

Empezando a trabajar con vectores: Inkscape

Inkscape es un editor de gráficos vectoriales, que nos permite crear logos, ilustraciones, líneas, formas, etc. En este taller lo consideraremos un programa para realizar composiciones gráficas en las que se puedan realizar flyers, folletos, etiquetas, logos, carteles, etc.

En un espacio a determinar por usuarios/as, podremos hacer conjugar distintos objetos. Llamaremos objetos a distintos elementos que están en la pieza gráfica, esto es, imágenes, textos, círculos, formas irregulares, líneas, cuadrados y rectángulos, etc.

Estos objetos tienen características particulares:

Objetos pre – diseñados (Formas): Se presentan como accesos directos a la izquierda del panel. Entre ellos están cuadrado-rectángulo, círculo – óvalo, triángulo-estrella y sus variedades. En el pre diseño, no funcionan como vectores. Se pueden vectorizar.

Objetos a diseñar (Trazos): También se presentan como acceso directo a la izquierda del panel, pero la forma no está pre determinada, sino que se va “dibujando” en la medida que usemos la herramienta. Entre ellos están el líneas a mano alzada (lápiz), curvas bezier y trazos caligráficos. Funcionan como vectores

Imágenes: Son jpg (o similares), que importamos a la mesa de trabajo para hacer una composición gráfica. Por ejemplo, podemos importar una foto de un producto que tenemos, o una imagen de internet, etc.

En principio, no funcionan como vectores, aunque se pueden vectorizar.

Textos: Son objetos como los demás, pero con la diferencia que se pueden ir editando, eligiendo tipo de letra (fuente-tipografía), tamaño, distribución, separación entre caracteres, etc.

En el pre diseño, no funcionan como vectores. Se pueden vectorizar, aunque una vez vectorizadas dejan de ser letras para pasar a ser objetos.

Todos los objetos tienen en común zonas que permiten

Moverlo: correr el objeto de un lugar a otro, manteniendo tamaño y proporción.

Girarlo: rotar el objeto en sentido horario o antihorario

Estirarlo: Agrandarlo, achicarlo, deformarlo.

Colores:

Todos los objetos excepto las imágenes importadas tienen relleno y trazo. Tanto uno como otro pueden modificarse en:

-colores

-opacidades

-enfoco – desenfoco

-degradados

Los trazos además pueden cambiar de estilos. Ej: en vez de ser línea continua puede ser línea de puntos.

Figura – Fondo

El programa trabaja sobre dos dimensiones. Esto implica que si hay un objeto delante de otro, el de atrás no se verá. Debemos seleccionar según qué queremos componer, cuál objeto va delante y cuál – cuáles detrás.

Agrupar – Desagrupar

A veces queremos utilizar varios objetos “como si fueran uno solo”. Para esto, podemos agruparlos y entonces al mover se mueven todos juntos.