

10.) ÁRNYÉKOLÁS, SZÍNÁTMENETEK, TÜKÖRKÉP

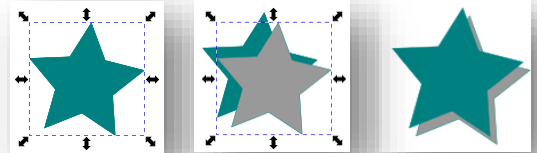
Eddig az alakzatok, objektumok megrajzolásával, azok módosításával foglalkoztunk. Most próbálj meg egy kicsit feldobni a képeinket. Játsszunk a színekkel, árnyaljuk az objektumainkat! **Minél több jellegzetességgel látjuk el a grafikát, annál inkább változik át általános szimbólumból egyedi tárggyá!**

***F21:** Készítsd a következő feladatokat egyetlen egy „rajzlapra”! Majd **mentsd 21_arny_fel.svg néven!**

Vetett (éles) árnyék készítése:

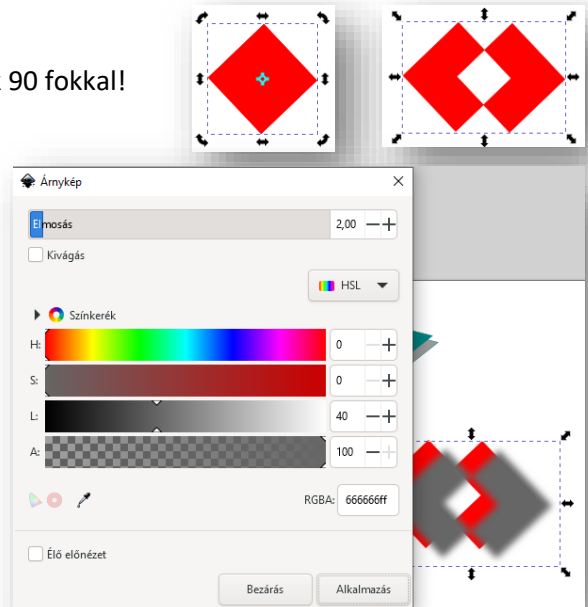
Legegyszerűbb módja, ha **megduplázzuk az objektumot és éles árnyékként, átszínezve mögé tesszük, kicsit eltolva!**

- Rajzoljuk egy tetszőleges méretű ötágú csillagot!
- Duplázzuk meg (Ctrl+D)
- Színezzük világosszürkére!
- Kicsit csúsztassuk arrébb az új csillagot!
- Helyezzük az új réteget az eredeti mögé!
- Végül csoportosítsuk a két csillagot!



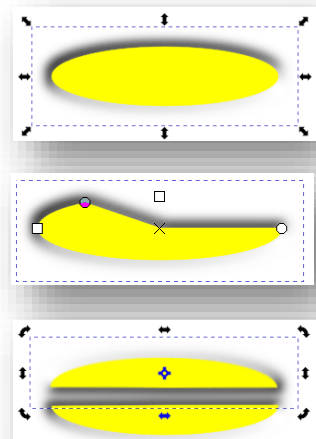
Puha vetett árnyék:

- Hozzunk létre egy piros négyzetet, amit elforgatunk 90 fokkal!
- **Duplázzuk** meg, húzzuk jobbra az egyiket pontosan illesztve a másik rombusz közepéig!
- Jelöljük ki a két objektumot és vegyük a „Kizárás” lehetőséget!
- Az új objektumot kettőzzük meg és húzzuk kicsit jobbra és le!
- Válasszuk ki a „Szűrők” menü „Kitöltés és átlátszóság / Árnykép” almenüjét!
- A megjelenet panelen **állítsuk** be, hogy az **elmosás legyen 2,00!** A „színeknél” pdig állítsuk be, hogy a szürke árnyalatnál 40-et!
- Végül ezt a **réteget tegyük hátra!**
- Itt se maradjon el a **csoportba foglalás!**



Vetett árnyék, szűrő segítségével:

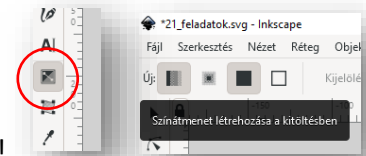
- Az Inkscape programban természetesen nagyon sok mindenre van előre elkészített effektus, úgyhogy talán a legegyszerűbb ezeket használni!
- Rajzoljunk egy sárga elnyújtott ellipszist!
- Majd a „Szűrők” menüben válasszuk ki a „Árnyékok és ragyogások / Beillesztett objektum” almenüt!
- Az útvonalak használatával felezzük meg az ellipszist!
- Majd duplázzuk meg az objektumot!
- Aztán fordítsuk meg a felső fél ellipszist és csoportosítsuk (Ctrl+G)!



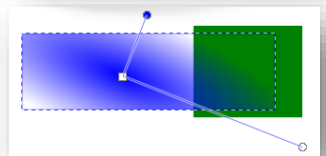
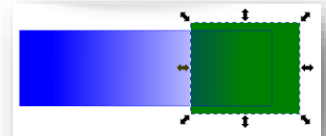
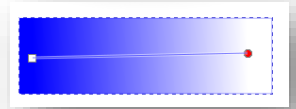
A „Szűrők” menüben a „Árnyékok és ragyogások” almenüben egyéb lehetőségek is vannak! Próbáljuk ki őket!

Színátmenet objektumoknál:

A rajzolás során sokszor van szükségünk arra, hogy egyik színből a másikba átmenetet képezzünk.



- Először **rajzoljuk** egy tetszőleges nagyságú de kék kitöltésű téglalapot!
- Majd a **baloldali fő eszköztáron** kell kiválasztani a „Színátmenetek létrehozása és szerkesztése” gombot!
- Célszerű megnézni az **ideiglenes eszközöket a fenti sávban!**
- Először próbáljuk ki a „Lineáris színátmenet létrehozása” és a „Színátmenet létrehozása a kitöltésben” beállításokat!
- A kiválasztott eszközzel, **lenyomott egérrel húzunk egy vonalat** az objektumon!
- **A négyzet kezdőpont és a kör végpontokkal szabályozhatjuk az átmenet intenzitását!**
- Ha rajzolunk külön egy másik, zöld téglalapot és a réteget az az előző mögé helyezük, akkor látszik, hogy alapértelmezésként a kékből színtelenbe megy át az átmenet. Tehát alapbeállításként tulajdonképpen nem színátmenetet hozunk létre, hanem folyamatos átmenetet az átlátszóság felé.
- Fent kipróbálhatjuk, hogy ne lineáris, hanem **sugaras** legyen z átmenetünk! **Itt két egymásra merőleges vektoron állíthatjuk be az átlátszóságot!**



Színátmenet szövegben:

Ebben a tipikus példában egy egyszerű feliratot „dobunk fel” egy kicsit! Készítsük el a jobb oldalon lévő szöveget!

- Először válasszuk ki a szöveg eszközt és **íjuk be** az „INKSCAPE” szöveget!
- **Formázzuk meg**, hogy legyen Bauhaus 93, a mérete legyen 100 px! A színe legyen olajzöld!
- Készítsünk egy **másolatot** a szövegről és színezzük **sötétszürkére!**
- Az új réteget **helyezzük hátrébb**, mint az eredeti!
- **Tegyünk rá árnyék szűrőt!**
- Majd **helyezzük egymásra** a két objektumot egy **kis eltolással!**
- Végül **tegyünk** az olajzöld feliratra **lineáris színátmenetet!**
- A fenti lehetőségeknél **megfordíthatjuk az irányt**, egy gomb megnyomásával! Keressük meg, melyikkel!
- Végül, ha a bal oldali színt szeretnénk pirosra színeezni, akkor a **négyzetre kattintás** után a **palettán válasszuk ki** a piros színt! Tehát a **végpontokra kattintás** után **más-más színt adhatunk meg!**



Tükröződés:

- Tükröződés készítéshez az előző feladat **hátsó rétegét töröljük!**
- Készítsünk **másolatot** a megmaradt objektumról, a kijelölő eszköz felső nyílával „fordítsuk” le a másolatot!
- Az **árnyékolás** használatával oldjuk meg a feladatot!



***F22:** Készítsd a következő feladatot a minta és leírás alapján! **Rajzoljunk egy biliárdgolyót árnyékolva!** Ebben a feladatban nagyon sok műveletet gyakorolhatunk, elég összetett a feladat. A kész képet **mentsd 22_biliard.svg** néven!

- Hozzunk létre egy rajzoló felületet, amely **A5-s és fektetett** (210*148 mm = 793,701*559,370 px)!
- **Rajzoljunk** egy fekete kör alapot a jobb oldalon látható mérettel és pozícióval!
- **Készítsünk másolatot** a fekete körről! Majd állítsuk be, hogy a másolat legyen **fehér kitöltésű!**
- A másolatot **húzzuk rá** ez eredeti fekete körre!
- Majd a kijelölt másolathoz nyomjuk meg a „**Színátmenetek létrehozása és szerkesztése**” ikont a jobb oldalon, lent az eszköztáron!
- Fent állítsuk be, hogy **sugárirányú színátmenetet állíthassunk be!** Majd a kör közepétől **kifelé lenyomott egérrel húzzunk** egy rövid vonalat! **Helyezzük át a színátmenet közepét** kicsit jobbra és felfelé! Aztán a két **kör alakú eszközzel állítsuk be az árnyékolás irányát és méretét** a minta szerint!
- A valóságosság miatt szükség van még egy műveletre a „golyón”. Mivel túl éles a sötét részen az árnyék, ezért **egy elmosott „hold” alakot ráhelyezünk a bal alsó részre!**

Ehhez hozzunk létre újból egy 200*200-as fekete kitöltésű, szegély nélküli kört! Amit **duplázunk** meg! Húzzuk felfelé és jobbra egy kicsit a másolatot! Majd jelöljük ki mindkét kört és **vegyük a különbségüket** (Útvonal menü /Különbség)!

- Majd a **Szűrök menüpontban** válasszuk ki az **Elmosások/Elmosások... almenüt!** Állítsuk be, hogy a vízszintes- és függőleges elmosás is 3 legyen!
Végül az elmosott „félholdat” **helyezzük** a gömb bal aljára!
- Az utolsó feladatunk a felülről megvilágított „golyón” **alsó árnyékának lekészítése.**
Rajzoljunk egy 270*80 px méretű fekete kitöltésű ellipszist!
Tegyünk rá **sugárirányú színátmenetet!**
Majd **tegyünk rá elmosást** az előzőekben alkalmazott 3 képpontos beállítások szerint!
- Végül tegyük az „árnyékot” golyó aljára kicsit jobbra helyezve a felső mintakép szerint!
- **Mentsük el a megadott néven a munkánkat!**

***F23:** Az előző feladatot **mentsd el másként 23_biliard_2.svg** néven!
Ebben a feladatban **kiszínezzük a biliárdgolyóinkat!**

- Először **jelöljük ki az összes objektumot**, majd, hogy a méretarányt megtartsuk, **nyomjuk meg fent a „lakat” gombot!**
- Készítsünk **öt másolatot!**
- **Majd meg kell keresni az eredeti fekete körök rétegeit** és azok **kitölőszínét állítsuk át** a biliárdban használatos színekre!
- Az alsó **árnyékokat hátra (alulra) kell helyezni!** **Mentsük munkánkat!**

