

Nicolas **Dufour** ↓

accès
libre

Inkscape

Premiers pas en dessin vectoriel

Avec la contribution d'Elisa de Castro Guerra

Préface de Joshua A. Andler

2^e édition
Inkscape 0.48

EYROLLES

© Groupe Eyrolles, 2009, 2013, ISBN : 978-2-212-13789-7



Préface

Travailler sur des logiciels libres apporte, parmi d'autres, le grand plaisir d'être témoin de l'engagement et l'implication de tous les membres de notre communauté. J'ai eu l'immense joie de travailler avec Elisa, Nicolas, et des centaines d'autres contributeurs au fil des ans. Nous œuvrons tous à créer des outils libres, puissants et ouverts, et à éduquer et autonomiser la communauté mondiale. Ce livre est une autre facette des efforts d'Elisa et de Nicolas pour atteindre ce dernier objectif.

Inkscape – Premiers pas en dessin vectoriel, écrit pour les utilisateurs débutants et les plus expérimentés, peut être lu comme un manuel d'apprentissage complet tout comme un outil de référence. Il guidera le novice, même le plus ignorant en matière de graphisme vectoriel, vers la production de graphismes, comme le ferait un professionnel, au fur et à mesure de sa lecture.

Il offrira également des détails techniques au professionnel expérimenté pour améliorer sa compréhension et sa maîtrise de l'outil. Que vous cherchiez à en savoir davantage sur Inkscape ou sur la production graphique en général, Elisa et Nicolas vous proposent de les suivre pour un voyage passionnant.

Sur ce, je vous laisse passer au vif du sujet. Amusez-vous bien !

Joshua A. Andler
Coordinateur du projet Inkscape

Avant-propos

Inkscape place aujourd'hui le dessin vectoriel à la portée de tous. Ses dernières évolutions l'ont fait passer du statut d'application prometteuse à celui de fer de lance des logiciels libres dans le domaine. Ses nombreuses fonctions, assises sur un standard ouvert, ainsi que sa compatibilité avec de nombreux formats et son ergonomie particulièrement intuitive lui permettent de rivaliser avec les logiciels propriétaires, à moindre coût. Multi-plate-forme, il se plaît tout autant sous Linux, Windows ou Mac OS X.

À ses outils de dessin simples (rectangle, ellipse, spirale, texte...) ou avancés (main levée, courbes de Bézier, boîte 3D), s'ajoute un panel de fonctionnalités autorisant toutes sortes de combinaisons (masque, découpe ou opérations booléennes) et d'effets (flous, déformations, jeux sur les couleurs), ainsi que de nombreuses aides (calques, guides, et grilles) contribuant à améliorer l'organisation de vos documents.

Mais ce n'est pas tout ! Du fait de sa licence libre, Inkscape est gratuit, autant pour le particulier que pour le professionnel. Vous économiserez ainsi le coût, souvent élevé, d'un logiciel commercial (ou celui, autant moral que légal, d'un éventuel piratage), tout en profitant d'un logiciel performant et du soutien d'une large communauté d'utilisateurs et de développeurs. Si vous avez une question sur un point d'utilisation ou un souhait d'évolution, ils se feront un plaisir de vous répondre.

Par ailleurs, non seulement Inkscape est libre, mais il utilise un format ouvert et standardisé. Ce choix garantit à vos dessins pérennité et accessibilité (même des années après, vous pourrez toujours les lire, sans contrainte légale), et assure l'interopérabilité avec de nombreux autres logiciels vectoriels (dont une part grandissante de navigateurs Internet). Vous pouvez ainsi créer ou lire vos œuvres avec Inkscape et les réutiliser avec toute application supportant ce même format.

Que vous soyez graphiste, illustrateur ou concepteur de sites web à la recherche d'un outil libre, multi-plate-forme, performant et adapté à votre activité créatrice, ou encore utilisateur curieux désirant s'initier facilement ou se perfectionner dans l'art du dessin sur ordinateur tout en profitant des atouts d'un environnement vectoriel, Inkscape est fait pour vous !

Le dessin vectoriel

Le principe est simple : un fichier vectoriel décrit les différents objets de l'image (des formes simples comme un segment de droite ou un cercle) et y applique éventuellement des transformations (pour redimensionner ou pivoter un objet) et des filtres (du flou, par exemple). Chaque objet possède également des attributs définissant son type, sa position, ou encore sa couleur et son contour.

La force du graphisme vectoriel réside principalement dans sa capacité à s'afficher en n'importe quelle résolution, sans dégrader la qualité de l'image. À l'inverse des formats matriciels, qui lors du zoom transforment les courbes lisses en formes d'escalier, les images vectorielles sont recalculées à chaque changement d'échelle et conservent ainsi la même finesse, quel qu'en soit l'agrandissement.

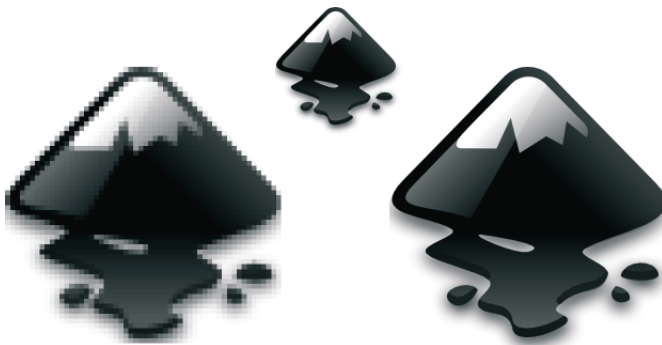


FIGURE 0-1 Zoom comparé d'une image matricielle (à gauche) et d'une image vectorielle (à droite)

Autre avantage, la taille du fichier n'est que très peu affectée par le niveau de zoom choisi et reste inférieure à son équivalent matriciel, y compris pour des images assez complexes.

Toutes ces caractéristiques font du vectoriel un excellent choix lorsqu'il s'agit de réaliser des dessins en grande taille (des affiches, par exemple) ou dont on souhaite obtenir plusieurs résolutions, comme c'est le cas pour les icônes et les logos.

Par contre, il n'est pas vraiment adapté au travail sur photographies. Il est possible, en théorie, de vectoriser n'importe quel type d'image, mais dans le cas d'une photo, où les détails et les couleurs sont très nombreux, le processus serait soit trop long et lourd, soit trop imprécis.

JARGON **Format matriciel**

Le principe du format matriciel, aussi appelé bitmap ou raster, est de représenter une image numérisée sous forme d'un tableau de pixels. La qualité de l'image dépend du nombre de pixels utilisés (c'est ce que l'on appelle la définition) et de la quantité de données utilisées pour coder chaque pixel (que l'on nomme profondeur). Les formats matriciels les plus connus sont BMP, JPEG, GIF, TIFF et PNG.

Le format SVG

L'histoire du format SVG débute en 1998, lorsque deux spécifications de format vectoriel sont soumises à peu près en même temps au consortium W3C.

CYBERCULTURE **W3C**

Le *World Wide Web Consortium* est un organisme chargé de promouvoir la compatibilité des technologies relatives au Web. Ses recommandations sont reconnues comme des standards industriels.

▸ <http://www.w3.org/>

Le premier format, VML, était proposé par Microsoft et Macromedia, pour ne citer que les plus connus. PGML, pour sa part, était issu d'un groupe mené par Sun et Adobe. Ces deux langages, basés sur XML, servirent de

base au W3C pour la création du format SVG. La recommandation la plus récente, SVG 1.1, a été publiée en janvier 2003. La version SVG 2.0 est actuellement en cours d'étude et n'est pas encore passée au stade de la recommandation. Elle reprend le travail entrepris pour la version SVG 1.2, qui ne verra jamais le jour en version complète, en intégrant des fonctionnalités issues du web telles que HTML5, CSS et WOFF (*Web Open Font Format*).

JARGON **XML**

XML (*Extensible Markup Language*) est un langage de balisage générique permettant le stockage de données dans une structure arborescente définie par un schéma. Il peut être utilisé comme syntaxe de base pour décrire des langages spécifiques, tels que XHTML (pour la création de sites Web), KML (utilisé par l'application de globe virtuel Google Earth) ou encore SVG (pour le graphisme vectoriel). XML fait l'objet d'une recommandation W3C, disponible à l'adresse suivante :

► <http://www.w3.org/TR/xml/>

Comme pour tout format basé sur XML, les différents objets du SVG sont organisés sous forme d'arbre, ce qui autorise toutes sortes de manipulations par l'intermédiaire de son interface DOM (*Document Object Model*) et de transformations avec le langage XSLT (*Extended Stylesheet Language Transformations*). Il est ainsi très facile de modifier dynamiquement la structure ou les données d'un document SVG pour, par exemple, afficher des graphes dont les données sont mises à jour régulièrement (statistiques, surveillance...).

AVANCÉ **Basic, Tiny ou Full ?**

L'arrivée de la version SVG 1.1 a apporté une touche de modularité. SVG Tiny (SVGT) a été spécifié pour satisfaire les besoins des téléphones cellulaires et SVG Basic (SVGB) ceux des assistants personnels.

Bien que le SVG soit parfaitement adapté pour de nombreuses applications web, la prise en compte par les navigateurs est encore très souvent incomplète. De gros efforts ont tout de même été réalisés ces dernières années (depuis HTML5, le code SVG peut être intégré directement dans le

code HTML), et aujourd'hui, les navigateurs les plus utilisés prennent en charge tous les fonctionnalités basiques du SVG. Si vous souhaitez une compatibilité optimale, Opéra arrive en tête, suivi des navigateurs basés sur le moteur Webkit (Safari, Chromium) et de Firefox. Internet Explorer, un peu en retard, n'accepte le SVG qu'à partir de la version 9.

Applications pratiques

Illustration

Du fait de sa souplesse, le format SVG se prête particulièrement bien à la création d'illustrations dédiées aux livres, magazines, bandes dessinées, affiches, programmes, livrets CD ou encore cartes de jeu, que ce soit au format PDF ou pour l'impression.

Le plus souvent, le SVG d'Inkscape s'inscrit dans un flux de travail et se place en amont du projet, lors de l'étape de création des images. Ces images ont ensuite vocation à s'insérer dans un fichier PDF en tant que SVG simple ou exportées en images matricielles qui peuvent être, par exemple, retouchées dans un logiciel dédié comme Gimp. Scribus, pour sa part, est idéal pour réaliser une mise en page avec des objets au format SVG simple ou des bitmaps et créer des PDF destinés à l'impression.

Conception de sites web

Le format SVG peut aussi servir de format intermédiaire pour la création de maquettes de sites web. Les différents éléments graphiques (logo, bannières, boutons, fond...) sont créés et ajustés en SVG avant d'être exportés dans un format matriciel utilisable directement sur le site.

Grâce à son système de calques, Inkscape peut simuler un site complet, chaque page étant représentée par un calque distinct pouvant être masqué ou affiché. Il propose également quelques extensions dédiées au découpage et à l'exportation des objets, ainsi qu'à l'intégration de code JavaScript pour les animer.

Logos et icônes

La création d'icônes SVG est sans doute une des utilisations les plus populaires d'Inkscape (presque tous les jeux d'icônes des bureaux Gnu/Linux ont été réalisés avec cette application). Grâce à un outil de prévisualisation dédié, il est possible de voir d'un seul coup d'œil le rendu d'un dessin dans les résolutions les plus courantes et ainsi d'affiner l'icône en fonction de la taille désirée.

De même, Inkscape facilite la création d'identités visuelles que l'on souhaitera obtenir en plusieurs formats à appliquer à un site web, un en-tête de courrier ou tout autre support de communication.

Présentations

L'extension JessyInk, intégrée par défaut dans Inkscape, est dédiée à la réalisation de présentations, comme vous pourriez le faire avec Impress ou PowerPoint, à la nuance près qu'elles sont ici prévues pour être rejouées avec un simple navigateur supportant SVG et JavaScript. JessyInk intègre la plupart des fonctionnalités les plus utilisées avec ce type de logiciel (modèles, transitions, effets) et profite de la souplesse d'Inkscape pour la création des diapositives.

Pour bien vous rendre compte des possibilités de cette extension, n'hésitez pas à visionner la présentation explicative proposée par son concepteur à l'adresse suivante.

▸ http://launchpadlibrarian.net/32120652/JessyInk_1_3_1_showcase.svg#1

Visualisation de données

Les possibilités d'animation par l'ajout de code JavaScript et l'intégration de feuilles de style font du SVG un format idéal pour la visualisation de données dynamiques et la cartographie (Open Street Map, site de cartographie coopérative libre, en est une parfaite illustration).

Par ailleurs, de nombreux logiciels techniques et scientifiques (diagrammes Dia, figures Matlab et Mathematica, cartes mentales Freemind, et bien d'autres encore) savent exporter des données au format SVG qui pourront être réutilisées dans Inkscape si vous souhaitez y apporter des retouches (pour mettre en avant une courbe ou simplifier le dessin) ou du contenu supplémentaire (légende ou texte explicatif par exemple).

Création d'interface

Les interfaces et applications dédiées à la téléphonie ou l'informatique mobile doivent s'adapter à la taille de l'écran, qu'il soit petit (4 pouces pour un ordiphone) ou plus grande (10 pouces pour une ardoise numérique). Avec le format SVG, les graphismes s'adaptent automatiquement à la résolution de l'écran sans qu'il soit nécessaire de prévoir des fichiers différents.

La vie du projet Inkscape

Petit historique

Tout commence par Gill, développé pour l'environnement de bureau Linux Gnome par Raph Levien, célèbre pour son implication dans le logiciel libre en général, et pour sa participation aux projets Ghostscript, Gnome et Gimp en particulier.

Puis en l'an 2000 vint Sodipodi. Son auteur, Lauris Kaplinski, souhaitait une version multi-plate-forme de Gill (avec quelques fonctionnalités supplémentaires), utilisable sur une machine de puissance limitée. La toute dernière version, numérotée 0.34, est sortie en février 2004.

CYBERCULTURE **Sodipodi**

La page de téléchargement du projet est toujours accessible à l'adresse :

▸ <http://sourceforge.net/projects/sodipodi/>

Entre temps, en 2003, quelques développeurs encouragés par Lauris Kaplinski ont créé Inkscape sur la base de Sodipodi, conformément à la licence GPL. Ils ont modifié son interface et se sont attachés à suivre au plus près les recommandations du format SVG (ce qui, du fait des contraintes de performances imposées, n'était pas possible avec Sodipodi).

Inkscape aujourd'hui

À l'heure où nous rédigeons ce livre, la dernière version stable est numérotée 0.48 (ou plus précisément 0.48.4, mais ce dernier numéro n'apporte que des corrections, sans ajouter de fonctionnalité). Les développements allant bon train, la version 0.49 ne devrait pas tarder à faire son apparition. Les indications que vous trouverez ici concernent principalement la 0.48. Il se pourrait que quelques fonctionnalités aient été ajoutées, ou encore que des intitulés de menus ou de paramètres aient été modifiés, mais ces différences, si elles existent, seront extrêmement mineures et ne vous gêneront ni dans la lecture du livre, ni dans l'utilisation du logiciel.

EN DÉTAIL **Nouveautés de la version 0.49**

Si vous souhaitez en savoir un peu plus sur la version 0.49, les évolutions les plus marquantes sont abordées succinctement en annexes.

Et pour demain ?

Les développeurs d'Inkscape voient loin. La feuille de route (consultable à l'adresse <http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/Roadmap>) spécifie, avec plus ou moins de précision, le travail à produire pour les prochaines versions.

Bien entendu, plus la version est lointaine, plus il y a de chances pour que son contenu soit modifié ou affiné, mais nous avons là tout de même une très bonne idée des orientations prises par les développeurs.

Rassurez-vous, l'utilisation d'une version commençant par un zéro ne signifie aucunement que le logiciel est en version bêta. Pour Inkscape, le prérequis pour un passage en version 1.0 est la prise en compte de l'intégralité des recommandations SVG 1.1 Full (et, lorsqu'elles seront disponibles, des recommandations SVG 2.0). En attendant, vous n'aurez peut-être pas toutes

les fonctionnalités prévues par le format, mais le logiciel sera stable et performant, y compris pour une utilisation avancée et professionnelle.

Par où commencer ?

Plusieurs approches sont possibles, selon que vous êtes novice en dessin vectoriel ou avez déjà de solides bases.

Vous êtes débutant ? Attaquez par le début. Les deux premiers chapitres apportent toutes les informations nécessaires à la prise en main de l'interface et des fonctions les plus utiles. Même si l'interface d'Inkscape est simple et bien pensée, le reste du livre fait régulièrement référence à ses différents éléments, et il serait dommage de rester bloqué sur une commande ou une icône introuvable.

Les chapitres 3 à 8 entrent dans le vif du sujet : vous y trouverez toutes les informations relatives aux différents outils, commandes et paramètres utiles à la création et à la manipulation d'objets graphiques. Dans un premier temps, lisez ces chapitres dans l'ordre. Nous nous sommes efforcés de présenter les différents concepts de façon progressive ; la difficulté, ou plutôt le niveau d'utilisation, augmente au fil du livre.

Si vous maîtrisez déjà assez bien Inkscape, vous pouvez vous contenter de revenir sur les notions que vous souhaitez approfondir, ou les utiliser comme référence rapide.

Le chapitre 9 fait la synthèse, sous forme d'études de cas, de tout ce qui a été vu depuis le début. C'est l'occasion de mettre en pratique les notions présentées dans le reste du livre. Si vous connaissez déjà Inkscape ou le dessin vectoriel, commencez éventuellement votre lecture ici et reportez-vous aux chapitres précédents lorsque vous bloquez sur un point précis.

Que vous soyez utilisateur débutant ou avancé, arrêtez-vous sur les apartés. Ils vous apporteront de nombreuses informations, idées et conseils tout au long de votre lecture.

Nous souhaitons d'abord et avant tout que ce livre vous aide à explorer un logiciel graphique. Le lire d'un trait n'aurait pas de sens : prenez le temps de

tester les différentes fonctionnalités, d'approfondir les exemples, et élaborez votre propre approche du graphisme vectoriel !

À SAVOIR **En aparté**

Certaines informations, venant en complément du texte courant, ont été ajoutées, comme ici, sous forme d'apartés. Leur titre varie en fonction du type de contenu. En voici la liste :

- À savoir : point important, à retenir absolument.
- Idée : suggestion ou astuce d'utilisation.
- Avancé : information supplémentaire pour aller plus loin avec Inkscape.
- En détail : précision technique sur le fonctionnement d'Inkscape.
- Cyberculture : Inkscape et son écosystème, sur la toile.
- Jargon : explication d'une notion ou d'un terme spécifique.
- Rappel : notion déjà vue ailleurs dans l'ouvrage, mais importante pour le chapitre en cours.
- Alternative : une autre façon de faire.
- Piège ! : manipulation délicate ou risquée.

Organisation de l'ouvrage

Chapitre 1 : *Installation et découverte de l'espace de travail*. Pour commencer par le commencement, nous installerons le logiciel proprement sur la machine. Puis nous apprendrons à localiser les différents éléments de l'interface et en comprendre les fonctions principales.

Chapitre 2 : *Prise en main rapide*. Pour poursuivre notre découverte, nous allons travailler avec les fichiers, en entrée (ouverture, importation) comme en sortie (sauvegarde, exportation, impression), et étudier les différentes façons de se déplacer sur l'interface et avec les objets.

Chapitre 3 : *Le dessin*. Nous y voilà ! Enfin, nous allons commencer à nous exprimer sur le canevas. Nous aborderons ici les outils de tracé les plus classiques, tels que les rectangles et les cercles, et découvrirons l'art de la calligraphie et du dessin en trois dimensions.

Chapitre 4 : *Mise en couleur et attributs*. Préparons notre palette, apportons nos seaux et notre pipette et colorions ensemble dans la joie et la bonne humeur. Objets et contours, rien ne nous résistera. Et pour plus de finesse, un petit dégradé, par ci, par là.

Chapitre 5 : *Le texte*. Si les dessins vous manquent, trouvez les mots pour le dire ! Mais attention, les textes ne sont pas ici de simples suites de lettres : ils vous suivront (comme ils suivront les autres objets du canevas) pleinement dans votre expression artistique.

Chapitre 6 : *Manipulation des objets*. Après une séance de multiplication, nous allons jouer avec les calques pour placer tous nos objets les uns sur (ou sous) les autres. Puis nous masquerons et découperons ceux qui ne sont pas de taille. Et après cela, il nous faudra ranger un peu !

Chapitre 7 : *Manipulation des chemins*. Pour sortir un peu des sentiers battus, créons nos propres objets. Démêlons tous ces nœuds qui nous astreignent, et le vecteur de la liberté nous guidera vers de multiples chemins !

Chapitre 8 : *Effets et filtres*. Inkscape nous simplifie la vie en proposant de nombreux effets pour modifier les couleurs, les chemins ou encore le rendu. Si ce n'est pas suffisant, nous verrons comment créer nos propres filtres.

Chapitre 9 : *Études de cas*. Un peu d'exercice en guise de dessert. La maison vous propose un assortiment gourmand de graphismes en tout genres. Il y en aura vraiment pour tous les goûts.

Pour terminer, les *annexes* proposent des informations plus spécifiques sur les formats de fichier, la norme SVG et l'art de regarder comment les choses se passent sous le calque. Pour conclure, vous trouverez également quelques ressources disponibles sur le Web, ainsi que des informations fort utiles sur les différentes façons d'aider le projet.

Ressources

En supplément de ce livre, vous pouvez télécharger les exemples du chapitre 9 depuis la fiche de l'ouvrage sur le site des éditions Eyrolles, à l'adresse <http://www.editions-eyrolles.com/> ou dans l'espace de téléchargement du site Inkscape-fr à l'adresse <ftp://download.tuxfamily.org/inkscape/>.

Vous pourrez ainsi décortiquer les images, les agrandir à l'envi, profiter de toutes leurs couleurs, voir comment elles ont été réalisées... Certaines des ressources proposées pour la réalisation des exemples ont été réalisées par nos soins. Vous les trouverez également sur ce dépôt.

Remerciements

Merci à Richard Stallman, pour son engagement inébranlable envers les logiciels libres, à OpenOffice, puis LibreOffice, avec lesquels nous avons intégralement rédigé cet ouvrage, à Firefox pour avoir donné un autre goût au Web, Pigdin, XChat et Konversation pour avoir accéléré les communications lorsque c'était nécessaire, à Gimp pour nous avoir aidé à capturer fenêtres et écrans, aux distributions GNU/Linux qui nous permettent de faire tourner ces logiciels, et surtout à la communauté Inkscape, sans laquelle nous n'aurions pas eu l'occasion d'écrire ce livre.

Un grand merci également à toute l'équipe des éditions Eyrolles, et en particulier à Muriel et Sandrine pour leurs conseils avisés.

Et naturellement, merci à nos conjoints et enfants respectifs pour leur patience et leur soutien dans cette petite mais trépidante aventure.

Elisa de Castro Guerra, Nicolas Dufour
<http://www.inkscape-fr.org/>

Table des matières

1. INSTALLATION ET DÉCOUVERTE DE L'ESPACE DE TRAVAIL	1
Installation • 2	
Cyberculture SourceForge	• 2
Installation sous Windows	• 2
Installation sous GNU/Linux	• 3
Avec Synaptic	• 3
Avec un gestionnaire de paquets avancé	• 4
Avec une ligne de commande	• 5
Installation sous Mac OS X	• 5
Les versions de développement	• 6
En détail X11	• 6
À savoir Versions instables	• 7
Compilation	• 7
Premier lancement • 7	
Avancé Lancement en ligne de commande	• 8
Prise en main de l'espace de travail • 8	
À savoir Infobulles	• 9
Accéder aux icônes masquées	• 10
Les menus	• 10
Le menu Fichier	• 10
Cyberculture Strip-it et les métadonnées	• 11
Le menu Édition	• 11
Le menu Affichage	• 12
Le menu Calque	• 12
Le menu Objet	• 12
Le menu Chemin	• 13
Le menu Texte	• 13
Le menu Effets	• 13

Le menu Aide • 13

La barre de commande • 13

La boîte à outils • 14

La barre de contrôle • 15

Le canevas • 15

La barre d'état et d'information • 15

La palette de couleurs • 17

À savoir Choix de palette • 17

Les règles et les guides • 17

Avancé Créer des guides depuis un objet • 18

La barre de contrôle du magnétisme • 19

Avancé Toujours aimer • 19

À savoir Les barres de défilement • 19

Paramétrage de l'espace de travail • 20

Personnaliser les barres de contrôle • 20

Afficher une grille • 21

Les boîtes de dialogue • 22

Jargon Axonométrie • 22

Pour les petites résolutions • 23

Cacher un élément de l'interface • 24

À savoir Pour ne rien vous cacher • 25

Modifier la couleur du canevas • 25

Idée Pour les objets blancs • 26

En résumé • 27

2. PRISE EN MAIN RAPIDE 29

Fichiers et modèles • 30

Ouvrir un nouveau fichier • 30

À savoir Opacité du canevas • 30

Ouvrir un fichier existant • 31

Importer un fichier • 31

Avancé Encore plus de modèles • 31

Piège Les couleurs ont été modifiées ! • 32

Paramétrer les modèles • 33

Personnaliser un modèle • 33

Avancé Modèle élaboré • 34

Changer de modèle par défaut • 35

À savoir Modèles et traduction • 35

Enregistrer un fichier • 35

En détail Formats d'importation et d'exportation • 36

Déplacement et zoom • 36

Se déplacer dans le canevas • 37

Zoomer sur un élément • 37

Un outil incontournable : le Sélecteur • 38

Sélectionner et désélectionner les objets • 38

Idée Sélectionner un objet caché • 39

Déplacer les objets • 39

Redimensionner les objets • 40

Rotation des objets • 42

Alternative Pour des transformations précises • 42

Manipuler les plans • 43

Imprimer • 44

Paramétrer l'impression • 44

Limites de l'impression avec Inkscape • 46

Exporter • 47**Travailler avec les raccourcis clavier • 48****En résumé • 49****3. LE DESSIN 51****Dessiner avec les outils de forme • 52**

Rectangles et carrés • 52

À savoir Centrer sur le pointeur • 52

À savoir Un rectangle parfaitement carré • 53

À savoir Deux poignées arrondies • 54

Avancé Action asymétrique • 54

Cercles, ellipses, arcs et camemberts • 54

Étoiles et polygones • 56

À savoir Seulement aux sommets ! • 57

Spirales • 58

Dessiner dans l'espace : l'outil Boîte 3D • 59

À savoir Couleur des axes • 60

Jargon Dessin en 3D • 60

Dessiner à main levée : les outils libres • 62

Qu'est-ce qu'un chemin ? • 62

Tracer des lignes à main levée • 63

À savoir Quand utiliser Spiro ? • 64

Idée Coup de crayon • 65

Travailler avec les courbes de Bézier et les segments de droite • 66

Avancé Poids plume • 66

Quand utiliser l'outil Stylo ? • 66

Comment ça marche ? • 67

Cyberculture Pierre Bézier • 67

À savoir Annuler un tracé • 68

Paramétrer le stylo • 69

Avancé Avec ou sans fond ? • 70

Modifier un tracé avec les brosses • 70

- L'outil Plume calligraphique • 72
 - Paramétrer une plume • 72
 - Avancé Utiliser une tablette graphique • 72
 - Avancé Modifier la brosse une fois le tracé dessiné • 72
 - Les plumes prédéfinies • 75
 - Jargon Calame • 75
 - À savoir Réinitialiser l'outil • 75
 - Le mode gravure • 76
 - À savoir Épaisseur du trait • 76
 - À savoir Couleur du guide • 77
 - Idée Un dessin contrasté • 77

L'outil Aérographe • 78

Gomme • 80

- À savoir Mais où sont passées les poignées ? • 81

Connecteurs • 81

- À savoir En avez-vous vraiment besoin ? • 81
- Jargon Style • 83

En résumé • 84

- Alternative Sélection rapide • 84

4. MISE EN COULEUR ET ATTRIBUTS 87

Notions fondamentales sur les couleurs • 88

- Les modèles colorimétriques • 88
 - RVB • 88
 - Jargon RGB • 88
 - En détail L'œil humain • 88
 - CMJN • 89
 - Jargon CMYK • 89
 - TSL • 90
 - En détail Séparation des couleurs • 90
 - Piège TSL et TSV • 91

- Les espaces colorimétriques • 91
- Les profils ICC et la chaîne graphique • 92
 - Jargon ICC • 92

- Canal alpha : la transparence • 92

Remplissage et contour • 93

- À savoir SVG et RVBA • 93
- À savoir Couleurs par défaut • 94
- Remplissage vide et indéfini • 95
- Appliquer une couleur unie • 96
 - Rappel Canal alpha • 96
 - Avancé Gestion de la couleur • 97
 - En détail Équilibre des couleurs CMJN • 97

Prélever une couleur avec l'outil Pipette	97
Idée Récupérez vos codes RVBA	98
À savoir Canevas opaque	99
Appliquer un dégradé	99
Choix des couleurs	100
Ajustement du dégradé	102
Répétition	104
L'outil Dégradé	104
Idée Dégradé de groupe	105
Remplir avec un motif	106
Avancé Renommer un motif	107
Règle de remplissage	108
En détail Pair-impair et non nul	109
Styles de contour	110
Remplissage au seuil	112
À savoir Couleur des marqueurs	112
À savoir Remplissage et résolution	115
L'indicateur de style	116
À savoir Vides relatifs	116
Les palettes	118
La palette de couleurs	118
Idée Afficher toute la palette	119
Créer une nouvelle palette	120
Idée Palettes supplémentaires	120
À savoir Installation personnalisée	120
Alternative Présentation en grille ou en liste	120
Utiliser une palette personnalisée	122
À savoir Palette de document	122
À savoir Échantillons partagés	124
En résumé	124
5. LE TEXTE	127
Ajouter et modifier du texte	128
Travailler avec l'outil Texte	128
À savoir Justification et cadre	129
Sélectionner du texte	130
Piège Agrandir un cadre de texte	130
Éditer du texte rapidement	131
Idée Déplacement au clavier	131
Insérer des caractères spéciaux	133
Ajustements typographiques	134
Manipuler les caractères	135
À savoir Texte libre seulement	135

Le texte et son environnement • 136

- Suivre un chemin • 137
- Encadrer du texte • 139
- Comportement du texte lié • 140
 - Piège Suppression du contour • 141
- Convertir un texte en chemin • 142
 - En détail Inkscape et PDF • 142

En résumé • 143

6. MANIPULATION DES OBJETS 145

Copier • 146

- Copier des objets • 146
 - Idée Coller en déplaçant • 147
- Copie sélective • 147
 - À savoir Dimensions dépendantes • 148

Cloner • 148

- Avancé Cloner un clone • 149
- À savoir Le modèle est un clone • 150

Pavage de clones • 151

- En détail Spirale • 154
- Idée Clone caméléon • 155

Manipuler les calques • 156

- Avancé Masquez les objets lourds • 156
- Lister les calques • 157
 - Idée Limitez les calques non utilisés • 159
- Ajouter un calque • 159
 - À savoir Sous-calque du calque courant • 160
- Déplacer les calques et leurs objets • 161
- Opacité et fondus • 162

Découper et masquer • 163

- Découper • 163
 - Idée Découpe transparente • 164
- Masquer • 165

Organiser les objets • 166

- Aligner et distribuer • 166
 - Aligner • 166
 - Avancé Découper ou masquer plusieurs objets • 166
 - Distribuer • 168
 - Supprimer le chevauchement • 170
 - Optimiser la disposition des connecteurs • 170
 - Nœuds • 171
- Organiser les objets sur un tableau • 172
- Grouper les objets • 174

À savoir Groupes et calques • 174

À savoir Grouper des groupes • 174

En résumé • 175

7. MANIPULATION DES CHEMINS 177

Convertir un objet en chemin • 178

Retoucher un tracé avec l'outil Nœud • 181

Avancé Convertir un marqueur • 181

À savoir Édition multi-chemins • 182

Ajouter ou supprimer des nœuds • 184

Dompter les nœuds et les chemins • 184

Alternative Modifier directement la courbe • 185

Briser et joindre les chemins • 186

L'outil d'édition proportionnelle • 186

Vectoriser une image bitmap • 188

Mode Passe simple • 190

Avancé Vectoriser une partie de l'image • 190

Mode Passes multiples • 192

En détail Calcul des seuils • 192

Optimiser la vectorisation • 194

Utilisation avancée des chemins • 194

Union • 195

Différence • 196

Intersection • 196

Exclusion • 197

Division • 197

Découper le chemin • 198

En détail Extrémités de la partie découpée • 198

Combiner et séparer • 199

Jouer avec les offsets des chemins • 200

À savoir Combinaison et remplissage • 200

Idée Étoile et offset • 201

En détail Clones et offset lié • 202

Simplifier le chemin • 202

Inverser le chemin • 203

Avancé Afficher le sens du chemin • 203

Appliquer des modifications avec l'outil Ajuster • 203

À savoir Fidélité et performances • 204

Réorganiser les chemins • 205

Modifier le chemin • 206

Éditer le style du chemin • 207

À savoir Regroupements • 207

En résumé • 209

8. EFFETS ET FILTRES 211

Les filtres • 212

- Appliquer un filtre prédéfini • 212
 - À savoir Filtres personnalisables • 212
 - Cyberculture Merci Ivan! • 213
- Créer un nouveau filtre • 213
 - À savoir Menu contextuel • 216

Les effets de chemin • 217

- En détail Effets de chemin et SVG • 217
- Appliquer un effet sur un chemin • 217
 - En détail Primitives SVG • 217
 - À savoir Appliquer un chemin copié • 218
 - À savoir Édition du chemin initial • 218
 - À savoir Effets multiples • 218
- Les différents effets disponibles • 219

Les extensions • 222

- En détail Extensions • 222
- Couleur • 222
- Générer à partir du chemin • 223
- Images • 224
- Images matricielles • 225
 - En détail ImageMagick • 225
- JessyInk • 225
- Modification de chemin • 226
- Organiser • 228
- Rendu • 228
 - Avancé Lindenmayer • 230
- Texte • 231
- Visualisation du chemin • 232
- Web • 234

En résumé • 234

9. ÉTUDES DE CAS 237

Avant de commencer • 238

- À savoir Fichiers sources des exercices • 238

Vive l'entrelacement facile ! • 238

- Étape 1 : dessiner les deux chemins • 239
 - Rappel Réinitialiser les paramètres • 239
- Étape 2 : créer l'illusion avec les opérations booléennes • 240
 - Rappel Plan et intersection • 240
 - À savoir Simplifier les chemins • 240
- Pour continuer • 242

Atelier coloriage • 243

- À savoir Scanner un dessin • 243
- Étape 1 : vectorisation • 243
 - Idée Ajuster la valeur du seuil • 243
- Étape 2 : suppression des nœuds superflus • 244
- Étape 3 : colorisation • 245
 - Chemins fermés • 245
 - Rappel Résolution de remplissage • 245
 - Chemins ouverts • 246
 - Chemins coupés • 248
 - Fin des opérations • 248
- Pour continuer • 249
- Un badge pirate • 250**
 - Étape 1 : le fond du badge • 250
 - Cyberculture Hackergotchi • 250
 - Étape 2 : ajouter du texte • 253
 - Étape 3 : importer un motif depuis Open Clip Art • 254
 - Alternative Importation depuis Open Clip Art • 255
 - Pour continuer • 256
- Une invitation • 256**
 - Étape 1 : préparer le format • 257
 - Étape 2 : importation de l'image matricielle • 258
 - Étape 3 : ajout du texte • 259
 - Un fond semi-transparent • 259
 - Idée Diminuer la taille du rectangle • 259
 - Mise en forme du texte • 261
 - Cyberculture DejaVu • 261
 - Étape 4 : exportation • 263
 - Pour continuer • 264
 - Cyberculture Art vectoriel • 264
- Hachures à gogo • 265**
 - Étape 1 : poser du papier peint • 265
 - À savoir Repérer le motif créé • 266
 - Pas de panique ! Calage des motifs • 266
 - Étape 2 : un sucre d'orge menthe-réglisse • 266
 - Dessin et application du motif • 267
 - Rappel Poignées d'inclinaison • 267
 - Édition du motif • 268
 - À savoir Modification en direct • 268
 - Pour continuer • 269
 - Idée Une autre saveur • 269
 - Idée Verrouillez les fonds • 270
- Une icône pour Gcompris • 271**

Cyberculture Gcompris • 271

Étape 1 : préparation du canevas • 271

Alternative Avec les modèles • 272

Étape 2 : dessin initial • 273

Étape 3 : améliorer les contours, reflets et dégradés • 274

Un contour renforcé • 274

À savoir Aperçu d'icône • 274

Un dégradé sur le fuselage • 276

Un peu de reflet • 278

Idée Déplacer un objet flou • 278

Étape 4 : exportation de l'icône • 280

Pour continuer • 280

Avancé Exporter en ligne de commande • 280

La dynamique des brosses • 281

Étape 1 : dessiner une main de bande dessinée • 281

Cyberculture Palette Tango icons • 281

Étape 2 : créer une brosse simple • 282

Créer la brosse • 282

Appliquer la brosse • 283

À savoir Un seul à la fois • 283

Pas de panique ! Chemins complexes déformés • 284

Étape 3 : varier les brosses • 285

D'autres formes de brosses • 285

Des brosses dynamiques • 286

Alternative : sans les brosses • 287

Pour continuer • 288

Une bannière écopropulsée • 290

Étape 1 : créer le fond • 290

Formater la bannière • 290

Un fond irrégulier • 291

Avancé Utiliser les ressources d'Adobe Illustrator • 291

Le soleil rayonnant • 292

Étape 2 : dessiner le cycliste et son vélo • 295

Importer une photo • 295

Cyberculture Licences libres (ou pas...) • 295

À savoir Sur le site de l'éditeur • 295

Le contour du vélo • 296

Les roues • 297

Idée En toute transparence • 297

Le pédalier • 298

Le cycliste • 299

Un peu de relief • 301

Étape 3 : ajouter le message • 302

Idée	Cacher le fond	• 302
Idée	Conserver des formes distinctes	• 302
	Pour continuer	• 303
	En résumé	• 303
A.	RACCOURCIS CLAVIER 305
	Raccourcis d'Inkscape	• 305
	Caractères Unicode	• 309
B.	FORMATS DE FICHIERS SUPPORTÉS 311
	Formats spécifiques à Inkscape	• 311
	Tableau récapitulatif	• 312
C.	EXPLORER LES FICHIERS SVG 315
	L'éditeur XML	• 316
	En détail	Le standard SVG • 316
	À savoir	Toujours synchronisé • 317
	À savoir	Ordre des éléments • 317
	Au cœur du SVG	• 317
	En détail	Espace de noms XML • 318
	SVG et l'animation	• 321
	En détail	Coordonnées et tailles • 321
	Positionnement d'un attribut	• 322
	Animation d'un attribut	• 322
	Pour approfondir	• 323
D.	RESSOURCES SUR LE WEB 325
	Sites dédiés à Inkscape	• 325
	Site officiel	• 325
	Inkscape-fr	• 325
	Floss Manuals	• 325
	Guide de Tavmjong Bah	• 326
	Planet Inkscape	• 326
	Inkscape forum	• 326
	The Inkscape tutorials weblog	• 326
	Sites traitant du graphisme vectoriel	• 326
	Sites francophones	• 326
	Sites anglophones	• 328
	Logiciels complémentaires	• 329
E.	DÉVELOPPEMENTS EN COURS 331
	Performances	• 331
	Interface	• 331

Outils • 332

Formats • 333

En détail Notes de révision • 334

F. INKSCAPE, PLUS QU'UN LOGICIEL : UNE COMMUNAUTÉ 335

Posez vos questions ! • 335

Contribuer à Inkscape • 336

Programmer • 336

Tester • 337

Partager • 337

Écrire • 338

Une association francophone des graphistes libres • 338

INDEX 339

Installation et découverte de l'espace de travail

Inkscape existe pour Windows, Linux et Mac OS X. Dans ce chapitre, nous apprendrons à l'installer sur ces différents systèmes d'exploitation et à en paramétrer les options. Nous terminerons avec une présentation des différents éléments de l'interface utilisateur.

SOMMAIRE

- ▶ Installation
- ▶ Premier lancement
- ▶ Découverte de l'espace de travail
- ▶ Paramétrage de l'espace de travail

Installation

Installer Inkscape est très simple : un simple navigateur suffit ! Une petite visite sur le site officiel d'Inkscape (<http://www.inkscape.org/download>) pour télécharger l'installateur (ou les sources, soyons fous !) et le tour est (pratiquement) joué.

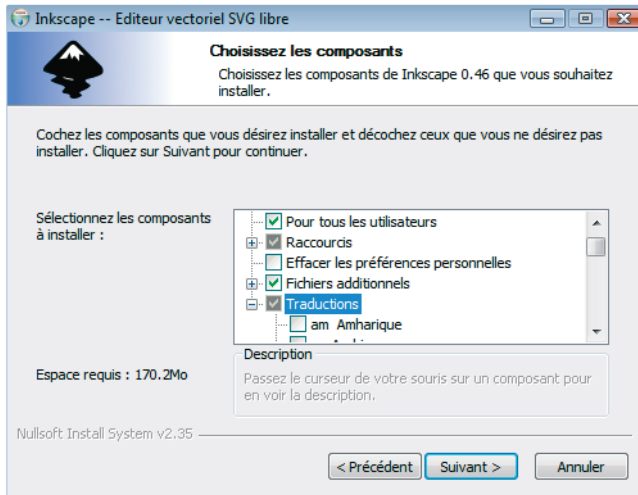
CYBERCULTURE SourceForge

SourceForge est un site d'hébergement de logiciels libres offrant aux développeurs des outils pour la gestion (suivi des bogues, dépôt pour les sources) et la promotion (site web, documentation, forum) de leurs créations. Inkscape, comme d'autres projets célèbres (Scribus, FileZilla, 7-Zip ou Audacity par exemple) fait partie des locataires les plus actifs de SourceForge.

Installation sous Windows

Les utilisateurs de Windows bénéficient d'un fichier d'installation parfaitement adapté à leur système d'exploitation. Sa mise en œuvre est classique :

- 1 Dans la section *Versions officielles*, cliquez sur le lien *Windows – Installateur*. Le téléchargement commence alors automatiquement depuis la page SourceForge du projet, où les fichiers sont hébergés.
- 2 Lancez l'exécutable d'installation, qui vous propose après un court instant une sélection de composants additionnels. Si elle n'est pas déjà cochée, sélectionnez la langue de votre choix.
- 3 Vous pouvez également choisir les différents raccourcis de lancement (icône sur le bureau, lancement rapide...).
- 4 La dernière étape de pré-installation consiste à définir l'emplacement par défaut du programme. À moins d'avoir une excellente raison de changer le dossier proposé, il est fortement conseillé de conserver l'emplacement par défaut et de continuer l'installation avec le bouton *Installer*.
- 5 L'installation proprement dite commence alors, et ne nécessite pas d'autre intervention que la validation des boîtes de dialogue.

FIGURE 1-1 *Choix des traductions*

Installation sous GNU/Linux

Inkscape est présent dans la plupart des distributions GNU/Linux. Vous n'aurez en général pas besoin de télécharger manuellement quoi que ce soit, et profiterez des automatismes et de la puissance des gestionnaires de paquets.

Avec Synaptic

Interface graphique pour le gestionnaire de paquets APT, Synaptic permet l'installation, la mise à jour et la désinstallation de logiciels. Prévu initialement pour gérer les paquets `.deb` de la distribution Debian et de ses dérivées (dont le célèbre Ubuntu), il est également disponible pour les distributions gérant des paquets `.rpm` (comme RedHat, Suse ou Mandriva).

Avec Debian Squeeze (mais également toutes les distributions de même type, dont Ubuntu ou Mint, pour ne citer que deux des plus populaires), voici comment procéder :

- 1 Lancez Synaptic par le menu *Système*>*Administration*>*Gestionnaire de paquets Synaptic* ou avec Unity (pour les versions les plus récentes d'Ubuntu).
- 2 Cliquez sur l'icône *Rechercher*, puis entrez *Inkscape* dans la zone de saisie.
- 3 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la ligne *Inkscape* pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez *Sélectionner pour installation*.

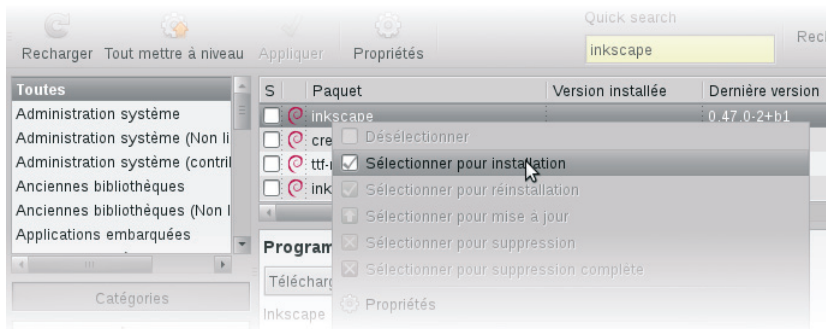


FIGURE 1-2 Sélection du paquet à installer

- 4 Cliquez sur l'icône *Appliquer*. La suite de l'installation est naturelle, il suffit de valider chaque étape jusqu'à la fin de l'opération.

Avec les autres distributions de Linux qui utilisent Synaptic, cette procédure diffère peu.

Avec un gestionnaire de paquets avancé

Les distributions les plus récentes proposent également des gestionnaires de paquets avancés offrant davantage de simplicité et de convivialité aux utilisateurs grâce à des outils de recherche perfectionnés et des informations complémentaires sur les logiciels proposés (accès rapide au site web, note des utilisateurs ou encore logiciels complémentaires). Citons parmi les plus populaires la logithèque Ubuntu (disponible également pour Debian), Yast (distribution Suse) ou encore Yum (RedHat, Fedora). Ils sont

généralement très bien intégrés dans l'environnement de l'utilisateur et si simples à manipuler qu'il n'est pas nécessaire d'en détailler ici l'usage.

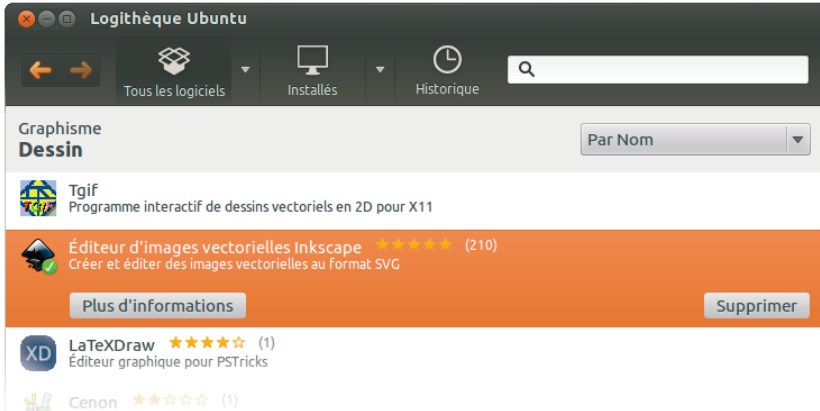


FIGURE 1-3 La logithèque Ubuntu

Avec une ligne de commande

Si vous préférez gérer les paquets `.deb` en mode ligne de commande, l'utilitaire `apt-get` est fait pour vous. Comme Synaptic, il gère parfaitement les dépendances.

Pour l'utiliser, saisissez la commande suivante dans un terminal (`xterm` par exemple) :

```
apt-get install inkscape
```

Installation sous Mac OS X

Inkscape a besoin de l'interface graphique X11 pour fonctionner. Les archives disponibles sur le dépôt d'Inkscape sont prévues pour Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) et les versions supérieures, qui toutes incluent X11 par défaut.

EN DÉTAIL **X11**

Lancé dans un environnement *Mac OS X*, Inkscape s'appuie sur un gestionnaire d'interfaces utilisateur (pour la prise en charge de la souris, du clavier et de l'écran) nommé X11. En cas de problème lors de l'installation ou de l'utilisation d'X11, référez-vous au site suivant :

► <http://www.finkproject.org/doc/x11/x11.fr.html>

- 1 Cliquez sur le lien *OS X 10.6, Snow Leopard – Universal .dmg* (dans la section *Versions officielles*).
- 2 Une fois le téléchargement terminé, ouvrez le fichier DMG. Il s'agit en fait d'une image disque, qui sera montée par le système comme un disque virtuel.
- 3 Glissez-déposez l'icône Inkscape contenue dans le paquet vers le menu *Application* de *Mac OS X* ; le logiciel s'installe alors tout seul.



FIGURE 1-4 Installation sous *Mac OS X*

Les versions de développement

Vous avez l'âme d'un testeur ? Vous êtes impatient d'essayer les nouveautés de la version en développement ? La section *Versions de développement* du site vous offre les paquets compilés et les sources de la version en cours de d'éla-

boration. Si ces dernières sont mises à jour quotidiennement, les paquets compilés sont généralement un peu plus espacés dans le temps.

À SAVOIR **Versions instables**

Travailler avec une version de développement n'est pas sans risque. Le code n'ayant pas encore été totalement éprouvé, vous pouvez être confrontés à des plantages de l'application, à un comportement inhabituel de la part de certaines fonctions, dont la logique a pu être revue, ou encore (mais c'est beaucoup plus rare !) à des altérations sur vos fichiers SVG. Vous pouvez les installer pour les tester (les développeurs vous en seront reconnaissants), mais il est préférable de conserver une version stable pour votre travail courant.

Compilation

Normalement, il n'est pas nécessaire de compiler soi-même Inkscape pour pouvoir l'utiliser. Cependant, pour configurer à la main certains paramètres (ou dans le cas d'une version de développement, lorsqu'aucun paquet d'installation n'est disponible) les sources du logiciel sont disponibles sur le site officiel d'Inkscape. Vous pouvez les télécharger dans la section *Versions de développement* puis *Paquets source*, en cliquant sur le lien *Images de l'état actuel des sources*.

Ensuite, les choses se compliquent un peu... Sans être très difficile, la procédure à suivre dépend du système d'exploitation utilisé et peut nécessiter l'installation de bibliothèques logicielles supplémentaires. Le manuel wiki officiel présente un récapitulatif des méthodes à utiliser pour votre système : <http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/CompilingInkscape>.

Premier lancement

La méthode de lancement peut différer selon le système d'exploitation que vous utilisez et les options que vous avez choisies lors de l'installation.

Sous Windows, vous pouvez, au choix :

- double-cliquer sur l'icône du bureau ;

- sélectionner l'entrée *Inkscape* dans le menu *Démarrer* ;
- double-cliquer sur un fichier dont l'extension est compatible avec Inkscape (.svg, .svgz...);
- utiliser le menu contextuel via un clic droit de la souris sur le fichier à ouvrir.

Sous Linux, les méthodes diffèrent en fonction de la distribution, mais en général, une entrée de menu est disponible. À défaut de menu ou d'icône, il est toujours possible de lancer l'application à l'aide du terminal et de la commande `inkscape`.

Sous Mac OS X, il suffit de cliquer sur l'icône du logiciel dans la section *Applications*.

AVANCÉ Lancement en ligne de commande

Lancer Inkscape en ligne de commande depuis une console est particulièrement utile si vous devez réaliser des traitements répétitifs sur des lots de fichiers SVG. Vous pourrez, par exemple, exporter d'un coup l'ensemble d'un répertoire d'images SVG en images PNG. Pour afficher l'intégralité des options disponibles ainsi que le manuel d'utilisation, sélectionnez le menu *Aide*>*Options de la ligne de commande*, ou lancez, dans une console, la commande `inkscape -?`.

Prise en main de l'espace de travail

L'espace de travail d'Inkscape a été conçu pour permettre un accès rapide à tous les outils nécessaires à la création graphique vectorielle, tout en restant simple et ergonomique. Il est divisé en plusieurs zones distinctes dont la disposition par défaut est la suivante :

- les menus, positionnés tout en haut ① ;
- la barre de commande, juste en dessous du menu ② ;
- la boîte à outils, à gauche ③ ;
- la barre de contrôle ④, juste sous la barre de commande ;
- le canevas, au centre ⑤ ;
- la barre d'état et d'information ⑥, tout en bas ;

- la palette de couleurs, juste au-dessus de la barre d'état et d'information 7 ;
- les règles, à gauche et en haut, autour du canevas 8 ;
- les barres de défilement, à droite et en bas, autour du canevas 9 ;
- la barre de contrôle du magnétisme, à droite 10.

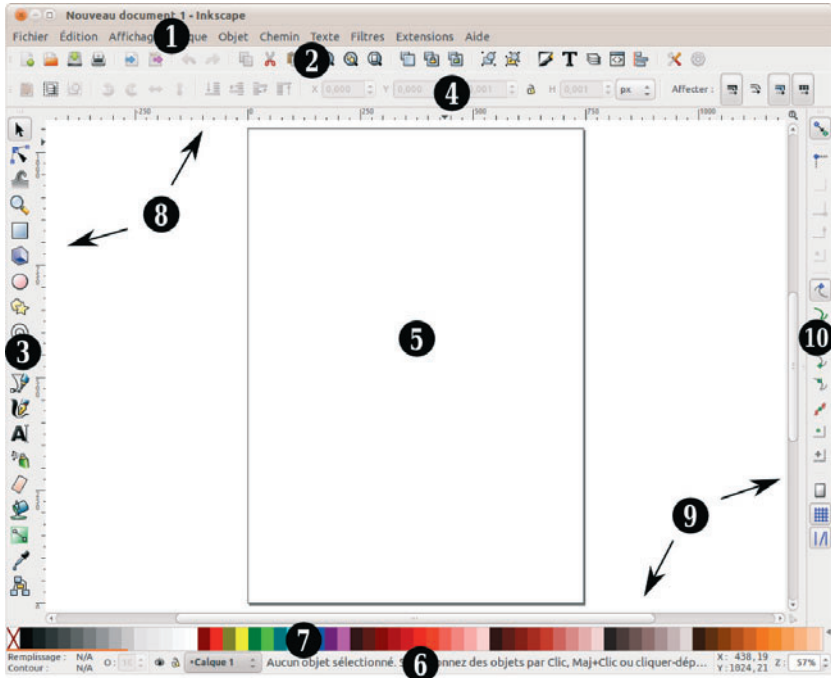


FIGURE 1-5 *Espace de travail*

À SAVOIR **Infobulles**

En cas de doute sur l'utilisation d'une des icônes de l'interface, survolez-la : un texte explicatif apparaît dans une infobulle.

Accéder aux icônes masquées

La taille de la fenêtre ne vous permet pas d'accéder à l'intégralité des éléments de l'interface ? Les icônes cachées sont encore là, à l'extrémité droite de chaque barre. Il suffit de cliquer sur la flèche noire pour voir apparaître le reste des fonctionnalités.

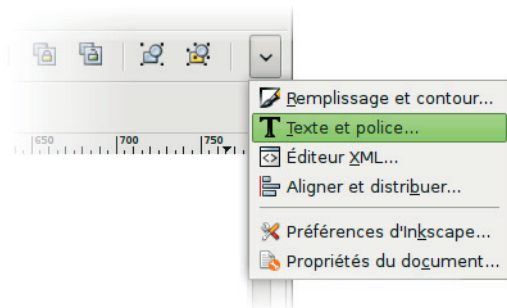


FIGURE 1-6 Affichage des icônes masquées

Les menus

Les menus sont nombreux et particulièrement bien garnis. Certaines entrées sont très classiques, et les décrire ici ne présente pas de réel intérêt. Nous détaillerons celles qui, spécifiques à Inkscape, méritent une attention particulière.

Le menu Fichier

Vous trouverez ici tout l'arsenal habituel dédié à la gestion des fichiers (pour l'ouverture, l'enregistrement, ou encore l'impression), ainsi que quelques commandes plus spécifiques ou peu communes :

- Si vous souhaitez recharger la dernière sauvegarde, utilisez le sous-menu *Recharger*. Attention toutefois, cette opération est irréversible, et toutes les modifications effectuées entre temps seront définitivement perdues !

- *Nettoyer les defs* supprime les définitions inutilisées dans le fichier SVG. Cela concerne entre autres les dégradés, les marqueurs et les motifs. Ne lancez cette commande que si vous êtes certain de ne plus avoir besoin de les réutiliser.
- Vous pouvez ajouter des informations concernant le document directement dans le fichier SVG grâce au menu *Métadonnées du document...* Ces données peuvent être générales (titre, date, créateur, description) ou relatives à la licence choisie (propriétaire, domaine public, Creative Commons...).

CYBERCULTURE **Strip-it et les métadonnées**

Avec le logiciel Strip-it, l'auteur de bandes dessinées Johann Dréo réalise des galeries d'images sans difficulté. Comment ? Tout simplement en transformant en légendes les métadonnées de ses dessins SVG.

► <http://stripit.sourceforge.net/>

- En sélectionnant l'entrée *Périphériques de saisie*, vous accédez à la boîte de dialogue de configuration des périphériques de type écran tactile ou tablette graphique.

Le menu Édition

Outre les commandes classiques d'édition (historique des actions, copiage et collage, sélection...), Inkscape se distingue par des fonctionnalités aussi originales que pratiques.

Ainsi, il est possible de coller une sélection à l'endroit même où elle a été copiée (et non pas à l'emplacement du curseur comme lors d'un collage normal) avec le sous-menu *Coller sur place*, de ne copier que le style d'un objet (remplissage, contour et paramètres de texte) avec *Coller le style*, ou ses dimensions (hauteur, largeur, ou les deux) avec *Coller les dimensions*.

Pour en savoir plus sur le code SVG du fichier en cours, utilisez l'*Éditeur XML*. Nous explorerons cet aspect plus amplement en annexes.

Le menu Affichage

Vous pouvez, avec *Mode d'affichage*, travailler en mode *Normal* (tous les objets sont affichés), *Sans filtre* (désactive complètement tous les filtres appliqués au dessin) ou *Contour* (affichage « fil de fer »), ce dernier étant particulièrement pratique lorsque le canevas est un peu trop chargé.

Si vous utilisez Inkscape pour dessiner des jeux d'icônes, l'*Aperçu d'icône* vous intéressera tout particulièrement. Il affiche la sélection (ou à défaut la page complète) dans les résolutions d'icône les plus courantes (de 16 × 16 à 128 × 128 pixels).

Une dernière astuce, pour ceux qui apprécient de pouvoir garder une vue globale du dessin tout en travaillant sur un détail : le sous-menu *Dupliquer la fenêtre* ouvre une nouvelle fenêtre de l'image en cours. Les modifications effectuées sur le dessin, quelle que soit la fenêtre utilisée, sont synchronisées sur la seconde fenêtre. En dehors du dessin, les deux fenêtres sont indépendantes l'une de l'autre, et supportent parfaitement des configurations d'affichage ou des utilisations d'outil différentes.

Le menu Calque

Ce menu contient toutes les commandes habituelles de gestion de calque : création de nouveaux calques, renommage, duplication, déplacements.

Il commande également l'ouverture de la boîte de dialogue des calques (sous-menu *Calques...*), permettant une gestion simple de leur position, leur affichage, et du fondu entre calques.

Le menu Objet

Ce menu présente les différentes fonctions applicables aux objets : grouper, retourner, transformer, masquer... Nous les aborderons en détail dans le chapitre 6.

Le menu Chemin

Les chemins sont à la base du dessin vectoriel, et les manipulations les plus puissantes d'Inkscape s'appuient sur leurs propriétés. Toutes ces fonctions, regroupées dans le menu *Chemin*, seront étudiées dans le chapitre 7.

Le menu Texte

Ce menu regroupe toutes les fonctions propres aux éléments textuels (modification des propriétés, encadrement, placement sur un chemin...), que nous détaillerons plus amplement dans le chapitre 5.

Le menu Effets

À l'instar de la plupart des logiciels de dessin, vectoriel ou non, Inkscape propose une liste d'effets prédéfinis. Ces effets sont regroupés par type d'utilisation (couleur, rendu, texte...). Le chapitre 8 expose les effets les plus remarquables.

Le menu Aide

Vous trouvez dans ce menu toutes les informations utiles à l'utilisation d'Inkscape : documentation sur l'outil et sur le format SVG, références du logiciel, note de version, rapport de bogue...

La barre de commande

La barre de commande présente sous forme d'icônes les fonctionnalités les plus utilisées des menus.

TABLEAU 1-1 Icônes de la barre de commande

Utilisation	Commandes
Manipulation de fichiers	Création, ouverture, enregistrement, impression, importation et exportation de document
Édition	Annuler et refaire une action, copier et coller

TABLEAU 1-1 Icônes de la barre de commande

Utilisation	Commandes
Zoom	Ajuster la sélection, le dessin ou la page à la fenêtre
Duplication	Dupliquer, cloner et délier un clone
Objets	Grouper et dégroupier
Boîtes de dialogue fréquentes	Remplissage et contour, texte, éditeur XML, alignement et distribution
Paramétrage	Paramétrage d'Inkscape et du document en cours

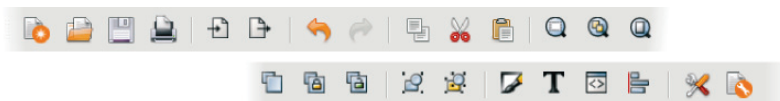


FIGURE 1-7 La barre de commande

Toutes ces commandes sont par ailleurs disponibles dans les menus ou à l'aide de raccourcis clavier.

La boîte à outils

La boîte à outils contient une série d'icônes donnant accès aux outils d'Inkscape. Nous verrons en situation comment utiliser les plus importants.

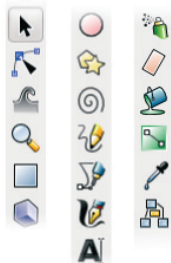


FIGURE 1-8 Les outils en boîte

La barre de contrôle

La barre de contrôle donne accès aux paramètres de l'outil en cours d'utilisation. Parler des barres de contrôle serait plus juste, puisque chaque outil dispose d'une panoplie de commandes qui lui est propre.



FIGURE 1-9 La barre de contrôle de l'outil sélection

Cette barre est un élément important pour l'ergonomie générale d'Inkscape. Sa contextualité offre un gain de temps appréciable, car cela évite à l'utilisateur d'ouvrir des menus ou des boîtes de dialogues pour des actions courantes.

Le canevas

Le canevas est la partie centrale d'Inkscape. Il est délimité de chaque côté par les règles et les barres de défilement. C'est ici que vous allez pouvoir donner libre cours à toute votre créativité !

À l'intérieur du canevas se trouve une page, matérialisée par défaut par un cadre et une ombre. Un nouveau document peut être ouvert avec le menu *Fichier>Nouveau*. Sa disposition et sa forme sont modifiables via le menu *Fichier>Propriétés du document...* (*Maj+Ctrl+D*).

La barre d'état et d'information

Cette barre contient de nombreux éléments très utiles. Commençons notre tour d'horizon par l'indicateur de style. Il affiche les couleurs de remplissage et de contour, ainsi que l'opacité de l'élément sélectionné.



FIGURE 1-10 L'indicateur de style

Autre élément intéressant à remarquer dans cette barre : en cliquant-glissant sur une couleur, vous l'ajustez par un astucieux procédé de « mouvement de couleur » (que nous détaillerons dans le chapitre 4). Le chiffre placé à côté de la couleur du contour représente l'épaisseur de celui-ci.

Remarquez également l'indicateur de calque. Il indique le calque actif et permet de modifier son verrouillage ou sa visibilité. Grâce à son menu déroulant, vous avez la possibilité de vous placer sur un autre calque.



FIGURE 1-11 *L'indicateur de calque*

La zone d'information permet d'obtenir des indications dépendantes du contexte. Lorsque vous sélectionnez un outil, il affiche une aide succincte sur son utilisation. Si un objet est en cours d'utilisation, il en précise le type et le calque dans lequel cet objet se trouve.

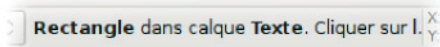


FIGURE 1-12 *La zone d'information*

Les deux derniers éléments que contient cette barre montrent les coordonnées du pointeur de souris sur le canevas (vous saurez ainsi toujours avec exactitude où se trouve votre curseur) et le niveau de zoom actuel, que vous pouvez modifier manuellement pour définir une valeur précise.

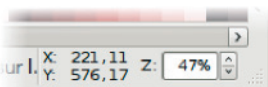


FIGURE 1-13 *L'indicateur de position et de zoom*

La palette de couleurs

La palette est particulièrement utile pour appliquer une couleur à un objet du canevas. Le menu, placé à l'extrémité droite de la palette, propose une sélection de palettes de couleurs prédéfinies ainsi que quelques paramètres relatifs à l'affichage des couleurs.



FIGURE 1-14 Palette en mode Mise à la ligne

À SAVOIR **Choix de palette**

Chaque palette contient un nombre restreint de couleurs qui correspond à l'usage à laquelle elle est destinée. La palette *topographic*, par exemple, ne possède que des teintes bleues, vertes et marrons, adaptées au dessin de cartes.

Il est également possible de visualiser la palette (ou un jeu de couleurs différent) dans une boîte de dialogue avec le menu *Affichage>Palettes...* (*Maj+Ctrl+W*).

Nous verrons au chapitre 4 comment utiliser les palettes.

Les règles et les guides

Les règles matérialisent les axes x et y dans l'espace de travail. Par défaut, elles se trouvent en haut à gauche du canevas. Les guides sont des lignes que vous placez sur le canevas pour vous aider à positionner ou à repérer vos différents objets.

Pour ajouter un guide horizontal, cliquez-glissez depuis la règle du haut jusqu'à l'emplacement désiré. Pour un guide vertical, répétez l'opération depuis la règle de gauche. Vous obtenez un guide oblique en cliquant-glissant depuis l'extrémité d'une règle.

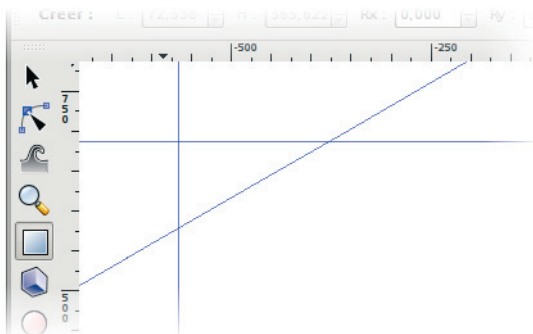


FIGURE 1-15 Règles et guides en action

Une fois que vous avez placé des guides sur votre dessin, vous pouvez bien entendu les modifier :

- Un double-clic sur un guide ouvre une boîte de dialogue permettant de modifier sa position et son angle.
- Pour supprimer un guide, cliquez dessus en maintenant la touche *Ctrl* enfoncée.
- Pour afficher ou masquer les guides, utilisez le menu *Affichage>Guides* (le raccourci correspondant est *]*).

AVANCÉ **Créer des guides depuis un objet**

Les guides peuvent être créés directement depuis un objet en sélectionnant celui-ci et en activant la commande *Objet>Objets en guides* (*Maj+G*). Attention toutefois, les guides n'épousent pas toujours la forme de l'objet. C'est le cas notamment pour les cercles, où les guides suivent le contour de la boîte englobante de l'objet.

Par défaut, l'objet sélectionné est détruit à la suite de la conversion en guides, mais ce comportement peut être modifié dans l'onglet *Guide* du menu *Fichier>Préférences d'Inkscape...* (*Maj+Ctrl+P*), rubrique *Outils*.

À SAVOIR Les barres de défilement

Il s'agit tout simplement des ascenseurs placés en bas et à droite en bordure du canevas. Lorsque la petite loupe en haut à droite est activée, tout redimensionnement de la fenêtre entraîne une modification du zoom. L'ajustement du zoom au dessin en cours est ainsi automatisé.

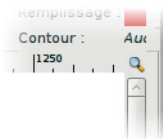


FIGURE 1-16 *Zoom automatique*

La barre de contrôle du magnétisme

Le magnétisme facilite le positionnement des objets en les aimantant à la grille, un guide, ou un autre objet. Avec cet accrochage, le calage des objets est plus rapide et plus précis, et il devient inutile de zoomer pour effectuer l'ajustement à la main. Il s'active et se désactive par le menu *Affichage*>*Magnétisme*, via le raccourci % ou avec l'icône placée tout en haut de la barre de contrôle du magnétisme.

Le choix des points sur lesquels appliquer le magnétisme (coin ou bord d'objet, nœud, grille, bord de page...) s'effectue directement sur la barre de contrôle.

Vous pouvez modifier la force d'attraction (c'est-à-dire la distance en pixels à partir de laquelle l'objet est aimanté) par rapport aux grilles, guides et autres objets dans l'onglet *Magnétisme* du menu *Fichier*>*Propriétés du document...* (*Maj+Ctrl+D*).

AVANCÉ Toujours aimanter

L'option *Toujours aimanter* empêche les objets de se positionner en dehors du type d'aimant paramétré. Ainsi, avec cette option activée pour les grilles, les objets se déplaceront exclusivement sur cette grille.

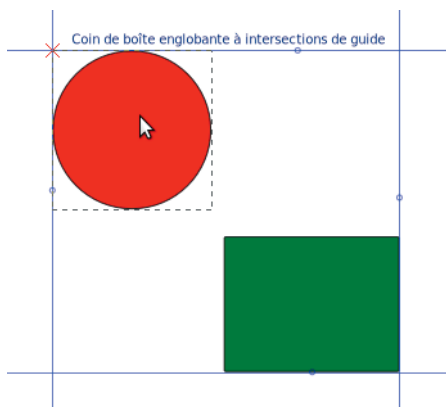


FIGURE 1-17 Guide magnétique

Paramétrage de l'espace de travail

Bien que défini pour satisfaire le plus grand nombre d'utilisateurs et s'adapter à la plupart des situations, le paramétrage par défaut d'Inkscape peut ne pas convenir à un travail particulier ou plus généralement à vos habitudes. Vous trouverez ici tout ce qu'il vous faut pour adapter l'interface à votre goût.

Personnaliser les barres de contrôle

Vous pouvez adapter la position des barres de contrôle en fonction du type d'écran à votre disposition ou de votre façon d'utiliser Inkscape avec les menus *Affichage*>*Large* (optimisé pour les écrans larges ou les ultra-portables) et *Affichage*>*Personnalisé* (favorisant l'encombrement vertical). Pour revenir à un paramétrage intermédiaire, convenant à la plupart des usages, utilisez le menu *Affichage*>*Défaut*.

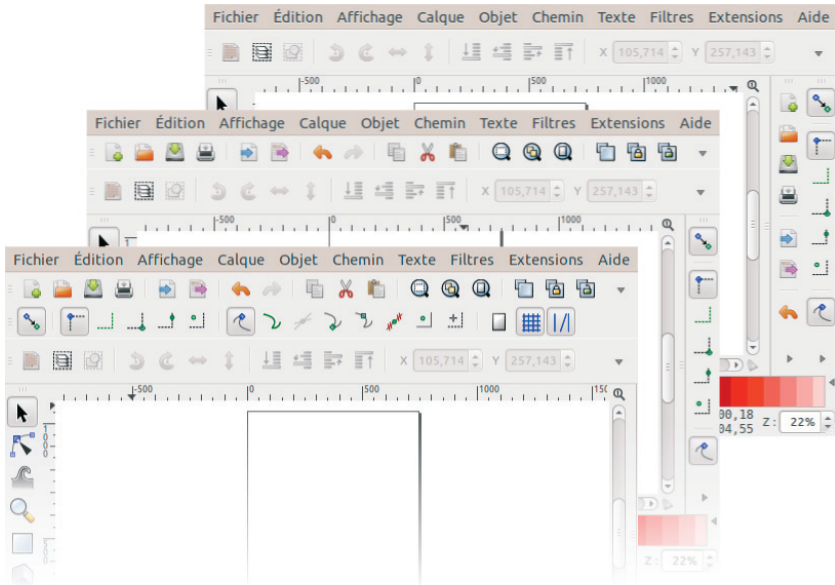


FIGURE 1-18 *Affichage personnalisé*

Afficher une grille

Lorsque vous utilisez de nombreux guides, il est judicieux de les remplacer par une grille. Pour afficher ou masquer la grille, utilisez le menu *Affichage*>*Grille* (ou passez par le raccourci #).

La grille affichée dépend du modèle utilisé, mais ses paramètres (origine, espacements, couleurs, unité de mesure) peuvent être modifiés pour le document en cours, grâce à l'onglet *Grille* du menu *Fichier*>*Propriétés du document...* (*Maj*+*Ctrl*+*D*).

En plus de la traditionnelle grille rectangulaire, la version 0.46 d'Inkscape propose une grille axonométrique. Cette grille autorise dans son paramétrage le réglage des angles.

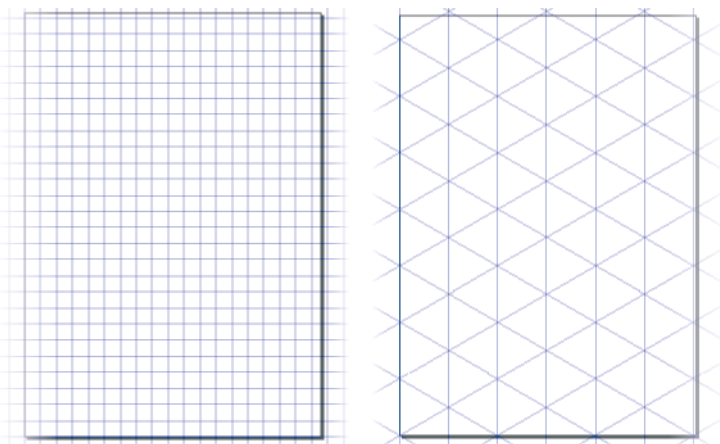


FIGURE 1-19 Deux types de grille

JARGON Axonométrie

L'axonométrie est une technique de dessin en perspective consistant à conserver le parallélisme (pas de point de fuite). Elle est particulièrement adaptée au dessin technique ou architectural.

Les boîtes de dialogue

Depuis la version 0.46 d'Inkscape, les boîtes de dialogue, auparavant flottantes, peuvent être rattachées à l'interface. Avec cette fonctionnalité, les boîtes s'ouvrent dans l'espace situé à droite et à l'intérieur de la fenêtre, et peuvent être redimensionnées, empilées, réorganisés, puis fermées ou encore transformées en icônes.

Les boîtes peuvent être individuellement sorties de la fenêtre principale pour retrouver leur autonomie dans une fenêtre particulière. Il est possible de les regrouper dans une ou plusieurs fenêtres flottantes. Pour extraire une boîte de la zone d'entrepôt, cliquez-déplacez en partant de la barre de titre de la boîte. Pour réintégrer une boîte flottante dans l'entrepôt ou dans une autre fenêtre, utilisez cette même barre (et non pas la barre de la fenêtre) pour déposer la boîte à l'endroit désiré.

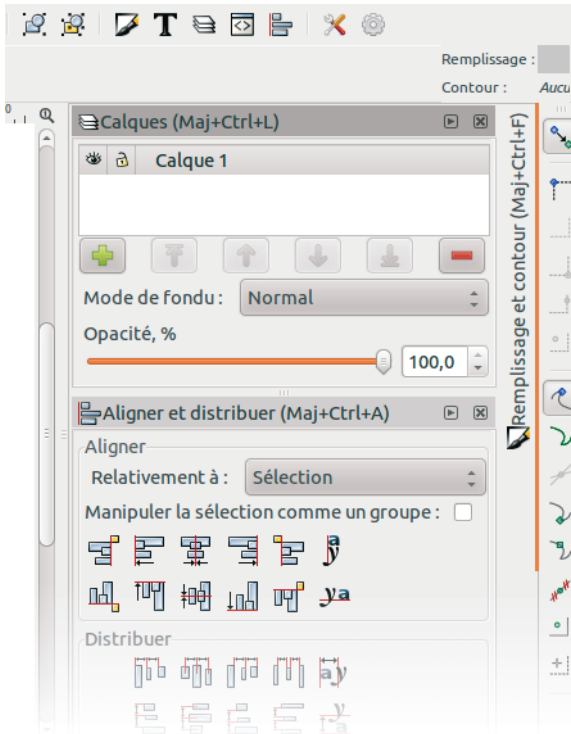


FIGURE 1–20 Empilement de boîtes

Si vous préférez travailler « à l'ancienne » et ne conserver que des boîtes flottantes, paramétrez ce comportement dans *Fichier>Préférences d'Inkscape...* (*Maj+Ctrl+P*), rubrique *Fenêtres*.

Pour les petites résolutions

Par souci de compatibilité avec les systèmes limités en résolution d'écran, (les tablettes ou ultra-portables par exemple), la taille minimale d'Inkscape a été descendue à partir de la version 0.47 à 652 × 443 pixels.

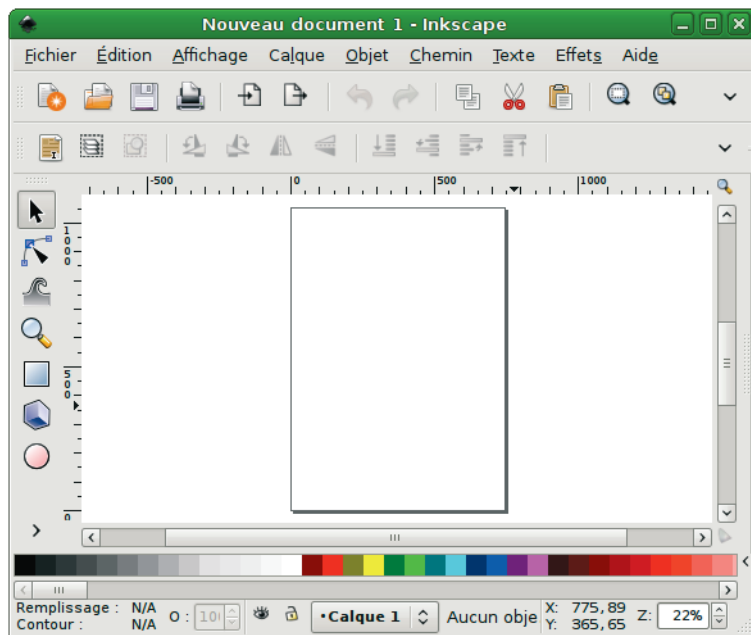


FIGURE 1-21 *Inkscape tout riquiqui !*

Pour récupérer un peu de place pour dessiner (c'est tout de même le but d'Inkscape), vous pouvez réduire la taille des barres. Pour cela, ouvrez le menu *Fichier>Préférences d'Inkscape...* puis sélectionnez l'entrée *Interface*. La boîte à outils et les barres de contrôle et de commande sont alors disponibles en trois tailles : petit, moyen ou grand.

Cacher un élément de l'interface

Pour laisser encore plus de place au canevas, certains éléments de l'interface peuvent être masqués. Les barres de défilement et les règles bénéficient de raccourcis clavier :

- **Ctrl+B** pour les barres de défilement ;
- et **Ctrl+R** pour les règles.

Pour les autres éléments (la palette, la boîte à outil et les autres barres), il faudra passer par le menu *Affichage>Afficher/cacher*.

De même, le menu *Affichage>Afficher/cacher les boîtes de dialogue* (F12) masque ou affiche d'un coup l'intégralité des boîtes de dialogue ouvertes.

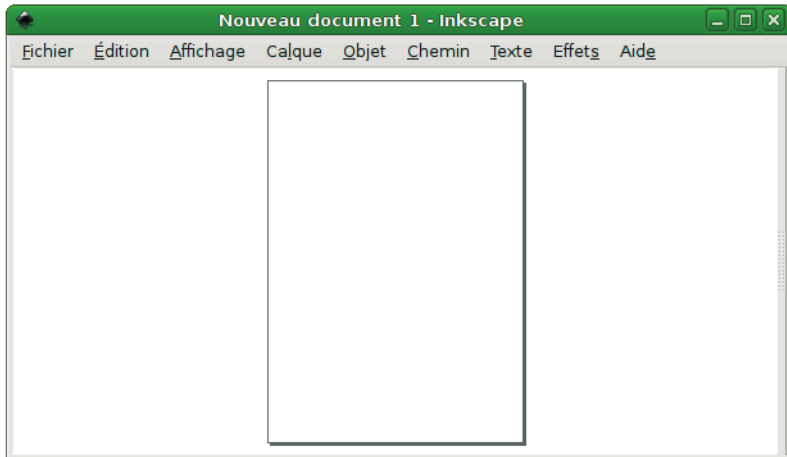


FIGURE 1–22 *Inkscape (presque) tout nu !*

À SAVOIR **Pour ne rien vous cacher**

Masquer l'intégralité des éléments proposés par le menu rend l'utilisation d'Inkscape assez périlleuse car vous vous priveriez d'un accès rapide et direct aux commandes les plus courantes. Une telle configuration ne se justifie que si vous avez une parfaite maîtrise des raccourcis clavier.

Modifier la couleur du canevas

Le canevas semble être blanc, mais, dans les faits, il est bien transparent. Si vous voulez exporter ou imprimer votre dessin avec un fond, n'oubliez pas de le rendre opaque. Ce paramètre se situe dans la fenêtre *Propriétés du document* (Maj+Ctrl+D) accessible via le menu *Fichier*. Cliquez sur le rec-

tangle présentant la couleur de fond. Une boîte de dialogue vous invitera alors à modifier la couleur.

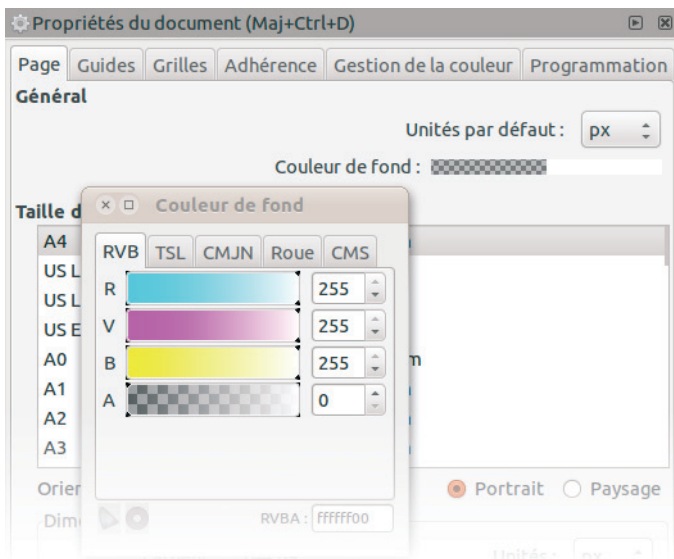


FIGURE 1-23 *Modifiez la couleur du fond*

IDÉE **Pour les objets blancs**

Pensez à modifier la couleur par défaut du canevas lorsque vous avez de nombreux objets blancs à réaliser. Vous risqueriez sinon d'avoir des difficultés pour les retrouver sur un canevas de la même couleur que la couleur dominante de votre dessin.

En résumé

Inkscape est parfaitement installé et configuré, et vous vous êtes familiarisé avec son interface. Découvrons maintenant quelques commandes essentielles à la prise en main du logiciel.

Index

Numériques

3D 59

A

Adobe Illustrator 312

aérographe 78

ajuster 203

éditer le style du chemin 207

modifier le chemin 206

réorganiser les chemins 205

aligner 166

et distribuer 166

exemple 265, 298

alpha 92

animation 321

annuler un tracé 68

apartés (liste) XVI

aperçu d'icône 12

exemple 273

applications pratiques XI

arc 54

association francophone 338

B

bannière 290

barre

d'état et d'information 15

de commande 13

de contrôle 15

de contrôle du magnétisme 19

de défilement 19

masquer 24

Bézier

Bézier, Pierre 67

courbe 66

bitmap 312

boîte

englobante 38

boîte 3D 59

boîte à outils 14

boîte de dialogue 22

aligner et distribuer 166

calques 157

créer un pavage avec des clones 152

éditeur d'effets de chemin 217

lignes et colonnes 172

masquer 25

palettes 17, 119

propriétés du document 15

remplissage et contour 93

transformer 42

vectoriser le bitmap 188

brosse 70, 281

ellipse 70

presse-papier 71

triangle

croissant 70

décroissant 70

Buculei, Nicu 250

Byak, Bulia 186

C

calligraphie 72

calque

ajouter 159

déplacer 161

exemple 251, 259, 295

groupe 174

- lister 157
- manipuler 156
- modes de fondu 162
- opacité 162
- renommer 158
- sous-calque 160
- supprimer 160
- calquer un pavage de clones 155
- camembert 54
- canevas 15
 - déplacement 37
 - modifier la couleur 25
 - opacité 30
 - zoom 37
- carré 52
- cercle 54
- chaîne graphique 92
- chemin 62
 - briser 186
 - contracter 201
 - convertir un contour 180
 - convertir un marqueur 181
 - convertir un objet 178
 - dilater 201
 - éditer le style 207
 - effet 217
 - extensions 226
 - inverser 203
 - joindre 186
 - mesurer 232
 - modifier 206
 - offset 200
 - opération booléenne 194
 - combiner 199
 - découper 198
 - différence 196
 - division 197
 - exclusion 197
 - exemple 240, 274, 288, 297
 - intersection 196
 - séparer 200
 - union 195
 - reconnaître 179
 - réorganiser 205
 - simplifier 202
- clavier
 - déplacement dans le texte 131
 - raccourcis 135, 305
- clone 148
 - calquer un pavage 155
 - délier 149
 - exemple 293
 - pavage 151
 - remplissage 149
 - sélectionner l'original 149
- CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) 89
- coller
 - le style 147
 - les dimensions 147
 - sur place 146
- coloriage 243
- connecteur 81
 - router un réseau 170
- contour 93
 - convertir en chemin 180
 - échelle 110
 - marqueur 111
 - style 110
 - terminaison 111
- convertir
 - un texte en chemin 142
- copier 146
- couleur
 - alpha 92
 - contour 93
 - dégradé 32, 99
 - ajuster 102
 - appliquer à un groupe 105
 - répétition 104
 - espaces colorimétriques 91
 - extensions 222
 - gestion de la couleur 97
 - ICC (International color consortium) 92
 - indicateur de style 116
 - marqueur 112
 - modèles colorimétriques 88
 - additif 88
 - CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) 89
 - perceptuel 90
 - quadrichromie 89

- RVB (rouge, vert, bleu) 88
- RVBA (rouge, vert, bleu, alpha) 93
- sostractif 89
- TSL (teinte, saturation, luminance) 90
- opacité 92
- palettes 17, 103, 118
- par défaut 94
- prélever 97
- profils colorimétriques 46, 92
- remplissage 93
- séparation 46, 90
- transparence 92
- unie 96
- courbe de Bézier 66
- crayon 63
- créer un pavage avec des clones 152
- crénage 136
- D**
- découper 163
 - exemple 258, 294
- dégradé 32, 99, 104
 - conserver les proportions 41
 - exemple 276
- dégrouper 174
- déplacer dans les plans 43
- désélectionner 39
- dessin à main levée 62
- développements en cours 331
- Deviant Art 291
- distribuer 168
- DOM (Document Object Model) X
- Dréo, Johann 11
- dupliquer 146
- dupliquer la fenêtre 12
- E**
- éditeur de filtres
 - effets de filtres 212, 213
- éditeur XML 316
- effet
 - de chemin 217
 - appliquer 217
 - courber 219
 - courber le chemin 220
 - croquis 219
 - déformation par enveloppe 219
 - engrenages 219, 221
 - Entrelacs 219
 - entrelacs 219
 - exemple 283
 - grille de conception 219
 - hachures (grossières) 219
 - interpoler les sous-chemins 219
 - motif suivant un chemin 221
 - règle 219
 - relier les sous-chemins 219
 - spline spirographique 219
 - VonKoch 219
 - supprimer 219
- ellipse 54
- EPS (Encapsulated PostScript) 312
- espace de travail 8
 - paramétrage 20
- espacement entre les mots 135
- étoile 56
- exemple
 - aligner 265, 298
 - aperçu d'icône 273
 - brosse 281
 - calque 251, 259, 295
 - coloriage 243
 - découper 258, 294
 - dégradé 276
 - effets de chemin 283
 - exporter 280
 - grille 272
 - hachures 265
 - importer 254, 258, 291, 296
 - invitation 256
 - magnétisme 257
 - motif 265
 - motif suivant un chemin 283
 - nœud 241, 244, 282
 - offset 259, 275, 297
 - opération booléenne 240, 274, 288, 297
 - papier peint 265
 - pavage de clones 293
 - plume calligraphique 239

- remplissage au seau 245
- téléchargement 238
- texte 261, 302
- vectoriser 243
- exemples (téléchargement) XVII
- exporter 47
 - en lot 280
 - exemple 280
 - ligne de commande 280
- extension 222
 - couleur 222
 - générer à partir du chemin 223
- images 224
- images matricielles 225
- Jessylnk 225
- modification de chemin 226
- organiser 228
- rendu 228
- texte 231
- visualisation du chemin 232
- web 234

F

- feuille de route XIV
- fichier 30
 - copie 36
 - enregistrer 35
 - enregistrer une copie 36
 - exporter 47
 - format 35
 - importer 31
 - imprimer 44
 - incorporer 32
 - ouvrir 30, 31
- filtre 212
 - appliquer 212
 - composite 214
 - connecteurs 215
 - créer 213
 - déplacement map 214
 - éclairage diffus 214
 - éclairage spéculaire 214
 - entrées et sorties 215
 - flou Gaussien 214
 - fondre 214
 - fusionner 214

- image 214
- matrice de convolution 214
- matrice de couleurs 214
- morphologie 214
- offset 214
- remplissage 214
- turbulence 215
- format
 - matriciel IX
 - PDF (Portable Document Format) 46, 142
 - PNG (Portable Network Graphics) 47, 311
 - supporté par Inkscape 312
 - SVG (Scalable Vector Graphics) IX, 35, 311
 - vectoriel VIII
 - XML (Extensible Markup Language) X

G

- gestion de la couleur 97
- GIF (Graphics Interchange Format) 312
- Gill XIII
- Gimp 329
- gomme 80
- gravure 76
- grille
 - afficher 21
 - exemple 272
- grouper 174
 - un groupe d'objets 174
- guide 17
 - créer depuis un objet 18

H

- hachures 265
- hackergotshi 250
- Harrington, Bryce 32
- historique XIII

I

- ICC (International color consortium) 92
- icône masquée 10
- image
 - extensions 224
 - vectoriser 188
- ImageMagick 225, 329

importer 31
 exemple 254, 258, 291, 296
 impression 44
 limites 46
 paramétrer 44
 rendu bitmap 46
 résolution 46, 47
 vectoriel 45
 incrément 41
 indicateur de style 116
 installation
 compilation 7
 Linux 3
 Mac OS X 5
 versions de développement 6
 Windows 2
 interlettrage 134
 interlignage 134
 invitation 256

J

Jimmac (Jakub Steiner) 202
 JPEG (Joint Photographic Experts Group) 312

K

Kaplinski, Lauris XIII

L

Launchpad 336
 Levien, Raph XIII
 licence 295
 ligne
 et colonne 172
 ligne de commande 8, 280
 Louette, Ivan 213

M

magnétisme 40
 exemple 257
 marqueur 112
 colorer 226
 convertir en chemin 181
 masquer
 barre 24
 boîte de dialogue 25
 objet 165
 règle 24

matriciel IX

menu

affichage 12
 aide 13
 calque 12
 chemin 13
 édition 11
 effets 13
 fichier 10
 objet 12
 texte 13

modèle 30

changer de modèle par défaut 35
 colorimétrique 88
 dossier 33
 élaboré 34
 par défaut 30
 paramétrer 33
 personnaliser 33
 traduction 35

motif 106

conserver les proportions 41
 échelle 107
 exemple 265
 renommer 107
 suivant un chemin 283

N

nœud 66, 181
 afficher les poignées 182
 ajouter 184, 226
 aligner 171
 automatique 185
 briser 186
 couleur 182
 déplacer aléatoirement 226
 distribuer 171
 doux 185
 dur 184
 édition proportionnelle 186
 exemple 241, 244, 282
 joindre 186
 numéroter 232
 supprimer 184
 symétrique 185
 nombre d'or 53

norme Unicode 134

O

objet

- aligner 166
- boîte englobante 38
- cloner 148
- coller le style 147
- coller les dimensions 147
- coller sur place 146
- convertir en chemin 178
- copier 146
- découper 163
- dégrouper 174
- déplacer 39
- déplacer dans les plans 43
- désélectionner 39
- distribuer 168
- dupliquer 146
- grouper 174
- lignes et colonnes 172
- masquer 165
- ordre d'apparition dans le SVG 317
- organiser sur un tableau 172
- redimensionner 40
- rotation 42
- sélectionner 38
- sélectionner un objet caché 39

offset 200

- dynamique 201
- exemple 259, 275, 297
- lié 201

opacité 92, 162

Open Clip Art 32, 254

outil

- aérographe 78
- ajuster 203
- connecteur 81
- de forme 52
 - boîte 3D 59
 - ellipse 54
 - étoile 56
 - rectangle 52
 - spirale 58
- dégradé 104
- gomme 80

libre 62

- annuler un tracé 68
- crayon 63
- plume calligraphique 72
 - stylo 66
- nœud 66, 181
- pipette 97
- remplissage au seau 112
- sélecteur 38
- texte 128

P

palettes 17, 103, 118

- créer 120
- en grille 120
- en liste 120
- Gimp 121
- personnaliser 122
- Tango 281

papier peint 265

pavage de clones 151

PDF (Portable Document Format) 46, 142, 313

Phillips, Jon 32

pipette 97

plan 43

plume

- calligraphique 72
- exemple 239
- prédéfinie 75

PNG (Portable Network Graphics) 47, 311, 313

poignées

- dégradé 103
- motif 107
- nœud
 - asymétriques 184
 - symétriques 185

point de fuite 60

police 261

polygone 56

PostScript 313

Potrace 189, 329

profils colorimétriques 46, 92

propriétés du document 15

Q

quadrichromie 89

R

raccourcis clavier 48, 135, 305

rectangle 52

règle 17

masquer 24

remplissage 108

remplissage 93

au seau 112

combler les vides 115

couleur unie 96

dégradé 99

et contour 93

indéfini 95

motif 106

non nul 109

pair-impair 109

règle 108

résolution 115

vide 95

remplissage au seau

exemple 245

ressources

association francophone 338

Deviant Art 291

Open Clip Art 254

télécharger les exemples XVII, 238

RVB (rouge, vert, bleu) 88

RVBA (rouge, vert, bleu, alpha) 93

S

Scribus 329

segment

rendre courbe 185

rendre rectiligne 185

supprimer 186

sélecteur 38

sélectionner 38

séparation des couleurs 46

Sodipodi XIII

SourceForge 2

souris 183

spirale 58

spirographie 64

Steiner, Jakob (Jimmac) 202

stop

ajouter 101

décalage 102

final 103

initial 103

intermédiaire 103

style 110

stylo 66

suivre un chemin 137

SVG (Scalable Vector Graphics) IX, 35, 311,

313

explorer 315

Inkscape 35, 311

simple 311

zippé 35, 311

T

tablette graphique 72, 183

Tango 281

texte 128

ajouter 128

cadre 129

agrandir 130

justification 129

caractère

déplacer 136

rotation 136

spécial 133

Unicode 309

convertir un texte en chemin 142

crénage 136

éditer 131

encadrer 139

environnement 136

espacement entre les mots 135

exemple 261, 302

extensions 231

interlettrage 134

interlignage 134

manipuler les caractères 135

modifier 128

police 132

retourner 138

sélectionner 130

suivre un chemin 137

texte lié 140
typographie 134
TIF (Tagged Image File Format) 314
traduction (modèle) 35
transparence 92
TSL (teinte, saturation, luminance) 90
typographie 134

U

Unicode 134

V

vectériel VIII
vectoriser
 bitmap 188
 contraintes 188
 exemple 243
 optimisation 194
 passe multiple 192

passe simple 190
 une partie de l'image 190
version de développement 6

W

W3C (World Wide Web Consortium) IX

X

X11 6
XML (Extensible Markup Language) X, 32,
 315
 éditeur 316
 espace de noms 318
 ordre des éléments 317
XSLT (Extended Stylesheet Language
 Transformations) X

Z

zoom 37