



## Co nás čeká?



- Nejprve si nastavíme dokument dle našich potřeb.
- Vytvoříme si *textové bloky* a přizpůsobíme je zamýšlenému návrhu.
- Po nakreslení jednoduchých *grafických prvků* provedeme import vektorové a bitmapové grafiky.
- Na úpravách importovaných obrázků si ukážeme *pokročilé možnosti*, které Inkscape v tomto směru nabízí.
- Nakreslíme si neodolatelné tlačítko.
- Přidáme pozadí ve formě námi vytvořeného vzorku.
- Banner si *vyexportujeme do formátu PNG*, abychom jej mohli použít na webu.
- Podívejme se nyní na druhou stranu, kde máme náš finální banner.
- Můžeme začít s jeho vytvořením.

## Nastavení dokumentu

- Spustíme Inkscape.
- V části **Soubor | Vlastnosti dokumentu...** nastavíme Šířku na 100 mm a Výšku 50 mm.
- Pod nastavením velikosti banneru ještě změním barvu podkladu – a to nastavením položky **Barva pozadí** v části **Pozadí**. Změníme hodnotu kanálu A na 255. Viz obrázek níže.



- Dokument uložíme pomocí **Soubor | Uložit jako...**

## Vytvoření textů

- Klikneme na ikonku „A“ a klikneme na plátno. Napíšeme *Inkscape*.
- Nastavíme písmo na **DejaVu Sans** v řezu **Bold** (ke stažení např. na *FontSquirrel.com*).
- Volbou nástroje pro výběr (značený černou šipkou) a následným tahem úhlopříčné šipky za stisku **Ctrl** změním velikost textu dle potřeby.
- Po změně velikosti uchopíme text a přesuneme dle potřeby.
- Podobně vytvoříme i druhý text. Je zde ale několik rozdílů. Po kliku na ikonku „A“ vytvoříme tahem větší rámeček. Do něj napíšeme: *Tvorba obrázků, ikon, log či grafických návrhů*.
- Nastavíme **DejaVu Sans** v řezu **Normal** a necháme zarovnat text v rámci na střed.

## Import vektorové grafiky

- Ze stránky [openclipart.org/detail/151/bulle-droite-montre-bas](https://openclipart.org/detail/151/bulle-droite-montre-bas) a také [commons.wikimedia.org/wiki/File:Inkscape#/media/File:Inkscape.logo.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Inkscape#/media/File:Inkscape.logo.svg) si stáhneme vektorové obrázky.
- Pomocí **Soubor | Import...** je oba vložíme do dokumentu.

## Zarovnání textu a loga



- Logo Inkscape a texty zarovnáme na střed. Klikem na objekt vybereme první text a za stisku **Shift** vybereme druhý text. V **Objekt | Zarovnat a rozmístit...** nastavíme **Relativní přesun: První vybraný** a vybereme ikonku **Zarovnat na střed svisele**. Obdobně zarovnáme i logo k prvnímu textu.
- Výsledek by měl vypadat jako obrázek níže.



## Inkscape

Tvorba obrázků, ikon, log či grafických návrhů

## Editace vektorové grafiky

- Vektorový obrázek postavičky budeme chtít trochu upravit, konkrétně změnit barvu očí a noh.
- Vybereme si obrázek a přes pravý klik zvolíme **Zrušit seskupení**. Můžeme také použít klávesovou zkratku **Ctrl + Shift + G**.
- Vybereme si oko a v **Objekt | Výplň a obrys...** nastavíme v části **Výplň** pomocí ikonky **Jedna barva** a dále barvu např. dle obrázku níže.



- Můžeme také použít barevnou paletu ve spodní části okna programu. Po zvolení části grafiky stačí jen kliknout na malý barevný čtvereček.

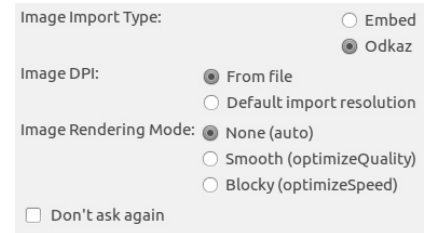


- Obdobně přebarvíme druhé oko a nohy, které můžeme upravit hromadně označením více částí obrázku.



## Import bitmapové grafiky

- Vytvoříme si screenshot domovské stránky Inkscape: [inkscape.org](https://inkscape.org)
- Pomocí **Soubor | Import...** vložíme obrázek do SVG dokumentu.
- Obrázek při importu vložíme jen odkazem. To pomůže zajistit lepší odezvu programu hlavně u složitějších dokumentů.

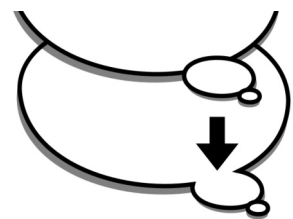


## Zkopírování bubliny

- Vybereme si největší bublinu a zkopírujeme zkratkou **Ctrl + D**. Oproti **Ctrl + C** a **Ctrl + V** má tato zkratka výhodu v tom, že nová bublina se vytvoří na stejném místě.
- Opakovaným stiskem **Shift** + šipky přesuneme zkopírovanou bublinu mimo obrázek.

## Sjednocení bublin

- Za stisku klávesy **Shift** vybereme největší a střední bublinu. Pomocí funkce **Křivka | Sjednocení** spojíme oba tvary do jednoho.



## Ořez obrázku



- Screenshot stránek Inkscape zmenšíme dle zkopírované bubliny.



- Oba objekty vybereme a zvolíme **Objekt | Ořez | Nastavit**. Tím dojde k ořezu obrázku dle tvaru bubliny. Zrušení ořezu je pod volbou **Uvolnit**.

- Zkopírovanou bublinu poté přesuneme na původní místo.
- Obrázek mouchy bude nyní vypadat jako obrázek níže.



## Nakreslení tlačítka



- Nejprve si vytvoříme obdélník pomocí nástroje **Tvorba obdélníků a čtverců** (ikonka čtverce).
- Dvojklikem na obdélník se dostaneme k editaci tvaru objektu. Kulaté táhlo v pravém horním rohu posuneme dolů a tím zakulatíme rohy obdélníku.



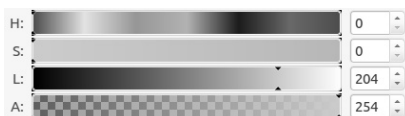
- Klikneme na ikonku černé šipky a v dolní paletě vybereme oranžovou.
- V **Objekt | Výplň a obrys... | Obrys a Styl čáry** zvolíme lineární přechod a 0,85 mm. Odstíny zvolíme na jedné straně tmavší a na druhé světlejší než výplňová oranžová.
- Dvojklikem na ovál se dostaneme k editaci barevného přechodu. Přesunutím koncových bodů nastavíme svislý gradient. Pro přesnější vyrovnání můžeme využít i klávesu **Ctrl**.
- Nyní vytvoříme bílý text a vpravo přidáme pomocí ikonky **Tvorba hvězd a mnohoúhelníků** trojúhelník. Klávesa **Ctrl** nám usnadní přesné otočení.
- Označený text i trojúhelník pomocí zkratky **Ctrl + G** seskupíme.
- Kombinací kláves **Ctrl + D** vytvoříme kopii, kterou posuneme o něco níž a obarvíme ji na tmavě oranžovou.
- Oranžový text se šipkou přesuneme pod bílý originál za použití zkratky **PgDn**.
- Nakonec nastavením hodnoty **Rozmazání** na 2 % v **Objekt | Výplň a obrys... | Výplň stín** vylepšíme.
- Umístění jednotlivých prvků doladíme dle obrázku níže.

Přihlásit se ▶

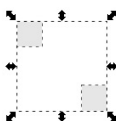
## Vzorek jako pozadí banneru

- Nejprve si vytvoříme obdélník na pozadí pomocí nástroje **Tvorba obdélníků a čtverců** (ikonka čtverce).

- Po kliku na ikonku tahem za stisku levého tlačítka myši vytvoříme obdélník.
- V horní části okna nastavíme hodnoty **W** na 100 **H** na 50 mm.
- Obdélník zarovnáme ke stránce označením obdélníku a v **Objekt | Zarovnat a rozmístit...** nastavíme **Relativní přesun na Strana**.
- Klikneme na ikonky **Zarovnat na střed svisle** a **Zarovnat na střed vodorovně**.
- Obdélník nyní přesuneme do spodní hladiny – a to stiskem klávesy **End**.
- V **Objekt | Výplň a obrys...** překlikneme do panelu **Obrys**, nastavíme pomocí ikonky volbu **Jedna barva**.
- Nastavíme šedé ohraničení dle obrázku níže.

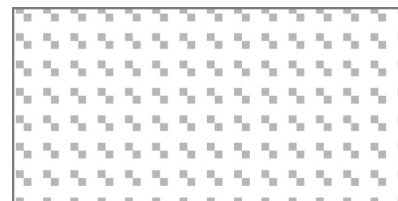


- **Rozmazání** je nastavené na 0 % a **Neprůhlednost** na 100 %.
- V dalším panelu **Styl čáry** je nutné nastavit plnou čáru s šířkou 1,2 mm.
- Nyní si vytvoříme základní buňku pro vzorek. Bude se skládat z dvou šedých 2mm čtverců umístěných v rozích bílého 7mm čtverce. Viz obrázek níže.



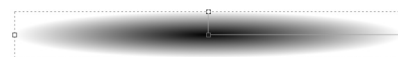
- Po vytvoření všech tří čtverců za použití funkce **Zarovnat a rozmístit** všechny tři čtverce označíme.
- Pomocí **Objekt | Vzorek | Objekty na vzorek** vytvoříme nový vzorek.
- Označením obdélníku na pozadí a překliknutím ikonky na **Vzorek** v části **Objekt | Výplň a obrys... | Výplň** můžeme vybrat v Pattern fill námi vytvořený vzorek.
- Změnou hodnoty **Neprůhlednost** můžeme doladit kontrast pozadí.

- Finální obdélník se vzorkem bude vypadat takto:



## Přidání stínů a finální úpravy

- Pomocí nástroje **Tvorba kruhů, elips a oblouků** si přes oblast textu **Inkscape** a **Tvorba obrázků...** nakreslíme elipsu.
- V části **Objekt | Výplň a obrys...** nastavíme bílou výplň, 90% **Neprůhlednost** a **Rozmazání** 15 %.
- Klávesami **PgDn** a **PgUp** přesuneme bílý stín mezi pozadí se vzorkem a texty/logem.
- Obdobně vytvoříme pod tlačítkem černou elipsu. **Rozmazání** bude 8 %. Tentokrát však bude výplní kruhový přechod (ikonka **Kruhový přechod** v **Objekt | Výplň a obrys... | Výplň**).
- Barvu středu resp. okraje přechodu nastavíme klikem na malý čtvereček v elipse a nastavením barvy ve spodní části okna či v bočním panelu.



- Veškeré prvky banneru také přesuneme dle finálního vzhledu banneru.

## Export banneru



- Otevřeme si **Soubor | Exportovat obrázek PNG...** a v části **Oblast exportu** zvolíme **Strana**.
- Šířku resp. výšku nastavíme na 500 resp. 250 pixelů.
- Přes položku **Exportovat jako...** si zvolíme název a umístění exportu.
- Stiskneme **Export**. Tím je vytvoření banneru dokončené.

