

Wstęp do grafiki wektorowej w Inkscape - ćwiczenia

1) Krzyżyk i odcinki

- a) Wybierz narzędzie Ołówek [F6] 
- b) Narysuj odcinek (kliknij w miejscu początkowym i końcowym). Podczas przeciągania naciśnij [Ctrl] c)



Użyj Wskaźnika [F1]  do zaznaczenia odcinka

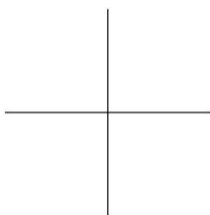
i ustal jego długość na 40mm



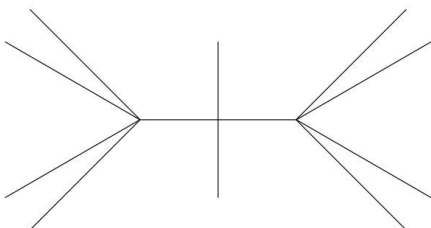
- d) Zrób duplikat [Ctrl+D] odcinka i kliknij w niego tak, by uchwyty zmieniły kształt jak poniżej



- e) Z klawiszem [Ctrl] przeciągaj uchwyt zaznaczony powyżej aż uzyskasz kąt 90° (skacze co 15°)

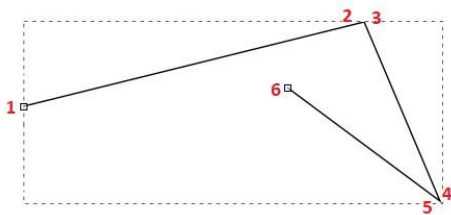


- f) Duplikując, przesuując i obracając odcinki uzyskaj poniższy rysunek Wskazówka: Sprawdź jak działa obracanie z klawiszami [Shift+Ctrl]

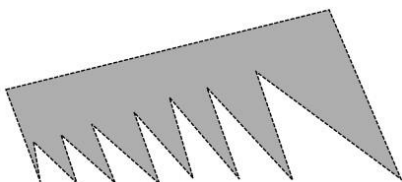


2) Łamana

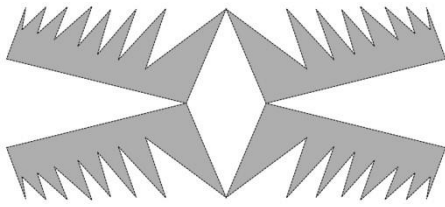
- a) Wybierz narzędzie Ołówek [F6] 
- b) Aby narysować łamaną klikaj w węzły w kolejności jak na poniższym rysunku



- c) Dokończ rysowanie figury

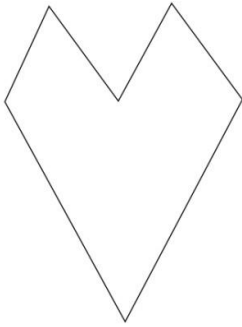


- d) Korzystając z duplikowania [Ctrl+D] oraz z narzędzi do odbijania   utwórz rysunek

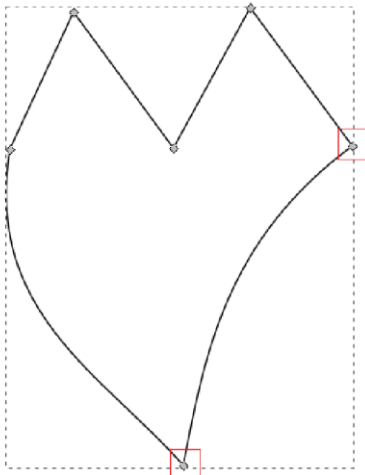


3) Krzywe Beziera

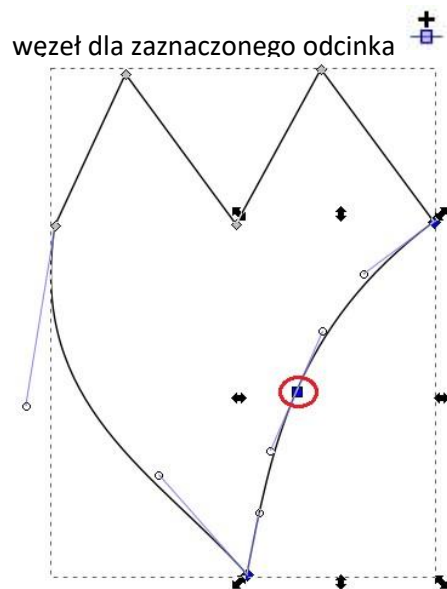
- a) Wybierz narzędzie do rysowania krzywych Beziera [shift+F6]
- b) Klikając w kolejne wierzchołki narysuj podobny kształt



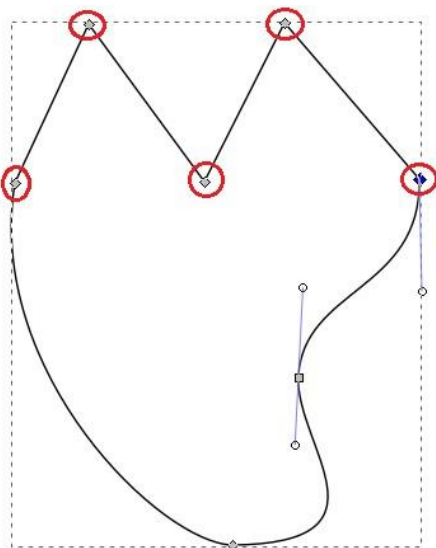
- c) Wybierz narzędzie do edycji węzłów [F2] i przeciągając wskaźnikiem środki dolnych odcinków nadaj im poniższy kształt



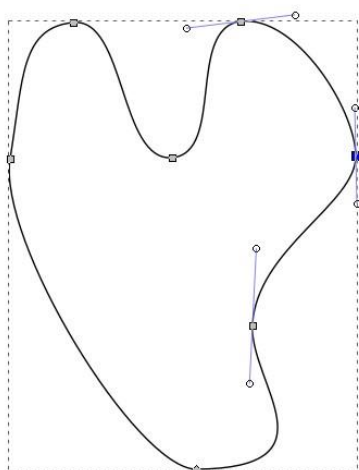
- d) Zaznacz węzły wskazane na powyższym rysunku (pierwszy przez kliknięcie, drugi [Shift+klik]) i wstaw nowy



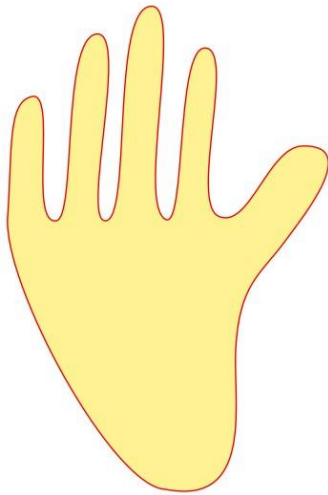
e) Za pomocą przeciągania punktów kontrolnych węzłów ustal kształt



f) Dla węzłów zaznaczonych powyżej na czerwono ustaw symetrię



g) Dodaj potrzebne węzły i ustal kształt podobny do poniższego



4) Chmurka

a)

Za pomocą narzędzia do rysowania okręgów i elips narysuj (z klawiszem Ctrl) okrąg



b)

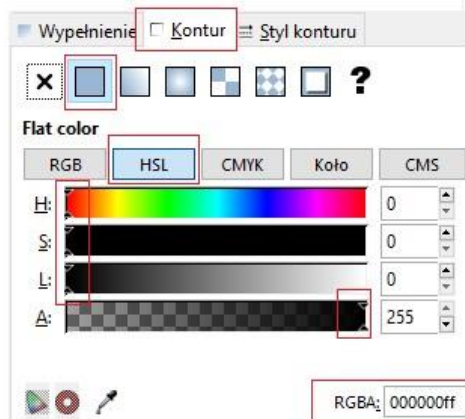
Zaznacz obiekt wskaźnikiem

c)

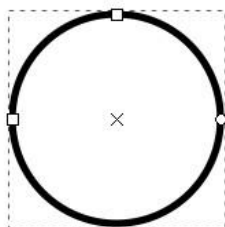
, [Shift+Ctrl+F] ustal brak wypełnienia

W oknie Wypełnienie i kontur,

Wypełnienie i kontur... (Shift+Ctrl+F)



i czarny kontur grubości 1mm

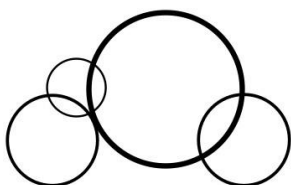


d)

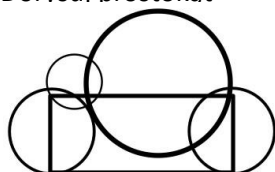
wskaźnikiem , zrób duplikat kilka razy [Ctrl+D], przeciągając uchwyty zmień rozmiar, umieść koła jak poniżej

Zaznacz obiekt

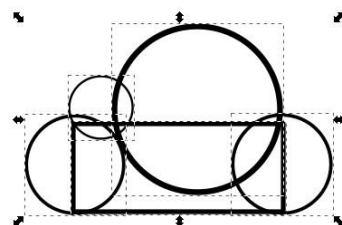
e)



Dorwsui prostokat 



f) Zaznacz wszystkie obiekty [Shift+klik] lub przeciągnij myszką



g) Wybierz polecenie Ścieżka → Suma



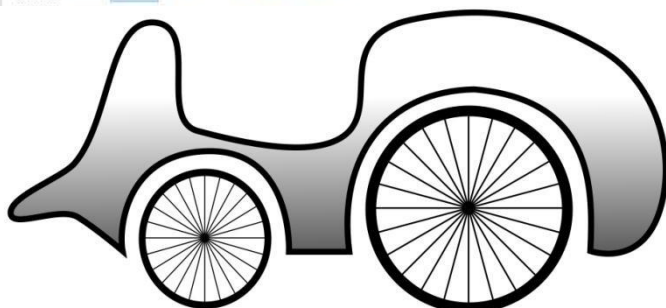
h) Wypełnij chmurkę wybranym kolorem. Zduplicuj i uzyskaj poniższą kompozycję



5) Karetą

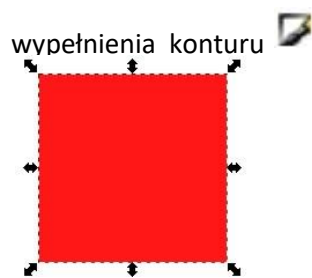
a) Utwórz poniższy rysunek korzystając z: ○ punktu 1 i 3

○ narzędzia do rysowania elips  ○
wypełniania obiektów gradientem liniowym

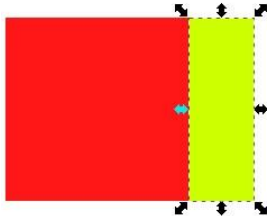


6) Kostka 3D - sześcian

a) Narysuj kwadrat z czerwonym wypełnieniem. Użyj , przeciągania z klawiszem [Ctrl], i narzędzia do

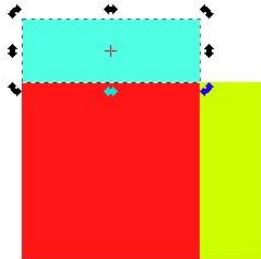


- b) Zrób duplikat kwadratu [Ctrl+D], wypełnij innym kolorem, ustaw obok i zmiejsz szerokość do około 1/3

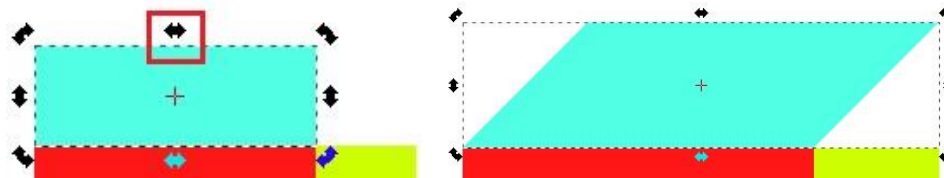


Żółty prostokąt będzie ścianą boczną naszej kostki

- c) Zrób duplikat ściany bocznej [Ctrl+D], wypełnij innym kolorem i ustaw jak poniżej

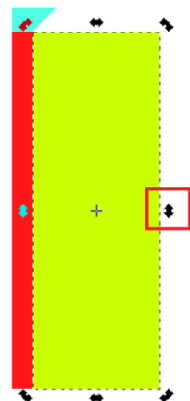


- d) Przy wciśniętych klawiszach [Shift+Ctrl] przeciągnij górny uchwyt pochylania (ścinania) w prawo o 3 skoki, czyli razem 45°

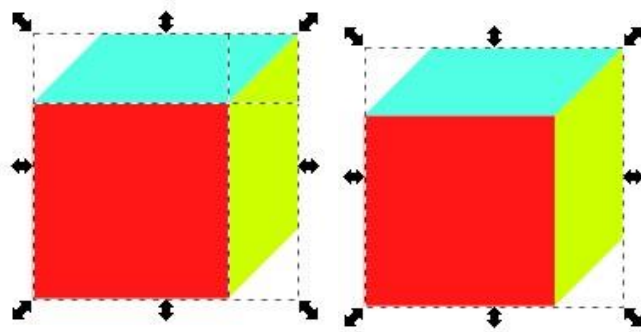


Sprawdź różnicę przy przeciąganiu tylko z klawiszem [Ctrl]

- e) Przy wciśniętych klawiszach [Shift+Ctrl] przeciągnij prawy uchwyt pochylania (ścinania) żółtej ściany bocznej do góry aż połączy się jak poniżej



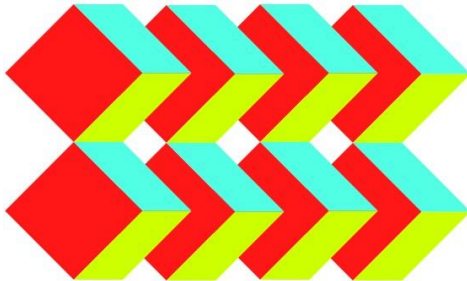
- f) Zaznacz przez [Shift+klik] lub przeciągnięcie myszą wszystkie obiekty i zgrupuj je narzędziem 



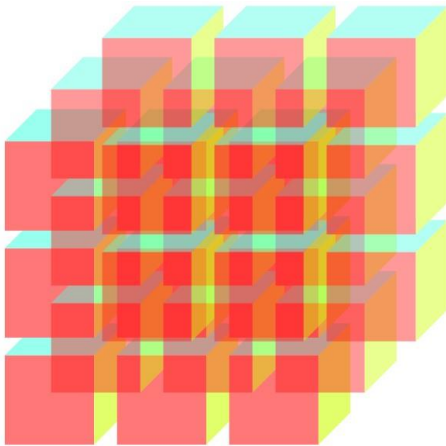
g) Teraz kostka jest jednym obiektem



h) Zadanie 1: Korzystając z jednej kostki uzyskaj poniższy efekt

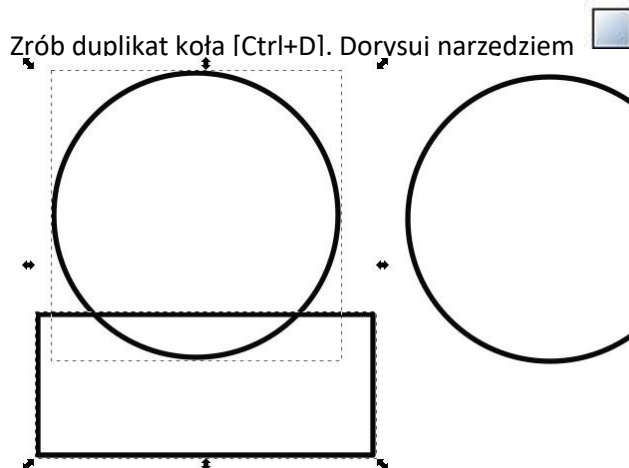
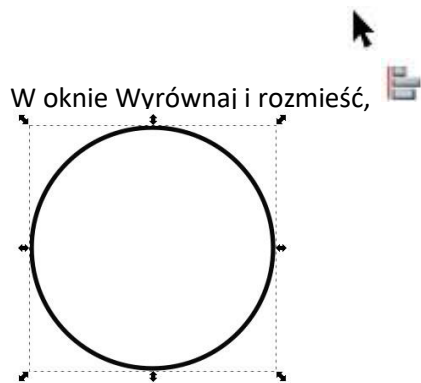


i) Zadanie 2: Korzystając z jednej kostki uzyskaj poniższy efekt (trudniej)



7) Emoticon z piekła rodem

a)



Za pomocą narzędzia do
rysowania okręgów i elips

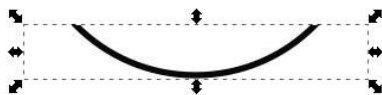
 narysuj (z klawiszem Ctrl)

okrąg b) Zaznacz obiekt
wskaźnikiem

c) , [Shift+Ctrl+F] ustal brak wypełnienia i
czarny kontur grubości 5px

d) prostokąt i zaznacz 2 figury jak poniżej

e)



f)



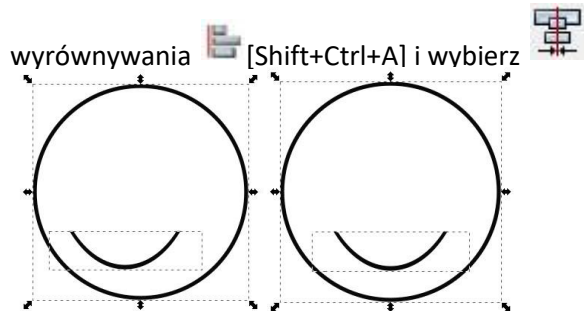
g)

Wybierz polecenie Obiekt → Przytnij → Ustaw

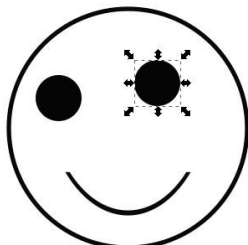
Kształt podobny do ust emotikona ustaw jak poniżej.

Dopasuj wielkość i wygięcie ust .

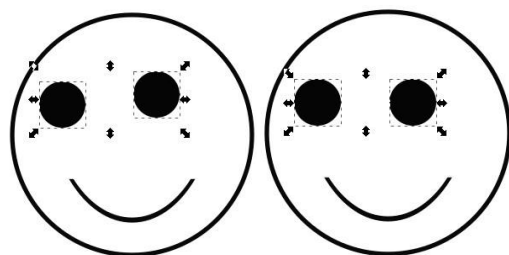
Aby wyrównać usta względem twarzy poziomo do
środką zaznacz obydwa obiekty i wybierz narzędzie



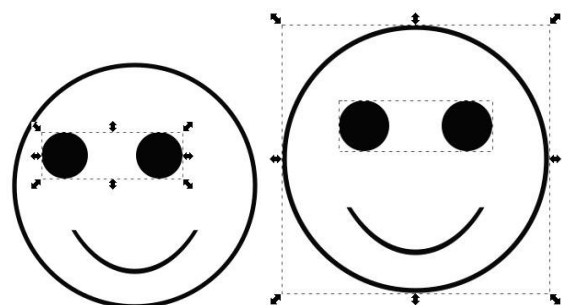
h)



i)



j)



k)



l)

Narysuj jedno czarne oko i je powiel

Zaznacz jedno i drugie oko i wykorzystaj narzędzie do wyrównywania  [Shift+Ctrl+A] oraz  do wyrównania do jednej poziomej linii

Mając zaznaczone oczy wybierz polecenie grupowania obiektów Obiekt → Grupuj , a następnie zaznacz oczy i twarz [Shift+klik] i w oknie narzędzia do

wyrównywania  wyrównaj elementy do środka 

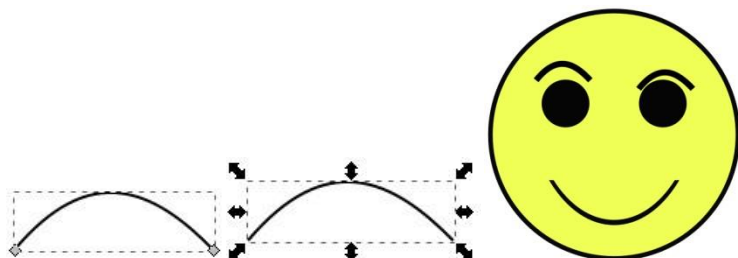
Zaznacz twarz i wypełnij żółtym kolorem

Wybierz narzędzie do rysowania krzywych Beziera i linii prostych  [Shift+F6]. Przeciągając z klawiszem [Ctrl] narysuj poziomy pdcinek, z którego zrobisz brwi



m)

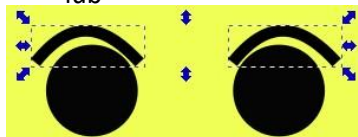
Wybierz narzędzie do edycji węzłów  i wygnij krzywą w górę w środku odcinka. Zaznacz  krzywą i dopasuj jej rozmiar. Ustal odpowiednią grubość konturu. Następnie zrób duplikat [Ctrl+D] i umieść na emotikonie.



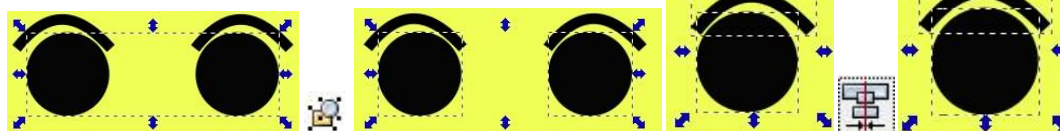
○

○ lub [Shift+Ctrl+A]

○ lub 



Analogicznie wyrównaj do jednej pionowej linii  brwi i oczy. Najpierw jednak rozdziel grupę oczu używając 



n)

Wyrównaj do jednej poziomej linii brwi Zaznacz brwi

o)

i już ☺

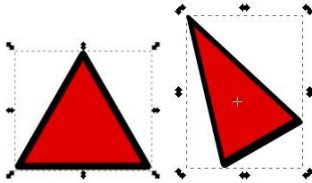


- p) Wykorzystaj narzędzie do rysowania gwiazd i wielokątów  . Ustaw parametry

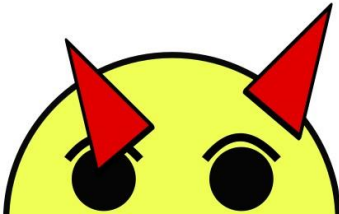


. Narysuj trójkąt.

Ustaw czarny kontur i czerwone wypełnienie. Ustaw kształt i obróć.



- q) Zrób duplikat trójkąt, odbij go poziomo  i umieść jak poniżej.



Za pomocą narzędzia 



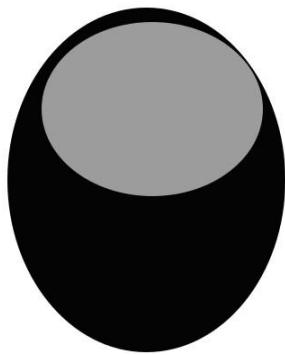
- r) [End] umieść rogi na spodzie
- s) Do pomyslenia: Dorysuj cienie wykorzystując rysowanie elips wypełnionych gradientem radialnym



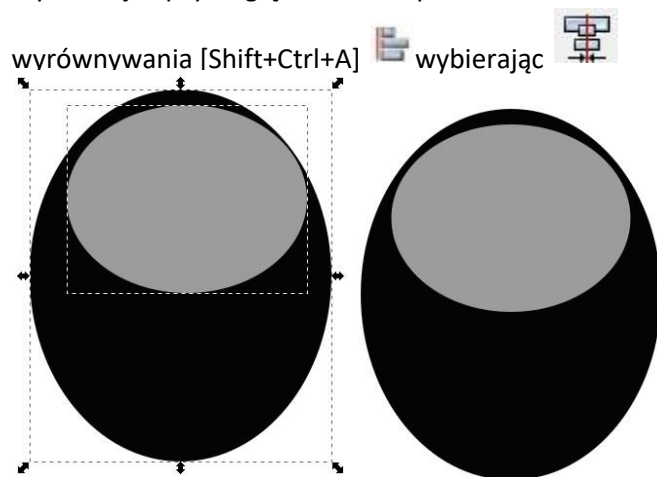
8) Pingwinek

a) Tułów i twarz

- Za pomocą narzędzia do rysowania elips i okręgów [F5]  narysuj 2 elipsy, wypełnij je odpowiednimi kolorami, usuń kontury i ustaw jak poniżej



- Wyrównaj elipsy względem siebie poziomo do środka. Zaznacz obie figury. Użyj narzędzia do



b) Oczy

○

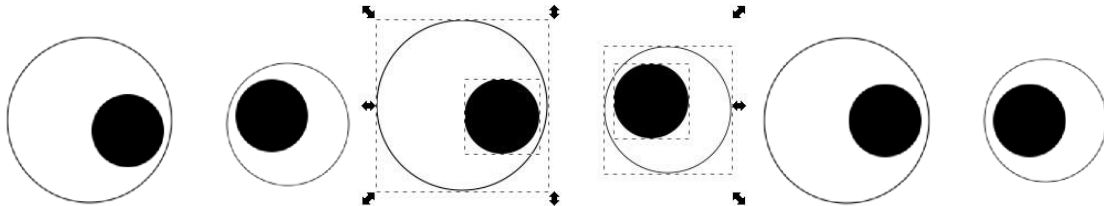
Sa to 4 koła. Użyj narzędzia



z klawiszem [Ctrl], duplikatów [Ctrl+D].

○ Umieść czarne koła w białych. Zaznacz wszystkie koła. Użyj narzędzia do wyrównywania [Shift+Ctrl+A]

wybierając . W ten sposób wyrównasz je pionowo do środka względem siebie.



○ Umieść oczy na twarzy

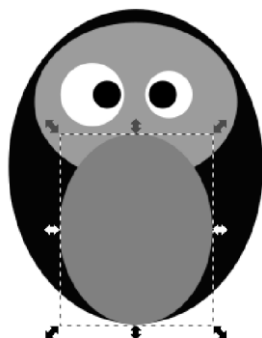


○ Białym kołom usuń kontur



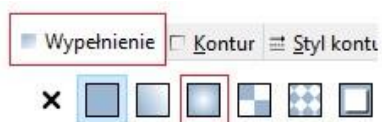
c) **Brzuch** ○ Narysuj elipsę i ustaw ją jak poniżej. Wyrównaj go

poziomo do środka względem tułowia

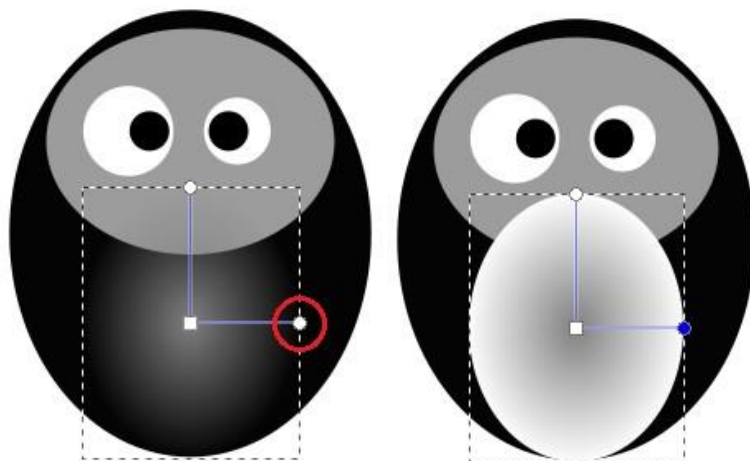


○ Wybierz wypełnienie brzucha gradientem radialnym

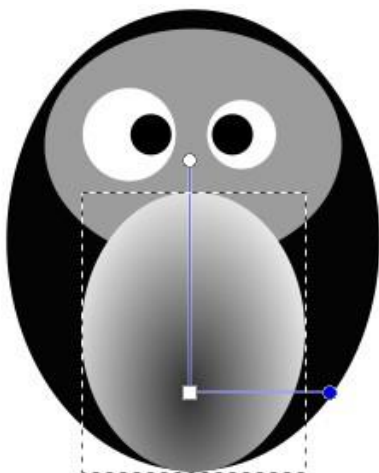
○



Wybierz modyfikację gradientu [Ctrl+F1]  i kliknij w zaznaczony poniżej punkt sterujący gradientu. Następnie wybierz dla tego punktu kolor biały

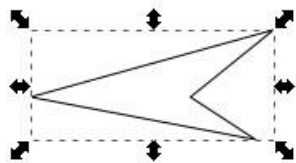


○ W taki sam sposób ustal według uznania kolor dla środkowego punktu gradientu ○ Przeciągając myszką ustal położenie i długości odcinków strujących gradientu.

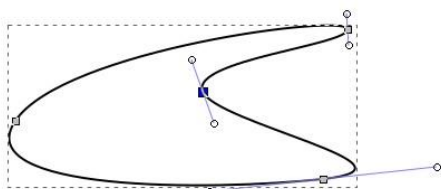


d) **Łapki** ○ Za pomocą narzędzia Pióro [Shift+F6]  narysuj kształt

-
-

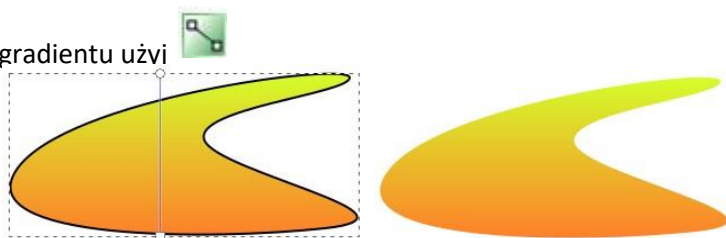


Edytuj węzły i ustaw kształt jak poniżej



- Wypełnij łatkę gradientem liniowym w kolorach żółtym i pomarańczowym i usuń kontur. Do edycji

gradientu użyj



Dopasuj wielkość łatki do pingwina. Zrób duplikat, odbij poziomo i umieść jak poniżej:

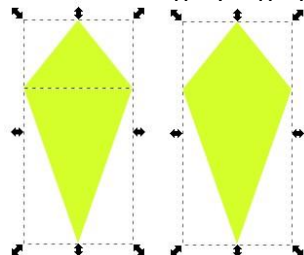


e) **Nos** ○ Nos zbudowany jest z 2 trójkątów

- W narzędziu do rysowania wielokątów ustaw Nowy: Narożniki: 3 ○ Narysuj trójkąt, wypełnij kolorem, usuń kontur, zduplikuj i umieść jak poniżej:



Zaznacz obie figury i zgrupuj



-
- Dopasuj wielkość nosa i jego kształt i umieść na twarzy. Wyrównaj do środka względem tułowia.

○



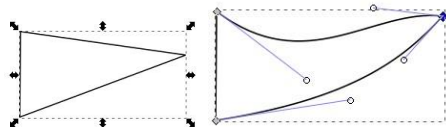
f)

Stosując krzywe Beziea



i edytować węzły

○



○

Skrzydółka

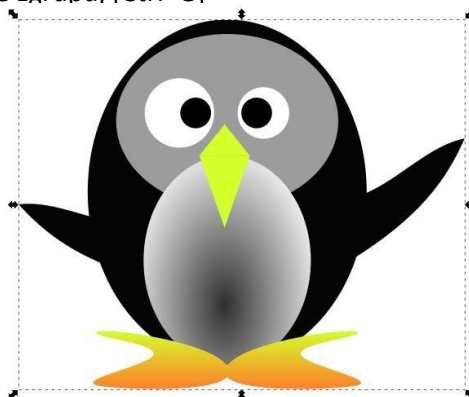
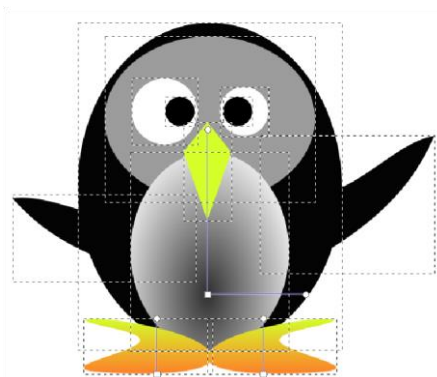
utwórz jedno ze skrzydeł:

Wypełnij kolorem czarnym bez konturu, zduplikuj,
jedno odbij poziomo i ustaw oba skrzydełka
poniżej tułowia

I już 😊



Zaznacz wszystkie obiekty pingwina i je zgrupuj [Ctrl+G] 



g)

h) Zrób 4 pingwiny według uznania



- i) Dla każdego z nich wykonaj **jeden** z filtrów: ○ Fitry → Tekstury → Drukowanie woskiem ○ Filtry → Materiały → Popękana lawa ○ Filtry → Skosy → Błyszczący metal ○ Filtry → Zniekształcenia → Kreda i gąbka

