

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Grundlagen	1
1.1	Wichtige Begriffe in der Vektorgrafik	1
1.1.1	Pfade	1
1.1.2	Bézierkurven: von Knoten und Segmenten	2
1.1.3	Live-Shape	2
1.2	Farbräume	3
1.2.1	Das additive Farbmodell	3
1.2.2	Das subtraktive Farbmodell	3
1.3	Import von anderen Vektorformaten	4
1.4	Unterschiede der Versionen für Windows, Mac und Linux	4
1.4.1	Menü Datei	5
1.4.2	Menü Bearbeiten	6
1.4.3	Menü Ansicht	6
1.4.4	Menü Objekt	6
1.4.5	Menü Text	7
1.4.6	Menü Pfad	7
1.4.7	Menü Effekte	7
2	Einführung in Inkscape	9
2.1	Die Oberfläche	9
2.1.1	Die Werkzeuge und ihre Einstellungen	10
2.1.2	Menü- und Werkzeugeinstellungsleiste	14
2.2	Mit einem Inkscape-Dokument arbeiten	16
2.2.1	Das Dokument ändern und darin navigieren	16
2.2.2	Nützliche Helfer zum Ausrichten	17
2.2.3	Verhalten von Dialogfenstern (Paletten)	19
2.3	Hilfestellungen zu Inkscape	20
2.3.1	Hilfen in Inkscape	20
2.3.2	Inkscape-Hilfen aus dem Netz	21
3	Umgang mit Formen	23
3.1	Die Formwerkzeuge	23
3.2	Formen ändern	24



3.3	Der Zauberünstler: Füllung und Kontur	24
3.3.1	Form- und Konturfarbe	25
3.3.2	Verlauf	25
3.3.3	Übung: 3D-Kugel	26
3.3.4	Muster für Kontur und Fläche	30
3.3.5	Unschärfe und Deckkraft	32
3.3.6	Übung: Musterstern mit Schlagschatten	33
4	Formen bearbeiten und anordnen	35
4.1	Formen transformieren.	35
4.2	Formen vervielfältigen und anordnen	36
4.2.1	Duplizieren und Klonen	36
4.2.2	Exakt platzieren	39
4.2.3	Anordnen und verteilen	42
4.3	Z-Ordnung und Ebenen	43
4.3.1	Z-Ordnung.	43
4.3.2	Ebenen	44
4.4	Übungen.	46
4.4.1	Wiese aus gekachelten Klonen	46
4.4.2	Eine Burg bauen mit Einrasten und Ausrichten.	50
5	Von Formen und Pfaden	57
5.1	Live-Shape oder Pfad	57
5.2	Pfade bearbeiten.	57
5.2.1	Zu Beginn: eine kleine Pfadübung.	59
5.2.2	Varianten zum Erzeugen eines Pfades	59
5.2.3	Die Werkzeugeinstellungsleiste	60
5.2.4	Pfade und Knoten über die Tastatur beeinflussen	61
5.2.5	Ausrichten und Abstände bei Knoten ausgleichen.	62
5.3	Formen kombinieren: Bool'sche Operationen	63
5.4	Übungen.	64
5.4.1	Wassertropfen.	64
5.4.2	Ein Glas konstruieren.	67
6	Eigene Formen zeichnen	71
6.1	Freihandlinien mit dem Malwerkzeug	71
6.2	Bézierkurven zeichnen (Füller)	72
6.3	Kalligrafische Linien.	73
6.4	Übung: Objekt nachzeichnen	74

7	Pfad-Effekte und Verzerrungen	83
7.1	Das Menü Effekte	83
7.1.1	Aus Pfad erzeugen	83
7.1.2	Pfad modifizieren	86
7.1.3	Pfad visualisieren	88
7.2	Die Palette Pfad-Effekte	89
7.2.1	Pfad verbiegen	89
7.2.2	Muster entlang Pfad	90
7.2.3	Zahnräder	91
7.2.4	Unterpfade zusammenfügen	91
7.3	Das Modellierwerkzeug	92
7.3.1	Einstellungen über die Tastatur	92
7.3.2	Farben ändern	93
7.4	Übungen	94
7.4.1	Strichmännchen formen	94
7.4.2	Reise nach Jerusalem	96
7.4.3	Fotorealistisches Gesicht zeichnen	101
8	Textbearbeitung	109
8.1	Grundlegende Textfunktionen	109
8.1.1	Ändern von Text und einzelnen Buchstaben	109
8.1.2	Text und Farbe	110
8.2	Gestaltung von Text und Buchstaben	111
8.2.1	Buchstaben verändern – Vektortext	111
8.2.2	Text an Pfaden ausrichten	112
8.3	Gestaltungsmöglichkeiten von Text	113
8.3.1	3D-Text	113
8.3.2	Schattenwurf	114
8.3.3	Übung: Muster- und Fotofüllungen	115
8.3.4	Übung: Neontext	116
8.3.5	Text formen	117
8.3.6	Fließ- und Blindtext editieren	118
9	Ausschneiden und Maskieren	121
9.1	Ausschneidepfade	121
9.2	Maskierungen	122
9.3	Übungen	122
9.3.1	Einen Apfel bauen	122
9.3.2	Auge per Maske	126
9.3.3	Spiegelungen per Maske	129

10	Arbeiten mit Pixelbildern	133
10.1	Pixelbilder in Inkscape bearbeiten	134
10.2	Bilder vektorisieren.	135
10.3	Übungen.	136
	10.3.1 Eine Schwarz-Weiß-Grafik erstellen	136
	10.3.2 Farbgrafik mit Hintergrund gestalten	139
11	3D mit Inkscape	147
11.1	3D-Boxen-Werkzeug und Extrudieren	147
	11.1.1 Das 3D-Boxen-Werkzeug	147
	11.1.2 Der Effekt Extrudieren	149
11.2	Perspektivraster bauen	149
11.3	3D durch Filtereffekte	151
11.4	Übungen.	152
	11.4.1 Perspektivischen Spiegeltext konstruieren.	152
	11.4.2 Straßenflucht mit drei Fluchtpunkten und Tiefenunschärfe.	156
	11.4.3 3D-Schlangenhaut-Textur.	160
	11.4.4 Exkurs: Collagenwirkung durch Filtereffekte	164
12	Umstieg gefällig?	
	Im Vergleich: Inkscape 0.46, Adobe Illustrator CS3 und Adobe FreeHand MX	169
12.1	Allgemeine Bedienung	169
	12.1.1 Voreinstellungen.	169
	12.1.2 Dokumenteneinstellungen.	170
	12.1.3 Vorlagen.	171
	12.1.4 Die Werkzeuge	171
	12.1.5 Farbe	173
12.2	Mit Formen arbeiten	173
	12.2.1 Von Sternen und Polygonen	173
	12.2.2 3D-Werkzeuge	174
	12.2.3 Perspektivraster einstellen.	175
	12.2.4 Bool'sche Operationen	175
	12.2.5 Objekte mit Effekten versehen	176
12.3	Umgang mit Text	177
	12.3.1 Text formatieren.	177
	12.3.2 Text in Pfade umwandeln und verzerren.	178
	Anhang	181
	Das SVG-Format: ein offener Standard	181
	Stichwortverzeichnis	183