



Auteur : Jean-Joseph THIBault email : jeanjo@free.fr

Présentation pour les débutants.

Cette présentation a eu lieu lors de la première session de présentation de cenabumix pour l'année 2010-2011 au mois d'octobre 2010.

Le but de cette session est de faire la découverte du logiciel **inkscape** dans son interface et ses fonctionnalités de bases. Nous aborderons les points suivants :

1. Présentation générale du projet Inkscape
2. Comparaison Bitmap et vectoriel
3. L'interface
4. La boîte à outils
5. Les formes
6. La gestion des couleurs
7. Les placements

Table des matières

1. Présentation.....	2
2. Bitmap vs Vectoriel.....	2
3. Découverte de l'interface.....	3
4. Présentation de la boîte à outils.....	4
4.1. Outil de sélection et de transformation.....	5
4.2. Édite les noeuds ou les poignées de contrôle d'un chemin.....	5
5. Les formes.....	6
5.1. Les carrés et les rectangles.....	6
5.2. Les ronds et les ellipses.....	7
5.3. Les étoiles.....	8
6. La gestion des couleurs.....	8
7. Les placements.....	11

Ce document est sous **Créative Commons** : Paternité, Pas d'utilisation Commerciale, Partage des Conditions Initiales à l'identique : [lien vers l'explication des conditions d'utilisation](#)



1. Présentation

Inkscape est un logiciel libre et open-source pour faire du dessin vectoriel. Historiquement, c'est un fork du projet sodipodi.

Il repose sur la norme SVG. Norme du W3C décrivant du dessin vectoriel au format XML. Ce qui permet d'afficher directement ces créations sur internet. Aujourd'hui la plupart des navigateurs internes sont compatibles SVG. **Attention** : bien prendre les dernières versions des navigateurs, pour ce qui concerne IE seule la version IE9 est compatible, préférer lui, Firefox, Chrome, Safari ou Opera.

Vous verrez que celui-ci remplace avantageusement des logiciels propriétaires comme : Illustrator® d'Adobe ou CorelDraw® de Corel. De plus Inkscape à l'avantage d'être disponible sur tous les OS, comme : Linux, BSD, MacOSX et Windows.

Vous le trouverez en téléchargement à l'adresse suivante (la dernière version est la 0.48) : <http://inkscape.org/download/?lang=fr>.

2. Bitmap vs Vectoriel

Il ne faut pas confondre Inkscape à un logiciel de retouche photo, c'est un logiciel qui ne manipule que des vecteurs. L'intérêt de l'apport du vectoriel est de permettre le zoom de votre image sans perte de qualité et cela quelque soit le support.

Voici 2 icônes d'Inkscape à taille normale.



Si j'agrandis sur ces 2 icônes voici ce que j'obtiens :



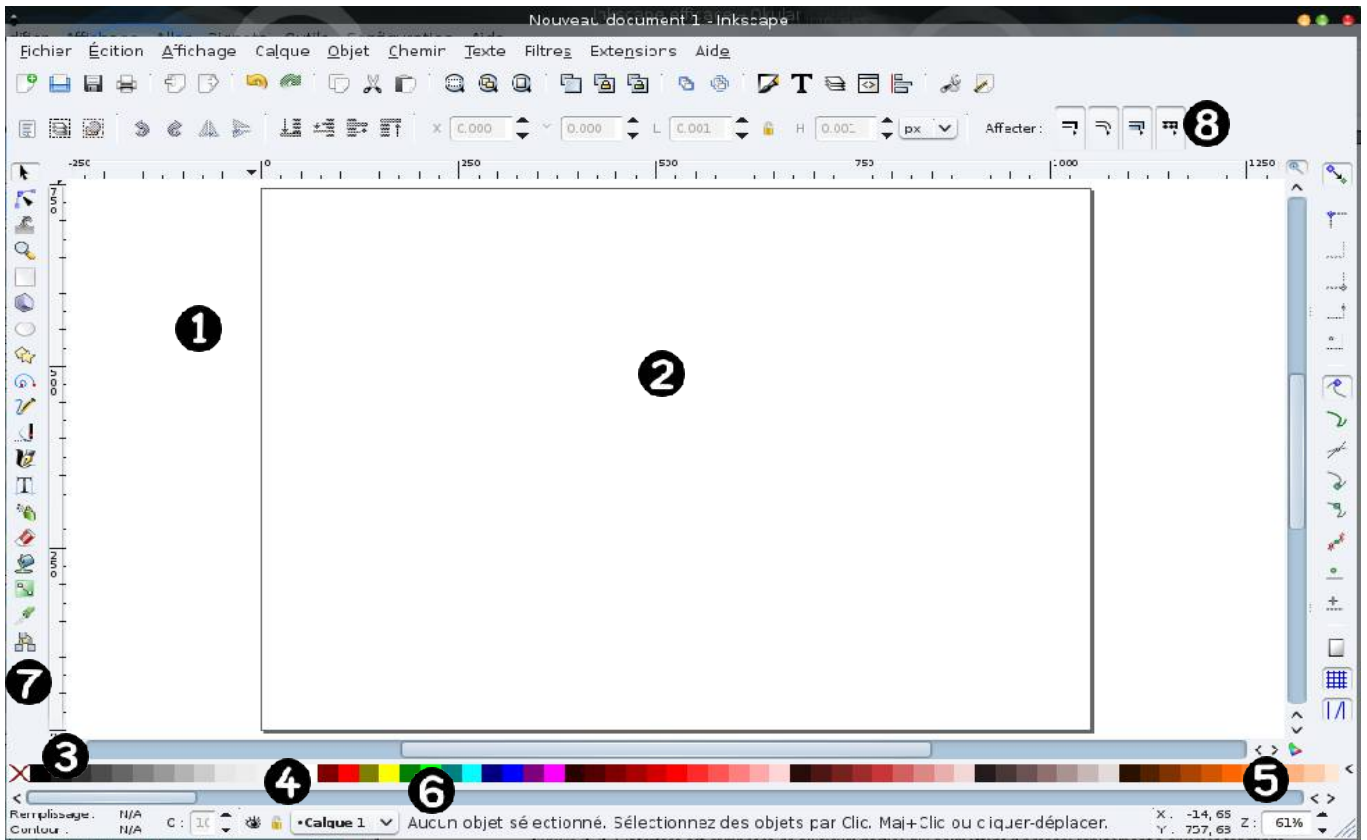
La première est une icône vectorielle, la deuxième est une icône bitmap.

D'où l'intérêt de travailler dans un format vectoriel.

Le deuxième avantage c'est que votre illustration sera directement disponible dans votre navigateur, aucune conversion ne sera nécessaire pour la rendre accessible sur l'internet.

3. Découverte de l'interface

Après le lancement du logiciel vous obtiendrez cette interface. Les icônes peuvent différer en fonction de votre environnement (OS ou bureau (pour ceux qui sont sur linux)).



Détaillons cette interface :

1. Vous êtes dans votre bureau virtuel de travail. C'est ici que vous dessinerez ou déposerez vos différents tracés et autres.
2. Vous êtes dans la page de travail, tous les tracés ou objets à l'extérieur de cette page ne seront pas pris en compte, lors de la génération de votre page.
3. Zone de couleur ou vous pouvez définir :
 1. Choisir une couleur dans la palette disponible :
 1. Pour le fond de votre objet,
 2. Pour le contour de votre objet,
 2. L'épaisseur du contour,
 3. La valeur de transparence de votre objet.
4. Zone de calque. Inkscape permet de créer et de manipuler les calques pour faciliter votre travail. Il est aussi possible de faire des groupes de calque. À partir de cette zone vous pouvez :
 1. Accéder à un calque,
 2. Bloquer ou libérer un calque,
 3. Visualiser ou non le calque.

5. Zone de coordonnées de l'objet sélectionné à partir du point 0,0 situé en bas à gauche de votre page. De plus, vous avez accès à la valeur de votre zoom.
6. Zone d'affichage d'une aide contextuelle en fonction de votre outil sélectionné. Cette zone peut ne pas être entièrement disponible en lecture en fonction de la taille de votre écran.
7. Boîte à outils (voir chapitre suivant).
8. Complément de paramétrage ou d'action en fonction de l'outil sélectionné (voir chapitre suivant).

4. Présentation de la boîte à outils

Ci-contre est affiché la barre des outils de Inkscape, nous les présentons de haut en bas avec en premier le raccourci clavier pour les sélectionner, pour certains nous présenterons les grandes lignes de leur complément de paramétrage dans les sous-chapitres suivants.




1. Touche **F1** : Outil de sélection et de transformation,
2. Touche **F2** : Édite les noeuds ou les poignées de contrôle d'un chemin,
3. Touche **SHIFT+F2** : Ajuste les objets en les sculptant ou en les peignant,
4. touche **F3** : Zoomer (raccourci clavier **Ctrl+molette** vers le haut) ou dézoomer (raccourci clavier, **Ctrl+molette** vers le bas) à l'endroit où se trouve le curseur,
5. Touche **F4** : Créer des rectangles et des carrés,
6. Touche **SHIFT+F4** : Créer une boîte 3D,
7. Touche **F5** : Créer des cercles, des ellipses et des arcs,
8. Touche **SHIFT+F9** : Créer des étoiles et des polygones,
9. Touche **F9** : Créer des spirales,
10. Touche **F6** : Dessiner des lignes à main levée,
11. Touche **SHIFT+F6** : Tracer des courbes de Bezier et des segments de droite,
12. Touche **CTRL+F6** : Créer un tracé calligraphique ou au pinceau,
13. Touche **F8** : Créer et éditer des objets textes,
14. **Nouveauté de la 0.48** : Touche **SHIFT+F6** : Pulvériser les objets en sculptant ou en les peignant,
15. Touche **SHIFT+F6** : Effacer les chemins existants,
16. Touche **SHIFT+F7** : Remplir une zone bornée
17. Touche **CTRL+F1** : Créer et éditer des dégradés

18. Touche **F2** : Capturer des couleurs depuis l'image

19. Touche **CTRL+F2** : Créer des connecteurs

4.1. Outil de sélection et de transformation


Cet outil  permet la sélection des objets et leur transformation. Il permet aussi de déplacer l'objet en profondeur, soit devant, derrière, tout devant et tout derrière.

Voici la barre de paramétrage de cet outil :



1. Les 3 premières icônes servent à faire la sélection de tous les objets sur un calque, sur tout les calques ou bien tout désélectionner
2. Les 2 suivantes permettent de faire sur l'objet une rotation de 90° à gauche ou à droite,
3. Les 2 suivantes permettent l'inversion sur un objet en verticale ou bien en horizontale,
4. Les 4 suivantes permettent le déplacement de l'objet en profondeur par rapport aux autres objets,
5. Les valeurs **x** et **y** sont les valeurs initiales de positionnement de l'objet, vis à vis du point 0,0 de la page (en bas à gauche), ces valeurs sont modifiables pour une grande précision de placement sur la page.
6. Les valeurs **L** et **H** représentent la Largeur et la Hauteur de l'objet exprimées en px (Pixel), celles-ci sont modifiables à la main pour une grande précision. Le cadenas (fermé) permet de fixer les 2 valeurs en proportionnelles.
7. Les 4 dernières icônes « Affecter » jouent sur le comportement de l'objet lors de sa déformation en agrandissement ou autres vis à vis du contour, des arrondis (de rectangle), des dégradés et des motifs.

4.2. Édite les noeuds ou les poignées de contrôle d'un chemin

Cet outil  permet l'édition des noeuds ou des poignées de contrôle des chemins. Cela permet de modifier tous types de formes ou de tracés.

Voici la barre de paramétrage de cet outil :




1. Les 2 premières icônes permettent d'ajouter ou de supprimer un noeud,

2. Les 2 suivantes permettent de joindre deux chemins ou briser un chemin,
3. Les 2 suivantes permettent la jonction de 2 extrémités ou supprimer un segment entre 2 noeuds (non terminaux),
4. Les 4 icônes suivantes permet la modification du type de noeud :
 1. rend le noeud dur,
 2. rend le noeud doux,
 3. rend le noeud symétrique,
 4. rend le noeud automatique.
5. Les 2 icônes suivantes concernent les segments :
 1. rend le segment rectiligne,
 2. rend le segment courbe.
6. les 2 icônes suivantes concernent les objets :
 1. Converti un objet en chemin,
 2. Converti les contours d'un objet en chemin.
7. X et Y correspondent aux coordonnées du noeud dans la page, leur valeur en px (pixel) peuvent d'être modifié en mm, cm, ...,
8. L'icône suivante permet de sélectionner le tracé de découpe d'objet,
9. L'icône suivante permet de sélectionner le masque de découpe d'objet,
10. L'icône suivante permet la gestion de chemin de découpe
11. L'icône suivant permet la gestion de chemin de masque
12. Nouveauté 0.48 : L'icône suivant permet la gestion des effets de chemin sur les objets
13. Nouveauté 0.48 : affiche les poignées de transformation sur les noeuds sélectionnés
14. Affiche les poignées de Bézier des noeuds sélectionnés
15. Affiche le contour du chemin (sans l'application des effets sur celui-ci).

5. Les formes

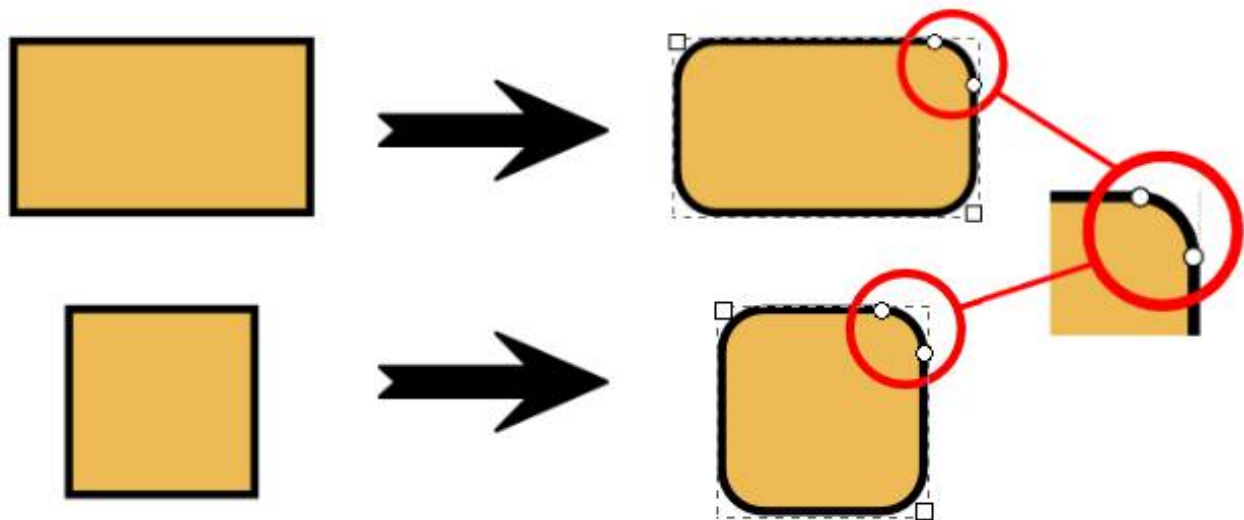
5.1. Les carrés et les rectangles

L'outil nécessaire à la création de forme carré ou rectangle est l'icône :  disponible dans la boîte à outil.

Pour tracer un rectangle **cliquer et glisser avec la souris**.


Pour un carré parfait sélectionné en plus la touche : **CTRL plus cliquer et glisser**

Il est possible d'arrondir les angles du rectangle ou du carré en sélectionnant l'outil



« **sélection de noeud** ». Deux poignées rondes vous permettent la mise en place des coins arrondis. Voir l'illustration suivante :

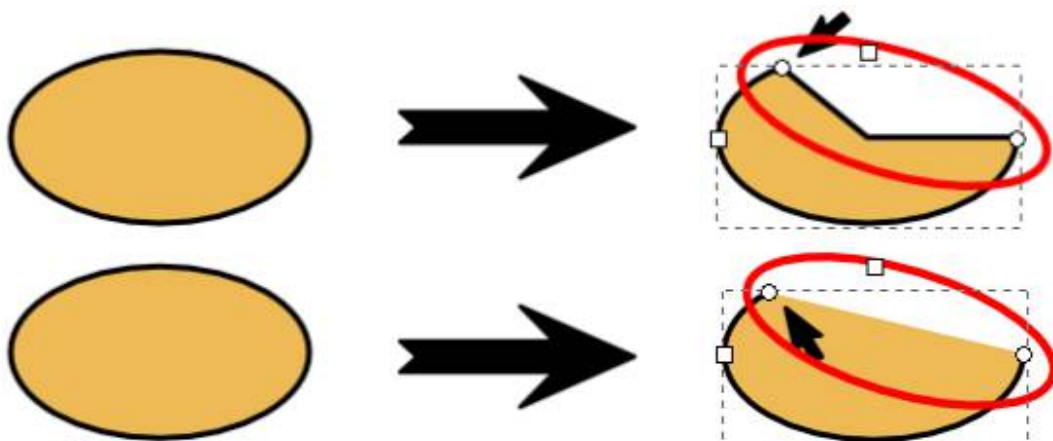
5.2. Les ronds et les ellipses

L'outil nécessaire à la création de forme ronde ou ellipse est l'icône :  disponible dans la boîte à outil.


Pour tracer une ellipse : **cliquer et glisser avec la souris.**

Pour un rond sélectionné la touche : **CTRL plus cliquer et glisser**

Il est possible de modifier l'ellipse et le carré soit en un **arc** ou en un **camembert**. De même que pour le rectangle ou le carré, via l'outil « éditeur de noeud » il est possible de modifier la forme. Pour effectuer un camembert, il faut manipuler le petit rond du noeud à l'extérieur de la forme, pour un arc faire la même opération à l'intérieur de la forme, voir l'illustration suivante :



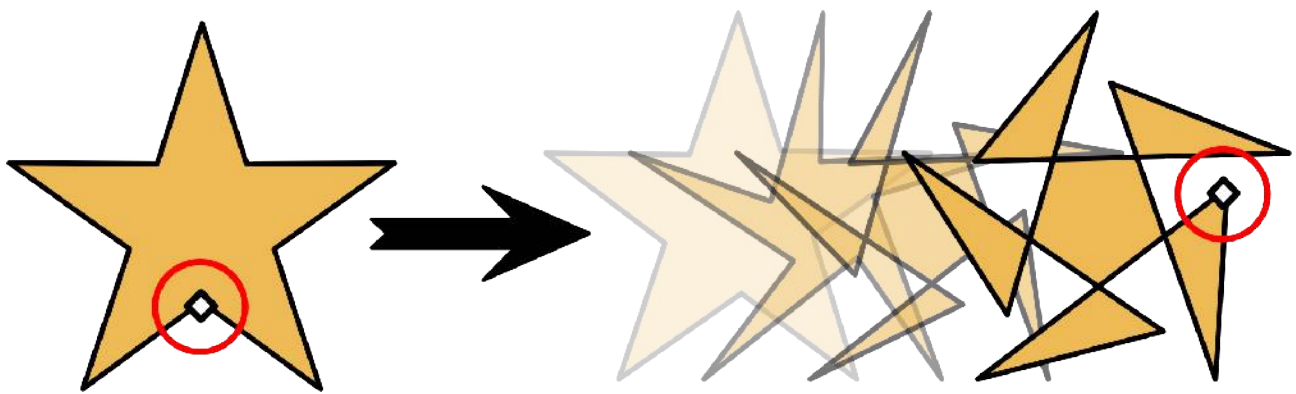
5.3. Les étoiles

L'outil nécessaire à la création de forme étoile est l'icône :  disponible dans la boîte à outil.

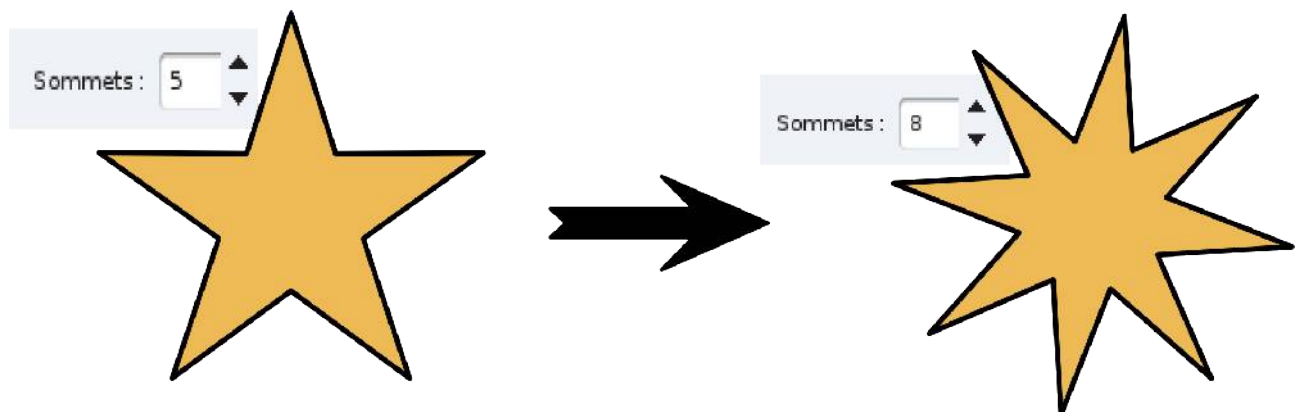
Pour tracer une ellipse : **cliquer et glisser avec la souris**.

L'utilisation de la touche CTRL vous permet de faire tourner l'étoile par incrément : **CTRL plus cliquer et glisser**

Il est possible de déformer l'étoile. Toujours à partir de l'outil **éditeur de nœud**, vous pouvez sélectionner le petit **point carré** et le déplacer à l'intérieur ou à l'extérieur de l'étoile. Voir l'illustration suivante :



De même, il est possible de changer le nombre de branche de l'étoile à partir du menu de paramètre de l'outil étoile, en modifiant la valeur **Sommets** :



6. La gestion des couleurs


Dans cette partie, nous allons voir comment, mettre en couleurs nos formes de bases. Tout d'avord, il faut savoir qu'une forme est constitué de :

1. un fond,

2. un contour.

Par conséquent, les 2 objets seront gérés indépendamment. Mais la gestion de la couleur sera identique.

Par défaut toutes formes possèdent une couleur de fond et une couleur de contour. Cette information est affichée dans la **zone de couleur** définie au chapitre 3. Ces valeurs sont définies dans les valeurs par défaut des propriétés d'Inkscape.

Le menu pour la gestion des couleurs des fonds et des contours est accessible en sélectionnant l'icône suivante :  dans la barre de menu, ou sélectionner : **objets** → **remplissage et contour** ou le raccourci : **Maj+Ctrl+F**.



Ce menu est constitué de 3 onglets. Le premier concerne la mise en couleur du fond, les 2 suivants concernent la mise en couleur et la modification du contour.

Les 2 premiers onglets sont presque identiques.



Les 7 premières icônes ci-dessus concernent la méthode de remplissage de fond ou du contour, voici à quoi elles servent :

1. Pas de remplissage,
2. Aplat de couleurs,
3. Dégradé linéaire
4. Dégradé radial (ou circulaire)
5. Motif
6. Échantillon

7. Échantillon indéfini (permettant l'héritage)

La partie suivante permet de définir la couleur :



Celle-ci peut s'exprimer :

1. En RGB (comme montré sur la capture au-dessus)
2. En TSL
3. En CMJN (En quadrichromie pour l'impression)
4. En Roue
5. et en CMS

Le plus simple est la manipulation en **RGB** correspondant à la gestion des couleurs de votre écran.

Le A, correspond au canal **Alpha** permettant la transparence de la couleur.

Vous avez aussi la possibilité de choisir votre couleur dans la palette de la zone couleur dans le bas de votre écran.

Vous pouvez aussi choisir votre couleur avec l'outil pipette (Capturer des couleurs depuis l'image) dans la boîte à outil. Il est dommage que cet outil ne soit fonctionnel que dans l'espace de travail d'Inkscape.

7. Les placements

Inkscape possède plusieurs possibilités de gestion du placement d'une forme par rapport aux autres.

D'abord vous avez la possibilité de gérer le positionnement de votre forme vis à vis des autres formes à partir de l'outil de sélection voir le chapitre 4.1. Ces fonction sont aussi disponible dans le menu : **objets**.

Si ce n'est pas suffisant, vous pouvez aussi utiliser les calques. Il y a un menu dédié aux calques qui se présente de la façon suivante :

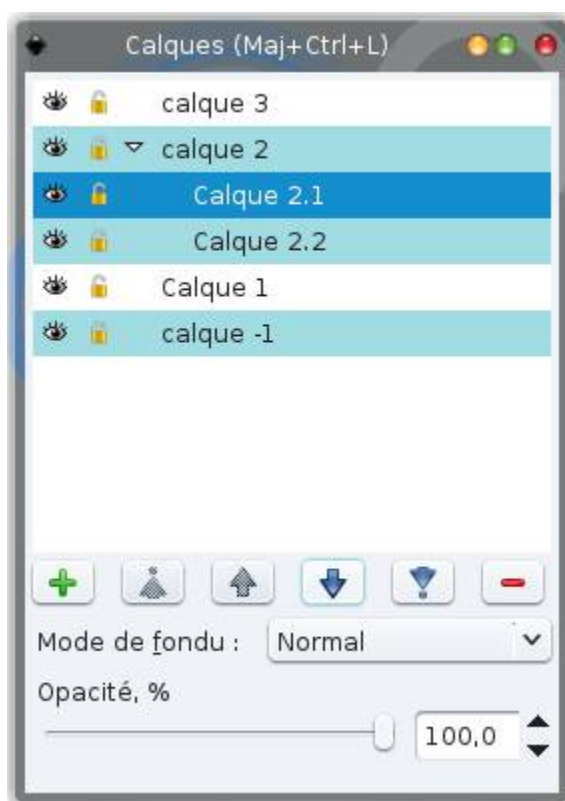


Tous les calques peuvent être nommés ou renommés.

Il est aussi possible de passer d'un calque à l'autre.

Il est également possible via ce menu de déplacer votre forme sur le calque supérieur ou inférieur.

Pour afficher la palette des calques cliquer sur la dernière fonction au appuyer sur les touches : **Maj+Ctrl+L** (Layer en Anglais veut dire Calque). Sur l'illustration suivante, vous pouvez voir la palette de gestion des calques. Notamment vous pouvez voir qu'il est possible de mettre en place des regroupements de calques.



C'est tout pour aujourd'hui !!!!!