

DIBUJO VECTORIAL

(Este documento se irá incrementando según vayamos avanzando en la tarea)

Aquí tendréis todo lo necesario para este módulo:

1. Tareas
2. Enlaces y material de apoyo
3. Temporalización (entregas de prácticas)

NOTA: Aquellos que no tengáis posibilidad de usar un ordenador, poneos en contacto conmigo y le buscamos solución.

Descarga el programa

Vamos a hacer dibujo vectorial. Hay muchas aplicaciones para ello, nosotros vamos a usar una que es bastante potente y libre, con lo que podéis descargarla, actualizarla, compartirla, sin incumplir ninguna licencia. **Inkscape**

Aquí tenéis su [página oficial](#), donde, además de descargarlo podéis encontrar también tutoriales, foros, etc.

NOTA: Algunos enlaces de los que os mando se refieren a una versión anterior de Inkscape y puede haber pequeñas variaciones sobre dónde están los elementos. Este desfase es algo a lo que os tenéis q acostumbrar cuando trabajáis con herramientas y tutoriales. En todo caso, podéis buscar por vuestra cuenta otras fuentes de información (en la página oficial, youtube, etc.) yo os dejo también por aquí la [versión última del manual que estamos usando \(en inglés\)](#), podéis traducirla automáticamente y quizá os aclare alguna duda puntual.

Primeros pasos

1. Bandera Sueca

- a. [Fuente](#)
- b. Documentos a entregar
 - i. Archivo SVG
 - ii. Archivo PNG
- c. Vía de entrega EDMODO
- d. Fecha tope de entrega 21 de abril

2. Bandera Europea

- a. [Fuente](#)
- b. Documentos a entregar
 - i. Archivo SVG
 - ii. Archivo PNG
- c. Vía de entrega EDMODO
- d. Fecha tope de entrega 21 de abril

3. Logo club de senderismo

- a. [Fuente](#)
- b. Para el trazado con lápiz te ayudará esta [página](#)
- c. Documentos a entregar
 - i. Archivo SVG
 - ii. Archivo PNG
- d. Vía de entrega EDMODO
- e. Fecha tope de entrega 21 de abril

HABRÁ MÁS PRÁCTICAS... ESTAD ATENTOS AL EDMODO CUANDO LAS MANDEMOS, LAS DETALLAREMOS AQUÍ.

EN LA PÁGINA SIGUIENTE

Estas son las nuevas prácticas.

NO tienes que entregar nada de estos apartados.

Sólo aprender estas técnicas que DEBERÁS APLICAR en el diseño del logo.

4. Ejemplo de vectorización

La vectorización es cómo transformamos imágenes de mapa de bits (fotos, p.ej.) para que sean elementos vectoriales. Imprescindible.

http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL_v15/html_es/ATracingExample.html

Necesitáis conocer las siguientes herramientas para trabajar.

a) Crear trazos

Para poder crear líneas que queden bien, necesitas saber, como mínimo

Simplificar

Suavizado

Curvas Bezier

MUY IMPORTANTE que os miréis este artículo. Os ahorrará **HORAS** de trabajo infructuoso. [Errores típicos en dibujo vectorial](#)

b) Alineamiento y colocación de objetos

Os ahorrará mucho tiempo de mover cosas y que no queden en su sitio, con un par de click, solucionado.

c) Capas

Te permite tener grupos de objetos “separados” para poder aplicar, colores, transparencias, filtros, sólo a esos. Agrupa en capas lo que sea “diferente”, por ejemplo: Texto, un dibujo vectorizado, un trazo, etc.

Tienes muchas otras herramientas interesantes...

Busca en el [índice](#) o pregunta si crees que te hace falta alguna función.

Por ejemplo:

- Para “cortar” cosas. [Recortes y máscaras](#)
- Para hacer un patrón a lo largo de una línea o “curvar un dibujo”. [Patrón a lo largo de trayecto.](#)