

Schnupperstunde mit Stift

1





Inkscape-Schnupperstunde 1

Programmvorstellung

Liebe Gimpgemeinde!

Mit Inkscape möchte ich Euch ein tolles Programm vorstellen, das mich seit einiger Zeit fasziniert.

Nicht nur, weil es vektorbasiert ist und somit das Bild unendlich vergrößert oder auch verkleinert werden kann ohne an Qualität einzubüßen, sondern vielmehr auch deswegen, weil mit Inkscape das „Pfaden“ viel einfacher zu bewerkstelligen ist.

Später wird von mir ein kleines Beispiel zum Erstellen eines Objekts mit Inkscape gezeigt, so, dass auch absolute Inkscape-Anfänger es auf Anhieb schaffen werden es nachzuarbeiten, das Objekt in eine SVG-Datei zu speichern und anschließend in eine PNG-Datei zu exportieren.

Im Infokasten unten sind die wichtigsten Informationen zum Programm aufgelistet. Wer den nächsten Schritten folgen möchte, kann sich das Programm auf der offiziellen Seite inkscape.org downloaden.

Infokasten:

Inkscape gehört zu der Gruppe der Vektorgrafikprogramme.
Das Programm ist kostenlos (open licence).

Die Portalseite von Inkscape ist <http://inkscape.org/de/>

Die niedrige Nummer der **Version 0.48.4** (Jul 2013) deutet an, dass das Programm noch in der Entwicklung ist.

Inkscape ist das beste kostenlose Vektor-Programm in diesem Bereich und kann im kreativen Alltag gut eingesetzt werden.

Es gibt für Windows, MacOS und Linux Versionen

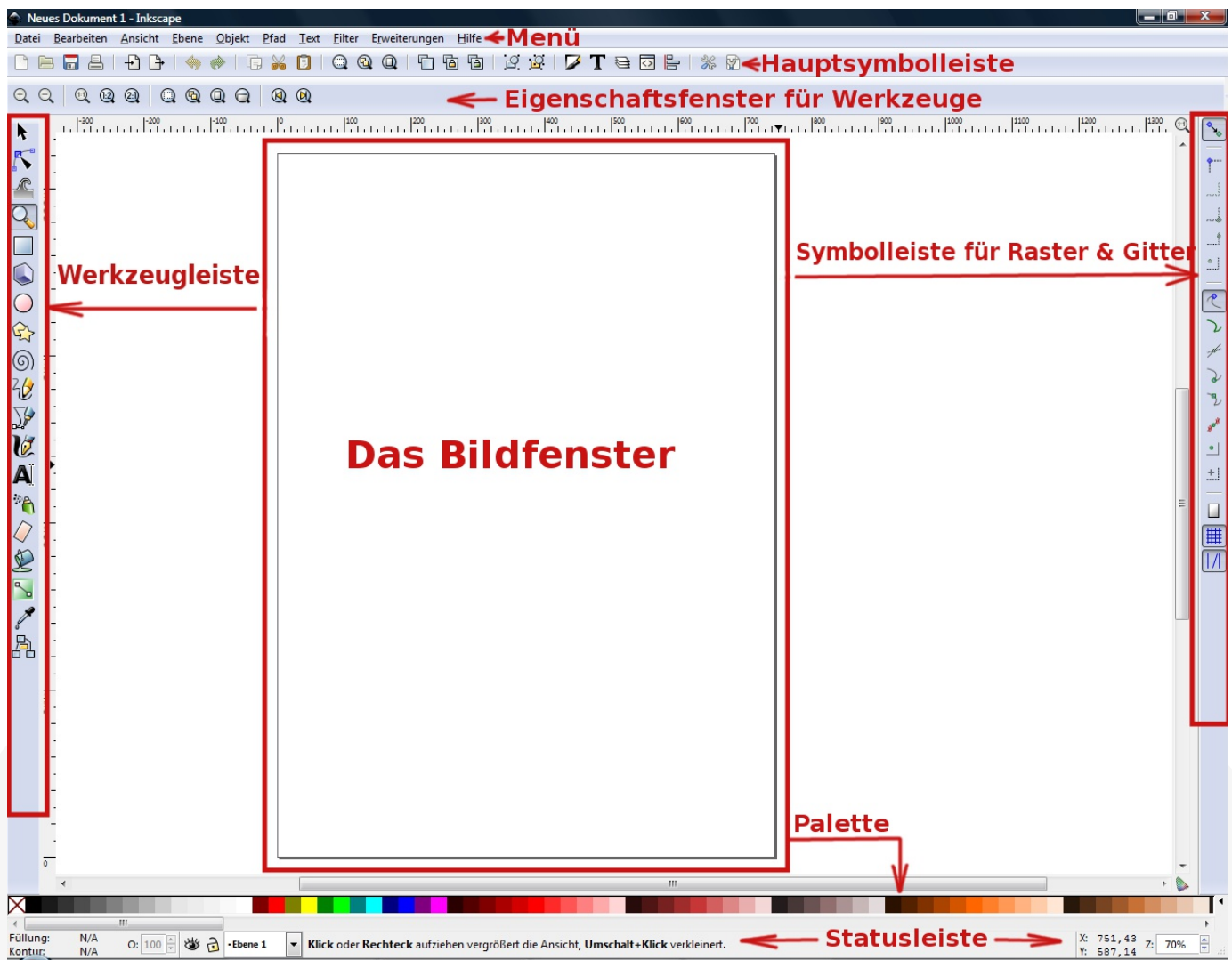
Inkscape verwendet das standardisierte SVG-Dateiformat (Scalable Vector Graphics).
Es können Bilder in den Formaten PostScript, EPS, JPEG, PNG und TIFF importiert werden.
Exportiert wird das Pixelformat PNG sowie verschiedene vektorbasierte Formate.

Was ich sehr anschaulich und praktisch in Inkscape unter dem Menü-Punkt „**Hilfe>Einführungen**“ finde, sind die acht Lektionen (Tutorials), die im Programm installiert sind!

Zum besseren Programmverständnis ist es empfehlenswert alle Tutorials der Reihenfolge nach durchzuarbeiten. Sie helfen wirklich sehr, besonders für den Einstieg ins Programm.

Ich kann es allen nur empfehlen!

Ich persönlich lerne aus diesen Lektionen immer noch und bin bei weitem nicht hinter alle Programm-Funktionen gekommen.

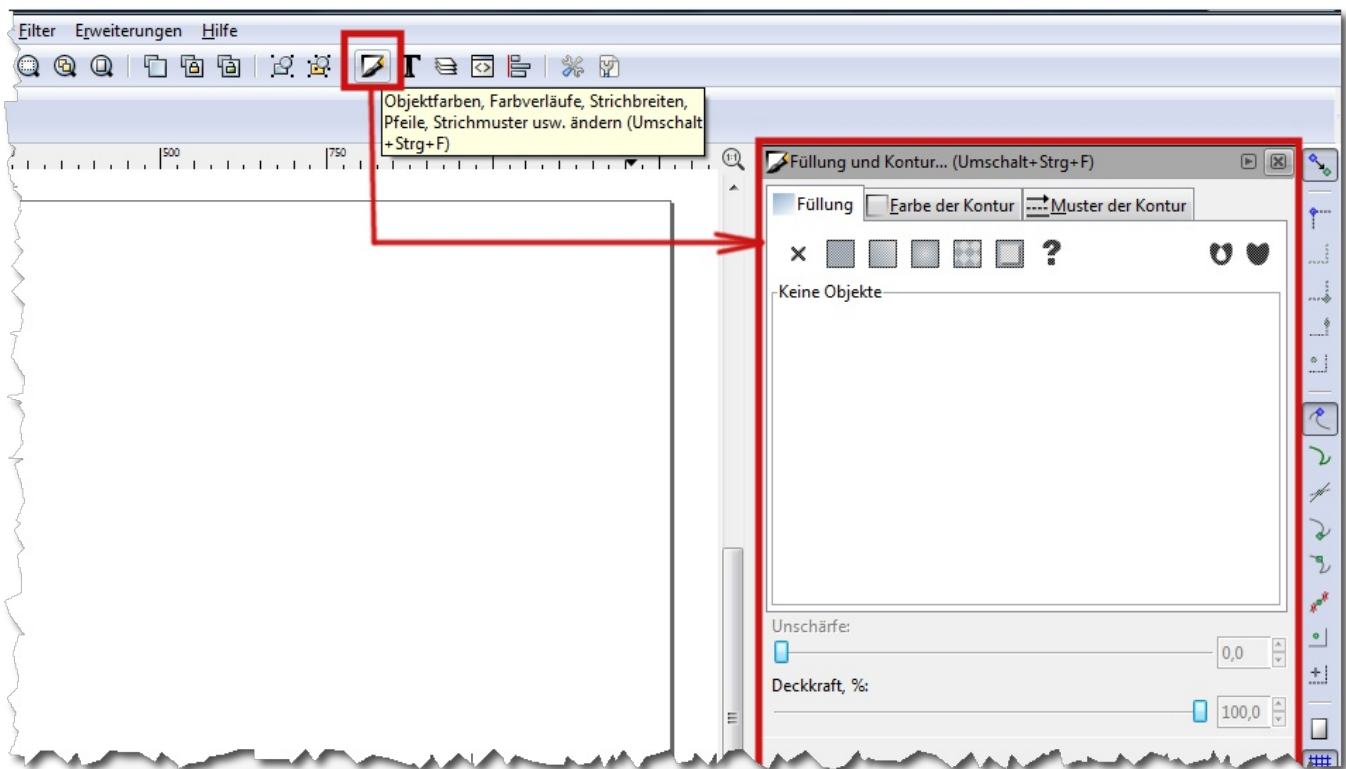


Ist das Programm auf dem Rechner installiert kann es auch schon losgehen.
Nach dem Programmstart öffnet sich das Inkscape-Fenster, das so aussieht.

Die Oberfläche:

In der Mitte befindet sich das *Bildfenster* zum Zeichnen.
Oben die *Menüs* und die *Hauptsymbolleiste*.
Darunter das *Eigenschaftsfenster der Werkzeuge*.
Rechts ist die *Symbolleiste für Raster und Gitter* untergebracht.
Links ist die *Werkzeugleiste* zu finden.
Darunter werden die Farben mit der *Palette* in der *Statusleiste* eingestellt.

Wie in den meisten Programmen sind alle Befehle bei Inkscape auch in den Menüs zu finden.
Links im Programmfenster wird die *Werkzeugleiste* angezeigt. Es ist das meistbenutzte Fenster in Inkscape. Die Leiste ist fest an dieser Stelle verankert, kann aber bei Bedarf ausgeblendet werden.



Sinnvoll wäre auch noch das Dialog-Fenster „**Objektfarben, Farbverläufe, Strichbreiten**“ durch aktivieren des Pinsel-Symbols in der **Hauptsymbolleiste** anzuzeigen, siehe Screenshot.

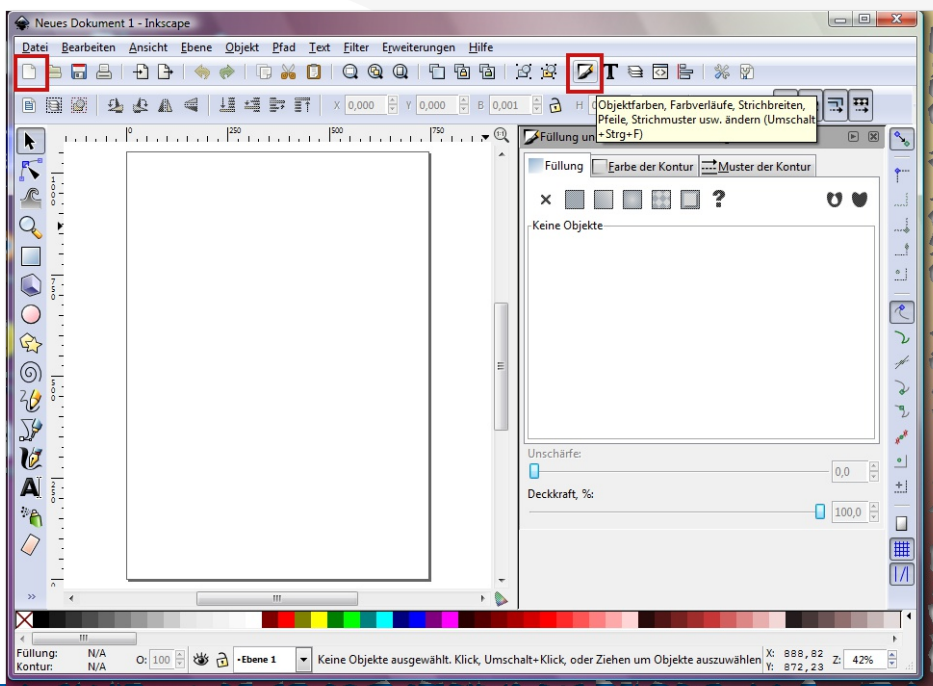
In Inkscape kann sowohl mit der Tastatur als auch mit der Maus gearbeitet werden. Hier sind die Tastenkürzel zu finden: **Wichtige Tastenkürzel**.

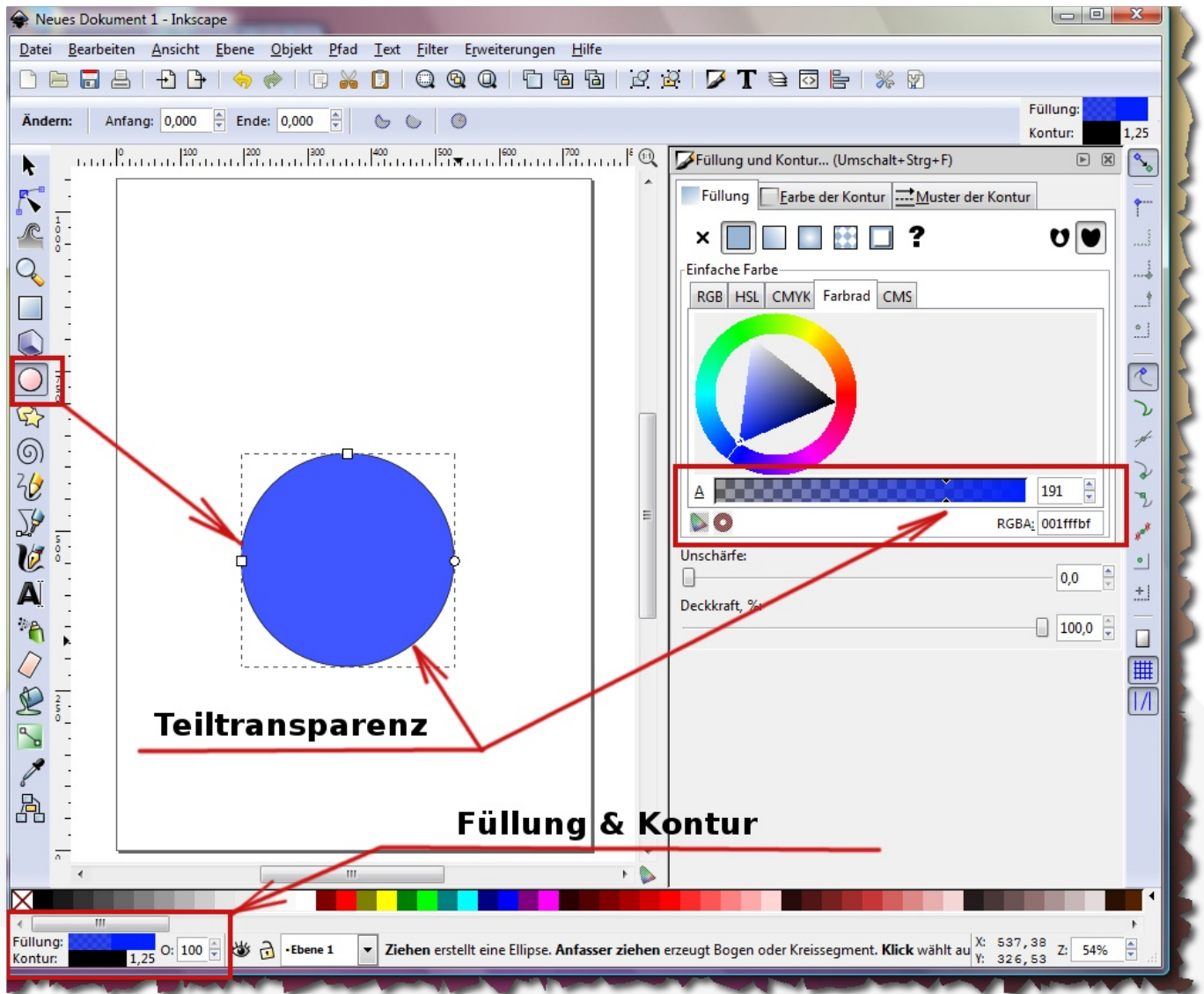
Die ganze Funktionen jetzt zu beschreiben wird den Rahmen dieses Beitrags sprengen. Es geht viel mehr darum, Euch dieses schöne Vektor-Programm vorzustellen. Ausgiebig testen könnt Ihr es anschließend selbst.

Nach so viel Theorie geht es endlich zur Praxis über! :-)) Fangen wir mit einem kleinen Beispiel an.

Schritt 1:

Falls noch nicht geschehen, ein **neues Dokument** mit der Standardvorlage anlegen (**Strg+N**) und das Dialog-Fenster „**Objektfarben, Farbverläufe, Strichbreiten**“ aktivieren (**Umschalt+Strg+F**)

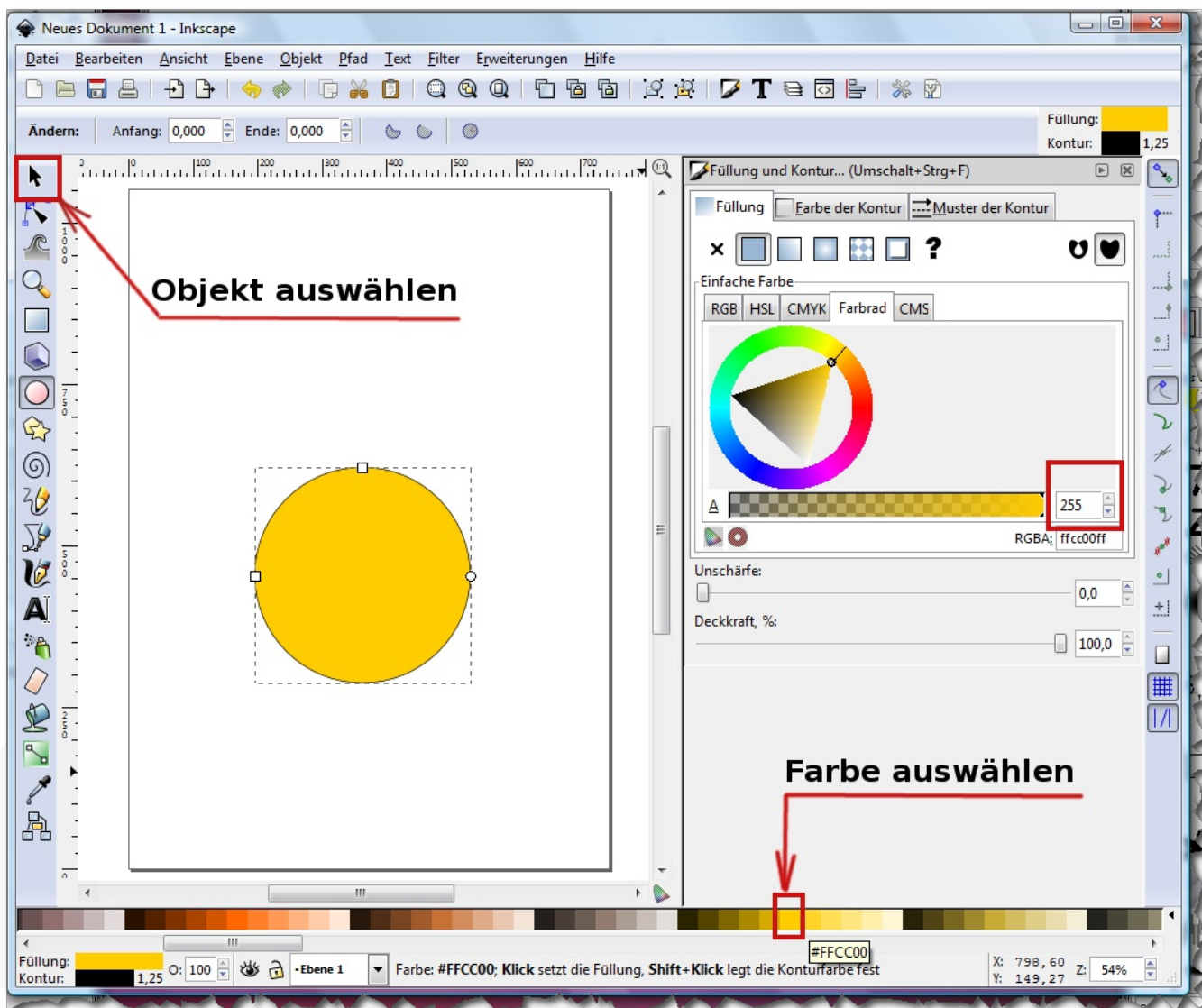




Schritt 2:

Das **Ellipsen-Tool** aktivieren (F5) und einen Kreis im Bildfenster aufziehen (wenn die Strg-Taste gleichzeitig gehalten wird, erhält man einen perfekten Kreis). Die Ellipse ist bei mir mit blauer Farbe gefüllt, einer schwarzen Kontur versehen und ist teilweise transparent. Das versuchen wir jetzt zu ändern.

Wir schieben den Schieberegler des Alphakanals im Dialog-Fenster „**Objektfarben, Farbverläufe, Strichbreiten**“ mit der Maus nach ganz rechts, bis der **Wert 255** erreicht wird und unser Kreis die volle Deckkraft bekommt.



Schritt 3:

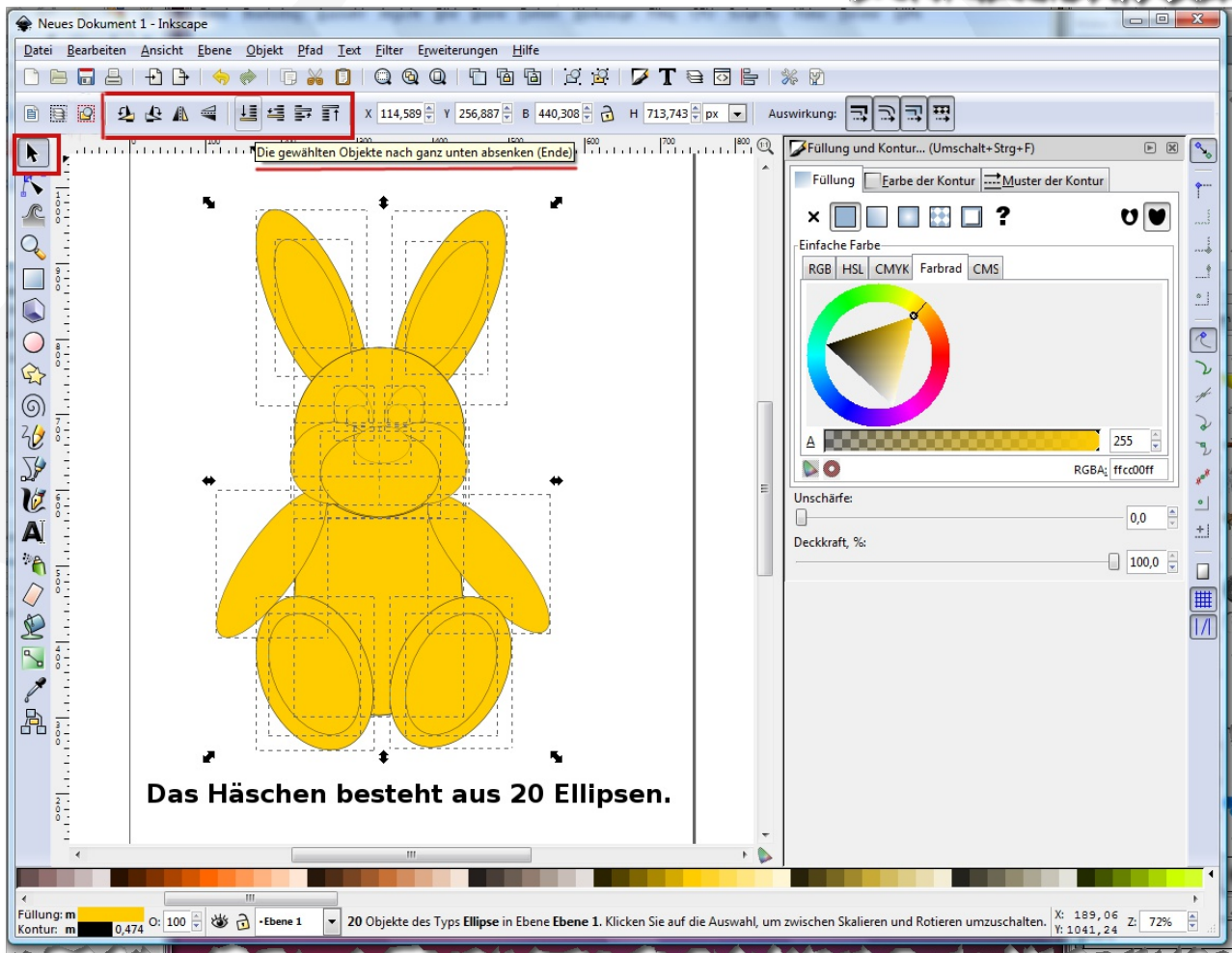
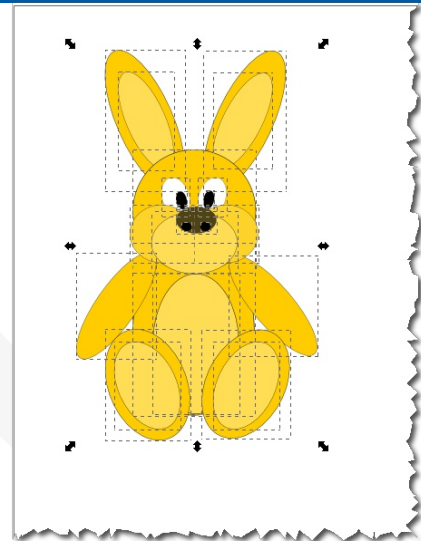
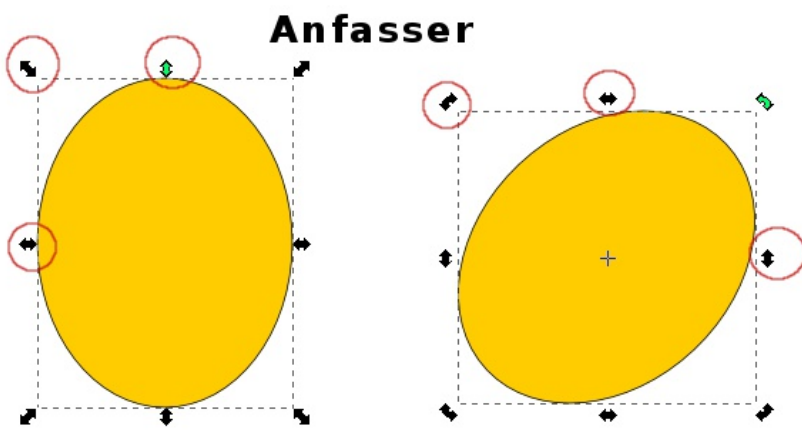
Im nächsten Schritt versuchen wir die Farbe und Form des Kreises zu verändern. Wir suchen uns in der Farb-Palette unten, in der Statusleiste, eine passende Farbe aus und klicken die mit der Maus an. Unser Kreis hat eine andere Farbe angenommen. Danach klicken wir in der Werkzeugleiste links oben das Auswahlwerkzeug für **Objekte auswählen und verändern** an (**F1**). Das ist das meistgenutzte Werkzeug in Inkscape.

Durch einen Klick auf den Kreis bekommt er acht pfeilartige Anfasser. Somit hat man mehrere Möglichkeiten durch drücken und ziehen das Objekt in der Breite und Länge zu verändern. Drückt man Strg-Taste zusätzlich, behält unser Objekt die Proportionen.

Durch erneutes Klicken auf den Kreis ändern sich die Anfasser erneut, jetzt hat man die Möglichkeit mit den Eck-Anfassern das Objekt zu drehen. Die Anfasser in der Mitte sind fürs Scheren zuständig. Auch hier ist ein stufenweises Drehen und Scheren eines Objekts in Schritten von 15° beim Drücken der Strg-Taste möglich.

Durch die Tastenkombination **Strg+D** wird das Objekt dupliziert.

Probiert es einfach selbst aus! So kann man es auch schneller lernen. Zum Üben, wie schon oben erwähnt, hat Inkscape tolle Lektionen an Bord!

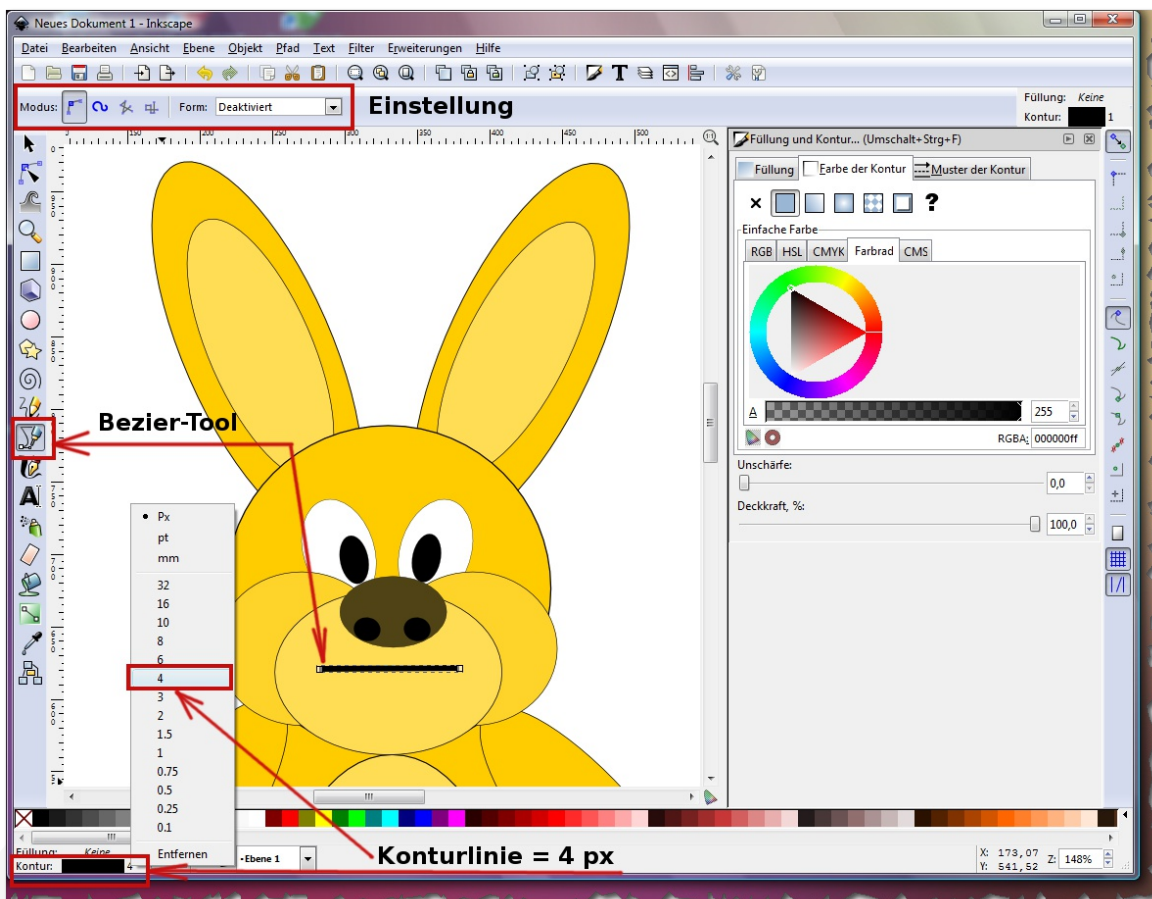


Schritt 4:

Habt Ihr schon fleißig geübt? Dann geht es weiter. Wir basteln uns mit Inkscape ein Häschen. Wir machen uns so viele Ellipsen und Kreise, dass es für einen Hasen ausreicht. Dann skalieren und drehen wir die Teile uns passend zurecht, färben sie entsprechend dem Look ein und langsam nimmt unser Häschen Gestalt an. :-)

Im Eigenschaftsfenster, beim aktivierten Auswahlwerkzeug, gibt es eine Möglichkeit unsere Kreise und Ellipsen nach „Vorne“ oder nach „Hinten“ abzusinken oder anzuheben, so, dass eine Z-Ordnung entsteht. (Der Begriff Z-Ordnung beschreibt die Reihenfolge von Objekten einer Zeichnung unter- oder übereinander).

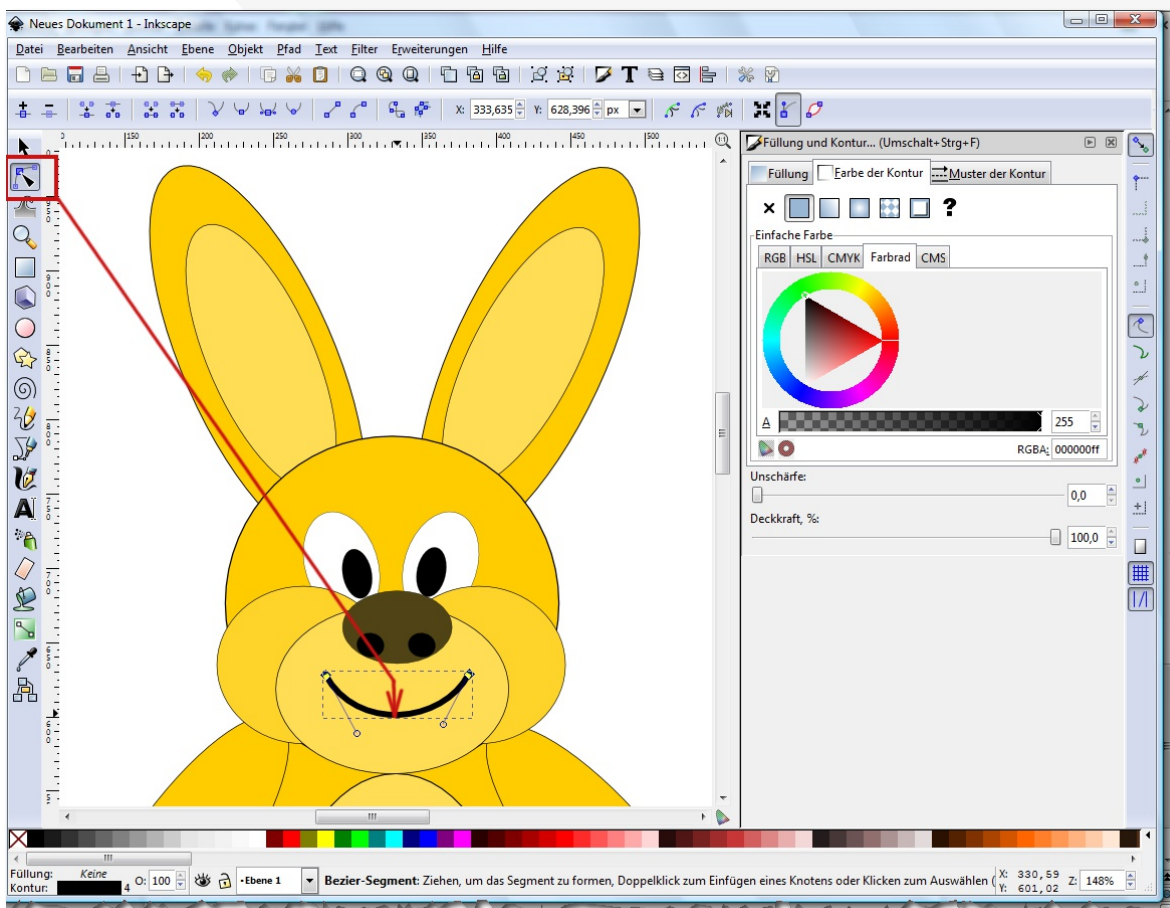
Die Objekte können auch im gleichen Eigenschaftsfenster, beim aktivierten Auswahlwerkzeug, gespiegelt und gedreht werden.

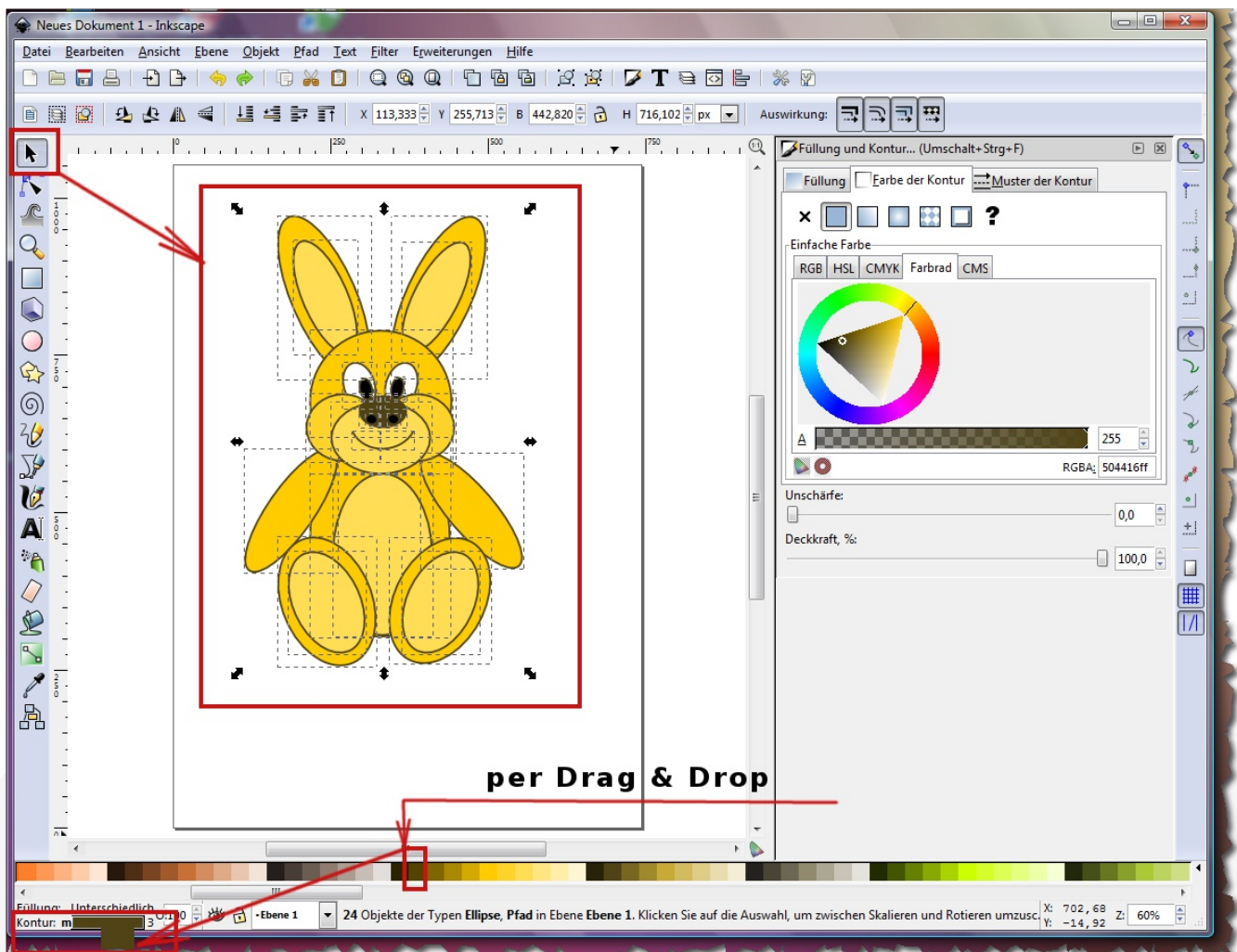


Schritt 5:

Jetzt aktivieren wir das **Bezier-Tool** (**Umschalt+F6**) und machen damit mit nur zwei Klicks eine gerade Linie im Mundbereich des Hasen. Die Linienstärke der Kontur stellen wir mit einem Rechtsklick im unteren linken Bereich der Statusleiste auf ca. 4 Pixel ein. Als nächstes aktiviert man das **Knoten-Tool** (**F2**) und zieht die Mundlinie des Hasen nach unten.

Er lacht uns schon an! :-)





Schritt 6:

Wir aktivieren wieder das **Auswahlwerkzeug** und ziehen damit eine große rechteckige Auswahl um den Hasen. Dadurch werden alle Objekte ausgewählt.
 Jetzt wird die gesamte Kontur mit einer dunkelbraunen Farbe gefüllt, in dem die passende Farbe aus der Farb-Palette mit der Maus in das Kontur-Feld (links unten) gezogen und dort fallengelassen wird.
 Die Linienstärke der Kontur stellen wir auf 3 Pixel. Unsere Kreise und Ellipsen haben jetzt einen einheitlichen Umriss bekommen.

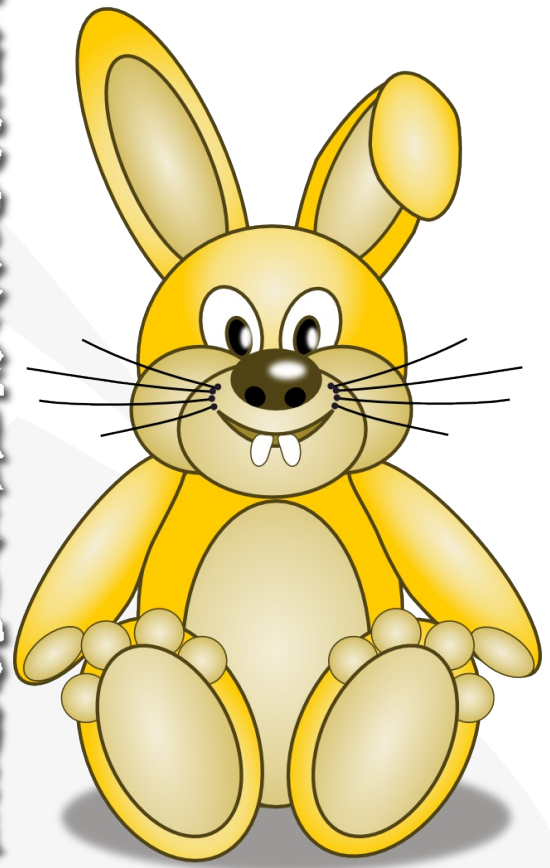
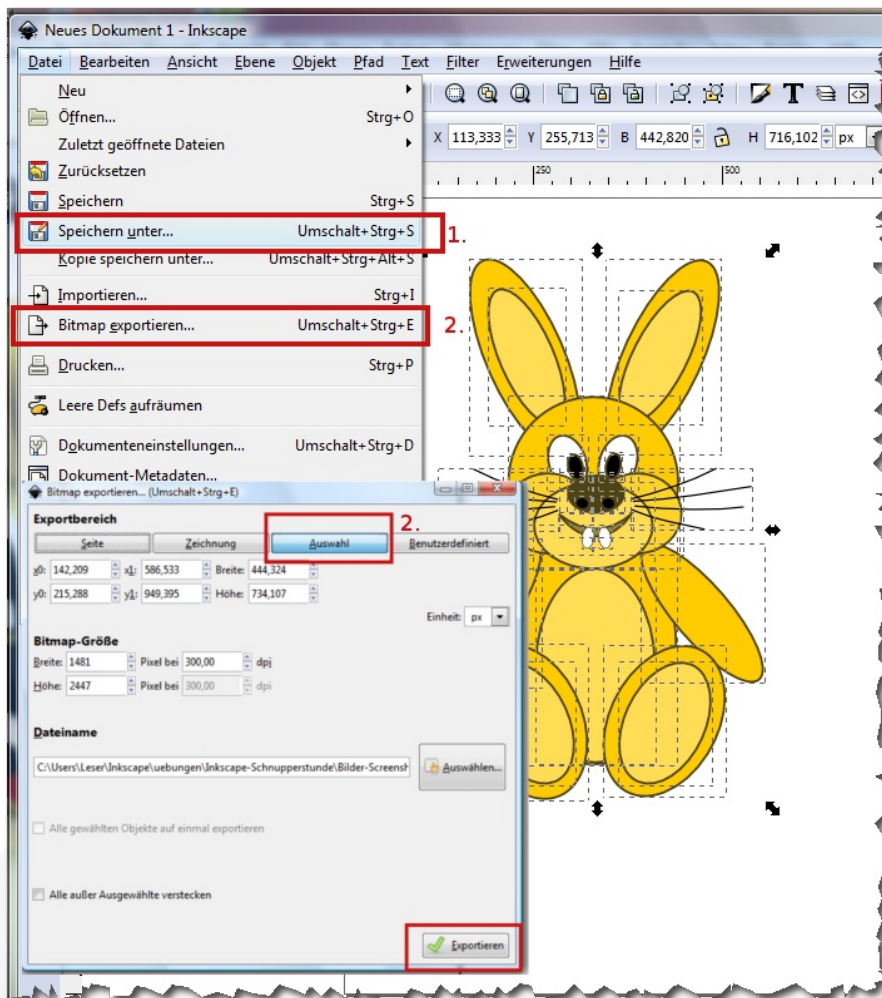
Farbzuweisung bei einem ausgewählten Objekt:

Für die **Füllung** - Mausklick auf die Farbe in der Farbpalette

Für die **Kontur** - Umschalt-Taste + Mausklick in der Farbpalette

Nun seid Ihr schon geübt und könnt somit auch Schnurrhaare und Schneidezähne dem Häschen machen.

Spätestens jetzt sollte man das Werk im **.svg** Format abspeichern und anschließend noch als **.png** exportieren. Vorher sollte man das gesamte Bild oder Objekt mit dem **Auswahlwerkzeug** markieren und im PNG-Export-Fenster die Schaltfläche **Auswahl** wählen, danach auf **Exportieren** klicken (siehe Screenshot unten).



Und fertig ist das erste Werk! Es war doch gar nicht so schwer!

Natürlich gibt es unzählige Möglichkeiten unser Häschen noch zu verschönern.

Zum Beispiel, ein Objekt wird plastischer erscheinen wenn ein Farbverlauf verwendet wird. Da kann ich nur sagen, probiert es einfach aus! Seid experimentierfreudig!

Ich hoffe, dass das Basteln mit Inkscape Euch Spaß gemacht hat und ich es auch verständlich erklärt habe. Wenn was unklar sein sollte, fragt einfach im Forum nach.

Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr bei Gelegenheit Eure Werke im Forum zeigt. Ich wünsche Euch bei der Gestaltung viel Spaß und Freude!

Es grüßt Euch herzlichst Stift

Pixelbasiertes Programm / Vektorbasiertes Programm

Pixelbasierte Programme (z. B. Gimp) stellen ein Bild in Bildpunkten dar. Die Auslösung bestimmt, wie weit die Bildpunkte voneinander entfernt sind. Diese Entfernung kann man über die Einstellung der Auflösung beeinflussen. Eine hohe Auflösung (z. B. 300ppi) erzeugt leuchtende Farben bei der Druckausgabe. Eine kleine Auflösung (z.B. 72 ppi) lässt ein Bild beim Ausdruck blass erscheinen.

Diese Auflösung reicht jedoch für die Betrachtung am Monitor aus.

Wenn man ein pixelbasiertes Bild vergrößert, muss das Programm die Zwischenräume mit neuen Pixeln füllen. Hierbei können Konturen mitunter stark verwaschen sein. Bei runden Kanten sind deutliche Treppchenbildungen zu erkennen.

Vektorbasierte Programme (z. B. Inkscape oder Scribus) rechnen Konturen und Formen über Vektoren um. Hierbei entstehen keine Zwischenräume, sodass die Bilder nicht verblassen und ohne Qualitätsverlust in ihrer Größe verändert werden können.