

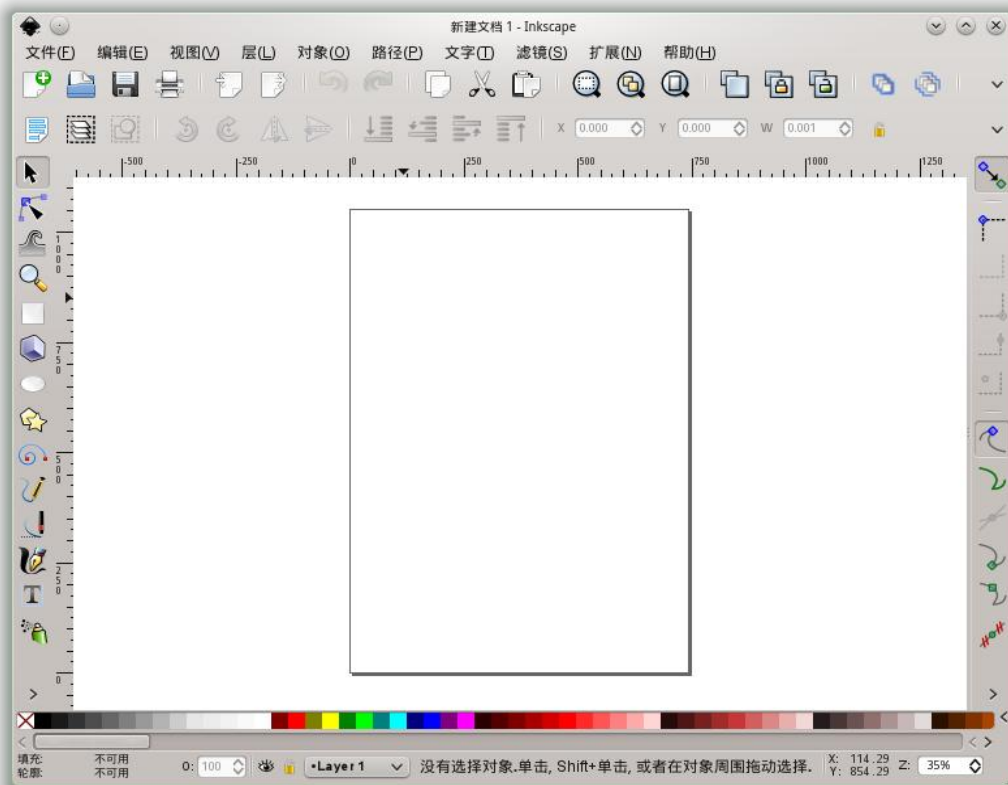
Inkscape 完全教程：为 xmradio 绘制一枚图标

玛格丽特·苏 <marguerite@opensuse.org>

今天将给大家带来一篇使用 inkscape 绘制图标的基础教学。

基础系统是 openSUSE 12.3（因为 openSUSE 董事会的一个人是 inkscape 的主要作者，inkscape 无论是支持还是在 openSUSE 项目美工团队中的应用都很广泛，总之来说就是问题少）。安装 inkscape：sudo zypper in inkscape。

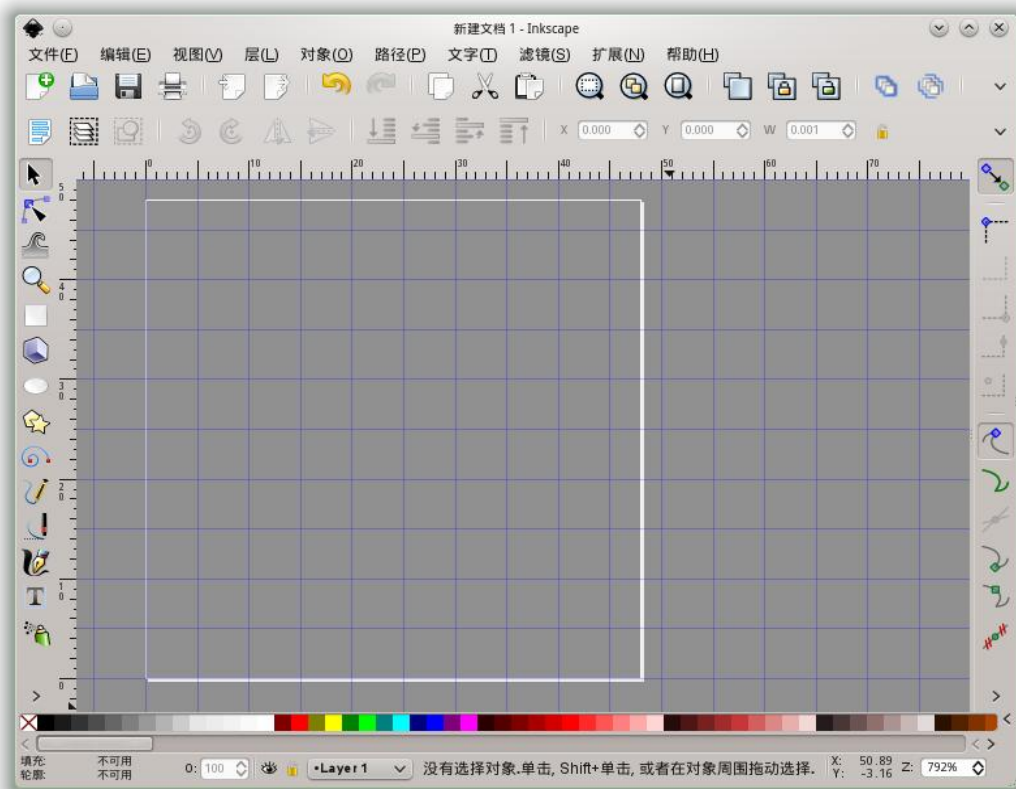
打开后如下所示。



这个界面和 GIMP/Photoshop 没有什么太多不同。

默认的方案是 A4 的，我们要画图标所以要改一下。

打开「文件」-「文档属性」，页面大小选择「Icon 48x48」。因为 inkscape 输出的是 svg 矢量图，所以文档本身的大小无所谓，512x512 的粒度和 16x16 的粒度是相同的。我不太喜欢纯白的背景色，改成了 #919191ff。Inkscape 的颜色表示法是 6 位是正常的 RGB，后面 2 位是透明度。然后再切换到「网格」选项卡，添加一个矩形网格。Inkscape 是没有「应用」、「确定」那些没有意义的按钮的，所以直接关闭即可。缩放图像可使用鼠标滚轮的中键，鼠标位置在哪儿就以哪儿为中心缩放，所以先缩放再拖动视图是不需要的。调整后结果如下图所示：



这样在配置工作区的过程中给大家灌输了一些基本操作。一定要跟着做，看是看不会的。

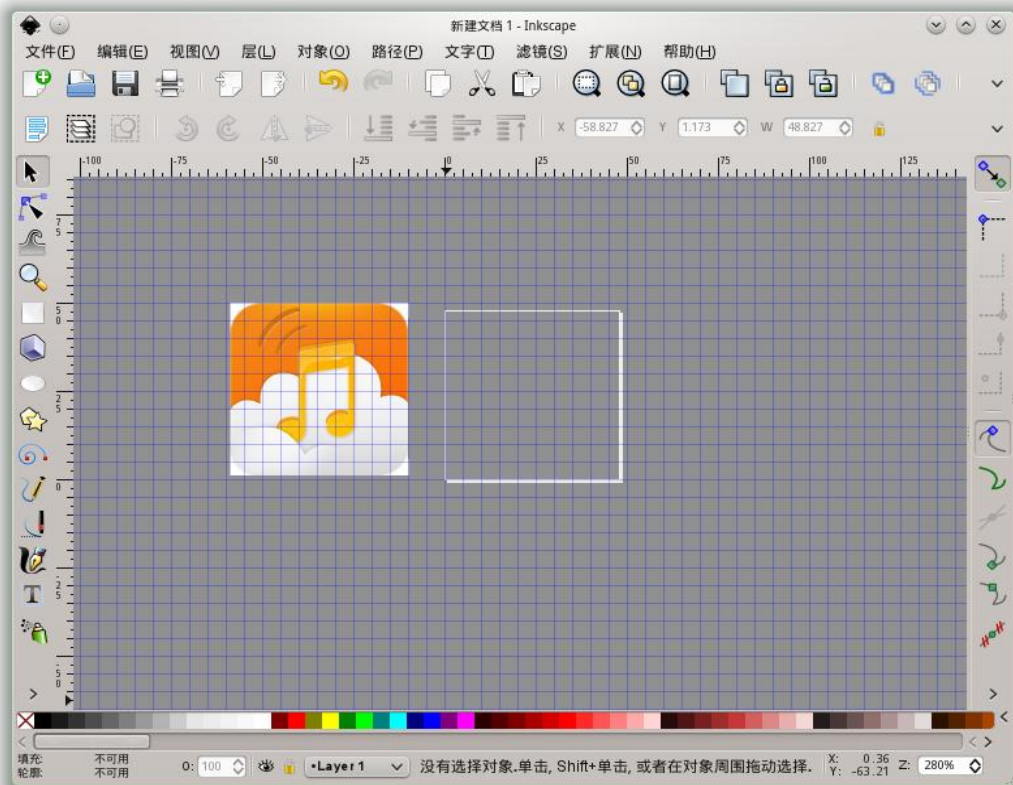
我们今天要给 xmradio 项目画一个虾米音乐的图标。



首先我们需要画一个大圆角的背景并制作阴影。为了参考方便，我们先把这图导入 inkscape。下载地址：

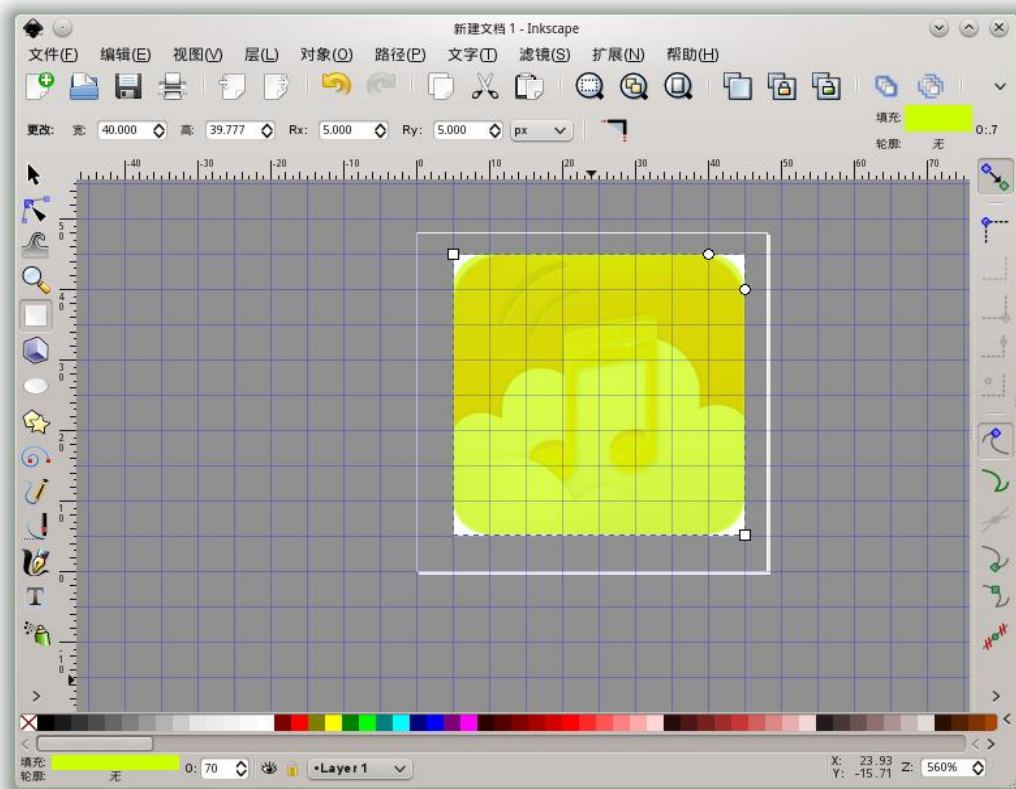
<http://cdn.iextract.quadrat4.com/images/693f552535804291051be3c5393b067d.jpg>

「文件」-「导入」-「嵌入」。然后我们就能随时拖拽这个图片来确定我们的模仿是不是像啦。

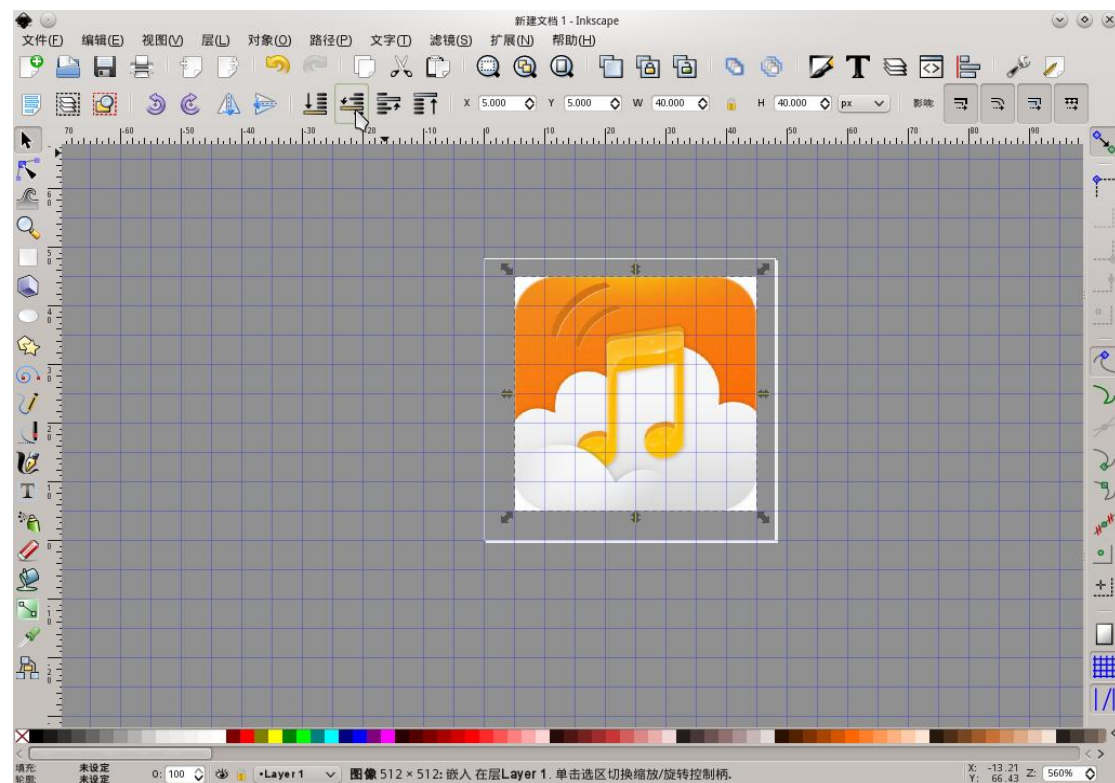


我们先来画一个大圆角基底，然后并制作阴影。

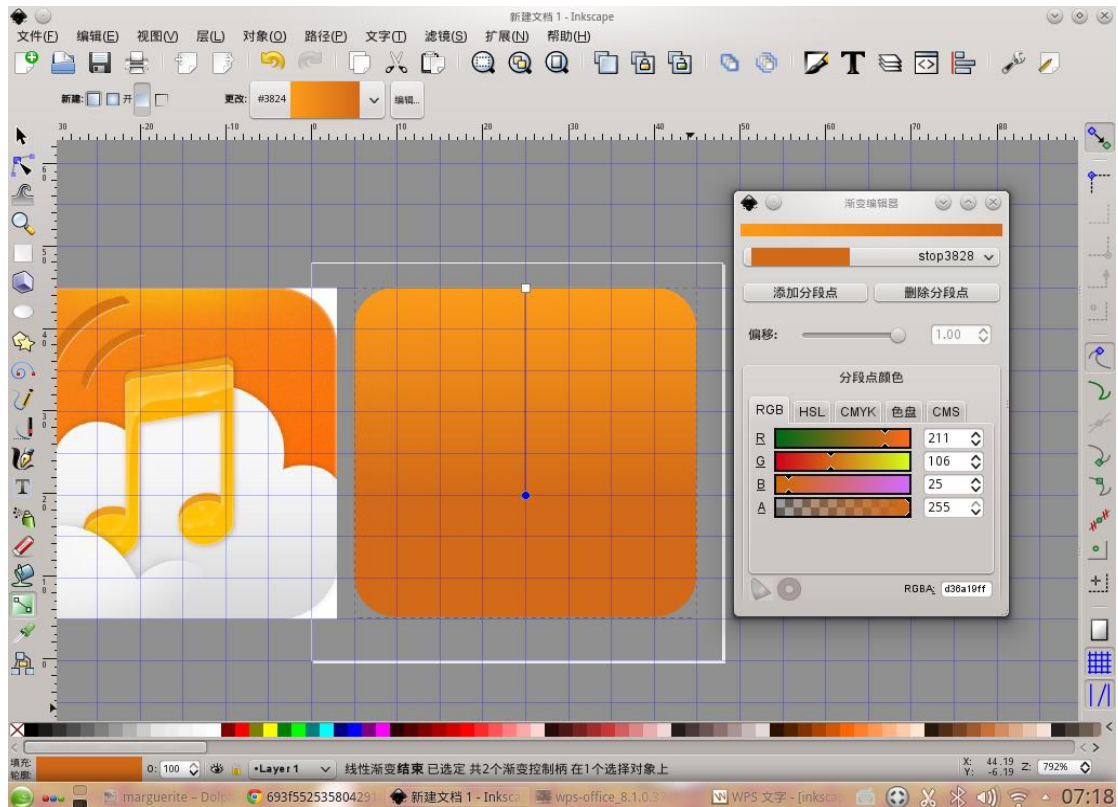
选择左边的「创建矩形或正方形」（左边的白色矩形），按住 Ctrl 就能拖拽出一个正方形。这时正方形的三个角上都有一个圆形的小点，按住它拖拽即可做出圆角。至于圆角的大小，你可以使用「选择并变换对象」（左边的鼠标指针），然后拖拽缩放原图来对比。大小差不多可以把原图直接拖到我们画的那个矩形上面。



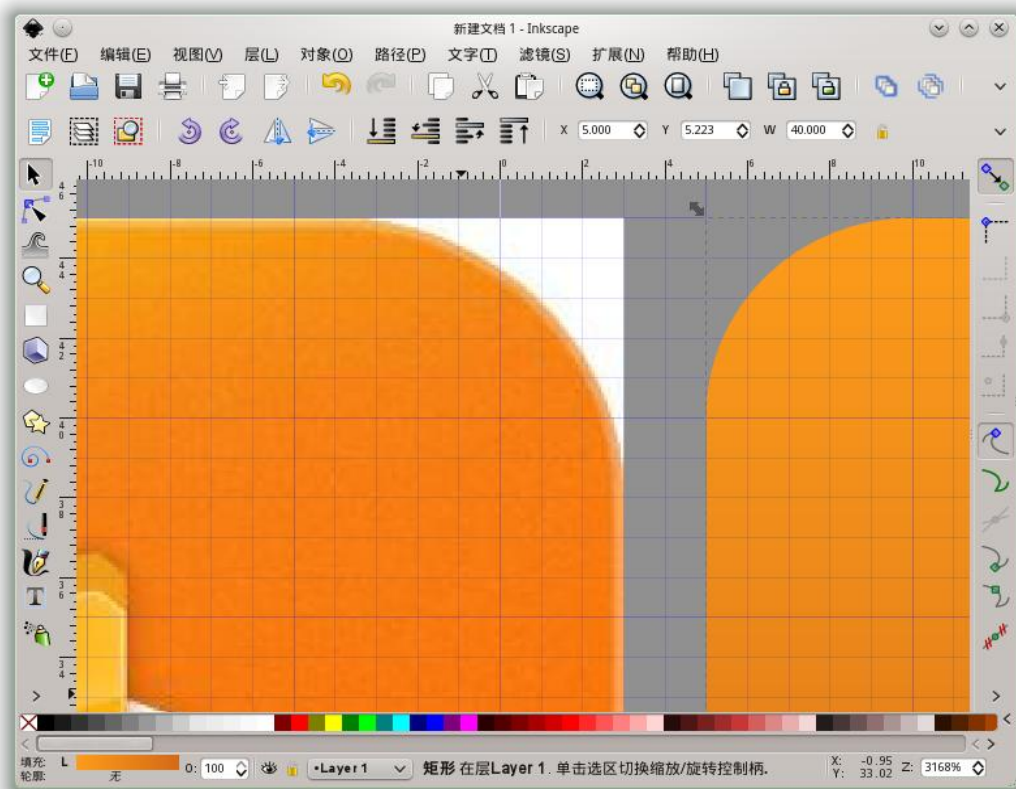
然后是颜色，我们要使用到渐变。先来采集一下颜色。这时你会发现因为你后画的图是在上面的，你选不到底下的图，这时可以使用上面工具栏里的「选区下降一步」来把原图露出来。



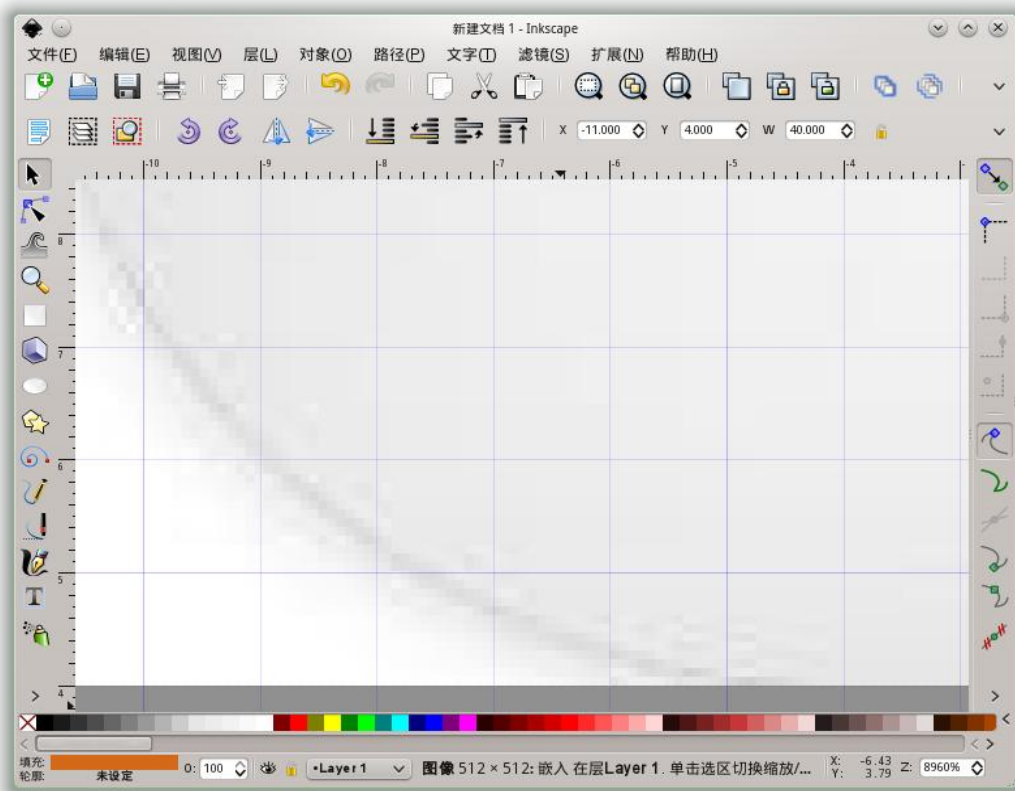
然后使用左侧工具栏的「从图像中拾取颜色」，拾取橙色渐变 #fd9c1aff 和 #ff6a00ff（滚轮放大后再拾取，可以很精确）。然后原图下降一步，把你的基底露出来。使用左边的「创建编辑渐变」，双击基底可添加渐变。按住 Ctrl，把渐变调整成垂直。分别在两个锚点上添加我们的渐变色。如下：



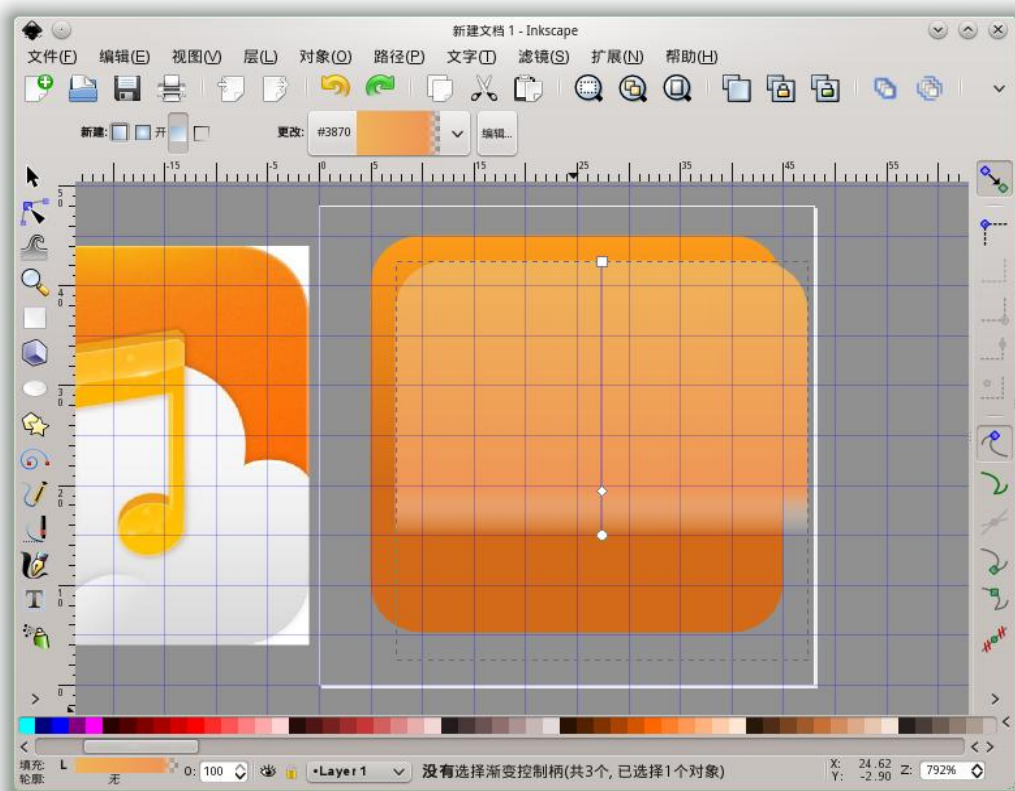
把原图放大后，你会发现阴影是这样的：



很明显底下还有两层，起到一个内低外高的嵌入效果。我们先来放大原图取下它们的渐变色，最外层的是 #f0b358ff 和 #f09657ff，中间一层的是 #ec961bff 和 #f2710cff。注意由于最下面的阴影是这样的：

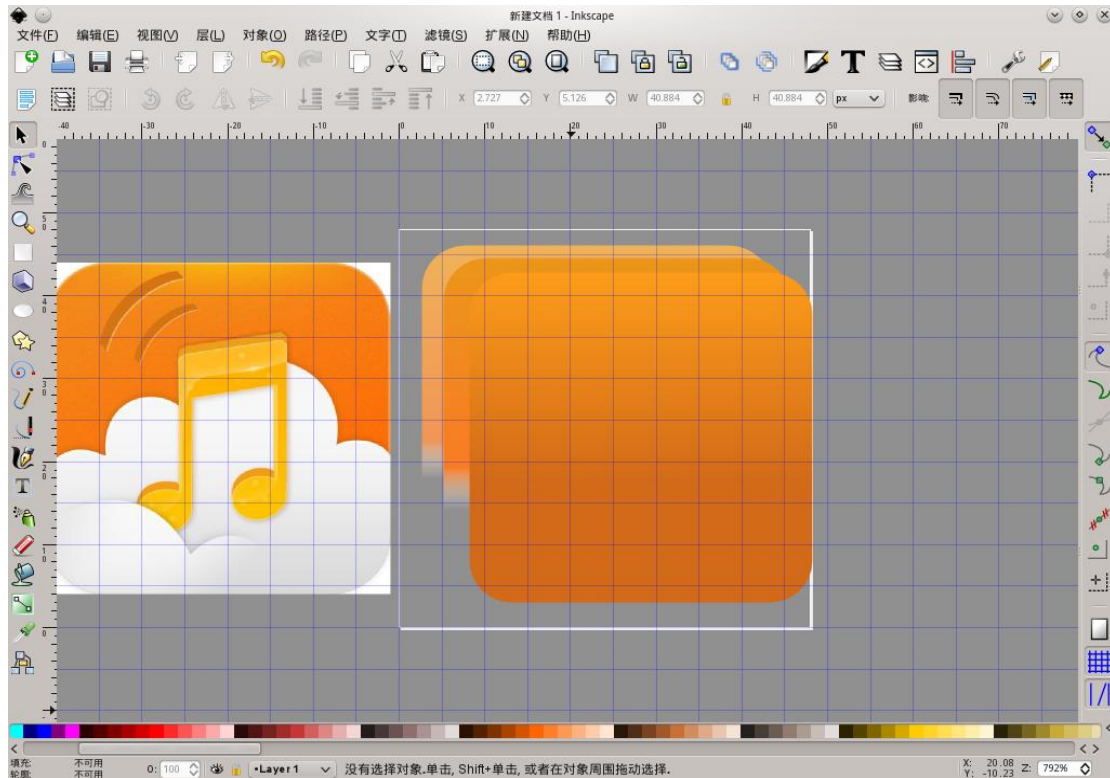


我们要另做它的阴影，这时不能污染到它，所以我们的渐变就有技巧在里面了。见图：

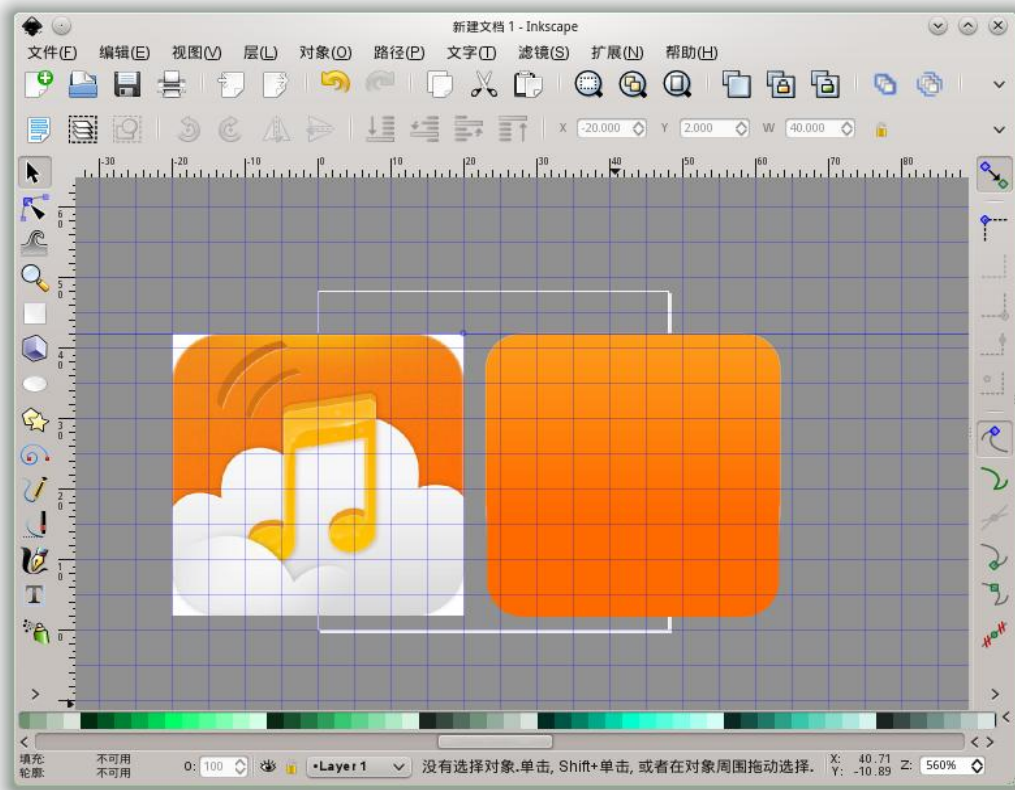
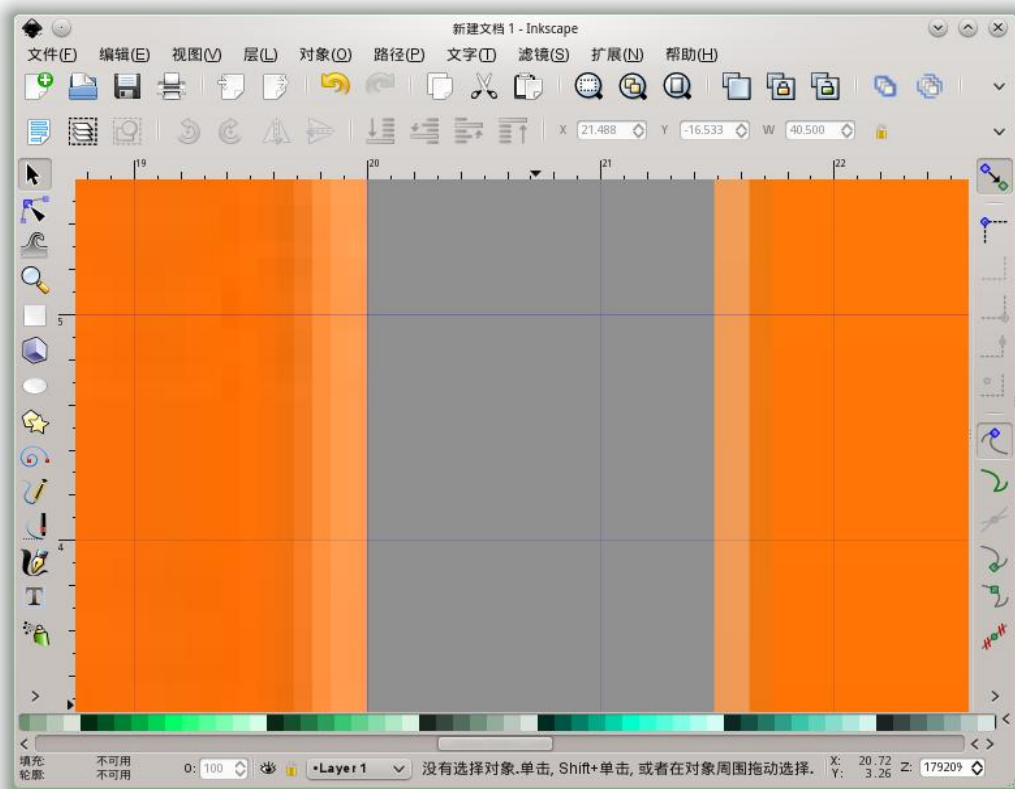


就是一个三点渐变（在渐变线上双击可插入锚点），最下面的点是 #ffffff00，上面两个点是我们想要的渐变。同理制作下一个渐变。

使用上面的 W 和 H 精确调整它们的大小，依次递增 0.2 和 0.3（放大了量的）。然后调整图层顺序，最外面的在最底层。



接着按 Shift 选中三者，按 Ctrl + Shift + A 进入「对齐和分散」，分别点击「垂直居中」和「水平居中」，效果如下：

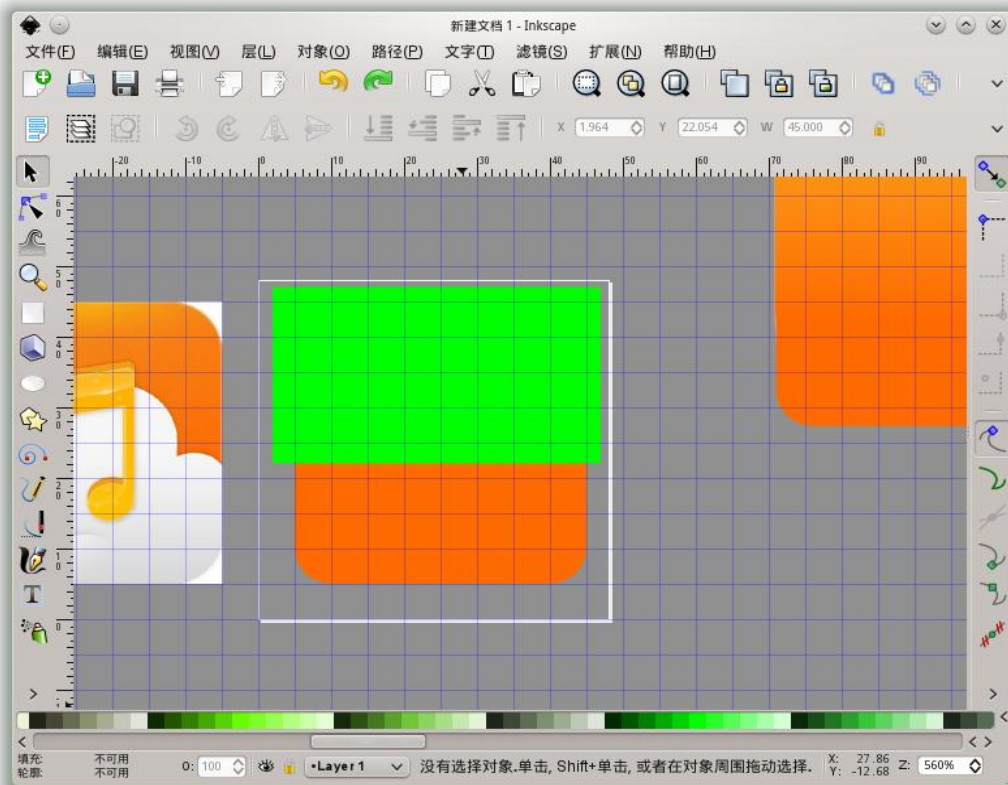


下面先把基础的正方形「再制」一份备用（以后用这个正方形的时候都要先「再制」，不然你就要把群组拆开再弄），再用「对象」-「群组」把这三层绑定一下。这就是我们的基

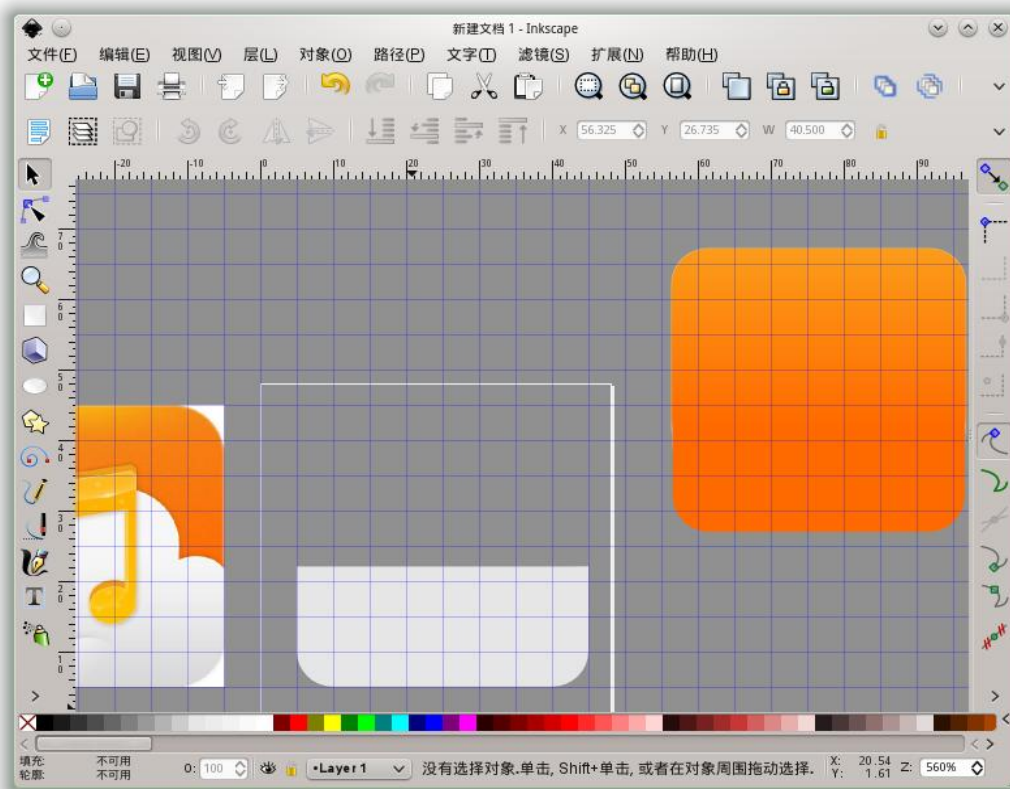
底了。

下面开始制作底下的云。

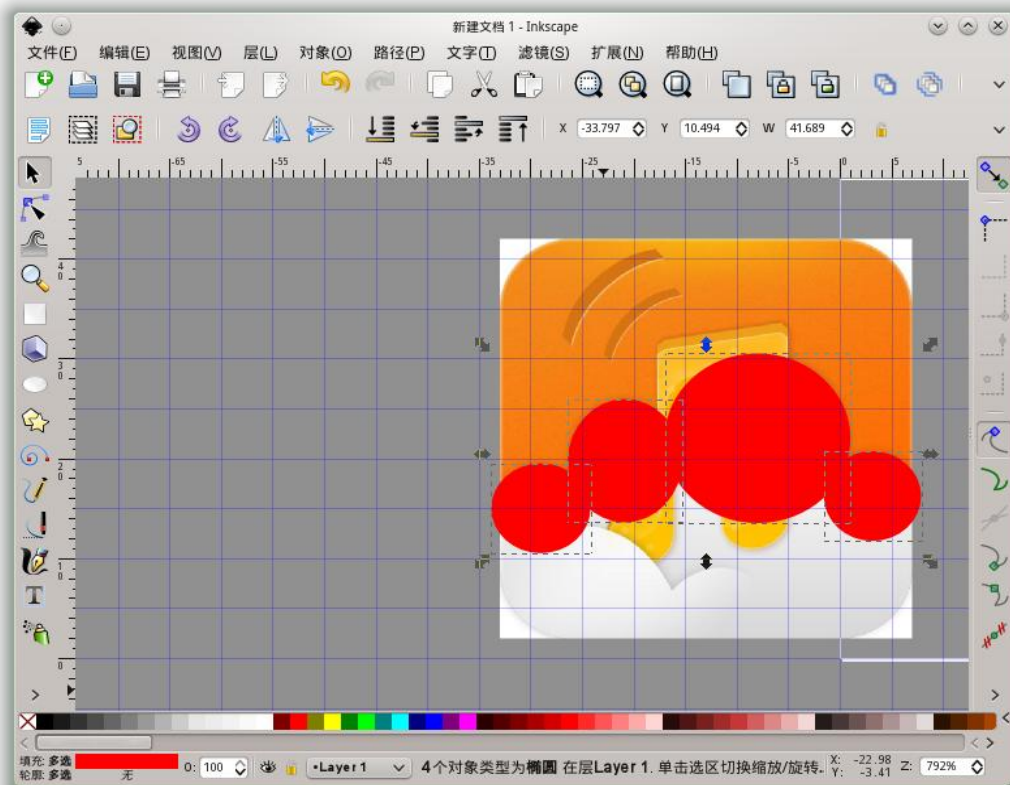
把刚才再制的正方形拿过来，我们需要的是它的下半部分。Inkscape 是使用「集合」这个概念的。就是两个图形相减，相加，取重叠，等等。我们要下半部分就要把上半部分减去。于是我们画一个矩形放在上面：



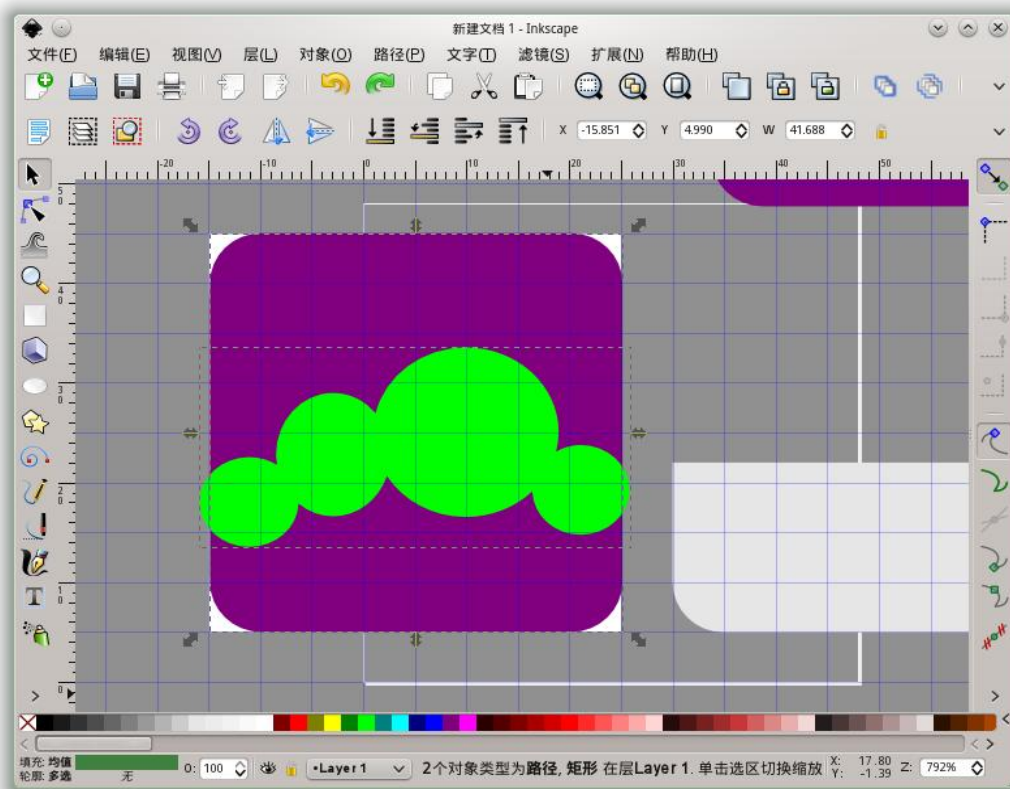
Shift 选中两者，「路径」-「差集」：



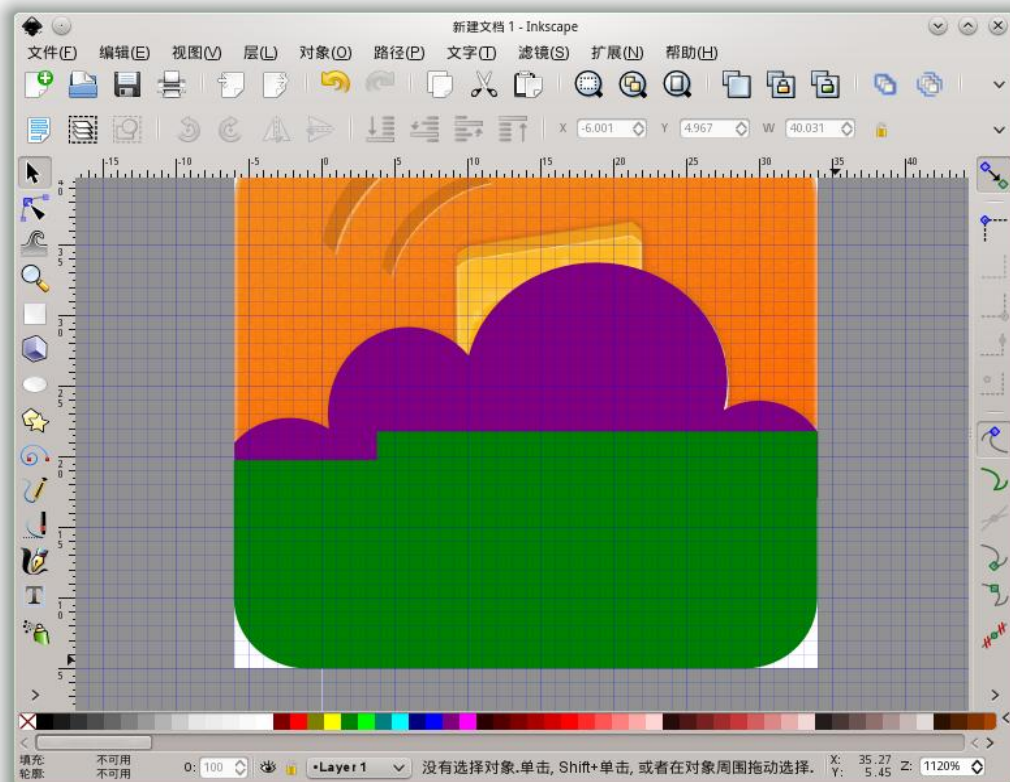
我想你已经明白我的意思了。下面画四个圆，然后「并集」合并起来：

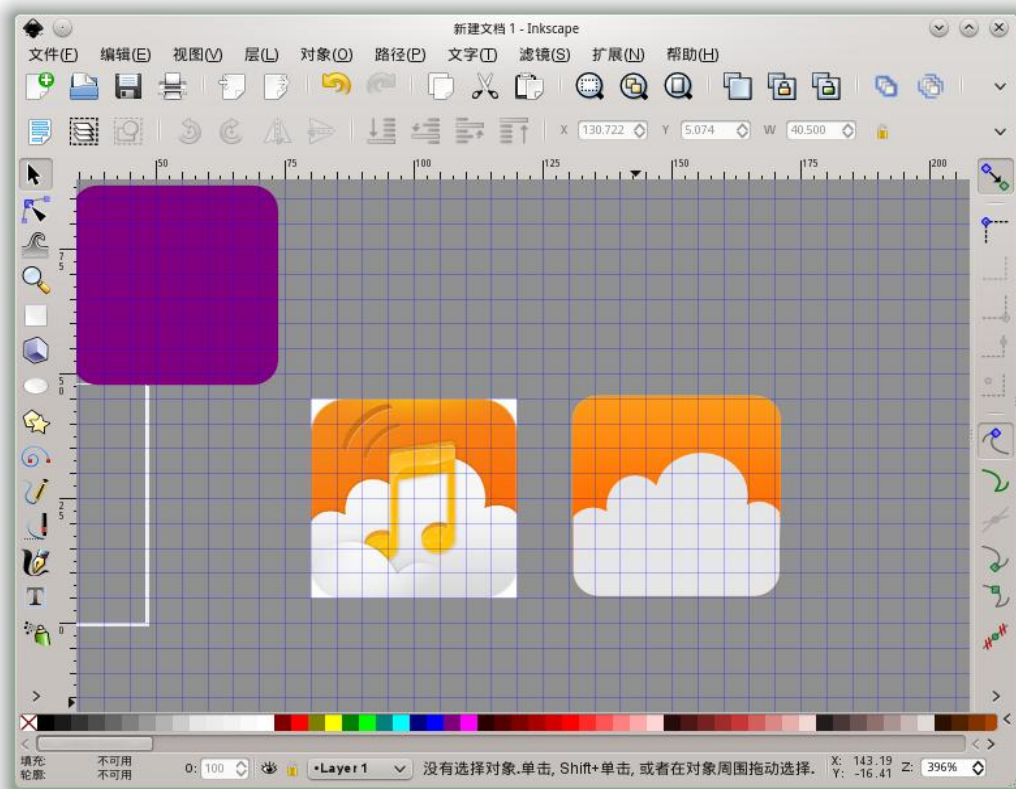


再像下面这样用正方形「交集」圈定一下范围：



和之前做好的正方形下部「并集」一下，得到最终结果：



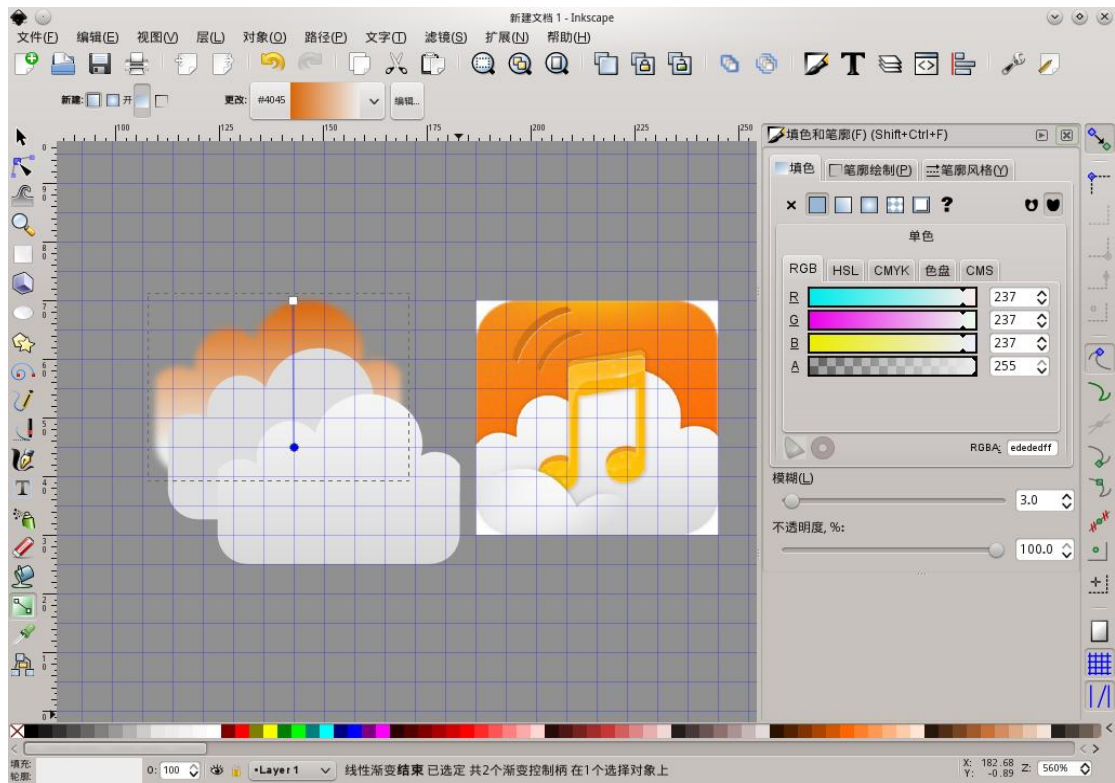


同样对云彩做渐变和两层底。

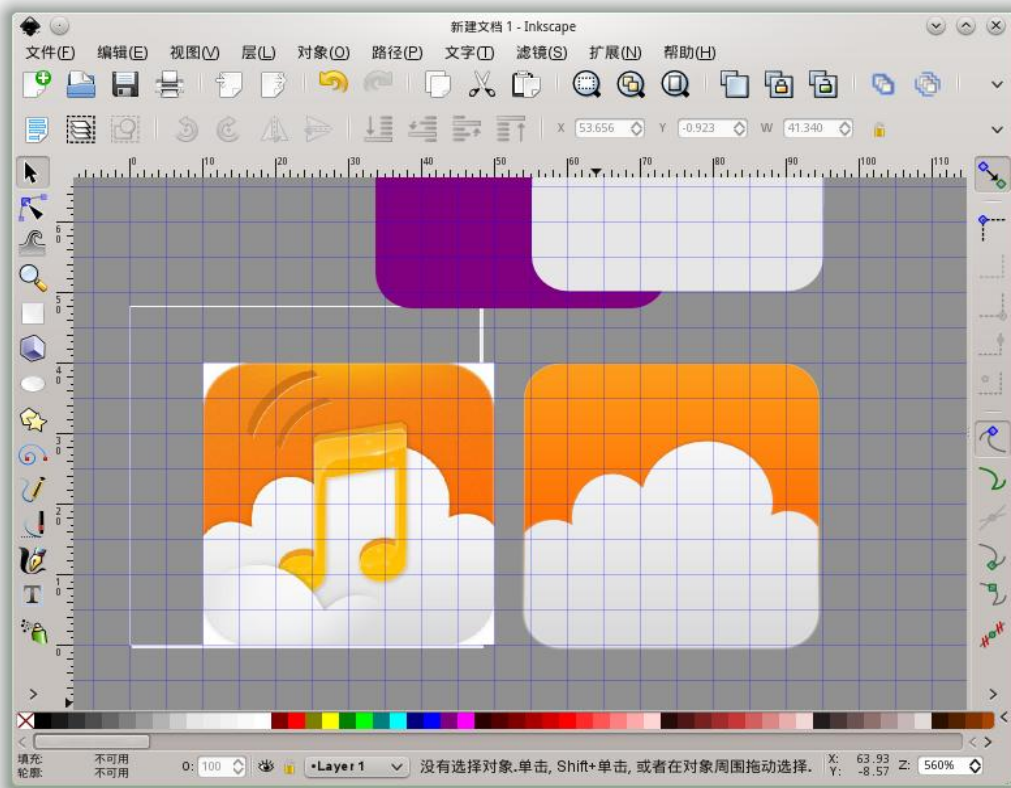
渐变：#f7f7f7 到 #d8d8d8 的垂直渐变。

内层底：纯色 #dededeff。

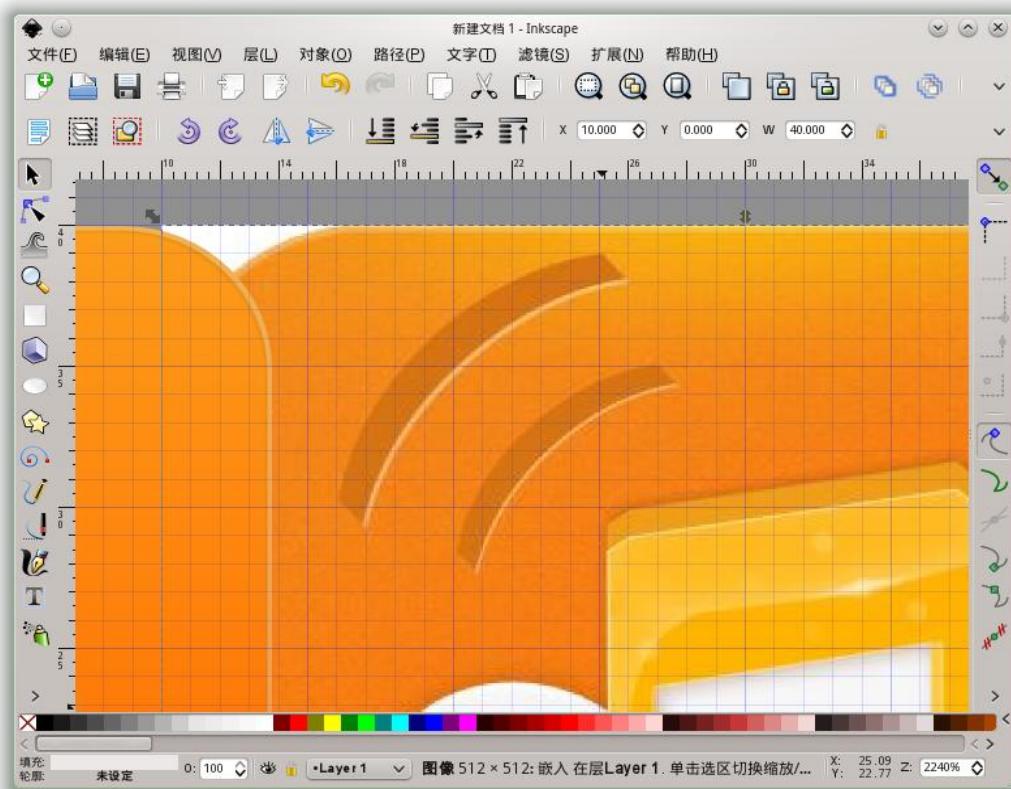
外层底：#da670aff 到 #edededff 垂直渐变，带 1.0 模糊。



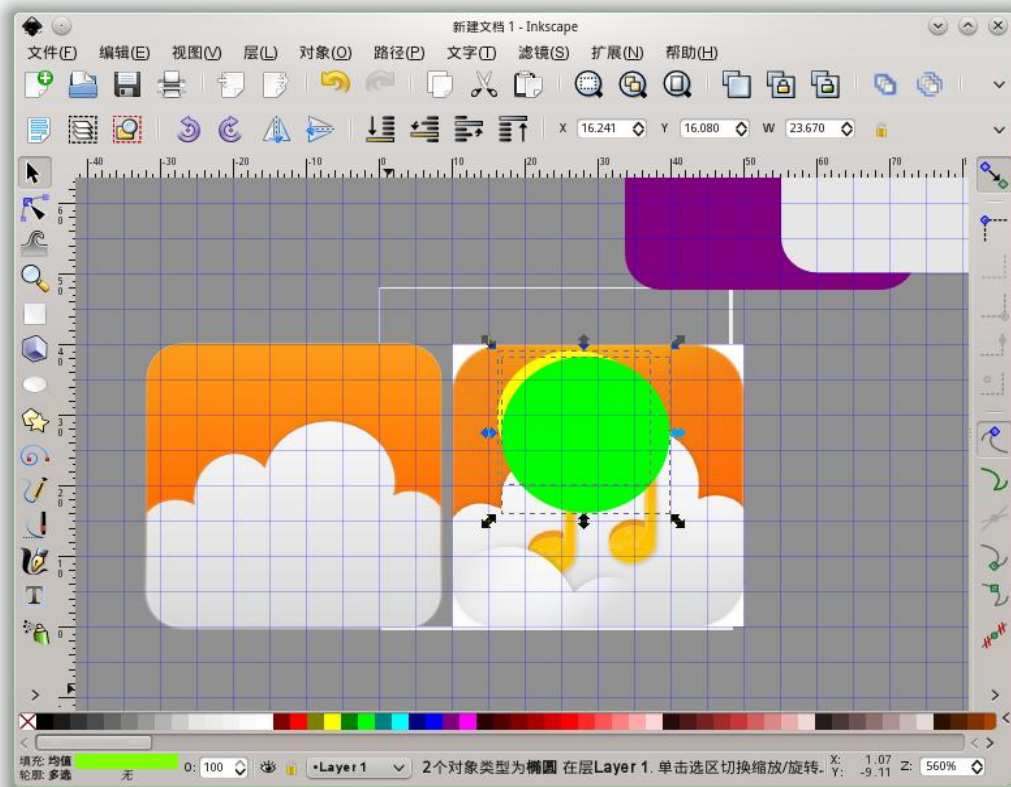
垂直水平居中，组合，然后和刚才准备好的组合在一起：



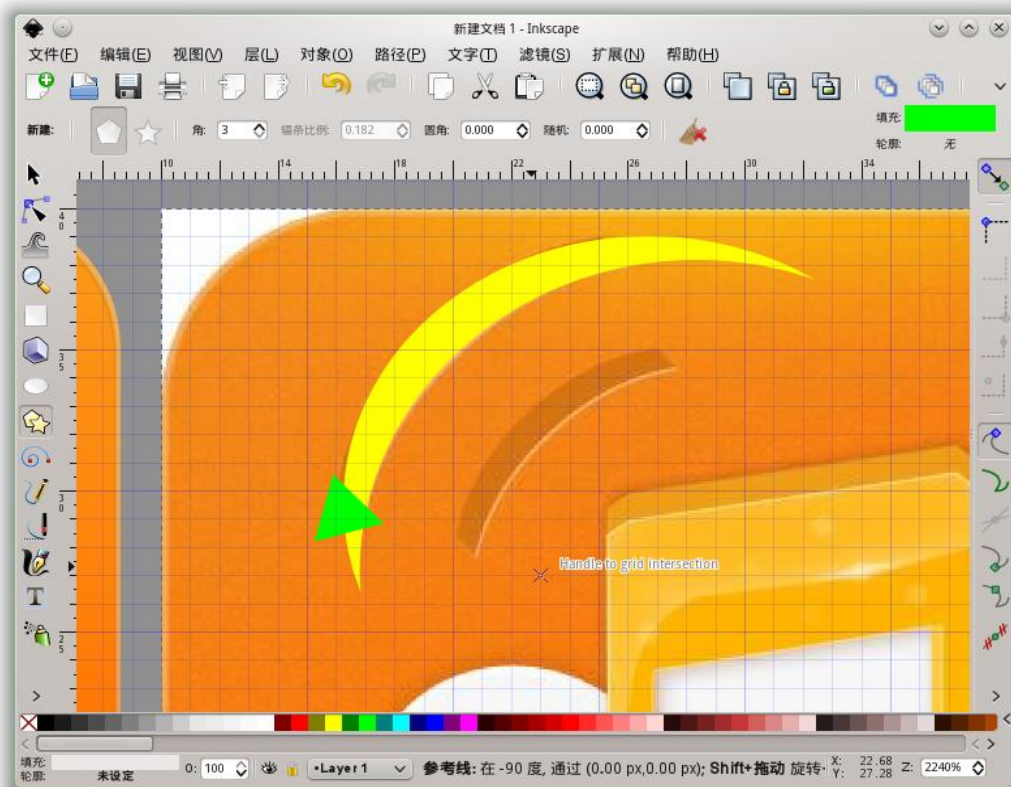
下面我们来画这两个东西：



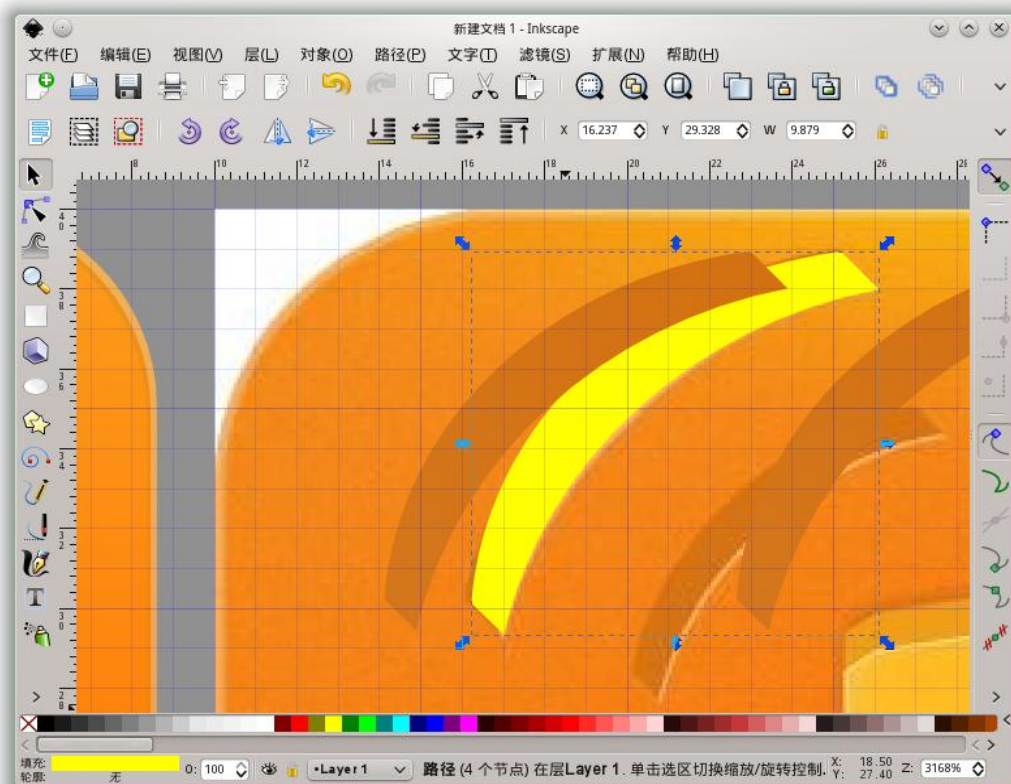
也是画圆然后裁剪，略过放几张图：

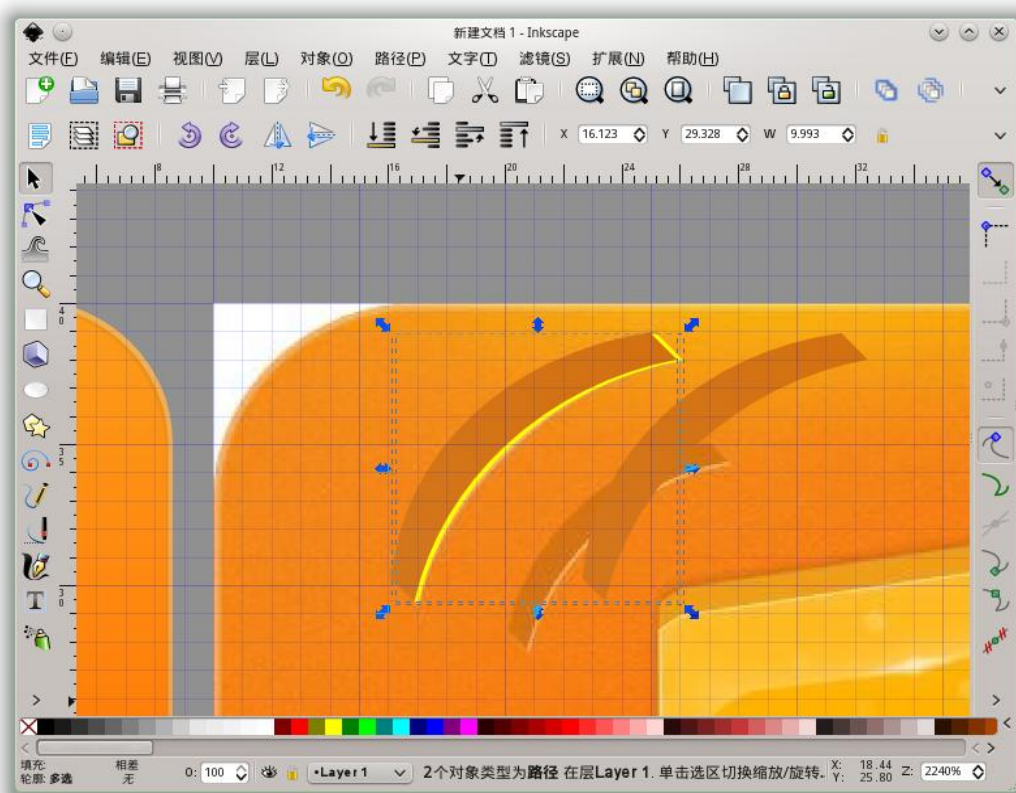


取差集



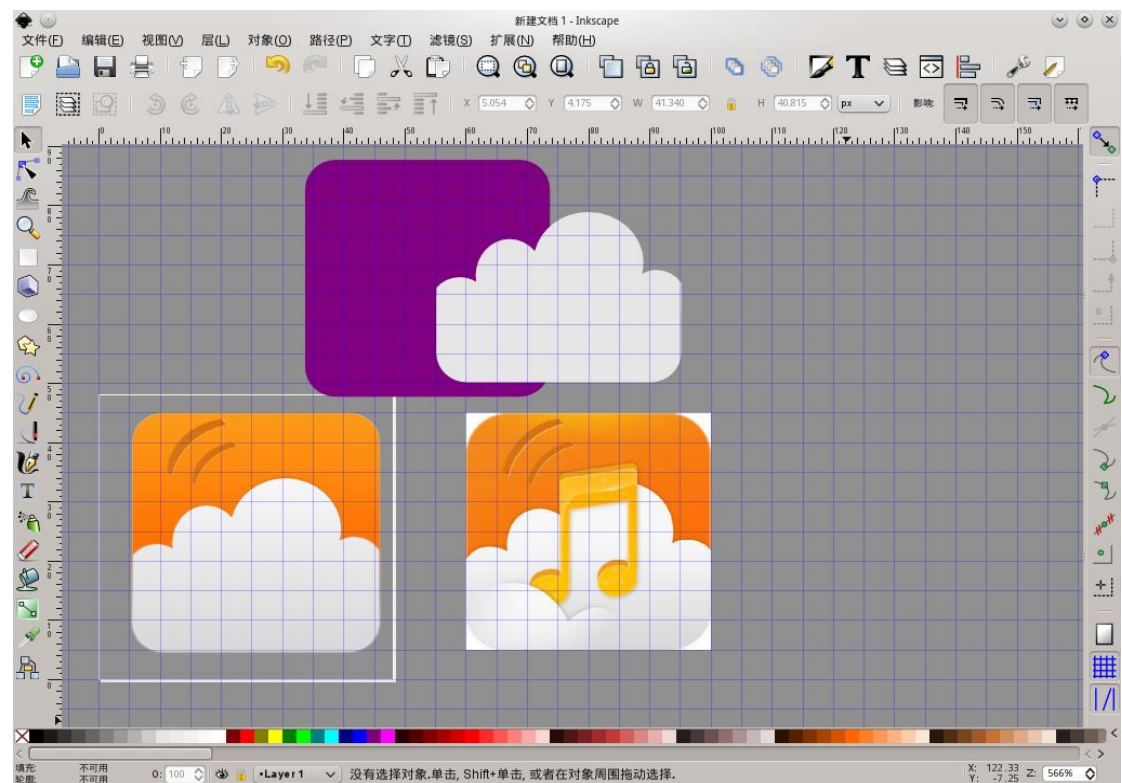
差集。



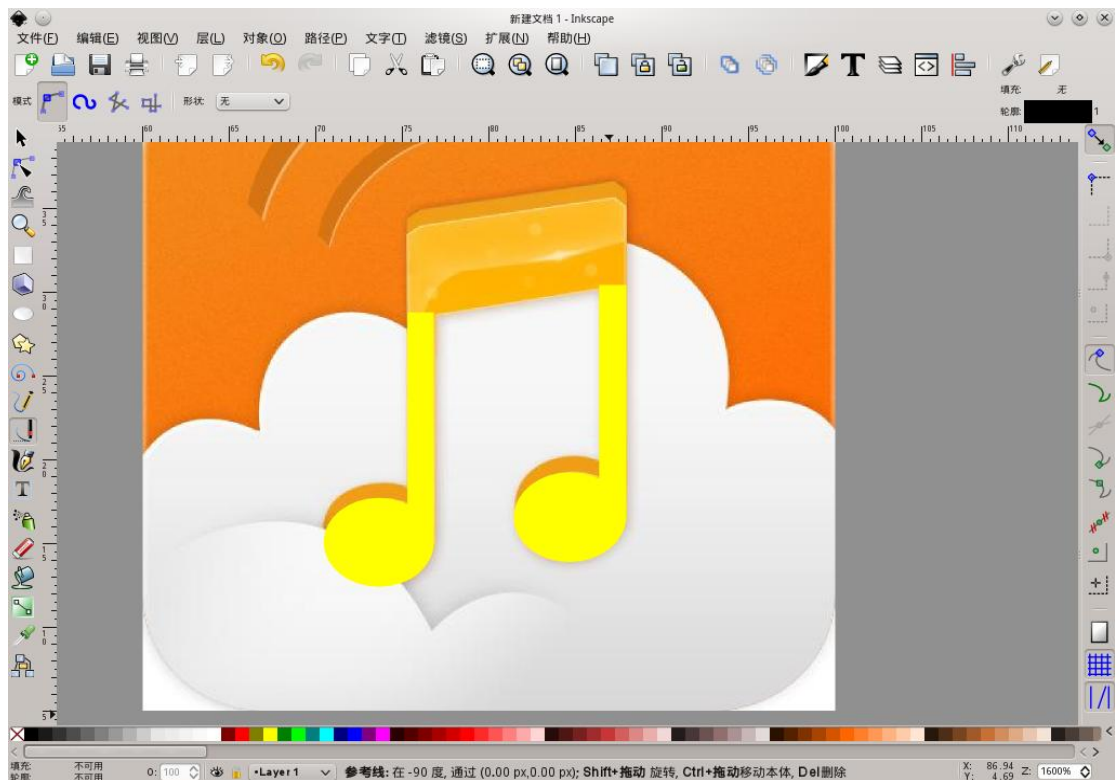


差集。

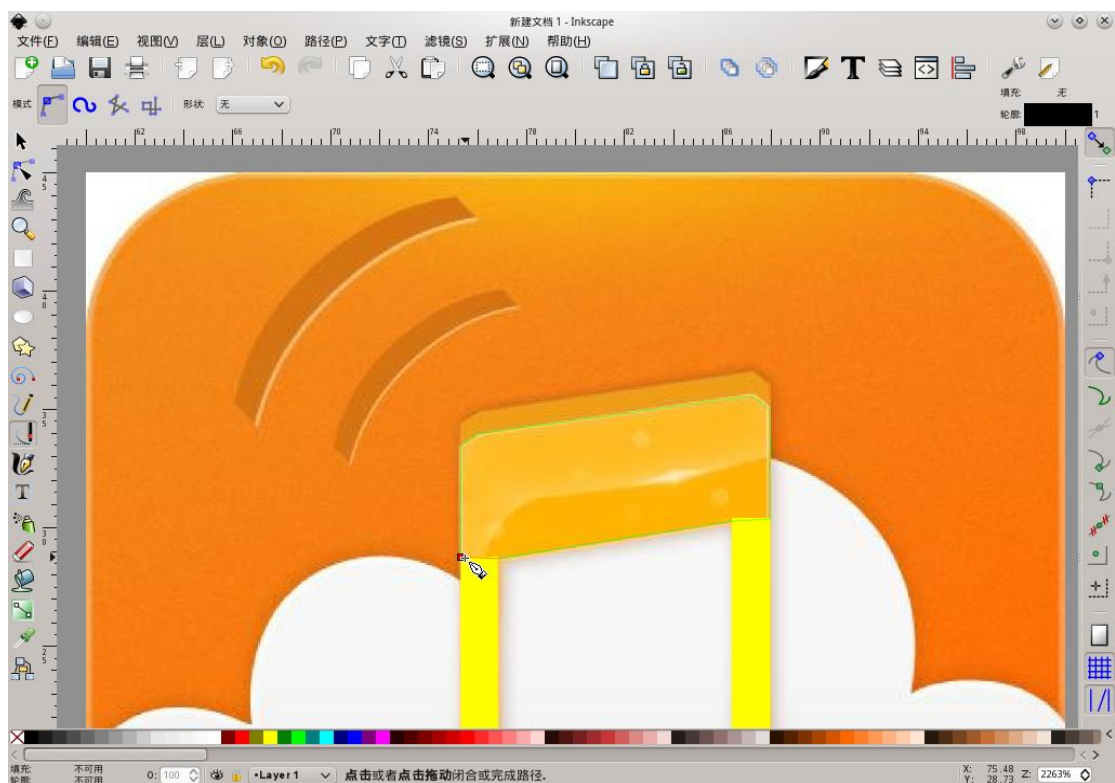
完成效果如下：



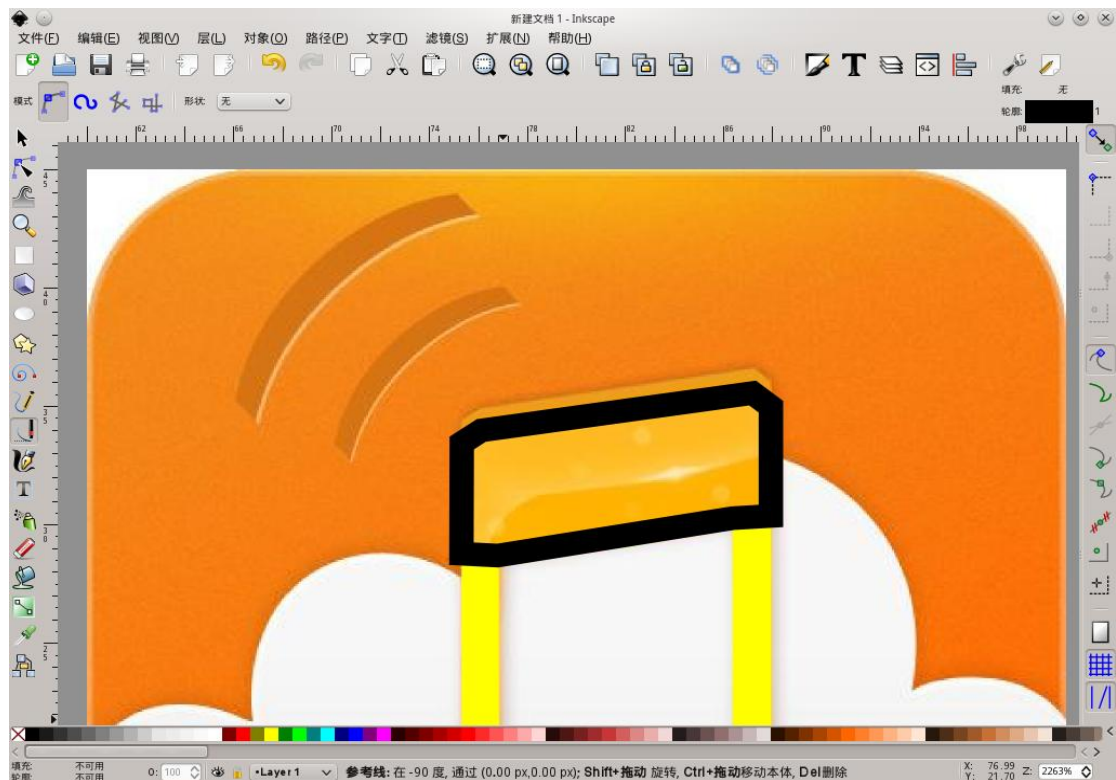
制作音乐符号：



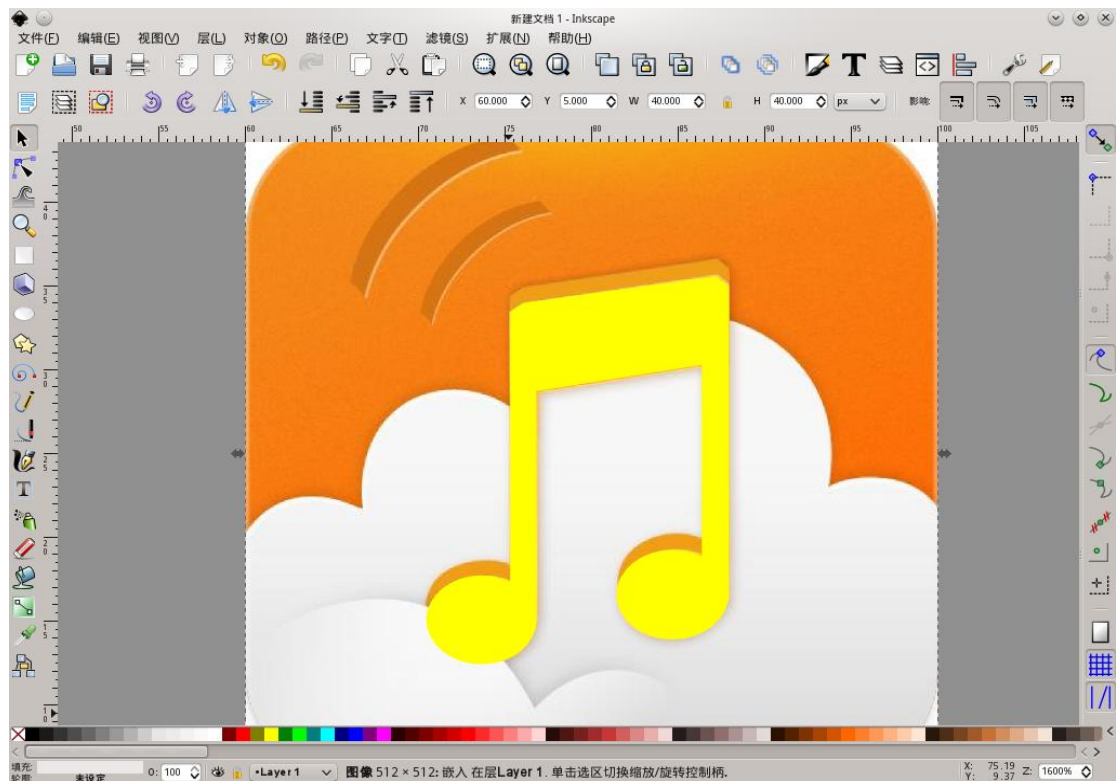
这两个比较好理解。上面那个不规则形状我们要使用左边的「绘制贝塞尔曲线和直线」来画：



画完是这样的：

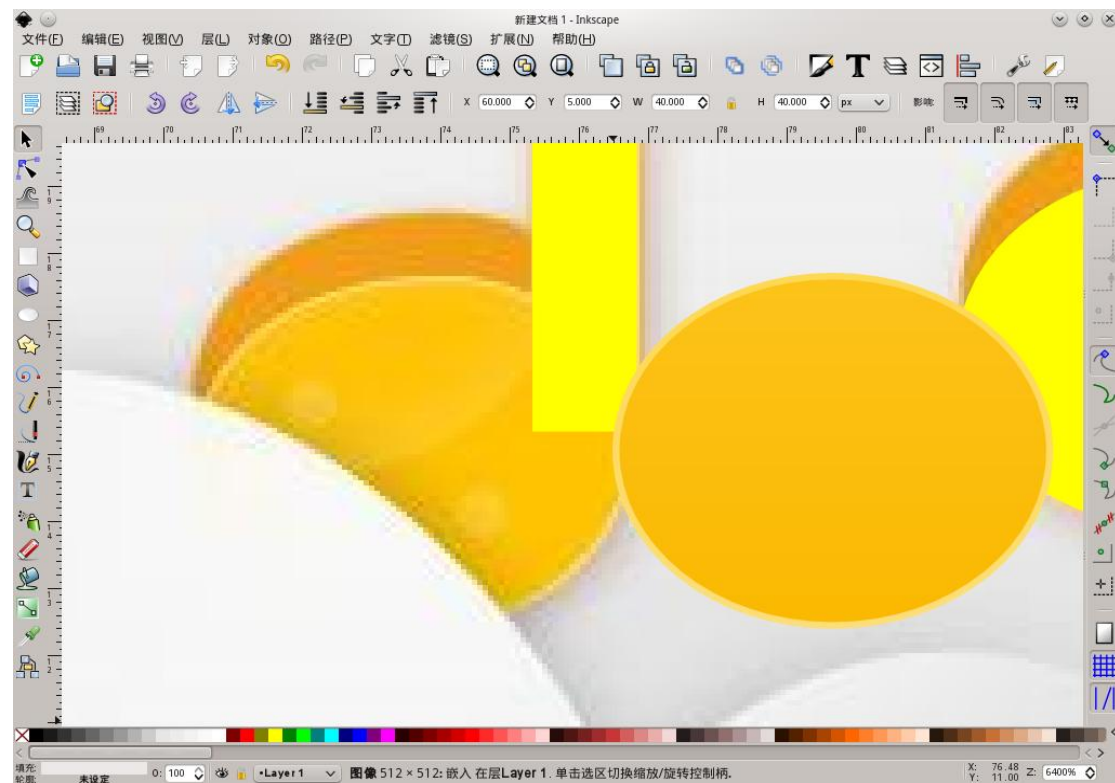


去除「笔廓」，然后加上颜色：

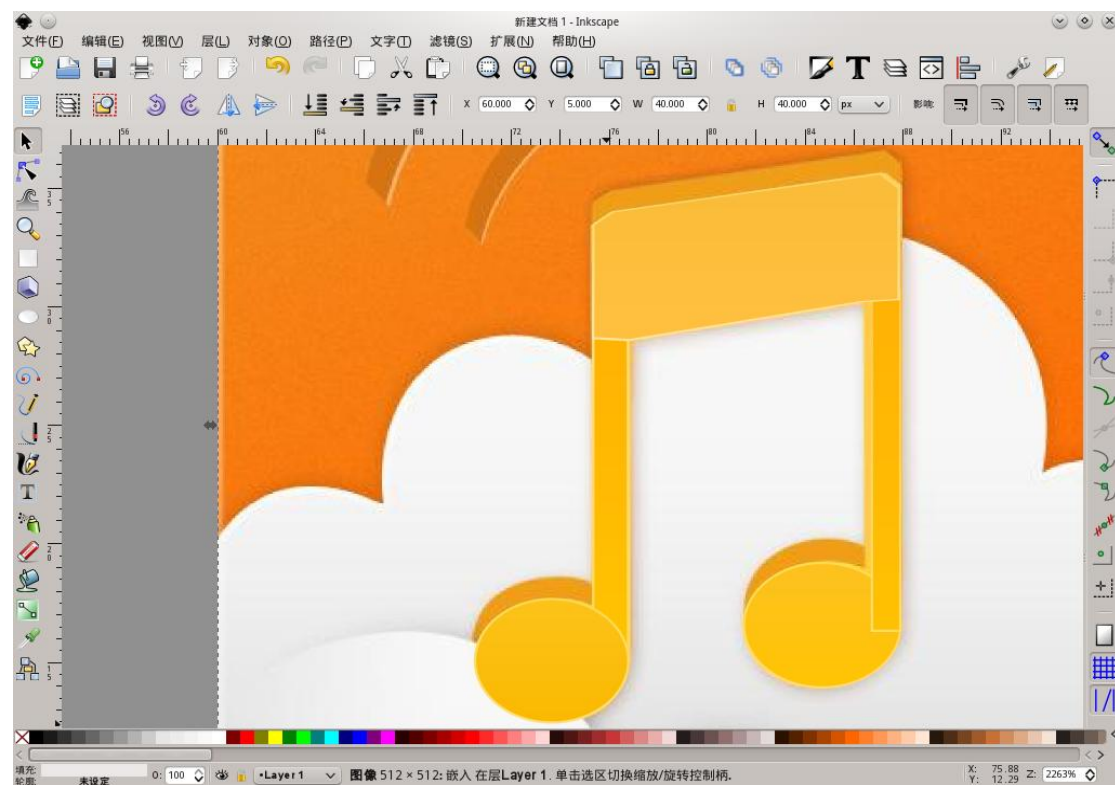


放大看，它是有一个边框的，我们要分别对这几部分做底，不然边框缩放后不一致。如图

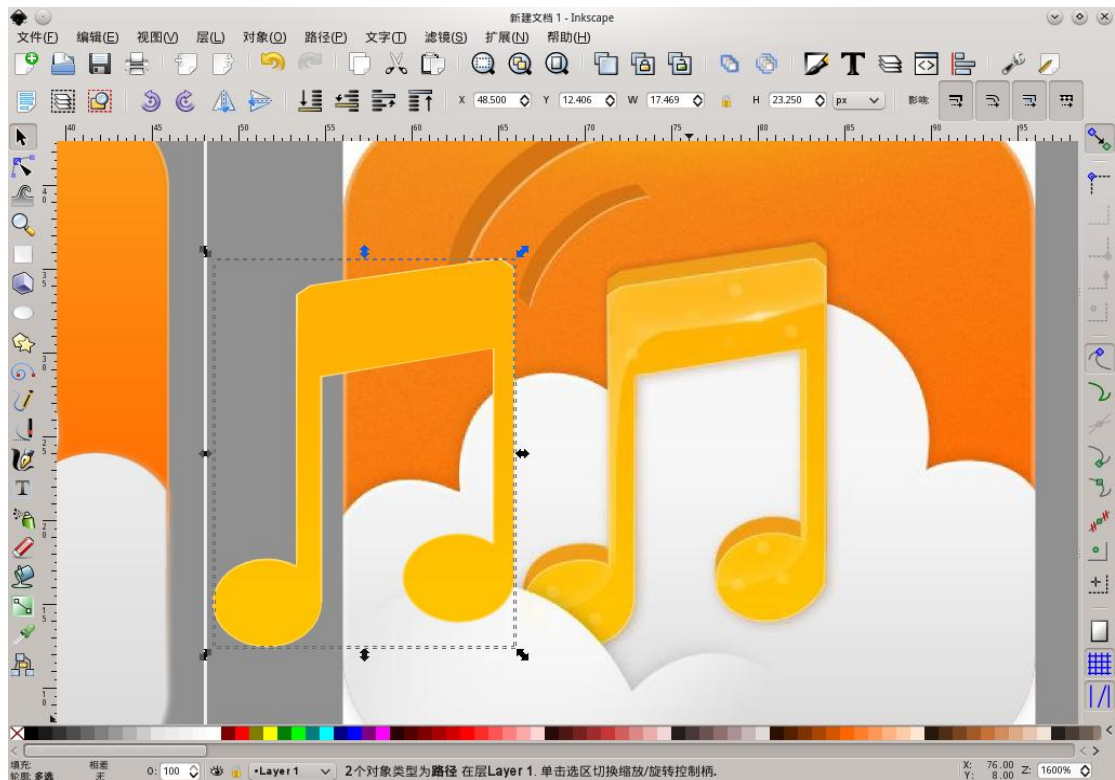
所示，其它略：



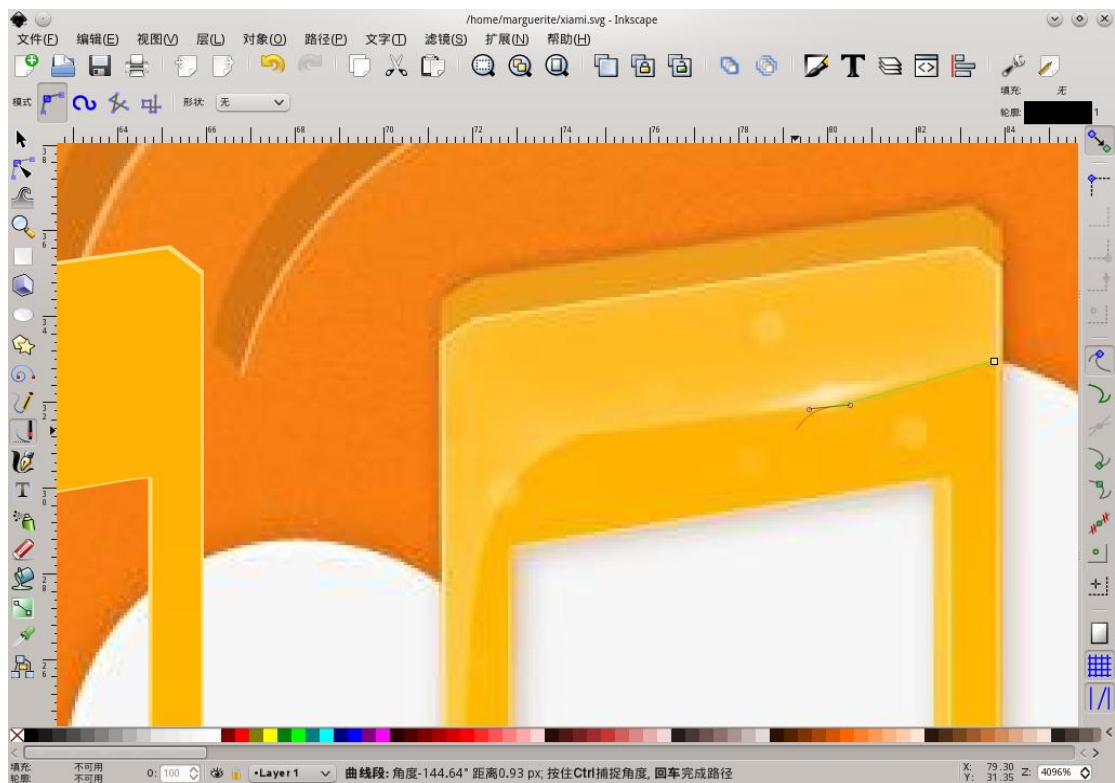
完成后如下：



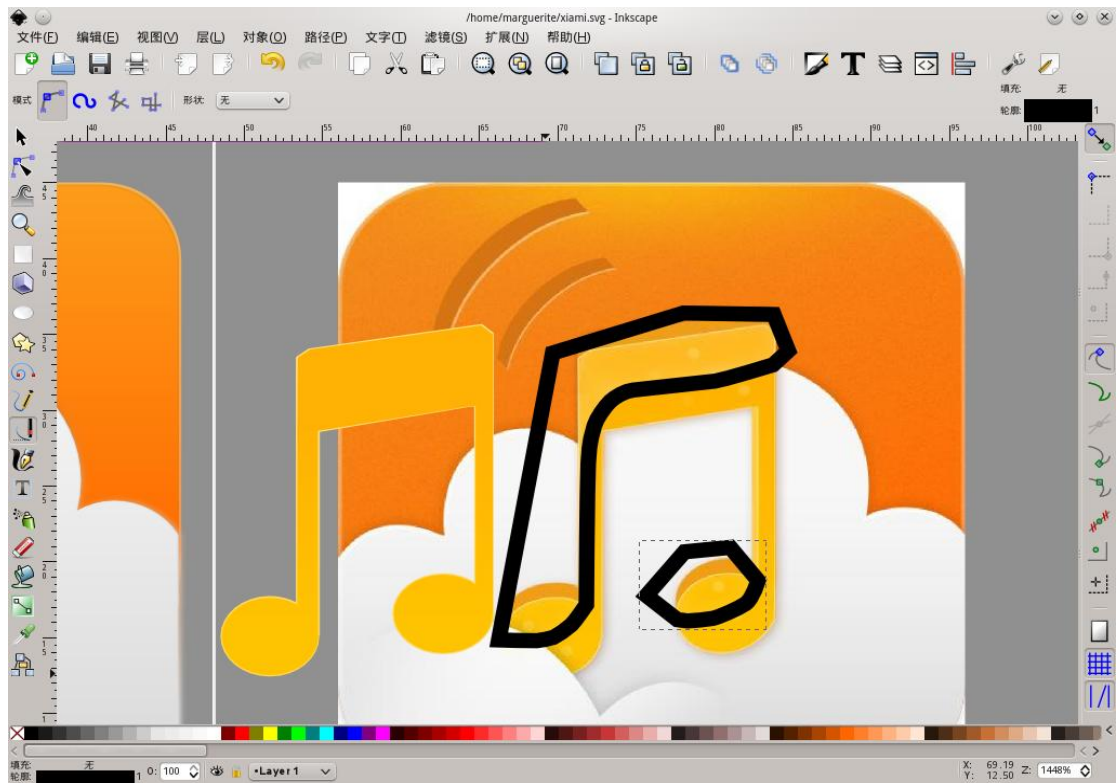
重新组合，如下：



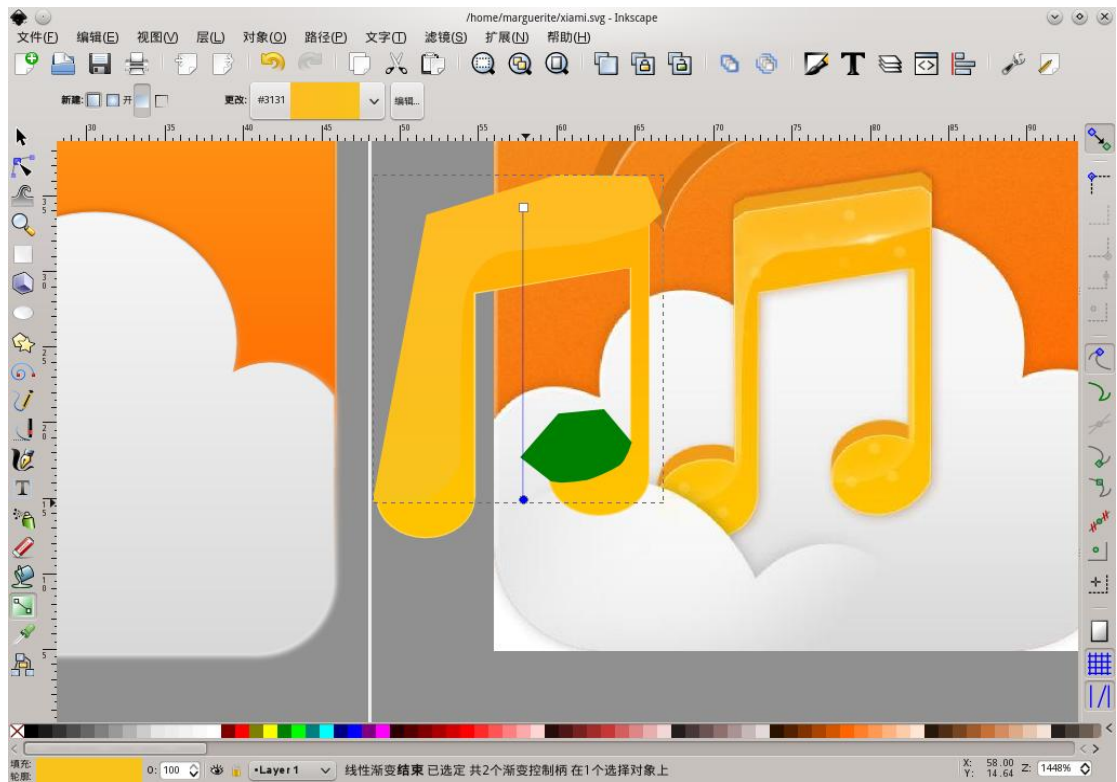
下面画内饰。如图我们需要两条贝塞尔曲线，画曲线的要点是锚点位置鼠标按下不要放开然后往旁边拖拽：



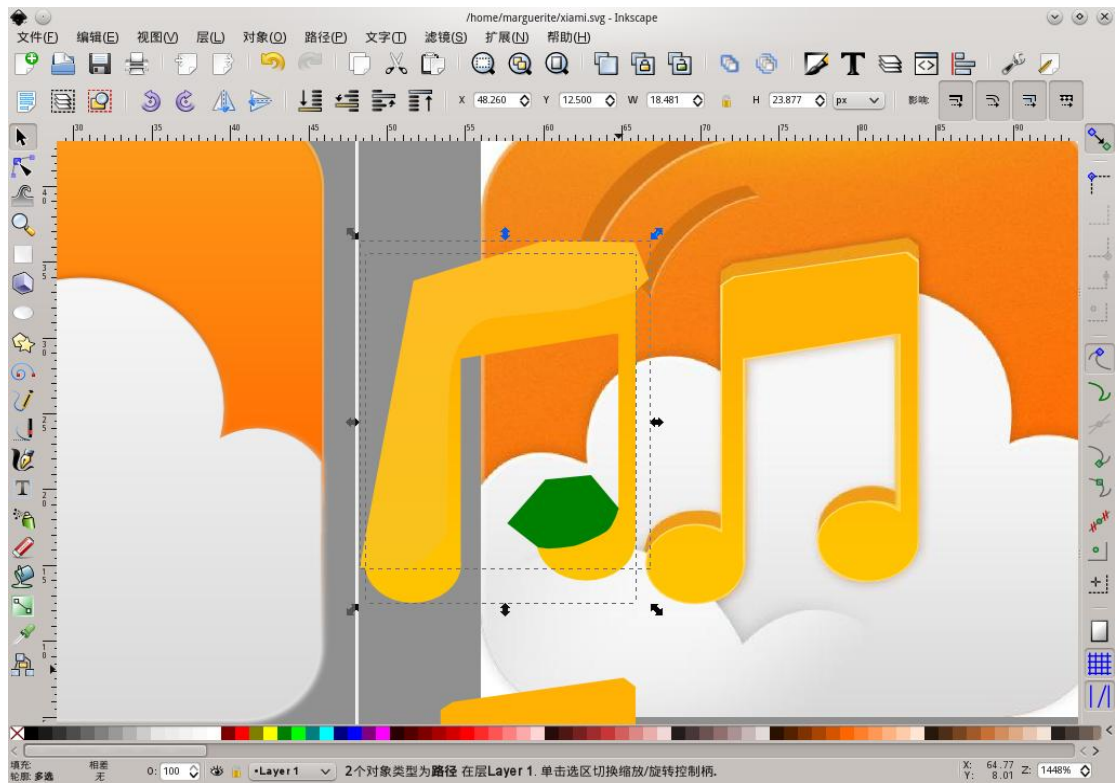
画好的两条曲线：



依然是去笔廓，加渐变：

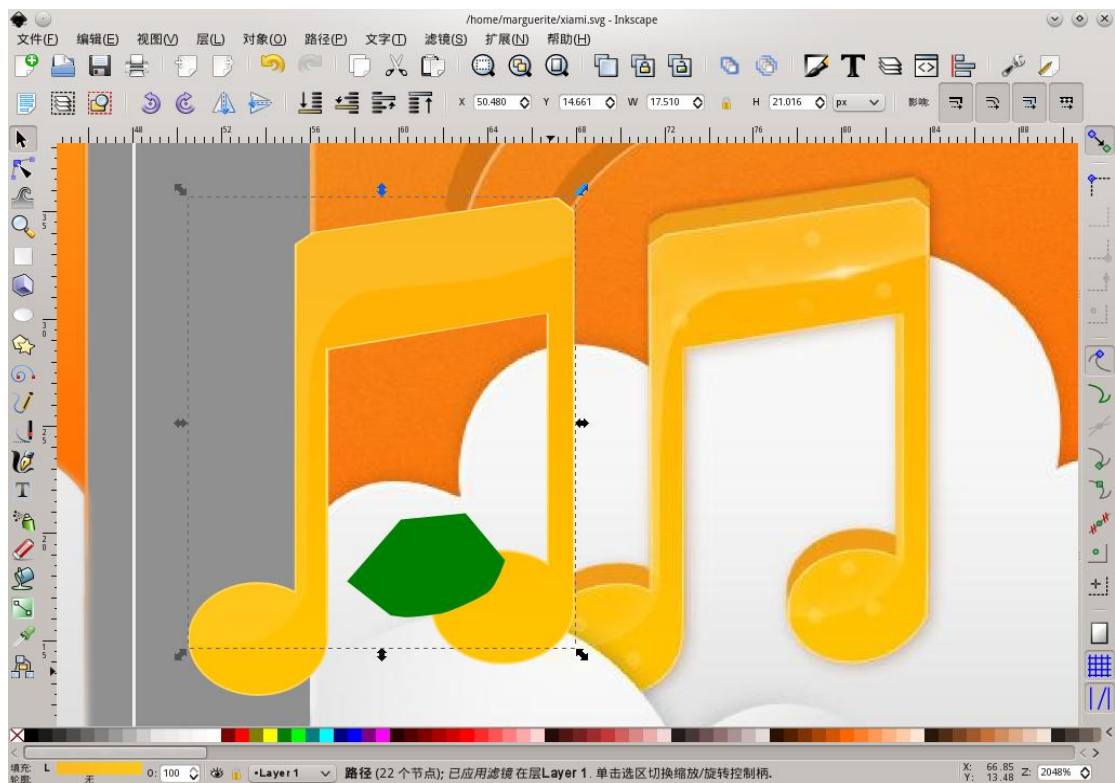


然后用做好的音乐符号去收边：

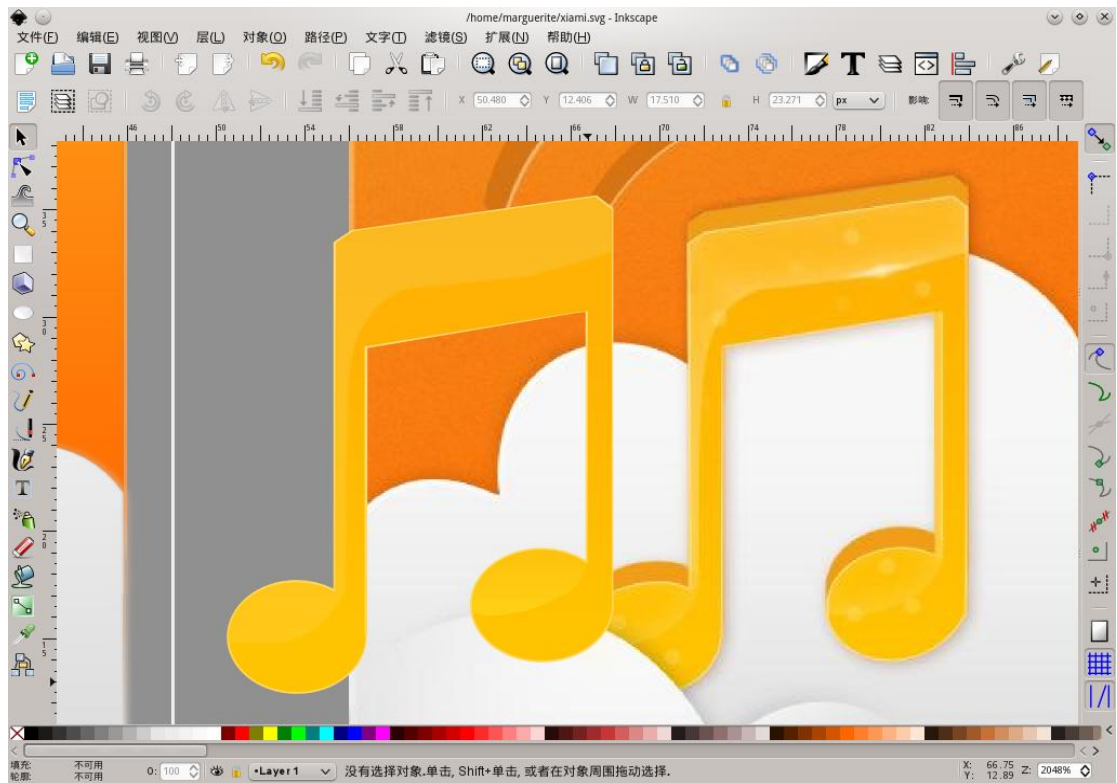


取交集。

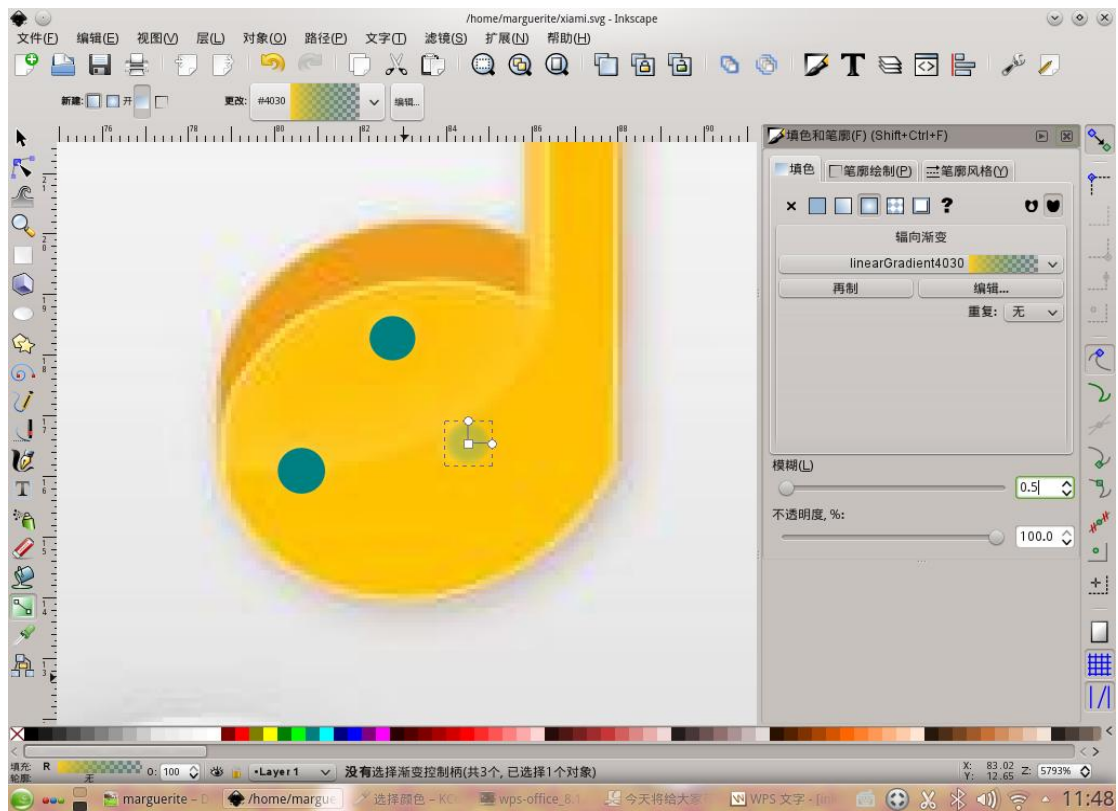
调整下渐变，给不规则图形加 0.5 的模糊看起来会更平滑一些。



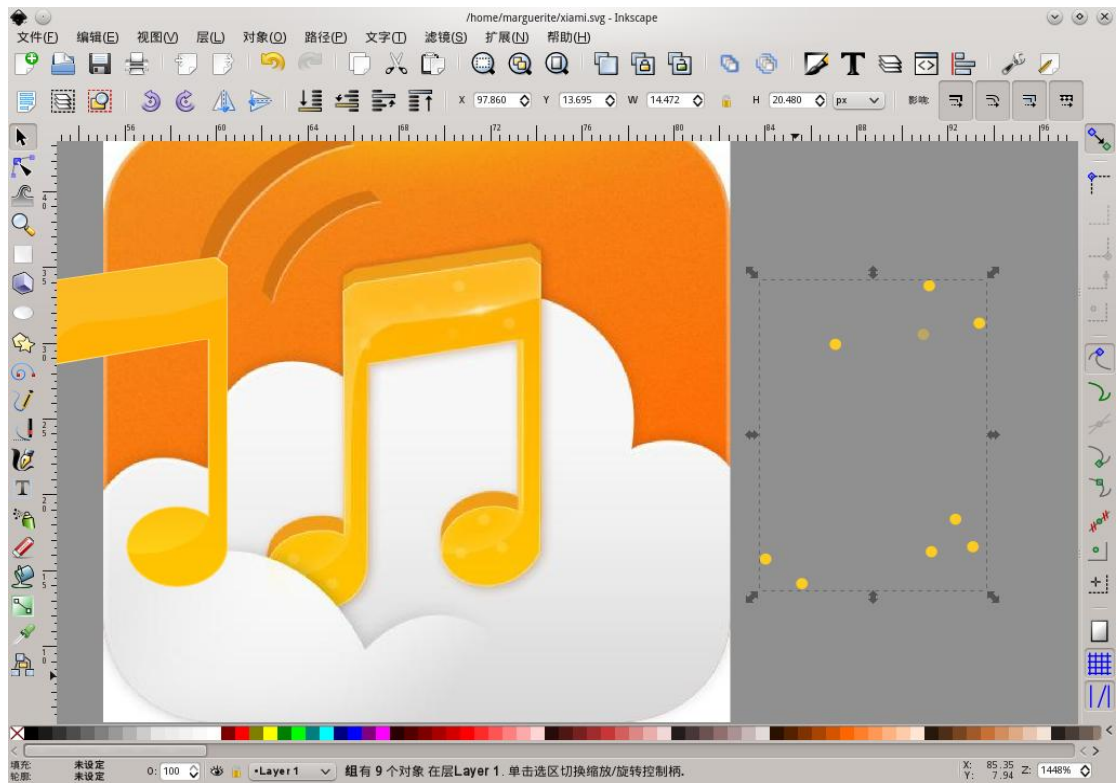
把两个都做好：



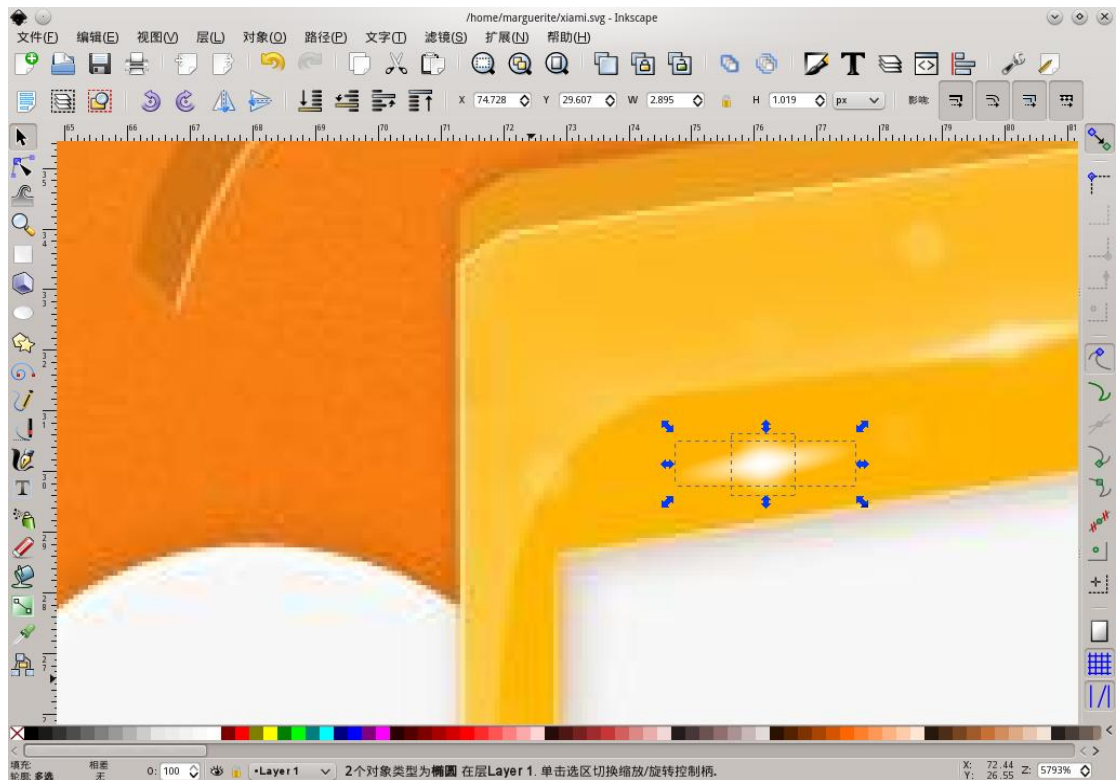
然后加上小的原点，使用球形渐变 + 5.0 模糊：



完成如下图：



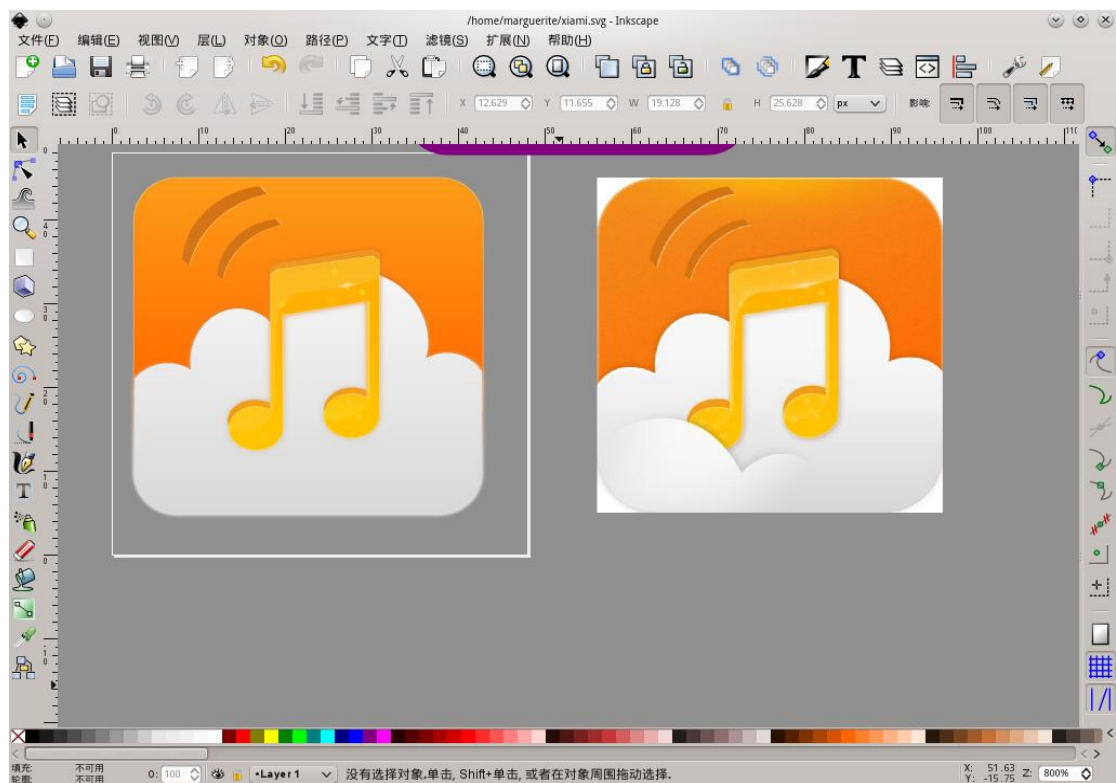
再加上球形配椭圆的小渐变：



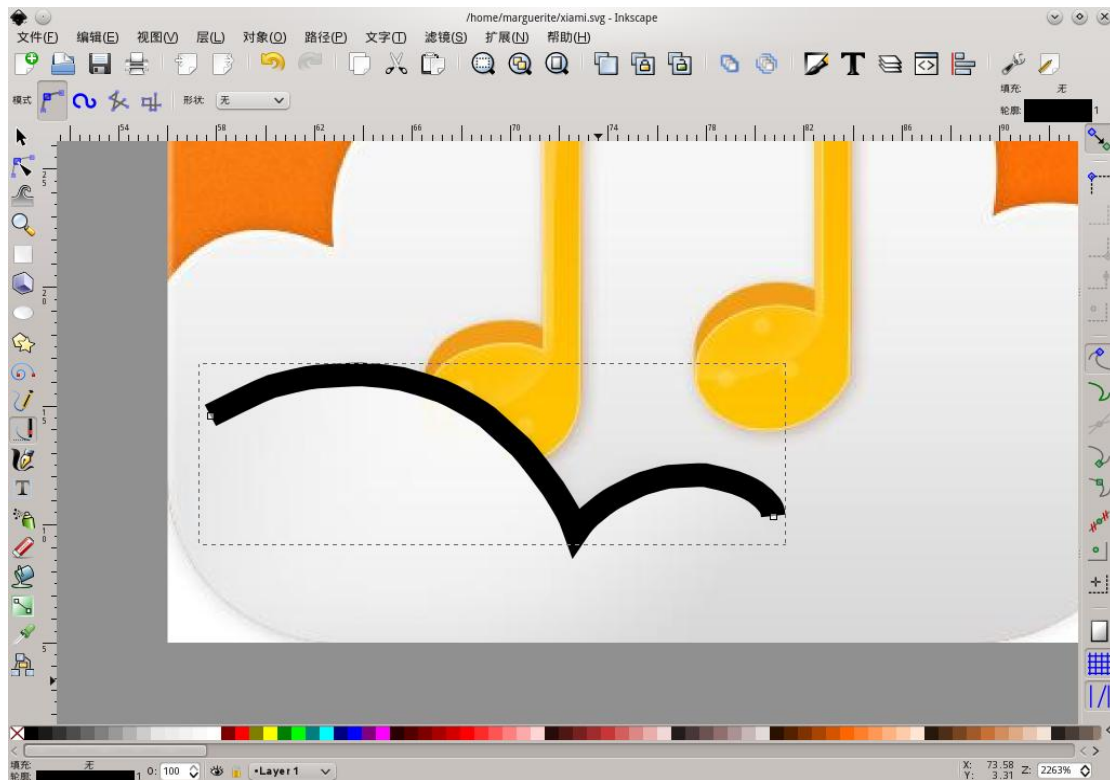
效果如下：



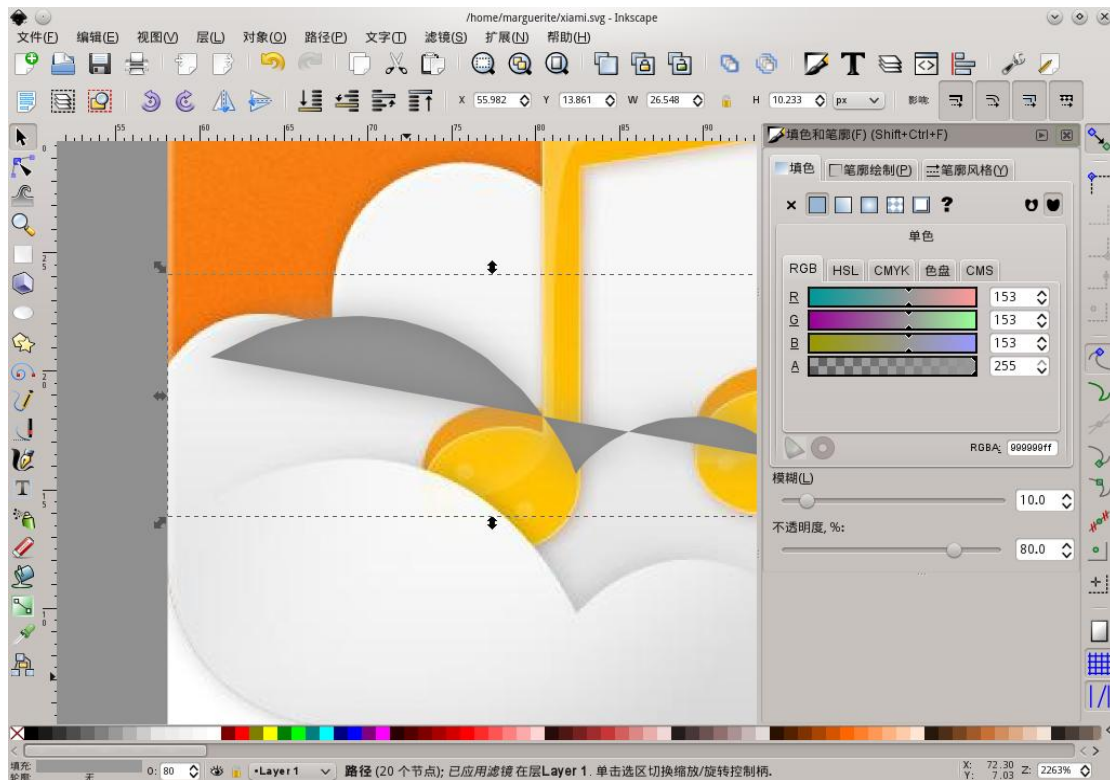
把阴影都加上：



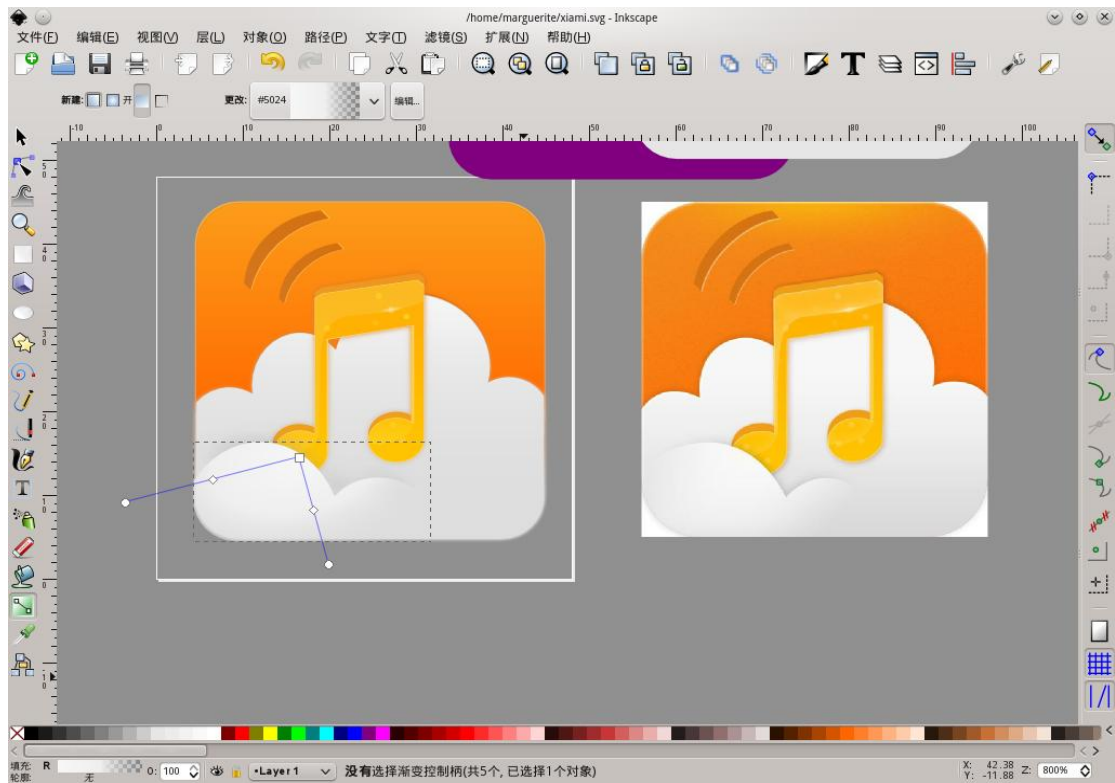
添加最下面的云彩，还是用贝塞尔曲线：



依然是去轮廓加颜色，再制然后做阴影：



接下来使用两个小椭圆把阴影部分挡住一部分：



把所有内容组合成一个群组，删除辅助文件，效果图如下：

