

Diferents formats d'imatges

Gairebé hi ha tants formats d'imatges com programes de retoc d'imatges. Per saber el format d'una imatge, cal veure l'extensió del nom de l'arxiu. Hi ha extensions pròpies de cada un dels programes, fet que dificulta molt el compartir imatges. És a dir, si una persona està a casa seva i edita una imatge, la retoca i l'envia a una altra persona, aquesta persona no la podrà obrir si no disposa del programa en qüestió.

Per solucionar aquest problema, hi ha unes extensions força universals:

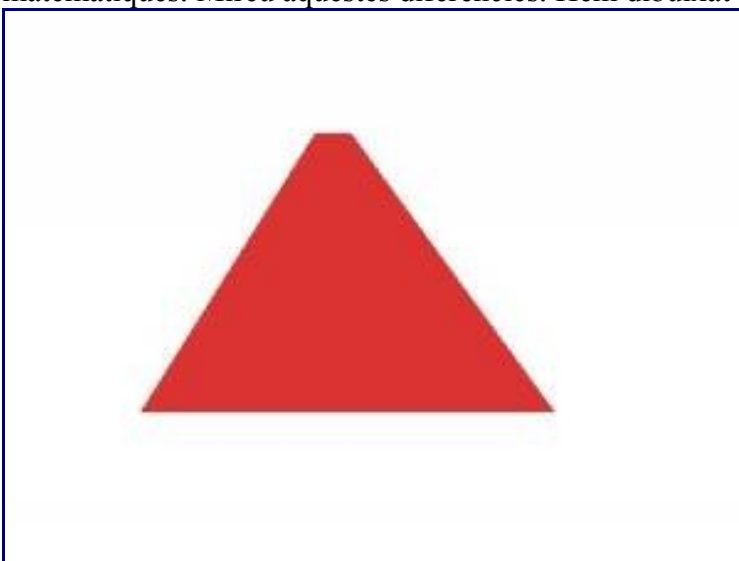
GIF (Graphics Interchange Format): és un format gràfic utilitzat àmpliament a internet, tant per a imatges com per a animacions. Aquest format el van crear per possibilitar la descàrrega de fitxer d'imatge en color.

JPEG (Joint Photographic Experts Group): és un algoritme dissenyat per comprimir imatges amb 24 bits de profunditat o en escala de grisos. JPEG és també el format de fitxer que utilitza aquest algoritme per comprimir imatges. JPEG només tracta imatges fixes. El format d'arxiu JPEG s'abreuja freqüentment JPG perquè alguns sistemes operatius només accepten tres lletres d'extensió.

PNG (Portable Network Graphics): és un format gràfic basat en un algoritme de compressió sense pèrdua per a mapa de bits no subjecte a patents. Aquest format va ser desenvolupat en bona part per solucionar les deficiències del format GIF i permet emmagatzemar imatges amb una profunditat més alta de color i altres dades importants. Les imatges PNG utilitzen l'extensió .png .

Dibuix vectorial

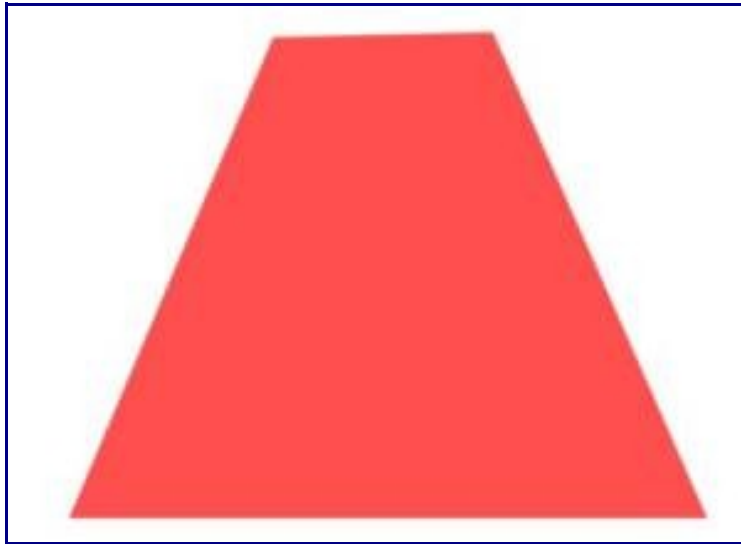
El dibuix en mapa de bits és comparable a una imatge on cada quadret, pixel, és d'un color; i un cop visualitzats molts pixels, la imatge es veu com si fos real. El dibuix vectorial desa la informació en forma de vectors, és a dir, en forma de línies i superfícies. Quan ampliem una imatge vectorial, no veiem els pixels, ja que l'ordinador desa la informació en forma de segments. Els dibuixos vectorials (també coneguts com a models geomètrics o gràfics orientats a objectes) són els que es dibuixen a partir de formes geomètriques senzilles com ara punts, línies, corbes, polígons, circumferències... De fet són dibuixos elaborats per l'ordinador que responen a fórmules matemàtiques. Mireu aquestes diferències. Hem dibuixat un trapezi amb el GIMP:



Vist a 200%



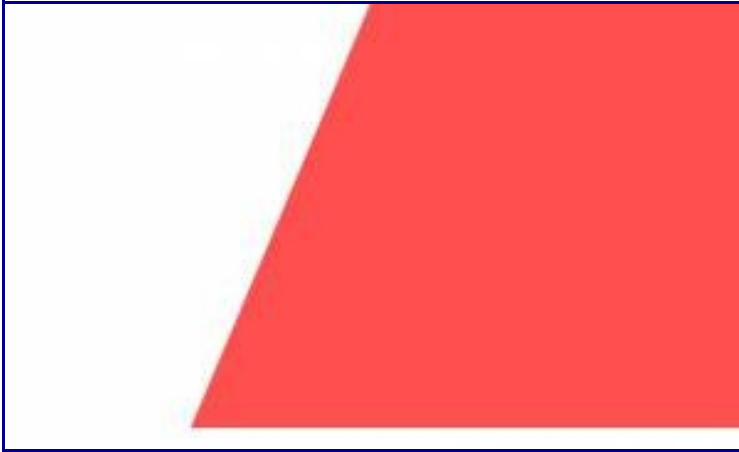
Ara fem el mateix dibuixant el trapezi en



un dibuix vectorial:

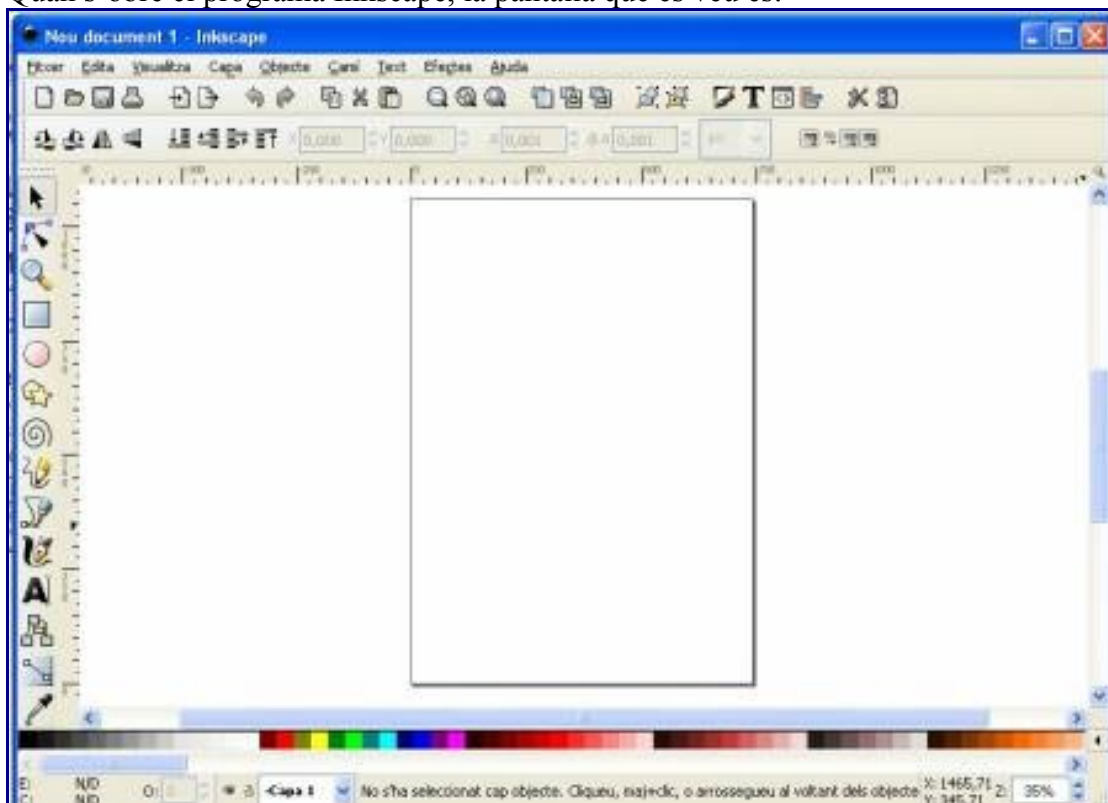
I també l'hem

ampliat

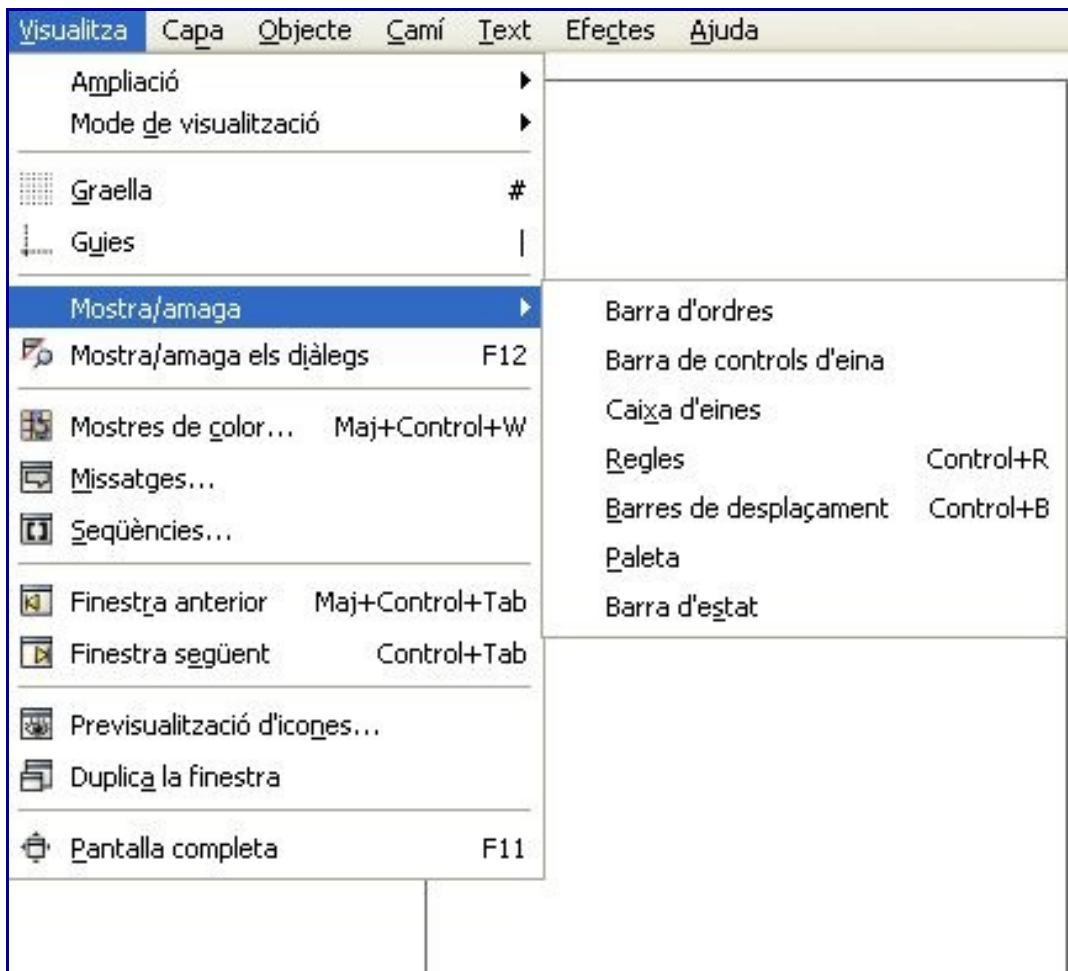


Primera visió de l'Inkscape

Quan s'obre el programa Inkscape, la pantalla que es veu és:



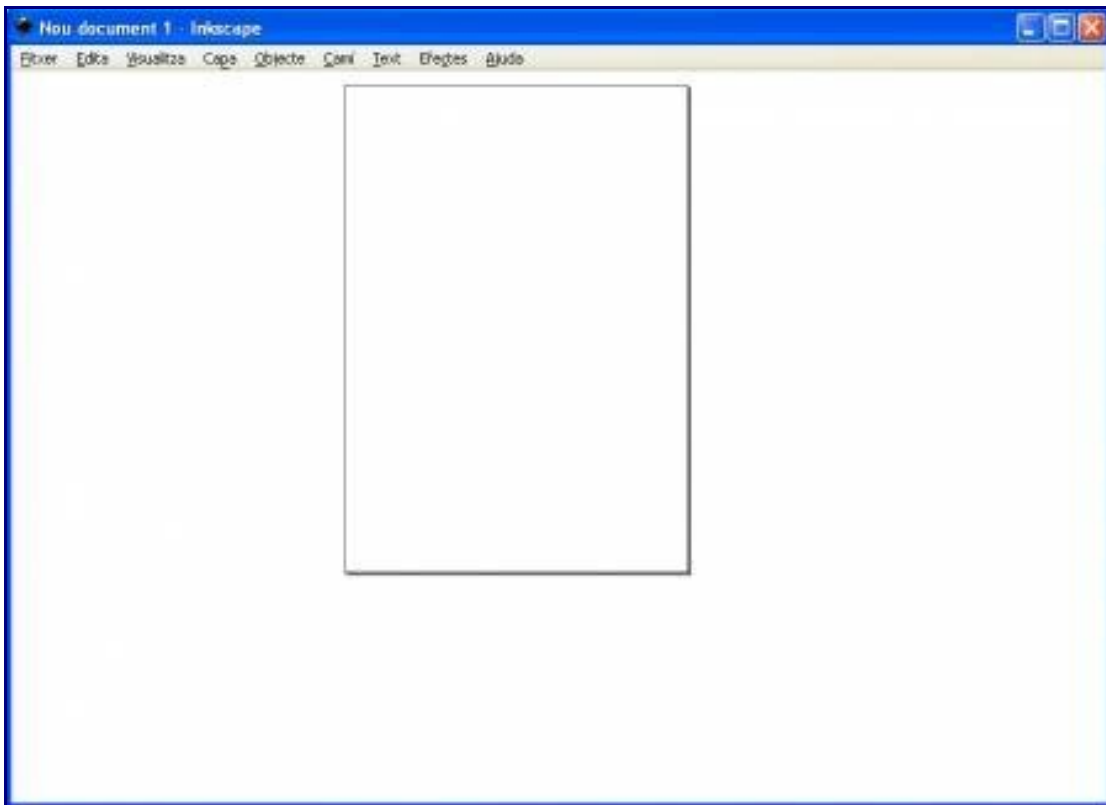
Per conèixer cada una de les barres i quadres, el primer que fareu serà amagar-les totes. Desplegueu el menú superior **Visualitza**, cliqueu sobre **Mostra/amaga**; veureu totes les opcions marcades. Aneu-les desmarcant fins que quedi així:



De forma que

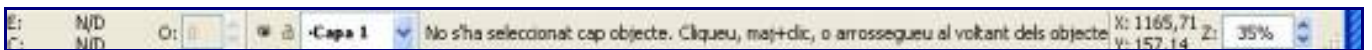
ara, la interfície que veieu del programa és:

- Element de llista de pics



On només s'hi pot veure el menú desplegable i la barra de dalt. Ara aneu marcant cada una de les opcions de **Visualitza**, i **Mostra/amaga** i anireu veient quina part s'obre i quin nom té: Comencem per sota:

- **Barra d'estat**, és on es donen diferents informacions sobre el que s'està fent, normalment se situa a sota.



- **Paleta**, generalment quan es parla de paletes s'entén que és una paleta de colors, s'acostuma a situar a sobre de la barra d'estat.



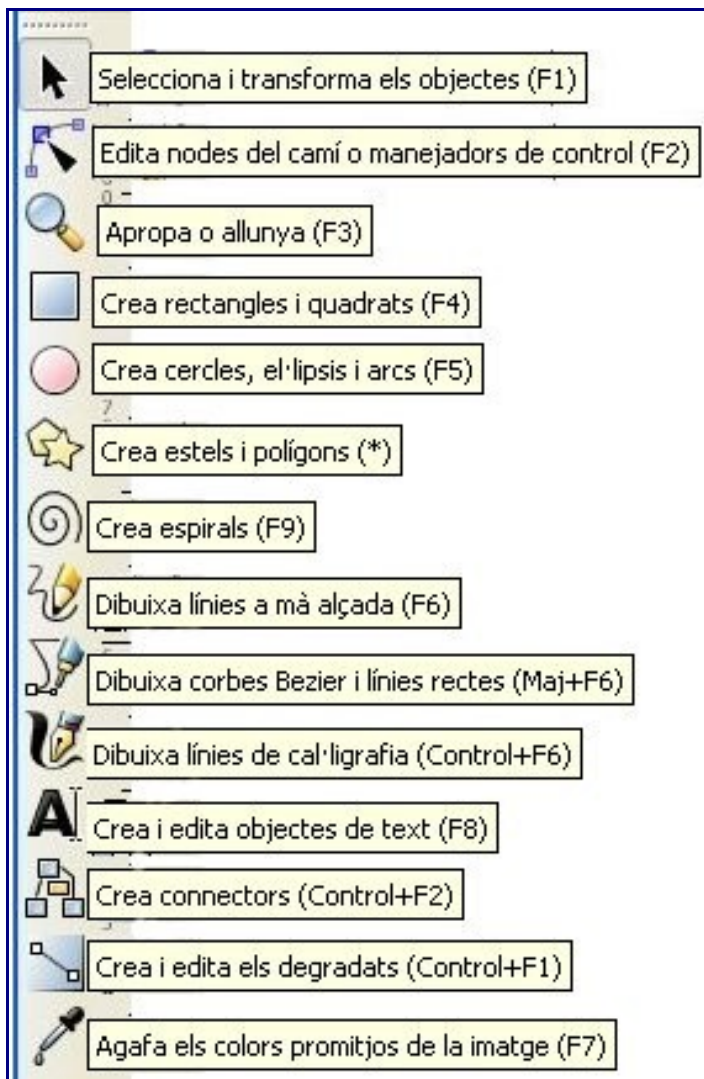
- **Barra de desplaçament**, apareixen dues barres, una a sota i l'altra al costat dret de la pantalla. Les barres de desplaçament són molt utilitzades en molts programes per moure's amunt i avall de l'arxiu a la pantalla:



- **Regles**, són com regles de debò que es posen al voltant de la interfície, al costat esquerre i superior. Actualment gairebé tots els programes de dibuix i retoc d'imatges porten incorporada aquesta possibilitat, ja que permet més exactitud en algunes medicions.

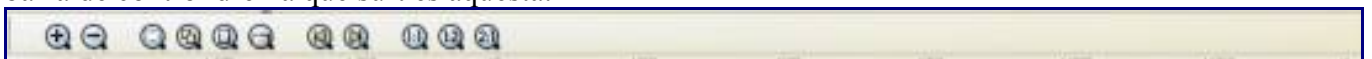


- **Caixa d'eines**, les eines de què disposa aquest programa; se situa a la part esquerra de la pantalla. Més endavant ja treballareu cada una de les eines.

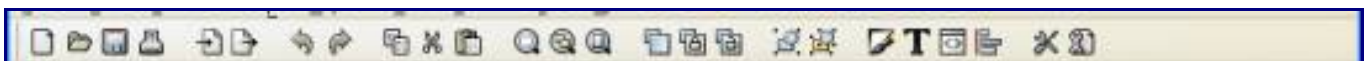


Barra de control d'eina; en aquesta barra

es mostra les característiques de cada una de les eines; cada vegada que cliqueu una eina, la barra canvia. Aquesta barra està situada a sota del menú superior desplegable. Clicant l'eina de la lupa, la barra de control d'eina que surt és aquesta:



- **Barra d'ordres,** en aquesta barra, situada a sota de l'anterior, hi ha una sèrie d'icones conegudes, característiques de molts programes, i d'altres que ja anireu treballant.



La barra d'ordres

Funcions de sempre

Hi ha una sèrie de funcions característiques de tots els programes. Així, per exemple, hi ha el menú desplegable de la part superior on hi ha: **Fitxer, Edita, Visualitza...** comuns a molts programes. I dins de cada un:


- **Per obrir document nou** 


- Per obrir un arxiu existent 

- Per desar l'arxiu 

Més funcions d'aquesta barra

Importar i exportar mapa de bits


A més de les icones conegudes, en aquesta barra hi trobeu: **Per importar un mapa de bits:** . Si cliqueu aquesta icona, s'obre un quadre on podeu triar una imatge. Quan importeu una imatge en mapa de bits no vol dir que la reconvertiu en un dibuix vectorial; això, ara per ara, amb les eines que hi ha, és molt difícil. Importar un mapa de bits és similar a enganxar la imatge a l'arxiu on l'importeu.

La icona que hi ha el costat  permet exportar a mapa de bits, en aquest cas sí que el dibuix vectorial que tenim elaborat es transforma en mapa de bits.

Fer i desfer

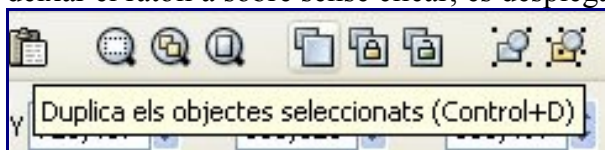
Si seguim per la barra d'ordres cap a la dreta, podem veure les dues opcions de **Desfer** i **Tornar a fer**, i després **Copia**, **Retalla** i **Enganxa**.

Visualitzar

A continuació hi ha 3 icones: , que permeten visualitzar el document de 3 formes diferents.

Duplicacions i clons

A continuació vénen tres icones molt diferents d'altres programes. Per saber què volen dir, podem deixar el ratolí a sobre sense clicar; es desplega un petit requadre groc amb una petita definició:



En l'exemple del dibuix indica que la primera icona permet duplicar una zona marcada. La segona icona, similar a la primera però amb un candau, també duplica la imatge, però amb la diferència que els canvis que feu a la imatge original també es produeixen a la segona imatge. Aquest comportament s'anomena "fer clons". La tercera icona trenca la relació entre clons.

Agrupacions i desagrupacions

Les dues icones que hi ha a continuació permeten agrupar objectes seleccionats o desagrupar-los.









La resta de funcions

Les icones que segueixen a les d'**Agrupar** i **Desagrupar** són:



Per ordre la funció que fan és:

1.  Edita l'estil i contorns dels objectes.
2.  Visualitza i deixa canviar el tipus de lletra, la grandària, l'estil.
3.  Edita i visualitza l'arbre HTML de document.
4.  Alinea i distribueix els objectes.
5.  Edita les prefeències globals de l'Inkscape.
6.  Edita les propietats del document que s'està elaborant; quan es desa l'arxiu també es desen aquestes propietats.