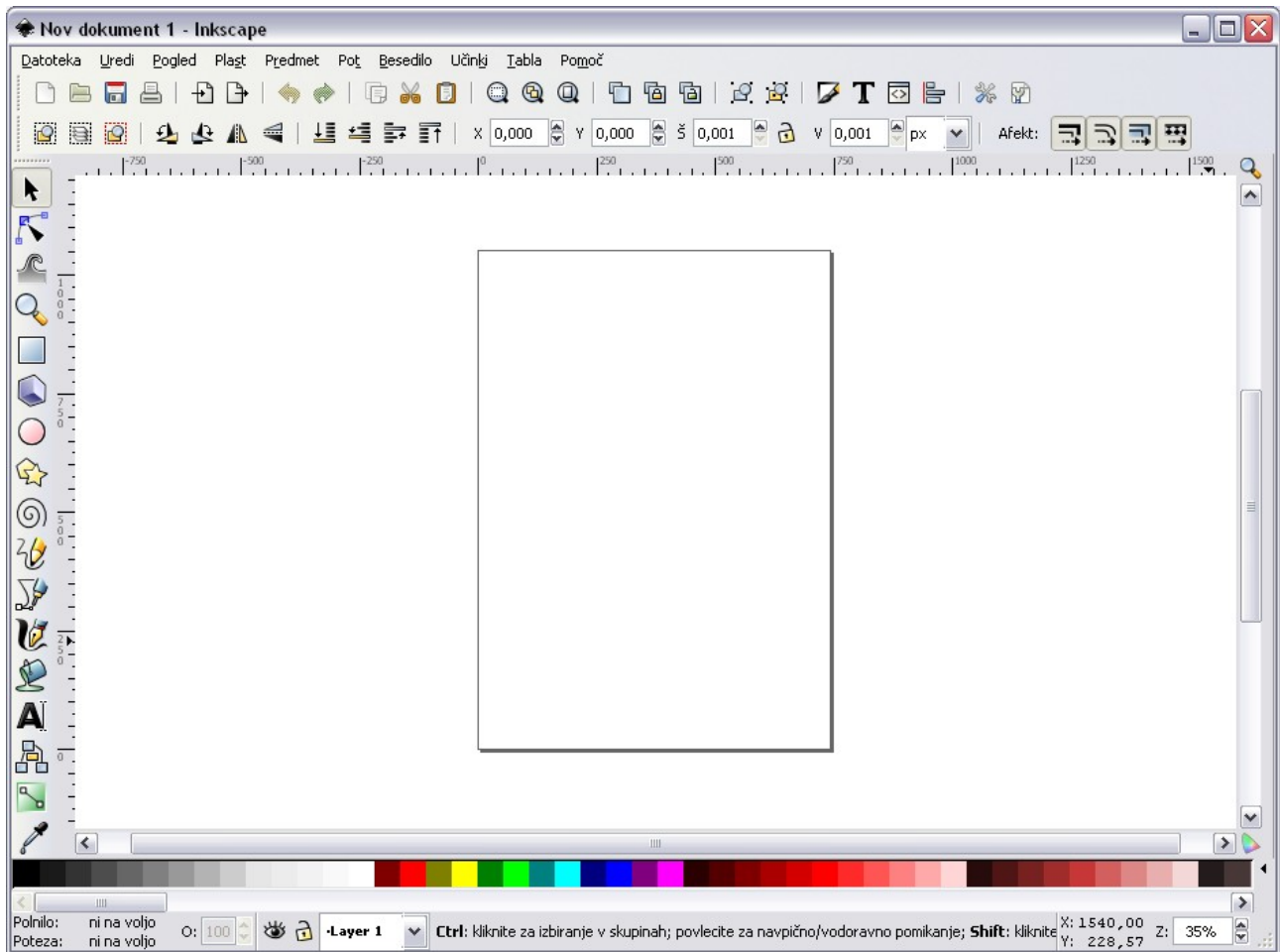


Priročnik za uporabo programa Inkscape

Priročnik za uporabo programa Inkscape



Avtor: mag. Drago Perc

Kazalo:

1 ZAČETEK DELA S PROGRAMOM INKSCAPE.....	3
1.1 Kaj je Inkscape	3
1.2 Namestitev programa.....	3
1.3 Delovno okolje Inkscape	4
1.3.1 Navpična orodjarna.....	5
1.3.2 Vodoravni orodjarni.....	5
1.3.3 Vrstica stanja.....	5
1.3.4 Opravilne palete.....	6
1.4 Ustvarjanje in urejanje dokumentov ter izhod iz programa.....	7
2 IZDELOVANJE IN OBLIKOVANJE VEKTORSKIH SLIK.....	8
2.1 Risanje in preprosto oblikovanje predmetov.....	8
2.1.1 Risanje pravokotnikov in kvadratov.....	9
2.1.2 Risanje 3D okvirjev	10
2.1.3 Risanje elips in krogov	11
2.1.4 Risanje zvezd in mnogokotnikov	11
2.1.5 Risanje spiral	13
2.1.6 Risanje črt in krivulj	14
2.1.7 Risanje krivulj in ravnih črt.....	14
2.1.8 Risanje konektorjev (povezovalnih črt) diagrama.....	14
2.1.9 Risanje s kaligrafskim čopičem.....	15
2.2 Izbiranje predmetov in osnovna opravila s predmeti	15
2.2.1 Izbiranje predmetov z orodjem za izbiranje.....	15
2.2.2 Izbiranje predmetov med delom z orodji za risanje.....	15
2.2.3 Izbiranje predmetov brez polnila.....	15
2.3 Urejanje poti po vozliščih	15
2.4 Prilagajanje predmetov s kiparjenjem oz. slikarjenjem	16
2.5 Približevanje in oddaljevanje pogleda.....	16
2.6 Zapolni zaključena območja	16
2.7 Ustvari in urejaj besedilo	17
2.8 Ustvari in urejaj prelive.....	17
2.8.1 Izbira barve s slike	17
2.8.2 Brisanje predmetov.....	17
2.8.3 Premikanje predmetov.....	17
3 MENIJI V INKSCAPE-U.....	18
3.1 Datoteka.....	18
3.1.1 Lastnosti dokumenta.....	18
3.1.2 Nastavitve za Inkscape.....	19
3.2 Uredi.....	20
3.3 Pogled.....	20
3.4 Plast.....	21
3.5 Predmet	21
3.6 Pot	22
3.7 Besedilo.....	23
3.8 Pomoč.....	23
4 PROJEKTI ZA POSLOVNO RABO.....	23
4.1 Oblikovanje logotipa.....	23

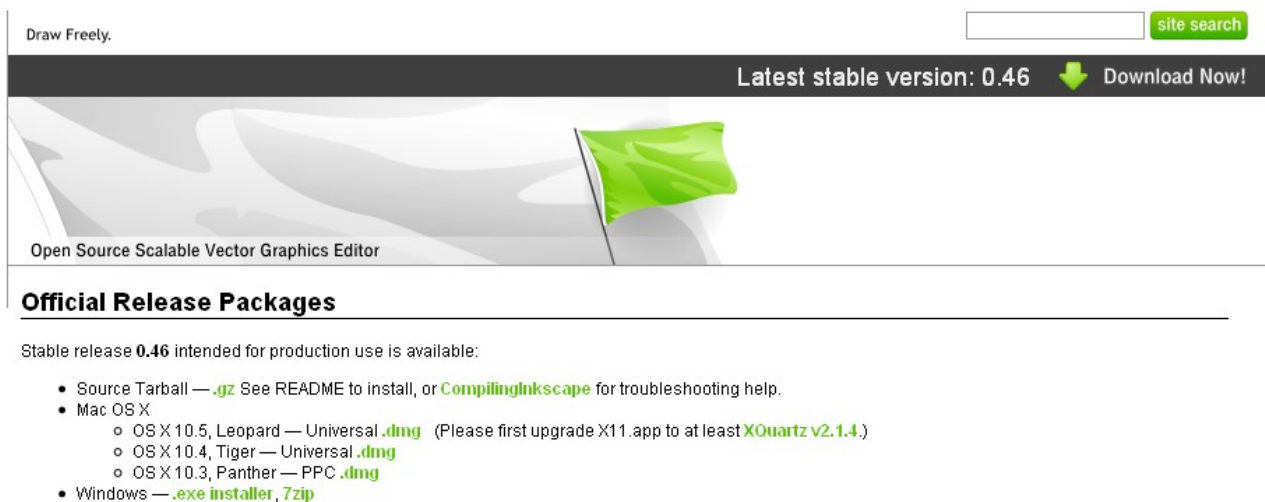
1 ZAČETEK DELA S PROGRAMOM INKSCAPE

1.1 Kaj je Inkscape

Inkscape je program za vektorsko risanje, ki postaja resna alternativa uveljavljenim komercialnim programom kot sta Adobe Illustrator in Corel Draw. Omogoča ustvarjanje računalniške grafike sestavljene iz posameznih likovnih elementov. Ta vrsta programov se uporablja za risanje logotipov in vsakršnih grafik pri pripravi za tisk, pa tudi za pripravo grafičnih dodatkov k spletnim stranem in računalniškim predstavitvam. Inkscape je program, ki deluje v Windows okolju, Linuxu in Mac OS X. Preveden pa je tudi v slovenščino. Navodila so bila narejena na verziji Inkscape 0.46.

1.2 Namestitev programa

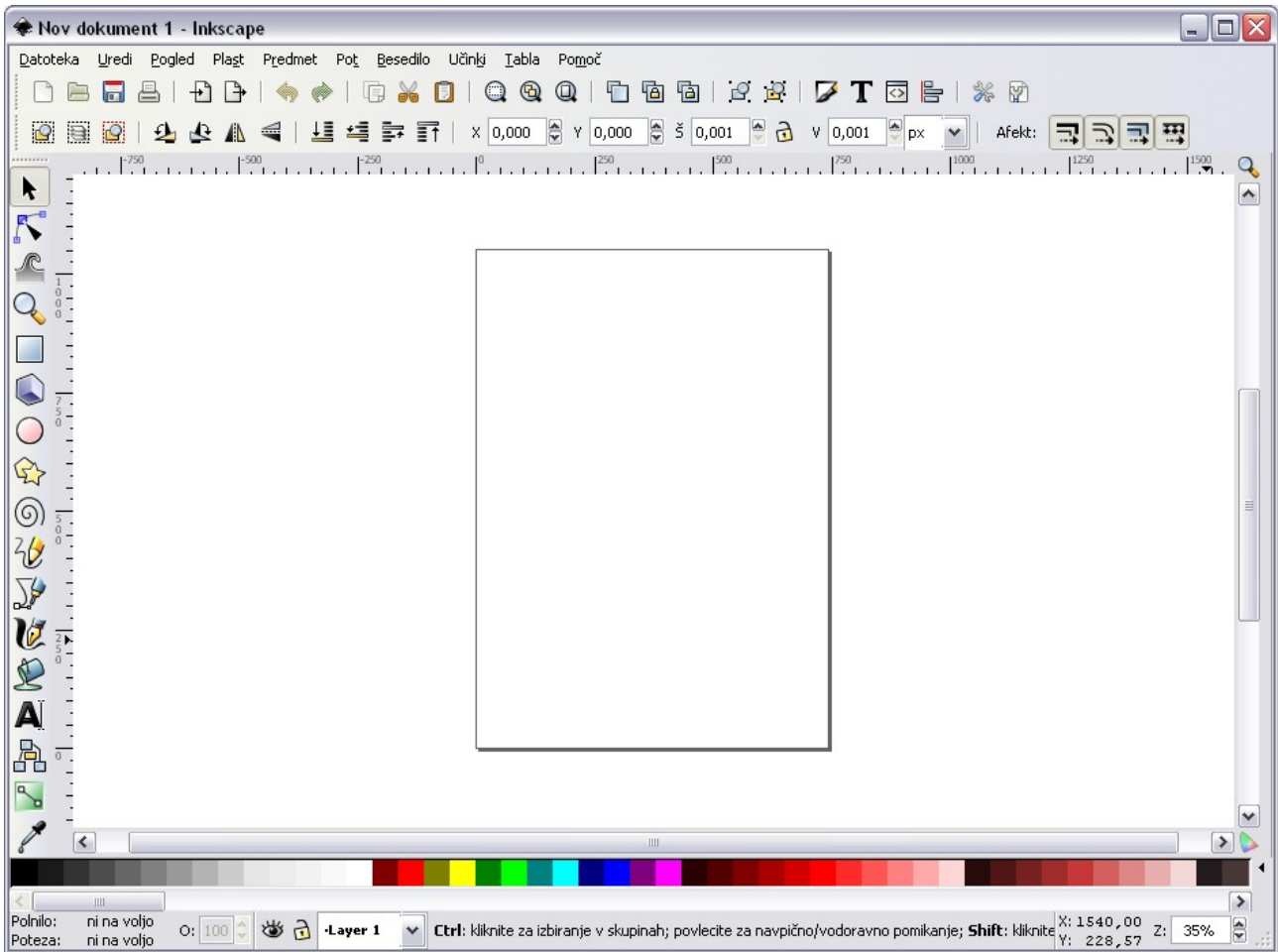
Program se nahaja na spletni strani <http://www.inkscape.org/download/?lang=en>. Način namestitve je odvisen od operacijskega sistema, ki ga imamo. Opisal bom inštalacijo v programu Microsoft Windows. S spletne strani na disk shranimo program, ki ga najdemo na povezavi .exe installer. Ko se program shrani na disk, ga z dvojnim klikom miške poženemo.



The screenshot shows the Inkscape website's download page. At the top left, it says "Draw Freely." and there is a search bar with a "site search" button. A dark banner across the top right displays "Latest stable version: 0.46" with a green downward arrow and the text "Download Now!". Below this is a large graphic of a green flag on a pole, with the text "Open Source Scalable Vector Graphics Editor" underneath. A section titled "Official Release Packages" follows, with a note: "Stable release 0.46 intended for production use is available:". Below this note is a bulleted list of download options:

- Source Tarball — .gz See README to install, or [Compiling Inkscape](#) for troubleshooting help.
- Mac OS X
 - OS X 10.5, Leopard — Universal [.dmg](#) (Please first upgrade X11.app to at least [XQuartz v2.1.4.](#))
 - OS X 10.4, Tiger — Universal [.dmg](#)
 - OS X 10.3, Panther — PPC [.dmg](#)
- Windows — [.exe installer](#), [7zip](#)


















1.3 Delovno okolje Inkscape



Navpična orodjarna na levi strani vsebuje orodja za risanje in urejanje. V gornjem delu zaslona, pod meniji najdemo Vrstico ukazov s splošnimi funkcijami, in Vrstico orodja, ki prikazuje možnosti posameznega orodja. Vrstica stanja na dnu okna med delom prikazuje uporabne nasvete in sporočila.

Mnogo dejanj lahko napravimo s pomočjo kombinacij tipk na tipkovnici. Odprite Pomoč → Miška in tipkovnica za celoten spisek. (V naslednjem razdelku bomo s tipkovnico prilagajali pogled).

1.3.1 Navpična orodjarna

	Orodje za izbiranje in preoblikovanje predmetov
	Orodje za urejanje poti po vozliščih
	Orodje za prilagajanje predmetov s kiparjenje ali slikanjem
	Orodje za približevanje in oddaljevanje
	Orodje za risanje kvadratov in pravokotnikov
	Orodje za risanje 3D okvirjev
	Orodje za risanje krogov, elips in lokov
	Orodje za risanje zvezd in poligonov
	Orodje za risanje spiral
	Orodje za prostoročno risanje
	Orodje za risanje krivulj in ravnih črt
	Orodje za risanje kaligrafskih potez in potez čopiča
	Orodje za polnjenje zaključenih območij
	Orodje za ustvarjanje in urejanje besedila
	Orodje za ustvarjanje konektorjev diagrama
	Orodje za ustvarjanje in urejanje prelivov
	Orodje za izbiranje barve s slike

1.3.2 Vodoravni orodjarni

Orodjarna s splošnimi funkcijami:

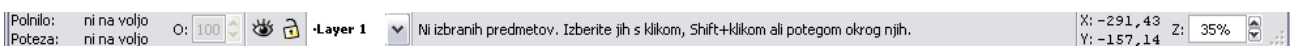


Orodjarna s prikazom možnosti posameznega orodja:



itd.

1.3.3 Vrstica stanja



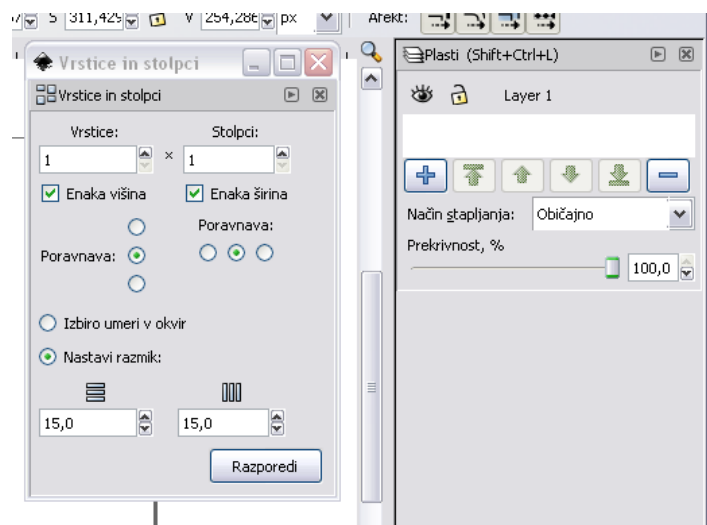
1.3.4 Opravilne palete


Opravilne palete so podokna z dodatnimi možnostmi in nastavitvami za izbrano orodje ali opravilo. Opravilne palete so lahko prikazane ob strani ali pa so plavajoče. Na prvi sliki spodaj vidimo, da je sta opravilni paleti „Vrstice in stolpci“ in „Plasti“ prikazani ob strani, na drugi sliki pa je paleta „Vrstice in stolpci“ plavajoča. Palete premikamo tako, da jih primemo z miško v naslovno vrstico, kliknemo z levo tipko in miško premaknemo. Če želimo plavajočo paleto premakniti v stransko vrstico, paleto primemo v naslovno vrstico (ne v vrstico z imenom okna) in jo prenesemo v stransko vrstico.

Stranski prikaz palete:

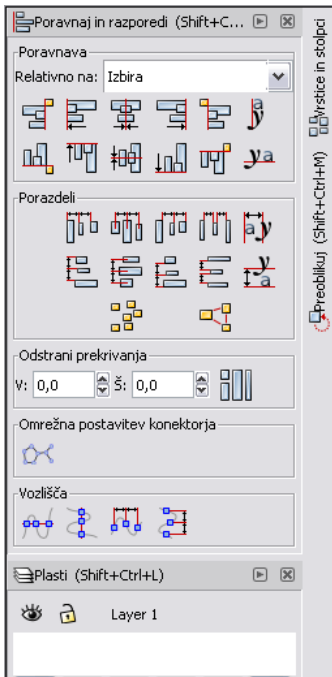


Plavajoči prikaz palete „Vrstice in stolpci“:

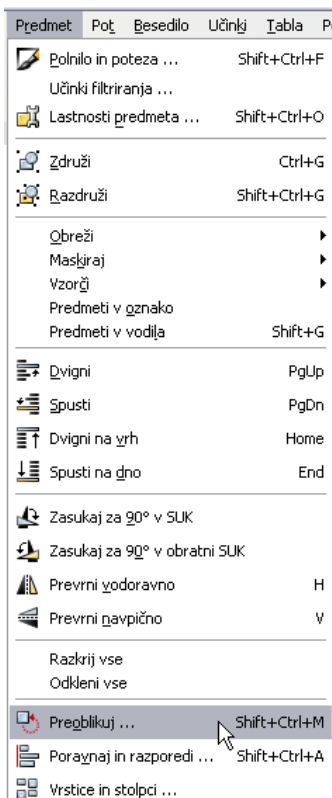


Najbolje je, da je na levi strani prikazana le ena paleta, ostale pa so zasidrane na desni strani, kot je to prikazano na spodnji sliki. Pri teh paletah vidite samo jezičke „Vrstice in stolpci“ in „Preoblikuj“. Paleta zasidramo na desno stran z gumbom . Povrnemo pa jo s klikom nanjo.

Priročnik za uporabo programa Inkscape



Posamezne palete se prikažejo na zaslonu na različne načine, z ukazi v menijih ali z gumbi.



1.4 Ustvarjanje in urejanje dokumentov ter izhod iz programa

Da se ustvari nov, prazen dokument, je potrebno iz menija izbrati Datoteka → Nova ali pritisnete Ctrl+N. Da se odpre obstoječ SVG dokument, je potrebno izbrati Datoteka →

Odpri. Za shranjevanje je potrebno izbrati Datoteka → Shrani ali pritisniti Ctrl+S, za shranjevanje pod novim imenom pa Shrani kot (Shift+Ctrl+S). (Inkscape je še v razvoju, zato shranjujte pogosto!)

Inkscape za zapis datotek uporablja obliko SVG (Scalable Vector Graphics - raztegljiva vektorska grafika). SVG je odprt in široko podprt standard. SVG datoteke temeljijo na XML jeziku in jih lahko odpremo tudi s katerimkoli urejevalnikom besedil. Razen SVG zna Inkscape uvažati in izvažati tudi v različne druge zapise (EPS, PNG).

Inkscape odpre ločeno okno za vsak odprt dokument. Med njimi se lahko premikamo s svojim upravljalnikom oken (na primer z Alt+Tab), ali pa se uporabi Inkscapovo bližnjico Ctrl+Tab, ki omogoča kroženje med odprtimi okni.

Program se zapre s klikom na gumb    X ali iz menija Datoteka → Izhod (Ctrl+Q).

2 IZDELOVANJE IN OBLIKOVANJE VEKTORSKIH SLIK

Pri uporabi računalniške grafike je pomembno, da razlikujemo vektorske in bitne slike. Vektorske se od bitnih razlikujejo po tem, da so predmeti sestavljeni iz ravnih in ukrivljenih črt, ki so opisane z matematičnimi izrazi. Bitne slike pa so sestavljene iz mreže različno obarvanih točk oz. kvadratkov. Ker je pri vektorskih slikah vsak predmet v risbi ločen, mu lahko dodelimo lastnosti, kot so oblika, velikost, vrsta obrisa in polnila. Predmeti se lahko poljubno povečujejo, pomanjšujejo, vrtijo ali drugače preoblikujejo, ne da bi to vplivalo na kakovost prikaza.

2.1 Risanje in preprosto oblikovanje predmetov

Orodja za like so: Pravokotnik, Elipsa, Zvezda in Spirala. Najprej si bomo pogledali, kako orodja za risanje oblik delujejo v splošnem, nato pa bomo podrobno raziskali posamezna orodja.

Splošni nasveti

Nov lik ustvarite z vlečenjem po platnu z ustreznim orodjem. Ko je lik ustvarjen (in dokler je izbran), prikazuje svoje ročice kot bele rombaste znake, z vlečenjem katerih lahko takoj spreminjate svojo stvaritev.

Vse štiri vrste likov prikazujejo svoje ročice v vseh štirih Orodjih za like, kot tudi v Orodju za urejanje vozlišč (F2). Ko lebdite z miško nad ročico, se v statusni vrstici prikaže namig, ki pove, kaj se zgodi, ko ročico potegnete ali nanjo kliknete, ter pokaže tudi vse dodatne možnosti, ki so pri tem na voljo.

Vsako Orodje za like prikazuje svoje možnosti v Nadzorni vrstici orodja (ki leži nad platnom). Ponavadi vsebuje nekaj številskih vnosnih polj in gumb za ponastavitev privzetih vrednosti. Če je na platnu izbran lik oziroma več likov, jih lahko preoblikujete tudi s spreminjanjem vrednosti v Nadzorni vrstici.

Vse spremembe, ki jih naredite v nastavitvah orodja se ohranijo v spominu, in bodo uporabljene za naslednji predmet, ki ga s tem orodjem narišete. Ko npr. spremenite število krakov pri zvezdi, ima tudi naslednja zvezda enako število krakov. Še več, celo sama izbira lika na platnu spremeni vrednosti v nadzorni vrstici in določi vrednosti za novoustvarjene like enake vrste.

Ko delate z Orodjem za like, lahko predmet izberete s klikom nanj. Ctrl+klik (izberi v skupini) in Alt+klik (izberi pod) delujeta prav tako kot pri orodju za izbiranje. Tipka Esc pa prekliče izbiro.

Lik, ki ga želite izbrisati, označite z orodjem za izbiranje predmetov in ga s tipko „Delete“ izbrišite.

2.1.1 Risanje pravokotnikov in kvadratov

Pravokotnik je najenostavnejši, a verjetno najpogosteje uporabljan lik v oblikovanju. Inkscape poskuša ustvarjanje in spreminjanje pravokotnikov narediti kolikor je mogoče enostavno in pripravno. Iz orodjarne izberite orodje za pravokotnike (ali pritisnite F4) in povlecite po platnu. To lahko storite kar tu ali pa v novem dokumentu. Narišite še nekaj pravokotnikov:



Kot vidite, so pravokotniki najprej modri, delno prosojni, z obrobo široko 1 točko. Kasneje se bomo naučili to spremeniti. Ne da bi zapustili Orodje za pravokotnike, preklopite izbor iz enega pravokotnika na drugega s klikom nanj.

Bližnjice za risanje pravokotnikov:

- S tipko Ctrl boste narisali kvadrat ali pravokotnik s stranicama v razmerju celih števil (2:1, 3:1, itd.).
- S tipko Shift boste pravokotnik narisali iz središčne točke.

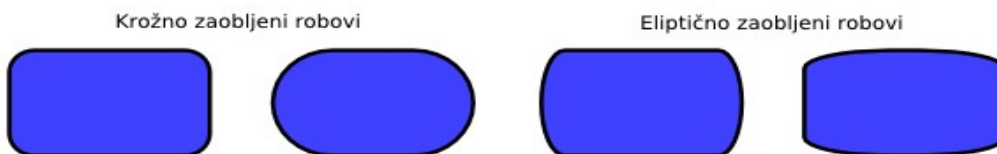
Kot lahko vidite, izbran pravokotnik (pravkar narisani pravokotnik je vedno izbran) prikazuje tri ročice v treh vogalih. V bistvu obstajajo štiri ročice, vendar se dve od njih (v zgornjem desnem kotu) prekrivata, če pravokotnik ni zaobljen. Ti dve ročici sta ročici za zaobljenje; drugi dve (zgoraj levo in spodaj desno) pa sta ročici za umerjanje.



Poglejmo najprej ročici za zaobljenje (krogec/krogca). Zgrabite eno od ročic in potegnite dol. Vsa oglišča pravokotnika se zaoblijo, hkrati pa lahko zdaj vidite drugo ročico za zaobljenje - v oglišču je ostala v prvotni legi. Če želite krožno zaobljena oglišča, je to vse, kar morate storiti. Če želite oglišča bolj zaobljiti ob eni kot ob drugi stranici, premaknite drugo ročico v levo.

Na spodnji sliki imata prva dva pravokotnika krožno zaobljena oglišča (druga ročica ni

uporabljen), druga dva pa imata eliptično zaobljena oglišča:



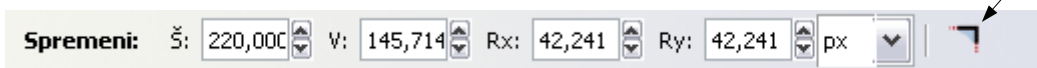
Pogosto morata biti polmer in oblika zaobljenih oglišč v okviru celotne kompozicije konstantna, čeprav so pravokotniki različnih velikosti (predstavljajte si diagrame s polji z zaobljenimi robovi različnih velikosti). Inkscape to poenostavi. Preklopite na orodje za izbiranje; v vrstici za nadzor je skupina gumbov in drugi z leve prikazuje dve koncentrično zaobljeni oglišči. S tem določate, ali se pri bo pri raztegovanju pravokotnika ustrezno večala ali manjšala tudi zaobljenost oglišča, ali naj le-ta ostaja stalna.



Bližnjice za ročice za zaobljenje pravokotnikov:

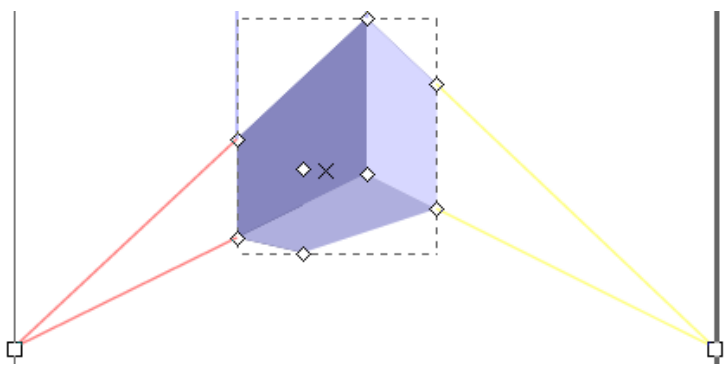
- Vlecite s pritisnjeno tipko Ctrl, da drug polmer postane enak (krožno zaobljenje).
- S kombinacijo Ctrl+klik drug polmer postane enak brez vlečenja.
- Shift+klik odstrani zaobljenje.

Verjetno ste opazili, da nadzorna vrstica za izbran pravokotnik prikazuje vodoravni (Rx) in navpični (Ry) polmer zaobljenja ter vam omogoča natančno nastavljanje v katerikoli dolžinski meri. Gumb "Nezaobljeno" naredi ravno to - iz izbranih pravokotnikov odstrani zaobljenje.



2.1.2 Risanje 3D okvirjev

Z orodjem za risanje 3D okvirjev (Shift+F4), lahko ustvarjate 3D predmete. Ti predmeti imajo kar 9 ročic s katerimi lahko predmet oblikujemo po vseh treh dimenzijah.

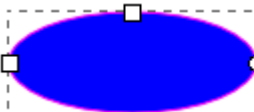


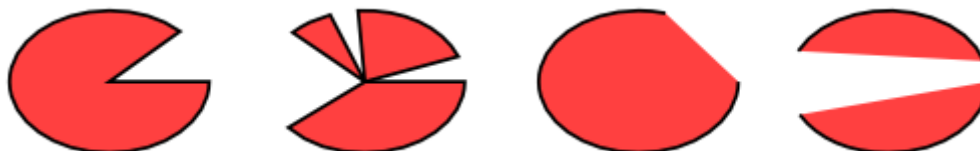
2.1.3 Risanje elips in krogov

Z orodjem za elipse (F5) lahko ustvarjate elipse in kroge, te pa lahko nato spremenite v odseke ali loke. Bližnjice za risanje so enake bližnjicam Orodja za pravokotnike:

- S tipko Ctrl boste narisali krog ali elipso v razmerju celih števil (2:1, 3:1, itd.)
- S tipko Shift boste pravokotnik narisali iz središčne točke.

Ponovno najprej vidite tri ročice, čeprav so v resnici štiri.

 Na desni sta dve prekrivajoči se ročici, ki vam omogočata "odpiranje" elipse. Potegnite desno ročico, nato pa potegnite še ročico, ki postane vidna pod njo, da dobite različne odseke tortnega diagrama ali loke:



Če želite dobiti odsek (lok in dva polmera), vlecite zunaj elipse; če pa želite dobiti lok, vlecite znotraj elipse. Zgoraj so štiri odseki na levi in trije loki na desni strani. Bodite pozorni na loke, ki niso zaprti liki - obroba gre okrog elipse, vendar ne poveže koncev loka.

Bližnjice za ročice lokov/odsekov:

- S Ctrl bo ročica med vlečenjem delala korake po 15 stopinj.
- Uporabite Shift+klik, da narišete elipso celo (torej ne samo loka ali odseka).

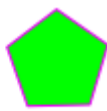
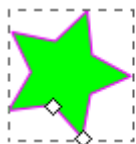
Drugi dve ročici sta namenjeni spreminjanju velikosti okrog središča in delujeta podobno kot ročici za zaobljenje pri pravokotniku:

- Vlecite s Ctrl, da narišete krog (oba polmera sta enaka).
- S Ctrl+klik narišete krog brez vlečenja.

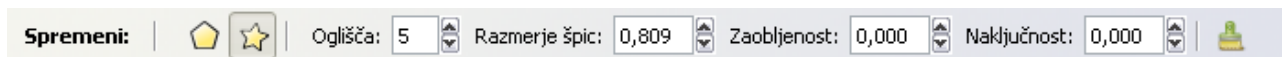
Kot pravokotnikove ročice za spreminjanje velikosti tudi ročice elipse prilagodijo višino in širino elipse v njenih koordinatah. To pomeni, da se elipsa razteguje ali krči po svojih lastnih oseh, tudi če je zasukana ali nagnjena - tudi med spreminjanjem velikosti bo ostala zasukana oz. nagnjena.

2.1.4 Risanje zvezd in mnogokotnikov

Zvezde so najbolj kompleksni in najbolj zanimivi Inkscapovi liki. Z Orodjem za zvezde (* na tipkovnici) lahko ustvarite dve podobni, a vendar različni vrsti predmetov: zvezde in mnogokotnike. Zvezda ima dve ročici, katerih položaja določata dolžino in obliko krakov; mnogokotnik ima le eno ročico, s katero pri potegu zavrtimo mnogokotnik ali pa mu spremenimo velikost:



Prvo polje v vrstici za nadzor orodja za zvezde omogoča spremembo zvezde v ustrezen mnogokotnik in obratno. Naslednje določa število vrhov (pri zvezdah so to kraki, pri mnogokotnikih pa oglišča). Vnesete lahko vrednosti od 3 (očitno) do 1024, vendar pa ne uporabljajte visokih vrednosti (preko 200), če imate počasen računalnik.

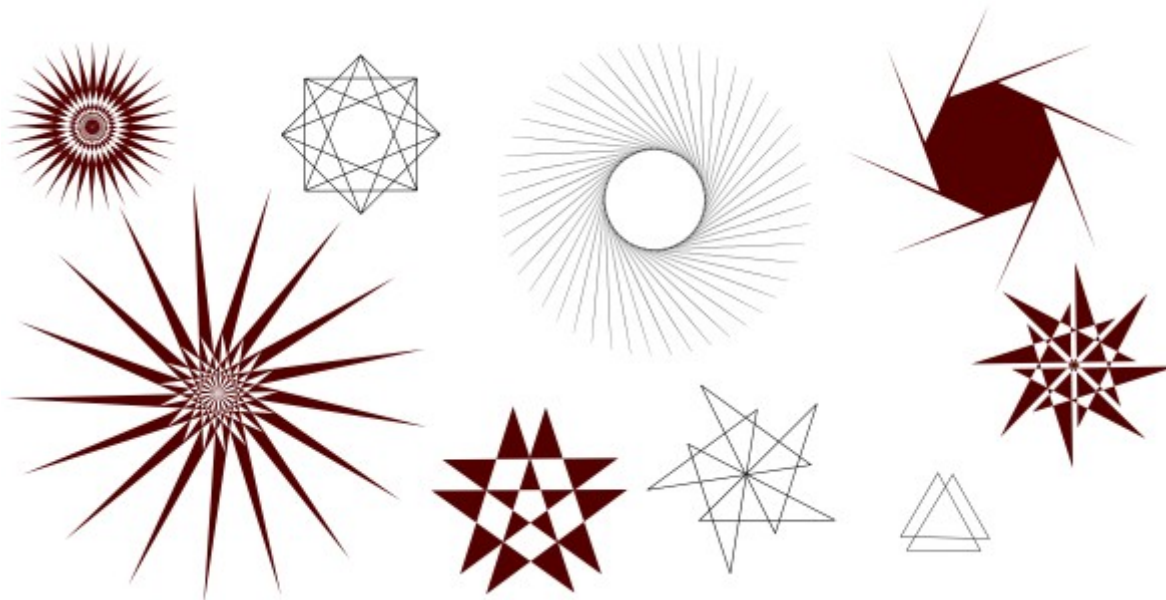


Ko rišete novo zvezdo ali mnogokotnik:

- Vlecite s pritisnjeno tipko Ctrl za povečanje kota v korakih po 15 stopinj.

Seveda je zvezda veliko bolj zanimiva oblika (čeprav je pri delu mnogokotnik pogosto bolj uporaben). Ročici zvezde imata rahlo različni funkciji. Prva ročica (prvotno na vrhu kraka, torej na izbočenem oglišču zvezde) vam omogoča daljšanje in krajšanje zvezdinih krakov, ko pa jo zasukate (relativno glede na središče lika), se skladno zasuka tudi druga ročica. To pomeni, da s to ročico zvezdinih krakov ne morete nagniti.

Drugo ročico (prvotno na vbočenem oglišču, med dvema krakoma) lahko, nasprotno, prosto premikate radialno in tangencialno, ne da bi vplivali na ročico na vrhu kota. (Pravzaprav lahko ta ročica postane ročica na vrhu kota, če jo premaknemo bolj stran od središča kot prvo ročico.) S to ročico lahko nagibamo zvezdine krake, in tako dobimo različne vrste kristalov, mandal, snežink in ježkov:



Če želite preprosto zvezdo brez okraskov, lahko ročici za nagnjenost začasno odvzamete sposobnost nagibanja:

- Vlecite s Ctrl in kraki bodo povsem radialni (brez nagnjenosti).
- S kombinacijo Ctrl+klik odstranite nagnjenost brez vlečenja.

V nadzorni vrstici je tudi polje Razmerje višine krakov, ki določa razmerje med razdaljama obeh ročic do središča.

Inkscapove zvezde pa skrivajo še nekaj trikov. V geometriji je mnogokotnik lik z ravnimi stranicami in ostrimi koti. V realnem svetu pa so lahko prisotne tudi različne stopnje ukrivljenosti in zaobljenosti — Inkscape zna narediti tudi to. Zaobljenje zvezde ali mnogokotnika deluje nekoliko drugače kot zaobljenje pravokotnika, saj za to ne potrebujete posebne ročice, temveč:

- Pritisnite Shift+vlecite tangencialno na ročico, da zaobljite zvezdo/mnogokotnik.
- Uporabite Shift+kliknite na ročico, da odstranite zaobljenje.

2.1.5 Risanje spiral

Inkscapovo Orodje za risanje spiral (F9) je precej vsestransko in je, čeprav ni tako fascinantno kot Orodje za zvezde, včasih zelo uporabno. Podobno kot zvezdo tudi spiralo rišemo in spreminjamo iz središča:

- Uporabite Ctrl+vlecite za povečevanje kota v korakih po 15 stopinj.

Narisana spirala ima dve ročici - na notranjem in zunanjem koncu. Če ju povlečemo, obe ročici navijeta ali odvijeta spiralo (jo "nadaljujeta" oz. spreminjata število vrtljajev). Ostale bližnjice so:

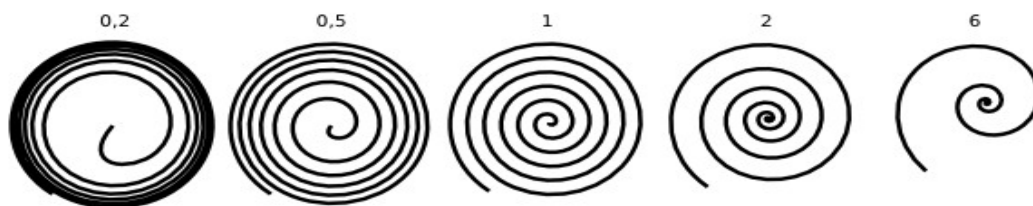
Zunanja ročica:

- Uporabite Shift+vlecite, da zavrtite spiralo okrog središča (brez navijanja/odvijanja) oziroma ji spremenite velikost.
- Uporabite Alt+vlecite, da zaklenete polmer med navijanjem/odvijanjem.

Notranja ročica:

- Uporabite Alt+poteg navpično za zgoščevanje/redčenje.
- Alt+klik ponastavi zgoščevanje.
- Shift+klik premakne notranjo ročico v središče.

Zgoščevanje spirale je stopnja spremenljivosti vrtljajev. Ko je vrednost enaka 1, je spirala enakomerna; ko je vrednost manjša od 1 (Alt+poteg gor), spirala postane gostejša na robu; ko je vrednost večja od 1 (Alt+poteg dol), je spirala gostejša proti središču.



Podobno kot Orodje za elipse ni uporabno le za risanje elips, temveč tudi za risanje lokov (črte s stalno ukrivljenostjo), je Orodje za spirale uporabno tudi za ustvarjanje krivulj z gladko spremenljivo ukrivljenostjo. V primerjavi z enostavnimi Bezierjevimi krivuljami sta lok ali spirala pogosto bolj uporabna, ker ju lahko skrajšate ali podaljšate z vlečenjem ročice ob krivulji, ne da bi s tem tudi spremenili njuno obliko. Poleg tega pa lahko spirali dodate tudi polnilo, obrobo, ali oboje, in tako ustvarite zanimive učinke.

2.1.6 Risanje črt in krivulj

Z orodjem za prostoročno risanje (F6) lahko poljubno rišemo črte po risalni površini. Začnemo s klikom na levi gumb miške in miško poljubno vlečemo po risalni površini. Lahko tudi kliknemo na levi gumb miške, gumb spustimo in miško prestavimo drugam. Nariše se ravna črta. Ko ponovno kliknemo se črta zaključi. Če med risanjem ravne črte držimo tipko Ctrl, se črta riše pod kotom, ki je večkratnik kota 15°.

2.1.7 Risanje krivulj in ravnih črt

Z orodjem za risanje krivulj in ravnih črt (Shift + F6) lahko rišemo ravne ali ukrivljene črte. Ravno črto narišemo tako, da kliknemo na risalno površino, miško premaknemo drugam in še enkrat kliknemo. Nariše se ravna črta. Če miško premaknemo drugam, se risanje ravne črte nadaljuje. S klikom na gumb miške, določimo končno točko črte. Krivuljo narišemo tako, da kliknemo na prvo točko in držimo tipko na miški, premaknemo kazalec na drugo točko, spustimo tipko in s premikanjem miške rišemo krivuljo. Ta gumb pa ima še tretji način risanja in sicer tako, da s klikom označimo začetno točko, gumb miške držimo in premikamo miško. Pri tem se riše krivulja z ročicami, ki spreminjajo obliko krivulje. Risanje zaključimo z dvojnimi klikom. Tudi pri tem orodju velja, da če pri risanju ravne črte pritisnemo tipko Ctrl, se črta riše pod večkratnikom kota 15°.

2.1.8 Risanje konektorjev (povezovalnih črt) diagrama

Z orodjem za risanje konektorjev (Ctrl + F2) povežemo dva predmeta med seboj. Če katerega od njiju premaknemo se premakne tudi povezava. Povezavi lahko določimo tudi lastnosti (barvo, zaključek itd.). Ko orodje izberemo, se z miško postavimo na prvi predmet. V sredini predmeta se pokaže kvadrček, na katerega kliknemo. Z miško se postavimo na drug predmet in tudi na tem predmetu kliknemo na kvadrček v sredini. Naredi se povezava med predmetoma.



2.1.9 Risanje s kaligrafskim čopičem

Orodje za risanje kaligrafskih potez oz. poteze čopiča (Ctrl + F6) najlažje spoznamo tako, da ga uporabimo in z njim rišemo po risalni površini. Debelina čopiča se uravnava s smernimi tipkami. Tipka v levo čopič tanjša, tipka v desno pa ga debeli. Namesto miške bi lahko uporabljali tudi risalno pero, ki je lahko občutljivo na pritisk, vendar pa to že presega začetni tečaj.

2.2 Izbiranje predmetov in osnovna opravila s predmeti

2.2.1 Izbiranje predmetov z orodjem za izbiranje

Predmete s katerimi želimo delati je najprej potrebno izbrati. V pomoč nam je orodje izbirnik, ki ga prikličemo s klikom nanj oz. tipko F1 (izberi in preoblikuj predmete). Zadnji predmet, ki smo ga narisali je vedno izbran, če pa želimo izbrati drug predmet, to storimo z miško.

Ko z izbirnikom izberemo predmet, se okoli njega pojavijo puščice, ki kažejo v vse smeri. S temi puščicami spreminjamo velikost predmeta. Če na predmet kliknemo še enkrat, vogalne puščice spremenijo obliko v polkrožne. S temi puščicami predmet obračamo.



Z ročicama za spreminjanje velikosti lahko predmet raztezate v vse smeri ali ga celo premaknete vzporedno s stranicami.

2.2.2 Izbiranje predmetov med delom z orodji za risanje

Predmet lahko izberemo tudi z istim orodjem, kot smo ga ustvarili (pravokotnik z orodjem za risanje pravokotnikov, zvezdo z orodjem za risanje zvezd...). V tem primeru se na predmetu prikažejo ročice za urejanje predmeta. Delo z ročicami smo že spoznali v prejšnjih poglavjih.

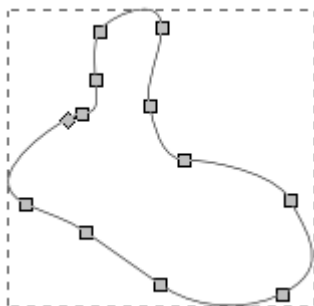
2.2.3 Izbiranje predmetov brez polnila

Predmete, ki so narejeni s polnilom izberemo tako, da kliknemo v notranjost predmeta. Predmete, ki pa nimajo polnila (npr. prostoročno narisani in zaključeni predmeti), pa na takšen način ne moremo izbrati. Takšne predmete je potrebno izbrati s klikom na obrobo predmeta.

2.3 Urejanje poti po vozliščih

Z orodjem za urejanje poti po vozliščih (F2) lahko vozlišča poljubno urejamo. Ko s tem orodjem izberemo določen predmet, se pokažejo vsa vozlišča, ki jih predmet ima. Največ

vozišči imajo seveda predmeti, ki smo jih prostoročno narisali.



Z uporabo tega orodja dobimo v vodoravni orodni vrstici številna nova orodja za delo z vozišči.



Podrobneje se z njimi ne bomo ukvarjali, saj je namen orodja razviden že z opisom, ki se pojavi, ko na orodje postavimo miškin kazalec.

2.4 Prilagajanje predmetov s kiparjenjem oz. slikarjenjem



Z orodjem za kiparjenje oz. slikarjenje (Shift + F2) preoblikujemo že narisane predmete. Njegove funkcionalnosti najlažje spoznamo z uporabo na že narisanih predmetih.



Temu orodju lahko prilagajamo širino, silo, pritisk vhodne naprave (miške, peresa...), izberemo način delovanja orodja (odrivaj dele poti v vse smeri, skrči (vstavljen) dele poti, narasti začetne dele poti, privlači dele poti priti kazalcu, odbijaj dele poti od kazalca, dodaj hrapavost delom poti, barvaj z barvo orodja po izbranih predmetih in variraj barve izbranih predmetov). Pri prvih šestih načinih lahko določamo še zvestobo, pri zadnjih dveh pa lahko nastavljamo še kanale za obarvanost, nasičenost in prekrivnost predmeta.

2.5 Približevanje in oddaljevanje pogleda



Najlažji način je pritiskanje tipk +, - ali =. Uporabite lahko tudi Ctrl+srednji gumb ali Ctrl+desni gumb za približanje pogleda, Shift+srednji gumb ali Shift+desni gumb za oddaljitev podgleda, ali pa držite Ctrl in vrtite miškin kolesček. V spodnjem desnem kotu okna lahko stopnjo povečave tudi izberete ali vpišete v odstotkih. Končno pa imamo tudi orodje za približevanje in oddaljevanje pogleda v orodjarni (F3). Z njim lahko približate območje tako, da ga obkrožite.

Inkscape si zapomni tudi zgodovino povečav, ki ste jih med delom uporabili. Pritisnite ` za premikanje skozi prejšnje povečave ali Shift+` za prejšnje bodoče.

2.6 Zapolni zaključena območja



Orodje je namenjeno polnjenju (barvanju) predmetov (Shift + F7). Enako lahko naredimo tudi tako, da predmet označimo in nato kliknemo na ustrezno barvo.

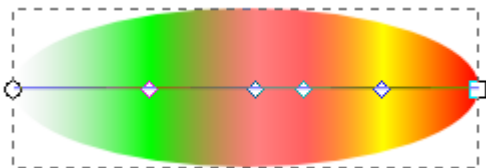
2.7 Ustvari in urejaj besedilo



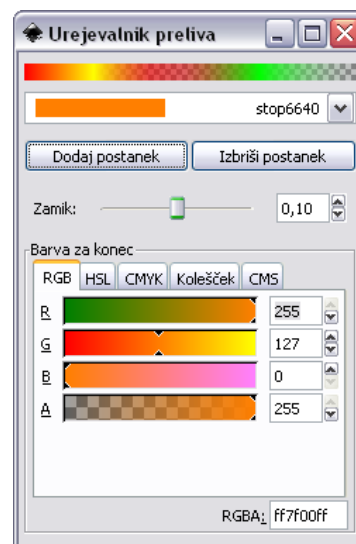
Orodje je namenjeno pisanju besedila (F8). Pišemo lahko tudi posamezne črke, jim določamo lastnosti in jih potem sestavimo v besedilo.

2.8 Ustvari in urejaj prelive

Orodje je namenjeno prelivanju ene barve v druge. Z njim lahko ustvarimo zelo zanimive učinke.



Pri tem si pomagamo z urejevalnikom preliva. Z dodajanjem postankov lahko določamo število barv, ki se bodo prelivale. Vsakemu postanku namreč opredelimo barvo in zamik.



2.8.1 Izbira barve s slike



S pomočjo tega orodja (F7) lahko izberemo odtenek barve, ki smo jo nekje že uporabili in bi ga brez te pomoči težko še enkrat našli. V statusni vrstici se izpiše, katera barva je izbrana in kako jo shranimo za uporabo:

#2ad200 alfa 0,824 pod kazalcem. Pritisnite z miško za izbiro barve, držite Shift in kliknite, da nastavite barvo poteze, z Alt izbere

2.8.2 Brisanje predmetov

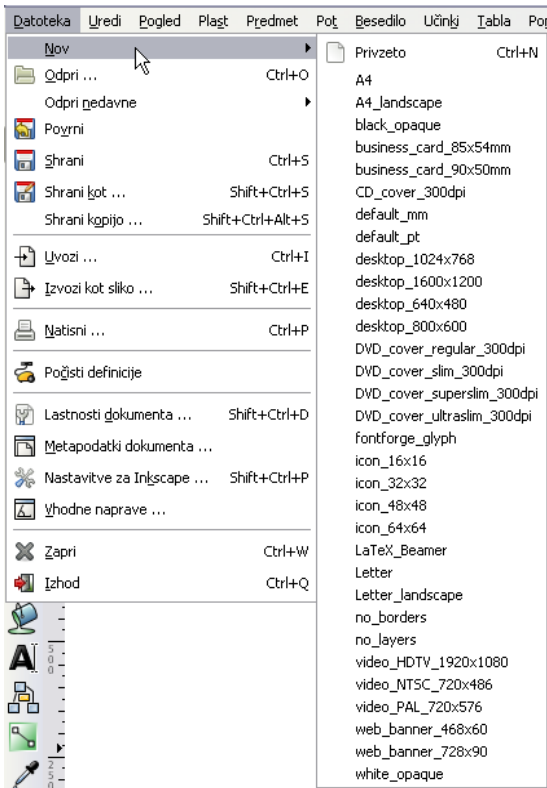
Predmet izbrišemo tako, da ga označimo in nato pritisnemo tipko Delete.

2.8.3 Premikanje predmetov

Predmete najlažje premikamo z miško. Predmet označimo, se z miško postavimo znotraj predmeta, da se pojavi križ z puščicami v vse štiri smeri, kliknemo z levo tipko miške, jo pridržimo in predmet premaknemo drugam. Označen predmet lahko premikamo tudi s smernimi tipkami. Če pri tem pritisnemo še tipko Shift, se predmet premika hitreje.

3 MENIJI V INKSCAPE-U

3.1 Datoteka



V meniju Datoteka so zbrani ukazi za delo z datotekami, kot so: Nov, Odpri, Shrani, Shrani kot... Vsi ti ukazi so nam znani že iz ostalih programov in jih zaradi tega ne bomo opisovali. Morda se samo seznanimo z ukazi, ki so v programu Inkscape specifični.

Če izberemo ukaz Nov se v podmeniju prikažejo predloge v velikosti risalne podlage.

Povrni še enkrat odpre trenutno datoteko. Pri tem izgubimo vse, kar smo od zadnjega shranjevanja počeli in odpre se datoteka s podatki, ki so bili nazadnje shranjeni.

Uvozi – uvažamo lahko različne formate slik.

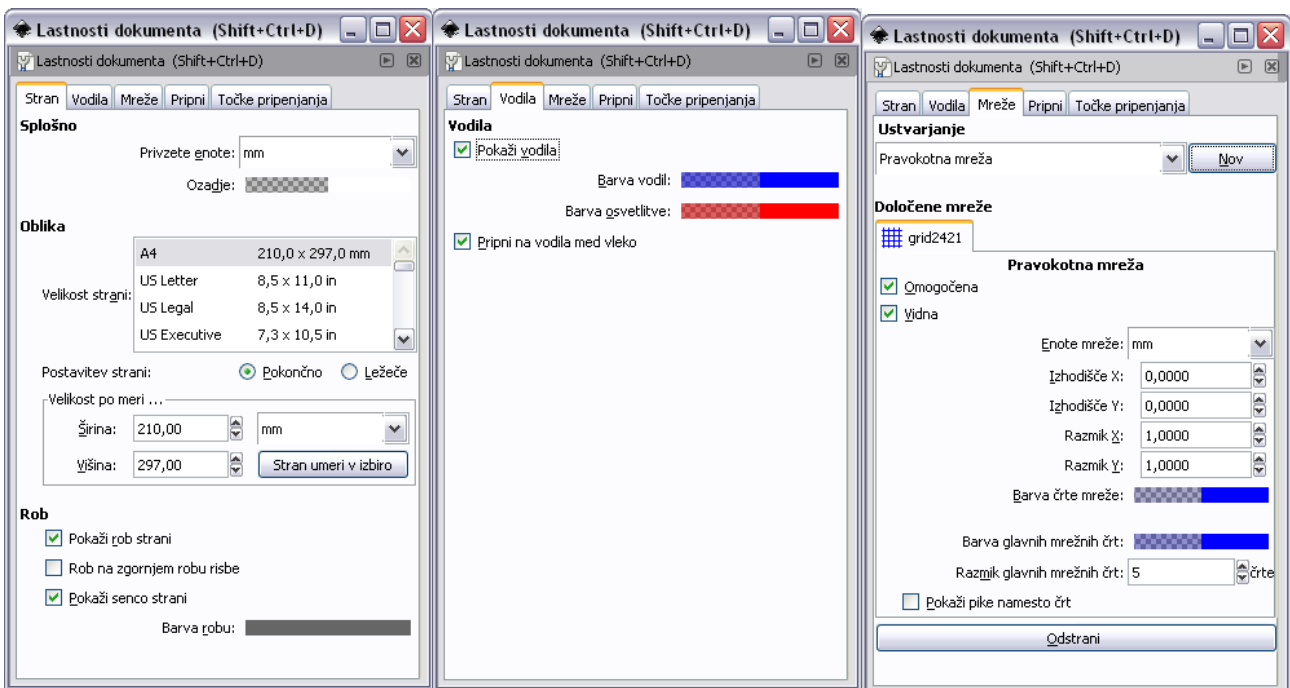
Izvozi – izdelane slike lahko izvažamo v različne slikovne formate.

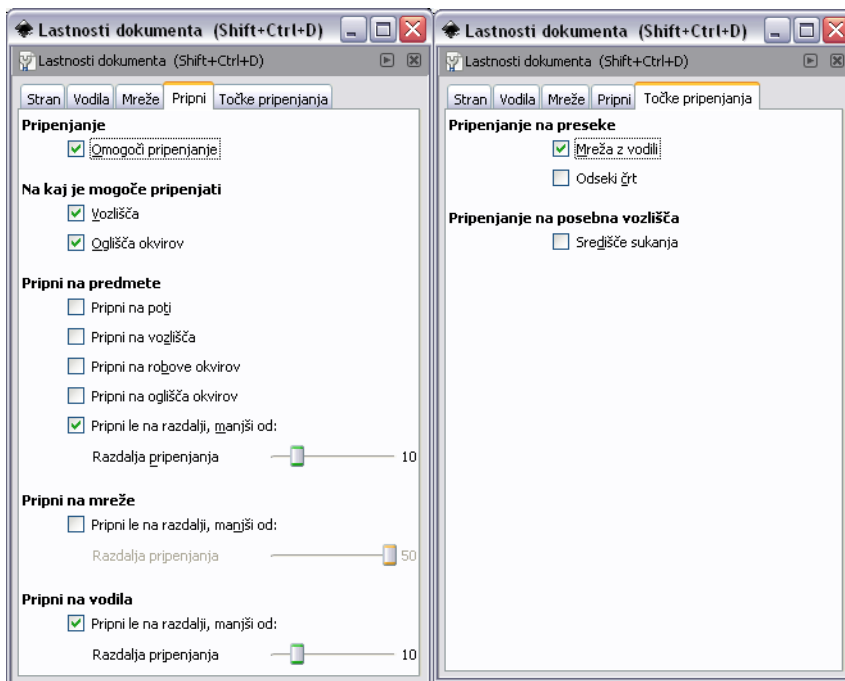
Počisti definicije – odstrani nepotrebne definicije (kot so preliv ali obrezovanje) iz dokumenta.

Nastavitve za Inkscape – Tu se določi, kako se bo Inkscape obnašal ob uporabi različnih orodij.

Vhodne naprave – določi se vhodna naprava, kot je na primer grafična tablica.

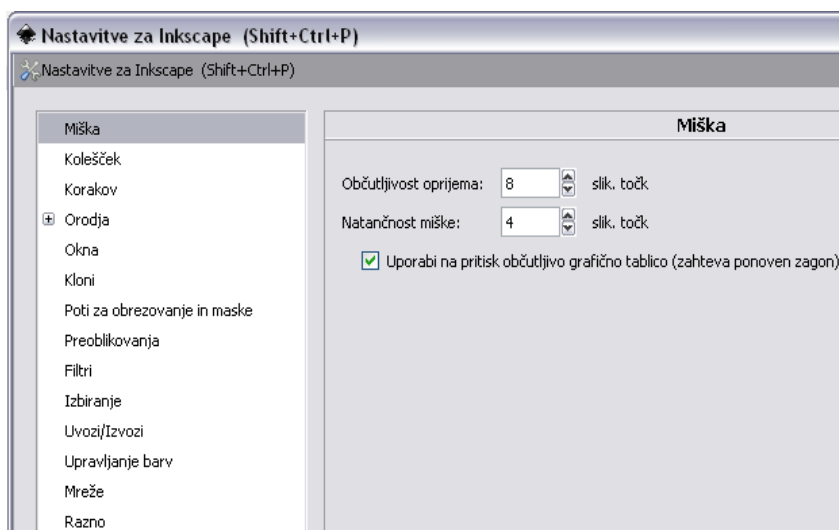
3.1.1 Lastnosti dokumenta





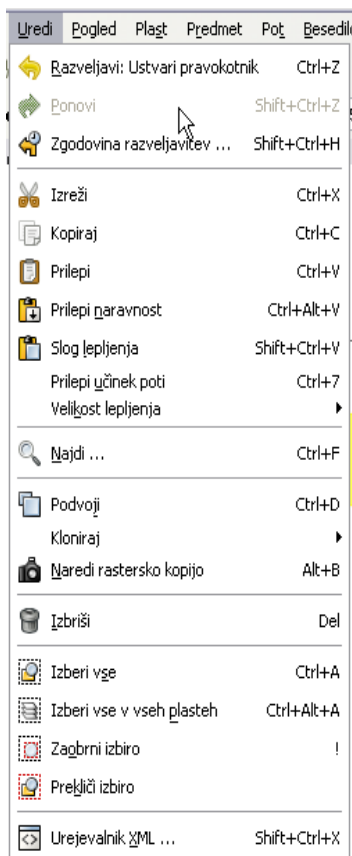
Okno lastnosti dokumenta ima več zavihkov na katerih za posamezen dokument nastavljamo način obnašanja dokumenta. Tako na zavihku Stran nastavljamo mersko enoto dokumenta, ozadje, velikost risalne površine in prikaz roba. Na zavihku Vodila nastavljamo prikaz in pripenjanje na vodila. Na zavihku Mreže nastavljamo prikaz in ustvarjanje nove mreže. Na zavihku Pripni določamo, kako se bodo predmeti pripenjali na mrežo in pomožne črte. Na zavihku Točke pripenjanja pa določamo, kam se predmeti pripenjajo (na preseke in/ali središča vrtenja).

3.1.2 Nastavitve za Inkscape



V oknu Nastavitve za Inkscape se nastavlja, kako naj se Inkscape obnaša pri uporabi miške, različnih orodij, kako se obnašajo okna, klonirani predmeti ipd. Preveriti je potrebno vse nastavitve, da nas Inkscape ne preseneti s svojim vedenjem. Lahko se namreč obnaša drugače, kot smo pričakovali, vendar to le za to, ker nismo preverili nastavitvev.

3.2 Uredi



Prilepi – prilepi predmete iz odložišča pod miškin kazalec.

Prilepi naravnost – prilepi predmete iz odložišča na izvorno mesto.

Slog lepljenja – na označen predmet prilepi sloge kopiranega predmeta (npr. barvo, zasičenost, obrobo...).

Prilepi učinek poti – uporabi učinek poti kopiranega predmeta na izbiri.

Velikost lepljenja – Izbrani predmet prilagodimo velikosti kopiranega predmeta.

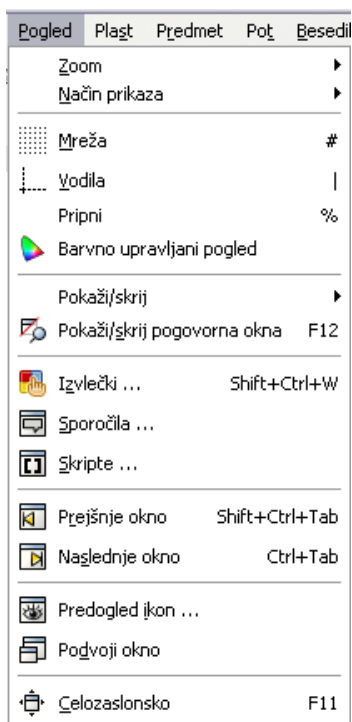
Podvoji – izbrani predmet podvoji na isto mesto. Predmet je potrebno umakniti, da vidimo, da je res podvojen.

Kloniraj – ukaz ima več možnosti, glavna pa je, da naredi dvojnik označenega predmeta, ki se spreminja enako, kot original.

Naredi rastersko kopijo – kopija izbranega predmeta se pretvori iz vektorske v rastrsko sliko.

Urejevalnik XML - Inkscape shranjuje datoteke v XML jeziku, ki ga lahko odpremo s katerikoli urejevalnikom besedil. Tu pa je vgrajen še priložen urejevalnik XML, ki nam v XML jeziku prikaže, kako je označen predmet opisan.

3.3 Pogled



Zoom – približevanje in oddaljevanje predmetov.

Način prikaza – preklaplja pogled med navadnim in prikazom samo obrobe predmetov.

Mreža – prikaže ali skrije mrežo na risalni površini.

Vodila – prikaže ali skrije vodila. Vodila se narišejo tako, da se potegnejo iz ravnila in služijo poravnavanju predmetov nanje.

Pripni – vključi ali izključi pripenjanje predmetov na mrežo, vodila ali drug predmet.

Barvno upravljani pogled – vključi ali izključi barvni prikaz.

Pokaži/skrij – prikazovanje oz. skrivanje orodnih vrstic.

Pokaži/skrij pogovorna okna – prikazuje oz. skriva pogovorne palete.

Izvlečki – prikaže paleto Izvlečki iz katere lahko izbiramo barve predmetov.

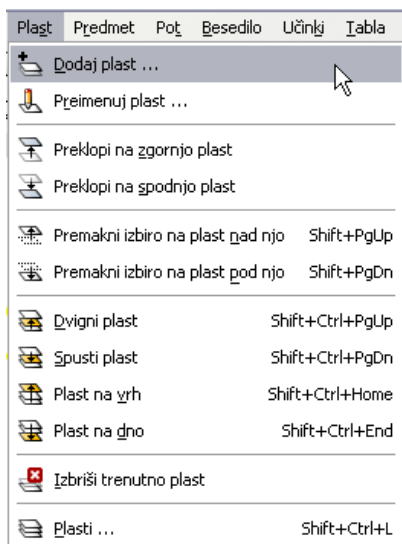
Predogled ikon – s tem ukazom se odpre okno v katerem pregledujemo, kako bo videti risba, če bi iz nje izdelali ikone v

različnih velikostih.

Podvoji okno – odpre se še eno okno Inkscape-a z enako vsebino.


Celozaslonsko – Inkscape se prikaže čez celoten zaslon, skrije se naslovna vrstica in okenska opravilna vrstica.

3.4 Plast



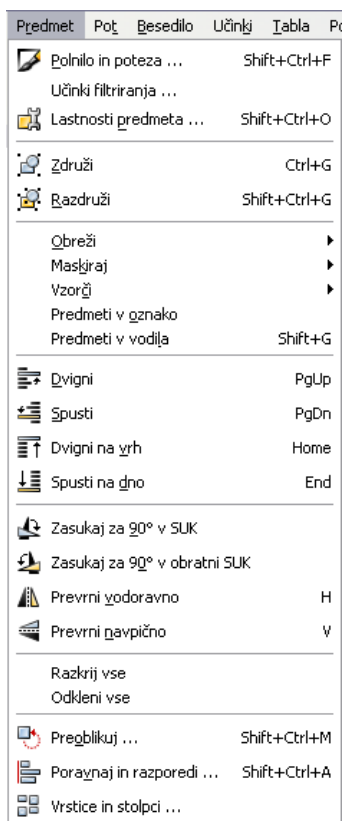
Plasti si najlažje predstavljamo kot prozorne folije, ki jih polagamo eno na drugo. Če na spodnjo nekaj narišemo in damo preko nje naslednjo, se skozi njo vidi, kaj je na spodnji narisan. Če po drugi rišemo, se spodnja še vedno vidi, se pa prikrijejo predmeti, ki so pod narisanim predmetom na zgornji foliji. Ničesar, kar je narisan na spodnji foliji, ne pokvarimo. Folije lahko med seboj tudi menjavamo.

Enako se vedejo tudi plasti. Temu je namenjen meni Plast, ter paleta Plasti. Samih ukazov ni potrebno posebej opisovati, saj je že iz samega ukaza razvidno, kaj se s plastjo lahko zgodi.

Pri delu s plastmi je potrebno omeniti še statusno vrstico, ki tudi olajša delo s plastmi - .

Prva ikona v obliki očesa vklaplja oz. izklaplja vidnost trenutne plasti. Druga ikona v obliki ključavnice zaklepa oz. odklepa trenutno plast. Zaklenjene plasti ni možno spreminjati. Spustni seznam pa omogoča preklapljanje med plastmi. S pomočjo palete Plasti (Shift+Ctrl+L), je možno določati tudi prosojnost oz. prekrivnost posamezne plasti.

3.5 Predmet



Polnilo in poteza – vklopi prikaz palete Polnilo in poteza.

Učinki filtriranja – vklopi prikaz palete Učinki filtriranja.

Lastnosti predmeta – vklopi prikaz okna o lastnostih predmeta. V tem oknu lahko predmet tudi skrijemo oz. zaklenemo.

Združi – ukaz omogoča združevanje več označenih predmetov, ki se v tem primeru obnašajo kot en predmet. Lahko vse na enkrat premikamo, jim spreminjamo barvo in ostale lastnosti.

Razdruži – ukaz omogoča razdružitve združenih predmetov.

Obreži – ukaz uporabimo, kadar želimo pri dveh predmetih videti samo presek obeh. Označiti je potrebno oba predmeta in izbrati ukaz Obreži → Nastavi. Z ukazom Obreži → Sprosti, se oba predmeta prikažeta.

Maskiraj – s tem ukazom lahko uporabimo masko enega predmeta na drugem glede na prosojnost in svetlost predmeta.

Vzorči – za uporabo tega orodja je potrebno izbrati orodje za risanje predmetov in izbrati predmet. Predmet dobi dodatno

ročico v obliki prekrižanega kvadratika v zgornjem levem kotu. Z vlečenjem te ročice se predmet spremeni v vzorec.



Predmeti v oznako – ukaz pretvori predmet v oznako črte.

Predmeti v vodila – ukaz pretvori predmet v vodila.

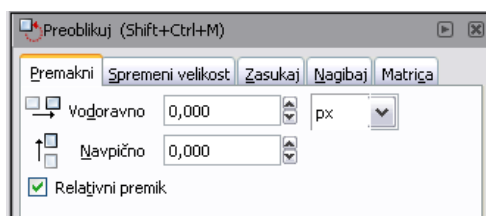
Četrti sklop ukazov premika predmete (predmete pošilja v ozadje oz. ospredje).

Peti sklop ukazov obrača in prevrača predmete.

Razkrij vse – ukaz razkrije vse skrite predmete.

Odkleni vse – ukaz odklene vse zaklenjene predmete.

Preoblikuj – ukaz prikaže paletu Preoblikuj.



Poravnaj in razporedi – ukaz prikaže paletu Poravnaj in razporedi, ki omogoča poravnavo predmetov glede na stran ali predmete med seboj.

Vrstice in stolpci – ukaz prikaže paletu Vrstice in stolpci, s pomočjo katere poravnavamo predmete v vrstice in stolpce.

3.6 Pot

Pot	Besedilo	Učinki	Tabla	Pomoč
	Predmet v pot			Shift+Ctrl+C
	Poteza v pot			Ctrl+Alt+C
	Preriši rastrsko sliko ...			Shift+Alt+B
	Združi			Ctrl++
	Razlika			Ctrl+-
	Presek			Ctrl+*
	Odvzem			Ctrl+^
	Deljenje			Ctrl+/_
	Izreži pot			Ctrl+Alt+/_
	Sestavi			Ctrl+K
	Razstavi			Shift+Ctrl+K
	Zožaj			Ctrl+(
	Razširi			Ctrl+)
	Dinamičen odmik			Ctrl+J
	Povezan zamik			Ctrl+Alt+J
	Poenostavi			Ctrl+L
	Obratno			
	Učinki poti ...			Shift+Ctrl+7

Predmet v pot in Poteza v pot – ukaza spreminjata predmete oz. risane poteze v pot. To pomeni, da predmet izgubi obliko predmeta, ostanejo pa črte, ki jih lahko poljubno oblikujemo.

Preriši rastrsko sliko – ukaz odpre paletu, s pomočjo katere lahko rastrsko sliko spreminjamo v vektorsko.

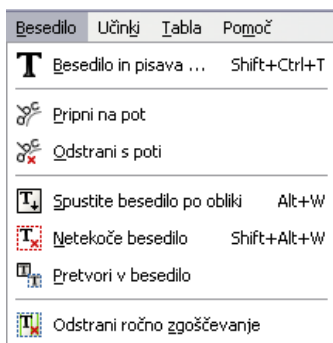
Ostali ukazi do poenostavitve so že s samim prikazom pojasnjeni.

Poenostavi – ukaz odstrani iz predmeta odvečna vozlišča.

Obratno – ukaz zamenja stran izbranih poti. Na primer, če imamo črto, ki ima na eni strani puščico, potem se puščica zamenja na drugo stran.

Učinki poti – ukaz prikaže paletu za spreminjanje učinkov poti.

3.7 Besedilo



Besedilo in pisava – ukaz odpre paletu, s pomočjo katere izbiramo vrsto, velikost, postavitev in usmerjenost pisave.

Pripni na pot – s pomočjo tega ukaza pripnemo besedilo na pot, ukaz Odstrani s poti pa loči besedilo od poti.

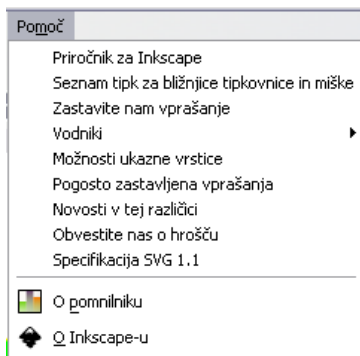
Spustite besedilo po obliki – s tem ukazom se besedilo, ki je na primer napisano v eni vrstici, vstavi v nek predmet in besedilo se prilagodi temu predmetu.

Netekoče besedilo – ukaz naredi ravno obratno. Besedilo, ki je napisano v več vrsticah, pretvori v eno vrstico.

Pretvori v besedilo – pretvori tekoče besedilo v običajno besedilo, ki ga lahko uporabimo v ostalih urejevalnikih besedil.

Odstrani ročno zgoščevanje – ukaz odstrani vsa ročna vrtenja črk v besedilu.

3.8 Pomoč



Meni pomoč je zelo koristen, saj ponuja kar nekaj priročnikov, ki nam služijo kot pomoč pri uporabi programa Inkscape. Z njihovo pomočjo je nastal tudi priročnik, ki je pred vami.

4 PROJEKTI ZA POSLOVNO RABO

4.1 Oblikovanje logotipa

Namen grafičnih programov je risanje in uporaba grafike v poslovne in zasebne namene. Narisani predmeti lahko služijo različnim namenom: kot popestritev spletnih strani, kot ikone ali gumbi v računalniških programih, kot logotip podjetja, kot zaščitni znak ipd. Oblikovanje se lahko zaupa podjetjem, ki se s tem profesionalno ukvarjajo, enostaven predmet pa lahko oblikujemo tudi sami. Nekaj osnov o konceptih in načinih oblikovanja si preberite v vodniku – Gradniki oblikovanja.

Za konec narišimo še primer logotipa:

Teden požarne varnosti



Uporabljena literatura in viri:

1. Priročniki in vodniki iz menija Pomoč v programu Inkscape.
2. Robert Mihelič, Hitri vodnik skozi Corel Draw X3, Založba Pasadena, 2006.
3. Aleš Šuler, Adobe Illustrator 8.0/9.0, Flamingo Založba d.o.o., 2000.
4. Adobe Photoshop CS3, Učilnica v knjigi, Uradni učbenik podjetja Adobe Systems, Založba Pasadena, 2008.