

Inkscape oktató: várostérkép készítése

Írta: Khadis

Ahogy tudjuk, egyre könnyebb Inkscape-pel tervet készíteni. Sőt mi több, az Inkscape-nek most lett egy szimbólum-könyvtára, ami sokkal egyszerűbbé és gyorsabbá teszi a tervezési folyamatot. Ezúttal szeretném bemutatni, hogyan kell használni a szimbólumkönyvtárat várostérkép készítésére.

Mint mindig, most is nyisd meg az Inkscape-t és állíts tetszőleges papírméretet. Én fekvő, A4-est és cm (centiméter) mértékegységet használok. Kérlek, nézd meg a **Dokumentumbeállításoknál (Shift + Ctrl + D)**, hogy a papírméret megfelelő-e.

A **négyszög eszközzel (F4)**, húzz egy tetszőleges méretű négyzetet és töltsd ki 60%-os szürke színnel. Mielőtt folytatnánk, jobb ha már van elképzelésed a várostérképedről.

Tételezzük fel, hogy már van koncepciód, így már készen állsz, hogy folytasd a térkép rajzolását.

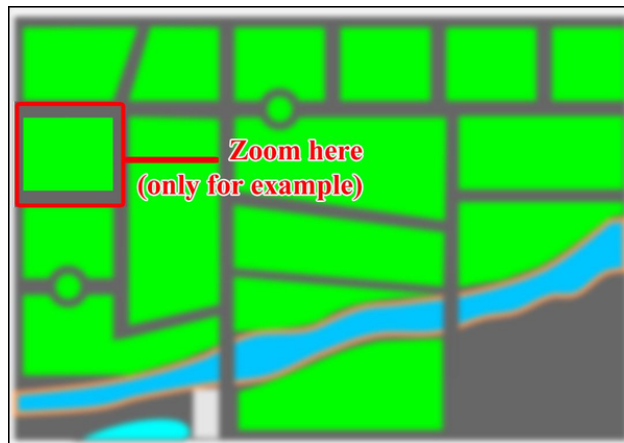


Koncepció

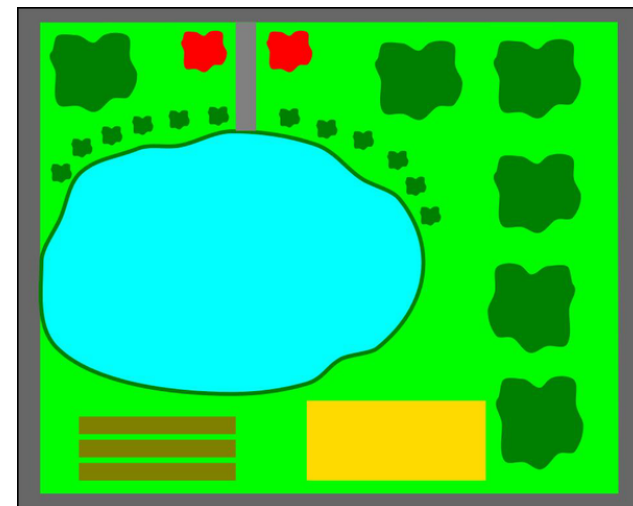
Várostérkép rajzolása nagyon egyszerű. Csak sok átalakított négyszögre van szükség (amiket én halványzöldre vettem) és néhány, különböző méretű körre a föld, épületek, tavak stb.-hez. Én feltettem néhány formát és beépített szimbólumot a szimbólumkönyvtárból.

Egy négyszög rajolásával indítottam és a menüből **Útvonal → Objektum átalakítása ...-val (Shift + Ctrl + C)** módosítottam. Annyiszor duplikálhatod (**Ctrl + D**) a négyszöget, amennyiszor akarsz és módosíthatod az **Útvonalak módosítása ... (F2)** eszközzel. Néhányból készíthetsz trapéz, vagy más „szabálytalan” formát és ez így rendben is van.

Ezután zoomolj az egyik négyszögre és készíts egy kis kört rá. Alakítsd át útvonallá az **Útvonal → Objektum ... útvonallá (Shift + Ctrl + C)** és ragadd meg az **Útvonalak módosítása (F2)** eszközzel. Adj egy, vagy két további csomópontot, majd kattints és húzd, hogy fa formát készíts. Színezd sötétzöldre és sokszorosítsd (**Ctrl + D**). Helyezd az új (másolt) formát véletlenszerűen és néhányat színezz át. Hasonlóképpen készíts egy „tó” alakzatot.



Zoomolj rá az egyik négyszögre



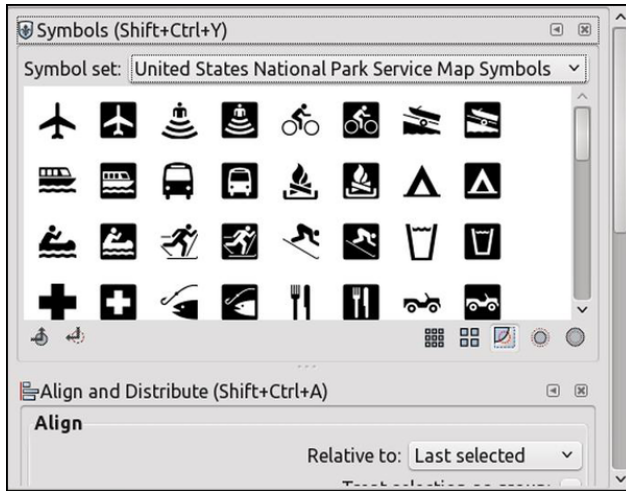
Rajzolj köröket, konvertáld útvonallá és csinálj rajta apróbb beállításokat

A többi négyszöggel (vagy más talajformákkal) ugyanezeket a lépéseket megteheted.

Feltételezve, hogy feltöltötted a városrész elemekkel „medence”, „tó” és fák, lépünk bele a szimbólumkönyvtárba a **(Shift + Ctrl + Y)** lenyomásával. Látni fogsz néhány kategóriát. Csak mutass rá a **United States National Park Service Map Symbols** kategóriára a lenyíló menüben.

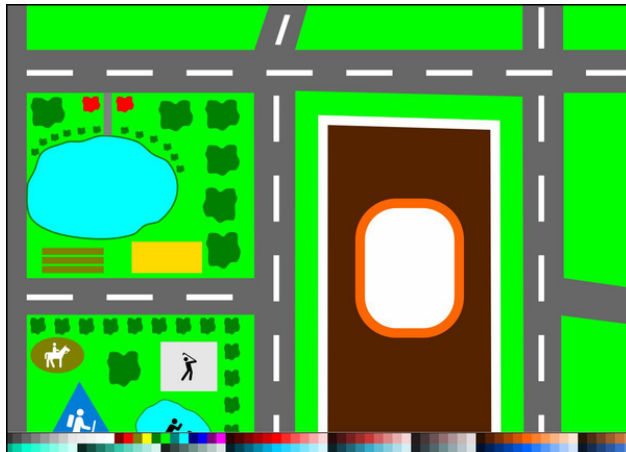
Keress meg a neked szükséges szimbólumokat, amiket a térképre a kattintás és húzással felrakhatsz a mintákból. Helyezd el a térképen valahol és méretezd, színezd meg (köv. oldal, jobbra fent).

A szimbólumot alakzatba is berakhatod. Ehhez készíts egy formát, illeszd be a szimbólumot és igazítsd el az **„Igazítás és elrendezés” (Ctrl + Shift + A)** ablak opciói segítségével.



Szimbólumkönyvtár

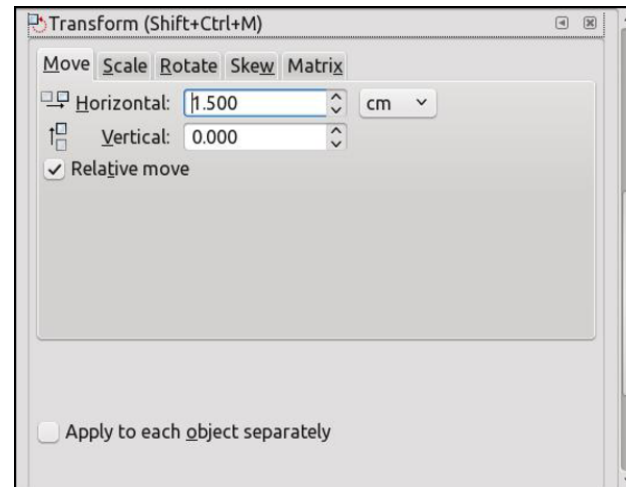
Most fejezzük be az utca részét. Nagyíts az utca részre rá, majd húzz egy fehér, keret nélküli négyszöget választóvonalnak. A méret legyen elég kicsi, a készítendő térkép méretétől függően.



Út elválasztó jelek

Megfelelően helyezd el az új négyszöget. Nyisd meg a **Transzformáció** ablakban (**Shift + Ctrl + M**) a **mozgatás** fület. Itt láthatod a mozgató irányokat – vízszintes és függőleges – és a mértékegységet is. Én a centimétert preferálom.

Állítsd be a mozgatás távolságát igény szerint, legyen az akár vízszintes, vagy függőleges. Például: Horizontál: 1,500 cm, Vertikál: 0,000 cm. Az objektumot vízszintesen 1,500 cm-t viszi el az eredeti helyéről. Az értéket beállíthatod -1,500 cm-re, hogy ellenkező irányba vigyed. A pozitív horizontális érték vízszintesen jobbra viszi el, a negatív pedig az objektumot balra mozgatja. Hasonlóképpen működik a vertikális érték is. A pozitív érték az objektumot felfelé viszi, a negatív pedig lefelé mozgatja.



Transzformációs panel

Miután eldöntötted a mozgató irányt és távolságot, kattints az új, út választóvonal négyszögére. Nyomd le a **Ctrl + D** gombokat a kettőzéséhez, és kattints az **alkalmazás** gombra a Transzformáció panelen. Ismételd meg a lépést annyiszor, amíg az út végét el nem éred.

Berakhatsz folyót is. Én a **Szabadkézi vonalak ... (F6)** eszközzel készítettem a folyót. Csak kattints és húzd az eszközt, és kattints az utolsó pontnál új vonalhoz egészen addig, amíg el nem éred a kiinduló pontot, hogy az új objektumod a színezéshez és vonalazáshoz zárt görbe legyen.

Az **Útvonalak szerkesztése ... (F2)** eszközzel módosíthatod a folyó rajzát. Adj hozzá, vagy törölj

csomópontokat és változtasd a kanyarítás modelljét (finom, szimmetrikus, sarkos stb.).

Töltsd ki a folyót cián színnel és a vonalat vedd világos narancssárgára, vagy bármilyen más kombinációt használj, amit jobbnak tartasz.

Mi a helyzet a folyót keresztező úttal? Nagyon egyszerű: csak rakj egy, az úttal azonos szélességű és színű négyszöget a folyóra. Nézd meg a lenti képet. Először egy azonos szélességű, de más színű négyszöget raktam le. Majd a színt átváltottam úgy, hogy az megegyezzen az út színével.



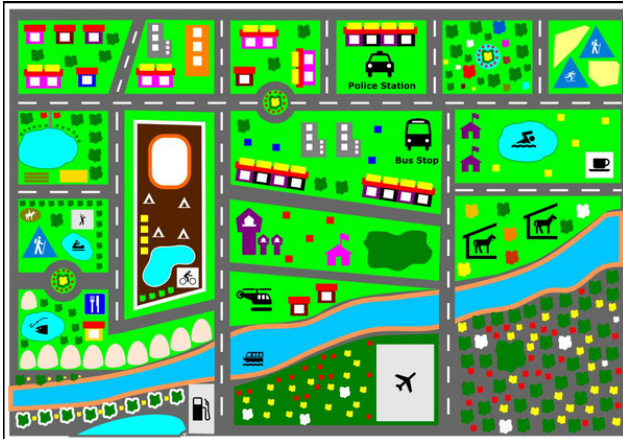
Változtatás előtt (fent) és után (lent)



Adhatsz hozzá szöveget, ha szükségesnek látod.

Mivel nem tudom a térképkészítés folyamatának minden lépését megmutatni, abból indulok ki, hogy már érted, hogyan kell objektumokat készíteni a város többi részéhez. Csak jusson eszedbe, én csak négyszögeket, köröket, háromszögeket és Bézier vonalakat használtam. A többi (az elrendezés is) teljesen a fantáziád függvénye.

Íme az én kis művem példaként:

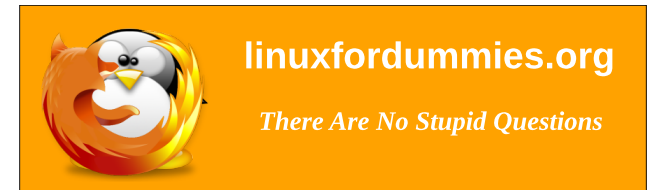


Want To Help?

Would you like to help with the PCLinuxOS Magazine? Opportunities abound. So get involved!

You can write articles, help edit articles, serve as a "technical advisor" to insure articles are correct, create artwork, or help with the magazine's layout.

Join us on our [Google Group mailing list](#).



Screenshot Showcase



Posted by nymira, March 7, 2015, running MATE