

Script-Fu Kompozytor

Paleta & Właściwości

Dostępne skrypty

- 10 3d-outline-logo
- 7 3d-outline-logo-alpha
- 8 3dtruchet

Procedury wbudowane

- airbrush
- airbrush-default
- attach-parasite

Własne projekty

Ustawienia

Katalog skryptów #1

Katalog skryptów #2

Katalog projektów

Wybierz języki

Polski

Zapisz wszystko & Zamknij

Zamknij

Pattern

Text

Font size (pixels)

Sans 12

Outline blur radius

E-Podręcznik (Shift+F1)

Przed przystąpieniem do pracy. Warto skonfigurować wtyczkę. Jeżeli zrobisz to później to będziesz na siebie zły. Bowiem to co jest na planszy, zapisywane jest dopiero po kliknięciu przycisku strzałki. A do tego potrzebne jest poprawnie wypełnienie pól w oknie „Ustawienia”, których nowe wartości są aktualizowane dopiero po ponownym uruchomieniu wtyczki. Tak więc omawiając kolejno:

- 1. Do pierwszego pola należy wprowadzić katalog z którego Gimp wczytuje swoje Script-Fu.
- 2. Drugim katalogiem, musi być katalog w którym Gimp trzyma Script-Fu dostarczone, z twoją wersją oprogramowania. Prawdopodobnie będzie to: C:\Program Files\GIMP 2\share\gimp\2.0\scripts.
- 3. Tu przechowywane są twoje modele Script-Fu do późniejszej edycji.

Informacje

Aby zapisać rezultat. Najpierw ustaw w Ustawieniach katalog z którego Gimp wczytuje swoje skrypty.

Script-Fu Kompozytor

Paleta & Właściwości

Dostępne skrypty

Procedury wbudowane

- vectors-stroke-get-point-at-dist
- vectors-stroke-scale
- vectors-stroke-translate
- version
- xcf-load
- xcf-save

Własne projekty

Formularz rejestracyjny

Etykieta menu

Streszczenie działania

Komentarz, w pliku

Zapisz wszystko & Zamknij

Informacje

Wybierz pozycję z listy po lewej.

E-Podręcznik (Shift+F1)

1 Tu wszystkie pola są opcjonalne.

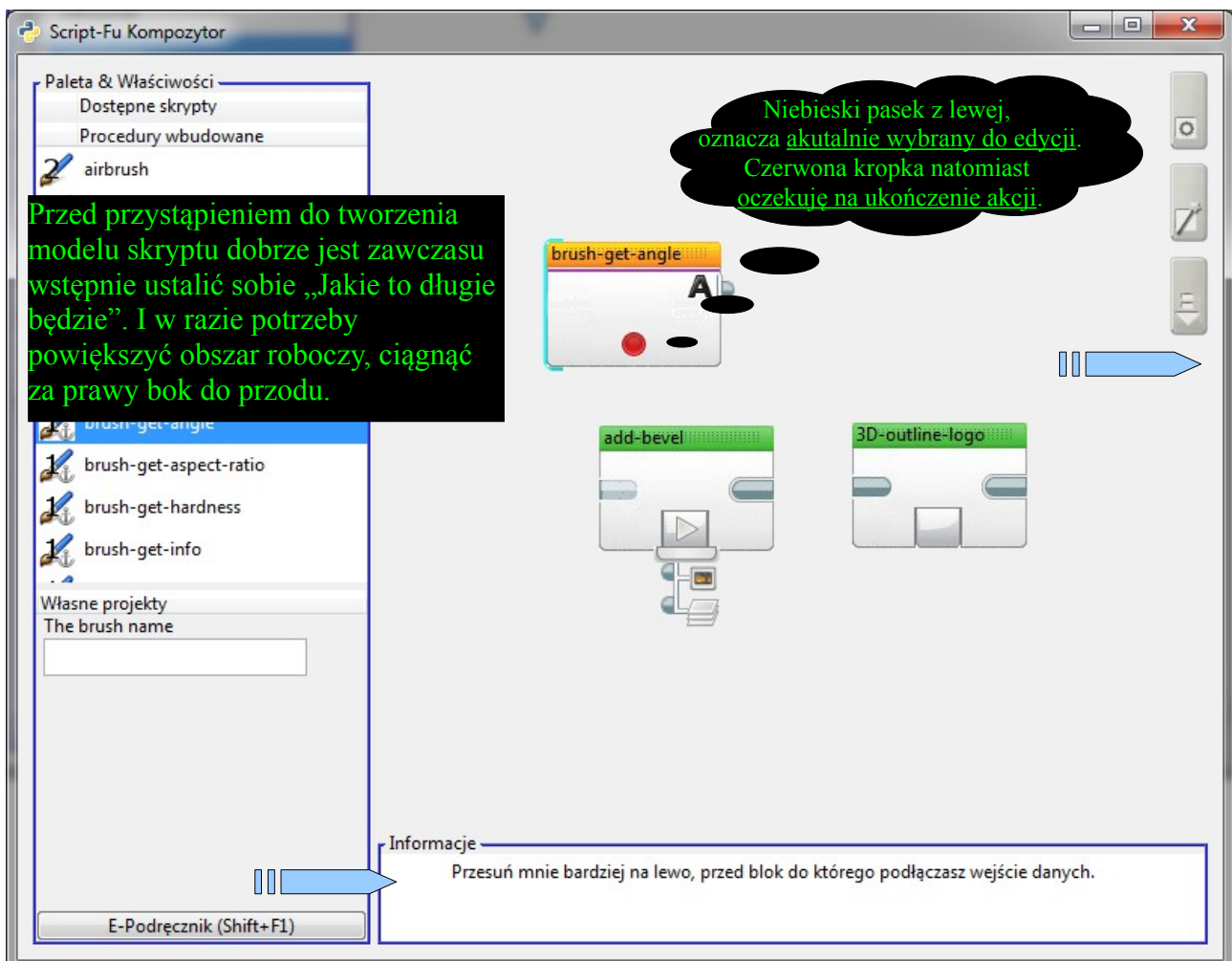
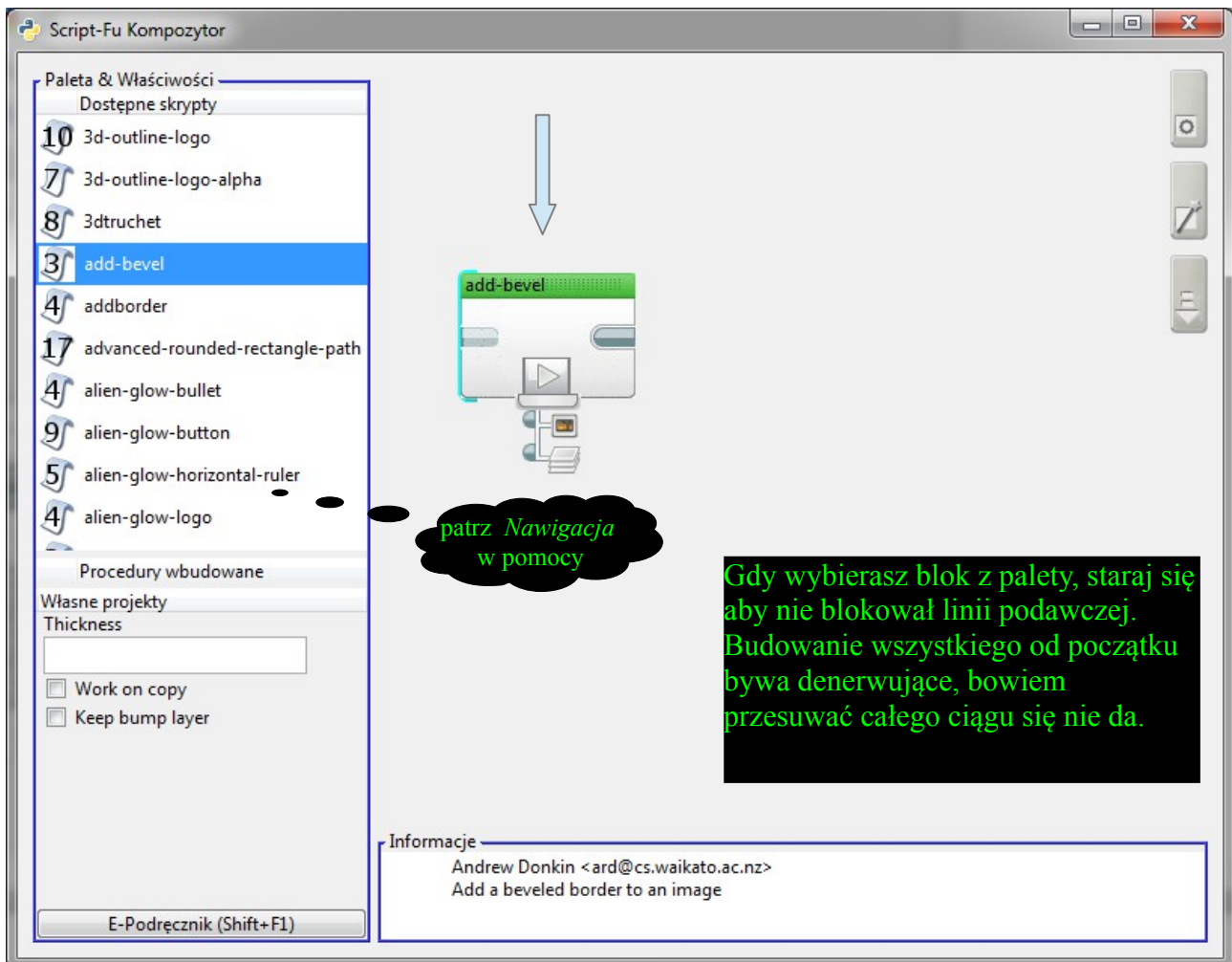
2 Pierwsze to jest etykieta twojego skryptu która będzie wyświetlana w menu podrzędnym *Composed*.

3 Drugie pole to informacja o skrypcie wyświetlana użytkownikowi.

Przewiń na koniec samouczka, aby przeczytać więcej na temat umieszczania komentarzy w pliku skryptu.

COMPUTERNAME
COMSPEC
FONTHOSTCHECK
HOMEDRIVE
HOMEPATH
JAVAHOME
LANGUAGE
LOCALAPPDATA
LOGONSERVEN
NUMBEROFPROCESSORS
OPENSSLCONF
OS
PATH
PATHEXT
PHPPEARBINDIR
PHPPEARDATEADIR
PHPPEARDOCADIR
PHPPEARINSTALLDIR
PHPPEARPHPBIN
PHPPEARSYSCONFDIR
PHPPEARTESTDIR

długość: 20/512 linii: 1/15



Script-Fu Kompozytor

Paleta & Właściwości

Dostępne skrypty

Procedury wbudowane

- airbrush
- airbrush-default
- attach-parasite
- brightness-contrast
- brush-delete
- brush-duplicate
- brush-get-angle**
- brush-get-aspect-ratio
- brush-get-hardness
- brush-get-info

Własne projekty

Pattern

Text

Font size (pixels)

Sans | 12

Outline blur radius

E-Podręcznik (Shift+F1)

węzeł główny & połączenia dodatkowe w e-podręczniku

parz pierwsza zakładka w e-podręczniku

add-bevel

3D-outline-logo

3 - I

J - R

R

angle

A

Informacje

Hrvoje Horvat (hhorvat@open.hr)

Create a logo with outlined text and a drop shadow

Script-Fu Kompozytor

Paleta & Właściwości

Dostępne skrypty

Procedury wbudowane

- airbrush
- airbrush-default
- attach-parasite
- brightness-contrast
- brush-delete
- brush-duplicate
- brush-get-angle
- brush-get-aspect-ratio
- brush-get-hardness
- brush-get-info

Własne projekty

Pattern

Text

Font size (pixels)

Sans | 12

Outline blur radius

E-Podręcznik (Shift+F1)

Pamiętaj iż procedura budowania, musi mieć określony miejsce startu. Ta więc gdy wszystko będzie rozłokowane i należycie podpięte, bez określonego bloku startowego nie ruszysz z miejsca. Należy abyś pamiętał też, iż w procesie budowy uwzględniane są jedynie wszystkie bloki będące za blokiem startowym.

add-bevel

3D-outline-logo

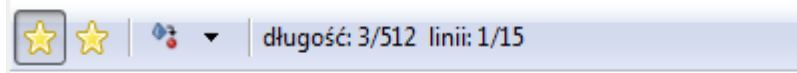
brush-get-angle

A

Informacje

Podcpnij więcej bloków do głównego węzła bloku startowego.

UMIESZCZANIE KOMENTARZA



Wszystko co zostanie napisane w polu powyżej przedstawionego paska narzędzi zostanie umieszczone „tak jak jest” na początku skryptu twego.

Wyjątkiem pozostają znaki diakrytyczne alfabetu w którym będziesz pisać|ła oraz tekst specjalny w formacie:

`%NAZWA_ZMIENNEJ_PISANNA_DUŻYMILITERAMI%`

Co się tyczy zaś przeznaczenia ikon paska zadań, mają się one następująco:

- ◆ Ilość gwiazdek zależy od ilości szablonów w katalogu `_scfiles\templates`.
- ◆ Umieszcza w polu edycji wartość wybranej zmiennej środowiskowej. Można też ręcznie wpisać na przykład `%HOMEPATH%` co zostanie przetworzone w czasie kompilacji.
- ◆ Licznik znaków i wykorzystanych linii pozwala tobie być zwięzłym w słowach i nie rozpisywać się nadto.

Możesz sam tworzyć szablony umieszczając w katalogu `_scfiles\templates` pliki bez rozszerzenia o nazwie:

`<numer_pozycji>_<nazwa_szablonu>_comment`

Pamiętając przy tym o jednej prostej zasadzie umieszczania na początku każdej nowej linii znak ; (średnik). Niedopełnienie tej zasady spowoduje iż twój skrypt nie będzie działał.