

Espiralízate: dándolle voltas ao Inkscape

Julio César Iglesias Feijóo

**IES Porto do Son
Porto do Son – A Coruña**

Táboa de contidos

Introdución.....	5
Importando a imaxe base.....	5
Vectorizando o mapa de bits.....	6
Traballando coa imaxe vectorizada.....	10
Modificando propiedades da imaxe vectorizada.....	14
Últimos retoques.....	16

Introdución

Cando nos achegamos por vez primeira ao programa Inkscape pode que pasemos uns bos minutos xogando coa súa interface, facendo cadradiños rectangulares e círculos elípticos e, quen sabe, igual de casualidade sálennos os cadrados cadrados e os círculos circulares!!

Se so nos quedamos neso podemos pensar en que este programa é divertido pero pouca cousa máis. Sen embargo este programa, como outros equivalentes que traballen con gráficos vectoriais, ten unha gran potencialidade.

Para ilustrarmos isto imos facer un pequeno “xogo” cunha caracola, da que falabamos nun xantar a conta dun logotipo alusivo á normalización lingüística e cuxo fundamento foran as espiras dunha caracola ou algo semellante.

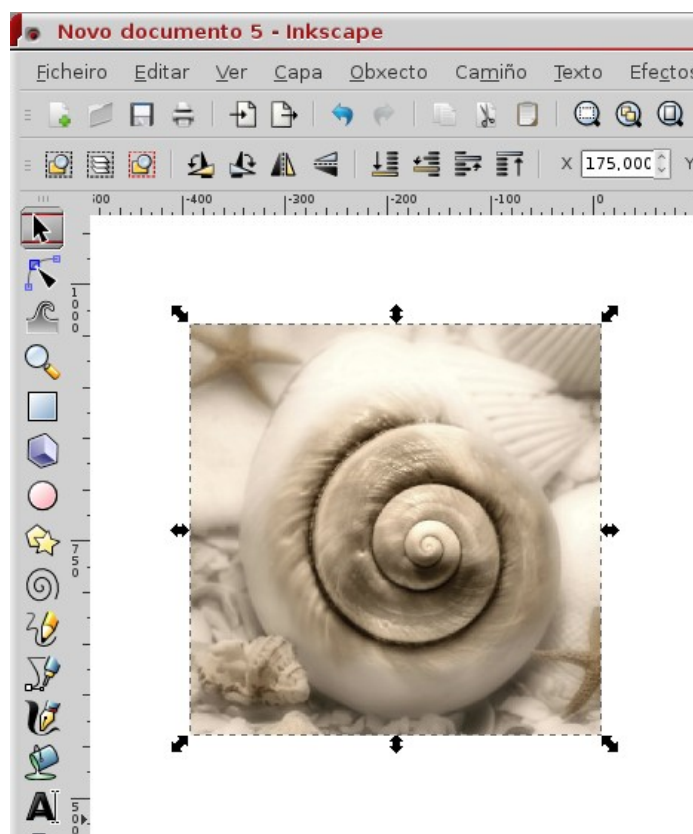
Empezamos !!

Importando a imaxe base

Inkscape pode importar imaxes de mapa de bits en varios formatos, como os máis usados jpg, gif, tiff, png, bmp ou pcx, por exemplo. Así que non teremos ningún problema en empezar a traballar.

Abrimos o programa Inkscape (por exemplo, *Aplicacións* ----> *Imaxe* ----> *Inkscape*) e importamos a nosa imaxe de referencia.

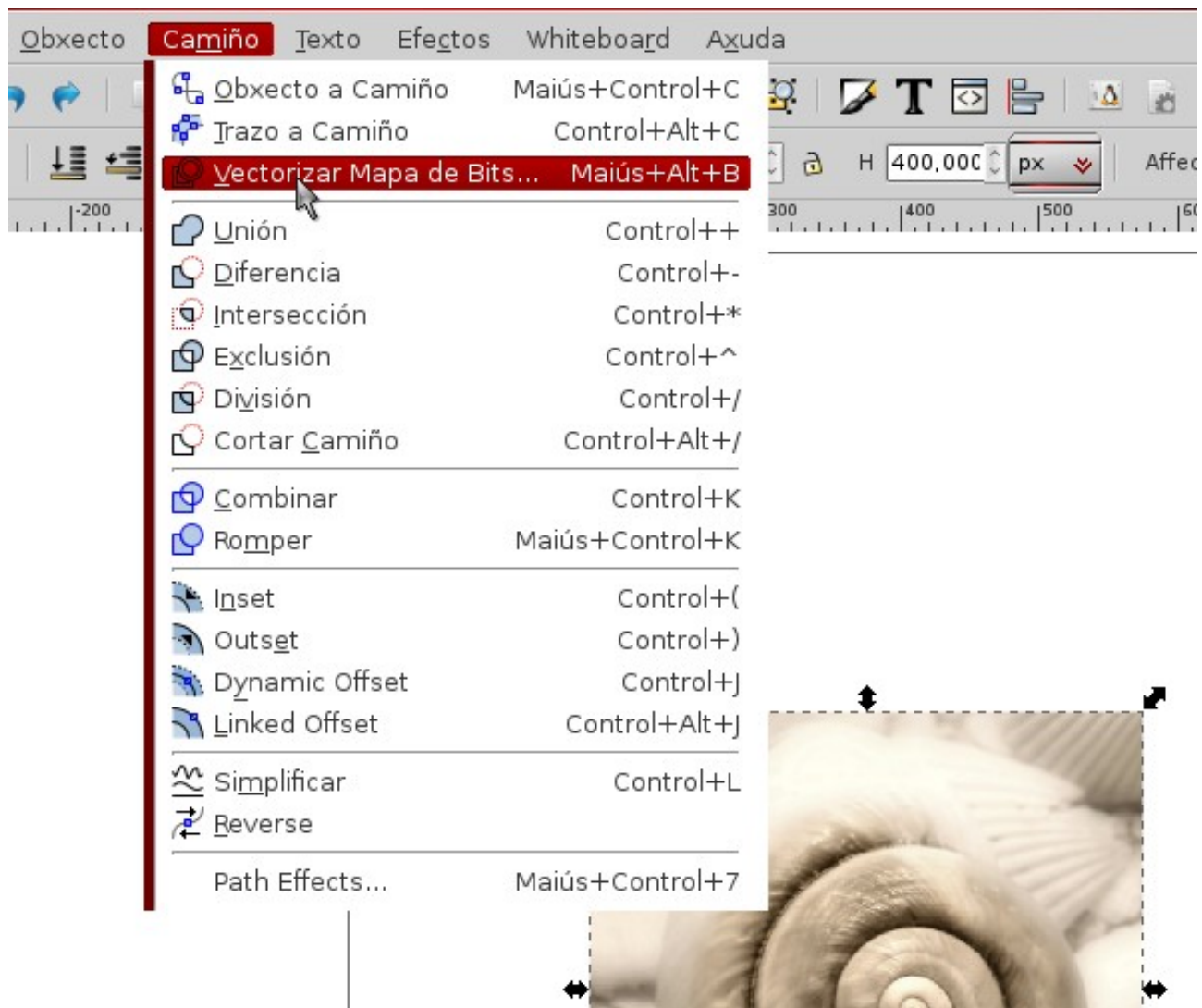
Con ela seleccionada (se non o está prememos a tecla F1 e despois tocamos na imaxe, e nos decataremos, polos tiradores que aparecen nela, que xa está seleccionada) o primeiro que vamos a facer é vectorizala.



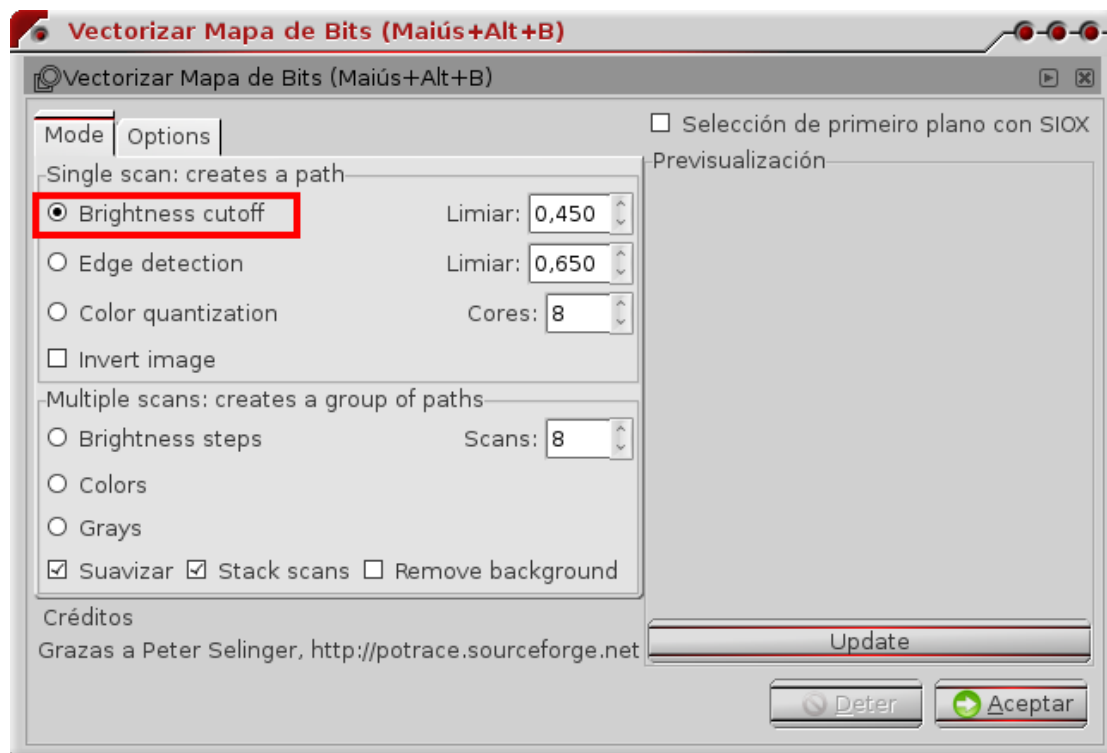
Vectorizando o mapa de bits

Lembrete que esta imaxe non é un gráfico vectorial senón un mapa de bits, polo que vai ser necesaria esta transformazón para o que queremos facer despois.

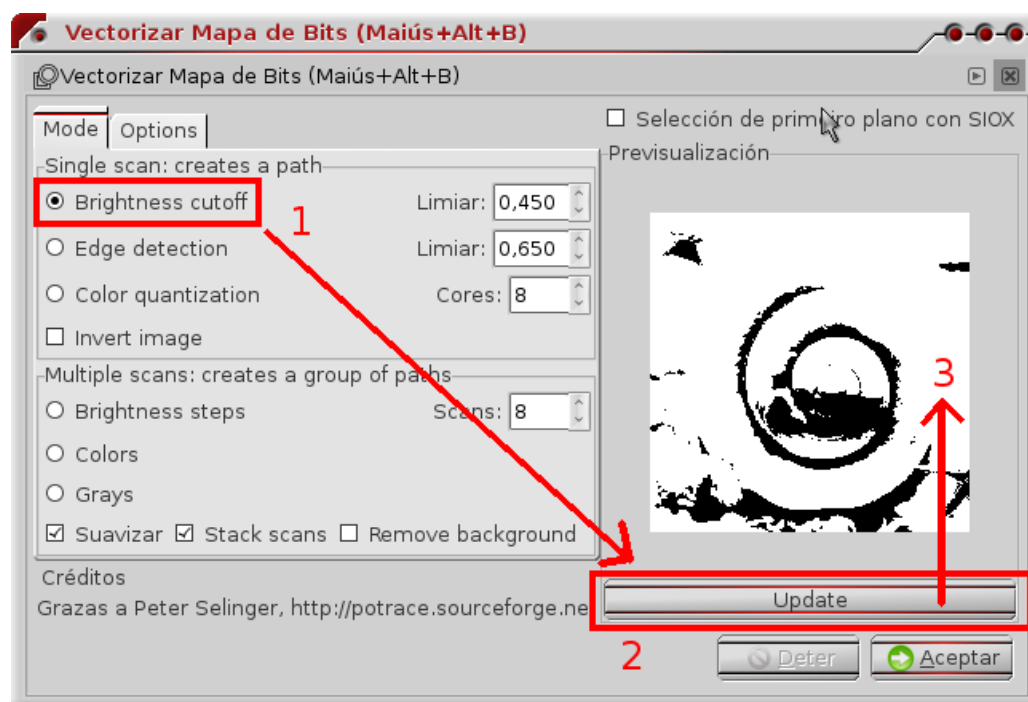
Para isto imos ao menú *Camiño* ----> *Vectorizar mapa de bits* (Maiúsculas+ALT+B)



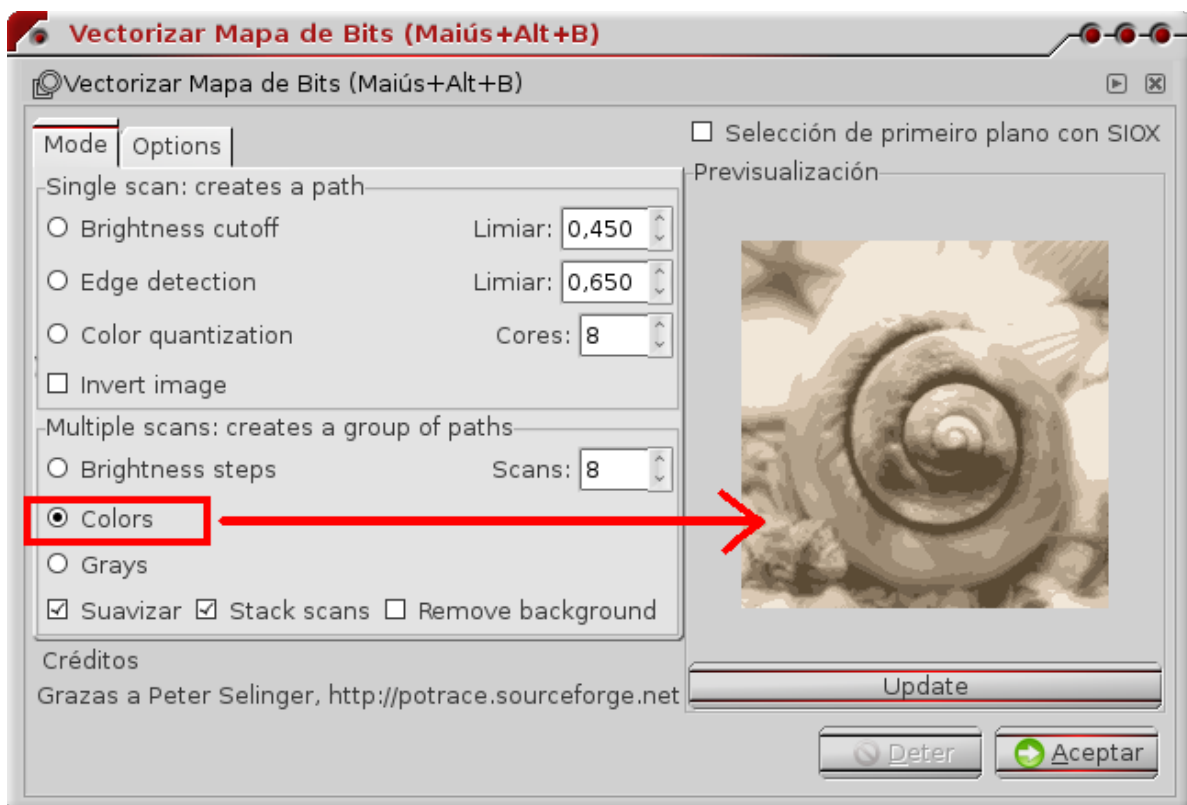
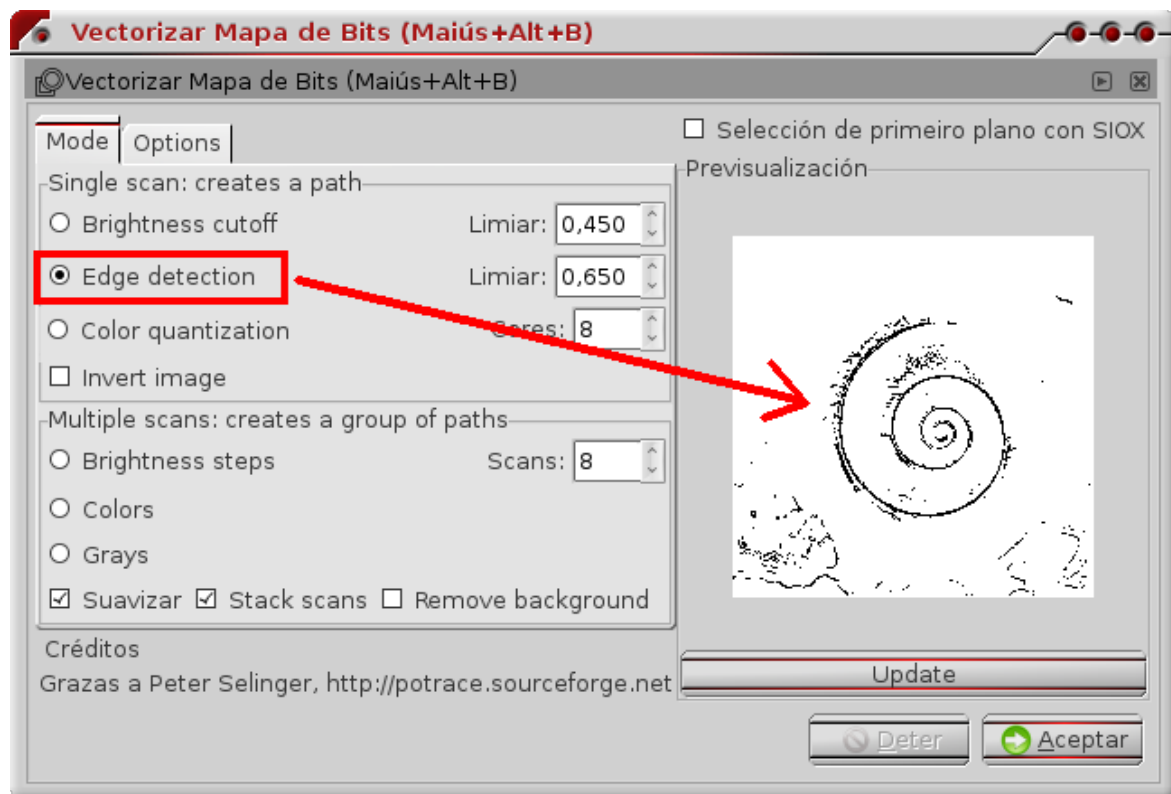
Ábrese un novo menú con varias opcións (das que só imos falar dunhas poucas). Por defecto aparece marcada a primeira opción da primeira pestaña : Brightness cutoff, algo así como vectorización da imaxe a partires dos niveis de brillo-contraste, fundamentalmente.



Se prememos no botón Update veremos unha previsualización do resultado

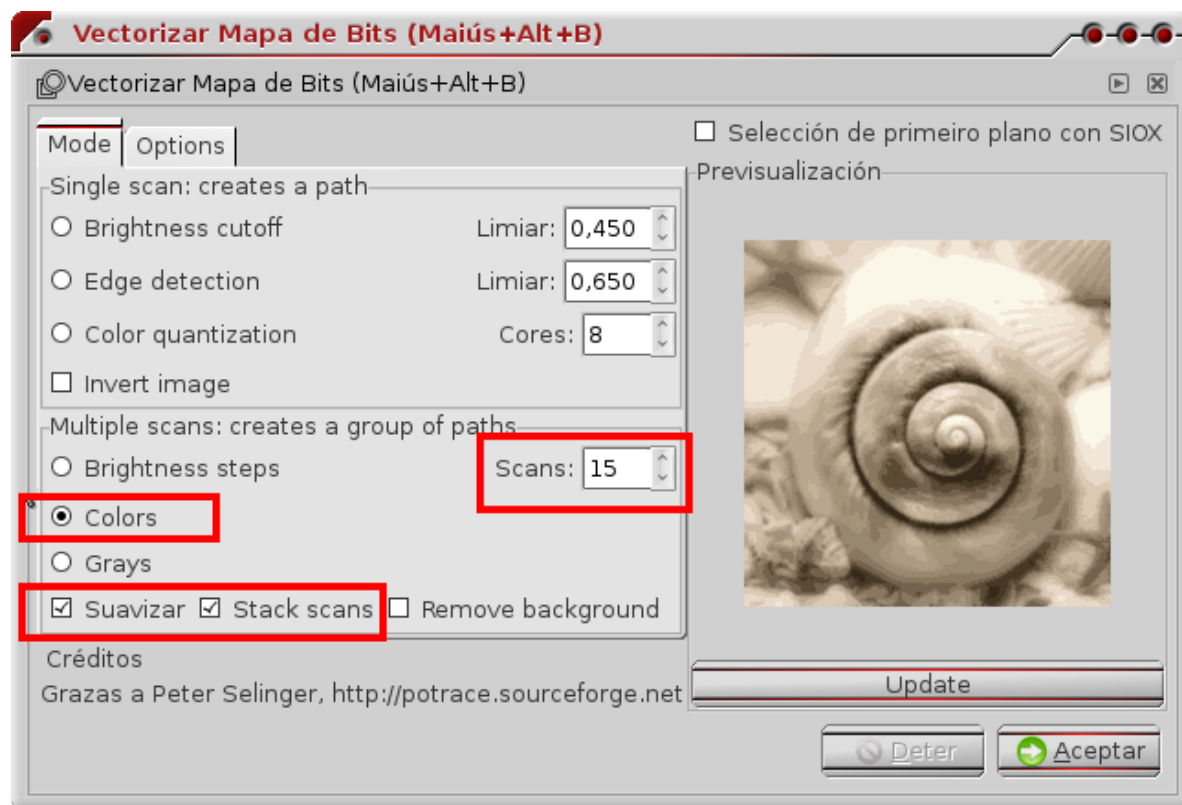


Podemos probar con outras opcións e ver os resultados na vista previa (premendo no botón Update, en cada caso)



Para o noso exercicio imos vectoriza-la imaxe usando as seguintes opcións: pestaña *Mode*, sección *Multiple scans*, método *Colors* e opcións *Scans 15*, *Suavizar* e *Stack scans*.

Compréndese mellor isto se ollades para a seguinte imaxe:

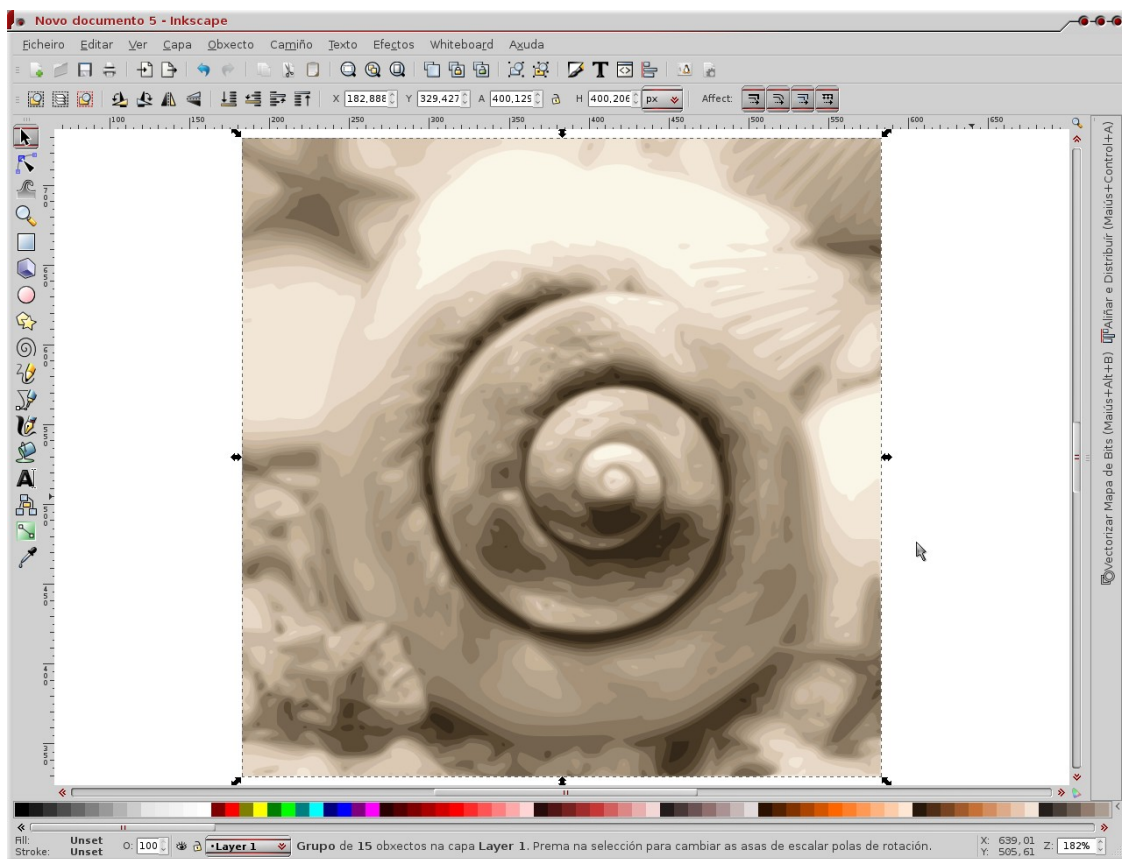


Prememos no botón *Update* para ver a vista previa e, si estamos conformes, prememos a continuación o botón *Aceptar*.

Olo: dependendo da imaxe que queramos vectorizar e o número de capas de cores que queramos aplicar esta operación pode demorar algún tempo, polo que deberemos ser pacientes. Cando prememos o botón *Aceptar* este queda deseleccionado e vólvese activo o botón *Deter*, que poderemos premer si queremos interrompir o proceso.

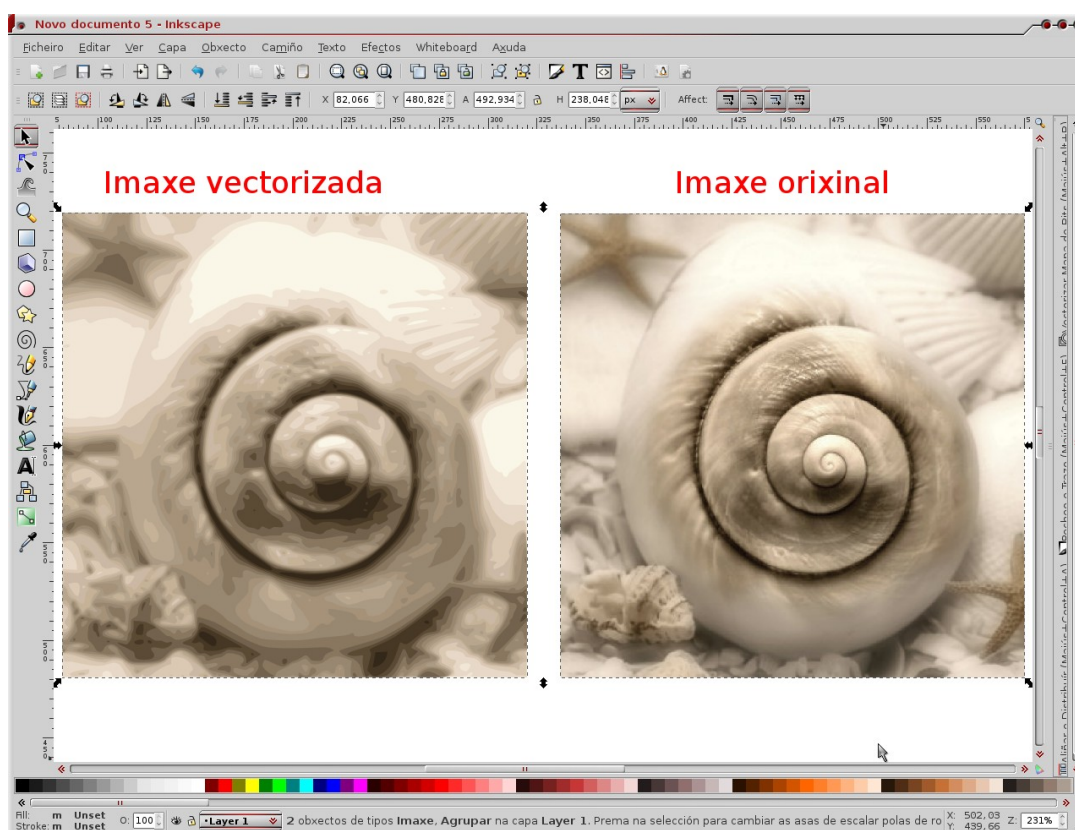
Unha vez que remata a conversión volve a estar o botón *Aceptar* activo e o botón *Deter* inactivo. A mín persoalmente me confundía o feito de que unha vez rematada a conversión volvía a premer o botón *Aceptar* coa intención de pechar este diálogo e dar por válidos os cambios pero, como xa adivináchedes seguramente, ao premer este botón volvía a iniciar a conversión !!

Así que, xa sabedes, unha vez aplicada a conversión pechades o diálogo, por exemplo, facendo click na X da ventá, co cal os cambios xa aparecerán reflectidos na nosa imaxe.



Traballando coa imaxe vectorizada

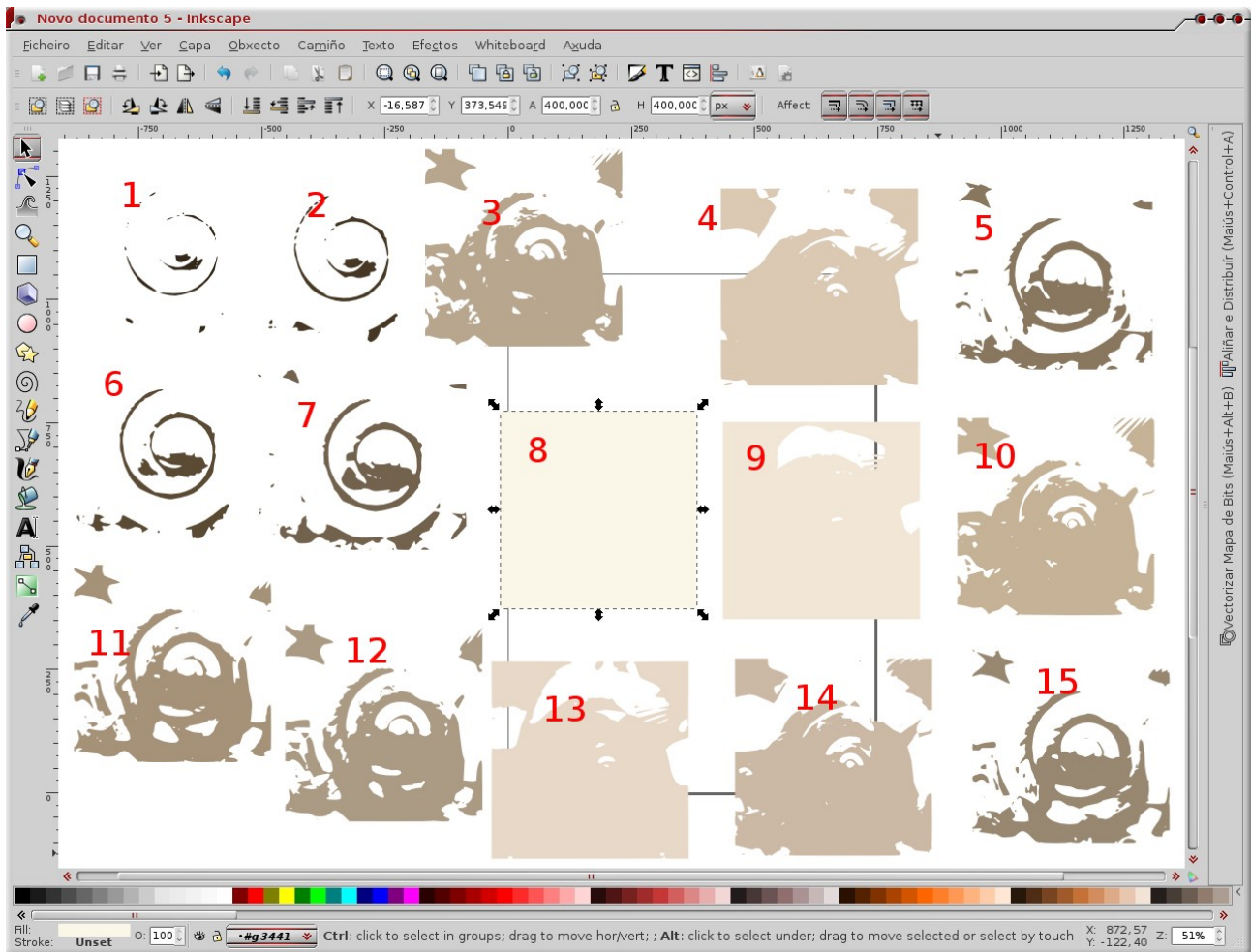
Como se pode observar, a nova imaxe vectorizada aparece xustamente enriba da imaxe inicial. Para poder ver a diferenza entre ámbalas imaxes imos desprazar unha con respecto a outra.



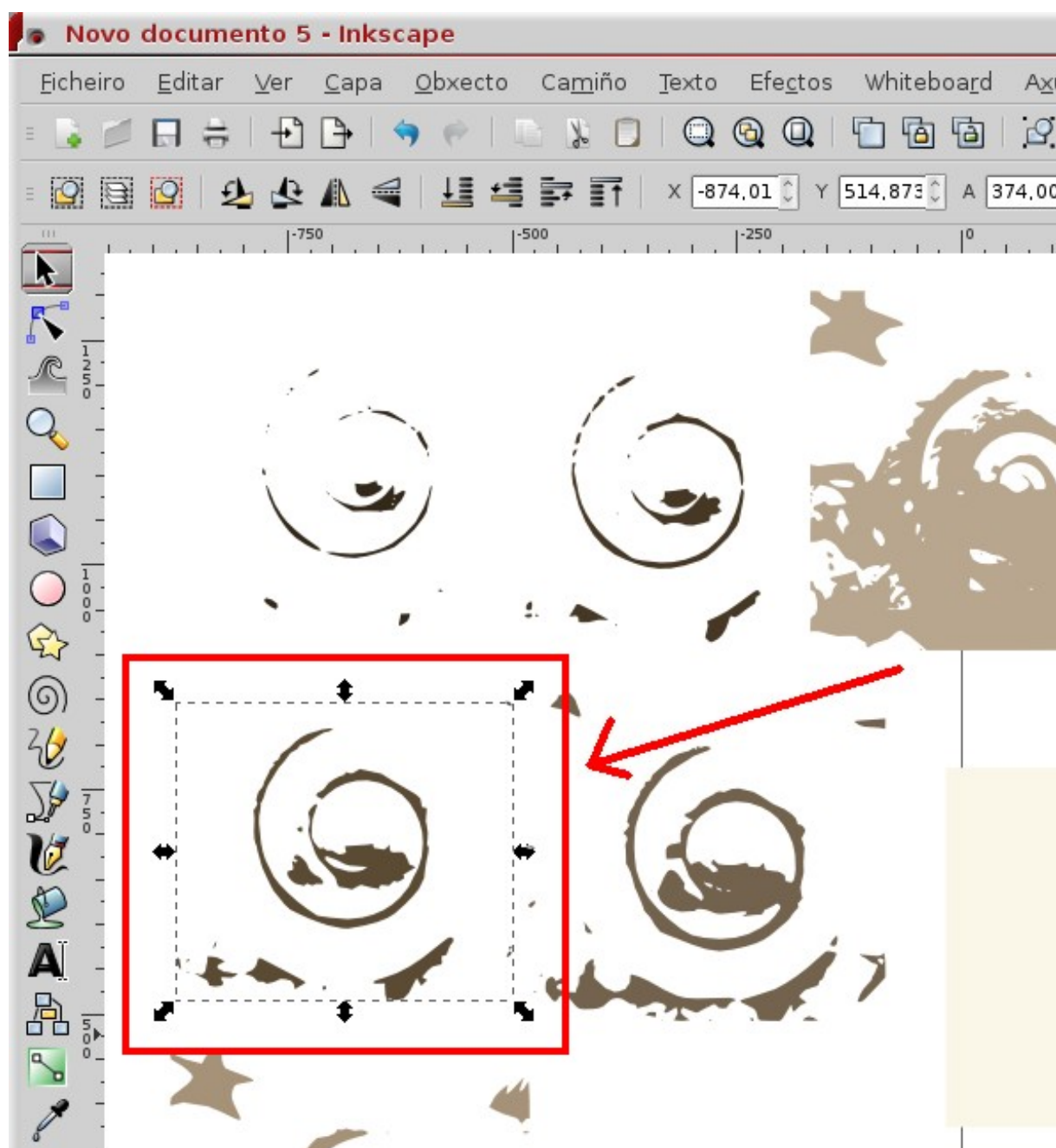
Procedemos a borrar a imaxe inicial e quedámonos coa nova imaxe vectorizada ... E agora ven o mellor !!

Coa imaxe seleccionada facemos dobre click nela e veremos que somos capaces de separar a imaxe en tantas “capas” diferentes como pasos na opción *Scans* indicáramos no diálogo de “vectorizar o mapa de bits “ (ver antes).

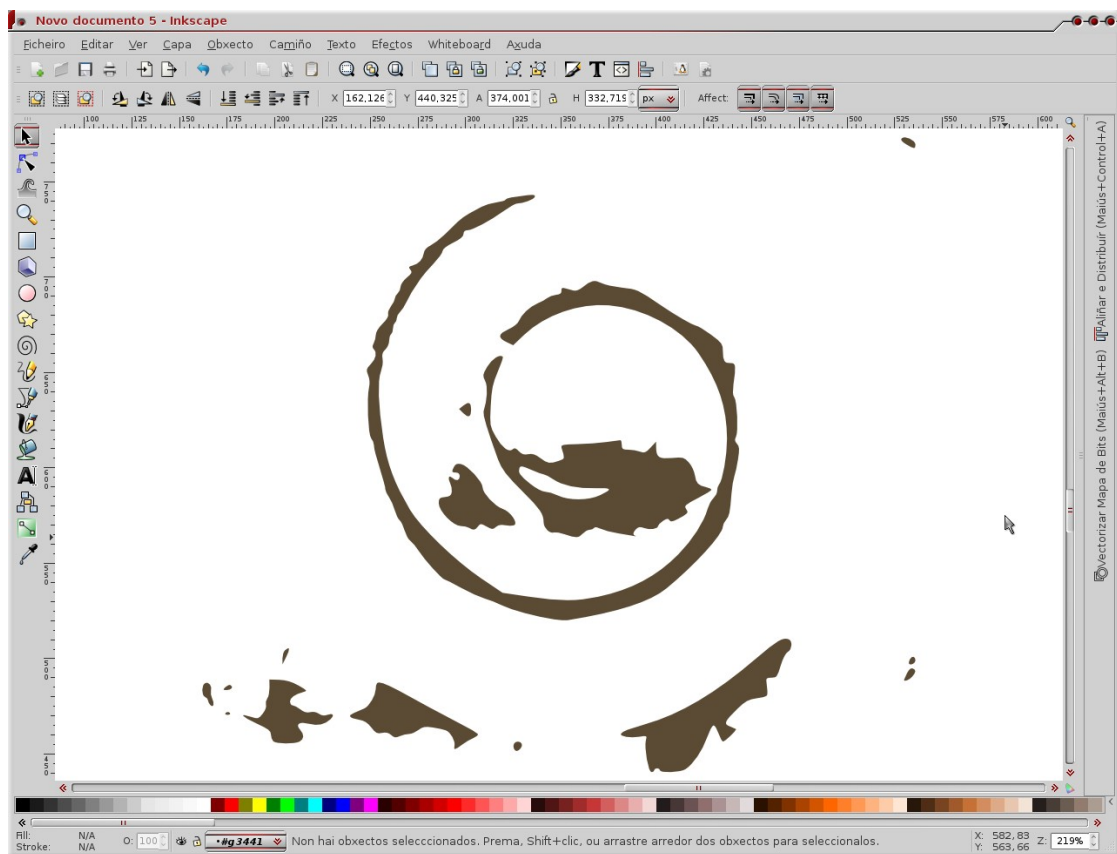
Neste exemplo observamos quince imaxes, resultado da descomposición da imaxe vectorizada a partir da opción *Scans* (neste caso, evidentemente, 15).



Escollemos unha delas, por exemplo a sinalada na seguinte imaxe :

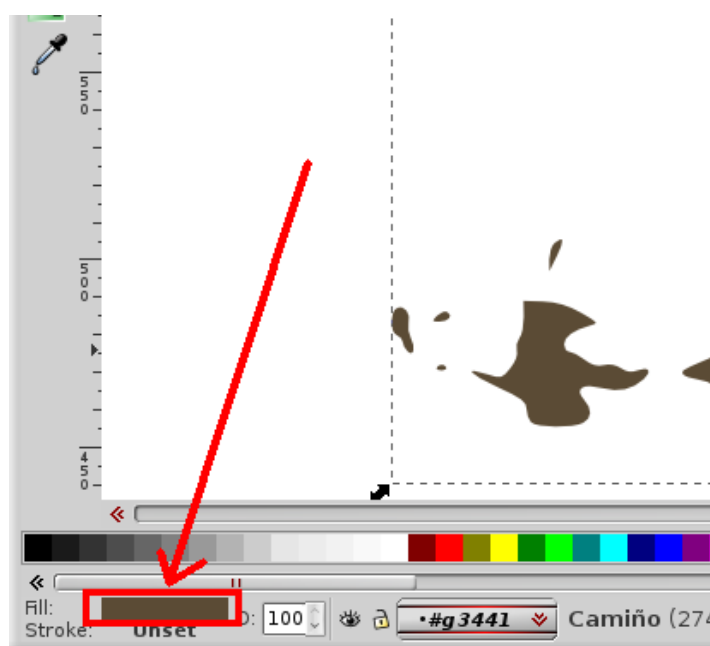


Como se pode observar é unha imaxe na que se adiviña parte da espiral da caracola. Por certo, se nos fixamos nas quince imaxes, si ben presentan unha gradación de cores que se aproximan por combinación ás cores da imaxe orixinal, cada unha delas ten unha cor única.

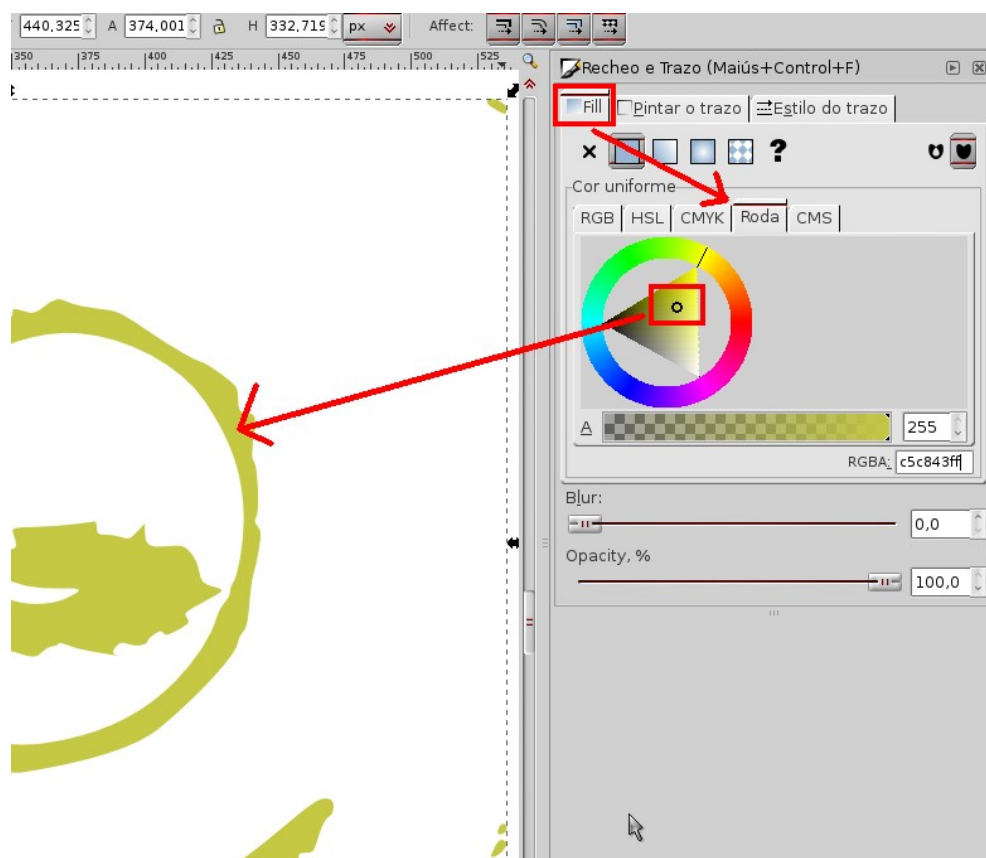


Modificando propiedades da imaxe vectorizada

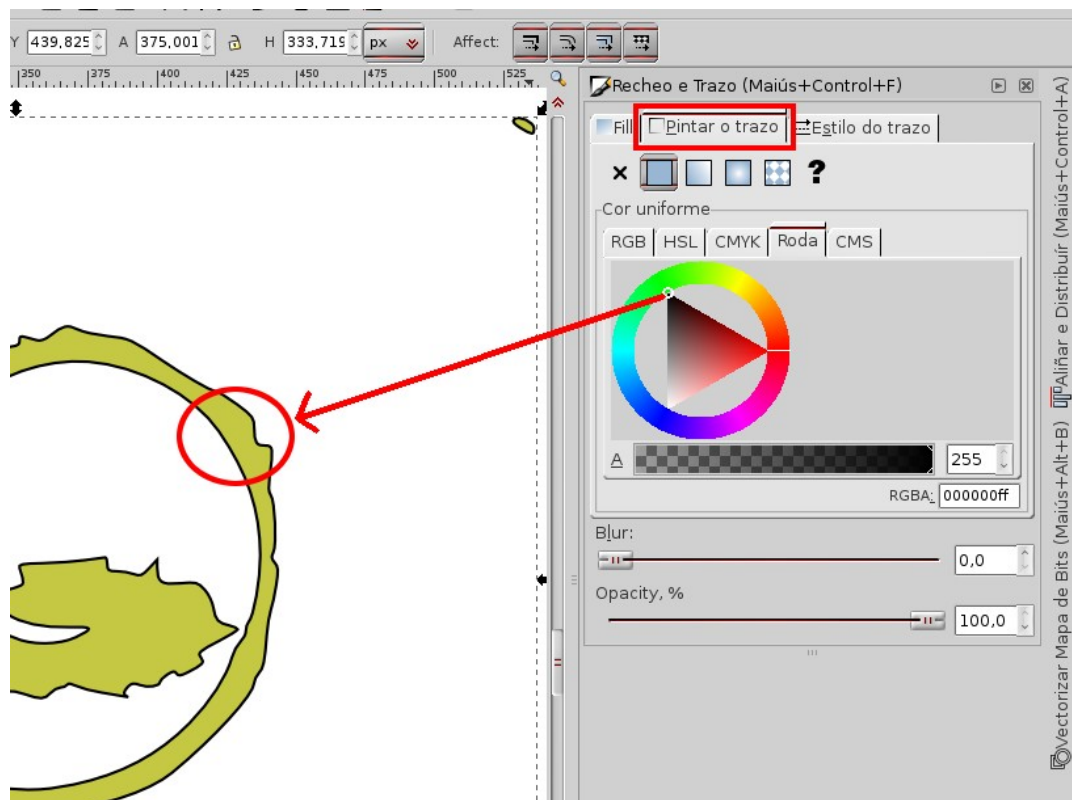
Imos cambiar a cor da nosa figura e para elo prememos, por exemplo, abaixo na ventá do programa á dereita de onde pon Fill.



Coa figura seleccionada escollemos a cor que máis nos guste, por exemplo usando a Roda de cor.

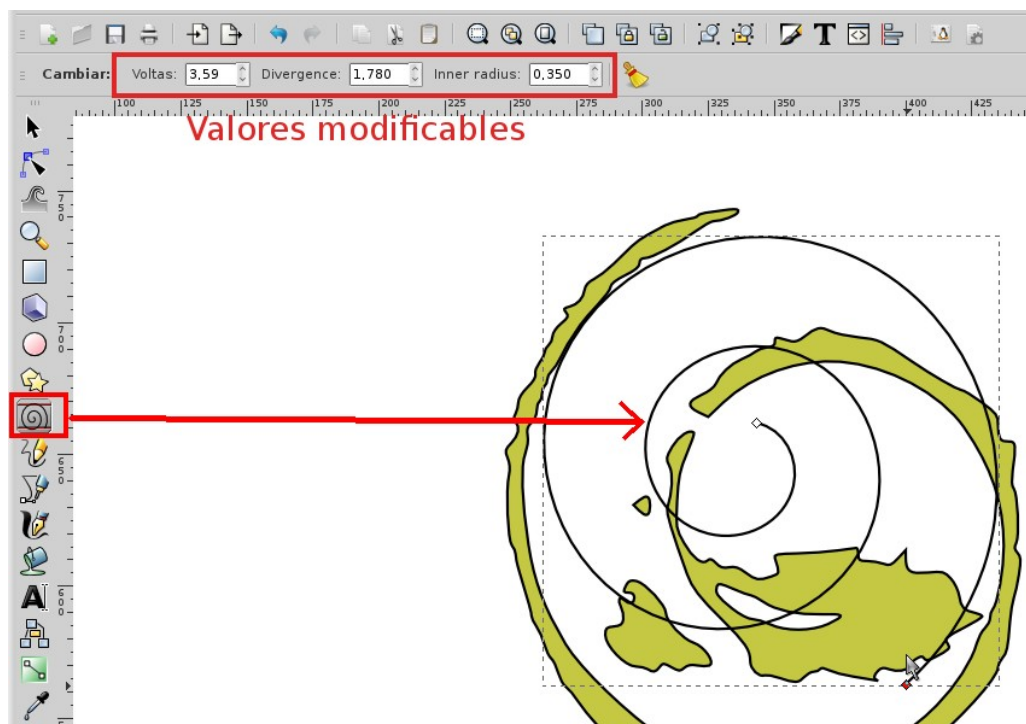


Agora pintamos o trazo da imaxe, neste caso de negro :

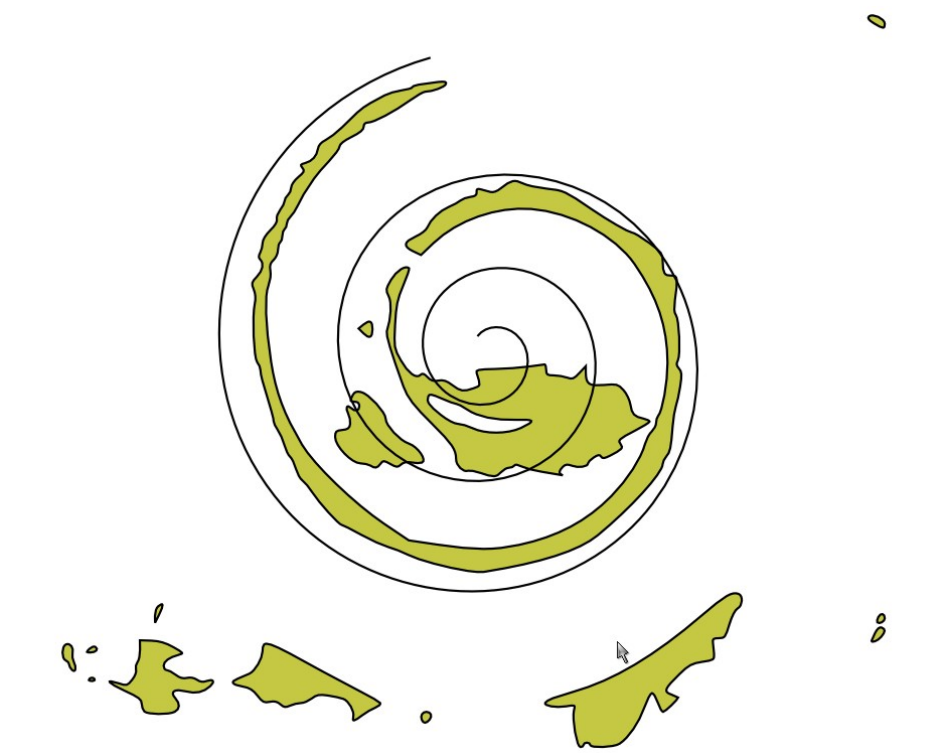


Últimos retoques

Finalmente pintamos unha espiral para adornar (estropear ?) o noso debuxo,



...seleccionando os valores que máis nos convenzan para acadar o resultado final.



LICENZA



Este documento publícase baixo unha licenza Creative Commons Recoñecemento – Compartir
baixo a mesma licenza 2.5 España, que pode ser consultada en

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>.

*This document is licensed under the Attribution-ShareAlike 2.5 Spain license, available at
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>.*