



TRABAJO PRÁCTICO N° 5

Creación y edición de imágenes vectoriales con herramientas básicas y mediante el uso de software libre y privativo

Elaborado por la Profesora Responsable Esp. Viviana Ponce

Objetivos de la Actividad:

- Conocer la interfaz, características y principales herramientas de los programas de creación vectorial de carácter libre (Inkscape) o privativo (Adobe Illustrator).
- Generar una imagen vectorial en alguna de estas aplicaciones de software que pueda ser utilizada en su proyecto parcial.

Ejercicio 1: Comenzar analizando los dos programas de creación de imagen vectorial propuestos desde la Cátedra (Inkscape y Adobe Illustrator). ¿Desde dónde se obtienen? ¿Cómo se instalan? ¿Cuáles son los requerimientos técnicos que solicitan? ¿Cuál es su interfaz y cómo se operan sus herramientas básicas? ¿En qué casos utilizaría uno u otro tipo de software?

**Elabore este análisis a partir de la guía de el/la profesor/ a de prácticas y la lectura/visualización de información online:*

<https://inkscape.org/es/>

<https://helpx.adobe.com/illustrator/system-requirements.html#IllustratorCC2014systemrequirements>

<http://supportdownloads.adobe.com/thankyou.jsp?ftpID=5811&fileID=5824>

Ejercicio 2: Comenzar con el desarrollo de la Primera Etapa del [Proyecto Parcial 2](#). Para ello, crear la siguiente estructura de carpetas al interior del disco rígido de su computadora:

📁 INFORMES DIGITALES

📁 IMAGEN DE MAPA DE BITS

📁 IMAGEN VECTORIAL

📁 VIDEO DIGITAL

📄 Informe Final.doc

Ejercicio 3: Crear un archivo de carácter individual denominado “Informe-de-Contenidos+Apellido y Nombre del alumno” con carátula que incluya: nombre de la institución, nombre de la carrera, nombre de la materia, nombre del tema de investigación, nombre y registro del alumno, equipo de cátedra, lugar y fecha.

Agregar luego a este informe la respuesta completa a una de las preguntas de investigación planteadas en el Proyecto Parcial 1.

Ejercicio 4: Elaborar en Illustrator o Inkscape (a su elección) una producción vectorial ligada a la temática y/o pregunta y/o respuesta planteada, haciendo uso de las herramientas básicas de edición que resulten más convenientes.

**Recuerde que deberá decidir con qué dispositivo o método creará su producción al igual que cuáles serán sus atributos (ancho y alto en píxeles o centímetros, modo de color: RGB o CMYK...).*

Ejercicio 5: Guardar la ilustración final en la carpeta “IMAGEN VECTORIAL” en el formato de archivo original del programa en que la creó y en el formato de archivo de exportación o libre distribución por la Web.

**Recuerde que si utiliza Inkscape el formato original del programa es (.SVG), mientras que el formato de exportación es (*.PNG).*

Si utiliza Adobe Illustrator, en cambio, el formato original del programa es (.AI), mientras que el formato de exportación es (.JPG).*

**El nombre sugerido para el archivo de edición es: “Proyecto de imagen vectorial”; mientras que para el formato de exportación es: “Imagen vectorial de exportación”.*

Ejercicio 6: Incorporar las consideraciones correspondientes a ¿qué es lo que va a comunicar con una imagen vectorial? ¿con qué dispositivo o método? ¿cómo va a comunicar la información? y ¿para qué dispositivo, pantalla o plataformas? a un apartado del Informe que denominará: “Comunicar con imagen vectorial”.