Inkscape oktatás: a kerék újra feltalálása

Írta: Khadis



Az Inkscape, alternatív grafikus tervező szoftver, a Corel Draw-hoz hasonlóan nagytudású, képes vektorgrafikus illusztrációk készítésére. Sok éve, amikor grafikus tervezést tanultam, alap gyakorlatként Corel Draw-val készítettem egy kerék rajzot. Most elkészítem ugyanazt a kereket Inkscape-pel.

1. Nyisd meg az Inkscape-et. Készíts egy kört az ellipszis eszközzel. A mérete lehet ízlés szerint, de a kitöltő szín fehér és a vonalszín fekete legyen, tetszőleges vastagsággal.



2. Az illesztési opció legyen aktív (a **Nézet** menüben érhető el). Aktiváld az "objektumok középpontjának illesztése"-t, a következő kép példája szerint:



3. Ezután készíts egy négyszöget (kitöltés: fekete; vonalszín: fekete, vagy a nincs is jó). Alakítsd át útvonallá. A négyszöget transzformáld trapézzá. Válaszd ki a négyszöget és válaszd az Útvonal → Objektum átalakítása útvonallá-t (Shift+Ctrl+C). Használhatod az "útvonal szerkesztése csomópontok által" eszközt (F2), hogy a négyszögből trapézt készíts a jobb és a bal felső sarok kezelőinek segítségével.

4. Helyezd a trapézt a körre. A tisztánlátás érdekében vess egy pillantást a jobbra fel:

5. Aktiváld a Transzformáció panelt (Shift+Ctrl+M). Kattints kettőt a trapézon, hogy a kezelők forgató kezelővé váltsanak át. Ragadd meg a trapéz közepét (a "+" jelet). Húzd a köröd közepére. Ha



ktiváltad az "objektumok középpontjának illesztése"t, egy piros kereszt jelenik meg és kiírja: "ehhez a középponthoz". A + jel a trapézod tengelye, ami most a kör tengelyére került. Amennyiben a trapézod tengelye nem került a kör tengelyére, akkor forgatáskor önmaga körül fog forogni. Ugyanakkor, ha a trapéz tengelye a kör tengelyére került, akkor a trapéz a forgatásakor a kör körül forog.



6. Most válaszd a forgatás menüt a **Transzformáció** panelen és a szög mezőbe írj 15-öt. Duplikáld a trapézt Ctrl+D és utána "Alkalmaz" gombot nyomva

Inkscape oktatás: a kerék újra feltalálása

a **Transzformáció** panelen. Többször csináld meg, egészen addig, amíg a trapézaid körbe nem veszik a kört.



7. A következő, hogy készítünk egy belső kört. Csinálhatod úgy, hogy az előbbi körön Ctrl+D-t nyomva duplázod, majd átméretezed. Átméretezhetjük úgy is, hogy megragadjuk a jobb oldali kezelőt és Ctrl+Shift-et nyomunk, hogy megtartsa arányos méretét.

8. Ezt a kört feketéből fehérbe átmenettel színezd úgy, hogy megnyitod a Kitöltés és körvonal panelt és kiválasztod a Kitöltés → Lineáris színátmenetet és azután Szerkesztés-t választva. A Színátmenet szerkesztőben a színeket a Fázis felvétele-nek lenyomása után és az egyes színek jelzőinél – R (piros); G (zöld), B (kék) és A (Alfa átlátszóság) – a csúszkákat a középen fent mutatott módon állítsd be.

9. Nyomj F2-öt a billentyűzeten, hogy a "**útvonalak** szerkesztése csomópontok által"-t aktiváld. Ezzel az eszközzel meg tudod változtatni az átmeneted irányát. ---->

10. Ismételd meg ezeket, a 7-9 pontokban leírt lépéseket, hogy 2 további kört készítsél, ekkor a végeredményed ilyesmi lesz (jobbra fent):

11. Az utolsó lépés egy kisebb díszítő kör készítése. Tehát csinálj egy tetszőleges méretű kört. Színezd fehérre vonal nélkül és helyezd a második (nagy) kör vonala közelébe.

ET X -3.795 C Y 130.491 C	W 790.6	647 с д н 790.447 с ри 👻 Affect: 🔤 🕄 🛒 Т
11. 1 Son	P	ex i
😞 🗇 🕘 Gradilynt editor		
		Fill and Stroke (Shift+Ctrl+F) 🕑 🗵
stop4640		Fill E'Stroke paint EStroke style
Addiston Deleteston		× • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
And stop		Linear gradient
Offset: 0.50	1	linearGradient4594
Stop Color	_	Duplicate Edit
RGB HSL CMYK Wheel CM	s	Repeat: none 🗘
R 255		
G 255		
B 255		
A 000000000000000000000000000000000000	i U	
		Blur:
RGBA: MINT	-	0.0 0
		Opacity, %
		100.0 💭



12. Ismételd meg az 5. és 6. lépést. Duplikáld és forgasd a kis kört. A **Transzformációs** panelen, a **Forgatás** fülnél a szög új értékének adjál 30-at.

13. A végeredmény a jobbra látható képhez hasonló lesz (a színátmenet változhat a választott színtől és irányától függően).





