

Графический редактор GIMP: Первые шаги

Иван Хахаев, 2008

Глава 9. GIMP и Web

1 Создание аватары для блога или форума

Аватара – небольшая картинка, изображающая персонаж, которым притворяется автор блога или форума. Этот персонаж может не иметь ничего общего с реальной личностью, он является воплощением виртуальной личности автора.

Обычно аватары имеют размер 80–100 точек по горизонтали и по вертикали, и создаются основе фотографий или имеющихся картинок (в случае использования изображений из Интернет всегда нужно помнить об авторских правах и этике!). Кроме того, в аватарах возможна анимация.

Создадим анимированную аватару `my-tux` на основе картинке `egonpin_Tux.png`, загруженной с сайта openclipart.org (рис. 1). Поскольку картинка относится к категории PublicDomain и будет использована исключительно для учебных целей, проблем с соблюдением авторских прав возникнуть не должно.



Рисунок 1. Исходная картинка для создания аватары

Исходная картинка является прозрачной, имеет размеры 246x336 точек и глубину цвета 32 бита. Для аватары на этой основе нужно будет создать анимированное изображение формата GIF шириной 80 точек и соответствующей высоты. Пусть фон аватары совпадает с цветом «одежды» исходного пингвина.

Итак, начинаем творить. Сначала изменим фон изображения, потом масштабируем его, а затем создадим эффекты анимации.

Откроем исходное изображение в GIMP, выделим его целиком с помощью команды «Выделение/Все», скопируем, а затем создадим новое изображение командой «Файл/Создать...», установив размер нового изображения равным размеру исходного. Полезно предварительно проверить разрешение экрана — оно должно соответствовать тому, что реально обеспечивает видеосистема («Дополнительные параметры» в диалоге создания изображения). Затем инструментом «Получение цвета из изображения» («Пипетка») устанавливаем цвет «одежды» пингвина в качестве цвета переднего плана, выделяем полностью новое изображение и заливаем его цветом переднего плана с помощью инструмента «Заливка» с соответствующими параметрами.

После этого вставляем («Правка/Вставить») выделенное ранее исходное изображение в новое, сохраняем результат в формате XCF, а затем создаём из плавающего выделения новый слой и масштабируем изображение пропорционально до ширины в 80 точек. Результат показан на рис. 2.

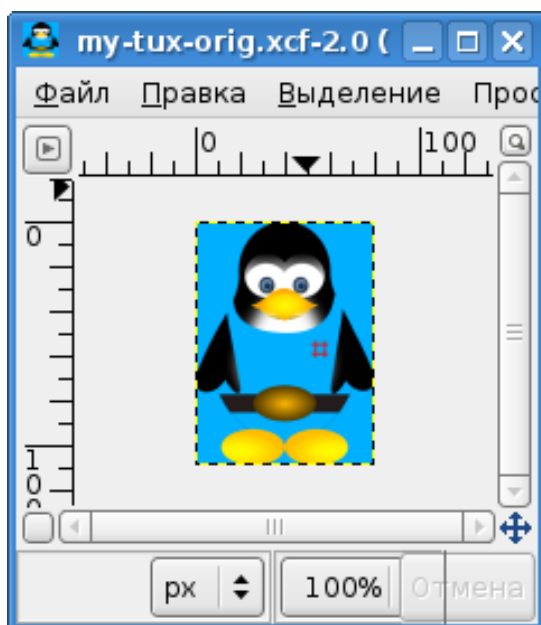


Рисунок 2. Заготовка для аватары

В качестве анимации заставим пингвина перебирать лапками. Поскольку GIF-анимация делается по слоям, потребуется 4 слоя с изображением разных фаз этого процесса, причём у каждого слоя должен быть непрозрачный фон. Этого можно добиться, скопировав слой фона, разместив копии нужным образом и затем объединив слои изображения и фона для соответствующих кадров анимации.

Нужно заметить, что все операции редактирования нужно делать в прозрачном слое изображения, когда он активен и сделан видимым. Все остальные слои на этом этапе полезно сделать невидимыми.

Для перемещения лапки выделяем её с помощью «прямоугольного выделения» (виртуозы могут воспользоваться инструментом «эллиптическое выделение» или любым другим), вырезаем её, вставляем в активный слой, перемещаем плавающее выделение в нужное место (чуть выше исходного положения лапки) и прикрепляем плавающее выделение.

После завершения работы со слоями переводим изображение в индексированный режим («Изображение/Режим/Индексированное») и сохраняем результат в формате GIF, обработав слои как анимацию и установив бесконечный цикл с интервалом между кадрами, например, 500 миллисекунд.

2 Создание логотипов и элементов дизайна страниц

Графическое оформление сайтов может быть создано исключительно вручную, однако GIMP предоставляет начинающим «сайтостроителям» некоторый набор процедур автоматизации создания элементов графического оформления. Автоматизация процесса осуществляется с помощью программ (скриптов), которые могут быть написаны как на собственном языке GIMP, так и на широко известном языке Python. Набор программ на собственном языке GIMP называется «Скрипт-Фу» (Script-Fu) и доступен как из главного меню окна изображения (элемент меню «Расш.»), так и из меню главного окна программы (элемент меню «Фильтры»), но варианты меню получаются разные (рис. 3 и 4).

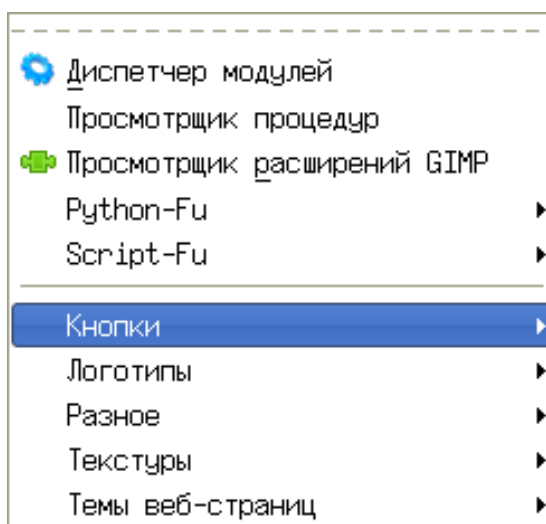


Рисунок 3. Меню «Расш.» главного окна GIMP

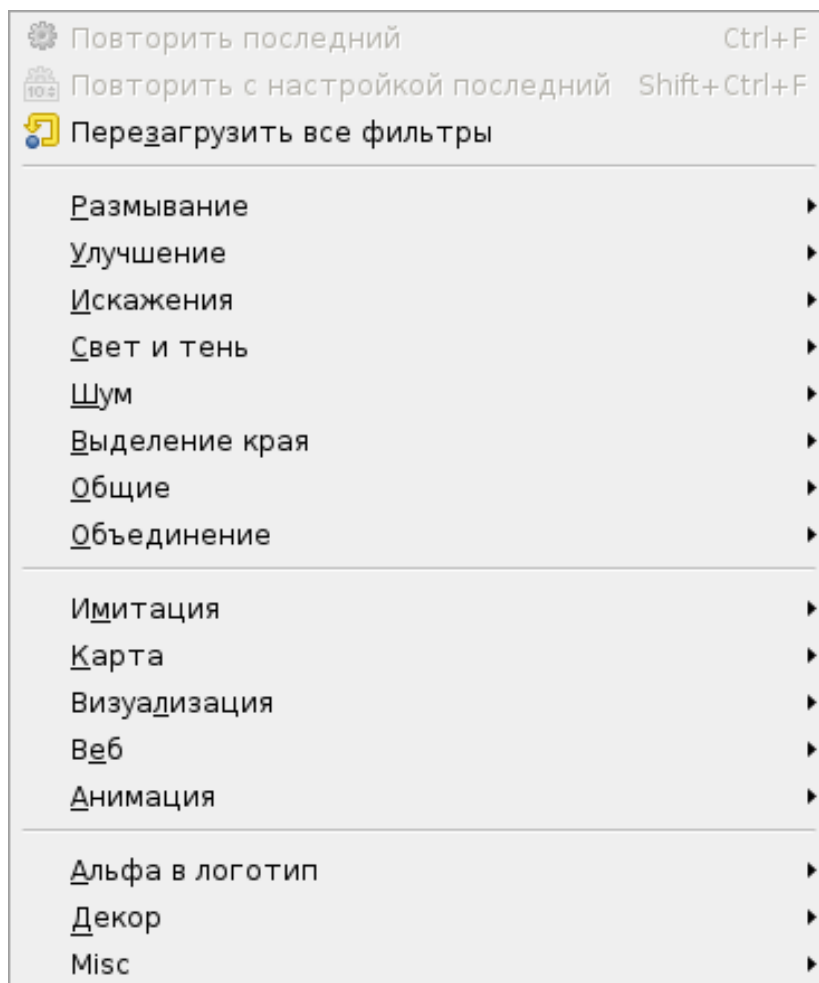


Рисунок 4. Меню «Фильтры» окна изображения

На данном этапе более интересен первый вариант (меню «Расш.» главного окна программы). Здесь можно найти как раз то, что нужно для создания элементов дизайна сайтов – кнопки, темы Web-страниц и эмблемы.

Рассмотрим некоторые варианты предлагаемых элементов с настройками по умолчанию и с изменёнными параметрами.

Кнопки

GIMP предлагает два варианта автоматизированного создания кнопок: «Круглая кнопка» и «Простая выпуклая кнопка». Для каждого варианта существует собственный набор настроек.

Вызовем диалог настройки «Круглой кнопки» (рис. 5).

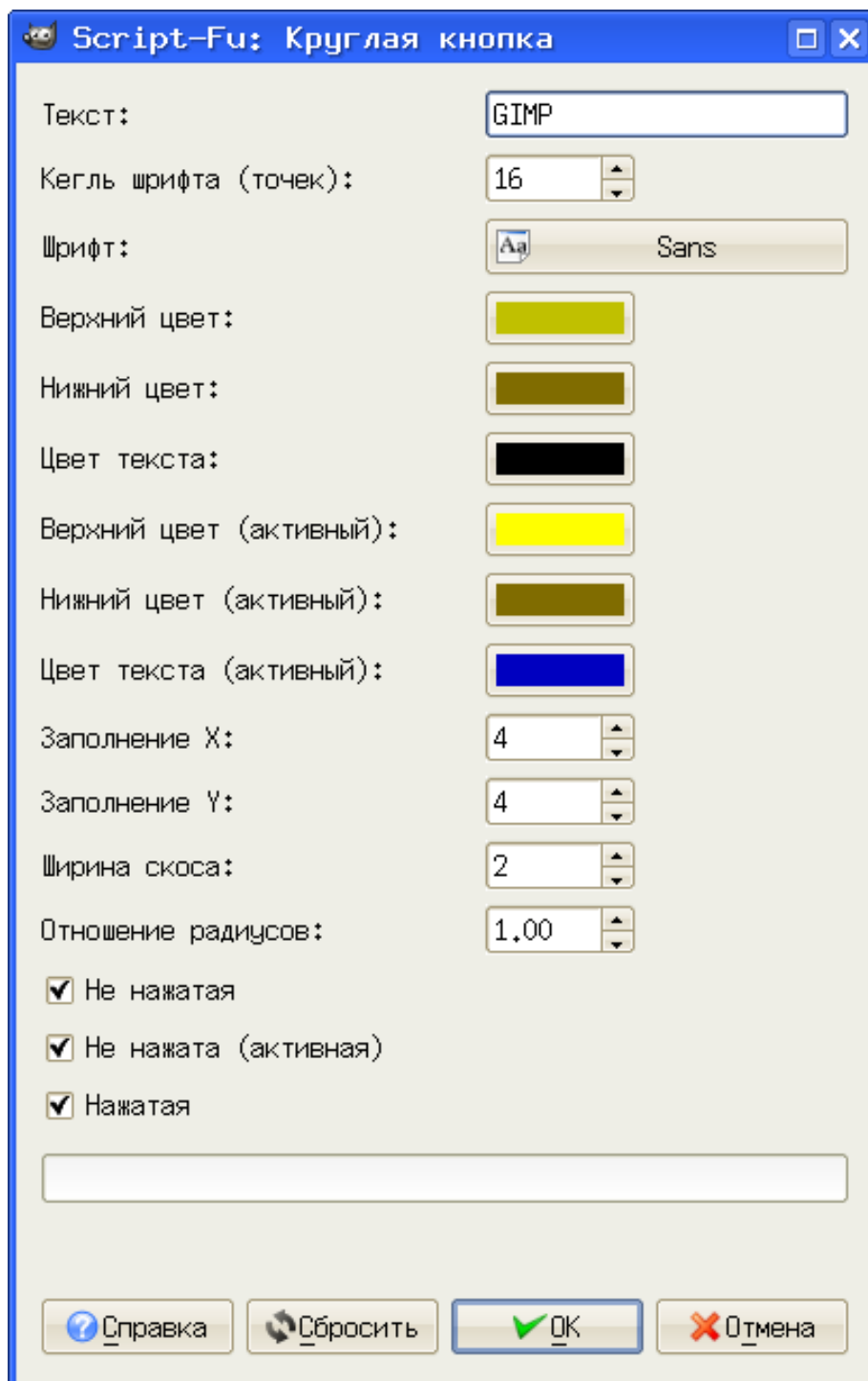


Рисунок 5. Диалог настройки скрипта «Круглая кнопка»

Этот скрипт позволяет сразу создать три варианта кнопки: неактивную, активную (когда на кнопку наведена мышь) и нажатую. Изменение изображения кнопки обеспечивается уже автором сайта. Соответственно, выбираются цвет затенённой части кнопки (нижний цвет), цвет поверхности кнопки (верхний цвет) и цвет текста. Для нажатой кнопки «верхний» и «нижний» цвета меняются местами (инвертируются). Для активной кнопки поверхность становится более яркой («подсвеченной») и меняется цвет текста. В целом цветовая гамма по умолчанию не очень приятная. Более точно

настройки цвета можно воспроизвести по представленной ниже таблице (таблица 1).

Таблица 1: Коды цветов «круглой кнопки» по умолчанию

Элемент изображения	HTML-код цвета
Верхний цвет:	C0C000
Нижний цвет:	806C00
Цвет текста:	000000 (black)
Верхний цвет (для активн.):	FFFF00 (yellow)
Нижний цвет (для активн.):	806C00
Цвет текста (для активн.):	0000C0

На рис. 6 показаны результаты работы скрипта – три кнопки в порядке их создания: обычная, активная и нажатая.

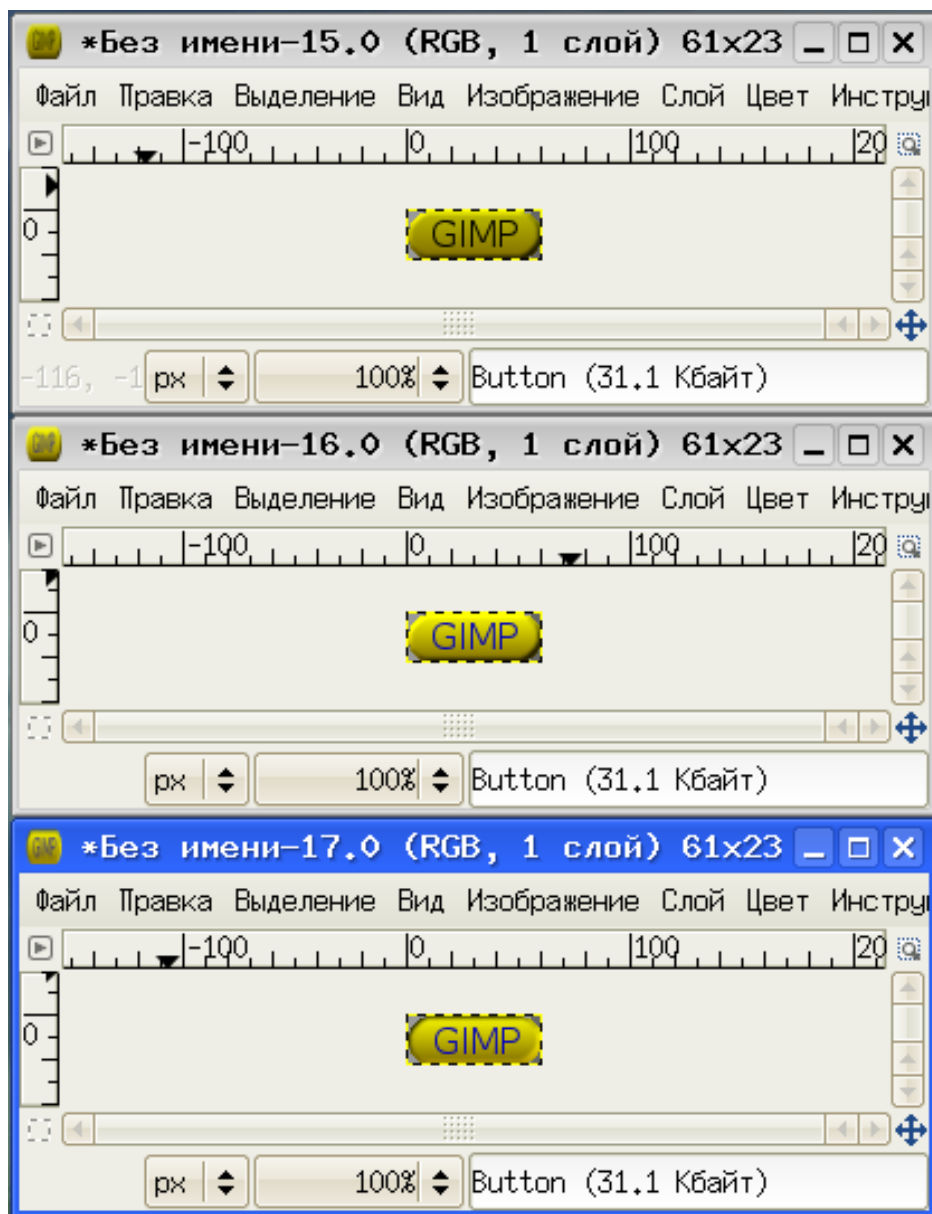


Рисунок 6. Результаты работы скрипта «Круглая кнопка» с настройками по умолчанию

Теперь попробуем изменить вид и размер шрифта, цвета и параметр «отношение радиусов» (рис. 7).

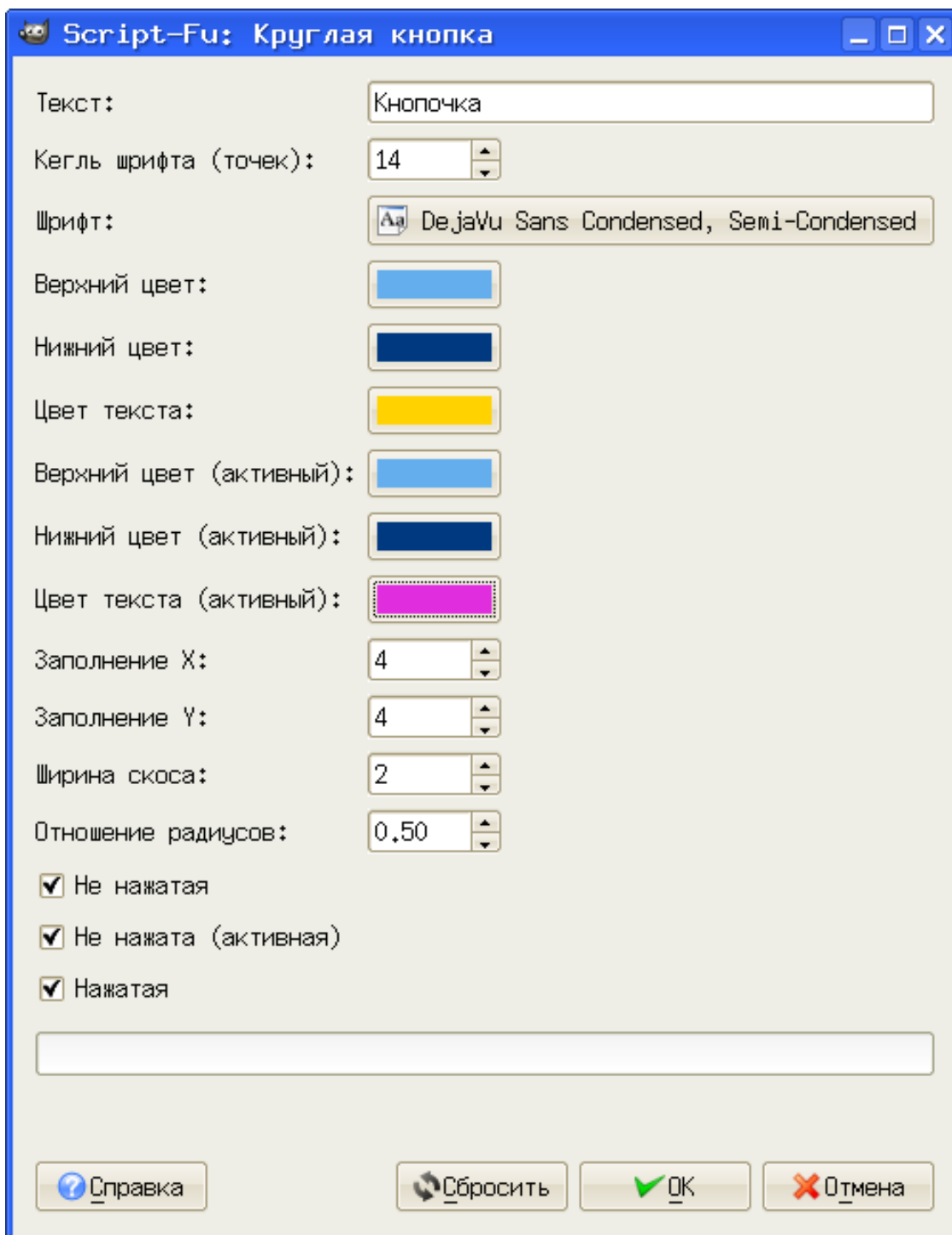


Рисунок 7. Изменение параметров скрипта «Круглая кнопка»

Коды цветов элементов изображения приведены в таблице ниже (таблица 2), а результат показан на рис. 8.

Таблица 2: Изменённые коды цветов «круглой кнопки»

Элемент изображения	HTML-код цвета
Верхний цвет:	65AEEE
Нижний цвет:	003980
Цвет текста:	FFD200
Верхний цвет (для активн.):	65AEEE
Нижний цвет (для активн.):	003980
Цвет текста (для активн.):	E02DDE

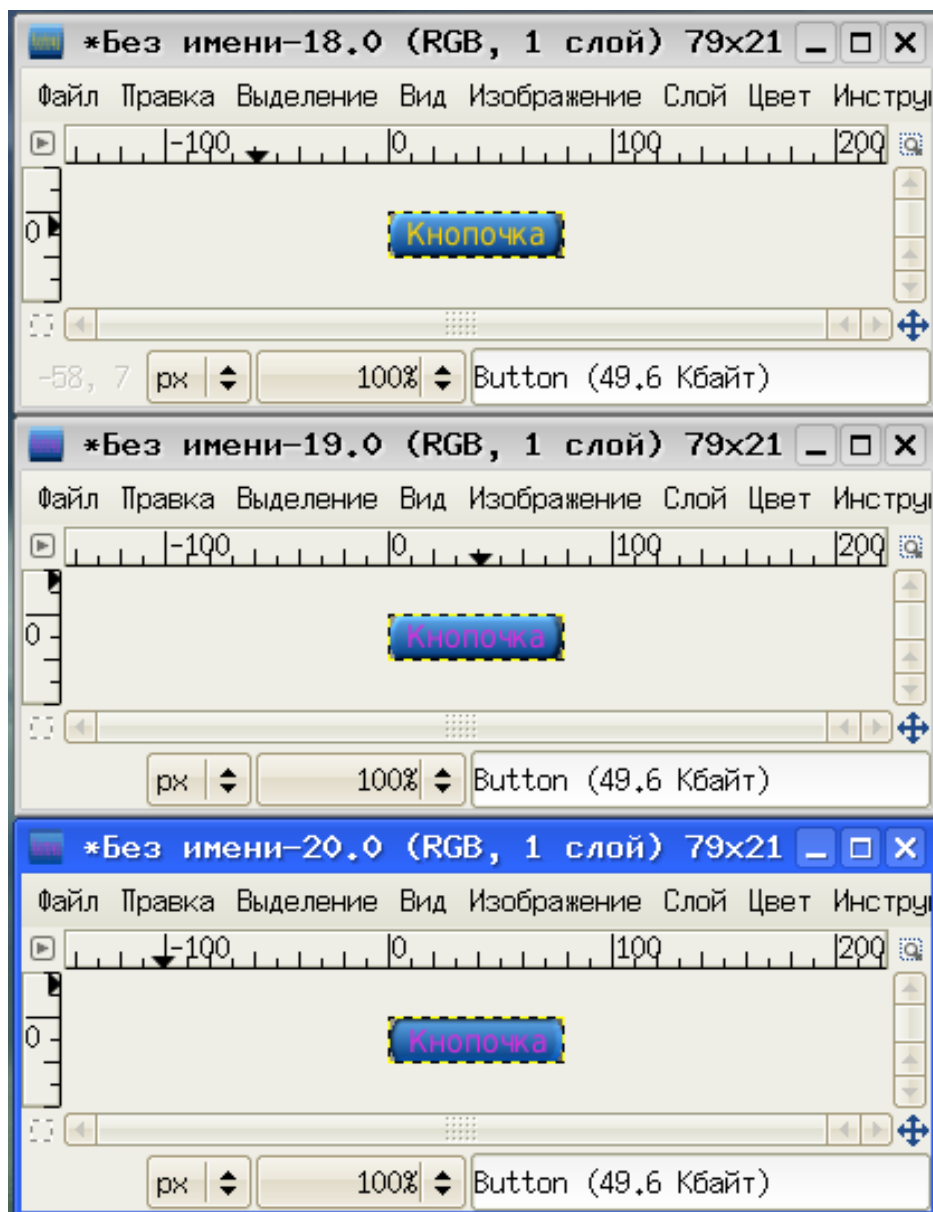


Рисунок 8. Результат работы скрипта с новыми параметрами

Заметим, что создаются полноцветные изображения, следовательно, при сохранении кнопок для использования на Web-странице должен быть выбран формат JPEG (поскольку все ещё используются браузеры, некорректно отображающие изображения в формате PNG). Для сохранения кнопок в формате GIF нужно преобразовать изображения в индексированные.

Теперь познакомимся с работой скрипта «Простая выпуклая кнопка». Диалог настройки скрипта с параметрами по умолчанию показан на рис. 9. Следует обратить внимание, что для кнопки может быть включён режим «Нажатая».

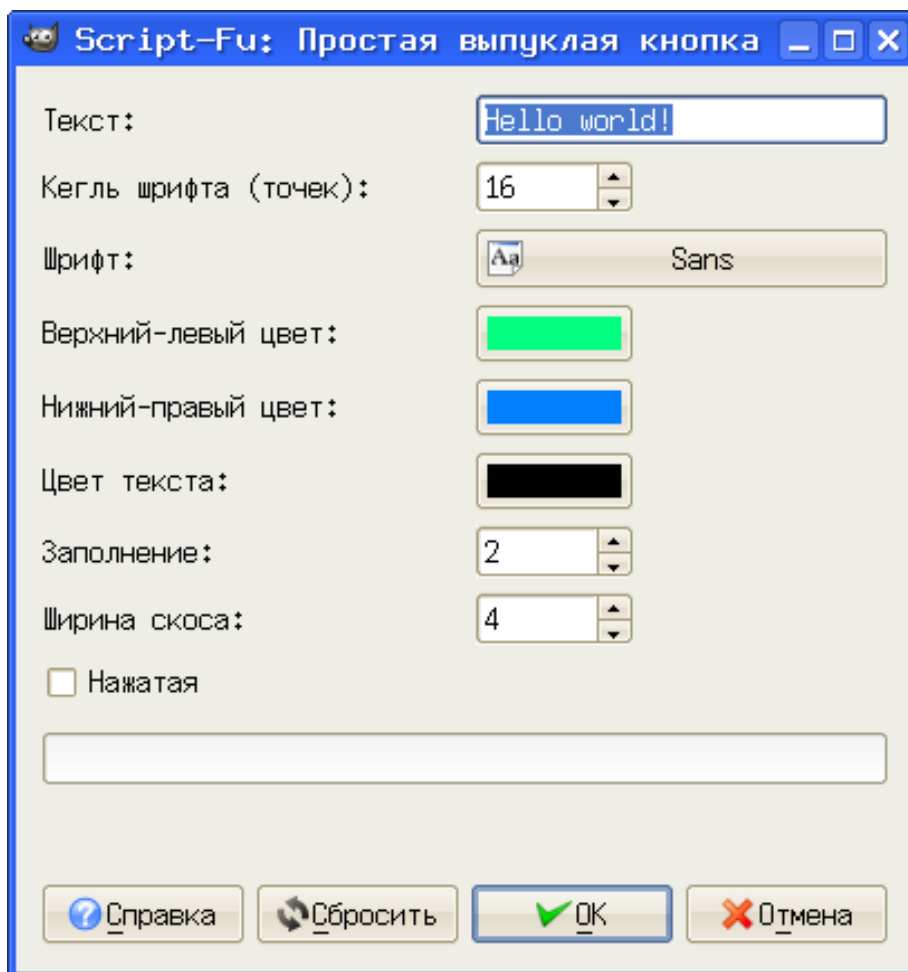


Рисунок 9: Параметры скрипта «Простая выпуклая кнопка»

Цвета элементов кнопки приведены в таблице 3 (в HTML-кодах).

Таблица 3: Цвета по умолчанию для «простой выпуклой кнопки»

Элемент изображения	HTML-код цвета
Верхний-левый цвет:	00FF7F
Нижний-правый цвет:	007FFF
Цвет текста:	000000

Посмотрим на результаты работы скрипта при создании обычной кнопки (рис. 10) и нажатой кнопки (рис. 11) с параметрами по умолчанию.

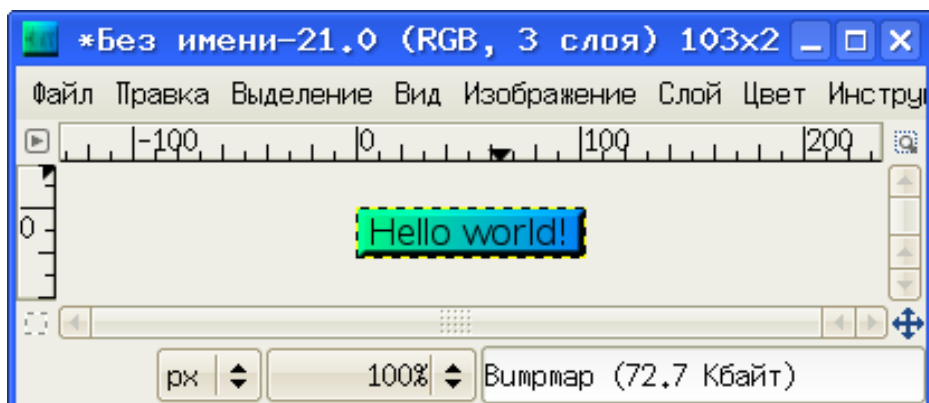


Рисунок 10. Кнопка с параметрами по умолчанию

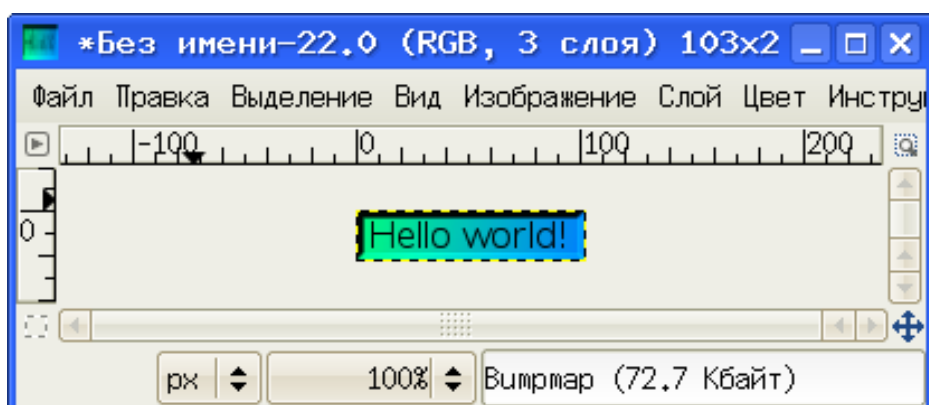


Рисунок 11. Нажатая кнопка с параметрами по умолчанию

В обоих случаях создаются три слоя изображения: слой с границами (основа), слой с градиентом цвета от верхнего левого угла кнопки к нижнему правому, а также слой с текстом. В результате работы скрипта опять-таки создаётся полноцветное изображение, и при сохранении кнопки для использования на Web-странице должен быть выбран формат JPEG. Для сохранения кнопки в формате GIF также нужно преобразовать изображение в индексированное.

Теперь изменим параметры скрипта в соответствии с рис. 12 и цвета элементов в соответствии с таблицей 4 и посмотрим на получившуюся «нажатую» кнопку (рис. 13).

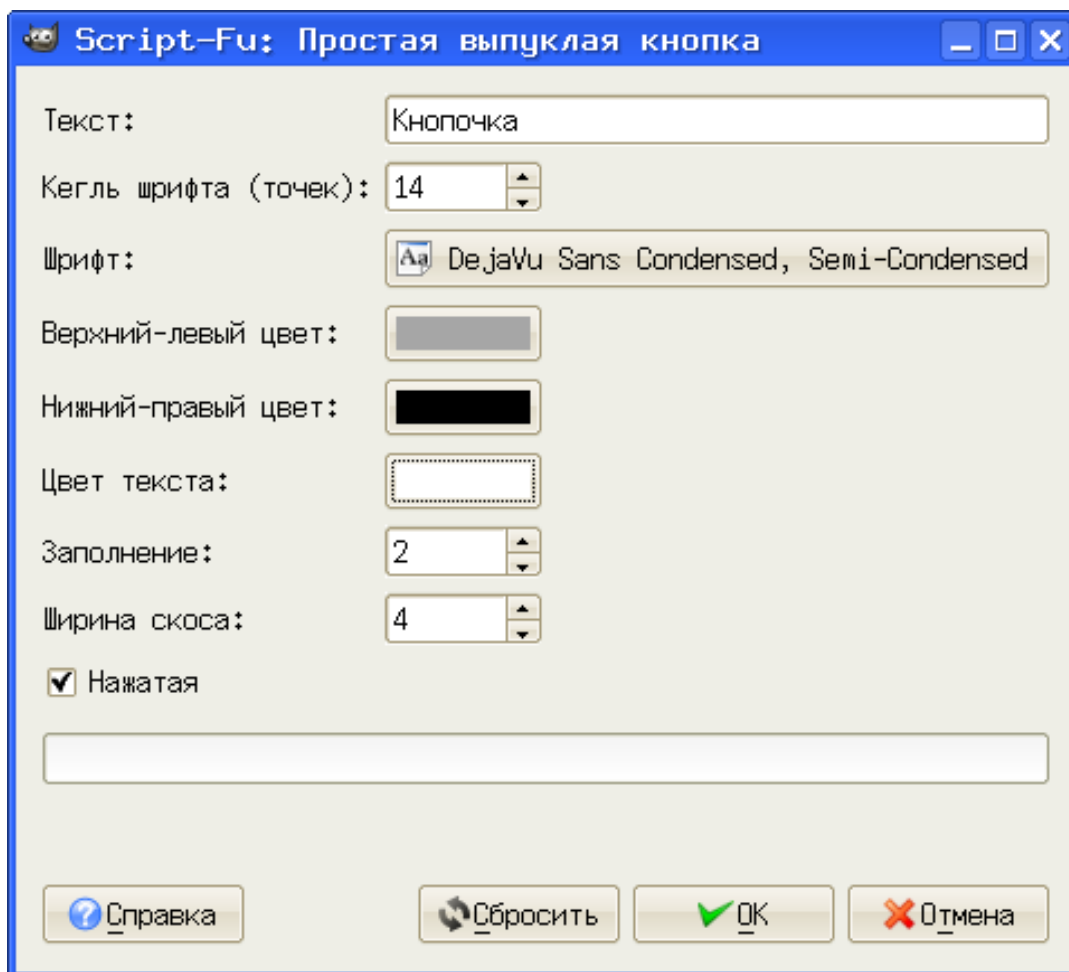


Рисунок 12. Изменённые настройки для «простой выпуклой кнопки».

Таблица 4: Изменённые цвета для «простой выпуклой кнопки»

Элемент изображения	HTML-код цвета
Верхний-левый цвет:	A6A6A6
Нижний-правый цвет:	000000
Цвет текста:	FFFFFF

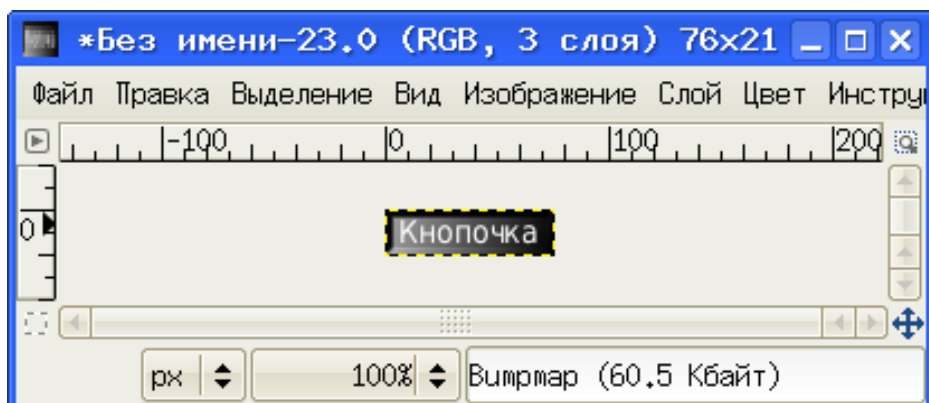


Рисунок 13. «Простая выпуклая кнопка» с пользовательскими параметрами

Темы Web-страниц

Описываемая здесь версия GIMP позволяет с помощью расширений Скрипт-Фу создавать следующие темы Web-страниц: «Классический Gimp.org», «Приподнятые объекты» и «Чужое свечение». Рассмотрим, что и как они позволяют получить для графического оформления web-страниц.

Тема «Классический Gimp.org»

Список элементов темы «Классический Gimp.org» показан на рис. 14.

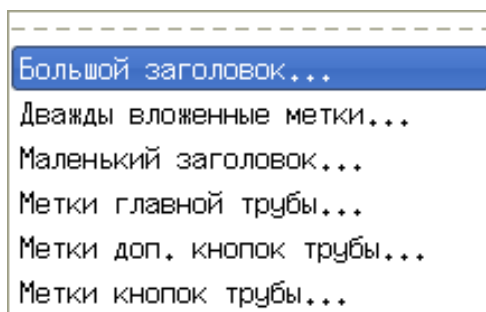


Рисунок 14. Элементы темы «Классический Gimp.org»

Поскольку совершенно не ясно, что означает в данной ситуации термин «главная труба», рассмотрим только два скрипта - «Большой заголовок» и «Маленький заголовок».

Настройки по умолчанию для скрипта «Большой заголовок» показаны на рис. 15, а HTML-коды цветов элементов – в таблице 5.

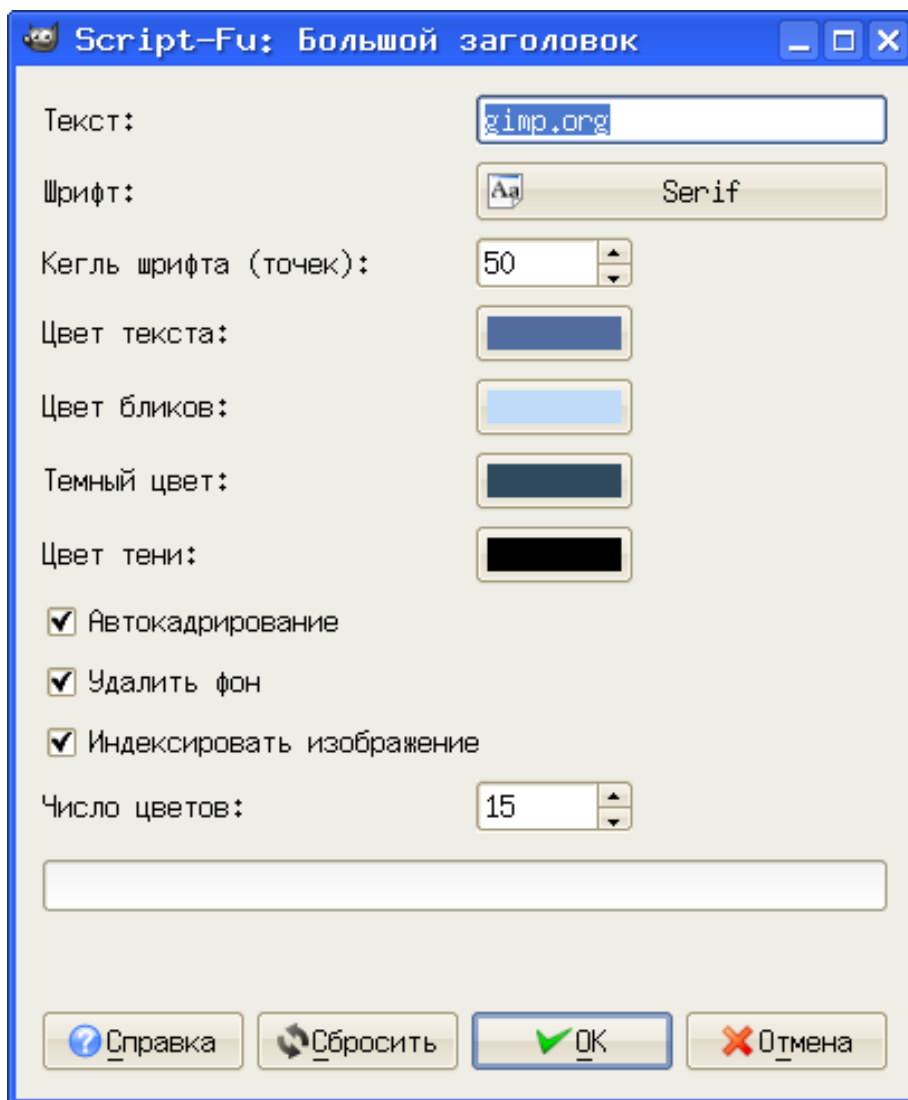


Рисунок 15. Настройки по умолчанию для скрипта «Большой заголовок»

Таблица 5: Цвета по умолчанию для скрипта «Большой заголовок»

Элемент изображения	HTML-код цвета
Цвет текста:	526C9F
Цвет бликов:	BEDCFA
Тёмный цвет:	2E4A5C
Цвет тени:	000000

Скрипт создаёт индексированное изображение, а это значит, что сохранять результат для использования на Web-странице нужно будет в формате GIF. На рис. 16 показано получившееся изображение в окне изображения GIMP, а на рис. 17 - получившийся заголовок в окне браузера.

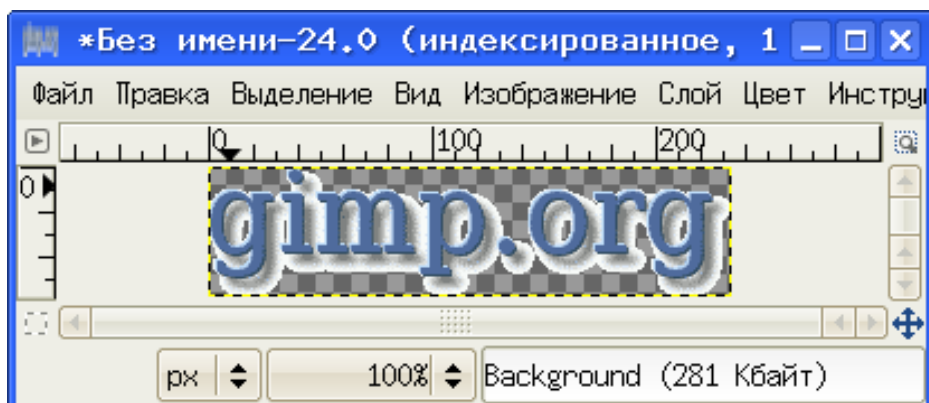


Рисунок 16. «Большой заголовок» в окне изображения GIMP.

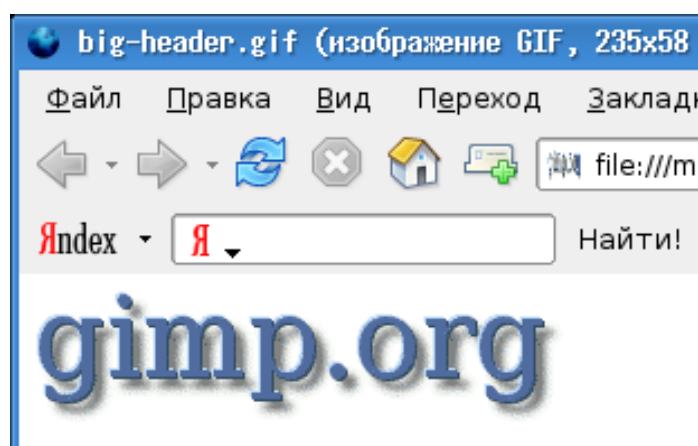


Рисунок 17. «Большой заголовок» в окне браузера

Получается вполне красиво, так что даже не хочется ничего менять в настройках по умолчанию. Однако попробуем, не изменяя цветовую палитру, изменить вид и размер шрифта, а также текст и количество цветов в индексированном изображении (рис. 18).

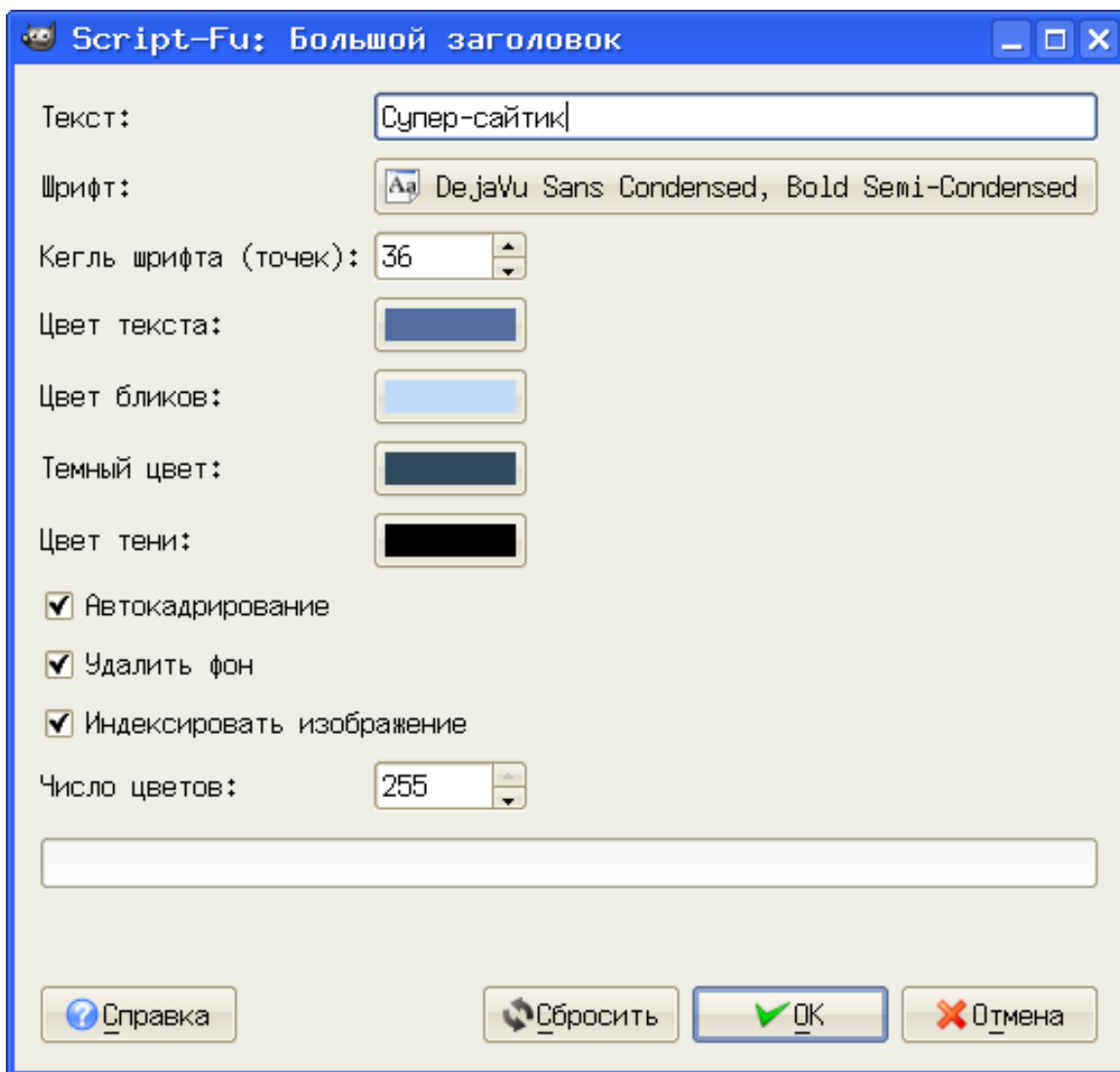


Рисунок 18. Изменение параметров скрипта «Большой заголовок»

Результат эксперимента в окне браузера показан на рис. 19. Этот результат также выглядит вполне пристойно.

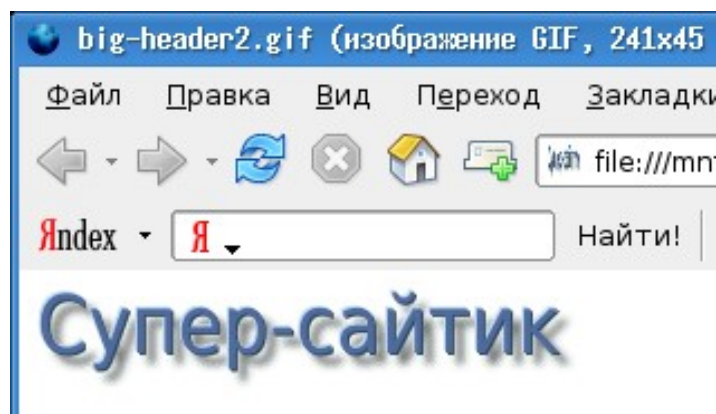


Рисунок 19. «Большой заголовок» с изменёнными настройками

Теперь посмотрим на настройки и результаты работы скрипта «Маленький заголовок». Диалог настройки показан на рис. 20, а в таблице 6 приведены цвета элементов изображения.

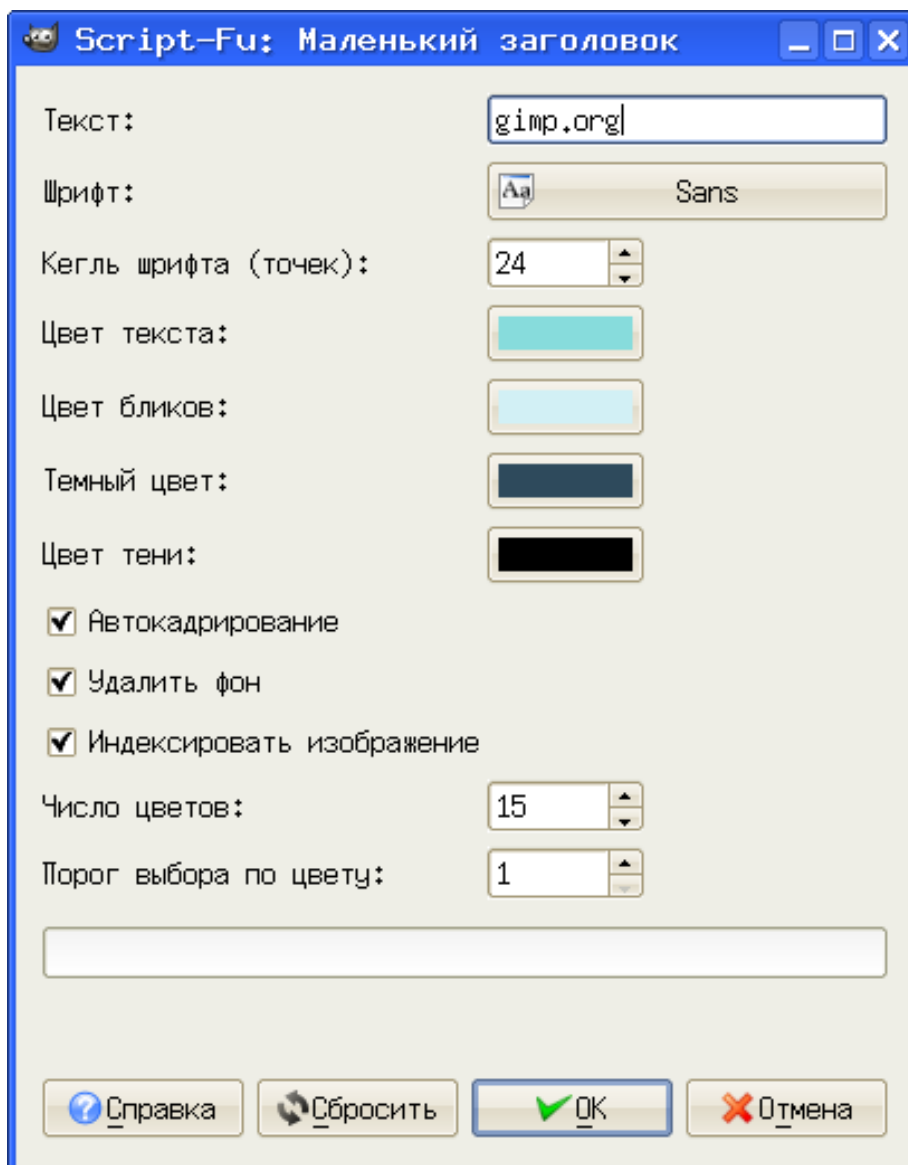


Рисунок 20. Параметры по умолчанию для скрипта «Малый заголовок»

Таблица 6: Цвета по умолчанию для скрипта «Малый заголовок»

Элемент изображения	HTML-код цвета
Цвет текста:	87DCDC
Цвет бликов:	D2F0F5
Тёмный цвет:	2E4A5C
Цвет тени:	000000

Результат в окне браузера показан на рис. 21.

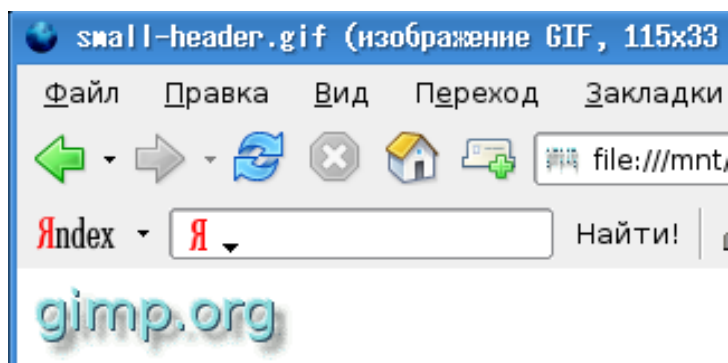


Рисунок 21. «Малый заголовок» с параметрами по умолчанию

Теперь сделаем цвета «Маленького заголовка» такими же, как у большого, установим шрифт той же гарнитуры, что у изменённого «Большого заголовка» размером 18 точек, а количество цветов в индексированном изображении установим в 255. Запустив скрипт с новыми параметрами, получим результат, показанный на рис. 22.

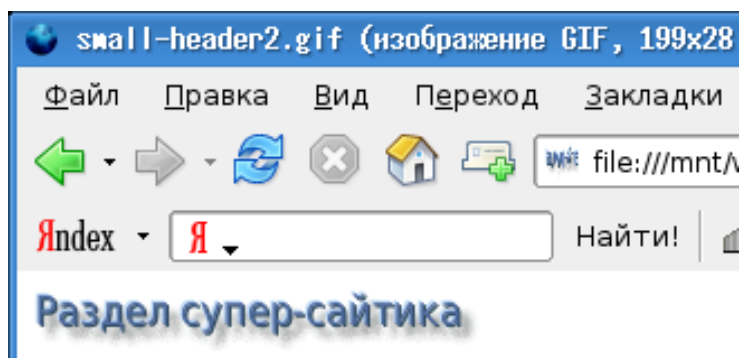


Рисунок 22. Малый заголовок с изменёнными параметрами

А теперь посмотрим, как оба заголовка выглядят вместе о окне браузера (рис. 23).

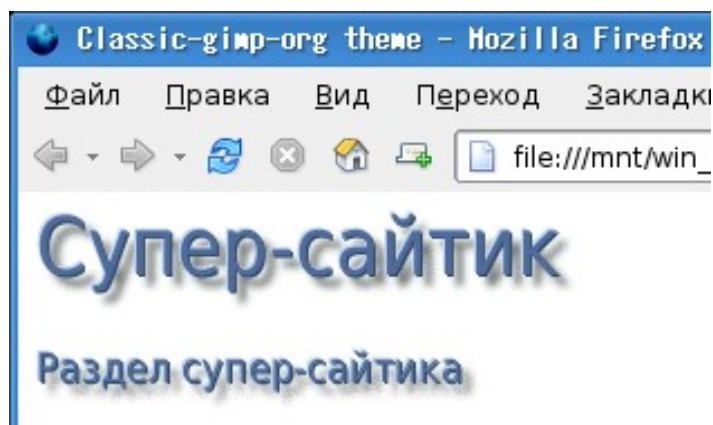


Рисунок 23. Большой и малый заголовки на Web-странице

Тема «Приподнятые объекты»

Список элементов темы «Приподнятые объекты» показан на рис. 24. Рассмотрим эти элементы с настройками по умолчанию, а потом, как всегда, попробуем изменить параметры скриптов.

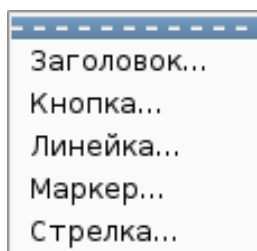


Рисунок 24.
Элементы темы
«Приподнятые
объекты»

Начнём с заголовка страницы. Диалог настройки скрипта с параметрами по умолчанию показан на рис. 25, а результат работы – на рис. 26.

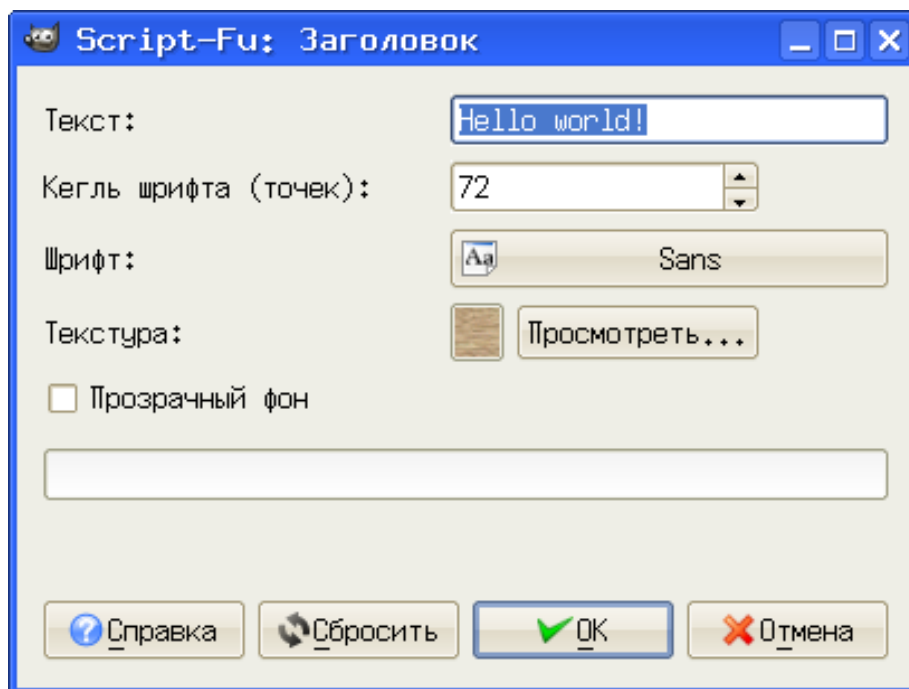


Рисунок 25. Заголовок темы «Приподнятые объекты» с параметрами по умолчанию

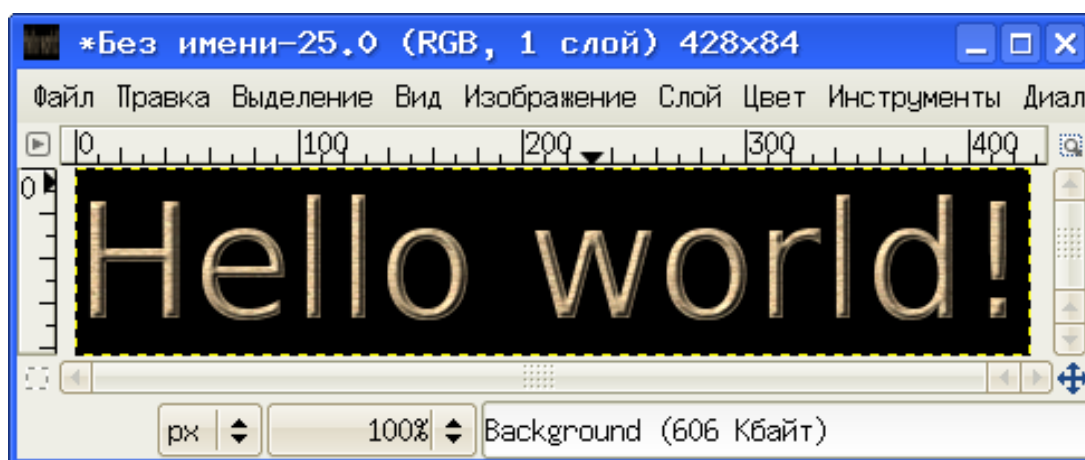


Рисунок 26. Результат формирования заголовка

Здесь по умолчанию используется текстура с фактурой светлого дерева (текстура «Wood») и чёрный фон заголовка. Если оставить его без изменений, то всю Web-страницу придётся также делать на чёрном фоне, что может затруднить шрифтовое оформление и восприятие страницы (хотя на вкус и цвет, как известно, товарищей нет).

Однако диалог настройки скрипта позволяет установить прозрачный фон, а также выбрать другую текстуру и изменить текст, гарнитуру и размер шрифта.

Итак, изменяем текст, устанавливаем размер шрифта в 48 точек, выбираем гарнитуру по вкусу и текстуру под названием «Big Blue», а также включаем режим «Прозрачный фон» (рис. 27).

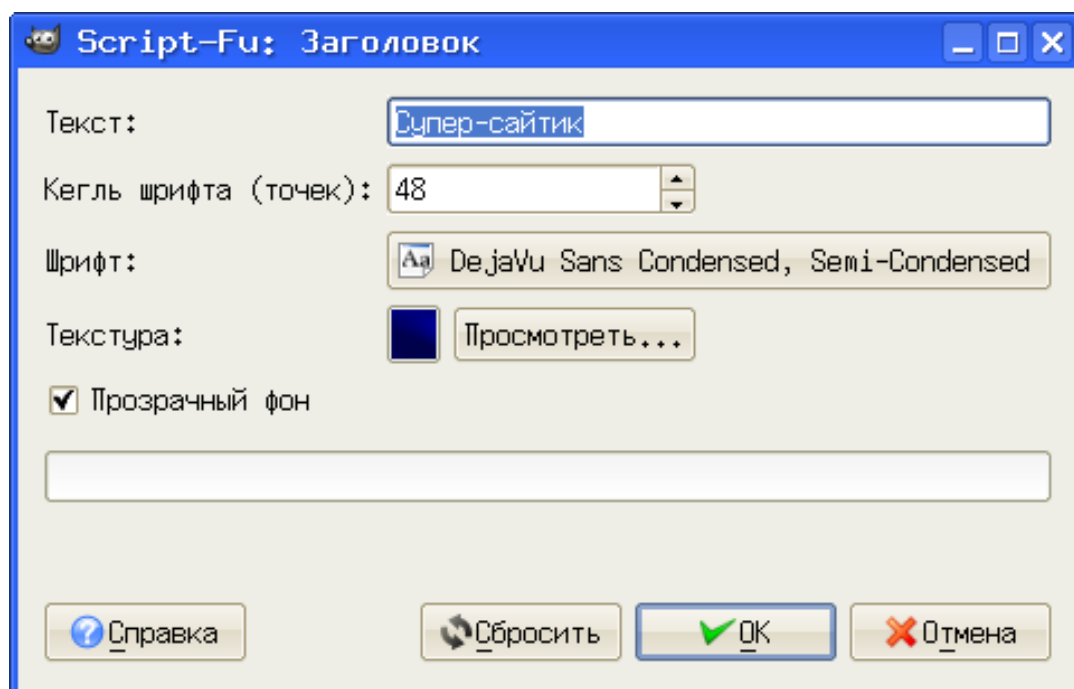


Рисунок 27. Изменённые параметры заголовка для темы «Приподнятые объекты»

В результате получается текст на прозрачном фоне. Для использования на Web-странице с сохранением прозрачности нужно экспортировать изображение в формат GIF или PNG, однако, как уже говорилось выше, не все браузеры пока ещё корректно обрабатывают PNG-изображения. Попытка экспорта картинки в GIF (с преобразованием изображения в индексированное), как легко убедиться, даёт неприемлемый результат из-за «шершавости» получившегося текста, что связано с резкостью цветовых переходов при индексировании цветовой гаммы изображения.

Хороший результат можно получить, скопировав получившийся текст на белый фон и экспортировав результат в формат JPEG (рис. 28).

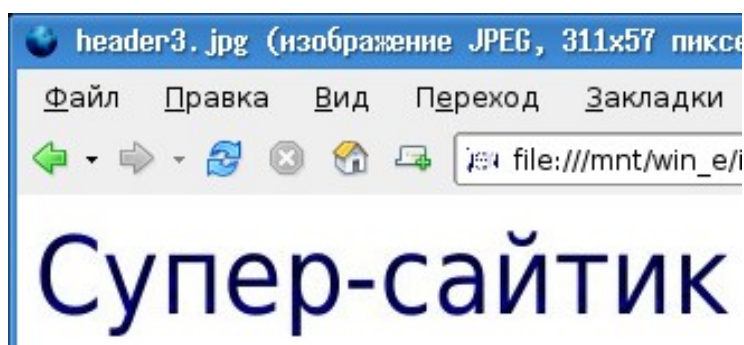


Рисунок 28. Итоговый заголовок для темы «Приподнятые объекты»

«Выпуклость» в итоге практически незаметна, однако у текста получились довольно

интересные темно-сине-чёрные переходы.

Следующий элемент рассматриваемой темы – кнопка. Аргументы скрипта по умолчанию показаны на рис. 29. Используется та же текстура, что и для заголовка (Wood), а цвет текста – чёрный (HTML-код 000000).

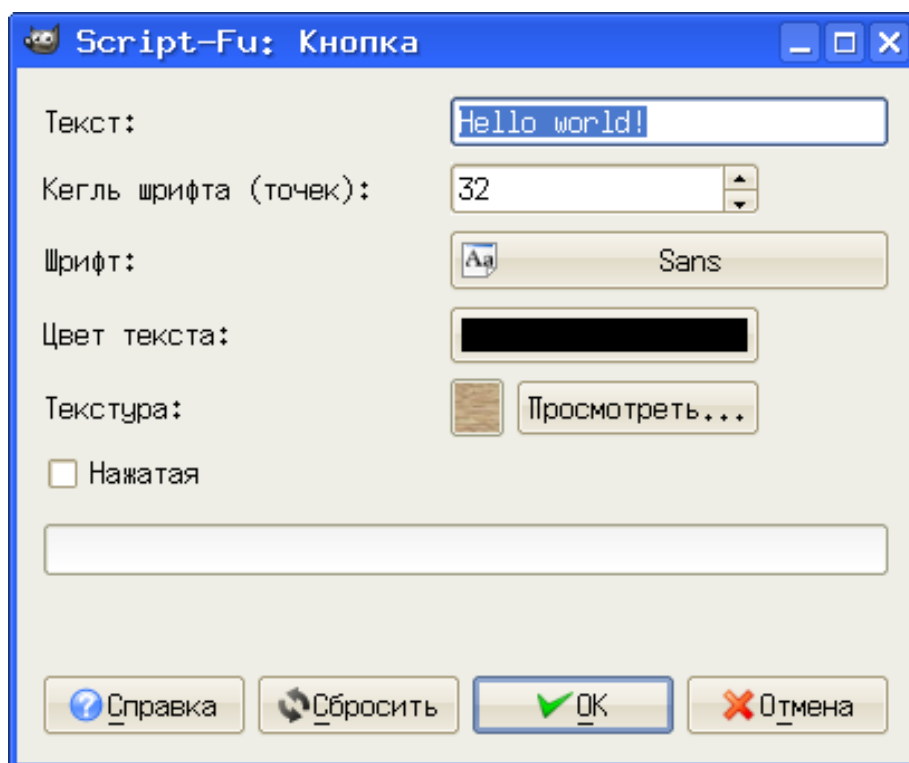


Рисунок 29. Параметры по умолчанию для кнопки темы «Приподнятые объекты»

Как видно из рис. 29, скрипт позволяет создавать как обычную, так и «нажатую» кнопку. Ограничимся примерами обычной кнопки.

Результат работы скрипта с параметрами по умолчанию показан на рис. 30.

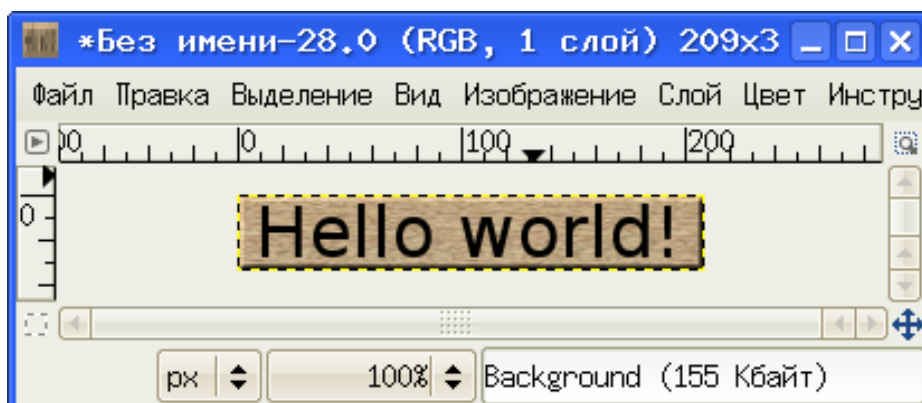


Рисунок 30. Кнопка для темы «Приподнятые объекты» с параметрами по умолчанию

Теперь изменим текст и гарнитуру шрифта, установим размер шрифта в 14 точек, цвет шрифта – белый, а текстуру, как и для заголовка – Big Blue (рис. 31). Результат в окне изображения показан на рис. 32.

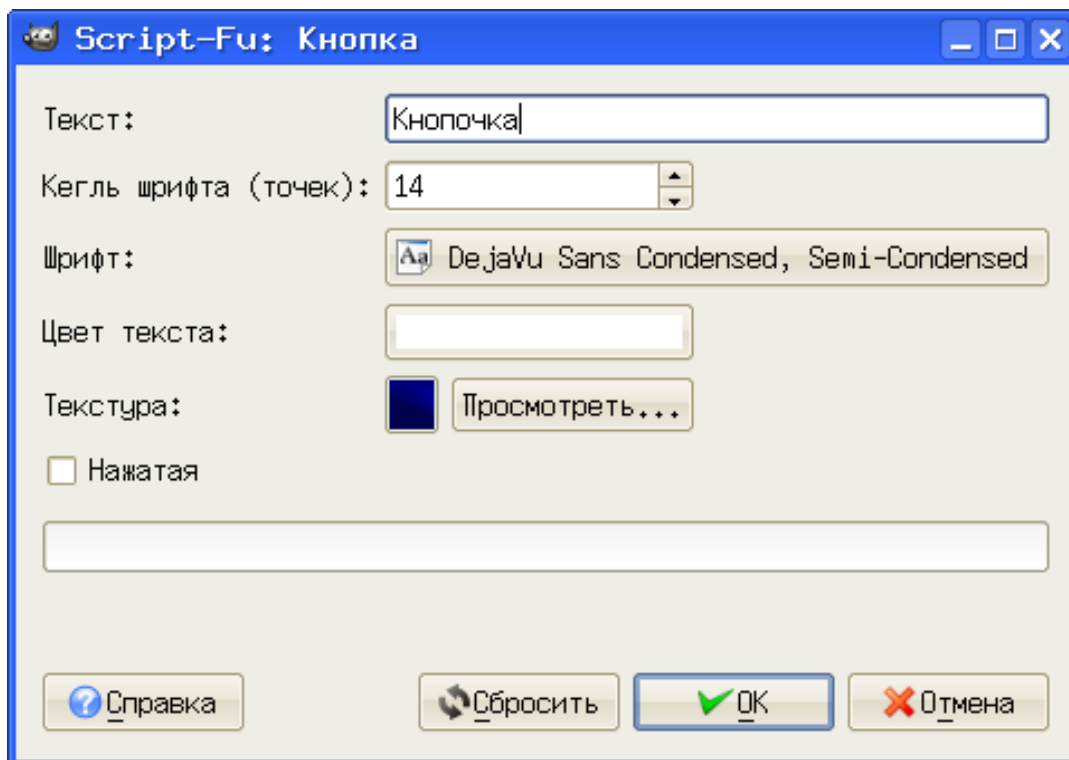


Рисунок 31. Изменение параметров кнопки темы «Приподнятые объекты»

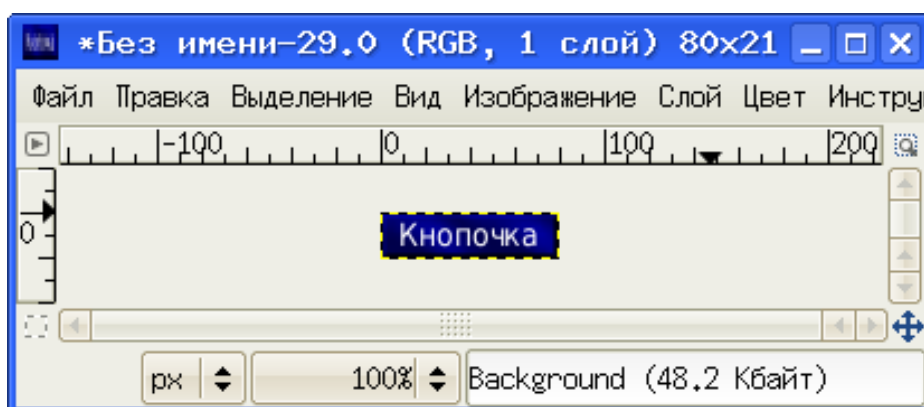


Рисунок 32. Кнопка с изменёнными параметрами

Для остальных элементов оформления страниц в этой теме уже не будем показывать диалоги настройки с параметрами по умолчанию, а сразу установим параметры для этих элементов (таблица 7) при использовании шаблона «Big Blue» и результаты посмотрим уже на Web-странице.

Таблица 7: Параметры элементов дизайна страниц для темы «Приподнятые объекты».

Элемент изображения	Аргументы скрипта
Линейка:	Длина – 300, высота – 5, текстура – Big Blue
Маркер:	Диаметр – 10, текстура – Big Blue, прозрачный фон
Стрелка:	Размер – 32, направление – вправо, текстура – Big Blue

Для этих элементов размер в 5 точек является минимально допустимым, т. е. линия с толщиной менее 5 точек не может быть получена.

Все элементы получившейся Web-страницы показаны на рис. 33.

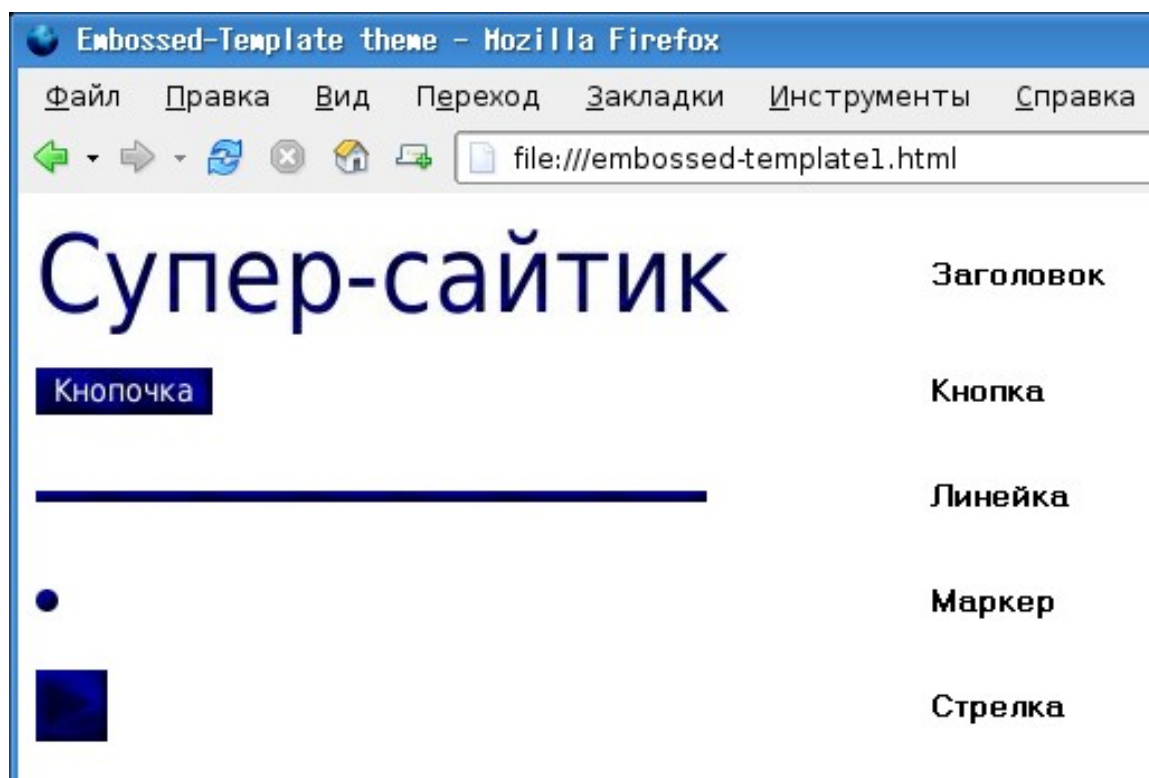


Рисунок 33. Элементы темы «Приподнятые объекты» на Web-странице

Видно, что текстура на элементах почти не заметна, а стрелка не видна вообще, поскольку используемая текстура слишком тёмная. Повторим создание элементов с теми же параметрами, но с более светлой текстурой, соответственно изменив цвет текста на кнопке. На рис. 34 показан результат внесения изменений.

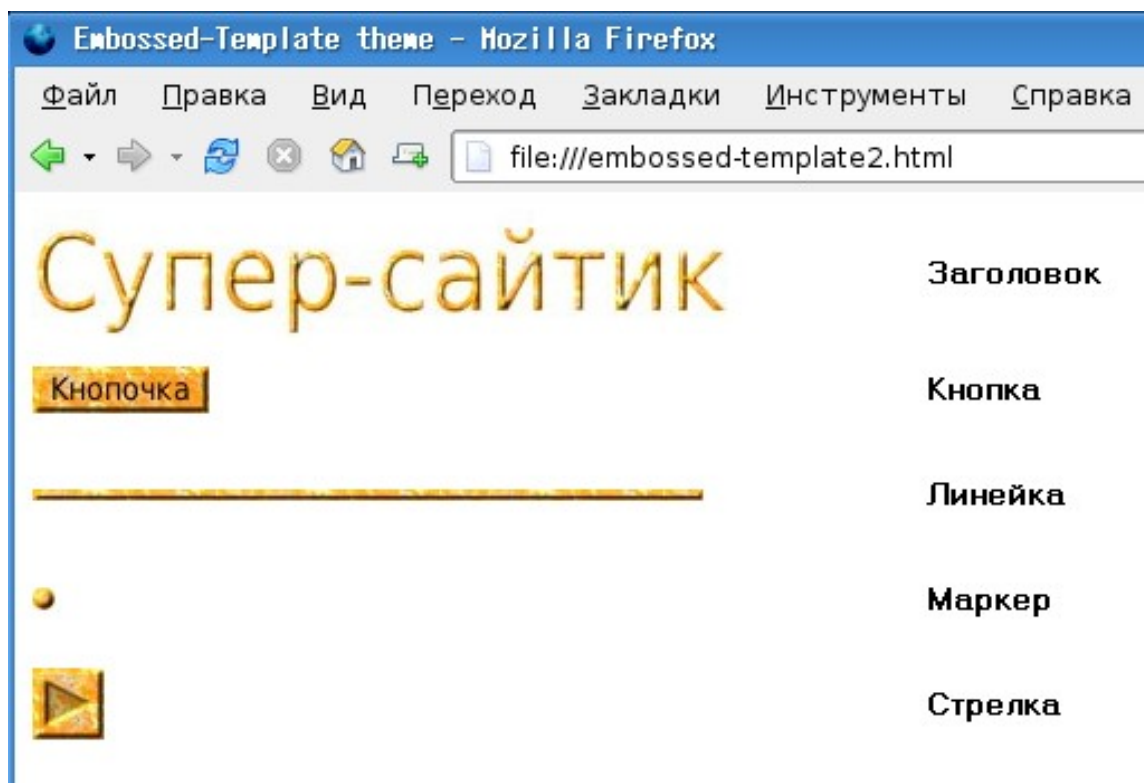


Рисунок 34. Тема «Приподнятые объекты» со светлой текстурой

Тема «Чужое свечение»

В этой теме количество элементов меньше, чем в предыдущей, поскольку отсутствует скрипт для создания заголовка (рис. 35).

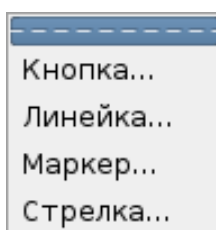


Рисунок 35. Элементы темы «Чужое свечение»

Диалог настройки скрипта «Кнопка» с параметрами по умолчанию показан на рис. 36, а в таблице 8 приведены параметры по умолчанию для остальных элементов темы.

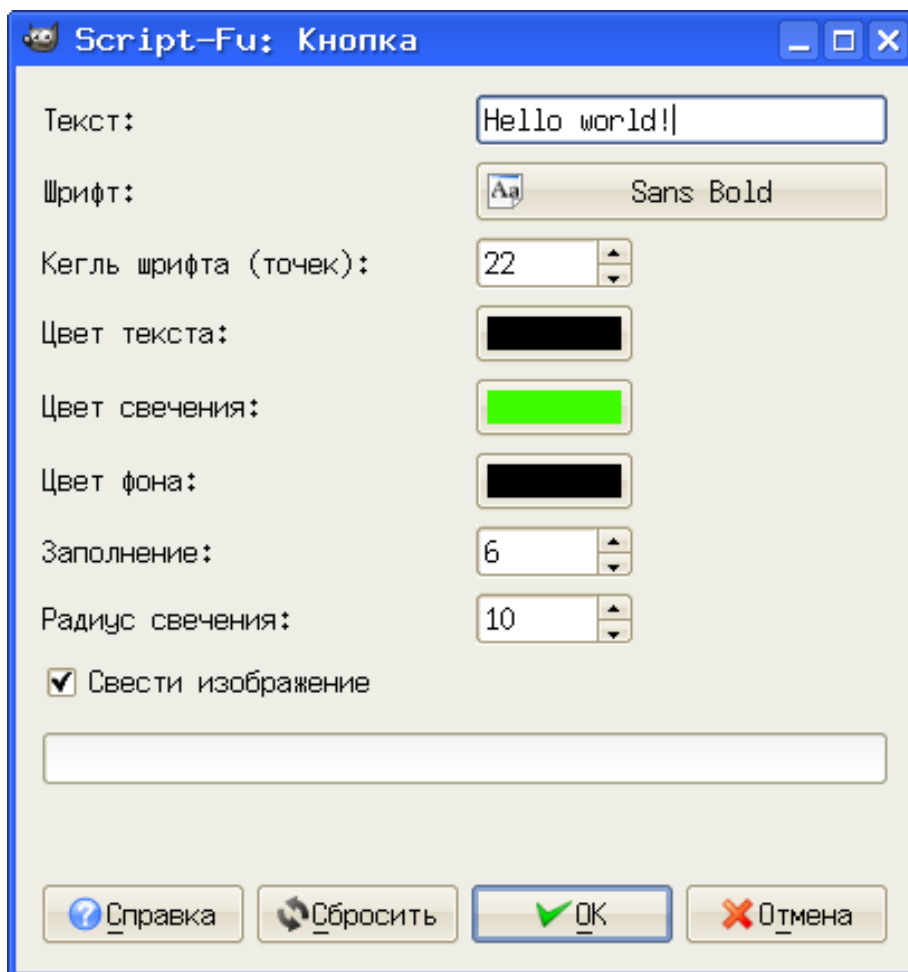


Рисунок 36. Параметры по умолчанию для кнопки темы «Чужое свечение»

Таблица 8: Параметры по умолчанию для элементов дизайна страниц темы «Чужое свечение»

Элемент изображения	Аргументы скрипта
Кнопка:	Шрифт – жирный без засечек, размер 22, цвет текста – черный, цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – чёрный, заполнение – 6, радиус свечения – 10.
Линейка:	Длина – 480, высота – 16, цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – чёрный.
Маркер:	Радиус – 16, цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – чёрный.
Стрелка:	Размер – 32, направление – вправо, цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – чёрный.

На рис. 37 показано, как все эти элементы выглядят Web-странице с белым фоном.



Рисунок 37. Элементы темы «Чужое свечение» с настройками по умолчанию

Видно, что параметры по умолчанию рассчитаны на чёрный фон документа, как и в теме «Приподнятые объекты». Попробуем изменить их так, чтобы элементы темы нормально выглядели на странице с белым фоном.

Таблица 9: Изменённые параметры для элементов дизайна страниц темы «Чужое свечение»

Элемент изображения	Аргументы скрипта
Кнопка:	Шрифт – без засечек, размер 14, цвет текста – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – белый, заполнение – 6, радиус свечения – 6.
Линейка:	Длина – 300, высота – 4, цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – белый.
Маркер:	Радиус – 6, цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – белый.
Стрелка:	Размер – 20, направление – вправо, цвет свечения – ярко-зелёный (HTML-код 3FFC00), цвет фона – белый.

Результаты применения этих параметров показаны на рис. 38.



Рисунок 38. Элементы темы «Чужое свечение» с изменёнными параметрами

3 Логотипы (или Эмблемы)

Различных вариантов скриптов для создания логотипов в GIMP имеется около 30. Нет смысла рассматривать все, поэтому остановимся на пяти – шести вариантах.

Imigre-26

Логотип в «детском» стиле, двухцветный на белом фоне. Результат работы скрипта с параметрами по умолчанию показан на рис. 39, а ниже в таблице 10 приведены параметры скрипта, соответствующие настройкам по умолчанию в диалоге создания эмблемы.

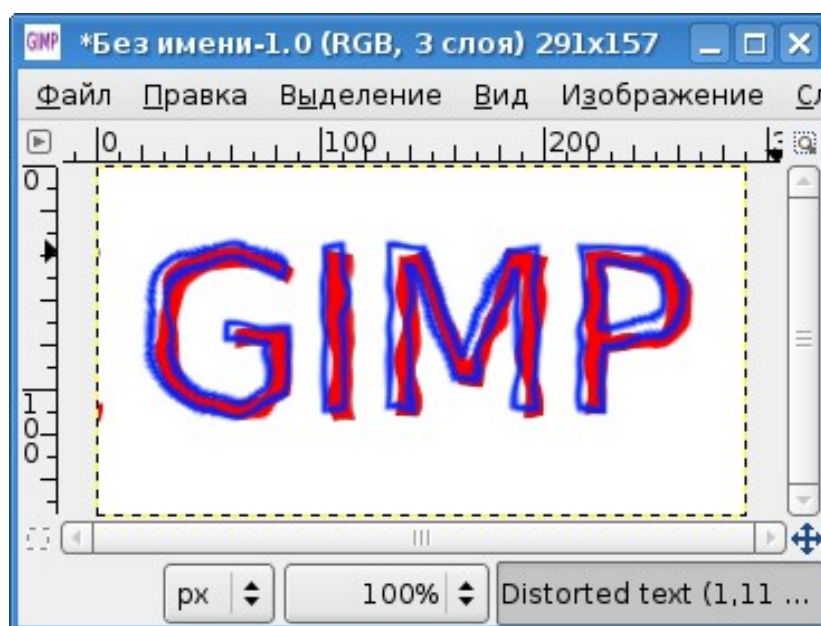


Рисунок 39. Логотип Imigre-26

Таблица 10: Параметры скрипта «Imigre-26» по умолчанию

Название параметра	Значение параметра
Текст	GIMP
Цвет текста	Красный (HTML-код FF0000)
Цвет обрамления	Синий (HTML-код 0022FF)
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Кегль шрифта	100 точек
Размер обрамления	2

Теперь изменим параметры скрипта в соответствии с таблицей 11 и посмотрим на результат (рис. 40).

Таблица 11: Изменённые параметры скрипта «Imigre-26»

Название параметра	Значение параметра
Текст	Супер-сайт
Цвет текста	Жёлтый (HTML-код FFDC00)
Цвет обрамления	Оранжево-коричневый (HTML-код ED5A27)
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Кегль шрифта	50 точек
Размер обрамления	1

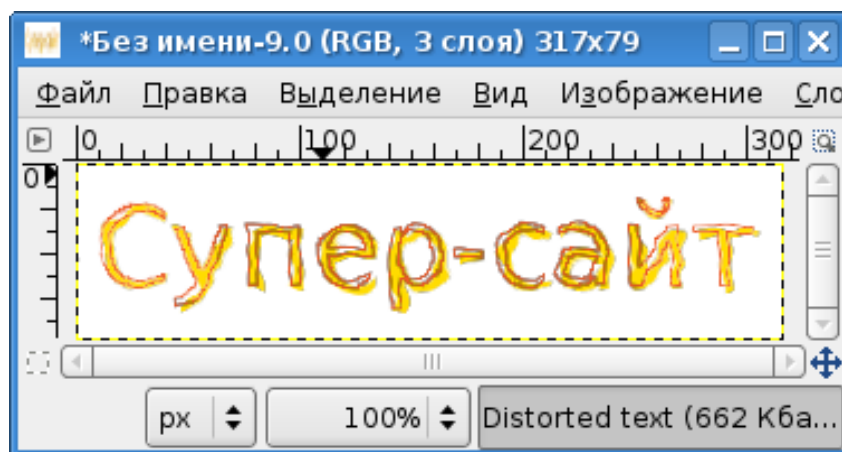


Рисунок 40. Изменённая эмблема Imigre-26

SOTA хром

Кратко охарактеризовать этот логотип трудно, лучше его увидеть. На рис. 41 показан вариант с

настройками по умолчанию, а в таблице 12 — значения настроек.

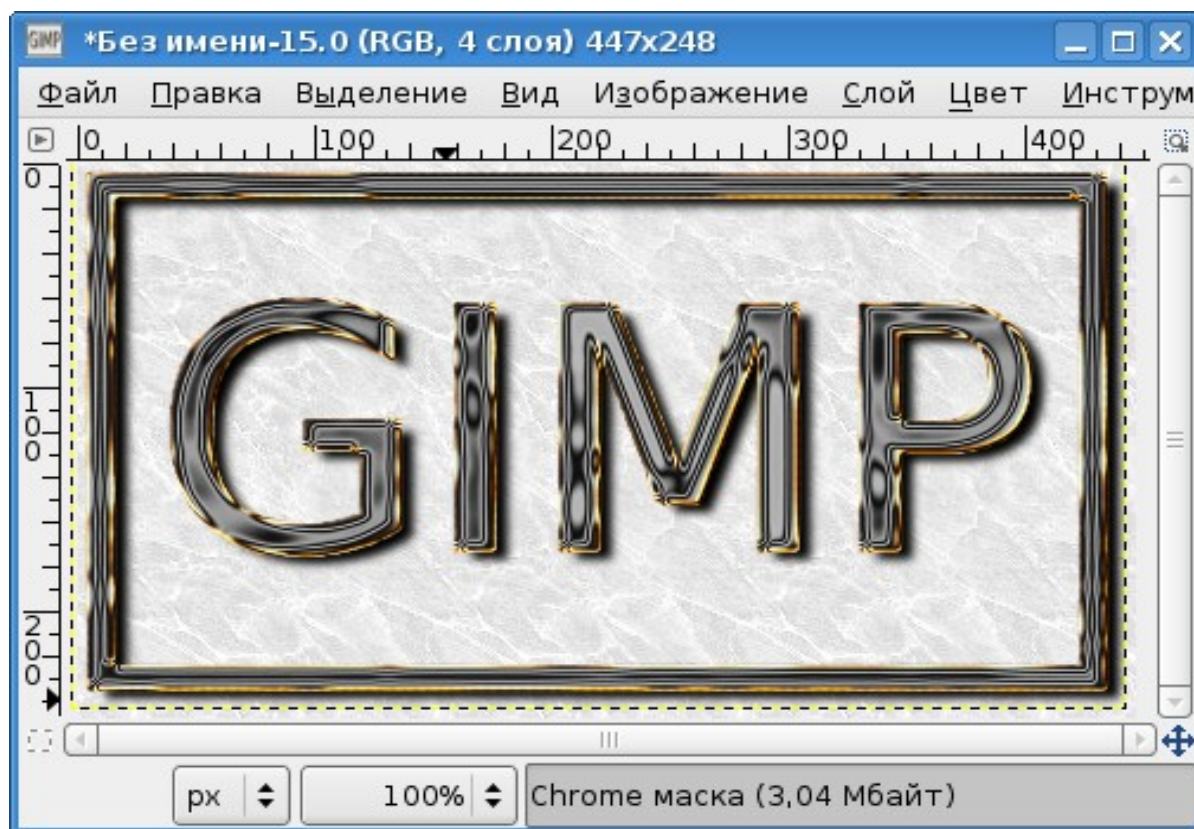


Рисунок 41. Эмблема «SOTA хром»

Таблица 12: Параметры скрипта «SOTA хром» по умолчанию

Название параметра	Значение параметра
Насыщенность хрома	-80
Светлость хрома	-47
Фактор хрома	0,75
Текст	GIMP
Кегль шрифта	150 точек
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Карта окружения	beavis.jpg (карта по умолчанию)
Баланс бликов	Светло-коричневый (HTML-код D35F00)
Баланс хрома	Чёрный (HTML-код 000000)

Теперь, как обычно, изменим параметры скрипта (см. таблицу 13) и посмотрим, что получилось (рис. 42).

Таблица 13: Изменённые параметры скрипта «SOTA хром»

Название параметра	Значение параметра
Насыщенность хрома	-60
Светлость хрома	-47
Фактор хрома	0,50
Текст	Супер-сайт
Кегль шрифта	72 точки
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Карта окружения	beavis.jpg (карта по умолчанию)
Баланс бликов	Фиолетовый(HTML-код 4A00D3)
Баланс хрома	Серый (HTML-код C0C0C0)

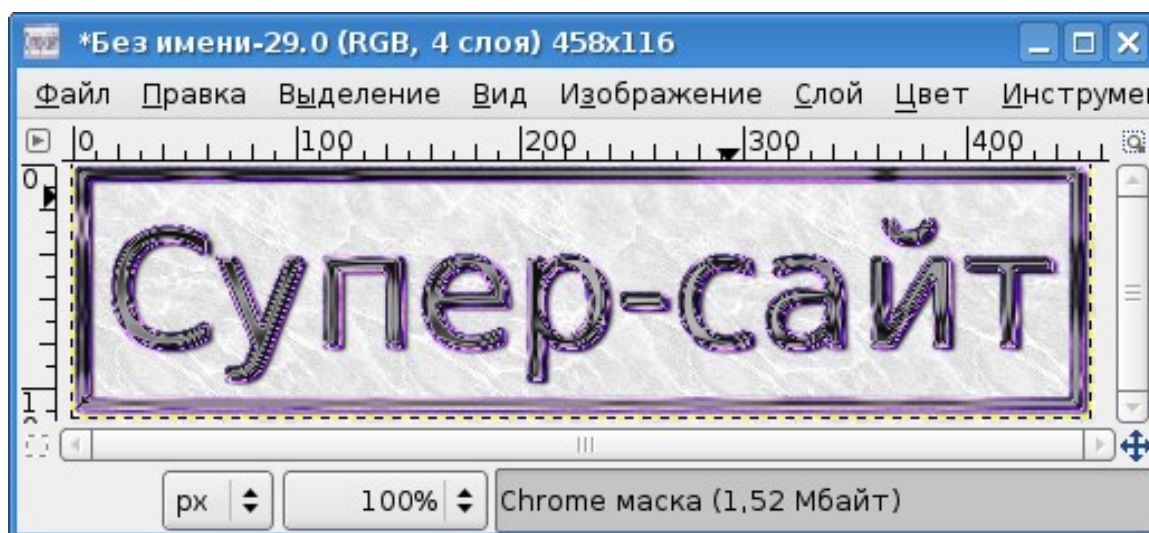


Рисунок 42. Модифицированная эмблема «SOTA хром»

Ниже приведено изображение beavis.jpg (рис. 43), которое является картой окружения для этого логотипа.



Рисунок 43. Карта окружения по умолчанию для эмблемы «SOTA хром»

Это черно-белое (в градациях серого) изображение размером 350x350 точек.

По всей видимости, уровень белого для «хромированных» элементов изображения определяется этой самой картой окружения. Следовательно, чтобы изменить распределение уровней белого на логотипе, нужно изменить карту окружения, создав файл с такими же характеристиками (JPEG, градации серого, размер 350x350).

Для создания такого файла возьмём использовавшуюся ранее пейзажную фотографию, изменим её размеры (команда «Изображение/Размер изображения» или «Изображение/Масштабировать» для версии 2.2.x) и переведём в градации серого («Изображение/Режим/Градации серого»). Получится карта окружения, показанная на рис. 44.



Рисунок 44. Новая карта окружения для эмблемы «SOTA хром»

Теперь возьмём последний вариант параметров скрипта и заменим карту окружения (таблица 14), после чего посмотрим, что изменилось (рис. 45).

Таблица 14: Изменённые параметры скрипта «SOTA хром» с новой картой окружения

Название параметра	Значение параметра
Насыщенность хрома	-60
Светлость хрома	-47
Фактор хрома	0,50
Текст	Супер-сайт
Кегль шрифта	72 точки
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Карта окружения	foto2.jpg (новая карта)
Баланс бликов	Фиолетовый (HTML-код 4A00D3)
Баланс хрома	Серый (HTML-код C0C0C0)

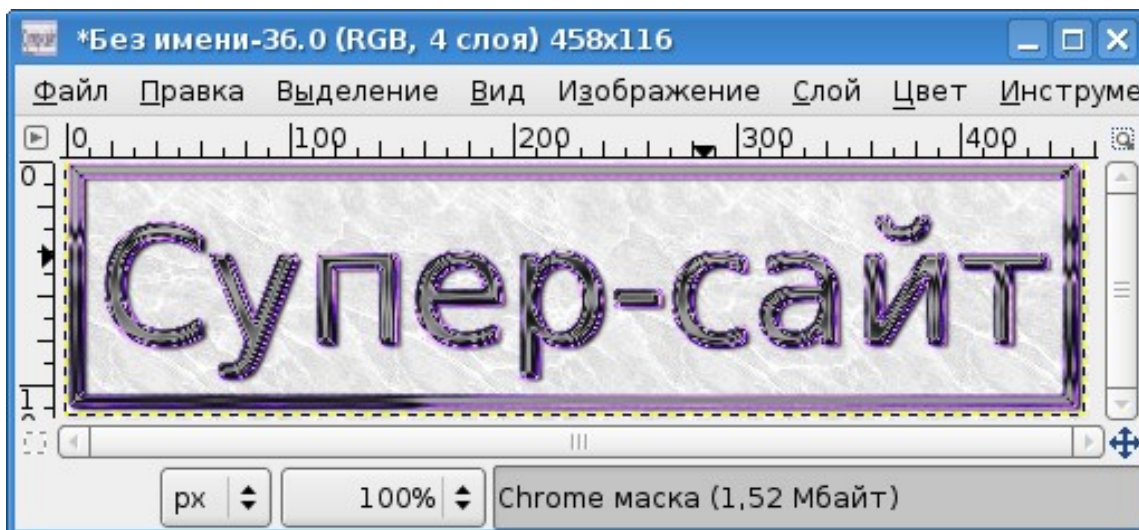


Рисунок 45. Эмблема «SOTA хром» с новой картой окружения

По сравнению с предыдущим вариантом (рис. 42) видно, что в «хромированных» элементах изменилось распределение светлых и тёмных участков.

Если «хромированная» рамка наводит на ненужные ассоциации или не требуется, то ничто не мешает вырезать внутреннюю часть изображения и использовать её в качестве эмблемы для сайта.

Газетный текст

Этот логотип имитирует заголовок в газете, создавая неоднородности, характерные для офсетной печати. На рис. 46 показан вариант с настройками по умолчанию, а в таблице 15 - значения параметров скрипта.

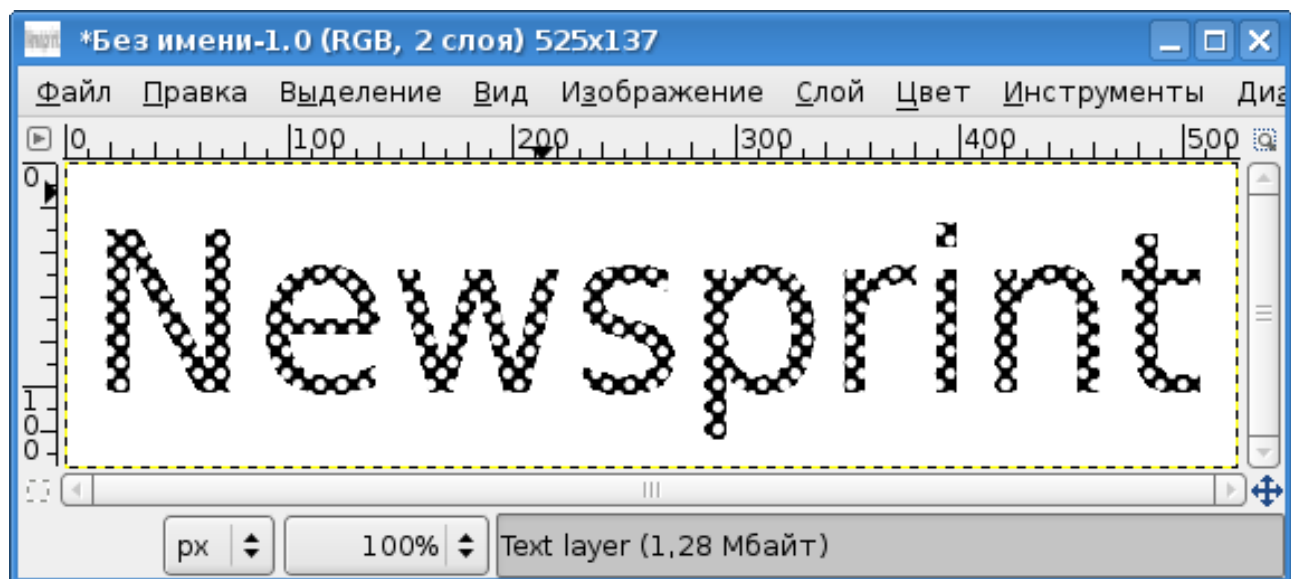


Рисунок 46. Логотип «Газетный текст»

Таблица 15: Параметры по умолчанию для скрипта «Газетный текст»

Название параметра	Значение параметра
Текст	Newsprint
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Кегль шрифта	100 точек
Размер ячейки	7 точек
Плотность	60%
Радиус размывания	0
Цвет текста	Чёрный (HTML-код 000000)
Цвет фона	Белый (HTML-код FFFFFFFF)

Снова изменим параметры по вкусу (таблица 16) и посмотрим на результат (рис. 47).

Таблица 16: Изменённые параметры для скрипта «Газетный текст»

Название параметра	Значение параметра
Текст	Супер-сайт
Шрифт	Пропорциональный с засечками
Кегль шрифта	50 точек
Размер ячейки	1 точка
Плотность	70%

Радиус размывания	0
Цвет текста	Чёрный (HTML-код 000000)
Цвет фона	Белый (HTML-код FFFFFFFF)

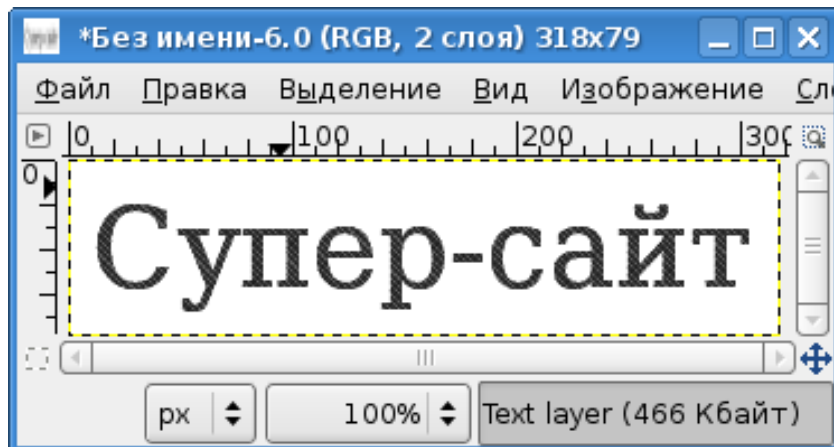


Рисунок 47. Логотип «Газетный текст» с изменёнными параметрами

Для этого логотипа очень подходит аскетичная чёрно-белая цветовая гамма. Цвет фона здесь устанавливается для фона изображения, а неоднородности цвета букв определяются параметрами «Размер ячейки», «Плотность» и «Радиус размывания».

Градиентный с фаской

Этот скрипт создаёт строгий, но изящный логотип из «металлических» букв с тенью на белом фоне.

На рис. 48 показан результат работы скрипта с параметрами по умолчанию, а в таблице 17 — значения параметров.

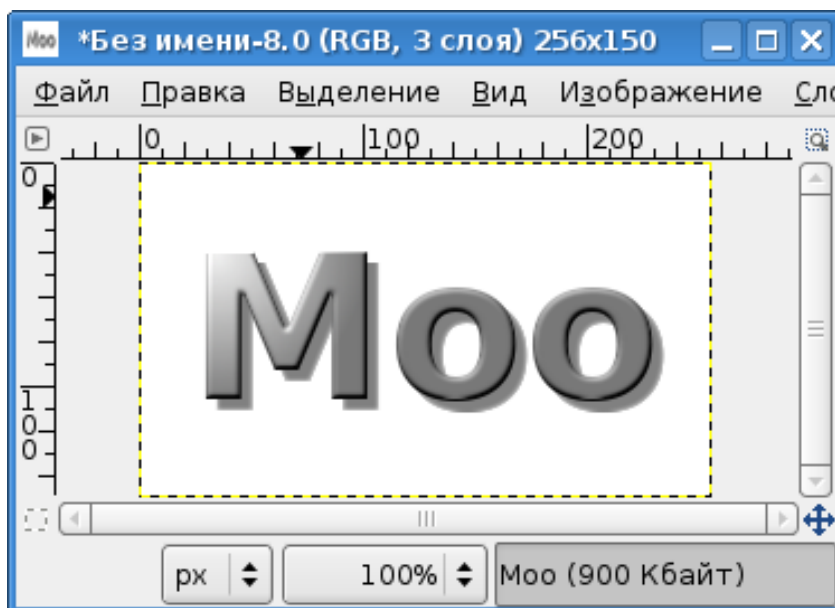


Рисунок 48. Логотип «Градиентный с фаской»

Таблица 17: Параметры по умолчанию для скрипта «Градиентный с фаской»

Название параметра	Значение параметра
Текст	Моо
Шрифт	Пропорциональный жирный без засечек
Кегль шрифта	90 точек
Высота скоса (резкость)	40
Ширина скоса	2,5
Цвет фона	Белый (HTML-код FFFFFFFF)

Изменим параметры в соответствии с таблицей 18 и посмотрим на результат (рис. 49).

Таблица 18: Изменённые параметры скрипта «Градиентный с фаской»

Название параметра	Значение параметра
Текст	Супер-сайт
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Кегль шрифта	50 точек
Высота скоса (резкость)	50
Ширина скоса	1,0
Цвет фона	Белый (HTML-код FFFFFFFF)

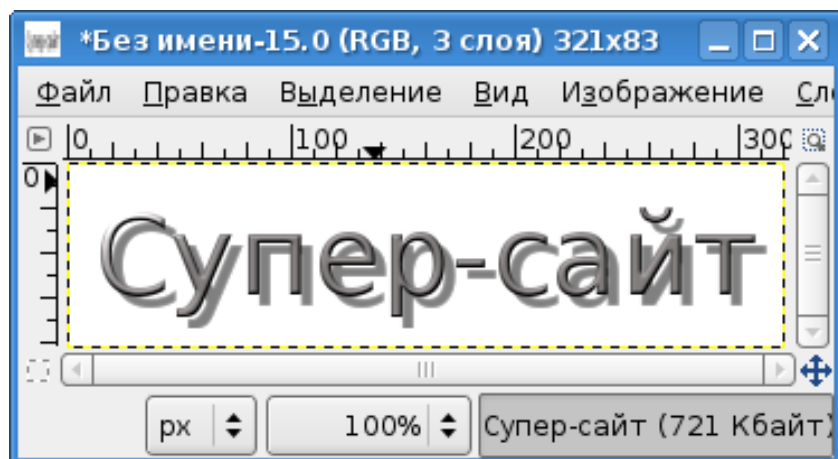


Рисунок 49. Изменённый логотип «Градиентный с фаской»

Звёздная вспышка

Этот логотип основан на применении «спецэффекта» — имитации вспышки света на поверхности рельефного текста со слабо выраженной текстурой.

Посмотрим на результаты применения скрипта с параметрами по умолчанию (рис. 50), а также на состав и значения этих параметров (таблица 19).

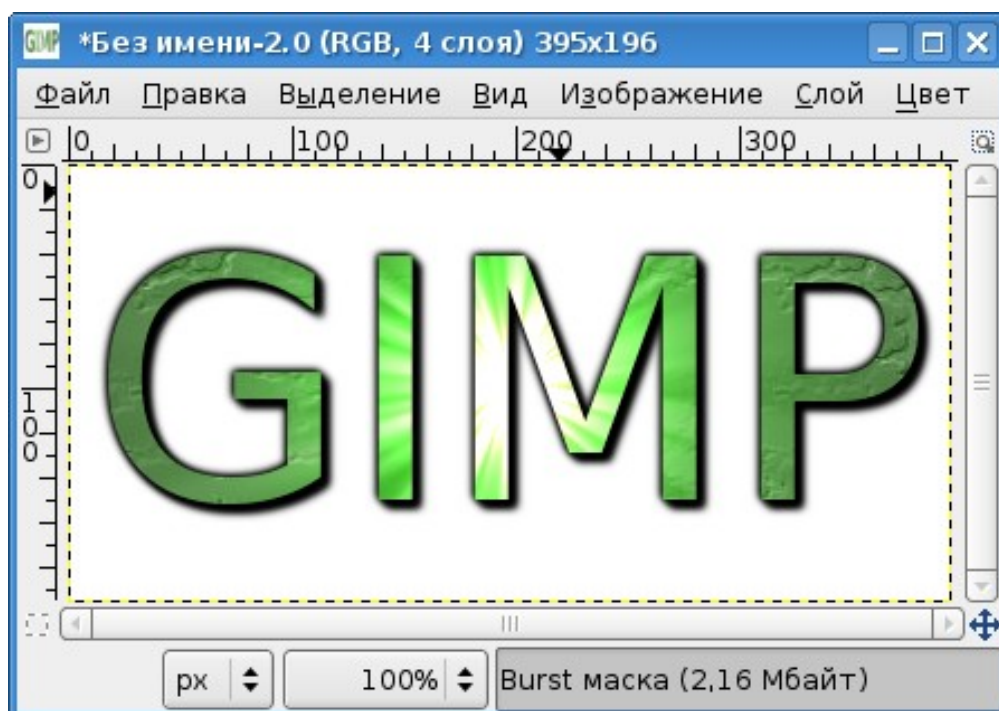


Рисунок 50. Логотип «Звёздная вспышка»

Таблица 19: Параметры по умолчанию для скрипта «Звёздная вспышка»

Название параметра	Значение параметра
Текст	GIMP
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Кегль шрифта	150 точек
Цвет вспышки	Зелёный (HTML-код 3CC421)
Цвет фона	Белый (HTML-код FFFFFFFF)

Снова изменим надпись и размер шрифта, а также попробуем поэкспериментировать с параметром «Цвет вспышки» (таблица 20, рис. 51).

Таблица 20: Изменённые параметры для скрипта «Звёздная вспышка»

Название параметра	Значение параметра
Текст	Супер-сайт
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Кегль шрифта	72 точки
Цвет вспышки	Жёлтый (HTML-код FFC300)
Цвет фона	Белый (HTML-код FFFFFFFF)

Получается некая имитация «золотых» букв.

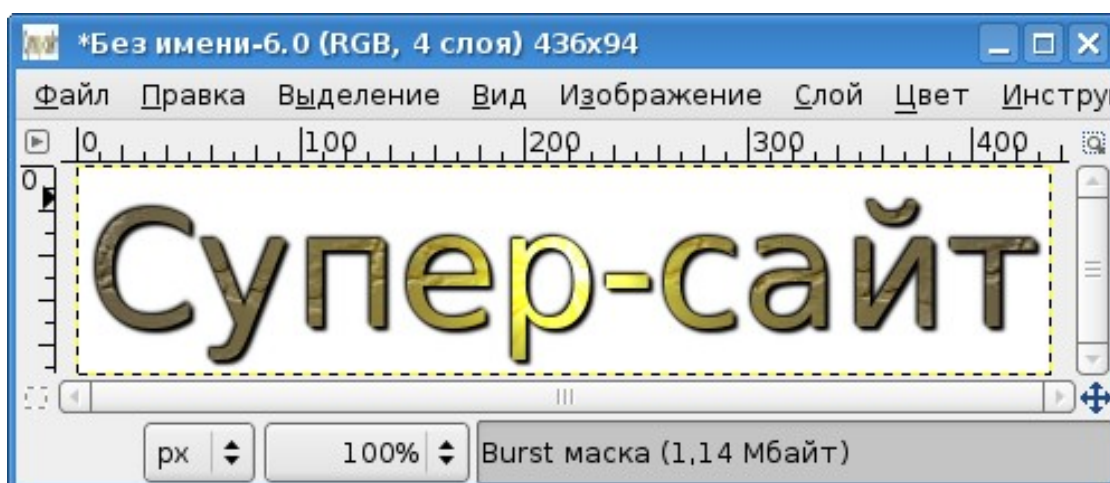


Рисунок 51. Изменённый логотип «Звёздная вспышка»

Текст по кругу

Этот логотип имитирует надпись на печати. Для него важны такие параметры, как радиус, начальный угол и угол заполнения (см. таблицу 21).

Таблица 21: Параметры по умолчанию для скрипта «Текст по кругу»

Название параметра	Значение параметра
Текст	The GNU Image Manipulation Program Version 2.0
Радиус	80
Начальный угол	0
Заполнить угол	360
Шрифт	Пропорциональный без засечек
Кегль шрифта	18 точек

Результат применения скрипта с параметрами по умолчанию показан на рис. 52.

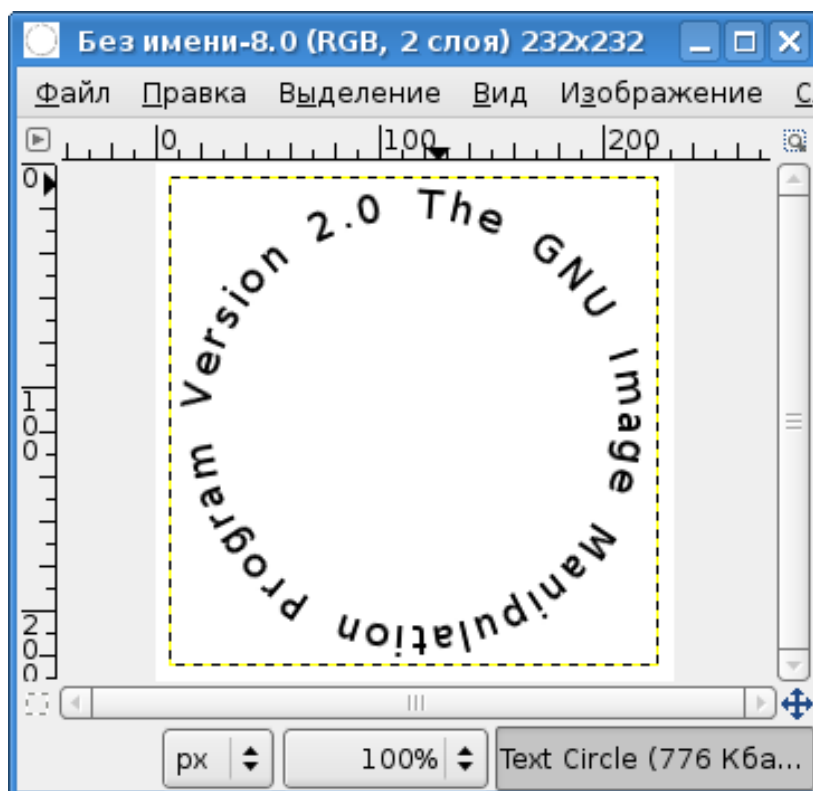


Рисунок 52. Логотип «Текст по кругу»

И снова изменим надпись и параметры шрифта (таблица 22). В качестве цвета текста используется цвет переднего плана, который устанавливается в главном окне программы. Установим

фиолетовый цвет (HTML-код 602AFD) и попытаемся создать собственный вариант «печати» (рис. 53).

Таблица 22: Изменённые параметры для скрипта «Текст по кругу»

Название параметра	Значение параметра
Текст	Некоммерческое партнёрство «Рога и копыта»
Радиус	100
Начальный угол	-90
Заполнить угол	360
Шрифт	Пропорциональный с засечками
Кегль шрифта	16 точек

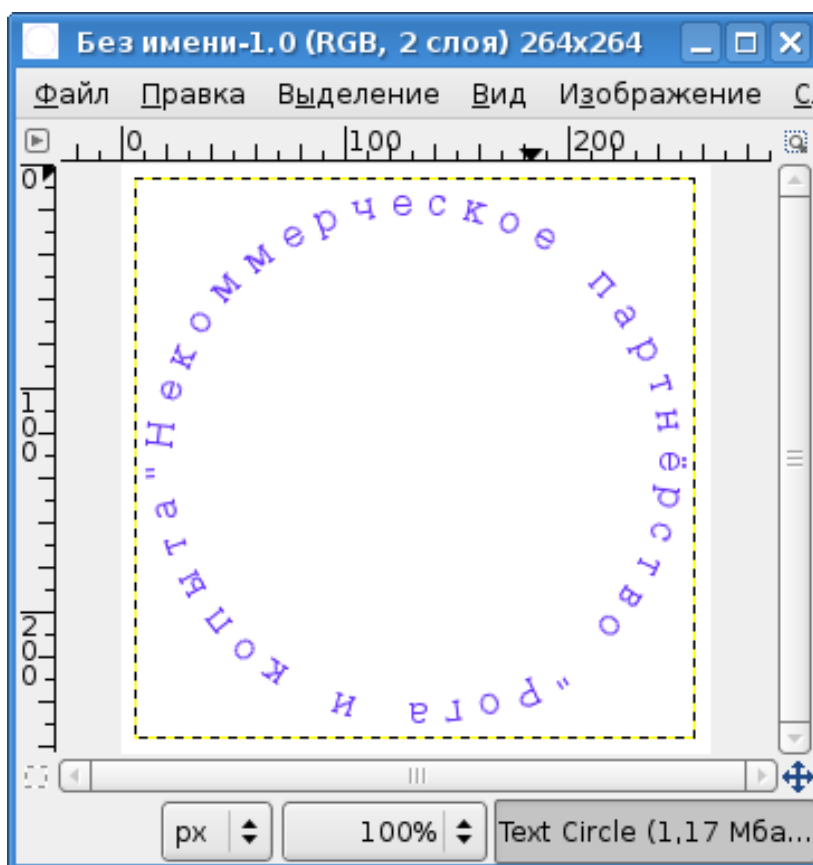


Рисунок 53. Изменённый логотип «Текст по кругу»

Эксперименты со всеми остальными вариантами скриптов для создания логотипов читатели могут проделать самостоятельно и подобрать для себя наилучшие варианты по цветовой гамме и дизайну.

4 Нарезка изображения для Web-страниц

Пусть имеется концептуальный дизайн Web-страницы, например, как показано на рис. 54.

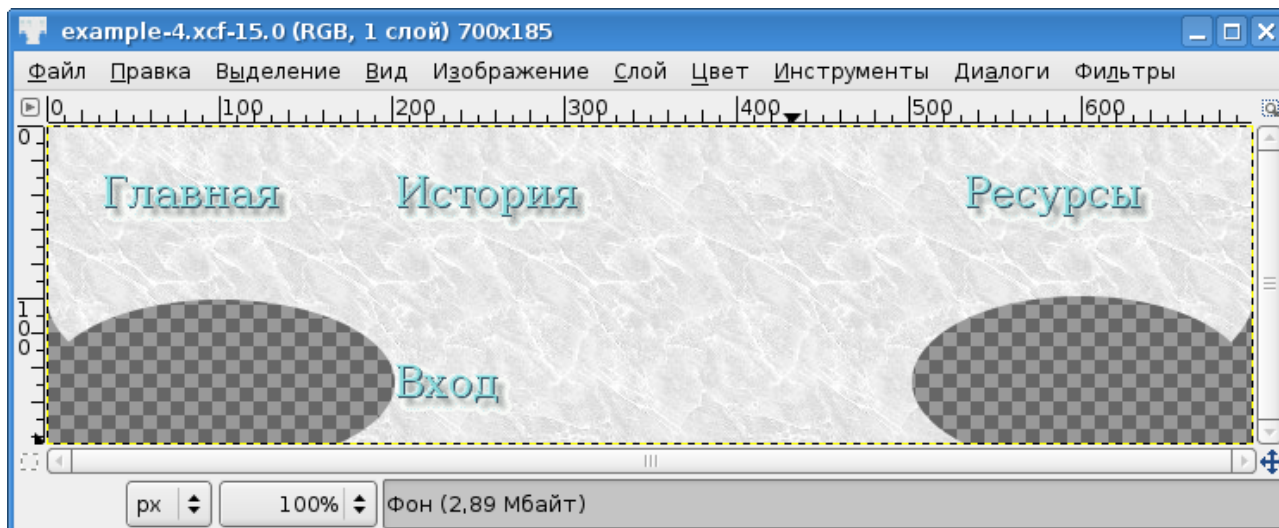


Рисунок 54. Макет дизайна Web-страницы

Для реальной страницы все участки, содержащие надписи, должны быть ссылками на соответствующие ресурсы Интернет (другие страницы, сайты и пр.), а кроме того, необходимо учесть возможность изменения ширины страницы (автоподбор ширины) для разного разрешения экрана у пользователей и различных режимов просмотра страницы. Поэтому данный элемент дизайна должен иметь возможность изменения ширины, т. е. какая-то его часть (в которой нет надписей) должна быть «резиновой» — растягиваться и сжиматься при изменении эффективной ширины окна просмотра.

Первую часть задачи (сделать участки с надписями ссылками) можно решить путём создания так называемой «Карты изображений» (эта возможность имеется в GIMP — «Фильтры/Веб/Карта изображения»), но в настоящее время такой подход используется редко, и он не поможет решить вторую часть задачи – обеспечение автоподбора ширины дизайна.

Поэтому используем возможности GIMP в части «нарезки» изображения по направляющим. Функция «Гильотина» («Изображение/Преобразование/Гильотина») — как раз одна из таких возможностей.

Сначала создадим необходимое количество направляющих (рис. 55), а затем вызовем нужную команду. Пустые участки не должны быть активными, поэтому направляющие максимально прижаты к надписям. Кроме того, область с примерными координатами от 310 до 500 точек является областью, за счёт которой можно обеспечить автоподбор ширины изображения.

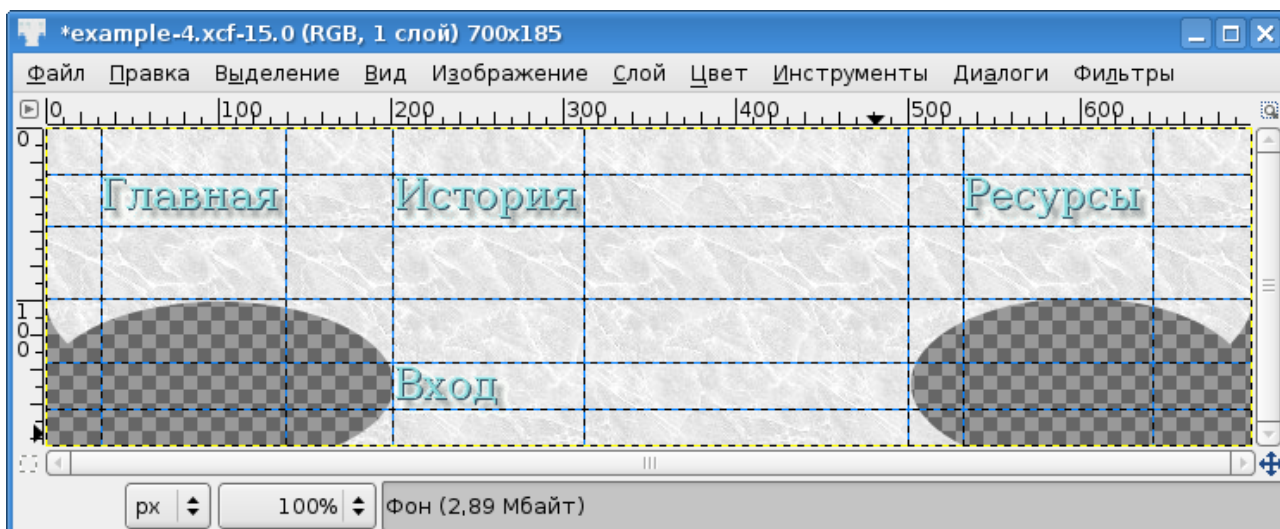


Рисунок 55. Макет дизайна с направляющими для «нарезки»

Теперь запустим «Гильотину» («Изображение/Преобразование/Гильотина») и получим много маленьких изображений (в данном случае – 48), пронумерованных как `<имя>-Nx-Ny.xcf-<номер окна>`. N_x и N_y – номера элементов по строке (по «X») и по столбцу (по «Y») получившейся сетки, причём нумерация начинается с нуля. Таким образом, если имя исходного файла было `example-4`, то изображение со словом «Главная» будет иметь имя `example-4-1-1`, а изображение со словом «История» — соответственно `example-4-3-1`.

Теперь нужно будет создать HTML-таблицу и все фрагменты изображения распределить по ячейкам этой таблицы. Это достаточно трудоёмкая работа.

Однако GIMP имеет возможность самостоятельно создавать HTML-таблицу для Web-страницы и размещать в ней фрагменты изображения. Для этого нужно использовать инструмент «Нарезка для веба» («Фильтры/Веб/Нарезка для веба»). При вызове этой функции появится диалог настройки параметров скрипта (рис. 56).

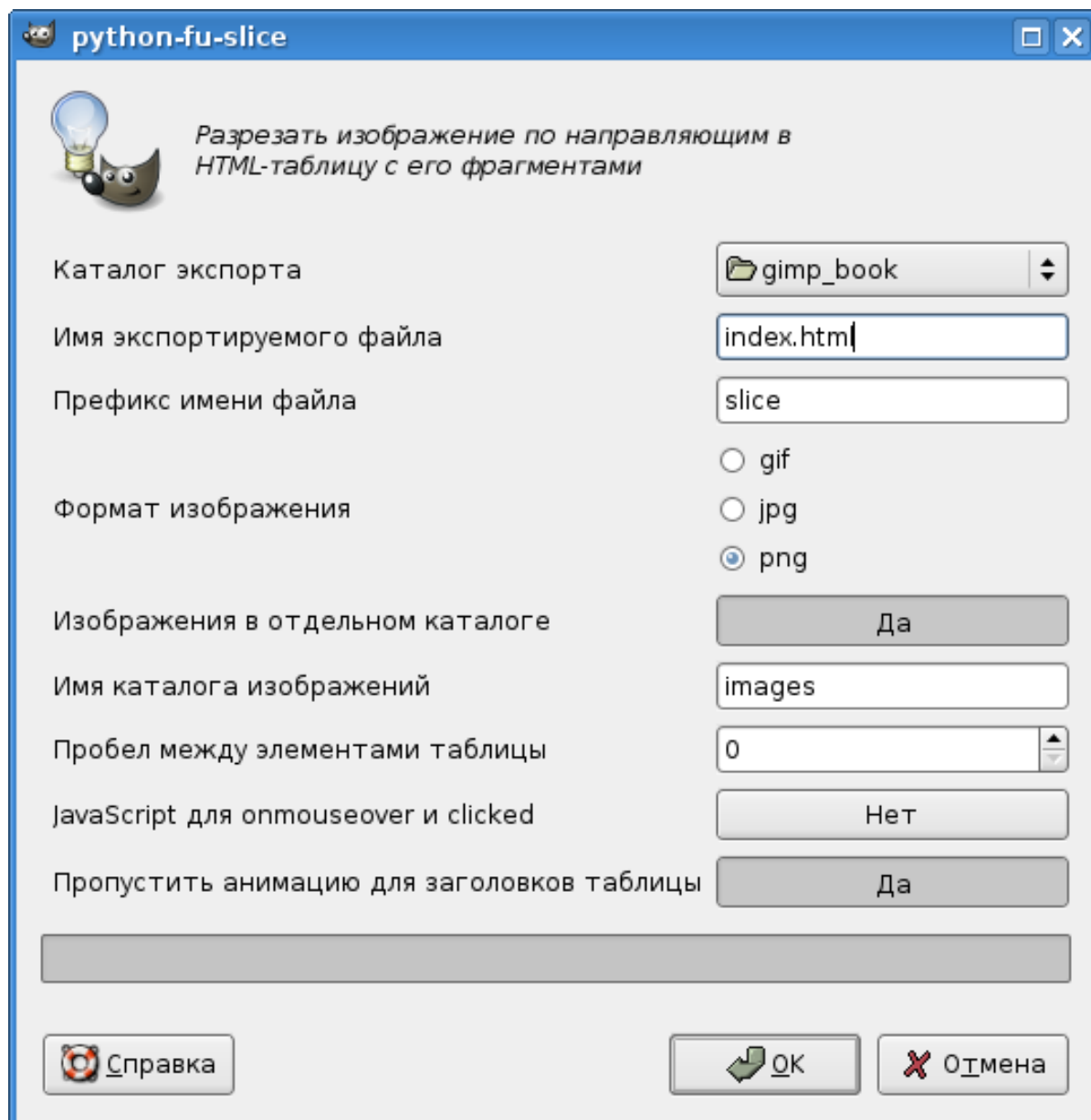


Рисунок 56. Настройка параметров «нарезки» изображения

Здесь выбран формат изображения PNG, поскольку имеются прозрачные участки и не хочется терять цветовую гамму. JPEG (JPG) в данном случае вообще не годится (в этом формате не поддерживается прозрачность), а для получения GIF нужно было бы предварительно преобразовать изображение в индексированное.

Приведём получившийся HTML-код:

```
<!--HTML SNIPPET GENERATED BY GIMP
```

```
WARNING!! This is NOT a fully valid HTML document, it is rather a piece of  
HTML generated by GIMP's py-slice plugin that should be embedded in an HTML  
or XHTML document to be valid.
```

Replace the href targets in the anchor (<a >) for your URLs to have it working as a menu.

```
-->
<table cellpadding="0" border="0" cellspacing="0">
<tr>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
</tr>

  <tr>
  <td></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td></td>
</tr>

  <tr>
  <td></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td></td>
</tr>

<tr>
  <td></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td></td>
</tr>

<tr>
  <td></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td><a href="#"></a></td>
  <td></td>
</tr>

<tr>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td><img alt=" " src="images/slice_5_4.png" style="width: 188px; height: 22px;
```



```
border-width: 0px;"></td>
  <td></td>
  <td></td>
  <td></td>
</tr>

</table>
```

GIMP честно предупреждает, что сгенерирована не полноценная страница, а только фрагмент. Однако нужно отметить некоторую «интеллектуальность» преобразования – для элементов изображения, находящихся на краях таблицы (первая и последняя строка, первый и последний столбец), не предусмотрены ссылки (в таких ячейках отсутствует элемент `... `).

Для получения окончательного результата остаётся отредактировать этот код, убрав жёсткую установку ширины для всех изображений `slice_x_4.png` (5-й столбец), за счёт которых и будет происходить автоподбор ширины изображения.

На этом закончим обзор возможностей, которые GIMP предоставляет создателям Web-страниц. Но это не означает, что все функции GIMP ограничены только ими. Дальше каждый интересующийся может продолжить исследования самостоятельно.