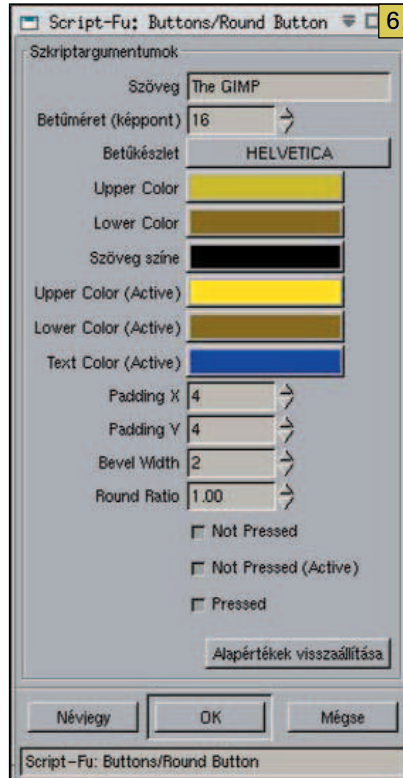
Az oldal második sorát, a 100–120 képpontok közti területet teljes szélességben jelöljük ki a *téglalap kijelölése* eszköz (rectangular selection) segítségével. A *Színválasztás* menüben válasszuk ki egy semleges szürke színt, majd a kijelölt területet a *kitöltés* eszközzel színezzük. Ezt követően a *szöveg* eszköz fekete betűjével írjuk a keltézést a szürke területre. Az új GIMP-változatban (1.2.x) jelent meg a dinamikus szövegkezelés (dynamic text, *5. kép*), ennek segítségével a már elkészített feliratainkat, szövegeinket is módosíthatjuk. Választhatunk igazítást, betűszínt, forgatást, sortávolságot, betűelmosást, új réteg létrehozását, valamint a betűtáblázatból is válogathatunk. Elmondhatjuk, hogy a GIMP 1.2.x megfelel azoknak az igényeknek, amit egy retusálóprogramtól elvárhatunk. Még akadnak benne hibák (például még nem tökéletes a magyarártása), de ezek nem akadályozzák a használatát.



## A menük

Miután sikeresen elkészítettük az oldal fejlécét, kicsit hátrádkodhatunk és gyönyörködhetünk benne. A következő lépés a menü kialakítása. Erre is számos lehetőségünk nyílik.

1. A menüt sima szöveggént írjuk ki.  
Ez nem túl szép megoldás, és a GIMPPre sincs szükség hozzá.
2. A menüt gyorsan, meglévő eszközök segítségével szeretnénk elkészíteni.  
Ekkor a GIMP-be épített kiterjesztések (kit.), Script-Fu kiegészítők, előre megírt utasítássorok alkalmazásával készíthetjük el a menüpontokat.
3. Mi magunk is megalkothatjuk az igényeinknek legmegfelelőbb menüt. Például a 3D-s, az Aqua kinézetű gombokat, és még sorolhatnám. Ezek látványának, szolgáltatásainak csak a képzeletünk és a rendelkezésre álló idő szab határt.
4. Az előbbi pontban ismertetett tulajdonságok szerint Script-Fu függvényt írunk.  
Amivel gyorsan egységes megjelenésben tudjuk „gyártani” a gombokat. Nem kell megjedni tőle, nem olyan nehéz feladat.  
Röviden áttekintjük a beépített gombkészítő eszközöket. (Nézzük át alaposan a GIMP Irányítópult/kit. menüjében a részleteket.)  
A jelenlegi változatban két gombkészítő függvény van, melyek a *kit./Script-Fu/Buttons* alatt található, sajnos a fordításuk még nincs teljesen készen. A *Simple Beveled Button* az egyszerűbb. A szöveg, a betűméret, a betűkészlet és a szöveg színe vélhe-



tően nem szorul magyarázatra. Az *Upper-left color* (bal felső szín) és a *Lower-right color* (jobb alsó szín) értékeivel a gomb háttérének a színét tudjuk beállítani. Ha egyszínű gombot szeretnénk, akkor állítsuk mindkét színt azonosra. A *Padding* értékével lehet állítani a szöveg körüli keret méretét. Ezt célszerű az alapértelmezett két képponttól nagyobb értékre állítani. A *Bevel Width* (ez a gomb magasságát jelenti) értékkel az árnyék szélességét állíthatjuk. A *Pressed* kapcsolóval tudjuk a gombot „benyomni”. Ha egy működő, mozgó gombot szeretnénk készíteni, akkor ezzel a függvénnyel két képet kell készítenünk. A másik függvény (Round Button) jóval

több állítási lehetőséget kínál (6. kép). Ezzel a szolgáltatással egyszerre elkészíthetjük a gombunk háromféle változatát: az alap helyzetben lévő, a működőt (*Active*) és a benyomott állapotban lévő (*Pressed*). Nézzük meg ezeket. A szöveg, a betűméret és a betűkészlet nem szorul magyarázatra. A gombok színének meghatározásához két értéket kell beállítanunk. A felső színt *Upper Color* és az alsó színt *Upper Color* értelemszerűen, ha a páros értékek azonosak, egyszínű gombot kapunk. A szöveg színe mellett állíthatjuk a működő gombon levő szöveg színét is a *Text Color (Active)* értékével. A *Padding X* és *Y* értékével állíthatjuk be a gomb távolságát a szövegtől. A *Bevel Width* mint az előzőekben, az árnyék szélességét változtatja. Újdonság, hogy a *Round Ratio* értékével a legömbölyítés mértékét tudjuk módosítani. Minél nagyobb ez az érték, annál elnyújtottabb gombot kapunk. Három kapcsolót találunk az értékek alatt: a *Not Pressed*, a *Not Pressed (Active)* (nem benyomott gombok alaphelyzetű és működő változata) és a *Peressed* (benyomott) változatot. Itt tudjuk kiválasztani, hogy milyen gombokat szeretnénk készíteni, de legalább egyet ki kell választani ahhoz, hogy létrejőjön a gomb. A két szolgáltatás közül mindenki kiválaszhatja a számára legmegfelelőbbet. A következő részben az Aqua kinézetű gombok elkészítésével foglalkozunk, valamint saját Script-Fu függvény alkotásával. Addig is mindenkinek jó kísérletezést!

➔ [gimp.hu](http://gimp.hu)



Süveg Gábor  
Régóta használ Linuxot és BSD-t. Hobbija a bűvárokodás, vitorlázás és a számítógépes grafika. Elérhető a [gsuveg@sgmobil2000.hu](mailto:gsuveg@sgmobil2000.hu) címen.

