

Inkscape

Per fer les pràctiques d'edició d'imatge vectorial utilitzarem **Inkscape**. Aquest programa utilitza fitxer del tipus svg (gràfics de vectors escalables). Ja hi ha molts programes que permeten visualitzar i importar aquest format de fitxer lliure.



Instal·lació del programa

El primer que has de fer és descarregar el fitxer del programa. El pots trobar a:

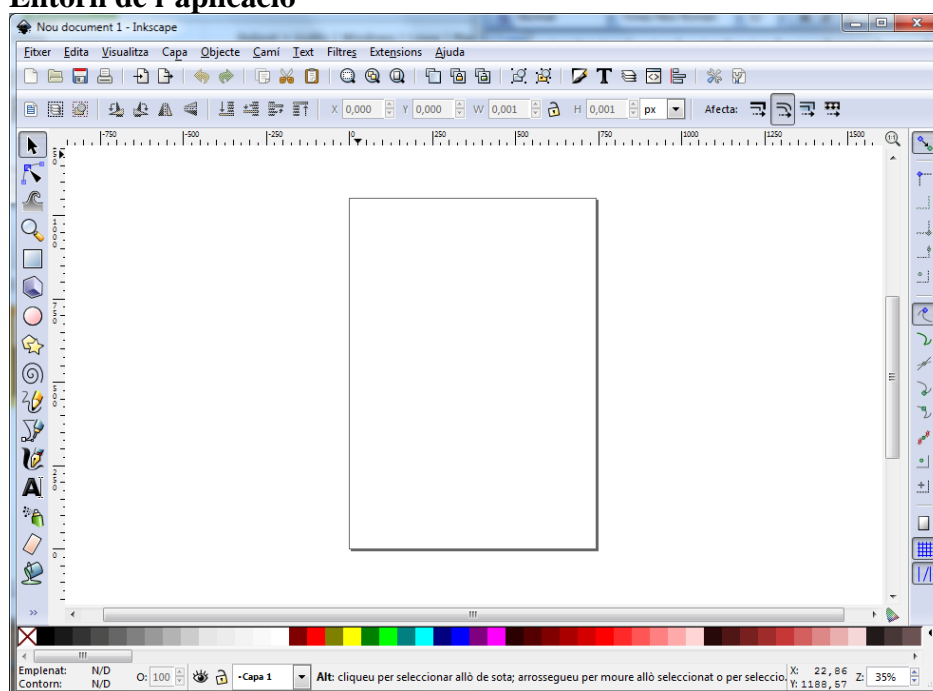
www.inkscape.org

www.softcatala.cat

Lavors executa el fitxer d'instal·lació. I Ja està.

Anota aquí la versió que has instal·lat:

Entorn de l'aplicació



A primera vista és molt semblant a tot el programari per dibuixar que hagi pogut veure.

Per començar ves provant les eines que apareixen a l'esquerra. No et preocupis (ara) si alguna d'elles no et funciona.

El que has d'observar és que per cada eina apareixen unes opcions diferents a la barra d'eines superior.

Dins l'àrea de treball hi veim un rectangle que representa el full com a referència de treball. Encara que quan estem dissenyant un dibuix podem deixar elements per les vores.

Exercicis

1.- Ves a la carpeta de material del curs i copia el fitxer "logoferrari.svg". Obre'l i digues les diferències que hi trobes amb el que vàrem utilitzar quan feiem Gimp.

2.- Dibuixa un rectangle i observa que apareix al seu voltant.

Aquests símbols s'anomenen "manejadors", segons l'element i la seva forma podran fer funcions diferents. Prova-ho al rectangle que has fet.

Fes aquesta prova amb un cercle i amb un polígon.

3.- Crea un estel de 5 puntes. Manipula els manejadors.

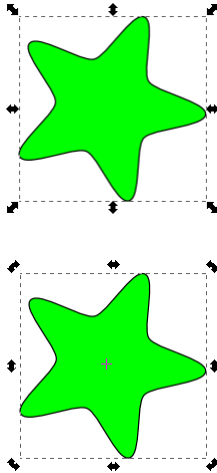
Ara crea'n un altre mantenint la tecla [Ctrl] pitjada. Què apareix?


4.- Crea una espiral. Què fan ara els manejadors?

5.- Fes un dibuix lliure amb els que has vist. Guarda-ho amb el nom "dibuix" a la teva carpeta de treball.

Inkscape

Selecció d'objectes



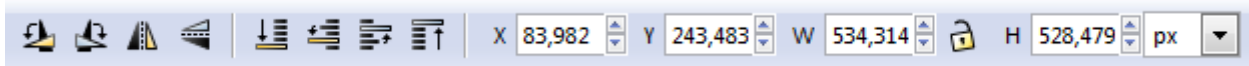
Quan agafam l'eina de selecció , i marcam damunt un objecte (figura) apareixen uns manejadors al seu voltant. Aquests ens permeten deformar la figura, estirant-la i arronsant-la.

Si tornam a fer clic sobre la figura, observaràs que canvien de forma.

Ara ens permetran girar la figura al voltant del seu centre.

De fet no volta al voltant del centre, sinó al voltant del marcador (que inicialment està al seu centre). Pots canviar la posició d'aquest marcador allà on vulguis.

A més, quan tenim una figura seleccionada apareixen unes eines noves a la nostra disposició.



Per ordre així com apareixen, seria:

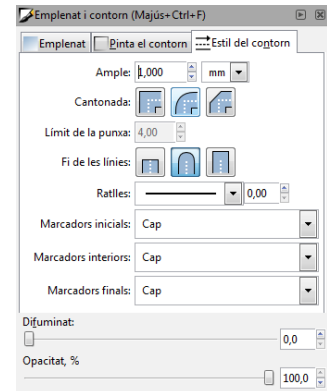
- Rotació 90° (esquerra i dreta) i mirall (vertical i horitzontal)
- Profunditat de la figura en vers la resta (fons, un avall, un amunt, dalt)
- Posició de la cantonada inferior de la caixa (respecte al full de referència), dimensions (ample i alt) i unitats

Emplenat i contorn

Des del menú [Objecte][Emplenat i contorn...] accedim a les propietats d'aquests dos atributs

Emplenat: si n'hi ha, color, transparència, difuminat, textura,...

Contorn: si n'hi ha, color, transparència, difuminat, textura, dimensions, cantonades, ...



Ajustament d'objectes

Encara que moltes vegades treballem amb objectes que es van solapant i superposant, ens pot interessar en algun moment que s'ajustin entre ells.

Això s'aconsegueix indicant la modalitat que volem activar des de la barra d'eines de la dreta.

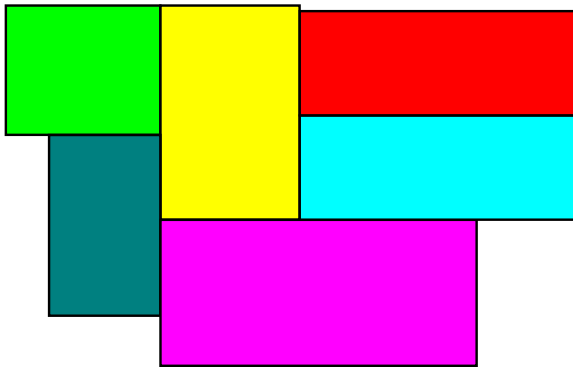
Podem triar:

- Habilitar l'ajustament
- Ajustar a la caixa contenidora (vores, cantonada, punt mig, centre)
- Ajustar als nodes (camins, interseccions, vèrtex, ...)
- Ajusta a la graella
- Ajusta a les guies

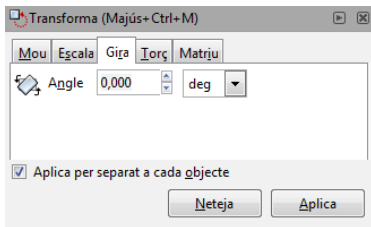


Exercicis

6.- Fes un “Mondrian”, guarda-ho amb el nom “mondrian” dins la teva carpeta.



Transformacions d'un objecte



Ja hem vist que les transformacions d'un objecte es fan amb els manejadors. També és possible fer-les des del menú [Objecte][Transforma].

Encara que generalment ho farem amb els manejadors, és particularment interessant la possibilitat que ens dona aquesta opció d'indicar l'angle de rotació. Això juntament amb la possibilitat de canviar la posició del centre de rotació dóna moltes possibilitats.

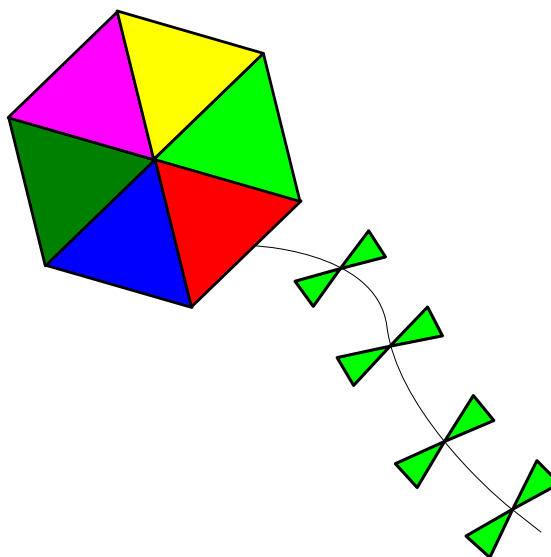
Agrupament d'objectes

Moltes vegades hi haurà grups de figures que tendran sentit en si mateixos, i ens interessarà que funcionin com un sol objecte.

Per fer això els selecciona tots i triarem l'opció [Objecte][Agrupa]. Observa que la caixa ara engloba tots els objectes seleccionats.

En qualsevol moment es poden desagrupar.

7.- Fes el dibuix que hi ha a continuació. Possiblement necessitis més eines que les vistes. Demana-ho si no trobes el que et falta. Guarda-ho a la teva carpeta de treball amb el nom “miloca”.



Graella

Les graelles que ens ofereix el programa ens serviran de guies per fer els dibuixos. Tant si decidim que els objectes s'ajustin a elles com si només les tenim com a referència visual.

Inkscape ens ofereix dos tipus de graella:

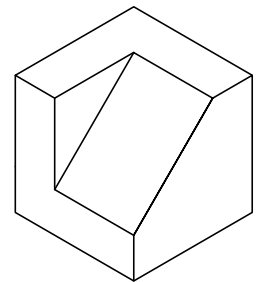
- La rectangular, que forma un quadriculat.
- L'axonomètrica, en forma de triangles equilàters, molt útil per fer perspectives.

S'activen des de [Visualitza][Graella]

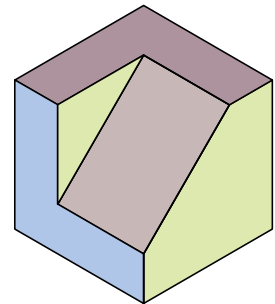
Es poden configurar des de [Fitxer][Propietats del document]

I es defineix l'ajustament a elles des de les opcions d'ajustament que ja hem vist.

8.- Dibuixa la peça que hi ha a continuació. Tria i configura la graella que trobis convenient, si trobes que pot ser convenient. Guarda-la amb el nom "peça" dins la teva carpeta.



9.- Ara fes que quedi com la següent. Quins problemes has tingut? Guarda-ho com a "peça color" a la teva carpeta de treball.



10.- Dibuixa un senyal de trànsit i guarda-ho amb el nom "senyal". Pots fer un prohibit el pas, però troba que et pots estirar un poquet més.



11.- Inventa't un senyal. Desa el fitxer amb el nom "senyal inventat".

12.- Fes el següent dibuix. Guarda'l amb el nom "home"

