



# Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

EDIZIONE SPECIALE SERIE INKSCAPE



EDIZIONE SPECIALE  
SERIE INKSCAPE



## INKSCAPE

Volume Due Parti 8 - 14

full circle magazine non è affiliata né sostenuta dalla Canonical Ltd..

## Cos'è Full Circle

Full Circle è una rivista gratuita e indipendente, dedicata alla famiglia Ubuntu dei sistemi operativi Linux. Ogni mese pubblica utili articoli tecnici e articoli inviati dai lettori.

Full Circle ha anche un podcast di supporto, il Full Circle Podcast, con gli stessi argomenti della rivista e altre interessanti notizie.

**Si prega di notare che** questa edizione speciale viene fornita senza alcuna garanzia: né chi ha contribuito né la rivista Full Circle hanno alcuna responsabilità circa perdite di dati o danni che possano derivare ai computer o alle apparecchiature dei lettori dall'applicazione di quanto pubblicato.



# Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

## Ecco a voi un altro 'Speciale monotematico'

Continuando la nostra serie su **Inkscape** di Mark Crutch, tutti voi artisti in erba potete lavorare con le caratteristiche di tale immensa applicazione per la grafica vettoriale con questa raccolta della serie **parti 8-14**, dai numeri 68-74.

Vi preghiamo di tenere conto della data di pubblicazione: le versioni attuali di hardware e software potrebbero essere diverse rispetto ad allora. Controllate il vostro hardware e il vostro software prima di provare quanto descritto nelle guide di queste edizioni speciali. Potreste avere versioni più recenti del software installato o disponibile nei repository delle vostre distribuzioni.

**Buon divertimento!**

## Come contattarci

### Sito web:

<http://www.fullcirclemagazine.org/>

### Forum:

<http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270>

**IRC:** #fullcirclemagazine su chat.freenode.net

## Gruppo editoriale

Capo redattore: Ronnie Tucker  
(aka: RonnieTucker)  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

Webmaster: Rob Kerfia  
(aka: admin / linuxgeekery-  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org))

Modifiche e Correzioni  
Mike Kennedy, Lucas Westermann,  
Gord Campbell, Robert Orsino, Josh  
Hertel, Bert Jerred

Si ringrazia la Canonical e i tanti gruppi di traduzione nel mondo.



Gli articoli contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Ciò significa che potete adattare, copiare, distribuire e inviare gli articoli ma solo sotto le seguenti condizioni: dovete attribuire il lavoro all'autore originale in una qualche forma (almeno un nome, un'email o un indirizzo Internet) e a questa rivista col suo nome ("Full Circle Magazine") e con suo indirizzo Internet [www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org) (ma non attribuire il/gli articolo/i in alcun modo che lasci intendere che gli autori e la rivista abbiano esplicitamente autorizzato voi o l'uso che fate dell'opera). Se alterate, trasformate o create un'opera su questo lavoro dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile.

**Full Circle magazine è completamente indipendente da Canonical, lo sponsor dei progetti di Ubuntu, e i punti di vista e le opinioni espresse nella rivista non sono in alcun modo da attribuire o approvati dalla Canonical.**



# HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

## Inkscape - Parte 8

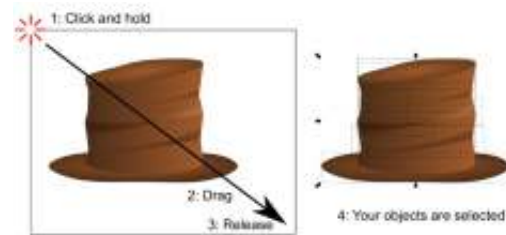
**S**e state seguendo questa serie dall'inizio adesso dovrete essere del tutto a vostro agio con ellissi, rettangoli e stelle. Dovreste essere in grado di costruire dei tracciati piuttosto complessi usando le operazioni Booleane, poi manipolarle con lo strumento Nodi. Sapete dare colori, gradienti e temi ai vostri oggetti, come anche applicare delimitatori, spessori e margini diversi ai loro contorni. In breve avete un insieme di strumenti sufficiente a creare disegni piuttosto complessi, se vorrete. In questa puntata esamineremo i modi di gestire questa complessità.

Mentre in un disegno aumenta la quantità degli oggetti, diventa sempre meno probabile che sia accettabile il manipolarli uno alla volta. Se volete scalare o ruotare il cappello del nostro pupazzo di neve, per esempio, ben presto diverrete frustrati se dovete prima manipolare il bordo, poi il lato, dopo la cima; e questo senza considerare le ombre e i riflessi che abbiamo aggiunto l'ultima volta. Un approccio di gran lunga migliore è selezionare tutte le

parti ed eseguire le vostre operazioni su di loro simultaneamente.

La volta scorsa avete imparato come selezionare due oggetti alla volta tenendo premuto MAIUSC mentre fate clic sul secondo. Se continuate a premere MAIUSC mentre fate clic su altri oggetti, ciascuno sarà aggiunto alla selezione. Premendolo mentre fare clic su un oggetto già selezionato lo rimuoverà dalla selezione. Questo approccio è utile quando volete selezionare solo alcuni oggetti o se essi sono considerevolmente distanziati con altri oggetti in mezzo.

Nel caso del nostro cappello, comunque, vi è un modo molto migliore. Gli oggetti sono raggruppati insieme strettamente il che rende facile trascinare semplicemente attorno a loro una casella di selezione come segue: fate clic e tenete premuto su un'area vuota della tela, poi trascinate il mouse in diagonale lontano dal punto di inizio. Vedrete un rettangolo, la casella di selezione, che segue il puntatore del mouse. Quando rilasciate il pulsante,

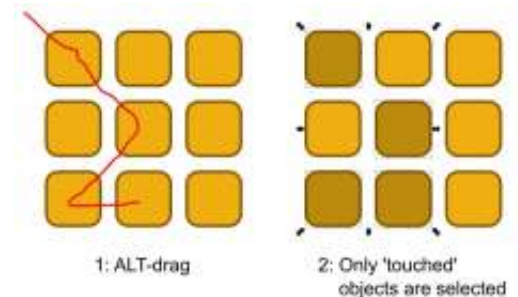


qualunque cosa dentro il rettangolo sarà selezionata.

Sfortunatamente sulla tela non c'è sempre un'area vuota nelle vicinanze. Nel caso del nostro cappello se è sul posto sopra il pupazzo di neve allora avrete probabilmente fra i piedi il rettangolo di sfondo. Se cercate di trascinare una casella di selezione iniziando su un altro oggetto finirete invece per spostare quell'altro oggetto. La risposta è tenere premuto MAIUSC mentre iniziate a trascinare il mouse, il che eviterà ad Inkscape di selezionare l'oggetto su cui avete iniziato. Ricordate MAIUSC+clic aggiungerà alla vostra selezione (o rimuoverà da essa) ma MAIUSC+trascinamento eviterà che sia aggiunto l'oggetto su cui si è fatto clic.

Con una casella di selezione, una limitazione è che essa selezionerà

soltanto oggetti che sono inclusi interamente dentro la casella. Ciò può essere un problema se avete fatto uno zoom proprio dentro, o i vostri oggetti sono troppo vicini e volete selezionare solo alcuni di loro. In questi casi potete usare la modalità di Inkscape 'seleziona col tocco': tenete premuto il tasto ALT mentre fate clic e trascinate intorno il mouse, disegnando una linea rossa mentre procedete. Quando rilasciate il pulsante del mouse qualunque oggetto che sarà toccato dalla linea



rossa verrà selezionato. Se volete aggiungere alla selezione esistente, tenete premuto anche MAIUSC.

Su molti sistemi Linux scoprirete rapidamente un problemino se cercate di usare ALT-trascinamento per la modalità selezione col tocco: spesso i gestori di finestre usano

ALT-trascinamento come modo per spostare in giro la finestra senza dover trascinare la barra del titolo, il che evita che ALT-trascinamento funzioni in Inkscape. Vi sono tre modi di occuparsi questa limitazione:

- Disabilitare l'opzione ALT-trascinamento nelle preferenze del vostro gestore di finestre. Ciò non è sempre facile da fare e di solito avrà l'effetto collaterale di disabilitarlo per tutte le finestre da tutte le applicazioni, non solo da Inkscape.
- Tenere premuto il tasto SUPER (così viene teoricamente chiamato nel mondo Linux ma probabilmente lo conoscete meglio come tasto WINDOWS) in aggiunta a ALT o MAIUSC-ALT.
- Iniziare a trascinare o MAIUSC-trascinamento mentre state trascinando una casella di selezione, poi premere ALT per cambiare alla modalità selezione col tocco durante il processo. Potete premere e rilasciare ALT tanto spesso quanto volete durante questo processo; è soltanto quando il pulsante del mouse viene rilasciato che Inkscape controllerà per determinare se usare la casella di selezione o la modalità selezione col tocco.

Con parecchi oggetti selezionati, è il momento di combinarli in un 'gruppo' usando l'icona della barra degli strumenti, la scorciatoia CTRL-G o selezionando la voce del menù Object>Group. Adesso potete spostare, scalare, deformare e ruotare tutti gli oggetti come se fossero un singolo oggetto. Questo rende facile combinare le forme separate che fanno una singola entità, come il cappello del nostro pupazzo di neve. Potete anche creare un gruppo che contenga un solo oggetto ma di solito il raggruppamento viene utilizzato per rendere più facile lavorare con



parecchi oggetti che formano una singola parte della vostra immagine.

Spesso vorrete modificare un oggetto che è nel vostro gruppo. Un approccio è selezionare il gruppo, poi usare Object>Ungroup (CTRL-MAISC-G) o il pulsante Ungroup sulla barra degli strumenti (mostrato a sinistra) per scomporre il gruppo nelle sue parti costituenti. Dopo aver modificato il vostro oggetto potete raggrupparli di nuovo. Di solito è vantaggioso modificare un oggetto senza la trafila di dividere e poi riunire dopo, così Inkscape vi permette di 'influenzare' un gruppo per lavorare direttamente coi suoi



contenuti. Il modo più veloce di influenzare un gruppo è semplicemente fare doppio clic su di esso, sebbene vi sia un'opzione in fondo al menù contestuale del tasto destro per 'Enter Group g#20'. Inkscape assegna un identificatore unico a un gruppo, così questa voce di menù sarà leggermente diversa per ciascuno di loro.

Una volta che avete influenzato un gruppo sarete liberi di modificare individualmente i suoi contenuti. La barra di stato vi mostrerà quando siete dentro un gruppo piazzando temporaneamente il suo ID nel pop-up dei livelli, a destra delle impostazioni riempimento contorno e opacità (mostrati sopra).

Avendo inserito un gruppo, qualunque oggetto che incolliate dagli appunti sarà aggiunto ai contenuti di quel gruppo, come lo sarà qualunque nuovo oggetto create. Vi sono vari modi di uscire da un gruppo ma il più comune è semplicemente selezionare un oggetto che sia all'esterno del gruppo. Potete anche fare doppio clic su un'area vuota della tela se non volete selezionare qualcos'altro o

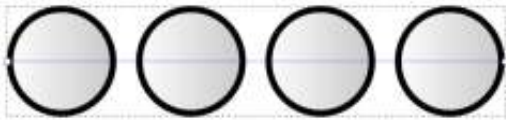
selezionare 'Go to Parent' dal menù contestuale.

In aggiunta a spostare e trasformare un gruppo, potete anche aggiustare le sue impostazioni riempimento e contorno. Impostare riempimento e contorno applicherà questi valori ad ogni oggetto nel gruppo, come lo farà un cambiamento alla larghezza del contorno. Sfortunatamente nessuno degli altri attributi di stile della linea può essere sistemato così, quindi se volete che tutti gli oggetti nel vostro gruppo abbiano un contorno tratteggiato avrete bisogno di influenzare il gruppo e di sistemare ciascuno individualmente.

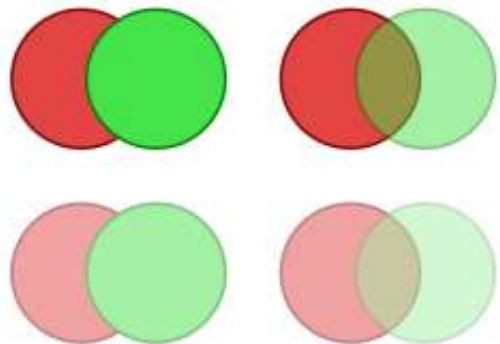
Impostare un colore uniforme per il riempimento e contorno di un gruppo fa esattamente ciò che potreste aspettarvi. Ma provate a impostare un gradiente o un motivo per l'intero gruppo e potreste rimanere un po' sorpresi del risultato. Supponete di volere applicare un gradiente dal bianco al nero lungo una quantità di oggetti: potreste essere tentati di raggrupparli e poi applicare il gradiente al gruppo. Questo è l'effettivo risultato che



otterreste:



Come potete vedere, sebbene i passaggi del gradiente coprano l'intera larghezza del gruppo. Inkscape in effetti ha usato solo una piccola porzione di esso, la quantità coperta dal primo oggetto, e poi ha ripetuto quella piccola quantità per ogni altro oggetto nel gruppo. Così invece di bianco al nero attraverso quattro oggetti, otteniamo bianco al grigio attraverso un oggetto, che quindi viene utilizzato anche per gli altri tre. Lo stesso problema si applica ai motivi: ciascun oggetto ha applicata una copia del motivo del primo, piuttosto che vi sia un motivo che copre l'intero gruppo. Vi è una risposta a entrambe questi problemi in forma del fissaggio ma è un argomento più complesso, da



trattare in un altro giorno.

La sezione in basso della finestra 'Fill and Stroke' ha un effetto a livello di gruppo. Se impostate l'opacità o la sfocatura per un gruppo, essa si applica all'intero gruppo come un oggetto singolo. Questo in aggiunta ad qualunque opacità o sfocatura che sia stata applicata agli oggetti individuali, il che vi consente di creare complesse combinazioni di effetti. In questa immagine la fila in cima mostra due gruppi, uno con nessuna opacità sui suoi oggetti e uno con il cerchio verde impostato a 50% di opacità. La fila sotto mostra cosa accade quando applicate anche una opacità del 50% al gruppo stesso.

Piuttosto che applicare l'opacità a ciascun oggetto individuale, come farebbe un colore uniforme, i cerchi mantengono le loro opacità individuali e poi l'opacità del gruppo viene applicata all'intero. Le stesse regole si applicano per la sfocatura: vengono prima sfocati gli oggetti individuali, poi viene applicata a livello di gruppo la sfocatura all'intera raccolta.

Potrebbe sembrare contro intuitivo l'aver riempimento e contorno che influenzano i gruppi in un modo mentre sfocatura e opacità

li influenzano in un modo diverso. Nella pratica è qualcosa a cui vi abituate molto velocemente e il vantaggio artistico di avere livelli multipli di opacità e sfocatura ha maggior peso di qualunque confusione a breve termine.

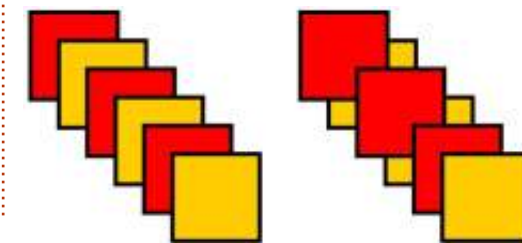
I gruppi sono impagabili per raccogliere insieme in una singola entità di facile gestione oggetti collegati, com'è il caso del cappello del pupazzo di neve al principio di questo articolo. Potrete anche creare un altro gruppo per la testa del pupazzo e un terzo per il suo corpo e le braccia. Muoverlo in giro sul vostro disegno è adesso molto più semplice dato che vi sono solo tre oggetti da selezionare e spostare, piuttosto che le dozzine che dovevate affrontare in precedenza. Ma possiamo rendere le cose ancora più semplici creando un gruppo che sia fatto dei tre gruppi esistenti. Selezionateli tutti e tre e create un gruppo nello stesso modo in cui abbiamo fatto in precedenza nell'articolo.

Con un gruppo singolo contenente tutte le parti del nostro pupazzo di neve, è banale muoverlo intorno. Se dovete aggiustare la posizione o l'angolo del suo cappello, influenzate il gruppo e potrete interagire coi tre gruppi

all'interno. Selezionate uno di questi e potete influenzarlo di nuovo per scendere fino agli oggetti individuali. Inkscape vi permette di annidare i vostri gruppi profondamente quanto volete.

Per uscire da un gruppo annidato in profondità, potete usare le stesse tecniche che per un singolo gruppo. Per fare un passo indietro di un livello alla volta dai vostri gruppi potete fare doppio clic su un area vuota della tela o utilizzare l'opzione del menù contestuale 'Go to Parent'. Per saltare direttamente a un particolare livello dovete solo fare clic su un altro oggetto o gruppo che sia a quel livello. In alternativa potete usare il pop-up dai livelli sulla barra di stato per saltare diritti a qualunque gruppo antenato o anche per ritornare a livello della pagina.

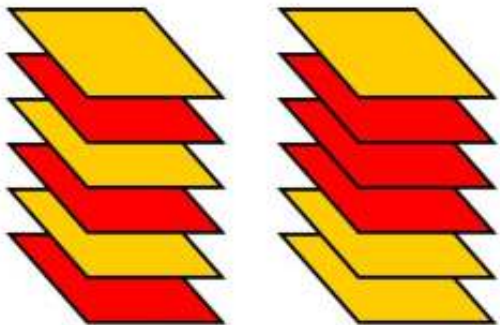
I gruppi annidati seguono le stesse regole di qualunque altro gruppo quando si tratta dei colori di riempimento e contorno, opacità e sfocatura. Impostate un colore di



riempimento su un gruppo annidato e tutti gli oggetti, non importa quanto profondamente annidati, saranno impostati a quel colore ma l'opacità e la sfocatura vengono applicati separatamente a ciascun oggetto e gruppo.

Sebbene i gruppi siano uno strumento impagabile per gestire disegni complessi, non sono senza limiti. In particolare, un gruppo occupa un singolo 'slot' nello z-order della pila, così non potete interfogliare gli oggetti da un gruppo con quelli da un altro. In questa immagine ho disegnato una serie di quadrati intervallati sulla sinistra. L'immagine a destra mostra il risultato del combinare in un gruppo solo i quadrati rossi: l'intero gruppo prende solo un intero slot nello z-order occupando lo stesso slot come l'oggetto in cima nel gruppo.

Se immaginate questi oggetti



come una pila di fogli di carta, è un po' più ovvio cosa è successo. L'immagine seguente mostra i fogli intervallati impilati in cima a ciascun altro, seguita dalla riorganizzazione dello z-order una volta che i fogli rossi vengono raggruppati insieme.

Se selezionate un gruppo potete modificare lo z-order degli oggetti ma solo relativamente l'uno all'altro. Il gruppo come intero prenderà solo un singolo slot. In questo caso significa che i tre fogli rossi sono indivisibili; non potete neanche spostare tra loro uno dei fogli arancio senza o dividere i fogli rossi o spostare anche il foglio arancio dentro il gruppo. Questa limitazione vi impedirà di creare dei gruppi che possano essere utili altrimenti (una corda che strisci attorno sia al davanti che al retro di un altro oggetto non potrebbe essere raggruppata come oggetto singolo) ma in molti altri casi i gruppi semplificheranno significativamente il vostro utilizzo di Inkscape.



**Mark** utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su: <http://www.peppertop.com/>

## CODEWORD

Ogni numero nella griglia è il "codice" di una lettera dell'alfabeto. Quindi il numero "2" può corrispondere alla lettera "L", per esempio. Tutti, eccetto i codeword difficili, hanno alcune lettere per iniziare.

11	12	10	10	8	10	7	6		7	20	6	14
	10		9		17		4		10		17	
26	17	8	14	10	7		22	14	6	10	8	26
	3		24		8	10	14		10		3	
2	10	17	8		24		12	22	15	13	10	21
	15				5				14			
14	6	10	14	6	10		4	22	6	14	10	21
			10				10				15	
22	4	25	17	19	14		21		1	10	14	6
	20		19		24	21	21		10		11	
17	19	23	20	22	14		8	22	4	25	22	21
	18		25		10		10		4		15	
20	6	10	6		4	17	7	14	16	7	10	21
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z												

Le soluzioni sono nella terz'ultima pagina.

I giochi sono copyright, e gentilmente forniti da, **The Puzzle Club** - [www.thepuzzleclub.com](http://www.thepuzzleclub.com)



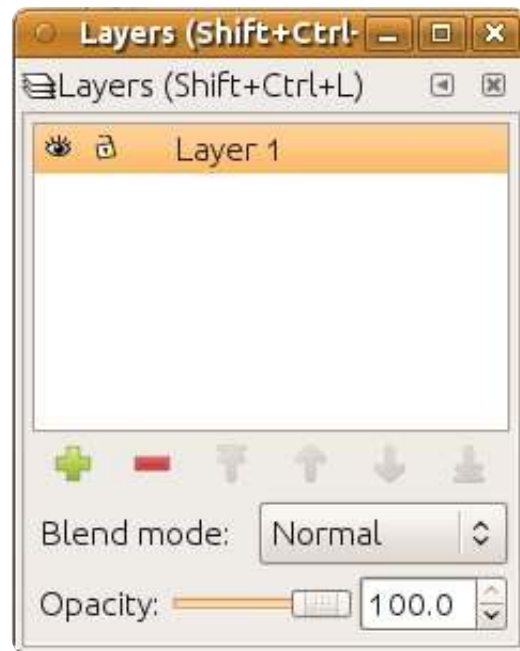


# HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

## Inkscape - Parte 9

**A**vendo trattato l'uso dei gruppi in Inkscape, ci sposteremo adesso sui 'livelli' – che sono proprio come i gruppi ma con un'interfaccia diversa per manipolarli. Vi è una buona ragione per le similarità tra gruppi e livelli: il formato SVG non ha un concetto di livelli così Inkscape, di fatto, implementa ciascun livello come un gruppo con alcune parti extra di dati personalizzati.



Vi sono tre parti dell'interfaccia di Inkscape che vengono utilizzate per gestire i livelli: il menù Layer, una sotto

finestra dedicata Layers e alcuni strumenti ad accesso rapido nella barra di stato in fondo alla schermata. Cominciamo con la sotto finestra Layers che può essere aperta tramite la voce di menù Layer>Layers, premendo CTRL-MAIUSC-L o utilizzando il pulsante View Layers sulla  barra degli strumenti.

La finestra livelli è abbastanza scarsa, consistendo di un elenco di livelli in cima e di alcuni pulsanti e altri widget al fondo. Per un nuovo file sarà presente solo un singolo livello, chiamato di solito "Layer 1". Create alcuni oggetti nel vostro disegno ed essi diverranno parte di quel livello. Adesso provate a fare clic sulla piccola icona, l'occhio a sinistra del "Layer 1" e vi accorgete che i vostri oggetti svaniscono. Fate di nuovo clic su di essa e riappariranno. Fate clic sull'icona della catena e vi verrà impedito di fare qualunque cambiamento agli oggetti nel livello. Un secondo clic sbloccherà il



livello.

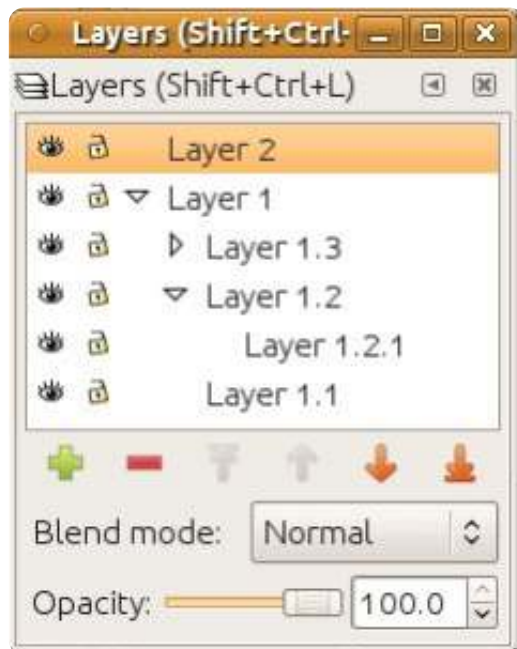
Vi sono parecchi modi di creare un nuovo livello ma il più ovvio è semplicemente fare clic sul pulsante verde + in fondo alla finestra Layers. Vi sarà suggerito di dare un nome al livello e di scegliere una posizione per esso. Per adesso chiamiamo il nostro nuovo livello "Layer 2" e posizioniamolo sopra il livello attuale.

La finestra Layers dovrebbe apparire proprio come vi aspettate, con due voci: "Layer 2" è in cima all'elenco e "Layer 1" è sotto di esso. L'ordine dei livelli nella finestra rappresenta il loro z-index all'interno del disegno cosicché i livelli più in basso nell'elenco appariranno indietro ai livelli che sono più in alto nell'elenco. Controllate che "Layer 2" sia selezionato e disegnate degli altri oggetti assicurandovi che si sovrappongano agli oggetti precedenti del "Layer 1" e che siano in un colore adeguatamente contrastante. Dovreste essere in grado di vedere che i vostri nuovi oggetti vengono sempre disegnati sopra i vecchi oggetti. Utilizzando le icone freccia in fondo alla finestra Layers potete riordinare i vostri livelli, il che a sua volta altera lo z-index

degli oggetti nel vostro disegno. Ricorderete che i contenuti dei gruppi non possono essere interfogliati, con ciascun gruppo che occupa un singolo "slot" nello z-index. La stessa cosa si applica ai livelli: potete spostarli l'uno rispetto a un altro ma i loro contenuti non si possono mescolare.

Quando create un nuovo livello potete usare il pop-up Position per scegliere se il nuovo livello deve stare sopra o sotto il livello attuale. Vi è anche una terza opzione, quella di renderlo un sub livello dell'attuale livello. I sub livelli appaiono nella finestra sotto il loro livello genitore, leggermente indentati. Il genitore acquista una piccola icona a triangolo che può essere usata per mostrare o nascondere l'elenco dei sotto livelli. Allo stesso modo dei gruppi che possono essere profondamente annidati, così è possibile aggiungere sub livelli ai sub livelli – sebbene andare a fondo di due o tre livelli è possibile che, più che aiutare, confonda. Quest'immagine mostra il nostro "Layer 1" con l'aggiunta di tre sub livelli, due dei quali hanno anche loro dei sub livelli, uno dei quali è compresso usando il pulsante a triangolo:





L'ordine dei sub livelli all'interno della finestra segue le stesse regole come per i livelli normali: più in basso è il sub livello nella finestra, più in basso saranno nel disegno i suoi contenuti nello z-index. Da ciò ne segue che il contenuto di un sub livello apparirà sempre sotto qualunque contenuto nel suo livello genitore. Sebbene ciò abbia un senso logico, spesso non è ciò che desiderate da un punto di vista artistico, così trovo che il migliore approccio nell'usare i sub livelli sia semplicemente mantenere vuoto da oggetti il livello genitore e costruire un sub livello aggiuntivo sotto gli altri per tenere qualunque contenuto di sfondo.



Il vantaggio più grosso dei sub livelli è quello di nascondere subito parecchie parti di una immagine con rapidità. Considerando il nostro pupazzo di neve delle puntate precedenti, potreste facilmente costruire un livello genitore per contenere il pupazzo di neve come un intero, con parecchi sub-livelli per ciascuna parte del suo corpo. Adesso avete la capacità di nascondere o bloccare le sue parti individuali utilizzando le icone accanto a ciascun



sub livello o di nascondere o bloccare rapidamente l'intero personaggio usando le icone per mezzo del livello genitore.

Ricorderete che la puntata precedente suggeriva di raggruppare insieme le varie parti del pupazzo di neve per creare un singolo oggetto che potete muovere intorno con facilità. Allora cosa è meglio, il raggruppare o usare i livelli? Come è spesso il caso, la

risposta è "dipende". Per qualcosa come il pupazzo di neve tenderei ad utilizzare i gruppi: la capacità di spostare l'intero personaggio come una cosa sola è di solito più utile della capacità nascondere. Per lo sfondo dell'immagine (la neve, il cielo, le stelle) probabilmente userei un livello: è improbabile che spostiate molto lo sfondo ma potreste volerlo nascondere, quando lavorate sul pupazzo di neve, o bloccarlo per evitare che, accidentalmente, venga modificato una volta che ne siete contenti.

Guardiamo ad un esempio del mondo reale (mostrato sotto). Questa è una striscia di fumetto che ho disegnato nel 2010, insieme alla corrispondente finestra Layers. Potete scaricare il file sorgente di Inkscape dall'URL alla fine dell'articolo.



Lavorando dal livello in cima verso il basso, dapprima abbiamo un livello Frame che è bloccato. Questo è un bordo nero spesso che sta come livello più alto in molti dei miei fumetti e nasconde le estremità delle linee che si estendono fuori dall'immagine principale, cosicché non devo stare così attento quando disegno oggetti vicino ai bordi della scena. Dopo vi è il livello testo che contiene sia la didascalia per questo fumetto sia la casella in cui essa



sta. Anche quel livello è bloccato per evitare che possa spostarlo accidentalmente quando modifico altre parti del fumetto.



Sotto quello c'è il livello Content. In molti dei miei fumetti questo viene usato come un livello normale a sé stante, con tutti i personaggi principali e gli oggetti che vengono piazzati direttamente entro di esso. In questo caso, volevo essere in grado di nascondere varie parti del disegno mentre stavo lavorando su di esso, così il livello Content è solo un contenitore per vari sub-livelli. Dentro ciascuno di

questi sub-livelli gli oggetti sono raggruppati, cosicché il livello Towers contiene tre gruppi, uno per ciascun livello. Ciò mi ha consentito di spostare ciascuna torre individualmente, sebbene ancora mi dia l'opzione di nascondere all'istante.

Il livello Background contiene tutto il resto che è visibile all'interno dell'immagine del fumetto, inclusi le pareti dell'arena e l'orizzonte collinare. Il livello Border, ancora una volta bloccato, contiene un bordo comune che utilizzo coi miei fumetti che contiene informazioni sulla licenza, l'URL del mio sito web e un'ombra proiettata.

Questi ultimi due livelli sono particolarmente interessanti perché entrambi contengono oggetti pesantemente sfumati. Le sfumature sono implementate come filtri SVG, che saranno trattati in un articolo futuro, ma a questo stadio è utile sapere che i filtri possono essere matematicamente intensivi e possono rallentare significativamente la velocità di rendering di Inkscape. Uno dei modi migliori di evitare questo rallentamento è nascondere il livello che contiene gli oggetti filtrati. Inkscape non deve disegnarli, così non fa le operazioni matematiche richieste e può rappresentare la vostra immagine

molto più rapidamente.

Quando disegnate un'immagine complessa, potreste scoprire che dovete spostare gli oggetti tra i livelli. Ciò non può essere fatto dalla finestra livelli ma è gestito, invece, dal menù Layer o da una scorciatoia da tastiera. Selezionate gli oggetti che volete spostare e usate Layer>Move Selection to layer Above (MAIUSC+ PaginaSu) o Layer>Move Selection to Layer Below (MAIUSC+ PaginaGiù).

Un'altra opzione che vedrete nel menù Layer è Duplicate Current Layer. Questa, non soltanto duplica il livello stesso ma anche tutti gli oggetti dentro il livello, incluso qualunque sub livello e i suoi contenuti. Poiché gli oggetti duplicati appaiono direttamente in cima agli originali, non è sempre ovvio che siano state create delle copie, così siate un po' attenti quando usate questa opzione. Potete anche duplicare i livelli direttamente dentro la finestra Layers utilizzando il menù contestuale sul nome del livello. Sebbene il menù contestuale offra un'opzione "Rename Layer...", di solito è più facile fare clic sul nome di un livello selezionato che si trasforma in un campo modificabile.

Una strana omissione dal menù contestuale è l'opzione per eliminare

un livello. Questa è disponibile tramite la voce di menù Layer>Delete Current Layer o dal pulsante rosso meno nella finestra. Attenti che questo cancellerà il livello e tutto all'interno di esso, incluso i sub-livelli, senza nessun ulteriore suggerimento. Se eliminate inavvertitamente un livello dopo non tutto è perduto, dato che Edit>Undo (CTRL+Z) lo ripristinerà.

Terminiamo il nostro tour della finestra Layers con i controlli al fondo. Il regolatore Opacity funziona alla stessa maniera di quello nella finestra Fill and Stroke ma si applica a tutti gli oggetti nel livello selezionato. È ancora un altro dei molti modi di Inkscape di rendere invisibili gli oggetti.

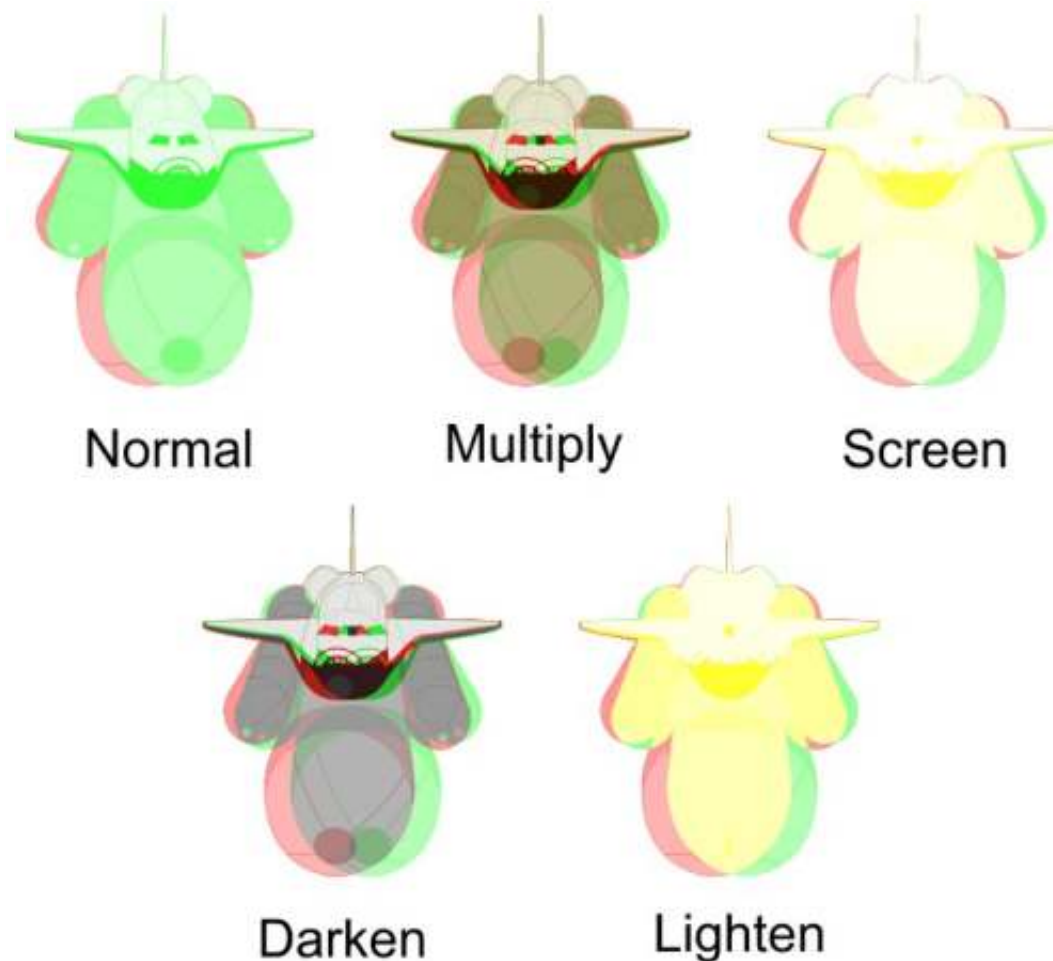
Il pop-up Blend Mode definisce come viene disegnato il livello selezionato rispetto ai livelli sotto di esso. Proprio come il regolatore Blur nella finestra Fill and Stroke, è di fatto una scorciatoia per aggiungere un filtro. Le modalità di miscela offerte sono Normal, Multiply, Screen, Darken e Lighten, sebbene raramente vi sia molta ragione di usare qualunque altra al di fuori di Normal. So di un artista che mette tutte le ombre delle sue immagini dentro un singolo livello che è impostato a Multiply e ho anche usato la modalità Multiple per produrre una immagine anagifo in 3D dello space

shuttle. In questa immagine ho usato quell'anaglifo space shuttle per dimostrare le differenze tra le modalità di miscela ma l'effetto reale prodotto dipende altamente dai colori con cui cominciate.

Vi è rimasto un solo aspetto da menzionare della gestione del livello: il menù pop-up sulla barra di stato. Questo vi consente di cambiare rapidamente tra i livelli e di nascondere, mostrare, bloccare o sbloccare il livello attuale utilizzando i pulsanti alla sinistra del pop-up.



La puntata precedente ha presentato questo pop-up nel contesto della gestione dei gruppi. Questo è un effetto collaterale del fatto che i livelli sono solo dei gruppi con un po' di meta dati extra. In questo caso il nome sul pulsante sarà in effetti l'ID interno del gruppo e potete usare il menù per uscire da un gruppo cambiando a un gruppo genitore o direttamente a un livello interamente diverso. Ciò può essere particolarmente utile se vi trovate in una raccolta di gruppi profondamente annidata dato che esso provvede un meccanismo per saltare indietro di parecchi passi alla volta.



Attenti, comunque, che usare i pulsanti Hide o Lock quando avete selezionato un gruppo può essere pericoloso, risultando in gruppi nascosti che non potrete rivelare facilmente o gruppi bloccati che non potrete sbloccare prontamente. Per questa

essere scaricati da:  
<http://www.peppertop.com/fc/>



ragione tendo a usare soltanto i pulsanti Hide e Lock nella finestra Layers o almeno, prima di usarli dalla barra di stato, controllo due volte di non essere dentro un gruppo.

### Collegamenti

I fumetti usati in questo tutorial, più i loro file sorgente di Inkscape, possono



**Mark** utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su:  
<http://www.peppertop.com/>



# HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

## Inkscape - Parte 10

La dispensa precedente includeva una striscia a fumetti realizzata con Inkscape utilizzando tracciati, ellissi e rettangoli con colori uniformi e gradienti, tutti elementi che sono già stati trattati in questa serie. Ma includeva anche un altro tipo di oggetto che è un elemento essenziale di molte immagini: il testo.

Creare oggetti di testo in Inkscape non è difficile ma presuppone alcuni avvertimenti che possono far toppare facilmente i principianti. Alcuni di questi sono comuni a tutti i programmi di grafica vettoriale, ma il primo problema che probabilmente affronterete è peculiare di Inkscape e implica una breve lezione di storia...

Il formato di file nativo di Inkscape è SVG, un formato aperto specificato dal World Wide Web Consortium (W3C). Utilizzando un formato aperto, Inkscape crea file che possono essere visualizzati e modificati, almeno in una certa misura, in una vasta gamma di applicazioni. Questo è un beneficio enorme per l'utente, i cui file non vengono vincolati ad essere usati solo con Inkscape, ma ha lo svantaggio che gli sviluppatori di Inkscape hanno poco

controllo diretto su ciò che è in grado di modificare la specifica e ciò che non lo è.

La prima versione della specifica SVG è stata rilasciata nel 2001, seguita dalla versione 1.1 nel 2003. Dopo di che, sono passati parecchi anni di lavoro sulla versione 1.2, al fine di includere molte aggiunte e miglioramenti, incluse estensioni per supportare i testi che vanno a capo riposizionandosi per riempire il proprio contenitore. Gli sviluppatori di Inkscape hanno impiegato parecchio tempo a implementare il supporto per questo formato di "testo dinamico", anticipando completamente il suo rilascio ufficiale nel nuovo standard SVG.

Poi SVG 1.2 è avvizzito ed è morto. Non è mai diventato uno standard e fino ad oggi - 8 anni dopo! - SVG 1.1 è ancora l'ultima versione ufficiale delle specifiche SVG. Ciò ha lasciato ad Inkscape la capacità di creare oggetti che sono compatibili con una specifica di fatto abortita ma, dato che questa caratteristica è stata inserita in una versione di rilascio del software, essa infrangerebbe la compatibilità con i file

degli utenti qualora il codice fosse semplicemente omissso. Gli sviluppatori di Inkscape hanno preso la decisione pragmatica di lasciare al suo posto la caratteristica "Flowed Text" (Testo Dinamico), anche se usarla creerà file che altre applicazioni non comprenderanno completamente.

Come risultato di questo problema storico, Inkscape può creare testo in due forme differenti: il tipo SVG 1.1, che non si riposiziona automaticamente nel suo contenitore (al quale mi riferirò come Testo SVG) e il tipo SVG 1.2 che si riposiziona (Testo Dinamico), ma che non è conforme alla specifica SVG. Il problema sorge perché è fin troppo facile creare accidentalmente del Testo Dinamico, specialmente se avete esperienze precedenti con altre applicazioni grafiche.

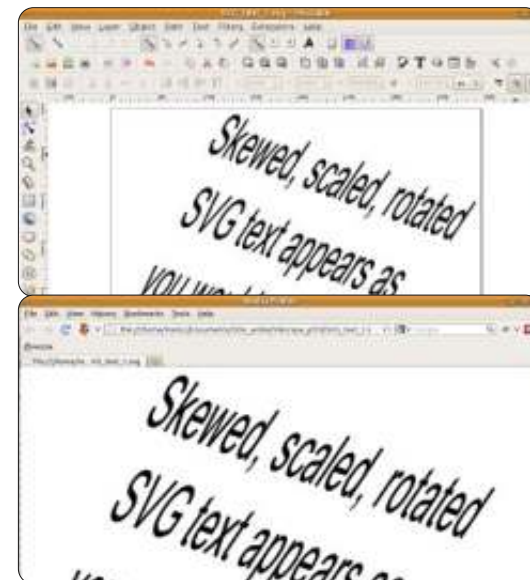


Andiamo sul pratico e creiamo davvero del testo.

Per prima cosa selezioniamo lo strumento Text facendo clic sulla sua icona nella tavolozza degli strumenti o premendo "T" o F8.

Adesso, fate clic dentro la finestra di disegno e iniziate a digitare. Se non

riuscite a vedere niente, controllate tramite la barra di stato che le vostre impostazioni di colore e opacità abbiano un senso. Congratulazioni, avete appena creato del Testo SVG. Se ritornate allo strumento Select utilizzando la tavolozza degli strumenti o il tasto F1, potrete spostare, scalare, deformare e ruotare il vostro oggetto di testo allo stesso modo di qualunque altro elemento SVG. Poiché questo tipo di oggetto testo è conforme a SVG 1.1, esso può essere visualizzato o modificato da varie altre applicazioni. Come potete vedere da questa immagine, anche il deformare e il ruotare l'oggetto di testo in Inkscape (destra) non è sufficiente per impedirne

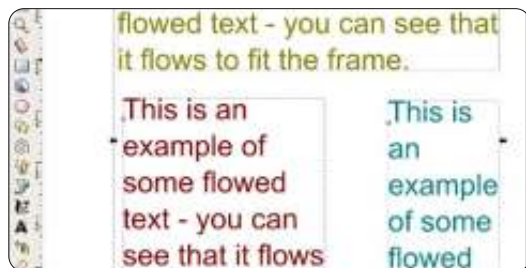




la visualizzazione in Firefox (sinistra):

Alcune altre applicazioni grafiche richiedono che trascini un rettangolo sulla tela per contenere il vostro testo. Ciò è comune specialmente nei programmi di impaginazione come Scribus, dove quasi tutto viene definito disegnando una cornice che possa contenerlo. Potete farlo anche in Inkscape; selezionate lo strumento Text, poi fate clic e trascinate un rettangolo sulla tela prima di digitare. Adesso avete creato un oggetto Testo Dinamico. Con lo strumento Text ancora attivo e l'oggetto Testo Dinamico selezionato, dovrete vedere una piccola maniglia quadrata in basso a sinistra della cornice del testo.

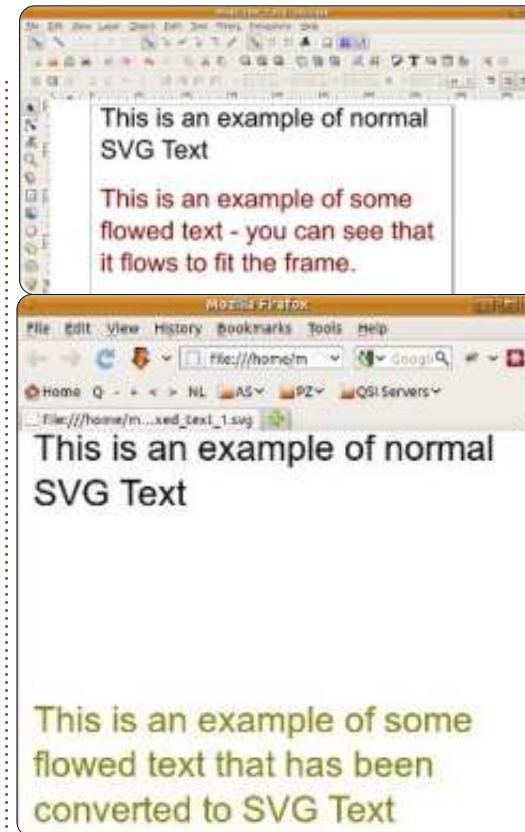
Muovendo questa maniglia potete cambiare dimensione e forma della vostra cornice e il testo si riposiziona automaticamente. L'immagine seguente mostra lo stesso oggetto Testo Dinamico duplicato un paio di volte in Inkscape. Le copie sono state modificate solo nella dimensione della loro cornice e potete facilmente vedere che il testo si è spostato tutt'attorno e,



nel caso della cornice in basso a destra, è stato troncato in automatico:

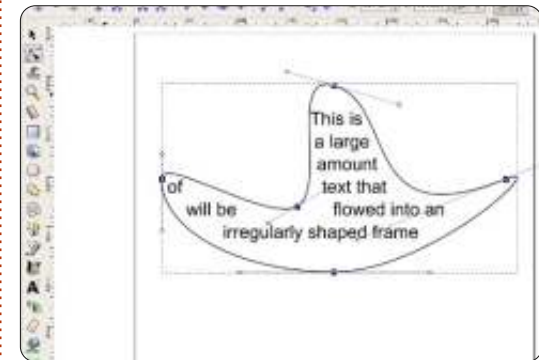
Se carichiamo questo file SVG dentro Firefox il risultato è una pagina vuota. Firefox ignora completamente il Testo Dinamico e lo stesso vale per quasi tutte le altre applicazioni. Ricordate, la differenza tra creare Testo SVG e Testo Dinamico è semplice quanto fare solo clic o clic&trascina. Se voleste usare i vostri file SVG in altre applicazioni, dovrete fare quasi sempre solo clic quando create i vostri oggetti di testo. Se siete in dubbio, selezionate il vostro oggetto di testo e controllate la barra di stato che vi descriverà l'oggetto o come "Text", o come "Flowed Text".

A dispetto del tono dei precedenti pochi paragrafi, vi sono a volte valide ragioni per usare il Testo Dinamico. Se non volete utilizzare il vostro file Inkscape in un'altra applicazione, allora la presenza di codice SVG non standard non vi influenzerà. Anche se volete usare il vostro file SVG altrove, a volte può essere più facile creare Testo Dinamico durante la fase di disegno e poi convertirlo in testo SVG utilizzando Text > Convert alla voce di menù Text soltanto prima di salvare la versione finale del vostro file. Caricare il file dentro Firefox vi darà esattamente il risultato atteso:

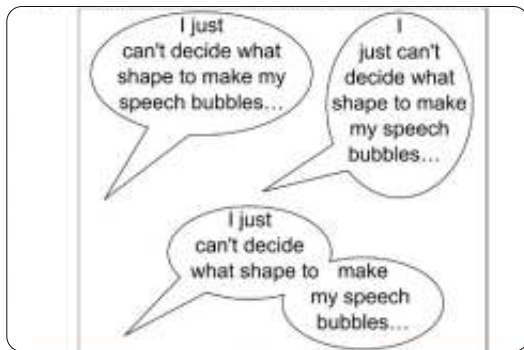


Il vero vantaggio del Testo Dinamico in Inkscape è che esso può riposizionarsi in forme che non siano semplici rettangoli. Per prima cosa vi servirà una forma affinché il testo vi si riposizioni dentro: questa può essere una qualsiasi delle primitive semplici di Inkscape come rettangoli, ellissi e stelle, oppure un elemento tracciato che vi consenta di creare forme complesse utilizzando tutte le operazioni Booleane e gli strumenti per modificare i nodi che sono stati descritti negli articoli precedenti. Comunque deve essere un oggetto singolo, non può essere un

gruppo. Vi servirà anche del testo ma a questo stadio non importa se create Testo SVG o Testo Dinamico. Selezionate sia la vostra forma che il testo e poi usate il Text>Flow nel menù Frame per eseguire la magia. Notate che ora la barra di stato descrive il vostro oggetto testo come "Linked flowed text" e che potete modificare la vostra forma tante volte desiderate, con il testo che si riposiziona per adattarsi:

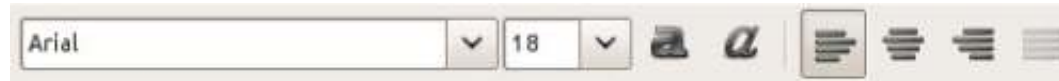


Come con il normale Testo Dinamico, questo non sarà digerito da altre applicazioni SVG. Potete usare ancora Text>Convert to Text, sebbene con tracciati molto complessi potreste scoprire che il testo si sposta di molto durante la conversione. Nonostante tutto, per le etichette e i fumetti per dialoghi, la capacità di cambiare la forma dei vostri contenitori e avere il testo che si riposiziona per adattarsi, può essere un vero salva tempo.



Adesso che sapete come creare oggetti testo di base nelle loro varie forme, è il momento di esercitare un po' più di controllo sullo stile delle vostre parole. Più comunemente, vorrete scegliere un font adatto, impostarne la dimensione e magari cambiarne la giustificazione. Tutte queste opzioni sono disponibili dalla Tool Control Bar (barra di controllo degli strumenti) e, sebbene possano essere cambiati in qualunque momento, è spesso più facile impostarli prima di fare clic (o clic-trascina) per collocare il vostro cursore del testo, per evitare problemi di erronea messa a fuoco del testo quando iniziate a digitare.

Il menù a discesa a sinistra della barra degli strumenti vi permette di selezionare un font. Inkscape sa essere un po' esigente in fatto di font, così potreste scoprire che alcuni font del vostro sistema non sono disponibili, specialmente quelli che non sono stati creati da fonderia tipografica professionale. C'è anche un problemino



occasionale che può capitare quando aprite per la prima volta questo menù: Inkscape ne mostra una versione accorciata, con elencati solo alcuni font. Se accade ciò, basta fare clic lontano dal menù per chiuderlo e poi riaprirlo. Infine, potreste scoprire che alcuni font semplicemente si rifiutano di rimanere selezionati quando sono scelti da questo menù. Solitamente, ho questo problema con "Arial Black" che Inkscape immediatamente rimpiazza con una versione grassetto di "Arial". In questo caso, potete usare la sotto finestra "Text and Font" dal menù Text per selezionare quel carattere cocciuto, che verrà usato quando farete clic sul pulsante Apply.

Il menu a discesa della dimensione vi permette di sceglierne una tra quelle predefinite, tutte in unità di "pixel SVG". Potete anche digitare direttamente in questa casella per specificare una dimensione differente, ma non c'è modo di utilizzare qualunque altra unità. I due pulsanti che seguono sono dei pulsanti a due posizioni, utilizzati per passare alle versioni grassetto o corsivo del font selezionato, o a una versione grassetto-corsivo, se entrambi sono attivi.

Infine, vi sono quattro pulsanti per impostare la giustificazione del testo. Le giustificazioni a sinistra, centrata e a destra possono essere usate per qualunque parte di testo, ma la giustificazione completa (dove il programma cerca di allineare sia l'inizio che la fine di ogni riga) è disponibile solo per il testo dinamico. Potete convertire il testo dinamico completamente giustificato in testo SVG, il che fa un lavoro sorprendentemente buono nel mantenere la giustificazione, ma produce scompiglio con la modifica del testo sulla pagina di Inkscape, se successivamente dovete cambiarne il contenuto.

Avendo creato i vostri oggetti testo in Inkscape, potreste voler trasferire il file SVG in un'altra macchina, o postarlo online. Nel farlo, vi è una buona possibilità che vi imbattiate in un problema con i font mancanti. Il testo nei file SVG è conservato come una stringa di caratteri, insieme con delle informazioni di stile che contengono il nome del font. Se sul computer destinazione non è presente un font che abbia lo stesso nome, il software utilizzato per aprire il file lo sostituirà con un'alternativa, spesso con effetti drammatici per l'aspetto della vostra

immagine. L'immagine seguente mostra un paio di pannelli da una delle mie strisce di fumetti, prima come dovrebbe apparire usando un paio di font da fumetto commerciali e poi come appare su una Ubuntu box che non ha installati quei font.

Vi sono quattro possibili soluzioni a questo problema:

- Assicurarsi che i font richiesti siano presenti anche sulla macchina di destinazione. Ciò potrebbe non essere possibile se il computer non è vostro, o





se la licenza dei font lo proibisce.

- Non usare il formato SVG per trasferire i file ad altri sistemi. Per i miei fumetti, esporto sempre una versione PNG del file per assicurarmi che i miei lettori vedano una rappresentazione dell'immagine perfetta in ogni pixel. Esportare ad altri formati sarà il soggetto della parte 12 di questa serie.
- Usare solo font comunemente disponibili. Non è la soluzione perfetta, ma potrebbe essere fattibile in alcune circostanze. Il mio fumetto "Greys", per il quale rendo disponibili i file per il download, usa l'onnipresente font "Arial" per questa ragione. Anche con questa precauzione spesso vengono visualizzati malamente nel browser e, sebbene questo approccio renda più facile aprire i file in Inkscape, produco comunque una versione in PNG a beneficio dei lettori occasionali.
- Convertire il vostro testo in tracciato prima di salvare il file.

Quest'ultima soluzione è tanto semplice quanto selezionare il testo e poi la voce di menù Path>Object to Path. Con Inkscape 0.48 il vostro testo sarà rimpiazzato da tracciati di identico aspetto, uno per ciascuna lettera, raggruppati insieme. Le versioni precedenti producevano semplicemente un singolo tracciato composito che conteneva tutte le lettere. Una volta convertito in tracciati,

il testo è solo un'altra raccolta di forme nel vostro file SVG e non richiede più che i font siano installati.

Potrebbe sembrare una soluzione ideale ma presenta uno svantaggio: il vostro "testo" non è più un oggetto testo, così non può più essere modificato utilizzando lo strumento Text in Inkscape. Se decidete di usare questo approccio, vi raccomando di effettuare la conversione in tracciati più tardi possibile. Dovreste fare anche una copia dell'oggetto testo prima di farlo, nel caso abbiate bisogno di modificarlo ancora in una data successiva. L'oggetto testo dovrebbe poi essere messo in un livello nascosto, o messo alle spalle di qualche altro oggetto, o reso trasparente o nascosto in qualche altra maniera così che non interferisca con la rappresentazione del file sulla macchina di destinazione.



**Mark** utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su:  
<http://www.peppertop.com/>







# HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

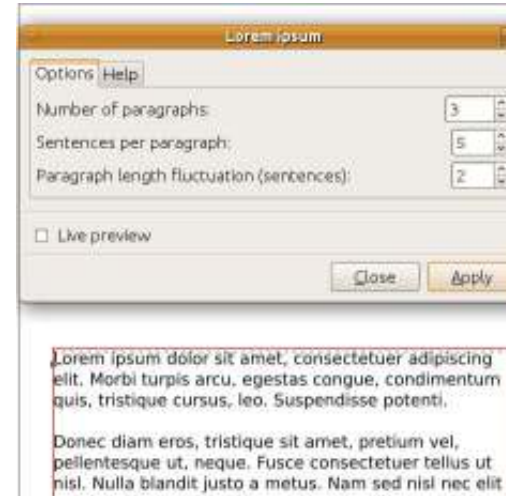
## Inkscape - Parte 11

In questa dispensa continueremo l'esame degli strumenti di testo di Inkscape. In precedenza avete appreso come creare Testo SVG (conforme alla specifica SVG 1.1 e supportato in molte altre applicazioni) e un paio di modi per creare Testo Dinamico (non compatibile con nessuna specifica ufficiale SVG quindi, in pratica, di uso ristretto all'interno di Inkscape). Qualunque genere di testo usate, quando è selezionato lo strumento Text, vi viene presentata la stessa Barra di Controllo degli Strumenti. La volta scorsa abbiamo guardato la metà sinistra di questa barra degli strumenti, dove potete selezionare un font, dimensione, stile e giustificazione.

Abbiamo usato questi controlli per scegliere le impostazioni per un intero blocco di testo alla volta ma Inkscape vi lascia anche applicare molte di esse a parole o caratteri individuali all'interno di un oggetto testo. L'ovvio uso per questo è l'enfatizzare particolari parole rendendole in grassetto, corsivo o grassetto e corsivo ma potete anche cambiare font, dimensione e colore di parti del vostro testo, nel caso ne abbiate bisogno.

Per cominciare, dovete avere del testo da modificare. Se siete a corto di idee su cosa digitare perché non provare l'estensione Lorem Ipsum, che genererà paragrafi del classico assurdo testo latino che i tipografi usano tradizionalmente come un segnaposto. Selezionate semplicemente la voce di menù Extensions > Text > Lorem Ipsum, scegliete alcuni valori dai tre campi e fate clic su Apply. Verrà creato un oggetto Testo Dinamico su un nuovo livello, con la casella dinamica impostata alle dimensioni della pagina. Potreste voler cambiare la dimensione della casella dinamica facendo doppio clic sul testo e poi muovendo la piccola maniglia a diamante in basso a destra oppure potreste farlo fluire in un nuovo oggetto usando il Text > Flow dentro il menù Frame che abbiamo guardato l'ultima volta.

Con lo strumento Text selezionato, fate clic nel testo dinamico nel punto in cui vi piacerebbe piazzare il cursore di modifica del testo (da ora in poi userò il termine indicatore per differenziarlo da cursore del mouse o dai tasti cursore



sulla tastiera). In alternativa, se lo strumento Select è attivo, potete fare solo doppio clic nel testo dinamico per posizionare l'indicatore e commutare allo strumento Text in una volta sola.

Con l'indicatore che lampeggia allegramente in mezzo al vostro testo, dovrete essere in grado di spostarlo utilizzando i tasti cursore, proprio come fareste in un editor di testo. Premere i tasti Inizio e Fine farà saltare l'indicatore rispettivamente all'inizio e alla fine della riga attuale, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si effettua uno di questi movimenti,

selezionerà l'appropriata sezione di testo. Anche il mouse ha le sue funzioni: fate clic per posizionare immediatamente l'indicatore o fate clic-trascina per selezionare una sezione contigua di testo. Doppio clic per selezionare una parola, triplo clic per selezionare un'intera riga.

Con una porzione di testo selezionata, è il momento di giocare con lo stile. Iniziate selezionando il riempimento con un colore diverso o magari aggiungendo un contorno. Potete impostare la larghezza del contorno e il tipo di spigolo utilizzando la finestra Fill and Stroke ma aggiungere marcatori non avrà effetto. Altre parti della finestra influenzano il testo in modi diversi: potete impostare un livello alfa sul riempimento o sul contorno per dargli della trasparenza ma cambiare le impostazioni dell'opacità non ha effetto. Se cercate di usare sfocatura, gradienti o motivi, scoprirete che viene influenzato l'intero oggetto di testo, piuttosto che la sezione selezionata. Impostare uno stile tratteggiato sul contorno influenzerà anche l'intero oggetto testo, sebbene non lo noterete su nessuna parola che non abbia applicato

il contorno.

Sulla barra di controllo del testo, potete cambiare il font per la selezione, modificare la sua dimensione o usare i pulsanti grassetto e corsivo. I pulsanti per la giustificazione funzionano soltanto per l'intero oggetto testo, non per selezioni singole. Ciò significa che, se volete giustificare a sinistra un paragrafo e giustificare a destra il successivo, dovrete dividerli in due oggetti testo separati. Nondimeno, giocando coi font, riempimento e altro, potete creare facilmente alcuni disegni di testo davvero notevoli.



Adesso che avete la destrezza di posizionare l'indicatore e selezionare parti del testo, è il momento di

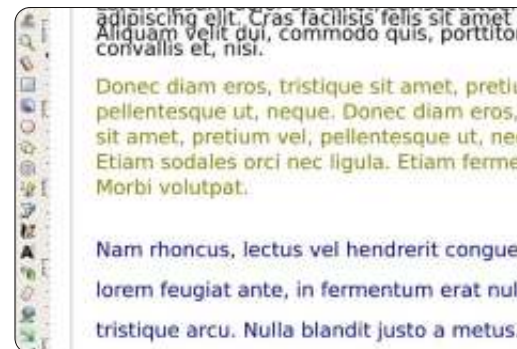


esaminare le icone e i controlli usati meno frequentemente che rimangono sul resto della barra.

Il primo di questi potete riconoscerlo come Superscript e Subscript. Sebbene potete applicarli a un intero oggetto testo, essi funzionano meglio su una selezione di pochi caratteri alla volta. Hanno l'effetto di ridurre la dimensione del font per la selezione e di regolare la base del testo in su o in giù. Di conseguenza la dimensione può essere modificata utilizzando la barra degli strumenti, ma regolare la posizione non è così semplice perciò, sebbene questi pulsanti siano utili per testi sopra e sotto, come le formule chimiche, non sono molto utili se volete posizionare accuratamente il vostro testo.

Il posizionamento accurato è precisamente ciò a cui si riferiscono i successivi sei controlli. I primi tre funzionano sia su Testo SVG che su Testo Dinamico, mentre gli ultimi tre sono disabilitati per gli oggetti Testo Dinamico. Il primo ha tutto a che fare con la spaziatura generale del testo, il secondo consente un controllo accurato sui caratteri singoli.

Il primo dei controlli della spaziatura influenza la spaziatura fra le righe nel paragrafo di un testo. Il valore qui dentro viene moltiplicato per la dimensione del font allo scopo di produrre la spaziatura finale. Potete abbassarlo fino a 0, nel qual caso tutte le righe saranno le une in cima alle altre, ma non sono consentiti valori negativi e quindi non potete usarlo come modo per far andare i paragrafi dal basso verso l'alto. Tipicamente è impostato a 1.25 per i paragrafi normali, sebbene potreste desiderare di regolarlo per un disegno più stretto. Quest'immagine mostra tre paragrafi del nostro testo Lorem Ipsum impostato rispettivamente a 0.75, 1.25 e 2.0.



I successivi due controlli vengono usati per impostare la spaziatura standard tra due lettere singole e la spaziatura tra parole. I suggerimenti

affermano che entrambi questi valori sono in pixel ma, nella mia esperienza, digitare un valore direttamente dentro questi – anche se il vostro documento è impostato per usare i pixel come unità predefinite – ha come risultato che il valore viene convertito in qualcosa di diverso. In pratica non è un problema troppo grande, dato che è raro necessitare di valori specifici in questi campi. Solitamente vorrete regolarli in su o in giù per rendere il vostro testo un po' più ampio o stretto. Questi campi vi consentiranno di inserire valori negativi, se volete davvero che il vostro testo vada all'indietro.

Positive letter  
and word spacing

rettel evitageN  
!gnicaps drow dna

ss emse ert ton si hciW  
toejd text etn gnirrim

Il controllo successivo è utilizzato per regolare la crenatura orizzontale sul Testo SVG. Crenatura (kerning) è il termine usato per descrivere la spaziatura tra due caratteri singoli. Regolando la crenatura, potete predisporre i caratteri disponendoli un po' più ordinatamente, dando al testo un aspetto più piacevole, con meno aree vuote che possano formare



“fiumi” visivi di bianco su una pagina. Usare questo campo è tanto semplice quanto sistemare l'indicatore tra la coppia di lettere cui desiderate impostare la crenatura e poi inserire un valore per regolare la spaziatura. Sono più comunemente usati valori negativi, per incoraggiare il secondo carattere ad avvicinarsi verso lo spazio bianco vicino al primo, ma potete anche usare un valore positivo per forzare un paio di caratteri ad essere più distanziati. Questa immagine mostra l'effetto su alcune coppie di caratteri senza nessuna crenatura e poi con un valore negativo.

**Ve To LT AV**  
**Ve To LT AV**

Dopo il controllo della crenatura orizzontale, vi è un campo simile per regolare lo spostamento verticale dei vostri caratteri. Se posizionate semplicemente l'indicatore, esso sposta il testo da quel punto alla fine della riga su o giù. In alternativa potete selezionare caratteri specifici o parole per limitarne gli effetti, sebbene, se la vostra selezione si espande per più di una riga, il comportamento possa essere un po' inaspettato. Valori negativi in questo campo sposteranno il vostro testo in alto, numeri positivi lo

sposteranno in basso. In combinazione col cambiamento della dimensione del font, ciò può darvi un controllo più accurato di quanto ottenete dall'usare i pulsanti Superscript e Subscript.

L'ultimo di questo gruppo di controlli vi permette di ruotare caratteri singoli, col valore che è una figura in gradi. I numeri positivi ruotano in senso orario, i numeri negativi in senso antiorario. Posizionare il cursore provocherà la rotazione solo del carattere seguente. Selezionando del testo ruoteranno i caratteri singoli della selezione, non l'intera selezione come un tutt'uno. Non è possibile selezionare il centro di rotazione ma, se ne avete bisogno, in compenso potete usare i controlli di crenatura orizzontale e spostamento verticale.

Nella pratica, i controlli di crenatura orizzontale, spostamento verticale e rotazione dei caratteri vengono spesso regolati meglio utilizzando scorciatoie da tastiera. Tenere premuto ALT mentre si usano i tasti cursore regolerà la crenatura e lo spostamento verticale, mentre ALT-] e ALT-[ possono essere usati per la rotazione dei caratteri. La voce di menù Text>Remove Manual Kerns rimuoverà tutte le regolazioni di crenatura orizzontale, spostamento verticale e rotazione dei caratteri per l'intero oggetto testo, ma non

rimuoverà alcun cambiamento ai controlli della riga, della spaziatura di lettera o parola. I pulsanti finali sulla barra degli strumenti vi faranno commutare tra creare testo orizzontale e verticale. Nel secondo caso, i caratteri singoli sono per il verso giusto ma le parole scorrono giù per la pagina in verticale – all'opposto del ruotare semplicemente l'oggetto testo, nel qual caso anche i caratteri vengono ruotati.

C'è un grosso elefante nella stanza che non può non essere trascurato quando si discute di testo e file SVG: i font SVG. La specifica SVG include un formato di font dove i singoli glifi vengono definiti usando oggetti SVG standard. In teoria, ciò dovrebbe consentire che vengano creati font contenenti colore e animazioni e che possano essere cambiati dinamicamente utilizzando del codice Javascript standard in un web browser, il tutto mentre ancora presentano del contenuto di testo comprensibile ai motori di ricerca. Sebbene Inkscape contenga un'interfaccia dedicata per creare font SVG, tramite il menù Text > SVG Font Editor, vi sono un paio di ragioni perché 'probabilmente' non valga la pena usarlo. La prima è che gli sviluppatori di Firefox hanno specificatamente respinto l'idea di supportare i font SVG a causa della loro

manca di un qualche layout e caratteristiche di internazionalizzazione che sono disponibili in altri formati di font. Le loro preoccupazioni sono certamente valide per un formato di font di uso generale ma io penso che si perdano alcuni dei vantaggi che i font svg possono offrire quando vengono usati in una immagine SVG e che nessun altro formato può.

Una ragione anche più grande per non usare font SVG è, ironicamente, Inkscape stesso. Sebbene abbia un'interfaccia per aiutare a crearli, non ha in realtà un meccanismo per usarli, una volta che sono stati creati. Il font Editor, quindi, è utile soltanto se state creando font SVG come passo provvisorio verso la generazione di un font True Type o Postscript utilizzando un'applicazione come Font Forge.



**Mark** utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su: <http://www.peppertop.com/>





# HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

## Inkscape - Parte 12

Inkscape è un buon programma per la creazione di immagini, diagrammi e disegni ma, ad un certo punto, probabilmente vi serviranno in un altro formato rispetto alla variante di SVG propria di Inkscape. Ci sono molti formati di importazione ed esportazione in Inkscape, con la scelta esatta che dipende anche da applicazioni esterne. In questo articolo vi introdurrò ai formati più comuni e utili, che generalmente sono quelli che si trovano tra i formati di file nella finestra popup in File>Save As... Iniziamo con un tipo di file molto comune tra gli utenti di Inkscape: SVG.

Probabilmente non avrete mai pensato molto a SVG come a un formato per l'esportazione, ma solo al fatto che è il formato predefinito di Inkscape. In realtà Inkscape offre addirittura sei varianti di SVG nella finestra di dialogo 'Save As...', ed ognuno propone compromessi diversi tra dimensione e contenuto del file. Il primo, chiamato semplicemente 'Inkscape SVG', è il formato predefinito di Inkscape ed è quello che probabilmente usate per memorizzare gli originali dei vostri disegni Inkscape. Questo formato preserva tutte le

informazioni specifiche di Inkscape, il che ne facilita l'utilizzo come formato nella fase di progettazione, ma significa che la dimensione del file è grossa e che conserva un sacco di informazioni che molte altre applicazioni non comprendono.

Se la preoccupazione maggiore è la dimensione del file, ma si vuole che le informazioni specifiche di Inkscape siano comunque preservate, allora si dovrebbe usare 'Compressed Inkscape SVG'. Questo formato ha come estensione svgz ed è identico a un file SVG standard di Inkscape ma compresso usando l'algoritmo Gzip. Tipicamente, ciò riduce le dimensioni del file del cinquanta per cento circa o più. Se dei file compressi vengono corrotti sono maggiormente soggetti a perdite di informazioni ed alcune volte non vengono visualizzati in applicazioni che, per il resto, rappresentano bene i file SVG. Alcuni browser di rete non visualizzano questi file se caricati da un disco fisso locale, nonostante vengano rappresentati bene se distribuiti da un server di rete.

La maggior parte delle altre applicazioni non riconosceranno le

informazioni specifiche di Inkscape nei file SVG, per questo è possibile salvare una versione senza questi dati. Si tratta dell'opzione 'Plain SVG' e la sua controparte compressa con Gzip, 'Compressed Plain SVG'. Vi faranno risparmiare qualche byte e produrranno una versione SVG più pura con cui è più facile lavorare se, successivamente, dovete modificarli a mano o se volete usarli su un sito come Wikipedia, dove i file SVG semplici sono da preferirsi alle versioni di specifiche applicazioni. Nonostante possa sembrare il formato ideale per l'utilizzo in rete, esso rimuove gli elementi <script>, limitandone quindi le possibilità di impiego per alcuni contenuti.

Se volete davvero eliminare dai vostri file ogni byte ridondante, allora quello che fa per voi è l'opzione 'Optimized SVG' (in basso a destra). Questa crea un output attraverso uno script in Python chiamato 'scour', che è anche disponibile come applicazione autonoma. Propone una finestra di dialogo che permette di regolare le ottimizzazioni che verranno apportate e, se il file è complesso, potrebbe richiedere del tempo per concludere



l'operazione.

Per ottenere il meglio da Scour è bene avere qualche conoscenza sulla struttura dei file SVG. Nella finestra di salvataggio di Inkscape non c'è alcuna versione compressa disponibile per il formato 'Optimized SVG', ma è possibile comprimere con Gzip il file SVG ottenendo gli stessi risultati.

L'ultimo formato SVG è 'Compressed Inkscape SVG with media'. Questo in realtà crea un file zip (non Gzip) che contiene un file Inkscape SVG ed una copia di ogni media collegato. I file collegati solitamente sono immagini bitmap che sono state aggiunte al disegno, ma non incorporate. Aggiungere grafiche bitmap è un argomento di cui tratteremo più avanti in questa serie. Questo formato è utile per trasferire un disegno Inkscape e tutti i media collegati ad un'altra macchina ma, ironicamente, per il ricevente non è possibile aprirli con la sua copia di Inkscape. Solamente dopo che il file zip è stato decompresso è possibile aprire il file SVG che è contenuto all'interno.

Per confrontare le dimensioni di queste varianti di SVG, ho salvato una copia del disegno del pupazzo di neve proposto nella parte nove di questa serie in ogni formato. Ho fatto lo stesso

<u>Format</u>	<u>Snowman</u>	<u>Comic</u>
Inkscape SVG	172KB	849KB
Plain SVG	154KB	769KB
Optimised SVG	133KB	504KB
Compressed Inkscape SVG	93KB	274KB
Compressed plain SVG	90KB	261KB
Compressed Optimised SVG	87KB	209KB
PNG exported at 90dpi	211KB	1400KB

anche con uno dei miei fumetti più lunghi. Il formato "Compressed Optimized SVG" è stato compresso manualmente usando il codice 'gzip -9 filename.svg' per avere la compressione migliore e poi l'estensione modificata da 'svg.gz' a 'svgz'. Infine ho anche esportato entrambi i file nel formato PNG per mostrare la differenza in dimensione (mostrata sopra) tra grafiche bitmap e vettoriali.

Come potete vedere, le differenze più significative le vediamo quando l'immagine diventa più complessa e grande; stiamo comunque parlando di piccoli salvataggi in un'era di dischi rigidi multi-terabyte. Se avete ragioni o richieste particolari, come la modifica manuale o l'utilizzo su siti come Wikipedia, allora ha senso salvare file puri, ottimizzati o compressi. Se avete molto spazio a disposizione sul server di rete, non è nemmeno necessario comprimere i file per utilizzarli online: piuttosto assicuratevi che il vostro

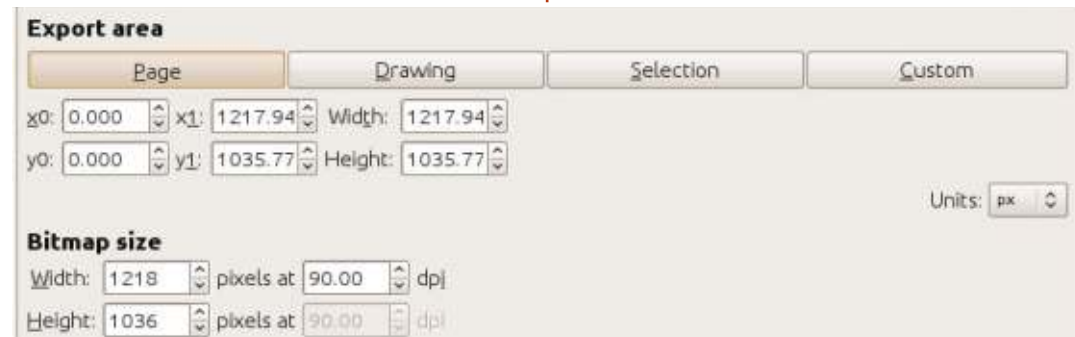
software nel server di rete sia configurato per decomprimere i dati al volo con gzip. Nel mio caso uso il formato compresso di Inkscape per i file che possono essere scaricati dal mio sito web, che ha più di 200 fumetti pronti per essere scaricati e mi aiuta a tenere bassi i costi d'archiviazione, ma uso il formato non compresso di Inkscape quando archivio i file sul disco fisso locale.

Dopo SVG, il formato di esportazione più comune è, probabilmente, PNG. Questo è un formato bitmap che può essere mostrato da quasi tutti i browser di rete e i programmi di grafica. È l'unico

formato bitmap standard che Inkscape può esportare, quindi se volete convertire la vostra immagine in un file JPEG, TIFF, Windows BMP o qualunque altro tipo di grafica bitmap, il primo passo sarà quello di creare un PNG e poi convertirlo con un'altra applicazione.

Un errore molto comune e comprensibile che i nuovi utenti di Inkscape commettono è quello di usare l'opzione 'Cairo PNG' dalla finestra di dialogo File > Save As... Sfortunatamente questo non è quasi mai il modo corretto di creare PNG, per il fatto che non supporta la trasparenza e i filtri. Piuttosto si dovrebbe usare la voce del menù File > Export Bitmap... che aprirà la finestra di dialogo per l'esportazione di PNG.

I quattro pulsanti in cima alla finestra di dialogo sono comode scorciatoie per scegliere quale parte dell'immagine si vuole esportare: la pagina intera, un rettangolo grande abbastanza da racchiudere tutto il





disegno (il quale potrebbe essere più grande o più piccolo della pagina), un rettangolo grande abbastanza per raccogliere tutti gli oggetti che sono selezionati al momento o un rettangolo personalizzato la cui grandezza è impostata dalle coordinate x0, x1, y0 e y1. È possibile specificare un rettangolo personalizzato con x0, y0, larghezza e altezza, in questo caso x1 e y1 verranno aggiornate automaticamente.

Di solito viene esportato tutto ciò che è visibile sullo schermo e che giace dentro il rettangolo specificato. Se si vuole sia esportato solo l'oggetto selezionato o il gruppo, senza elementi dello sfondo, si può spuntare la casella "Hide all except selected" in fondo alla finestra. Se sono selezionati più di un oggetto o gruppo si può usare la casella "Batch export" per salvare ciascuno di essi in un file separato.

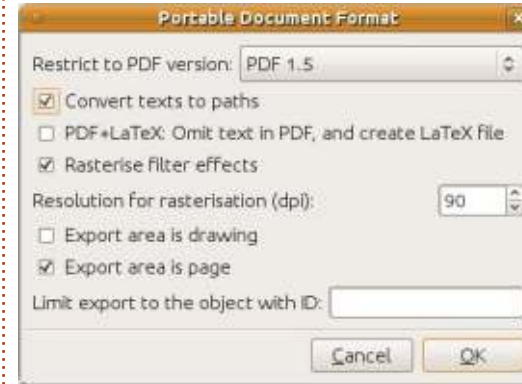
La parte 'Bitmap Size' della finestra di dialogo permette di impostare la larghezza e l'altezza del file PNG che sarà creato. Altrimenti è possibile impostare i 'punti per pollice' o 'dpi' (dot per inch), che cambiano automaticamente i campi Width (larghezza) e Height (altezza). Aumentando i dpi si produrrà un file più grande, con più pixel; riducendo i dpi si ottiene un file più piccolo, con meno pixel. Per la grafica web 90 dpi

solitamente sono sufficienti, ma si potrebbe aver bisogno di sfruttare 300 dpi per un file che dovrà essere stampato. Se si vuole stamparlo grande il doppio, si usino invece 600 dpi, o 150 dpi per una grandezza dimezzata. La regola è la stessa delle fotocamere digitali: maggiore è il numero di pixel e maggiori saranno i dettagli, ma implica una maggiore dimensione del file.

L'ultima parte di questa finestra di dialogo, la sezione 'Filename', è un po' ingannevole. È possibile digitare il percorso e il nome ma, qualunque sia il nome usato, Inkscape produrrà sempre un file PNG. In alternativa è possibile fare clic sul bottone 'Browse...' che porta al selettore di file. Il tranello sta nel fatto che il selettore di file ha il pulsante 'Save' che in realtà non salva ancora il file. Semplicemente viene inserito il percorso e il nome del file nel campo 'Filename', ma l'immagine non sarà realmente memorizzata su disco finché non si fa clic sul pulsante 'Export'. Di solito l'esportazione è abbastanza veloce, ma potrebbe richiedere del tempo in caso di grandi valori di dpi, o se l'immagine contiene filtri complessi.

Tornando al selettore di file di 'Save As...', le opzioni 'Portable Document Format', 'PostScript' e 'Encapsulated PostScript' sono tutte varianti di questo

tipo. Questi formati sono molto utili quando si creano file per una stamperia, dove si aspettano di ricevere file nei formati standard dell'ambiente. Essi presentano tutti una finestra di dialogo molto simile in cui scegliere tra alcune opzioni.



Le opzioni più importanti sono 'Convert text to paths' e 'Rasterize filter effects'. La prima converte automaticamente in tracciati gli oggetti di testo nel file esportato, in questo modo si prevengono problemi causati dall'utilizzo di tipi di carattere presenti sulla propria macchina ma non su quella di altri. Nessuno di questi formati supporta gli effetti di filtri che offre SVG, compresa la sfocatura semplice, quindi se non si sceglie di rasterizzarli, gli oggetti corrispondenti verranno semplicemente omessi dal file. La rasterizzazione consiste nella creazione di una versione bitmap del contenuto a cui è stato applicato il filtro così, molto similmente alla finestra di dialogo

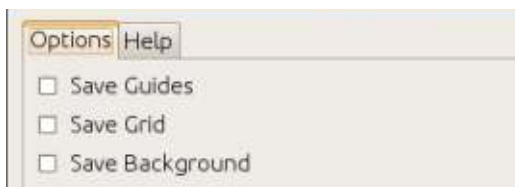
'Export Bitmap...', c'è l'impostazione dei dpi. Anche qui un valore alto produrrà maggiori dettagli nel file di output. Se state cercando di creare un PDF da vedere sullo schermo di un computer, allora 90 dpi dovrebbero essere sufficienti, ma se si vuole una stampa di alta qualità o ci si aspetta che il lettore lo ingrandisca allora, probabilmente, dovrebbe essere impostato un valore più alto.

Un modo alternativo per la creazione di un PDF per la stampa è quello di importare il vostro file SVG in Scribus e usare questo per generare il file PDF. Sfortunatamente Scribus non supporta tutte le caratteristiche dell'SVG di Inkscape, per cui questo approccio potrebbe non funzionare per disegni piuttosto complessi. La mia esperienza personale è che spesso il modo più facile è semplicemente quello di esportare un file PNG ad alta risoluzione e lasciare che sia la stamperia a muoversi con i formati che ritiene più opportuni. L'inconveniente di questo metodo, oltre al fatto che si avrà un file grande, è che i vettori vengono rasterizzati in anticipo e, probabilmente, non si avrà la migliore risoluzione. Per piccoli supporti potrebbe non essere un problema ma, se i vostri piani sono quelli di creare poster o cartelloni, potrebbe fare la differenza. I file PNG di Inkscape sono



tutti nel formato RGB e alcune stamperie pignole potrebbero lamentarsi richiedendo file in CMYK. Anche se sono disponibili a lavorare con file PNG, assicuratevi comunque di farvi fare una prova per controllare che i colori stampati siano quelli che vi aspettavate.

Ci sono molti altri formati disponibili nel selettore di file 'Save As...' e sono a disposizione per usi particolari. Ognuno di questi ha le proprie limitazioni rispetto alle funzionalità dell'SVG Inkscape, ma possono essere comunque rappresentate. Per maggiori dettagli riguardo questi formati si legga la sezione 'Exporting Files' della ottima guida di Tavmjong Bah (in fondo all'articolo trovate il link). Visto il tipo di lettori di Full Circle Magazine è bene parlare anche di un altro formato: 'GIMP XCF mantainings layers'.



Questo formato di esportazione è disponibile solo se GIMP può essere trovato nel percorso di sistema. Per la maggior parte dei sistemi Linux, ciò viene fatto in automatico se si installa il programma con il gestore di pacchetti o se esso è fornito come parte

dell'installazione predefinita. Una volta che è disponibile se lo si seleziona presenterà una finestra di dialogo con alcune opzioni per l'esportazione.

Le opzioni 'Save Guides' e 'Save Grid' fanno in modo che vengano incluse le guide e la prima griglia di Inkscape, in modo che siano disponibili anche per GIMP. Non abbiamo ancora parlato di guide e griglie in questa serie, ma se ci avete avuto a che fare da soli, allora queste opzioni potrebbero tornarvi utili. Nella pratica, può essere comodo avere le guide, ma la griglia apparirà molto più densa rispetto a quella del file originale di Inkscape e potrebbe essere talmente densa da oscurare l'immagine intera! Anche l'opzione 'Save Background' è un problema per il fatto che applica il colore dello sfondo al documento (impostato con Inkscape in File > Document Properties ...) ad ogni singolo livello, piuttosto che creare un unico livello di sfondo. A meno che non abbiate particolari ragioni di fare altrimenti, vi consiglio di lasciare almeno le ultime due opzioni non selezionate.

Caricare il file XCF risultante in GIMP produrrà esattamente ciò che vi aspettate, una rappresentazione bitmap del vostro file Inkscape con ogni livello di Inkscape in corrispondenti livelli di GIMP... o quasi.

Sfortunatamente qualsiasi sottolivello viene rappresentato nel livello genitore, piuttosto che rimanere in livelli separati in GIMP. Se volete mantenere separati i vostri sottolivelli, è necessario promuoverli a livelli primari, prima di esportare il file. Le immagini create con questo tipo di esportazione sono fissate a 90dpi, se volete una immagine di dimensione diversa dovete prima scalarla con Inkspace.

Una alternativa alla creazione di file XCF da Inkscape è quella dell'importazione di un file SVG direttamente in GIMP. Questo non manterrà alcun livello, appiattendolo invece l'immagine in un livello unico. Alcune caratteristiche più avanzate di SVG o aggiunte specifiche di Inkscape potrebbero non essere correttamente riprodotte. Caricare il file SVG in GIMP permette comunque di scegliere la dimensione del bitmap rappresentato.



L'opzione 'Import paths' creerà un tracciato per ogni oggetto nel vostro

file SVG. Ciò potrebbe esservi utile se volete convertire uno o più tracciati in una selezione, in modo da limitare le possibilità di modifica in GIMP. È buona norma spuntare questa casella, anche se non ne avete bisogno; potete semplicemente ignorare i tracciati ma averli disponibili potrebbe rendere molto più facili alcune modifiche. L'opzione 'Merge imported paths' è meno utile. Crea un tracciato per ogni oggetto nel file SVG e poi li unisce tutti in uno singolo. In ogni caso potete combinare più tracciati con una selezione sola direttamente in GIMP, lasciarli separati vi permetterà di unirli in uno solo in un secondo tempo, se ne avrete bisogno.

### LINK:

Scour: <https://launchpad.net/scour>

"Exporting Files" nel manuale di Inkscape:

<http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL/html/File-Export.html>



**Mark** utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su: <http://www.peppertop.com/>



# HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

## Inkscape - Parte 13

**D**urante il corso di questa serie una cosa di cui vi sarete probabilmente accorti riguardo a Inkscape è che opera con una pila di oggetti posti uno sopra l'altro: lo "z-order". Potete introdurre una qualche struttura globale mettendo oggetti dentro gruppi e livelli ma, semplicemente, non è possibile creare un elemento che passi sia sopra che sotto un altro oggetto.

Poiché siamo maggiormente interessati alla creazione di un risultato artistico, la soluzione è, semplicemente, mettere l'oggetto in cima e rimuovere poi la parte che verrebbe nascosta dietro il nostro secondo oggetto. Un modo di rimuovere la parte nascosta è modificare i tracciati che rendono il nostro oggetto problematico, magari usando le operazioni Booleane per tagliar fuori delle sezioni.

E se l'oggetto è complesso, come un gruppo di molti elementi singoli che dovrebbero essere tagliati ciascuno in maniera indipendente? In questo caso un'opzione migliore sarebbe dire a Inkscape che deve disegnare solo certe aree e lasciare trasparenti le altre

affinché l'oggetto di sfondo si mostri attraverso. Ciò viene fatto creando un tracciato e applicandolo come un "clip path" ovvero un tracciato di fissaggio. Qualunque parte dell'oggetto dentro il tracciato sarà visibile, mentre le parti che sono fuori non saranno disegnate affatto.

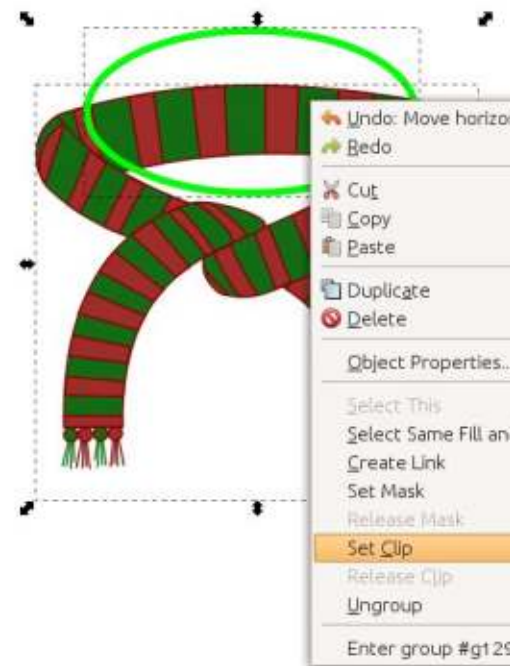
Come esempio riesumiamo il pupazzo di neve già utilizzato prima in questa serie e diamogli una sciarpa. Potremmo farlo semplicemente disegnando sul pupazzo di neve la parte davanti della sciarpa, ma in questo caso forzato, la nostra sciarpa ha già una sezione posteriore che dobbiamo ritagliare dall'immagine finale.



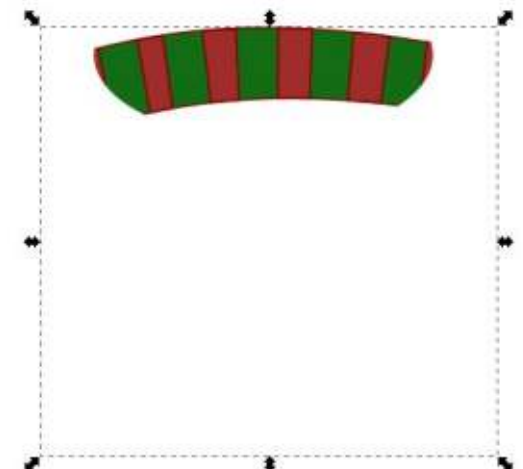
A dispetto del suo nome, un tracciato di fissaggio non deve per forza essere un tracciato. Può essere

una qualunque forma chiusa: un rettangolo, un ovale, una stella o un poligono. Può essere anche un tracciato complesso che contiene sotto-tracciati multipli (di questi si parlerà di più in seguito). Qualunque forma usiate, comunque, deve essere un oggetto singolo piuttosto che un gruppo o una selezione di diversi elementi.

Definire un tracciato di fissaggio è semplice: disegnate il tracciato o la forma che volete, assicurandovi che si trovi più in alto nello "z-order" rispetto



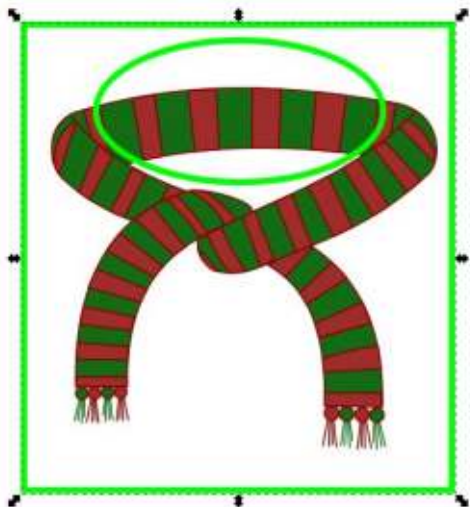
all'oggetto o al gruppo che volete fissare. Adesso selezionate sia il tracciato di fissaggio che l'oggetto che volete fissare e usate l'opzione "Set Clip" sul menù contestuale. La voce di menù **Object>Clip>Set** ha lo stesso effetto. Ecco, ho creato un ovale in cima alla sciarpa. Di solito disegno i miei tracciati di fissaggio con un contorno verde brillante e senza riempimento così che siano facili da individuare contro l'oggetto che sto fissando. Il colore è irrilevante, come lo è lo spessore del contorno: è esclusivamente la forma del tracciato che viene usata per definire il fissaggio.





Sfortunatamente, il risultato di questo fissaggio è l'opposto dell'effetto che stavamo cercando. Invece di rimuovere il retro della sciarpa, siamo rimasti con niente altro che il retro della sciarpa!

Ricordate, il fissaggio lascia sempre visibile il contenuto dentro il tracciato di fissaggio e nasconde tutto fuori di esso. Non vi è modo di invertire questo comportamento per nascondere il contenuto del tracciato, così invece, dovete aggirarlo creando un tracciato più complesso che faccia il lavoro per voi. Questa è una opportunità ideale per usare le operazioni Booleane che sono state introdotte nella Parte 7 di questa serie. In questo caso disegnate un rettangolo che sia largo abbastanza da comprendere tutta la sciarpa poi, assicurandosi che l'ovale sia in cima,



usate Path>Difference per "sottrarre" l'ovale dal rettangolo.

Ad una prima occhiata questo potrebbe sembrare semplicemente un rettangolo con un ovale in cima ad esso ma, in pratica, adesso questo è un singolo tracciato complesso. "Complesso" significa semplicemente che è fatto di sotto tracciati separati. Il rettangolo è un sotto tracciato e l'ovale è un secondo sotto tracciato, ma l'intero oggetto viene ancora considerato essere un tracciato singolo e può quindi essere usato per il fissaggio. Ancora una volta rimarrà soltanto l'area dentro il tracciato, ma in questo caso "dentro" si riferisce allo spazio tra l'ovale e il rettangolo; "fuori" è qualunque cosa oltre il rettangolo o entro l'ovale. Provate a impostare un riempimento se la differenza tra l'interno e l'esterno non è chiara.



Fissare con questo tracciato complesso ci porta molto più vicino al risultato desiderato.

Ricordate, questo è puramente un effetto visivo. La sciarpa originale rimane la stessa è solo che parti di essa non vengono disegnate. Potete disfare l'effetto in qualunque momento selezionando un oggetto fissato e poi scegliendo "Release Clip" dal menù contestuale o Object>Clip>Release dalla barra del menù principale. Ciò riporterà l'oggetto al suo aspetto normale e renderà anche di nuovo visibile il tracciato di fissaggio.



Se aggiungiamo la sciarpa al pupazzo di neve vedrete che siamo vicini all'effetto che stiamo cercando ma vi sono ancora parti della sciarpa che vengono disegnate davanti la testa

del personaggio.

Il problema è che il tracciato di fissaggio che abbiamo usato era solo un'approssimazione e deve essere ottimizzato per corrispondere più strettamente alla sezione che vogliamo nascondere. Nelle precedenti versioni di Inkscape l'unico modo di far questo era rilasciare il fissaggio, aggiustare il tracciato, poi fissarlo di nuovo. Anche con l'ultima versione questo è ancora l'unica opzione se il vostro "tracciato" di fissaggio è un rettangolo, stella, ovale o un altro oggetto primitivo. Per fortuna, sin dalla versione 0.48 di Inkscape, le nostre operazioni Booleane hanno trasformato la nostra combinazione di un ovale e un rettangolo in un tracciato a pieno titolo che può essere modificato senza rilasciare il fissaggio.

Per passare alla modalità di modifica dovete selezionare l'oggetto fissato (come al solito tenete d'occhio la barra di stato dove un oggetto fissato sarà descritto come tale), poi passate allo strumento nodi, usando l'icona sulla tavolozza degli strumenti o premendo "n" o F2. Adesso dovrete vedere il vostro tracciato di fissaggio rappresentato come un tracciato verde da un pixel, senza riguardo per il colore o lo spessore del tracciato originale. Il colore verde in questa modalità è la



ragione per cui scelgo il verde brillante quando disegno il mio tracciato: aiuta a rinforzare il collegamento mentale tra i tracciati verdi e il fissaggio. Se non vedete il tracciato verde, assicuratevi che il pulsante "Show clipping path(s) of selected object(s)" nella tavolozza degli strumenti di controllo sia attivo.

Da questo punto potete modificare il tracciato usando gli strumenti nodo che sono stati descritti nella Parte 6. Potreste trovare più comodo ridurre l'opacità dell'oggetto fissato così che possiate vedere come il tracciato di fissaggio si collega agli oggetti dietro. I cambiamenti al tracciato di fissaggio saranno applicati dal vivo, così potete vedere il risultato mentre lavorate. Una volta che avete terminato di modificare, riportate l'opacità dell'oggetto al 100%, se dovete, e passate allo strumento selezione per nascondere il tracciato di fissaggio verde e vedere i risultati. Ricordate che la barra spaziatrice può essere usata come comoda scorciatoia per passare

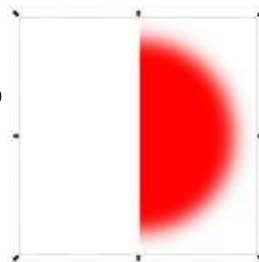


allo strumento selezione e poi ritornare allo strumento nodo durante la modifica, se scoprite che i nodi vi oscurano la visuale.

Con un po' di tempo passato sulla modifica del nodo, dovrete essere in grado di aggiustare il tracciato di fissaggio per seguire la testa del pupazzo di neve e far sembrare che la sciarpa scompaia dietro di essa.

A volte potrete essere in grado di cavarvela con un semplice rettangolo o ovale come tracciato di fissaggio ma, di solito, vale la pena premere CTRL-MAIUSC-C (o usare Path>Object to Path) prima di impostare il fissaggio, semplicemente per il vantaggio di essere in grado di modificare il tracciato senza dover disimpostare e poi reimpostare il fissaggio.

Poiché il fissaggio dà come risultato un bordo duro, esso può essere utilizzato per creare alcuni effetti che altrimenti sarebbero molto difficili da produrre. Dovunque dovete fermare una sfocatura dal fuoriuscire sopra un bordo, il fissaggio può fornire una soluzione. Considerate qualcosa come un semicerchio che dovrebbe essere



sfocato solo dal bordo incurvato e tagliato di netto dal bordo dritto. Senza fissaggio questa sarebbe una immagine molto difficile da creare.

La capacità di ritagliare parti da un oggetto sfuocato può portare ad alcuni effetti particolarmente interessanti quando viene utilizzata col testo. Per ciascuno di questi esempi, ho creato due copie di un oggetto di testo. Una di loro è sfocata, mentre l'altra è stata convertita in un tracciato e usata per fissare la versione sfocata. Differenti sistemazioni del tracciato di fissaggio, sfocatura, testo, sfondo e scelte di colore possono produrre una varietà di risultati.



Il fissaggio può anche essere usato per aggirare la selezione limitata dei tipi



di gradiente. Inkscape segue lo standard SVG e supporta solo gradienti lineari e radiali, ma altri tipi possono spesso essere emulati attraverso un uso attento di oggetti sfocati e tracciati di fissaggio. In questo esempio, alcuni segmenti sfocati e un tracciato di fissaggio a forma di ciambella fanno un sostituto accettabile per un gradiente conico quando si disegna un CD.

Sebbene il fissaggio abbia molti usi e sia una tecnica con cui vale sempre la pena prendere confidenza, a volte vi serve un po' più delicatezza dei bordi duri che crea. La prossima volta esamineremo la mascheratura, una tecnica correlata che vi permette di sfumare gli oggetti gradualmente, piuttosto che interromperli bruscamente al bordo di un tracciato.



**Mark** utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su: <http://www.peppertop.com/>



# HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

## Inkscape - Parte 14

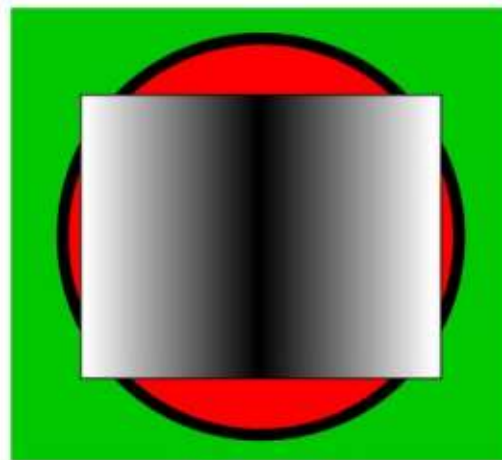
La Trasparenza, o la sua controparte, l'opacità, è un concetto così fondamentale in Inkscape che è stato uno dei primissimi argomenti trattati in questa serie. Nella Parte 3 siete stati introdotti alla casella di selezione dell'Opacità sulla barra di stato la quale vi dà la capacità di impostare un singolo oggetto o anche per un gruppo di oggetti.

Se volete che un singolo oggetto abbia opacità variabile, come completamente trasparente ad un capo e opaco all'altro, potete usare un gradiente per riempimento e contorno. Ma riguardo al fare lo stesso per un gruppo di oggetti? Potreste impostare separatamente dei gradienti adatti su ciascun oggetto nel gruppo per ottenere l'effetto desiderato ma, se il vostro gruppo contiene molti oggetti, allora questo approccio diviene tedioso molto rapidamente.

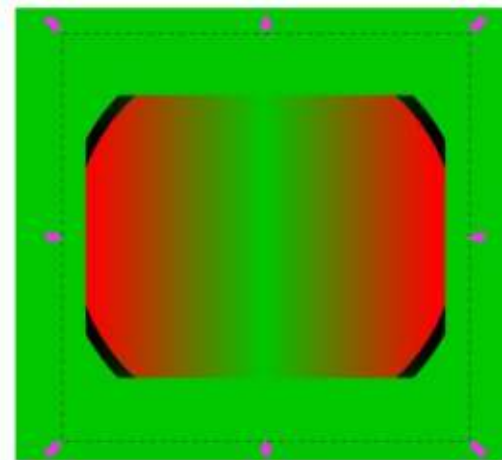
La soluzione a questo problema è la mascheratura. Questa è una tecnica che usa una immagine in scala di grigi come mezzo per specificare l'opacità di un altro oggetto o gruppo. Tutte le sezioni bianche nell'immagine fanno in modo

che parte dell'oggetto mascherato appaia opaco. Le sezioni nere fanno in modo che delle parti appaiano trasparenti. E le grige in mezzo hanno come risultato livelli variabili di opacità.

Diamo un'occhiata a un esempio. In questa immagine (sotto) ho sistemato un cerchio tutto rosso sopra uno sfondo tutto verde. Il verde è là principalmente per mostrare l'effetto più chiaramente. Sopra il cerchio vi è un rettangolo con un gradiente bianco-nero-bianco. Usare questo rettangolo come maschera per il cerchio dà il risultato di un cerchio arrotondato che sfuma dall'opaco al trasparente e da questo all'opaco.



Notate che qualunque cosa all'esterno della maschera è tagliata. A questo riguardo, la mascheratura può anche essere usata come un'alternativa ai tracciati di fissaggio che sono stati presentati nella parte precedente di questo tutorial. Disegnate la vostra maschera interamente in bianco - o tutta in gradazioni di bianco e nero - e tutte le parti dell'oggetto mascherato che stanno all'esterno della maschera, o le quali siano colorate di nero, verranno tagliate. Di solito raccomando di preferenza di usare un tracciato di fissaggio rispetto a una maschera se volete semplicemente un bordo dal taglio netto ma, come vedremo dopo in questo articolo, vi sono delle volte



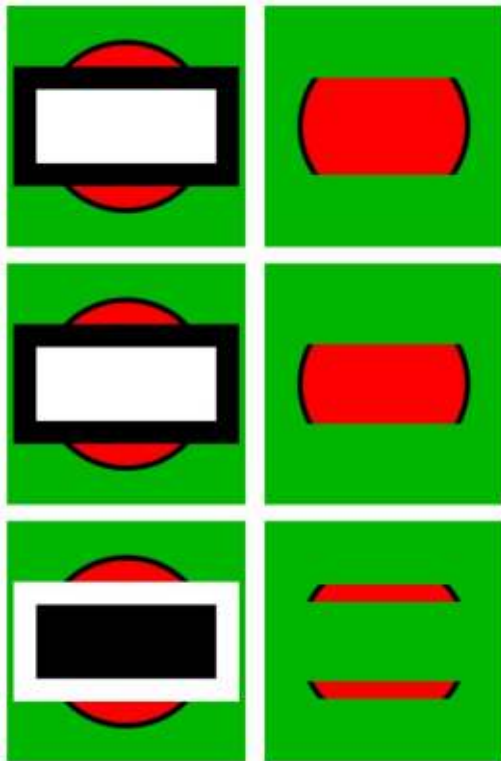
quando è più facile usare una maschera.

Potete ricordare che il riempimento e il contorno di un tracciato di fissaggio sono irrilevanti per l'effetto finale sull'oggetto ritagliato. Con le maschere, comunque, è vero l'opposto: il colore di ciascun pixel individuale viene tenuto da conto quando si calcola il suo effetto sull'oggetto mascherato, così il riempimento e contorno hanno significato.

Ho detto pixel? in un formato vettoriale? In pratica, vi sono pochi casi quando un file SVG viene davvero usato come formato puramente vettoriale. Se volete visualizzare un file SVG su uno schermo di computer o stamparlo in una stampante laser o a getto d'inchiostro, alla fine esso viene convertito in pixel. La mascheratura accade durante questo passo della produzione finale, così, sebbene la maschera possa essere fatta di oggetti vettoriali e l'oggetto che è mascherato sia anche un vettore, il risultato finale è in realtà generato soltanto al punto che quei vettori vengono convertiti in pixel individuali per la visualizzazione o la stampa.

Usando un rettangolo dal contorno

spesso e pixel strettamente neri o bianchi, è facile vedere la differenza tra un tracciato di fissaggio e l'uso di una maschera per simulare il ritaglio. Nella coppia di immagini in cima, ho usato il rettangolo come un tracciato di fissaggio e potete vedere che il risultato è allineato con la linea centrale del contorno. La seconda e la terza coppia di immagini mostrano il rettangolo che viene usato come una maschera, con soltanto le parti bianche che rimangono

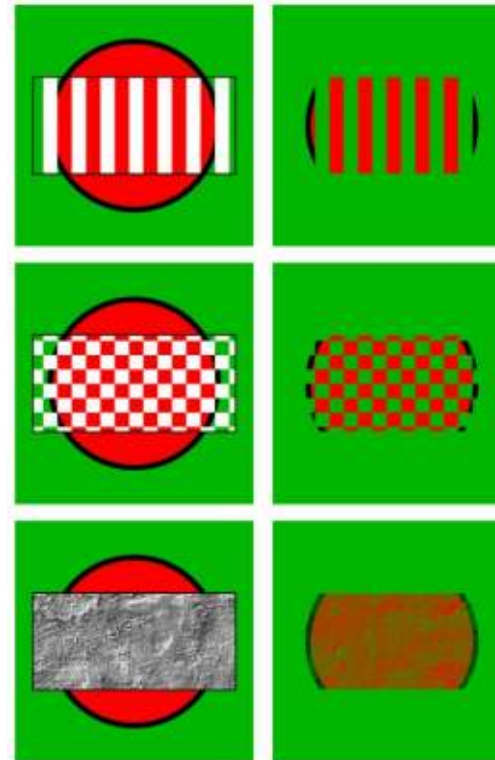


e le parti nere che diventano trasparenti. È chiaro, specialmente nell'ultima coppia, che il contorno ha un effetto.

Per adesso dovrebbe essere chiaro che taglio e mascheratura sono operazioni simili, così non è davvero sorprendente che Inkscape le esponga entrambe con la stessa interfaccia utente. Proprio come col ritaglio, l'oggetto che maschera deve essere sopra all'oggetto che deve essere mascherato, in termini di z-index. Dopo selezionate entrambe gli oggetti e scegliete 'Set Mask' dal menù contestuale o 'Object>Mask>Set' dal menù principale. Rilasciare un oggetto mascherato è tanto semplice come selezionarlo (sarà descritto come "Masked" nella barra di stato) poi scegliere 'Release Mask' dal menù contestuale o 'Object>Mask>Release' dal menù principale. Proprio come con i tracciati di fissaggio, è possibile modificare le maschere usando lo strumento nodi senza prima rilasciarle ma, in generale, vi è poco beneficio nel far così dato che potete modificare solo la forma della sagoma, non il suo colore.

Come avete visto, usare un gradiente a scala di grigi come una maschera vi dà del controllo sull'opacità dell'oggetto mascherato. Potete anche ricordare che Inkscape offre una selezione di motivi bianchi e neri nella

finestra di dialogo 'Fill & Stroke' (Riempimento e Contorno), più alcuni motivi di riempimento bitmap in scala di



grigi. Questi in precedenza possono esservi sembrati piuttosto limitanti ma la loro natura monocromatica li rende perfetti per l'uso come una maschera.

Il motivo a scacchiera è un buon esempio di una situazione dove è più facile usare una maschera che un tracciato di fissaggio. Questo stesso effetto potrebbe essere raggiunto ritagliando con un tracciato complesso ma, probabilmente, non vale lo sforzo

extra. Osservando attentamente la scacchiera vi accorgete che il riempimento non è fatto di quadrati neri e bianchi ma, piuttosto, di quadrati bianchi e trasparenti. Usare bianco e trasparente a volte può rendere più facile vedere quale parte di un oggetto state mascherando: le aree bianche rimarranno visibili e le aree trasparenti saranno tagliate. Un'area bianca traslucida avrà lo stesso effetto di una gradazione di grigio. Può sembrare controintuitivo coprire le parti dell'oggetto che volete mantenere ed esporre le parti che saranno nascoste ma questo è il modo in cui la mascheratura è stata definita nelle specifiche SVG, così questo è il modo in cui funziona dentro Inkscape.

Poiché i tracciati di fissaggio sono definiti per mezzo di una linea di demarcazione e un concetto di ciò che è dentro e fuori quella linea, è possibile usare solo un singolo tracciato o oggetto per definire una forma di ritaglio. Le maschere, d'altra parte, sono interessate soltanto dal colore dei pixel così non importa veramente se la vostra maschera è fatta da un oggetto singolo o da una intera vagonata di oggetti all'interno di un gruppo. Ciò vi permette di creare disposizioni di colore complesse e motivi che sarebbe impossibile riprodurre usando un tracciato singolo.



Questo esempio utilizza come maschera un gruppo fatto da alcuni oggetti casuali. Potete vedere che il gradiente radiale ripetuto del rettangolo, fatto di una transizione bianco-trasparente, risulta in un motivo simile che è reso visibile dal cerchio rosso mascherato. Ma aggiungendo caratteristiche extra nere e bianche al gruppo maschera, potrete "passare sopra" al motivo con sezioni esplicite di trasparenza e opacità. Una cosa da notare è il posto dove la linea nera attraversa quella bianca: poiché la linea nera è sopra, i pixel in quella posizione sono neri, così che quella parte dell'oggetto mascherato è trasparente. Non importa che succede all'interno del gruppo, tutto quello che importa è il colore dei pixel finali. Questo potrebbe non essere il miglior pezzo di arte astratta al mondo ma sarebbe stato

molto più difficile disegnarlo senza usare maschere.

Sebbene possiate usare delle maschere per creare disposizioni complesse di ritaglio e trasparenza, probabilmente l'uso più comune è semplicemente aggiungere una "sfumatura" ai bordi di un gruppo così che sfumi nello sfondo. In questo caso tutto quello che vi serve per il disegno della maschera è una ellisse bianca fortemente sfumata, come dimostrato nel disegno di questa cartolina totalmente fuori stagione.

Per tutto questo articolo mi sono riferito alle maschere come immagini in scala di grigio. Ciò non è strettamente vero - una maschera può essere una qualunque combinazione di colori che desideriate. Comunque, qualunque altra

cosa che il bianco, nero o grigio sarà convertito in un'immagine in scala di grigio prima di essere usata come maschera. Ciò può rendere difficile predire l'effetto esatto di un colore sulla risultante opacità così, in quasi tutti i casi, vi raccomando di usare una pura scala di grigio quando disegnate le vostre maschere.



**Mark** utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su: <http://www.peppertop.com/>

SEASON'S  
GREETINGS

