



*(Ilustração gerada no Sodipodi, tratada no gimp,
Documento gerado no OpenOffice)*

Tutorial Sodipodi

Autor: Alexandre da Silva Costa – Anakinpendragon

(anakinpendragon@yahoo.com.br)

Esse tutorial vem para mostrar as funções básicas do programa de ilustração vetorial chamado Sodipodi. Para as pessoas que trabalham com Corel Draw provavelmente verão várias semelhanças, apesar de não ser um produto tão completo este atende a necessidade de muitos ilustradores iniciantes, com todas as opções básicas para uma boa ilustração. A versão que estou usando é a 0.34. Esta versão trás como vantagem em relação as anteriores a possibilidade de soldar, intercessão e aparar objetos. O Programa livre pode ser baixado em: www.sodipodi.com, tanto para Windows como para Linux.

Primeiramente vamos as funções do menu principal:



Agora que já apresentei os menus, vou explicar um por um para ficar mais claro:
(listarei as opções na ordem que aparecem no menu.)

- Menu de manipulação de arquivos:



1. Arquivo novo
2. Salvar arquivo
3. imprime arquivo
4. importe bitmap ou svg para o documento
5. abrir arquivo
6. salvar como
7. exportar para imagem png

- Menu opções de edição:



1. Desfaz a ação (ctrl+z)
2. refaz ação desfeita (ctrl+shift+z)
3. deleta objetos selecionados (del)
4. recorta objeto(ctrl+x)
5. copia objeto(ctrl+c)
6. cola objeto (ctrl+v)
7. duplica objetos selecionados (ctrl+d)

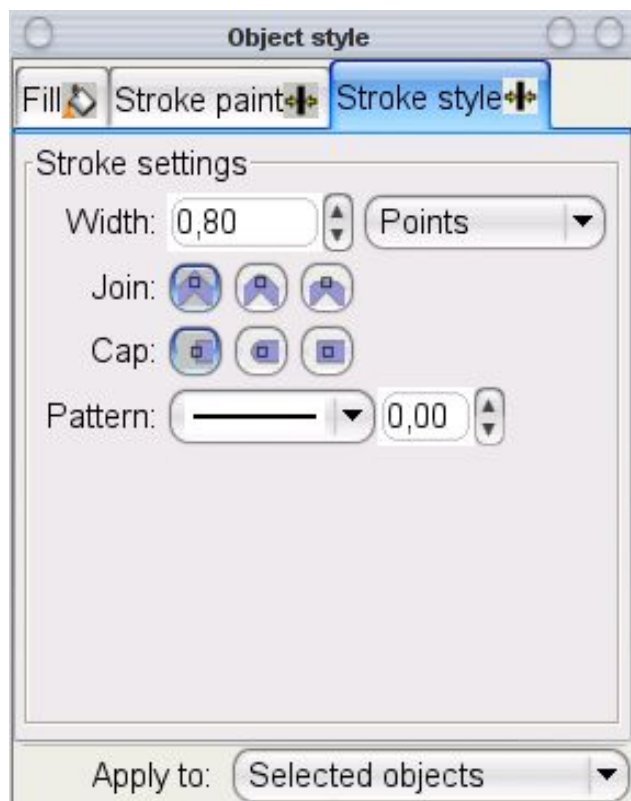
- Menu manipulação de objetos:



1.Linha de contorno:



-Aqui você escolhe a cor do contorno do objeto selecionado. essa pode ser alterado objeto sem contorno, normal, gradiente, gradiente radial alterando os botões na parte superior do menu.

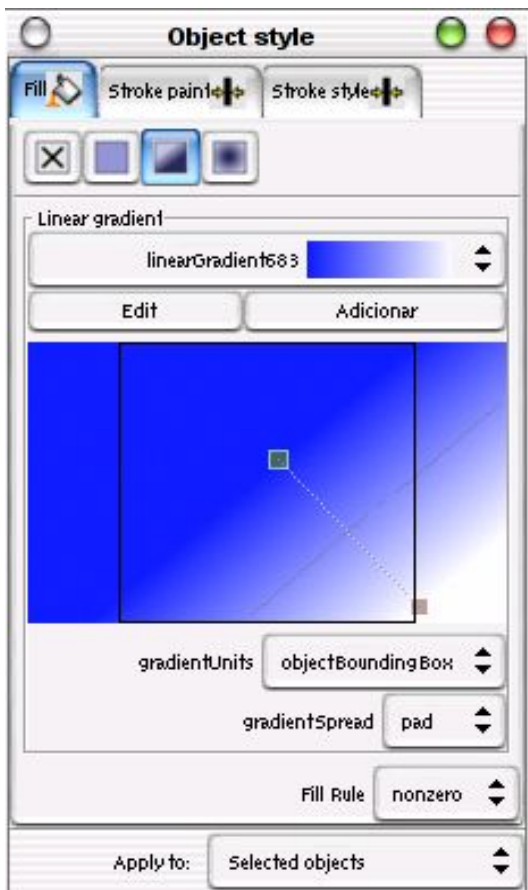


-Nesta próxima tela você escolhe o estilo da linha, como por exemplo pontilhada, e pode escolher a grossura da mesma, essa tela é acessível indo à aba Stroke style.

- Preenchimento:

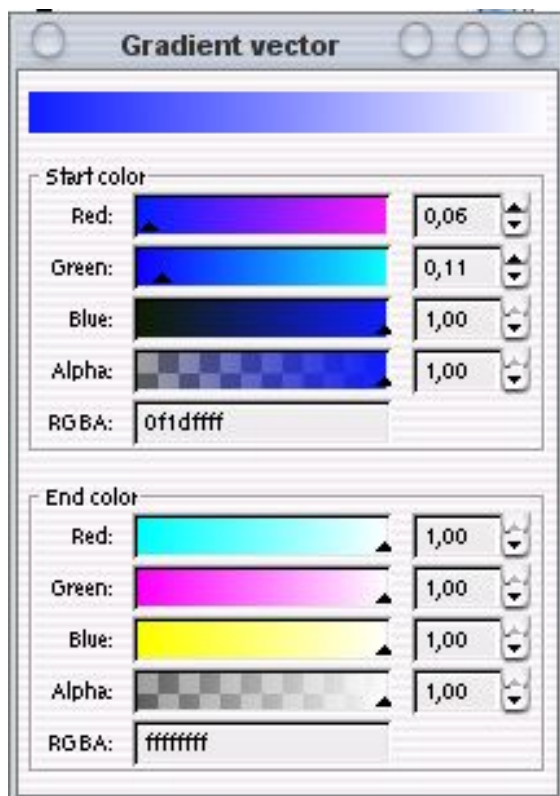


- Nesta caixa definimos a cor dos objetos selecionados, nos botões superiores definimos se será sem preenchimento, cor sólida, gradiente, ou gradiente radial, abaixo escolhemos a cor pela mistura do RGB (red, green, blue ou vermelho, verde e azul do qual formamos todas as cores), mas também pode ser alterado para CMYK, ou HSV. A última opção é o alpha, ou transparência da cor.
- Se escolhermos a opção gradiente aparecerá uma outra tela da qual podemos escolher as opções de gradiente, a cor inicial e final, e ajustes de direção das cores.

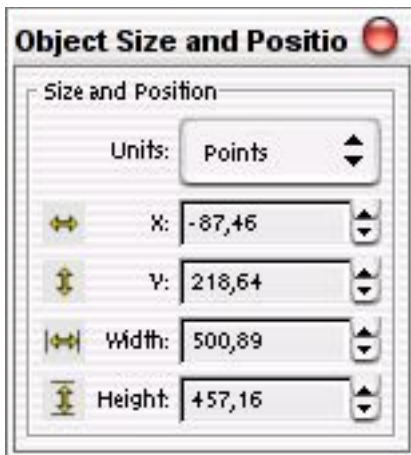


Nesta tela escolhemos a direção do gradiente. Por padrão o sodipodi cria um gradiente por projeto, então a cada gradiente novo que for usado, vá em adicionar, senão ele tentara usar o mesmo gradiente que usou na figura anterior que você usou um gradiente. Para editar um gradiente vá em edit. Aparecera uma tela com opção de duas cores para o gradiente.

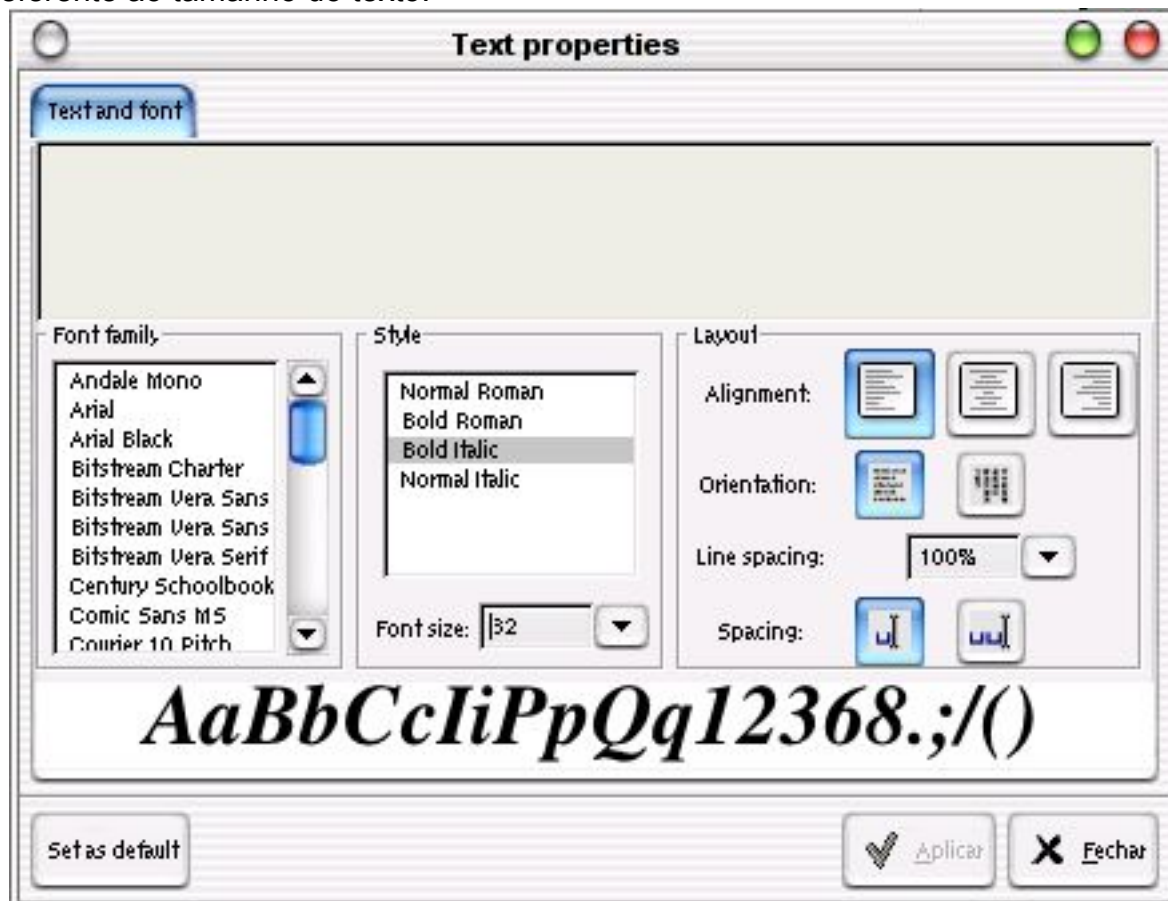
Nesta segunda tela você escolhera as cores como fez na tela de cores solidas, fazendo a mistura de RGB e se quiser adicionar transparência as cores.



- O quadrado é um botão de ajuste de posição e tamanho do objeto, os eixos x e y referem-se a posição, enquanto o width e height ao tamanho do objeto.



- O próximo botão que contém algumas letras e apenas um formatador de texto, muito simples como um de qualquer editor de texto. Só uma dica, caso o texto que você escreveu fique pequeno para a figura, mesmo estando no tamanho 72, que é o menor do menu, você pode colocar manualmente digitando o tamanho na caixa de diálogo referente ao tamanho do texto.



- Alinhar e distribuir:

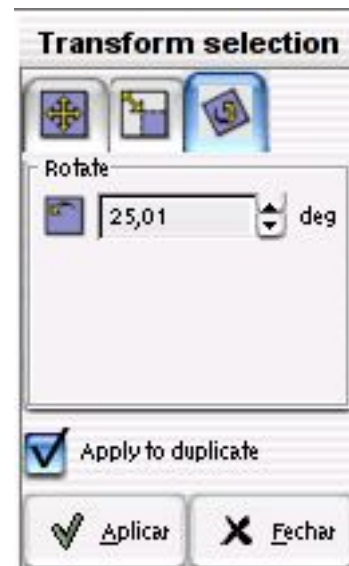


Esta caixa tem como finalidade alinhar e distribuir objetos, não entrarei em muitos detalhes, mas basicamente quando você quer dois objetos alinhados ou em outra posição de forma automática em relação ao outro e a ferramenta que deve usar.



- Transforma objeto selecionado

Esse menu serve para alterar propriedades do objeto, tais como posição, tamanho e rotação, atenção especial a opção apply to duplicate, com ela você pode gerar clones em posições e tamanhos e rotações diferentes sem alterar o original e ainda com a possibilidade de efeitos legais, como gerar as pétalas de uma flor todas com a distância de 25 graus... quase impossível de fazer bem feito na mão.





- Espelhar e rotacionar 90 graus.

Não tem muito o que se explicar, a primeira faz uma imagem invertida dos objetos selecionados, a segunda faz quase a mesma coisa so que de forma deitada, ou seja inverte 90 graus.



- Remove transformações de objetos, tais como rotação voltando ao estado original.



- Transforma o objeto pré definido, como um círculo, ou um quadrado em um objeto que se pode editar os nos..

Selection:



- Este menu tem como propósito manipular a posição e agrupamento dos objetos, sendo as opções de baixo o inverso da de cima. Estão disponíveis as seguintes funções da esquerda para a direita:
 1. Coloca objeto mais acima de todos (também pode se usar a tecla home)
 2. Sobe uma posição (Page up)
 3. Combina objetos selecionados(Ctrl+k)
 4. Agrupa objetos selecionados.(Ctrl+G)

As opções de baixo são:

1. Coloca o objeto no nível inferior(END)
2. Desce um nível (Page Down)
3. Separa objetos combinados (Ctrl+shift+k)
4. Desagrupa (Ctrl+shift+g)

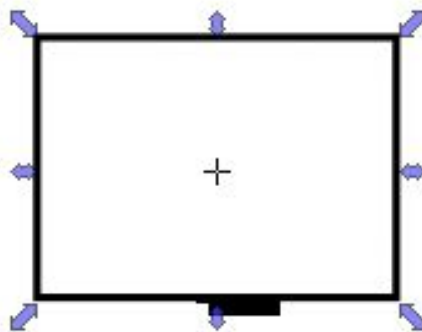


- O menu Draw é um dos mais importantes, basicamente nele é que modelados toda a ilustração, suas funções são:

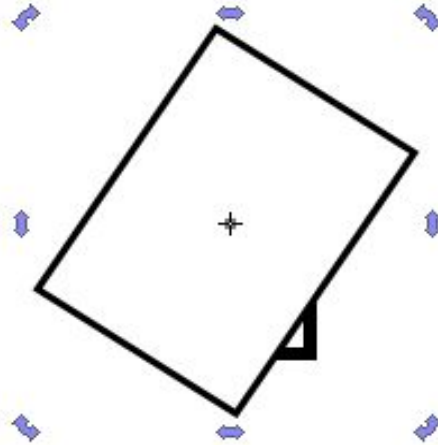


1. Seleciona e altera objetos(Também acessível com F1):

Com este cursor e que iremos movimentar,selecionar e altera o tamanho e a rotação de um objeto manualmente. Com um clique poderemos selecionar e mover o objeto. Vão Aparecer setas das quais arrastando as mesmas poderá alterar o tamanho do objeto, se a intenção e apenas de mover, clique e segure o botão e arraste o objeto.



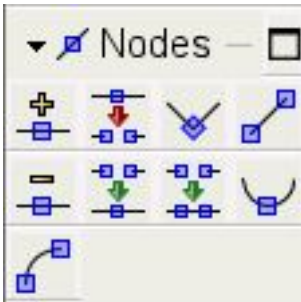
Se der dois cliques as setas mudam de forma a poder rotacionar o objeto,repere na seta no centro, ela é o centro rotacional do objeto e pode ser arrastada, dessa forma você pode rotacionar o objeto como se seu centro fosse sua borda por exemplo:



- Edição de nós:

Com esse cursor é que iremos alterar a posição dos nós dos objetos, mudar linhas planas para curvas, fazendo a modelagem propriamente dita. Um efeito interessante que ele tem é quando você pega um quadrado gerado pelo menu, puxando seus nós pode arredondar seus cantos.

- O cursor edição de nos tem um menu auxiliar:



- Nele estão as funções de como criar um nó, abrir um nó, juntar duas linhas, a ultima e para tornar curvo uma linha. Não vou entrar a fundo em suas funções, mas lembrando se você passar o mouse sobre as funções aparecera o nome das funções.



- Com este botão você pode criar quadrados, círculos e estrelas simples, para alterar o objeto a ser criado, segure o cursor sobre o desenho para mudar o símbolo. No caso das estrelas para alterar o tipo basta clicar com botão direito e ir em star properties e mudar o numero de lados . Para criar quadrados com cantos arredondados use a seta de edição de nos, no circulo ele tem o efeito de criar um semicírculo, para alterar de forma livre esses objetos lembre-se de usar o botão que parece um **oito deitado**.



- Essa é a ferramenta de desenho a mão livre, segurando o botão esquerdo sobre ele aparecem as duas opções abaixo, a segunda serve para desenhar linhas das quais a cada clique você terá um novo nó, para fechar o desenho nas duas primeiras basta fazer o último no ponto onde começou o desenho. No caso da ferramenta de desenho a mão livre ela serve para criar um objeto como se fosse uma linha.



- Esses últimos botões são muito simples sem precisar de muita explicação, o primeiro para inserir um texto, o segundo é o cursor de zoom, o último pega a cor que foi aplicada a um objeto e manda para o ícone de lata de tinta para se colorir outro.



- Esse é o menu auxiliar do cursor de zoom, pelos desenhos parece bem explicativo, aumentar zoom, 2:1, 1:1, 1:2, diminuir zoom, zoom na área de desenho, zoom na área onde tem objetos e zoom nos objetos selecionados.
- Muitas das funções do menu principal podem ser acessadas usando o botão direito do mouse, sobre a área de desenho, porém existem funções específicas muito úteis que você só encontra no menu selection, como union, que une dois objetos, subtraction, que subtrai um objeto pelo outro fazendo um corte do formato do objeto criado em outro. Interseção que vai tirar a parte onde dois objetos se encontram.

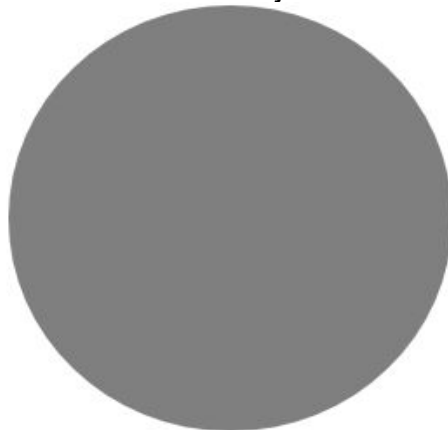
	Group	Ctrl+G
	Ungroup	Ctrl+Shift+G
	Combine	Ctrl+K
	Break Apart	Ctrl+Shift+K
	Uncross	
	Union	
	Intersection	
	Subtraction	
	Bring to Front	Home
	Send to Back	End
	Raise	Page_Up
	Lower	Page_Down

- Uma opção que também pode ser interessante é a inserção de um grid para facilitar o manuseio da imagem, a opção de habilitá-lo está no menu que abre com o botão direito, na guia dialogs, no item **editing window**.

Desenho Básico

Como esse manual não é somente para quem já domina desenho e Corel Draw, vou demonstrar como fazer um desenho básico para que você se entenda melhor o funcionamento de um programa de desenho vetorial. Se você é iniciante no assunto, aconselho sempre ter um modelo antes de começar a desenhar qualquer coisa mais complexa. Vamos fazer a coisa banal: o desenho de uma carinha.

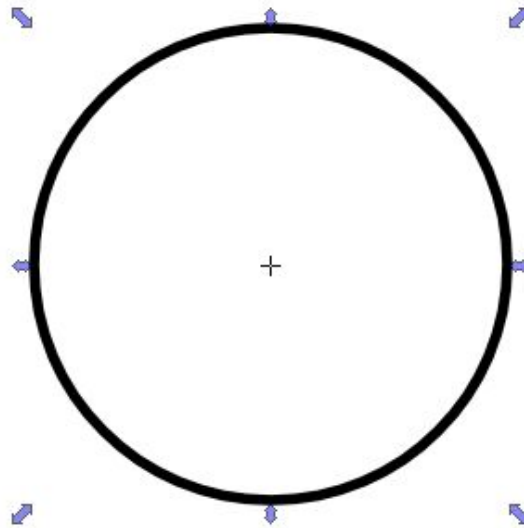
- Primeiro você vai no menu draw e vai no quadrado que tem lá e segura até aparecer a opção do círculo, ou aperta **F5**, que é bem mais rápido, só precisa decorar. O cursor mudará para o símbolo do círculo, segure o **ctrl** para criar um círculo perfeito, agora é só clicar sobre a área de desenho e segurando o botão esquerdo do mouse arrastar o cursor até gerar um círculo do tamanho desejado.



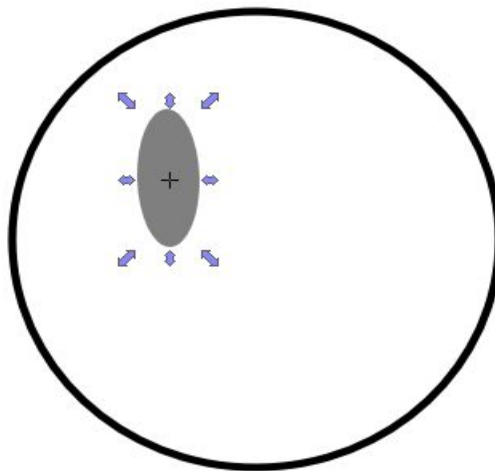
- Feito o círculo vamos mudar sua cor e sua linha contorno com a ferramenta de preenchimento ou “fill”. Precione F1 para usar o cursor de seleção de objeto, depois vá no ícone de preenchimento:



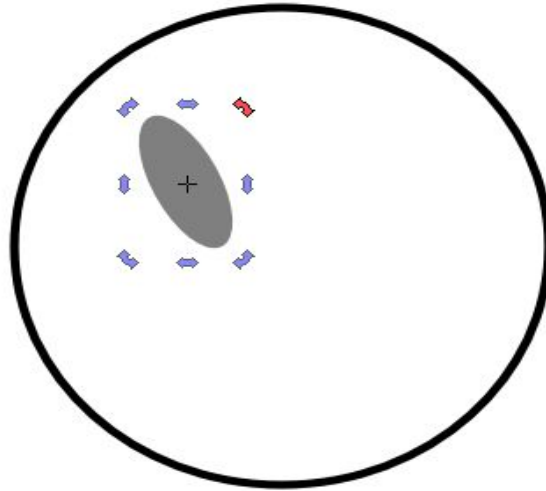
- Arraste todas as cores básicas para direita, assim fara com que o circulo fique branco, depois vá na guia "**Stroke paint**", ela deve estar marcada com um x, que significa um objeto sem contorno, então marque a opção de cor sólida que fica do lado direito do x. Por padrão ele deve cair em um contorno com a cor preta, vá para a guia "**Stroke stile**" nela tem a grossura da linha, "**Width**", aumente para uns 7 para ficar mais legal.



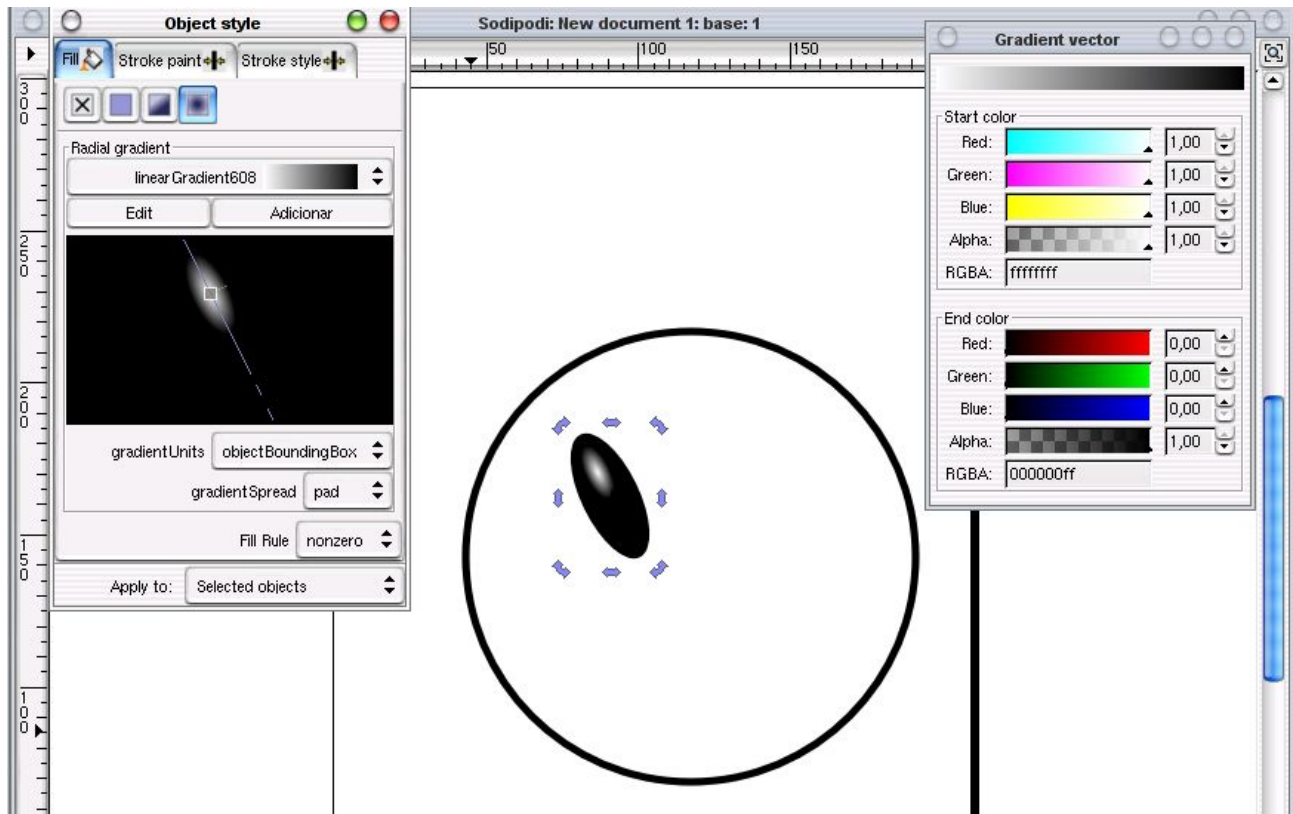
- Agora vamos criar os olhos, com F5, vamos gerar um circulo, mas puxe um pouco para baixo na hora de cria-lo, de forma a ficar um pouco oval.



- Agora aperte F1 para mudar para cursor de seleção, vamos rotacionar um pouco esse olho. De dois cliques sobre ele para aparecer as setas de rotação, clique e segure com o cursor do mouse sobre uma das setas na diagonal e arraste para a esquerda até ficar como no desenho abaixo.



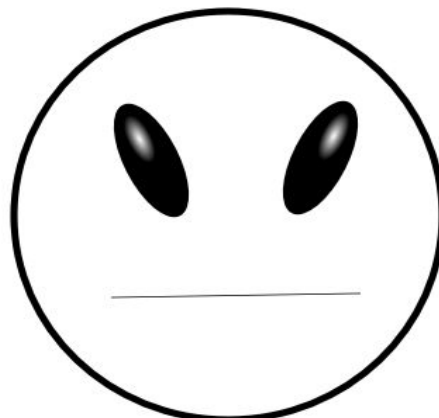
- Vamos colorir esse olho, para ficar mais bonito, clique na latinha de tinta, escolha a opção de gradiente radial, depois vá em edit, mude a cor inicial para branco e a final para preto. Feito isto vá na janela anterior, nela você pode mover com o mouse a posição central do radial, e a intensidade, para isso clique em uma posição que desejar depois segure o botão esquerdo e arraste o cursor. Nessa figura vamos colocar o centro do radial mais na superior esquerda e depois arrastaremos só um pouco, vai dar um efeito bem interessante, parecendo quase 3d.



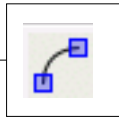
- Agora vamos á parte fácil, vamos fazer o outro olho, usando o famoso **ctrl+c**, **ctrl+v**, depois é só **espelhar** o olho e arrastar para o outro canto do círculo.



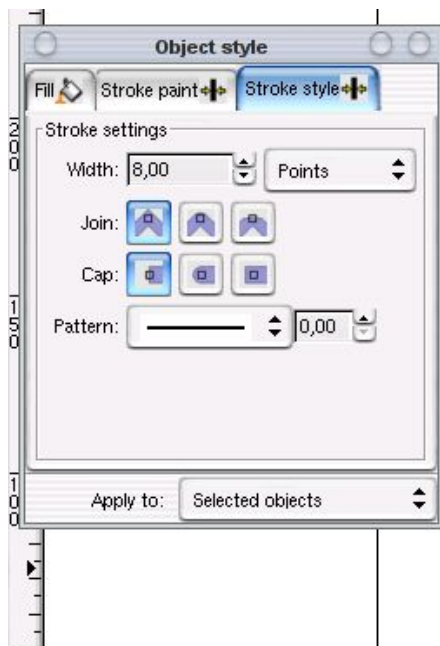
- Agora vamos fazer a boca, primeiramente faça uma linha reta com a ferramenta de **desenho a mão livre**, depois de seleciona-la, de um clique no ponto inicial e outro no ponto final e pronto.



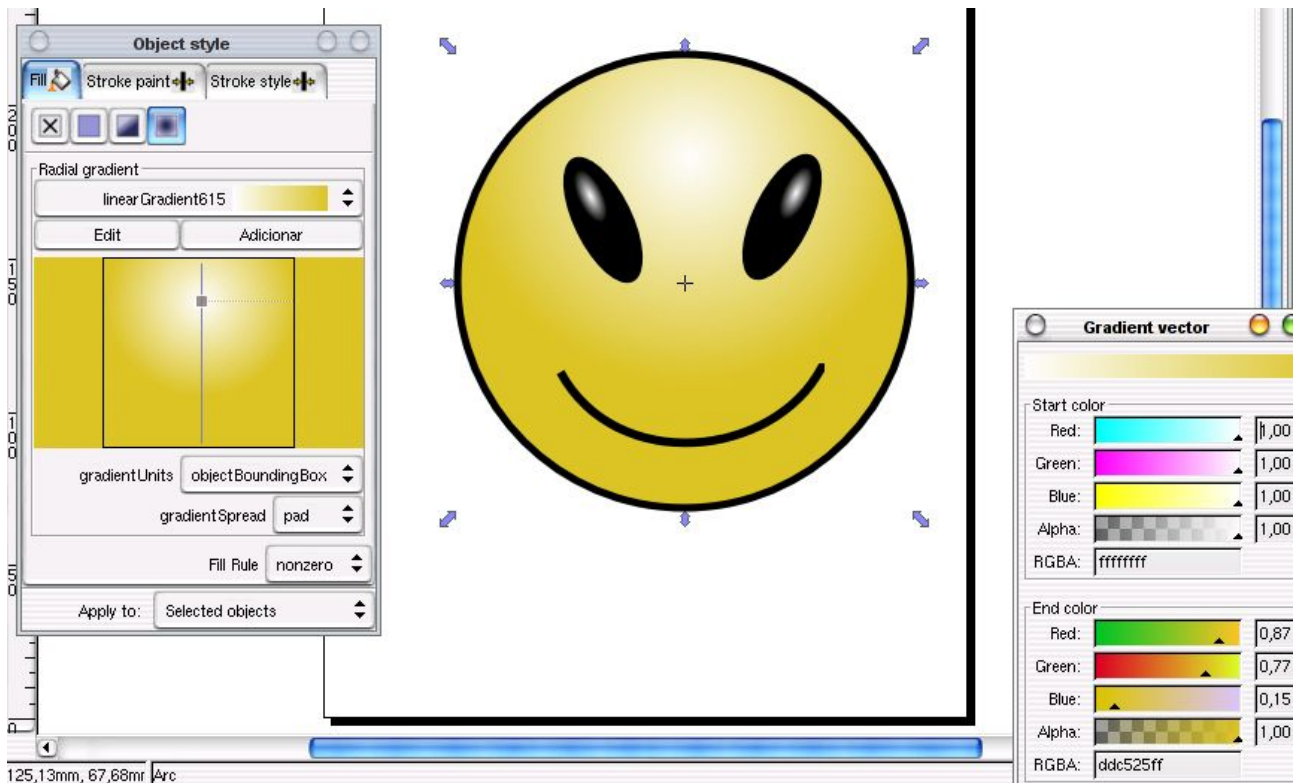
- Vamos dar agora um aspecto mais feliz a essa boca, use a ferramenta de **edição de nós**, segure o botão esquerdo fora da boca, assim que a arrastada surge um quadrado que deve circular a boca, assim vai marcar todos os dois nós. Depois vá ao ícone **que torna curvável** a seleção, desta forma apareceram as linhas guias para que você possa curvar a boca.



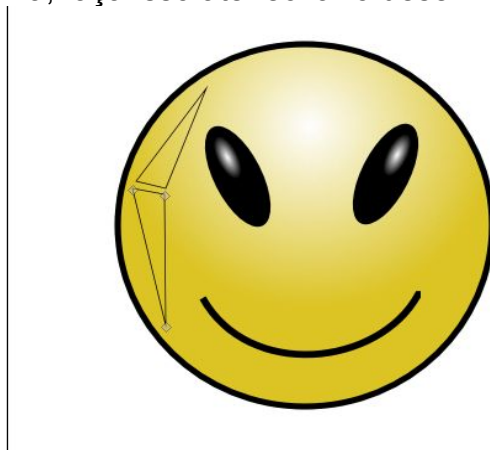
- Agora vamos aumentar um pouco a espessura da boca, usando a guia stroke style que fica acessível ao lado do **Stroke paint** :



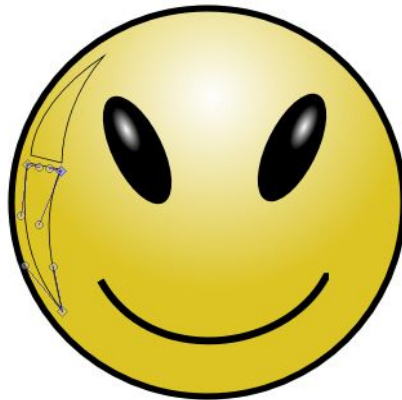
Agora vamos melhorar o acabamento, selecione o círculo do rosto com a seta de seleção (F1), acesse o ícone de preenchimento (a latinha), vá em preenchimento radial, escolha a primeira cor branca, a segunda amarela, leve o centro do gradiente um pouco para cima, agora ele parece ter um preenchimento mais real:



- Vamos colocar um efeito de brilho, vá a ferramenta de desenho a mão livre, segure o botão esquerdo até aparecer as outras duas opções, use a segunda. Comece com ele você fará dois triângulos, é só fazer o primeiro clique, soltar o botão, e no próximo clique ele terminará a linha, faça isso até fechar o desenho.



- Agora você vai arredondar os triângulos para eles ficarem próximos a linha do rosto, use o mesmo procedimento que foi necessário para arredondar a boca.



- Agora coloque neles a cor branca, e na opção da cor da linha de contorno, (stroke paint) use o x, que fica ao lado de cor sólida para deixar sem linha de contorno.



Parabéns! Você fez seu primeiro desenho no sodipodi!