



INKSCAPE

Draw Freely.

Sesión 2

Reyes Montero
Febreiro 2025



XUNTA
DE GALICIA

CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE FERROL

SESIÓN 2; QUE IMOS VER

Ferramenta de Bezier

Editor de nodos

Exportar a formato PNG

Vectorizar

Ferramenta Bezier

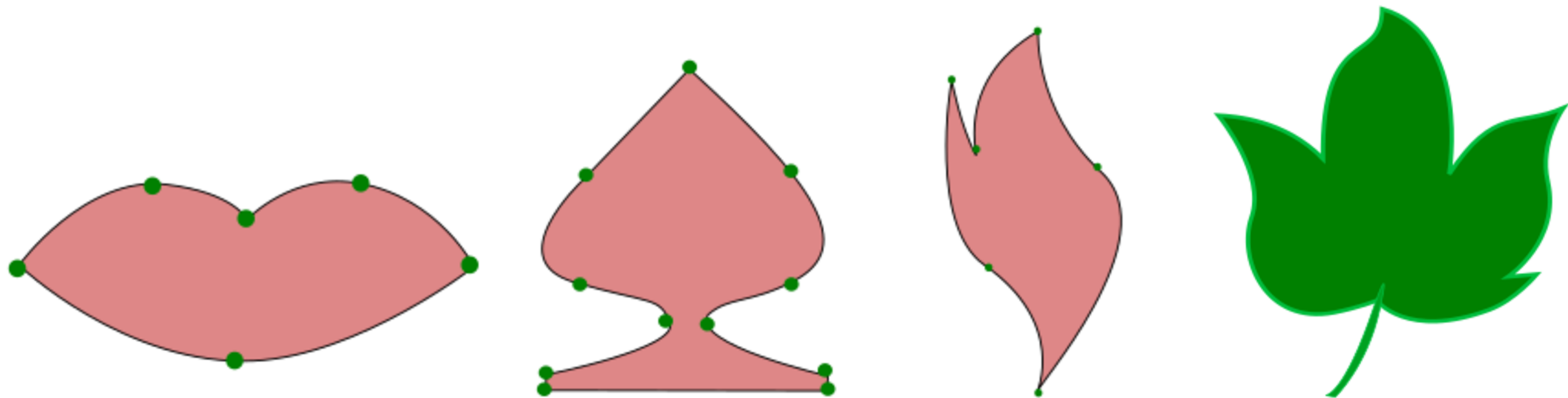


Pluma de Bezier; xenera curvas suaves e precisas, a base de todas as ilustracións

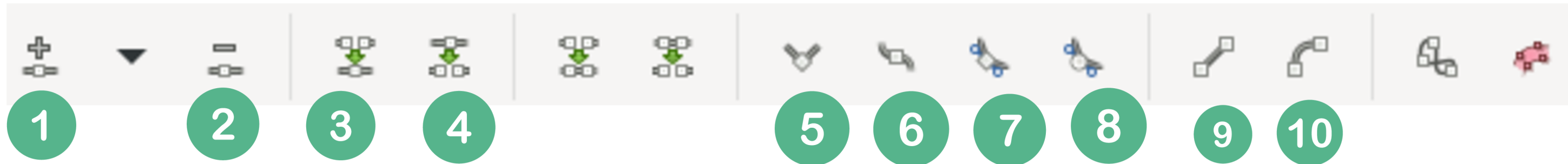
Cada clic determina un anaco de liña, ou curva

Pulsamos o botón dereito do rato para rematar o trazado

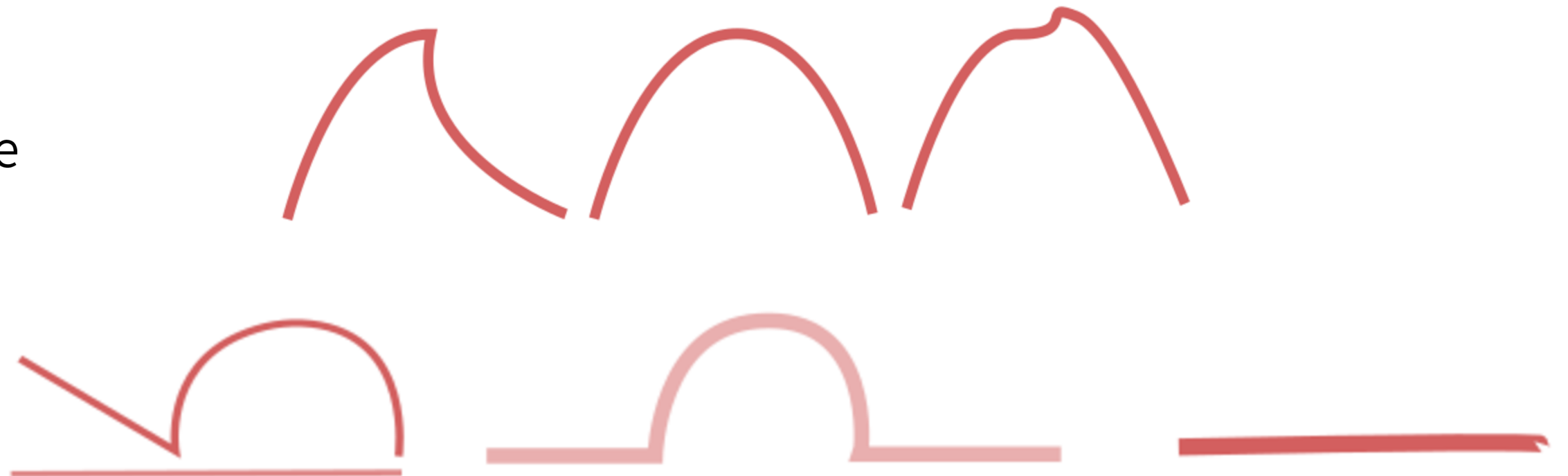
Se á vez que movemos o rato pulsamos CTRL sairán rectas horizontais ou vetrtais



Editor de nodos



1. Engadir nodo (doble clic)
2. Eliminar nodo (seleccionar e supr)
3. Unir nodos
4. Romper un traxecto
5. Convertir nodo en vértice
6. Convertir o nodo en curva suave
7. Convertir o nodo en simétrico
8. Auto suavizado
9. Convertir curvas en rectas
10. Convertir rectas en curvas



Exportar a formato PNG

The screenshot shows the 'Export area' dialog box with the 'Páxina' tab selected. Callout 1 points to the 'Páxina' tab. Callout 2 points to the 'Image size' section, specifically the width and height fields. Callout 3 points to the 'Export' button. Callout 4 points to the 'Export' button at the bottom right.

Export area

Páxina Debuxo Selección Personalizado

x0: 0,000 - + y0: 0,000 - +
x1: 297,000 - + y1: 210,000 - +
Largura: 297,000 - + Altura: 210,000 - +
Unidades: mm ▼

Image size

Largura: 1123 - + píxels con 96,00 - + ppp
Altura: 794 - + píxels con 96,00 - + ppp

Filename

/home/usuario/bitmap.png

☐ Batch export 2 selected objects
☐ Hide all except selected
▶ Advanced

☐ Close when complete

Exportar

1. Exportar toda a páxina
2. Dimensións da páxina
3. Exportar como (escollendo lugar e nome do ficheiro)
4. Exportar genera directamente o png

The screenshot shows the 'Export area' dialog box with the 'Debuxo' tab selected. Callout 5 points to the 'Debuxo' tab. Callout 6 points to the 'Image size' section, specifically the width and height fields. Callout 7 points to the 'Export As...' button. Callout 8 points to the 'Exportar' button at the bottom right.

Export area

Páxina Debuxo Selección Personalizado

x0: 21,543 - + y0: 12,280 - +
x1: 196,383 - + y1: 169,357 - +
Largura: 174,840 - + Altura: 157,076 - +
Unidades: mm ▼

Image size

Largura: 661 - + píxels con 96,00 - + ppp
Altura: 594 - + píxels con 96,00 - + ppp

Filename

/home/usuario/bitmap.png

☐ Batch export 2 selected objects
☐ Hide all except selected
▶ Advanced

☐ Close when complete

Exportar

5. Exportar so o debuxo
6. Escoller tamaño final da imaxe
7. Exportar como (poñerlle nome á imaxe)
8. Exportar directamente

GARDAR SEMPRE EN SVG, é o único formato editable

VECTORIZAR IMAXES

Funciona mellor con imaxes claras con boa resolución (mais de 600x600 píxeles)

Se ten bordo negro, moito mellor

Importa a imaxe a vectorizar, fíxate que esteña marcada a opción incrustar <embed>

Vectorizar pasada simple

Seleccionar á imaxe

Menú Camiño- Vectorizar mapa de bits

Escoller unha pasada ou varias pasadas

1. Pasada simple para imaxes en branco e negro

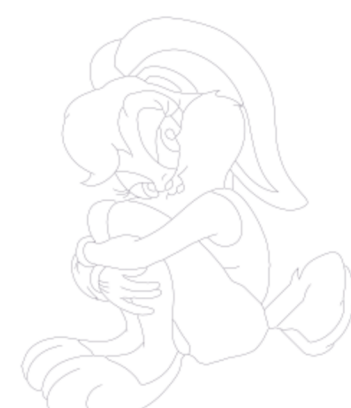
2. Trazado de liña central

3. Umbral de erro 3, 8 iteracións

4. Actualizar

5. Aceptar

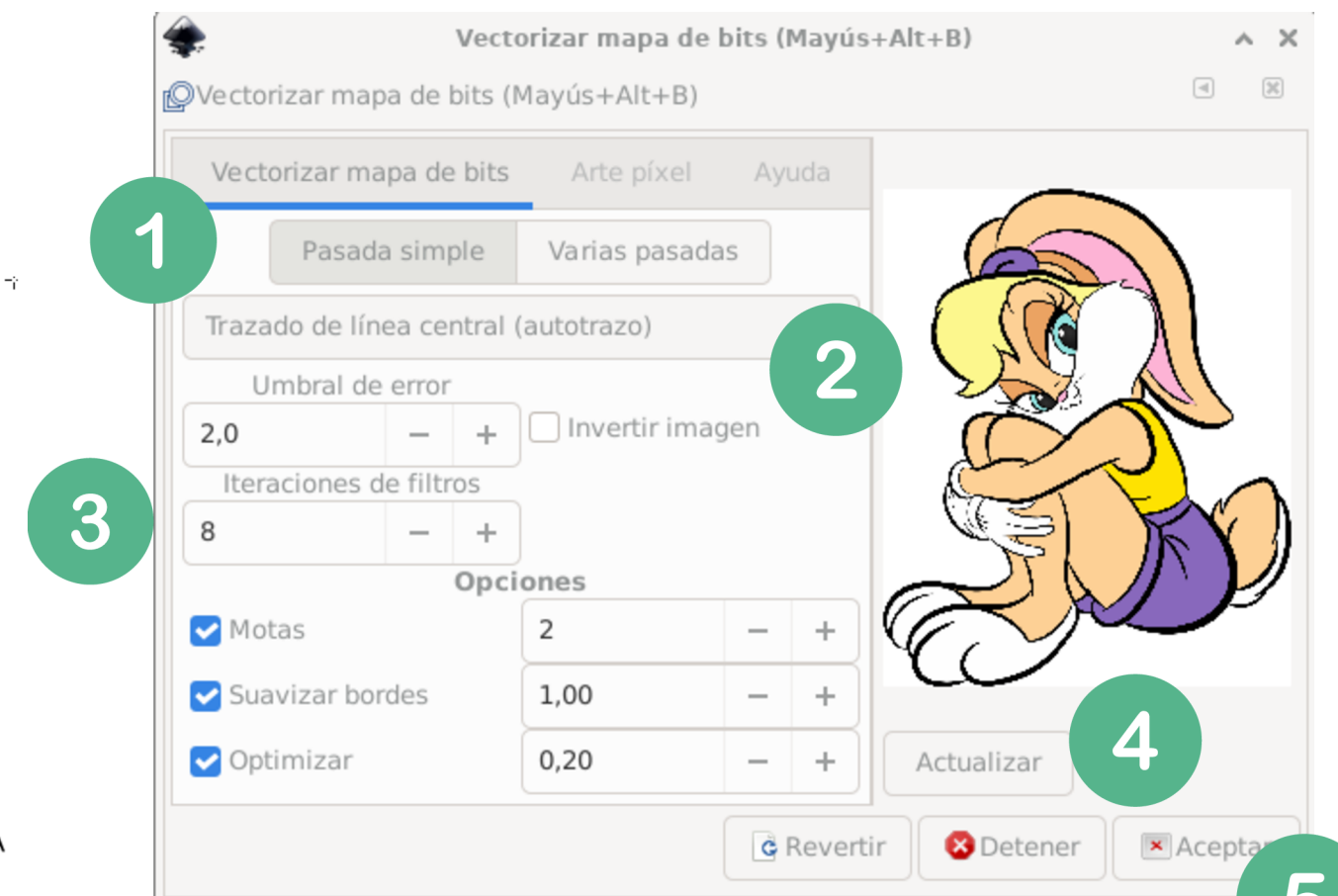
6. Podemos aplicar grosor e color de borde



PASADA SIMPLE
TRAZO DE LÍNEA CENTRAL
UMBRAL ERROR 3
8 PASADAS

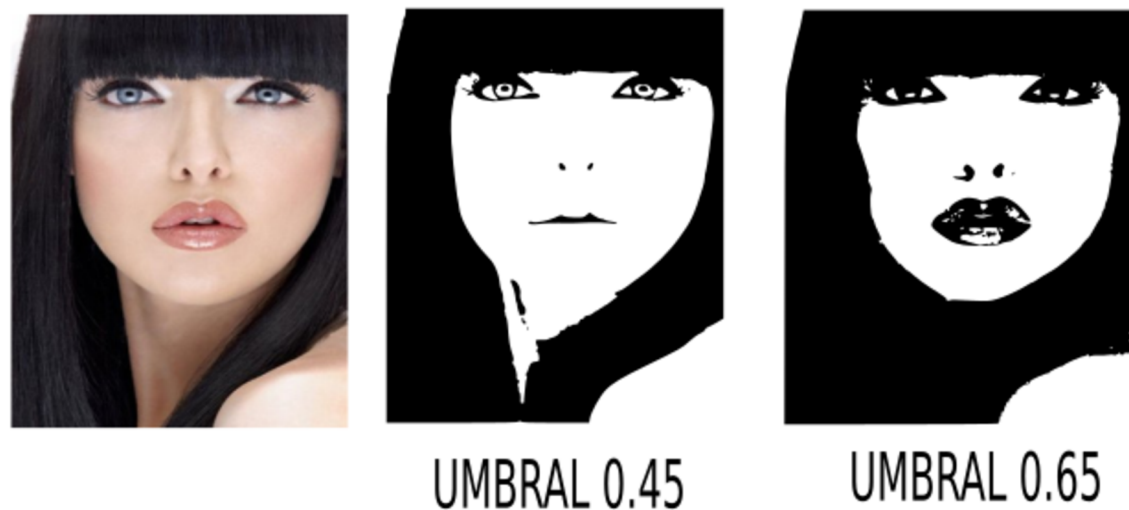
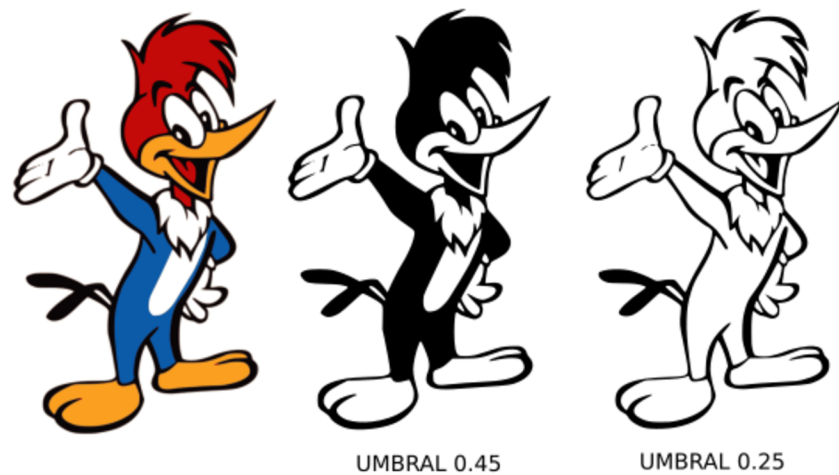


BORDO NEGRO
GROSOR 1
IDEAL PARA GRAVADORA
LÁSER



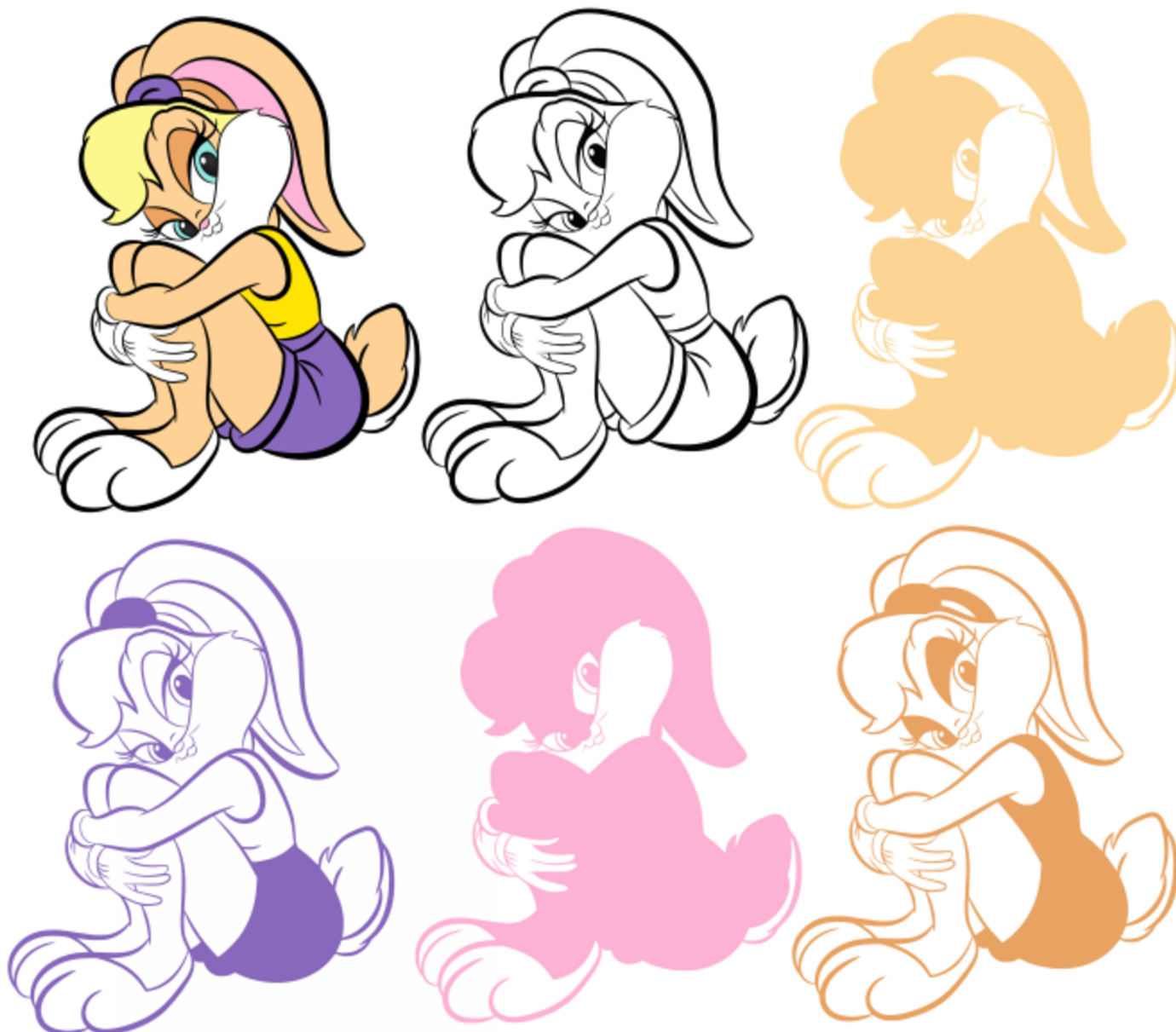
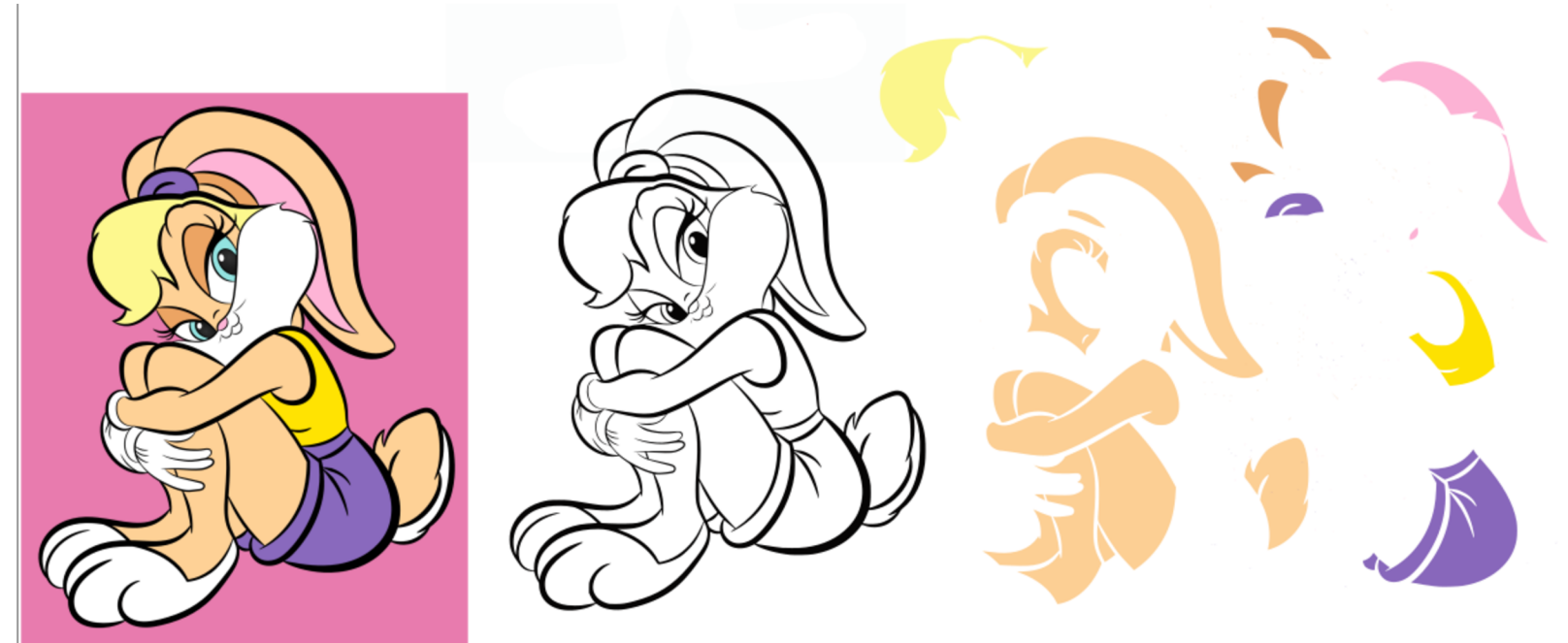
Vectorizar pasada simple

1. Pasada simple para imaxes en blanco e negro
2. Corte de luminosidade
3. Variar o umbral de luminosidade e ver os diferentes resultados



Vectorizar varias pasadas

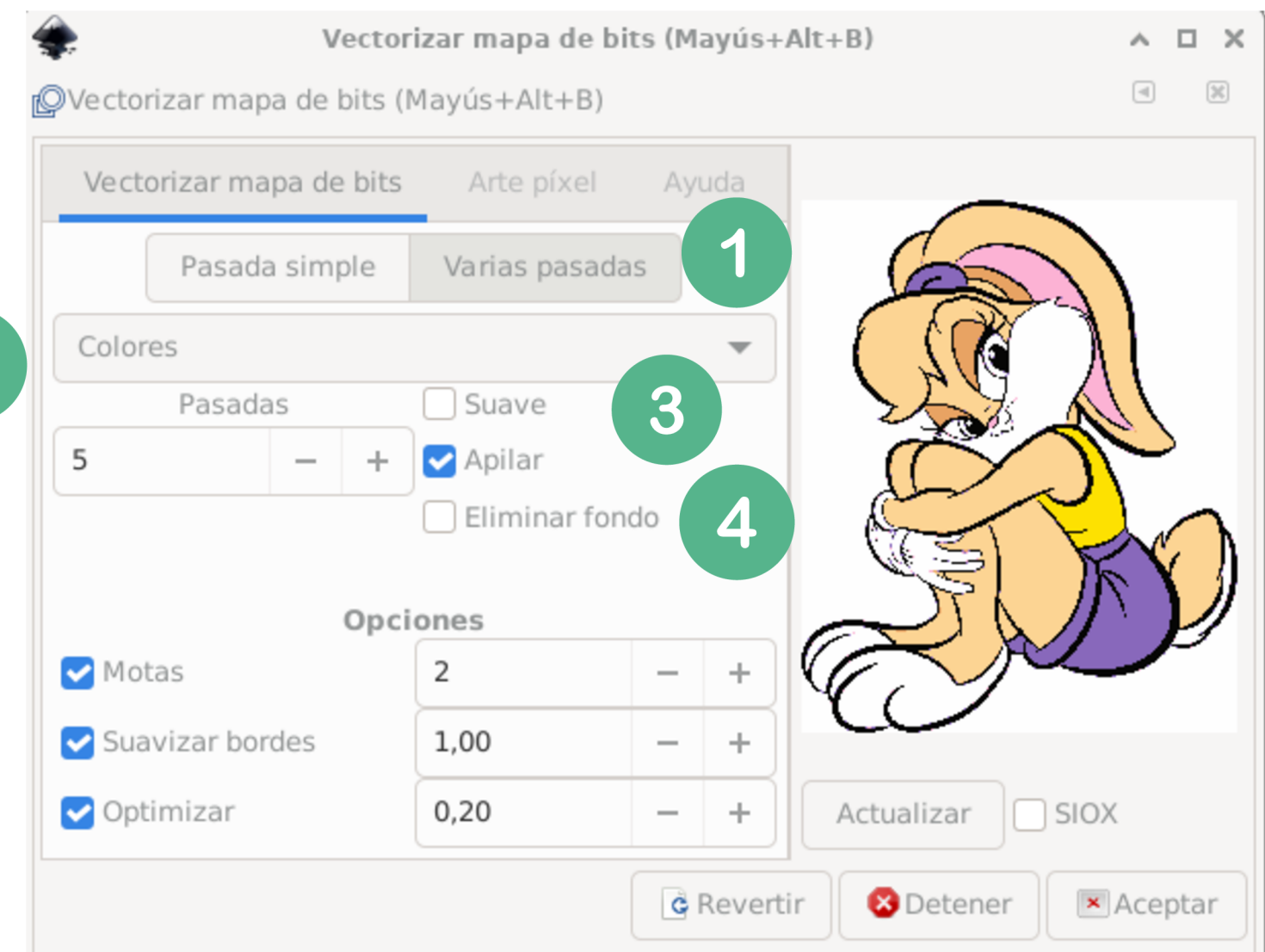
1. Varias pasadas a cores
2. 5 pasadas-5 cores
3. Suave- desactivado
4. Apilar desactivado



2

3

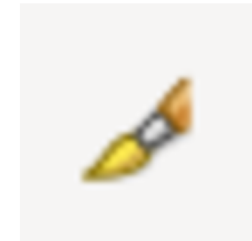
4



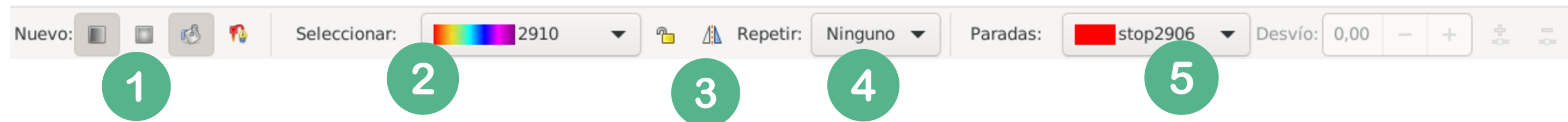
Degradados



Ferramenta criar e editar degradados



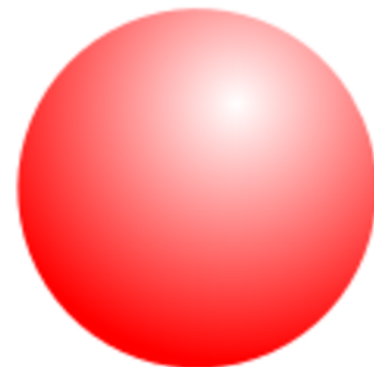
Caixa editor de cor de recheio, degradado e, bordes



Barra de ferramentas de degradado



LINEAL



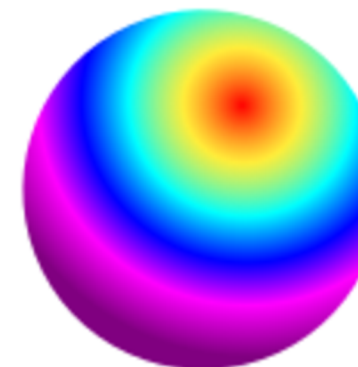
RADIAL



MULTICOLOR

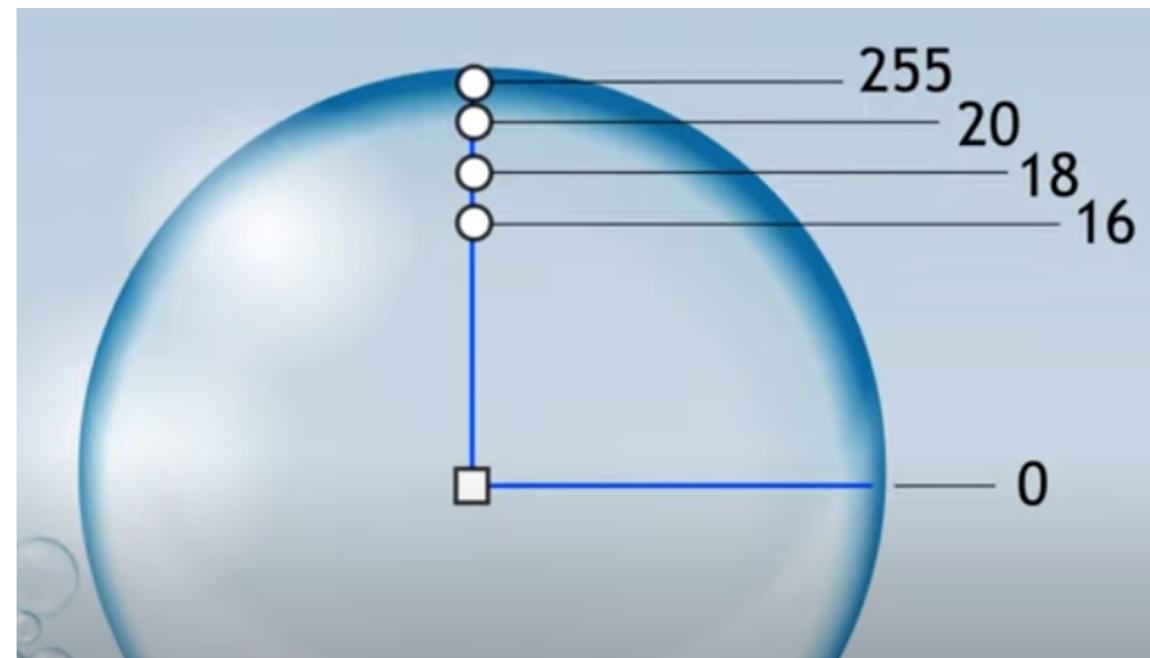


REPETIR

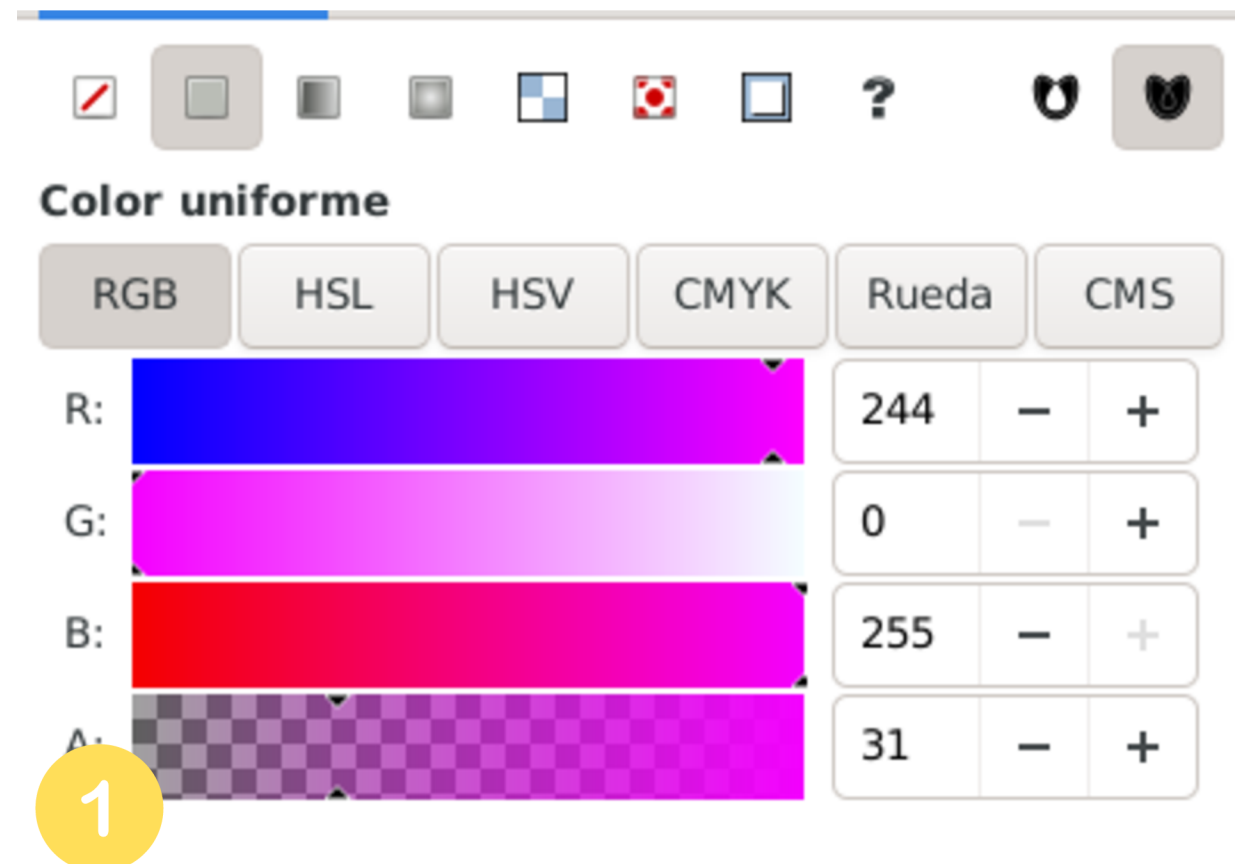
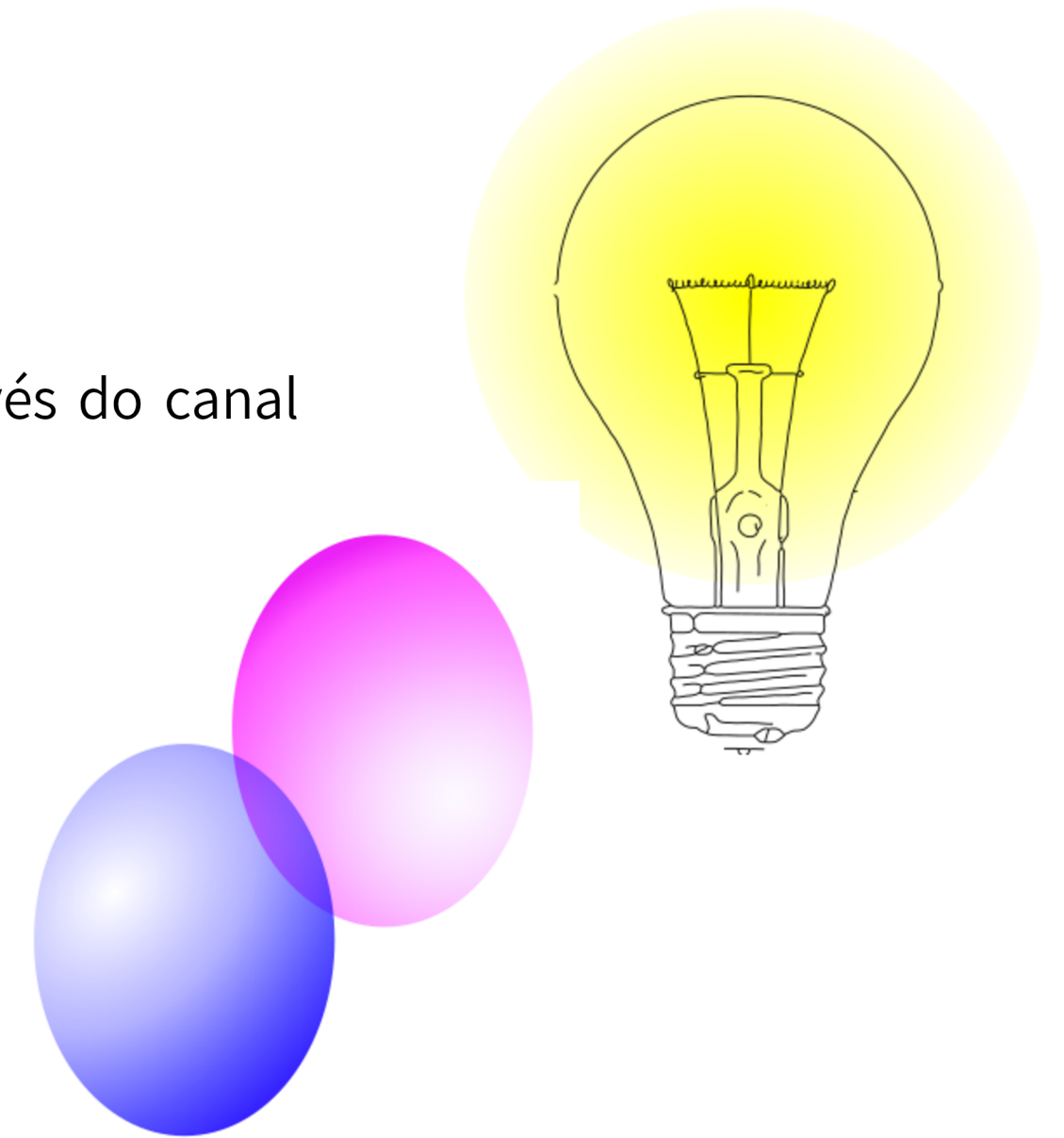


1. Criar novos degradados de forma manual.
2. Seleccionar un degradado xa existente para aplicalo a unha nova figura
3. Revertir
4. Repetición; repite o degradado unha e outra vez ao longo de toda a figura. Hai que acurtar o eixe do degradado
5. Paradas ou puntos intermedios do degradado

Transparencias

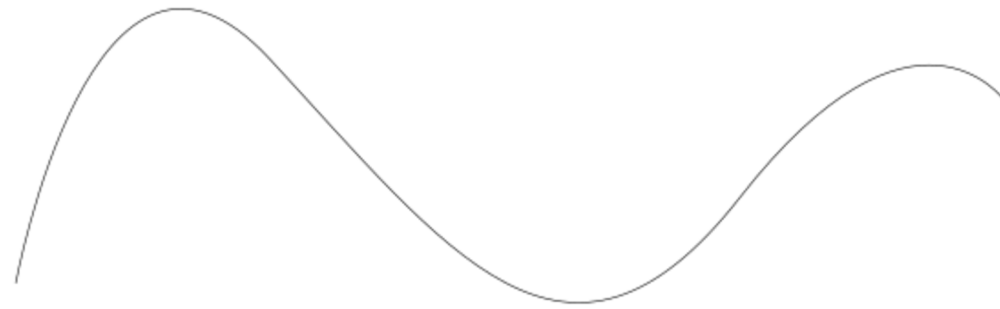


1. Nivel de opacidad . Xestionase a través do canal ALFA , seleccionando cada marcador
2. Usos das transparencias.



ADAPTAR UN TEXTO A UN TRAXECTO

CREATIVIDADE NAS AULAS DE POLOS



1. Necesitamos un traxecto e un texto
2. Seleccionamos os dous á vez
3. Escollemos o menú TEXTO -poner en traxecto
4. Para quitalo, menú texto- retirar do traxecto
5. Unha vez temos claro que é o definitivo, escollemos a opción TRAXECTO- obxecto a traxecto
6. Nese momento podemos retirar a liña
7. Se modificamos o traxecto tamén se modifica o texto, adaptándose á curva



CREATIVIDADE NAS AULAS DE POLOS

CREATIVIDADE NAS AULAS DE POLOS

TEXTO Á DEREITA

TEXTO CENTRADO

TEXTO Á ESQUERDA

LOGOS CON DOBLE TRAXECTO



1. Debuxamos un círculo
2. Duplicamos
3. Con CTRL+SHIFT ampliamos un dos círculos
4. Escribimos dous textos independentes e con alineación centrada.
5. O primeiro texto poñemolo en traxecto coa curva exterior.
6. Rotamos o círculo para que o texto quede na parte superior,
7. Estiramos o círculo interior hasta que sexa maior que o texto.
8. Repetimos o proceso
9. Para poder quitar os círculos debemos escoller o menú OBXECTO A TRAXECTO

