



Malacka

Piggy, az Angry Birds malackája. Elcsórta a madarak tojását, azok meg kegyetlenül berágtak rá.

Miről álmodik egy ilyen ártatlan kis jószág? Mi szeretne lenni, ha nem üldözött, számkivetett malacnak születik?

Ebben a kulcsfeladatban több másolatot is létre fogunk hozni Malackából, majd átszerkesztjük őket a bal oldalához hasonló figurákká!

Közben megtanuljuk *Kijelölés*, *Csoportosítás*, *Méretezés*, *Forgatás*, *Nyírás*, *Színezés* és a *Sorrend* eljárásokat.

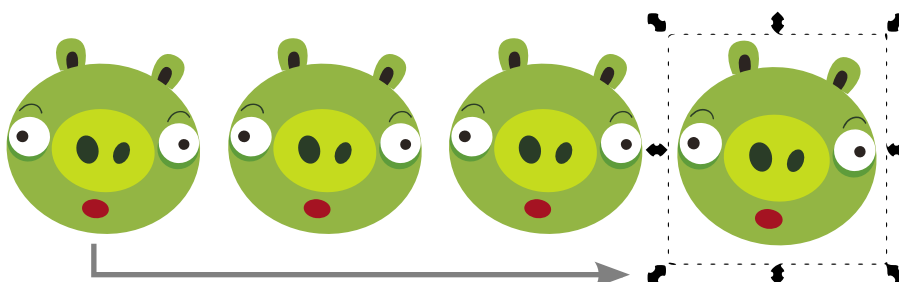
Mindehhez csak egy eszközt a *Nyilat* fogjuk használni.

Töltsd le a **[001malacka.svg]** állományt!

A Nyíl ♦ Az illusztrációs programok legtöbbet használt eszköze. Sok funkciója közül a legfontosabb, hogy tárgyakat jelölhetsz ki, s foghatsz meg a segítségével. Tehát úgy használod, mint a kezed. A *Nyilat* a leginkább kézreálló helyen, a baloldali *Eszköztár* legtetején találod. Természetesen a szoftver csak akkor tudja, hogy valamit ki szeretnél jelölni, ha rá is kattintasz az egér bal gombjával.

A kijelölt tárgyakat egy szaggatott vonalú téglalap jelzi.

Kettőzés ♦ Készítsünk több másolatot is Piggy-ből! Jelöld ki Malackát a *Nyíllal*, majd másold le a *Menü* > *Szerkesztés* > *Kettőzés* paranccsal. Nem látsz semmi változást? Persze, hiszen a másolat az *eredeti felett* keletkezett, s eltakarja azt. Fogd meg és tedd félre! Ismételd a kettőzést. A Malacka ikertestvéreinek fogunk a továbbiakban kísérletezni.

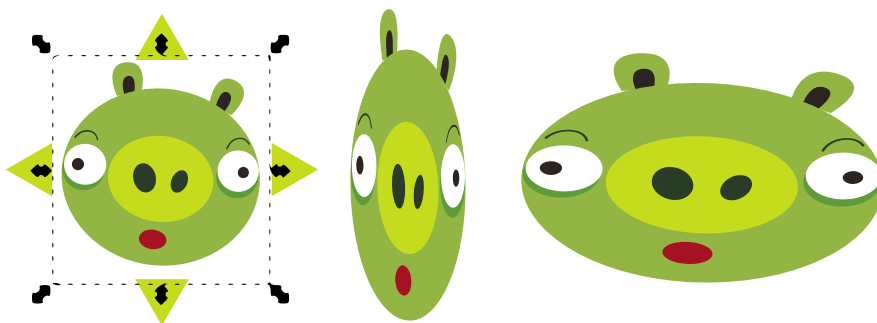


Objektumok



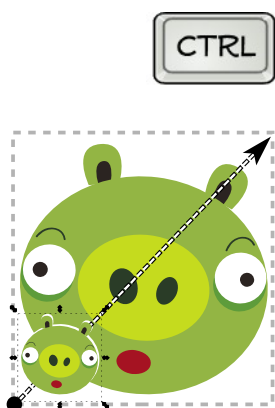
Azért hívom harmonikázásnak, mert a kezdő felhasználó így kínozza a tárgyakat: Először vízszintesen, majd függőlegesen nyomorítva, nagyítva azokat. Tudom, viccesen néz ki összelapítva, majd kinyújtva, egészen addig, míg nem veled csinálják!

Méretezés ♦ A negyedik Malacka körül most nyolc méretező fogantyút, nyilacskát látsz. Ha az egyik oldalfogantyúval markolod meg, *harmonikázni* tudsz vele. (Bocs, szakszerűbben: vízszintesen és függőlegesen méretezed.)



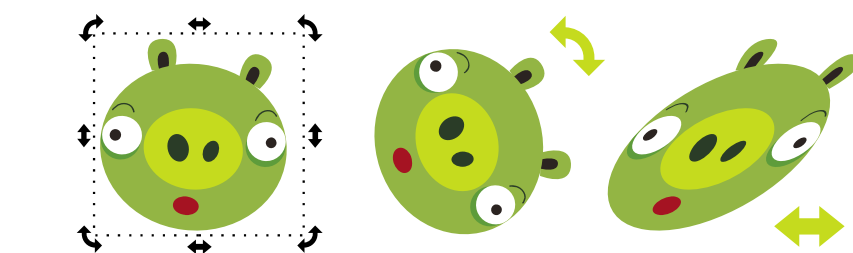
Malacka-4-et ezután *objektumnak* fogjuk hívni. Részlet egy spanyol kézikönyvből, az inkvizíció legsötétebb évtizedeiből: „Sarkainál még kegyetlenebbül teheted tönkre méretezés során az objektum arányait, egyszerre két irányban is torzítva azokat. A harmonikázás a Szent Inkvizíció egyik legjátékosabb vallatási módszere.”

Arányos méretezés ♦ Ha nem célod, hogy az arányérzedet trenírozd bénázgatással, tartsd kontroll alatt ezt a műveletet! Használd a CTRL gombot, és bármelyik méretező fogantyúval arányosan tudod nagyítani *Malacka-3-at*!



Ha szépen szeretnél rajzolni, mindig figyelj rá, hogy akkor látjuk szépnek, aranyosnak a dolgokat, ha arányosak. Azaz részeik egymáshoz megfelelően méretezettek. A torz dolgokból ez az arányosság hiányzik.

Forgatás, nyújtás ♦ Ha még egyszer rákattintasz a *Malacka-2-re*, a méretező fogantyúk átalakulnak. A sarkokon a *Forgatás*, az oldalakon a *Nyírás* jeleit látod. Kicsit játssz a lehetőségekkel!



Objektumok

Aki nem gyakran használ gyorsbillentyűket, az is tudja, hogy a CTRL+C és a CTRL+V a másolás és a beillesztés parancsait gyorsítja. A DEL billentyű a szövegszerkesztőben előre töröl, „megeszi” a szöveget. A DELETE itt is törlés, de az egész objektum eltűnik.

A CTRL+D, a Kettőzés parancs gyorsbillentyűje.

Én a Duplázás szóról tudtam megjegyezni.

Prémium jó tanács:

Miközben dolgozol, gyakran mentsd a rajzodat! Soha ne adj a gép által felajánlott rajz.svg, rajz1.svg, stb. típusú neveket, mert képtelenség lesz később felismerni, mit is mentettél!

A Mentés gyorsbillentyűje a CTRL+S.

A Save angol szóról könnyű megjegyezni. Az S.O.S. rövidítésben is ez a szó áll az első helyen: „Save Our Souls! – Mentsétek meg lelkeinket!”

Ha megint kattintasz az objektumon, visszatérnek az eredeti méretező nyilak.

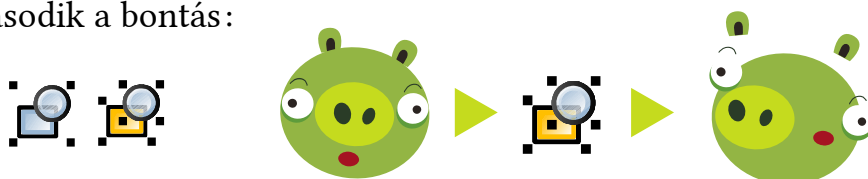
Törlés ♦ Nem tudom, mi maradt szegény állatokból... Maradjon az eredeti Malacka csak a rajztábládon. A többit töröld ki! Erre a billentyűzeten a DEL gomb a leggyorsabb megoldás!

Minden programban alkalmazhatsz gyorsbillentyűket a menüparancsok kiváltására. Nagyon hasznosak lehetnek ezek a gyakorlatban, hiszen alkotás közben több időt fordíthatsz a rajzod szemlélésére.

A rajz ilyen értelemben talán a biciklizéshez hasonlítható. Kerékpározás közben sem a kormányt, a pedálokat vagy a váltót nézed. Az úttal, a tájjal vagy elfoglalva. A jó számítógépes grafikus egyik keze az egéren, a másik a billentyűzeten. Nem a program kezelésével tölti ideje nagy részét, hanem használja azt.

CTRL+D ♦ *Malacka* egyedül maradt. Másold le újra az eredeti figurát! A Menü > Szerkesztés > Kettőzés parancssal tettük ezt korábban. A menüben jelölik e művelet „gyorsbillentyűjét”, ez a CTRL+D. Sokszor használjuk ezt a jövőben, érdemes begyakorolni. Most csak egyszer nyomd meg, és tedd félre a másolt sertést. Vigyázz, ha sokáig tartod a CTRL és a „D” billentyűkön az ujjaidat, sok másolat jön létre, ezek ráadásul pontosan egymás felett lesznek.

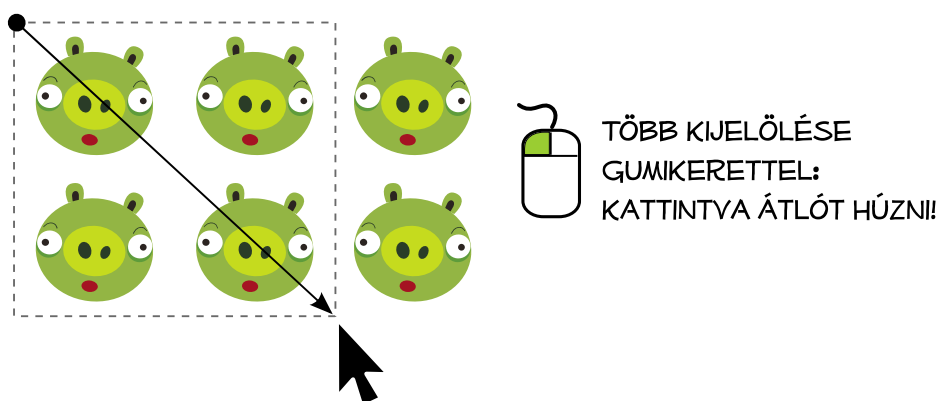
Csoportbontás ♦ Először is bontsuk szét a malacot! Gyengébb idegzetűek vér nélkül a megtehetik a Menü > Objektum > Csoport szétbontása parancs segítségével, vagy a Parancssáv utolsó harmadában (a Menü alatt). Ilyen ikonokat kell keresned, ezek közül az első a csoportosítás, a második a bontás:



Ugyanezt a billentyűzetről az ESC gomb segítségével (Escape – menekülés) érheted el.

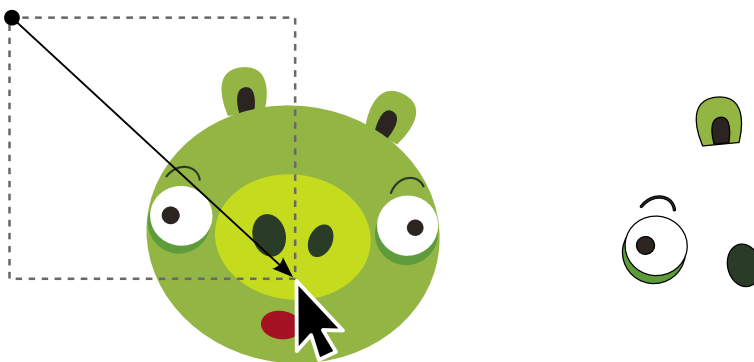
Kijelölés megszüntetése ♦ Ha megtörtént a henteles, kattints egy üres területre, hogy a malac valóban szétessen. Most már külön mozgathatóak a részei. Próbáld csak ki!

Gumikeret ♦ Ha szeretnél több tárgyat is kijelölni, a leggyorsabb módszer a *Gumikeret*. Úgy működik, mint egy lasszó: ami azon belül kerül, arra rászorul a hurok, azaz a kijelölés.



A grafikusok szaknyelvén gumikeretnek hívjuk ezt a kijelölési módszert. Az Inkscape program Területkijelölésnek nevezi.

A *Nyíl* eszközzel rajzold meg annak a képzelt téglalapnak az egyik átlóját, amelyben benn van minden objektum, melyet ki szeretnél jelölni. Nézd meg például, mi történik, ha az alábbi gumikeretet alkalmazod!



Gumikeretet csak üres területről kezdj el rajzolni, különben a *Nyíl* eszköz megfogja a kiindulási pontnál levő tárgyat, és magával vonszolja azt!

A közösen kijelölt tárgyakat együtt lehet mozgatni, méretezni, forgatni vagy nyújtani.



Jópofák ♦ Használd a méretezési, forgatási és nyírási lehetőségeket, s alakítsd át bármilyen más figurává a Malackákat!

Előtte néhány jó tanács:

Szín ♦ A foltok színét az alsó Színpalettára kattintva változtathatod meg. Ezen az első szín átlátszó, most nincs értelme használni.



Sorrend ♦ A malacot alkotó tárgyak felőled nézve egymás felett és alatt is elhelyezkedhetnek, mint a kártya lapjai, ha egymásra pakoljuk azokat. Ezek a sorrendjét az *Eszközvezérlő sávon* tudod változtatni, ezekkel a gombokkal:



Csoportosítás ♦ Ha készen vagy a figurával, képzelj el egy láthatatlan téglalapot az alakzat körüli üres területen. Jelöld ki gumikerettel az összes darabkát, majd a *Menü > Objektumok > Csoportosítás* paranccsal kösd egybe őket.

Ettől fogva már egy tárgyként mozgathatod, forgathatod, méretezheted.

Más lehetőség a *Csoportosításra*: a *Parancssávon* levő ikonok segítségével, melyekkel a *Csoport Szétbontása* kapcsán már találkoztál.



A művelet gyorsbillentyűje a CTRL+G (Group). A Szétbontásé a CTRL+U (UnGroup).

Saját örömeidre készíts még néhány figurát és mentsd el együtt őket!