

Inkscape

Schnupperstunde 3






Inkscape-Schnupperstunde 3 / Pfade

Liebe Gimpgemeinde!

In unserer dritten Inkscape Schnupperstunde möchte ich das Thema Pfade Euch näher bringen.

Um uns einen Überblick zu verschaffen fangen wir mit einer Tabelle an, in der die Ikon-Bezeichnung des Pfadwerkzeugs näher erläutert wird.

01.		Neue Knoten in den gewählten Segmenten einfügen. Doppelklick oder Strg+Alt+Klick fügt an der Kontur einen Knoten hinzu.
02.		Die gewählten Knoten löschen. Entf Taste- versucht durch Anpassen der angrenzenden Knotengriffe die Form zu erhalten. Strg+Entf Taste- erhält die Form nicht.
03.		Gewählte Endknoten verbinden. Markiere zwei Endknoten und drücke Umschalt+J um sie zu einem Knoten zu verbinden.
04.		Pfad an dem gewählten Knoten auftrennen. Markiere den Knoten und drücke Umschalt+B , um ihn in zwei Konten zu teilen.
05.		Gewählte Endknoten durch ein neues Segment verbinden. Markiere die zwei Endknoten und drücke den Segment-Knopf, um zwischen ihnen eine Verbindung zu erstellen.
06.		Pfad zwischen zwei Knoten auftrennen. Markiere den Abschnitt zwischen zwei Knoten und drücke den Segment-Knopf, um den Abschnitt zu entfernen.
07.		Die gewählten Knoten in Ecken umwandeln. Drücke Umschalt+C , um einen spitzen Knoten zu erhalten. Der Knoten wird als Raute dargestellt.
08.		Die gewählten Knoten glätten. Drücke Umschalt+S , um einen glatten Knoten zu bekommen. Der Knoten wird als Rechteck dargestellt.
09.		Die gewählten Knoten symmetrisch machen. Drücke Umschalt+Y , um einen Knoten mit symmetrischen Griffen zu erhalten.
10.		Die gewählten Knoten automatisch abrunden. Der Knoten wird als Kreis dargestellt.
11.		Die gewählten Abschnitte in Linien umwandeln. Drücke Umschalt+L , um gewählte Abschnitte in Linien umzuwandeln.
12.		Die gewählten Abschnitte in Kurven umwandeln. Drücke Umschalt+U , um gewählte Abschnitte in Kurven umzuwandeln.
13.		Gewähltes Objekt in Pfad umwandeln. Auch Kreise, Rechtecke, Sterne und Spiralen, wenn sie als Pfad bearbeitet werden sollen.
14.		Die gewählten Konturen des Objekts in Pfade umwandeln.

Die Symbole aus der Tabelle erscheinen in Inkscape oben im **Eigenschaftsfenster der Werkzeuge**, wenn das Pfadwerkzeug  , das links in der **Werkzeugleiste** zu finden ist, durch einen Mausklick aktiviert wird.

Pfade zeichnen

Schritt 1:

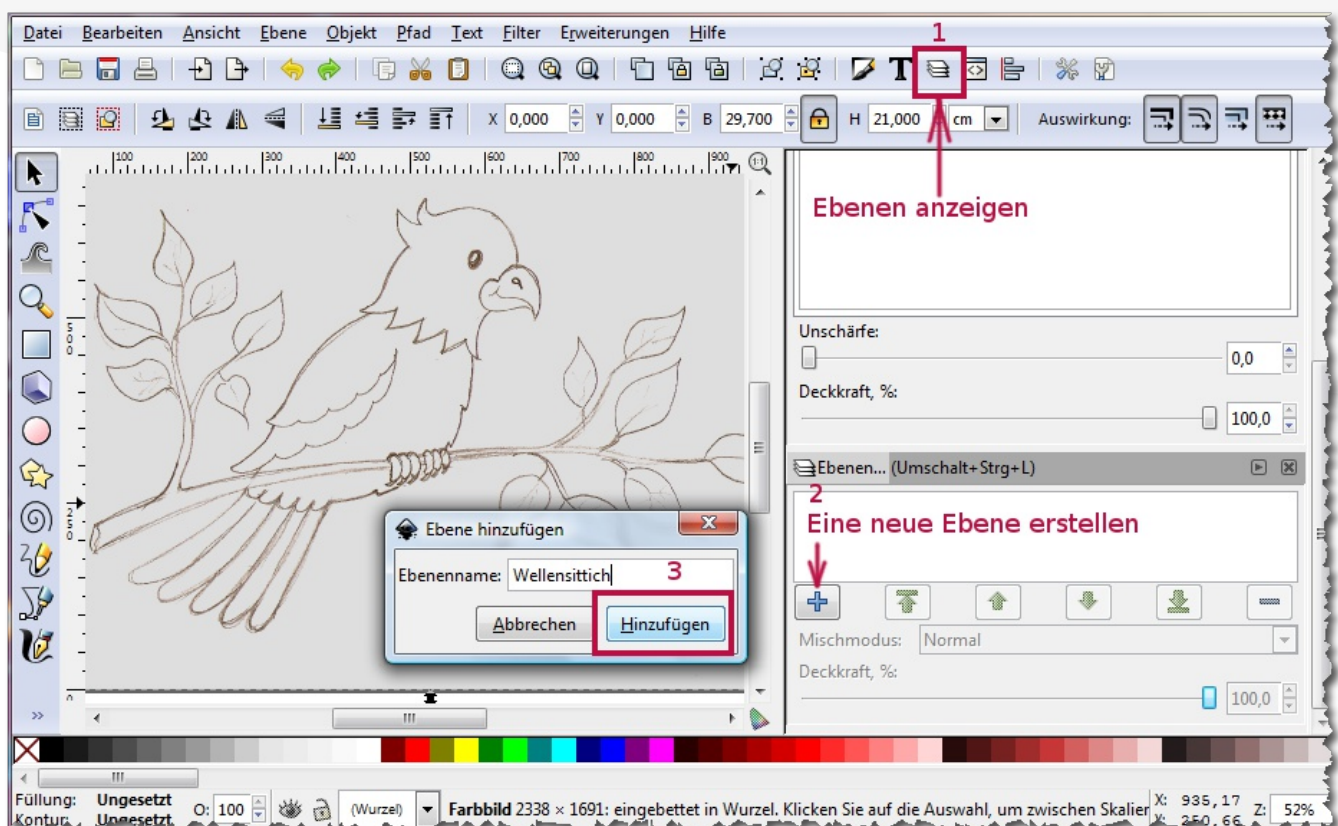
Pfade werden mit dem **Bezier-Werkzeug**  oder dem **Freihand-Werkzeug**  gezeichnet. Hat man kein Grafiktablett zur Hand verwendet man am besten das Bezier-Tool.

Da die Formen ohne Vorlage nicht immer auf Anhieb gut gelingen, wäre es besser uns an einer Skizze oder auch an einem Foto zu orientieren.

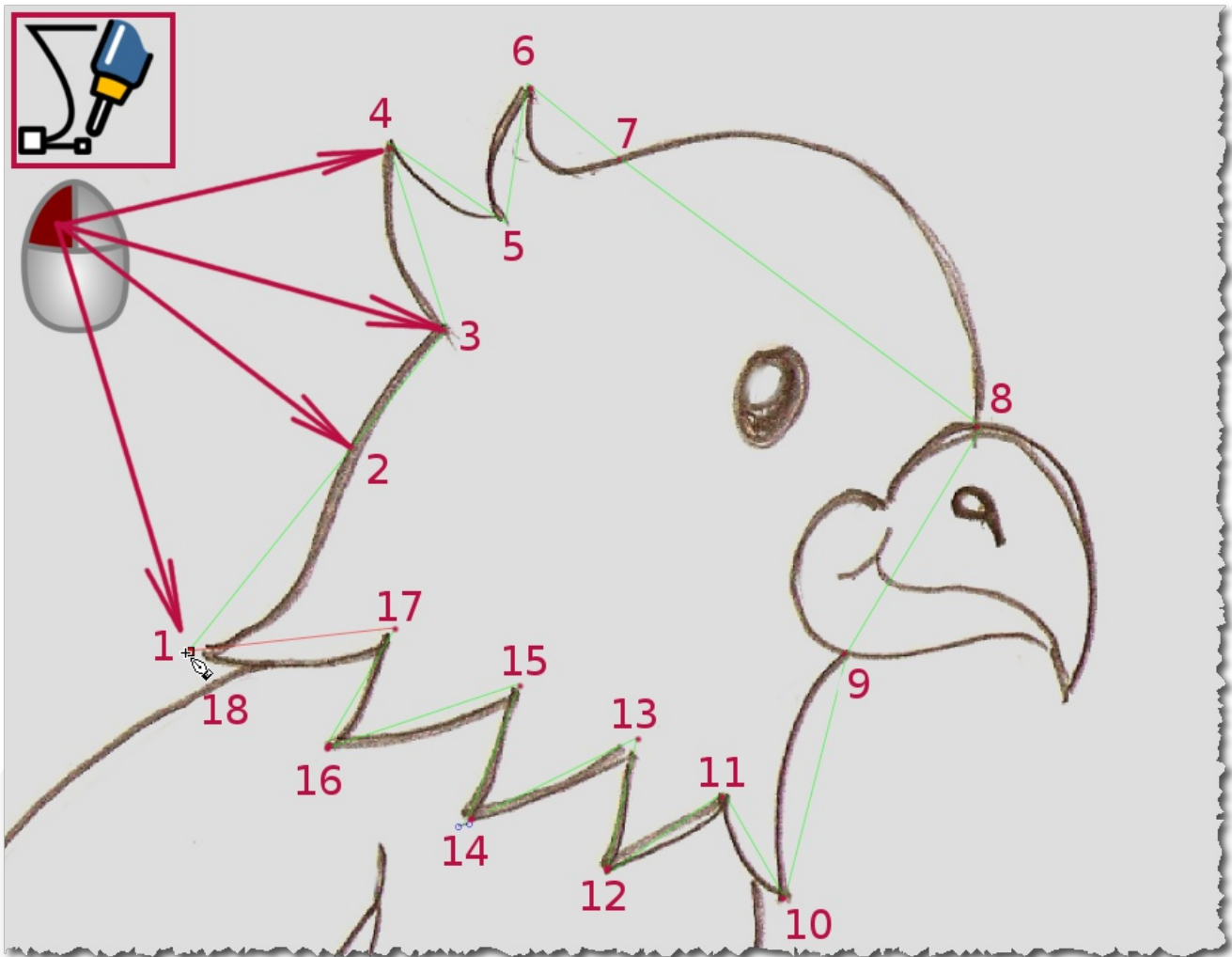
Ich wähle dafür eine eigene Zeichnung als Vorlage und öffne diese in Inkscape.

Die „zeichnung-wellensittich.png“ kann selbstverständlich frei verwendet werden. Zu finden ist sie in meiner Gimp-Werkstatt Galerie unter dem Link:

<http://www.gimp-werkstatt.de/galerie/stift/upload/Sonstiges/zeichnung-wellensittich.png>




Wir erstellen eine neue Ebene, wie auf dem Screenshot zu sehen ist und aktivieren das **Bezier-Werkzeug** (Umschalt+ F6), um im nächsten Schritt Pfade zu erstellen.

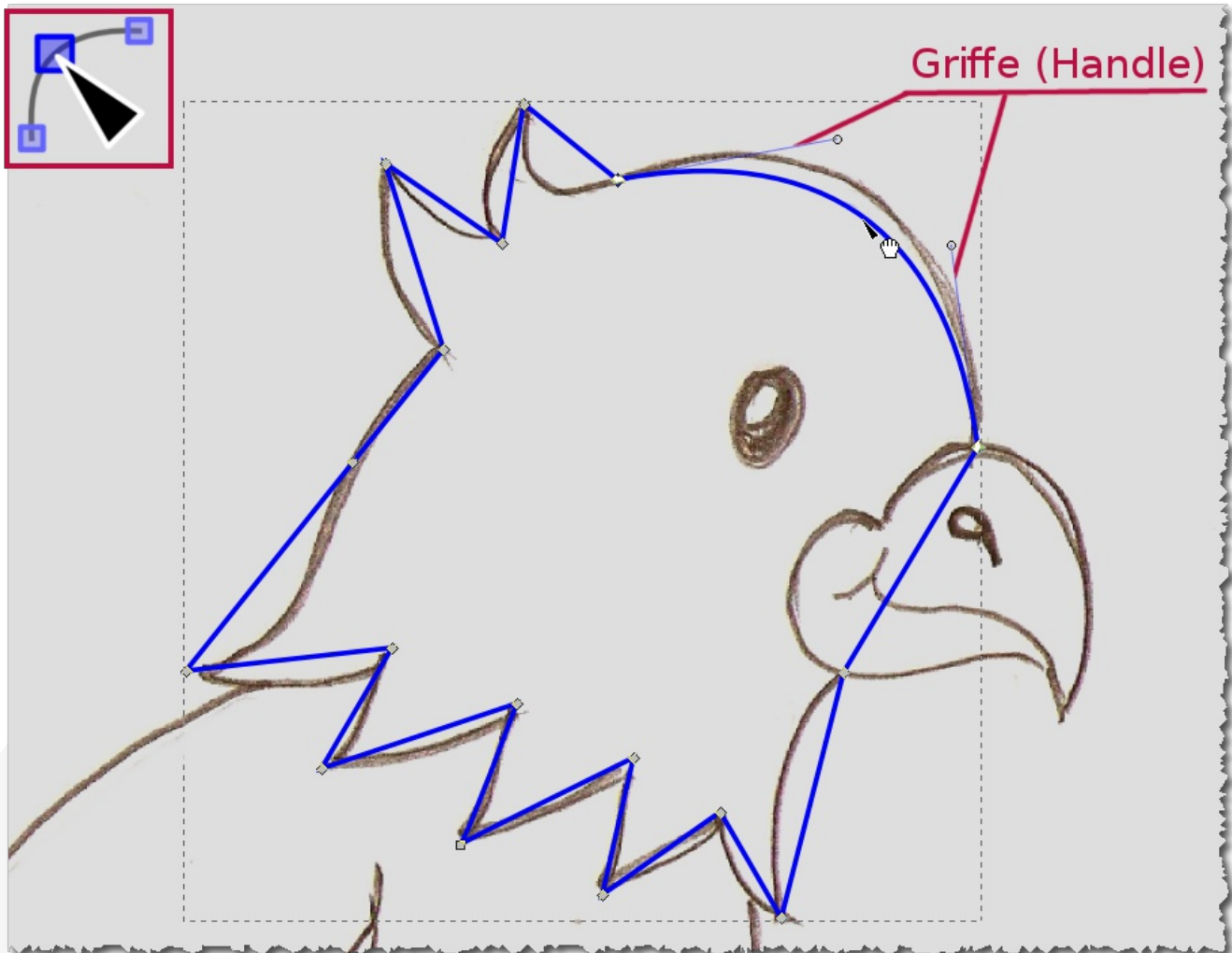


Schritt 2:

In diesem Beispiel wird die Zeichnung „Wellensittich“ aus 10 eigenständigen Pfaden erstellt. Fangen wir mit der Gestaltung des ersten Pfades an und markieren mit dem **Bezier-Werkzeug** Klick für Klick die Kopfkontur des Vogels. Es wird die Stelle angeklickt, an der ein Knoten liegen soll. Ein einfacher **Klick** macht einen spitzen Knoten, während **Klick + Mausziehen** einen glatten Knoten erzeugt.

Während des Zeichnens zeigt Inkscape die fertigen Teile der Kurve in **grün** und den gerade bearbeiteten Abschnitt in **rot** an. Um den zuletzt gezeichneten Teil rückgängig zu machen drückt man **Entf** Taste.

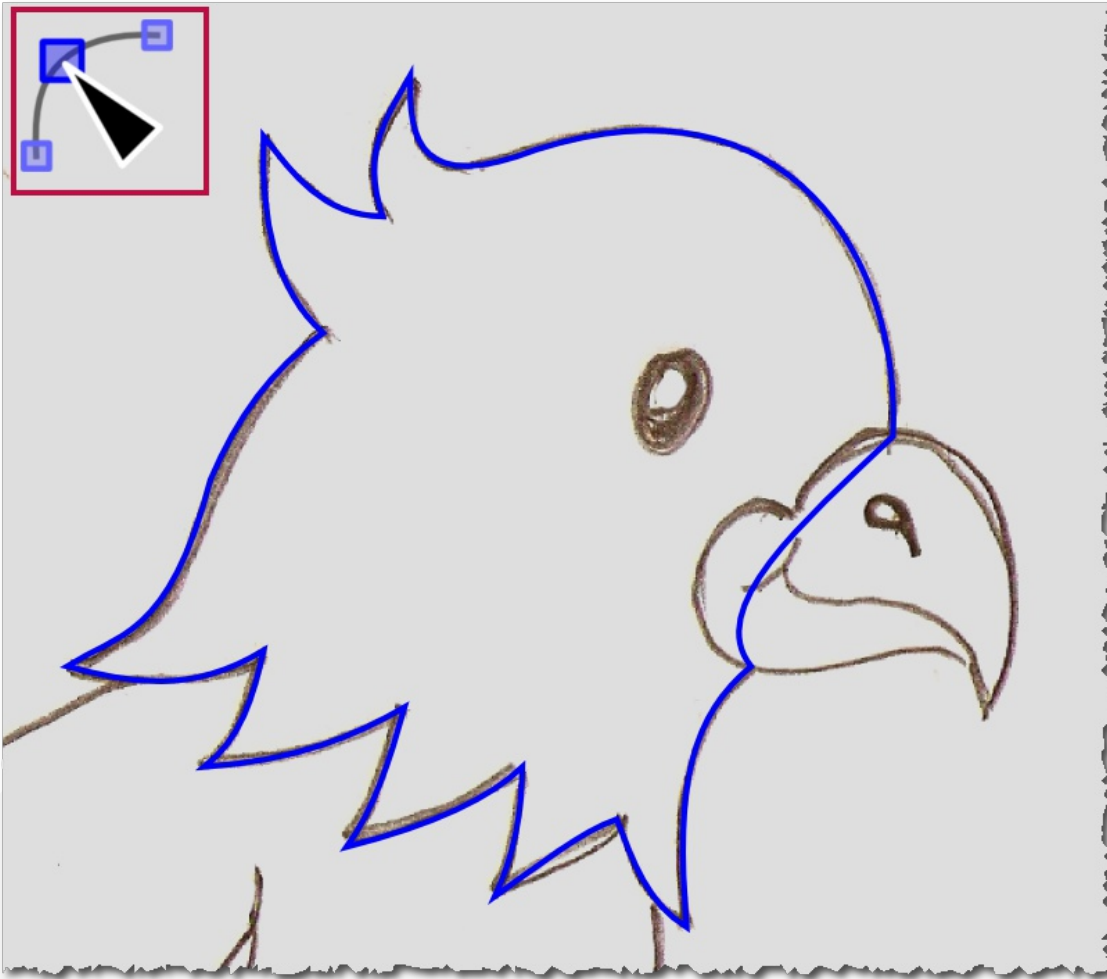
Hier muss nicht genau gearbeitet werden, die Feinheiten kommen im nächsten Schritt. Zum Schluss wird der Pfadkreis geschlossen, in dem wieder auf den Anfangsknoten geklickt wird. In unserem Beispiel sind mit 18 Klicks 17  Eckknoten, die mit einem Rauten-Symbol als Knotenpunkt gekennzeichnet sind, gebildet worden.



Zum Bearbeiten des Pfades wählen wir das *Pfad-Werkzeug* oder *Knoten-Tool (F2)*. Jetzt werden auch alle Knoten sichtbar. Wenn aus einer geraden Linie zwischen zwei spitzen Knoten eine Kurve erzeugt werden soll, zieht man die gerade Linie mittig mit der Maus an die Stelle, bis die Kontur eine passende Bogenform annimmt. Es klappt die Pfadform genauer zu gestalten, wenn man die „Handle“ oder „Knoten-Griffe“ zur Hilfe nimmt, um die Kurven zu modellieren.

Mit der *Umschalt-Taste* + *Maus* lassen sich die Knoten-Griffe aus den Knoten herausziehen, sich einzeln in der Position und Länge verändern, oder bei erneutem halten der *Umschalt-Taste* + *Maus* auch gemeinsam ausrichten und verschieben.

Jeder Knoten besteht aus zwei Knotengriffen, die vor der Bearbeitung nicht immer sichtbar sind. Auf diese Weise lässt sich unser erster Pfad genau bearbeiten, bis wir mit der Form zufrieden sind.




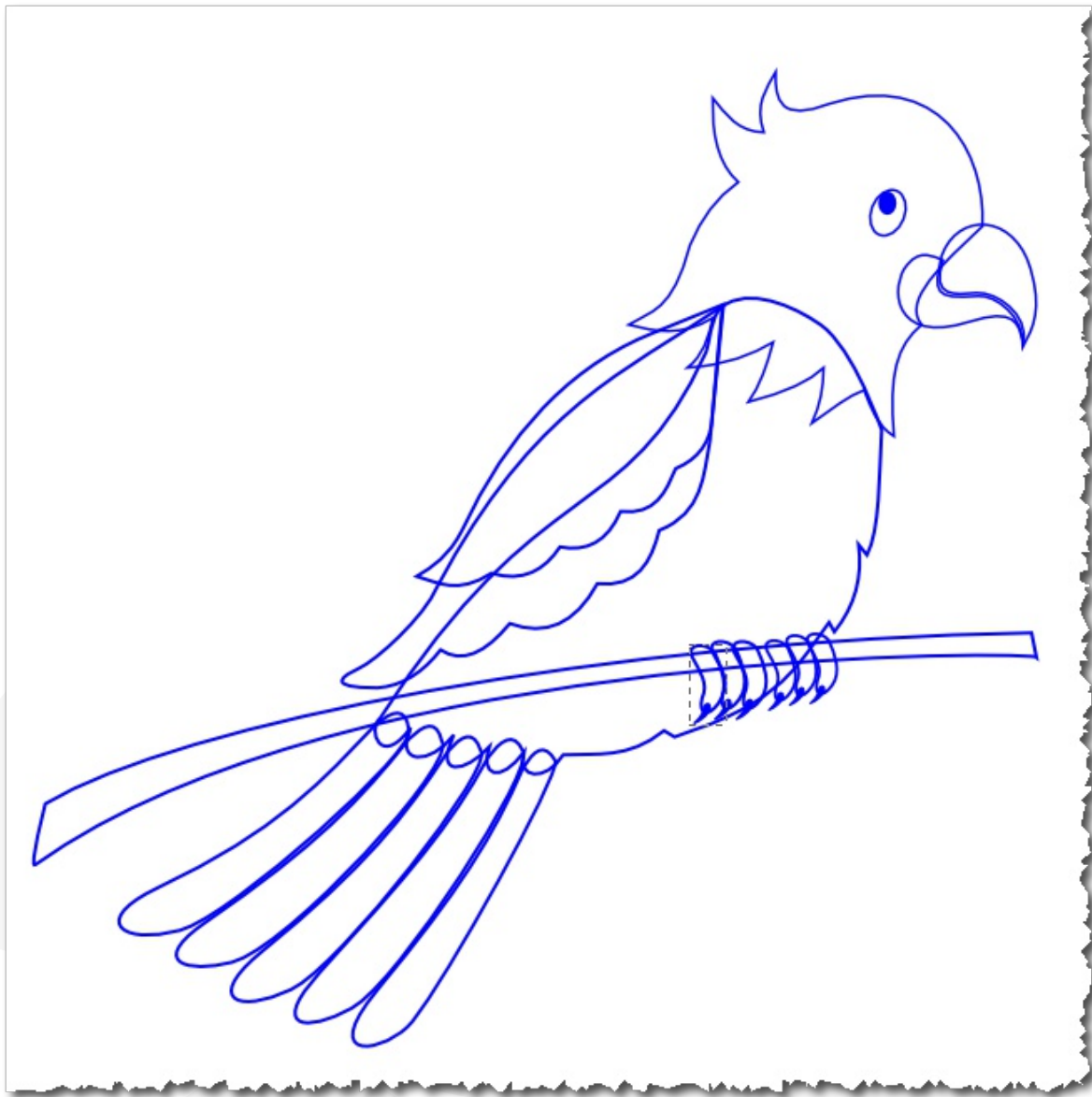
Schritt 3:

Der erste Pfad ist nun geschafft. Nach dem gleichem Prinzip machen wir alle weiteren Pfade fertig.

Für die Vogelzehen, Krallen und Schwanzfedern reicht je ein Pfad aus, der anschließend dupliziert und wenn nötig in der Form mit dem Pfadwerkzeug verändert wird.

Probiert auch andere Pfad-Funktionen und Schaltflächen aus der Tabelle oben aus um zu sehen, was alles möglich ist! Die Icons sind selbsterklärend und wenn man mit der Maus über die Schaltflächen drüberfährt, erhält man auch die Funktionsbeschreibung dazu.

Wenn Ihr einen Kreis oder ein Rechteck als Pfad bearbeiten wollt, müsst Ihr zuerst das „**Objekt in Pfad umwandeln**“ . Anschließend bearbeitet man das Objekt wie einen Pfad. Allerdings kann man es später nicht mehr rückgängig machen.



Möchte man das fertige Pfad-Werk anschließend in Inkscape kolorieren, geht man so vor, wie in der Inkscape Schnupperstunde 1 und 2 schon erklärt wurde. Siehe Newsletter März 2014 und Newsletter Juni 2014 in der Gimp-Werkstatt.

Wenn Ihr Euer Werk in Gimp kolorieren wollt, speichert man das Objekt ebenfalls als .svg Datei und öffnet es anschließend in Gimp zur weiteren Bearbeitung.

Beim importieren in Gimp öffnet sich das Fenster „**Skalierbare Vektorgrafik rendern**“, in dem das Häkchen „**Pfade importieren**“ aktiviert werden soll. Im gleichen Fenster lässt sich auch die Auflösung und die Bild- oder Pfadgröße vor dem Importieren in Gimp einstellen.



Wie immer würde ich mich freuen, wenn Ihr eure Werke (vielleicht koloriert) bei Gelegenheit im Inkscape-Thread der Gimp-Werkstatt zeigt!

Viel Spaß beim Üben und Gestalten wünscht Euch

Stift

