

Introducción a Inkscape

Introducción.....	2
Primeros pasos con InkScape.....	3
Entorno de InkScape.....	3
Operaciones básicas.....	7
Fijando el color de trazo y fondo.....	7
El zoom.....	7
Mover, escalar y girar.....	8
Cuadro de dialogo de transformaciones.....	9
Creando formas básicas.....	11

Introducción

Cuando trabajamos con imágenes gráficas, en general distinguimos dos tipos:

- **Mapas de bits**, que permiten la modificación o retoque de fotografías. Cada bit es almacenado con su color, produciendo imágenes de gran tamaño en disco. Un programa tipo podría ser **Photoshop** o **Gimp** (*de código abierto*).
- **Las imágenes vectoriales**, que permiten trabajar con gráficos como si se tratara de un dibujo lineal. Aquí no se almacena la información de los bits, sino la fórmula matemática que representa a esos gráficos, disminuyendo considerablemente el tamaño en disco si lo comparamos con el caso anterior. Un programa tipo podría ser **Illustrator** o **InkScape** (*de código abierto*).

El formato con el que trabajan estos programas de dibujo vectorial son **SVG** (Scalable Vector Graphics), un formato basado en **XML** que permite representar una completa descripción de los gráficos en dos dimensiones. Es un formato escalable y por tanto permite modificar el tamaño a nuestro gusto sin pérdida de calidad y esto hace que sea uno de los programas de uso obligatorio para publicistas.

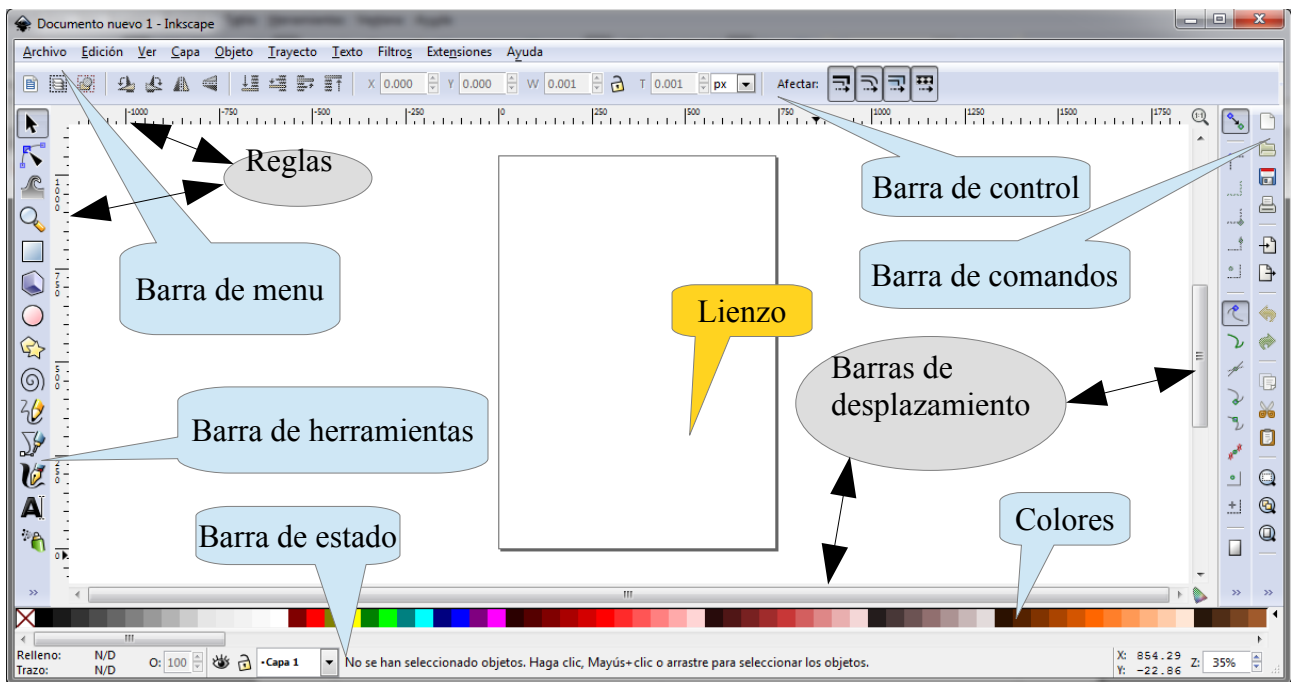
Inkscape esta disponible en la web <http://www.inkscape.org>

Inkscape is a professional vector graphics editor for Windows, Mac OS X and Linux. It's free and open source.

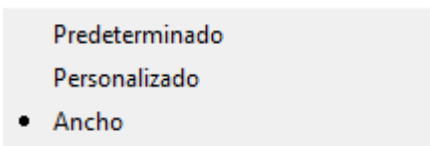
Primeros pasos con InkScape

Entorno de InkScape

Para ejecutar el programa tenemos que ir a **Inicio, Programas, Inkscape, Inkscape**..Observaremos la siguiente ventana:



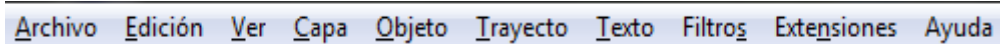
Podemos cambiar la disposición de estos elementos eligiendo otras vistas, para ello haz clic en la barra de menú **Ver**.



Cuestión1.Prueba el modo **predeterminado** y el **personalizado**. ¿Cual te gusta más?. En principio vamos a seguir con el *modo ancho*.

Los diferentes elementos que podemos observar en la ventana son:


- **Lienzo:** Es la zona de dibujo. Podemos desplazarnos con las barras de desplazamiento (derecha/izquierda arriba/abajo) y ampliar o reducir su visión con el zoom.
- **Página:** Es la parte del lienzo que se corresponde con la zona imprimible de una página.
- **Barra de menú:** Contiene los menús con las opciones de dibujo del programa.




- **Barra de comandos:** Botones que permiten acceder a algunas de las herramientas y operaciones más frecuentes de los menús.

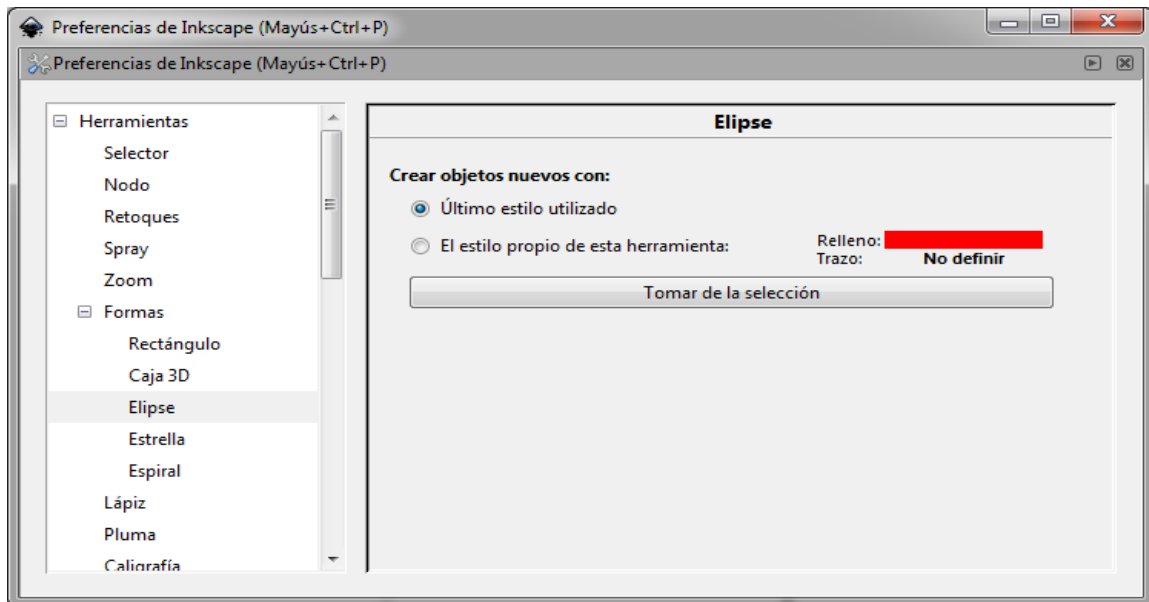


- **Barra de control:** Esta barra varía dependiendo de la herramienta seleccionada. Permite personalizar las características de cada herramienta.
- **Barra de herramientas:** Herramientas para dibujar, modificar o seleccionar objetos gráficos. Pulsando en cada botón se selecciona una herramienta y podemos observar en la parte superior las propiedades de la herramienta, en la **barra de control**. Realizando doble clic se accede a las preferencias de **InkScape** para esa herramienta.

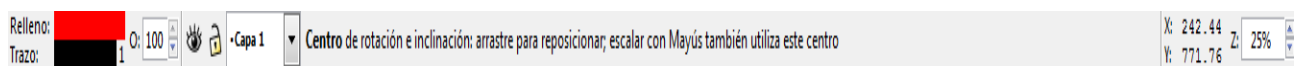
Cuestión2. Haz clic sobre el icono que permite dibujar círculos.  ra como en la parte superior, **barra de control**, han aparecido unas opciones relativas a esta herramienta.



Cuestión3. Por ultimo haz un doble clic sobre  y observa la ventana que aparece.



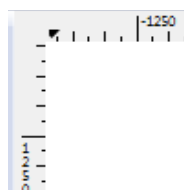
- **Barra de estado:** Contiene diversas áreas como el tipo de trazo y relleno, el nivel de opacidad, la capa actual (si es *visible* o si *está bloqueada*), el área de notificación con texto que depende de las operaciones que estemos realizando y el actual **Zoom**.



- **Barra de colores.** Permite seleccionar de forma rapida un color plano.



- **Reglas:** Reglas que muestran los ejes de coordenadas X e Y, horizontal y vertical, respectivamente.



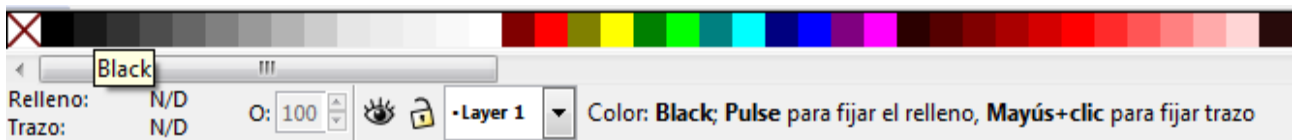
Operaciones básicas

Fijando el color de trazo y fondo

Para fijar el color de trazo de los objetos y el color de relleno debes hacer lo siguiente:

- Haz **clik** sobre el color deseado en la barra de color que esta sobre la barra de estado para elegir el *color de relleno*.
- Hacer **Mayusc+ clic** sobre el color deseado para fijar el *color del trazo*.

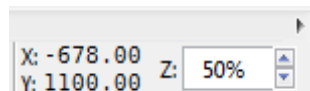
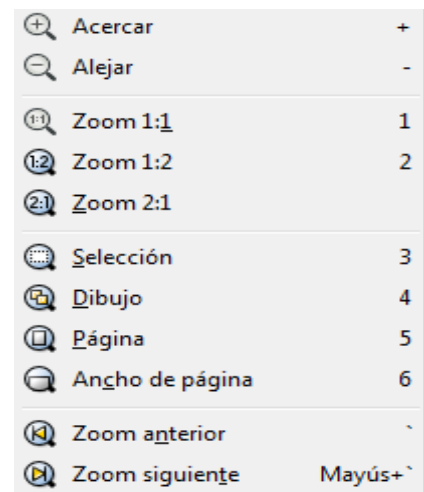
Fíjate que este mensaje aparece en la barra de estado al hacer clic sobre cualquier color.



El zoom

Hay varias formas de hacer un Zoom sobre la imagen:


- Haz clic en **Ver**, elige **Zoom** y obtendrás esta ventana.
- Apretando las teclas **+** y **-**, para aumentar o disminuir el Zoom.
- Eligiendo la ampliación deseada en la **barra de estado**.



- Con la **rueda central del ratón** y manteniendo pulsada la tecla **ctrl**.

Cuestión4. Haz clic sobre un círculo, píntalo de amarillo y haz un **Zoom** con los diversos métodos para aumentarlo y disminuirlo.

Mover, escalar y girar.

Una de las herramientas más utilizadas es el selector de objetos.  Pulsando con el Botón Izquierdo del ratón sobre un objeto aparecerán unas flechas que nos permitirán escalarlo, y pulsando de nuevo las flechas cambiarán y nos permitirán girar el objeto. La cruz que aparece en el centro del objeto, y que podemos trasladar, será el punto sobre el que giro el objeto.

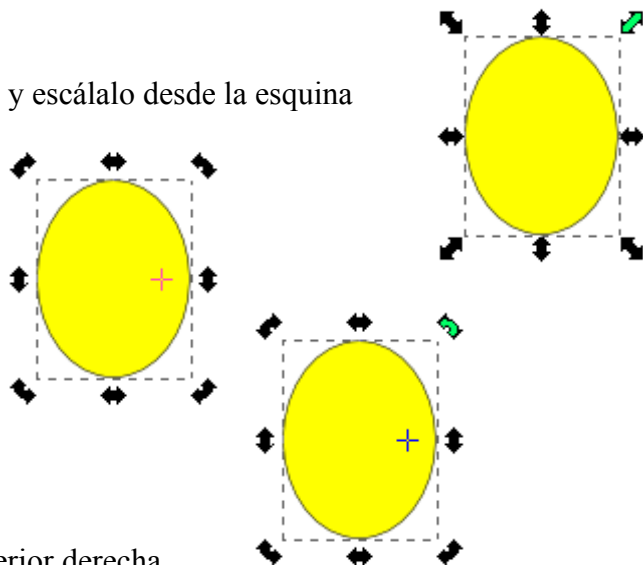


Para trasladar un objeto sólo tenemos que pulsar con el ratón en su interior y arrastrarlo.

Si mantenemos pulsada **Ctrl** cuando **escalamos**, *la proporción altura/anchura se mantendrá*, y si la mantenemos pulsada cuando **trasladamos** un objeto sólo *se moverá en vertical u horizontal*.

Se puede seleccionar más de un objeto pulsando el botón izquierdo del ratón sobre ellos mientras mantenemos pulsada **Mayús**. También podemos empezar una selección en un área vacía abriendo un recuadro de selección.

Cuestión5. Haz clic sobre el círculo amarillo y escálalo desde la esquina superior derecha.

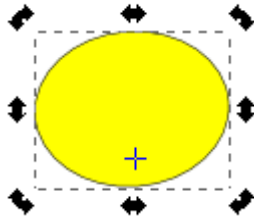


Desplaza la cruz hacia la derecha.


La cruz representa el centro de giro.

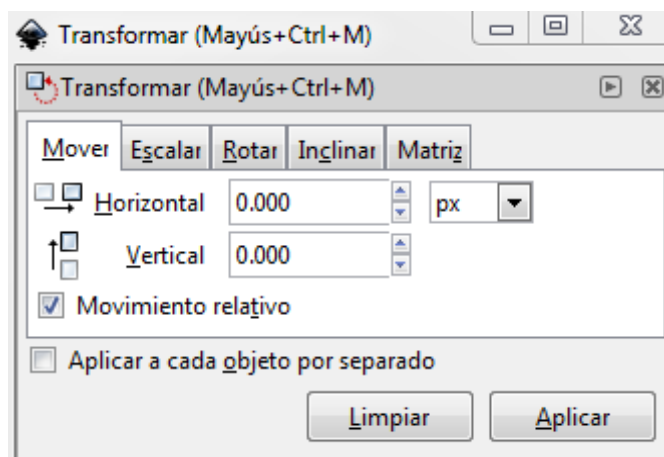
y gírala desde la esquina superior derecha.

Hasta que la cruz se encuentre así.



Cuadro de dialogo de transformaciones

Los objetos también se pueden mover, escalar, rotar e inclinar utilizando el cuadro de diálogo **Objeto, Transformar** ( Transformar... Mayús+Ctrl+M). Este cuadro posee varias fichas con las que realizar las diversas operaciones.



Pestaña Mover

Se puede utilizar para situar un objeto indicando las coordenadas **Horizontal** y **Vertical** de la esquina inferior izquierda de la caja de contorno. Las unidades de medida de la posición se pueden seleccionar de la lista desplegable correspondiente.

Si se marca la opción **Movimiento relativo**, las cantidades indicadas en Horizontal y Vertical producirán un desplazamiento del objeto con respecto a su posición actual.

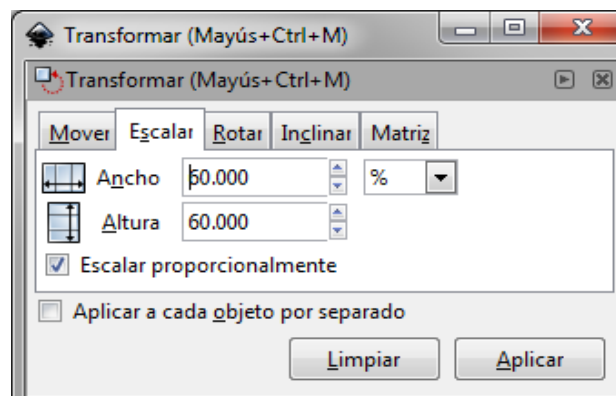
Se pueden indicar *cantidades positivas o negativas*.

Cuestión6. Desplaza el círculo 40 pixels a la derecha y 40 pixels hacia arriba desde su posición actual.

Pestaña Escalar

Se puede utilizar para escalar un objeto, indicando el porcentaje de ampliación o reducción del **Ancho** y **Alto** actual del objeto. Si el porcentaje es inferior a 100%, el objeto se reduce. Si el porcentaje es superior al 100%, el objeto se amplía. El objeto se escala respecto al centro de su caja de contorno. Se puede escalar proporcionalmente el objeto si se marca la casilla correspondiente.

Cuestión 7. Haz clic sobre el círculo y escálalo proporcionalmente al 60%.



Ficha Rotar

Se puede utilizar para girar un objeto indicando el ángulo a Rotar. Si el ángulo es **positivo**, el giro se produce **en sentido contrario a las agujas del reloj** (hacia la izquierda). Si el ángulo es negativo, el giro se produce en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha).

La **medida del ángulo** de rotación se puede seleccionar de una lista desplegable, disponible en *grados* (deg) o *radianes* (rad). El objeto se gira respecto al centro de su caja de contorno.

Cuestión 8. Haz clic sobre el círculo y rótaló 5° en sentido contrario de las agujas del reloj.

Ficha Inclinar

Se puede utilizar para inclinar un objeto, indicando la inclinación *Horizontal* y *Vertical*.

Se pueden indicar magnitudes tanto positivas como negativas, variando el sentido de la inclinación del objeto. Las unidades de medida de la inclinación se pueden seleccionar de la lista desplegable

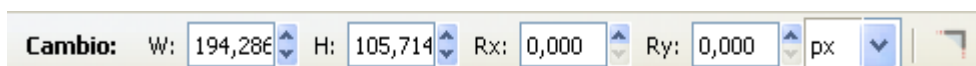
correspondiente. El objeto se inclina respecto al centro de su caja de contorno

Cuestión 9. Haz clic sobre el círculo e inclínalo 10° en sentido horizontal.

Creando formas básicas.

Las formas básicas que podemos dibujar son rectángulos, círculos, estrellas y espirales. Una vez dibujada la forma básica podemos encontrar en la barra de control de la herramienta diferentes opciones que pueden modificarla.

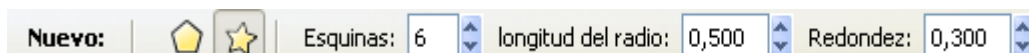
Rectángulos



Círculos



Estrellas y polígonos



Espirales

