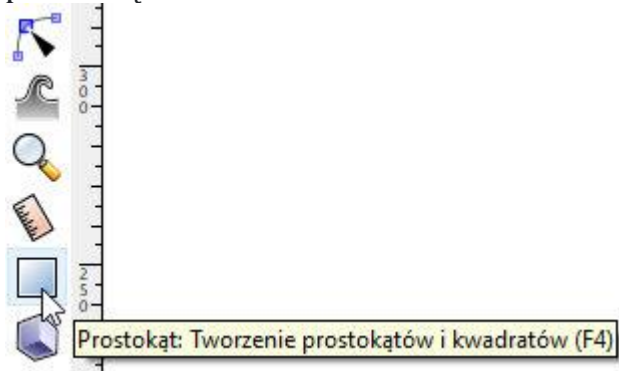


## Ćwiczenia logo

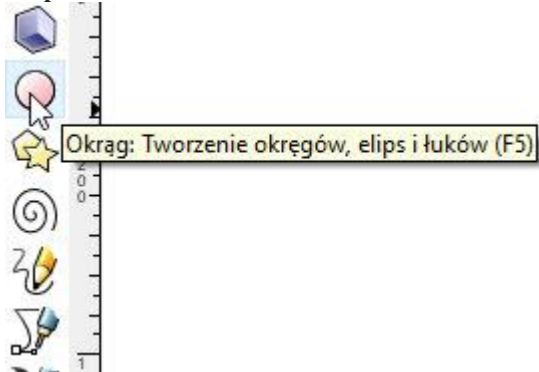
Ćwiczenie pokazuje tworzenie grafiki wektorowej stosując podstawowe narzędzia.

Stosowane narzędzia:

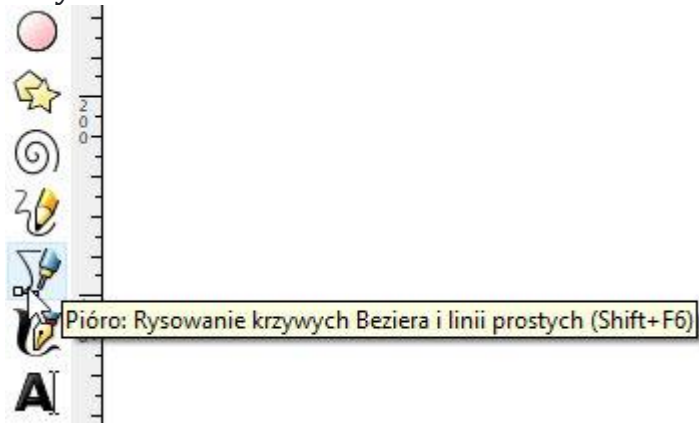
- prostokąt:



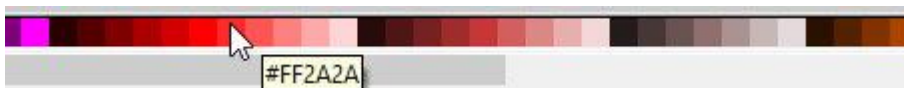
- elipsa:



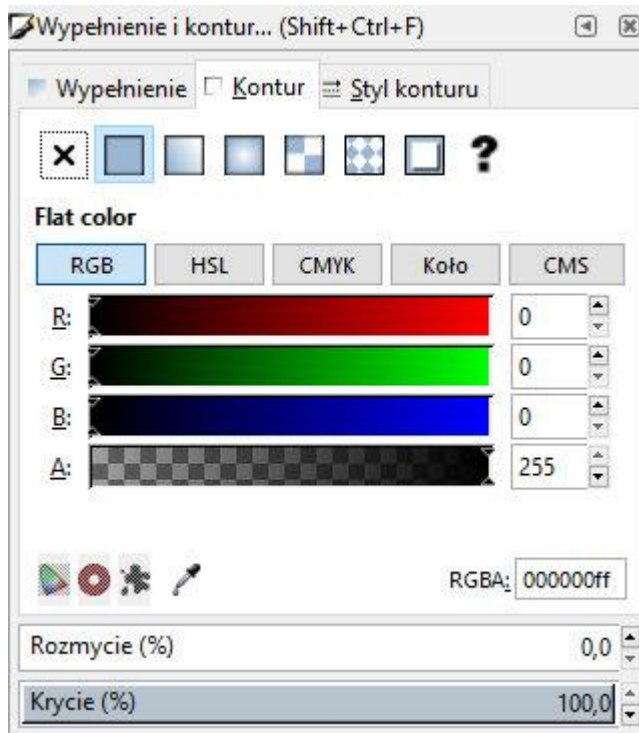
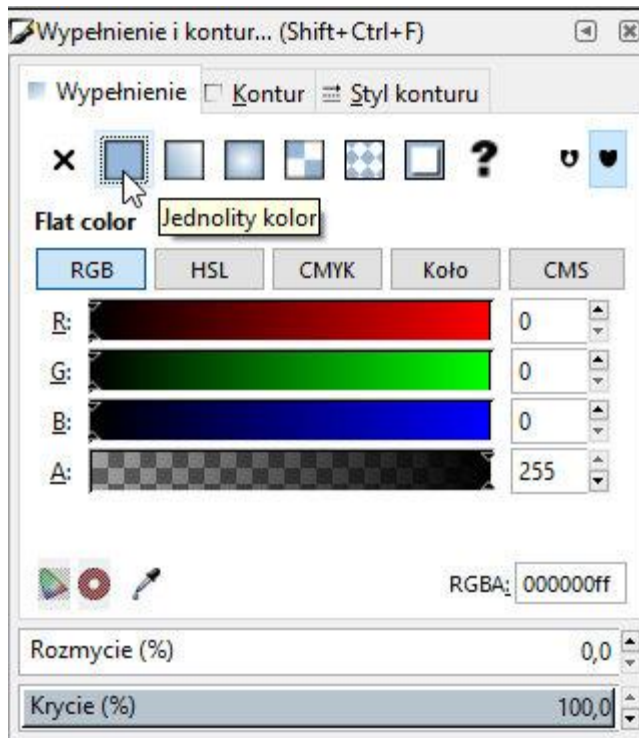
- krzywe Beziera:



- zmiana koloru:



Kolor: #FF2A2A. Kliknij, by określić wypełnienie, Shift+kliknięcie, by określić kontur lub:



ćwiczenie

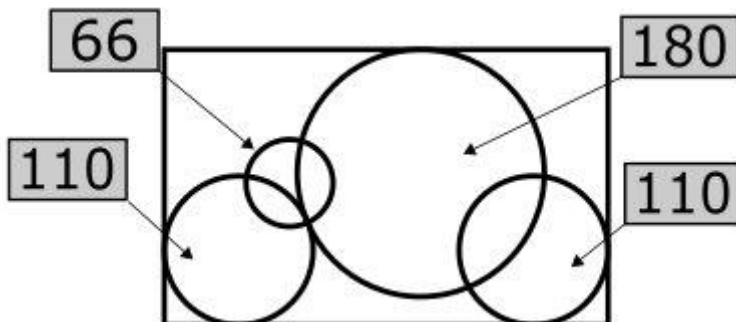
Stworzymy grafikę zawierającą logo różnych firm



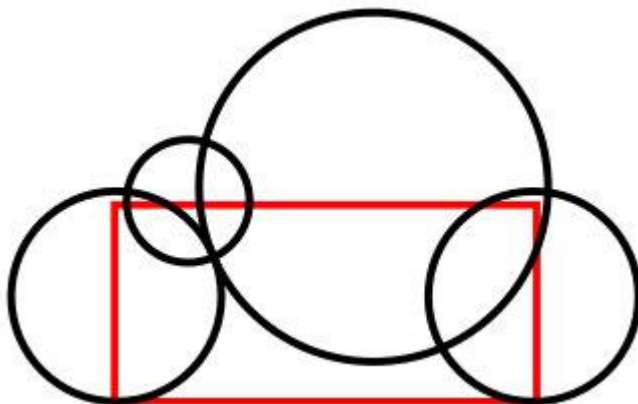
1. Tworzymy prostokąt o wymiarach 320x200. Wymiary najlepiej ustawić na pasku narzędziowym (pamiętamy o zmianie jednostki na **px**).



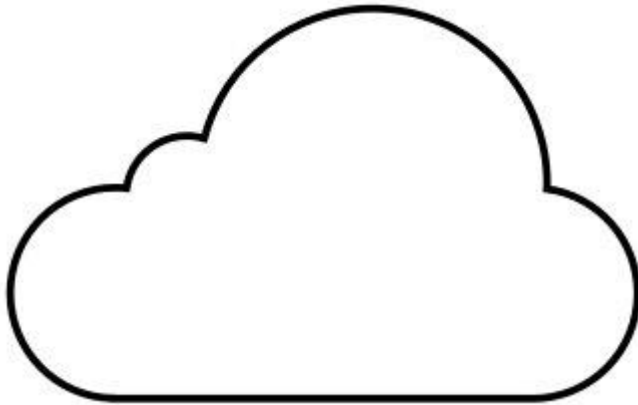
a w nim wstawiamy koła według rysunku (wymiary wynikają z tzw. Złotego podziału 1.61:1):



1. Prostokąt zmniejszamy i umieszczamy jak na rysunku (kolor czerwony wskazuje jedynie miejsce - oryginalnie pozostawiamy czarny)

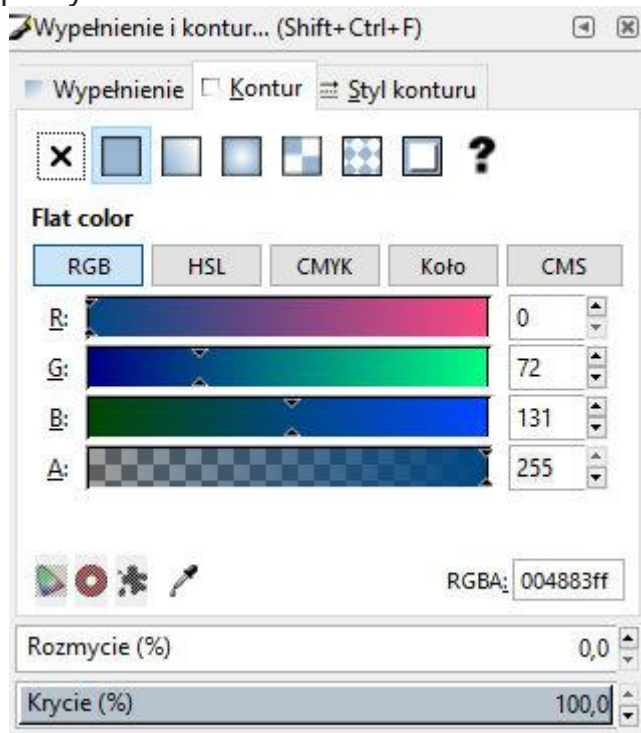


2. Zaznaczamy wszystkie elementy i wybieramy z menu: [Ścieżka|Suma] rysunek gotowy - zapisujemy pod nazwą **logo1**.



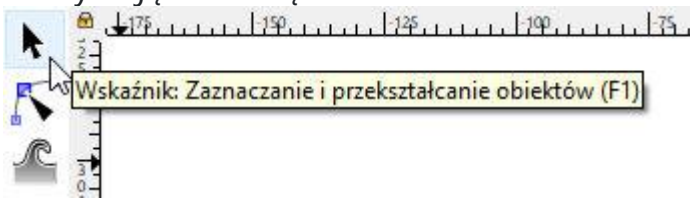
instrukcja - logo 2

1. Utwórz okrąg o średnicy 435px bez wypełnienia z konturem 4px w kolorze RGB -> [0,72,131]. Otwórz panel koloru **Ctrl+Shift+F** ustaw powyższe wartości.

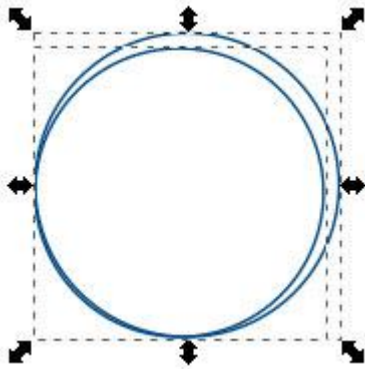


2. Powielamy okrąg **Ctrl+D**, zmniejszamy średnicę do 415px

3. Korzystając z narzędzia zaznaczania



zaznaczamy całość

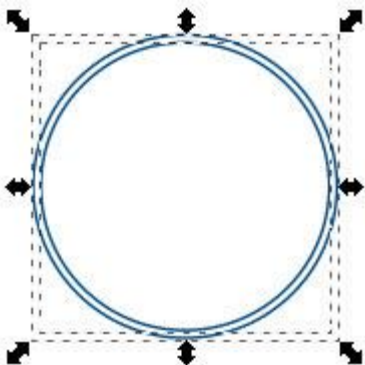


4. Wybieramy z menu: [**Obiekt|Wyrównaj i rozmieść...**]

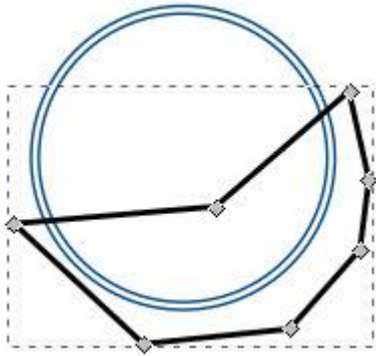
lub **shift+Ctrl+A** Klikamy wyrównaj w poziomie oraz wyrównaj w pionie



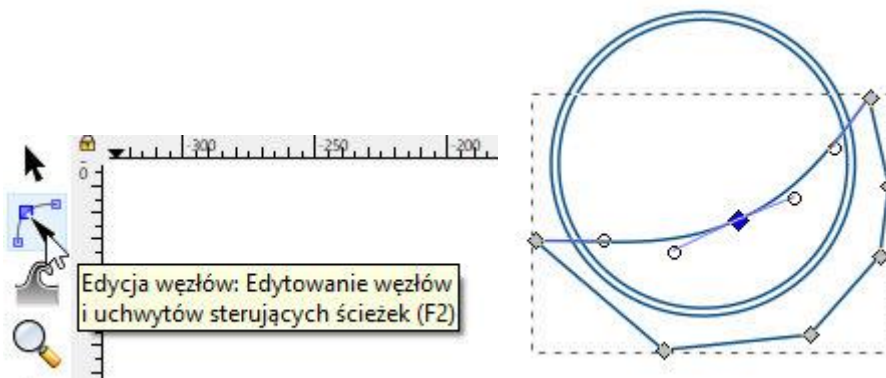
efekt



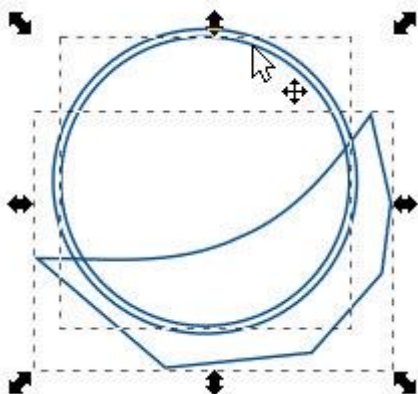
5. Wykorzystując krzywe Beziery tworzymy figurę wskazaną czarną linią



6. Korzystając z narzędzia [edycja krzywych] wyginamy odcinek wewnątrz koła - zmieniamy grubość (4px) i kolor RGB-> [0,72,131] krawędzi



7. Zaznaczamy otrzymaną figurę oraz mniejszy okrąg **Shift+klik**



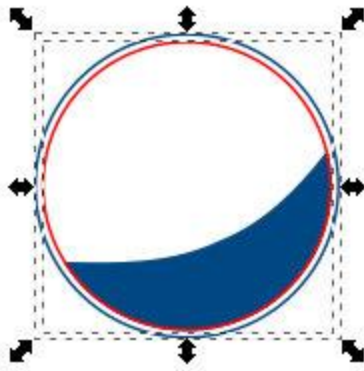
8. Następnie z menu [**Ścieżka|Część wspólna**] lub **ctrl+\*** - łączymy obiekty.

9. Zaznaczamy całość - grupujemy obiekty **Ctrl+G** lub **[Obiekt|Grupuj...]**



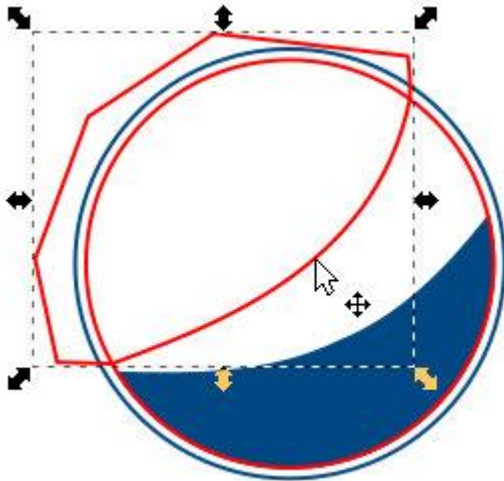
10. Ponownie tworzymy okrąg o średnicy 415px - tym razem czerwony.

11. Zaznaczamy całość i wyrównujemy obiekty w pionie i poziomie (patrz



punk 4)

12. Wykorzystując krzywe Beziea tworzymy wskazaną figurę



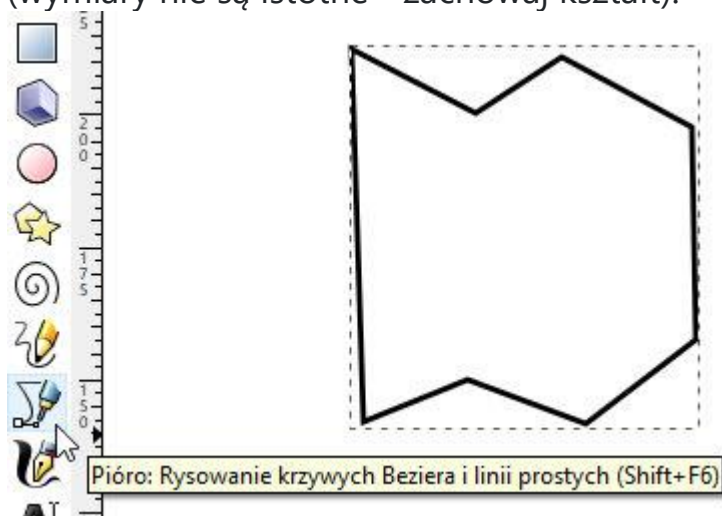
13. Podobnie, jak poprzednio łączymy figurę z mniejszym okręgiem, wypełniamy czerwonym kolorem, zaznaczamy całość i grupujemy.



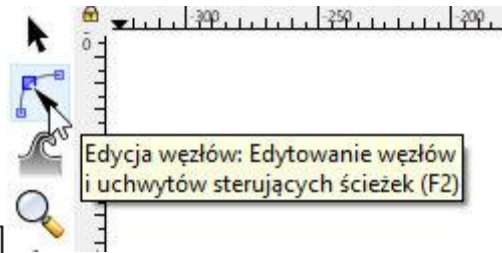
14. Zapisujemy pracę pod nazwą **logo2**

instrukcja - logo 3

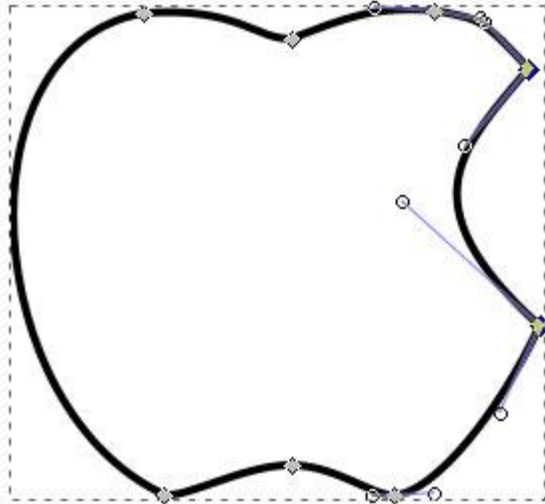
1. Korzystając z krzywych Beziea utwórz wielokąt pokazany poniżej (wymiary nie są istotne - zachowaj kształt):



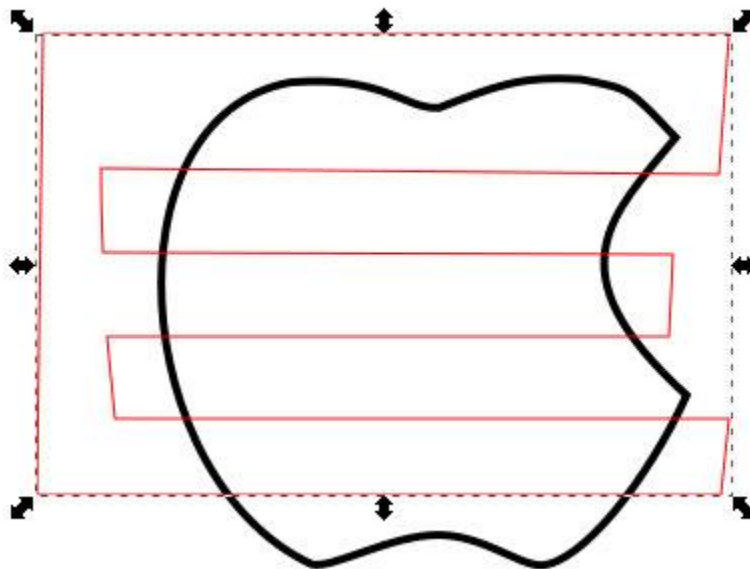




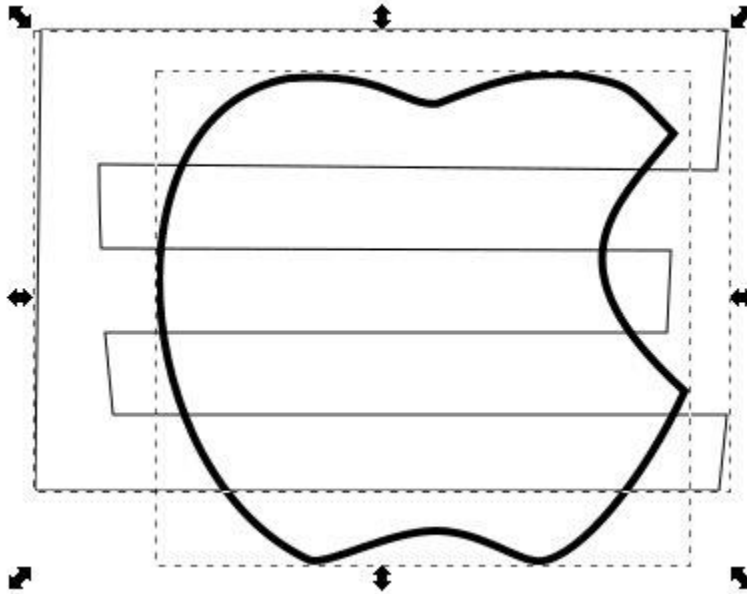
2. Wybierając narzędzie [Edycja węzłów] wyginamy krzywe dopasowując je do kształtu "ugryzionego jabłka"



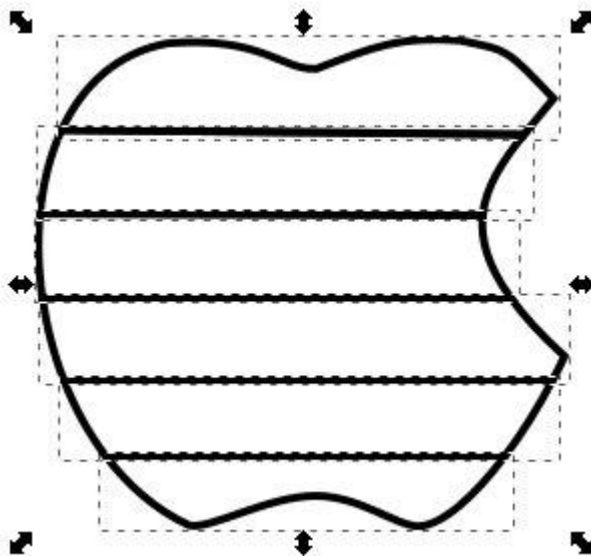
3. Ponownie korzystając z krzywych Beziera tworzymy figurę zaznaczoną czerwonym kolorem (my pozostajemy przy czarnym).



4. Zaznaczamy obie figury (po zaznaczeniu pierwszej **Shift+klik** na drugiej).



5. Z menu wybieramy: [Ścieżka|Podział] lub **Ctrl+/**

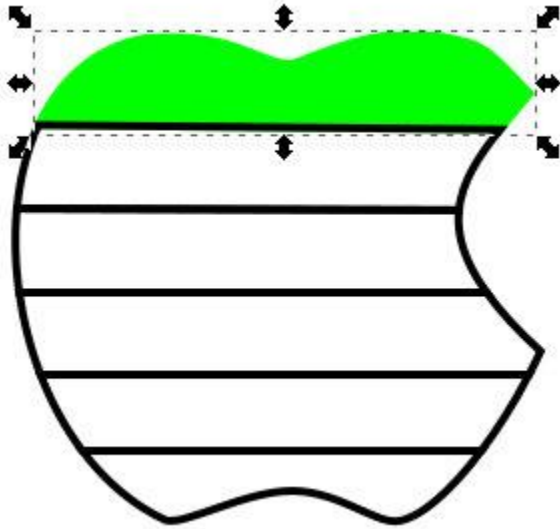


6. Kolorowanie pasków.

Zaznaczamy poszczególne segmenty (klikając na konturze).

Z dolnego paska kolorów wybieramy kliknięciem kolor

wypełnienia, **Shift+klik** kolor konturu.

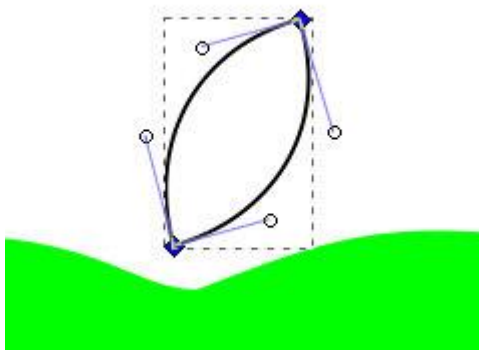


7. Efekt (kolory wybieramy zbliżone do poniższych).



8. Pozostaje listek.

Korzystając z krzywych Beziea tworzymy linię w górę i po niej linię w dół, następnie kształtujemy.



9. Kolorujemy listek.

Zaznaczamy całość i grupujemy **Ctrl+G** lub **[Obiekt|Grupuj...]**.



10. Efekt końcowy. Zapisujemy pracę pod nazwą **logo3**