

Inkscape

O Inkscape é um programa para criar desenhos vetoriais assim como o CorelDraw, porém ele é livre, ou seja, pode ser copiado e distribuído livremente.

Um desenho *vetorial* é um tipo de imagem criada a partir de descrições geométricas de formas. Uma imagem vetorial normalmente é composta por curvas, elipses, polígonos, texto, entre outros elementos, isto é, utilizam vetores matemáticos para sua descrição.

Em um trecho de desenho sólido, de uma cor apenas, o programa vetorial apenas repete o padrão, não tendo que armazenar dados para cada pixel, como nas imagens chamadas mapa de bits, que são geradas a partir de pontos minúsculos diferenciados por suas cores (iguais as fotos tiradas nas máquinas digitais!). Desta forma as imagens vetoriais são bem menores (em bytes) do que as fotos em pixels.

> Ferramentas:

Ícone	Função	Atalho
	Ferramenta Seleção.....	F1
	Ferramenta Edição de nós.....	F2
	Ferramenta Zoom.....	F3
	Ferramenta Retângulo.....	F4
	Ferramenta Elipse.....	F5
	Ferramenta Estrela.....	*
	Ferramenta Espiral.....	F9
	Ferramenta Mão Livre.....	F6
	Ferramenta Mão Bezier.....	Shift + F6
	Ferramenta Caneta Caligráfica.....	Ctrl + F6
	Ferramenta Texto.....	F8
	Ferramenta Conta Gotas.....	F7

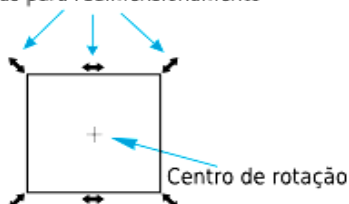
> Selecionar, mover e redimensionar objetos



Para selecionar ou mover objetos use a ferramenta **seleção**.

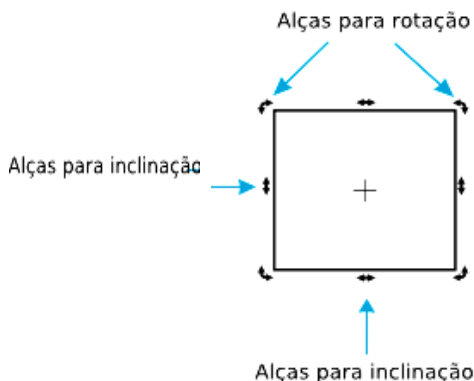
Dica: Para selecionar todos os objetos de um documento use as teclas: **Ctrl + A**

Alças para redimensionamento



Ao dar um clique no objeto aparecem as alças de redimensionamento, clicando sobre elas e arrastando é possível aumentar ou diminuir os objetos.

Dica: Ao redimensionar objetos use a tecla 'Ctrl' para manter a proporcionalidade e a tecla 'Shift' para redimensionar a partir do centro.



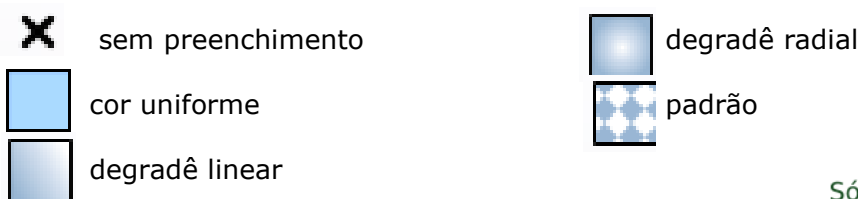
Clicando duas vezes em um objeto as alças se modificam permitindo que gire o objeto.

Dica: Ao girar objetos, caso use o shift, o centro de rotação é movido para o canto oposto ao mouse.

> **Preenchimentos**

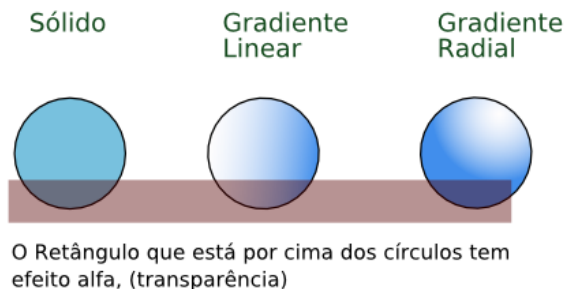
Para pintar um objeto, clique no menu 'objeto - preenchimento e traço'.

A caixa de preenchimento tem três guias: preenchimento, linha (traço) e espessura de linha. Nas guias 'preenchimento' e 'linha (traço)' é possível alterar as cores de diferentes maneiras, dentre elas:



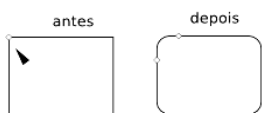
Na guia 'espessura de linha' é possível escolher a espessura e o tipo de linha (tracejado, pontilhado).

O efeito alfa é a transparência e pode ser aplicado em qualquer objeto. Veja os exemplos ao lado:



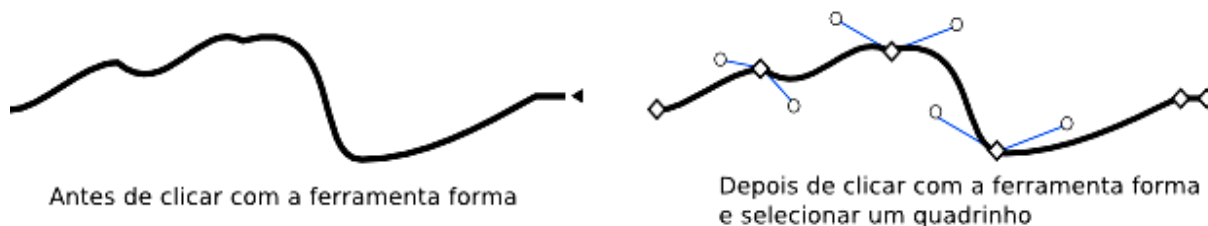
> **Edição de nós**

As formas dos objetos podem ser alteradas utilizando a ferramenta 'edição de nós'. Com ela é possível retocar minúsculos detalhes dos desenhos.

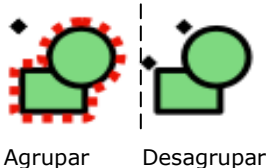


Esta ferramenta serve ainda para arredondar os cantos do retângulo como no exemplo ao lado.

Abaixo temos um exemplo onde a linha aparece antes de clicar com a ferramenta e depois de clicado com pequenos quadrados, seguidos de alças para editar os caminhos.



> **Agrupar/desagrupar objetos**



Agrupar é o mesmo que unir, juntar. No Inkscape é unir dois ou mais objetos (formas).

Desagrupar é o contrario, ou seja, separar dois objetos que foram agrupados.

> Ordenar objetos (Frente/ Trás)

Na frente de <u>um</u> objeto.	Atrás de <u>um</u> objeto.	Atrás de <u>todos</u> os objetos.	Na frente de <u>todos</u> os objetos

Estes ícones são responsáveis pela posição dos objetos. Ex.: Colocar na frente ou atrás do(s) outro(s)

> Espelhar e rotacionar objetos

Girar o objeto em 90° anti-horário	Girar o objeto em 90° em sentido horário	Espelhar horizontalmente	Espelhar verticalmente

Os dois primeiros ícones são utilizados para rotacionar, ou seja, girar o objeto em 90 graus para a direita (sentido horário) ou para esquerda (sentido anti-horário).

Os outros dois são utilizados para espelhar, ou seja, inverter os objetos, virar 180 graus.

> Aparar e

O menu 'Caminho' trás vários recursos para aparar e soldar duas ou mais formas. Para que isso ocorra é preciso que elas estejam sobrepostas como na primeira figura.

Formas originais	União: Transforma em um só objeto.	Diferença: O objeto que está embaixo é aparado pelo objeto de cima que exclui. A parte que está sobreposta forma o recorte.	Intersecção: Só sobram as partes sobrepostas, o restante é excluído.
Exclusão: Diferente da intersecção, só sobra às partes que não foram sobrepostas, criando uma "janela" onde havia sobreposição	Divisão: Exclui o segundo objeto e retorta o primeiro (onde houve a intersecção)	Cortar caminho: Exclui o segundo objeto e recorta o primeiro objeto, apagando o preenchimento (cor).	