

VR livre



liberdade se aprende na escola

**Criando Apresentações
com Inkscape - Sozi**

Você tem a liberdade de:



Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.



Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).



Uso não-comercial — Você não pode usar esta obra para fins comerciais.



Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

Ficando claro que:

Renúncia — Qualquer das condições acima pode ser **renunciada** se você obtiver permissão do titular dos direitos autorais.

Domínio Público — Onde a obra ou qualquer de seus elementos estiver em **domínio público** sob o direito aplicável, esta condição não é, de maneira alguma, afetada pela licença.

Outros Direitos — Os seguintes direitos não são, de maneira alguma, afetados pela licença:

- Limitações e exceções aos direitos autorais ou quaisquer **usos livres** aplicáveis;
- Os **direitos morais** do autor;
- Direitos que outras pessoas podem ter sobre a obra ou sobre a utilização da obra, tais como **direitos de imagem** ou privacidade.

Aviso — Para qualquer reutilização ou distribuição, você deve deixar claro a terceiros os termos da licença a que se encontra submetida esta obra. A melhor maneira de fazer isso é com um link para esta página.

“Se concordamos que a função da Educação é a preparação de pessoas para o seu futuro (e não para seu passado), então uma visão através do para-brisa será mais útil que aquela vista pelo espelho retrovisor.” Litto (1998, p.15)

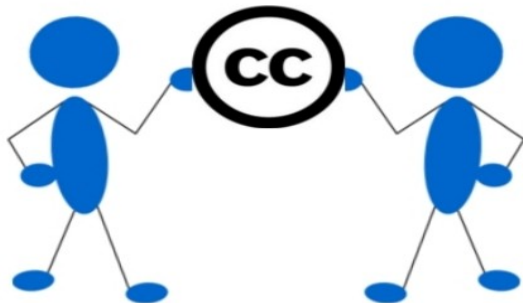
Liberdade nº 0

A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito



Liberdade nº 2

A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo.



Liberdade nº 1

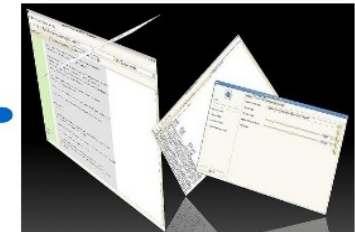
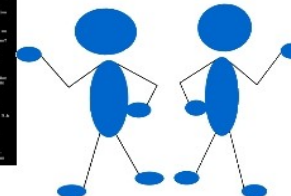
A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades. Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

```
/**  
 * Simple HelloButton() method.  
 * @version 1.0  
 * @author john doe <doe.j@example.com>  
 */  
HelloButton()  
{  
    JButton hello = new JButton( "Hello, wor  
hello.addActionListener( new HelloBtnList  
// use the JFrame type until support for t  
// new component is finished  
JFrame frame = new JFrame( "Hello Button"  
Container pane = frame.getContentPane();  
pane.add( hello );  
frame.pack();  
}  
frame.show(); // display the fra
```



Liberdade nº 3

A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie. Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.



Inkscape

O Inkscape é um editor de Gráficos Vetoriais OpenSource com capacidades semelhantes ao Illustrator, CorelDraw, ou Xara X. Além disso ele usa os padrões do W3C Scalable Vector Graphics (SVG).

Inkscape

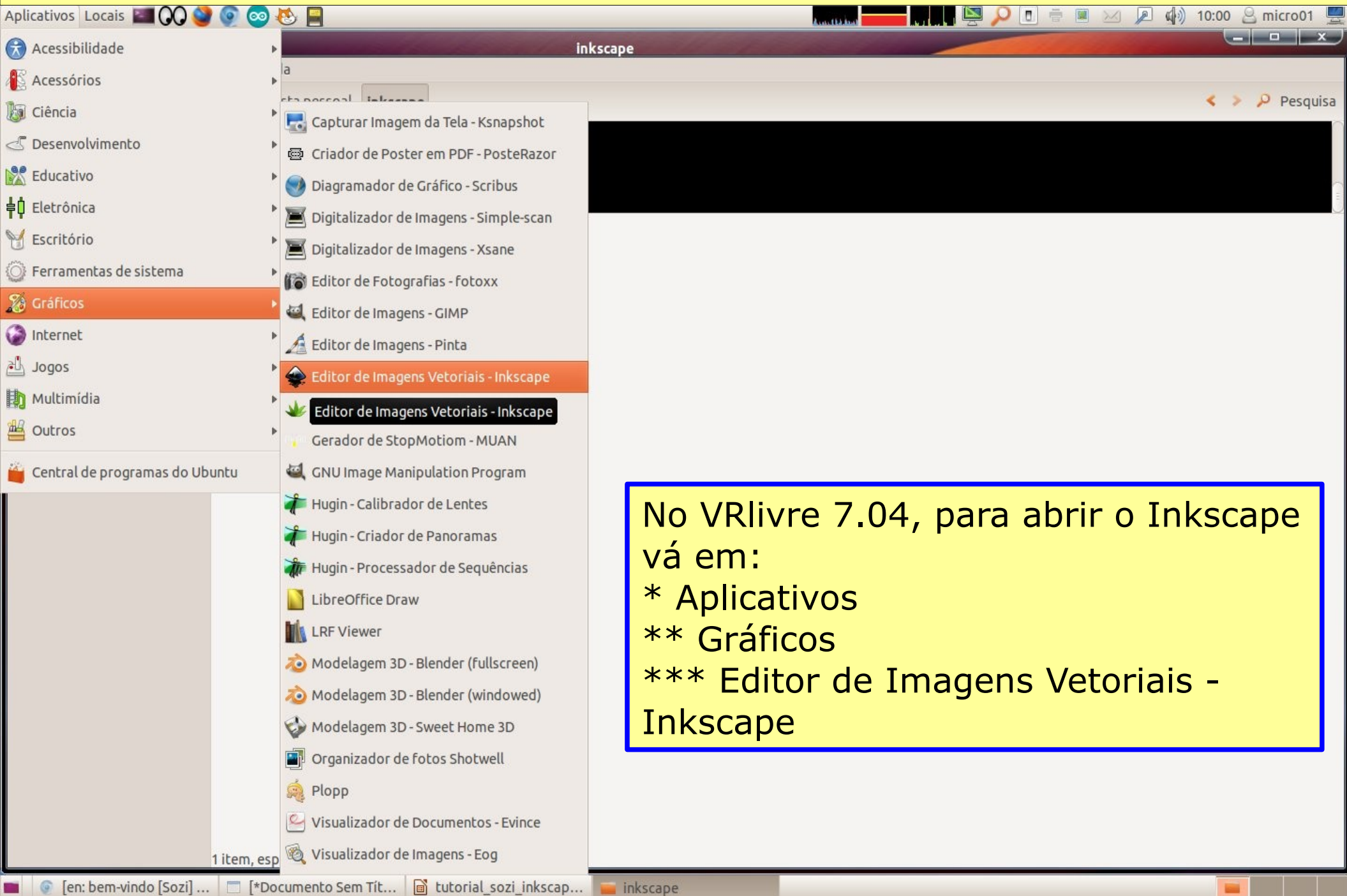
O Inkscape é um editor de Gráficos Vetoriais OpenSource com capacidades semelhantes ao Illustrator, CorelDraw, ou Xara X. Além disso ele usa os padrões do W3C Scalable Vector Graphics (SVG).

Inkscape - Sozi

Sozi é uma extensão para o Inkscape que pode reproduzir apresentações animadas.

É organizado como um cartaz onde o conteúdo de sua apresentação pode ser exibido através de zoom e rotações que permitem focar os elementos na ordem em que você deseja mostrar.

Abrindo o Inkscape



The screenshot shows the Ubuntu desktop environment. The top panel displays the system tray with various icons and the time 10:00. The application menu is open, showing a list of applications. The 'Gráficos' category is selected, and 'Editor de Imagens Vetoriais - Inkscape' is highlighted. The Inkscape application window is visible in the background, showing a blank canvas.

Aplicativos Locais

- Acessibilidade
- Acessórios
- Ciência
- Desenvolvimento
- Educativo
- Eletrônica
- Escritório
- Ferramentas de sistema
- Gráficos**
- Internet
- Jogos
- Multimídia
- Outros
- Central de programas do Ubuntu

1 item, esp

inkscape

10:00 micro01

1 item, esp

[en: bem-vindo [Sozi] ...] [*Documento Sem Tít...] tutorial_sozi_inkscap... inkscape

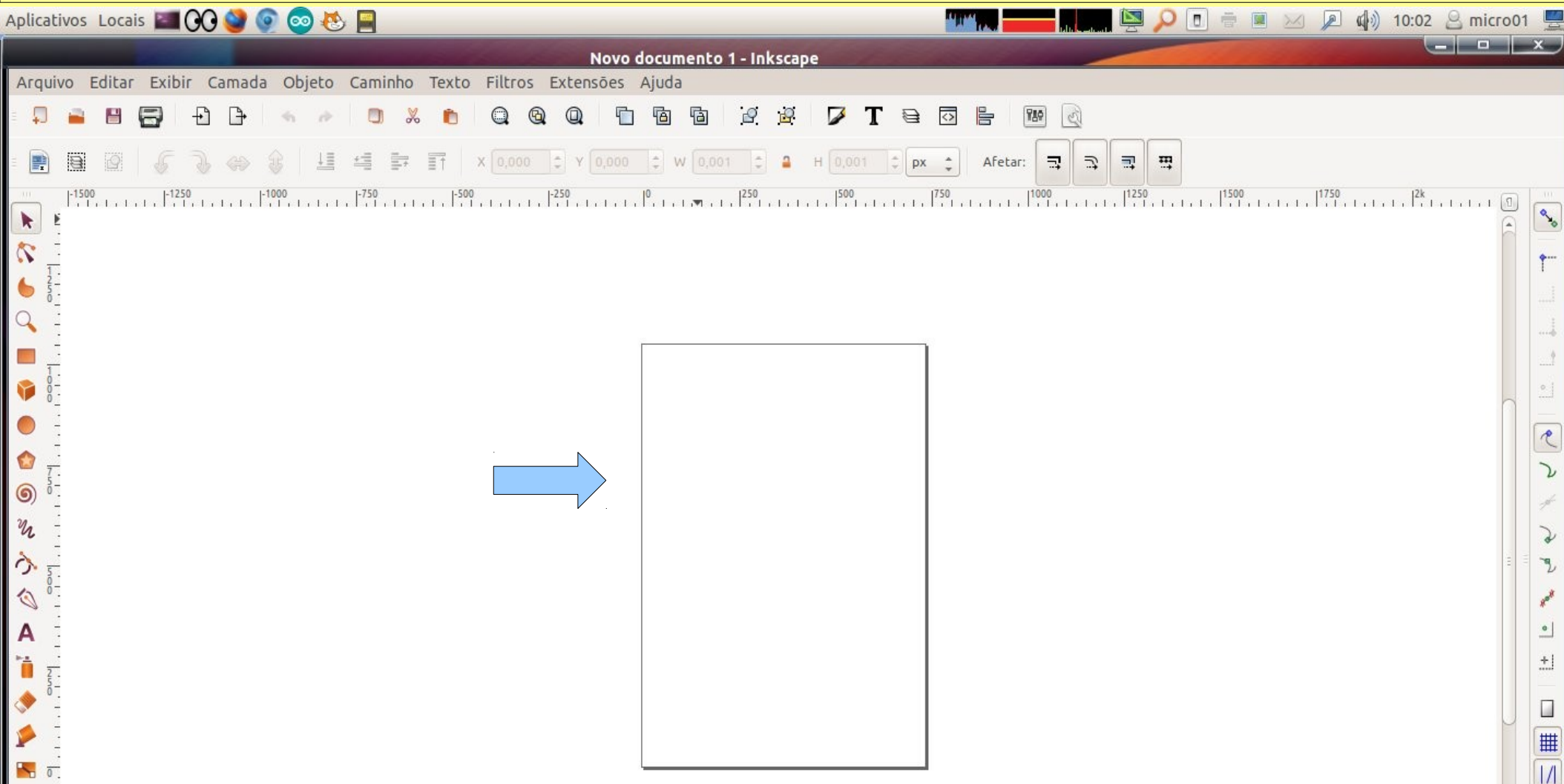
No VRLivre 7.04, para abrir o Inkscape vá em:

* Aplicativos

** Gráficos

*** Editor de Imagens Vetoriais -
Inkscape

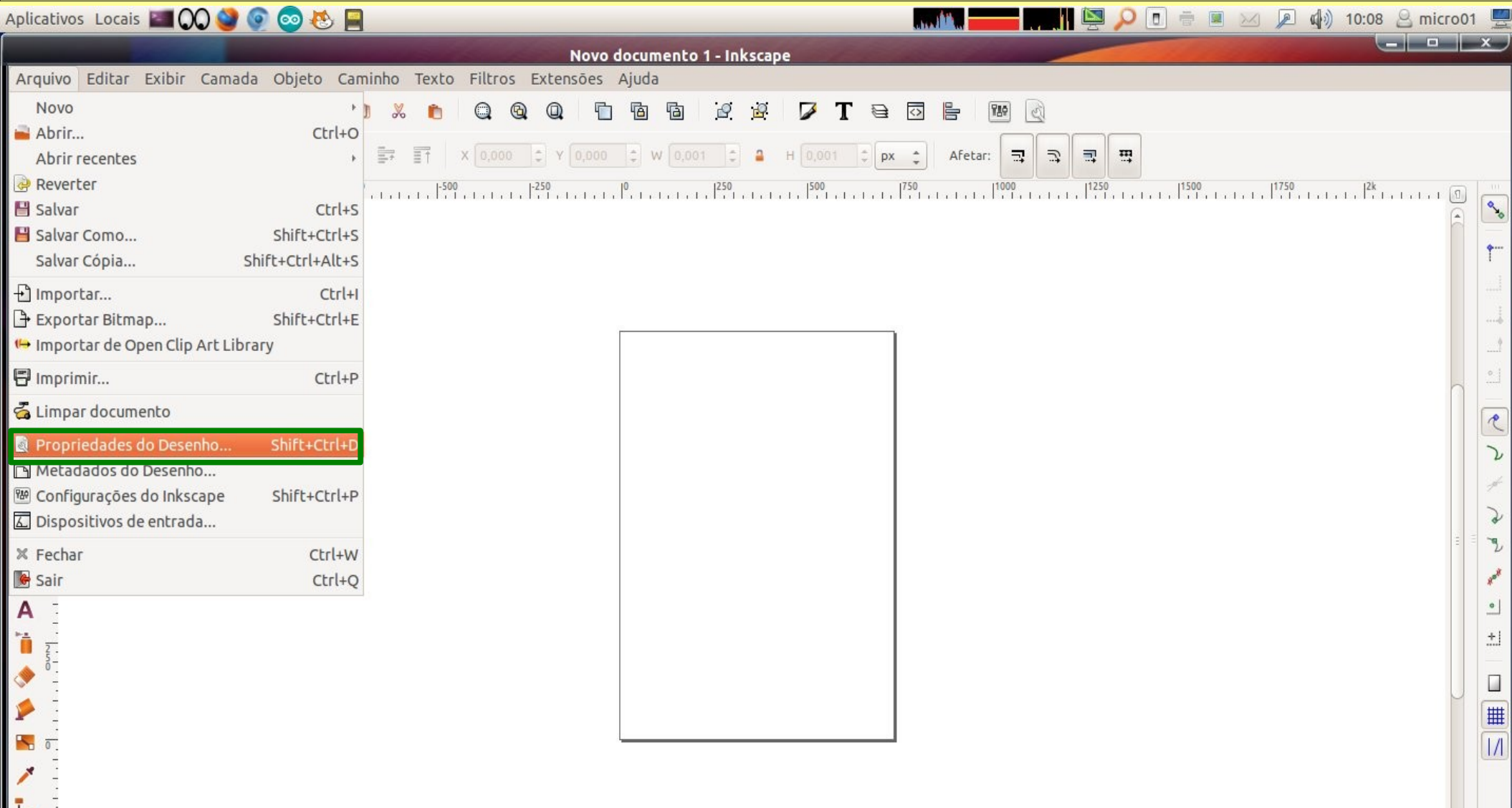
Tela de abertura



Observe que nossa área para trabalhar está no formato **"Retrato"**.

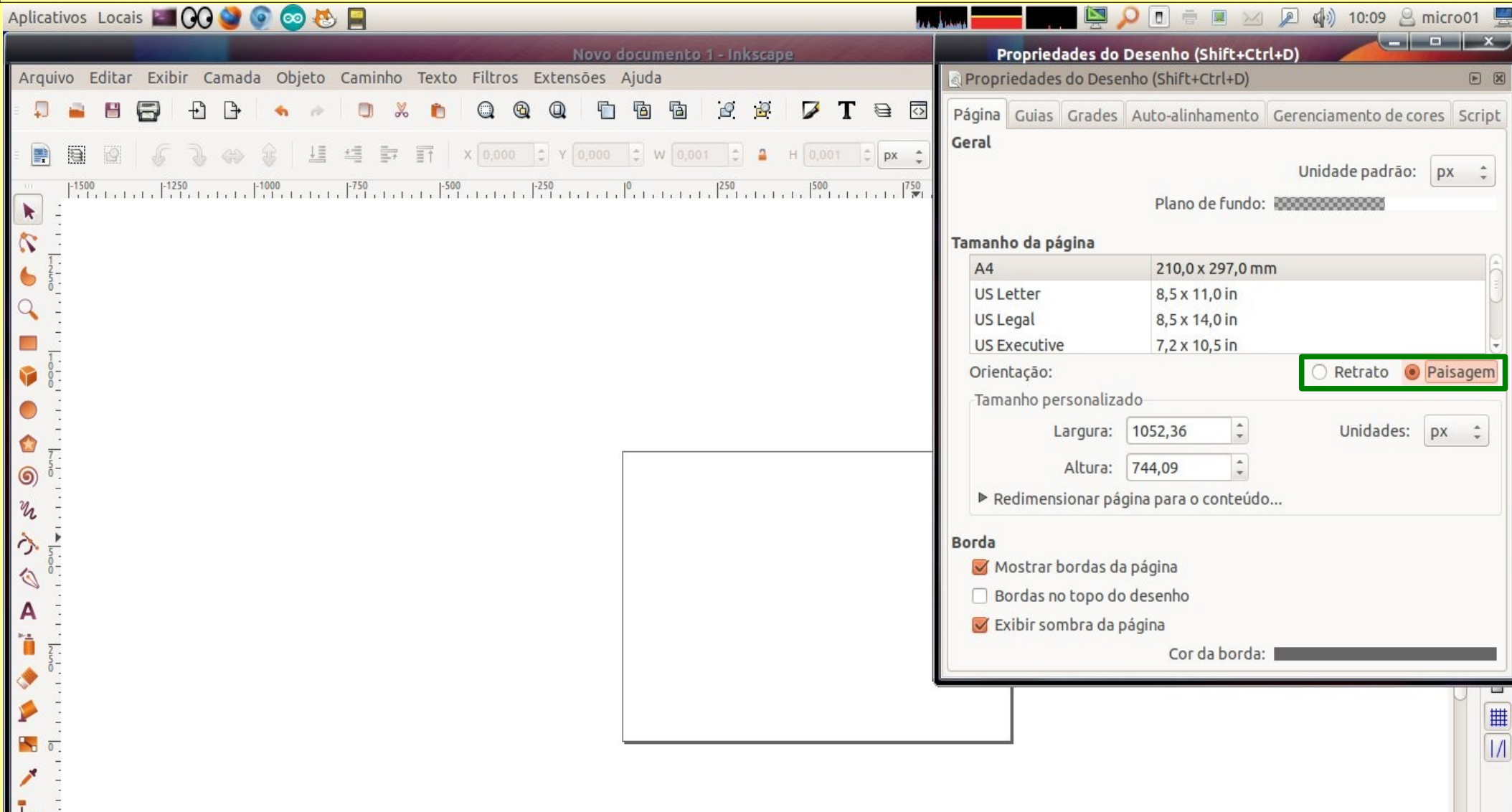
Vamos usar o formato **"Paisagem"**.

Propriedades do "Desenho"



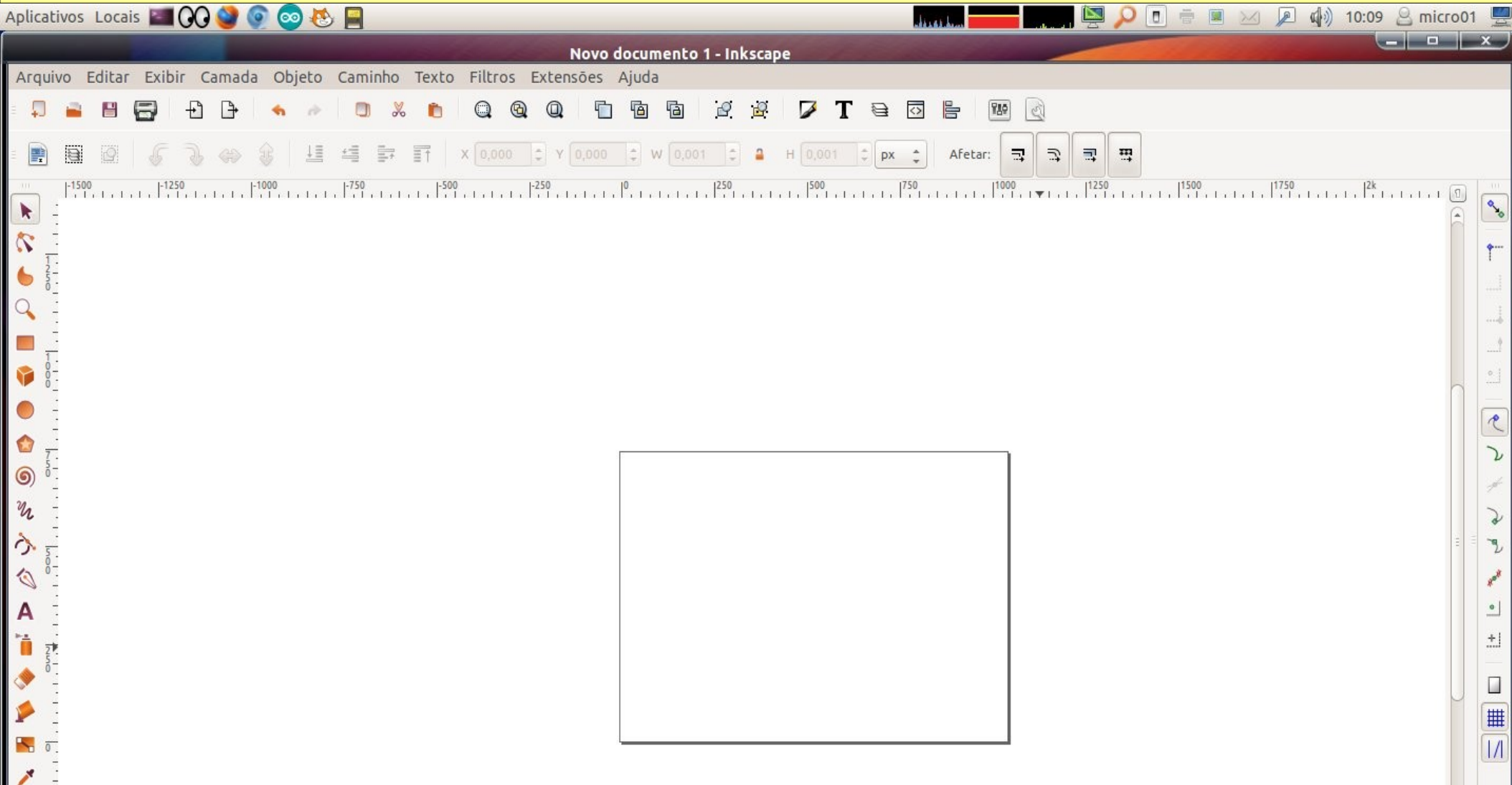
Vá em "Arquivo" > "Propriedades do Desenho...", veja a tela que será aberta.

Propriedades do "Desenho"



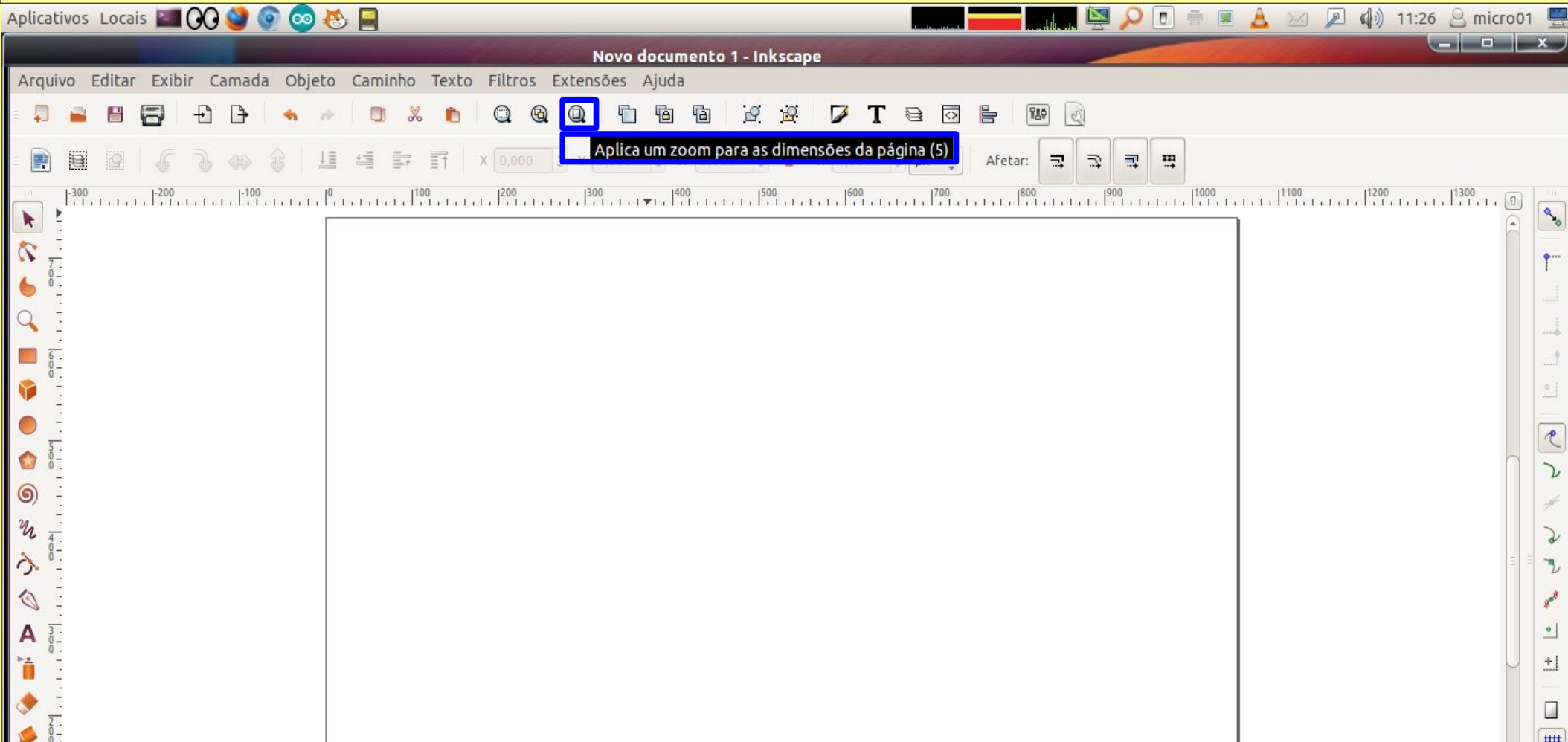
Nesta tela, escolha a opção **"Paisagem"**, repare que a página ficará deitada.

Sozi – Princípios da apresentação



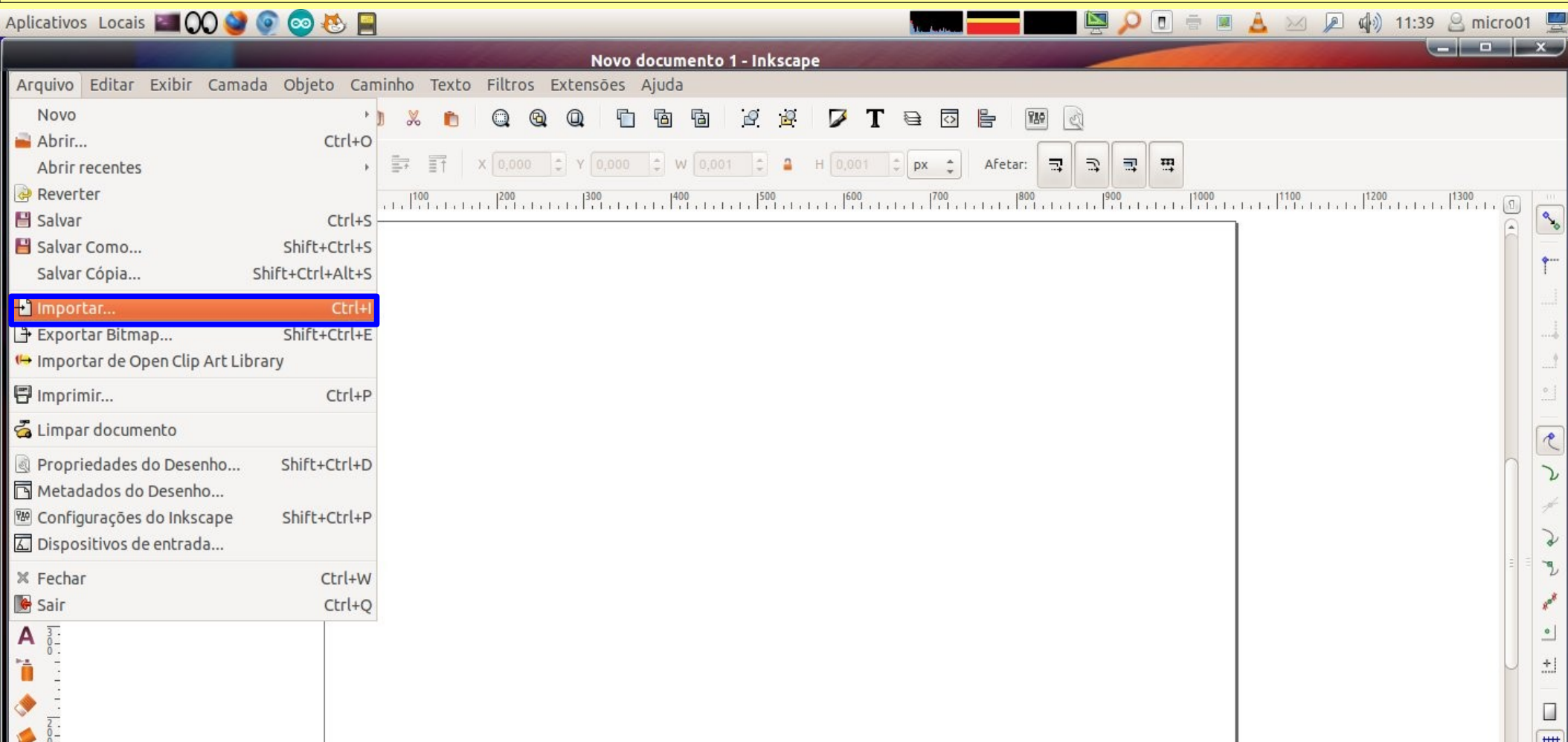
Numa apresentação em slides, você tem uma sequência de páginas, slides. Já usando o **"Inkscape/Sozi"** é como se você tivesse todos objetos (slides) espalhados em uma mesa, você poderá definir a ordem que estes objetos aparecerão na tela. Criaremos alguns objetos para o nosso trabalho.

Visualizando melhor a tela



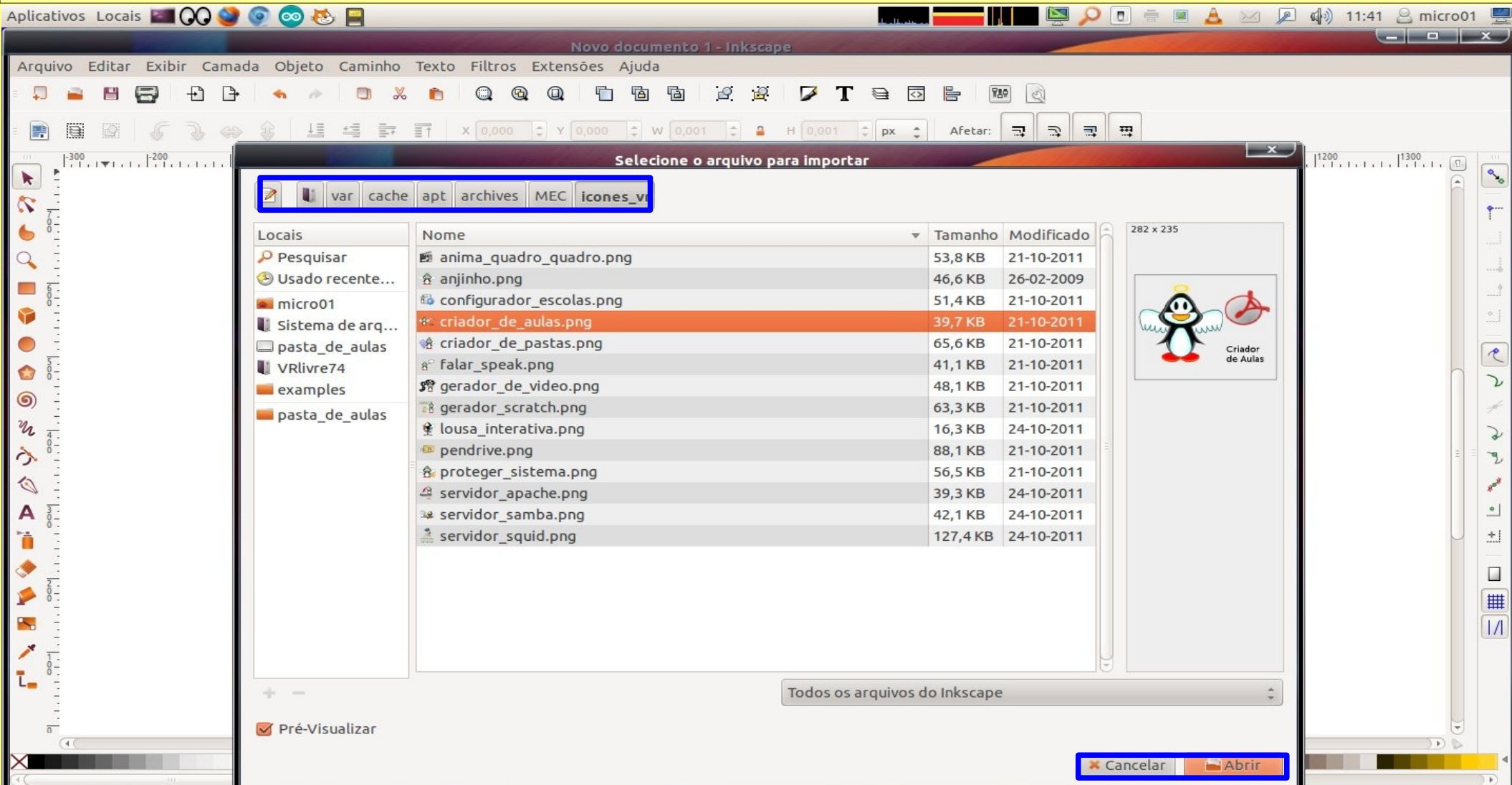
Para aumentar o zoom na tela, temos duas opções: Pressione a tecla "**Ctrl + rodinha do mouse**" para aumentar ou diminuir ou use a ferramenta mostrada acima no destaque em **azul**.

Inserindo uma imagem



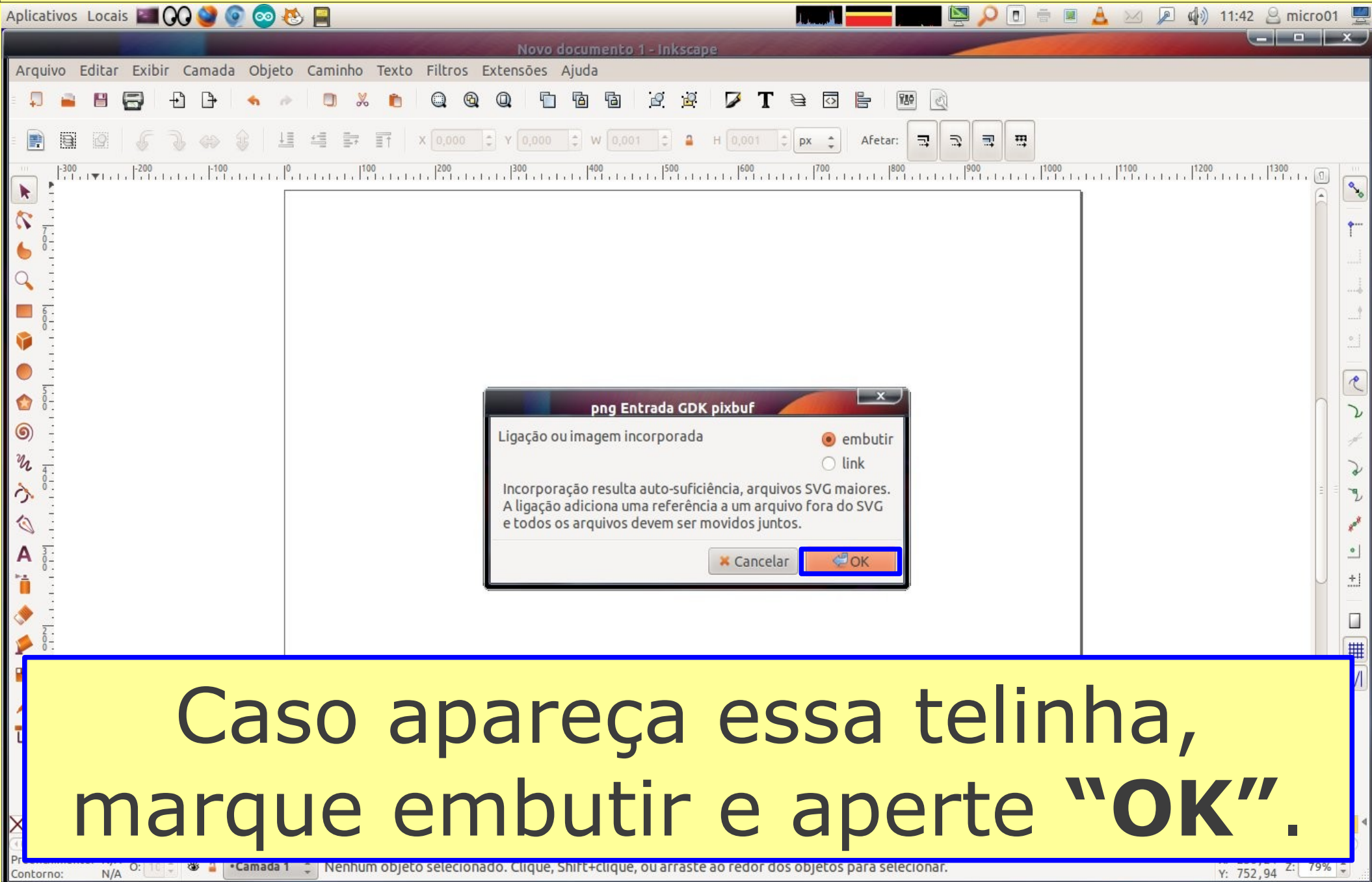
Vá até o menu **“Arquivo > Importar”** ou pressione as teclas **“CTRL+I”**, para importar a imagem que deseja.

Inserindo uma imagem



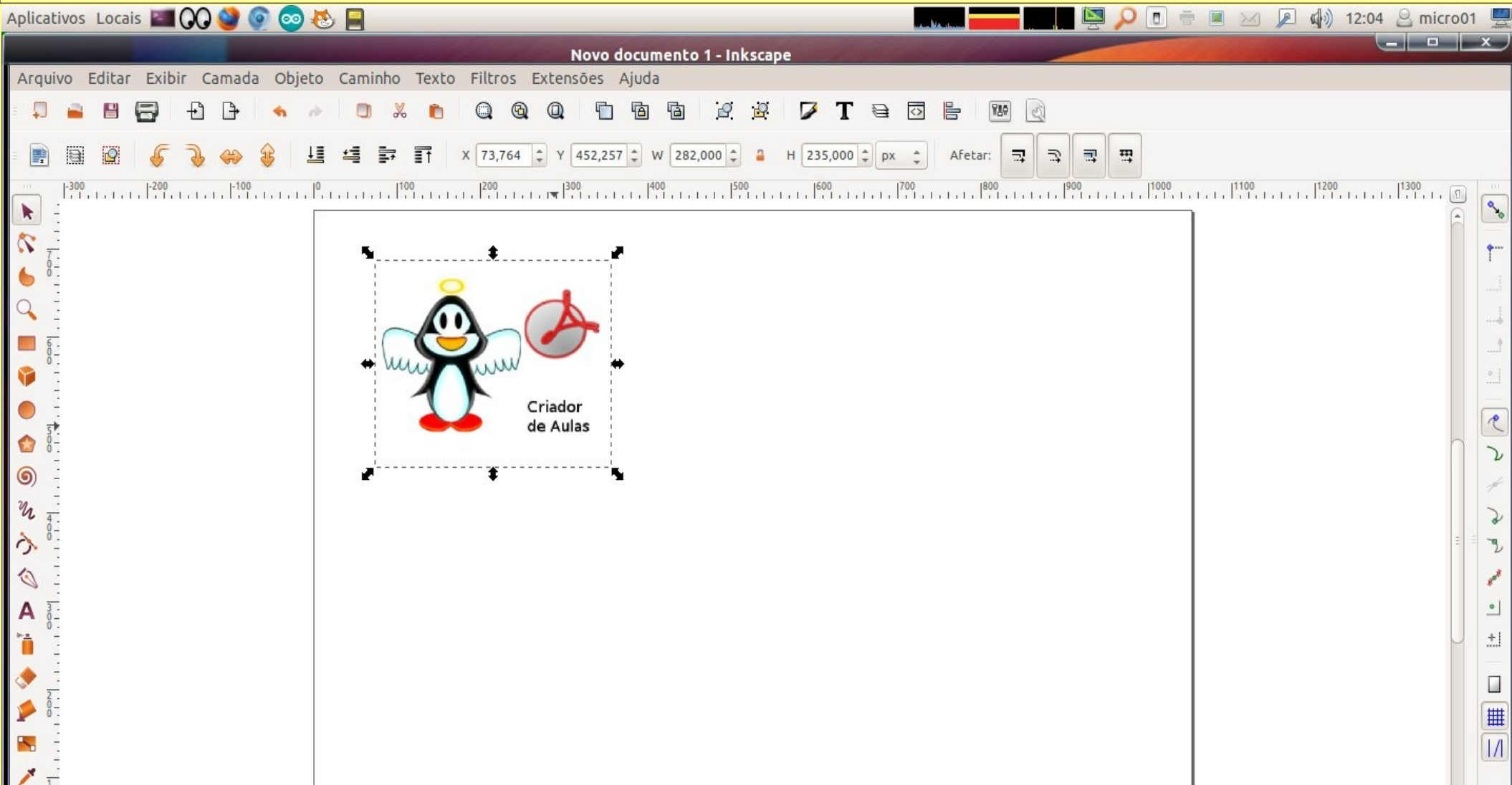
Localize a imagem que você deseja inserir. Selecione e aperte **"Abrir"**.

Inserindo uma imagem



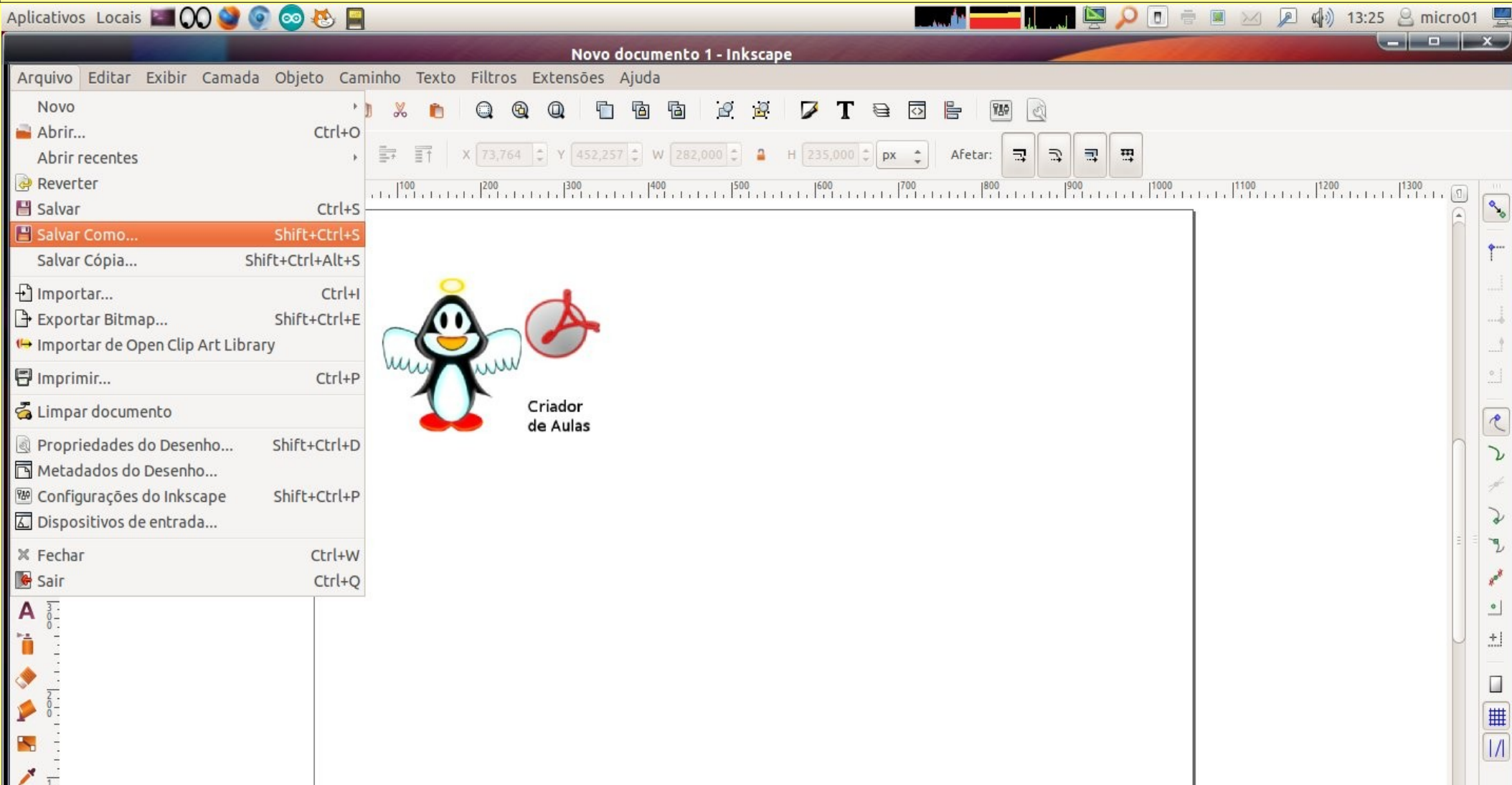
Caso apareça essa telinha,
marque embutir e aperte "OK".

Inserindo uma imagem



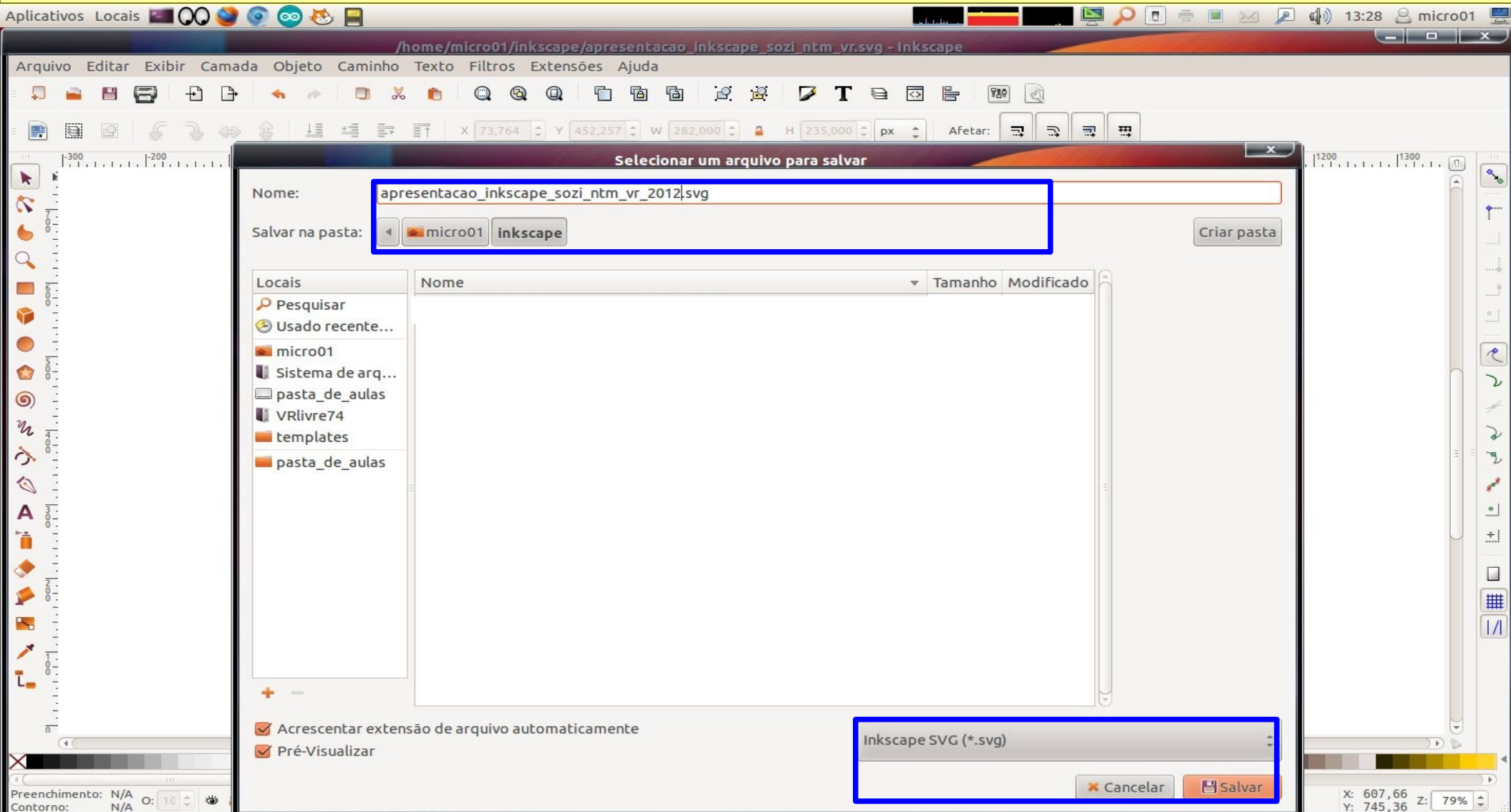
Você poderá posicionar a imagem em qualquer ponto da tela.

Salvando seu arquivo



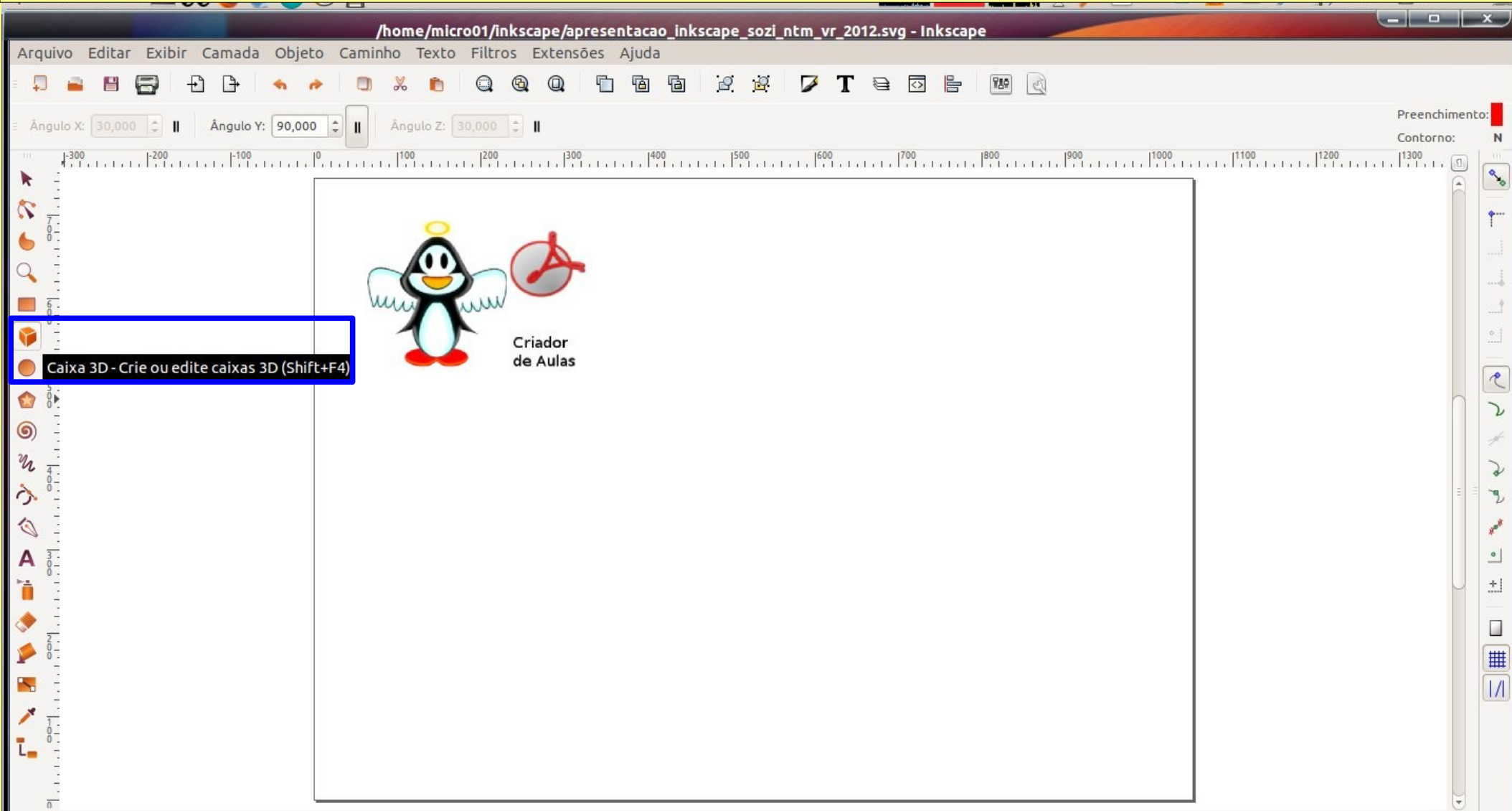
Antes de termos alguma surpresa,
vamos salvar nosso arquivo.

Salvando seu arquivo



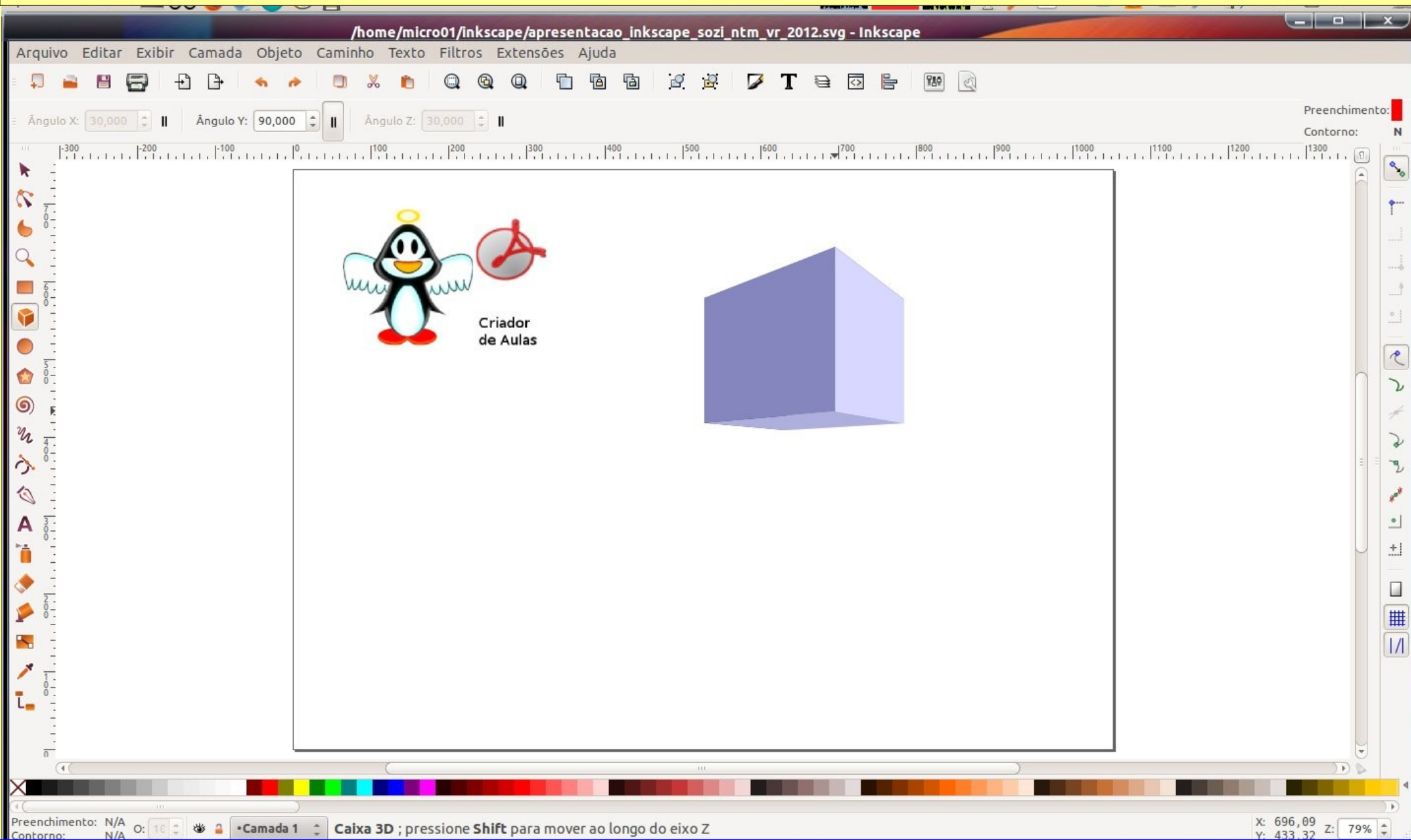
Observe o local e nome do arquivo. Nós usamos o padrão **"titulo_nome_data"**.

Inserindo caixa 3D



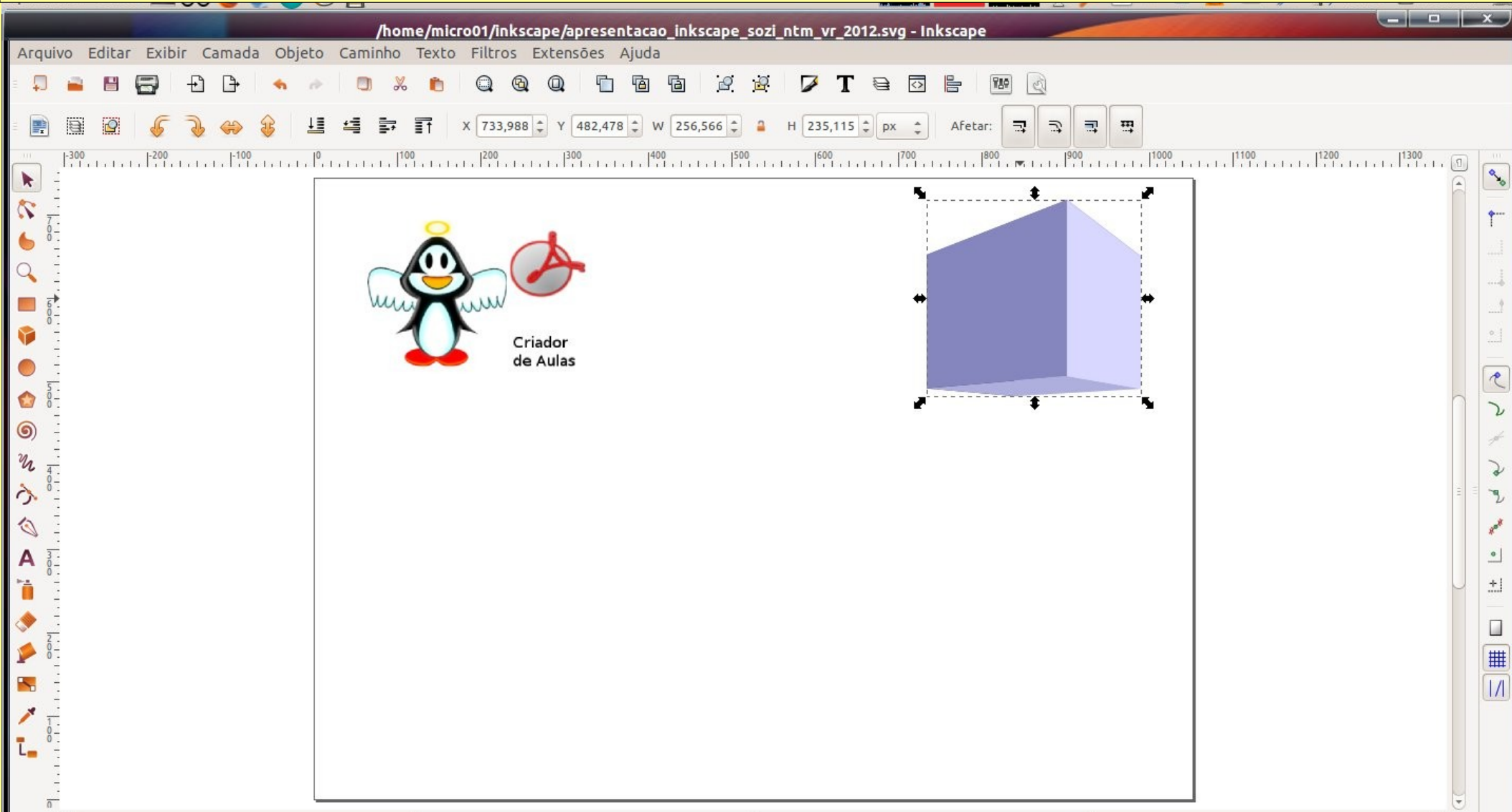
Vamos inserir um segundo objeto.
Selecione a ferramenta **"Caixa 3D"**.

Caixa 3D



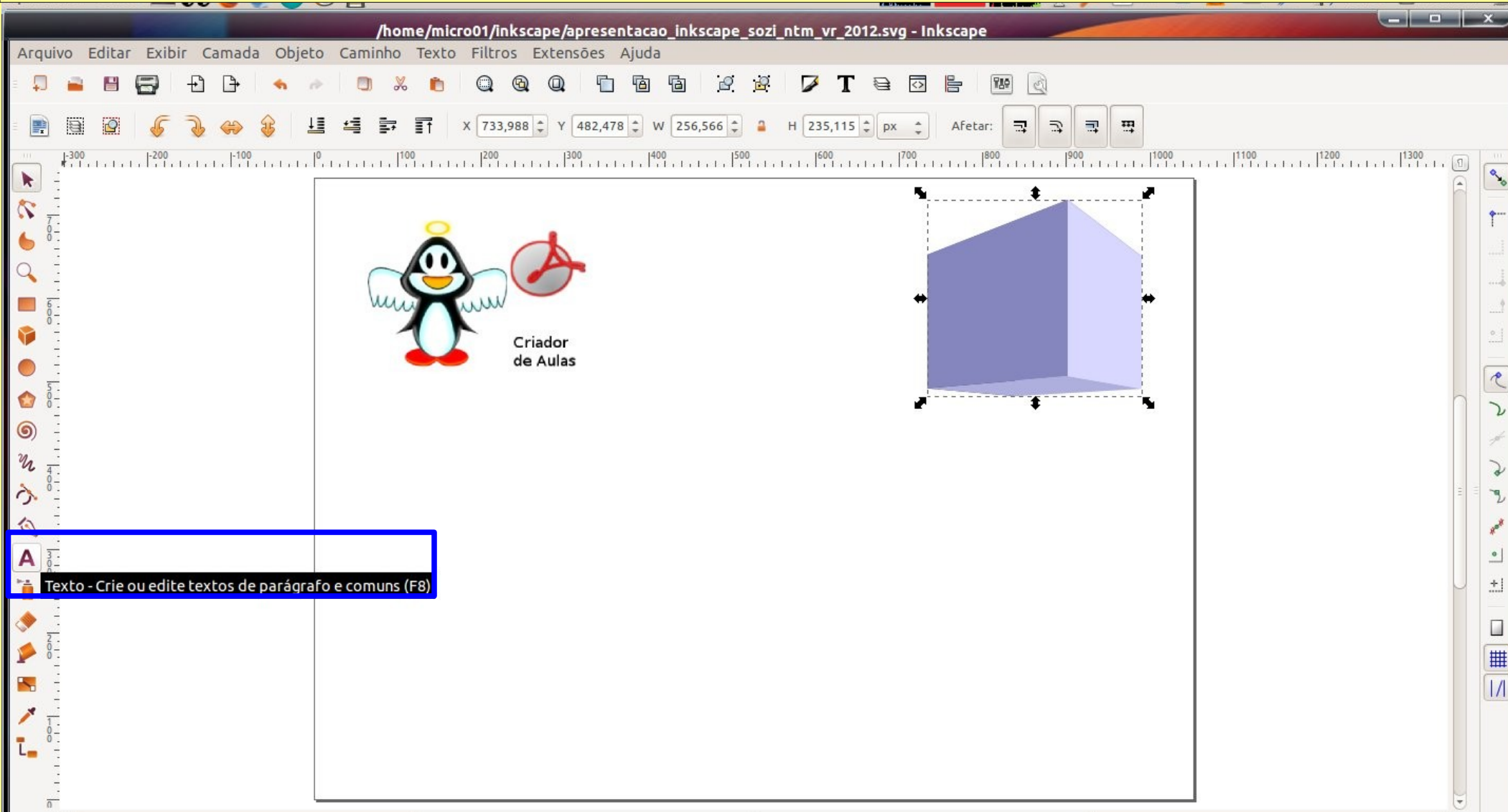
Crie e posicione a caixa 3D, onde desejar.

Caixa 3D posicionada



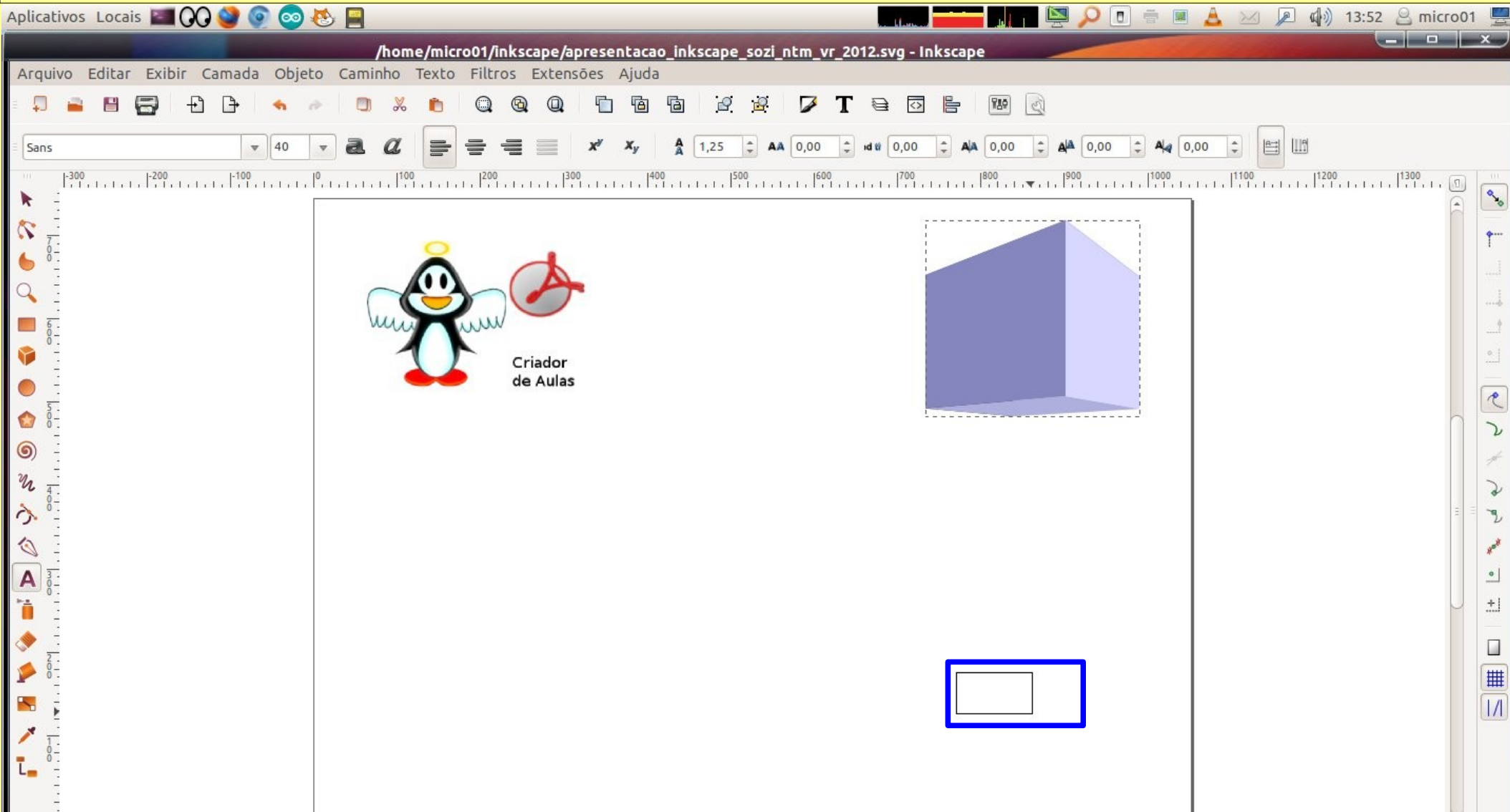
Escolhemos o canto superior direito para colocar a caixa 3D.

Inserindo Texto



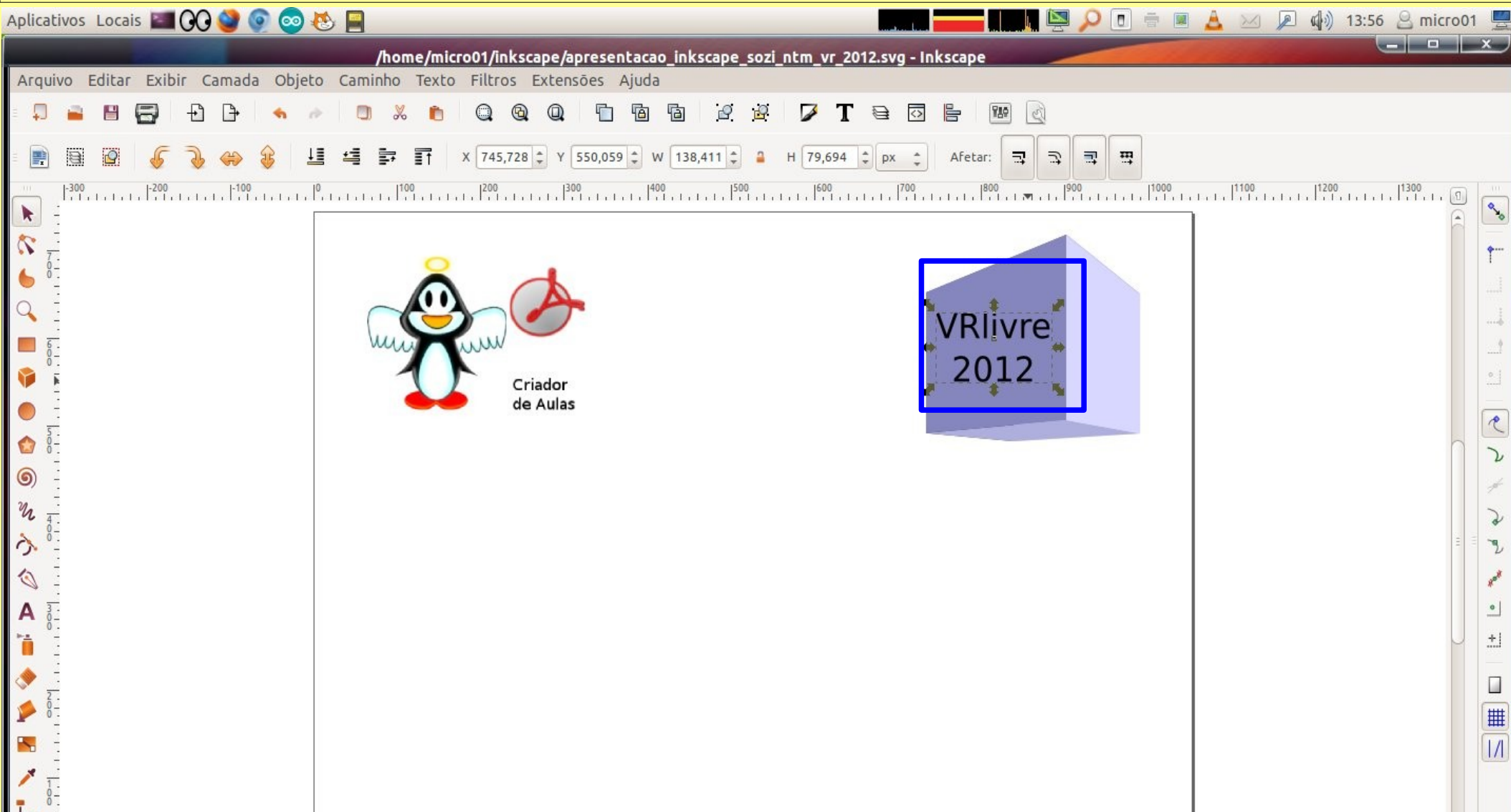
Vamos inserir um texto. Selecione a ferramenta de "**Texto**" conforme seleção.

Inserindo Texto



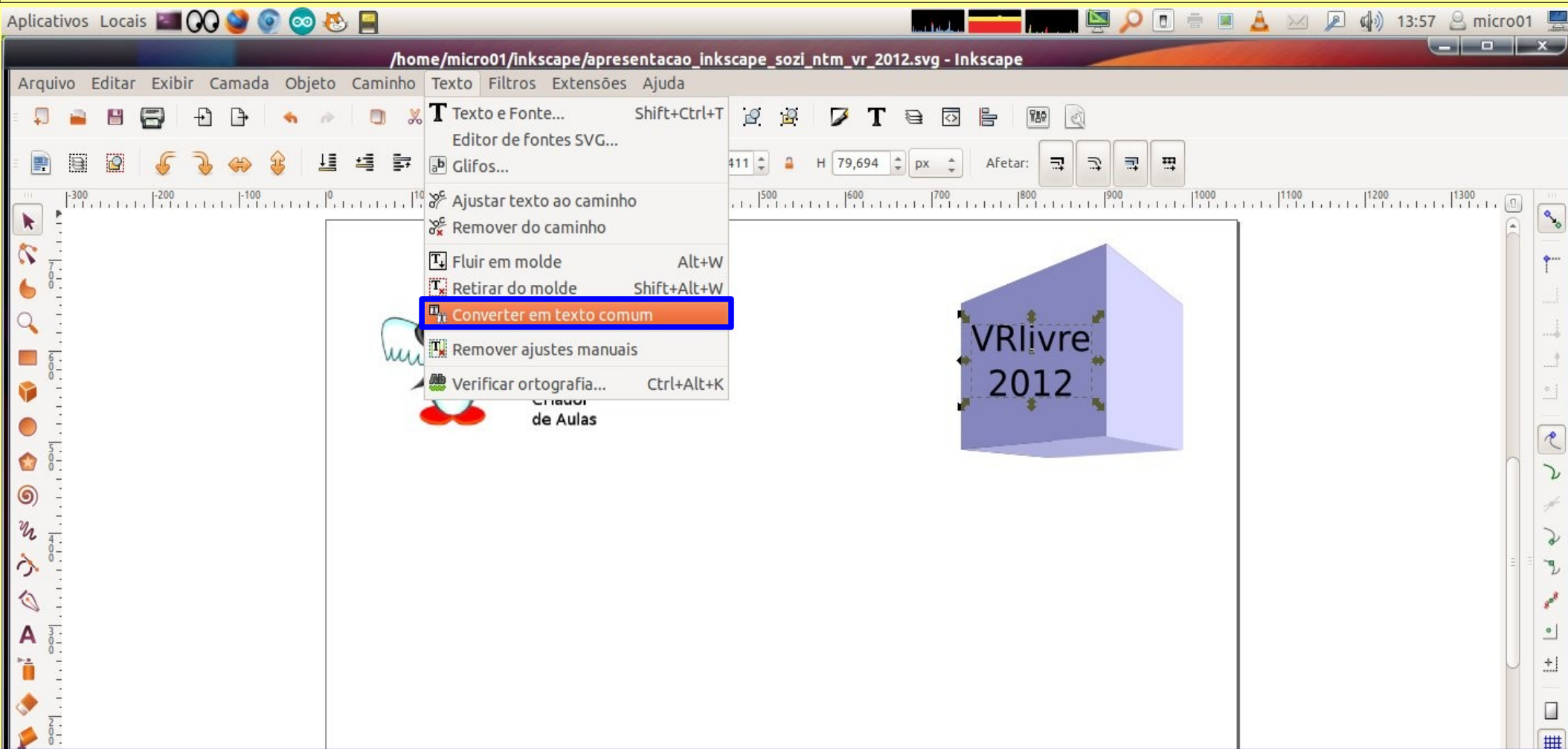
Digite, formate e posicione o texto no local que você desejar.

Posicionando o texto



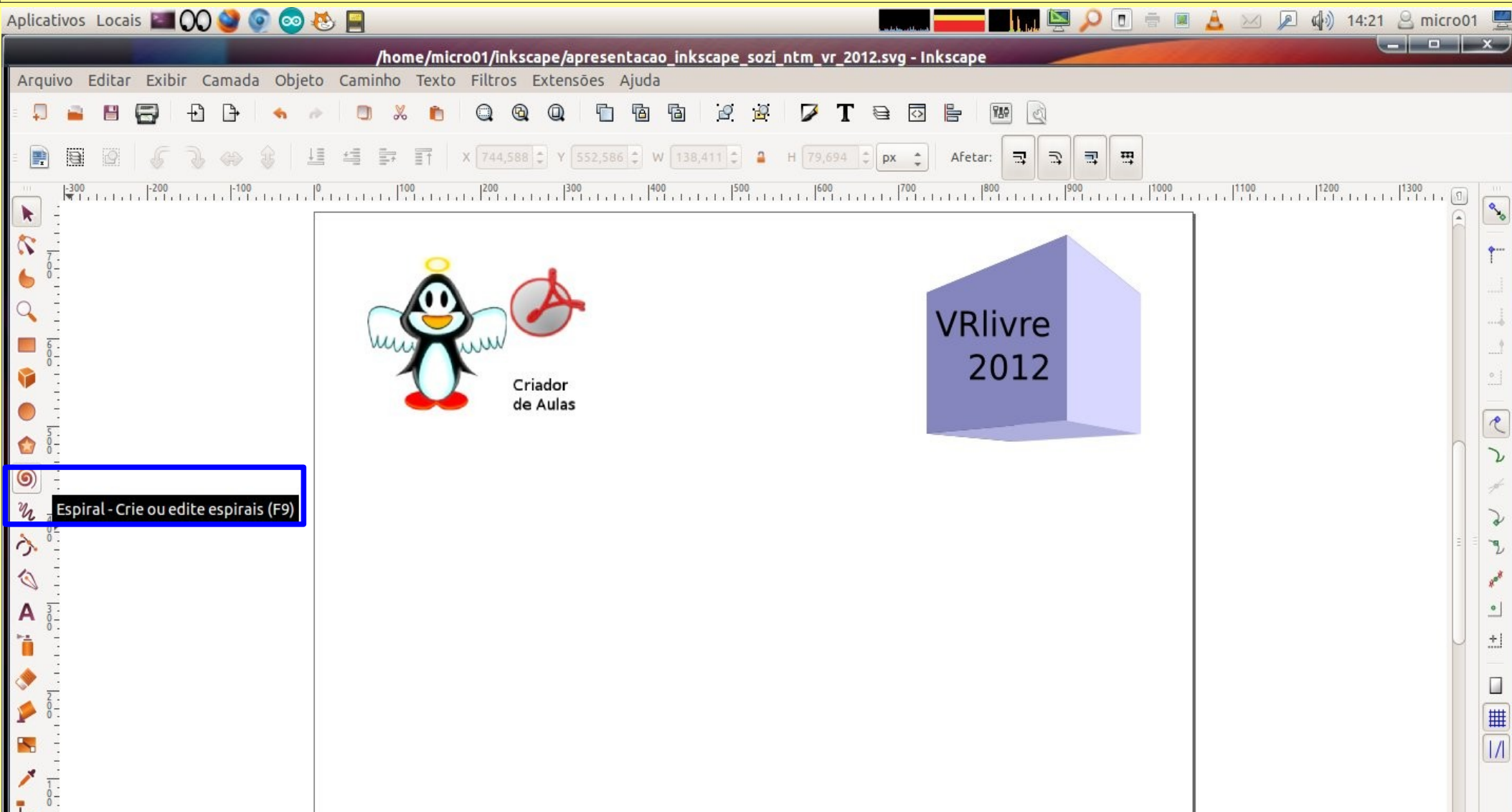
Toda vez que você criar um texto, você precisará transformá-lo em texto comum.

Convertendo o Texto



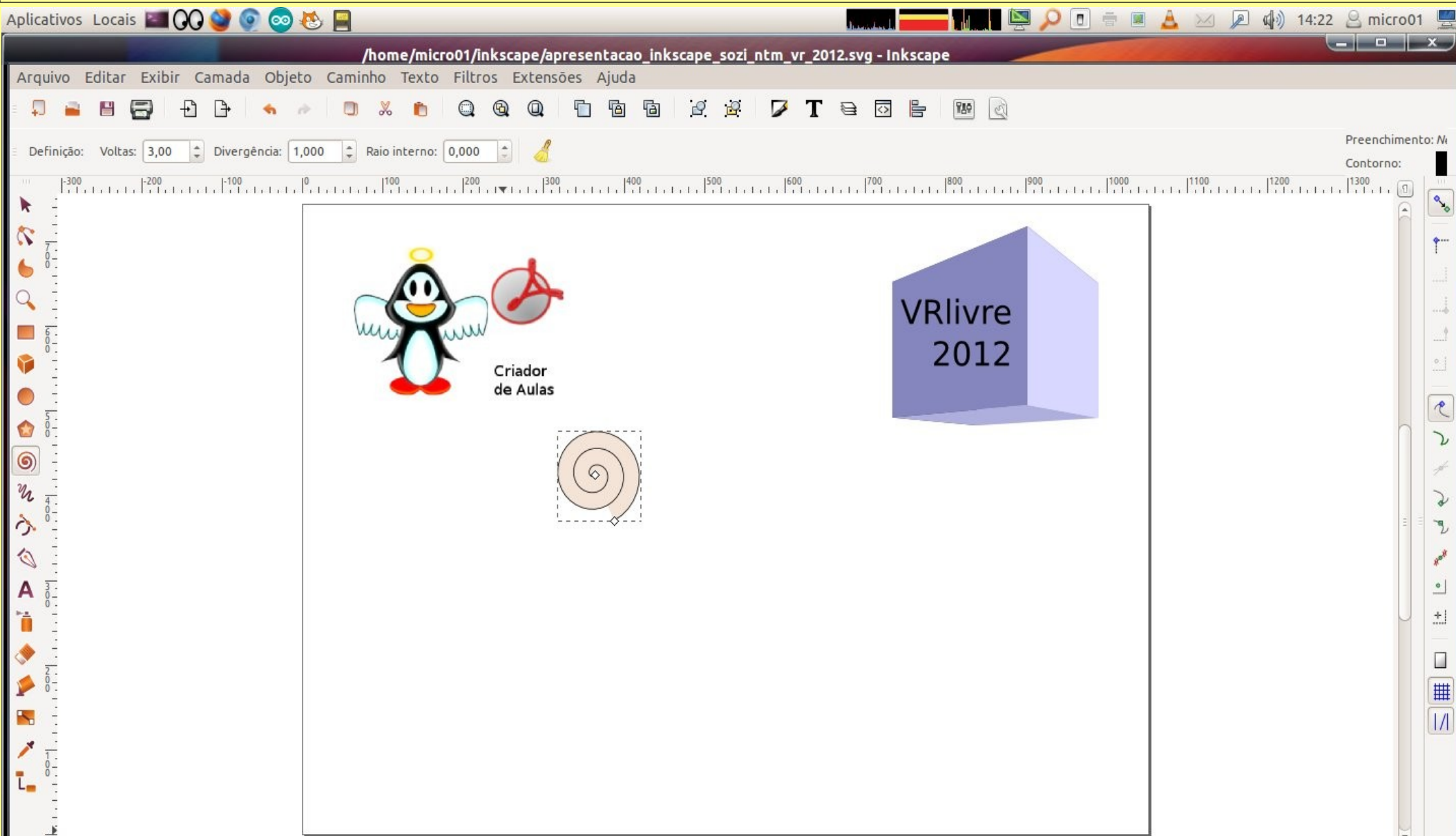
Vá em texto na barra de menus e utilize a opção **“Converter em texto comum”**. Use o shift e selecione os dois > objeto+texto e utilize a opção agrupar objetos.

Criando Espiral



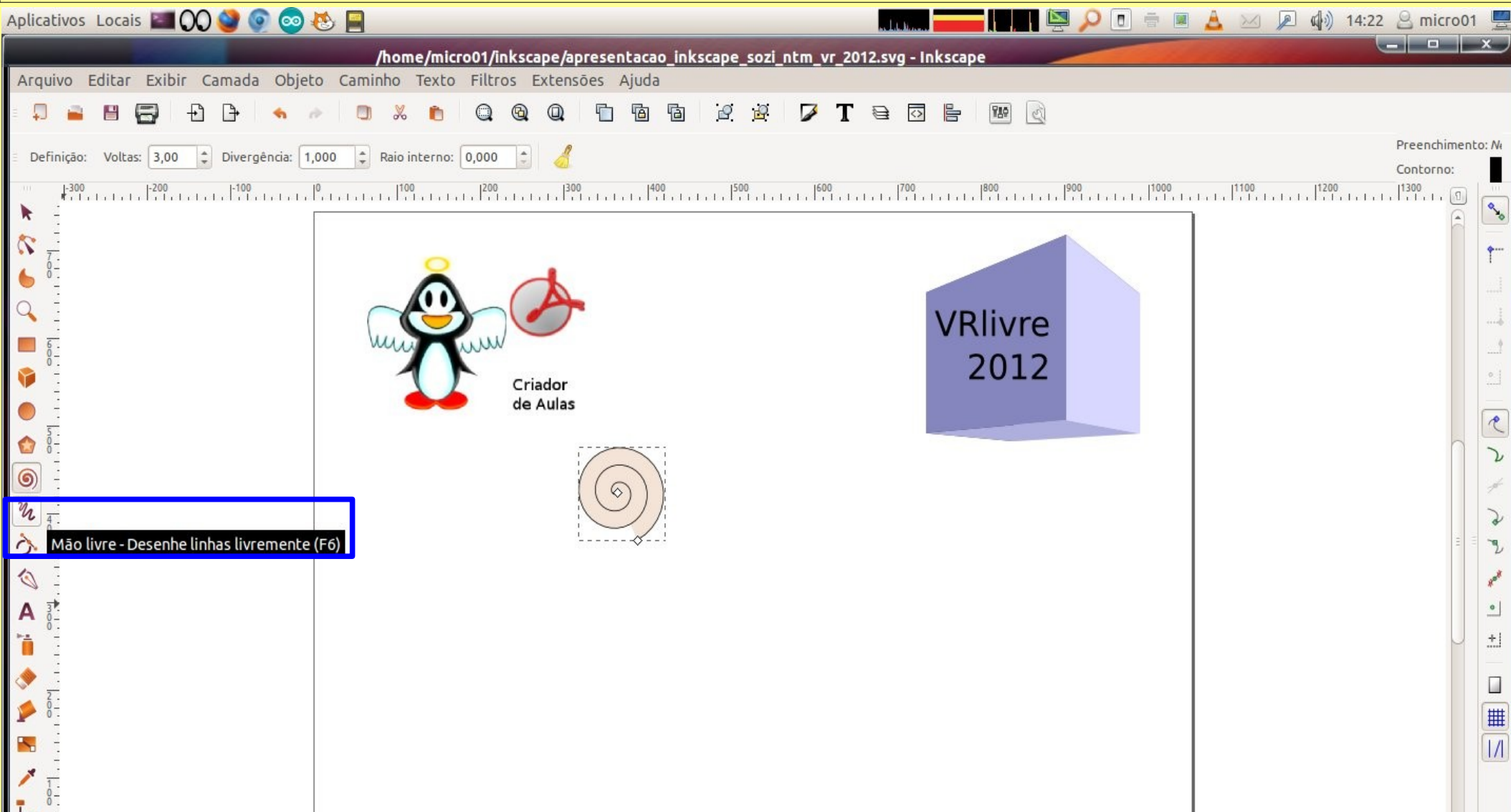
Vamos inserir mais alguns objetos. Você pode inserir que você desejar.

Espiral formatada



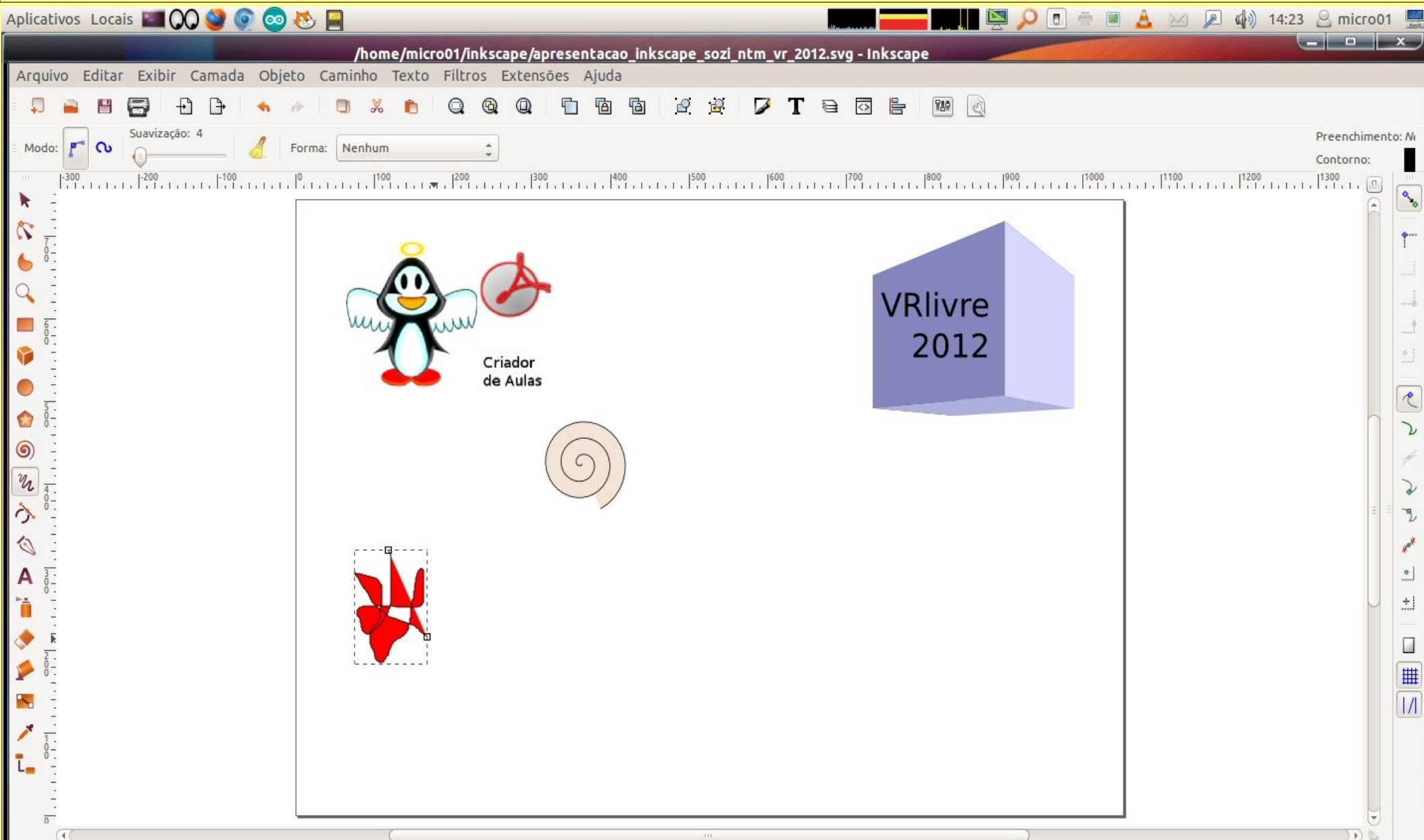
Você pode modificar como desejar.

Inserindo desenho livre



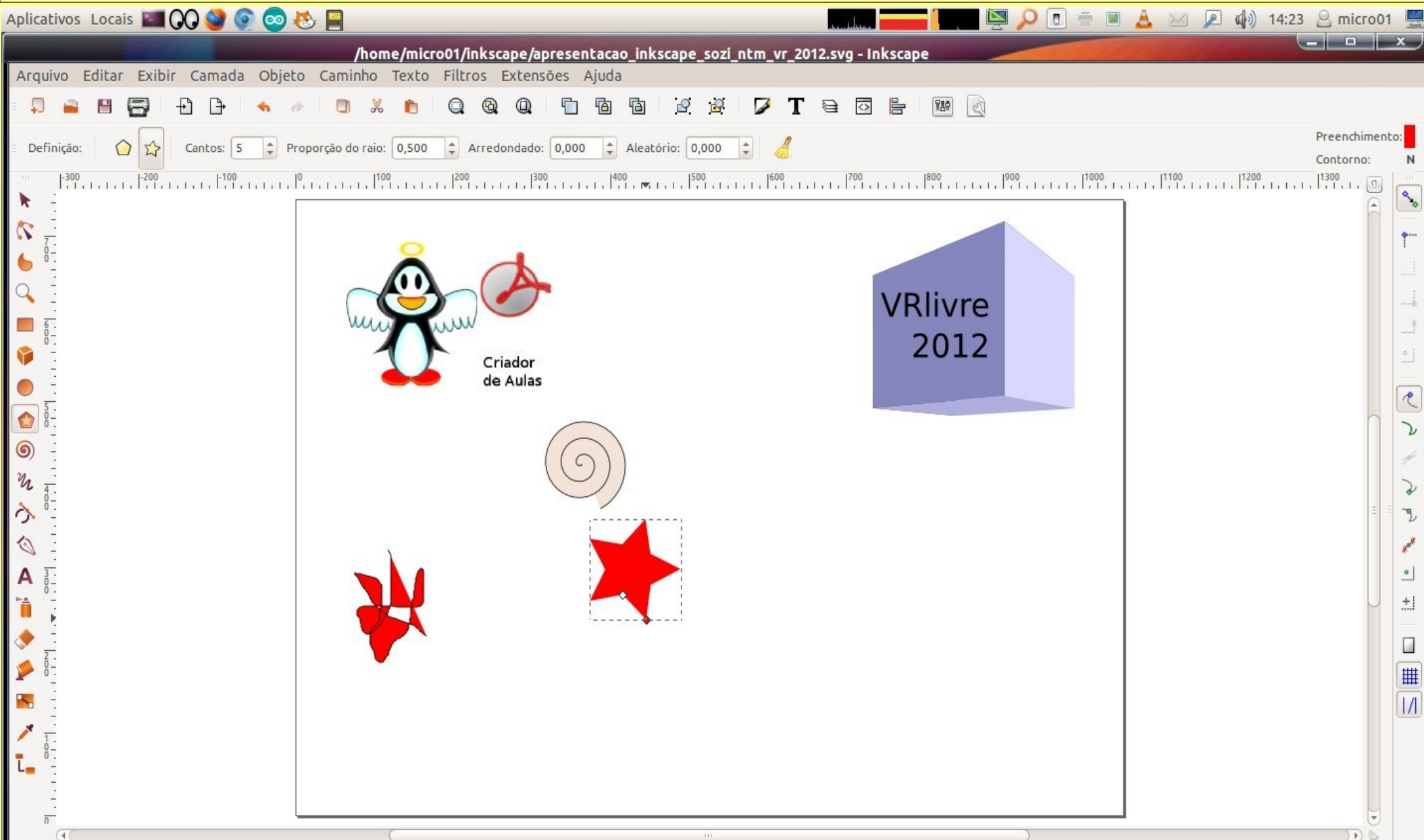
Vamos inserir mais alguns objetos.
Desenho mão livre e outras formas.

Desenho livre formatado



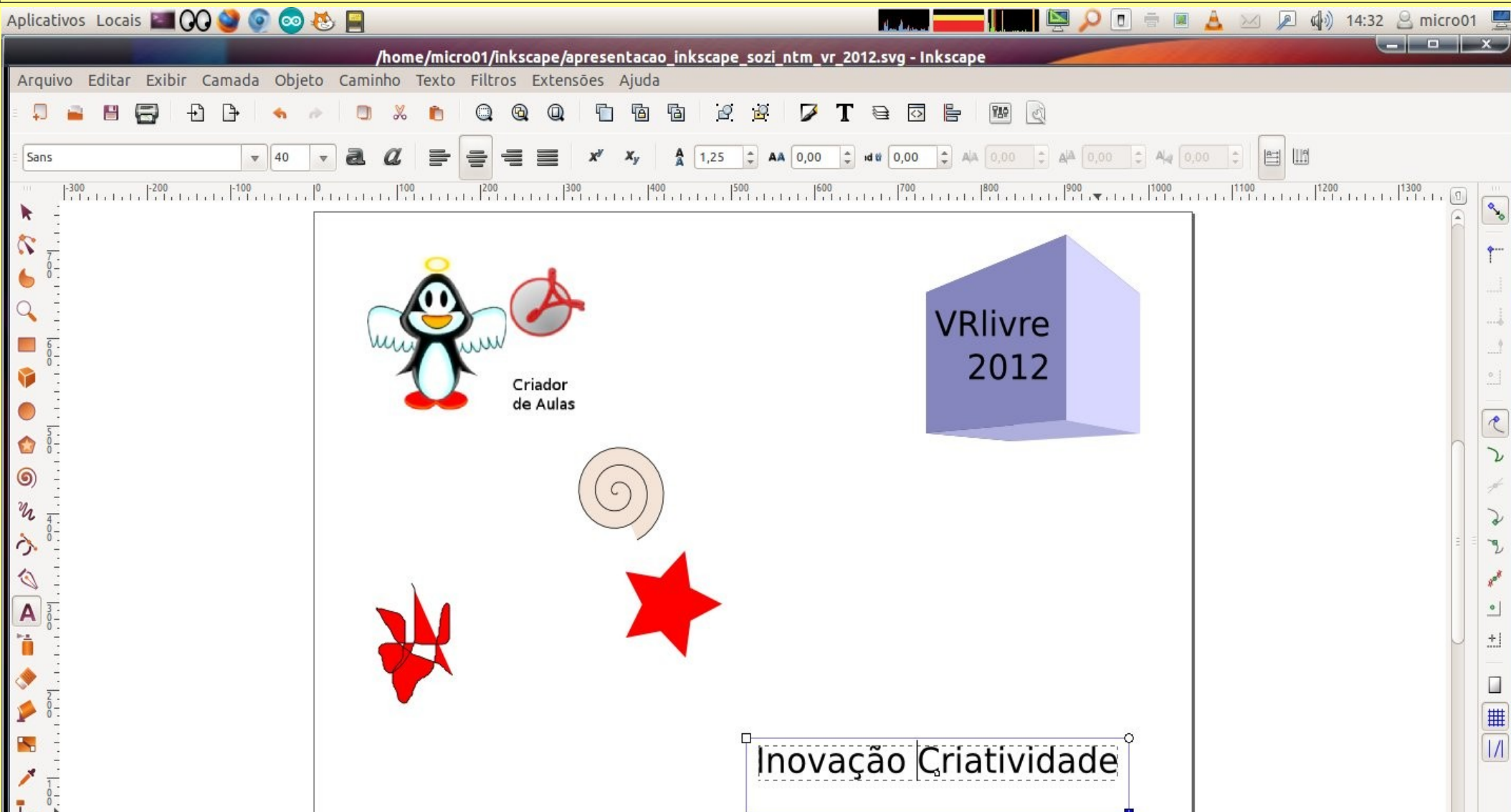
Formate e posicione os objetos.

Formas Poligonais



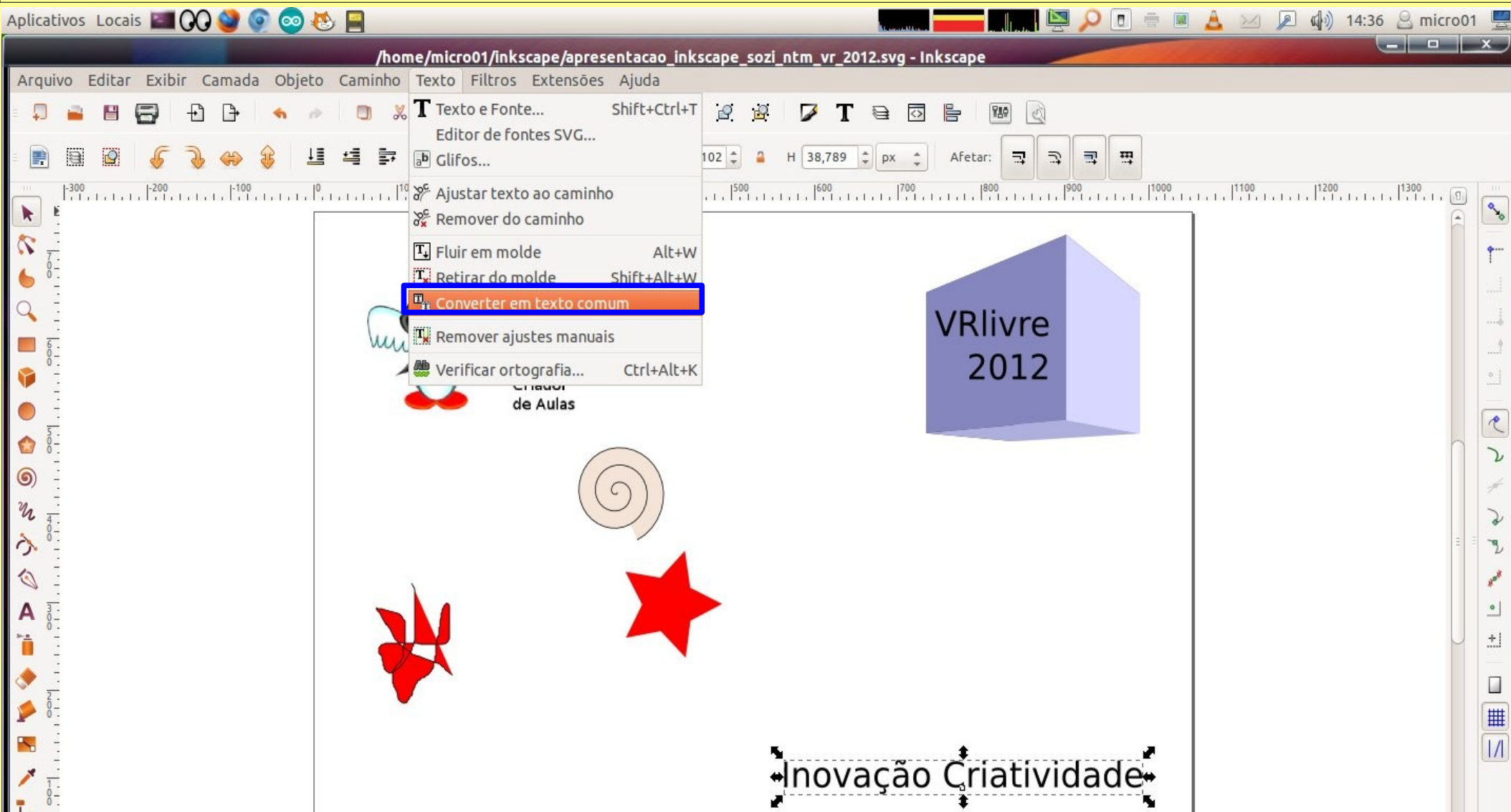
Vamos inserir mais alguns objetos.

Inserindo texto



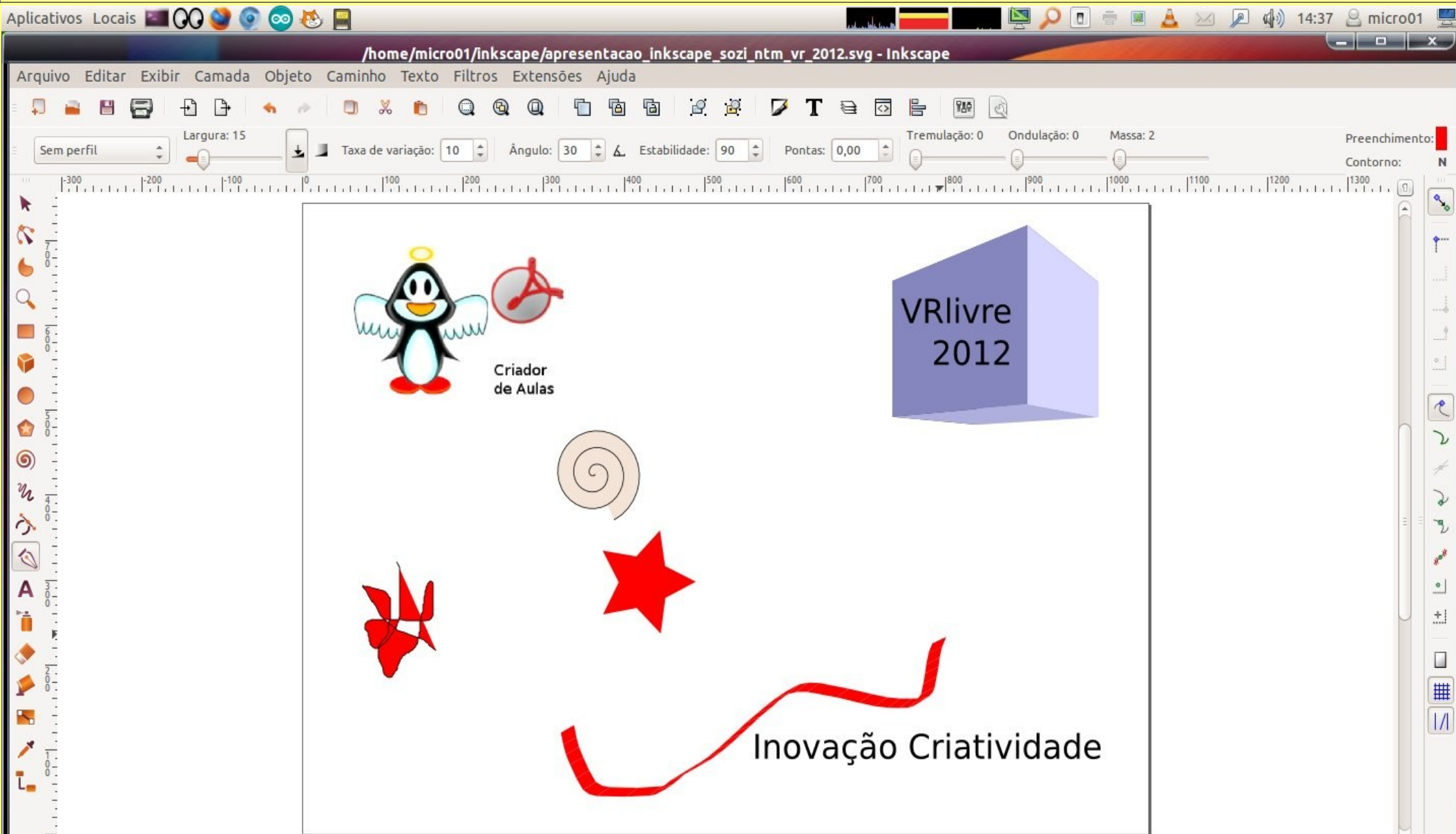
Vamos inserir mais um texto, posicioná-lo onde quiser e **“Converter em texto comum.”**

Salvando seu arquivo



Vá em menu **"Texto"** e escolha a opção **"Converter em texto comum"**.

Usando pincel caligráfico



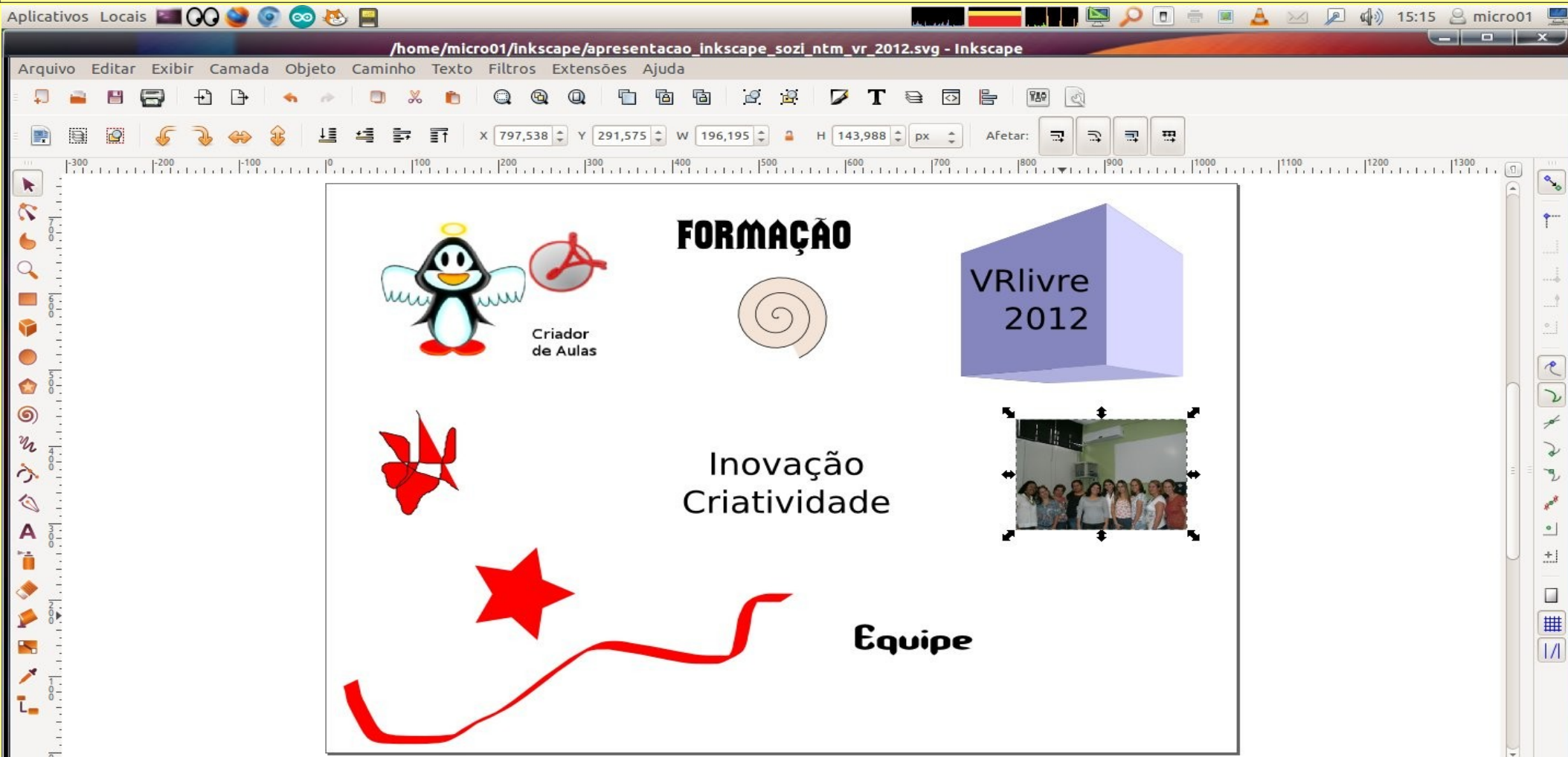
Utilizamos a ferramenta caneta caligráfica.

Salvando seu arquivo



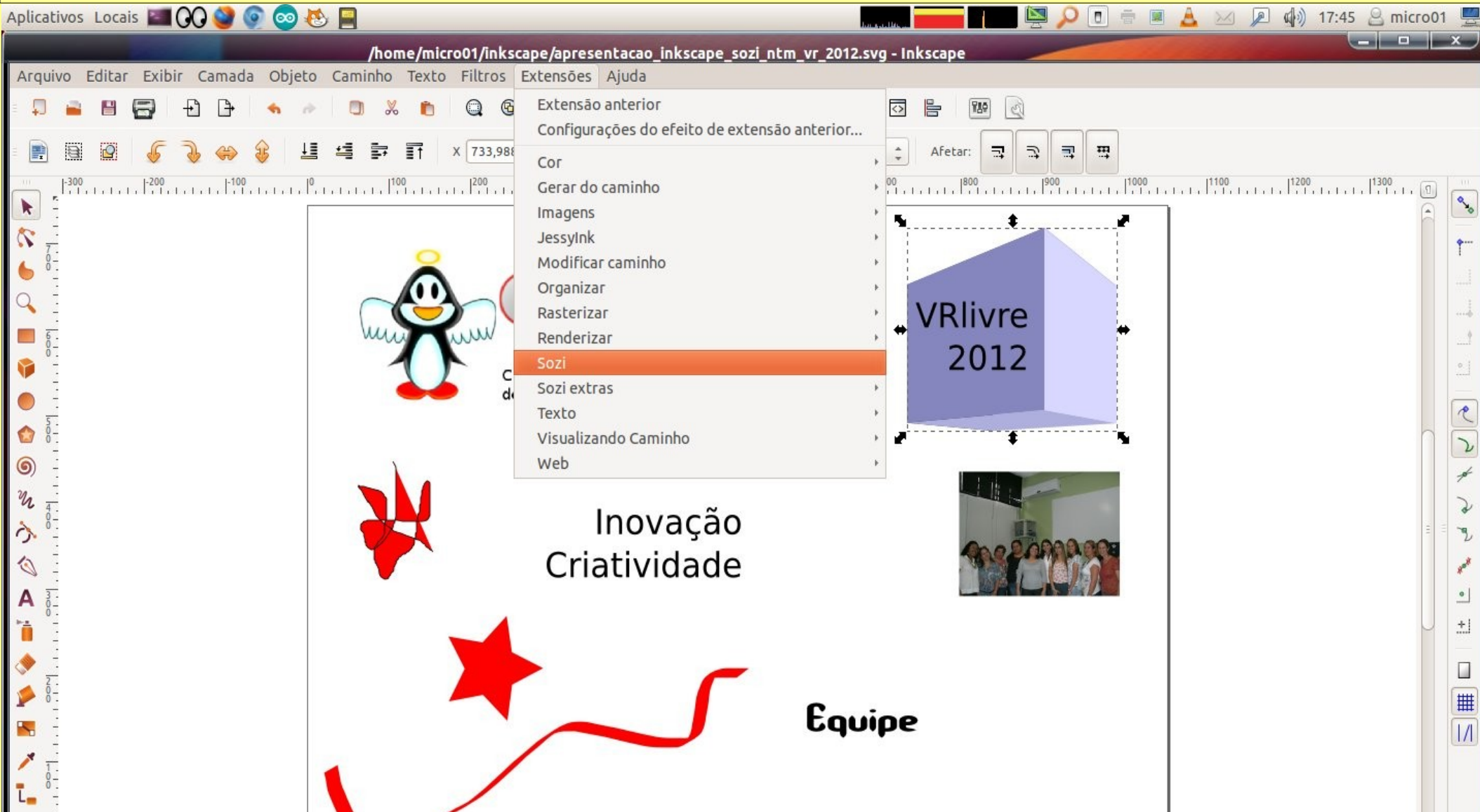
Você pode inserir mais alguns textos, formatá-los, **“Convertê-los em texto Comum”**, importar uma imagem etc...

Salvando seu arquivo



Agora temos todos os objetos que vamos utilizar na criação da nossa apresentação. Iremos configurar cada objeto.

Salvando seu arquivo



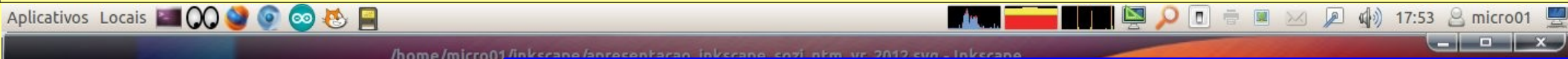
Selecione o 1º objeto que você quer que apareça. Vá em extensões, Sozi e aguarde.

Configurando os objetos

Marque **"Timeout"** para tornar apresentação do objeto temporizada/automática.

Clique no sinal de "+", observe a tela que aparece no canto superior esquerdo. Desmarque a opção **"Hide"**. Você poderá alterar conforme desejar o profile. Depois clique **"OK"**.

Configurando os objetos



Podemos nomear o frame. Ex.:
espiral.

Frame list

Seq.	Title
1	vrlivre
2	espiral

Frame properties

Title: espiral

Hide

Clip

Timeout enable

Timeout (s): 5,00

Transition

Duration (s): 1,00

Zoom (%): 0

Profile: linear

- linear
- accelerate
- strong-accelerate
- decelerate
- strong-decelerate
- accelerate-decelerate
- strong-accelerate-decelerate**
- decelerate-accelerate
- strong-decelerate-accelerate

FORMAÇÃO

VRlivre 2012

'Sozi' processando, por favor aguarde...

Cancelar

Clique no sinal de "+", observe a tela que aparece no canto superior esquerdo. Observe os diversos efeitos. Depois clique "OK". Na tela seguinte "OK". Temos que repetir estes procedimentos em cada objeto.

Exibindo todos os objetos

Obs.: Podemos usar o retângulo em cima dos objetos. Delimitando o que será exibido. Basta ativar a opção **"Hide"**.

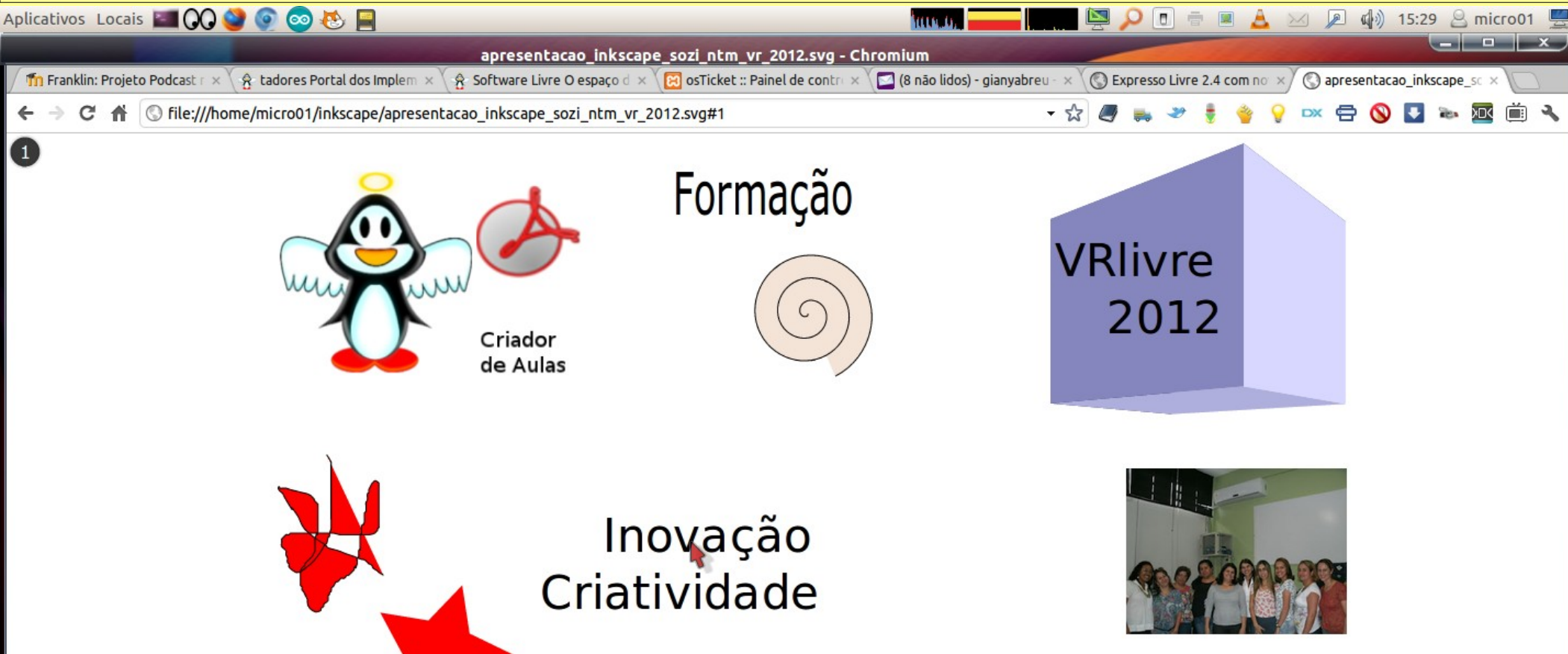
Seq.	Title
1	todos
2	vrlivr
3	espiral
4	criatividade
5	aula
6	lapis
7	curva
8	formação

Frame properties
Title todos
 Hide
 Clip
 Timeout enable
Timeout (s) 5,00
Transition
Duration (s) 1,00
Zoom (%) 0
Profile linear
Cancelar OK

'Sozi' processando, por favor aguarde...
Cancelar

Crie um visualizador para que todos os objetos possam ser visualizados na tela ex.: frame **"todos"**. Use as setas direcionais para que seja o primeiro frame a ser exibido. Salve o documento.

Navegador - Chromium ou Firefox



Você terá um arquivo **".svg"** e poderá abri-lo no navegador **"Chromium"** ou **"Firefox"** atualizado.

Teste sua apresentação.

Para que sua apresentação seja exibida novamente, basta apertar F5. Para saber mais acesse:

<http://iaesmevr.blogspot.com.br/2012/07/sozi-inkscape-uma-opcao-livre-para-o.html>



Créditos

Giany Abreu

gianyabreu@yahoo.com.br

Sergio Graças

sergiogracas@yahoo.com.br

Portal dos Implementadores

<http://www.iaesmevr.org>

Blog dos Implementadores

<http://iaesmevr.blogspot.com>

Blog do NTEVR

<http://blogdontevoitaredonda.blogspot.com>