

# Oggi vedremo:

Livelli

Altre operazioni con i tracciati

Cloni

Formati files

Tools esterni

Pratica

**Accesso Libero al Software Libero**



# Livelli

Ritroviamo una vecchia conoscenza, già vista con The Gimp, I livelli. Ricordiamo che I livelli sono gli strati da cui è composta l'immagine. La gestione dei livelli, anche in Inkscape, è demandata ad un apposito menu.

**Accesso Libero al Software Libero**



# Tracciati

Sappiamo creare tracciati in diversi modi, ad esempio partendo da figure geometriche o da testi e convertendoli in tracciati. Vediamo ora come combinare i tracciati con operazioni di unione, differenza, intersezione, esclusione ecc...

Basterà selezionare insieme i due o più oggetti e usare il menù tracciato.

**Accesso Libero al Software Libero**



# Tracciati

Vediamo ora cosa sono l'intrusione e l'estrusione. L'intrusione trasforma l'oggetto selezionato in un altro uguale ma con le linee interne ad una certa distanza. Il contrario avviene invece nel caso dell'estrusione.

**Accesso Libero al Software Libero**



# Tracciati

Per chi ama la settimana enigmistica magari può interessare uno degli effetti del tracciato: Effetti-> Visualizza Tracciato-> Numeri nodi

**Accesso Libero al Software Libero**



# Cloni

Vediamo qual è la differenza fra duplicare un oggetto e clonarlo.

Duplicare un oggetto vuol dire crearne una copia, clonarlo vuol dire creare una copia collegata. Proviamo

**Accesso Libero al Software Libero**



# Formati files

E ora che dobbiamo salvare il nostro lavoro come lo salviamo?

Possiamo usare il formato predefinito svg oppure come pdf, tex, xcf (vi ricorda niente??), come disegno opendocument o come file di Adobe Illustrator. E se ancora non bastasse abbiamo la possibilità di esportare l'immagine in png, jpg, bmp...

**Accesso Libero al Software Libero**



# Utility esterne

**ill2svg** è un programmino che converte i files di Adobe Illustrator in svg e quindi vi permette di aprirli con Inkscape. (per lo stesso scopo potete utilizzare **ai2svg.py**)

**gimp2sodipodi** converte immagini da raster a vettoriale.

**slides** crea delle diapositive partendo da immagini svg...

**Accesso Libero al Software Libero**





# E ora...

Si giocaaaaaa! :D

Dopo tanta noiosa teoria si passa finalmente ad una lezione solo pratica!

**Accesso Libero al Software Libero**



# Primo disegno

L'altra volta abbiamo fatto I primi scarabocchi con Inkscape, ora vediamo come usare in pratica ciò che abbiamo imparato.

Cominciamo con un'immagine facile. Importamo un'immagine di Peter Griffin e proviamo a disegnarlo.

**Accesso Libero al Software Libero**



# Occhio

Disegniamo un occhio il più realistico possibile.

creiamo una circonf. del colore dell'occhio

creiamo una stella con molti raggi e nera

creiamo un'altra circonf. in superficie

altre 3 piccole circ. bianche per i riflessi

un'ultima circonferenza per l'ombra

creiamo l'area circostante

**Accesso Libero al Software Libero**



# Ritratto

Vediamo come realizzare un ritratto.  
Come esempio vi farò vedere come creare dal nulla un ritratto di Richard Stallman, il creatore del Sw libero.

**Accesso Libero al Software Libero**



# Ritratto

Cominciamo disegnando la maglia (strumento mane libera). Passiamo ai capelli e alla barba, poi la maglia la perfezioniamo dopo. Anche in questo caso non preoccupiamoci dei dettagli, si perfeziona tutto alla fine. Disegniamo la faccia di sotto. Passiamo agli occhi. Adesso occupiamoci delle ombre della maglietta.

Piano piano andremo a definire con precisione ogni dettaglio fino ad ottenere il risultato sperato...

Adesso siamo veri maghi di Inkscape!

**Accesso Libero al Software Libero**



# Link utili

[www.inkscape.org](http://www.inkscape.org)

[grafica.html.it](http://grafica.html.it)

[wiki.inkscape.org](http://wiki.inkscape.org)

[inkscape.deviantart.com](http://inkscape.deviantart.com)

[openclipart.org](http://openclipart.org)

**Accesso Libero al Software Libero**



# Conclusione (per

**oggi)**

Gra che siamo maghi di Inkscape (se se...) possiamo andare avanti con un'ultima lezione all'insegna delle curiosità del campo grafico su GNU/Linux.

Vedremo:

- come modificare immagini in maniera testuale
- come creare foto a 360 gradi
- come creare fotomosaici
- cenni di modellazione 3D

**Accesso Libero al Software Libero**

