



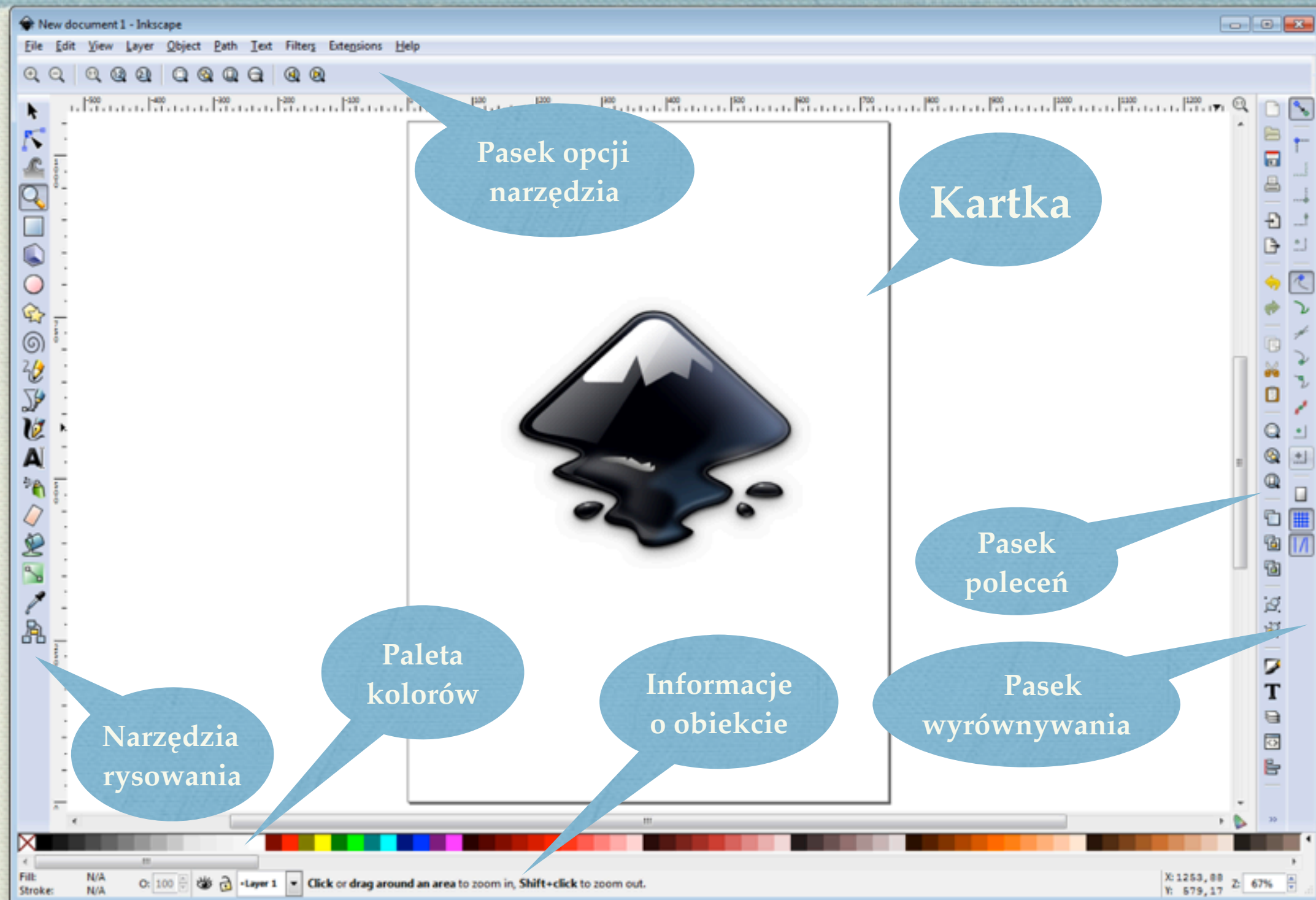
Inkscape

Narzędzia informatyki

Inkscape

- ◆ Narzędzie do tworzenia grafiki wektorowej kompatybilnej z formatem SVG
- ◆ Rozwijane od 2003 r.
- ◆ Dostępne dla Windows, Mac OS X i Linux'a
- ◆ Dostępne na licencji GNU
- ◆ www.inkscape.org
- ◆ Konkurencja dla CorelDraw, Adobe Illustrator, ...

Okno główne

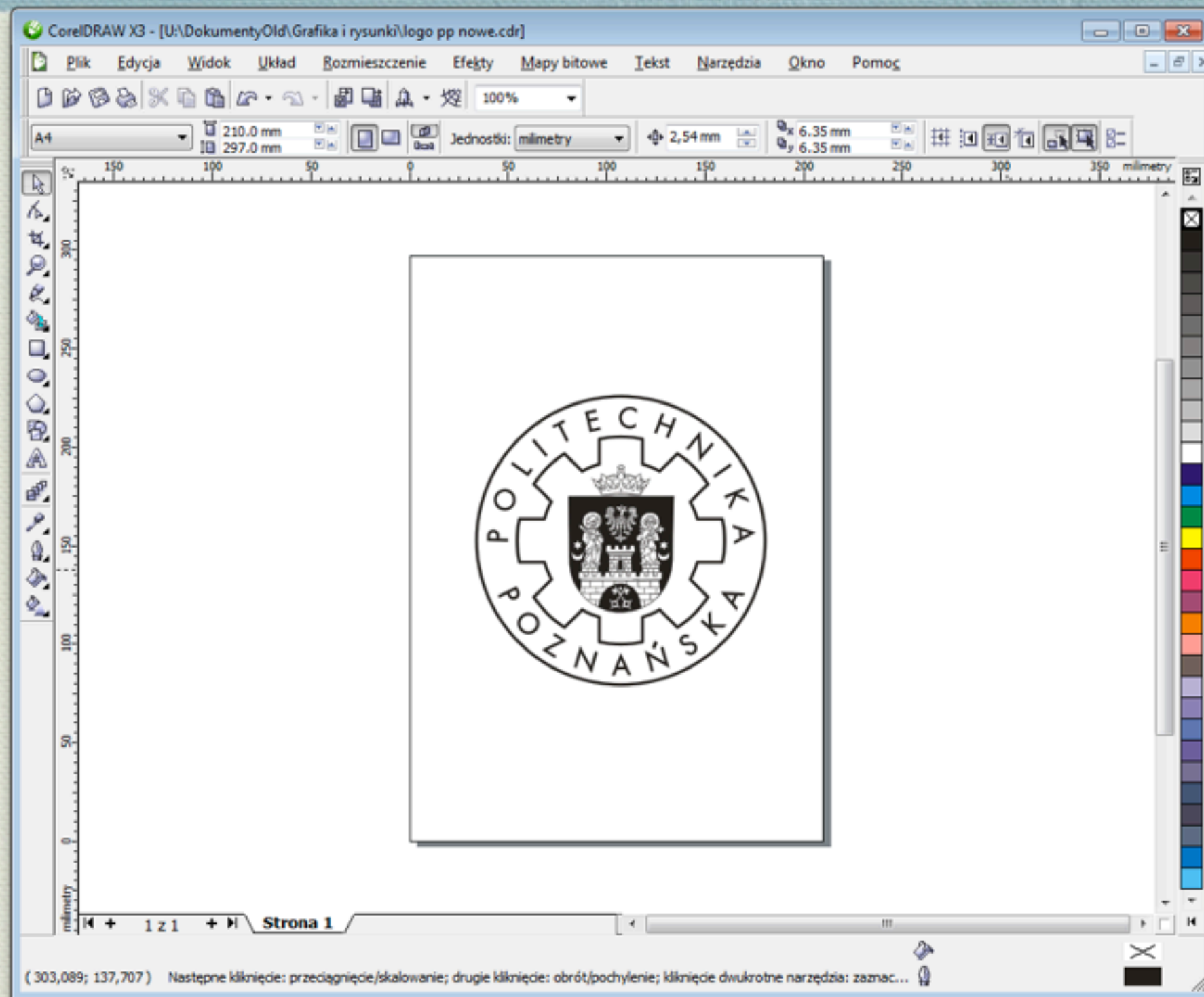


Konkurencja

◆ CorelDraw

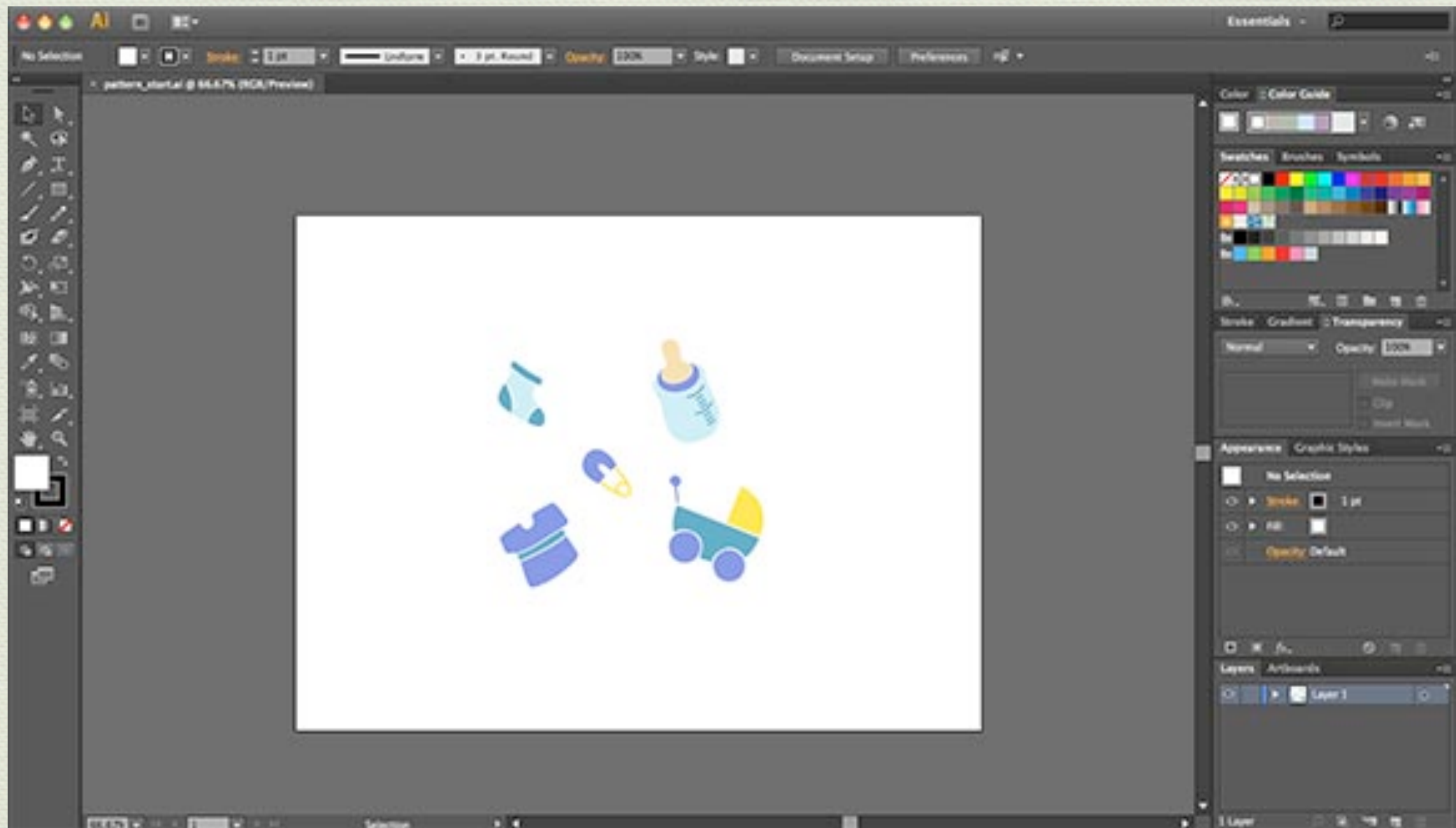
◆ od 1864 zł

◆ 349 zł H&S



Konkurencja

◆ Adobe Illustrator CS6 od 2150 zł



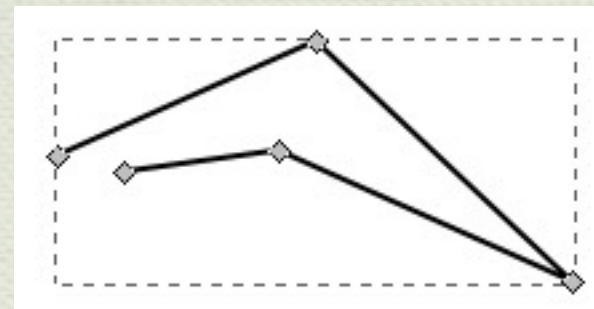
Grafika wektorowa

- ◆ Operujemy na obiektach
- ◆ Obiekty opisane są przez krzywe różnych rodzajów

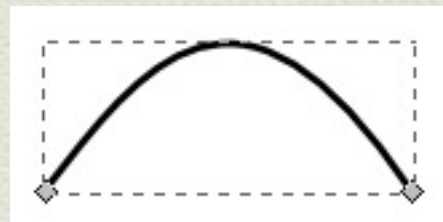
- ◆ odcinki proste



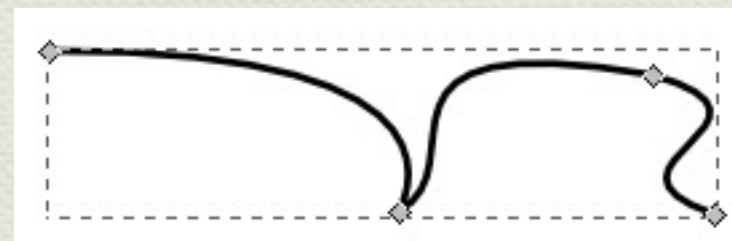
- ◆ odcinki łamane



- ◆ łuki



- ◆ krzywe Bezier



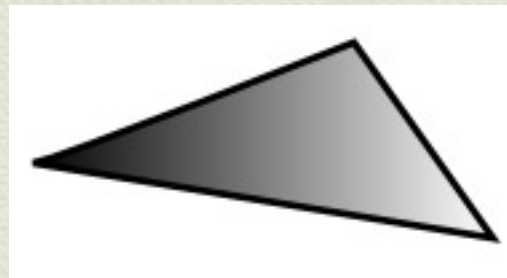
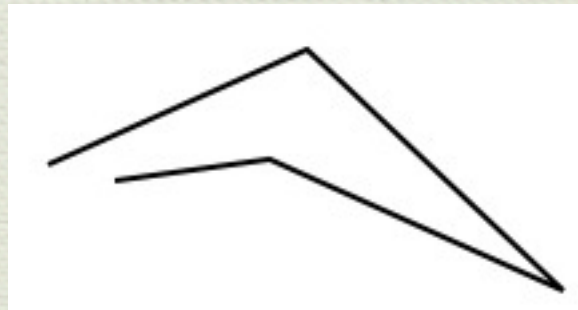
- ◆ Krzywe są opisane przez węzły

Grafika wektorowa

◆ Obiekty mogą być:

◆ otwarte

◆ zamknięte

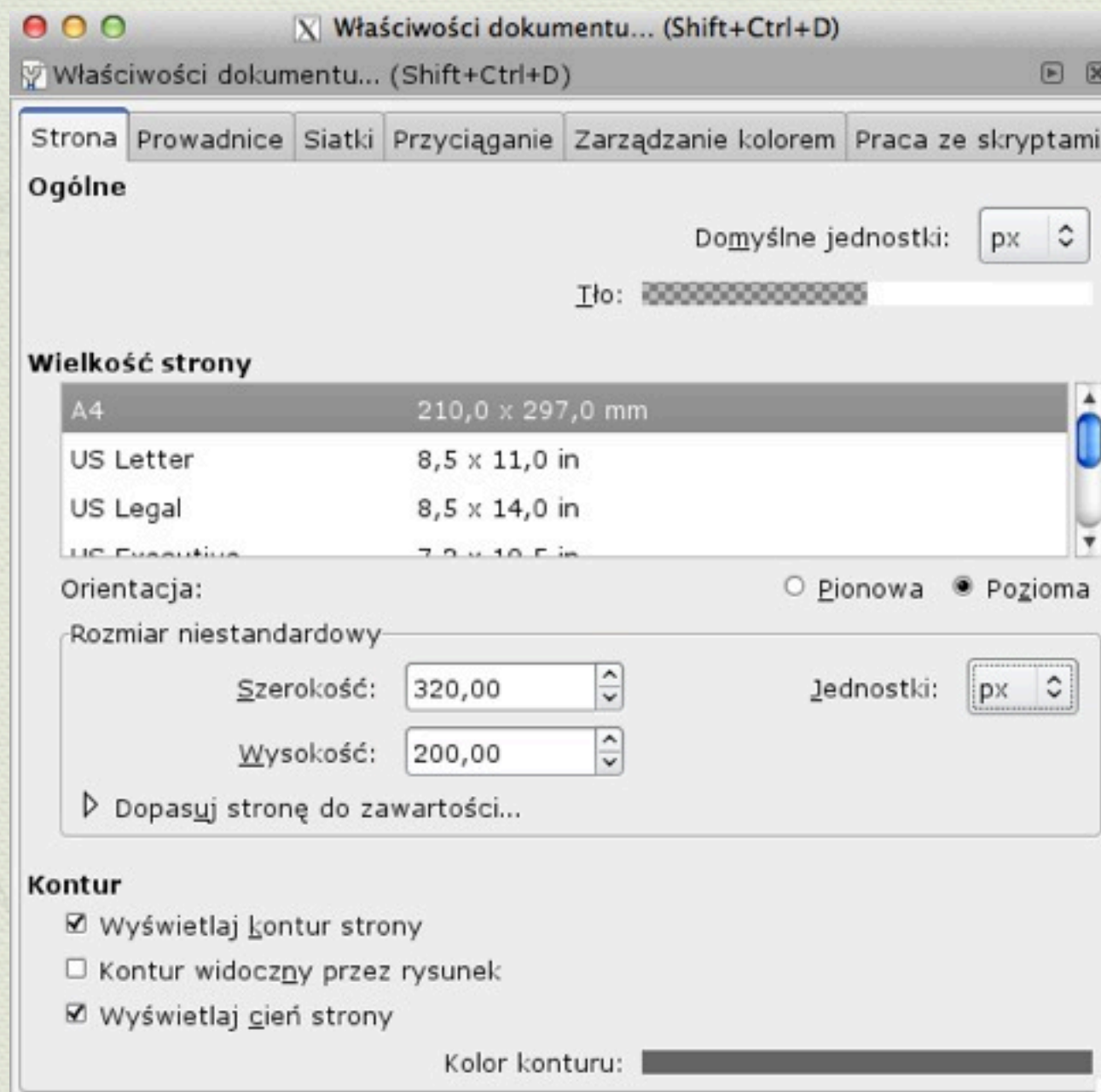


Grafika wektorowa

- ◆ Obiekty można łączyć w grupy (Object Group / Ungroup)

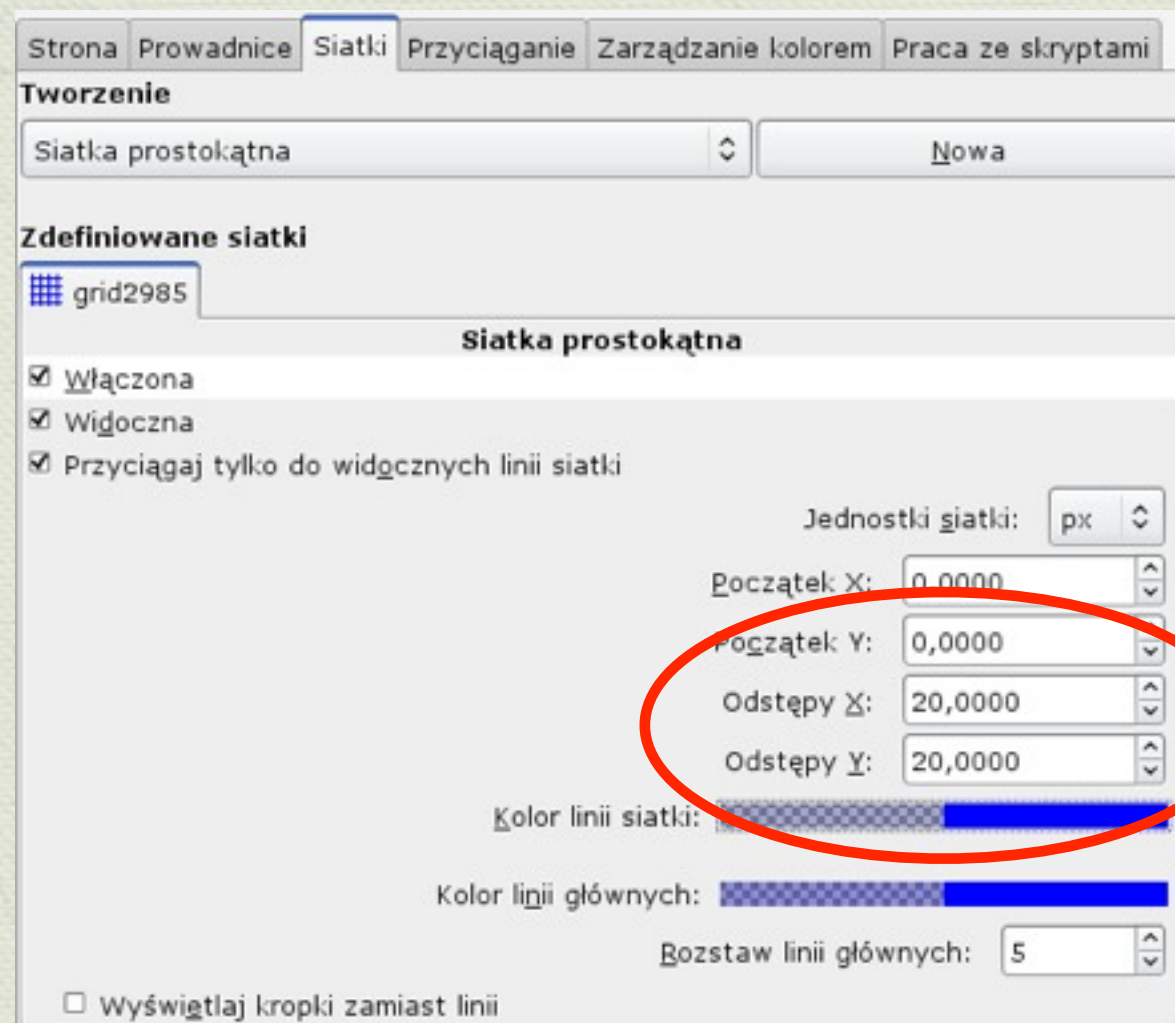
Flaga Szwecji

- ❖ We właściwościach dokumentu ustawić rozmiar na 320x200 px



Flaga Szwecji

- ❖ Powiększyć widok do rozmiaru kartki (skrót 5)
- ❖ Ustawiamy siatkę w oknie własności dokumentu



Flaga Szwecji

◆ Ustawiamy opcje przyciągania

Strona Prowadnice Siatki **Przyciąganie** Zarządzanie kolorem Praca ze skryptami

Przyciąganie do obiektów

☐ Zawsze przyciągaj

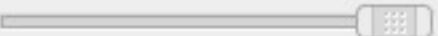
☒ Przyciągaj tylko z odległości mniejszej niż:

Odległość przyciągania  20

Przyciąganie do siatek

☒ Zawsze przyciągaj

☐ Przyciągaj tylko z odległości mniejszej niż:

Odległość przyciągania  50

Przyciąganie do prowadnic

☐ Zawsze przyciągaj

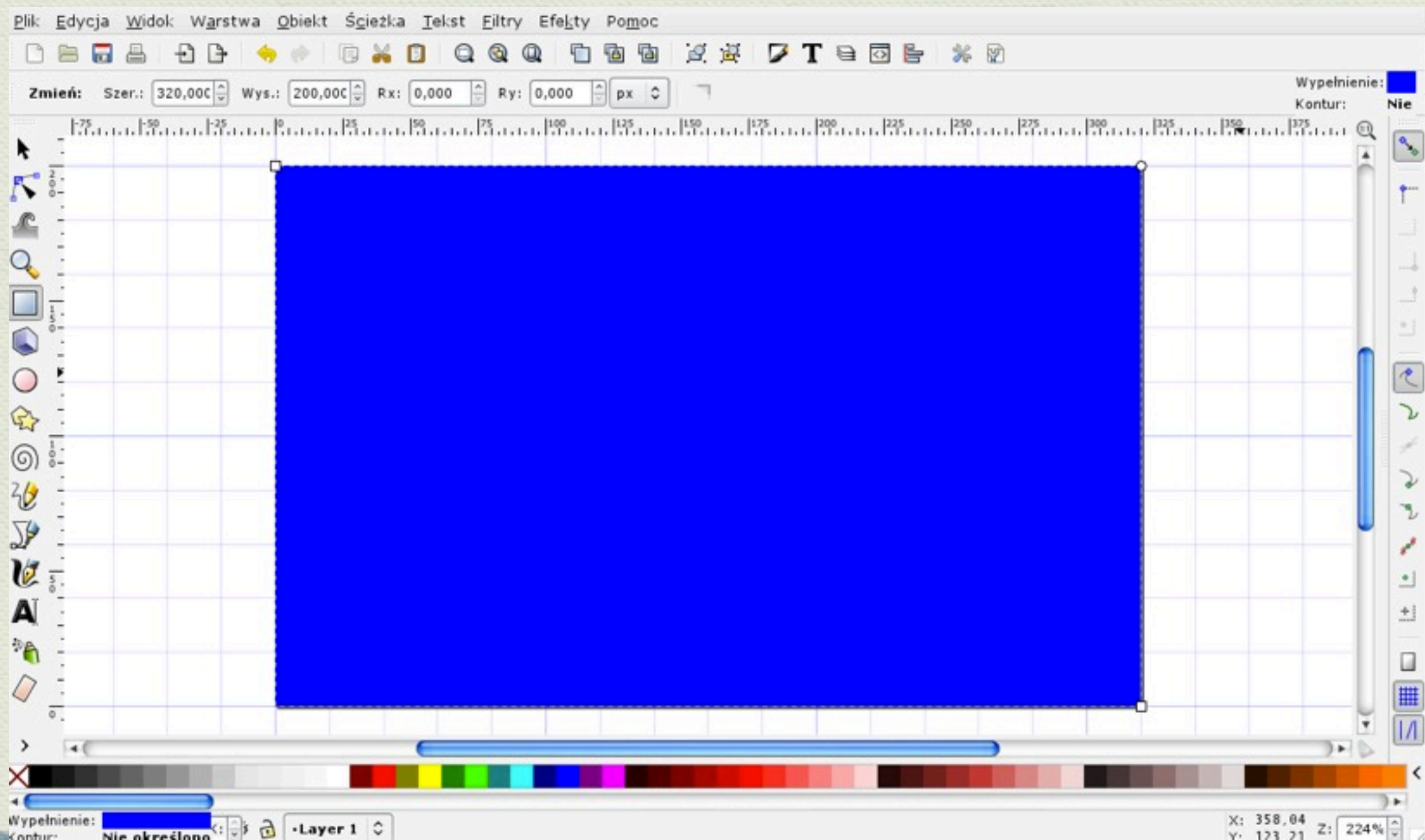
☒ Przyciągaj tylko z odległości mniejszej niż:

Odległość przyciągania  20



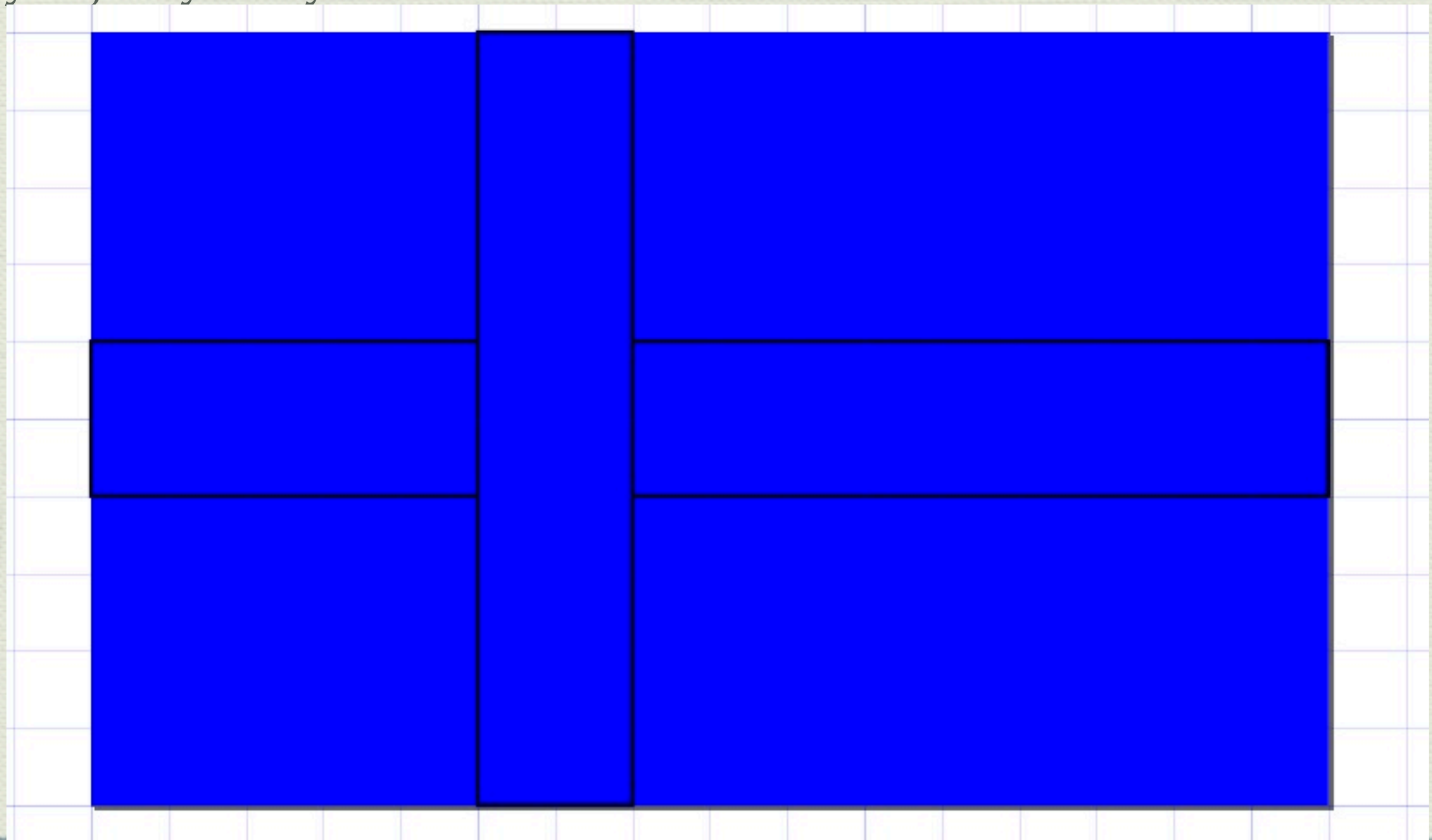
Flaga Szwecji

✦ Rysujemy niebieski prostokąt



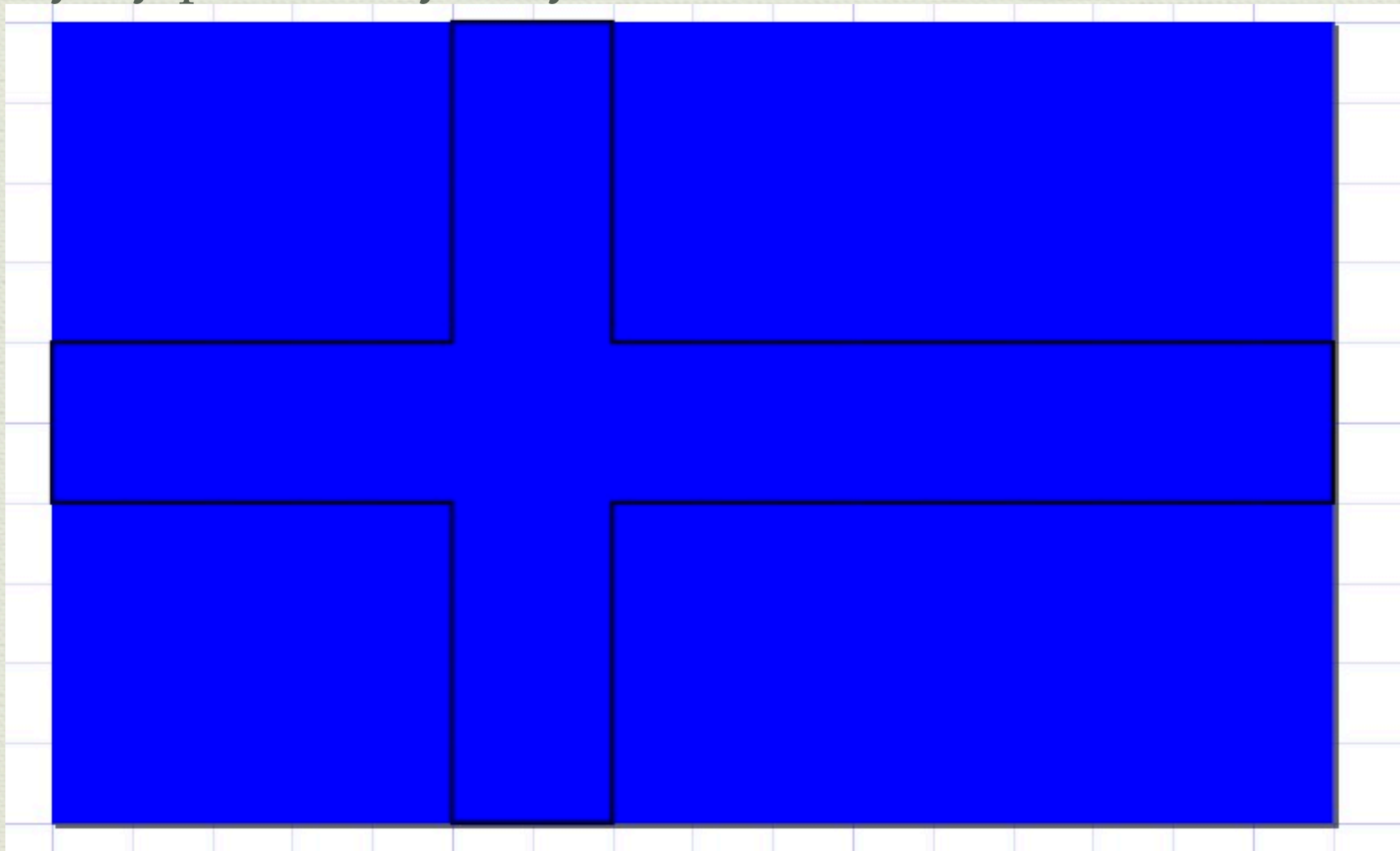
Flaga Szwecji

✦ Rysujemy krzyż



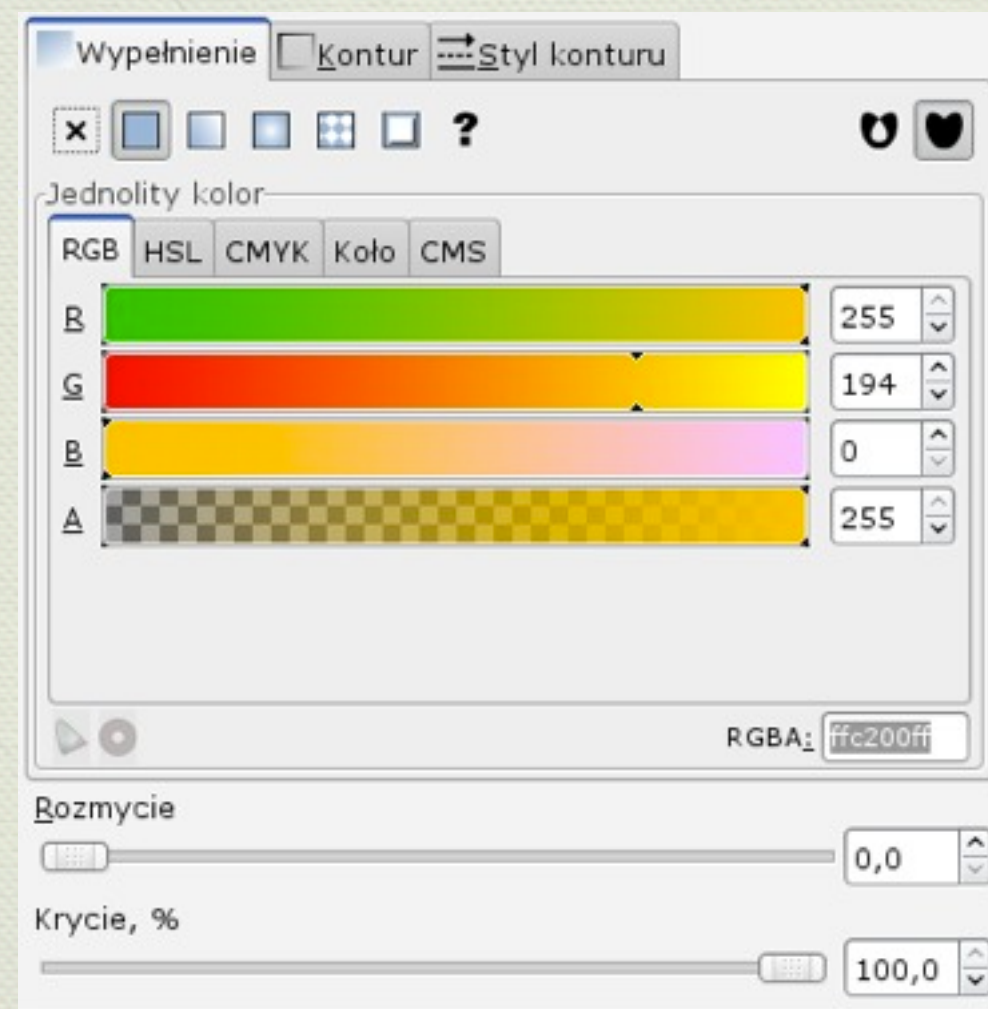
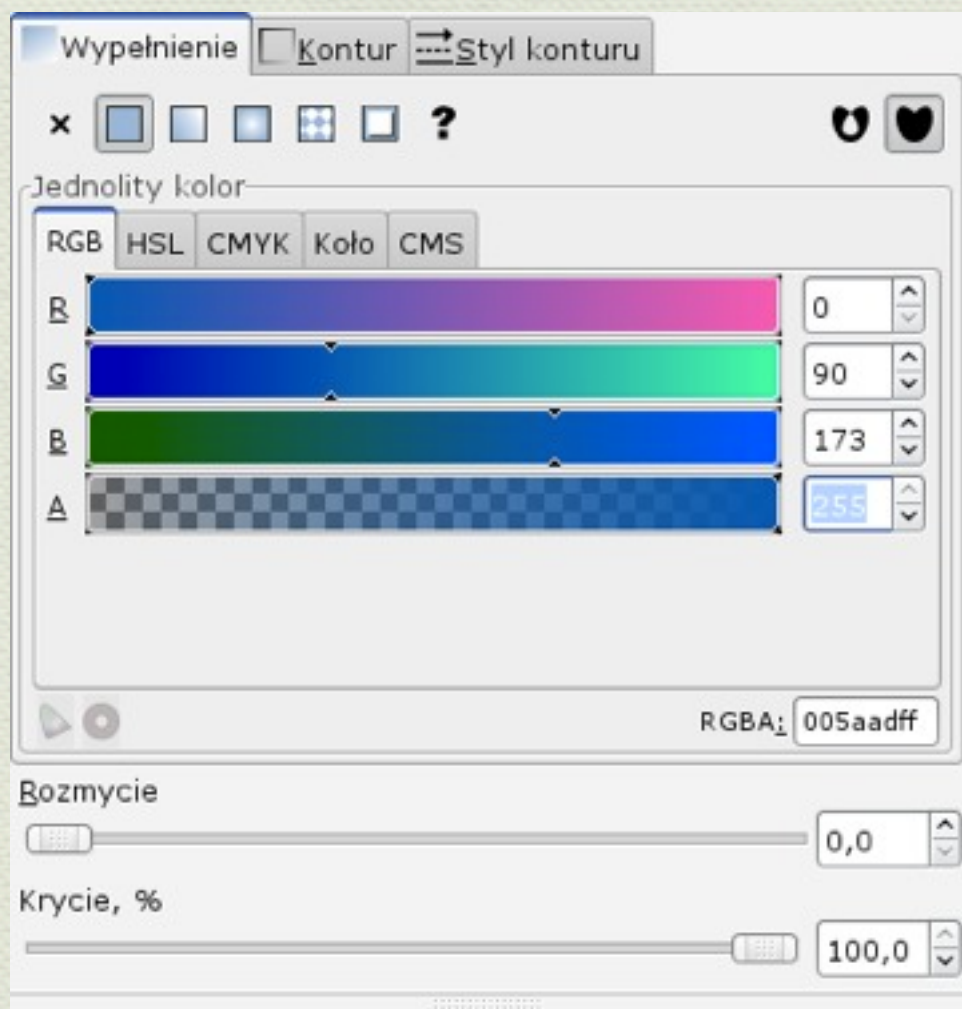
Flaga Szwecji

- ◆ Łączymy prostokąty krzyża (Ctrl++)



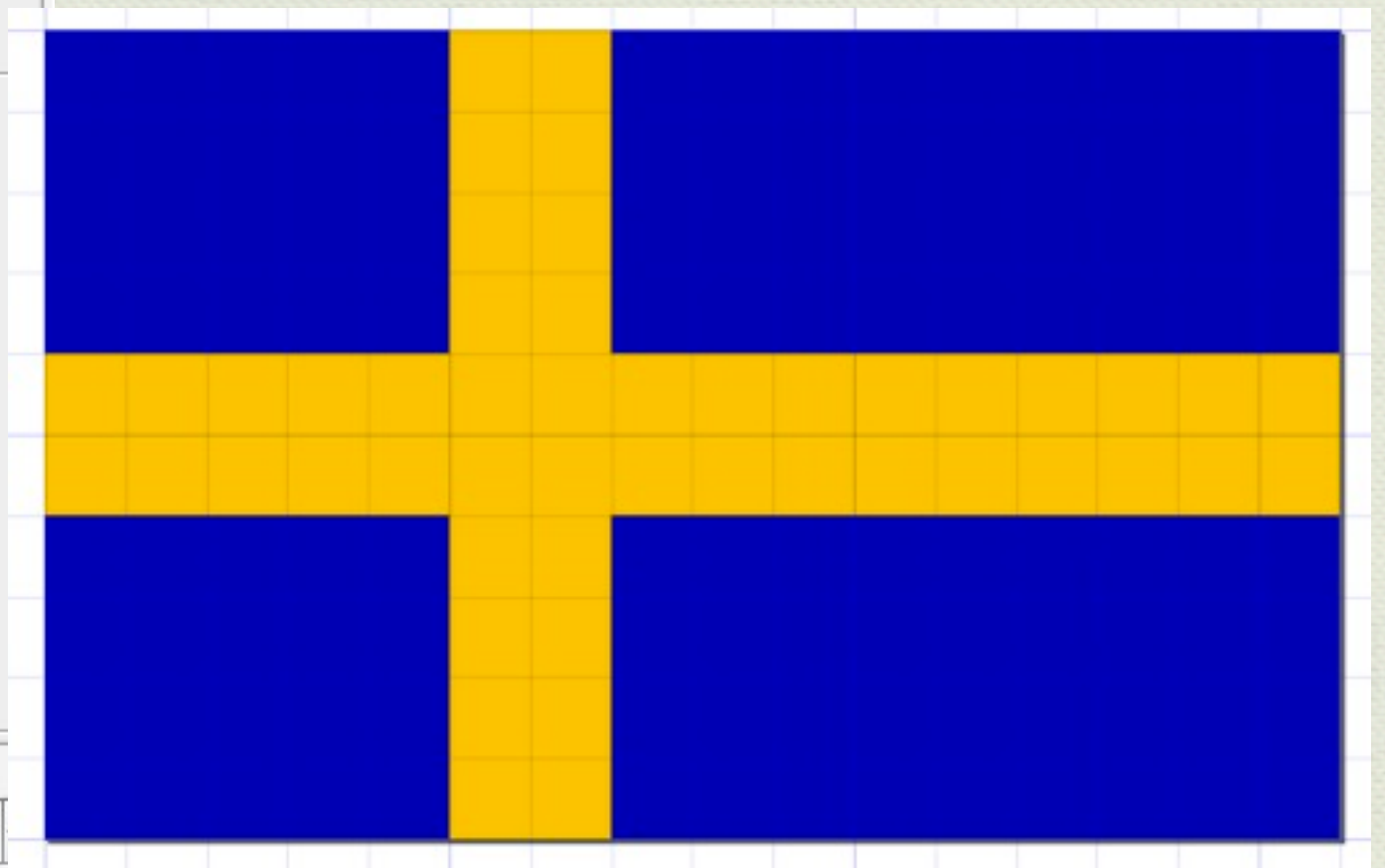
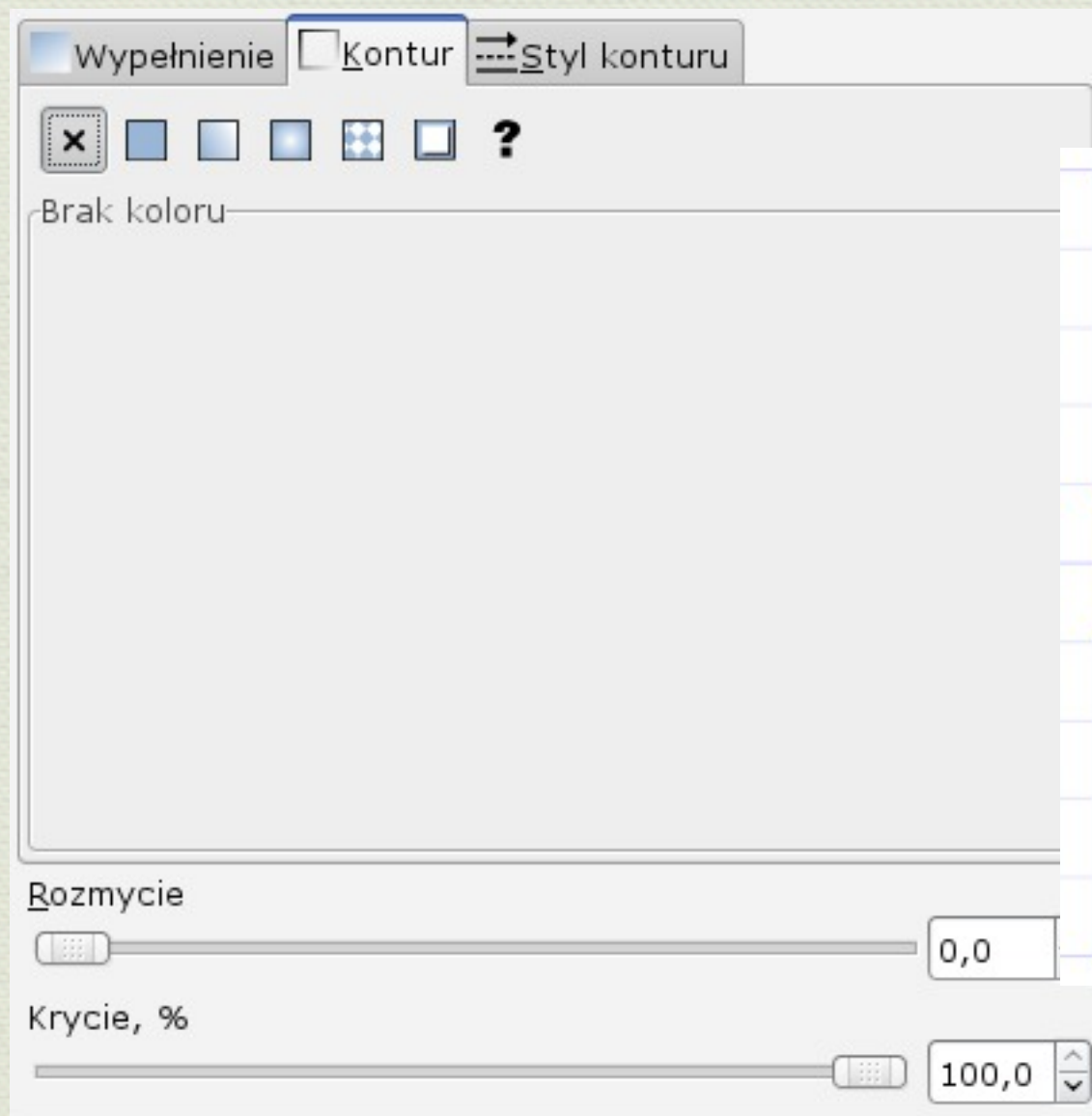
Flaga Szwecji

- ❖ Ustawiamy kolory, korzystając z dialogu Fill&Stroke
- ❖ Tło (RGB): 0,90,173, Krzyż 255,194,0



Flaga Szwecji

◆ Likwidujemy linie obrysu w zakładce Stroke



Flaga UE

- ❖ Ustawiamy rozmiar strony na 270x180 px
- ❖ Siatkę ustawiamy co 10 px

Rozmiar niestandardowy

Szerokość: 270,00

Wysokość: 180,00

▷ Dopasuj stronę do zawartości...

Zdefiniowane siatki

grid3789

Siatka prostokątna

☒ Włączona

☒ Widoczna

☒ Przyciągaj tylko do widocznych linii siatki

Jednostki siatki: px

Początek X: 0,0000

Początek Y: 0,0000

Odstępy X: 10,0000

Odstępy Y: 10,0000

Kolor linii siatki: 

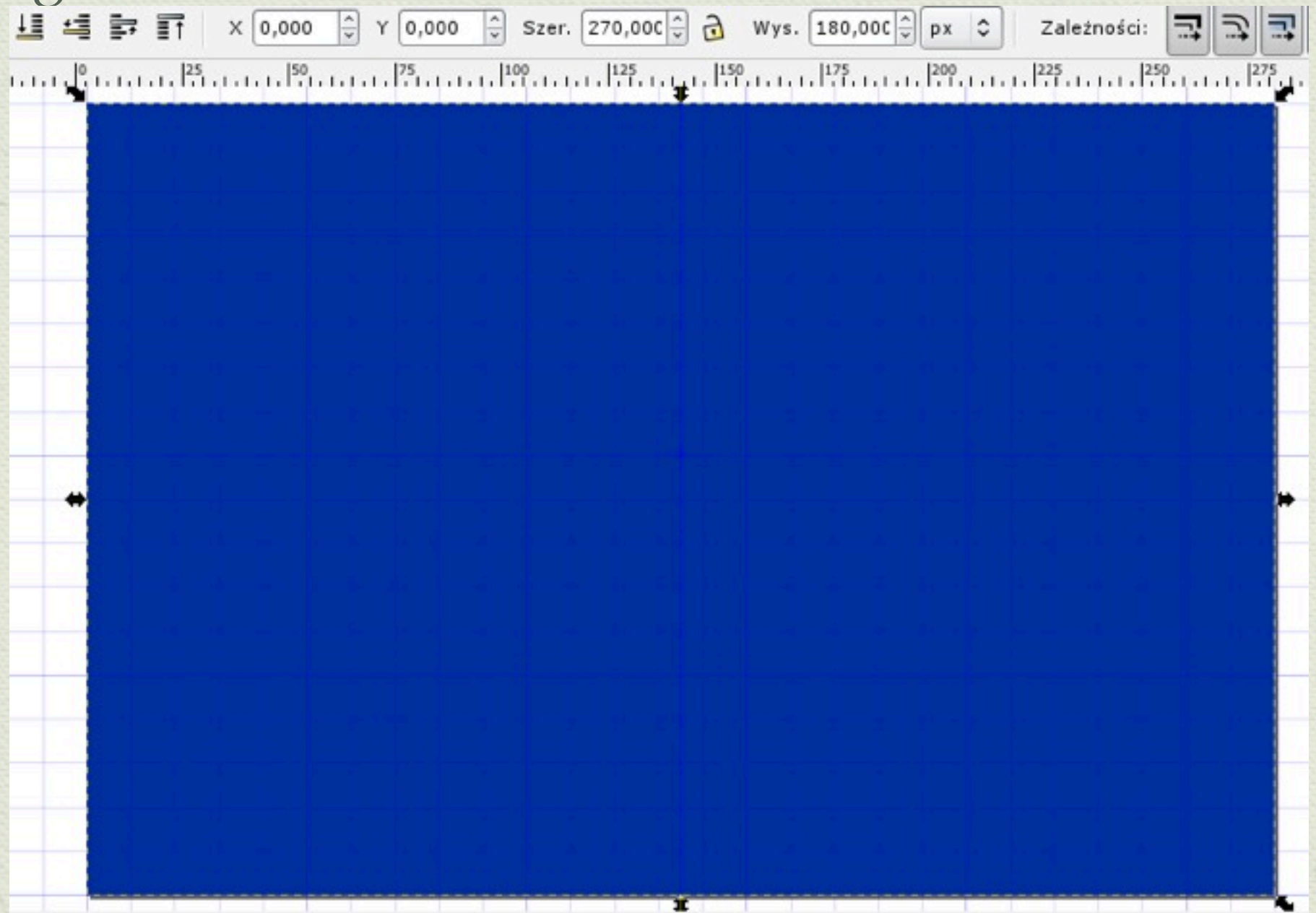
Kolor linii głównych: 

Rozstaw linii głównych: 5

Flaga UE

◆ Rysujemy tło flagi

◆ Kolor 0,51,153



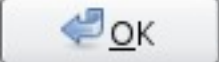
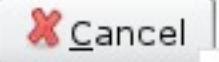
Flaga UE

- ◆ Dodajemy prowadnicę na środku flagi w pionie - przeciągamy myszką poczynając od linijki z lewej strony
- ◆ Edytujemy dokładną pozycję, np. po podwójnym kliknięciu w prowadnicę $X=135$
- ◆ Dodajemy prowadnicę poziomą $Y=90$

ID prowadnicy: guide3791
Wybrana prowadnica: pionowa, na 140,00 px

X:	135,000	↑ ↓
Y:	100,000	↑ ↓
Jednostka:	px	↑ ↓
Kąt (stopnie)	90,000	↑ ↓

☐ Zmiana względna

 OK  Delete  Cancel

Flaga UE

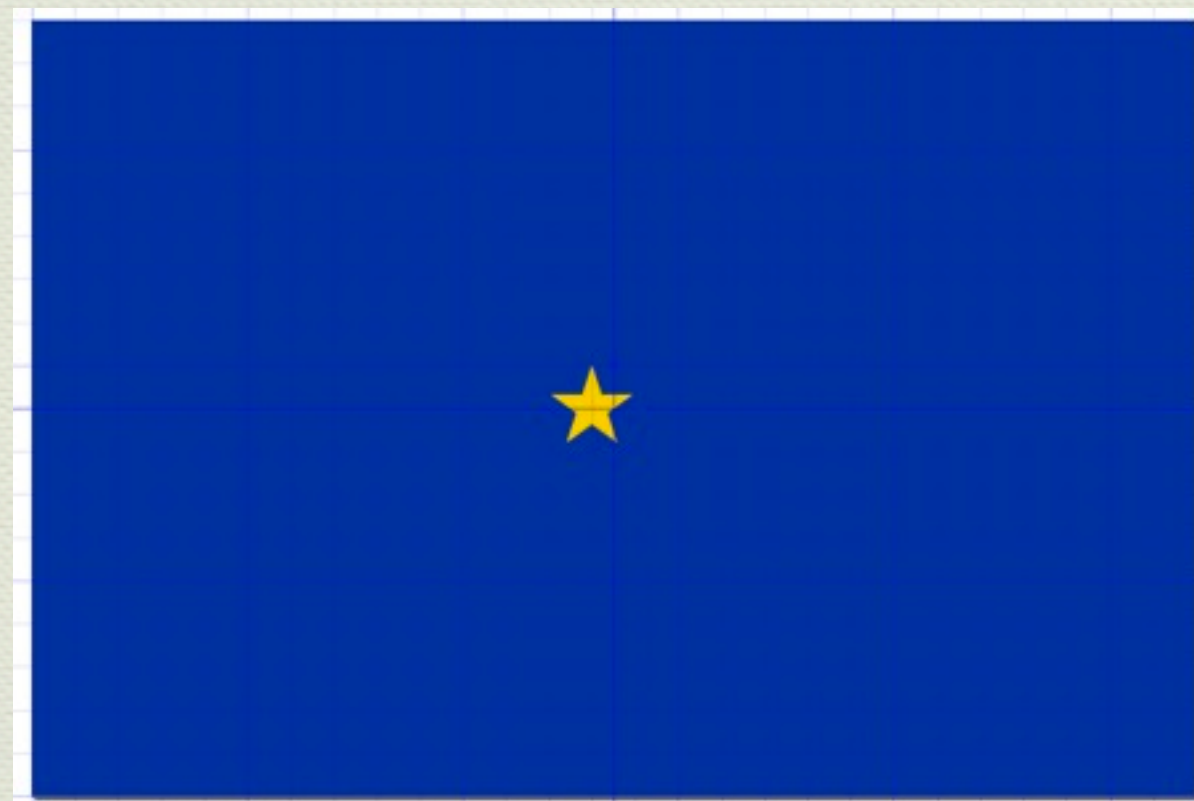
- Wybieramy narzędzie rysowania gwiazdek



- Wybieramy gwiazdkę i ustawiamy parametry

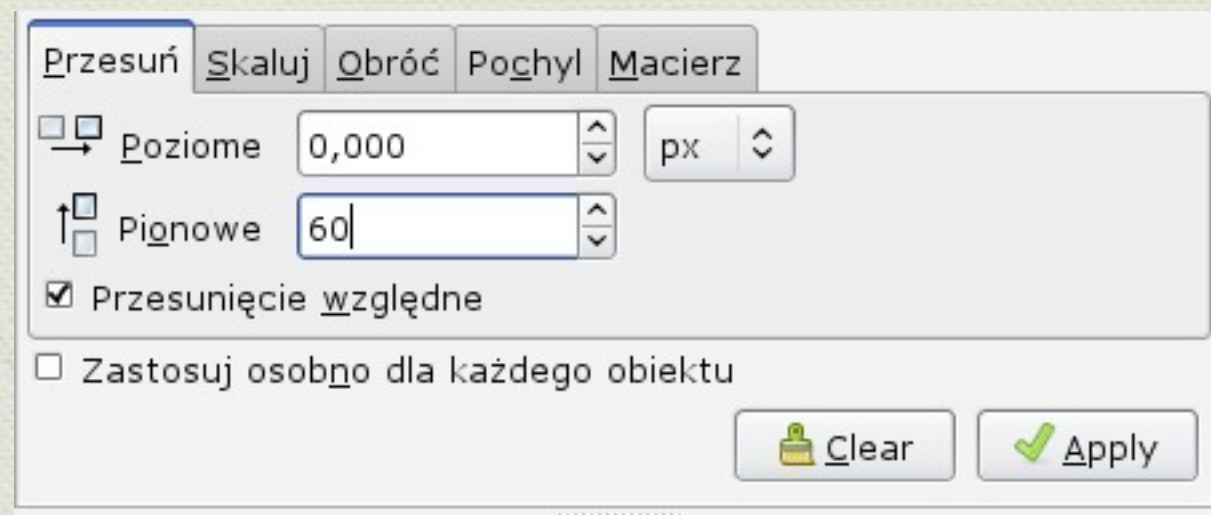


- Rysujemy gwiazdkę zaczynając od przecięcia prowadnic o promieniu 10 px
- Ustawiamy kolor na 255,204,0



Flaga UE

- ❖ Zaznaczamy gwiazkę i ją klonujemy (Alt-D)
- ❖ Przenosimy nową w inne miejsce (Shift-Ctrl-M)
- ❖ W pionie o 60, poziomie o 0
- ❖ Klonujemy ponownie i przenosimy o różne kombinacje (0,60) i (30,52)
- ❖ Ostatnią gwiazdkę przenosimy środkową bez klonowania



Flaga UE



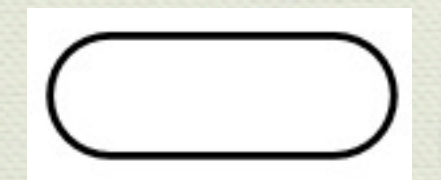
Guzik

❖ Tworzymy przyciski przydatne np. na stronie WWW

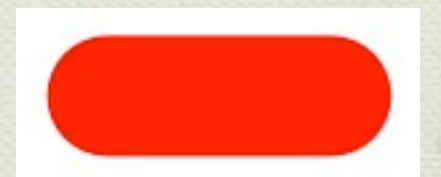
❖ Rysujemy prostokąt



❖ Zaokrąglamy narożniki narzędziem do edycji ścieżek

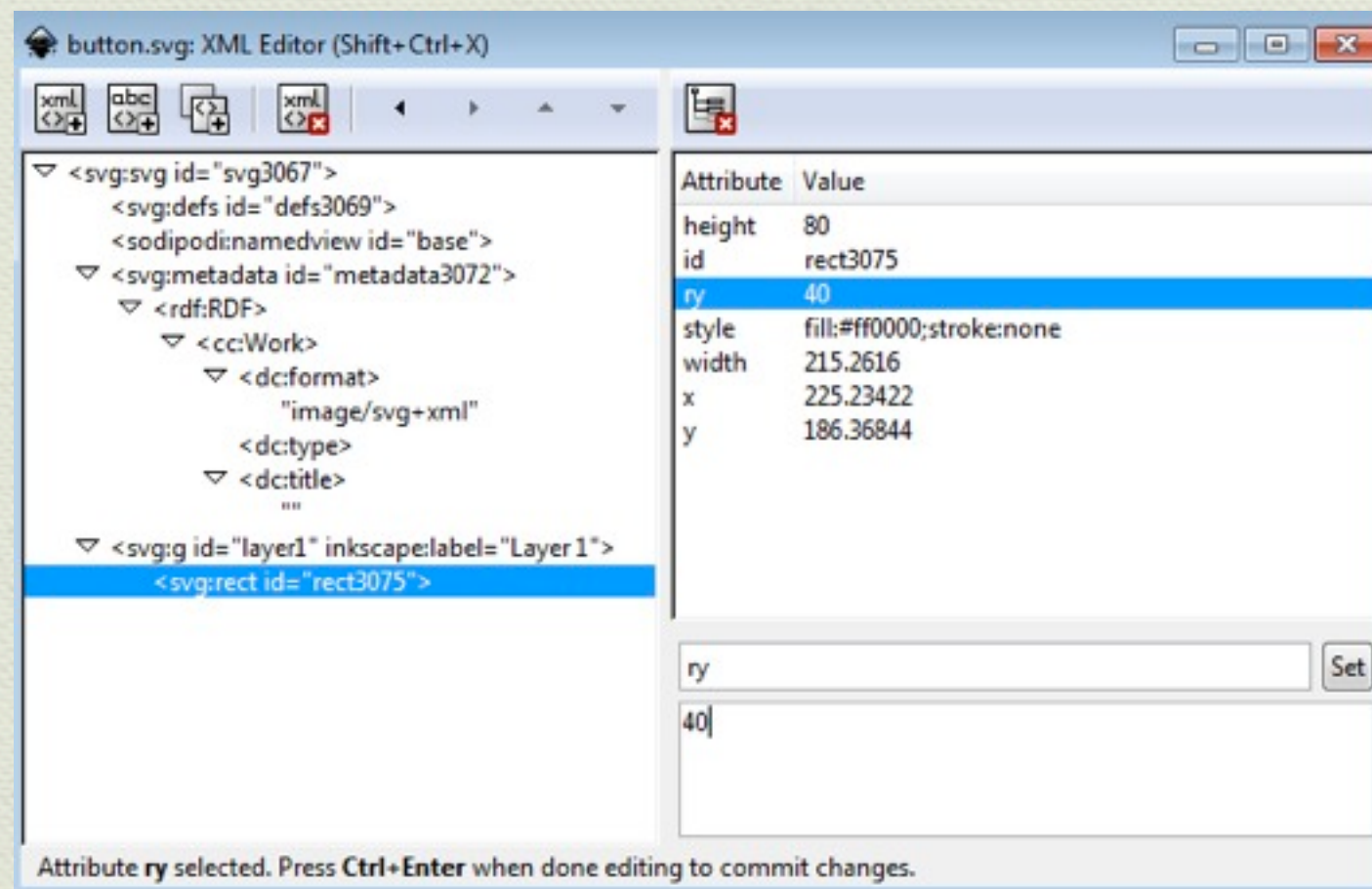


❖ Wypełniamy kolorem i usuwamy obrys



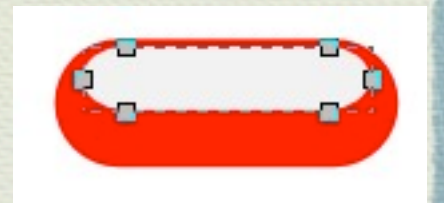
Guzik

- ❖ Bieżący dokument można podejrzeć i edytować w edytorze XML
- ❖ Edit / XML Editor (Shift+Ctrl+X)



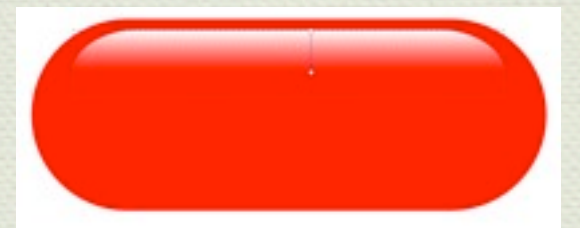
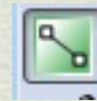
Guzik

- ◆ Nasz guzik ma rozmiar 220x80
- ◆ Rysujemy drugi prostokąt o rozmiarze 180x40
- ◆ Konwertujemy drugi na ścieżki (Path / Object to path Shift +Ctrl+C)
- ◆ Cztery dolne węzły zaznaczamy jako Auto-smooth
- ◆ Dwa dolne przesuwamy o 15 px w górę



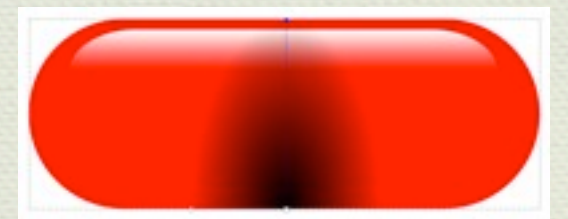
Guzik

- ❖ Za pomocą narzędzia Gradient dodajemy gradient do białego prostokąta



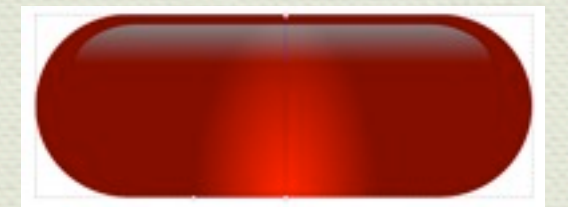
- ❖ Duplikujemy czerwony prostokąt (Edit/Duplicate)

- ❖ Wypełniamy go na czarno



- ❖ Dodajemy gradient radial od dołu do góry

- ❖ Zamieniamy kolory Shift+R



- ❖ Ustawiamy przezroczystość na 50%

- ❖ Przenosimy prostokąt poziom niżej PgDwn



Guzik



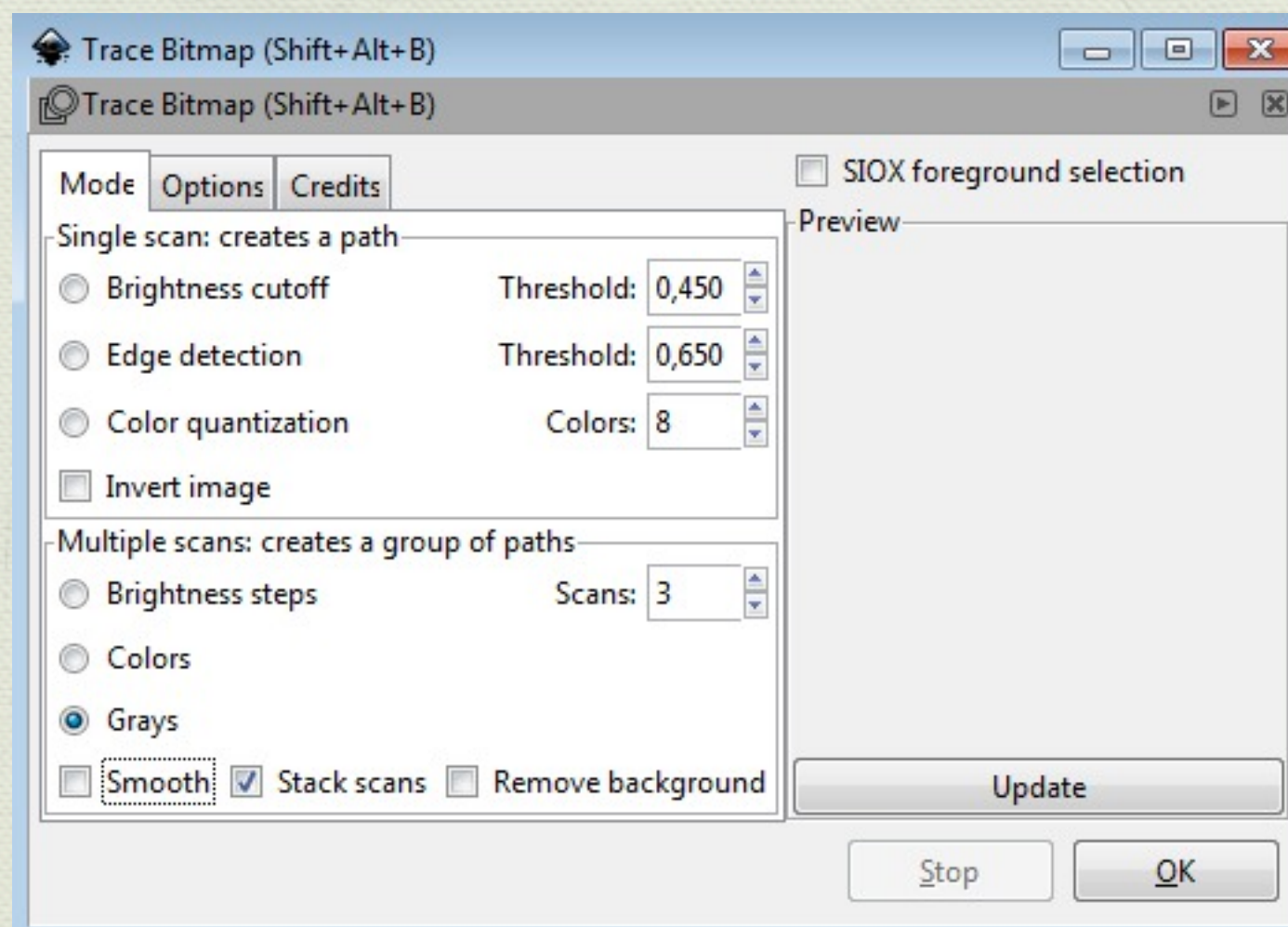
- ◆ Dodajemy tekst
- ◆ Duplikujemy go, zmieniamy kolor na biały i przesuwamy o 1 px w lewo i w górę



Trasowanie



- ❖ Importujemy bitmapę (Ctrl+I)
- ❖ Wydajemy polecenie Path / Trace bitmap (Shift+Alt+B)



Trasowanie

❖ Zmieniamy opcje trasowania

Mode Options Credits

Single scan: creates a path

☒ Brightness cutoff Threshold: 0,150

☐ Edge detection Threshold: 0,650

☐ Color quantization Colors: 8

☐ Invert image

Multiple scans: creates a group of paths

☐ Brightness steps Scans: 3

☐ Colors

☐ Grays

☐ Smooth ☒ Stack scans ☐ Remove background

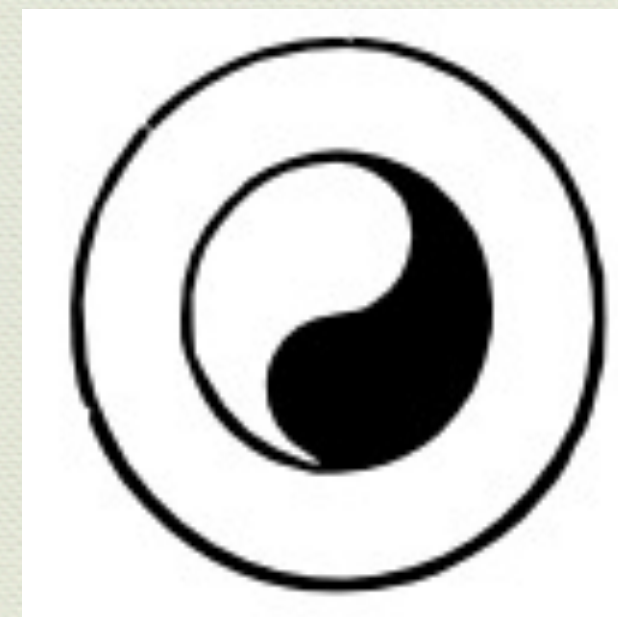
Mode Options Credits

Options

☒ Suppress speckles Size: 50

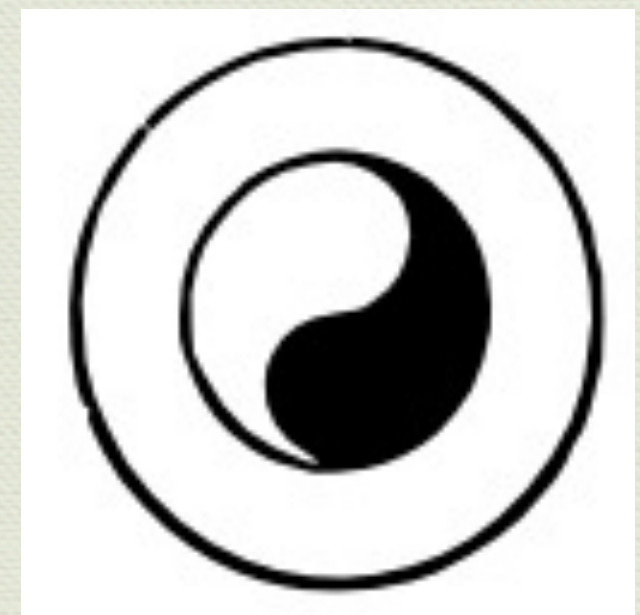
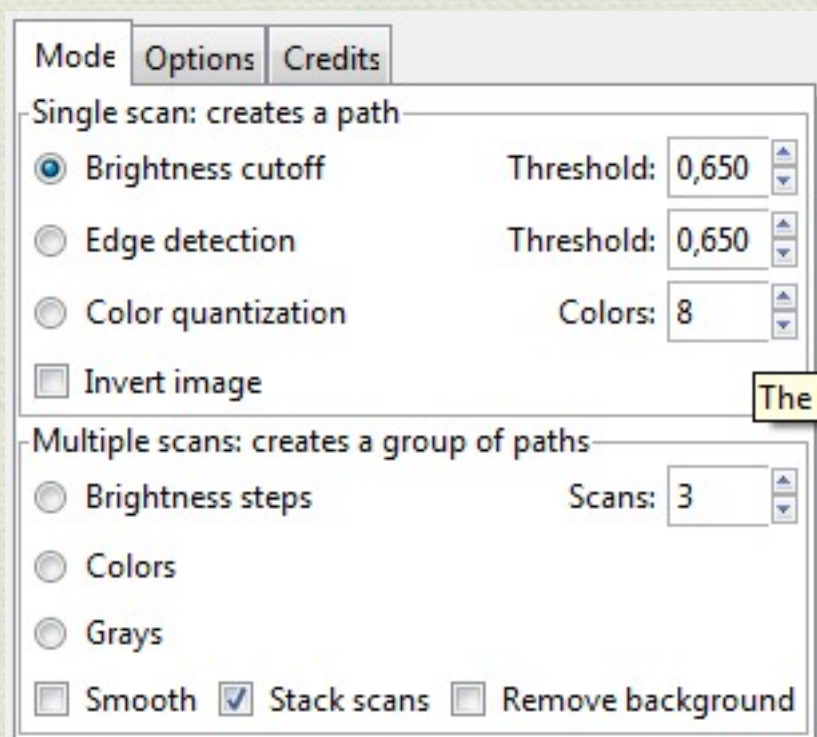
☒ Smooth corners Threshold: 1,00

☒ Optimize paths Tolerance: 0,20



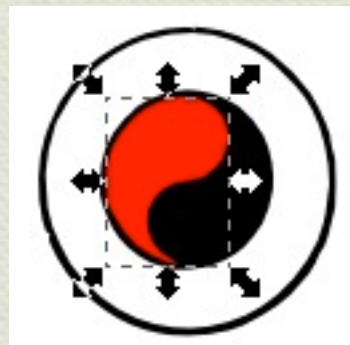
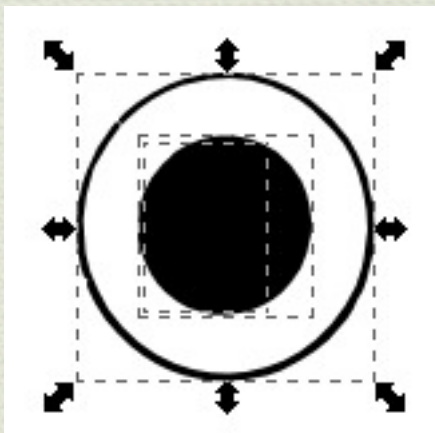
Trasowanie

❖ Trasujemy ponownie i mamy dwie wersje



Trasowanie

- ◆ Edytujemy wersję bez napisów
- ◆ Wydajemy polecenie Path / Break apart (Shift+Ctrl+K)
- ◆ Lewa strona powinna być czerwona
- ◆ Rysujemy nowy okrąg zewnętrzny na starym
- ◆ Usuwamy stary



Trasowanie

- ❖ W wersji z napisami:
- ❖ Rozdzielamy ścieżki jak poprzednio
- ❖ Usuwamy kwadrat i koło
- ❖ Zaznaczamy litery i wydajemy polecenie Path/Combine (Ctrl+K)



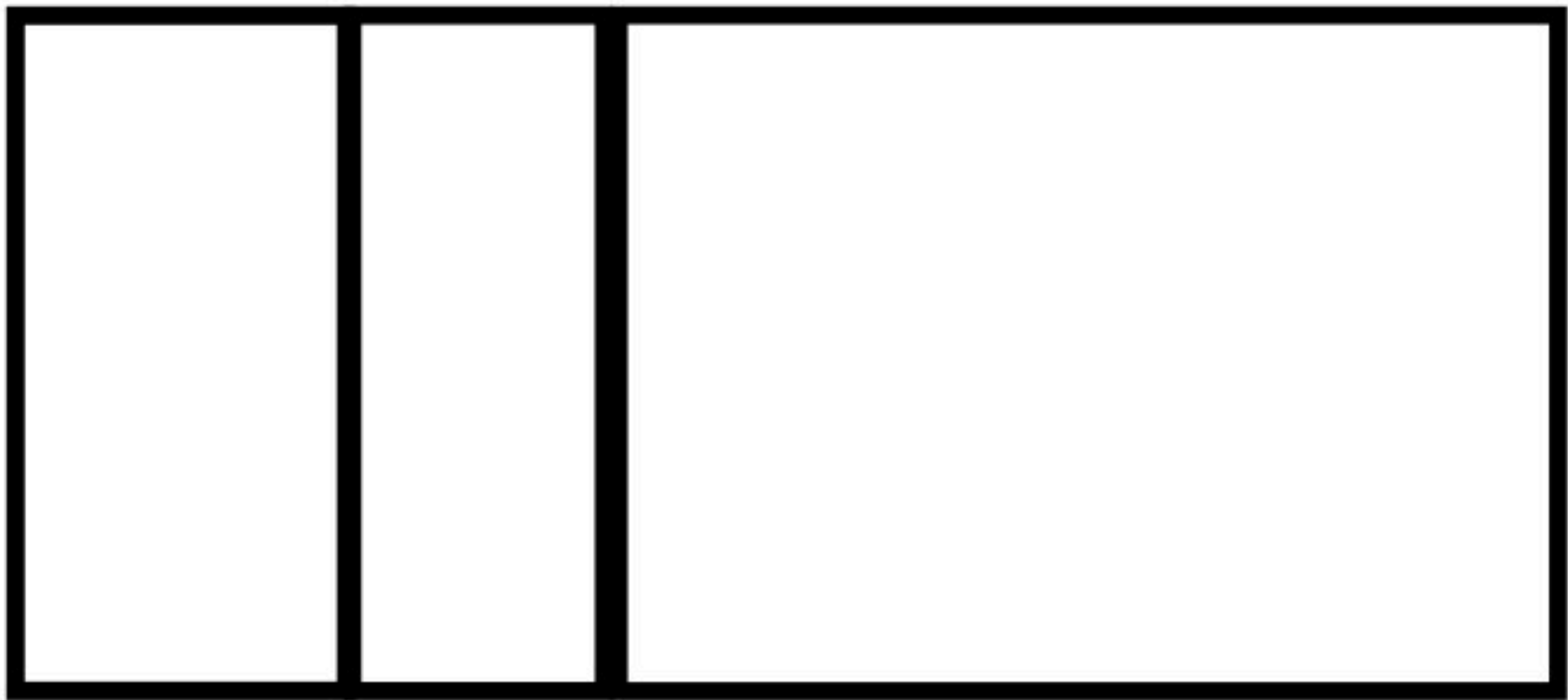
Trasowanie

- ❖ Nakładamy jeden obrazek na drugi
- ❖ Tak można trasować wiele logo



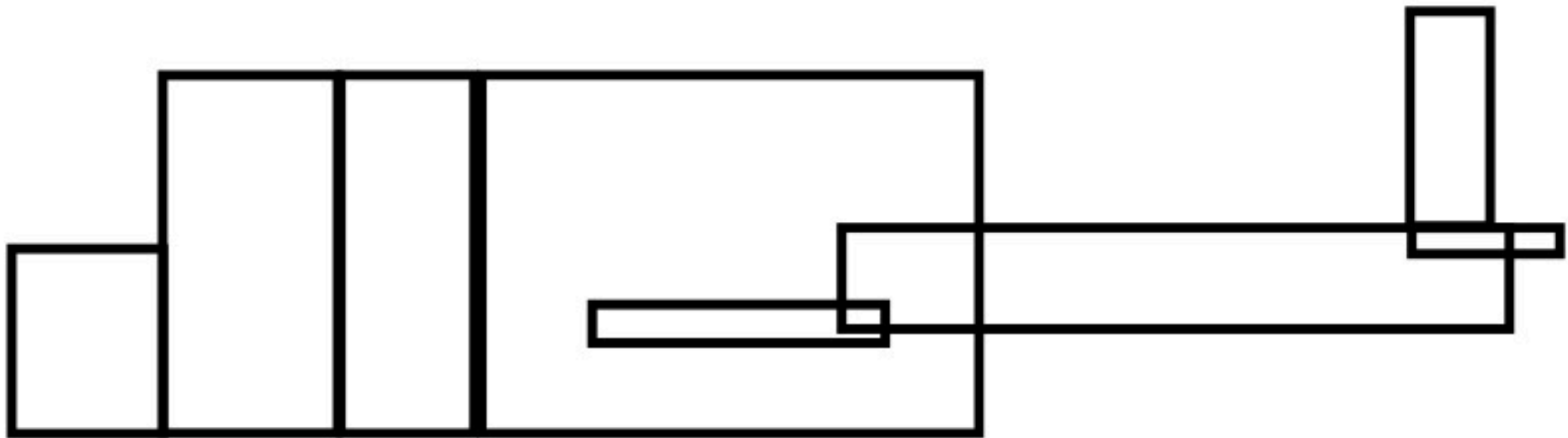
Helikopter

✦ Rysujemy 3 prostokąty



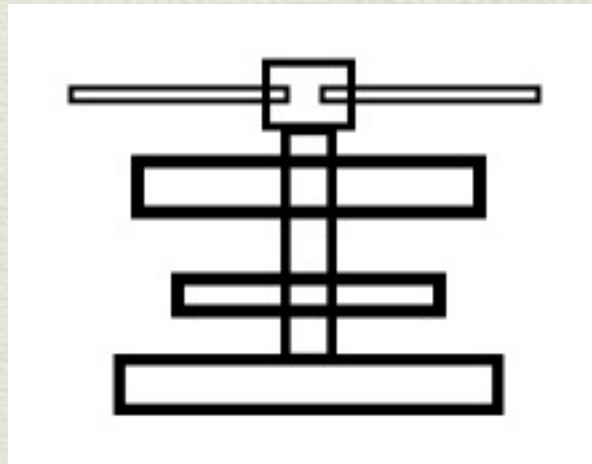
Helikopter

◆ Dodajemy kolejne 5



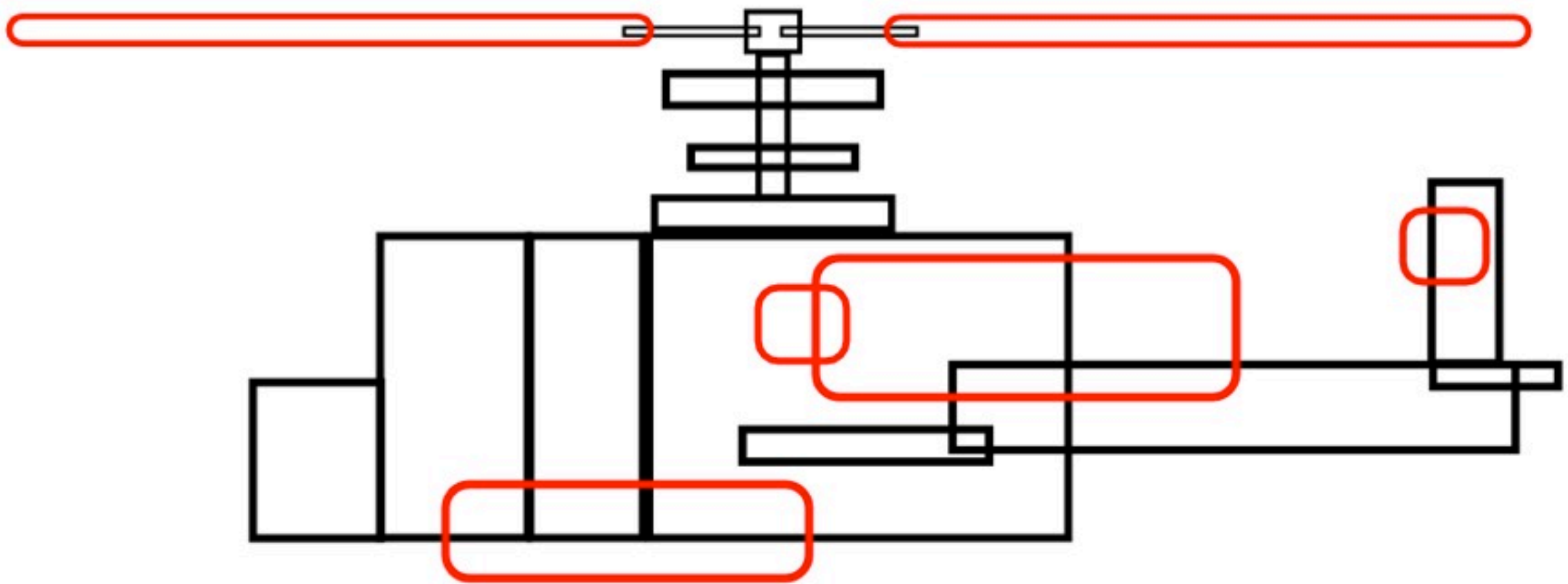
Helikopter

✦ Rysujemy elementy wirnika



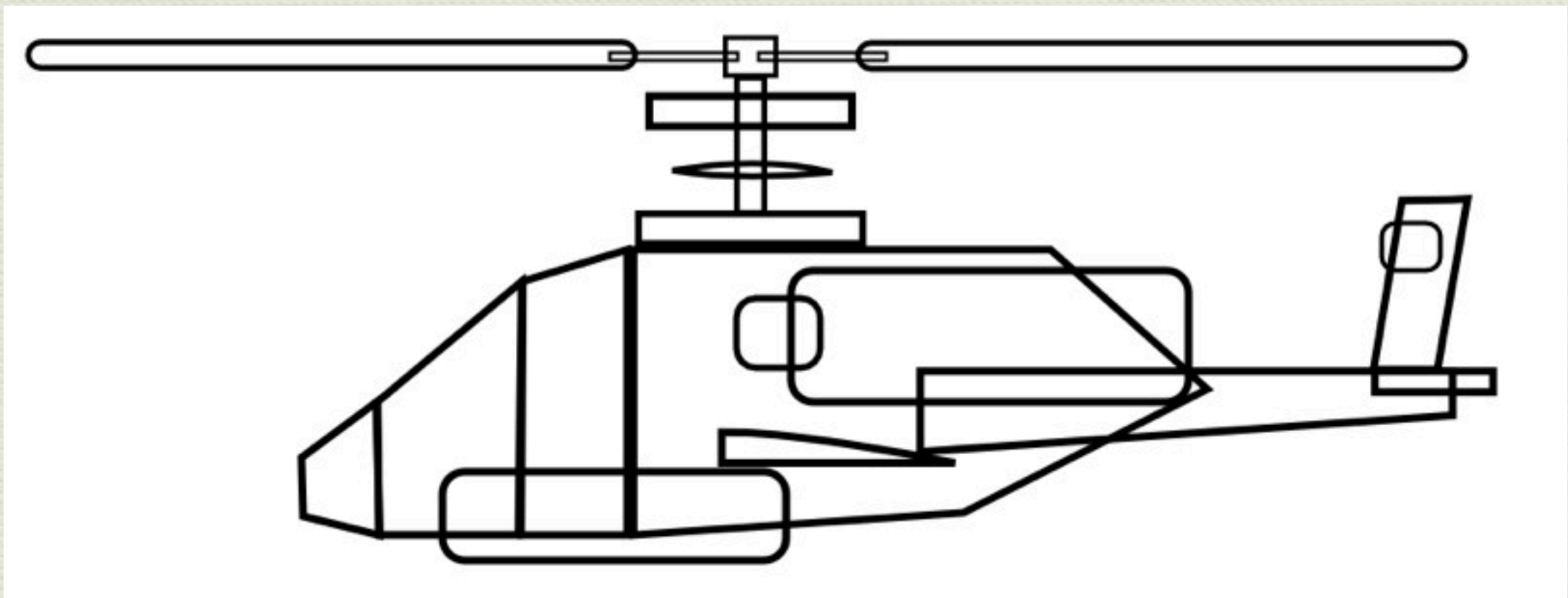
Helikopter

- ◆ Dodajemy prostokąty z zaokrąglonymi rogami



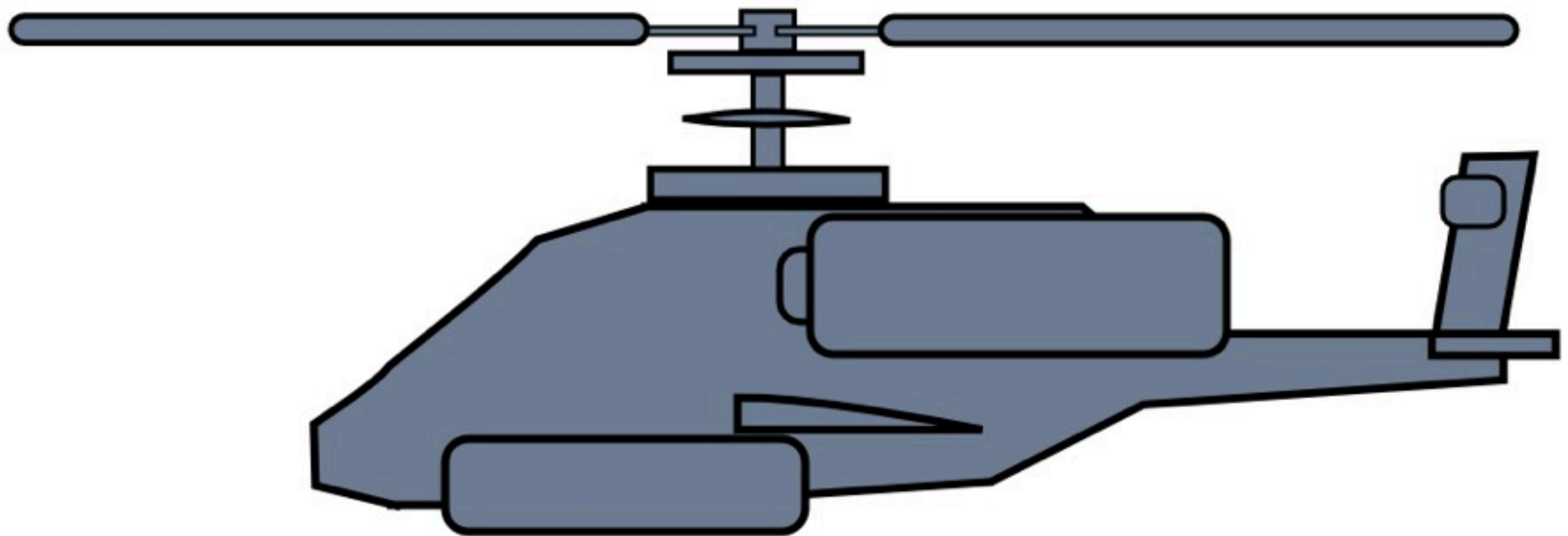
Helikopter

- ❖ Zamieniamy wszystkie kształty na ścieżki
- ❖ Modyfikujemy węzły w celu uzyskania kształtów j.n.

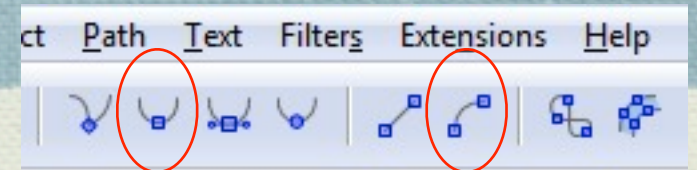


Helikopter

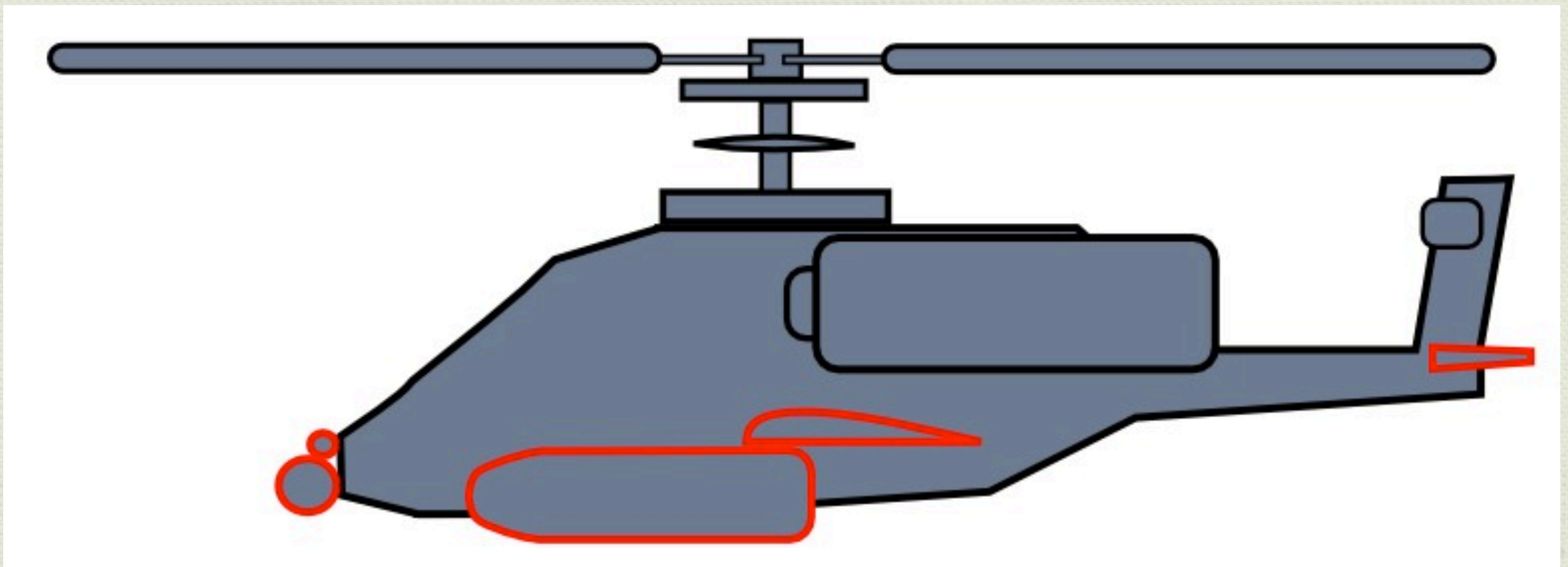
- ❖ Zaznaczamy główne elementy kadłuba, zamieniamy je na ścieżki (Path/Object-to-path) i łączymy (Path/Union)
- ❖ Wypełniamy wszystko kolorem (Set fill)



Helikopter

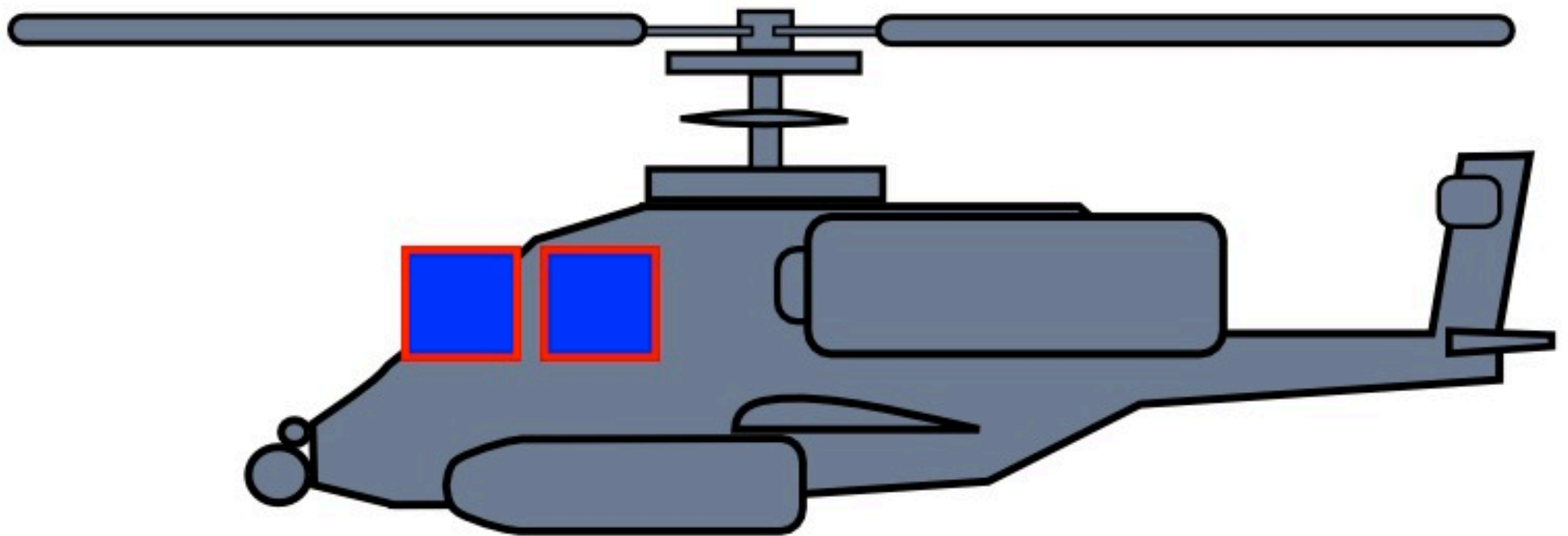


- ❖ Modyfikujemy wygląd zaznaczonych elementów i dodajemy dwa koła
- ❖ Przy edycji węzłów pomocne będą zaznaczone polecenia



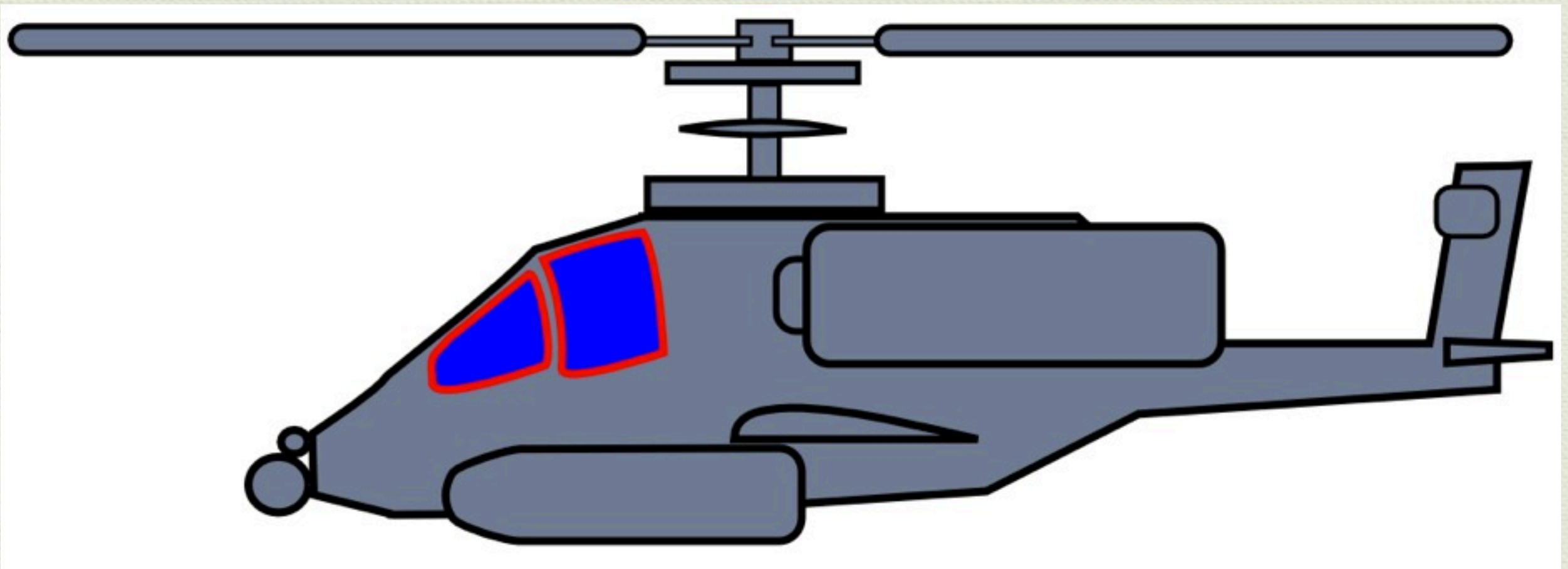
Helikopter

- ◆ Dodajemy prostokąty na okna



Helikopter

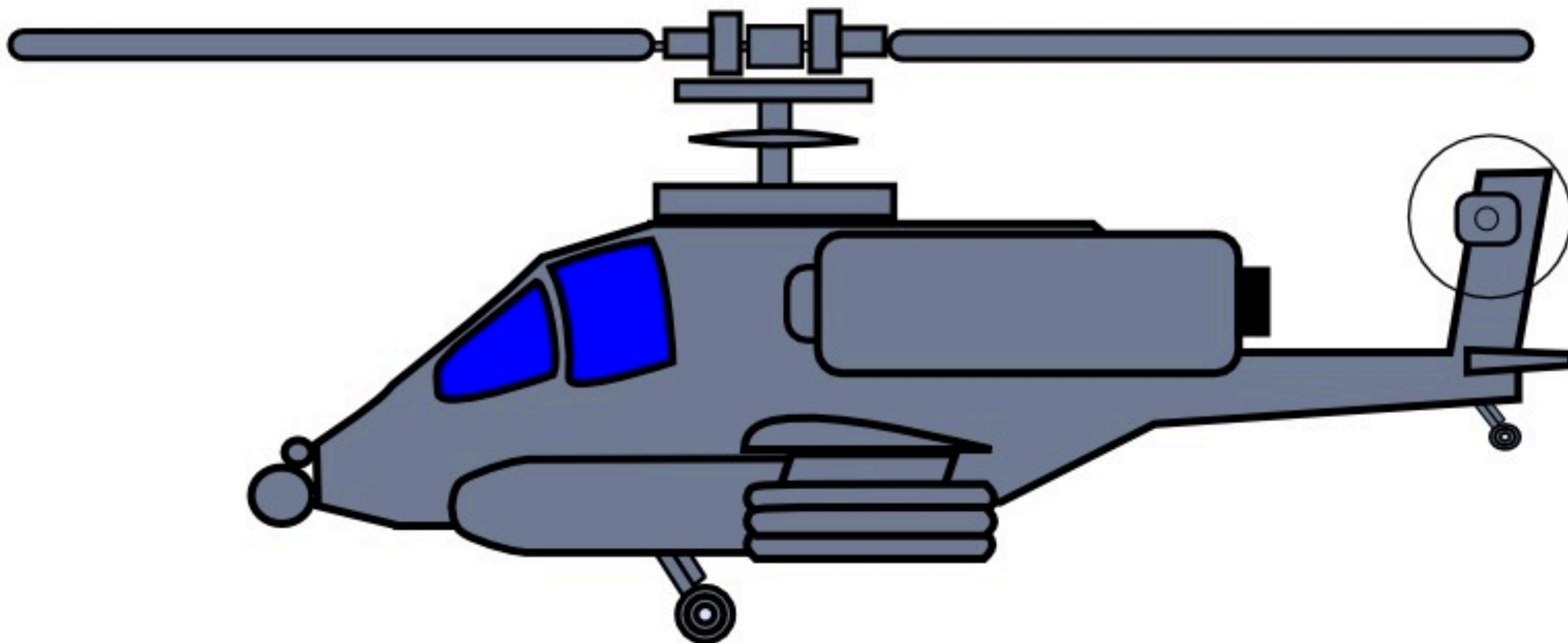
- ◆ Modyfikujemy okna po konwersji na ścieżki



Helikopter

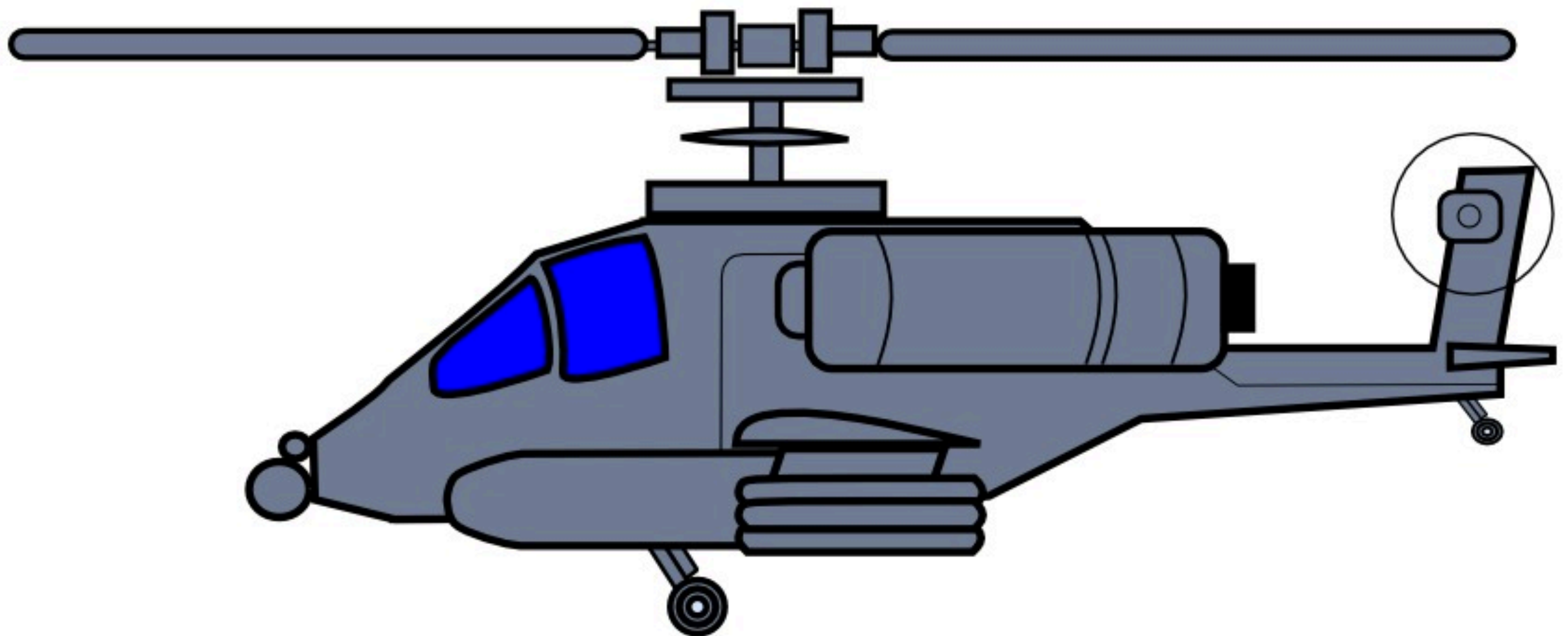


- ◆ Dodajemy podwozie, uzbrojenie, elementy wirnika i tylne śmigło



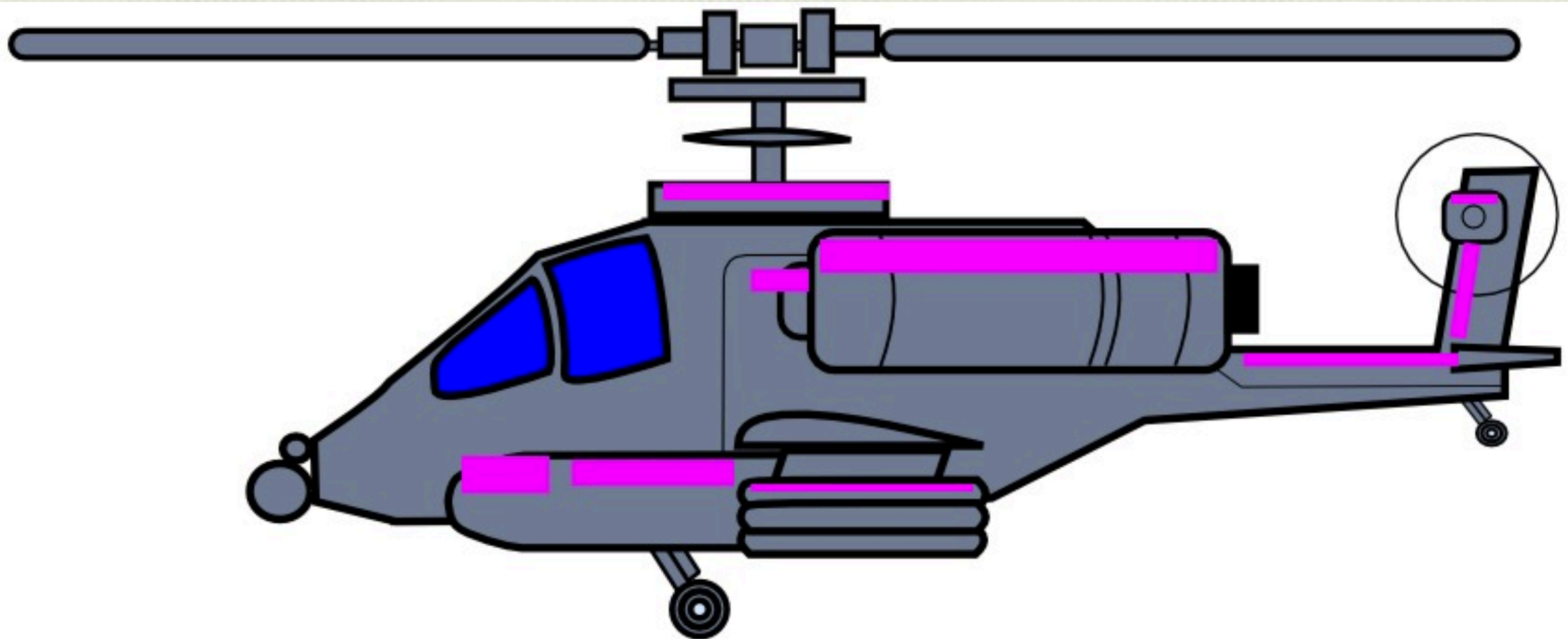
Helikopter

- ◆ Dodajemy kilka kresek dla podkreślenia charakteru



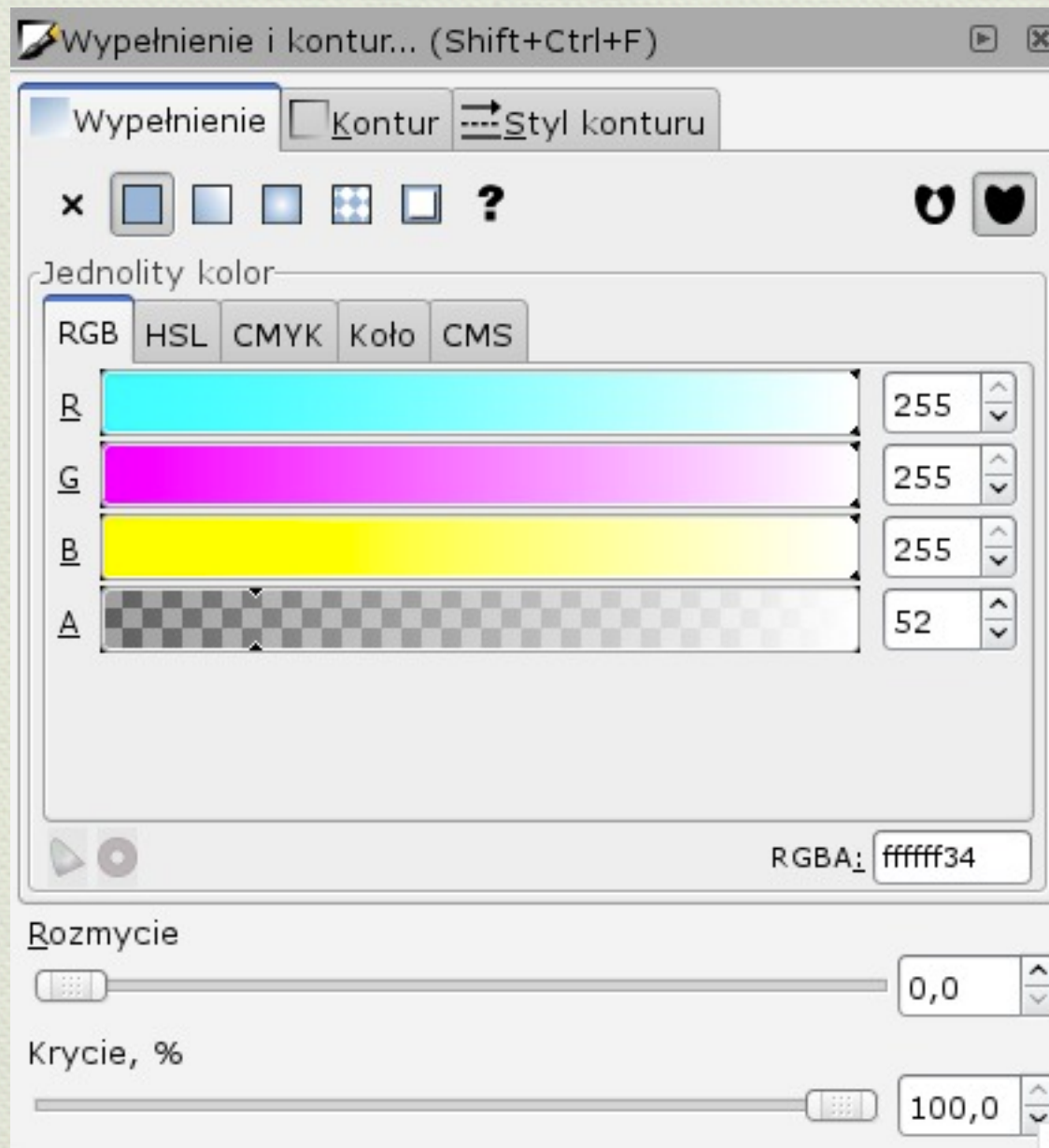
Helikopter

- ◆ Dodajemy trochę prostokątów, które oświetlą helikopter



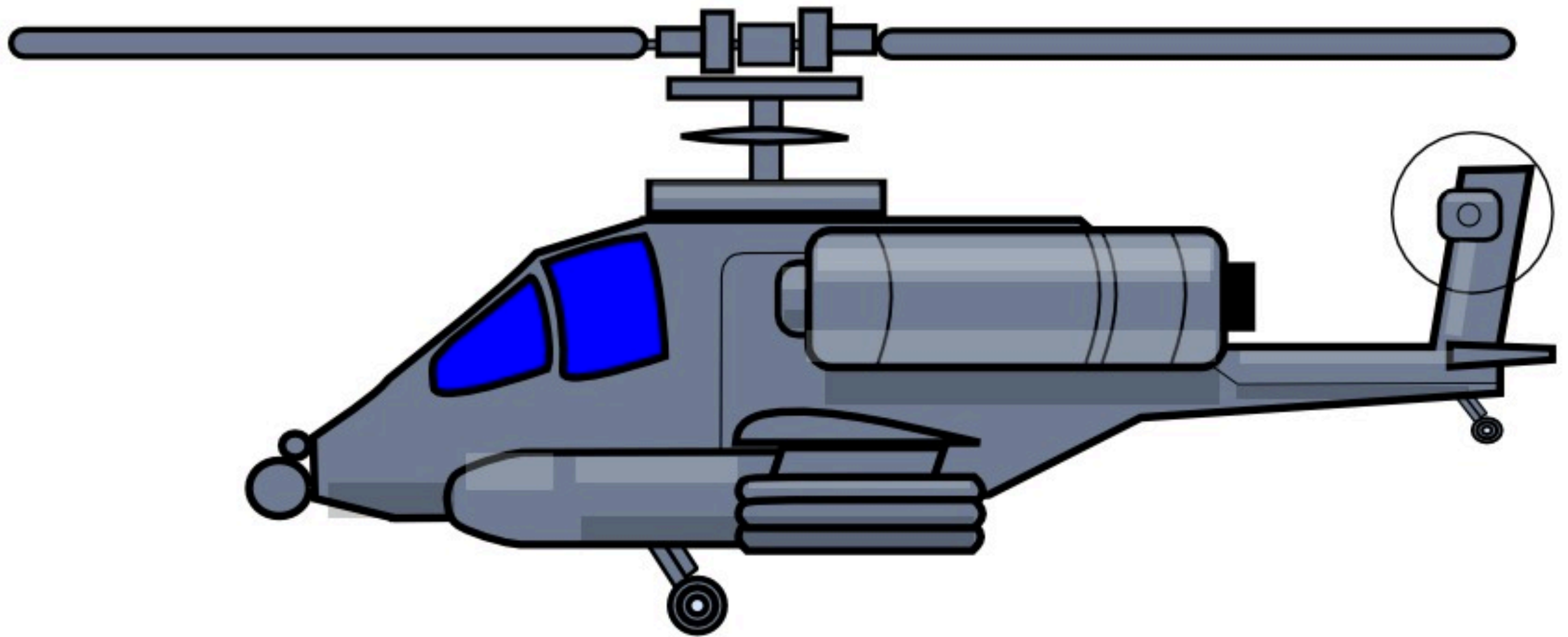
Helikopter

- ✦ Ustawiamy ich wypełnienie na białe i ustawiamy przezroczystość



Helikopter

- ◆ Podobnie robimy z cieniami, w kolorze czarnym



Helikopter

- ❖ Zamieniamy prostokąty na ścieżki i poprawiamy ich kształty

