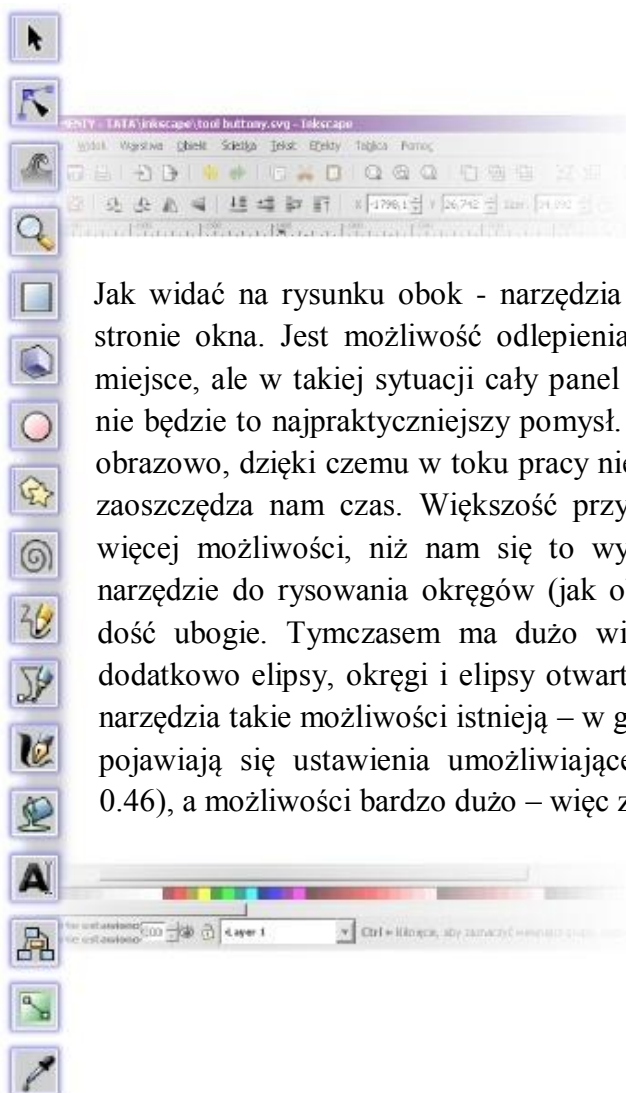


Narzędzia - bez nich nie byłoby Inkscape-a

”Czają” się zaraz po lewej stronie okna programu - bez nich. - nie byłoby Inkscape-a. Przyciski narzędziowe (tool buttons) – choć z boku, a jednak od razu przykuwają uwagę patrzącego na interfejs. Zawsze pod ręką, jasno i intuicyjnie oznaczone – w czasie rysowania – klikane tysiące razy... Jeżeli stawiasz pierwsze kroki w Inkscape – to jest to artykuł dla Ciebie. W bardzo skrótovej formie dowiesz się z niego, które czemu służą i co potrafią...



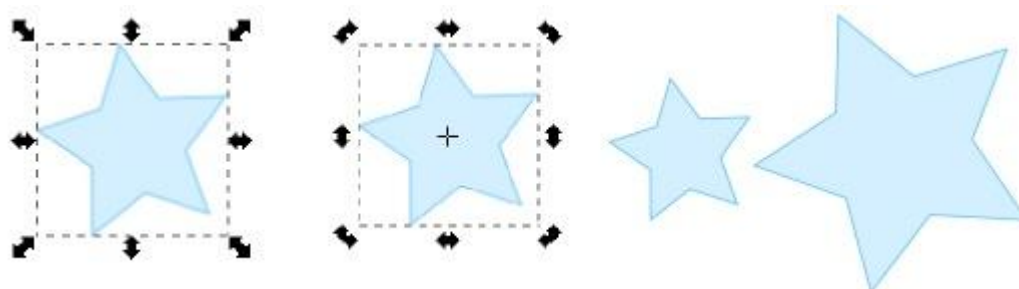
Jak widać na rysunku obok - narzędzia zostały zlokalizowane na pasku – po lewej stronie okna. Jest możliwość odlepienia ich stamtąd i przemieszczenia w dowolne miejsce, ale w takiej sytuacji cały panel będzie się chował za oknem głównym, więc nie będzie to najpraktyczniejszy pomysł. Symbole przycisków zostały dobrane bardzo obrazowo, dzięki czemu w toku pracy nie ma domyślania się i błędzenia, co wyraźnie zaoszczędza nam czas. Większość przycisków narzędziowych kryje w sobie dużo więcej możliwości, niż nam się to wydaje. Na przykład - na pierwszy rzut oka narzędzie do rysowania okręgów (jak obrazuje nam to ikona przycisku) wydaje się dość ubogie. Tymczasem ma dużo więcej opcji, dzięki którym można stworzyć dodatkowo elipsy, okręgi i elipsy otwarte i zamknięte oraz łuki... Jeżeli dla któregoś narzędzia takie możliwości istnieją – w górnej części programu na panelu właściwości pojawiają się ustawienia umożliwiające modyfikacje. Przycisków jest 17 (wersja 0.46), a możliwości bardzo dużo – więc zaczynamy.



Wskaźnik.

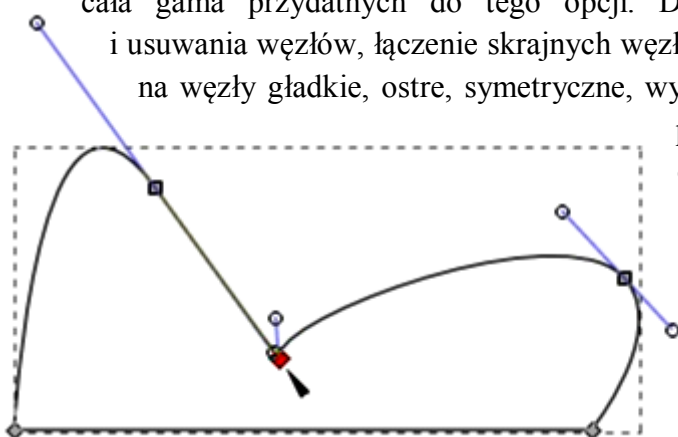
Niby nic, a jednak potrafi sporo zrobić. Przede wszystkim to za jego pośrednictwem przemieszczamy nasze obiekty. Strzałki na brzegach i rogach zaznaczonego obiektu dają nam

możliwość zmiany jego rozmiarów. Drugie kliknięcie daje nam możliwość obracania i pochylania. W pasku właściwości znajdziemy sporo ciekawych ustawień: położenie, zmiana rozmiarów z i bez blokady zachowującej proporcje, obracanie o 90 stopni, odbicia poziome i pionowe, zaznaczanie i odznaczanie wszystkiego na aktywnej lub wszystkich warstwach, przemieszczanie pod spód, na wierzch, lub o pojedyncze pozycje, oraz proporcjonalne lub nie zmiany konturów, zaokrąglenia konturów, gradientów, deseni - w czasie skalowania obiektów. Jednym słowem prosty przycisk wskaźnika - a mnóstwo pomocnych i pożytecznych opcji. Poniżej mały przykład...

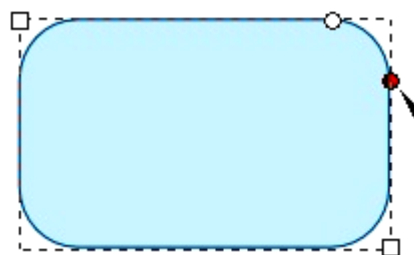


Edycja węzłów.

Aż trudno sobie wyobrazić pracę na np. Krzywych Bezieira – bez możliwości korygowania. Ten przycisk realizuje właśnie takie zadania. Za jego pomocą możemy dowolnie zmieniać kształty ścieżek oraz według ściśle określonych zasad kształty figur. W panelu właściwości cała gama przydatnych do tego opcji. Do najciekawszych należą: dodawanie i usuwanie węzłów, łączenie skrajnych węzłów oraz rozłączanie wybranych, zmiana na węzły gładkie, ostre, symetryczne, wymiana linii między dwoma węzłami na



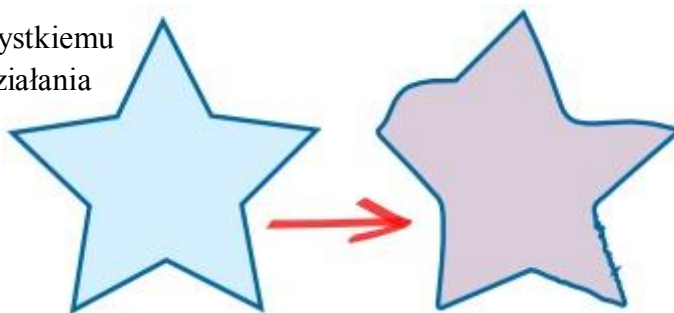
proste oraz krzywe, konwertowanie obiektów na ścieżki...



Ulepszanie.

Bardzo interesujące narzędzie, którego zadaniem jest rzeźbienie i malowanie istniejących obiektów. Posiada parę ciekawych trybów, oraz właściwości decydujących o stopniu działania. Rzeźbienie polega na wpływie na ścieżki z których zbudowany jest dany obiekt. Do dyspozycji mamy takie efekty jak: wklęsnięcie, uwypuklenie, popychanie, przyciąganie i odpychanie ścieżek względem kursora oraz tworzenie chropowatości ścieżki. Ponadto modyfikacje kolorów polegające na malowaniu i desynchronizacji z uwzględnieniem barwy,

nasylenia, jasności i kontrastu. Wszystkiemu towarzyszą regulowana szerokość działania narzędzia oraz siła nacisku.



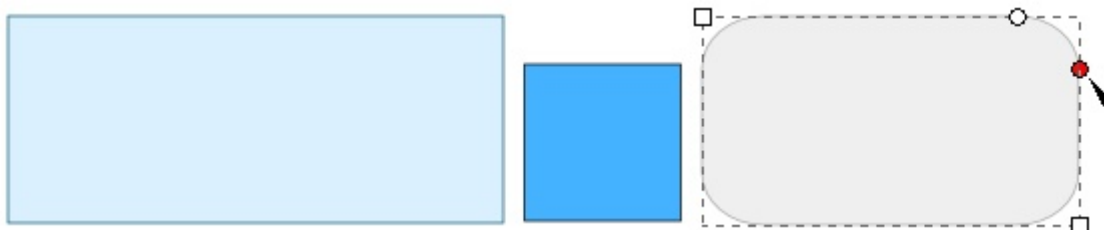
Powiększenie.

No cóż tutaj chyba nie trzeba nic wyjaśniać. No może tylko tyle, że powiększenie dotyczy to widoku, a nie zmiany rozmiarów obiektów. Warto jednak zwrócić uwagę na gotowe tryby powiększenia\pomniejszenia jakie przygotowali nam twórcy program – zwłaszcza, że są one całkiem praktyczne i realizują często spotykane potrzeby skalowania. Wszystkie przyciski jakie włączą nam się na panelu właściwości widać poniżej. Są to w kolejności od lewej: powiększanie, pomniejszanie, przeskalowanie 1:1, 1:2, 2:1, dopasowanie zaznaczonego obiektu do aktualnego rozmiaru okna, przeskalowanie rysunku do wymiarów okna, dopasowanie całej strony oraz szerokości strony do okna, a na końcu poprzednie i następne powiększenia z historii powiększeń. Cóż więcej potrzeba...?



Prostokąt.

Tutaj też niewiele trzeba chyba tłumaczyć. Narzędzie do tworzenia prostokątów i kwadratów. Warto zwrócić uwagę na fakt, iż wykonanie kwadratu (prostokąta równobocznego) wspomaga wciśnięty w czasie rysowania klawisz CTRL. Ponadto ciekawą opcją jest możliwość narysowania prostokątów z zaokrąglonymi rogami. Na panelu właściwości: szerokość, wysokość, promień zaokrągleń oraz przycisk który jednym kliknięciem wyłączy nam zaokrąglenia. Efekty pracy z tym narzędziem można zobaczyć poniżej...



Obiekt 3D.

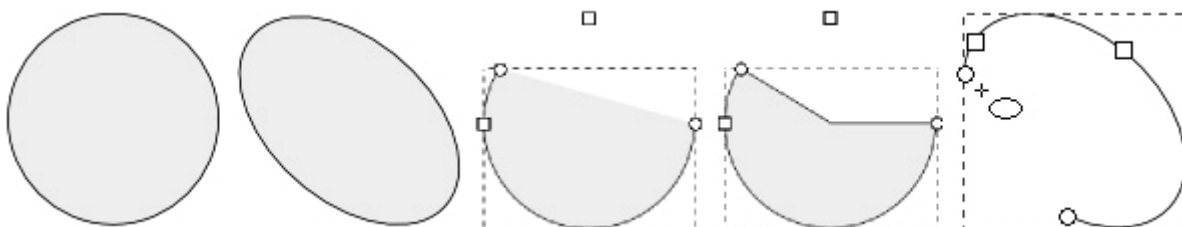
Narzędzie, które może przydać się twórcom obiektów trójwymiarowych. Przysłowiowym "jednym kliknięciem" zrobimy coś co zajęłoby nam całkiem spory kawałek czasu. Zaletą tego

narzędzia jest to, że stworzone obiekty podlegają wspólnej integracji między sobą dzięki czemu zmiana parametrów perspektywy jednego z nich wpływa na pozostałe. W panelu właściwości mamy do ustawiania kąty linii perspektyw dla wszystkich trzech wymiarów.



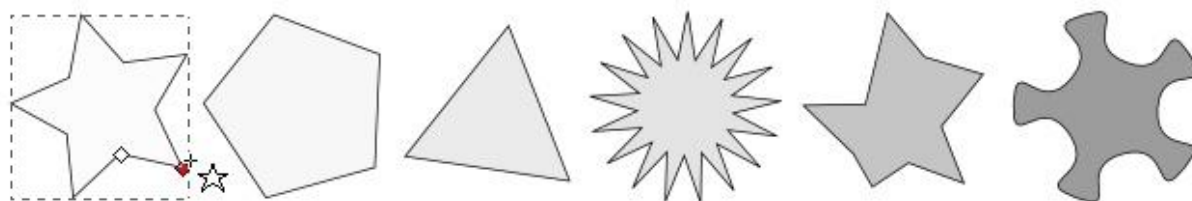
Elipsa.

Podobnie jak w przypadku prostokąta, przeznaczenie tego narzędzia wydaje się być jasne i oczywiste. I tak też jest – przy czym jego możliwości nie kończą się na prostym eliptycznym kształcie. Do narysowania okręgu posłuży nam w czasie tworzenia przycisk CTRL - bez którego osiągniemy elipsy. Nasz kształt nie musi jednak być zamknięty. Tym narzędziem możemy wykonać otwarte okręgi (łuki) oraz zamknięte części okręgów. Wszystkie operacje wspomaga panel właściwości, a na nim: określenie początku i końca łuku wyrażone w kątach, zmiany naszego obiektu na zamknięty kształt z dwoma promieniami (wycinek elipsy/okręgu), kształt otwarty (łuk) oraz pełny - zamknięty kształt. Dla jasności i zrozumienia – poniżej przykłady...



Gwiazda.

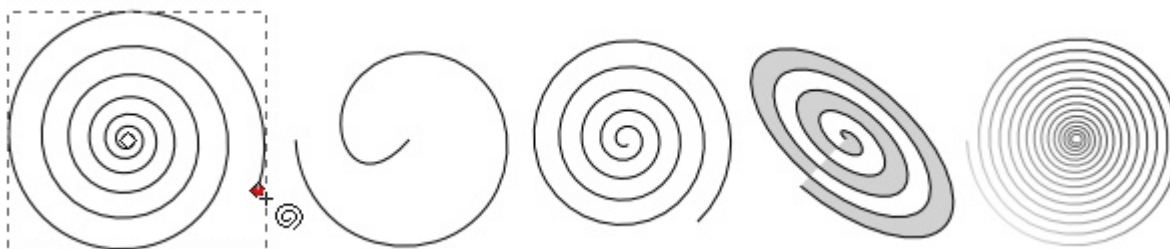
A tutaj to już mamy całą paletę niekończących się możliwości. Na pozór proste narzędzie do tworzenia wielokątów – więc coś więcej może...? Otóż dzięki odpowiednim modyfikacjom w – na pozór ubogo wyglądających - właściwościach można tutaj całkiem "nieźle namieszać". Przede wszystkim dwa pierwsze przyciski. Pierwszy to tworzenie kształtu w oparciu o zasady budowania wielokątów, a drugi o zasady gwiazdy. Dalej – kiedy zaczniemy zmieniać ilość narożników oraz proporcje ramion, a do tego ręcznie przemieszczać węzły na samym rysunku – dopiero cała zabawa nabierze intensywnych rumieńców. A co się będzie działo po zmianie właściwości zaokrąglenia...! No i jeszcze jest deformacja losowa – czyli sposób na brak pomysłu – bowiem tutaj o kształcie zadecyduje za nas Inkscape. I na samym końcu – ustawienia domyślne - taki przycisk awaryjny – dla tych, którzy chcą szybko powrócić do standardu, lub za dużo namieszcza i nie bardzo mogą poradzić sobie z powrotem do "normalności"... To narzędzie to prawdziwa zabawa na całego...





Spirala.

Jeżeli ktokolwiek kiedykolwiek próbował wykonać spiralę nie mając w swoim programie narzędzia do jej wykonania to wie najlepiej ile pracy zaoszczędzi każdemu ten jeden mały przycisk... Autorzy Inkscape tworząc to narzędzie nie zapomnieli również o tym jak różne mogą być spirale i opatrzyli je bardzo pożytecznymi parametrami, których modyfikacje zrealizują zadanie każdego potrzebującego. Obroty – można je zmieniać ręcznie chwytając i przemieszczając zewnętrzny koniec spirali, lub użyć do tego celu pola edycyjnego w panelu właściwości. Wewnętrzny promień będzie nam przenosić początek (środek) spirali – można go modyfikować ręcznie – na rysunku lub z panelu właściwości. Ponadto o tym jak będzie wyglądać nasza spirala decyduje również zbieżność, a wartości standardowe przywróci nam przycisk "Przywróć domyślne ustawienia kształtu". Parę możliwości – w rysunku poniżej...



Ołówek.

Narzędzie do rysowania ręcznego. No cóż – pracując myszką nie wykonamy tutaj wielkich arcydzieł, ale trudno wyobrazić sobie program do tworzenia grafiki wektorowej bez takiego narzędzia. Po za tym – przy dłuższej pracy – w historii chyba każdego grafika na pewno pojawiła się lub dopiero się pojawi konieczność narysowania czegoś odręcznie z zachowaniem nieskoordynowanych ruchów pióra... Narzędzie nie zostało zaopatrzone w żadne opcje w panelu właściwości.



Krzywe Beziera.

Świat linii prostych, krzywych, zaokrąglonych, ścieżek, kształtów zamkniętych... Za pomocą tego narzędzia narysujemy co tylko dusza zapragnie. Do rysowania linii prostych należy użyć wciśniętego klawisza CTRL, a zaokrąglenia tworzymy z wciśniętym lewym przyciskiem myszy. Narzędzie nie ma żadnych opcji w panelu właściwości, ale pełną ich gamę oraz możliwości modyfikacji uzyskamy po zaznaczeniu naszego obiektu i wciśnięciu przycisku "Edycji Węzłów" (przycisk na opisywanym panelu narzędziowym). To "potężne" narzędzie wymaga paru chwil w oswojeniu się z zasadą jego działania, ale opanowanie całego

mechanizmu tak naprawdę jest bardzo proste, a możliwości edytowania i poprawiania węzłów sprostają każdemu zadaniu.



Kaligrafia.

Coś dla tych którzy potrzebują wykonać rysunek lub tekst za pomocą linii kaligraficznych. Przede wszystkim są to linie o zmiennej grubości - uzależnionej od kierunku przemieszczania się linii, nacisku stalówki czy też kątów jej pochylenia. Wobec takich zasad do dyspozycji mamy bardzo bogaty zestaw właściwości: szerokość linii, siła nacisku pióra, grubość linii uzależniona od tła, pocienienie, kąt oraz ułożenie. Dodatkowo bardzo ciekawe i naprawdę przydatne: zakończenie, drżenie, poruszenie i masa. A na samym końcu przycisk - przywracający standardowe ustawienia. Po kaligrafowaniu – obiekt można edytować przyciskiem "Edycji Węzłów". Jak widać na rysunku poniżej - w kaligrafii np. świetnie wygląda "chińszczyzna".



Wypełnienie.

Symbol kubelka może kojarzyć się tylko z jednym – z kolorowaniem. Tak jest i w tym przypadku – z tym, że to narzędzie robi to w nieco inny sposób. Przywykliśmy do zaznaczenia obiektu i kliknięcia wybranego koloru... - tymczasem tutaj - jest trochę inaczej. Narzędzie służy nadawaniu koloru zaznaczonego obiektu - innym – wskazywanym obiektom. Trochę zawikłane - dlatego zasadę działania tego narzędzia najlepiej zobrazuje rysunek poniżej. Obiektem zaznaczonym jest pierwszy (niebieski). Włączamy wypełnienie (kubelek) i klikamy inny element (poniżej drugi w kolorze czarnym). W efekcie kliknięty kubelkiem obszar wypełnia się kolorem obiektu pierwszego (zaznaczonego).





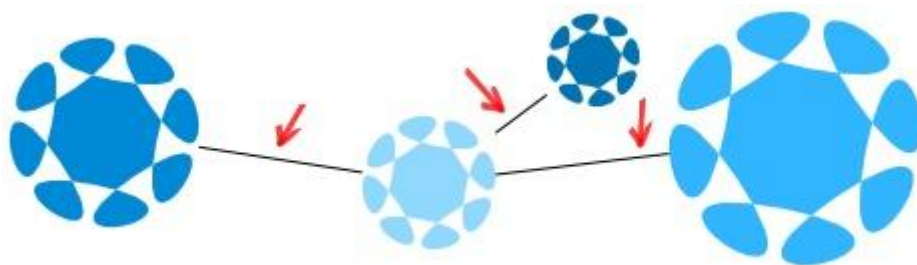
Tekst.

Czym byłby taki program jak Inkscape bez możliwości wprowadzania tekstu do naszych prac. Inkscape pod tym względem oferuje wszystko, co potrzeba przy pracy z tekstem. W polu właściwości znajdziemy krój czcionki, rozmiar, rozmieszczenie, pogrubienie, pochylenie oraz układ poziomy i pionowy tekstu. Ponadto po przez odpowiednie wyrysowanie pola edycyjnego myszką możemy zdecydować o rozmiarach obszaru pisania. Tekst można również ułożyć na ścieżce, wstawić do kształtu, czy też wykonać go w perspektywie. Więcej o tych technikach znajdziesz pod zamieszczonymi linkami:



Łączniki.

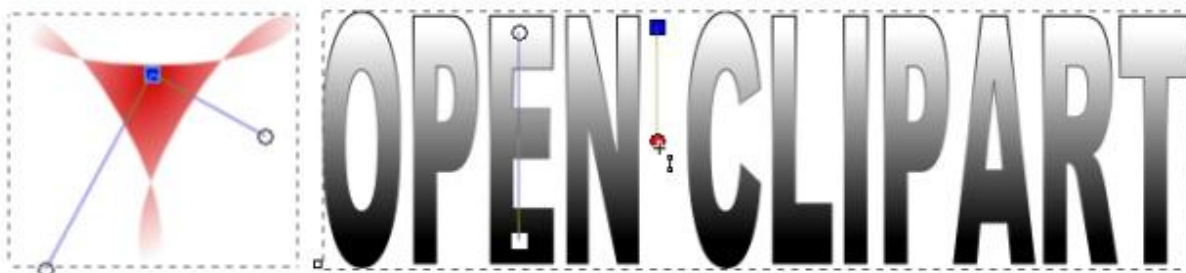
Jeżeli w swojej pracy będziesz musiał kiedykolwiek stworzyć diagram to przydadzą Ci się na pewno elastyczne łączniki. Chociaż na pierwszy rzut oka nie wygląda to przełomowo – bo narzędzie generuje po prostu linie łączące obiekty, to szybko docenimy jego zalety gdy przyjdzie nam owe obiekty diagramu przemieścić. Wraz z przenoszeniem będą przenosić się łączniki utrzymując powiązania między obiektami. Gdyby były to zwyczajnie narysowane linie – przy przemieszczaniu - mielibyśmy masę roboty. W ustawieniach - narzędzie – daje nam możliwość zadecydowania o omijaniu lub przechodzeniu łączników przez obiekty diagramu oraz pozwala na ustalenie: odstępów wokół obiektów, zakończenie łączników strzałkami, określenie ich długości, ich równomierne rozłożenie czy też nienakładanie się kształtów.



Gradient.

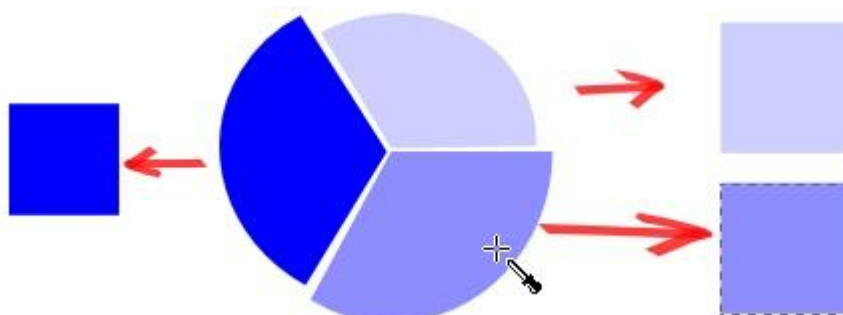
Gradient to technika polegająca na płynnym przejściu z jednego koloru w drugi. Tak pokolorowane obiekty potrafią być naprawdę efektowne. To narzędzie pozwoli nam na pożądane wypełnienie gradientem interesujących nas obiektów. Panel właściwości dostarcza nam wszystkiego co najważniejsze... Pierwsze dwa przyciski służą decyzji – czy gradient ma mieć charakter liniowy czy radialny. Następne dwa decydują o tym czy wykonujemy gradient dla wypełnienia czy dla obramowania obiektu. Kolejna pozycja to rozwijalna lista z

gotowymi gradientami, a jeśli na niej nie ma takiego jaki by nam odpowiadał to możemy zawsze stworzyć go lub zmienić istniejący – a czemu służy ostatni przycisk. Ponadto w czasie gdy kliknęliśmy przycisk gradientu - na samym rysunku pojawiają nam się uchwyty, którymi możemy regulować rozłożenie barw.



Próbnik koloru.

To bardzo sprytne narzędzie pobiera kolor z danego obiektu i wypełnia nim ten który wcześniej wskazaliśmy. Czyli w zasadzie działa to odwrotnie jak wcześniej opisywane narzędzie do "wypełniania". W panelu właściwości mamy opcje które decydują o tym czy pobranie koloru ma polegać jedynie na pobraniu samej barwy, czy też ma uwzględniać przezroczystość.



Na sam koniec warto dodać, że dwukrotne kliknięcie na którykolwiek z nich otworzy okno z ustawieniami tegoż narzędzia, gdzie można zdecydować o jego domyślnych ustawieniach.

Kurs przygotowany na podstawie materiałów z strony - <http://recordsc.webd.pl/inkscape/>