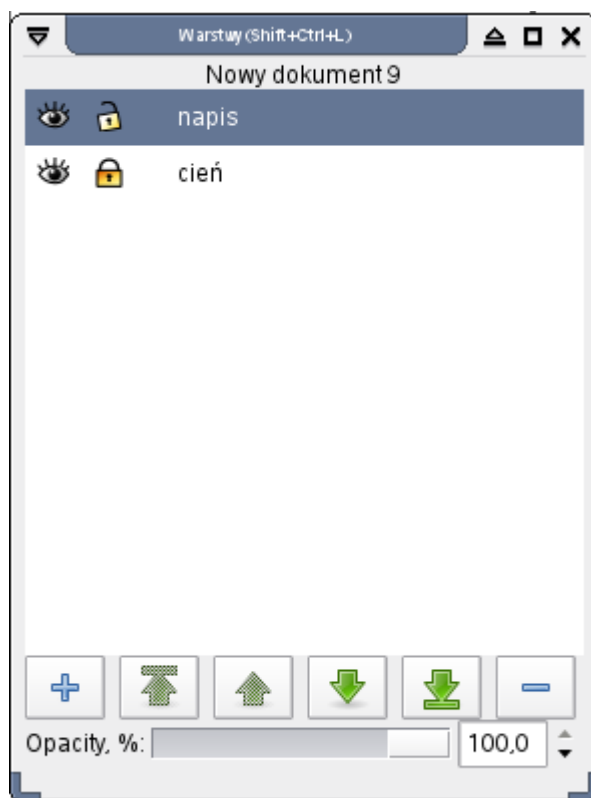


INKSCAPE W PRAKTYCE/"UNOSZĄCY" SIĘ NAPIS

Spróbujmy zrobić pewien ciekawy efekt związany z napisami. Mam tutaj na myśli zaprojektowanie tekstu, który sprawiałby wrażenie unoszącego się. Wszystko co będzie nam potrzebne to Inkscape i trochę cierpliwości. Na początku chciałem zaznaczyć, żebyście zachowali projekt stworzony w tej lekcji, gdyż przyda nam się on do kolejnego rozdziału. Z zasady nie lubię zanudzać ludzi, więc bierzmy się do rzeczy.

Uruchomcie swój program Inkscape. Rozpoczynając projekt, powinniśmy edytować warstwy, w których będziemy się poruszać. W tym celu wejdziemy do menu "Warstwa" i klikniemy opcje "warstwy" lub użyjemy skrótu klawiszowego **Shift+Ctrl+L**. Ustawmy warstwy jak na poniższym zrzucie ekranu.



Należy zwrócić uwagę, by w chwili obecnej warstwa nazwana "cień" pozostawała zamknięta, gdyż potrzebna nam będzie ona w późniejszym etapie edycji napisu. Natomiast warstwa "napis" powinna pozostawać otwarta i aktywna, gdyż w niej będziemy dokonywali teraz edycji.

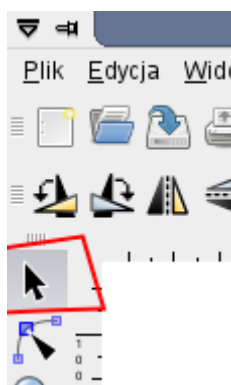
Użyjmy narzędzia do tworzenia i modyfikacji obiektów tekstowych. W tym celu kliknijmy przycisk wyróżniony na poniższym obrazku lub użyjmy skrótu klawiszowego **F8**.



Po wybraniu narzędzia musimy coś napisać. Ja użyłem czcionki Impact o rozmiarze 22 (tekst w każdej chwili można skalować lub przybliżyć widok przy pomocy lupy. Przybliżenie pozwala nam na lepszą kontrolę położenia edycji z poziomu klawiatury) i napisałem "witam".



W kolejnym etapie zaznaczamy nasz napis specjalnie przeznaczonym do tego narzędziem. By go użyć, wystarczy użyć skrótu klawiszowego **FI** lub kliknąć, gdy myszka znajduje się nad nim.



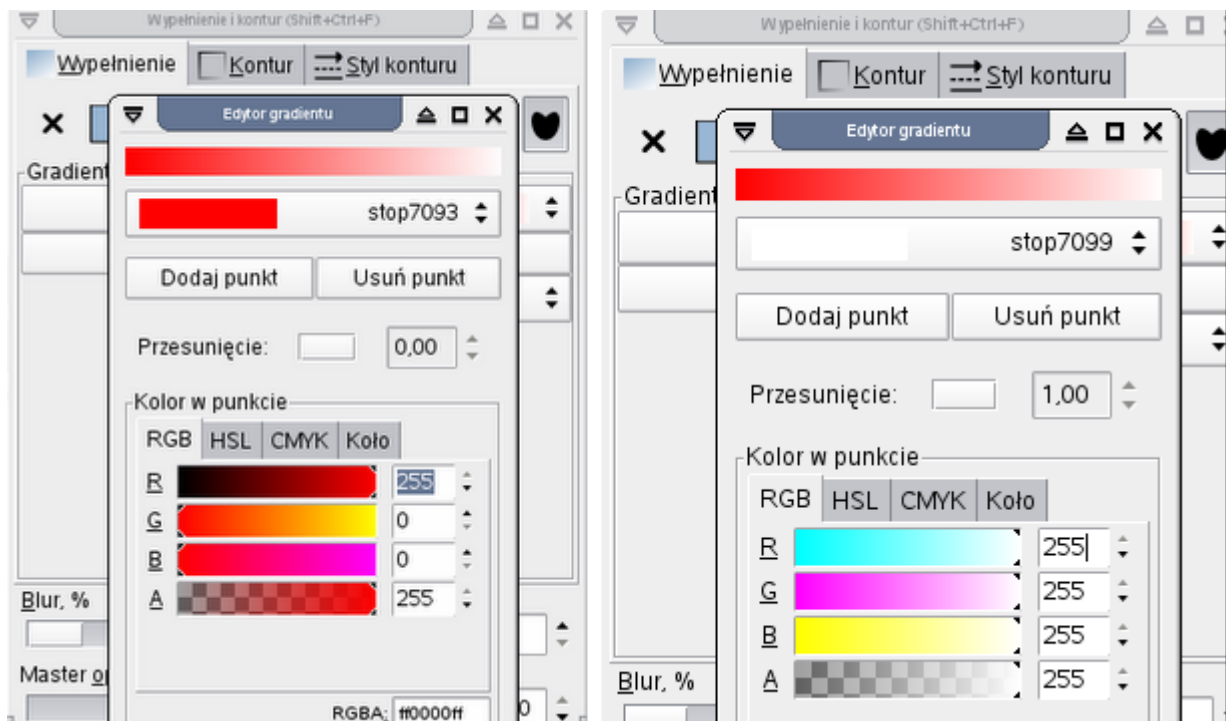
Następnym krokiem będzie ustawienie wypełnienia. By to uczynić, musimy kliknąć na kolorze wypełnienia, który znajduje się w lewym, dolnym rogu ekranu.



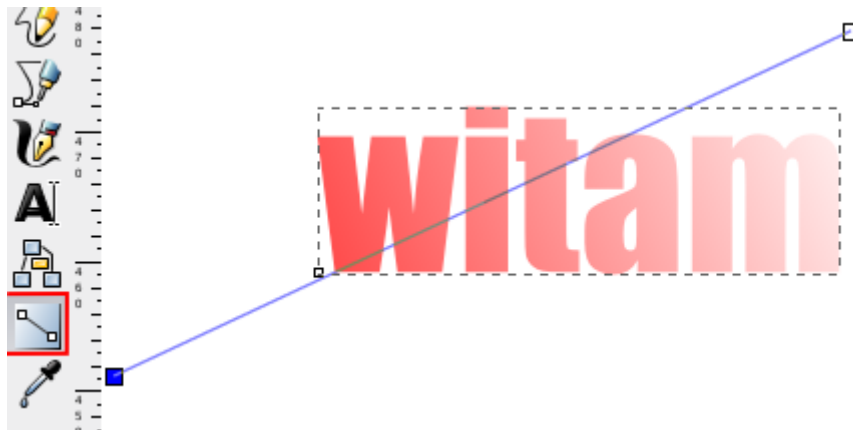
Teraz musimy wybrać wypełnienie i ustawić typ wypełnienia na gradient liniowy, następnie w zakładce **kontur**, ustawiamy typ na **kolor**, i wybieramy czarne wypełnienie konturu. Musimy jeszcze ustawić grubość kreski w zakładce **styl konturu** parametr **szerokość** na 2,8.



Następnie klikamy *edytuj*, by ustawić dwa punkty dla gradientu i parametry kolorystyczne (zalecam ustawienia jak na poniższym załączniku).



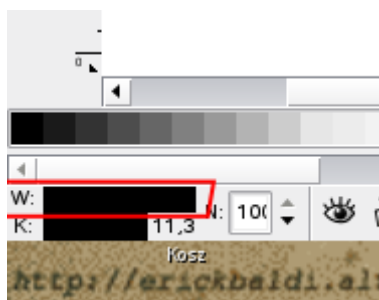
Dobrnęliśmy prawie do końca. W chwili, gdy nasz napis jest zaznaczony, aktywujemy narzędzie służące do edycji gradientów. Narzędzie to kryje się pod skrótem klawiszowym **Ctrl+F1**. Gradient ustawiamy jak na załączeniu.



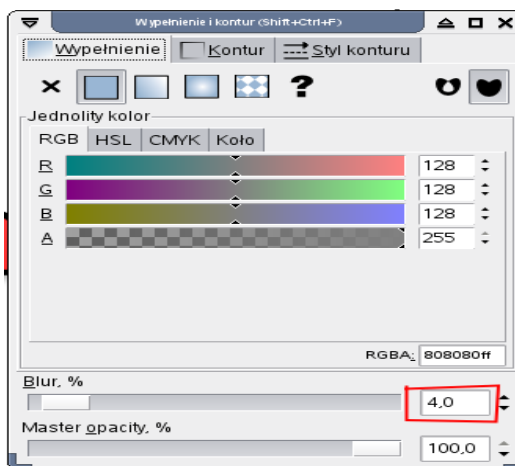
Czynimy to "chwytając" myszką za uchwyty, które oznaczone są kwadratami (białym i niebieskim). Im bardziej poszerzymy rozstawienie uchwytów, tym bledszy odcień uzyskamy.

Po raz kolejny zaznaczamy nasz napis narzędziem kryjącym się pod skrótem **F1**, szybko zduplikować nasz obiekt, klikając **Ctrl+D**. Teraz musimy wejść do menu **warstwa**, by wybrać opcję **przenieś zaznaczenie na niższą warstwę**. Przenieśliśmy duplikat naszego napisu do zablokowanej warstwy '**cień**'. Żeby mieć możliwość dalszej pracy, musimy zablokować warstwę '**napis**' oraz odblokować warstwę '**cień**'.

Pracując na duplikacie, klikamy dwukrotnie w ramkę wypełniania napisu, która znajduje się w lewym dolnym rogu programu inkscape.



Po otwarciu się okna opcji obiektu ustawiamy kolor w zakładce RGB na szary(R:128, G:128, B:128, A:255), a parametr **Blur** na 4.



Ostatnim krokiem będzie przesunięcia edytowanego przez nas napisu. W tym celu wychodzimy z okna edycji obiektu i przy zaznaczeniu edytowanego właśnie obiektu

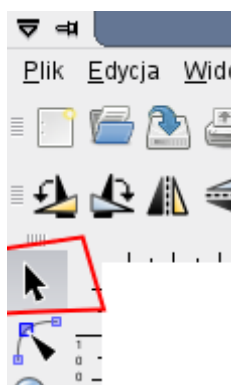
naciskamy na klawiaturze, pięciokrotnie strzałkę w lewo a następnie pięciokrotnie strzałkę w dół.

Efekt końcowy powinien wyglądać następująco:

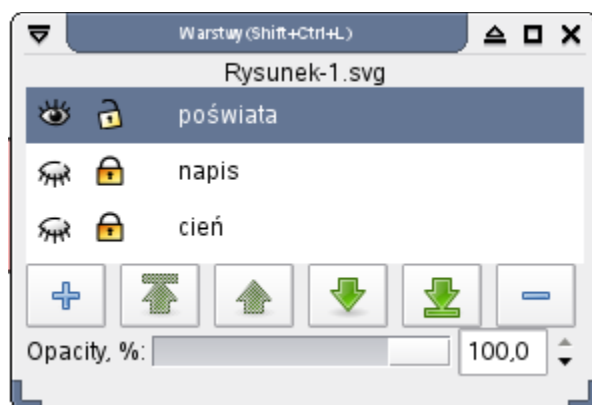
witam

INKSCAPE W PRAKTYCE/NAPIS Z POŚWIATĄ

W lekcji tej użyjemy funkcji maski, oraz narzędzia "Krzywe Beziera". Rozpocznemy od otwarcia projektu zapisanego w poprzedniej lekcji. Podstawą działania będzie utrzymanie porządku w projekcie (wyuczenie nawyku nazywania każdej warstwy, oraz zapobiegania bałaganowi zaowocuje w przyszłości). W tym celu tworzymy warstwę nadrzędną nad warstwą **napis** o nazwie **poświata**. Środkowa warstwa (**napis**) powinna być odblokowana. Przy użyciu narzędzia zaznaczenia



klikamy na **witam** i używamy skrótu klawiszowego **Ctrl+D** w celu zduplikowania obiektu. Następnym etapem będzie użycie funkcji przeniesienia obiektu na wyższą warstwę (z napis na poświata) w tym celu klikamy **Warstwa -> Przenieś zaznaczenie na wyższą warstwę**. Teraz powinniśmy zablokować wszystkie warstwy poza warstwą **poświata**, gdyż na niej będziemy właśnie pracować. Możemy również wyłączyć widok pozostałych warstw, jak na obrazku.



Następnym etapem będzie użycie narzędzia Krzywych Beizera. Skrótem klawiszowym do tego narzędzia jest kombinacja **Shift+F6**



Musimy teraz narysować jakiś kształt w pewnej części przysłaniający napis **witam**, który cały czas edytujemy. Możecie uczynić to identycznie jak na poniższym obrazie.



By wykonać taką ścieżkę krzywymi beizera musimy kliknąć w dowolnym miejscu myszką i w miejscu każdego kolejnego węzła (oznaczone na obrazku jako kwadraciki - białe, niebieskie) wykonać kolejny klik, by wykonać krzywe. W celu zamknięcia krzywej ostatni 4 węzeł tworzymy w miejscu pierwszego, krzywa powinna zamknąć się automatycznie. Kolejnym krokiem będzie stworzenie z jednego odcinka naszej ścieżki łuku. W tym celu musimy użyć narzędzia do operacji na węzłach i uchwytych, które kryje się pod skrótem klawiszowym **F2**.



Musimy chwycić za fragment prostej łączącej dwa węzły, tak by mieć możliwość wyginania tej prostej. W chwili obecnej powinniście widzieć u siebie podobny efekt.



Następnie należy wypełnienie naszej ścieżki ustawić na dowolny kolor (oprócz czarnego). Kolor tutaj ustala widoczność obiektu, który maskujemy - jasność koloru jest tu wprost proporcjonalna do widzialności obiektu maskowanego (ja ustawiłem kolor na biały). Zmieńmy teraz parametry samego napisu. Wyłączmy kontur a kolor ustawmy na biały z

przepuszczalnością na 45% (napis z racji wypełnienia kolorem tła powinien zniknąć z pola widzenia). Jeśli pozostałe warstwy macie zablokowane w chwili obecnej wystarczy kliknąć kombinację klawiszową **Ctrl+A**, lub wybrać z menu **Edycja -> Zaznacz wszystko**. Powinniśmy mieć zaznaczony zarówno napis jak i ścieżkę, którą rysowaliśmy. Kończąc projekt musimy zrobić tajemniczą maskę, opisaną na początku lekcji - w tym celu klikamy **Obiekt -> Maska -> Ustaw**.

Gotowe :-) Teraz wystarczy włączyć widok dla pozostałych 2 masek. Powinniście uzyskać coś podobnego:



INKSCAPE W PRAKTYCE/EFEKT LUSTRA

Spróbujmy zrobić efekt odbicia poniżej naszego projektu. Otwórzcie więc poprzedni projekt i zaczynamy :-). Odblokuj wszystkie 3 warstwy, które utworzyliśmy w poprzednim rozdziale. Dodaj warstwę nadrzędną nad warstwą **poświata**. Nazwijmy ją **lustro** - tutaj będziemy dokonywać edycji. W głównym oknie Inkscape'a zaznaczcie cały nasz projekt (myszą, lub poprzez **Ctrl+A**, by zduplikować całość przy użyciu **Ctrl+D**. Żeby ułatwić sobie dalszą pracę zgrupujemy całość używając skrótu klawiszowego **Ctrl+G**. Postarajmy się naszą grupę przenieść na najwyższą warstwę - **lustro**, by mieć możliwość zablokowania niższych. By zrobić efekt odbicia musimy odbić nasz obiekt pionowo (dokonujemy tego przy użyciu klawisza **V**, co jest znacznie szybsze od użycia menu **Obiekt -> Odbij pionowo**).



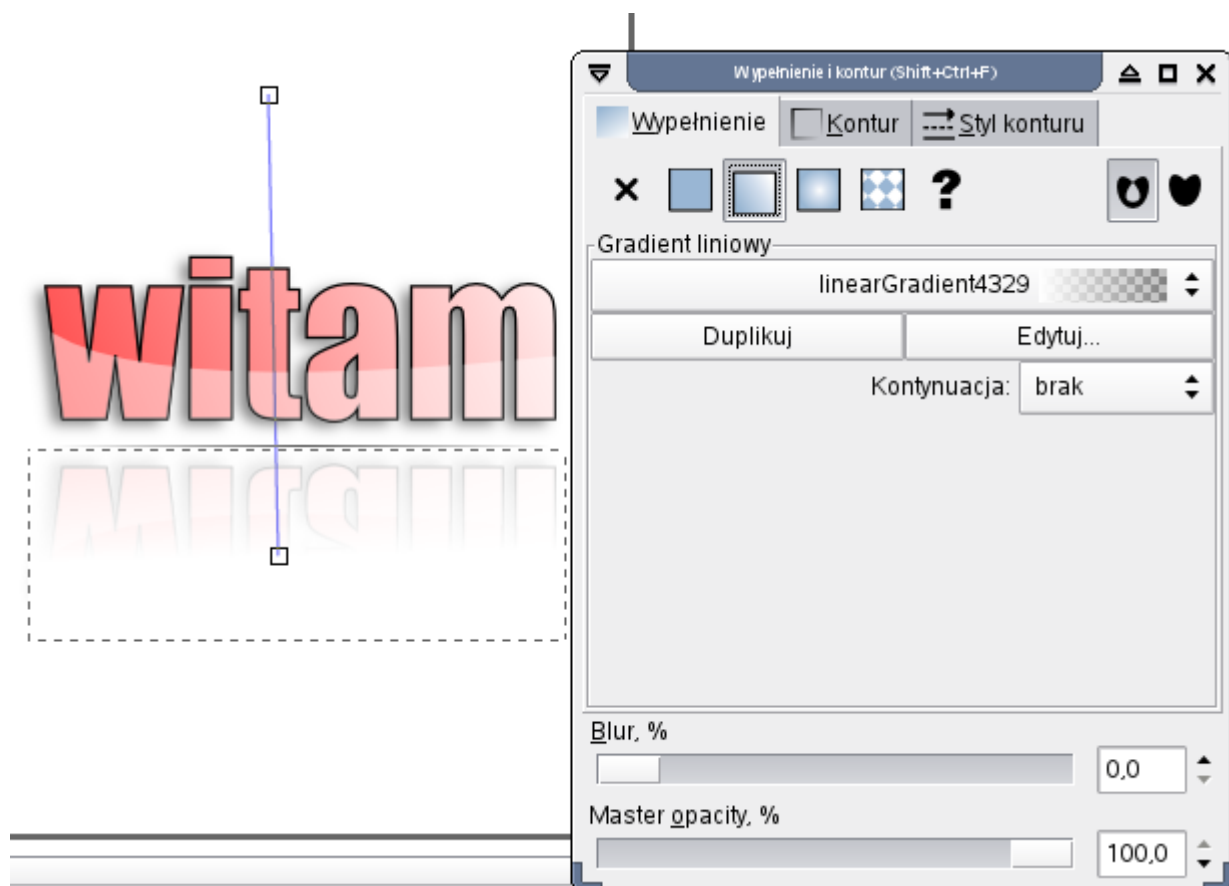
Przesuńmy teraz nasz odbity obiekt poniżej oryginalnej edycji. W tym celu wybierzcie narzędzie selekcji (**F1**), przytrzymajcie klawisz **Ctrl** i po prostu przeciągnijcie duplikat używając myszki w dół tak, żeby pozostało miejsce na linię poziomą pomiędzy napisami. Klawisz **Ctrl** daje nam tutaj możliwość przemieszczania obiektu względem początkowo nadanej osi - poziomej lub pionowej. Daje nam to pewność, że obiekty będą wyrównane względem siebie.

Używając Krzywych Beizera (**Shift+F6**) rysujemy linię poziomą pomiędzy naszymi edycjami. W celu uzyskania 100% pewności, że nasza linia będzie równoległa w stosunku do naszych napisów ponownie przed rozpoczęciem rysowania przytrzymujemy klawisz **Ctrl**.

Spróbuj ustawić linię tak, żeby zaczynała się i kończyła dokładnie tam, gdzie napis.
Następnym krokiem będzie zmiana parametrów linii, którą wyedytowaliśmy. W zależności od wielkości napisu należy dopasować parametr grubości kontury (ja ustawiłem na 3).
Wypełnienie zmienimy na gradient koncentryczny tak, żeby z czarnego(od środka linii) przechodził w przezroczysty(na końcach).

witam
mięsiw

Narysuj prostokąt tak, żeby zakrył nasz duplikat znajdujący się pod linią. Zmień parametry wypełnienia tegoż prostokąta na poniższe:



Efekt końcowy powinien prezentować się następująco:

witam

WIKIBOOKS

Inkscape w praktyce/Opisywanie na ścieżkach

Opisywanie na ścieżkach

Chcąc stworzyć np. efektowny logotyp w formacie SVG w kształcie koła warto wiedzieć jak opisywać napisy na ścieżkach, gdyż może nam to być przydatne, a dobrze wykonane opisanie napisu na kole może być całkiem efektowne. Przyda się również eksport tekstu do ścieżki celem poprawnego wyświetlania napisu w formacie SVG, tak więc do dzieła.

Pierwszym krokiem będzie stworzenie krzywej (czynimy to przy użyciu odpowiedniego narzędzia - jeśli nie wiesz o czym mowa - przeczytaj poprzednie rozdziały), oraz jakiegokolwiek napisu, który będziemy chcieli edytować.

WIKIBOOKS



Narzędzie do opisywania tekstu na ścieżkach domyślnie działa w ten sposób, że rozpoczyna opisywanie tekstu od strony lewej ścieżki, która będzie służyła do opisania. Całość należy dobrać proporcjonalnie tak, żeby tekst opisał się na całej ścieżce - no chyba, że chcemy inaczej.

Kolejnym etapem naszej pracy będzie zaznaczenie całości projektu (tj. napisu oraz ścieżki) oraz wybranie menu **Tekst -> Wstaw na ścieżkę**. Na tym etapie pracy nasz projekt powinien wyglądać mniej więcej następująco :

WIKIBOOKS

Tekst możemy opisywać oczywiście na różnych obiektach, nie tylko krzywych Beziera. Do dyspozycji mamy przecież wszelkiej maści prostokąty (wliczając w to kwadrat), czy chociażby koła, okręgi. Jeśli chodzi o opisywanie tekstu na ścieżce, to w zasadzie wszystko. W menu **Tekst** widać jeszcze opcję zdjęcia tekstu ze ścieżki, co wydaje się być naturalne. Pozostałe opcje z tego menu zostaną omówione w osobnych rozdziałach.

Jeśli chcemy stworzyć jakikolwiek projekt z użyciem tekstu w formacie SVG (chociażby logotypy, czy ulotki) musimy pamiętać o tym, że tekst należy wcześniej wyeksportować do ścieżki, tak by był poprawnie renderowany przez inne programy niż Inkscape (chociażby Firefox). By to uczynić zaznaczamy tekst, który docelowo mamy przekształcić i wybieramy **Ścieżka -> Obiekt na ścieżkę**. Przed konwersją warto zachować oryginał pracy dla ewentualnych dalszych przeróbek. Pomimo, że istnieje opcja cofnięcia konwersji, z doświadczenia wiem, że jest to wygodniejsze.

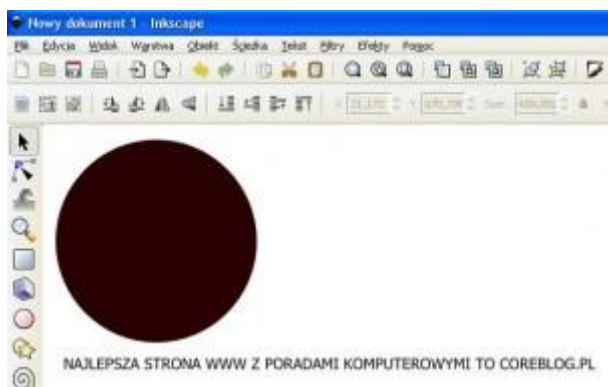
Oto prosty przykład wykorzystania opisywania tekstu na ścieżkach.



INKSCAPE – SZTUCZKI Z TEKSTEM

Inkscape jak każdy inny program graficzny ma możliwość wprowadzania do projektu określonego przez użytkownika tekstu. Jednak nie każdy software tego typu ma możliwość czynienia czegoś więcej z tekstem, niż zmiana rodzaju, wielkości i koloru czcionki. Na szczęście Inkscape ma nieco więcej możliwości, dzięki którym możemy uzyskiwać całkiem niezłe i niejednokrotnie przydatne efekty.

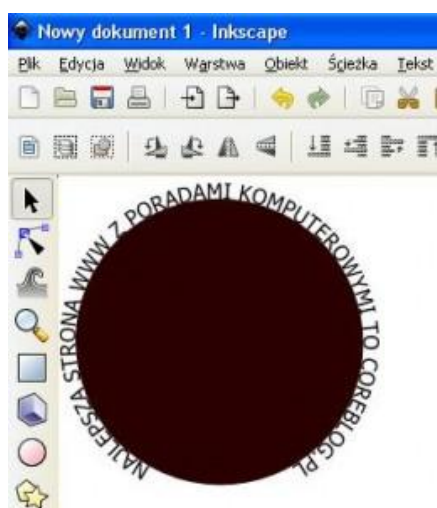
Zacznijmy może o tworzenia tekstu, który zamiast pisany w linii poziomej, od lewej do prawej, będzie miał nieco nietypowy przebieg. Będzie np. przebiegał po okręgu. W tym celu na polu projektu wpisujemy interesujący nas tekst oraz rysujemy koło.



Zaznaczamy obydwa elementy i w pasku menu klikamy *Tekst*, a następnie *Wstaw na ścieżkę*.



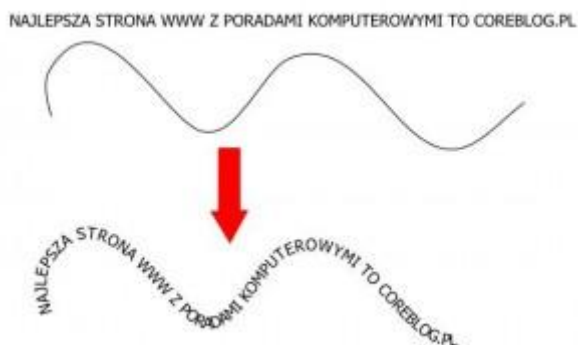
Efektem tego działania będzie to, iż tekst zawinie się wokół stworzonego przez nas koła (gdyby to była inna figura, to rzecz jasna tekst szedłby wzdłuż krawędzi tamtej figury – trójkątnie, sześciennie, w gwiazdę itd.).



Teraz wystarczy tylko zaznaczyć nasze koło, zmienić jego kolor na kolor tła (tutaj biały) i mamy niestandardowo napisany tekst.



Z kształtami, które mają wyznaczać przebieg tekstu można kombinować, w końcu przecież możemy tworzyć niestandardowe kształty, łącząc ze sobą różne figury, czy też je modyfikując. Ale możemy też użyć narzędzia *Ołówek*, narysować dowolną linię (falowaną, łamaną, krętą itp.) i na nią wpisać tekst.



Jak widać, efekt może być całkiem ciekawy, musimy jednak pamiętać, że w tym przypadku pozbycie się linii będzie polegało na skasowaniu jej konturów, a nie na zmianie kolorów tła (kontur kasujemy przy pomocy odpowiedniej opcji w lewym dolnym rogu okna programu, po dwukrotnym kliknięciu w wyrażenie Kontur).

W Inkscape z tekstem możemy też czynić inne ciekawe sztuczki. Jedną z nich jest wpisanie tekstu w obrys figury. Czynimy to z paska menu, z pozycji *Tekst*, a następnie *Wprowadź tekst do kształtu* (po uprzednim zaznaczeniu kształtu i tekstu). W ten oto sposób program dopasuje tekst tak, aby mieścił się w obrębie stworzonej przez nas figury. Co ważne, treść wciąż możemy edytować, program jednocześnie na bieżąco będzie ją wpisywał w naszą figurę.



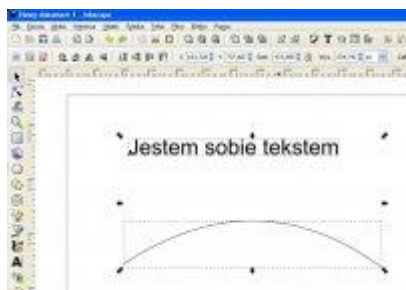
Na koniec wspomnę jeszcze o tym, gdzie można zmienić czcionkę i układ tekstu na poziomy bądź pionowy. Czynimy to mianowicie z pozycji paska menu, klikając na *Tekst*, a następnie *Tekst i czcionka...* Tam możemy dokonać kilku przydatnych ustawień.



PISANIE WZDŁUŻ ŚCIEŻKI

Zobaczmy też jak tworzyć tekst układający się wzdłuż ścieżek.

Ciekawym efektem jest możliwość takiego uformowania tekstu, by układał się wzdłuż jakiegoś kształtu, który uprzednio utworzyliśmy. Spróbuję wyjaśnić to na przykładzie.



Piszemy wybrany tekst a pod nim rysujemy jakiś kształt, np. linię, którą wyginamy i zaznaczamy oba obiekty klikając na pierwszy a następnie przytrzymując shift na drugi.



W kolejnym kroku wybieramy z górnego menu Tekst->Wstaw na ścieżkę.

Efekt powinien być taki jak obok. Jeśli nam, nie pasuje, że tekst nie jest wyrównany, możemy wejść na narzędzie tekstu i spacjami przesunąć go na środek.

Możemy też wybrać narzędzie "Zaznaczanie i przekształcanie" i zmienić wielkość łuku. Tekst powinien podążać według nowego kształtu.



Z pomocą z pewnością przyjdą narzędzia "zaznaczania i przekształcania" oraz "edycji węzłów".



Co jeszcze możemy zrobić? Otóż niekoniecznie jest nam potrzebny łuk pomocniczy, więc zmienimy jego kolor na... bezbarwny. Efekt widoczny obok.