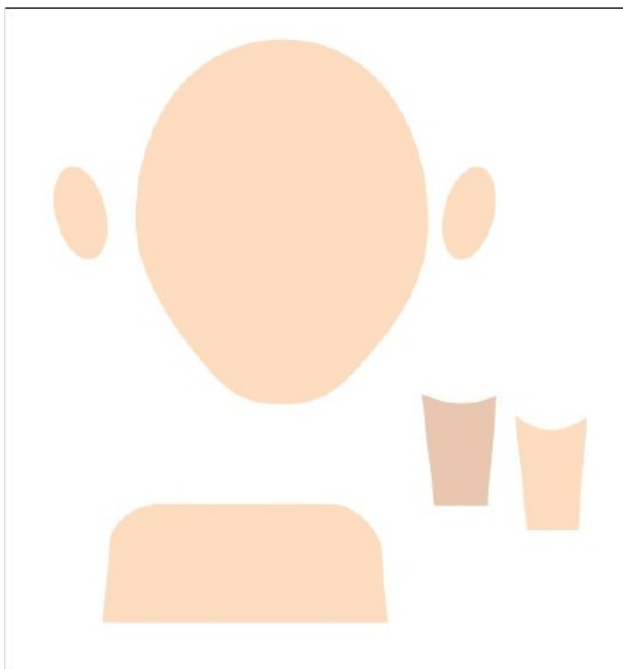


Inkscape oktató: avatar készítése

PCLinuxOS Magazine – 2019. június

Írta: Meemaw

Az Avatar szociális hálókbán, fórumokon, játékokban használatos, személyek grafikus azonosítójaként. A 2D-s avatar általában kis méretű négyzetes kép (100x100 px, 64x64 px). Egy avatart fogok készíteni magamnak, ahogy te is csinálhatsz magadnak. Kezdjünk egy egyszerű objektummal, kör, ellipszis, vagy négyyszög.



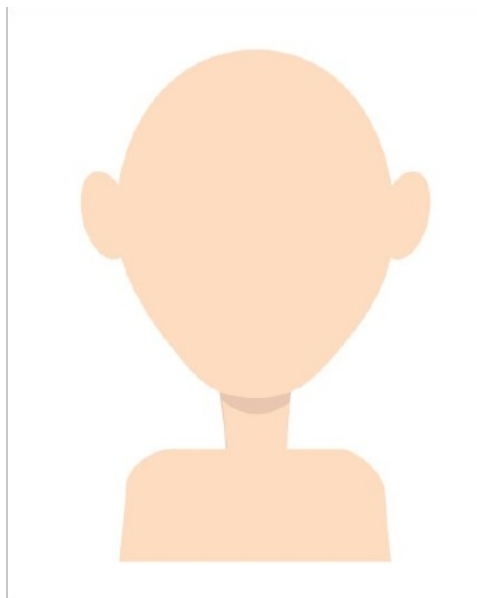
Készíts egy kört a „Körök...” eszközzel. Konvertáld a kört útvonallá az Útvonal → Objektum .. útvonallá menüvel. Szerkeszd az útvonalat a csomópontjaival úgy, hogy emberi fejformát kapj.

Készíts egy ellipszist és szerkeszd a csomópontjait, hogy fülszerű legyen. Kettőzd meg (Ctrl+D) és tükrözd vízszintesen. A füleket rakd a fej közepéhez.

Nyak készítéséhez húzz egy négyyszöget, konvertáld útvonallá és a két alsó csomópontot rakd egymás közelébe. Egyszerűen úgy teheted, hogy kijelölöd azokat és Ctrl+ ← t nyomsz többször.

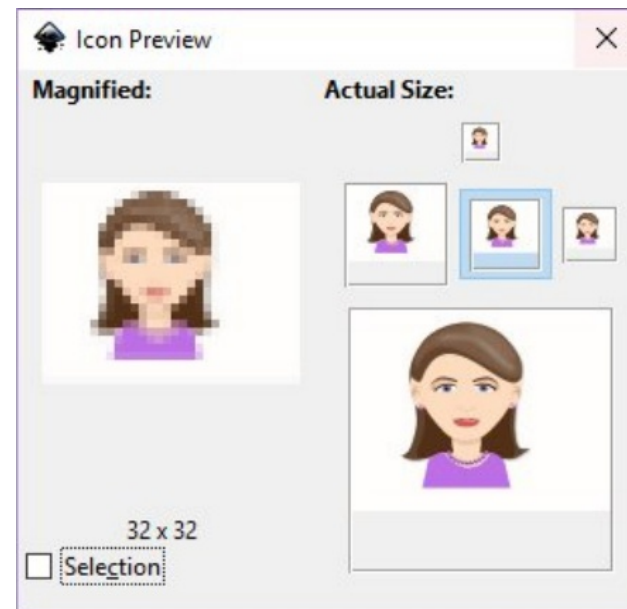
Készítsd el a vállakat a háromszög eszközzel és a felső sarkokat kerekítsd le. A váll a normálnál legyen keskenyebb, hogy a néző figyelmét a fejre fókuszáld.

Az alakzatok között látsz egyet, ami sötétebb a többinél ... ezt a nyak másolatából készítettem. A másolatot az eredetivel együtt használva készíthetsz elválasztást a fej és a nyak közé árnyék formájában.



Számos olyan eszköz van az Inkscape-ben, ami segíthet egyszerűen elkészíteni az avatar-t.

Nézet → Ikon előnézet lehetővé teszi, hogy a kiválasztott oldalt, vagy objektumot különböző felbontású ikonként megtekintsd (16x16, 24x24, 32x32, 48x48 és 128x128 px). Íme, én ezt kaptam:

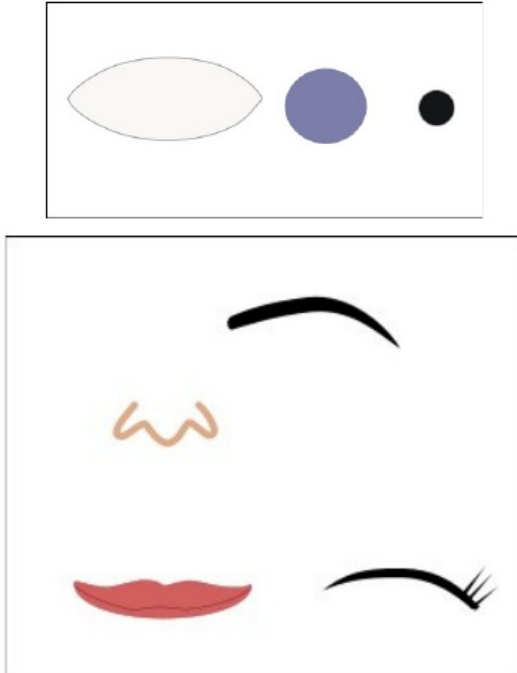


Jobb oldalon az ikont különböző méreteken mutatja, a bal oldalon pedig azt, ha nagyobbra akarod az ikont készíteni. Megmutatja, hogy a műved ikonméretben hogyan néz ki, hogy a részleteket illetően eldönthesd merrefelé haladj tovább és mennyit foglalj bele. Például kinagyíthatod az arcra koncentrálni és elnyomva a vállakat.

Nézet → Ablak kettőzése egy új ablakot nyit ugyanaból az éppen munkába fogott dokumentumból. Az eredeti dokumentum szerkesztése a másikon is duplikálja a változásokat. Ugyanakkor, mindkét dokumentumon változtathatsz.

Ez a lehetőség akkor lehet hasznos, amikor Inkscape-pel dolgozol úgy általában és nem csak ennél a projektnél.

A következőkben dolgozzunk az arc jellemzőin.



A szemek általában mandula formájúak, egymagasságban a fülek szélével. Készíts egy ellipszist és a csomópontokat szerkeszd, hogy a megfelelő formát kapd. Készíts két kört az írisznek és a pupillának.

A Beziér eszközzel húzz szemöldököt „Háromszög befelé” alakkal. Konvertáld az objektumot útvonallá és finomítsd szükség szerint.

Rajzolj egy szempillavonalat Beziér eszközzel, „Ellipszis” alakban. Szempillák könnyen készíthetők Beziér eszközzel „Háromszög befelé” alakkal. Tetszés szerint elrendezheted azokat és utána csoportosíthatod.

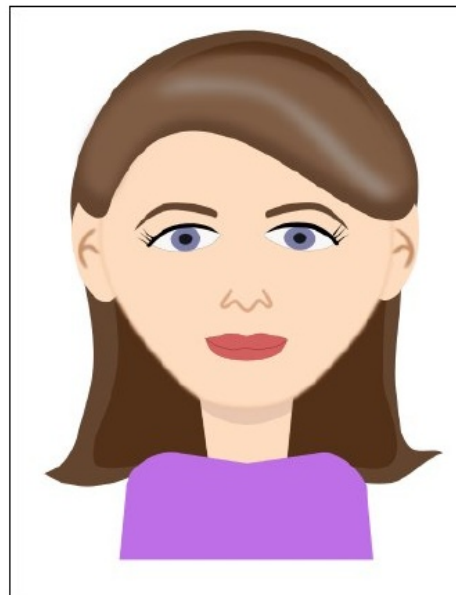
A füleket Beziér eszközzel „Ellipszis” alakzattal finomíthatod. Mindkét objektumot konvertáld

útvonallá és alakítsd ki a kívánt formát, majd csoportosítsd. Ha sok fölösleges csomópont van, menj az **Útvonal** → **Egyszerűsítés** menühöz, vagy nyomj **Ctrl+L**-t miután az útvonalt kiválasztottad.

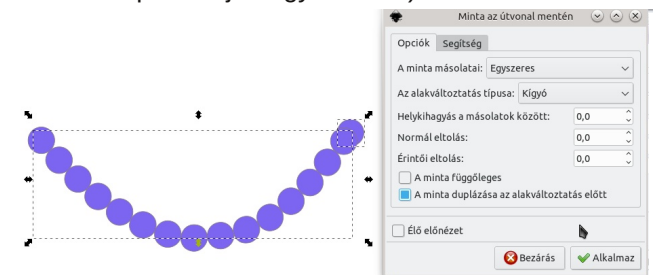
A fej sok részlete szimmetrikus ami megkönnyíti a dolgunkat. Egyszerűen készíts egy szemet és duplikáld (**Ctrl+D**), majd tükrözd vízszintesen.

A Beziér eszközzel készíthetsz magadnak haját is és a csomópontok szerkesztésével tetszés szerint formálhatod. Készítettem néhány formát különféle árnyalatokban, mivel a fény mindegyikünk haját más megvilágításba helyezi (és egy nagy szürke vonalat is raktam előre). Rendezd el úgy, hogy megfelelően nézzen ki. Ez mélységet és némi árnyékolást is ad az avatarodnak.

Most használd fel az avatarodat ott, ahol csak akarsz. Az enyém elég egyszerű, de talán közel áll ahhoz, ahogy kinézek. Megjegyzés: hadilábon állok az arcvonásokkal. Ugyanakkor, noha az én avatarom hasonlít rám, neked nem kell megmaradni a hasonlóságnál. Bárminek, vagy bárkinek is kinézhet ... a te műved.



Az oktatóban olvastam, hogy a következő lépés a színezés, de én menet közben színeztem. Itt a következő további részletezés, úgy mint kiemelés, ahol kell és ékszerek, ha akarsz olyat. Én kicsit árnyékoltam a szememet (én olyan arany-bézszt viselek, így az nem látszik olyan nagyon), kihúzás a szemnél és az ajkaknál, illetve a hajnál, valamint szerkesztettem a felső nyakvonalát, hogy nyakláncot adhassak hozzá. Könnyű! Ezt a kiterjesztést használtuk már. Készíts egy gyöngyszemet az Ellipszis eszközzel, majd húzz egy nyaklánc-zsinórt Beziér eszközzel. Használd a Minta az útvonal mentén kiterjesztést, úgy hogy a menüben a **Kiterjesztések** → **Létrehozás útvonal alapján** → **Minta az útvonal mentén**-re kattintsz. Gondoskodj arról, hogy a szem felülre kerüljön, különben a kiterjesztés nem fog rendesen üzemelni. Ahhoz, hogy az „Alkalmazás” előtt lásd az eredményt, gondoskodj az „Élő előnézet” kijelöléséről. A kiemeléseket hasonló módon csinálhatod meg. (A fülbevaló passzoljon úgy csináld!)

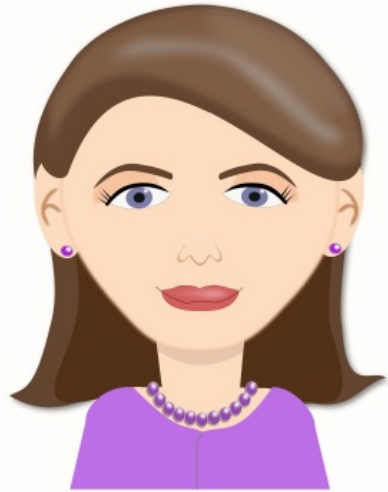


Végeredményként egy objektumot kell kapnod sok gyöngyszemmel a láncon.

Már csak olyan finomítás maradt, mint az arc árnyékolása. Adj további részleteket a hajhoz – ezek többnyire a Beziér eszközzel húzott vonalakkal elintézhetőek. Ezután tegyél árnyékot a szem alá,



szegést a blúznak és pink kiemelést az ajkaknak, ha eddig még nem tettél volna. Hogy mennyit akarsz vacakolni vele, tőled függ. Most exportáld az avatarodat! Ikon méretű avatart is exportálhatsz. Ez 128x128-as.



Screenshot Showcase



Posted by francesco bat, May 5, 2019, running IceWM.

Does your computer run slow?

Are you tired of all the "Blue Screens of Death" computer crashes?



Are viruses, adware, malware & spyware slowing you down?

Get your PC back to good health TODAY!

Get



Download your copy today! FREE!