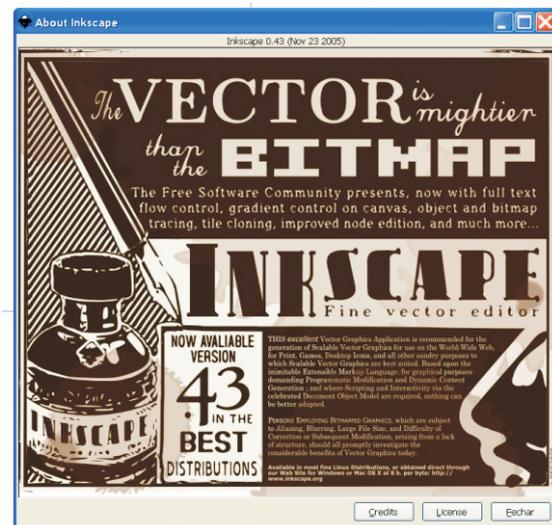


Inkscape

<http://www.inkscape.org>

Manual



Onde e como descarregar o programa - Inkscape	2
Ferramentas do Inkscape	
ambiente de trabalho	3
agrupar objectos (formas)	4
duplicar objectos	5
alinhar e distribuir objectos	5
ordenar (em camadas)	6
espelhar e rodar objectos	6
redimensionar objectos	6
efeito de transparência dos objectos	7
unir (juntar ou soldar objectos)	7
separação e intersecção de objectos	7
modificar formas pré-definidas	8
arredondar cantos	9
editar nós	9
curvas de bézier	10
desenhar nó a nó	10
polígonos e estrelas	11
editar texto	11
linhas guia e grelha	11
copiar cores	12
ajustar texto a uma linha	12
Exercício prático	
cartão de convite	13
Hiperligações (links) úteis Inkscape	28

inkscape - programa de desenho vectorial - open source

o **Inkscape** é um programa de desenho vectorial, com capacidades similares a alguns programas existentes no mercado como o Illustrator, o Freehand, o CorelDraw ou o Xara X.

O **Inkscape** é um software de código aberto que usa como formato de ficheiro o **SVG** (scalable vector graphics) este é um formato ficheiro gráfico standard que está de acordo com as normas padrão estabelecidas pela W3C. O World Wide Web Consortium (W3C) desenvolve e implementa tecnologias (especificações, normas, software e ferramentas) com o objectivo de dar à WWW uma dimensão standard.

Os ficheiros svg podem ser abertos com um programa de navegação (browser), se a fotos que o integrarem estiverem em formato jpg, png ou gif são visíveis como parte integrante do documento.

Portanto, o formato em que os nossos ficheiros são guardados, é por defeito o **svg**, assim podemos facilmente editá-los e modificá-los. O inkscape tem a capacidade para importar ficheiros JPEG, PNG, TIFF e outros, **exporta** em formato **PNG**.

Atenção: para não ter problemas com a impressão escolha como formato de página o A4 e faça um ficheiro para cada página.

Como descarregar o Inkscape

O site oficial: <http://www.inkscape.org>

The image consists of two screenshots of the Inkscape website. The top screenshot shows the main page of www.inkscape.org in a Microsoft Internet Explorer browser. The 'Download' link in the left-hand navigation menu is highlighted with a red box, and a yellow circle with the number '1' is overlaid on it. The main content area features the heading 'Open Source Scalable Vector Graphics Editor' and a list of links including 'Current News', 'FAQ', 'Download', 'Clip Art', 'Documentation', 'Tools', 'Screenshots', 'Showcase', 'Articles', 'Galleries', 'Community', 'Discussion', 'Mailing Lists', and 'Planet Inkscape'. The 'New Features since our last release' section is also visible, dated January 21, 2006.

The bottom screenshot shows the 'Download' page (<http://www.inkscape.org/download.php>) in the same browser. The 'Linux Autopackage' link is highlighted with a red box, and a yellow circle with the number '2' is overlaid on it. Below this, there are instructions for downloading RPMs and a list of links for Linux Autopackage, Windows .exe installer, Mac OS X .dmg, and Debian Sarge/etables/testing users. A code block shows the following commands:

```
deb http://www.physik.uni-konstanz.de/~wolfi/inkscape sarge/  
deb-src http://honk.physik.uni-konstanz.de/~wolfi/inkscape sarge/
```

At the bottom of the page, there is a section for 'Development Versions' and 'Compiled Packages'.

Depois de fazer o *download* do inkscape deve proceder à sua instalação do programa, no final da instalação aparecerá no seu ambiente de trabalho este ícone.



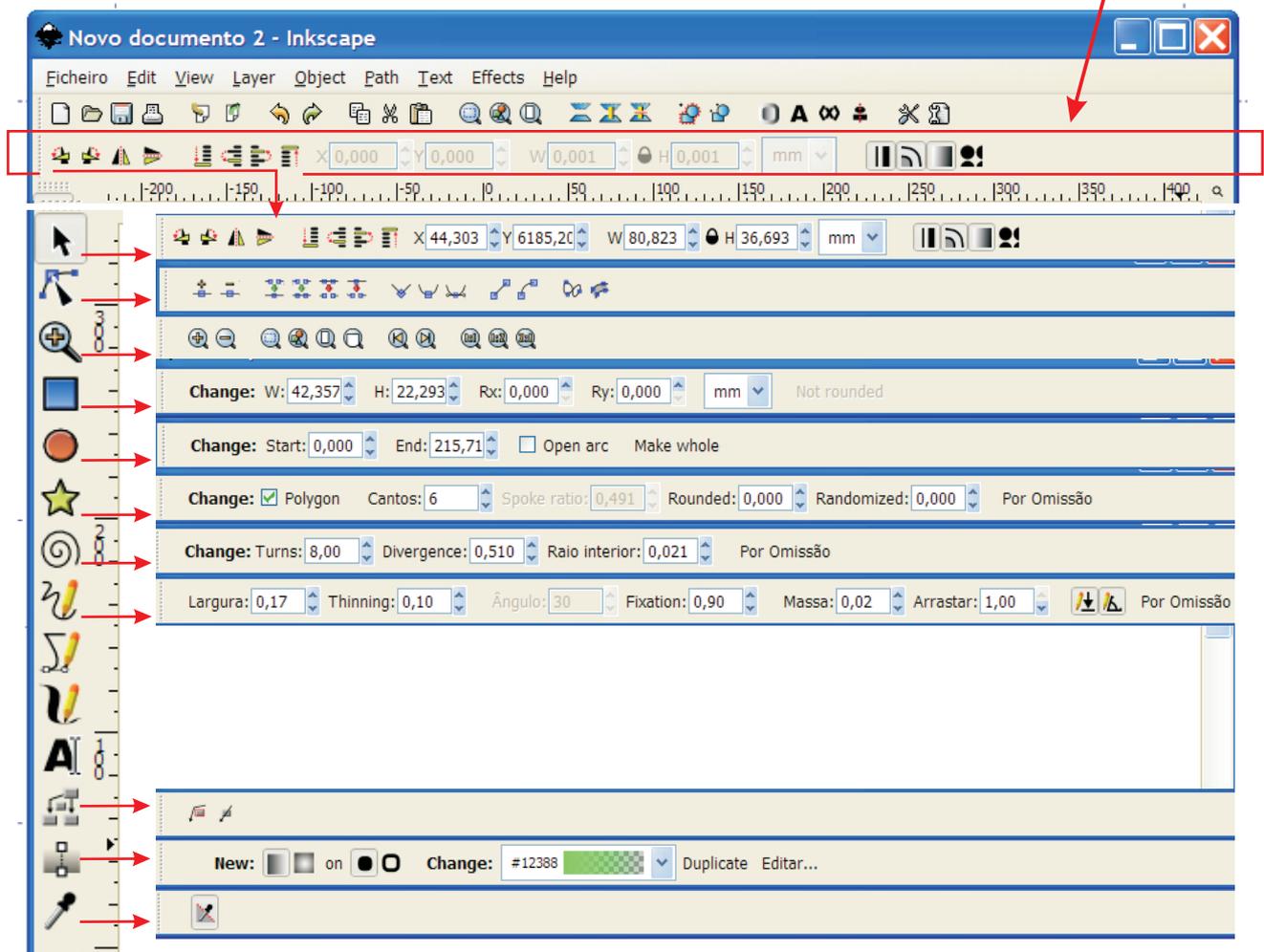
inkscape - ambiente de trabalho



Ferramentas de desenho	Atalhos
 Ferramenta de Seleção	F1
 Ferramenta Edição de nós	F2
 Ferramenta de Zoom	F3
 Ferramenta - Retângulo	F4
 Ferramenta - Elipse	F5
 Ferramenta de Formas Geométricas (polígonos)	*
 Ferramenta de Espiral	F9
 Ferramenta de traço - Mão Livre	F6
 Ferramenta de traço - Mão Bezier	Shift + F6
 Ferramenta - Caneta Caligráfica	Ctrl + F6
 Ferramenta de Texto	F8
 Ferramenta - Ligações entre caixas	Ctrl+F2
 Ferramenta de preenchimento (gradientes)	Ctrl+F1
 Ferramenta - Conta Gotas (captura de cor).....	F7

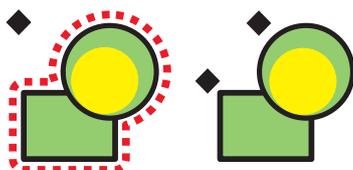
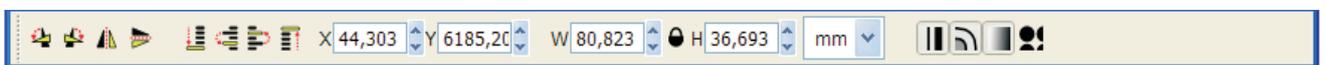
 Todas a ferramentas produzem acções sobre os objectos. Para anular a acção podemos usar o atalho **Ctrl + Z** ou pressionar o icon 

Algumas das ferramentas do inkscape quando seleccionadas mostram por debaixo da barra principal de menus um conjunto de icones (de sub funções ou acções) que permitem ao utilizador um uma visão gráfica das mesmas e uma actuação rápida sobre elas.



Ferramentas para agrupar objectos previamente seleccionados

Agrupar Ordenar e Espelhar



Para agrupar objectos seleccionados use o atalho **Ctrl + g**
 Para desagrupar use o atalho **Ctrl + u**
 ou **Ctrl + Shift + g**

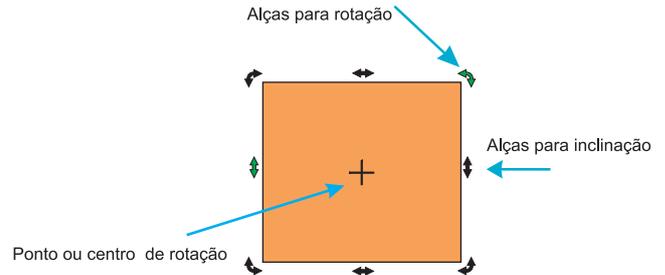
Clicar no primeiro objecto a seleccionar, pressionar de seguida a tecla de Shift e com esta pressionada clicar nos objectos a seleccionar. Com os objectos já seleccionados para os agrupar posso abrir o menu [Object] e escolher a opção agrupar ou então fazer **Ctrl+g**.

Se clicar duas vezes no objecto as marcas ou alças alteram-se, agora podemos rodar ou forçar inclinações para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.



Ao **redimensionar** os objectos use: a tecla **Ctrl** para manter a proporcionalidade e a tecla **Shift** para redimensionar à partir do centro

Se ao **rodar** objectos pressionar a tecla de shift o centro de rotação é movido para o canto oposto ao do rato. Podemos também alterar o ponto de rotação para outro local basta clicar na marca do centro de rotação e com o rato (tecla esquerda do rato) pressionado deslocar o ponto de rotação para outro local.



Para redimensionar a área de trabalho basta pressionar a tecla de:

+ para aumentar e - para diminuir.



Para fazer um zoom num local específico use a ferramenta **zoom F3** e abra um rectângulo em volta da área que deseja ampliar.

F3



Duplicar objectos

Podemos duplicar os nosso objecto de várias formas:

- ⚠ Usando botão direito do rato e no menu contextual escolhendo duplicar
- ⚠ Usando **Ctrl + D**
- ⚠ Se seleccionarmos um objecto e o movermos para outro local e nesse novo local ainda com a tecla esquerda do rato pressionada, tocarmos a barra de espaços o objecto fica duplicado nesse local.

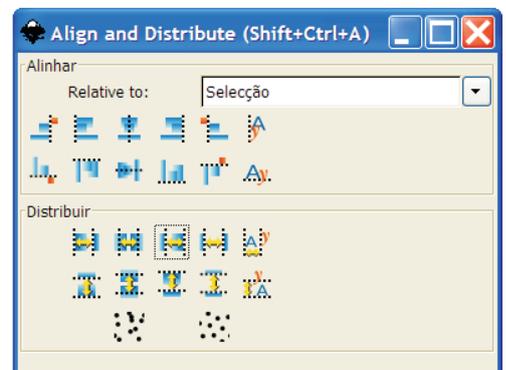
Alinhar e distribuir objectos

Se quisermos alinhar objectos temos que no mínimo seleccionar dois ou mais objectos. Depois de os ter seleccionado posso fazer **Ctrl+Shift+a** para aceder ao menu de alinhamento.

Neste menu podemos alinhar e distribuir os objectos conforme podemos observar nos icons do menu.

Para seleccionar mais do que um objecto devo seleccionar o primeiro objecto e em seguida pressionar a tecla de **Shift** e continuar a seleccionar os outros objectos, todos os objectos que estão seleccionados ficam com delimitados por uma linha tracejada e os vértices da área total seleccionada ficam com as marcas ou alças de redimensionamento.

Ctrl + Shift + a



Ferramentas para ordenar objectos em camadas

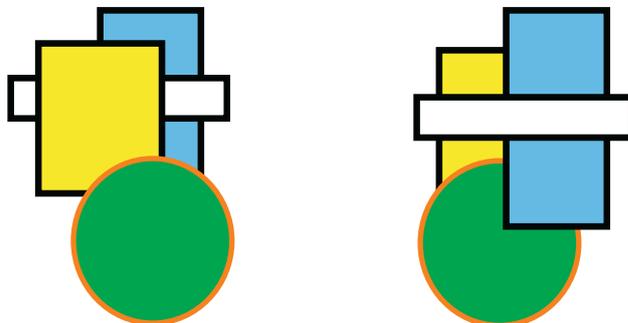


Para experimentar as acções que estes ícones produzem, desenhe algumas formas geométricas sobrepostas e clique em nos diferentes ícones.



Para ordenar pode seleccionar o objecto e fazer:

Page Down; Page Up; End ou Home



Ferramentas para espelhar e rodar objectos



Rodar 90° no sentido contrário aos ponteiros do relógio



Rodar 90° em sentido dos ponteiros do relógio



Espelhar horizontalmente

h



Espelhar Verticalmente

v



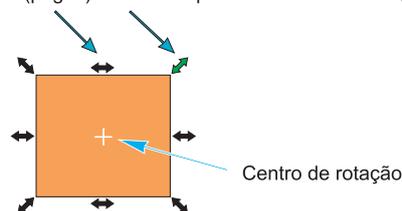
atalhos para espelhar objectos:

v - h (tecla da letra)

Redimensionar objectos, redimensionar a área de trabalho

Para redimensionar os objectos, devo seleccioná-los, estes ficam com umas marcas (ou alças) que nos permitem redimensionar o objecto. Podemos aumentar proporcionalmente se ao mesmo tempo que puxarmos pela alça de um dos vértices pressionarmos a tecla **Ctrl** (isto se usarmos o rato e a tecla), mas se quisermos aumentar ou diminuir proporcionalmente o objecto seleccionado podemos fazê-lo pressionando a tecla de **Ctrl+**, (**vírgula**) para reduzir ou **Ctrl+**, (**ponto final**) para aumentar.

Alças (pegas) ou marcas para redimensionar a figura



Efeitos de preenchimento nos objectos e efeito de transparência (Alfa)

Ctrl + Shift + f

Na caixa de diálogo de preenchimento e contornos de objectos podemos observar várias opções:

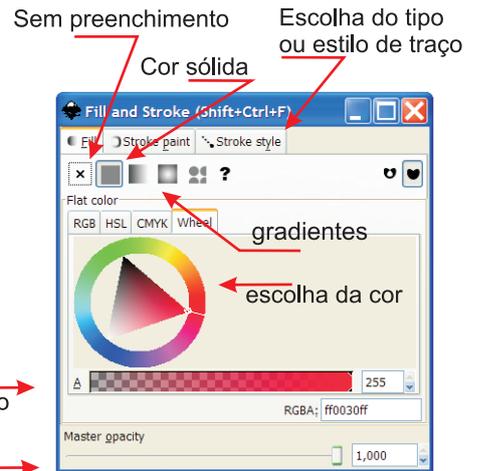
- de preenchimento [Fill]
- de contornos [Stroke paint]
- tipos de contornos [Stroke style] (linhas a cheio, trajadas, com setas, etc)

Em cada um dos separadores temos várias opções de escolha (ex. preenchimento, contorno e espessura de linha).

Crie uma figura e faça experiências.

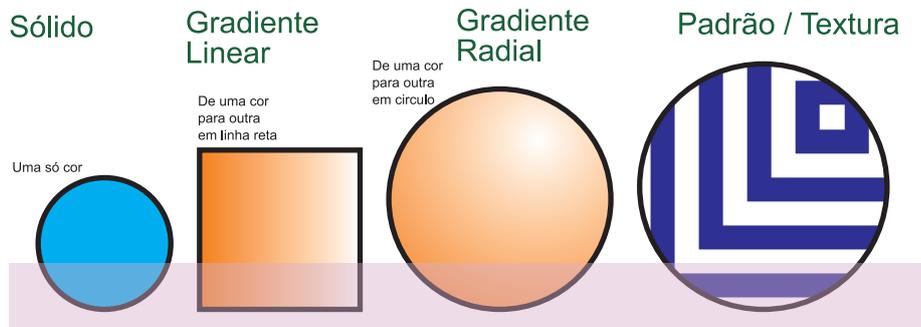
o **Alfa** determina a transparência do objecto

grau de opacidade



As escolhas de preenchimento dos objectos são:

Sem preenchimento, Sólido (uma cor), Gradiente linear, Gradiente Radial e com um Padrão ou Textura.

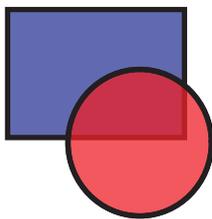


Ao retângulo que está sobreposto aos objectos foi aplicado o efeito **Alfa**, (transparência)

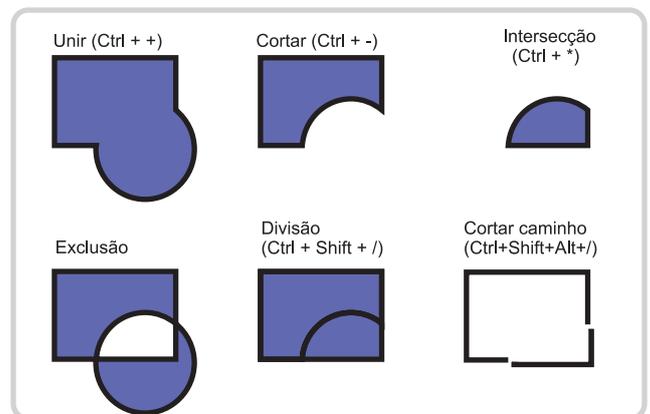
Juntar objectos (formas) - unir, separar e intersectar

Para usar estas ferramentas tem de seleccionar dois objectos ou formas.

Objectos - Formas iniciais



Path	Text	Effects	Help
Object to Path			Shift+Ctrl+C
Stroke to Path			Ctrl+Alt+C
Trace Bitmap			Shift+Alt+B
Union			Ctrl++
Difference			Ctrl+-
Intersection			Ctrl+*
Exclusion			Ctrl+^
Division			Ctrl+/
Cut Path			Ctrl+Alt+/
Combinar			Ctrl+K
Break Apart			Shift+Ctrl+K
Inset			Ctrl+(
Outset			Ctrl+)
Dynamic Offset			Ctrl+J
Linked Offset			Ctrl+Alt+J
Simplify			Ctrl+L
Reverse			



! As teclas de atalho (neste caso) podem atrapalhar mais do que simplificar!... Elas foram pensadas para um teclado inglês. Por isso recomendamos o uso do menu - **Path**.

Modificar formas - Editar nós (todos os objectos são formados por linhas e nós)

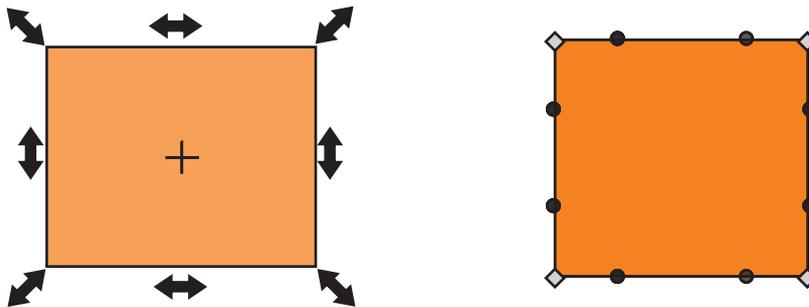
1 - Crie um rectângulo  (F4)

2 - Active a ferramenta de edição de nós (modificar forma)  (F2)

3 - Use a combinação de teclas **Ctrl + Shift + c** (converter em curvas)

4 - Com a ferramenta de edição de nós (modificar forma) (F2) activa, seleccione  toda a figura como se estivesse a desenhar um rectângulo em volta do quadro.

5 - Active na barra de propriedades o botão  (converte linha recta em curva)



Seguindo os passos acima descritos obtemos um objecto com várias marcas (oito pontos (redondos) e quatro quadrados (“losangulos”) nos vértices do objecto.

Se actuarmos sobre os pontos ou círculos vamos arredondar as arestas do objecto.

Estamos a editar as linhas do objecto com a ferramenta  (F2)

Ferramentas para editar curvas (nós)



Adicionar um nó ao segmento seleccionado



Apaga o(s) nó(s) seleccionado(s)



Separar nó seleccionado



Unir nós de um mesmo segmento



Torna os lados do nó independentes
(converter linha recta)



Torna o nó suave (em curva)



Torna o nó simétrico



Converte um segmento de recta em curva



Converte um segmento curvo em recto



Unir um segmento adicionando um nó



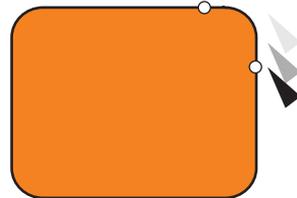
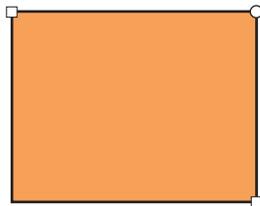
Abre um caminho entre dois nós (separa as linhas)

Modificar formas - arredondar os cantos

- 1 - Crie um rectângulo (atalho - **F4**)
- 2 - Active a ferramenta de edição de nós (modificar forma)  (atalho - **F2**)
- 3 - Puxe o pequeno círculo no vértice do objecto para arredondar os cantos do quadrado ou rectângulo.

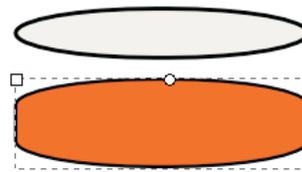
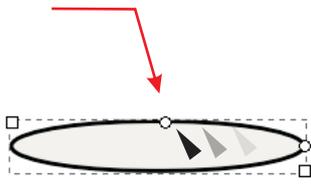


[antes] [depois]

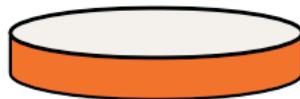


[mover (a partir do vértice) podemos mover estes duas marcas redondas de forma simultânea pressionando a tecla de **Ctrl** ao mesmo tempo que os deslocamos ou alternadamente para cima ou para baixo, ou para a esquerda ou direita]

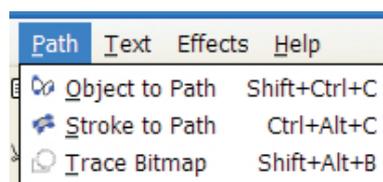
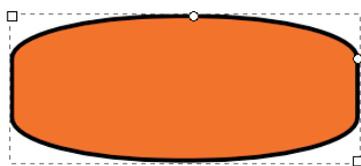
com a ferramenta  seleccionada vamos mover (a partir do canto) a alça redonda até ao centro ficamos com uma elipse, de seguida podemos mover a alça quadrada do canto inferior direito e esticar a figura para baixo.



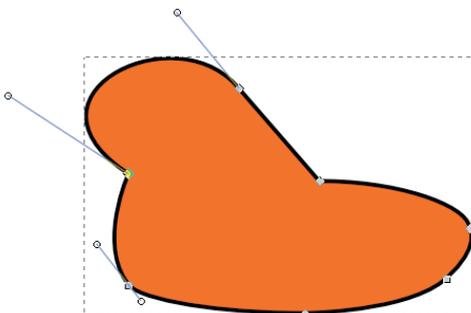
se juntarmos as duas formas obtemos:



Editar os nós das figuras



Ctrl + Shift + c



no desenho vectorial todas as figuras são constituídas por linhas e têm nós, quando queremos modificar ou alterar os detalhes das figuras temos que actuar sobre eles. Para editar os nós temos de converter as figuras (objectos) e aqui também está incluído o texto, em linhas curvas:
- **Ctrl + Shift + c**

Podemos então com a ferramenta de edição de nós  adicionar nós retirar nós modificar curvas, etc...



Modificar formas - curvas de bézier

Curvas de Bézier

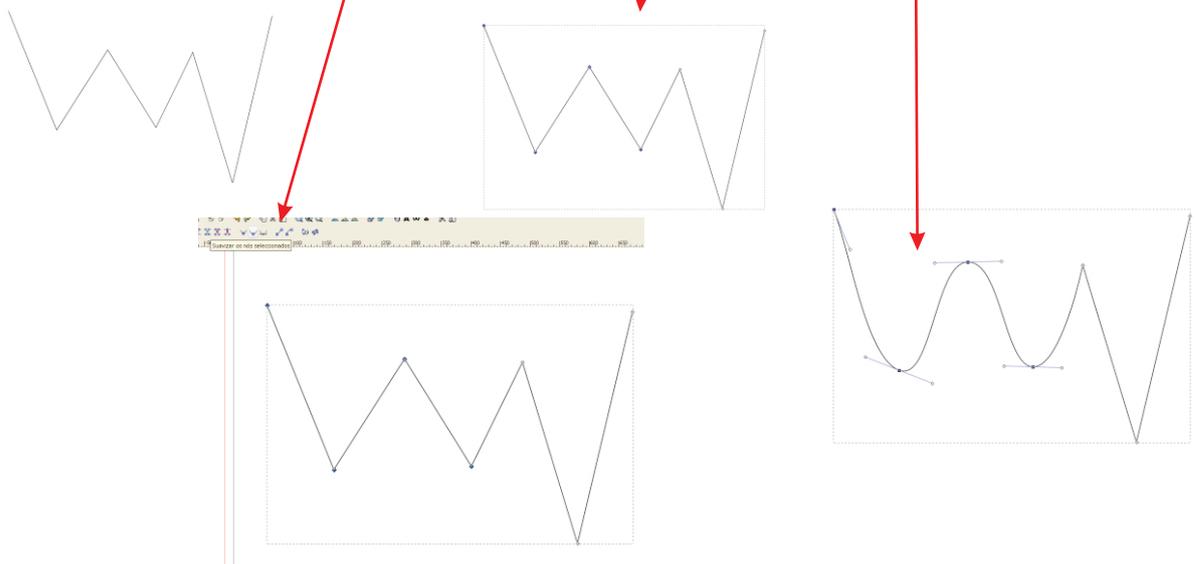
Uma curva de Beziér é formada por vários segmentos, estes podem ser segmentos de recta ou curvas. A curva pode ser aberta ou fechada.

A curva de Bézier, tem - pontos (nós) de transformação nas extremidades dos segmentos. Por estes nós passa o tipo de curva (estes podem já estar definidos ou serem definidos pelo utilizador). Geralmente, quando criamos curvas de Bézier procuramos que estas tenham o menor número de nós.

Nestes nós encontramos duas linhas de controlo, e servem para nos ajudar a transformar as linhas curvas.

Para melhor entender e aprender a mexer com curvas de bézier, desenhe uma linha quebrada tipo **W** use a ferramenta  para finalizar a linha clique no botão do lado direito do rato.

Se, agora, pressionar a tecla F2 ou clicar no ícone  vão aparecer nos vértices dos segmentos uns pontos quadrados se clicarmos no icon de suavização de nós obtemos umas curvas harmoniosas, e se quisermos actuar sobre elas só temos que seleccionar os pontos (redondos) das linhas de edição da curva



Desenhar uma forma nó a nó (ferramenta de bézier e edição de nós)

Importe uma logo ou emblema no formato JPG e agora redesenhe-o por cima como se estivesse a usar uma folha de papel vegetal.

Selecione a Ferramenta de bézier vá clicando nos contornos da figura (logo, emblema, etc) que quer reproduzir.

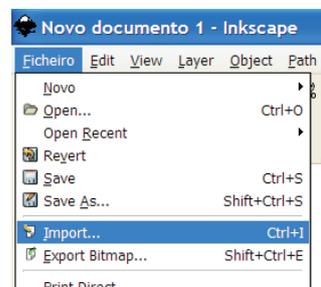
Depois para os acertos finais use a ferramenta de edição de nós.



Ferramenta bézier



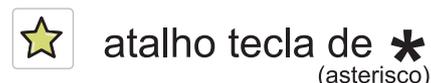
Shift+F6



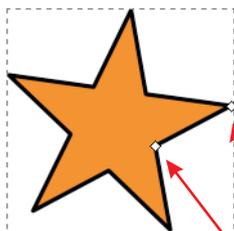
para finalizar a figura sem ter que fechar os pontos faça dum duplo clique.



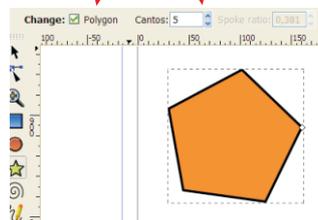
Formas pré-definidas - polígonos ou estrelas



Se seleccionarmos a ferramenta - **estrela** podemos desenhar estrelas com o número (cantos) "pontas" ou braços que quisermos basta alterar este valor numérico. Podemos também converter a estrela em polígono, para tal basta activar a opção (polygon) .



estes pontos permitem a alteração / transformação da figura... para tal basta seleccioná-los e arrastá-los.



a barra de ferramentas só mostrará os controles de pontas da estrela (cantos) e polígonos se a ferramenta - estrela estiver seleccionada



Ferramenta de Texto



Para aceder à ferramenta de texto pode pressionar a tecla **F8** ou clicar no ícone para formatar o texto pode fazer **Ctrl + Shift + t** ou pressionar o ícone



Podemos criar efeitos de posição do nosso texto, letra a letra. Experimente:



1. escreva um texto.
2. com a ferramenta de texto activa desloque o cursor para junto da letra a movimentar.
3. pressione a tecla de **Alt** e com esta pressionada use as teclas de deslocamento à direita, à esquerda, para cima e para baixo para mover a letra para o local pretendido.

Linhas guia e grelha



Para criar uma linha guia, clique sobre a régua (horizontal ou vertical) e com o botão esquerdo do rato pressionado arraste a guia para dentro da área de trabalho.

Para ocultar ou mostrar as linhas guia faça **Shift + |**

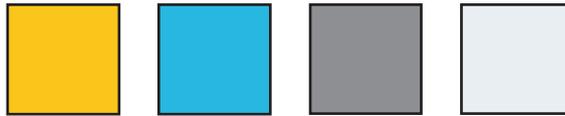


Para mostrar ou ocultar a grelha faça : **Shift + #**

Copiar cores coma o conta-gotas ou pipeta



Ferramenta - Conta Gotas (captura de cor),.... **F7**

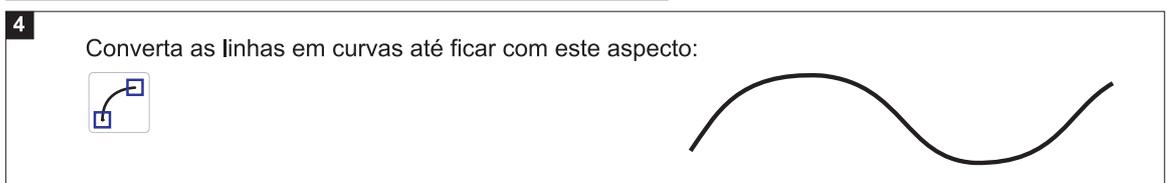
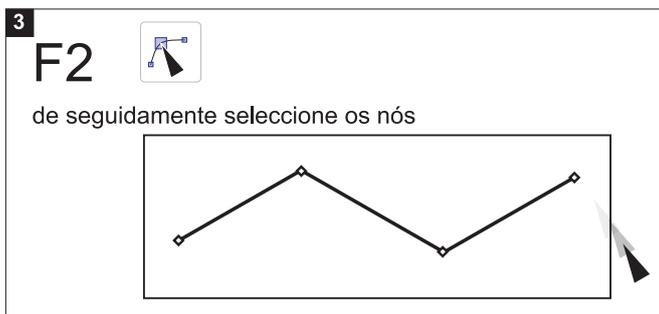
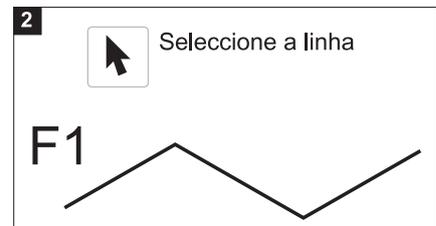
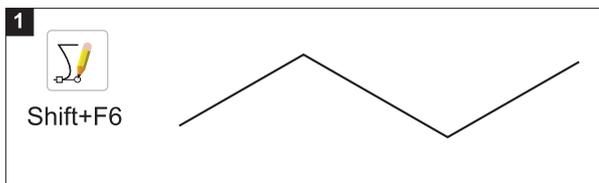


Podemos copiar cores de umas figuras para outras:

1. seleccionamos um dos quadrados
2. seguidamente seleccionamos a ferramenta de captura de cor - [conta-gotas] **F7**
3. agora se clicarmos num dos outros quadrados ele fica com a cor do previamente seleccionado

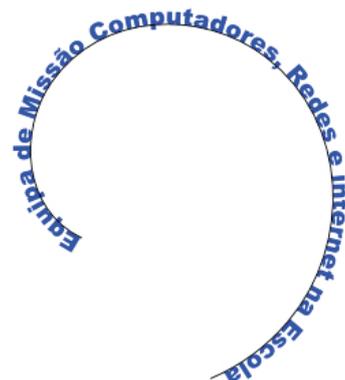
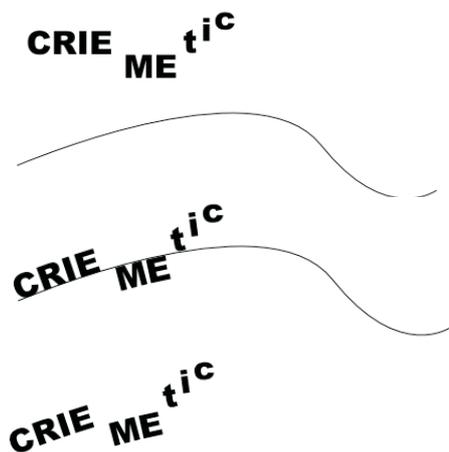
Ajustar um texto a uma linha (caminho)

Desenhamos uma linha com a ferramenta bézier - **Shift + F6**



Digite o texto e seleccione no menu Texto a opção - Put on Path

F8



Exercício Prático



Nesta actividade prática pretende-se mostrar algumas das capacidades do **inkscape**, muitas ficarão para exploração individual e decorrerão das necessidades particulares de cada tarefa.

No final deste manual pode encontrar algumas hiperligações (links) para páginas que o ajudarão certamente a explorar melhor o **inkscape**.



Inkscape – Desenho Vectorial

Crie um **directório - convite** no seu ambiente de trabalho, nestes vai guardar os ficheiros de imagem a utilizar e os documentos em construção.

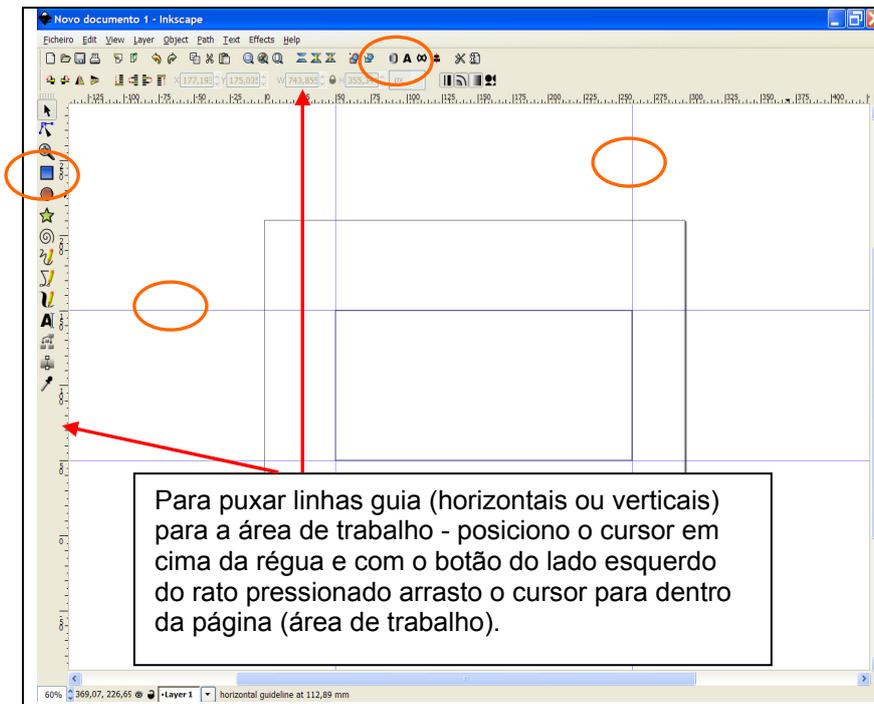
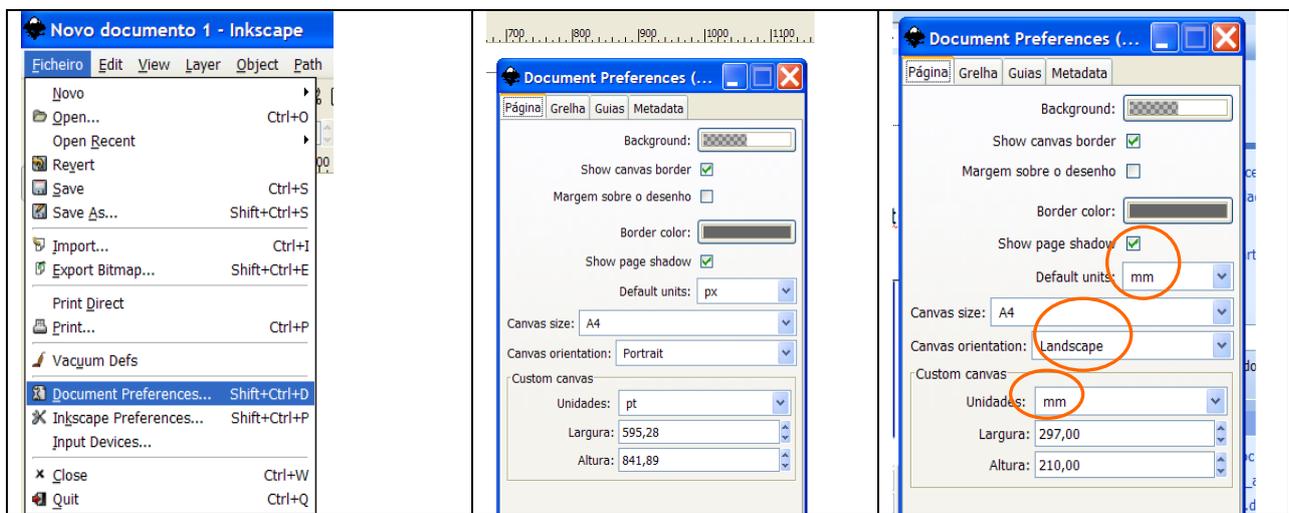
Vamos agora criar um convite para um fórum com as seguintes dimensões:
100mm x 210mm

Para iniciar o programa **inkscape** deve fazer duplo clique no ícone:



Atenção: para evitar problemas de impressão escolha como formato de página o **A4** e faça **um ficheiro** para cada página.

Depois de abrir o programa altere a vista da página (**Canvas size**) para paisagem (**landscape**) e as unidades da régua para milímetros, para tal escolha no menu ficheiro a opção [**Document Preferences...**] ou use a tecla de atalho **Shift+Ctrl+D**

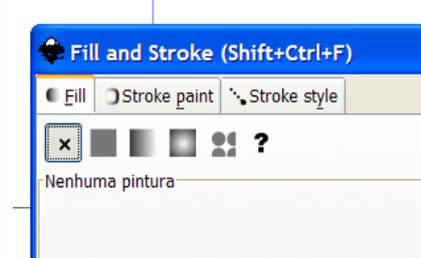


Vamos puxar para a área de trabalho as primeiras quatro linhas guia de modo a delimitar a área do cartão de convite (mais ou menos 100mm x 210mm)

Com a ferramenta  desenhe um rectângulo transparente.

Seguidamente clique no

ícone -  (ou faça **Shift+Ctrl+F**) para aceder à janela menu [**Fill and Stroke**] retire a cor e altere a espessura da linha exterior da figura (rectângulo).

	<p>Aqui existem três paletes (separadores): uma sobre a tipo de preenchimento de cor do objecto seleccionado – [Fill] (sem preenchimento, cor sólida, gradiente ou textura); outra sobre a cor das linhas (bordos) de delimitação dos objectos – [Stroke paint]; e outro separador (palete) que nos permite escolher o tipo (estilo) de linha (a cheio, tracejado, traço-ponto-traço, etc) - [Stroke style]</p>
---	--

A imagem seguinte mostra-nos o convite na sua versão final.



O verso do nosso convite terá a mesma estrutura de cor que a parte da frente mas num tom muito suave (um fundo esbatido de forma a podermos escrever um texto) e terá o seguinte aspecto:



Vamos desenhar agora vários rectângulos coloridos fazendo uma composição semelhante à da imagem final.

Antes de iniciar o desenho dos 6 rectângulos devo criar uma nova (camada, cortina) *layer*, posso dar-lhe o nome de - **rectângulos**.

Com a criação de camadas posso facilmente fixar (bloquear) os rectângulos, torná-los visíveis ou invisíveis.



Depois de criar a cortina (*layer*) – rectângulos, devo criar pelo menos mais três ou quatro cortinas (*layers*), uma para as imagens, outra para os textos e outra para as janelas transparentes.

Utilize as linhas guia para o ajudarem no desenho dos vários rectângulos coloridos.

ento 1 - Inkscape

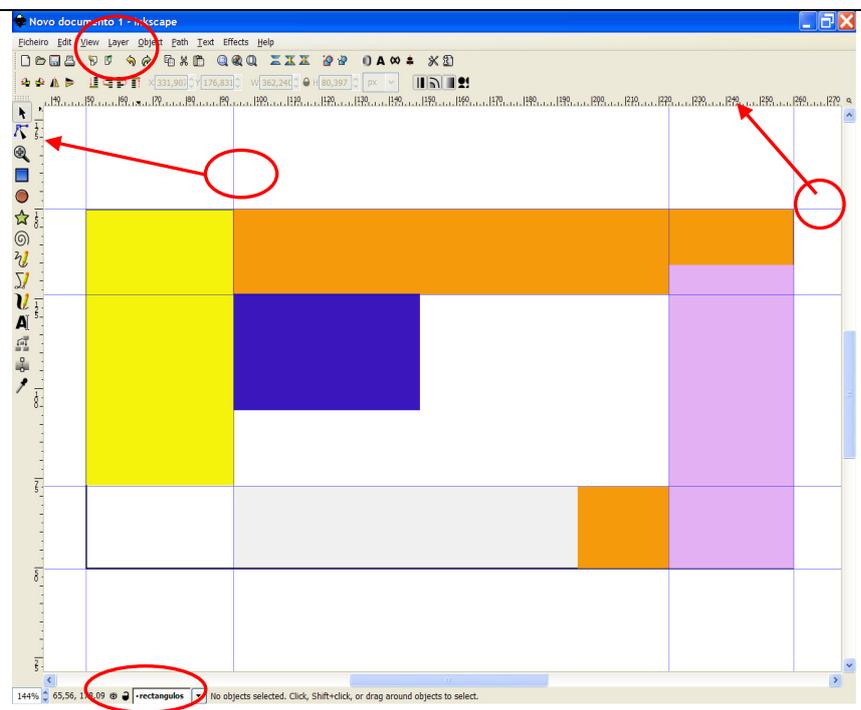


Para puxar as linhas guia (horizontais ou verticais) para a área de trabalho - posicione o cursor em cima da régua e com o botão do lado esquerdo do rato pressionado arraste o cursor para dentro da página (área de trabalho).

Este será o aspecto da cortina (*layer*) rectângulos.

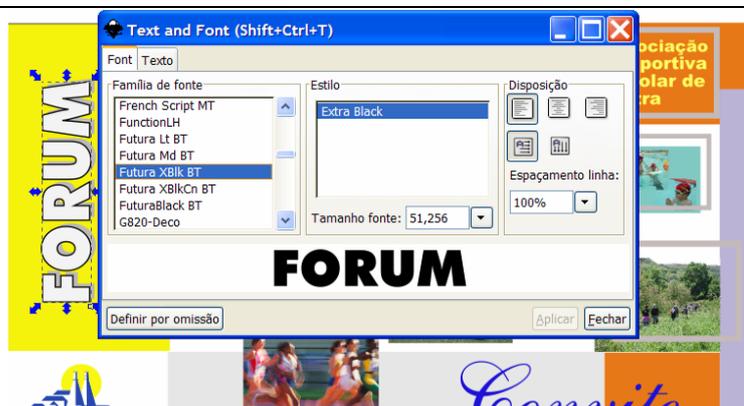
Para puxar linhas guia (horizontais ou verticais) para a área de trabalho - posicione o cursor em cima da régua e com o botão do lado esquerdo do rato pressionado arraste o cursor para dentro da página (área de trabalho).

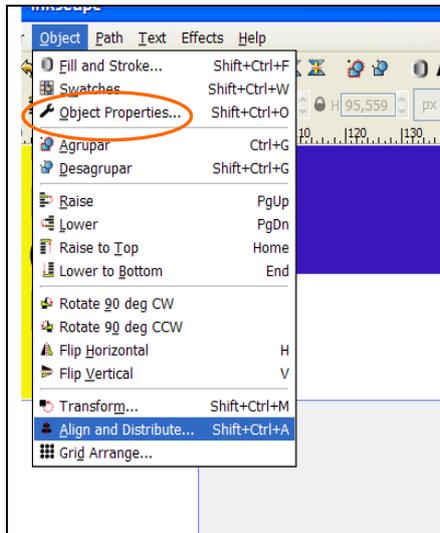
Para alterar a posição de uma linha guia basta passar com o cursor sobre a linha (esta fica vermelha) nesse momento pressiono o botão esquerdo do rato e com ele pressionado desloco a linha guia.



Seleciono a cortina (*layer*) de textos e com a ferramenta de edição de texto (fora do rectângulo), escrevo - **FORUM**, duplico o texto, colorimos um "FORUM" de cinzento claro e outro "FORUM" de branco com um bordo (filete) preto.

Depois rodamos as duas palavras [FORUM] e sobrepomos as letras dando uma aparência de sombra. Agrupo os dois textos e por arrasto coloco-os no local pretendido





Actividade Física

um caminho para a

Saúde

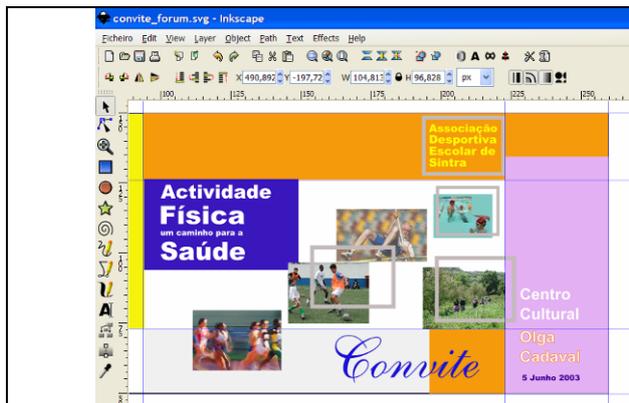
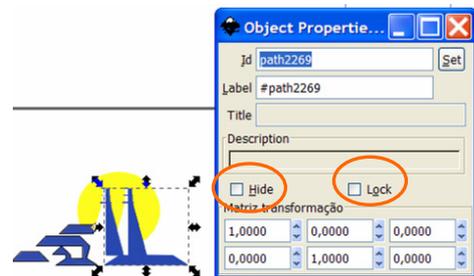
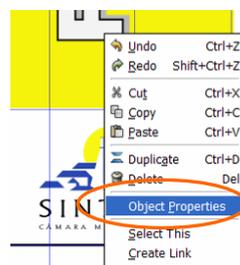
Escrever:

- Actividade
- Física
- um caminho para a
- Saúde

Escreva em quatro linhas separadas (independentes), de seguida é necessário:

Alinhar verticalmente, acertar tamanho, colorir de branco, alinhar à esquerda, criar grupo e arrastar para cima do rectângulo azul.

Se escolhermos no menu **[Object]** a opção **Object Properties** ou se clicarmos com o botão direito do rato num objecto aparece no nosso ecrã um menu contextual e aí escolhermos - **Object Properties** – temo acesso a duas funções (opções) **Hide** (esconder) e **Lock** (fixar) muito úteis quando trabalhamos com muito objectos e queremos que estes não se desloquem do seu sítio, ou quando por exemplo temos um texto em português e outro em inglês no mesmo espaço, podemos esconder alternadamente um ou outro (sem necessitarmos de fazer dois documentos)

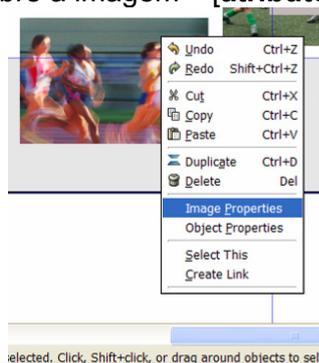


Criar uma cortina (camada) com as molduras cinzentas, que não são mais do que rectângulos sem cor (transparente, sem preenchimento) e com um filete bem marcado.

Criar uma cortina (*layer*) para importar as fotos e redimensioná-las. Se pressionarmos a **tecla de Ctrl** enquanto alteramos o seu tamanho as fotos mantêm a sua proporcionalidade (relação entre a altura e a largura original)

Nota: as imagens não ficam embebidas no documento por isso é importante que as imagens estejam na mesma pasta de trabalho que o ficheiro principal, se porventura pensar em usar o ficheiro **svg** do **inkscape** noutro computador não se esqueça de juntar as fotos.

Se clicarmos com o botão direito do rato em cima da foto – abre-se um menu contextual – na opção **[Image Properties]** podemos aceder a uma janela que nos dá informações sobre a imagem – **[atributos Image]**.



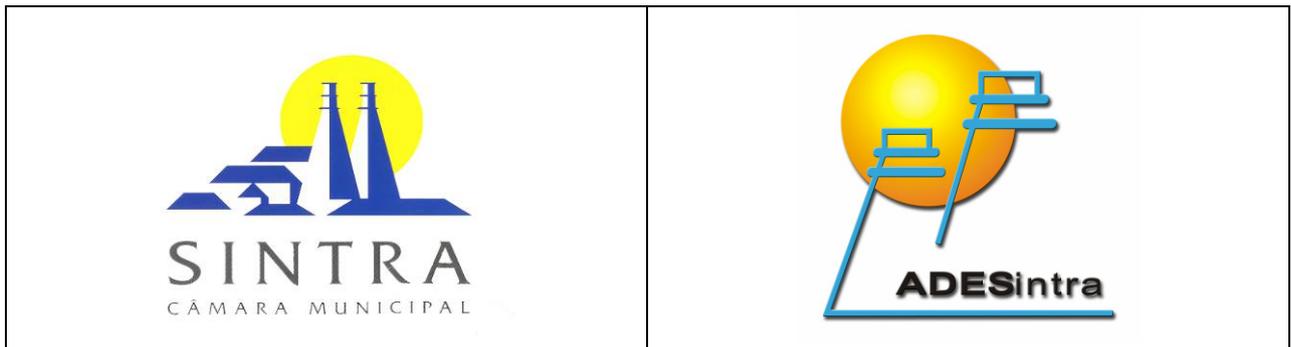
Nesta janela, através da indicação do caminho- **URL**, podemos verificar o local onde se encontra a nossa foto. (u:\inkscape_manual_1\fotos\foto_arrastada.bmp)

Uma das formas mais simples para redesenhar um logo que inicialmente esteja em formato jpg, bmp ou outro, é importá-lo para o documento trabalho ou para um novo documento e com a ferramenta de bézier redesenhá-lo por cima como se tivéssemos a fazê-lo usando um papel vegetal.

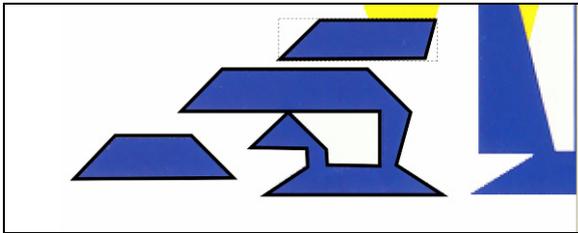
Acabada a tarefa de cópia temos um logo em formato vectorial, neste formato todas as alterações ou modificações serão muito mais fáceis de realizar, e quando ampliamos ou reduzimos o nosso objecto a qualidade não se altera.

Vamos fazer isto com o logo da CMS e com o logo da ADESintra que fazem parte do nosso projecto de convite.

<p>Diagrama de uma curva de Bézier. A curva é definida por dois pontos de ancoragem (âncoras) e um ponto de nó. Cada nó possui duas pegas de controlo (pegas de controlo) que permitem ajustar a forma da curva.</p>	<p>Pierre Bézier trabalhou como engenheiro para a Renault. Em 1960 ele concebeu uma nova formulação de curva para representar em 3D as formas dos automóveis. As curvas de Bézier na sua forma bi-dimensional são hoje a base para o desenho de curvas em de quase todos os programas gráficos.</p> <p>Curvas de Bézier – são necessários pelo menos 3 pontos para definir uma curva. As duas extremidades da curva chamam-se âncoras. Os restantes pontos que definem as curvas e o seu grau de curvatura chamam-se nós. Em cada nó existem duas pegas de controlo, que quando movidas modificam o formato da curva.</p>
--	---

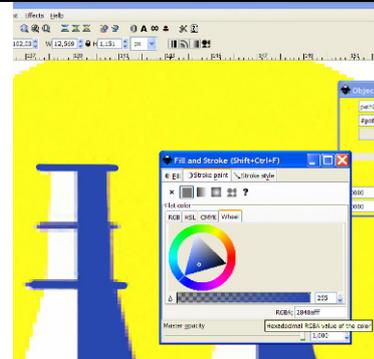
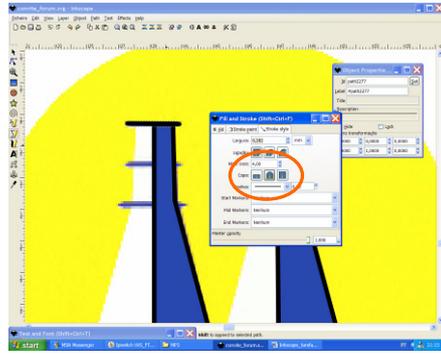


<p>Captura de ecrã de um software de desenho vetorial (Inkscape) mostrando o processo de redesenho do logo da Sintra. O logo original está sobreposto ao novo desenho vetorial em azul. Uma janela de propriedades de objeto está visível no canto superior direito.</p>	<p>Com a ferramenta de bézier vamos desenhar as linhas que vão definir o nosso logo.</p> <p>Diagrama de uma linha azul desenhada com a ferramenta de Bézier, mostrando a forma da linha e os pontos de ancoragem e nós.</p>
--	---

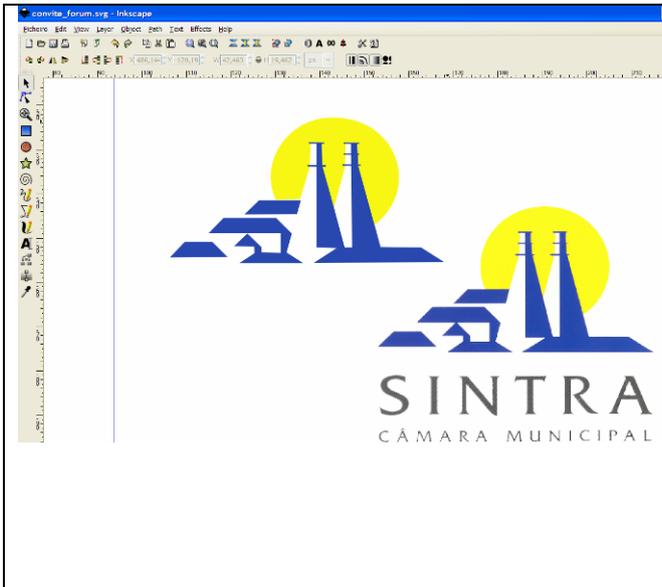


É conveniente que nesta fase se consiga distinguir bem entre as linhas que estamos a desenhar e as linhas da imagem.

As linhas horizontais da chaminé podem ser concretizadas como simples linhas azuis com extremidades arredondadas.

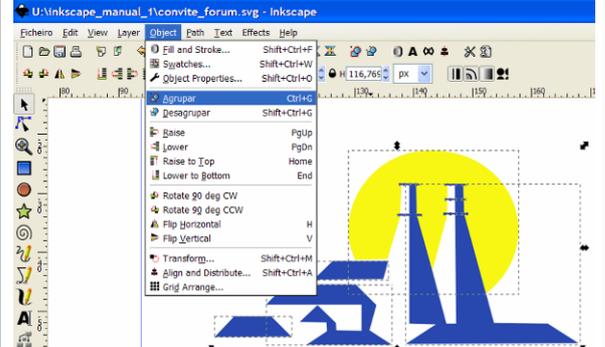


Escolha a cor azul para as linhas horizontais da chaminé.



Vamos agora retirar o filete (bordo) preto e preencher com a cor respectiva os objectos redesenhados.

De seguida seleccione o grupo de objectos e agrupe-os, para mais facilmente os poder deslocar na sua área de trabalho.



Vamos escrever por debaixo do logo da CMS – SINTRA e CÂMARA MUNICIPAL

O tipo de letra mais parecido é o - Adelon Light



Para deslocar as letras para a direita (aumentar o espaçamento entre letras):

com o menu de edição de texto seleccionado coloco o cursor atrás da letra que quero mover e com a **tecla de Alt** pressionada vou deslocar as letras para a direita pressionando a tecla de (seta) deslocação à direita. Usando estas quatro teclas de direcção posso colocar cada uma das letras em qualquer lugar da página sem perder a sua unidade de texto.

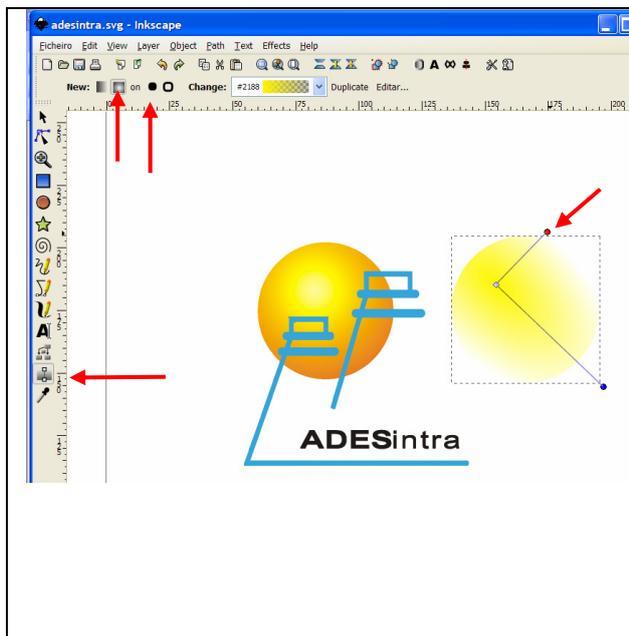
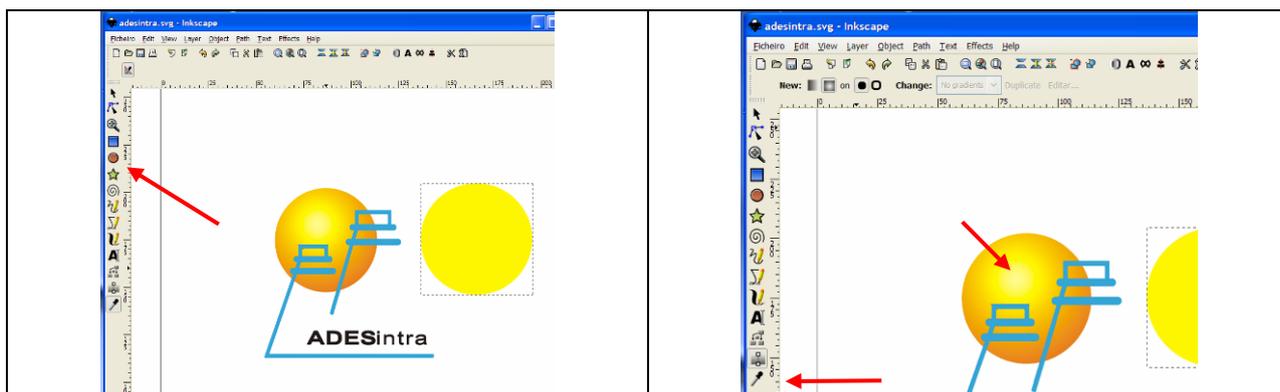
Vamos agora, redesenhar o outro logo da ADESintra – a técnica é a mesma – importar uma imagem bmp, tif ou, jpeg e depois redesenhar o logo, com as ferramentas vectoriais que temos à nossa disposição.

Neste logo o elemento que pode parecer mais difícil de redesenhar será o Sol devido aos seus gradientes.

Com a ajuda das linhas guia enquadro o logo.

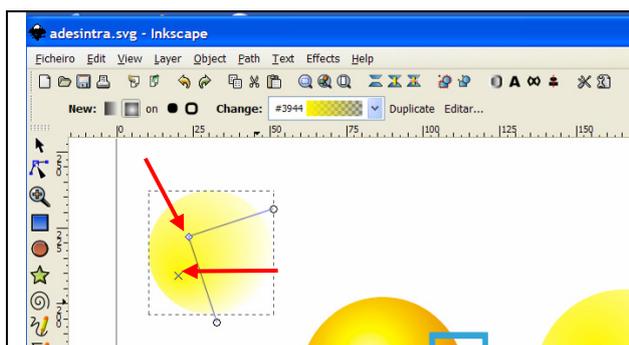
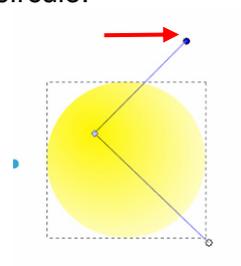
Para iniciar o desenho do círculo – escolho a ferramenta – criar círculos (**F5**) e com a tecla de **Ctrl** pressionada desenho o meu “Sol”.

Ainda com o círculo seleccionado, escolho a ferramenta – conta-gotas e clico em cima da cor amarela do sol que está na imagem importada (o círculo fica preenchido de amarelo).

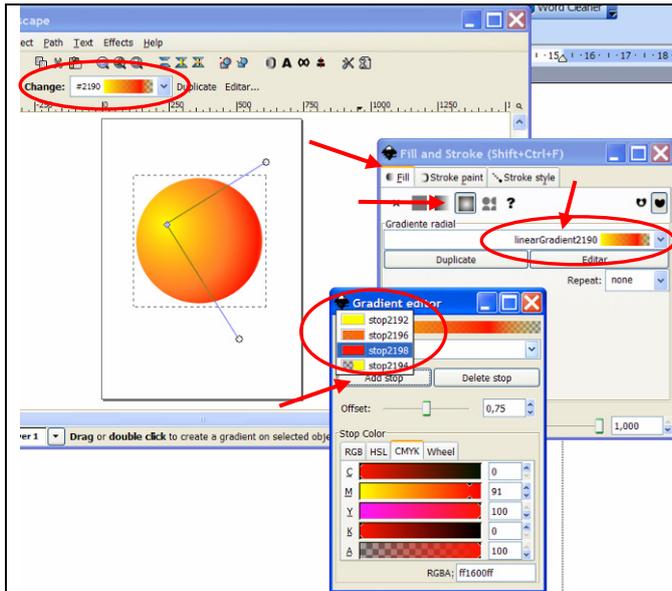


De seguida selecciono a ferramenta de criar e editar gradientes e escolho o tipo de gradiente – radial para preencher o círculo. No local onde quero começar o gradiente clico e com o botão esquerdo do rato pressionado desloco o cursor para a direita e para baixo.

Se clicar nas extremidades das linhas de ângulo de preenchimento fico a hipótese de ajustar a área de gradiente de modo a preencher o círculo.



Se pretender deslocar o centro do gradiente – selecciono o vértice do ângulo de gradiente e com a **tecla de Shift** pressionada desloco o centro de gradiente.



Podemos ter vários stops de gradiente na mesma cor gradiente de preenchimento.

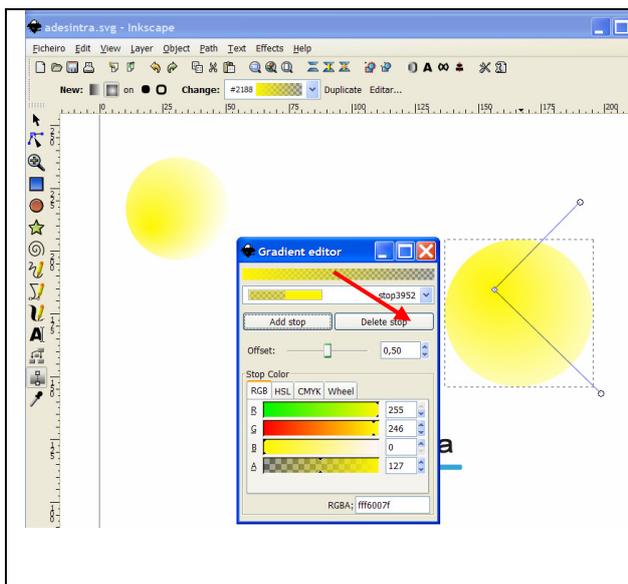
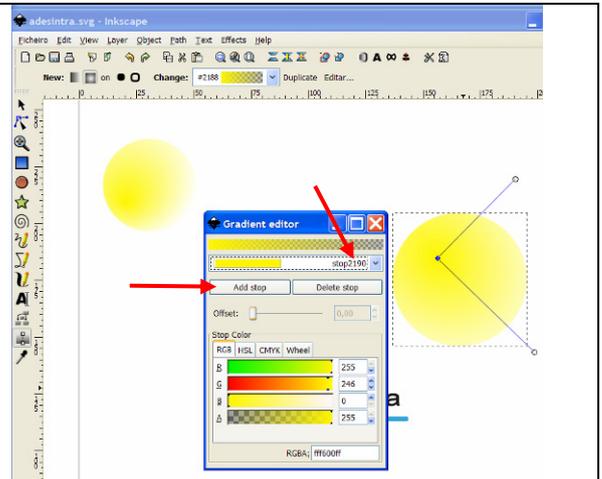
A cada [add stop] fica associada uma cor, para alterar cada das cores devo seleccionar o “stop” respectivo no menu [Gradient editor].

Concluindo temos no menu [Fill and stroke] seleccionado o separador – Fill e como escolha – Gradiente radial – (linearGradient2190) se pressionar o botão [Editar] – abre-se o menu de edição de gradiente - [Gradiente editor] e é neste que vou adicionar as minhas cores pressionando o botão de – [Add stop]

Vamos agora introduzir uma nova cor no gradiente.

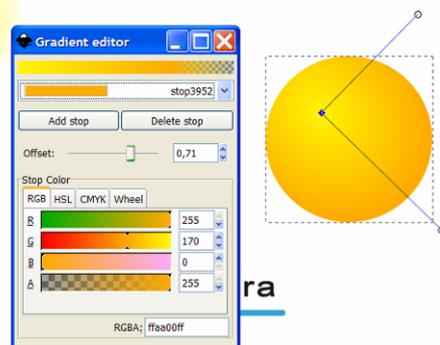
Temos no menu – [Gradient Editor] o valor – stop2190.

No menu de edição de gradiente – pressiono o botão de [Add stop] – aparece um novo valor – (neste caso) stop3952.

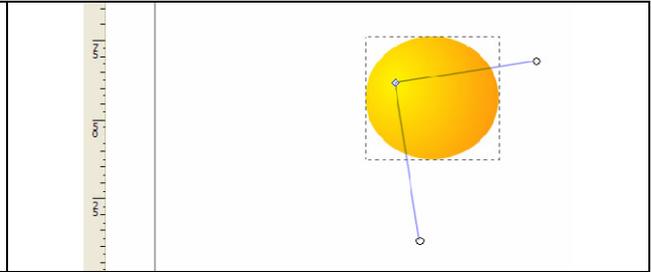


Neste novo – stop3952 – vamos alterar alguns valores de forma a ficarmos com uma cor semelhante na periferia do círculo.

Offset=0,71;
R=255; G=170; B=0 e A=255

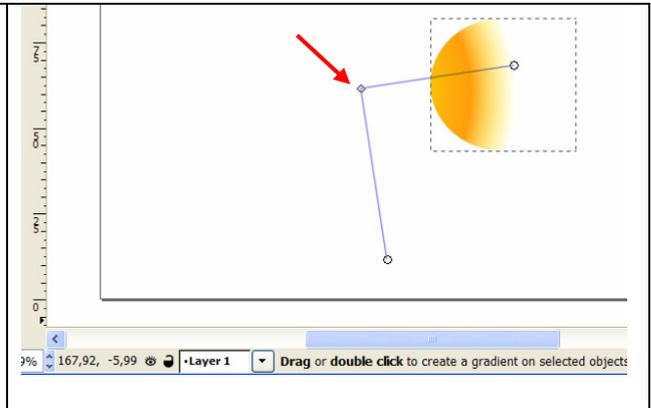


A alteração dos valores de **Offset** – fazem com que o tom mais escuro fique junto à zona exterior do círculo.



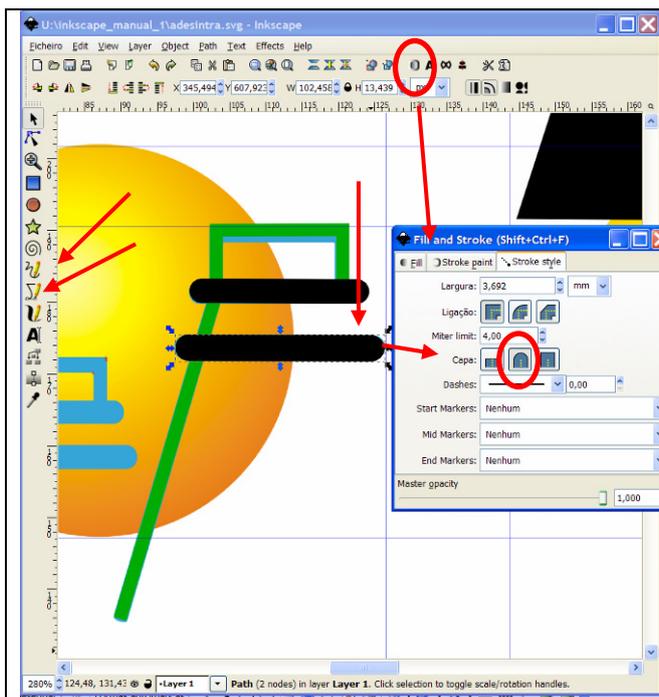
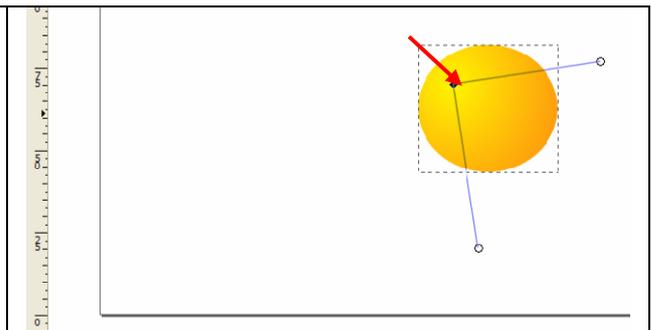
Quando deslocamos o nosso objecto na página “perdemos” o gradiente de preenchimento. Para o recolocarmos temos de seleccionar – ferramenta de criação e edição de gradiente.

Aparece-nos então as linhas de orientação de gradiente (ângulo de gradiente), clique no vértice deste e com a tecla do lado esquerdo do rato pressionada desloque as linhas de gradiente para o ponto de preenchimento dentro do objecto.



...e já está!

Ficámos novamente com o nosso objecto preenchido com o gradiente inicial.



As linhas do nosso logo são simples.

Com a ferramenta de bézier ou de desenho de mão livre – redesenho (por cima e de preferência com uma cor diferente) as linhas.

Depois no menu de preenchimento de cor das linhas [**Fill and Stroke**] escolho a cor e aumento a espessura do traço de acordo com o original.



Para que as linhas que estão a preto tenham as extremidades arredondadas, escolhemos na opção [**capa**] o tipo de envolvimento (a opção do meio).

Depois de desenhada esta chaminé, acertamos a cor com a do original, agrupamos os três objectos (linhas) e duplicamos, arrastamos para cima da segunda chaminé.

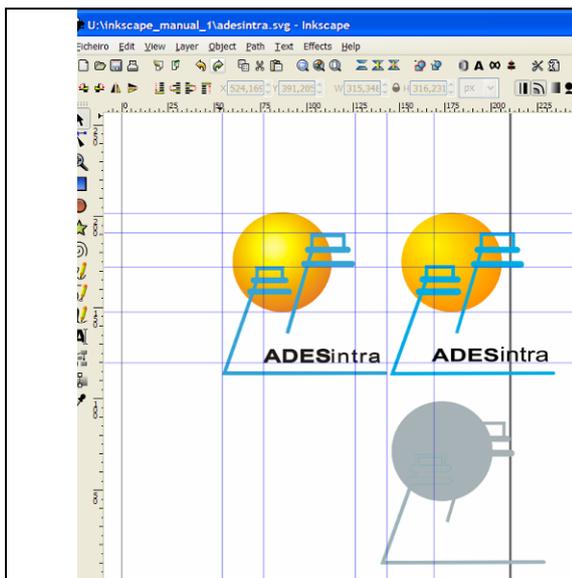
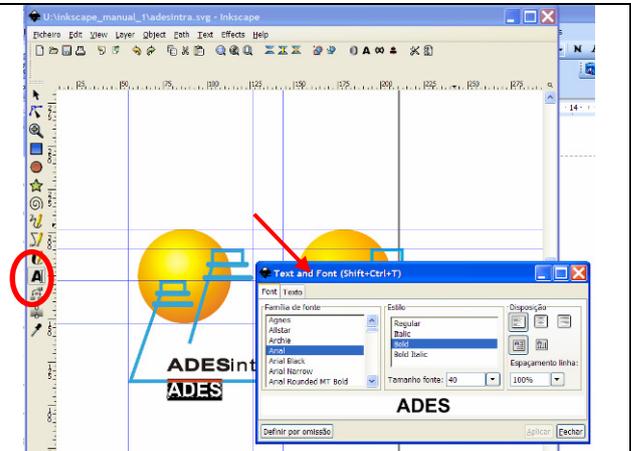
Com a ferramenta de edição de nós  (modificar forma) criamos junto à extremidade na linha oblíqua da chaminé um novo nó para podermos fazer a linha horizontal e iniciamos o reajustamento das linhas da chaminé com as do logo original (importado).

Para redesenhar as letras do logo, escolhemos a ferramenta de edição e criação de Texto – escrevemos **ADES** e formatamos o texto com as seguintes características:

- Tipo (família de fonte) - **Arial**
- tamanho - **40**
- estilo - **bold**

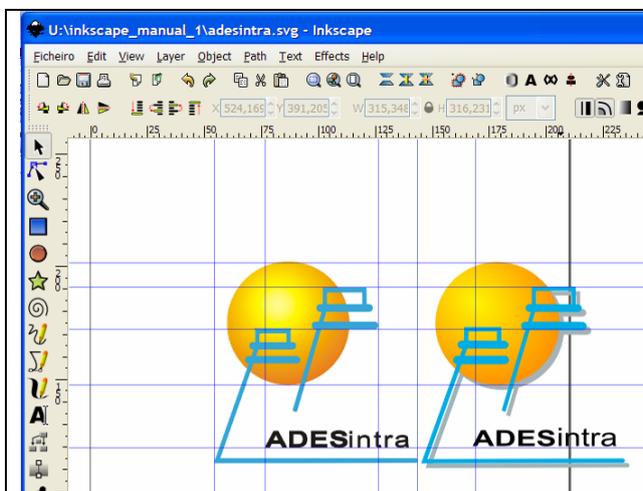
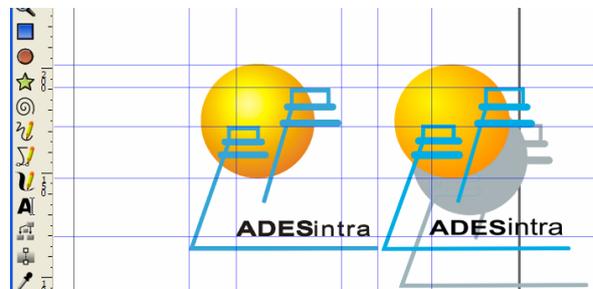
Seleccionamos o texto e vamos deformá-lo de acordo com o logo original.

Desenhamos, primeiro as iniciais maiúsculas e depois as letras minúsculas (**intra**).



Duplicamos o logo e preenchemos todos os objectos com um tom cinzento claro.

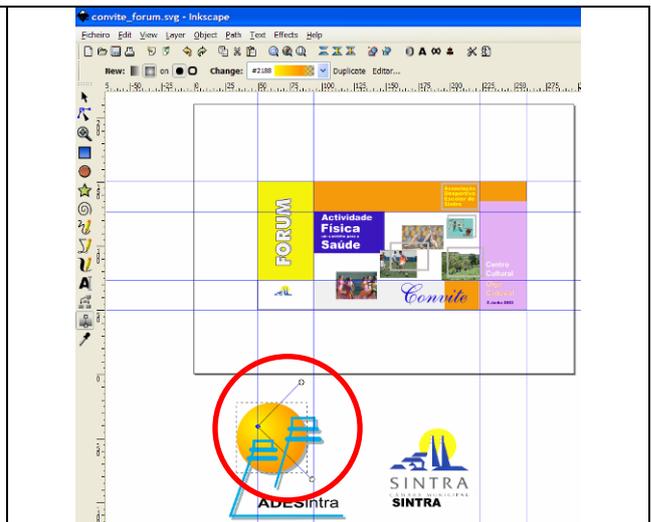
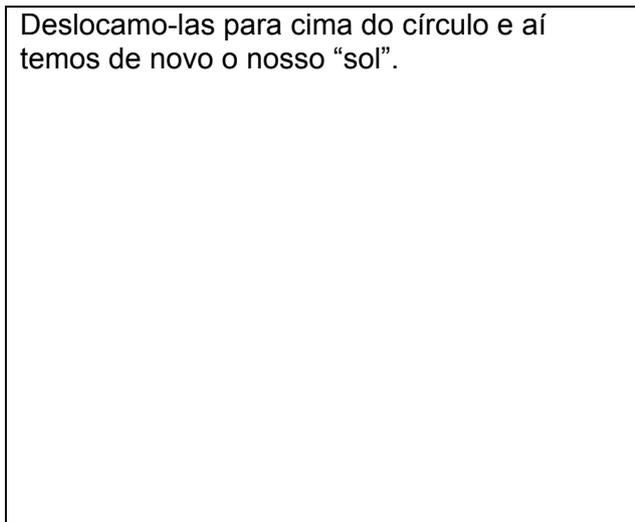
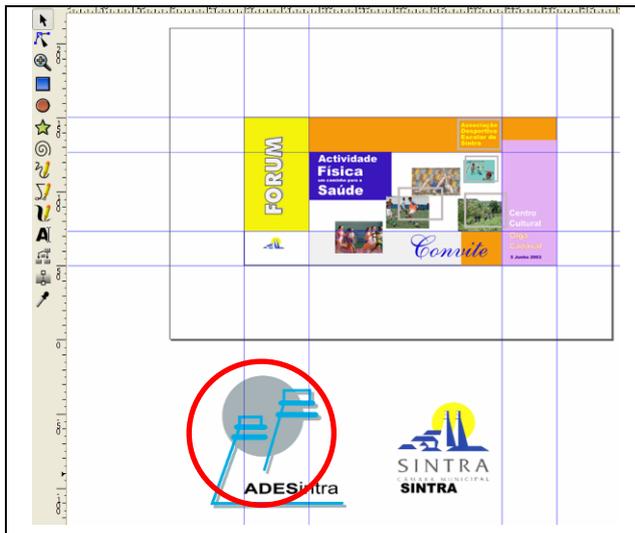
Esta cópia cinzenta vai ser colocada por detrás do logo colorido com o objectivo de dar a sensação de sombra.



Agrupamos todos os objectos do logo, para o copiar e colar nosso projecto de convite.

Nota: quando colamos o logo no nosso projecto ficamos de novo com a sensação de termos perdido o preenchimento de gradiente do sol, **mas não**, ele está lá, só temos que “descobrir” onde está (clicando no objecto sol e de seguida no botão de gradiente). Localizado é só arrastá-lo para cima do objecto respectivo (sol).

Quando colamos o logo no nosso projecto ficamos de novo com a sensação de termos perdido o preenchimento de gradiente do sol, **mas não**, ele está lá, só temos que “descobrir” onde está (clicando no objecto sol e de seguida no botão de gradiente). Localizado é só arrastá-lo para cima do objecto respectivo (sol).



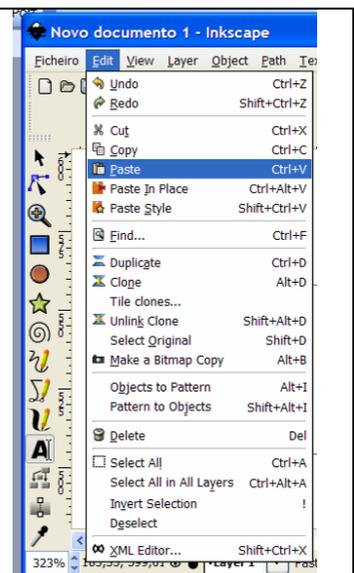
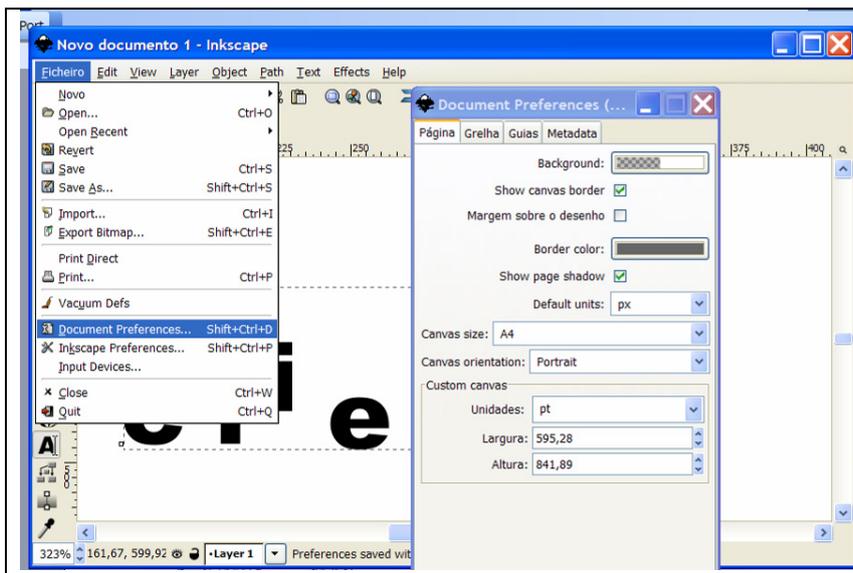
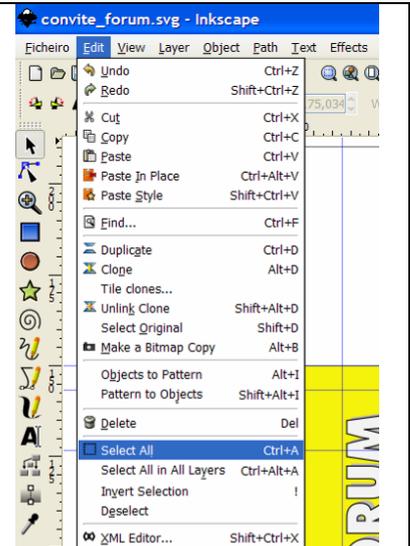
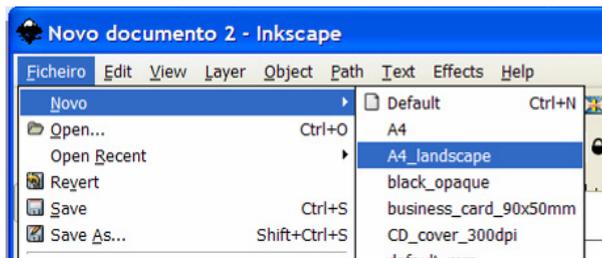
Vamos então definitivamente colocar o logo da ADESintra no respectivo local.

Concluimos a primeira parte da nossa actividade, agora falta o verso do nosso convite.

Antes de seleccionarmos e copiarmos tudo devemos verificar se temos alguma cortina (**layer**) bloqueada, se tivermos temos que a desbloquear para que esta se deixe copiar... ;-)

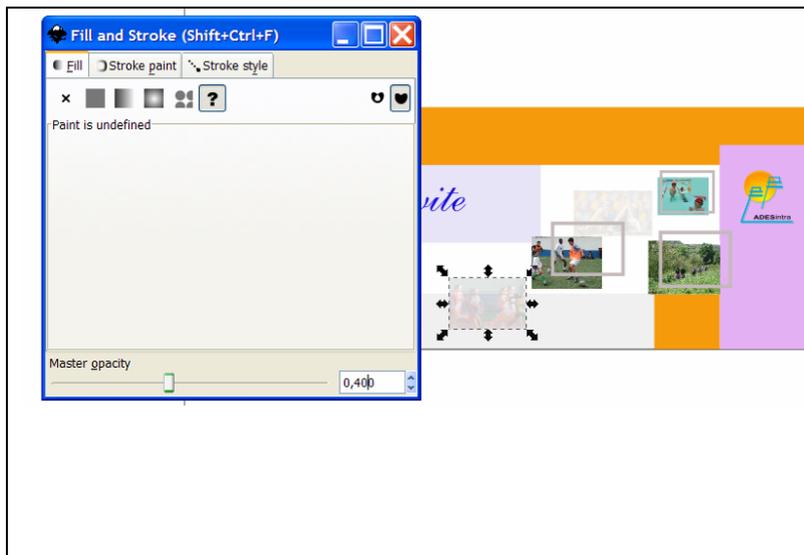
Desbloqueadas as cortinas seleccionamos menu **[Edit]** opção **[Select All]** ou **[Select All in All Layers]** tudo e copiamos.

Abrimos um novo documento, e escolhemos **[Ficheiro] – [Novo] – [A4_landscape]** ou definimos o tipo de página a utilizar em **[Document Preferences] – Canvas orientation – Landscape** e fazemos – **Edit – Paste (Color)**.



No novo documento (o verso do nosso convite), vamos alguns elementos: os textos, algumas janelas.

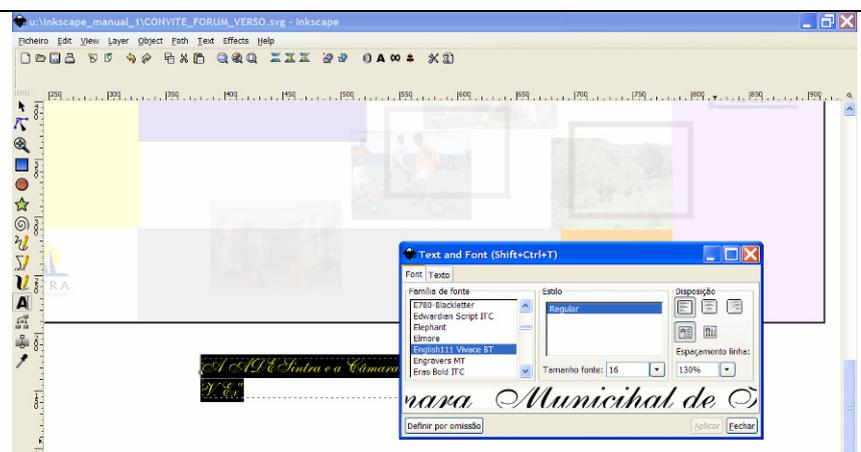




Vamos mudar de local a palavra “Convite”, e iniciamos a nossa tarefa de alteração da opacidade de todos os elementos.

Para que todos os nossos elementos fiquem num tom suave devemos seleccionar cada um deles e no menu [Fill and Stroke] alterar a sua opacidade – [Master opacity] para um valor próximo dos 0,250.

Com todos os elementos num tom suave podemos escrever um texto aos convidados.



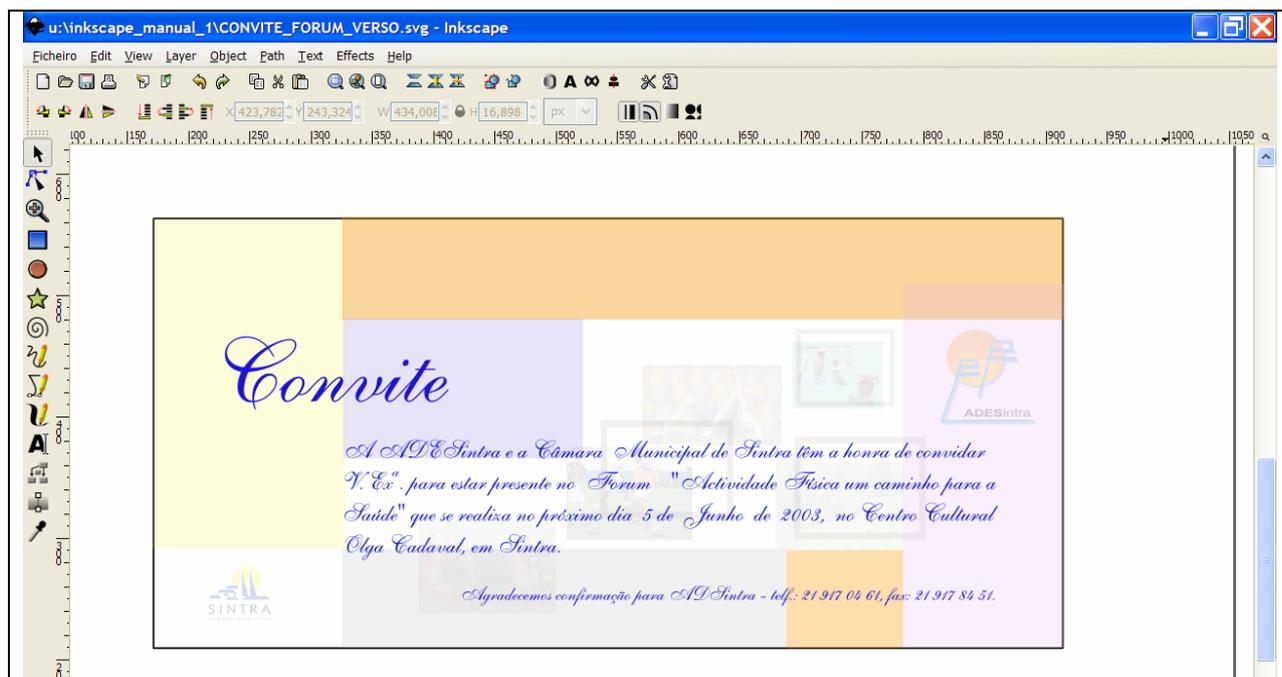
O Texto a escrever é o seguinte:
(se não possuir este tipo de fonte instalado pode escolher uma semelhante)

A A.D.C. Sintra e a Câmara Municipal de Sintra têm a honra de convidar V. Ex.^a para estar presente no Fórum "Actividade Física um caminho para a Saúde" que se realiza no próximo dia 5 de Junho de 2003, no Centro Cultural Olga Cadaval, em Sintra.

Agradecemos confirmação para A.D. Sintra - tel.: 21 917 04 61, fax: 21 917 84 51.

Fonte – English111 Vivace BT
Estilo – regular
Tamanho – 16
Espaçamento entre linha – 130%





Temos concluído o nosso convite, podemos passa à impressão ou à exportação em formato PNG.

Atenção: guarde sempre uma cópia do seu trabalho em formato **svg** do **inkscape** e se usar fotos guarde-as na mesma pasta, pois só assim poderá fazer futuras alteração ou reutilizar partes do trabalho produzido.

Links úteis

<http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL/html/ch02s02.html>

<http://www.angelfire.com/mi/kevincharles/inkscape/p1c3.htm>

<http://kde-artists.org/main/content/view/55/29/>

<http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/Inkscape>

http://www.tokonoma.de/software/svg_to_ooo/svg_to_ooo.html

<http://mcb.berkeley.edu/labs/zusman/dave/svg2key/svg2keyManual.pdf>

<http://inkscape.sourceforge.net/doc/keys.html>

<http://www.ourmedia.org/node/3422>

http://ia201131.eu.archive.org/3/items/Inkscape_Path_Tutorial/inkscapePaths.swf

