

INKSCAPE

EL LOGO DESDE EL DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL

- 1. MANEJO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA**
- 2. INTRODUCCIÓN A LA APLICACIÓN INKSCAPE Y SUS CONCEPTOS BÁSICOS**
 - Filosofía de la aplicación
 - Vectoriales vs. Bitmpas
 - Interfase
- 3. EMPEZAR A USAR EL INKSCAPE**
 - Introducción a la aplicación.
 - Descripción del espacio de trabajo, el uso de procedimientos iniciales en esta aplicación, especificación del diseño de página y la configuración de las reglas y guías.
 - Herramientas y sus usos
- 4. LA CREACIÓN Y DEFORMACIÓN DE OBJETOS**
 - La creación de objetos simples con la utilización de figuras regulares y su deformación.
 - Operaciones con líneas y la creación de objetos a partir de ellas.
 - Inclinación, estiramiento, rotación y reflejo de objetos.
 - Cambio de orden de los objetos.
 - Alineaciones de los objetos
 - Agrupación y combinación.
 - Copia, duplicación, clonación y eliminación.
 - Mezcla de objetos de figuras regulares e irregulares.
- 5. EL COLOR EN EL DISEÑO**
 - Color y relleno, aplicación de rellenos uniformes, degradados.
 - Operaciones con rellenos, elección de los colores
 - Operaciones con paletas personalizadas
 - Reproducción exacta de los colores
- 6. EL DISEÑO AL MÁXIMO**
 - Operaciones con objetos de curvas
 - Aplicación de siluetas a objetos
 - Aplicación de perspectiva a objetos
 - Creación de extrusiones de vector
 - Creación de sombras
 - Aplicación de transparencia
- 7. LA INTEGRACIÓN DEL TEXTO AL DISEÑO**
 - Tratamiento con texto.
 - Modificación del aspecto y asignación de formato al texto
 - Desplazamiento, rotación, espaciado y alineación del texto
 - Incorporación de gráficos y adición de símbolos
 - Adaptación de texto a trayectos.
 - Aplicaciones de efectos
 - Aplicación de distorsión
- 8. LA INTEGRACIÓN A OTRAS APLICACIONES**
 - Incorporación de objetos de otras aplicaciones
 - Vectorización de imágenes y su desfragmentación.
 - Exportación de trabajos hacia otras aplicaciones.
 - Impresión del trabajo
 - Diseño de trabajos para la impresión