

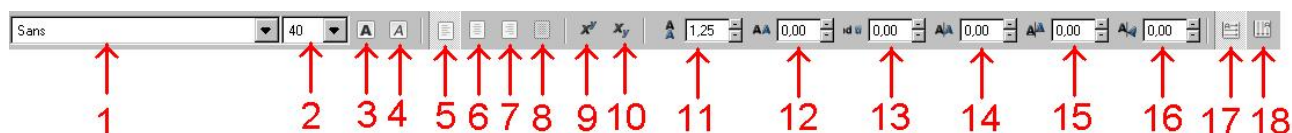
Работа с текст и слоеве в Inkscape

1. Работа с текст в програмата Inkscape



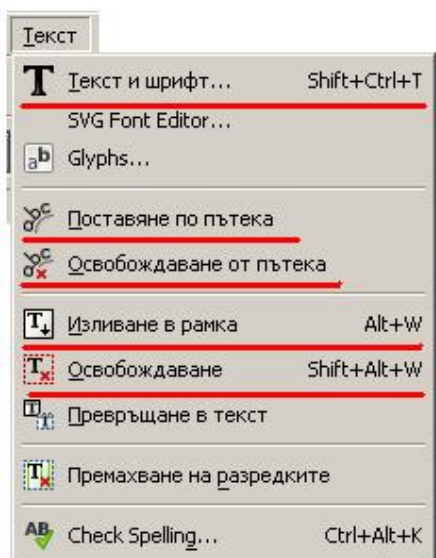
а) Инструмент за създаване и редактира текстови обекти

Програмата Inkscape позволява използване на текстови обекти във векторна графика. При натискане на бутона „Създава и редактира текстови обекти“ в панел Tool Controls се зареждат различните инструменти за работа с текст.



- 1) Избор на шрифт;
- 2) Размер на шрифта;
- 3) Удебелен текст;
- 4) Наклонен текст;
- 5) Подравняване в ляво;
- 6) Подравняване в центъра;
- 7) Подравняване в дясно;
- 8) Двустранно подравняване на текст;
- 9) Горен индекс;
- 10) Долен индекс;
- 11) Разстояние между редовете в текста;
- 12) Разстояние между символите в текста;
- 13) Разстояние между думите в текста;
- 14) Хоризонтално изместване на текст;
- 15) Вертикално изместване на текст;
- 16) Завъртане на символите в текста;
- 17) Хоризонтален текст;
- 18) Вертикален текст.

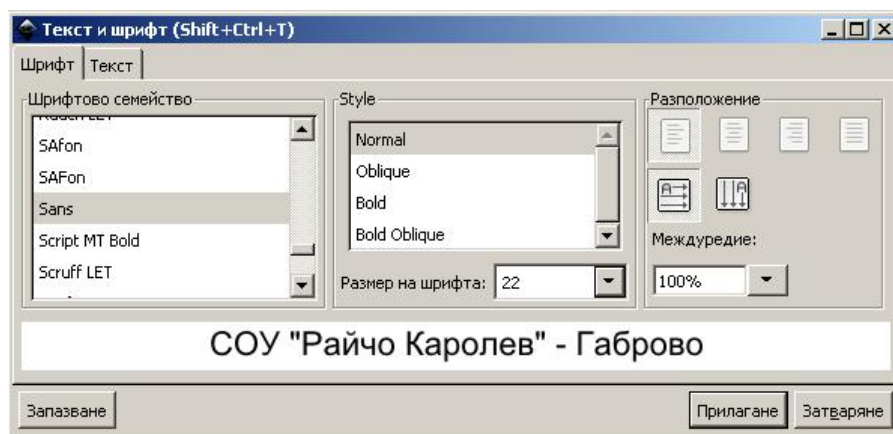
б) Меню „Текст“



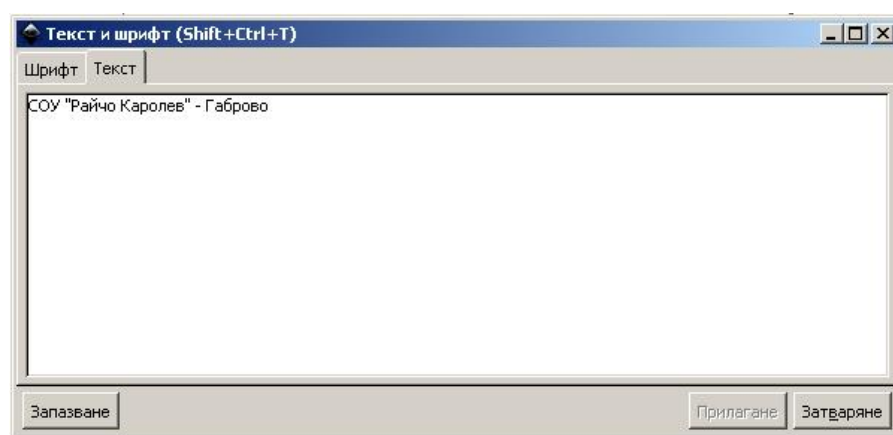
Меню текст съдържа някои допълнителни опции, които не фигурират в лентата с инструменти за работа с текст в програмата Inkscape.

На първо място това е прозореца за работа с текст „Текст и шрифт“ (показан фиг. 1.1), който може да бъде стартиран и чрез клавишната комбинация Ctrl + Shift + T.

Прозорецът съдържа някои от основните инструменти за оформяне на текст като избор на шрифт, размер на символите, стил, подравняване, междуредие. Също така в долната част на прозореца е разположена лента за предварителен преглед, на направените от нас промени. За потвърждаване на промените трябва да се натисне бутон «Запазване».



Фиг. 1.1 Прозорец „Текст и шрифт” – Раздел „Шрифт”



Фиг. 1.2 Прозорец „Текст и шрифт” – Раздел „Текст”

Вторият раздел „Текст” на този прозорец се използва за въвеждане и редактиране на текст. Подобно на текстовия редактор Notepad той не съдържа инструменти за оформяне на текста и се използва обикновено за работа с по-дълги текстове.

Поставяне и освобождаване на текст по пътека – за да поставим текст по пътека в програмата Inkscapе трябва да въведем желаният от нас текст върху работното поле.

СОУ "Райчо Каролев" - Габрово

След това изчертаваме пътеката, върху която ще поставим въведения текст.

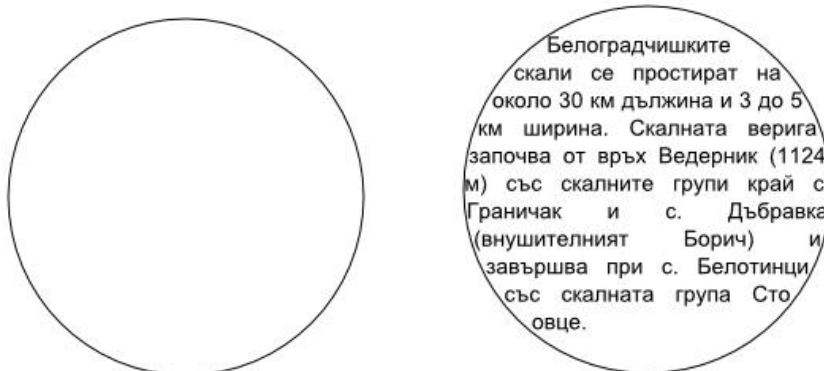


Накрая маркираме едновременно въведения текст и изчертаната от нас пътека и избираме от меню **Текст > Поставяне по пътека**.

СОУ "Райчо Каролев" - Габрово

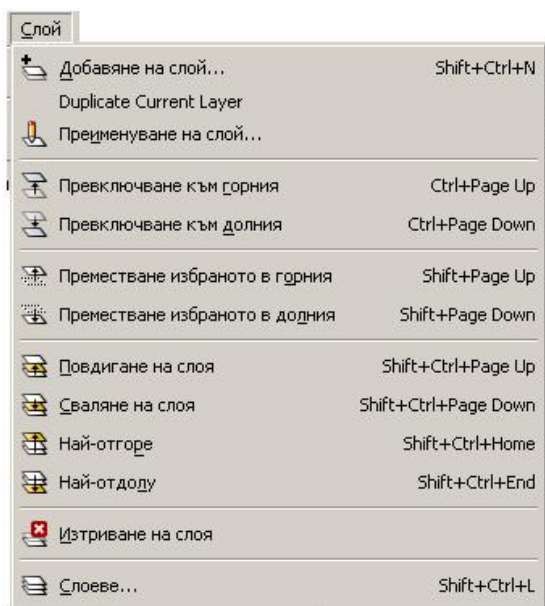
Инструментът за изливане на текст в рамка работи по сходен начин. При него се въвежда желания от нас текст. Изчертава се съответната рамка (може да бъде някаква геометрична фигура). Накрая маркираме текста и рамката и от меню **Текст > Изливане в рамка**, след което текстът запълва съответната форма.

Белоградчишките скали се простират на около 30 км дължина и 3 до 5 км ширина. Скалната верига започва от връх Ведерник (1124 м) със скалните групи край с. Граничак и с. Дъбравка (внушителният Борич) и завършва при с. Белотинци със скалната група Сто овце.

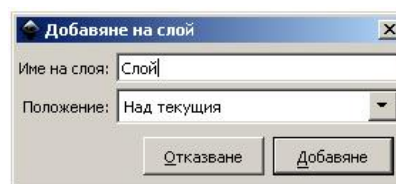


2. Работа със слоеве в програмата Inkscape

Употребата на слоеве в съвременните графични редактори се налага, за да разделим различните елементи на изображението. По този начин значително можем да улесним своята работа, като в определен момент имаме достъп само до тези елементи, които са ни необходими. В програмата Inkscape е отделено специално меню за работа със слоеве.



- 1) Добавяне на слой – зарежда прозореца „Добавяне на слой“.

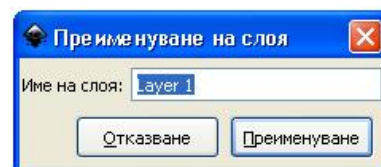


В поле 'Име на слой' задаваме желаното от нас име на новия слой. В поле положение имаме 3 възможности за избор:

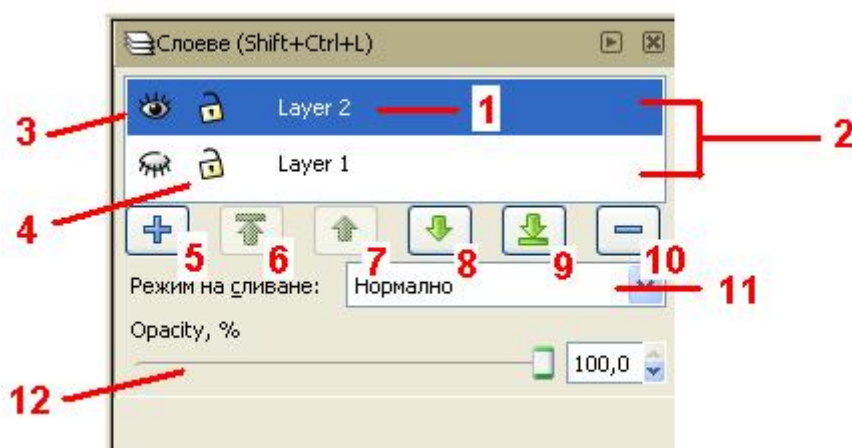
- Над текущия;
- Под текущия;
- Като подслой на текущия.

- 2) Duplicate Current Layer – създава идентично копие (дублира) текущия слой.

- 3) Преименоване на слой – прозорецът за преименоване на слой има само едно поле 'Име на слоя'. При смяна на името, промените се потвърждават с натискане на бутон 'Преименоване'.



- 4) Превключване към горния/Превключване към долния слой – за бързо преминаване към съседни слоеве.
- 5) Преместване избраното в горния/долния слой – маркиран обект може да бъде преместен в съседен слой без да се налага да бъде копиран или изрязван предварително.
- 6) Повдигане на слоя – текущият слой се премества с 1 ниво по-високо.
- 7) Сваляне на слоя – текущият слой се премества с 1 ниво по-ниско.
- 8) Най-отгоре – текущият слой се премества с най-отгоре в списъка от слоеве и става първи.
- 9) Най-отдолу – текущият слой се премества с най-отдолу в списъка от слоеве и става последен.
- 10) Изтриване на слоя – премахва текущия слой.
- 11) Слоеве – зарежда панел 'Слоеве' в програмата Inkscape.



Фиг. 2.1 Панел „Слоеве”

Панелът 'Слоеве' съдържа основните инструменти за работа със слоеве изнесени под формата на бутони за по-бърза и лесна работа.

- 1) Име на слой – Всеки слой си има наименование. По подразбиране първият слой във всяко изображение се нарича Layer 1. Имената на слоевете могат да бъдат променяни, като щракнем с мишката върху името на слоя и въведем желаното от нас име.
- 2) Списък на слоевете – този списък съдържа имената всички слоеве в редактираното изображение. В него можем да избираме слоя, който ще редактираме. В случая (Фиг. 2.1) текущият слой е Layer 2.
- 3) Видимост – за по лесна работа със слоевете на едно изображение, можем да скриваме и/или показваме само онези слоеве, с които искаме или не искаме да работим в момента. Отвореното око ще направи един слой видим, а затвореното невидим.

- 4) Заклучване/отключване на слой – заключените слоеве не могат да бъдат редактирани и обратно.
- 5) Добавяне на слой – зарежда прозорец 'Добавяне на слой'.
- 6) Премества текущия слой най-отгоре – текущият слой става първи.
- 7) Повдига текущия слой – 1 ниво нагоре.
- 8) Снижава текущия слой – 1 ниво надолу.
- 9) Премества текущия слой най-отдолу – текущият слой става последен.
- 10) Изтрива текущият слой.
- 11) Режим на сливане – служи за сливане (обединяване на слоеве).
- 12) Opacity (плътност) – определя плътността (прозрачността на 1 слой). 100% - слоя е напълно непрозрачен. 0% слоя е напълно прозрачен.