

Ink O que?? :

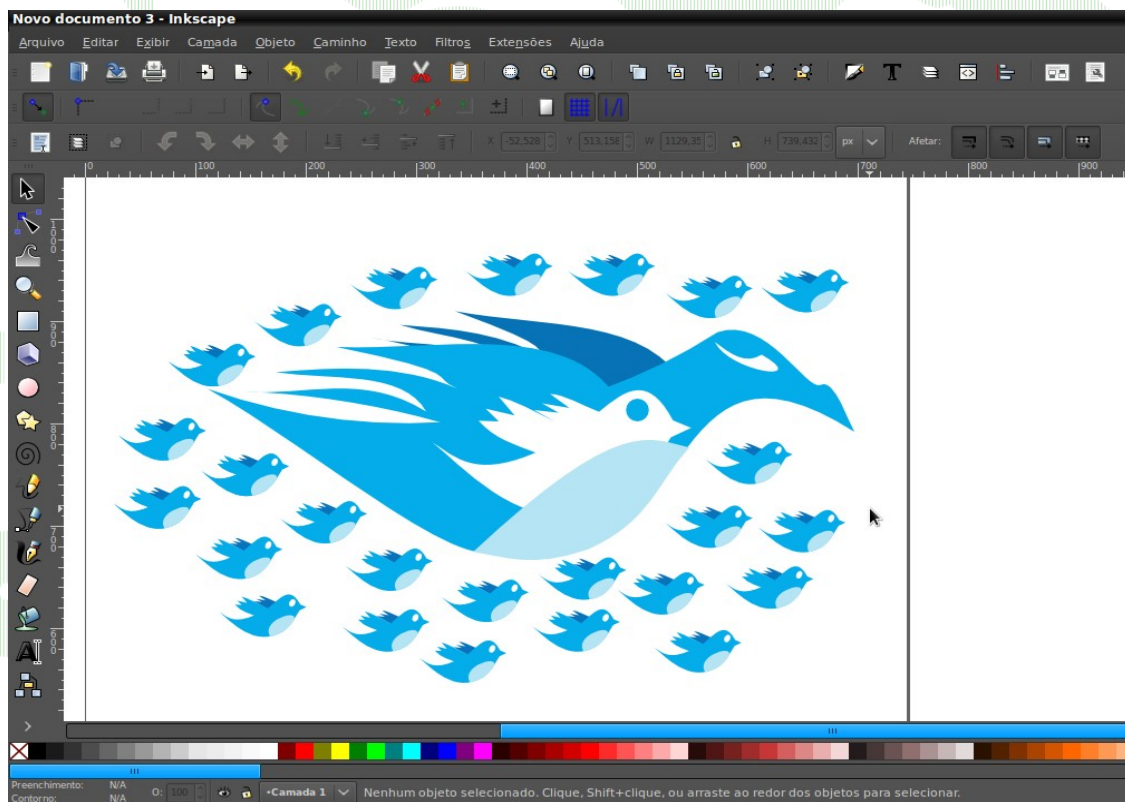
Caros Alunos,

Avançando em nossos estudos hoje vamos finalmente adentrar em desenho vetorial, por muito tempo não um dos meus assuntos preferidos até redescobrir o poder das formas e massas esculpidas a partir da imaginação, mas antes de tudo vamos responder a pergunta mais elementar de hoje :

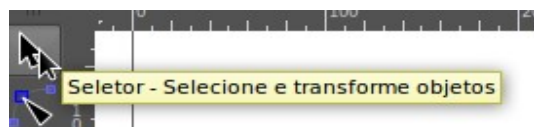
Afinal o que seria a prática do desenho vetorial?

Vetores nada mais são do que parâmetros matemáticos, consistindo em ligar o ponto "A" ao ponto "B", um desenho feito a partir desta premissa pode ter incontáveis pontos interligados entre si com o objetivo de se formar o objeto desejado =]. Mas para a nossa sorte é bem menos complicado do que parece na prática graças ao nosso novo amigo o Inkscape. =]

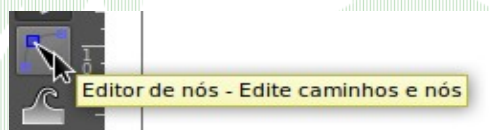
A interface do Inkscape disponibiliza seus recursos primários sem burocracia, sendo assim vamos apresentá-los sem demora :



A ferramenta de seleção e movimentação de objetos tem como serventia selecionar e movimentar qualquer objeto criado por você ou mesmo importado no trabalho.



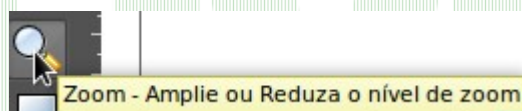
A ferramenta de edição e movimentação de nós tem como serventia editar um caminho entre vetores dentro de um objeto qualquer criado por você.



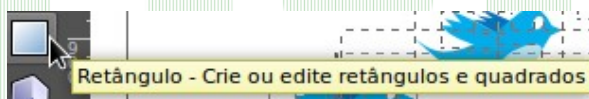
A ferramenta de ajuste tem como serventia literalmente esculpir os objetos criados por você adicionando novos contornos ou ranhuras.



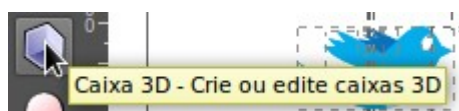
A ferramenta de Zoom de objetos tem como serventia aproximar os objetos a sua vista em detalhes.



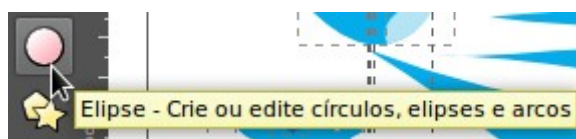
A ferramenta retangular tem como serventia desenhar objetos retangulares a seu gosto.



A ferramenta "Caixa 3D" tem como serventia criar o que o próprio nome sugere.



A ferramenta elipse tem como serventia criar objetos circulares.



A ferramenta poligonal tem como sua serventia criar polígonos e estrelas diversas incluindo entorses.



A ferramenta espiral tem como serventia criar o que seu nome sugere =]



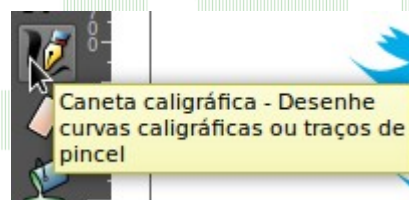
A ferramenta de desenho mão livre tem a sua serventia em permitir o livre desenho sem impedimentos de traçado.



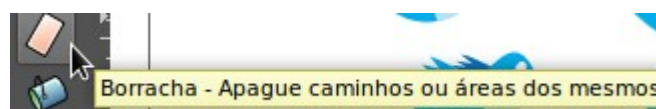
A ferramenta Bezier tem como serventia criar vetores interligados por pontos especificados por você com intervalos a gosto, esta também é a ferramenta clássica de criação com vetores.



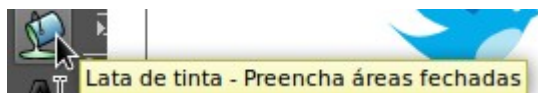
A caneta caligráfica atua como a seleção de mão livre porém com um traço mais forte.



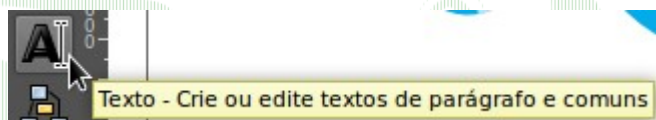
A ferramenta “Borracha” tem como sua serventia apagar contornos e nós indesejados.



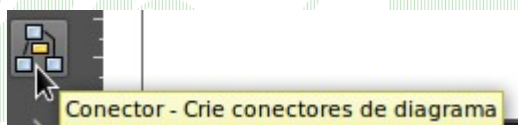
A ferramenta “Balde de tinta” preenche vetores com área total já concluída .



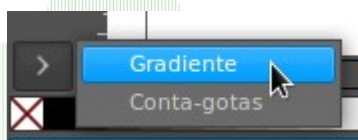
A ferramenta de texto tem a sua serventia em nos permitir criar textos e desenhos a partir de tipografia.



A ferramenta de conexão tem a sua serventia em conectar diagramas



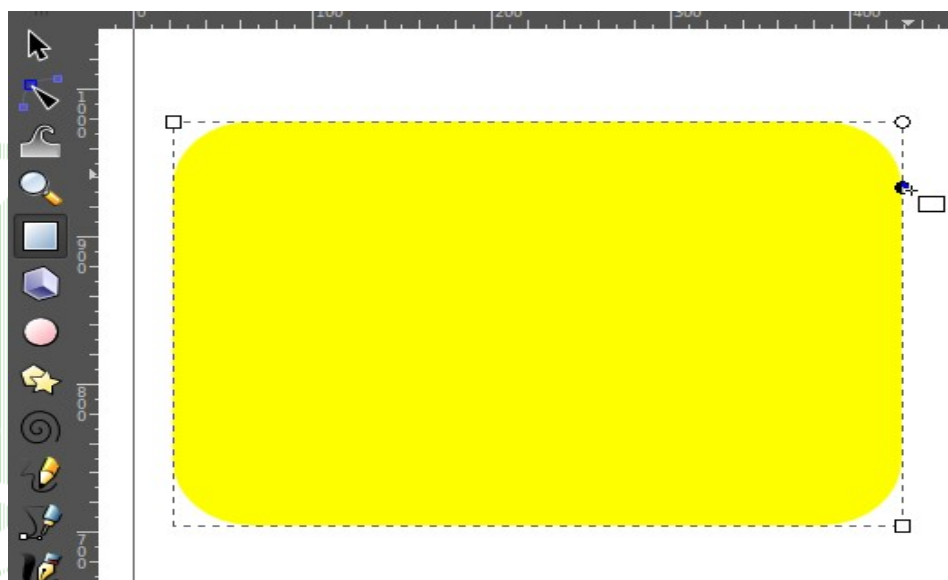
Para finalizar a lista das nossas ferramentas primárias temos a ferramenta que controla a orientação do gradiente em um objeto e a ferramenta “conta gotas” que tem como função aplicar uma cor a um objeto fazendo uso da cor de outro preexistente .



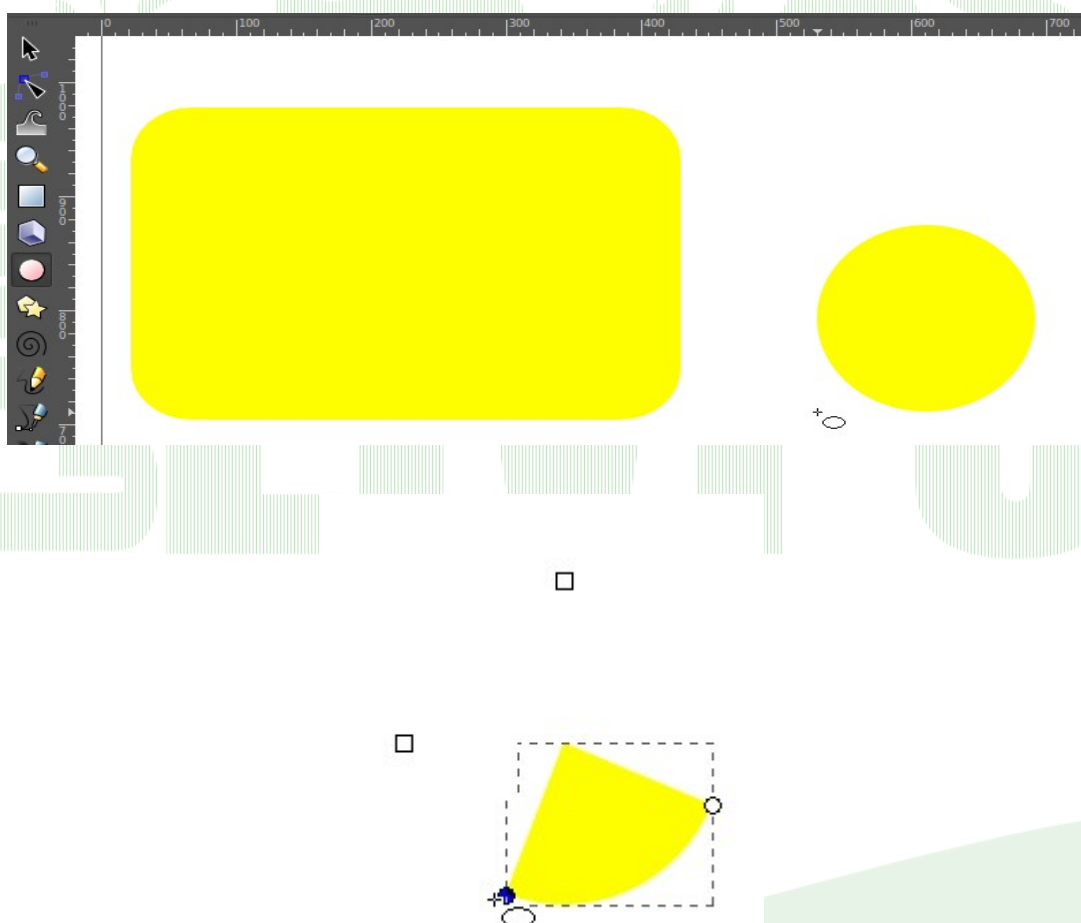
Apresentadas as ferramentas primárias vamos a prática, primeiro experimente criar um pequeno objeto retangular, para tal basta clicar em um ponto qualquer da tela e arrastar o mouse até ficar satisfeito, soltando-o em seguida.



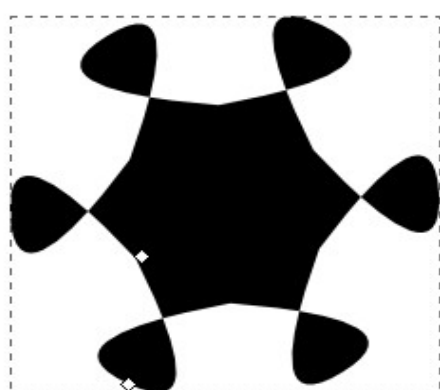
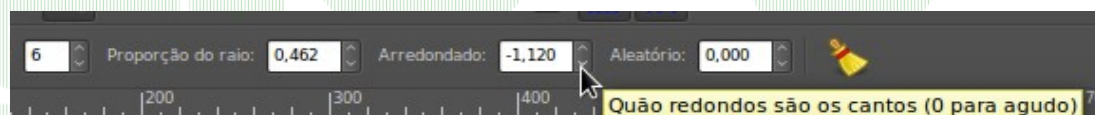
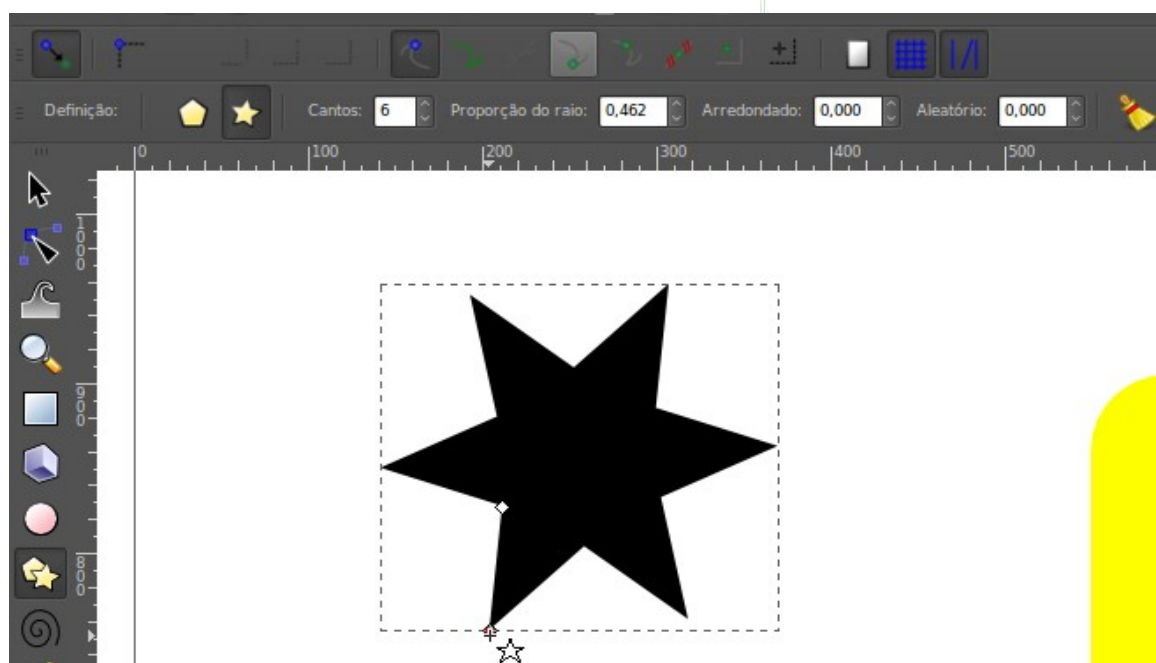
Agora repare em suas extremidades, veja que temos alguns pontos de controle, sua serventia é controlar o arredonde das bordas do objeto e sua área preenchida =]



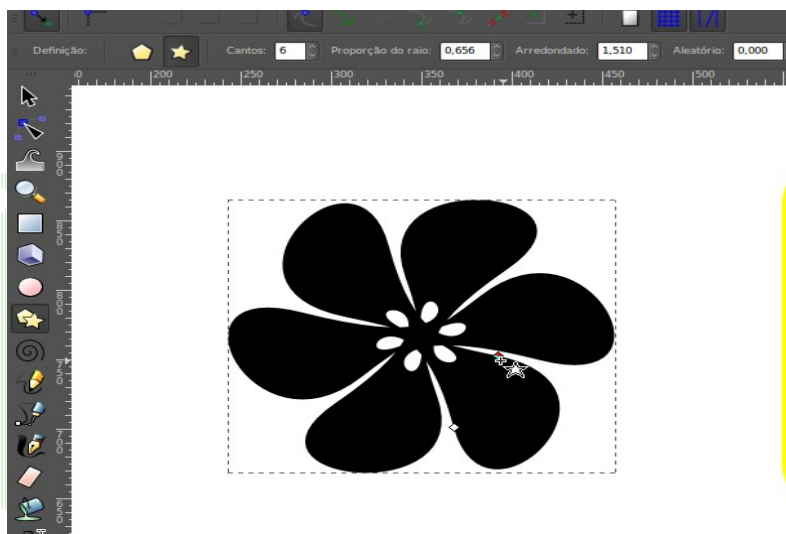
Agora fazemos o mesmo com um objeto circular



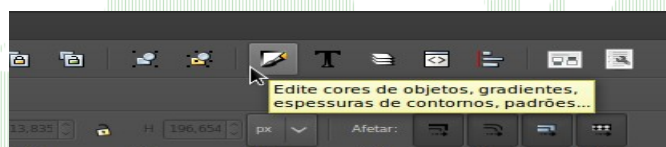
Algumas ferramentas possuem ajustes mais complexos como a poligonal, veja que após a ativarmos e criarmos um objeto simplista podemos determinar o número de lados, seu grau de arredondamento e sua aleatoriedade de lados por exemplo=].



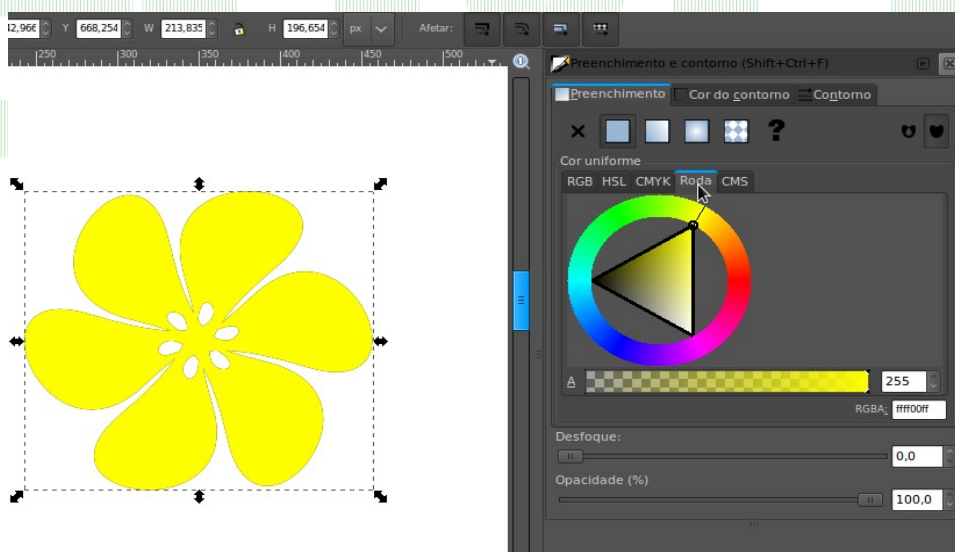
Fazendo uso dos pontos de controle podemos literalmente esculpir o nosso objeto =]



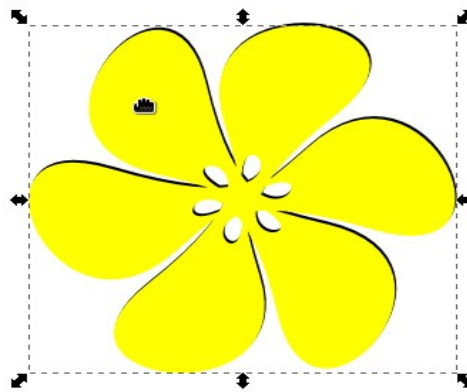
Agora vamos ao preenchimento do mesmo. Poderíamos sim fazer uso apenas da barra de cores disponível na parte inferior da interface, mas fazendo uso da ferramenta de preenchimento podemos levar nossa imaginação coloral ao limite =]



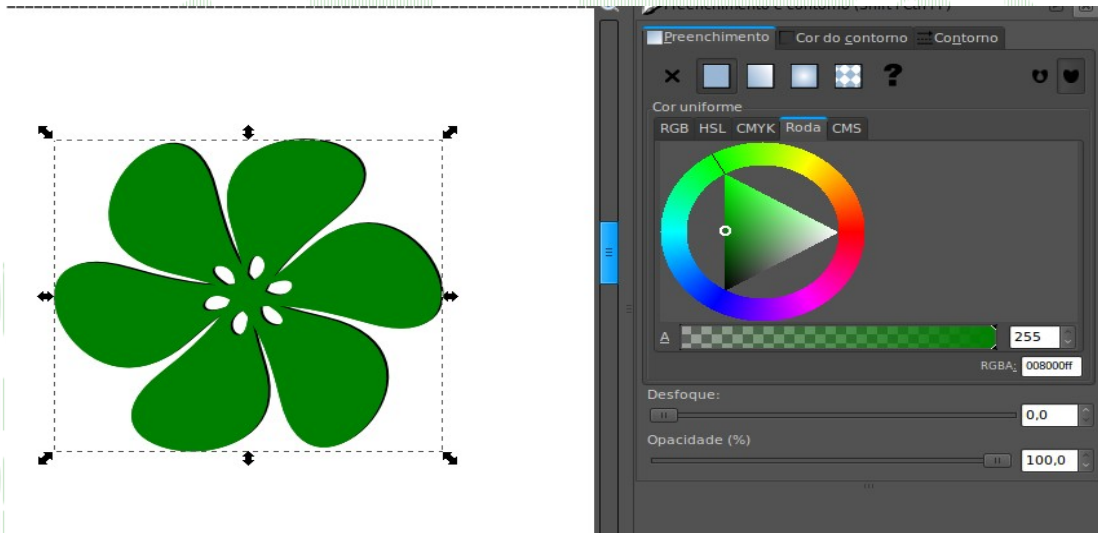
Para provar isso vamos a um exemplo simples, chamo isso de sanduíche de cor. Começemos criando um objeto e duplicando o mesmo. Para duplicar um objeto criado basta apertar as teclas : "Ctrl + D" e pronto! Feito isso fazendo uso da ferramenta de preenchimento, mude seu modo de operação para "Roda"*(esta ação irá facilitar sua escolha) e dê ao novo objeto outra cor que lhe agrade, preferencialmente viva.



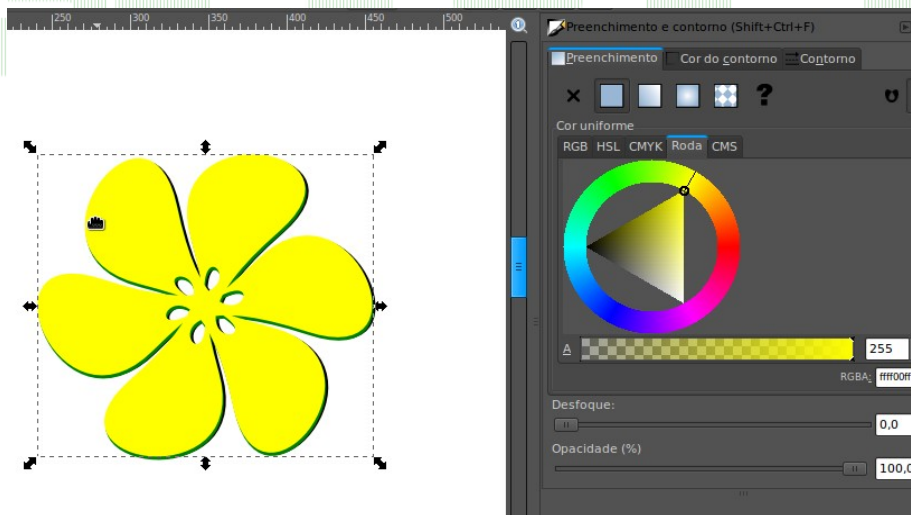
Agora mova delicadamente o nosso objeto para o lado ou para cima =]



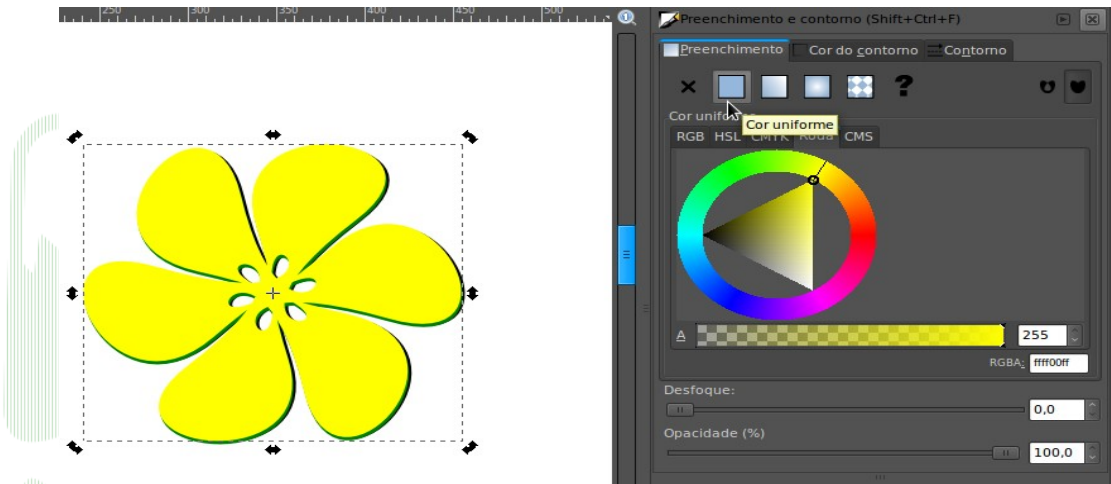
Agora vamos incrementar um pouco mais, troque a cor do nosso novo objeto para uma com baixa luz, como o verde escuro por exemplo =] :



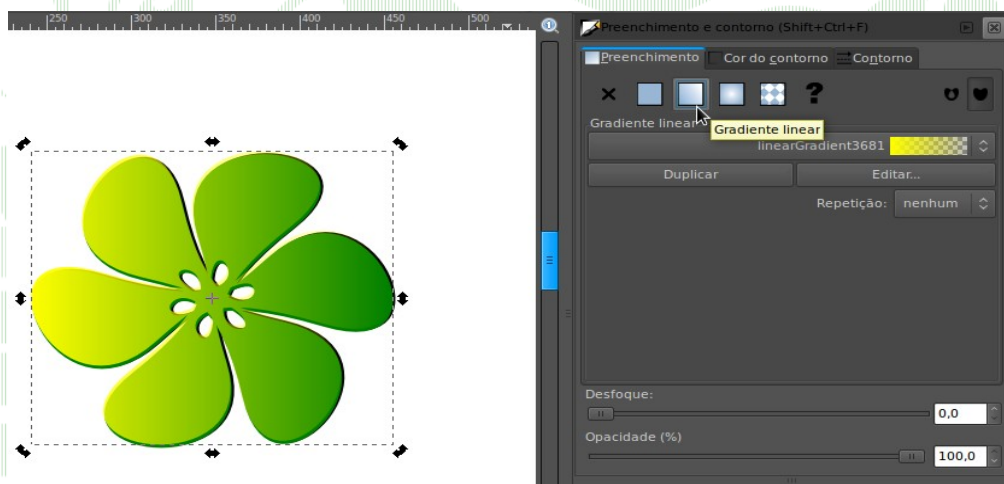
Feito isso, duplique o mesmo e aplique uma cor bem viva movendo-o delicadamente em seguida=].



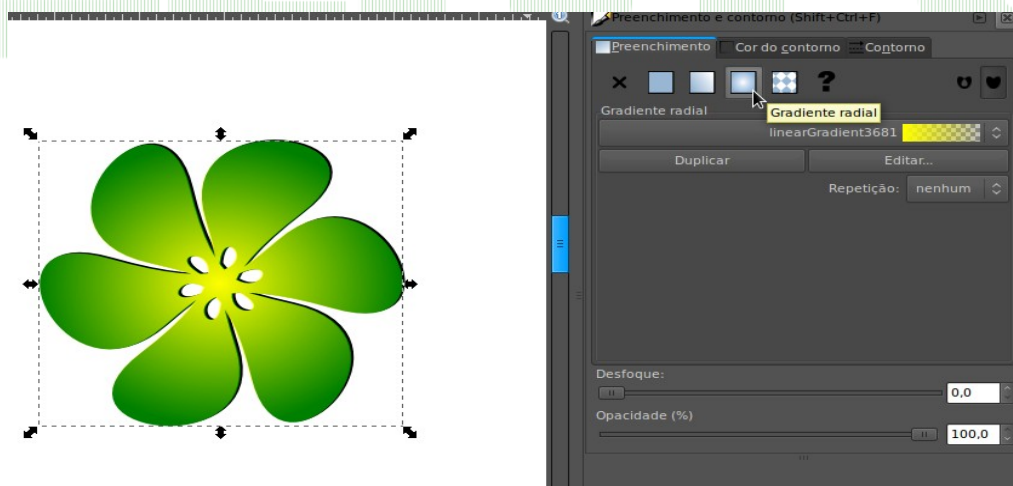
Isto para apresentar a vocês as ferramentas primárias de criação de degradês em vetores. Cor uniforme é a nossa padrão, aqui o preenchimento é sólido sem distorções ou variações de cor.



Veja que o degradê Linear segue uma linha constante mesclando as duas cores dos objetos =]



Veja que o degradê radial segue uma linha epicentral mesclando as duas cores dos objetos =]

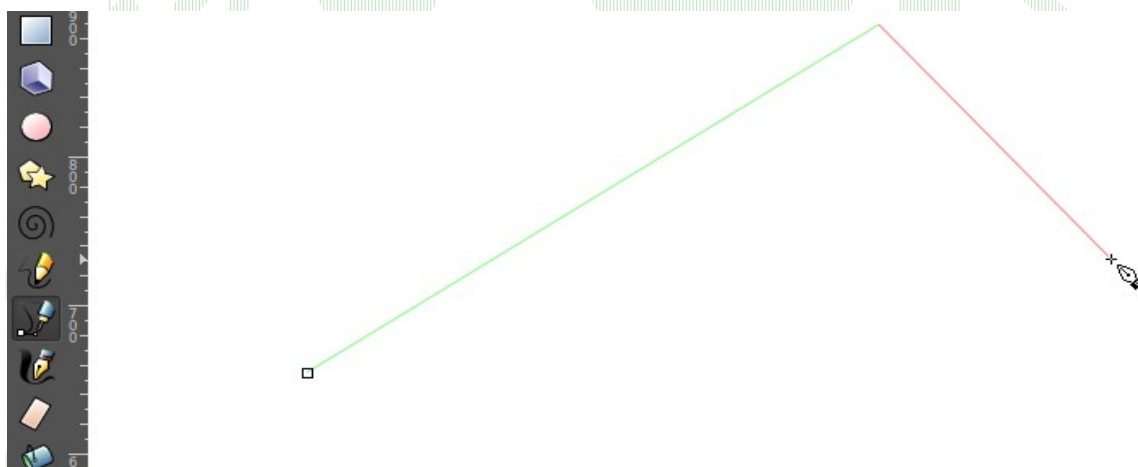


Simple assim =]

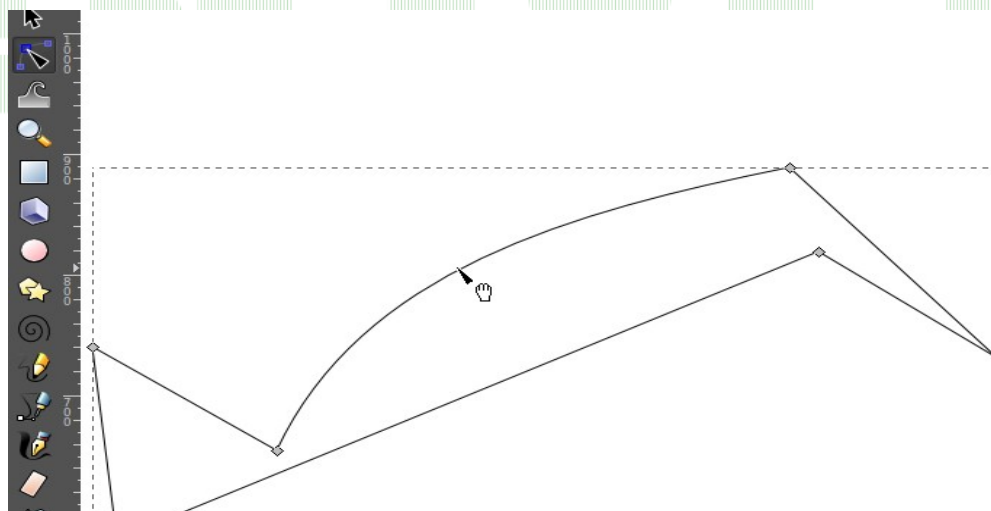


Como esculpir com a ferramenta Bezier?

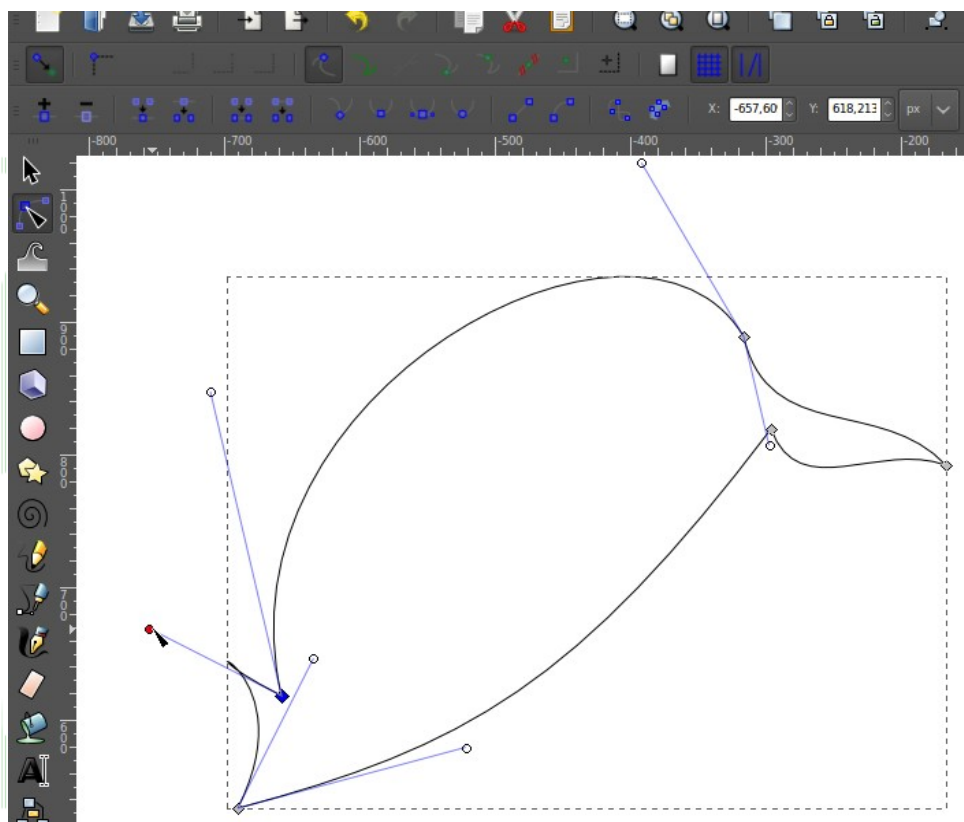
Para finalizar vamos a uma pequena introdução a modelagem de objetos com a mesma. O primeiro passo é sempre IMAGINAR o que se quer desenhar primeiro, seja um pássaro ou um automóvel, em seguida criar seus traços estruturais, sem se preocupar com suas formas finais ou shape :



Após finalizar a estrutura, selecione a ferramenta de edição de pontos vetoriais e finalmente comece a modelar o objeto =]



Faça sempre uso das aletas de controle quando precisar, para tal basta clicar em um dos nós para que as mesmas apareçam =]



E assim meus caros concluímos a nossa introdução ao desenho vetorial, peço imensamente que pratiquem até a exaustão o que foi visto aqui pois tal conteúdo poderá e será exigido durante a nossa jornada =]!