

Examinamos la última versión de Inkscape

DISEÑA LIBREMENTE



INKSCAPE

Andy Fitzimon

Inkscape se ha convertido en la aplicación vectorial por excelencia de los entusiastas del software libre. Echemos un vistazo a su última versión y descubramos por qué levanta pasiones.

POR JUAN MIGUEL RAMIREZ

Todo comenzó en 2003 cuando 4 desarrolladores de Sodipodi (Bryce Harrington, MenTaLguY, Nathan Hurst y Ted Gould) decidieron darle un nuevo rumbo al proyecto con el fin de conseguir una herramienta de dibujo vectorial totalmente compatible con el formato SVG (Scalable Vector Graphics o lo que es lo mismo: gráficos vectoriales escalables), el adoptado por el W3C [1] como estándar para gráficos mediante vectores. Se pusieron mano a la obra en la creación de Inkscape y desde entonces la herramienta ha ido creciendo de manera vertiginosa, tanto en colaboraciones, traducciones, nuevas características, así como en popularidad y número de descargas; tan sólo en la primera semana, tras la aparición de la versión 0.44, fueron cerca de 54.100 usuarios los que optaron por bajarse esta magnífica aplicación.

Mejoras en la interfaz

Tras descargarnos la versión más apropiada de la web de inkscape [2], instalarlo y abrirlo por primera vez lo primero que apreciamos es que la interfaz ha sufrido un buen lavado de cara y ha sido mejorada considerablemente dándole un aspecto mucho más profesional debido, en gran parte, a que la mayoría de sus iconos han sido rediseñados (Figura 1). Además han sido añadidas nuevas paletas, algunas incrustadas en la interfaz, como es el caso de la relacionada con las muestras de color, y otras de manera flotante como la de capas. Si a esto le añadimos el nuevo modo de vista por contornos, magnífico cuando trabajamos con gráficos complejos, o la nueva barra de control de texto, nos damos cuenta que las mejoras de la interfaz han sido realmente considerables así que pasemos a ver en detalle cada una de estas mejoras.

Nuevos iconos

Andre Sousa ha sido el diseñador encargado de la elaboración de los nuevos iconos, dándole un aspecto mucho más profesional a la aplicación. Los anteriores, en algunos casos, tendían a confundir las verdaderas funciones de algunas herramientas, como es el caso del correspondiente a la creación de polígonos, y su gama cromática dejaba mucho que desear; los nuevos poseen un colorido más vistoso, usando degradados de manera acertada, y están mucho mejor definidos tanto en diseño como en concepto.

Paletas

Otro de los aspectos a destacar es la inclusión de nuevas paletas inclusive la de muestras de color que ha sido incrustada en la interfaz. Ésta no ha sido la única novedad puesto que ahora es mucho más cómodo aplicar colores a los trazos y rellenos pudiendo elegir colores inversos a los seleccionados, copiar los de un objeto y pegarlos en otro e incluso invertir los de trazo y relleno.

Además ha sido incluida, a petición popular, una nueva paleta flotante para poder administrar las capas a nuestro antojo; ya podemos mover, añadir,



Figura 1: los nuevos iconos realizados por Andre sousa le dan un aspecto visual más agradable a Inkscape.

eliminar, mostrar u ocultarlas de una manera mucho más cómoda y eficaz.

Modo de vista por contornos

Anteriormente cuando trabajábamos con gráficos complejos, con multitud de rellenos y objetos, podíamos perder el norte con la estructura de nuestro gráfico. Para que esto no ocurra, la nueva versión viene con un nuevo modo de vista incluido, llamado vista por contornos, el cual, como su nombre indica, nos muestra nuestro gráfico sin relleno alguno y mostrando sólo los contornos de los objetos, todos ellos con el mismo color de trazo (figuras 2 y 3).



Figura 2: Gráfico realizado con Inkscape previsualizándose en modo de vista normal

Herramienta de nodos

La herramienta de edición de nodos se ha visto mejorada también en esta versión; por un lado se ha incluido un botón en la propia barra de control de nodos para poder mostrar u ocultar los tiradores de los nodos (las líneas con un punto de nodo al final que aparecen en aquellos nodos que forman líneas curvas y que se usan para darle la forma necesaria a ésta) y se ha mejorado el comportamiento a la hora de borrar los haciendo que si, por ejemplo, éstos forman una curva entre varios al borrar uno intermedio la curva se vea dañada lo menos posible obteniendo, de esta manera, una prácticamente igual o muy parecida a la original. Por otro lado a la hora de modificar nodos existe una nueva opción que nos permite, si hacemos click y arrastramos, manteniendo pulsada al mismo tiempo la tecla “alt” uno de los diferentes nodos que hayamos seleccionando previamente, que éste sea modificado igual que siempre pero sufriendo los seleccionados también una ligera modificación, intentando adaptarse a la nueva forma, consiguiendo de esta manera que el cambio haya sido más gradual, como si de esculpir una figura se tratara. Es por ello que este

nuevo comportamiento sea llamado “esculpiendo nodos”.

Clips

Hasta ahora era realmente complicada la tarea de hacer que una imagen o figura pudiera estar incrustada dentro de otra u obtener la forma de ella (una de las opciones, no siempre válida, era la de convertir esa imagen o figura en un relleno y usar éste como relleno de la figura en cuyo interior queríamos incrustar la figura o imagen) pero ahora podemos realizarlo de una manera muy sencilla con la nueva herramienta Clip.

Su funcionamiento es muy fácil e intuitivo:

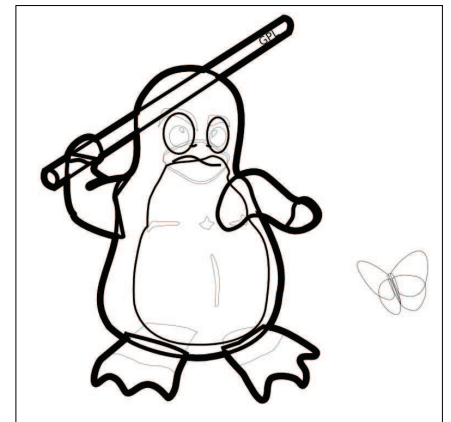


Figura 3: Gráfico de la figura 2 en modo de vista por contornos

Inkscape VS Gimp

Mucha gente confunde el verdadero fin de las aplicaciones de diseño vectorial y tiende a compararlas con las de diseño bitmap, como por ejemplo Gimp. Esto es un grave error, ya que cada una de ellas se usa para diferentes procesos pudiéndose complementar la una con la otra pero nunca suplantándose.

El diseño o retoque mediante bitmaps consiste en la manipulación (o creación) de los diferentes píxeles existentes en la imagen y su tamaño final vendrá dado por la cantidad de píxeles que esta imagen posea, por lo tanto Gimp es ideal para realizar ajustes (montajes, variaciones de color, etc) a tus fotografías o para diseñar algo cuyo tamaño final sepamos de manera aproximada. Sin embargo, si quisiéramos aumentar drásticamente el tamaño de nuestro trabajo nos encontraremos con que el resultado final es muy decepcionante (ver Figura 4) ya que pierde toda definición existente al tener que “inventarse” el programa los nuevos píxeles necesarios para tal redimensión.

Por otro lado, el diseño vectorial consiste en la manipulación (o creación) de diferentes nodos, totalmente independientes de la resolución, que forman un gráfico y su tamaño final es indiferente puesto que al no estar compuestos éstos de píxeles sino de vectores (fórmulas matemáticas) podemos aumentar o disminuirlos sin perder ni un ápice de definición (ver Figura 4), incluso llevándolos a tamaños extremos como la fachada de un edificio. Por el contrario si quisiéramos retocar una imagen nos sería imposible hacerlo con él, ya que aparte de poder incrustar gráficos bitmaps en nuestros documentos poco más se puede hacer relacionado con la manipulación de píxeles.

En resumen, si quieres retocar una imagen o realizar un diseño con diferentes fotografías, sin duda alguna, Gimp es el elegido mientras que si quieres realizar diseños o ilustraciones mediante trazos, como suele ser el caso de logotipos, identidades corporativas dibujos, y que pueden ser redimensionadas sin problemas, tu elección es Inkscape.



Figura 4: En esta imagen hemos aumentado drásticamente el tamaño de 1 gráfico, en la parte izquierda en su versión vectorial y en la derecha en la de mapa de bits.

1. Colocamos la figura en cuyo interior queremos incrustar otro elemento u obtener la forma de éste por encima, solapando el elemento que vamos a modificar.

2. Seleccionamos ambos objetos.

3. Hacemos click en el menú objeto y ahí en Clip - Establecer.

4. Listo.

Con esto conseguimos que la figura o imagen situada por debajo tome la forma de la que estaba situada por encima; es como si hubiésemos recortado con unas tijeras el elemento que estaba por debajo con la forma del que teníamos justo en su parte superior. Por último, si quisieramos mantener las líneas de nuestro objeto, tan sólo bastaría con haber creado un duplicado sin relleno previamente y obteniendo de esta manera el efecto deseado, pareciendo que la figura está incrustada en el interior de la que duplicamos.

Máscaras

El concepto de las máscaras es muy parecido al de los Clips, con la única excepción de que el objeto de la parte superior determinará, basándonos en su color (si éste es negro la opacidad será del 0%, si es blanco del 100% y sus valores intermedios, de 0 a 255, harán el resto de las opacidades), el grado de transparencia del objeto inferior al que vamos a realizarle la máscara. Es por esto que importará muchísimo el color del objeto que usaremos como máscara y que si no

usamos una escala de grises, Inkscape lo hará en base al valor de su luminosidad (sería el paso equivalente a pasar este color a escala de grises); también hay que tener en cuenta que podemos usar degradados permitiéndonos de esta forma obtener imágenes que vayan fundiéndose.

Para aplicar una máscara basta con realizar los mismos pasos que hicimos para los clips cambiando, lógicamente, la opción Clip por Máscara.

Otras mejoras

Existen otras muchas mejoras añadidas, como viene siendo habitual por parte de los desarrolladores de Inkscape en cada versión que actualizan pero, por falta de espacio, no las veremos de una manera tan detallada como las anteriores. Entre otras tenemos la opción, aunque de momento editando directamente el fichero XML que los controla, de editar los atajos de teclado del programa adaptándolos a nuestro gusto. El menú efectos ha sido ligeramente remodelado para ayudar a la comprensión de la función de cada uno de ellos y ha sido activado por defecto (anteriormente teníamos que irnos al menú de configuración para activarlo). Incluye además soporte para exportación a PDF, inclusive con transparencias y por último, y no por ello menos importante, tenemos la opción de poder añadir imágenes con perfiles de color ICC a través de LittleCMS [3].

Inkscape en la vida real

Inkscape lo usaremos, claro está, para la creación de gráficos vectoriales pero os preguntareis ¿y para qué



Figura 5: Logotipo creado íntegramente con Inkscape de la asociación Linux Málaga.



Figura 5: Otro logotipo creado con Inkscape

tipo de trabajo usaremos algo así en la vida real? Pues podéis usarlo para infinidad de aplicaciones, desde la creación de iconos, cartelería, identidades corporativas (logotipos, folios de empresa, sobres, tarjetas de visita, etc), páginas webs y un sinfín más [4]. Valga como ejemplo las figuras 5 y 6 donde podemos observar 2 logotipos o en la propia web de Inkscape [5] donde encontraremos, entre otras cosas, algunos diseños de mapas para juegos o, por ejemplo, el diseño de un CD.

Conclusión

A inkscape le queda un largo camino por recorrer y aún no se considera un programa lo suficientemente maduro y estable como para usarlo profesionalmente (aunque haya gente como yo que sí lo haga) pero está en el buen camino y es una herramienta ideal para multitud de aplicaciones; tan sólo hace falta echarle ganas e imaginación al asunto. ■

RECURSOS

- [1] Especificaciones SVG del W3C:
<http://www.w3.org/Graphics/SVG/>
- [2] Descarga de Inkscape:
<http://www.inkscape.org/download.php>
- [3] Gestor de color LittleCMS:
<http://www.littlecms.com/>
- [4] Blog con ejemplos de diseños gráficos con software libre:
<http://www.yomizmo.com/portfolio>
- [5] Ejemplos de trabajos realizados con Inkscape:
<http://www.inkscape.org/showcase/index.php>