

Inkscape

Ćwiczenie 1

Logo firmy DALMED

- Otwórz program Inkscape.
- Dopasuj wielkość i pozycję okna programu do swoich potrzeb.
 - Aby zmienić rozmiar okna, ułóż wskaźnik myszy na jego prawym dolnym rogu, naciśnij lewy klawisz myszy, przeciągnij w żądanym kierunku (Rys. 1 A).
 - Aby ustalić położenie okna, ułóż wskaźnik myszy na pasku nazwy programu, naciśnij lewy klawisz myszy, przeciągnij w żądanym kierunku (Rys. 1 B).

Formatowanie dokumentu

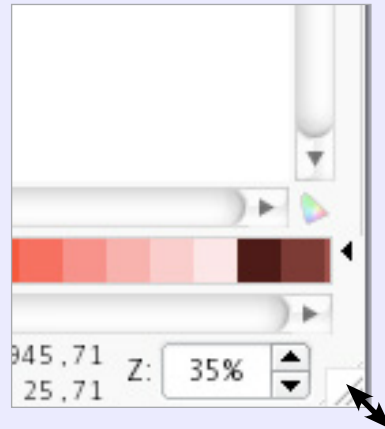
- Z menu **Plik** wybierz polecenie **Właściwości dokumentu**.
- W wyświetlonym oknie dialogowym **Właściwości dokumentu** zmień następujące parametry:
 - Z rozwijanych list: **Domyślne jednostki** oraz **Rozmiar niestandardowy** wybierz jednostkę miary - cm.
 - W polach **Szerokość** i **Wysokość** wpisz wartość - 15 cm (Rys. 3).
 - Zamknij okno dialogowe.

Nawigacja

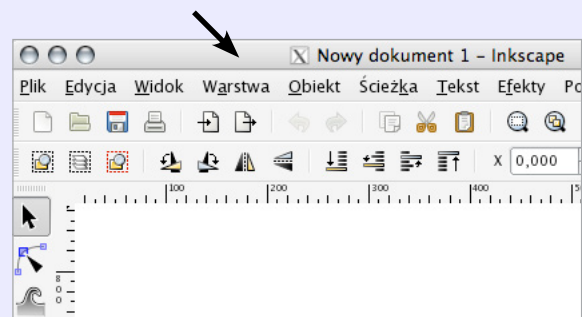
- Z menu **Widok** wybierz polecenie **Powiększenie > Cała strona**.
- Ułatwienia:
 - Polecenia podmenu **Powiększenie** udostępniane są za pomocą skrótów klawiaturowych:

Funkcja	Skrót	Uwagi
powiększ	+	widok powiększany jest względem środka strony
pomniejsz	-	widok pomniejszany jest względem środka strony
skala 1:1	1	
skala 1:2	2	
zaznaczenie	3	Wyświetla zaznaczone obiekty
cały rysunek	4	
cała strona	5	
szerokość strony	6	

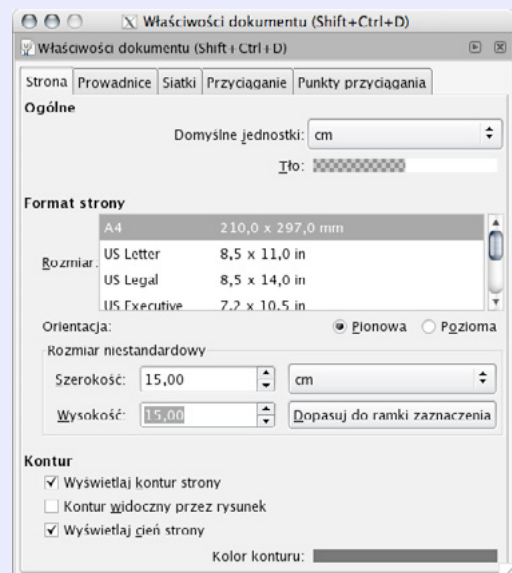
- Aby wyświetlić paski przewijania widoku dokumentu należy zastosować skrót klawiaturowy CTRL+B.
- Aby przewinąć widok dokumentu należy wybrać klawisz CTRL oraz klawisz strzałki skierowanej we właściwym kierunku.



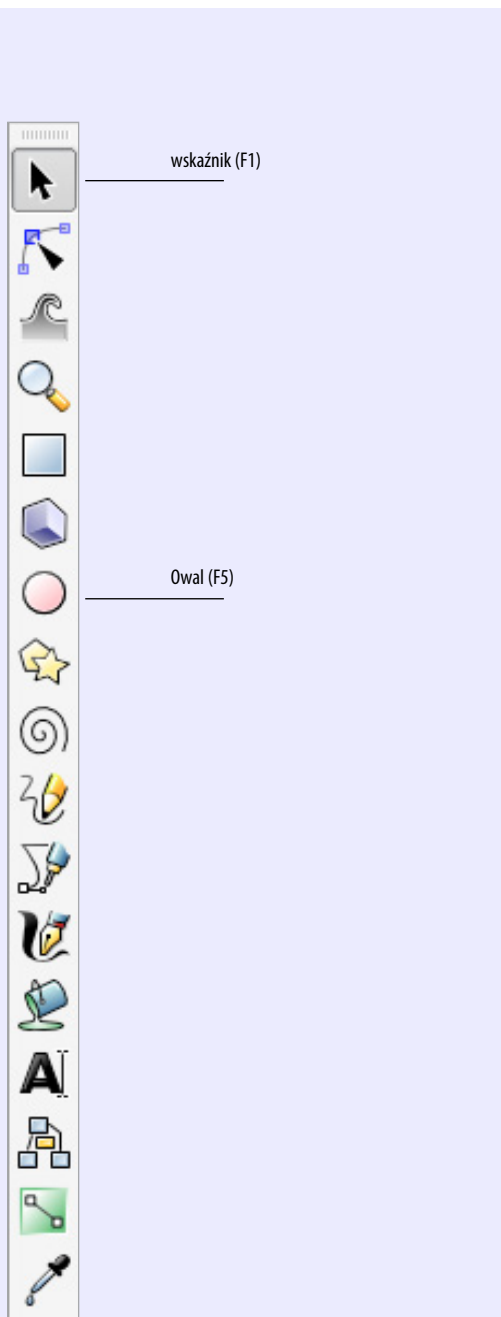
Rysunek 1 A. Dopasowanie wielkości okna programu.



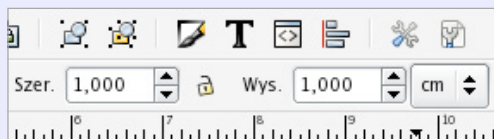
Rysunek 1 B. Dopasowanie położenia okna programu.



Rysunek 2. Okno dialogowe Właściwości dokumentu.



Rysunek 3. Narzędzia potrzebne do realizacji ćwiczenia.



Rysunek 4. Pola tekstowe parametrów wielkości zaznaczonych obiektów.

Rysowanie

1. Z Paska narzędzi wybierz narzędzie **Elipsa** (Rys. 3).
2. Narysuj dowolnej wielkości i o dowolnych proporcjach owal.
3. Mając zaznaczony obiekt. Wstaw kursor do znajdującego się w **Pasku Narzędzi** okna tekstowego **Szerokość**, zaznacz istniejący tekst i wpisz wartość 1 cm (Rys. 4).
4. Opisaną w poprzednim punkcie czynność powtórz nadając wartość 1 cm dla wysokości obiektu. Owal przyjmie kształt regularnego koła o średnicy 0,5 cm.

Wybór koloru dla wypełnienia i obrysu

1. Z Paska narzędzi wybierz narzędzie **Wskaźnik** (Rys. 3)
2. Zaznacz narysowany owal.
3. Obiektowi nadaj następujące atrybuty barwne: wypełnienie - **Czarne**, obrys - **Czarny**.
 - Aby zmienić kolor wypełnienia zaznaczonego obiektu, kliknij na czarnej ikonce z paska koloru znajdującego się na dole ekranu.
 - Aby zmienić kolor obrysu zaznaczonego obiektu, wybierz klawisz SHIFT i kliknij na czarnej ikonce barwy z paska koloru znajdującego się na dole ekranu.

Zapis pracy

1. Zapisz wprowadzone zmiany do pliku poleceniem **Zapisz** z menu **Edycja** (CTRL + S).
2. W wyświetlonym oknie dialogowym **Wybierz plik do zapisania w** wpisz nazwę pliku oraz wskaż miejsce jego zapisu.
 - Aby uaktywnić Eksploratora kliknij polecenie **Browse for other folders**.

Kopiowanie obiektów

Podobnie jak w innych aplikacjach pracujących w systemie Windows program Inkscape wykorzystuje funkcje schowka systemowego. Wszystkie polecenia kopiujące lub przenoszące obiekty w inne miejsce pracy znajdują się w menu **Edycja**.

Funkcja	Skrót	Uwagi
Wytnij	CTRL+X	Usuwa obiekt przechowując wszelkie informacje w schowku systemowym
Kopij	CTRL+C	Pozostawia obiekt jednocześnie przechwytyjąc wszelkie informacje do schowka systemowego
Wklej	CTRL+V	Wkleja obiekt
Wklej w miejscu pochodzenia	CTRL+ALT+V	Wkleja obiekt w to samo miejsce, z którego został skopiowany

1. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz narysowane wcześniej koło.
2. Z menu **Edycja** wybierz polecenie **Kopiuj** (**CTRL + C**).
3. Z menu **Edycja** wybierz polecenie **Wklej** (**CTRL + V**).
4. Mając w dalszym ciągu aktywne narzędzie **Wskaźnik** przesuń obiekt nieco w dół, nie przejmuj się, gdy obiekt nie będzie wyrównany w stosunku do oryginalnego. Ułożeniem obiektów względem siebie zajmiemy się nieco później.
5. Zapisz wprowadzone zmiany do pliku (**CTRL + S**).

Powielanie obiektów

Powielając obiekt umieszczamy jego kopię bezpośrednio w oknie rysowania programu Inkscape omijając schowek systemowy. Metoda powielania jest szybsza niż kopiowania i wklejania. Wymaga użycia tylko jednego polecenia **Powiel** z menu **Edycja**.

1. Zaznacz dolne kółko.
2. Z menu **Edycja** wybierz polecenie **Powiel** (**CTRL + D**).
3. Czynność z poprzedniego punktu ćwiczenia, powtórz dwa razy, tak aby na rysunku znajdowało się pięć kółek.
4. Zapisz wprowadzone zmiany do pliku (**CTRL + S**).

Zwróć uwagę, że kółka nie są rozłożone równomiernie względem siebie. Aby wyrównać obiekty nie próbuj przesuwać je na „oko”. Zapoznaj się z następnym podrozdziałem i przerób kolejne ćwiczenie.

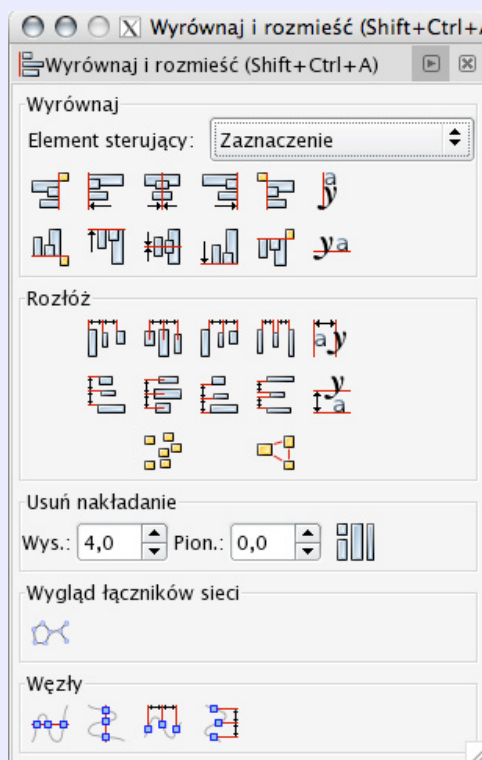
Wyrównaj i rozmieść

Wyrównaj i rozmieść to bardzo przydatne okno dialogowe, z którego korzystamy porządkując obiekty porzrzucone po obszarze rysowania.

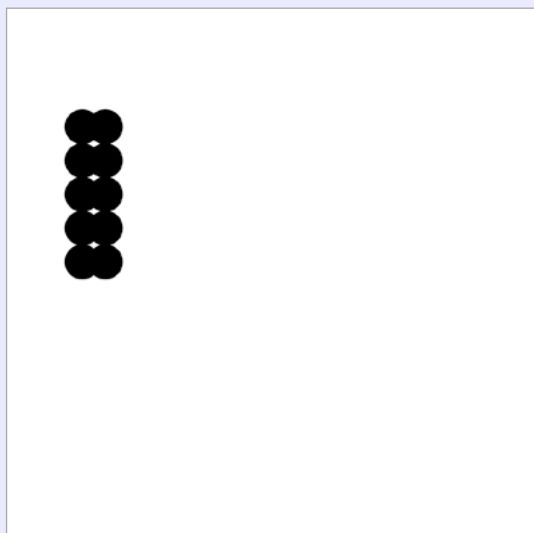
Aby uruchomić okno dialogowe **Wyrównaj i rozmieść** należy narysować co najmniej dwa obiekty, zaznaczyć je, a następnie z menu **Obiekt** wybrać polecenie **Wyrównaj i rozmieść**.

Program wyświetli paletę **Wyrównaj i rozmieść**, zbudowaną z pięciu części. Do pracy nad wyrównaniem obiektów potrzebne są trzy z nich: **Wyrównaj**, **Rozłóż**, **Usuń nakładanie** (Rys. 5).

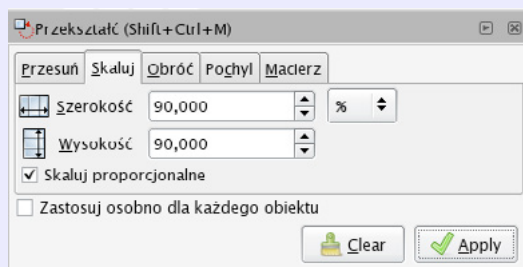
1. Narzędziem **Wskaźnik** zaznacz wszystkie kółeczka znajdujące się w pracy. Jeżeli wolisz możesz zastosować polecenie **Zaznacz wszystko** z menu **Edycja** lub skrót klawiaturowy **CTRL + A**.
2. Z menu **Obiekt** wybierz polecenie **Wyrównaj i rozmieść**.
3. W części **Wyrównaj** wybierz z listy wyboru **Element sterujący** polecenie **Zaznaczenie** oraz zastosuj przycisk **Wyśrodkuj na osi pionowej**.



Rysunek 5. Pola tekstowe parametrów wielkości zaznaczonych obiektów.



Rysunek 6. Praca.



Rysunek 7. Karta Skaluj.

4. W części **Rozłóż** zastosuj przycisk **Wyrównaj odstępy pomiędzy obiektami w poziomie**.
5. Zapisz wprowadzone zmiany do pliku (**CTRL + S**).

Grupowanie obiektów

Naszym kolejnym celem jest skopiowanie elementów znajdujących się w grafice. Na etapie pracy, w którym jesteśmy, by go zrealizować musimy po kolei zaznaczyć wszystkie obiekty. Łatwo się domyśleć, że po dodaniu następnych pięciu kropek zaznaczanie elementów do edycji będzie coraz bardziej kłopotliwe. Aby uniknąć problemów zbierzemy graficzną zawartość pliku w jedną grupę. Zapamiętaj, że włączone elementy do grupy, można bez trudu zaznaczać, przesuwać, kopiować, transformować oraz zmieniać im barwę wypełnienia oraz obrysu.

Aby zgrupować obiekty należy:

- Zaznaczyć obiekty, które chcemy zgrupować.
- Z menu **Obiekt** wybrać polecenie **Grupuj** lub zastosować skrót klawiaturowy **CTRL + G**.

Aby rozgrupować obiekty należy:

- Zaznaczyć obiekt, który chcemy rozgrupować.
 - Z menu **Obiekt** wybrać polecenie **Rozdziel grupę** lub zastosować skrót klawiaturowy **SHIFT + CTRL + G**.
1. Wybierz narzędzie **Wskaźnik** i zaznacz wszystkie pięć kół znajdujących się w pliku.
 2. Zgrupuj obiekty stosując polecenie **Grupuj** z menu **Obiekt** (**CTRL + G**).

Skalowanie obiektów

Narzędzia do edycji obiektów w tym do skalowania zebrane są w palecie **Przekształć**.

1. Z menu **Obiekt** wybierz polecenie **Przekształć**. Uaktywnij kartę **Skaluj**.
2. Powiel zgrupowany obiekt korzystając z polecenia **Powiel** z menu **Edycja** (**CTRL + D**).
3. Korzystając z zaznaczenia obiektu przesun go nieco w prawą stronę (Rys. 6).
4. Zmień rozmiar obiektu korzystając z pola **Współczynnik skalowania** w **Karcie Skaluj** pokonując następującą drogę: (Rys. 7).
 - W polu wyboru jednostki przekształceń pozostaw symbol procent.
 - Zaznacz funkcję **Skaluj proporcjonalnie**.
 - Wstaw kursor do pola **Współczynnik skalowania** i wpisz wartość 90 %.
 - Naciśnij przycisk **Apply**.

- Program zmniejszy zaznaczony obiekt o wskazaną wartość.
5. Wykonaj jeszcze dwie kopie zgrupowanych kółeczek pomniejszając je o 90% (Rys. 8).

Edycja barwy

Każdy obiekt wektorowy narysowany w programie Inkscape może posiadać dwa atrybuty barwne: atrybut wypełnienia i obrisu (Rys. 9).

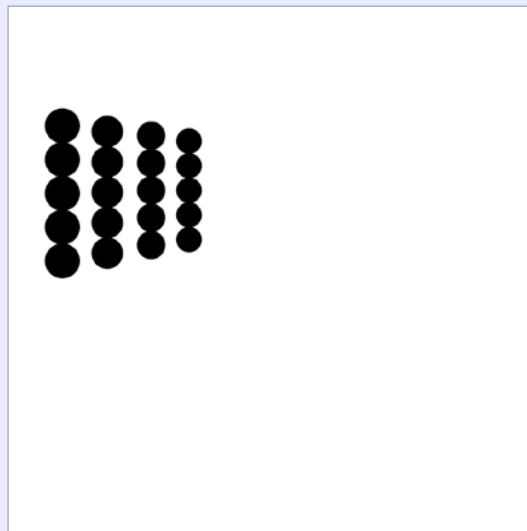
- Aby nadać lub zmienić atrybut wypełnienia należy zaznaczyć obiekt, kliknąć na wybranej ikonce barwy w **Palecie barw** umieszczonej na dole ekranu.
 - Aby nadać lub zmienić atrybut obrisu należy zaznaczyć obiekt, wybrać i przytrzymać klawisz SHIFT oraz kliknąć na wybranej ikonce barwy w **Palecie barw** umieszczonej na dole ekranu.
1. Nadaj nową szarość dla wypełnienia i obrusu zgrupowanych obiektów.
 - pierwszy obiekt powinien być czarny, drugi szary o wartości 70% Gray, trzeci 50% Gray, czwarty o wartości 20%.

Logo

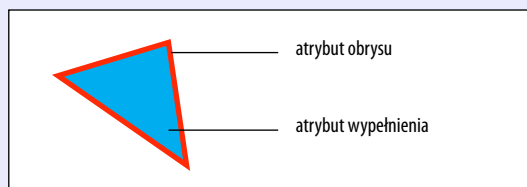
1. Zbliź szeregi kropek w układzie zbliżonym do tego jaki pokazuje rysunek 10.
2. Zaznacz wszystkie obiekty znajdujące się w pracy.
3. Uaktywnij paletę **Wyrównaj i rozmieść** (menu **Obiekt > Wyrównaj i rozmieść**).
4. Zastosuj dwa polecenia: **Wyrównaj dolne krawędzie**, **Wyrównaj odstępy pomiędzy obiektami w poziomie** (Rys. 10).
5. Zaznacz wszystkie szeregi kółek (CTRL + A) i zgrupuj je (CTRL + G).

Tekst

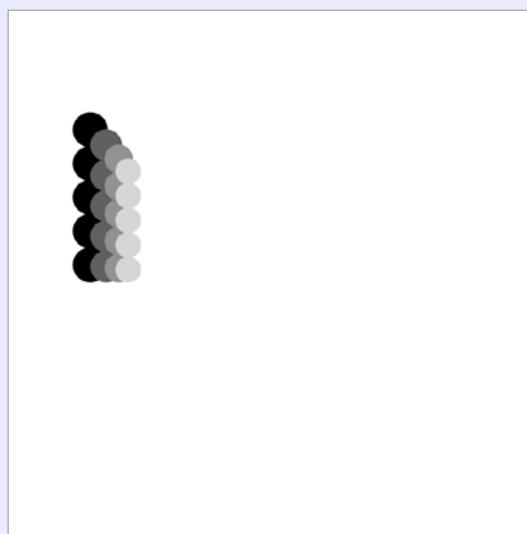
1. Z **Przybornika** wybierz narzędzie **Tekst** (F8).
2. W dowolnym miejscu **Strony rysowania** wstaw kursor pojedynczym kliknięciem myszy i wpisz dużą literę „D”.
3. Z **Przybornika** wybierz narzędzie **Wskaźnik** (F1), zaznacz nim literę.
4. Z menu **Tekst** wybierz polecenie **Tekst i czcionka**.
5. W wyświetlonej palecie powinna być aktywna karta **Czcionka**.
6. Z menu **Listy czcionek** umieszczonej po lewej stronie wybierz stosowną czcionkę. (Ja zastosowałam czcionkę Palatino).
7. Nadaj właściwy rozmiar czcionki (ja zastosowałam rozmiar - 144 pkt.).



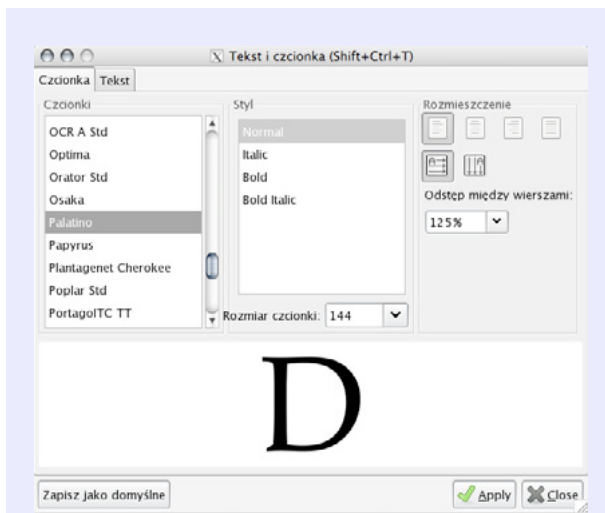
Rysunek 8. Praca.



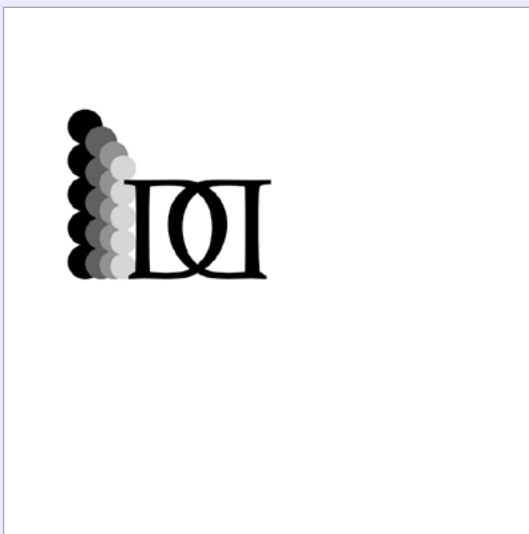
Rysunek 9. Barwne atrybuty wypełnienia i obrisu.



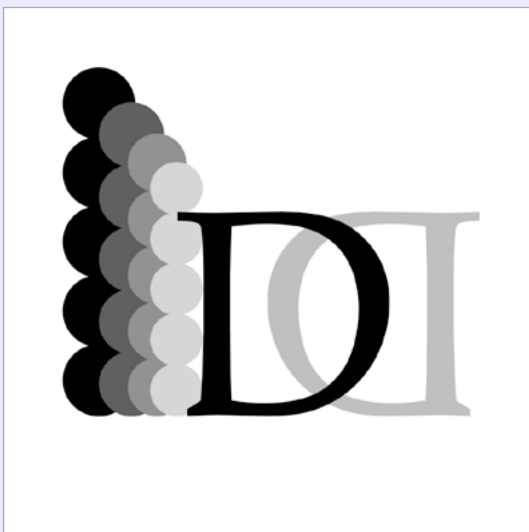
Rysunek 10. Praca.



Rysunek 11. Paleta Tekst i czcionka.



Rysunek 12. Praca.



Rysunek 13. Koniec.

- Zatwierdź wprowadzone zmiany przyciskiem **Apply** (Rys. 11), zamknij paletę.

Zamiana tekstu na krzywe

- Zaznacz literę „D”.
- Z menu **Ścieżka** wybierz polecenie **Obiekt na ścieżkę** (SHIFT + CTRL + C).

Odbicie lustrzane

- Zaznacz literę „D”.
- Powiel obiekt (CTRL + D).
- Z menu **Obiekt** wybierz polecenie **Odbij poziomo** (H).
- Wzorując się rysunkiem 12 zakomponuj pracę.

Ustalenie hierarchii stosu obiektów

Rysując tworzymy zestaw obiektów uporządkowanych według zasady:

Pierwszy obiekt ułożony jest na spodzie stosu, każdy kolejny znajduje się wyżej, przykrywając obiekty narysowane wcześniej.

Stos obiektów można w każdej chwili ułożyć w nowym porządku. Służą temu cztery polecenia z menu **Obiekt**.

Funkcja	Skrót	Uwagi
Przenieś w górę	PgUp	Przenosi wskazany obiekt o jeden poziom do góry
Przenieś w dół	PgDn	Przenosi wskazany obiekt o jeden poziom do dołu
Przenieś na wierzch	Home	Przenosi wskazany obiekt na samą górę stosu
Przenieś na spód	End	Przenosi wskazany obiekt na samą dół stosu

- Zaznacz drugą literę „D”.
- Zmień jej czarny kolor na jasną szarość.
- Z menu **Obiekt** wybierz polecenie **Przenieś na spód** (End).

KONIEC

- Zaznacz wszystkie obiekty i zgrupuj je. Możesz również nieco powiększyć logo, tak aby wypełniało papier formatu 15 x 15 cm.
- Zapisz wprowadzone zmiany do pliku (CTRL + S). Zamknij dokument korzystając z polecenia **Zamknij** z menu **Plik**.

Spis treści

Formatowanie dokumentu _____	1
Nawigacja _____	1
Rysowanie _____	2
Wybór koloru dla wypełnienia i obrysu _____	2
Zapis pracy _____	2
Kopiowanie obiektów _____	2
Powielanie obiektów _____	3
Wyrównaj i rozmieść _____	3
Grupowanie obiektów _____	4
Skalowanie obiektów _____	4
Edycja barwy _____	5
Logo _____	5
Tekst _____	5
Zamiana tekstu na krzywe _____	6
Odbicie lustrzane _____	6
Ustalenie hierarchii stosu obiektów _____	6
KONIEC _____	6

