



INKSCAPE

Draw Freely.

Sesión 1



XUNTA
DE GALICIA

CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE FERROL

Reyes Montero
Febreiro 2025

SESIÓN 1; QUE IMOS VER

INKSCAPE

Instalación

Apariencia

Ferramentas

0 texto

A cor

0 trazp

Deseño vectorial

INKSCAPE

- Editor de gráficos vectoriais. (gráficos web, diagramas, iconos, arte creativo, logotipos, mapas....)
- Software libre e gratuito baixo licenza GNU(General Public License)
- Formato saída SVG
- Permite importar ficheiros SVG, AI(adobe ilustrator), PDF, EPS, WMF, DXF, CDR (corel draw)...
- Xa instalado nos equipos EDIXGAL



IMAXES VECTORIAIS



Mapa de Bits



Vector

- A diferenza dos mapa de bits, que son píxeles, **as imaxes vectoriais son imaxes construídas a partir de obxectos xeométricos.**
- Depende de **fórmulas matemáticas** e non de conxunto de píxeles.
- Os vectores son , instruccións matemáticas de como debuxar a imaxe.
- A imaxe mantén as súas características independentes do seu tamaño, é dicir pode escalarse sin perda de calidade.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

FICHEIROS MÁIS LIXEIROS

É unha gran vantaxe no mundo dixital.

CALIDADE DA IMAXE E ESCALABILIDADE

Non lle afecta o pixelado coma ás imaxes de mapa de bits cando se amplian.

COMPATIBILIDADE

A maioría dos navegadores soportan ficheiros SVG, o que facilita o uso en páxinas web e aplicacións.

Interface-Apariencia

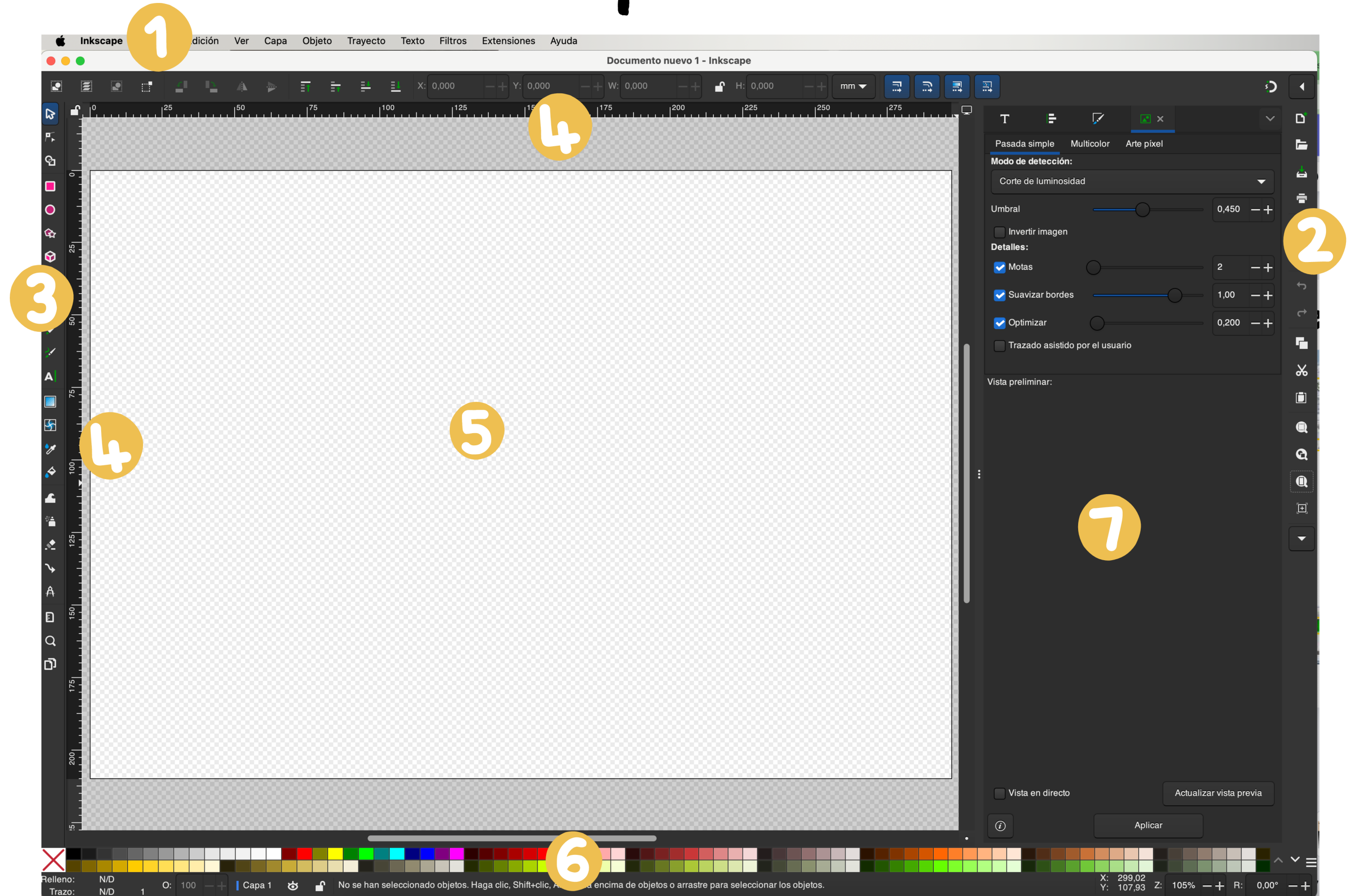


Ao abrir o programa aparece esta fiestra con diferentes opcións para crear un novo documento.

1. Abrir documentos xa existentes.
2. Crear un documento para imprimir / cortadora vinilo / cortadora láser... (a escoller diferentes formatos A4, A5, A3, A2, A1, A0....)
3. Saída vídeo
4. Medios sociais (Facebook, Instagram, linkedin...)
5. Saída por pantalla. (ordenador , teléfono móvil, tableta...)
6. Construír formas xeométricas
7. Outros patróns
8. Personalizar o tamaño (por exemplo adaptado á nosa cortadora láser)

Interface-Apariencia

- 1 Barra de menús
- 2 Barra de herramientas estándar
- 3 Caixa ferramentas lateral
- 4 Regra horizontal e vertical (CTRL+R)
- 5 Espaço de trabalho
- 6 Paleta de cores
- 7 Bloque de ferramentas do objecto



Interface-Apariencia



1. Novo documento (CTRL+N)

2. Abrir un documento gardado
(CTRL+O)

3. Gardar (CTRL+S)

4. Imprimir (CTRL+P)

5. Importar unha imaxe

6. Exportar a imaxe con outra
extensión ou formato.

7. Desfacer (CTRL+Z)

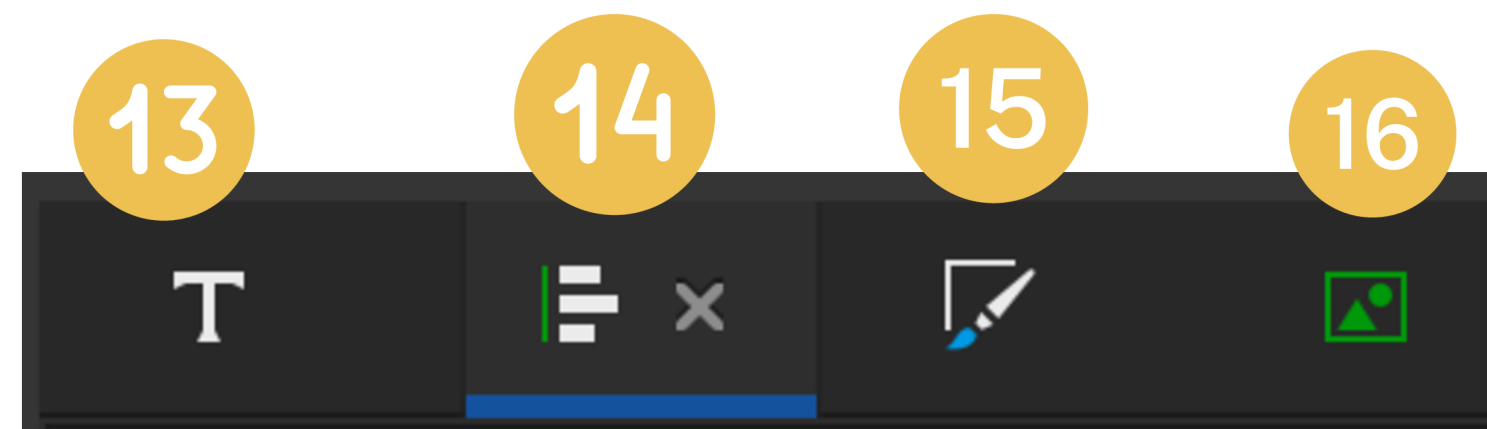
8. Refacer

9. Copiar (CTRL+C)

10. Cortar (CTRL+X)

11. Pegar (CTRL+V)

12. Axustar a visualización do
documento



13. Editor de textos, fontes...

14. Alinear e distribuir

15. Editor de recheo, cor de trazo e estilo de trazo

16. Vectorizar

Empezando

1

Empezamos sempre configurando o documento;
menú Archivo- propiedades do documento.

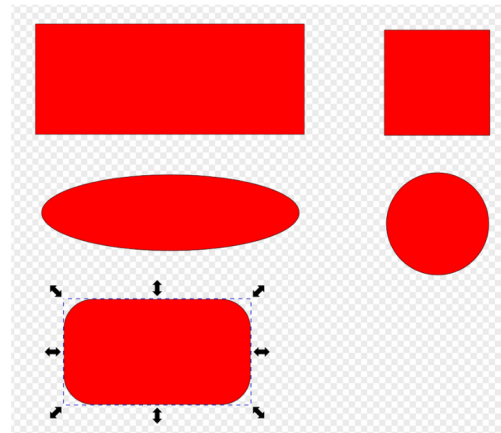
Tamaño do papel (cortadora láser 500x390mm)

Unidades de traballo (milímetros)

2

Ao pasar o rato por encima das ferramentas, sempre
nos indica para que serve cada ferramenta.

3



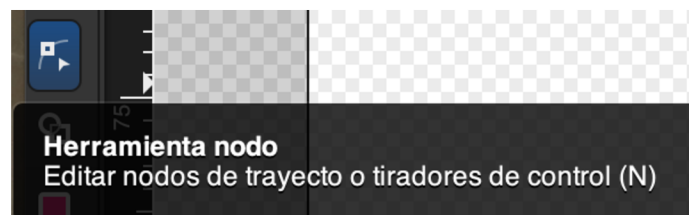
Debuxemos figuras básicas;
rectángulos, cuadrados,
círculos, elipses

4

Seleccionar todo (ctrl+A)

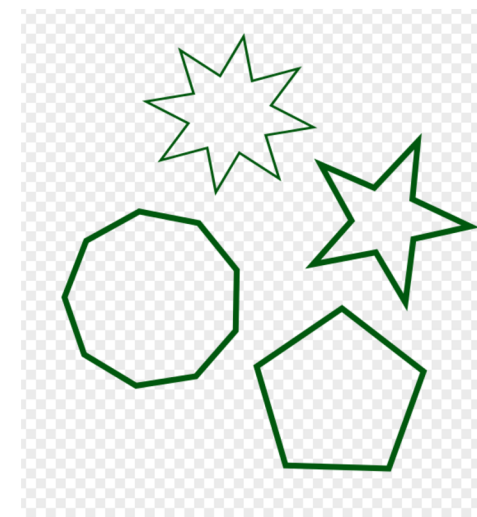
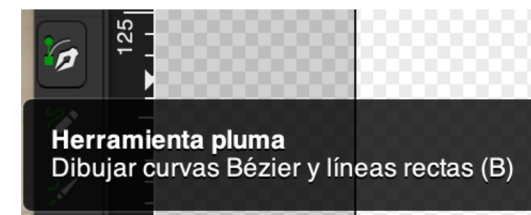
Borrar - tecla SUPR

5



**moi útil para redondear
as esquinas**

6



Ferramenta PLUMA o curvas Bezier. Para
debuxar liñas ou figuras poligonais. Con
CTRL forzamos á vertical u horizontal.

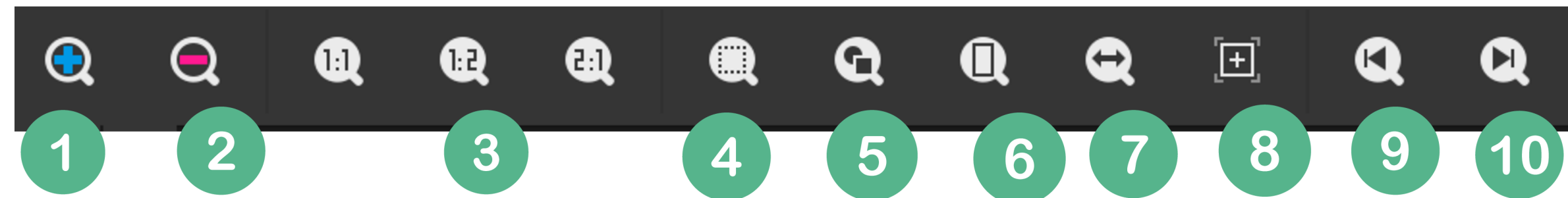
Probemos a poñer e quitar cor de recheo e
de bordo co menú lateral



Ferramenta de debuxo de polígonos e
estrelas

A partir de 3 triángulos , debuxamos este
barquiño empregando a **ferramenta de
NODO**

FERRAMENTA LUPA - ZOOM



1 ACHEGAR

2 ALONXAR

3 Visualizar a unha determinada escala

4 Permite achegarnos a unha zona seleccionada cunha ventana

5 Fai zoom ao debuxo seleccionado.

6 Zoom a toda a páxina

7 Zoom ao ancho da páxina

8 Zoom ao centro da páxina

9 Zoom anterior

10 Zoom posterior

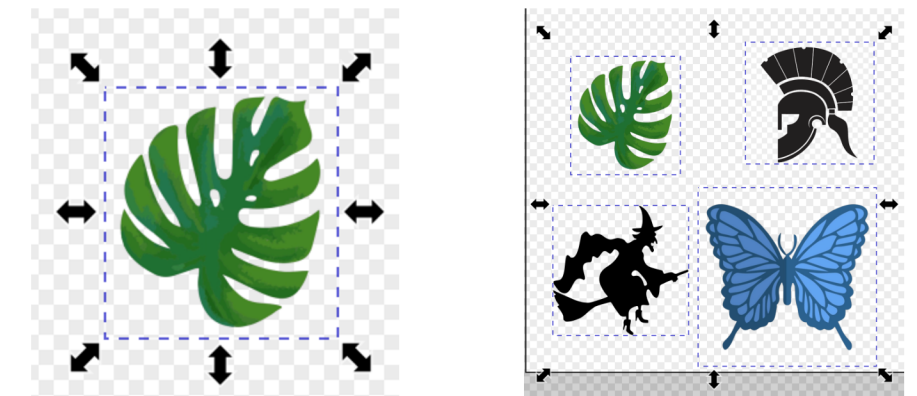
CTRL+ RODA RATO = amplía ou alonxa a zona onde temos ubicado o cursor do rato

OPERACIÓNS BÁSICAS

1

Herramienta selector
Seleccionar y transformar objetos (S)

Seleccionar obxectos; un clic para ampliar ou reducir.
Dous clics; para xirar
Seleccionar varios obxectos, cunha fiestra ou clic+SHIFT



2

BORRAR: seleccionar e suprimir

3

MOVER: seleccionar e arrastrar

4

ESTIRAR: tirar dos tiradores laterais

5

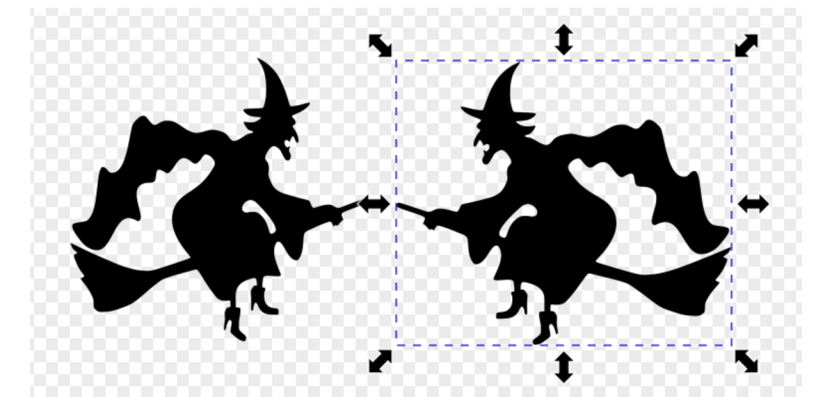
ESCALAR PROPORCIONALMENTE:
tirar dun ha esquina mentras pulsas CTRL

6

BORRAR: seleccionar e suprimir

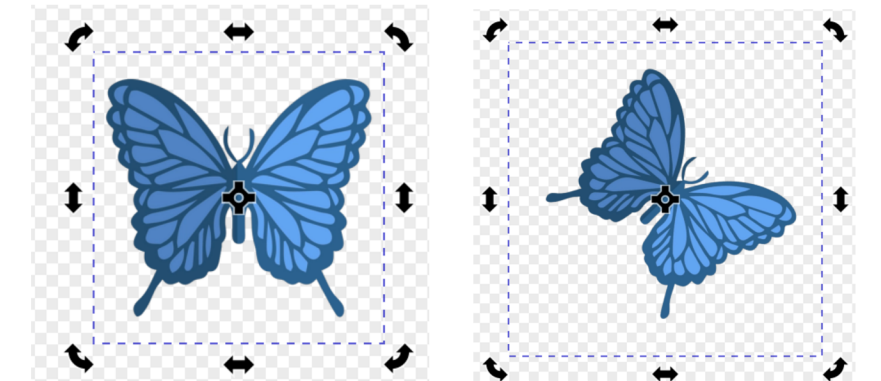
7

SIMETRÍA: UN CLIC
tirar dos tiradores en horizontal



8

XIRAR: dobre clic e tirar dos tiradores curvos.
Se pulsamos CTRL xira de 15° en 15°



9

INCLINAR: dobre clic
tirar dos tiradores en horizontal ou vertical





FERRAMENTA TEXTO



1. Tipo de letra- fonte

2. Negriña, cursiva...

3. Tamaño da letra

4. En pts, mm, cm....

5. Espazo entre liñas

6. Alineación

7. Superíndice

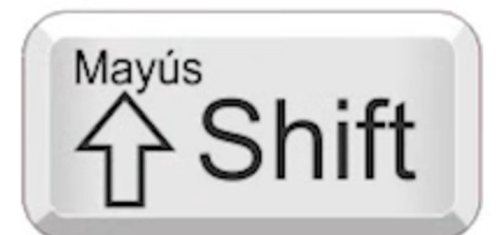
8. Subíndice

9. Orientación do texto- horizontal-vertical

10. Espazo entre letras

TEXTO

Para escoller a cor, clicamos co botón dereito na paleta de cores, e para o bordo CLIC +



A COR



Paleta de cores



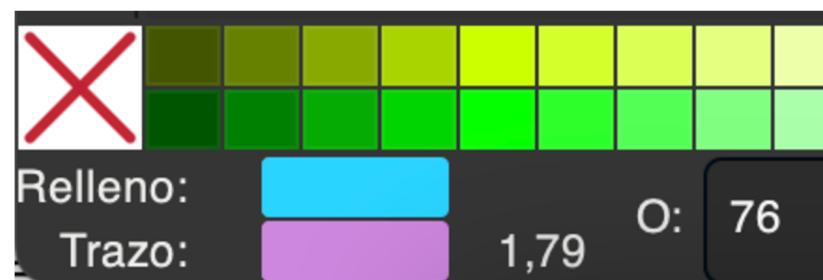
Bordo e recheo



Sen bordo



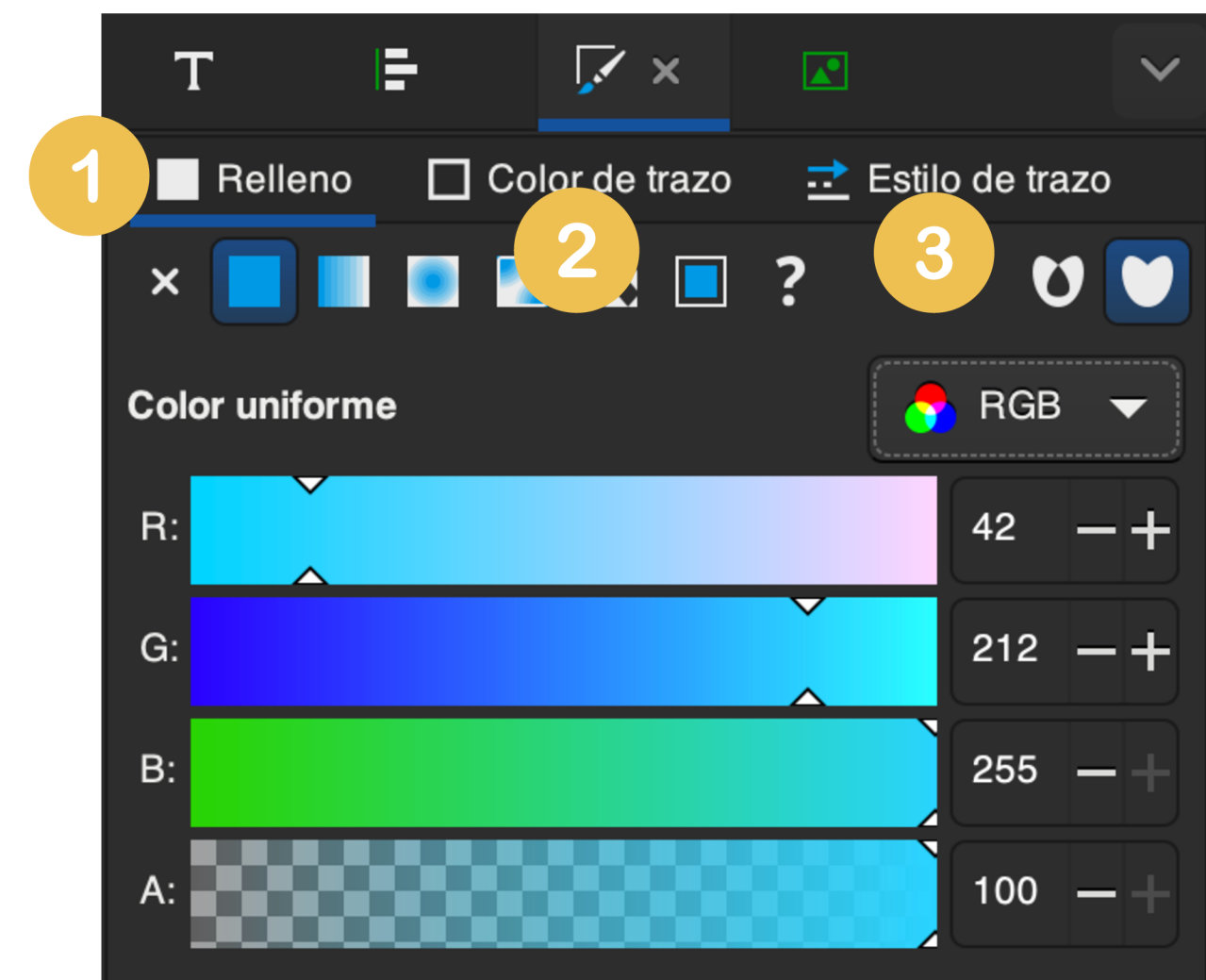
Sen sen recheo



Na barra de estado, abaixo , sempre podemos ver a cor do recheo e a cor do trazo por defecto, e a opción para quitálos.

Tamén está a opción do grao de opacidade.

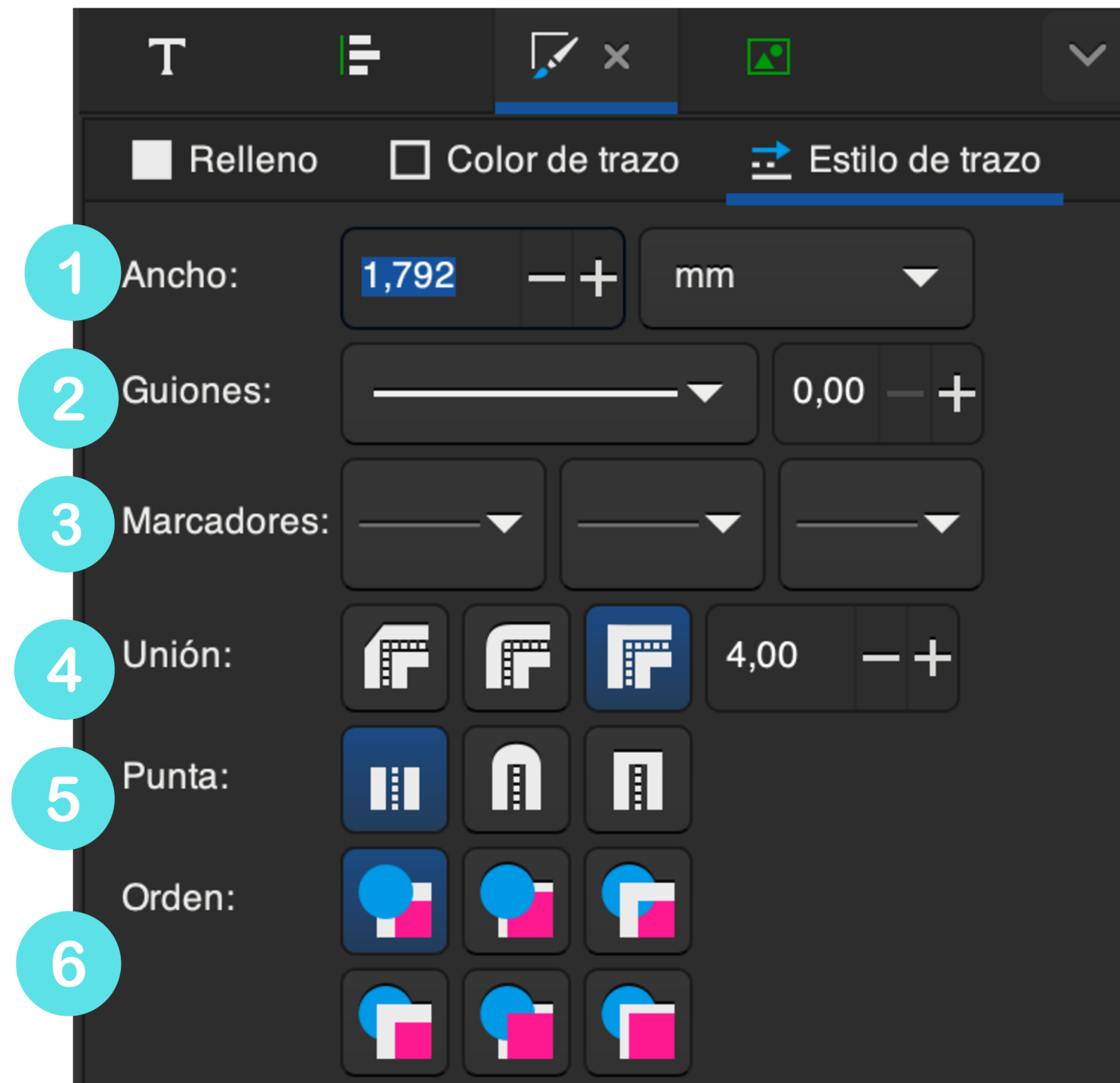
Panel de recheo e bordo



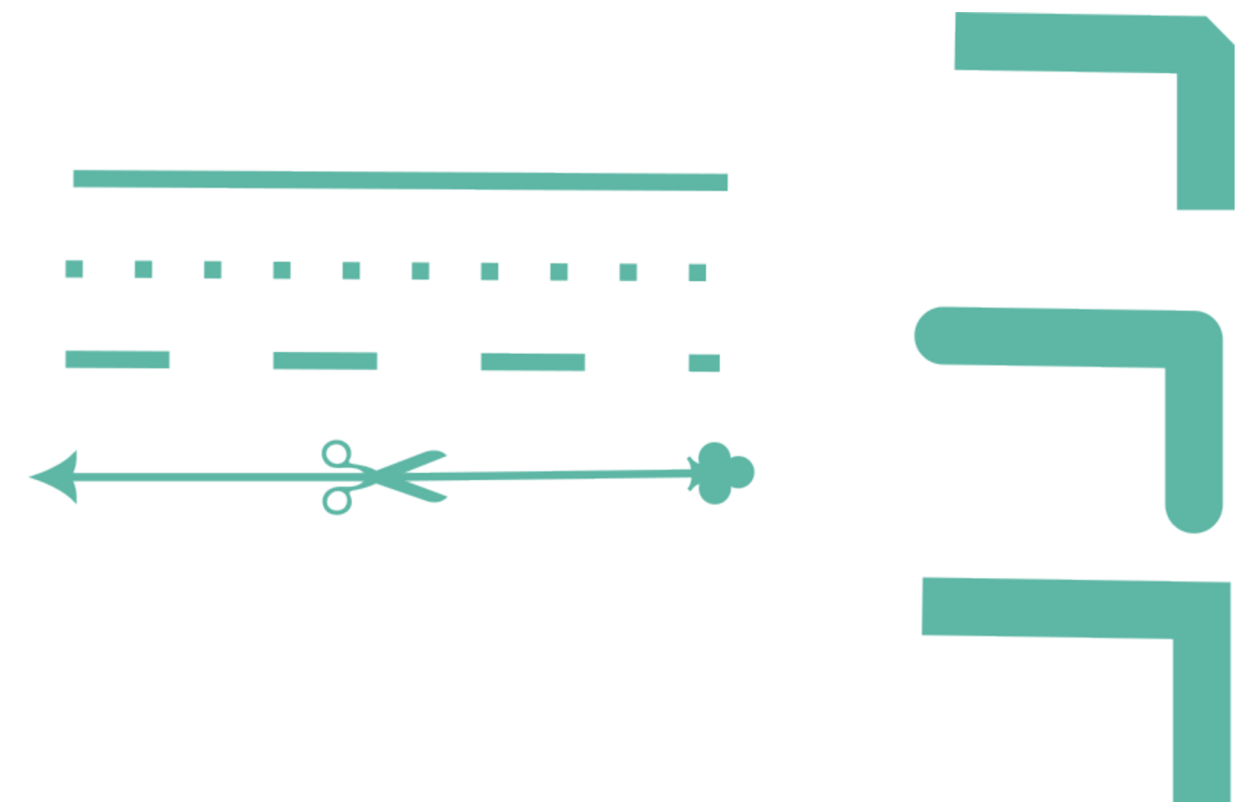
1. Cor de recheo
2. Cor do trazo
3. Estilo e grosor do trazo

O TRAZO

O grosor e estilo do trazo so se pode configurar neste panel



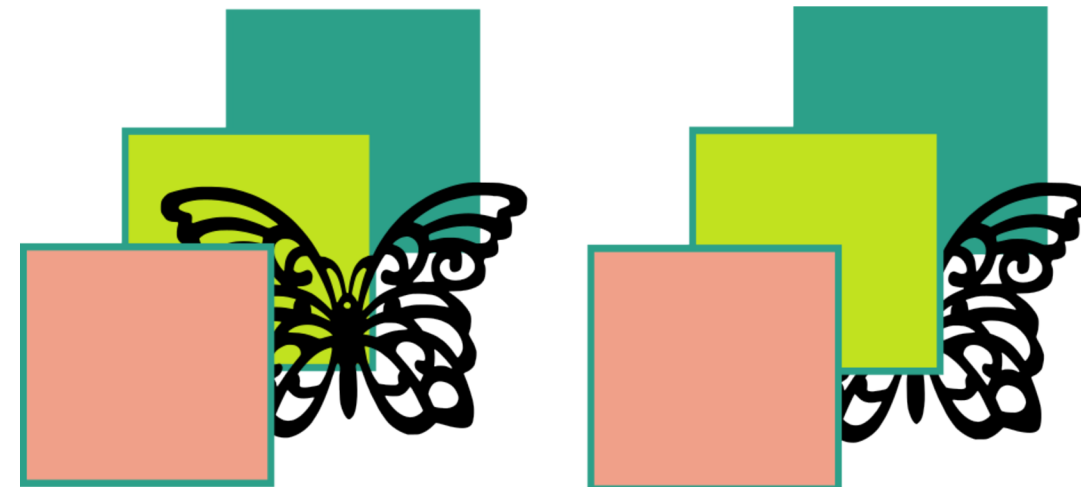
1. Ancho ou grosor da liña
2. Tipo de liña (puntos, raías, trazo+punto...
3. Tipo de frecha inicial, intermedia, final
4. Union dos trazos ou liñas, nas esquinas
5. Remate das liñas
6. Orde de colocación dos elementos do bordo , con respecto ao recheo.



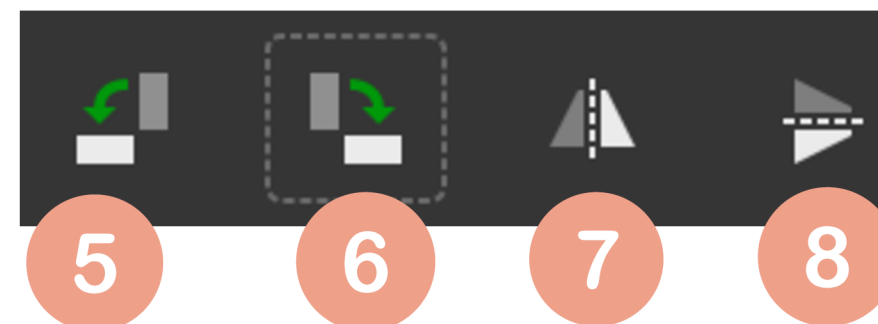
FERRAMENTAS MÁIS USADAS



1. Subir o obxecto ao primeiro plano
2. Subir o obxecto un nivel
3. Baixar o obxecto un nivel
4. Baixar o obxecto ao fondo



Menú contextual- Botón dereito do rato



5. Xirar á esquerda
6. Xirar á dereita
7. Simetría vertical
8. Simetría horizontal

