

Inkscape oktató: öt alapvető tudnivaló

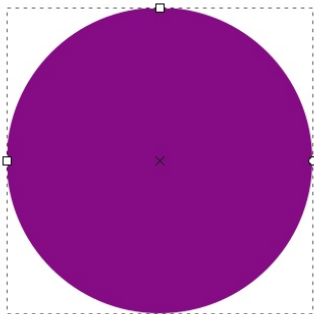
PCLinuxOS Magazine – 2019. október

Írta: Meemaw

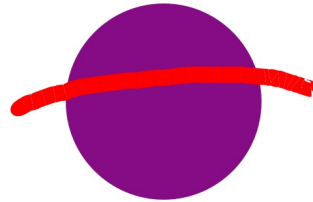
Ezt az oktatót akkor találtam, amikor az Inkscape-pel kapcsolatos technikai információkat kerestem és úgy gondoltam talán vannak rajtam kívül többen, akik nem ismerik ezeket az eljárásokat. Ahogy mondtam korábban, nem tudok mindent az Inkscape-ről, ezért folyamatosan keresek cikkeket és oktató anyagokat, hogy bővísem ismereteimet (úgy vélem most csak annyit tudok, hogy veszélyes legyek)!

Törlés az Inkscape-ben

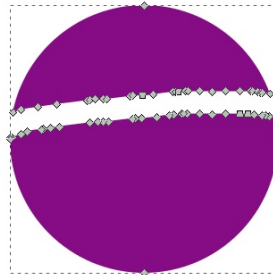
Mindig, amikor törlő eszközt választottam az Inkscape-ben, csalódott voltam, mert nem úgy működött, ahogy elvártam volna. Ez csak azt jelzi, amit mondtam korábban, nem tudok mindent. Technikailag vektoros képet nem „törölhetsz”. Minden pontokon és vonalakon alapul, tehát hozzáadni, vagy változtatni kell a pontokat ahhoz, hogy a törlés illúziót keltsd. Lássuk, hogy csináljuk ezt egy körrel:



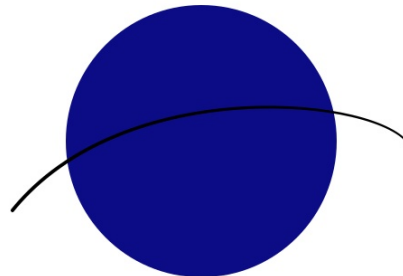
Válaszd a **törlő** eszközt, váltsd a módot **Kivágás az objektumokból**, és a radír **szélesség: 25**. Töröld keresztben a körben.



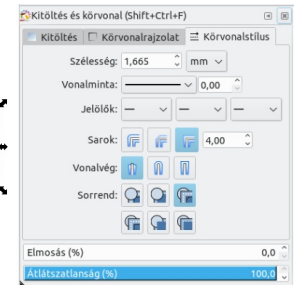
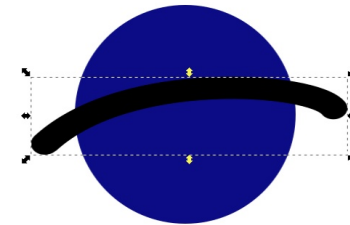
Szent ég! Egyáltalán nem ezt akartam! A törlő eszköz használata közel 100 csomópontot adott a sima körünkhöz. És még nagyon durván néz is ki.



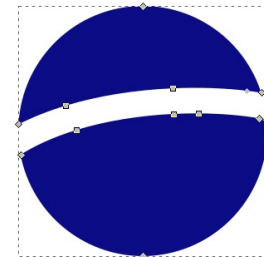
Törlésre a legjobb módszer a boolean útvonalműveletek. A törlő helyett a **Beziér eszközt** fogjuk használni, hogy az előző törlő kaparáshoz hasonló vonalat húzzunk. A jó ebben, hogy törlés előtt a csomópontjaidat elrendezheted.



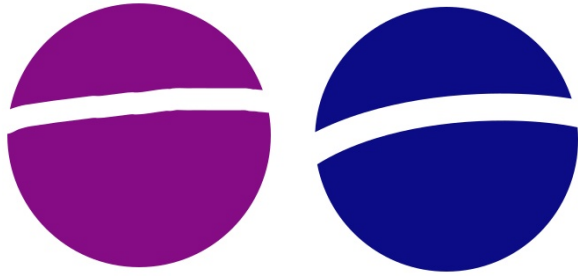
Nagyobb területet szeretnénk törölni, tehát beállítjuk a vonalvastagságot. A vonalat kiválasztva kattints az „Útvonal → Körvonal ... útvonallá”-ra. Ezután menj a **Tulajdonságok** ablakba és a körvonal szélességét szükség szerint állítsd be. Én 12-re tettem, de bármilyen méretet választhatsz.



A kört és a vonalat egyaránt kiválasztva lépj az „Útvonal → **Különbség**”-re a törlés végrehajtásához. Ez sokkal finomabbnak néz ki mint az előző próba.



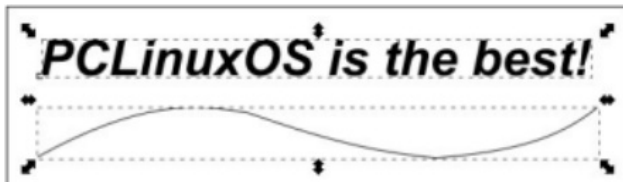
Itt láthatod a különbséget a két módszer között. A bal oldalon lévő a törlő eszközzel csináltam, míg a jobb oldalit a Beziér eszközzel készült és az „Útvonal → Különbség”-gel.



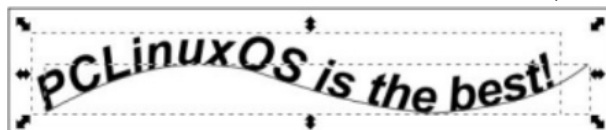
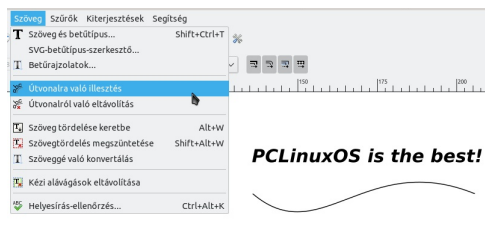
Hajlított szöveg

Néha a grafikai munkában szükség lehet valamire, ami nem egyenes szöveg, hanem valamilyen formában akarod. Húzz egy vonalat annak jelzésére, hogy milyen ívben akarod a szöveget, de hogyan tovább? Szerencsére kiderült, hogy az Inkscape-ben ez elég könnyű.

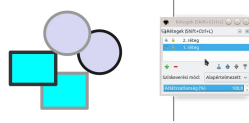
Készítsd el a szöveget, alakítsd ki olyanra, amilyenre akarod, majd húzz egy vonalat a Beziér eszközzel és szerkeszd meg a szükséges ívre.



Válaszd ki szöveget és az ívet, majd kattints a „Szöveg → Útvonalra illesztés”-re.



Megváltoztathatod a vonalad színét (vagy váltsd át átlátszóra), így nem lesz látható a művedben. Ahhoz, hogy a szöveget könnyen bárhová vihed, csoportosítsd a szöveget és a vonalát.



Objektum vágása

Néha használni kellene egy bizonyos objektumot, de vágni kellene. Más programokban csak húznod kell egy négyzöget és kiválasztani a vágást, de az Inkscape nem így működik, tehát másképpen kell csinálnunk.

Importáld a használni kívánt objektumot és méretezd át a szükséges méretre. Van egy pingvin-képmem, amit karácsonyi projekthez akarom használni, de csak a fej kell nekem, tehát importálok a képet, majd húzok egy négyzöget (vagy akár kört) a használni kívánt terület köré. A négyzöget egy kissé átlátszóvá tettem, hogy lássam, mit vágok.



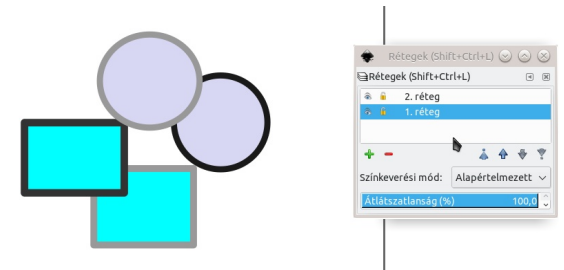
Válaszd ki a képet és a négyzöget (meggyőződve, hogy a négyzög van fölül) és kattints az **Objektum** → **Vágás** → **Beállít**. Minden a négyzeten belül látható lesz és minden más láthatatlan lesz. Ami szép az egészben, hogy nem kell megállnod, megnyitni egy másik programot és ott vágni a képet – maradhatsz az Inkscape-ben.



Rétegek összevonása

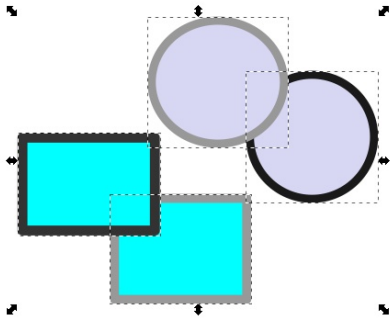
Az első dolog, amit tudnod kell, hogy a rétegek összevonása az Inkscape-ben nem úgy működik, mint bárhol máshol – lássuk tehát.

Húztam néhány négyzöget és kört két rétegen. A négyzögek az 1. rétegen vannak, a körök pedig a 2. rétegen, az 1. réteg fölött. A kezdéshez nyisd meg a **Rétegek** eszköztárat!



Gondoskodj arról, hogy a két, összevonni kívánt réteg ne legyen zárolva. Válaszd ki mindet és használd a **<Ctrl> + X**-et a vágáshoz.

Most van pár választásod: **<Ctrl>+V**-vel beillesztetted az objektumokat egy létező rétegre, vagy egy újat



készíthetsz. Én azt választottam, hogy mindet az 1. rétegre teszem. A 2. réteget törölöm, mivel nincs rajta semmi.

Fénykép vektorizálása

Ez valószínűleg nem túl sűrűn használt, bár jól néz ki, tehát rajta hagytam a listámon. A **Bitkép vektorizálását** fogjuk használni fényképhez.

Importáld a fényképed és tedd kijelöltté. Kedvenc szerkesztőm és bájos feleségéről készült fényképet használtam.

Most válaszd az „Útvonal → Bitkép vektorizálásá”-



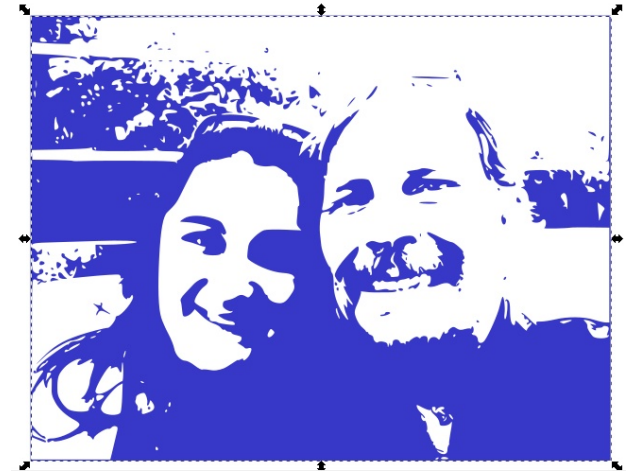
t és egy menüt kapsz. **Fényesség-levágás 0,45** az alap, úgy hagytam, majd OK. Esetleg játszatsz a beállításokkal, ha túl sötét, vagy túl világos. Biztosan a fényképtől függ.



A készült vektorizált kép az eredeti fénykép fölött lesz, de megragadhatod és elviheted onnan. Én az eredeti fényképtől jobbra vittem el.



Természetesen, ez most egy vektoros kép, mindenfélét csinálhatsz vele, kedved szerint, még a színt és megváltoztathatod.



A magazine just isn't a magazine without articles to fill the pages.

If you have article ideas, or if you would like to contribute articles to the PCLinuxOS Magazine, send an email to:
pclinuxos.mag@gmail.com

We are interested in general articles about Linux, and (of course), articles specific to PCLinuxOS.

