

INKSCAPE

Published : 2017-06-22
License : GPLv2+

INTRODUCTION

- 1. À PROPOS D'INKSCAPE**
- 2. LE SVG**
- 3. L'INTERFACE**
- 4. TRAVAILLER AVEC LES FICHIERS**

1. À PROPOS D'INKSCAPE

Inkscape est un **logiciel libre** de dessin vectoriel. Plus que du vectoriel, cette application s'avère être un véritable éditeur [SVG WYSIWYG](#) qui permet au graphiste de s'exprimer pleinement et naturellement. Il existe d'autres applications de dessin vectoriel, propriétaires ou non, mais Inkscape offre la possibilité en plus d'accéder au code de l'image directement dans la fenêtre de dessin, permettant ainsi une assurance de qualité et de conformité aux normes du [W3C](#). Depuis le début de son développement, Inkscape a d'ailleurs su conserver un rythme régulier d'évolution et de stabilité, reflet de ses capacités présentes et à venir.

Comme toute application de dessin, Inkscape permet la création de formes telles qu'ellipses, rectangles, étoiles, spirales et offre tout ce qui est nécessaire à la transformation de ces objets : rotation, mise à l'échelle, inclinaison...

Inkscape dispose aussi de toutes les fonctions nécessaires à la création de formes précises passant par le paramétrage de points et de courbes, véritables éléments indispensables de tout éditeur performant. Cette possibilité permet au dessinateur avisé de laisser libre cours à sa créativité dans les formes.

Les propriétés d'objets sont gérées de manières précises et séparées, conformément à la norme du W3C, et Inkscape en permet l'édition de manière intuitive. Les couleurs sont facilement accessibles par différents modes colorimétriques, et permettent l'usage de transparence ou de dégradés immédiatement applicables aux objets. De plus, Inkscape permet l'insertion et le paramétrage de texte à l'intérieur des images créées et même d'y importer des documents bitmap utilisant en particulier le format [PNG](#), une autre recommandation du W3C.

Inkscape peut être parfaitement intégré avec d'autres outils comme Gimp, autotrace (vectorisation de documents bitmap), spiropline afin d'étendre encore les possibilités de création. Inkscape a intégré les filtres du SVG et enrichit ses possibilités grâce à des scripts. Inkscape permet également à quiconque connaissant le langage [XML](#) et un autre langage de programmation comme Python ou C/C++ de créer soi-même ses propres outils, voire de modifier ceux proposés dans le logiciel. Ce sont les extensions dont la quantité et les qualités ne cessent de s'amplifier.

Toutes ces caractéristiques font d'Inkscape un outil de référence par ses capacités et sa maniabilité tout en conservant une parfaite portabilité par le codage des images en parfait SVG, quelle que soit la plate-forme sur laquelle l'application est utilisée.

2. LE SVG

SCALABLE VECTOR GRAPHICS

Les habitués du Web connaissent bien les problèmes liés à la publication de document sur le Web. Seuls des formats d'image matricielle - bitmap- (GIF ou JPEG) sont utilisables, avec un rendu parfois assez peu satisfaisant. Elles sont trop grandes et longues à s'afficher ou trop petites mais rapides à s'afficher. Face à cela, Flash, actuellement le seul format vectoriel massivement utilisé a su trouver sa place. Il s'agit d'ailleurs d'un format tout à fait satisfaisant, mais il appartient malheureusement à une seule et unique société Macromedia, ce qui rend le monde du web vectoriel dépendant de celle-ci. Face à cette réalité monopolistique, le W3C s'est attaché à créer un format libre, qui puisse être utilisé universellement, le SVG.

À la différence des autres formats d'image qui sont mémorisés d'une façon que seul l'ordinateur est capable de les interpréter, SVG est basé sur le langage XML, composé en texte ASCII et qui peut être ouvert avec tout éditeur de texte, comme le Bloc-Note, Vi, ou SimpleText. S'il est possible de créer un dessin en écrivant directement les codes SVG dans l'éditeur de texte, cette méthode n'est pas très productive.

Inkscape permet aux artistes d'utiliser une série d'outils pour créer visuellement, en WYSIWYG (What you see is what you get = Ce que vous voyez est ce que vous obtenez). Alors que le SVG n'est pas encore bien supporté par les applications web, certains programmes comme Adobe Illustrator, Corel Draw, Skencil, Sodipodi et d'autres sont capables de les créer et de les lire. Et parce que SVG est un format ouvert recommandé par le W3C, il encourage la compatibilité entre ces programmes.

OBJECTIFS DU SVG

Le **Scalable Vector Graphics** est un langage informatique utilisant un vocabulaire XML, mais aussi abondamment [CSS](#). Il est donc éditable avec n'importe quel éditeur de texte. Adobe Illustrator exporte très bien les fichiers en SVG si on sait en tirer parti. Mais pour le moment, force est de constater qu'il est souvent nécessaire de programmer les images (ce qui peut sembler contradictoire à certaines personnes).

Les avantages du SVG sont ceux du vectoriel : qualité de lissage, possibilité de redimensionnement sans perte accrue dans certains cas. Mais aussi, le langage permet d'effectuer des animations et, si on ajoute à cela un peu de javascript, l'interactivité. Finalement, n'oublions pas la capacité d'échanger des données avec son grand frère le XML ce qui le rend bien pratique pour l'affichage graphique de données issues de ce type de document. Malgré ces qualités, il souffre encore d'un manque de logiciel pour en tirer réellement parti, mais également de son retard sur le format de Macromedia.

QU'EN EST-IL DU SVG AU REGARD DES LOGICIELS AUJOURD'HUI ?

Au niveau logiciels de création, nous avons évoqué Illustrator, mais d'autres existent tel Corel Draw, Illustrator, Xara, ou dans le libre, Sketch/Skencil, xfig, sK1, Karbon 14 et toujours les éditeurs de texte (vi, emacs...).

Pour l'affichage, Netscape/Mozilla, Opera et Konqueror ont fait des efforts. Bientôt ils pourront également afficher les filtres du SVG s'il en contient. Pour les autres navigateurs, il faudra s'équiper : les navigateurs répandus nécessitent des petites mises au point. Les utilisateurs d'Internet Explorer pourront télécharger le plug-in Renesis ou celui de Corel. Le navigateur Amaya du W3C est plutôt correct, il affiche correctement les SVG et les animations en SVG. Surtout les amateurs de Java apprécieront l'excellent Batik encore bien supérieur à tous les autres en terme de capacité et de conformité à la recommandation du W3C.

3. L'INTERFACE

L'interface d'Inkscape est constituée d'un ensemble d'éléments originaux permettant un travail simple, harmonieux et contextuel. Elle est constituée principalement de la fenêtre de documents dans laquelle le dessin peut être créé. Cette fenêtre contient elle-même plusieurs zones qu'il est important de bien identifier pour se repérer aisément dans l'application.

On peut la diviser en huit grandes zones :

- le menu situé tout en haut,
- la barre des commandes,
- la barre des contrôles du magnétisme,
- les boutons de la boîte à outils,
- la barre de contrôle des outils,
- le canevas,
- la palette,
- la barre d'état et d'informations.

LE MENU

Comme dans la plupart des applications [GTK](#), le menu d'Inkscape contient les fonctions essentielles du logiciel, celles qui concernent l'application elle-même : nouveau, ouvrir, enregistrer, exporter, quitter. Les fonctions relatives à la manipulation du document y sont aussi présentes. Une bonne partie de ce manuel constitue la référence des fonctions disponibles dans ces menus.

LA BARRE DES COMMANDES



Le premier bouton à gauche active/désactive la totalité des différents magnétismes disponibles, Le suivant active une série de boutons qui traitent du magnétisme par rapport à la boîte englobante de l'objet sélectionné : aimantation aux bords de la boîte englobante, aux coins de la boîte englobante, au milieu des côtés de la boîte englobante, depuis et vers le centre de la boîte englobante. Le septième bouton rend disponible les sept boutons suivants qui, tous, gèrent l'aimantation aux nœuds et aux poignées de l'objet sélectionné : aimanter au chemin, à une intersection entre deux tracés (lignes), à un nœud principal, à un nœud secondaire, au milieu d'un segments (une partie de tracé contenue entre deux nœuds), au centre de l'objet, depuis et vers le centre de rotation de l'objet. L'antépénultième permet d'aimer aux bords de la feuille (celle qui est dessinée sur le plan de travail et qui montre les limites du document), le suivant permet d'aimer à la grille et enfin, le dernier permet d'aimer aux guides.

LES BOUTONS DE LA BOÎTE À OUTILS

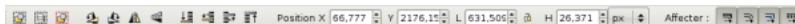


La boîte à outils est un élément primordial d'Inkscape. Elle est verticale et se situe à gauche de la fenêtre principale (pour des raisons ergonomiques la boîte comportant les outils a été placée ici horizontalement, que cela ne vous induise pas en erreur). Elle se présente bien verticalement dans Inkscape. Elle contient la quasi-totalité des fonctions de dessin disponibles dans le logiciel, en particulier pour la création de formes. Les outils donnent, pour la plupart, accès à des fonctions de dessins de formes géométriques ou libres et directement applicables à l'aide de la souris, ou de la palette sur le canevas (le canevas est l'espace blanc sur lequel vous dessinez, votre feuille blanche en quelque sorte) représentant le support du dessin. Certains outils sélectionnés peuvent être paramétrés à l'aide d'options qui apparaissent dans une barre placée sous la barre de commandes et nommée barre d'options. Les outils contenus dans cette barre (de gauche à droite) : l'outil de sélection, d'édition des nœuds, d'ajustement des objets en les sculptant ou en les peignant, un aérographe, une loupe, l'outil de création de surface carrée/rectangulaire, l'outil de création de cercles/ovales, l'outil de création d'étoiles et de polyèdres, l'outil de création de spirales, un outil de dessin à main levée, un outil de dessin de traits calculés (lignes droites, courbes de Bézier), un outil de calligraphie, une gomme, un pot de peinture, un outil d'édition de texte, un outil de création de connecteurs (pour créer des organigrammes), un outil de remplissage de forme en dégradé de couleur et une pipette pour prélever une teinte dans un document.

Chaque outil sélectionné par un clique gauche sur son icône va activer et afficher une barre de contrôle contextuelle qui lui est propre. Cette barre de contrôle vous donnera accès à toute une série d'options, plus ou moins nombreuses, de réglage de cet outil.

LA BARRE DE CONTRÔLE DES OUTILS OU

LES OPTIONS DES OUTILS



La barre de contrôle des outils est horizontale et se situe sous le menu principal. Son apparence varie en fonction de l'outil sélectionné et la modification qu'elle permet n'est appliquée qu'à la sélection actuelle ou à l'objet futur. Vous pouvez apercevoir les options de l'outil Sélection.

LE CANEVAS

Le lieu de travail sur l'image. Il s'agit de l'espace blanc entouré par les règles. Par défaut le canevas est en pixel mais il peut se modifier via les propriétés du document (Maj + Ctrl + D) en centimètres, [foot](#) (le pied anglais = environ 30 cm), [inch](#) (le pouce anglais = 25.4 mm), mètres, millimètres, [pica](#), [point](#).

LA PALETTE

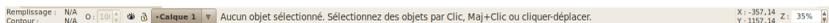


Il est possible de modifier rapidement la couleur d'un objet ou la couleur de son contour. Une fois l'objet sélectionné, un clic gauche de la souris sur une couleur remplira l'objet de cette même couleur, alors qu'un clic gauche accompagné de Maj modifiera la couleur de son contour. La flèche située à droite de la palette permet d'accéder à d'autres palettes ainsi que d'en modifier son aspect.

Charger une autre palette

Il est possible de changer les nombreuses autres palettes existantes au format .gpl dans le dossier 'share/palettes/' du logiciel.

LA BARRE D'ÉTAT ET D'INFORMATIONS



En bas de la fenêtre se situe la barre d'état. À ses côtés, vous trouvez de nombreuses autres informations. Dans l'ordre, il y a le « R » qui signifie *Remplissage* (la couleur de remplissage de l'objet sélectionné), un « C » qui signifie la couleur du *Contour*. Le « O » renvoie à *Opacité* avec son pourcentage.

Ensuite se présente un descriptif succinct des différents calques créés et disponibles. L'œil tantôt ouvert ou fermé indique si le calque est visible ou non. Le cadenas ouvert ou fermé indique si le calque est verrouillé (inaccessible) ou non. Un menu déroulant offre un accès rapide aux calques.

Le grand espace suivant est relatif aux informations sur les actions possibles et en cours. X et Y représentent les coordonnées du curseur. Z et son pourcentage renvoie au zoom.

INFORMATIONS ADDITIONNELLES

Les icônes de l'interface

Elles sont personnalisables avec un thème en utilisant le répertoire d'icônes. En plaçant un fichier "icons.svg" contenant tous les icônes ou les fichiers individuels contenant les noms d'icônes dans le dossier `~/inkscape/icons/`, vos préférences seront respectées. Tout icône introuvable entraînera un retour au thème par défaut d'Inkscape.

Toutes les barres (outils, options, commandes) peuvent être déplacées :

1. Amenez la souris sur la zone en relief située à leur extrémité gauche ou supérieure.
2. Cliquez : le curseur prend alors la forme d'une croix fléchée.
3. Glissez la souris vers un nouvel emplacement en gardant le bouton enfoncé.
4. Relâchez la souris à l'emplacement souhaité.

Contextualité

Comme Inkscape est un logiciel doté de commandes dont le nombre s'accroît rapidement, il peut s'avérer fastidieux de circuler dans les menus pour y retrouver une fonction propre à un type d'objet. L'application permet donc l'utilisation de la contextualité : cela signifie que certaines commandes seront accessibles de manière plus rapide par des moyens non permanents mais dépendants de l'événement qui les déclenche ou des objets sur lesquels ils sont déclenchés. Cette contextualité est particulièrement visible lors d'un clic de souris.

1. Cliquez sur une partie vide de votre document ou sur l'espace de travail l'entourant à l'aide du bouton droit de la souris. Un menu contenant sept entrées doit apparaître.
2. Prenez l'outil Rectangle dans la boîte à outils en cliquant dessus.
3. Placez la souris sur la page puis cliquez-déplacez pour dessiner un rectangle.
4. Cliquez droit (c'est-à-dire avec le bouton droit de la souris) sur ce rectangle : un nouveau menu apparaît contenant les sept items précédents accompagnés par d'autres plus spécifiques à l'objet sélectionné.

La contextualité est aussi très explicite lors de la sélection d'un nouvel outil. Elle occasionne alors un changement des paramètres disponibles dans la barre d'options pour n'afficher que ceux qui sont propres à l'outil lui-même.

Dialogues

Un dialogue, anciennement nommé boîte de dialogue, est une fenêtre qui permet de communiquer avec l'application.

On peut observer deux types de dialogues : ceux qui apparaissent spontanément suite au déroulement d'une commande et ceux qui apparaissent sur demande.

Les premiers ont souvent un rôle de confirmation ou de signal : par exemple lors d'un enregistrement de fichier, des options peuvent apparaître pour préciser le mode d'enregistrement ; c'est le cas dans Inkscape pour l'export en PNG, pour lequel il faut préciser les dimensions du document résultant ainsi que sa résolution.

Les seconds apparaissent lors du lancement volontaire de l'affichage. Dans ce cas, on peut aussi simplement conserver l'appellation « fenêtre », ce qui permet de les différencier des précédents. Ces fenêtres donnent souvent accès à des options de manipulation et de transformation des objets, contrairement à la barre d'options qui offre en majorité des options pour la création des objets et au dialogue dont l'objectif est de prévenir, d'informer.

Remarques

Le comportement des dialogues et fenêtres peut être réglé dans le dialogue Préférences Inkscape accessible dans le menu Fichier > Préférences Inkscape.

La position et la géométrie des fenêtres peuvent être enregistrées dans chaque document en cochant la case Enregistrer la géométrie des fenêtres du dialogue Préférences Inkscape accessible dans le menu Fichier > Préférences Inkscape. Ces options ne sont cependant sauvegardées que si le document est enregistré au format Inkscape SVG.

Le Canevas

Réalisons une vue générale de l'interface d'Inkscape avec la présence d'un document et d'un espace de travail l'encadrant.

La partie centrale est la plus importante de l'interface d'Inkscape, elle est dédiée au travail sur le document lui-même. Cet espace est défini par différents éléments qui peuvent être soit permanents (zone de travail, document), soit temporaires (règles, guides, grilles) et facultatifs.

Le premier élément permanent constitue le passage obligé de tout travail sur l'image, c'est-à-dire un support, virtuel, sur lequel le dessin peut être appliqué. Comme le dessin vectoriel trouve une application fréquente dans l'imprimerie et la PAO, le document peut aussi être appelé « Page », se référant ainsi au support papier de destination. La limite de ce support est représentée par un trait noir légèrement ombré sur la droite. L'espace interne à cette limite constitue le document image ou canevas, le support en tant que tel, et l'extérieur, la zone de travail. La bordure du canevas peut être masquée en utilisant le menu Fichier > Préférences de Document et en cochant la case Afficher les bordures du canevas de l'onglet Page.

La zone de travail est l'espace virtuel représentant le bureau sur lequel est posé toute feuille de papier. Il permet au graphiste de faire des essais, d'y déposer des formes avant qu'elles ne soient intégrées ensuite à l'intérieur du document proprement dit. L'existence de cette zone de travail encadrant l'image est une spécificité des éditeurs vectoriels évolués dont Inkscape est un représentant dans le logiciel libre et dont les dimensions sont tributaires de la mémoire vive de votre ordinateur.

Déplacement dans la fenêtre

Pour se déplacer dans la fenêtre, l'utilisation des barres de défilement peut suffire. Mais il existe d'autres méthodes, qui peuvent souvent être plus productives :

- cliquez avec le bouton central de la souris sur une zone vide du document puis glissez-la en gardant le bouton enfoncé ;
- utilisez la molette pour défiler verticalement ;
- utilisez la molette en appuyant sur la touche Maj pour défiler horizontalement.

- Utilisez les touches Ctrl + flèches du clavier (en gardant les touches enfoncées, le défilement accélère ce qui peut être pratique en cas de grand document ou de facteur de zoom important).

Les divers défilements peuvent être paramétrés dans la boîte de dialogue Fichier > Préférences Inkscape.

Règles

Les règles sont les bandes graduées et chiffrées situées en haut et sur la gauche de la zone de travail. La première est dite horizontale et la seconde verticale.

Les graduations représentent des distances. Ces distances sont exprimées dans des unités paramétrables via la boîte de dialogue Fichier > Préférences de Document puis avec le menu déroulant Unités de l'onglet Page. L'unité par défaut d'Inkscape est le pixel. Dans chaque règle, un petit triangle noir permet d'identifier la position de la souris en fonction de ses coordonnées X et Y. Ces coordonnées sont aussi reportées dans la barre des tâches entre la zone de zoom (exprimée en pourcentage) et les informations occupant la majeure partie de la droite. Ces chiffres sont bien souvent pratiques pour des positionnements précis. En particulier lorsqu'on utilise simultanément les coordonnées inscrites dans la barre d'options pour tout objet sélectionné.

Remarque

Portez un instant votre regard sur les règles, en particulier la numérotation : elle positionne l'origine (0,0) en bas à gauche et non en haut si vous utilisez un Inkscape en langue anglaise. Cette inversion de position par rapport à la norme SVG (qui impose l'origine en haut et à gauche) peut être source de difficultés si vous utilisez la possibilité atteindre et de modifier le fichier descriptif XML du dessin en cours.

Guides ou repères

Les guides (ou repères) sont des traits rectilignes magnétiques définis par l'utilisateur. Leur utilisation facilite grandement les alignements à l'intérieur d'Inkscape. En effet, pour un travail rapide et intuitif, il n'est pas toujours souhaitable d'utiliser les coordonnées cartésiennes telles que définies dans les règles ou la barre d'options. Dans ce cas, créez des repères.

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Cliquez avec la souris sur la règle appropriée.
2. Restez cliqué puis déplacez la souris.
3. Positionnez la souris à l'endroit précis où vous souhaitez insérer les guides, en vous aidant des objets existants et des coordonnées chiffrées.
4. Lâchez la souris.

Depuis la version 0.46, il existe la possibilité de placer des guides obliques. Afin d'en obtenir facilement, cliquez et déplacez depuis les coins des règles. Pour définir l'angle de ces repères, double cliquez sur un repère. Cela active une fenêtre où vous pourrez indiquer l'inclinaison de la ligne de repère en degrés et millièmes de degré. Le repère pivote alors instantanément.

Des guides peuvent également être créés au départ d'un objet que vous avez dessiné au travers d'un outil Inkscape prévue à cet effet (Menu Objet > Objet en guide). Cette option est très pratique pour aligner des objets sur un objet en particulier parmi la multitude d'objets que vous avez créés. Mais comme son nom l'indique, cet outil TRANSFORME l'objet en guide et donc vous perdez l'objet ! Pensez, si vous devez conserver l'objet, à en faire une copie avant de le transformer en guides.

Déplacer un guide

Dans le cas où l'outil Sélection est activé, le repère change de couleur au passage de la souris. Il devient rouge lorsque le clic est à même de le capturer pour un déplacement éventuel.

Un petit cercle apparaît également sur le guide. C'est l'origine du guide (même si le trait du guide le traverse) que vous pouvez déplacer le long du guide par un cliquez/glissez/déposez. Il sera donc possible d'aimer sur ce point particulier du guide.

Supprimer un guide

Pour supprimer un guide, il suffit de le glisser du document vers la règle à l'aide de l'outil Sélection ou un double-clic puis le bouton "Supprimer" dans la fenêtre qui est présentée.

Visibilité des guides

Pour rendre des guides invisibles sans les supprimer, utilisez le menu Affichage > Guides. Le raccourci pour cette action est **|**. L'outil dans la barre de gestion de l'aimantation est **|/|**.

Les grilles

Depuis la version 0.46 d'Inkscape, il est possible d'utiliser deux types de grilles : rectangulaire et axonométrique. Un nouvel onglet a été dédié aux grilles visibles dans la boîte de dialogue Fichier > Propriétés du document autrement accessible via les raccourcis Maj + Ctrl + D. Un menu déroulant offre la possibilité de décider du type de grille et de son unité. Il est possible de placer précisément l'origine de X, de Y, l'espacement X et Y, la couleur de la grille et enfin d'afficher des lignes ou des croix ou de ne pas utiliser de grille. Pour la grille axonométrique, il est également possible de régler l'inclinaison des traits obliques avec précision et individuellement; les traits verticaux restent verticaux.

Il est possible également d'afficher les deux grilles en même temps. Pour rendre les grilles invisibles sans les supprimer, utilisez le menu Affichage > Grilles. Le raccourci pour cette action est **#**.

Unités

Vous pouvez définir l'unité de référence dans les préférences de document. Les unités seront sauvegardées avec le document de telle façon à ce que vous puissiez en faire un modèle.

Conformément à la norme SVG, l'unité par défaut est le pixel (px) mais deux modèles additionnels (*default_mm* et *default_pt*) permettent un travail immédiat dans les unités correspondantes. Les unités de document s'appliquent aux règles, aux données de la barre d'état, aux unités par défaut pour tous les champs d'options d'outils ainsi qu'aux grilles.

Pour nous qui travaillons de préférence en système métrique (millimètre), 1 pixel = 0.2822222 millimètre ou 1 millimètre = 3.5433070866 pixels, 5 millimètres = 17.716535 pixels et 1 centimètre = 35,433070 pixels.

Raccourcis clavier

Les raccourcis clavier permettent d'accéder à des fonctions directement, sans avoir à déplacer la souris ni utiliser des menus. Ce sont des combinaisons de 2 ou 3 touches du clavier (souvent soit les touches Alt, Ctrl et/ou Maj + une touche alphabétique ou numérique du clavier) qui permettent d'augmenter la rapidité de travail en évitant de devoir utiliser la souris pour parcourir les menus. Inkscape autorise la personnalisation des raccourcis de manière à ce qu'ils correspondent à chacun. Ceux-ci sont mémorisés dans des fichiers XML qui peuvent être modifiés par les utilisateurs et qui doivent être enregistrés dans le dossier share/keys (sous Linux : /usr/share/inkscape/keys). De plus, Inkscape est fourni avec des modèles de raccourcis incluant parfois des raccourcis d'autres logiciels pour faciliter le passage de l'un à l'autre :

- inkscape.xml, fichier Inkscape ;
- default.xml, copie du fichier Inkscape. c'est le fichier utilisé par Inkscape au lancement ;
- xara.xml, raccourcis de Xara (attention moins nombreux que ceux d'Inkscape).

Pour activer un modèle de raccourci, il suffit de renommer son fichier (après avoir effectué une copie de sauvegarde du fichier default.xml d'origine) en default.xml et de le placer dans le dossier share/keys.

4. TRAVAILLER AVEC LES FICHIERS

CRÉER UN NOUVEAU DOCUMENT

La création d'un nouveau document est généralement la première étape avant de commencer à dessiner avec Inkscape. Si vous avez la possibilité de modifier un document existant, il est probable qu'un document vierge conviendra mieux à une nouvelle création.

Les nouveaux documents sont en réalité créés à partir d'un document existant (appelé modèle - "*template*" en anglais) défini dans le profil de l'utilisateur. Le modèle standard, fourni par défaut pour chaque langue, peut être modifié (comme de nombreux autres paramètres d'Inkscape) à votre convenance. Inkscape propose, en plus de ce modèle standard, une sélection de modèles additionnels adaptés à des types variés de médias. Cette liste peut être enrichie avec vos propres modèles.

Au lancement d'Inkscape, un nouveau document est créé automatiquement à partir du modèle défini par défaut. Lorsqu'un nouveau document est créé depuis une fenêtre d'Inkscape, une fenêtre supplémentaire est alors ouverte.

Utilisation

Vous pouvez créer un nouveau fichier de plusieurs façons :

- Sélectionnez Fichier > Nouveau depuis la barre de menu. Cette commande ouvre la liste des modèles disponibles, le modèle par défaut apparaissant en tête.
- Utilisez la combinaison Ctrl + N, ce qui crée un nouveau document à partir du modèle par défaut.
- Cliquez sur l'icône *Nouveau document* dans la barre de commande. Le fichier créé est également basé sur le modèle par défaut.

Pour modifier les propriétés du document (comme la taille de page ou les unités par défaut), vous pouvez sélectionner Fichier > Propriétés du document dans la barre de menu ou bien utiliser la combinaison Maj + Ctrl + D ou encore utiliser l'icône de la

barre des outils



OUVRIR UN DOCUMENT

Il est possible d'ouvrir directement un fichier **SVG** déjà existant. C'est utile pour :

- modifier un document existant,
- utiliser une partie du contenu de ce document dans un autre,
- analyser la méthode utilisée pour créer une image, et plus spécialement la possibilité de voir le code source dans l'**éditeur XML** d'Inkscape ,
- exporter le document dans un autre format.

Utilisation

Il existe plusieurs méthodes pour ouvrir un fichier :

- *L'ouverture simple*. Le fichier est ouvert en édition dans une nouvelle fenêtre, indépendante des documents déjà ouverts. Pour utiliser cette méthode :
 - sélectionnez la commande Fichier > Ouvrir depuis la barre de menu ;
 - composez la combinaison Ctrl + O ;
 - ou cliquez sur l'icône *Ouvrir* sur la barre de commandes.
- *L'importation*. Importe un fichier directement dans le document sur lequel vous êtes en train de travailler. Le fichier importé devient un objet du document en cours. Pour utiliser l'importation :
 - sélectionnez la commande Fichier > Importer... depuis la barre de menu ;
 - composez la combinaison Ctrl + I ;
 - ou cliquez sur l'icône *Importer* sur la barre de commandes.

Il est possible de transférer des objets d'un document vers un autre par copier-coller.

Si Inkscape peut importer plusieurs types de fichiers différents, il ne peut travailler qu'avec du SVG ; par conséquent, tout fichier sera transformé en SVG à l'issue de l'importation. Cela signifie aussi qu'il est possible que des données soient perdues ou que l'apparence du fichier importé soit quelque peu différente.

ENREGISTRER UN DOCUMENT

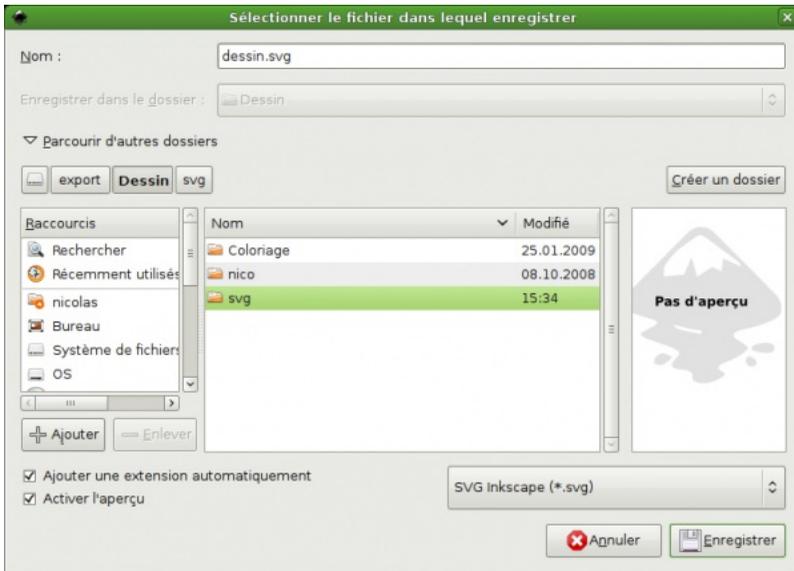
Plusieurs méthodes d'enregistrement sont possibles :

- *Enregistrement simple*. Le fichier en cours d'utilisation est enregistré sous son nom actuel. S'il s'agit d'un nouveau document n'ayant pas encore fait l'objet d'un enregistrement, une boîte de dialogue permet la saisie du nom et de l'emplacement du fichier. Pour utiliser ce type d'enregistrement :
 - sélectionnez la commande Fichier > Enregistrer depuis la barre de menu ;
 - composez la combinaison Ctrl + S ;
 - ou cliquez sur l'icône *Enregistrer le document* sur la barre de commandes.

- *Enregistrer sous*. Enregistre une nouvelle copie du fichier sous un nom différent. Ce nouveau fichier devient automatiquement la copie de travail et toutes les nouvelles modifications seront appliquées à ce nouveau fichier. Pour utiliser cette fonction, bien pratique pour enregistrer des versions incrémentales d'un fichier :
 - sélectionnez la commande Fichier > Enregistrer sous... depuis la barre de menu ;
 - ou composez la combinaison Maj + Ctrl + S.
- *Enregistrer en tant que copie*. Enregistre une copie exacte du document SVG courant, mais sous un nom ou un emplacement que vous pouvez spécifier. Cette commande est quasiment identique à *Enregistrer sous*, à l'exception que le document original est toujours actif à l'issue de l'opération. Pour l'utiliser :
 - sélectionnez la commande Fichier > Enregistrer une copie... depuis la barre de menu ;
 - ou composez la combinaison Maj + Ctrl + Alt + S.
- *Exporter en bitmap*. Enregistre un rendu matriciel du fichier SVG ou d'une sélection d'objets du document. Le seul format matriciel d'export actuellement disponible est le **PNG**. Pour exporter :
 - sélectionnez la commande Fichier > Exporter en bitmap... depuis la barre de menu ;
 - composez la combinaison Maj +Ctrl + E ;
 - ou cliquez sur l'icône Exporter *ce document* sur la barre de commandes.

La boîte de dialogue d'enregistrement

Cette boîte de dialogue est présentée pour tout enregistrement nécessitant la saisie d'un nouveau nom ou d'un nouvel emplacement pour le fichier courant. C'est le cas des commandes *Enregistrer sous*, *Enregistrer en tant que copie*, et de l'enregistrement simple d'un nouveau fichier.



Nom

Définit le nom du fichier enregistré. En sélectionnant « Ajouter une extension automatiquement » en bas à gauche de la fenêtre, vous n'aurez pas besoin de spécifier l'extension du fichier manuellement.

Explorateur de fichiers

Dans la partie centrale de la fenêtre, le panneau gauche offre un accès rapide aux dossiers standards et aux dossiers marqués ; la partie centrale liste le contenu du dossier sélectionné tandis que la fenêtre de droite affichera une miniature du fichier sélectionné si Inkscape est capable de l'afficher.

Type

Définit le format utilisé pour enregistrer le fichier.

Le format par défaut, **SVG Inkscape**, est un sur-ensemble de la spécification SVG utilisé par Inkscape comme format de fichier natif. Ce format s'appuie sur un ensemble de balises qui définissent des fonctionnalités, comme les effets de chemin, qui ne sont pas présentes dans les spécifications SVG mais qui doivent être enregistrées avec le fichier pour autoriser l'édition ultérieure des effets. Si de nombreuses applications SVG sont à même d'ouvrir correctement ce format, le fichier peut ne pas être affiché comme attendu par certaines applications ne supportant pas l'ajout de fonctionnalités supplémentaires au format SVG (bien que, dans le cas d'Inkscape, conformes aux spécifications).

Le **SVG simple** est basé sur le SVG standard, sans les balises spécifiques d'Inkscape. Utilisez ce format pour obtenir une interopérabilité avec d'autres applications susceptibles d'ouvrir le fichier.

La partie suivante vous propose des informations supplémentaires sur les autres formats supportés par Inkscape.

FORMATS DE FICHIERS LES COURAMMENT UTILISÉS

.svg

Il existe plusieurs versions du format SVG disponible avec Inkscape.

SVG Inkscape, par défaut, conserve les possibilités d'édition de l'ensemble des fonctionnalités et des formes du dessin.

SVG simple est recommandé pour utiliser les documents en dehors d'Inkscape. Il restreint les balises aux seules spécifiées par le format SVG, et convertit certaines formes (en particulier les primitives) en chemins.

SVG Adobe Illustrator est le format SVG exporté par l'application Adobe Illustrator, à partir de sa version 9, avec ses propres spécifications. Vous pourrez ainsi récupérer, en ouverture ou import seulement, les documents réalisés avec ce logiciel propriétaire et les modifier dans Inkscape.

.svgz (compressé)

Fichiers SVG compressés avec l'application gzip. La taille réduite du fichier optimise son transfert sur le web. Inkscape peut sauvegarder les SVG compressés de formats SVG Inkscape et SVG simple.

.pdf

Format d'échange développé par Adobe le PDF peut contenir n'importe quel mélange de texte, polices, images et graphismes vectoriels. Les fichiers PDF peuvent être visualisés par un grand nombre de logiciels, systèmes d'exploitation et plateformes matérielles tout en conservant un format, une mise en forme et des propriétés conformes à ce qui est prévu par leurs auteurs. *Note : Inkscape ne gère pour l'instant que la version PDF 1.4, ce qui mérite d'être amélioré.*

.xaml

Extensible Application Markup Language. Développé par Microsoft pour définir l'interface graphique de Windows Vista.

.png

PNG (*Portable Network Graphics*) est un format d'image matriciel recommandé par le W3C prévu pour remplacer le format GIF. Il utilise une compression de données sans perte et supporte la transparence (alpha).

.bmp

Format d'image matriciel simple. Les fichiers BMP ne sont pas compressés et de ce fait, sont particulièrement volumineux en comparaison avec d'autres formats matriciels tels que PNG ou JPG. *Note : Inkscape supporte les fichiers BMP en importation seulement.*

.jpg, .jpeg

Format d'image matriciel très compressé et donnant des fichiers très petits, le JPEG est couramment utilisé pour diffuser des photos sur l'internet. Cependant, la méthode de compression entraîne la perte de certains détails, et le taux de compression, qui peut être choisi, est un compromis entre la taille du fichier et la qualité de l'image. Ce format est utilisé par la plupart des appareils photos. *Note : Inkscape supporte les fichiers JPEG en importation seulement.*

.tiff

TIFF (*Tagged Image File Format*) est un format d'image matriciel flexible développé pour les processus d'impression professionnels. Les fichiers TIFF sont très souples dans leur gestion des nombreuses classes de couleur incluant des canaux alpha. Plusieurs formes de compression peuvent être utilisées dans ces fichiers, mais leur grande taille les rend inutilisables pour un partage sur l'internet. *Note : Inkscape supporte les fichiers TIFF en importation seulement.*

.ps, .eps, .epsi

PS (*PostScript*) est un langage de description de page développé par Adobe au début des années 80. Premier format indépendant du logiciel ou du matériel utilisé à incorporer du texte, des images matricielles et des dessins vectoriels, il est devenu rapidement le principal langage d'impression. Commenant quelque peu à vieillir, le PostScript est sur le point d'être remplacé par le PDF.

EPS (*Encapsulated PostScript*) est un sous-ensemble du format PS utilisé pour transférer des images entre différents logiciels. Les fichiers EPS contiennent du code PostScript ainsi qu'un format optionnel de prévisualisation (en TIFF, WMF, PICT ou EPSI).

EPSI (*Encapsulated PostScript Interchange*) est un format d'image matriciel utilisé comme image de prévisualisation pour les fichiers EPS. Contenant seulement des données en ASCII 7 bits, il a été utilisé lorsque les formats TIFF, WMF ou PICT n'étaient pas supportés.

.dxf

Format de fichiers graphiques 2D et 3D développé par Autodesk pour le système AutoCAD. Aujourd'hui supporté par à peu près tous les systèmes de conception assistée par ordinateur sur PC, DXF est le format standard pour les dessins techniques dans les industries de l'ingénierie et de la construction. *Note : Inkscape supporte les fichiers DXF en sauvegarde seulement.*

.xcf

Format natif de l'éditeur d'image GIMP, il peut contenir de nombreuses informations, telles que les canaux alpha, la transparence, les chemins, la sélection active et les calques (qui sont conservés lorsqu'enregistrés depuis Inkscape). *Note : Inkscape supporte les fichiers XCF en sauvegarde seulement.*

.gif

Format d'image matriciel limité à 256 couleurs. Les fichiers GIF dépassent cette limitation en personnalisant leurs propres palettes pour correspondre aux couleurs requises par l'image. Du fait de sa faible taille et sa capacité à ajouter de la transparence, le format GIF est très utilisé sur le web pour réaliser des logos et des images animées (les fichiers GIF peuvent stocker plusieurs images, rendant ainsi possible une animation de base visible au travers d'un navigateur web). *Note : Inkscape supporte les fichiers GIF en importation seulement.*

.zip

Fichier SVG Inkscape compressé avec média. Cette option enregistre le dessin dans un fichier SVG Inkscape puis l'empaquette, avec l'ensemble des fichiers liés du dessin, dans un fichier ZIP. Le fichier ainsi obtenu n'est pas lisible directement avec Inkscape, et doit faire l'objet d'une décompression préalable. Une fois celle-ci réalisée, le fichier SVG peut être ouvert avec l'ensemble de ses liens valides. *Note : Inkscape supporte les fichiers ZIP en sauvegarde seulement.*

LA BOÎTE À OUTILS

- 5. L'OUTIL SÉLECTEUR**
- 6. OUTIL NŒUDS**
- 7. L'OUTIL AJUSTER**
- 8. L'OUTIL ZOOM**
- 9. L'OUTIL RECTANGLE**
- 10. OUTIL BOÎTE 3D**
- 11. L'OUTIL ELLIPSE**
- 12. L'OUTIL ÉTOILE**
- 13. L'OUTIL SPIRALE**
- 14. L'OUTIL CRAYON**
- 15. OUTIL DE BÉZIER**
- 16. L'OUTIL PLUME CALLIGRAPHIQUE**
- 17. OUTIL « REMPLISSAGE AU SEAU »**
- 18. L'OUTIL TEXTE**
- 19. L'OUTIL CONNECTEUR**
- 20. L'OUTIL GRADIENT**
- 21. L'OUTIL PIPETTE**

5. L'OUTIL SÉLECTEUR

L'**outil Sélecteur** est utilisé pour sélectionner, positionner et transformer les objets sur le **canevas** avec la souris ou un autre périphérique d'entrée.

UTILISATION

Cliquez sur un objet avec le **Sélecteur** pour le sélectionner. L'objet est alors encadré par sa boîte englobante (une ligne pointillée noire) et les **poignées** de redimensionnement apparaissent. Cliquez à nouveau sur le même objet pour remplacer les poignées de redimensionnement par des poignées de rotation et d'inclinaison. Si l'objet fait partie d'un groupe, tout le groupe est sélectionné et les actions sur les poignées s'appliquent au groupe dans sa globalité.

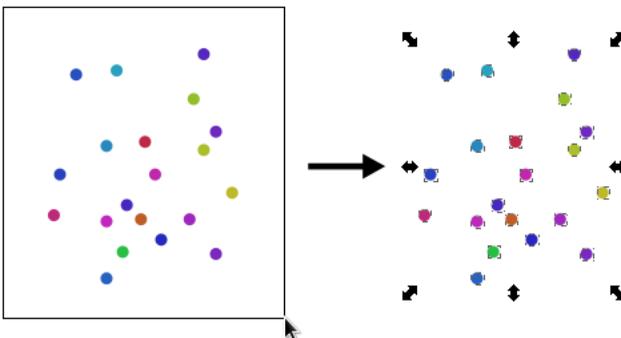
Lorsque vous double-cliquez sur un objet avec le Sélecteur, il est remplacé par l'outil approprié pour la modification de l'objet. Si vous double-cliquez sur une ellipse, par exemple, l'outil Ellipse sera activé.

Ajouter ou retirer des objets d'une sélection

La combinaison **Maj + clic** sur un objet l'ajoute ou le retire de la sélection.

Sélection multiple

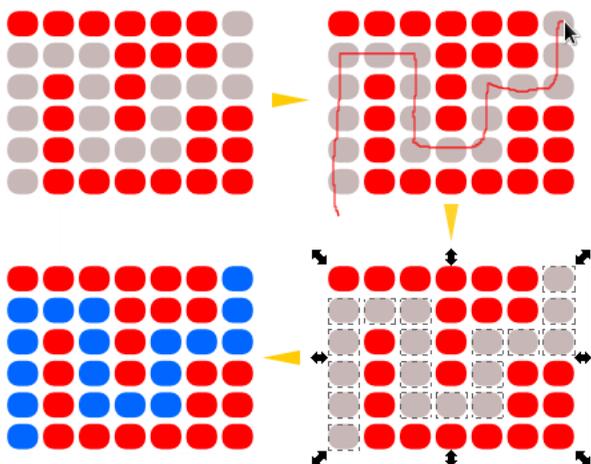
Pour procéder à une sélection multiple, cliquez sur une zone vide du canevas (ou sur des objets verrouillés, qui ne peuvent donc pas être sélectionnés) et étirez un rectangle de sélection sur la zone où vous souhaitez sélectionner les objets. La combinaison **Maj + clic** fonctionne également pour effectuer une sélection multiple objet par objet.



Sélection par le toucher

La sélection par le toucher autorise la sélection d'objets en dessinant un chemin à main levée sur les objets voulus. Ce mode est particulièrement pratique dans les situations où les objets que vous souhaitez sélectionner sont vraiment mélangés et où toute autre méthode est trop difficile ou fastidieuse à utiliser.

Pour l'utiliser, commencez une sélection multiple en cliquant sur un espace vide du canevas (surtout, ne sélectionnez rien !), puis appuyez sur **Alt** pour passer en mode de sélection par le toucher. Le rectangle de sélection est alors remplacé par un chemin rouge.



Inverser la sélection

Utilisez **!** (le point d'exclamation) pour sélectionner tous les objets non sélectionnés sur le calque courant et dé-sélectionner les objets déjà sélectionnés ; **Alt + !** permet d'étendre l'inversion à tous les objets des calques déverrouillés.

Déplacer les objets

Pour déplacer un objet ou un groupe d'objets avec la souris, cliquez sur l'objet et glissez, tout en maintenant le clic, sur le canevas, ainsi jusqu'à sa nouvelle destination.

En maintenant la touche **Ctrl** appuyée, vous forcez le déplacement de l'objet ou du groupe sur un axe vertical ou horizontal. En fonction de la distance relative séparant le curseur des axes vertical ou horizontal, l'axe le plus proche du pointeur de la souris est automatiquement sélectionné. Lors de petits déplacements à l'écran, la permutation de l'affichage de l'axe vertical ou horizontal peut perturber certains. Un zoom sur le dessin permet alors de mieux différencier les distances entre le pointeur de la souris et les axes passant par le centre de l'objet.

Pour déplacer les objets de façon **précise** avec l'outil Sélection, il existe deux méthodes :

1. Utilisez les flèches du clavier pour mouvoir la sélection de deux pixels (ce pas peut être modifié en ouvrant le menu Fichier > Préférences d'Inkscape > Incréments). Avec la touche Majuscule enfoncée, l'action sur les flèches du clavier est multipliée par dix.
2. En entrant les coordonnées du point supérieur gauche du groupe dans la barre de contrôle de l'outil courant (le Sélectionneur).



Transformations des objets

L'outil Sélection transforme les objets de deux façons : le **redimensionnement** ou la **rotation**. Il est possible d'alterner entre ces deux transformations par l'intermédiaire de la souris ou du clavier.

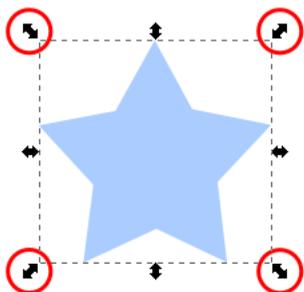
- Pour redimensionner objet non sélectionné, cliquez sur sa forme.
- S'il est déjà sélectionné, un second clic provoque l'affichage des poignées de rotation.
- Pour pivoter un objet non encore sélectionné, cliquez deux fois de suite (mais légèrement espacés) sur sa forme.

Au clavier, alternez entre ces modes avec **Maj + S** lorsque l'outil Sélection est actif.

Redimensionnement

Le redimensionnement d'un objet se fait en hauteur et en longueur. Pour redimensionner un objet, activez le mode redimensionnement.

Pour modifier la taille d'une sélection, déplacez les doubles flèches présentent au coins de la boîte englobante ou appuyez sur < ou > (le pas de redimensionnement peut être modifié en ouvrant le menu Fichier > Préférences > Incréments d'Inkscape).



Vous pouvez également redimensionner la sélection en ajustant les paramètres *longueur* et *hauteur* dans la barre de contrôle de l'outil.



Verrouillez les proportions en longueur et en hauteur grâce au bouton de verrouillage situé dans la barre de contrôle de l'outil.

Maintenir la touche **Ctrl** en agrandissant conserve les proportions initiales de l'objet.

Maintenir la touche **Maj** force la prise en compte du centre de l'objet comme centre de redimensionnement.

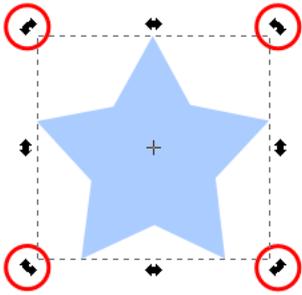
Maintenir **Maj + Ctrl** et agir sur les flèches des coins de la boîte englobante force l'agrandissement en conservant les proportions ET le centre de gravité de l'objet.

En actionnant les poignées avec la touche **Alt**, la taille de la sélection est modifiée dans des proportions définies et dynamiques (le facteur sera progressivement de 2, 3, 4, 5 et ainsi de suite, en agrandissement ou en rétrécissement), horizontalement, verticalement, ou sur les deux dimensions. Par exemple, avec un objet carré faisant 100 pixels de côté, ses dimensions passeront à 200 puis 300 puis 400 pixels, etc. en fonction des mouvements du curseur de la souris. À l'inverse, lorsque vous diminuez la taille du carré, ses dimensions passent de 100 pixels à 50 (facteur 1/2) puis à 33.3 px (1/3 de 100 px) puis à 25 px (1/4 de 100 px), etc. Toute fois, ne vous étonnez pas si des "erreurs" dans les dimensions apparaissent car Inkscape travaille avec des nombres à 6 décimales (et donc 5 décimales exactes) et des erreurs d'arrondis dans les calculs vont s'ajouter les uns aux autres.

Sur certaines distributions Linux, vous devrez ajuster vos paramètres concernant la touche méta pour que cela fonctionne.

Rotation

Pour effectuer une **rotation** de la sélection il faut utiliser le mode *rotation/torsion* (les poignées de sélection doivent avoir la forme présentée sur l'illustration suivante) en déplaçant les doubles flèches coudées présentes aux coins de la boîte englobante ou en appuyant sur **[ou]**. Le pivot est alors effectué par rapport à l'axe de la forme ou de son centre de rotation.



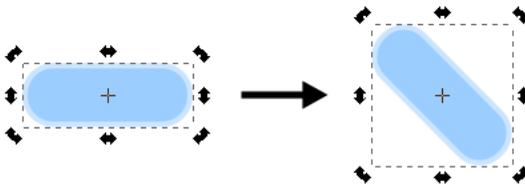
Maintenir la touche **Ctrl** en pivotant force une rotation par sauts de 15 °.

Centre de rotation

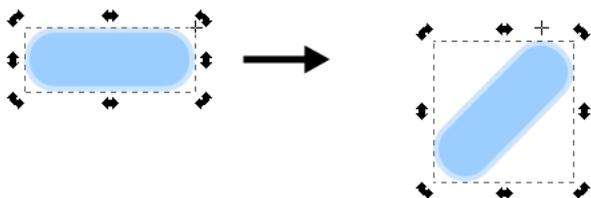
Le centre de rotation de l'objet sélectionné spécifie le point autour duquel l'objet pivote. Il apparaît sous la forme d'une croix et peut être placé n'importe où sur le canevas, et pas seulement à l'intérieur de la boîte englobante de l'objet. Lorsque plusieurs objets sont sélectionnés, le centre de rotation est celui de la boîte englobante commune à l'ensemble de la sélection, sauf si le centre de rotation du premier objet sélectionné a été modifié, auquel cas il est utilisé comme centre de rotation de la sélection toute entière.

Pour déplacer le centre de rotation d'un objet, cliquez-glissez sur celui-ci jusqu'à la position désirée (lorsque le curseur survole la croix, elle passe au rouge et peut alors être déplacée). Il peut être aimanté à la boîte englobante de l'objet ou à tout autre point magnétique défini dans la barre de contrôle du magnétisme.

Comparez cette première illustration, dans laquelle le centre de rotation est à sa position initiale,



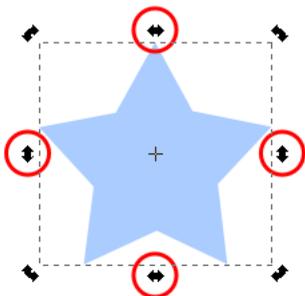
et la suivante, dans laquelle le centre de rotation a été déplacé dans le coin supérieur droit de la forme.



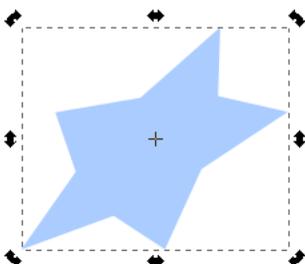
Maj + clic sur le centre de rotation positionne celui-ci au centre de la boîte englobante de l'objet ou de l'ensemble des objets sélectionnés.

Inclinaison

Cette action, accessible également depuis le mode *rotation/torsion* de l'outil Sélecteur, décale la bordure parallèle de la boîte englobante dans la direction opposée à celle appliquée à la poignée, de façon à ce que la sélection soit déformée diagonalement, comme une boîte d'allumettes qu'on aplati, en forme de parallélogramme.

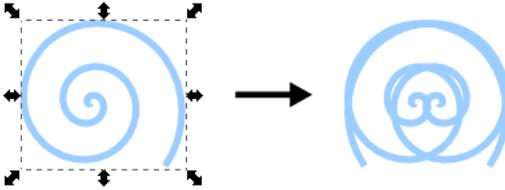


Pour incliner un objet avec l'outil Sélecteur, cliquez-glissez sur une des poignées en forme de double flèche placée au milieu de chaque côté. Les poignées horizontales font glisser l'arête supérieure de la boîte englobante (et son contenu dans le sens de la flèche en conservant les lignes horizontales et en ne modifiant, en n'inclinant que les lignes verticales. Les poignées verticales ont une action similaire mais sur les arêtes verticales de la boîte englobante et son contenu.

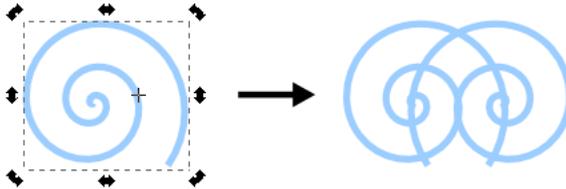


Miroir

Les commandes de miroir retournent une sélection verticalement ou horizontalement. En mode *redimensionnement*, la sélection est retournée à l'intérieur de sa boîte englobante, cette dernière n'étant pas modifiée.



En mode *rotation/torsion*, le retournement est effectué par rapport à un axe imaginaire vertical ou horizontal (en fonction du type de retournement choisi) passant par le centre de rotation (Centre de rotation qui peut être déplacé - voir ci-dessus).



Pour retourner une sélection verticalement, sélectionnez la commande **Objet > Retourner verticalement** ou appuyez sur la touche **V**.

Pour un retournement horizontal, sélectionnez la commande **Objet > Retourner horizontalement** ou appuyez sur la touche **H**.

Deux icônes sont également disponibles, dans la barre de contrôle de l'outil Sélectionneur, pour effectuer rapidement ces opérations.



ou bien, selon la version

Redimensionnement du contour, des coins et des remplissages

Quatre options permettent de contrôler si l'épaisseur des contours, les coins de rectangles, les gradients et les motifs de remplissage doivent ou non être redimensionnés en même temps que l'objet. Ces paramètres sont matérialisés par une série de boutons positionnés à l'extrémité droite de la barre de contrôle de l'outil.



Ainsi, si vous voulez que l'épaisseur des traits soit maintenue même si vous modifiez les dimensions de l'objet, vous désactivez la première icône à gauche. Un cliquer de la souris sur l'icône l'active, un autre cliquer la désactive.

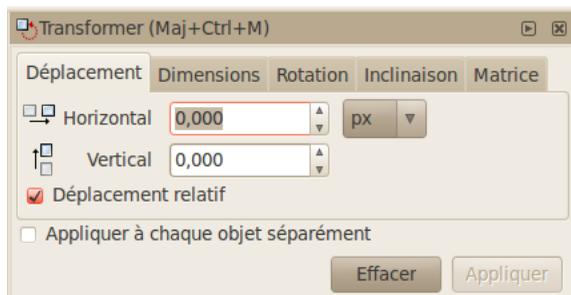
Le second bouton depuis la gauche gère le rayon de courbure des coins arrondis des figures rectangulaires.

Le troisième bouton depuis la gauche gère le dégradé contenu dans la forme. Le bouton activé, le dégradé sera adapté aux nouvelles dimensions de l'objet en respectant les proportions définies du dégradé. Désactivé, la forme verra sa taille modifiée mais le dégradé remplira la forme et conservera ses propriétés originelles.

Le dernier bouton gère les motifs contenus dans une forme. S'il est activé, les objets contenus dans la forme seront modifiés en même temps que la forme et donc, leur taille variera de la même manière que celle de la forme. Désactivé, les objets contenus dans la forme seront répétés pour remplir la forme à sa nouvelle taille mais ils conservent leur propre taille.

ASTUCES

La boîte de dialogue Transformer (Objet > Transformer... ou **Maj + Ctrl + M**) peut être utilisée pour définir des transformations précises.



Cet outil permet d'appliquer des modifications au pixel près. Il comporte 5 volets qui gèrent respectivement le déplacement de l'objet (ou groupe d'objets) sélectionné, la modification de la taille de l'objet, son orientation (au 1/1000^{ième} de degré ou de radian), l'inclinaison horizontale et/ou verticale (au 1/1000 de degré ou de radian) et en utilisant la matrice de transformation (très difficile à aborder !).

Le bouton "Effacer" dans la fenêtre de l'outil permet d'effacer les modifications que vous venez d'apporter aux réglages de l'outil et de restituer les options d'origine.

Le bouton "Appliquer" applique la transformation définie.

Pour annuler la transformation sans modifier la sélection, il suffit de fermer la fenêtre de l'outil sans appuyer sur le bouton "Appliquer". Ou bien il y a toujours l'option de la combinaison des touches **Ctrl + Z** qui annule la dernière opération.

La touche **Echap** (ou **Escape**) annule la sélection ET les transformations en cours de réalisation.

Ctrl + clic ou **Maj + Ctrl + click** ou **double-click** dans un groupe sélectionne à l'intérieur d'un groupe.

Alt + click sélectionne l'objet positionné à l'emplacement du curseur et en dessous (dans les plans) de l'objet sélectionné. Lorsque l'objet le plus bas dans les plans est sélectionné, cette opération active l'objet le plus haut. Ainsi, plusieurs actions de ce type permettent une sélection cyclique de l'ensemble des objets superposés à un emplacement donné. Cette combinaison peut être associée à **Ctrl** (pour sélectionner un objet dans un groupe) ou **Maj** (pour ajouter à la sélection).

Alt + cliquer-déplacer déplace la sélection, quelle que soit sa position dans les plans. Cette combinaison est particulièrement pratique lorsque vous souhaitez déplacer des objets superposés à d'autres objets (le cliquer-déplacer classique sélectionne d'abord l'objet le plus haut dans le plan).

Un double clic sur un objet d'un groupe sélectionne cet objet seul et permet de le modifier sans avoir à dégroupier. De la même

manière, lorsque l'outil de sélection/modification des nœuds  est activé, un clic de la souris sur un objet d'un groupe sélectionne automatiquement l'objet dans le groupe et le groupe n'est pas sélectionné.

Pour quitter un groupe suite aux actions de sélection ci-dessus, un double clic sur le plan de travail en-dehors de tout objet permet de sortir du groupe et de se retrouver au niveau du plan de travail.

6. OUTIL NŒUDS

L'outil Nœuds sert à sélectionner et manipuler les nœuds afin de pouvoir modifier précisément la forme des **chemins** ou des courbes. En plus de permettre de modifier la position des nœuds, des poignées s'affichent de part et d'autre du nœud quand il est sélectionné pour définir la direction des segments qui partent de ce nœud.

COMMENT L'UTILISER

L'outil est accessible via l'icône  situé dans la barre des outils, sur la gauche de la fenêtre Inkscape ou via les raccourcis clavier **F2** ou **N**.

L'appel à cet outil provoque l'apparition d'une barre d'options disponibles pour cet outil sous la barre des menus.



Nous allons détailler cette barre d'options. Elle comporte 23 options de traitement des nœuds sélectionnés. Nous allons analyser chacune de ces options en partant de celle située le plus à gauche de la barre et progresser vers la droite.

Ajouter un Nœud



Crée un nouveau nœud *au milieu du segment compris entre deux nœuds* sélectionnés.

Un **double-clic** sur le chemin sélectionné permet de placer un nouveau nœud à *la position du curseur* sur le chemin.

Supprimer un Nœud



Supprime les nœuds sélectionnés et joint les nœuds adjacents par une courbe de Bézier (Ce n'est pas une ligne droite mais une courbe de Bézier rectiligne !).

Raccourcis clavier : **Ctrl + Suppr** ou **Ctrl + Backspace**.

Pour préserver au mieux le chemin d'origine, sélectionnez le nœud et presser **Suppr** ou **Bksp**, ou encore **Ctrl + Alt + Click** sur le nœud.

Joindre les Nœuds



Fusionne deux - et seulement deux - **nœuds terminaux** en un seul sur un *chemin fermé*, ou **deux nœuds terminaux**, chacun situé *sur un chemin différent*, déplaçant les deux nœuds en un point médian (au milieu de la distance séparant les deux nœuds sélectionnés).

La combinaison des touches **Maj/Shift + J** donne le même résultat (survoler l'un des nœuds préservera sa position de sorte que seul l'autre nœud sera déplacé).

Scinder en Nœud en deux



Cet outil scinde le chemin au niveau du nœud secondaire sélectionné. Le chemin reste entier. Pour obtenir deux chemins distincts, vous devez séparer les chemins. Les nœuds restent superposés mais distincts. Ils peuvent être manipulés indépendamment l'un de l'autre.

Aussi accessible par le raccourci clavier **Maj/Shift + B**.

Joindre les Nœuds avec un nouveau Segment



Ajoute un segment rectiligne de chemin entre deux nœuds ouverts.

Supprimer le segment entre deux nœuds non terminaux



Supprime le segment de tracé entre deux nœuds sélectionnés, laissant les nœuds ouverts (ou non connectés) mais le chemin reste entier tant que vous n'avez pas séparés les éléments.

Rendre les nœuds sélectionnés anguleux (convertis en point de rebroussement)



Change un ou plusieurs nœuds sélectionnés en **point de rebroussement** ou **nœud anguleux**. Les chemins sur des nœuds forment un angle plutôt qu'un arc et les poignées de nœud peuvent être déplacées indépendamment l'une de l'autre.

Aussi accessible par le raccourci clavier **Maj/Shift + C**.

Rendre les nœuds sélectionnés doux



Change un()des nœud(s) sélectionnés en nœud(s) doux.

Aussi disponible par **Maj/Shift + S**.

Les chemins passant par des nœuds doux ont un arc continu au niveau du nœud, mais les poignées du nœud peut avoir des longueurs différentes et donc être manipulées indépendamment de l'une de l'autre.

Rendre les nœuds sélectionnés symétriques



Change un(des) nœud(s) sélectionnés en des nœud(s) symétriques.

Aussi disponible par **Maj/Shift + Y**.

Les chemins passant par des nœuds symétriques ont un arc continu passant au-travers du nœud et les *poignées* ont la *même longueur*. La modification d'une poignée se répercute symétriquement sur l'autre.

Rendre les segments sélectionnés droits



Change un(des) segment(s) sélectionné(s) (entre deux nœuds adjacents) dans un chemin en segment(s) de droite.

Aussi accessible par le raccourci clavier **Maj/Shift + L**.

Rendre les segments sélectionnés courbes



Change un(des) segment(s) sélectionné(s) (entre deux nœuds adjacents) dans un chemin en courbe(s) de Bézier.

Aussi disponible par **Maj/Shift + U**.

Convertir l'objet sélectionné en chemin



Convertit un objet qui n'est pas déjà un chemin, comme une *Forme Vivante (Live Shape)* ou un objet de texte, en chemin. (Cette commande crée effectivement le texte en mode "de contour", enlevant la dépendance aux polices de caractères installées. Le texte n'est plus composé de caractères mais devient un objet, un ensemble de chemins éditables qui peuvent être édités comme n'importe quel autre chemin tracé.)

Aussi accessible par le raccourci clavier **Maj/Shift + Ctrl + C**.

Convertir le contour de l'objet sélectionné en chemin



Crée un contour autour d'un chemin en, créant des chemins combinés parallèles séparés par la largeur du trait. On obtient une surface délimitée par les deux chemins parallèles. Chacun des chemins est éditable.

Aussi accessible par le raccourci clavier **Ctrl + Alt + C**.

Coordonnée x de la sélection



Cette fenêtre d'affichage et de modification de la coordonnée x de la sélection n'est pas accessible dans l'outil de modification des nœuds si aucun nœud n'est sélectionné sur le chemin actif.

Si plusieurs nœuds sont sélectionnés sur le chemin, alors c'est le centre de la surface enveloppant les nœuds sélectionnés qui sert de point de référence pour l'affichage de la coordonnée.

La valeur contenue dans cette fenêtre peut être modifiée soit en introduisant une valeur directement au clavier, soit en utilisant les flèches situées sur la droite de la fenêtre.

Coordonnée y de la sélection



Cette fenêtre d'affichage et de modification de la coordonnée y de la sélection n'est pas accessible dans l'outil de modification des nœuds si aucun nœud n'est sélectionné sur le chemin actif.

Si plusieurs nœuds sont sélectionnés sur le chemin, alors c'est le centre de la surface enveloppant les nœuds sélectionnés qui sert de point de référence pour l'affichage de la coordonnée.

La valeur contenue dans cette fenêtre peut être modifiée soit en introduisant une valeur directement au clavier, soit en utilisant les flèches situées sur la droite de la fenêtre.

Sélection de l'unité de longueur utilisateur



Cette fenêtre d'affichage et de sélection de l'unité de longueur utilisateur est accessible et modifiée, en temps réel, les valeurs contenues dans les deux fenêtres d'affichage des coordonnées x et y.

Afficher/masquer les poignées de Béziérs des objets sélectionnés



Bouton inverseur qui montre/cache les poignées du nœud sélectionné en mode d'édition.

Affiche le paramètre de l'effet de chemin suivant en mode édition



Permet de naviguer dans la liste de paramètres pour un *ECTR* (Effet de Chemin en Temps Réel) (*LPE Live path effects* en anglais). Si vous avez créé un cycle d'effets à appliquer à un chemin dans la fenêtre de l'éditeur d'effets de chemin (*LPE Live path effects*), chaque étape suivant dans le processus d'effets sera affiché au moyen de chemins rouges ou verts ou des types de poignées spécifiques.

Si aucun cycle d'effet n'est appliqué, ce bouton est inactif.

Afficher/masquer les chemins de découpe des objets sélectionnés



Bouton inverseur qui montre/cache les chemins de découpe des objets sélectionnés en mode d'édition.

Afficher/masquer les objets sélectionnés



Bouton inverseur qui montre/cache les objets sélectionnés en mode d'édition.

Afficher/masquer les poignées de transformation



Affiche/masque les poignées de transformation pour les nœuds (au moins deux nœuds consécutifs) en mode d'édition. Cet outil permet de transformer (taille, inclinaison) d'un chemin compris entre deux nœuds sélectionnés sans quitter le mode d'édition des nœuds.

Afficher/masquer les poignées de Bézier



Bouton inverseur qui montre/cache les poignées de Bézier des objets sélectionnés en mode d'édition.

Afficher/masquer les chemins de contour



Bouton inverseur qui montre/cache le chemin de contours (en rouge) de l'objet sélectionné en mode d'édition.

RACCOURCIS CLAVIER

Inverser la sélection de nœuds

Le touche **!** inverse la sélection de nœud dans *le chemin actuel sélectionné* dans le calque courant (c'est-à-dire que les nœuds non-sélectionnés seront sélectionnés et les nœuds sélectionnés seront libérés).

Alt + ! inverse la sélection des nœuds en prenant en compte *tous les chemins sélectionnés* dans le calque courant.

Sélection multiple

Shift + Click pour ajouter d'autres nœuds à la sélection.

Sélection de proximité

Le clic sur un chemin sélectionné choisit les deux nœuds les plus proches du point de clic (de chaque côté).

Shift + Click ajoute ou enlève ces deux nœuds à la sélection de nœuds (quand seulement un chemin est choisi. Autrement **Shift + Click** travaille comme dans Sélecteur).

Ajouter des nœuds

Double-clic ou **Shift + Alt + Clic** n'importe où sur le chemin sélectionné (même situé sous un autre objet) crée un nouveau nœud au point de clic, sans modifier la forme du chemin

Tab sélectionne le nœud suivant dans le sens de création du chemin (Tout chemin a un nœud de début et un nœud de fin).

Shift + Tab sélectionne le nœud précédent.

Autres

La combinaison de touches **AltGr + [** ou **AltGr +]** provoque la rotation du chemin (ou morceau de chemin) sélectionné vers la gauche ou vers la droite par saut de **15 degrés** appliquée au centre de rotation du chemin.

La touche < réduit les dimensions de l'objet sélectionné de deux pixels en longueur et hauteur. La touche > augmente les dimensions de l'objet sélectionné. La combinaison de touches **Maj/Shift + < (ou >)** agrandit (ou diminue) les dimensions de l'objet sélectionné, en longueur et en hauteur par sauts de **2 pixels**.

Lorsque vous glissez le(s) nœud(s) sélectionné(s), l'appui maintenu sur la touche **Ctrl** a pour effet de limiter le déplacement du/des nœud(s) selon l'axe vertical ou horizontal.

Lorsque vous glissez le(s) nœud(s), un appui maintenu sur les touches **Ctrl + Alt** force le déplacement du nœud le long du segment de chemin adjacent le plus proche du curseur.

Lorsque deux nœuds (ou plus) consécutifs sont sélectionnés, le clic-glissé d'un des nœuds sélectionnés provoque le déplacement de tous les nœuds sélectionnés.

Si deux nœuds consécutifs sont sélectionnés et un appui est maintenu sur la touche **Alt** pendant le clic-glissé d'un nœud, le nœud manipulé est seul déplacé.

Si plusieurs nœuds consécutifs sont sélectionnés et un appui est maintenu sur la touche **Alt**, plus les nœuds successifs sont éloignés du nœud manipulé et moins ils se verront influencés par le déplacement du nœud manipulé. Ceci permet, par exemple, de créer des effets genre "Op-Art".

Un **Ctrl + Clic** sur un nœud permet de faire passer l'état du nœud en boucle entre Angulaire, Doux puis Symétrique.

Un **Maj/Shift + Glisser** sur un nœud fait apparaître une poignée de Bézier dans la direction du segment survolé s'il n'y a pas encore de poignée de Bézier sur ce nœud ou fait apparaître la seconde poignée de Bézier. L'apparition de la poignée de Bézier implique la transformation du segment incriminé de segment de droite en courbe de Bézier.

Ctrl+Alt+click supprime le nœud manipulé.

ASTUCES

1. Quand un objet est sélectionné, des poignées apparaissent permettant manipuler la forme de l'objet d'une façon intuitive et précise.
2. Vous pouvez commuter le segment "non encore finalisé" (dessiné provisoirement en rouge) du chemin en cours dessin de la courbe à la ligne (**Maj/Shift + L**) ou revenir à une courbe (**Maj/Shift + U**).
3. **Esc** désélectionne, annule la sélection et annule le déplacement ou la transformation de quelle que sorte que ce soit (mais seulement dans le mode sélecteur et édition de nœud). Les **flèches**, **Ctrl + a** et **Tab**, **Maj/Shift + Tab** agissent sur des nœuds dans l'éditeur de nœud exactement comme ils font sur des objets dans le Sélecteur.
4. Une première action sur la touche **Escape** désélectionne les nœuds choisis, le deuxième désélectionne l'objet choisi supprimant l'affichage du nœud et passe en mode Sélection.
5. Une action sur la **barre d'espace** bascule du mode Édition de nœuds vers le mode Sélection et vice et versa.
6. Une action sur la touche **Tab** lorsqu'**un seul nœud** est sélectionné fait passer la sélection au nœud suivant (en respectant le sens de création du tracé). Si **plusieurs nœuds** sont sélectionnés, une action sur la touche **Tab** désélectionne le dernier nœud sélectionné et sélectionne le premier nœud suivant, en conservant ainsi le nombre de nœuds sélectionnés (en respectant le sens de création du tracé).
7. Une action sur la combinaison de touches **Maj/Shift + Tab** inverse l'action ci-dessus (point 6)
8. L'outil de Nœud choisit des objets indépendamment du groupement. Cela signifie que vous ne devez pas commuter vers le **Sélecteur** pour un **Ctrl + click** si vous voulez éditer un chemin groupé.
9. Vous pouvez renverser la direction du(des) chemin(s) choisi(s) via le menu *Chemin > Inverser* ou en appuyant "**r**" dans l'outil de nœud (utile pour des marqueurs et pour combiner des chemins).
10. Si un nœud ne montre pas l'une ou les deux poignées (c'est-à-dire qu'elles sont rétractées), vous pouvez faire glisser une poignée de force du nœud avec la touche **Maj/Shift**. Cela peut également signifier que vous vous trouvez sur un nœud terminal (de début ou de fin d'un tracé fermé)
11. L'appui sur **Ctrl + A** après avoir sélectionné un nœud sur un chemin sélectionnera tous les nœuds du chemin. De même, si vous avez sélectionné un nœud sur plusieurs chemins distincts, chaque chemin contenant un des nœuds sélectionnés verra tous ses nœuds sélectionnés. Si vous avez effectué une sélection multiple de chemins (en mode édition de nœuds), si un seul nœud est sélectionné parmi tous les nœuds des chemins sélectionnés, la combinaison de touche **Ctrl + A** forcera la sélection de tous les nœuds du chemin dans lequel le nœud sélectionné est situé; une action combinée sur les touches **Alt + Ctrl + A**, dans les mêmes conditions de sélection, provoquera la sélection de tous les nœuds situés sur tous les chemins sélectionnés.
12. Vous pouvez modifier le chemin en cliquant-glissant directement sur le chemin.

13. Après une sélection d'un (ou plusieurs) chemin(s), une sélection multiple de nœuds peut être exécutée par un cliquer-glisser sur le canevas qui va dessiner un rectangle de sélection en pointillé dans lequel tous les nœuds seront sélectionnés.
14. Vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de nœuds sélectionnés sur un chemin avec la **roulette de la souris**. Les nœuds sélectionnés par cette méthode le sont en fonction de la distance qui les sépare du nœud au-dessus duquel se situe le curseur de la souris (en fonction de la forme du chemin sélectionné, des nœuds non-consécutifs peuvent être sélectionnés).
15. Lorsque deux ou plusieurs chemins sont sélectionnés, vous positionnez le curseur de la souris au-dessus d'un nœud, lorsque vous maintenez la touche **Ctrl** appuyée et que vous manipulez la **roulette de la souris**, la sélection des nœuds se fait de proche en proche dans toute la sélection des chemins.
16. Cette méthode de sélection est très utile pour sélectionner des nœuds depuis un centre d'une zone pour, par exemple, sculpter un dessin.
17. Si n'importe lequel des nœuds du chemin actuel sélectionné est survolé par la souris, alors le basculement horizontal/vertical (les touches "**H**" et "**V**") est actif.
18. Deux champs de saisie modifiables sont disponibles dans la barre des options de l'outil d'**Édition des Nœuds** qui permettent d'introduire des coordonnées précises pour **le nœud sélectionné**. Si **plusieurs nœuds** sélectionnés est **le centre de la surface** comprenant exactement **les nœuds sélectionnés**.
19. Le message, "*Pour joindre, vous devez avoir sélectionné deux nœuds terminaux*" avertit que la commande ne fonctionne que **sur les nœuds terminaux** (nœud de début et nœud de fin du chemin). Pour vérifier si un segment se termine sur un nœud terminal, cliquez sur le nœud. Si deux poignées de contrôle de courbe de Bézier apparaissent, c'est que vous n'êtes pas sur un nœud terminal; si au contraire, une seule poignée de contrôle de courbe de Bézier apparaît, c'est bien un nœud terminal sur lequel vous avez cliqué. Si vous voulez **convertir un nœud ordinaire en nœud terminal**, vous devez utiliser l'option de **Suppression de segment** (détaillé plus haut).

---- À traduire (version originale : 1.11) ----

TWEAK TOOL

The Tweak Tool is an exciting way to edit drawings which largely blurs the distinction between **vector** and **raster** editing. Instead of meticulously selecting some objects and then performing an action on the selection, you can select *all* objects (or all objects you are interested in) and apply the Tweak Tool's **brush** to smoothly and naturally change the shape or style of *only those objects* (or parts thereof) *that the brush touches*.

tweak

The area of the tool's action - its *brush* - is marked by an orange-colored circular outline that moves with your mouse cursor. However, that area actually has no sharp boundaries; the power of the tool's action falls off gradually, following a smooth bell-shaped profile. This makes the tool act softly and smoothly.

The tool will work on any number of selected objects; for example, you can select all **Ctrl + A** and "smear" your entire drawing by **Push** mode or paint it by **Color Paint** mode. You can also apply it to groups of objects; it will go into groups and act on individual objects inside groups. If you're trying to use it without anything selected, it will remind you by a statusbar message to select some objects.

HOW TO USE

Width

The width of the tool's brush, in the range from 1 to 100, can be changed by the **Width** control in the tool's controls bar above the **canvas**. You can also change width by **Left** and **Right** arrow keys (same as in the **Calligraphy Tool**) at any time (including during action) as well as **Home** and **End**. Also, as in Calligraphy Tool, the visible width of the brush is independent of zoom; simply zooming in or out is often easier than adjusting the width if you want to cover a smaller or larger area of the drawing.

Force

The next control is **Force** which adjusts the power of the action, also in the range from 1 to 100. You can also change width by **Up** and **Down** arrow keys at any time (including during action).

If you have a pressure-sensitive tablet and your "Use pressure" button on the right-hand end of the controls bar is on, then the force will also depend on how hard you actually press your pen into your tablet, changing in the range from zero to whatever you set in the Force control. If all you have is a mouse, then the force will be constant but still settable by the Force control.

Path editing modes

The Tweak tool has a number of **modes**, selectable by toggle buttons in the tool's Controls bar and by keyboard shortcuts. Some of these modes change the shapes of **paths** while others affect the colors of objects. All these modes share the **Width** and **Force** controls but otherwise are quite different. Let's look at the path editing modes first.

Unlike the Node tool, to edit paths with the Tweak tool you don't need to worry about where the nodes of a path are and how to manipulate them. You just apply the tool's brush to any point, and the selected paths at that point will reshape smoothly and naturally - as if made of soft jelly - regardless of where its nodes lie. If applied to a shape or text object, the tool converts them to paths automatically.

While not very useful for technical drawings, tweaking paths will be indispensable for artistic uses of **Inkscape** - cartoons, drawings, sketches, anime, etc. This new functionality is somewhat similar to the tools such as "Pucker" and "Bloat" in the latest versions of **Adobe Illustrator**.

There are currently six path editing modes in the Tweak Tool: **Push**, **Shrink**, **Grow**, **Attract**, **Repel**, and **Roughen**.

Push

This default mode of the tool, **Push**, **Shift + P** simply displaces the part of the path under the cursor in the direction of the drag. The path behaves like soft jelly, bending and bulging smoothly and naturally. It's an easy way to produce various irregular, lifelike, handmade-looking shapes starting from something as simple as an ellipse or a calligraphic stroke. For parallel-stroke hatching (engraving) done in the Calligraphy tool, pushing is an easy way to bend, pinch, or curve the entire hatching uniformly.

Shrink and Grow

The **Shrink** (**Shift + S**) and **Grow** (**Shift + G**) are two opposite modes that move each point of a path in a direction perpendicular to the path's surface at the point, either inwards (Shrink) or outwards (Grow). This is similar to the **Inset** and **Outset** commands, except that the Tweak Tool can act on a part of a path instead of the whole path.

For example, the visible lightness/darkness of an engraving hatching may not exactly correspond to your artistic intention. Also, the ends of Calligraphy pen strokes are often far from ideal - they may be too blunt or have unsightly bends or blobs. This is where the Tweak Tool may help. Select all the strokes in a hatching pattern and apply a light Shrink action where you want the lines to become thinner (and the hatching to become lighter), up until total disappearance. If you press hard, shrinking works as an eraser, so you can easily clean the strokes' ends to make them thin, sharp, and uniform. Conversely, applying Grow makes strokes wider (i.e. the hatching becomes darker).

Of course, shrinking and growing are useful not only for calligraphic strokes. Same as with Push, with Shrink and Grow you can **sculpt** any path, spawning smooth treacle-like appendages with Grow and carving holes with Shrink. Unlike the "node sculpting" mode in the Node tool, however, this does not require adding new nodes to the shape.

Attract and Repel

The **Attract (Shift+ A)** and **Repel (Shift + E)** modes work by moving each affected point on a path towards (Attract) or from (Repel) the cursor point. In some cases this may look similar to Shrink and Grow, but the difference is that shrinking/growing moves paths perpendicularly to the path in each point, whereas attracting/repelling moves them to or from the cursor regardless of the path shape. These modes are similar to the Pinch effect in AI; you can use them for various central-symmetric distortions in parts of your paths.

Roughen

The **Roughen (Shift +R)** mode does exactly this: roughens the edge of the path without changing its overall shape. Slight roughening simply makes the edge crooked and uneven; strong roughening tears and explodes the edge into random blobs and splotches. Note that this operation, especially with high Fidelity, adds a lot of nodes which increases the size of your SVG document and may slow down Inkscape considerably. In particular, pushing, shrinking, or growing of a roughened path becomes much slower and more difficult, so it's recommended to finalise the overall shape of a path first and roughen it, if necessary, only as the final step.

Fidelity

Any tweaking of a path slightly distorts the entire path, including even those parts that you didn't touch. These distortions are similar to those that a Simplify command produces. The **Fidelity** value (also in the range from 1 to 100, default is 50) allows you to control the amount of these distortions. With a higher fidelity, the distortions are less noticeable, but the path may end up having a lot of nodes which inflates up the SVG size and slows down Inkscape.

The best value of Fidelity depends on the nature of your artwork. If you're sculpting an amorphous blob, you can do with low fidelity of about 20. If, however, you are pushing or inflating a text string (as a single path) and want the letters outside the distorted area to remain crisp and clean, you will need to raise fidelity to 80 or more.

Color editing modes

The **Color Paint** (**Shift + C**) and **Color Jitter** (**Shift + J**) modes, unlike the path editing modes, change the colors of objects instead of their shapes. Yet they share enough common features with the path editing modes to be part of the same tool: These modes also use a circular soft-edged brush controlled by the Width and Force parameters on the Controls bar and affected by the pen pressure (if you have a pressure-sensitive tablet).

- **Color Paint** applies the style of the tool to the selected objects under the brush. The style of the tool is visible in the style swatch at the rightmost end of the tool's control bar; it can be changed by clicking on the color palette or by any other style assignment command, such as Fill and Stroke dialog. (**Note:** unlike all other tools, in Tweak tool in Color Paint mode you cannot assign style directly to selected objects; any style-setting command changes the tool's style instead.)

The fill from the tool's style applies to the fills of the painted objects, and the stroke applies to the strokes. If the tool's style has no fill or no stroke, it won't affect fills or strokes, correspondingly. For example, if you want to color the fills of objects blue but leave their strokes untouched, assign blue fill to the tool's style (just click blue on the palette) but set its stroke to None (middle-click the Stroke swatch in the statusbar). Similarly, master opacity in the tool's style affects master opacities of the touched objects (if the O channel is on, see below).

This mode allows you to literally paint over objects, shifting their colors towards the target style of the tool. For example, if you paint with yellow fill over a blue-filled object, the object will become greenish blue, then green, then yellowish green, and end up being exactly

the yellow color you're painting with. This speed of this gradual transition depends on both Force parameter and pen pressure; also, objects touched by the periphery of the brush are less affected than those hit by the brush centre. Overall, using this tool is very similar to a soft brush in a raster editor such as Gimp or Photoshop.

- **Color Jitter** mode does not apply any color, but instead jitters (randomises) the colors of the objects it touches. The force of the action determines how strong is the randomisation, i.e. how far the colors deviate from the original values. This mode does not use the tool's style.

Both modes work on flat fills and gradients; for gradients, the tool takes into account not only the position of the entire object with gradient, but also the position of each gradient stop relative to the brush. This means that, for example, you can change the blue color only in an object filled with blue-red gradient simply by painting over its blue end with a brush small enough to not touch the red. (Note that color tweaking does not create gradients on objects that used flat color before, but only adjusts existing gradients in the drawing.)

Channels

Color Paint and Color Jitter honor the **Channels** control. This control comprises the four buttons: **H**, **S**, **L**, and **O**, which allow you to turn on and off the tool's action on the object's hue, saturation, lightness, and opacity, correspondingly. For example, if you want to raise the saturation of some part of your drawing without changing the hue, select some maximum-saturation color (e.g. pure red) and turn off all Channels buttons except **S**. Similarly, you can replace the hues without affecting saturation or lightness (only **H** pressed), or lighten/darken all colors without changing their hues and saturation (only **L** pressed). Pressing **O** allows you to apply the master opacity from the tool's style to the master opacity of objects (but not fill or stroke opacity).

Usage notes

Color painting with Tweak tool is similar, but not exactly analogous to bitmap painting. Even though the tool itself works as a soft brush, it still applies its color to vector objects, which behave as vector objects usually do. For example, if you want to change the tint of the face in your drawing, and if a hand in the drawing is part of the same object as the face, that hand will change its tint too even if it's located far from the point you are painting. (We foresee a "fracture" command in one of the next versions of Inkscape which will help you turn a monolithic object into a mosaic of small fragments that will be then easy to paint with Tweak tool.) Still, even with this limitation, color painting is a novel way of dealing with vector drawings which allows you to quickly and intuitively make adjustments which would be awkward and slow with traditional approach.

Drawings containing patterns or scatterings of small independent objects are best suited for color painting with Tweak tool. Examples include:

- freehand drawings with Calligraphy pen, consisting of many separate strokes;
- gradient meshes imported from Adobe Illustrator files (Inkscape renders these meshes as lattices of small polygons; while there's no direct support for gradient meshes in Inkscape yet, color painting on such lattices is almost as good);
- text converted to paths and with Break Apart command applied so that each letter is a separate path;
- patterns made with the Tile Clones command; note that you need to unset the fill and/or stroke on the original object and use the Color tab to assign some initial color to the clones - this will make them paintable with the Tweak tool without unlinking.

Moreover, color tweaking can be useful for compositions with a few objects or even for single objects. Unlike all other color selection methods, painting with the Tweak tool implements the *color mixing* metaphor which is much more familiar to traditional artists than RGB sliders or even the color wheel. For example, start with a rectangle of pure blue color; then, pick different colors by Color Paint and apply light touches with minimum Force and minimum pen pressure: add a little green, a little brown, a little yellow, etc. until you have the exact hue you need. Similarly, you can whiten or blacken any hue by admixing white or black.

You can also use color tweaking to add a tint, darken/lighten, saturate/desaturate, or color jitter your entire drawing. Just select all in all layers, zoom out, choose a large brush width so it covers all of the drawing, and apply a little color tweaking (with minimum Force) that will therefore affect all visible objects.

HOTKEYS

- **W, Shift + F2**: switch to the Tweak Tool
- **Shift +P**: switch to the Push mode
- **Shift+S**: switch to the Shrink mode
- **Shift+G**: switch to the Grow mode
- **Shift+A**: switch to the Attract mode
- **Shift+E**: switch to the Repel mode
- **Shift+R**: switch to the Roughen mode
- **Shift+C**: switch to the Color Paint mode
- **Shift+J**: switch to the Color Jitter mode
- **Left, Right, Home, End**: change width
- **Up, Down**: change force
- **mouse drag**: act on selected path in the current mode
- **Ctrl+mouse drag**: temporarily switch to Shrink (while **Ctrl** is down)
- **Shift+Ctrl+mouse drag**: temporarily switch to Grow (while **Shift+Ctrl** is down)

8. L'OUTIL ZOOM

L'**outil Zoom** est d'une grande aide lors de la navigation sur le canevas. Il est possible d'y accéder à l'aide de différents moyens complémentaires, ce qui le rend particulièrement pratique. Chaque action de zoom est enregistrée dans un historique spécial pour faciliter les manipulations répétitives. Les opérations de zoom utilisant la souris s'appuient sur la position du curseur.

COMMENT L'UTILISER

Utilisez cet outil en :

- cliquant sur son icône dans la barre d'outils :  ;
- appuyant sur la touche **F3** ;
- combinant les touches **Ctrl+Alt** et la molette de la souris ;
- combinant la touche **Maj** et le bouton central de la souris.

Zoomer

Zoomer consiste à définir et agrandir la vue de façon à faciliter le travail de précision. Vous pouvez également utiliser la touche **+**.

Dézoomer

Dézoomer consiste à élargir la vue du dessin ou de la zone. Fonctionne également avec la touche **-**.

Zoomer à 1:1

Affiche le dessin à sa taille réelle, pixel pour pixel. Si vous dessinez, par exemple, une bannière de 468 pixels de large, elle sera affichée en 468 pixels d'écran. Si la fenêtre d'Inkscape est plus petite, le dessin sera en partie masqué.

Zoomer à 1:2

Affiche le dessin à la moitié de sa taille réelle. Notre bannière de 468 pixels mesurera alors sur l'écran 234 pixels.

Zoomer à 2:1

Affiche le dessin au double de sa taille réelle. Notre bannière de 468 pixels mesurera cette fois-ci 936 pixels sur l'écran. Et bien sûr, plus vous zoomez, plus vous risquez de faire passer une partie du dessin en dehors de la fenêtre.

Ajuster la sélection à la fenêtre

La zone sélectionnée s'adapte exactement à la taille de la fenêtre.

Ajuster le dessin à la fenêtre

Le dessin est affiché de façon à s'adapter à la taille de la fenêtre.

Ajuster la page à la fenêtre

Niveau de zoom idéal pour afficher l'ensemble de la page et travailler sur la mise en page. La page entière s'ajuste à la fenêtre, en fonction de son orientation. Fonctionne également avec la touche **5**.

Ajuster la largeur de page à la fenêtre

Même chose qu'avec le zoom précédent, sauf que la page n'est pas ajustée en fonction de sa hauteur, mais de sa largeur. Plus adapté pour un travail sur une disposition en paysage. Même action avec la touche **6**.

Zoom précédent

Retourne au niveau de zoom précédent, tel qu'enregistré dans l'historique des zooms. Si vous avez plusieurs documents ouverts, Inkscape conserve un historique séparé pour chacun d'eux. La touche **`** offre la même possibilité. Vous pouvez l'utiliser plusieurs fois de suite pour revenir plus loin dans l'historique des zooms.

Zoom suivant

Répète le zoom suivant dans l'historique des zooms. N'est utilisable que si vous êtes revenus en arrière dans l'historique. **Maj** + **`** produit le même effet.

RACCOURCIS

Maj diminue le niveau de zoom. Ainsi, le **bouton central** de la souris effectue un zoom, **Maj** + **clik central** dézoome.

ASTUCES

1. Par défaut, la molette de la souris déplace le canevas verticalement et, en conjonction avec la touche **Ctrl**, zoome et dézoome. Vous pouvez modifier ce comportement dans les préférences d'Inkscape en cochant la case La molette de la souris zoome par défaut. L'action par défaut et avec la touche **Ctrl** sont alors inversés, comme avec les logiciels AutoCAD et CorelDraw.
2. Vous pouvez alors utiliser la combinaison **Maj + glisser avec le bouton central** dans n'importe quel outil pour zoomer. Le fonctionnement est le même qu'avec un cliquer-déplacer avec l'outil Zoom, mais en plus rapide car il n'est pas nécessaire de changer d'outil. Avec le **cliquer-glisser du bouton central** (déplacement), le **clac central** (zoom) et **Maj + clic central** (dézoom), vous avez tout ce qu'il faut pour naviguer quel que soit l'outil ou le contexte.
3. Avec l'outil Zoom, le bouton droit effectue toujours un dézoom et n'ouvre pas le menu contextuel.

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.13) ----

RECTANGLE TOOL

With the **Rectangle Tool**, one can draw rectangular Live Shapes.

HOW TO USE

A new rectangle is drawn while the tool is active by pressing the left mouse button and dragging the mouse.

Rectangles have two resize handles in opposite corners. Dragging the resize handles resizes the rectangle's width and height together.

Rectangles also have corner radius handles to set the shape of the corners. There are two radius dimensions which can be set either together or independently.

rectangleOptionsEN

RectHandlesEN

HOTKEYS

Ctrl+Drag on handles constrains the width and height of the rectangle while resizing so that they retain their current ratios when resizing; when drawing a new rectangle, this method will create a perfect square.

Shift+Drag on handles resizes the rectangle from its center and not from the opposite corner of the grabbed handle; when drawing a new rectangle, the rectangle will be drawn with its center at the starting point rather than one of its corners.

SHIFT+Click on a rounding handle removes rounding.

CTRL+Click on a rounding handle makes rounding radii equal.

---- **Version originale du manuel DocBook, pour compléter** ----

Contenu ancien manuel : mettre à jour et vérifier avec en inkscape.

2.5 Rectangle

icône de l'outil Rectangle

2.5.1 Aperçu

L'outil Rectangle permet de dessiner des rectangles et des carrés dans l'image en cours.

Les rectangles possèdent des poignées dans les coins opposés (en plus des poignées d'arrondi dans un troisième angle). Glisser les poignées en maintenant la touche Ctrl accroche le rectangle de sorte que sa largeur, taille, ou proportion soit préservée.

Shift-clic sur une poignée d'arrondi enlève l'arrondissement ; Ctrl-clic rend les rayons d'arrond égaux.

2.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/draw_rect.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : F4

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée Glissez la souris;
3. Appuyez éventuellement sur la touche contrôle pour contraindre la forme au carré en essayant de glisser votre souris dans le sens de la diagonale de votre futur carré
4. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient.

2.5.3 Modificateurs

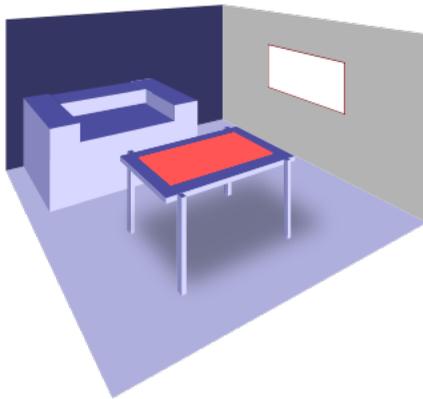
Carré Ctrl permet de contraindre la longueur des côtés du rectangle de manière à ce qu'ils aient la même valeur, produisant ainsi un carré

Centrage MajPermet de dessiner la forme à partir de son point central en faisant en sorte que celui-ci reste fixe.

Les combinaisons peuvent être cumulés.

10. OUTIL BOÎTE 3D

Inkscape est un outil de dessin en deux dimensions. Il est toutefois très souvent utilisé pour créer des objets ou des dessins qui paraissent en trois dimensions. L'**outil boîte 3D** vous permet de réaliser ce type de dessins en automatisant l'opération la plus courante : dessiner une boîte dans une perspective **3D** donnée. L'outil s'assure automatiquement que toutes les faces de la boîte suivent les lignes de perspective correspondantes.



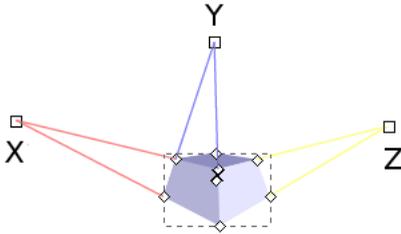
NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

Pour représenter un objet en 3D (il s'agit ici de 3D émulée, et donc plutôt de 2D et demi), l'outil boîte 3D manipule des **axes** (XYZ), des **plans** (XY, XZ et YZ), des **lignes parallèles** (PL), des **lignes de convergence** et des **points de fuite** (VP).

Chaque dimension peut reposer sur une ligne parallèle ou sur un ligne de convergence. Ces lignes sont dessinées dans des couleurs différentes, ce qui permet à l'utilisateur de les distinguer les unes des autres :

- les lignes rouges représentent la **direction X** (largeur) ;
- les lignes bleue représentent la **direction Y** (hauteur) ;
- les lignes jaunes représentent la **direction Z** (profondeur).

Lorsque les lignes convergent, elle possèdent un point de fuite — le point où elles se croisent. Voici un exemple pour illustrer ces notions :

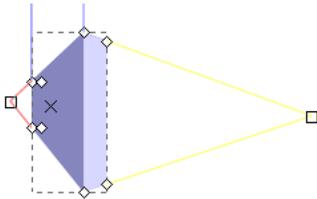


X représente le point de fuite pour le plan X.

Z représente le point de fuite pour le plan Z.

Y représente les lignes parallèles pour le plan Y.

Voici la conséquence d'un rapprochement des bordure des plans X et Z vers les points de fuite :



Les plans X et Z ont pratiquement convergé, mais Y est à peu près identique.

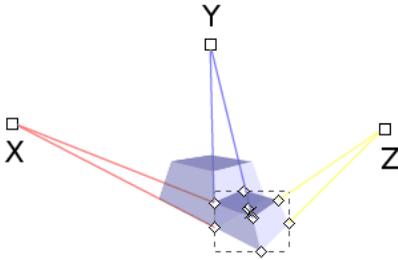
Par défaut, Inkscape fait converger les lignes X et Z car c'est la représentation habituelle d'une perspective.

Remarque : Les lignes parallèles ne présentent pas nécessairement un angle de 90 degrés par rapport à l'axe X — la modification de cet angle entrainera une inclinaison de l'objet.

Dessiner une boîte 3D

Appuyer sur **X** ou **Maj+F4** pour activer l'outil boîte 3D. Commencez par étirer le curseur sur le canevas. **Maj**+glisser sans relâcher le bouton de la souris, extrude la boîte dans la direction Z.

Pour dessiner une autre boîte 3D avec le même point de fuite, garder la première boîte sélectionnée et dessinez une nouvelle boîte :

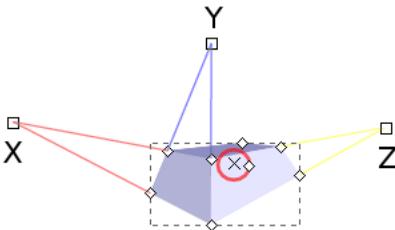


Éditer une boîte 3D

Ajuster une des trois dimensions avec les diamants carrés. Les quatre diamants en forme de losange placés sur l'avant de la face X/Y de l'objet permettent son redimensionnement. Les quatre diamants en forme de losange placés à l'arrière peuvent être utilisés pour étirer ou contracter la boîte dans la profondeur. Avec **Maj**, les fonctions des diamants sont inversées. Avec **Ctrl**, les diamants de redimensionnement de côté s'accrochent aux axes de coordonnées ou aux diagonales.

Déplacer une boîte 3D

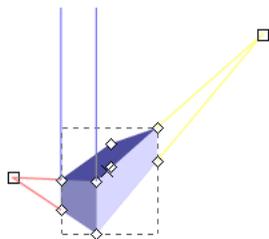
Il est possible de déplacer la boîte 3D en perspective en étirant son centre, marqué par le caractère « X ». Le mouvement par défaut s'effectue dans le plan XY ; la touche **Ctrl** contraint le mouvement aux directions des axes ou des diagonales ; **Maj** permet un déplacement parallèle à l'axe Z.



Manipuler les points de fuite

L'ajustement des points de fuite s'effectue en les étirant sur le canevas, ou en permutant leur état ; toutes les boîtes partageant cette perspective sont affectées par le mouvement du point de fuite associé.

Lorsque plusieurs boîtes sont sélectionnées, tous les points de fuite associés à leurs perspectives sont affichés sur le canevas. Si les points de fuite de plusieurs perspectives coïncident, ils sont combinés en une poignée unique. Bouger cette poignée déplace tous les points de fuite en même temps et transforme les boîtes associées en conséquence. Noter que des boîtes non sélectionnées peuvent aussi être retaillées si leurs perspectives partagent le même point de fuite. L'action sur **Maj** pendant le déplacement de la poignée peut être utilisée pour ne transformer que les boîtes sélectionnées, en séparant leurs perspectives des boîtes non sélectionnées. Par ailleurs, lorsqu'un point de fuite en cours d'étirement passe suffisamment près d'un autre, les deux points de fuite s'accrochent entre eux et sont réunis en une seule poignée.



Tourner les lignes de perspective

Les différents types de parenthèses, à savoir [], () et { }, peuvent être utilisés pour pivoter les lignes de perspectives infinies (les parallèles par exemple) respectivement dans les directions X, Y et Z. Les parenthèses fermantes font effet dans le sens horaire et les parenthèses ouvrantes dans le sens anti-horaire. L'angle de rotation est défini dans les préférences. **Alt** limite la rotation à un pixel d'écran.

Modifier le mode des lignes de perspective

Lorsque l'outil boîte 3D est actif, **Maj+X**, **Maj+Y** et **Maj+Z** basculent les lignes de perspective de la direction correspondante entre le mode « convergence » et le mode « parallèle ».

ASTUCES

Détails sur l'outil boîte 3D

En SVG, la boîte 3D représente un **groupe** (svg:g) possédant un attribut d'extension spécial (dans l'espace de nommage d'Inkscape) ; ce groupe contient les six chemins quadrilatéraux représentant les côtés de la boîte. Seul l'outil boîte 3D traite cet objet comme un boîte ; pour tous les autres outils il ne s'agit que d'un groupe, et il est possible d'en sélectionner un chemin par **Ctrl+clic**, d'y appliquer un style, de l'effacer, etc. Il est bien sûr possible de modifier toute la boîte ou une de ses faces avec l'outil sélection ou l'outil éditeur de nœuds.

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.9) ----

ELLIPSE

With the **Ellipse tool**, the **Inkscape** artist can draw an ellipse, circle, or arc. As a **Live Shape**, the object created with the Ellipse tool can be converted from an ellipse to an arc, and can be transformed into any elliptical shape.

HOW TO USE

When the ellipse is first drawn with the Ellipse tool, there are three edit handles, *top, left and right*.

The top and left square handles control the horizontal and vertical dimensions of the shape.

The right round handle edits the arc of the shape. Dragging the right handle with the Ellipse tool in either direction, horizontal or vertical, will start an arc. When the tool is moved inside the bounds of the shape (the whole ellipse) the arc will be open. When the tool is dragging the arc and is moved outside the bounds of the shape, the arc will be closed and create a pie shape.

EllipseEN

TIPS

1. Hold Ctrl while dragging the arc control to enable snapping at angles as specified in the Inkscape Preferences window.
2. Hold Shift while drawing to draw the shape with its centre at the cursor's point of origin in order to keep position static during the drawing.
3. Hold Ctrl while drawing to keep the bound of the ellipse always touching the cursor - otherwise the cursor indicates the intersection of the x and y bound coordinates.

---- **Version originale du manuel DocBook, pour compléter** ----

2.6 Ellipse

icône de l'outil Ellipse

2.6.1 Aperçu

L'outil Ellipse permet de dessiner des ellipses et des cercles et des arcs dans l'image en cours. En tant que forme vive, ces propriétés peuvent être rééditées autant de fois que nécessaire. Quand l'ellipse est d'abord dessinée avec l'outil, il y a trois poignées, au-dessus, à gauche et à droite. La supérieure et la gauche contrôlent les dimensions horizontales et verticales de la forme. La poignée droite édite l'arc de la forme. Traîner la poignée droite avec l'outil d'ellipse dans l'une ou l'autre direction, horizontal ou vertical, commencera un arc. Quand l'outil est déplacé à l'intérieur des limites de la forme (l'ellipse entière) l'arc sera ouvert. Quand l'outil traîne l'arc et est déplacé en dehors des limites de la forme, l'arc sera fermé. Tenir Ctrl tout en glissant l'arc permet se s'accrocher aux angles comme défini dans la fenêtre de préférences d'Inkscape.

FIXME

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape
Manuel Utilisateur Inkscape

20 / 178

2.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/sshot.fr/ellipse_options.png not found]

- A l'aide du raccourci clavier : F5, E

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée

3. Glissez la souris;

4. Appuyez éventuellement sur la touche contrôle pour contraindre la forme au cercle en essayant de glisser votre souris en tentant de respecter un angle de 45;

5. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient.

2.6.3 Modificateurs

- Ctrl : Permet de contraindre les rayons de l'ellipse de manière à ce qu'ils aient la même valeur, produisant ainsi un cercle.

- Maj : Permet de dessiner la forme à partir de son point central en faisant en sorte que celui-ci reste fixe. Cela s'avère extrêmement pratique pour l'alignement d'objets. Les deux combinaisons peuvent être cumulés.

2.6.4 Options

FIXME

2.6.5 Dessiner des arcs

Pour dessiner des arcs deux solutions peuvent être citées. Dans le premier cas, l'arc est ouvert, il faut glisser le point de contrôle d'arc vers l'intérieur de l'ellipse. dans l'autre cas, l'arc est fermé : il faut alors glisser le même point de contrôle à l'extérieur de la forme.

Ed. Manuel

/ 178

FIXME

2.6.6 Infos additionnelles

En double-cliquant sur l'outil, la boîte des préférences correspondant est ouverte.

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.12) ----

STAR TOOL

Stars and polygons are special shapes, difficult to draw by hand while maintaining a regular shape. The **Star Tool** enables stars and regular polygons to be drawn easily in the document. This tool is very convenient even though it may be less often used than the **Rectangle Tool** and **Ellipse Tool**.

Inkscape stars are **Live Shapes**, and can thus be infinitely modified after creation, with **handles** or tool control **parameters**. By modifying some of the following parameters, this tool can be used to draw triangles and other regular polygons with any number of sides. The included deformation methods allow for some amazing shapes, all while keeping the powerful aspects of easy editability of an **SVG Primitive**.

HOW TO USE

To switch to the Star Tool, you can either

- click the Toolbox icon
- or press * (Shift+8)

Options

The tool options can be accessed in the **Tool Controls** bar

star_options

Drawing a Regular Polygon or Star

The left icons allow respectively to use the **Regular Polygon Mode** or the **Star Mode** .

The next polygon/star will be created in the **Selected Mode**. An object's mode and shape will be changed if it is selected while one of these icon is clicked.

In Regular Polygon Mode, the shape has no spokes. Only one handle is available, allowing modification of the size and orientation of the polygon.



In Star Mode, spokes start from regular polygon corners. There are two handles - the red handle is the same as for polygons, allowing modification of size and orientation of the object; the white handle at an interior spoke angle allows simultaneous modification of all the spokes' shapes and sizes.

poignee_etoile.png

Corners

You can define the number of corners and spokes of the shape by adjusting the corners parameter - it can either be specified before drawing a polygon or dynamically modified after selecting an existing polygon. Corner counts are limited from 3 to 1024.

Spoke Ratio

Only accessible in Star Mode, it allows you to define the ratio of spoke length between the star core and its spoke tips. This parameter range is from 0.0 to 1.0.

Rounded

This setting allows you to round the corners of the shape in both Polygon Mode and Star Modes of this tool. The range value is from -10.0 to 10.0. Press Shift and drag either handle to modify the rounding of the shape on-canvas.

Note that dragging each handle gives different results because the degree of rounding is proportional to the angle of displacement from the center of the shape - thus a drag of the middle handle will create a greater degree of rounding than a same-length drag of the outer handle.

The following image shows some rounding examples, with regular polygons on the first line and stars at the second. There are infinitely more possibilities than shown here.

courbure_etoile

There is a **Spirograph Tool** (*Effects > Render > Spirograph*) which can produce similar effects and much more.

Randomised

The **Randomised** option of Star Tool displaces the inner and outer points of the spokes to random coordinates around the center of the star. The range value runs from -10.0 to 10.0. Near 0.0, the randomness of the displacement ratio low, and it increases as the parameter approaches -10.0 or 10.0.

You can also change the power of the randomised effect on-screen by pressing Alt and dragging the handle.

Default

Reset shape parameters to defaults.

Additional information

Polygons are always drawn with their geometric centers at the cursor origin - this cannot be changed

Ctrl - Constrain the star shape to follow some angles. The cursor move allow to modify angle by regular increment. The increment value can be defined in the general preferences window: *File > Inkscape Preferences... > Steps tab*.

---- **Version originale du manuel DocBook, pour compléter** ----

Ancien contenu : à vérifier et compléter.

2.7 Etoile

Icône de l'outil Etoile

2.7.1 Aperçu

L'outil Etoile permet de dessiner des étoiles dans l'image en cours. Comme les spirales, les étoiles sont des formes très difficiles à dessiner à main levée ou même avec la plume tant leur régularité est difficile à reproduire. Cela fait de cet outil un élément très pratique même s'il est souvent moins utilisé que le rectangle ou l'ellipse. En modifiant certains paramètres listés ci-dessous, cet outil peut aussi servir à dessiner des triangles et autres formes régulières quelques soit le nombre de côté qu'ils contiennent. On peut donc le considérer utile pour toute création de polygone. De plus, certains algorithmes de déformations permettent d'enrichir la forme des branches de façon extrêmement surprenante. En tant que forme vive, l'aspect de l'étoile peut encore subir des modifications après sa création, à l'aide des poignées ou des paramètres de la barre d'option.

2.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/draw_star.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier :*.

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncé;
3. Glissez la souris;
4. Appuyez éventuellement sur la touche Ctrl pour contraindre l'orientation à respecter un angle précis;
5. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient; deux points de contrôle apparaissent qui vont vous permettre de modifier la taille du coeur de l'étoile (la base des branches), et l'orientation des branches.

2.7.3 Modificateurs

Ctrl Contraint le dessin de l'étoile à respecter un angle. Le déplacement de la souris permet de modifier cet angle par incrément régulier. La valeur de cet incrément peu être définie dans la fenêtre Fichier/Preferences Inkscape, onglet Etapes.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape
Manuel Utilisateur Inkscape

23 / 178

2.7.4 Options

Les options de l'outil sont accessibles dans la barre options d'outils.

[../images/sshot.fr/star_options.png not found]

Branches Permet de définir la quantité de branches que contiendra la forme. Ce paramètre peut être modifié a posteriori à l'aide du même champ en ressélectionnant l'outil ou à l'aide du menu contextuel de l'étoile Etoile/Attributs d'étoile.

Polygone Permet de faire en sorte que la forme dessinée ne soit pas constituée de branches, mais de simples segments rejoignant les coins équidistants appliqués conformément au nombre saisi dans le champ précédent.

Proportion Permet de définir la dimension du centre de l'étoile en rapport à la dimension finale de l'étoile dessinée. Ce paramètre accepte un réglage chiffré compris entre 0 et 1.[screenshots de divers réglages]

Arrondi Ce réglage autorise la déformation des branches et côtés de l'objet dessiné selon des courbes plus ou moins accentuées.

A noter, les valeurs acceptées vont de -100 à 100.

Défaut Repositionne les réglages par défaut tels que définis par l'application.

Hasard La commande de Randomization pour l'outil Etoile vous laisse placer la quantité de déplacement aléatoire des branches.

(alternativement accessible par l'intermédiaire d'Alt+dragging une poignée de tenir le premier rôle sur la toile.) Une petite randomization rend l'étoile moins régulière, souvent drôle ; une randomization forte est une manière passionnante d'obtenir une variété de formes souvent imprévisibles.

2.7.5 Infos additionnelles

L'étoile est toujours dessinée à partir de son centre géométrique qui reste le point immobile lors de la création de la forme.

Le nombre de branches maximal peut s'élever à 1024.

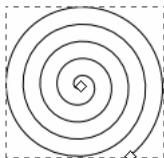
13. L'OUTIL SPIRALE

L'outil Spirale permet de dessiner des spirales dans l'image en cours. Les spirales, comme les étoiles, sont des formes très difficiles à dessiner à main levée ou avec la plume calligraphique tant leur régularité est difficile à reproduire. Cela fait de cet outil un élément très pratique même s'il est moins utilisé que le rectangle ou l'ellipse. Les spirales dessinées par Inkscape sont considérées comme des formes vives, c'est-à-dire que ces propriétés peuvent être modifiées après sa création.



UTILISATION

Pour activer l'outil Spirale, cliquez sur son icône dans la boîte d'outils ou utilisez la touche I ou F9. Pour l'utiliser, cliquez-glissez sur le canevas à l'emplacement où vous désirez tracer la spirale.

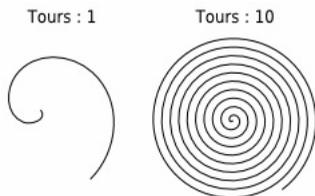


La spirale ainsi dessinée possède deux poignées, une à chaque extrémité du chemin de la forme. Cliquez-glissez sur la poignée intérieure pour modifier le rayon intérieur de l'arc, et sur la poignée extérieure pour changer le nombre de tours de la spirale en enroulant ou déroulant le chemin.

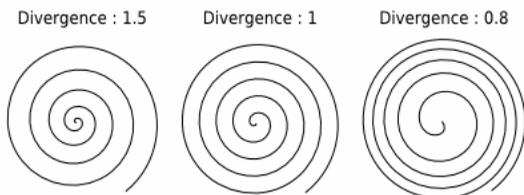
Quatre options, disponibles dans la barre de contrôle de l'outil, peuvent être utilisées pour de plus amples manipulations sur la spirale :



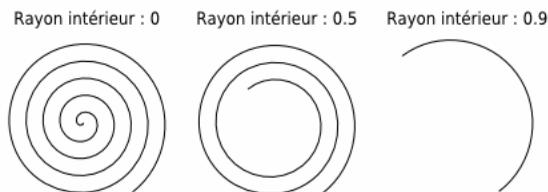
Tours ajuste le nombre de rotation de la spirale autour de son centre. Dans la mesure où cette option ne modifie pas les dimensions de la spirale, augmenter le nombre de tours revient également à diminuer l'espacement entre deux chemins successifs.



Divergence resserre la spirale vers son centre ou vers l'extérieur. Lorsque ce paramètre est supérieur à 1, il rend la partie extérieure de la spirale plus lâche et écarte les chemins d'autant plus qu'ils sont éloignés du centre. L'effet est inversé pour des valeurs inférieures à 1, et nul à 1. Cas spécial, mais peu utile, 0 trace un cercle.



Rayon intérieur définit la fraction de l'espace occupée par la distance entre centre de la spirale et son chemin intérieur par rapport au rayon total de la spirale. Ce paramètre peut être également modifié en déplaçant la poignée intérieure de l'objet et, étant relatif à sa taille, il varie automatiquement lorsque la poignée extérieure de la spirale est déplacée.



L'icône en forme de balai repositionne les réglages avec les valeurs par défaut.

La spirale est toujours dessinée à partir de son centre géométrique qui reste le point immobile lors de la création de la forme. Le nombre de tour maximal peut s'élever à 1024.

RACCOURCIS

- Ctrl + glisser contraint l'angle de rotation à des incréments de 15 degrés.

Poignée extérieure

- Maj + glisser fait tourner ou redimensionne la spirale.
- Alt + glisser enroule ou déroule avec un rayon fixe.

Poignée intérieure

- Alt + glisser ajuste la divergence verticalement.
- Alt + clic réinitialise la divergence.
- Maj + clic déplace la poignée intérieure vers le centre.

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- **À traduire (version originale : 1.9)** ----

PENCIL TOOL

With the **Pencil Tool** (**P** or **F6**), the **Inkscape** artist creates freehand paths by drawing directly on the canvas in the desired curves. Inkscape evaluates the line or shape drawn by the user and produces **nodes** to form the path. After the path is drawn, the nodes of the path can be edited with the **Node Tool**, like other paths.

HOW TO USE

Choose the Pencil Tool, then click and drag the mouse to draw the line. By default it has no **fill**, but this can be set by any means (swatch or Fill and Stroke dialog). The line can also be set with **stroke** properties and colors in the Fill and Stroke dialog.

It is possible to close the line drawn while returning towards the initial point. When the mouse is close to this point, the point changes color to red to specify that a release of the mouse at this moment closes the shape.

TIPS

These tools can create **single dots** by **Ctrl + click** on the canvas. This creates a small circle filled with the current stroke color. The radius can be set in the Preferences of the respective tools (it is specified as a multiple of the current stroke width). **Shift + Ctrl + click** creates a dot twice the specified size, and **Alt + Ctrl + click** varies the size of the created dots randomly.

---- **Version originale du manuel DocBook, pour compléter** ----

Ancien contenu. A mettre à jour. A vérifier avec le manuel.

2.9 Main Levée : Le crayon d'Inkscape

icône de l'outil Main levée

2.9.1 Aperçu

L'outil Main levée permet de dessiner des traits et des lignes directement dans l'image en cours. Ces lignes suivent exactement les déplacements de la souris de manière à ressembler le plus possible au crayon physique. Inkscape place automatiquement des points aux emplacements stratégiques du trait, lesquels peuvent ensuite être édités individuellement.

2.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/draw_pen.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier :B, F6

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée
3. Glissez la souris;
4. Relâchez la souris lorsque la ligne vous convient.

2.9.3 Options

En dessinant, il est possible de déplacer le dernier noeud créé avec les flèches du clavier de la même façon qu'avec l'outil Noeud. lorsque le chemin n'est pas finalisé, l'utilisation de Shift-L permet de transformer le segment en cours en ligne droite alors que Shift-U le transforme en courbe.

2.9.4 Infos additionnelles

Une ligne est dessinée par défaut sans aucun remplissage, mais celui-ci peut-être ajouté à l'aide de la fenêtre Propriétés de remplissage, et respecte les règles de remplissage appliqués aux chemins telles que définies dans les recommandations du W3C.

Le trait en lui-même est donc considéré comme un contour et doit être paramètré comme tel.

Il est possible de fermer la ligne dessiné en revenant vers le point initial. Lorsque la souris est proche de ce point, celui-ci se colore en rouge pour spécifier que le lâcher de souris à cet instant entraîne la fermeture de la forme. Dans ce cas, le remplissage ne s'effectuera plus qu'à l'intérieur strict de la ligne.

Le dessin de la ligne généré par Inkscape est un composé de segments identifiable par un nombre important de noeuds qui peuvent

servir à la modification ultérieure de la forme à l'aide de l'outil Sélection de noeud

15. OUTIL DE BÉZIER

Orthographe et grammaire à vérifier. Une fois fait, merci de supprimer cette ligne et écrire ce qu'il reste à faire ou écrire que c'est prêt :) - Elisa.

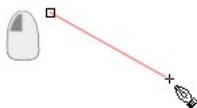
Les **courbes de Bézier** sont un des plus fantastique outil libre dans **Inkscape**. Elles permettent de dessiner tout ce que vous voulez avec une grande précision.

Je ne trouve pas cet outil spécialement fantastique...je l'utilise pas beaucoup... je suis pour qu'on retire ce paragraphe. Et vous ?- Elisa. Je pense également que son utilisation dans Inkscape doit être plus facilité. Bref, dans Inkscape ce n'est pas fantastique, par contre, il ne faut pas supprimer le paragraphe!- Lucj

UTILISATION

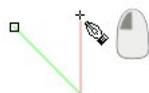
Pour créer une courbe de Bézier dans Inkscape, cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils, ou appuyer sur **b** ou **Maj+ F6**.

Cliquer avec le bouton gauche pour créer le premier nœud.



La ligne rouge est le tracé en cours d'édition. La ligne verte représente le tracé fini entre deux noeuds. Une fois le chemin terminé, la couleur rouge se changera en sa couleur réelle de contour.

Pour dessiner un segment, cliquer à nouveau plus loin - à l'endroit où le segment doit se terminer. Inkscape dessine alors une ligne droite entre ces deux points.



Effacer un segment

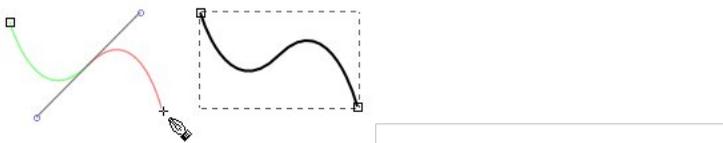
Pour effacer le dernier segment ou nœud, appuyez sur **Suppr**.

Dessiner une courbe

Pour dessiner une courbe, gardez le bouton appuyé après avoir cliqué puis déplacez le pointeur pour faire apparaître les poignées de contrôle. Ils sont placés symétriquement en définissant une courbe lisse parfaite, de façon à ce que vous n'ayez à déplacer qu'une **poignée**.

Terminer le tracé

Pour arrêter le dessin de la courbe, cliquez sur le premier nœud de la courbe globale (pour dessiner une forme fermée). Clic droit ou double-clic de la souris finira le tracé en rajoutant un dernier nœud. "Entrée" terminera le tracé sans rajouter de nouveau nœud.



Poursuivre un chemin

Pour continuer un chemin qui a été dessiné auparavant, appuyez sur **b** pour activer l'outil de Bézier, cliquez sur une des extrémités de la courbe et poursuivez le dessin.

Un chemin dessiné avec l'outil de Bézier peut être poursuivi à l'aide de l'outil crayon avec **F6** si nécessaire.

ASTUCES

Le chemin obtenu peut alors être édité avec n'importe quel autre outil, et en particulier l'outil nœud avec **F2**.

CRÉER RAPIDEMENT DE PETITS POINTS

Avec l'outil de Bézier actif et Ctrl appuyé, à chaque clic gauche de la souris sur le canevas dessine un parfait petit point sur le canevas. Son diamètre est de 3 pixels. En appuyant simultanément sur Alt, le diamètre des petits points varieront.

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.17) ----

CALLIGRAPHY TOOL



The **Calligraphy Tool** uses dynamic drawing techniques that apply simple filters to the cursor place and motion. The SVG "stylus" transforms as if it were a physical stylus or brush, depending on its mass, speed, orientation and friction. (Some of these parameters are affected only by use of an input device such as a drawing tablet.) By changing these parameters, various types of "strokes" can be made. This makes the Calligraphy tool excellent for drawing more natural, smooth and consistent strokes, particularly when using a pen tablet or similar input device.

The Calligraphy Tool does not draw a single path line like the freehand tool, but a whole filled shape. This is not a live shape, like rectangles and stars, but an arbitrary shape consisting of node paths. Being comprised of multiple nodes, calligraphy strokes can be modified by other path tools, for example the *Node* and *Tweak* tools. Also, like all arbitrary SVG shapes, calligraphy paths have strokes at their edges, so they are affected by the usual *Fill* and *Stroke* settings.

HOW TO USE

The Calligraphy Tool can be called by clicking its icon in the Toolbox or by pressing **C** or **Ctrl+F6**.

Calligraphy shapes are drawn in the same manner as any other shape - just click on the canvas and drag.

Options

The Calligraphy Tool has many options available in the Tool Controls bar which allow the artist to create very specific types of strokes.

CalligraphyOptions

Width

Used to set the basic width of the line. This basic width is then automatically modified depending on the other values (such as pressure of the tablet pen) and settings (such as the toggle setting of *Input Device Pressure*).

Warning: Calligraphy stroke width is relative to the current view and zoom factor.

Input Device Pressure



When on, **Calligraphy** uses pen tablet pressure to affect such values as stroke width.

Trace Lightness to Width

Trace Lightness to Width adjusts the width of the stroke to the lightness of objects behind it. In the background objects, white translates into the minimum stroke width (1) and black translates to the maximum (which is set by the Width parameter). This works with both bitmap and vector images and allows the artist to not only hatch over an imported bitmap image or any drawing, but to do so automatically reproducing the highlights and shades of the background with your strokes becoming lighter and heavier as needed. This can work alone or in combination with pressure sensitivity, depending on whether the "Use pressure" button is also toggled.

Thinning

Thinning is a way to modify the width of the calligraphy stroke dynamically according to the speed at which the stroke is made. This value enables the calligraphy tool to emulate true ink flow from a pen or brush. For instance, dragging a stroke at a uniform speed will create a mostly uniform stroke width, while increasing speed will decrease width, and decreasing speed will increase width (to a degree). The higher the thinning value is, the more the stroke will be thinned.

Some examples are shown below. Notice that a negative thinning results in a thickening. When set to 0.0, the line keeps its width with uniformity.

Angle

The **Angle** setting is used to emulate a stylus type of writing instrument. Angle will affect the direction at which the stroke creates its thinnest part, just like a calligraphy pen. Values can be set from -90° to 90° . When set to 0, the hair line is horizontal; to 90, vertical.

Tilt to angle

When activated, Angle is modified relatively to tilt of the tablet pen.

Fixation

Fixation changes the way the Angle width follows the calligraphic path. When set to 0.0, Angle is set always perpendicularly to the path so that the width looks nearly the same all along the path (as if the stylus were rotated constantly in the direction of the stroke). When set to 1.0, Angle is set to adjust to stroke direction most strictly (as if the stylus were kept exactly in the same direction at all times as a machine might be able to do). A setting of a little less than 1.0 (such as 0.9) will most closely follow natural hand movement, like using a real stylus.

calligraphy_option_fixite

Caps

Caps determines how the line ends. At 0, the end caps will be drawn flat. Increasing the value will create elliptical end caps, and the higher the value the longer the ellipses will be. The max value is 5.00.

CalligraphyCaps

Tremor

Tremor affects jitteriness of the stroke. It can be set from 0.0 to 1.0. When set to 0, the line is the most regular.

calligraphyTremor

Wiggle

Wiggle is a kind of randomization on drawn curves, making a sort of "bumpy" stroke. It generates these curves or "bumps" regularly, and can help to draw some nice typographic shapes, though the result is hardly predictable.

calligraphyWiggle

Mass

Mass affects how quickly the stroke follows the cursor. A heavier mass makes the stroke slower and increases smoothness or regularity of the stroke. Values can be set from 0.0 to 1.0. When set to 0.0 the path just follows the mouse as normal. When set to 1.0, the drawing of the stroke is very slow.

Default

Default resets all Calligraphy Tool Controls settings to defaults as defined in Preferences.

Drawing

Adding a New Stroke to a Calligraphy Object

Press **Shift** to add a new calligraphic line to those that are selected, keeping all strokes together as a single object.

Engraving

Tracking a Shape

One of the most common operations in line engraving is **hatching** (or sometimes *cross-hatching* when several hatching grids cross): filling a space with many parallel straight or variously curved lines (usually of varying width to represent a gradual shading). You could try to achieve a similar effect with e.g. path interpolation (blending), but it is rather cumbersome and limited; manual drawing of hatch lines, on the other hand, is tedious and nearly impossible to do uniformly. Now Inkscape provides "assisted hatching" by **tracking a guide path**, allowing you to hatch quickly and uniformly and at the same time giving you sufficient manual control over the process.

First, select the **guide path** that you will track. It may be another calligraphic stroke, any path or shape, or even a letter of a text object. Then switch to Calligraphic pen, select the desired parameters (line width, angle, fixation etc.) and, before starting to draw, press Ctrl. You will see a gray **track circle** centered at your mouse pointer and touching the closest point on the selected guide path. (If you have no guide path selected, a statusbar message will tell you to select it.)

046_engraving_step1.png

The Now move your mouse close to the guide path, so that the track circle radius is equal to the desired spacing of your hatch pattern, and start drawing along the guide path. At that moment, the radius of the circle gets locked; now the circle slides along the guide path - and the actual stroke is drawn by the center of the tracking circle, *not* by your mouse point. As a result, you are getting a smooth stroke going parallel to the guide path and always at the same distance from it.

046_engraving_step2.png

When the stroke is ready, release your mouse button (or lift your tablet pen) but **do not let go of Ctrl** because, as long as you have it pressed, the tool remembers the hatch spacing you set when you started drawing. Now, you have just created a new stroke and, as usual with Inkscape tools, it gets selected instead of what was selected before. In our case, this means that the newly drawn stroke itself becomes the new guide path. Next, you can draw a second stroke along the first one, then a third one along the second, etc. Eventually you can fill any desired space with uniform hatching.

046_engraving_step3.png

Alternatively, if you uncheck "Select new path" in the Calligraphy tool preferences, newly created strokes will not be selected, so your original guide path will be kept selected. In this mode, Inkscape will increase the tracking distance after each created stroke so that you can create uniformly spaced hatching by tracking a single guide path.

The attachment to the guide path is not absolute. If you stray your mouse pointer far enough from the guide path, you will be able to tear it off (the track circle turns from green to red) and move freely. This is intentional; this feature allows you, for example, to continue drawing a stroke past the end of a guide stroke, thus making your hatching cover a wider area than the initial guide path. Special care is taken to make such tearing off as smooth as possible and to suppress violent jerks, but this is not always possible; the general advice is to not try to hatch too fast. If jerking and unintended tearoffs still bother you, try increasing the Mass parameter.

Also, special code is in place to prevent flipovers - accidental jumps to the other side of the guide path. Brief flipovers are suppressed, but if you intentionally go over to the other side and stay there, eventually Inkscape will obey and your tracking stroke will also flip over to follow you.

Tracking a guide also allows some slight feedback by gradually changing the tracking distance in response to your drawing behavior. Thus, if you're consistently trying to draw closer or farther from the guide than the current tracking distance, the distance will correspondingly decrease or increase, so you will get a hatching that is slightly spacing in or out. (The effect is very slight, however, so as not to become a nuisance.) Also, note that since tracking follows the edge of the stroke, strokes of varying width (such as those tracing background, see below) will result in gradual bending of the hatching pattern as you proceed

Engraving

Combined with the **Ctrl** key, the Calligraphy Tool is able to simulate the ancient art of line engraving. Traditional engraving is a very labour-intensive process, and while for a long time it was the only practical way of reproducing lifelike images in black-and-white print, about a century ago it was almost completely displaced by automatic halftone screens in industrial process. However, line engravings have their characteristic charm, and are often still used for certain art applications.

---- **Version originale du manuel DocBook, pour compléter** ----

2.10 Plume : l'outil calligraphique

icone de l'outil Plume

2.10.1 Aperçu

Cet outil, issu du program Dynadraw, implemente une technique de dessin dynamique qui applique un filtre simple a la position de la souris. Ici, la brosse se transforme comme un objet physique avec une masse, une vitesse et une friction. En les changeant, de nombreux types de contours peuvent voir le jour/ Cela rend facile le dessin de contours, doux et consistents.

2.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/draw_calligraphy.png not found]

- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-F6

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée

3. Glissez la souris;

4. Relâchez la souris lorsque la ligne vous convient.

2.10.3 Modificateurs

Fleche gauche et droite Ajuste la largeur

Fleche haut et bas Ajuste l'angle

Ctrl Crée un guide, permettant de créer des lignes régulièrement

espacées comme des hachures. Sélectionnez d'abord le chemin initial de référence puis en passant à l'outil Calligraphie, appuyez sur Ctrl. Un cercle centré sur la souris apparaît alors :

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

27 / 178

celui-ci affiche la distance entre le chemin à venir et le chemin existant. Cliquez et glissez pour dessiner un nouveau chemin aligné sur le précédent.

Alt (ou Alt+Shift) Alt active l'option d'affinage. Avec celle-ci, il est possible de réduire de façon dynamique la largeur d'un

chemin en glissant simplement la souris sur les chemins à modifier. De façon similaire, Shift-Alt Permet d'élargir le chemin.

Home Place la largeur au minimum, c'est-à-dire 1.

End Place la largeur au maximum, c'est-à-dire 100.

2.10.4 Options

Les options de l'outil sont accessibles dans la barre options d'outils.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

28 / 178

Masse fréquence et longueur des segments composant la ligne finale; les chiffres doivent être compris entre 0 et 1, 1 définissant

la longueur maximum. La masse détermine la façon dont la courbe reagit au Blade.

Finesse Le nouveau controle Finesse determine comment la largeur du contour depend de la velocite. Il accepte des valeurs allant de -1 a 1. 0 permet d'obtenir une largeur constante. Les valeurs superieurs font en sorte que les rapides soient plus fins et inversement.

Résistance permet de définir la façon dont l'outil interprète les mouvements de la souris (exemple : résistance=0 et un déplacement rapide souris permet de générer des courbes rapides selon des plaines et déliés automatiques).

Angle et Largeur comme leur label l'indique.

Fixité FIXME

Tremor Allant de 0.0 à 1.0, il va affecter les contours en produisant une ligne moins régulière. Cela étend significativement les capacités créatives de l'outil en introduisant la possibilité de contre-carrer la douceur des contours.

Largeur selon pression La largeur du trait produit sera calculé en fonction de la pression effectué sur le stylet et si celui-ci a été activé dans les Périphériques de saisie.

Angle selon pression L'angle du trait produit sera calculé en fonction de l'angle effectué par le stylet et si celui-ci a été activé dans les Périphériques de saisie.

Tracer selon le fond Activée, la largeur du crayon sera relative à la luminosité des objets placés en fond. Le blanc produira une largeur minimale (1) et le noir une largeur maximale définie dans l'épaisseur. Ces options peuvent être utilisée en simulatène avec la sensibilitié à la pression.

2.10.5 Infos additionnelles

Plume ne dessine pas un chemin comme main levée mais une forme remplie.

Une ligne est dessiné par défaut comme un remplissage avec une couleur noire qui peut être modifié à l'aide de la fenêtre Propriétés de remplissage. Un contour peut quant à lui être ajouté à l'aide des fenêtres Propriétés de contour et Style de contour.

Le dessin de la ligne généré par Inkscape est un composé de segments identifiable par un nombre important de noeuds qui peuvent

servir à la modification ultérieure de la forme à l'aide de l'outil Sélection de noeud

Pour plus d'informations, referez-vous au didacticiel present dans le menu Aide de Inkscape.

17. OUTIL « REMPLISSAGE AU SEAU »

L'outil **remplissage au seau** est simple : il remplit une zone vide avec une couleur. Étant un **outil vectoriel**, toutefois, le seau d'**Inkscape** crée en réalité un **chemin** qui « remplit » l'aire sélectionnée.

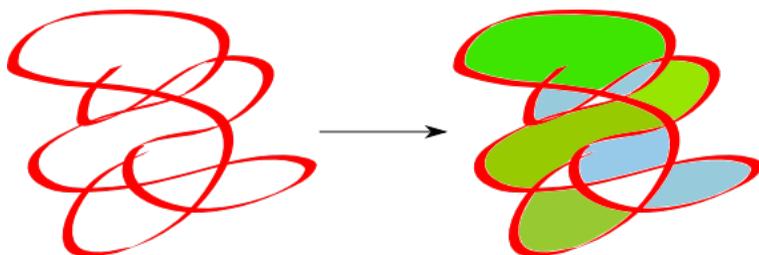
Il est important de noter que cet outil est **perceptif**, et non géométrique. C'est à dire qu'en recherchant les limites de la zone sélectionnée, il choisi pour frontière n'importe quel changement de couleur visible. Cela signifie que le remplissage s'arrêtera sur les **gradients**, flous, ou même les frontières de couleurs dans des **bitmaps** importés, mais ignorera tout chemin ou autre objet qui sont complètement (ou presque) transparents ou qui pour n'importe quelle autre raison ne se détachent pas de l'arrière plan. En bref, cela fonctionnera exactement comme pour le remplissage de la version **tramée** d'une image dans un éditeur bitmap comme **Photoshop** ou **GIMP** — sauf que nous avons ici à travailler avec un **objet vectoriel**.

Par exemple, vous pouvez maintenant scanner une ébauche au crayon, importer le bitmap dans Inkscape et remplir rapidement toutes ses **cellules** avec des couleurs sans même avoir besoin de tracer le bitmap en premier. C'est une méthode très pratique et interactive pour numériser vos dessins sur papier, rendant le traçage bitmap traditionnel inutile dans de nombreux cas.

Dans ses mécanismes internes, l'outil travaille en utilisant un [algorithme de remplissage par diffusion](#) bitmap sur une version [rendu](#) du **canevas**, puis en traçant le remplissage résultant avec **potrace** et en plaçant le chemin tracé dans le document.

Il place le chemin rendu dans le calque courant, afin que vous puissiez avoir un calque supérieur (par exemple « encres ») et sélectionner le **calque** du dessous (« couleurs ») pour faire les remplissages de façon à ce qu'ils apparaissent toujours sous le calque supérieur.

La **résolution** de l'image bitmap utilisée pour effectuer le tracé est dépendante du **niveau de zoom courant** — plus le zoom est fort, plus la résolution utilisée par l'algorithme de remplissage sera fort. Ainsi, si un remplissage est trop imprécis, présente des angles approximatifs ou ne se comporte pas comme il le devrait, il suffit de l'annuler (**Ctrl + z**), de zoomer et de recommencer le remplissage depuis le même point. Inversement, si le remplissage s'écoule par un petit intervalle, dézoomer jusqu'à ce que l'espace soit moins visible et recommencer le remplissage (ou utilise le paramètre **comblé les vides** — voir plus bas).



NOTICE D'UTILISATION

L'utilisation de l'outil remplissage par seau est relativement intuitive : cliquez sur une zone bornée de tous les côtés et elle se remplira avec une couleur — ou en réalité avec un chemin qui peut être rempli et ajusté comme n'importe quel autre chemin.

Style

Comme tous les outils de création d'objets, le remplissage par seau peut utiliser le **dernier style choisi** pour les objets qu'il crée (par défaut), ou utiliser un **style propre à l'outil**. Il est possible de basculer entre ces deux modes dans la page relative à cet outil dans les *Préférences d'Inkscape* (**Ctrl+Maj+p**). Comme pour tous les autres outils, la **palette de style** tout à droite de la **barre de contrôle de l'outil** montre le style qui sera utilisé lors du prochain remplissage.

Contrôles

Dans la barre de contrôle de l'outil, le remplissage par seau peut utiliser soit toutes les couleurs visibles, soit un canal de couleur spécifique. En utilisant la liste déroulante **Type de remplissage**, vous pouvez restreindre l'algorithme de remplissage à un de ces canaux :

- Rouge
- Vert
- Bleu
- Teinte
- Saturation
- Luminosité
- Opacité

Le seuil (en pourcentage) définit la différence de couleur nécessaire à un point (comparé au point initial) pour arrêter le remplissage. Une « tolérance zéro » signifie que seule une zone strictement de la même couleur sera remplie ; plus cette tolérance est importante, plus il sera facile pour le remplissage de s'écouler sur des zones de couleur différente. La valeur par défaut est définie à 15 %.

En utilisant le paramètre **Agrandir/retrécir de**, vous pouvez définir la quantité à ajouter ou à retirer lors de la création du chemin de remplissage. Une valeur positive entraîne la création d'un chemin plus grand que la zone à remplir (utile pour éliminer les erreurs d'**anticrénelage**) alors qu'avec une valeur négative le chemin est plus petit. Le fonctionnement est identique aux commandes Contracter et Dilater, mis à part que l'opération est effectuée automatiquement après chaque remplissage.

Avec le paramètre **Comblir les vides**, vous pouvez rendre l'outil de remplissage par seau insensible aux espaces présents dans les limites de zone et qui, sans ça, entraîneraient le débordement du remplissage en dehors de la zone désirée. Quatre valeurs sont disponibles :

- Aucun
- Petit (jusqu'à 2 pixels)
- Moyens (4 pixels)
- Grand (6 pixels)

Remarque : l'utilisation de toute valeur autre que *Aucun* peut sensiblement ralentir Inkscape lors des opérations de remplissage sur de grandes zones.

RACCOURCIS CLAVIER

Les raccourcis de l'outil sont les suivants :

- **Clic simple** : remplissage à partir du point de click.
- **Maj+clic** : remplissage à partir du point de click puis union du chemin résultant avec le chemin sélectionné. De cette façon, si une première tentative ne remplit pas complètement la zone désirée, il est possible de remplir la partie manquante et de le combiner avec le premier remplissage.
- **Ctrl+clic** : remplace la couleur de remplissage d'un objet par la couleur de remplissage courante de l'outil, et **Maj+Ctrl+clic** remplace le contour par la couleur de contour courante.
- **Clic+glisser**: remplissage de tous les points traversés par le déplacement (le chemin est matérialisé par une ligne rouge). Pour chaque point, le remplissage se diffuse vers son voisin avec une couleur identique à ce point — en d'autres mots, c'est comme cliquer sur chaque point du chemin de déplacement et joindre le résultat. Cela permet de remplir facilement une zone occupée par un gradient ou un flou — il suffit de se déplacer du plus sombre au plus clair dans la zone à remplir.
- **Alt+clic** et glisser fonctionne comme un simple glisser, à l'exception que le remplissage se diffuse avec la couleur du *point initial* (le point ou l'action a débuté). Cela permet le remplissage d'une série de zones séparées mais de couleur similaire (comme les cases d'une bande dessinée) en commençant le glissement dans une des zones et en traversant les autres.

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- **À traduire (version originale : 1.10)** ----

TEXT TOOL

The **Text Tool** makes it possible to write text in an SVG drawing.

HOW TO USE

To invoke the tool, press **Shift + Ctrl + T**. Alternatively there is a Text menu which allows you to change the aspect of the characters or their behavior with respect to other elements of the drawing. Text Tool uses several short cut keys to modify typographic elements.

There are two ways to use the **Text Tool** :

1. Select the Text Tool and click on the **canvas** to create a simple **line field**. It will grow with the written text.
2. Click and drag to draw a rectangle this becomes a **text box** : this frame will contain the text and will be the limit for the word wrapping. The text box will not grow with the text, so if there is too much text for the frame, some letters will simply not be displayed. This frame can be manually resized by dragging the handle at the bottom right corner. The **Flow into Frame** command of the **Text** menu makes it easy to use any shape as a **text container**.

SPECIAL CHARACTERS

- **Ctrl + Space** inserts on **non-breaking space**
- **Ctrl U** allows to use **Unicode encodings** within the document. To find a Unicode value refer to a Unicode character map program or reference.
 - To insert an arbitrary Unicode character, type **Ctrl + U**, then the hexadecimal code, then **Enter**. For example, type **Ctrl U 2 0 1 4 Enter** for an **em-dash**; **Ctrl + U a 9 + Enter** for a **copyright sign**.
 - To stay in Unicode mode after inserting the character, press **Space** instead of **Enter**
 - Press Esc or another **Ctrl U** to cancel Unicode mode without inserting the character.

TIPS

- If you're not sure if all your text is visible in the frame, use the Text and Font window to read it all.

---- Version originale du manuel DocBook, pour compléter ----

2.12 Texte

icône de l'outil Texte

2.12.1 Aperçu

L'outil Texte, comme son nom l'indique, permet d'écrire du texte à l'intérieur de l'image. Il est contrôlé par une fenêtre et un menu qui permet de paramétrer l'aspect des caractères ou leur comportement vis à vis d'autres éléments du dessin.

2.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/draw_text.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : F7

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

31 / 178

2.12.3 Modificateurs

Lorsque du texte est sélectionné :

- Ctrl-B/Ctrl-I applique respectivement du gras ou de l'italique à la sélection.
- Le dialogue de Texte et Police applique le style à la sélection
- Couper, copier, et les commandes de collage s'appliquent seulement à la sélection.
- L'approche (Alt-arrows) décale la sélection partant du reste du texte en place (c.-à-d. insère les espaces au début et à la fin de la sélection).
- L'interlettrage (Alt+) ajustent l'interlettrage seulement dans la sélection.
- La rotation des lettres (Alt-[, Alt-] pour une rotation précise; Ctrl-[, Ctrl-] pour des rotations de 90°) tournent tous les caractères dans la sélection.

2.12.4 Infos additionnelles

Si au lieu de cliquer avec l'outil dans la page, un cliqué-glisser est effectué, une boîte rectangulaire est générée. Le texte écrit se limitera à cette boîte grâce à des retours chariots automatisés. Pour contraindre le texte dans des formes plus variées, reportez-vous à Encadrer.

Les polices disponibles pour cet outil sont celles disponibles sur votre système. Ces polices ne sont pas intégrés au document au moment de l'enregistrement (leur fonctionnement est identique à celui des pages Web). Il est donc conseillé de convertir en courbe les textes inclus dans des images destinées à être visionnées sur d'autres postes que celui qui a servi à les créer.

Le texte peut être transformé comme toutes les autres formes de Inkscape, à l'aide de la fenêtre Transformations ou des poignées de sélection. Quand le texte est écrit à partir d'une boîte, la boîte est redimensionnée dans les mêmes proportions.

Un double-click sur l'outil active ces préférences.

Un text transformé ou redimensionné à l'aide des poignées produira une incrémentation correspondante de la taille du texte.

Presser les touches Ctrl- U simultanément lorsque l'outil est activé permet d'enclencher ou déclencher l'utilisation d'Unicode pour le codage du texte.

2.12.5 Lire aussi

Propriétés de texte
2.13 Pipette

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.8) ----

CONNECTOR TOOL

The **Connector tool** (**Ctrl+F2** or the **o** key) draws lines between **objects** that stay connected to other objects as they are manipulated. Any object may be marked as an object to *avoid*, which causes connectors to automatically route around the object. This is helpful for creating technical illustrations like flowcharts.

HOW TO USE

Connecting

A new **connector** can be drawn by clicking and dragging from any point on the canvas. Connectors can also be created with two clicks, rather than click-and-drag, if this is preferred. In this case, click once **on an empty point on the canvas** to begin drawing the connector, then move the mouse to the new connector's target point and then click again to finalize the connector. Single clicking on a canvas object selects/deselects that object, just as with other tools. Usually connectors are drawn *from* an existing object:

connector_01

Connection point handles are shown while the mouse cursor is hovering over a non-connector object in the connector tool. Currently they are shown only at the center of objects. When creating a connector, if the connector is started or ended over a connection point then the connector will be **attached** to that object. From then on the connector will be automatically rerouted whenever the attached object is moved.

Connectors attached to objects are currently drawn to the **bounding box** of those objects. It is planned that they will be drawn instead to the edges of objects.

connector_02

The connector is finalized, when the mouse is released:

connector_03

The **Make connectors avoid selected objects** button marks all objects in the selection as "avoided", causing all current and future connectors to automatically avoid these objects.

The **Make connectors ignore selected objects** button marks all objects in the selection as "ignored", causing all current and future connectors to completely ignore these objects. This is the default for all canvas items, i.e., no objects are automatically routed around by default.

Here the middle object is avoided:

connector_04

By default, the Connector tool will not attach connectors to text objects. A checkbox in the Connector preferences controls this setting.

Rerouting

A selected connector shows two **endpoint handles**. By clicking and dragging these, the connector can be rerouted and attached/detached from objects.

Connectors moved as part of a selection will stay attached to other objects in the selection, rather than becoming detached from them.

Arranging

The **margins around avoided shapes** used for autorouting connectors can be adjusted via the "Spacing" control on the controls bar.

The **Remove Overlaps** button to move the selected objects enough that they don't overlap each other. A minimum spacing between the boundaries of objects can be specified. Together with the automatic layout tool, described above, this should be a significant addition to Inkscape's usability for diagramming. Removing overlaps is different from the "Unclump" button in that the former is completely deterministic and guarantees removing overlaps on the first application, but is not concerned with visual perceptive distances between objects. Unclumping, on the other hand, attempts to equalize perceptive distances between objects and can be applied repeatedly for gradual effect.

Automatic Diagram Layout: this function is available in the **Align and Distribute** dialog and performs automatic layout of diagrams involving a network of shapes and connectors. Edges are treated as if they are springs such that the distance between nodes will be proportional to the path length — number of connectors — between them. Disconnected components (where not every shape is connected) will be arranged around the circumference of a circle.

---- **Version originale du manuel DocBook, pour compléter** ----

2.14 Connecteur

icône de l'outil Connecteur

2.14.1 Aperçu

L'outil connecteur est une nouvelle manière de créer et de recheminer des connecteurs. Les connecteurs sont des lignes tracées entre les objets, qui restent reliés aux objets lorsque ceux-ci sont manipulés. Les objets sur le canevas ont une propriété d'évitement de connecteur, qui une fois réglée permet aux connecteurs de prendre place autour de l'objet.

2.14.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/connectors.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : o or Ctrl-F2

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

33 / 178

2.14.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

2.14.4 Options

[../images/sshot.fr/connector_options.png not found]

Ignorer les objets Cette option fonctionne à l'aide des deux premières icônes de la barre d'options. La première permet d'autoriser le contournement des objets placés entre les objets connectés. Le second ignore ces objets (réglage par défaut).

Espacement L'espacement permet de définir la marge qui va séparer le connecteur des objets évités lorsque la première option de la barre est active.

2.14.5 Infos additionnelles

Les images bitmap importés peuvent aussi être reliées à des connecteurs.

Si l'activation d'un connecteur se fait par un clic sur un carré représentant le centre de l'objet, le connecteur n'est lui-même visible qu'à l'extérieur de la forme.

2.14.6 Lire aussi

FIXME

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.9) ----

GRADIENTS

The **Gradient Tool** allows the progressive passage of one color to another (or multiple others) in an object. It can be used on any **shape**, closed or opened, as a **fill** or a **stroke** (applied separately). Any number of selected objects can simultaneously display **handles** and **direction lines** for the **linear** and **radial gradients** in their fills or strokes. You can drag these handles directly in the drawing, to interactively adjust gradient positions.

The gradient can be set in the Fill and in the Stroke Paint dialog to replace of any other type of coloration.

HOW TO USE

To invoke, either click the Gradient Tool icon or press **Ctrl + F1**.

Types of gradients

GradientsInfos

There are two types of gradients:

1. **Linear gradients** transition the color change from one point to another in a straight line. Just click where the gradient should begin, hold and drag, and release where it should end. Two handles now appear: the handle of the beginning is square and the end is a circle. The two handles can now be used to change the color (select each one and choose the color for it from the fill and stroke dialog) or move and change the gradient direction.

GradientLinear

2. **Radial gradients** work as colored circles with the color transition beginning at the center. Three handles are available : the square one is the center of the gradient, and the circle ones change the radius of the gradient. When the radius is the same for both circle handle, the gradient is perfectly circular. To move the placement of a radial gradient in the object, drag the square handle.

GradientRadial

Once a gradient is created it is automatically saved in the drop-down list of the Gradient Tool Options bar so that it can be easily reused on other shapes.

More colors

To have more than two colors on a gradient, just double-click on the gradient base path to make a new handle (stop) appear.

By default first and last color stops have fill color that matches original flat color fill of the object, but opacity drops from 100% to 0% accordingly. All new color stops in between will inherit original fill color, but have various opacity depending on position of each color stops on the gradient line (i.e. percentage of the radius).

Click in the **swatch** to set the color. You can move this handle to adjust the position of this stop. To delete a stop, just press the **Backspace** key.

GradientNewStop

Selecting multiple stops

More than one gradient stop can be selected at a time. Shortcuts for working with multiple stop selections are generally modeled on the Node tool.

- Add a stop to the selected stops by **Shift+click**.
- Press **Ctrl+A** to select all stops in the selected objects.
- **Shift+drag** around stops to add them to selection.

Multiple selected stops:

- Can be moved together by **mouse drag** or by **arrow keys**. For example, creating a linear gradient, then press **Ctrl+A** to select all stops and use arrow keys to move the entire gradient as a whole.
- Can be deleted at the same time by pressing **Del**.

An always up-to-date description of the current handle selection is provided in the statusbar in the Gradient tool, including the number of selected handles (and the type of the single selected handle), as well as the total number of handles and selected objects.

Editing intermediate stops

Intermediate stops in gradients can be added, deleted, and edited right on canvas.

Stops can be added by **double clicking** or by **Ctrl+Alt+Click** on the gradient line. Also, you can **drag-and-drop** a color from the palette onto the gradient line to create a new stop with this color. Dropping a color on an existing stop changes the color of that stop.

When two or more adjacent stops are selected, pressing **Ins** adds stops in the middles of all selected stop intervals.

Intermediate stops can be **mousedragged** or moved by **arrow keys** along their gradient line, within the limits of the adjacent unselected stops (or end handles).

- Dragging with **Ctrl** moves the selected stops snapping them to 1/10 fractions of the available range.
- Dragging with **Alt** moves the selected stops depending on how close each one is to the stop being dragged, using a smooth bell-like curve similar to the node sculpting feature in Node tool. This makes it easy to approximate different gradient profiles; for example, if you have a two-stop gradient that you want to shape according to a curve profile, select both ends of the gradient, press **Ins** a few times to add a number of intermediate nodes, then **Alt+drag** a node in the middle to smoothly profile the gradient.

Stops can also be moved by **arrow keys** with all the regular modifiers (**Shift** for 10× movement, **Alt** for pixel-size movement at the current zoom, **Shift+Alt** for 10 pixels movement at the current zoom).

Stops can be deleted by **Ctrl+Alt+Click** on a stop or by the **Del** key for all the selected stop(s).

- When you delete an end stop, the nearest intermediate stop becomes the new end stop of the gradient (without moving — i.e., the gradient span becomes shorter).
- When you delete an end stop and there are no intermediate stops, the object will be painted with a solid fill taken from the color & opacity of the remaining stop.

Pressing **Ctrl+L** with some intermediate stops selected attempts to *simplify* the selected portion of the gradient, removing those stops that can be removed without too much change in the way the gradient looks. In particular, new stops created by double-clicking or pressing **Ins** initially do not change the appearance of the gradient, so if you press **Ctrl+L**, all redundant stops that weren't moved or repainted since creation will be deleted.

Automatic duplication of gradients

When copy/pasting or duplicating an object with gradient, it automatically gets a **copy** of the original gradient, so modifying it does not affect the source object's gradient anymore .

However, to accommodate the needs of users who rely on sharing the same gradient definition across objects, this behavior can be optionally suppressed. The **Prevent sharing of gradient definitions** checkbox on the Misc tab of Inkscape Preferences is by default checked; if you uncheck it, Inkscape does not automatically copy gradient definitions for new objects, which means that copy/pasting, duplicating, pasting style, and explicit assignment of a gradient to an object via the Gradient tool controls results in a shared gradient definition, so that changing the colors or mid-stop positions of the gradient on one object (but not changing the coordinates of the end handles) affects all other objects that share the same definition.

---- Version originale du manuel DocBook, pour compléter ----

12.4 Les Dégradés

12.4.1 Aperçu

La création de dégradé est l'une des choses parmi les plus intéressantes de Sodipodi et du dessin vectoriel en général mais n'est l'une des plus évidente à assimiler. En effet, la recommandation SVG du W3C autorise le recours à de nombreuses options riches que Sodipodi est capable d'utiliser et de rendre de manière très intuitive. Cette richesse et précision constitue l'un des avantages de la conception vectorielle des images.

Les dégradés sont considérés comme des formes spécifiques de coloration et sont accessibles par le biais de la fenêtre appropriée Remplissage ou Contour.

12.4.2 Types de dégradés

Inkscape est capable de générer deux types de dégradé :

- dégradé linéaire : les couleurs s'affichent en suivant toujours la même direction. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant sur l'icône xxx.
- dégradé radial : les couleurs s'affichent sous une forme centrifuge, la couleur centrale correspondant à la première couleur définie dans le dégradé. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant sur l'icône xxx.

Le dégradé activé s'applique d'une façon définie par défaut qu'il est possible de modifier dans son orientation même. Pour modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2 Modification de l'orientation d'un dégradé.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape
Manuel Utilisateur Inkscape

163 / 178

12.4.3 Dégradés livrés

La zone déroulante xxx permet de sélectionner un dégradé parmi une liste fournie avec votre distribution de Sodipodi augmentée de dégradés que vous avez éventuellement déjà créés. La zone d'affichage centrale située en dessous montre simplement l'aspect du dégradé et permet de modifier son orientation. Pour modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2 Modification de l'orientation d'un dégradé.

12.4.4 Lire aussi

FIXME

12.5 Editer un dégradé

12.5.1 Aperçu

Le bouton EDITION de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet de personnaliser les couleurs d'un dégradé livré ou nouvellement créé par l'utilisateur (pour voir comment créer un dégradé, reportez-vous à la sect2 ajouter un dégradé).

Lorsque l'on clique sur le bouton EDITION, la fenêtre Vecteur du Dégradé apparaît.

Celle-ci permet de définir deux couleurs qui serviront de début et de fin de dégradé, que celui-ci soit radial ou linéaire. Notez que cette fenêtre n'autorise la manipulation de 2 couleurs seulement même si Sodipodi est capable d'afficher des dégradés plus complexes. Pour créer des dégradés avec une plus grande quantité d'offset, reportez-vous à la sect2 Créer des dégradés

multicolores.

Note

Ici, la sélection des couleurs n'est disponible qu'en mode RVB ou RGBA.

Les dégradés radiaux sont symétriques par défaut. Mais le centre de celui-ci peut être décalé en glissant sa poignée la touche

Maj enfoncée.

12.5.2 Lire aussi

- Ajouter un dégradé
- RGBA
- RVB
- TSL

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

164 / 178

12.6 Ajouter un dégradé

12.6.1 Aperçu

Le bouton AJOUTER de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet à l'utilisateur de créer des dégradés personnalisés qui ne sont pas dans la liste de dégradés fournis.

12.6.2 Utilisation

Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils :
- A l'aide du raccourci clavier :

12.6.3 Modificateurs

FIXME

12.6.4 Infos additionnelles

Lorsqu'un clic est effectué sur le bouton, Sodipodi génère automatiquement un nouveau dégradé qui porte un nom commençant

par "LinearGradient" ou "RadialGradient" en fonction du type de dégradé sélectionné. L'aspect et le nom de ce dégradé apparaît aussitôt dans la fenêtre, dans la liste déroulant des dégradés pour le nom, dans la zone principale d'affichage pour l'orientation.

Les couleurs par défaut du dégradé sont le noir et le blanc mais celles-ci peuvent bien sûr être modifiées à l'aide des fonctions de modification de dégradé telles que décrites dans la sect2 Editer un dégradé ou dans la sect2 Créer des dégradés multicolores.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

165 / 178

Un dégradé créé est enregistré dans le fichier SVG même s'il n'est pas utilisé. Aussi, le dégradé n'est disponible que pour le fichier lui-même et n'est pas utilisable tel quel dans d'autres documents. Pour mieux comprendre ces contraintes, reportez-vous à la sect2 Remarques sur les dégradés.

FIXME

12.6.5 Lire aussi

FIXME

12.7 Les Dégradés multicolores

12.7.1 Aperçu

Inkscape autorise la visualisation de dégradés multicolores mais n'offre pas d'outil pour leur création intuitive lorsque le nombre de celles-ci dépasse deux (une pour le début et une pour la fin). Ainsi pour obtenir des dégradés plus complexes, il n'est pas possible d'utiliser la fenêtre Vecteur de Dégradé trop limitée. Il faudra alors avoir recours à l'éditeur XML. Pour comprendre avant toutes choses le fonctionnement de cet éditeur, reportez-vous à la sect2 Editeur XML. Cet éditeur va permettre la saisie de code SVG et son application ainsi que sa visualisation immédiate au sein même de Sodipodi.

12.7.2 SVG et le dégradés

Il est donc alors nécessaire de comprendre avant tout les fonctionnements des principaux éléments du langage SVG lu-même. Pour de plus amples informations sur ce langage, reportez-vous au site du W3C.

La première chose à se souvenir, c'est que le dégradé peut s'appliquer à un objet dans le cas, et seulement dans ce cas, où il a été

défini au préalable dans la zone defs du document.

12.7.3 Créer un dégradé

Element parent • lineargradient

- radialgradient

Attribut

id permettant de spécifier un nom et de l'attribuer au dégradé en vue de sa réutilisation ultérieure sur des objets.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

166 / 178

12.7.4 Positionner des couleurs

Elements

stop positionné en tant qu'enfant de lineargradient ou radialgradient, permet de définir un nouveau point de couleur ou point d'arrêt. Ainsi, deux stop sont normalement nécessaires, un servant à une couleur initiale et l'autre à la couleur finale. Pour créer des dégradés plus complexes, ajouter autant de stop qu'il y a de couleurs.

Attributs

offset admettant comme valeur un chiffre décimal allant de 0 à 1, offset permet de définir la position des points d'arrêt dans le dégradé. Cet attribut correspond exactement à la version codée des poignées de la zone de prévisualisation de la fenêtre de dégradé. La valeur 0 permet de placer la couleur en début de dégradé, et 1 de la placer à la fin.

style permet de définir les caractéristiques colorées du point. Style correspond exactement aux paramétrage de la fenêtre Vecteur de dégradé.

stop-color propriété acceptant comme valeur le nom d'une couleur ou sa valeur hexadécimale;

stop-opacity propriété acceptant des valeurs allant de 0 à 1 permettant de définir l'opacité du point d'arrêt.

12.7.5 Appliquer le dégradé

Les dégradés créés dans l'éditeur XML seront disponibles dans la liste des dégradés de la fenêtre Dégradé. Reportez à la sect2 correspondante pour appliquer vos dégradés à une forme sélectionnée.

12.7.6 Lire aussi

FIXME

12.8 Le modèle RVB

12.8.1 RVB

Le mode RVB est un système qui conçoit l'ensemble des couleurs visibles à partir d'un mélange de trois couleurs primaires que sont le rouge, le vert et le bleu. Ce modèle peut aussi être connu sous le nom de synthèse additive : cela signifie que l'ajout de couleur provoque un éclaircissement général, le blanc étant le mélange des trois couleurs primaires complètes (cf. Newton, la lumière blanche est un composé de toutes les autres couleurs). Ce système fonctionne parfaitement pour la représentation des couleurs tirant leur visibilité de la lumière : en particulier les écrans téléés, les moniteurs informatiques. Par contre, il ne convient pas du tout pour les systèmes analogiques comme la peinture (si vous mélangez de la peinture rouge avec du vert et du bleu, vous obtenez un marron sombre, pas très joli d'ailleurs).

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

167 / 178

Dans ce système, chaque couleur primaire contient un certain nombre de variations notées dans certains cas de 0 à 255 et dans Sodipodi de 0 à 1. A 0, la couleur n'est pas appliquée alors qu'à 1, elle est au maximum. C'est la modification de chacune des couleurs sur ce principe qui engendre de nouvelles possibilités. Dans ce système, le blanc correspond donc au maximum de chaque couleur (111) et le noir au minimum (000). Dans les deux cas, les proportions de chacune des couleurs est identiques. Cela sera aussi vrai lors de la création de gris qui se fait en appliquant la même quantité pour chacune des couleurs primaires (ex : 0.5-0.5-0.5).

12.8.2 FIXME

Essayez de réfléchir à la façon d'obtenir du orange ...

12.8.3 Lire aussi

Pour plus d'infos : graphisme du site radar

12.9 Le modèle RGBA

12.9.1 RGBA

Pour tous les modèles colorimétriques, Sodipodi autorise l'inscription d'une couleur de type RGBA. Cette méthode permet de spécifier la couleur sous forme hexadécimale particulièrement fréquente sur internet. Le système RGBA n'en est pas pour le moins dérisoire et permet l'écriture de couleurs aussi nombreuses que le permet le modèle RVB.

Une couleur RGBA est une couleur décrite par ses trois primaires (Rouge, vert et bleu) ainsi qu'une valeur Alpha (pour plus d'information sur l'utilisation d'alpha dans les couleurs reportez-vous à la sect2 Alpha et opacité). Chacun de ces paramètres peut être exprimé sous une forme alphanumérique allant du 0 (absence de

la couleur) au 9 et du A au F (couleur au maximum) ce qui fait 16 possibilités. Pour accroître la quantité de couleur disponible, chaque couleur est représentée par une paire alphanumérique. Nous obtenons alors 16*16 soit 256 variations pour chaque couleur primaire.

Ainsi un rouge sera exprimé sous la forme suivante FF0000 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le vert (00) et le bleu (00), rien du tout.

Pour un orange, on obtiendra FFCC00 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le vert (CC) une quantité suffisante puisque le vert contient le jaune nécessaire à la production de la couleur à laquelle on retranche le bleu (00).

Pour obtenir un gris, on mettra des valeurs identiques pour chacune des primaires 999999

Dans les exemples ci-dessus, nous avons utilisé des couleurs dites web, c'est-à-dire qu'elles sont assurées de s'afficher correctement sur tous les systèmes. On voit cela au fait que pour chaque primaire les éléments de chaque paire sont identiques (par exemple FF). Il est bien sûr possible de sortir de ce carcan (par exemple en utilisant FA) pour obtenir une gamme colorée plus étendue mais avec les inconvénients de diffusion que cela peut entraîner.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

168 / 178

12.10 Le modèle TSL

12.10.1 TSL

TSL est un système colorimétrique légèrement différent qui conçoit l'ensemble des couleurs reproductibles à partir d'un mélange de 3 propriétés complètement originales :

- une pour la couleur (plus précisément la teinte), c'est-à-dire les variations observables dans l'arc en ciel;
- une pour la saturation permettant de définir la pureté de la couleur (si elle va être plus ou moins présente);
- une pour la luminosité définissant si la couleur est plus ou moins sombre.

Le paramétrage de chacune de ces propriétés permet d'obtenir un grand nombre de couleurs. Ce modèle est assez intuitif à utiliser et reste le meilleur, à mon sens, pour trouver des accords colorés agréables assez rapidement.

Par exemple pour obtenir un marron

Imaginez un cercle chromatique

- la teinte est la couleur à l'extérieur du cercle
- la saturation se déroule le long du rayon pour chaque teinte
 1. Placez vous sur la teinte orange;
 2. modifiez légèrement la saturation à la baisse;
 3. diminuez la luminosité de manière conséquente.

Pour accorder une couleur harmonieusement avec celle-ci, prenez la liberté de modifier comme vous voulez l'un des réglages, faites un ajustement fin avec un autre et ne touchez pas au troisième qui doit constituer le fil conducteur de votre présentation.

Ed.

169 / 178

12.11 Alpha et Opacité

En SVG, il est possible d'affecter la visibilité d'un objet de plusieurs façons. La première et la plus répandue consiste à jouer de la superposition. Mais cela ne peut toujours convenir car odifie structurellement le graphisme pouvant ainsi le rendre insignifiant. la seconde est de rendre l'objet complètement ou partiellement transparent. On parlera d'alpha lorsque la transparence est appliquée à une couleur et d'opacité lorsque le réglage de transparence s'applique à l'ensemble de l'objet.

12.11.1 Modifier l'alpha

Dans Sodipodi, on parlera donc d'alpha lorsque la transparence est une propriété de couleur. Une modification d'alpha ne s'applique donc qu'à la couleur et à elle seule. On peut s'imaginer l'effet créé par l'alpha comme une sorte de couleur extrême-ment diluée, comme une aquarelle. En terme de manipulation le champ alpha des palettes Remplissage et Contour permet un réglage allant de 0 (complètement transparent) à 1 (complètement opaque).

1. Sélectionnez un objet dont vous souhaitez modifier l'alpha;
2. Afficher la fenêtre Remplissage ou Contour en fonction de la propriété de la couleur à modifier;
3. Placez le curseur du champ alpha ou saisissez un chiffre dans le champ de saisi correspondant.

Note

alpha correspond à l'attribut SVG fill-opacity ou stroke-opacity ce qui explique que le réglage positionné à 1 (au maximum) rende l'objet opaque.

12.11.2 Modifier l'opacité

Dans Sodipodi, on parlera d'opacité lorsqu'on souhaite diminuer uniformément la visibilité de tout un objet ou groupe d'objet. Le réglage d'opacité peut éventuellement se cumuler avec des alphas composants les couleurs de objets sélectionnés. En terme de manipulation le champ xxx de la palette permet un réglage allant de 0 (complètement transparent) à 1 (complètement opaque).

1. Sélectionnez un objet dont vous souhaitez modifier l'opacité;
2. Afficher la fenêtre xxx;
3. Modifiez la valeur du champ.

Note

Conformément à la spécification du W3C, Inkscape utilise l'attribut opacity pour spécifier la valeur d'opacité d'un objet.

12.11.3 Lire aussi

FIXME

21. L'OUTIL PIPETTE

Trois images à refaire en français

L'outil **Pipette** est utilisé pour sélectionner la couleur de remplissage ou de contour d'un objet en échantillonnant la couleur d'une zone du canevas. La couleur sélectionnée est celle positionnée sous la croix accompagnant le pointeur de souris de l'outil.

COMMENT L'UTILISER

La pipette est simple et puissante à la fois. Sélectionnez un objet sur lequel vous souhaitez appliquer une nouvelle couleur, puis appuyez sur **F7** ou **D** pour activer la pipette. Tout ce qu'il reste à faire est de cliquer sur une zone contenant la couleur désirée pour l'appliquer au remplissage de l'objet sélectionné. Utilisez la touche **Maj** pour appliquer la couleur au contour.

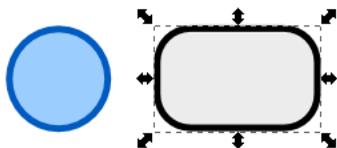
La touche **D** peut être utilisée pour basculer (et non pas seulement activer) l'outil Pipette, de la même façon que la touche **Espace** est utilisée pour basculer vers le l'outil Sélectionneur. En appuyant une deuxième fois sur **D**, vous retournez à l'outil utilisé précédemment.

Dans certains cas, vous pourrez avoir besoin de modifier le comportement de la pipette avec les options de la barre d'outil :

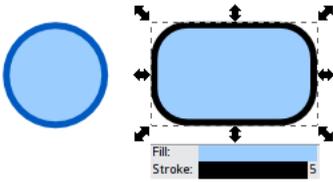


L'icône de gauche est activée pour prélever le canal alpha. Celle de droite pour l'appliquer.

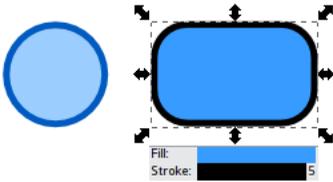
Imaginez que vous ayez un objet sélectionné et que, ayant activé la pipette, vous cliquez sur un objet dont le remplissage est bleu pâle transparent (RVBA #389bff7f).



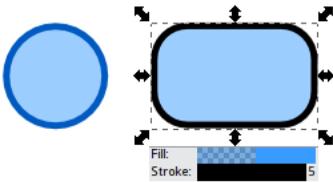
Lorsque l'icône de gauche est désactivée, l'objet sélectionné récupèrera un remplissage de couleur bleu clair et opaque (RVBA #9ccdffff) :



Si l'icône de gauche est activée, mais que celle de droite ne l'est pas, l'opacité est prélevée, mais non transmise à l'objet, qui prend alors une couleur bleue (plus foncée que lors de l'exemple précédent) et toujours opaque (RVBA #389bffff) :



Lorsqu'enfin les deux icônes sont activées, l'objet récupèrera la couleur et la transparence de la zone de prélèvement. Il sera donc bleu pâle, et semi-transparent (RVBA #389bfff7f) :

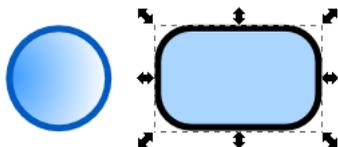


Notez qu'en aucun cas la pipette n'altèrera l'opacité générale de l'objet sélectionné. Seule l'opacité du remplissage et du contour sera modifiée.

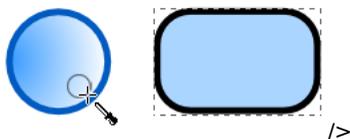
Dans certains cas, vous pourrez avoir besoin d'appliquer la couleur moyenne d'une zone, en particulier si celle-ci contient un dégradé. Pour ce faire, cliquez-glissez avec la pipette sur la zone désirée :



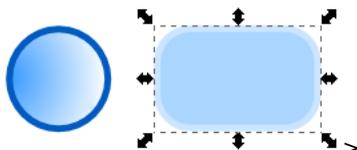
Voici ce que vous obtiendrez :



Recommençons avec le contour :



Ce qui nous donne ceci :



RACCOURCIS

Alt+Clic prélève la couleur inverse d'une zone (fonctionne conjointement avec Maj ou le prélèvement de zone).

ASTUCES

Cliquer-glisser pour sélectionner la couleur moyenne d'un objet rempli par un dégradé est du plus bel effet lorsque la couleur ainsi obtenue est appliquée au contour de cet objet.

CHEMINS

22. MODIFICATION DE CHEMIN

Inkscape: ModifyPathEffects

EFFETS DE MODIFICATION DE CHEMIN

Qq questions de traduc

Les effets de modification de chemin fonctionnent sur une sélection d'un nombre quelconque de chemins et les modifie de diverses manières sans créer de nouveau chemin ni supprimer de chemin existant.

EFFETS DISPONIBLES

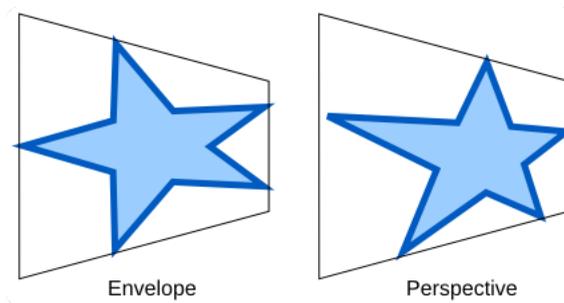
Enveloppe et perspective

Reporte la **boîte englobante** d'un chemin sur un **quadrilatère** pour réaliser un effet de perspective. Ces deux effets sont assez proches, mais différents au niveau du rendu naturel de l'effet désiré.

Voici comment les utiliser :

1. Dessinez le chemin à déformer.
2. Dessinez et positionnez un chemin comportant quatre **nœuds (cadre d'enveloppe)**.
3. Placez le chemin à déformer dans et au-dessus du cadre d'enveloppe.
4. Sélectionnez le chemin à déformer en premier et ajouter le cadre d'enveloppe à la sélection. La position d'origine des quatre nœuds est considérée dans le sens horaire autour de la boîte frontière du chemin à déformer, en commençant par le coin supérieur gauche.
5. Appliquer l'effet.

Voici la différence entre les deux possibilités :



Ajouter des nœuds

Ajoute des nœuds au chemin sélectionné. Chaque segment du chemin sélectionné est subdivisé en un nombre entier [ceil ???] de segments de longueur égale. Les longueurs sont mesurées en **unités utilisateur SVG** [SVG User Units ???] calculées à partir des données du chemin et ne prenant en compte aucune transformation.

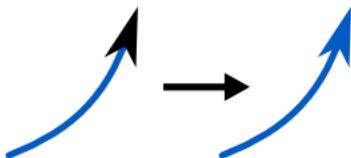
Les paramètres pour l'exemple ci-dessous sont les suivants :

- Méthode de division : par nombre de segments
- Longueur maximum de segment (px) : 5
- Nombre de segments : 2



Colorer les marqueurs pour les assortir au contour

Actuellement, les spécifications SVG 1.1 complètes disponibles n'autorisent pas l'utilisation d'une même couleur pour le chemin et ses marqueurs. Cette extension est un contournement temporaire pour y remédier (jusqu'à la sortie d'une spécification SVG améliorée). Il suffit de modifier la couleur de contour du chemin et d'appeler l'effet pour recolorer ses marqueurs avec la couleur correspondante.

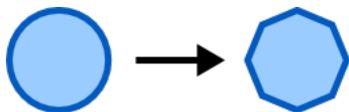


Aplatir les courbes de Bézier

Aplatit les chemins de la sélection, en approchant chaque chemin avec une **polyligne** [polyline ???] dont les segments respectent les critères d'aplatissement spécifiés.

Les paramètres pour l'exemple ci-dessous sont les suivants :

- Aplatissement : 10

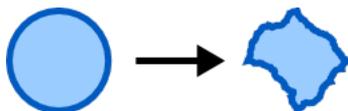


Transformer en fractale

Les paramètres pour l'exemple ci-dessous sont les suivants :

Sous-divisions : 6

Lissage : 4.0



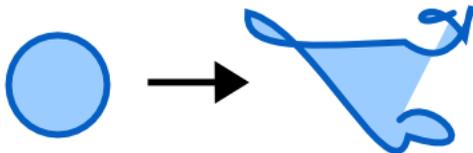
Déplacer les nœuds aléatoirement

Déplace les nœuds aléatoirement et en option les **poignées de nœuds**.

Les paramètres pour l'exemple ci-dessous sont les suivants :

- Déplacement maximum en X : 50
- Déplacement maximum en Y : 50
- Déplacer les nœuds : coché
- Déplacer les poignées de nœuds : coché
- Utiliser une distribution normale : coché

[Dans ma version 0.46fr, les deux premiers paramètres sont remplacés par : Déplacement maximum, px]

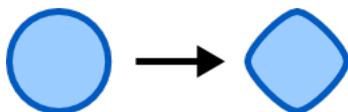


Rendre les segments droits

Redresse les segments incurvés d'un niveau défini par l'utilisateur (en pourcent), en choisissant un des deux comportements possibles (**1** pour des coins arrondis, **2** pour un arrondissement moindre).

Les paramètres pour l'exemple ci-dessous sont les suivants :

- Pourcent : 50
- Comportement : 1

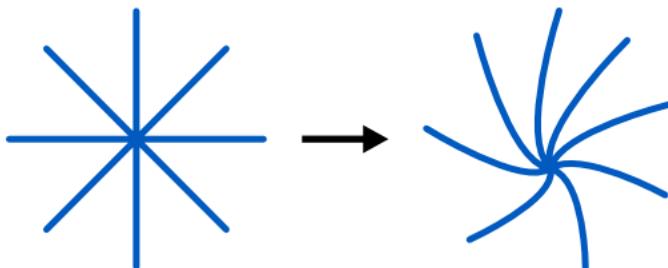


Tourbillon

Tord le chemin sélectionné autour d'un point central spécifié.

Les paramètres pour l'exemple ci-dessous sont les suivants :

- Quantité de tourbillon : 15
- Rotation en sens horaire : coché



TEXTE

23. MISE EN FORME DU TEXTE

24. EFFETS « TEXTE »

25. TEXTE ET CHEMINS

23. MISE EN FORME DU TEXTE

Plusieurs modifications peuvent s'appliquer au texte. Quelques unes d'entre elles sont disponible dans la barre option de l'outil texte, mais d'autres n'y apparaissent pas. Voici un aperçu des options les plus utiles.

SÉLECTION DE TEXTE

- **Ctrl** avec les flèches **gauche** et **droite** : déplacer le curseur mot par mot
- **Maj** avec les flèches **gauche** et **droite** : sélectionner caractère par caractère
- **Ctrl + Maj** avec les flèches **gauche** et **droite** : sélectionner par mot
- **Double clic** : sélectionner le mot
- **Triple clic** : sélectionner la ligne
- **Maj + Début** : sélectionner depuis le début de la ligne
- **Maj + Fin** : sélectionner jusqu'à la fin de la ligne
- **Ctrl + Maj + Début** : sélectionner depuis le début du texte
- **Ctrl + Maj + Fin** : sélectionner jusqu'à la fin du texte

APPARENCE DU TEXTE

La barre de contrôle de l'outil offre plusieurs options, telles que :



- Famille de police
- Taille de police
- Style gras
- Style oblique/italique
- Alignement

RACCOURCIS

- **Ctrl + B** et **Ctrl + I** appliquent les styles **gras** et *italique* au texte sélectionné.
- **Crénage** : **Alt** avec les flèches **gauche** et **droite** diminue ou augmente l'espace entre caractères à la fin ou au début de la sélection. Vous pouvez aussi utiliser **Alt + >**, **Alt + <**, **Maj + Alt + >**, or **Maj + Alt + <** pour l'espacement des lettres avec un pas plus important. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, annulez l'opération avec le menu Texte > Retirer les crénages manuels.
- Utiliser **Alt + [, Alt +]** fait pivoter les lettres avec un pas précis ; **Ctrl + [, Ctrl +]** entraîne une rotation de 90 degrés d'un coup.
- **Alt** avec les flèches **haut** et **bas** modifie la position verticale du texte sélectionné vis-à-vis de la ligne de base.

24. EFFETS « TEXTE »

La saisie de texte nécessite souvent la répétition d'un même opération. Le menu *Effets > Texte* réalise certaines d'entre elles automatiquement.

LOREM IPSUM

Dans cet exemple, un texte latin de référence, issu de Ciceron, est inséré dans un cadre de texte. Cet effet est particulièrement utile lorsqu'un texte bouche-trou est nécessaire (lors de la conception d'un site web par exemple).

Cette effet crée un texte bouche-trou « Lorem Ipsum » (du pseudo-latin). Si un cadre de texte est sélectionné, y ajoute Lorem Ipsum; sinon, un nouveau cadre de texte de la taille de la page est créé dans un nouveau calque.		
Nombre de paragraphes	<input type="text" value="3"/>	 
Phrases par paragraphe	<input type="text" value="12"/>	 
Fluctuation de la longueur des paragraphes (en phrases)	<input type="text" value="4"/>	 
Aperçu en direct	<input checked="" type="checkbox"/>	

Donec rutrum venenatis dui. Praesent aliqu lectus at magna. Mauris et pede. Maecenas consectetuer. Donec interdum vestibulum dictum quam vel neque. Vivamus nisi elit, rutrum et, tincidunt eu, enim. Sed dolor. D

Morbi turpis arcu, egestas congue, condim semper vitae, magna. Vivamus posuere, ar Vivamus posuere, ante eu tempor dictum, vulputate eget, ornare sed, dignissim sit ar cursus, leo. Vivamus quis mi. Phasellus ma amet dui vel justo gravida auctor.

REEMPLACER LE TEXTE

Remplacer le texte remplace simplement le texte saisi dans le premier champ de la boîte de dialogue par celui saisi dans la seconde.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas rhoncus rhoncus ipsum. Etiam pede nunc, vestibulum vel, rutrum et, tincidunt eu, enim. Nam nisi quam, posuere non, volutpat sed, semper vitae, magna. In tempus urna. Nullam venenatis gravida orci. Integer tempus malesuada pede. Nullam venenatis gravida orci. Suspendisse potenti. Donec ut purus. Curabitur risus urna, placerat et, luctus pulvinar, auctor vel, orci. Fusce nonummy commodo dui. **Mauris** tempor ultrices justo. Vivamus feugiat.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas rhoncus rhoncus ipsum. Etiam pede nunc, vestibulum vel, rutrum et, tincidunt eu, enim. Nam nisi quam, posuere non, volutpat sed, semper vitae, magna. In tempus urna. Nullam venenatis gravida orci. Integer tempus malesuada pede. Nullam venenatis gravida orci. Suspendisse potenti. Donec ut purus. Curabitur risus urna, placerat et, luctus pulvinar, auctor vel, orci. Fusce nonummy commodo dui. **Maurice** tempor ultrices justo. Vivamus feugiat.

CASSE DES PHRASES

Casse des phrases remplace les caractères en bas de casse par des capitales au début de chaque phrase.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **m**auris sed nulla quis nisi interdum tempor. **v**estibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae; suspendisse potenti. **a**liquam sed erat. **p**ellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. **p**raesent aliquet, neque pretium congue mattis, ipsum augue dignissim ante, ac pretium nisi lectus at magna. **n**am molestie nisi at metus. **d**onec ut purus. in leo



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **M**auris sed nulla quis nisi interdum tempor. **V**estibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae; suspendisse potenti. **A**liquam sed erat. **P**ellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. **P**raesent aliquet, neque pretium congue mattis, ipsum augue dignissim ante, ac pretium nisi lectus at magna. **N**am molestie nisi at metus. **D**onec ut purus. In

CASSE DU TITRE

Met en capitale la première lettre de chaque mot.

manuel inkscape



Manuel Inkscape

MAJUSCULE

Met en capitale toutes les lettres.

manuel inkscape



MANUEL INKSCAPE

INVERSER LA CASSE

Inverse la casse des lettres de façon à ce que toutes les capitales deviennent des minuscules et que toutes les minuscules deviennent des capitales.

MaNUel InksCApe



mAnuEL iNKScAPE

MINUSCULE

Toutes les lettres passent en minuscule.

MaNUel InksCApe



manuel inkscape

CASSE ALÉATOIRE

Bascule arbitrairement la casse de tout le texte.

Manuel Inkscape



manUeL InkScApE

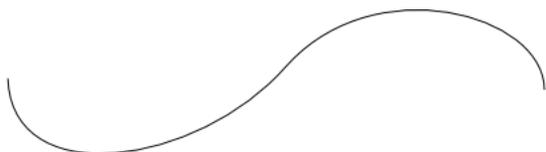
25. TEXTE ET CHEMINS

Texte et chemin peuvent être des éléments complémentaires fonctionnant de concert. De ce point de vue, certaines options du menu Texte sont très intéressantes.

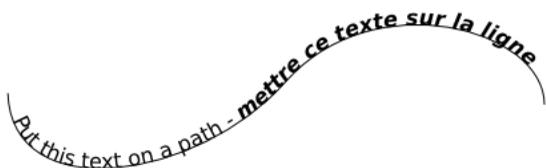
METTRE SUIVANT UN CHEMIN ET RETIRER DU CHEMIN

Inkscape supporte l'élément SVG <textPath>, autorisant ainsi le placement d'un texte sur un chemin de façon à ce qu'il suive sa forme. Le texte et le chemin restent tous les deux complètement modifiables (y compris le crénage et l'espacement des lettres dans le texte).

Pour appliquer cette fonction, sélectionnez le chemin et le texte et utiliser la commande Texte->Mettre suivant un chemin. Le texte est alors attaché au chemin et se déplace en même temps que celui-ci. Il est cependant possible de détacher le texte de son chemin, ou de le transformer sans perdre le lien. La commande Texte->Retirer du chemin convertit le texte sur le chemin en un objet texte classique.



Put this text on a path - ***mettre ce texte sur la ligne***

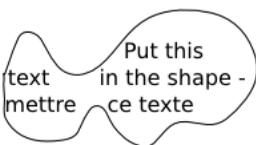
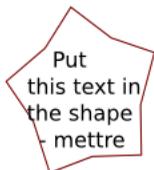


ENCADRER ET DÉSENCADRER

La commande Texte->Encadrer **Alt + W** insère le texte sélectionné dans une forme choisie. La mise en forme est effectuée automatiquement de façon à ce que le texte suive la forme aussi précisément que possible. Il est alors possible d'affiner le résultat en effectuant un ajustement manuel. Pour séparer le texte du chemin, utilisez la commande Texte->Désencadrer ou le raccourci **Maj + Alt + W**.



Put this text in the shape - **mettre ce texte dans la forme**



OPÉRATIONS SUR LES OBJETS

26. COPIER, DUPLIQUER ET CLONER

27. PAVAGE DE CLONES

28. DÉCOUPE ET MASQUES

26. COPIER, DUPLIQUER ET CLONER

INTRODUCTION

À tout moment, un artiste peut avoir besoin de dupliquer un objet. Ceci dans le but de remplir un paysage de bulles ou de brins d'herbe qui doivent tous avoir exactement la même apparence, par exemple. Ou pour créer des effets particuliers, tels qu'un miroir ou une ombre.

Pour notre plus grand bonheur, Inkscape propose plusieurs outils prévus à cet effet. Chacun d'eux présente bien sûr des avantages et des inconvénients en fonction du but de l'objet dupliqué.

Une *copie stricte* d'un objet reproduit l'objet sur l'écran et dans le code xml, et le nouvel objet est complètement indépendant de l'original. Cela signifie que les modifications de l'objet collé sont sans effet sur l'original, et vice-versa. Ce type de copie est réalisée avec les commandes **Copier** et **Dupliquer**.

Un *clone* est simplement une répétition de l'original sur l'écran et dans le code, mais dans ce cas, la plupart des modifications faites sur l'original se répercutent sur le clone. C'est le cas du remplissage et de la transparence. Quelques modifications, comme les transformations et le déplacement, peuvent être appliquées directement sur le clone, mais pour certaines d'entre elles, cela dépend du contexte. Les clones sont créés avec la commande **Cloner**.

UTILISATION

Copier

La commande **Copier** (Ctrl+C ou *Édition*>*Copier* ou encore l'icône de la barre de commande) produit une copie exacte de la sélection dans le mémoire interne d'Inkscape ; la commande *Coller* (Ctrl+V ou *Édition*>*Coller* ou l'icône de la barre de commande) pose la copie à l'emplacement du curseur. La dernière sélection copiée peut être collée autant de fois que vous le souhaitez. Le collage peut être effectué où vous voulez, sur un autre calque par exemple.

Dupliquer

La commande **Dupliquer** (Ctrl+D ou *Édition*>*Dupliquer*) vous permet d'effectuer la copie et le collage d'une sélection automatiquement en une seule commande. L'objet dupliqué est alors déposé exactement à la même position que l'objet original, et se retrouve sélectionné à la fin de l'opération.

Cloner

La commande **Cloner** (Alt+D ou *Édition*>*Cloner*>Créer un clone) autorise la création d'une copie à partir d'une sélection qui, à la différence des copies habituelles, conserve un lien avec l'original (que l'on appelle aussi *parent*). La forme, le style (remplissage, contour et transparence) et les dimensions sont liés au parent. Ainsi, la modification d'un de ces paramètres sur le parent affecte de la même manière son clone.

Vous pouvez cloner plusieurs objets en les groupant au préalable.

Un clone peut être parent d'un autre clone. Toute modification de l'original affectera alors tous les clones de la hiérarchie ainsi créée.

Le remplissage et le contour d'un clone sont identiques à celui de son parent excepté dans le cas où le parent n'a pas défini ces paramètres (bouton *Remplissage indéfini* activé dans la boîte de dialogue Remplissage et contour). Lorsque le remplissage est indéfini, il apparaît en noir pour le parent et les clones, mais ces derniers peuvent alors recevoir une valeur spécifique. Il en va de même avec le contour, à la différence que l'affichage indéfini rend le contour transparent.

Délier un clone

Délier un clone (Alt+Maj+D ou *Édition*>*Cloner*>*Délier le clone*) sépare définitivement un clone de son parent. Le clone devient alors simplement une copie du parent, mais perd tout lien. À la suite de l'opération, les modifications du parent n'affectent plus le clone délié.

Sélectionner l'original

Utilisez **Sélectionner l'original** (Maj+D ou *Édition*>*Cloner*>*Sélectionner l'original*) pour retrouver le parent du clone sélectionné. Cette commande est particulièrement pratique lorsque vous avez perdu un parent dans une multitude de clones.

27 ■ PAVAGE DE CLONES

INTRODUCTION

Cette fonctionnalité offre la possibilité d'organiser une distribution des clones de façon régulière pour couvrir un espace donné à l'aide d'une classification mathématique.

Édition>Cloner>Créer un pavage avec des clones active la fenêtre de Pavage de clone. Nous allons décrire cette fenêtre.

Tout d'abord, elle est composée de 7 onglets :

1. Symétrie.
2. Translation.
3. Dimensions.
4. Rotation.
5. Flou et opacité.
6. Couleur.
7. Calquer.

La seconde ligne vous permet de choisir le nombre de répétition du motif par ligne et par colonne ou alors en indiquant la largeur et la hauteur de la surface à paver.

La troisième ligne vous permet de conserver les dimensions de la surface à paver précédente.

Et enfin, les boutons :

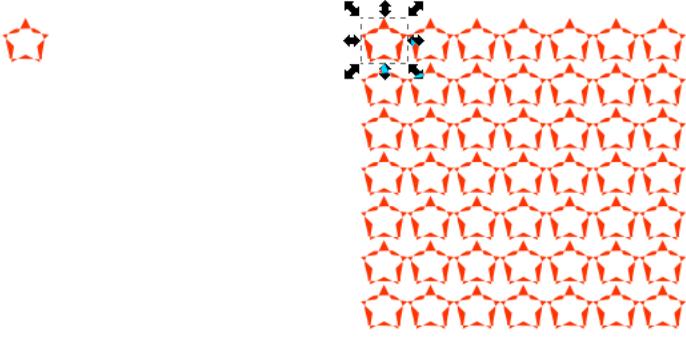
- R-à-z. Remet à zéro les données.
- Supprime. Supprime les clones.
- Éparpiller. Éparpille les clones.
- Créer. Valide les données et lance le pavage de clone.

COMMENT CELA MARCHE ?

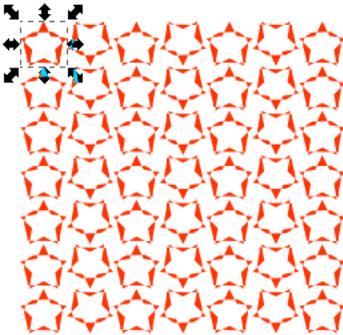
Symétrie

Ce premier onglet est celui qui détermine le type de répétition des clones, Un menu déroulant offre 17 groupes de symétries ;

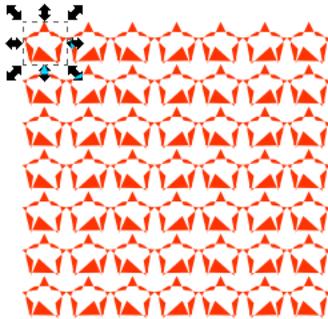
1. P1 ; translation. Cette classification mathématique déplace les clones simplement.



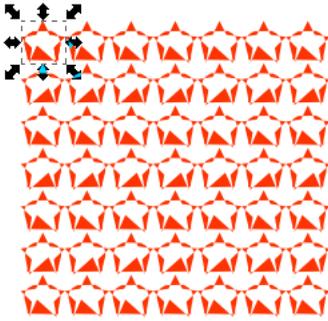
2. P2 ; rotation de 180. Elle effectue une rotation à chaque clone.



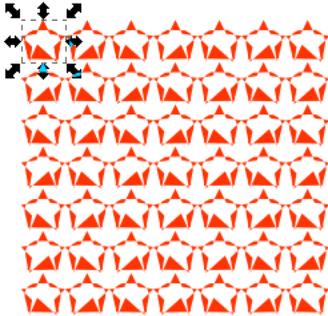
3. PM ; réflexion. Chaque clone est en miroir de l'autre.



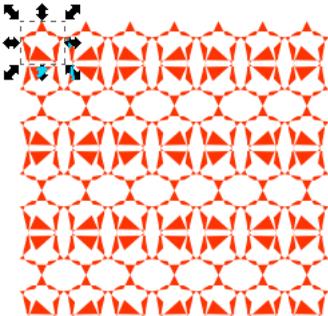
4. PG ; réflexion glissée. Réflexion d'une ligne de clones.



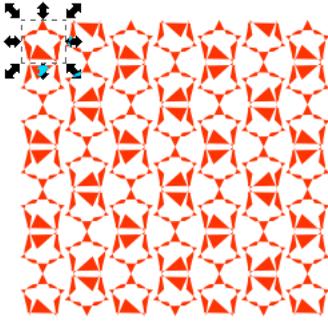
5. CM ; réflexion + réflexion glissée. Fait s'afficher en miroir les clones et ensuite les lignes.



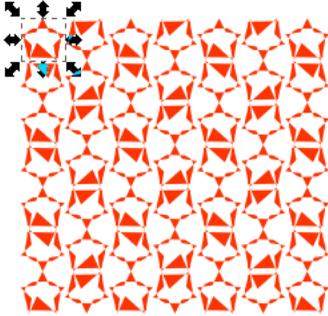
6. PMM ; réflexion + réflexion. Effectue une double réflexion des motifs.



7. PMG ; réflexion + rotation de 180. Effectue un déplacement et une rotation.



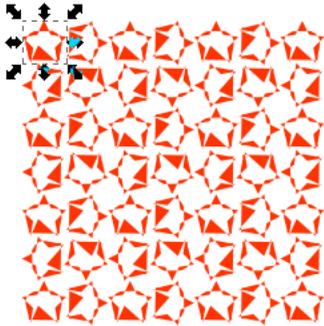
8. PGG ; réflexion glissée + rotation de 180. Effectue un déplacement en miroir ainsi qu'une rotation.



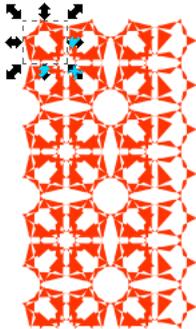
9. CMM ; réflexion + réflexion + rotation de 180. Encore une autre combinaison.



10. P4 ; rotation de 90. Pivote les clones de 90 degrés.



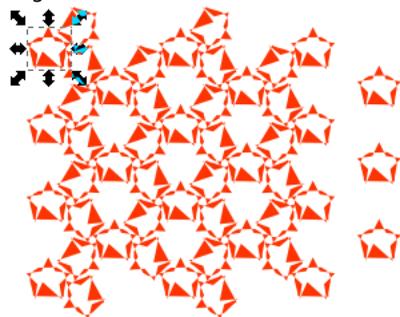
11. P4M ; rotation de 180 + réflexion à 45. Cela effectue une rotation et un déplacement.



12. P4G ; rotation de 90 + réflexion à 90. Cela effectue une rotation et un autre déplacement.



13. P3 ; rotation de 120. Les motifs effectuent une rotation de 120 degrés.



14. P31M ; réflexion + rotation de 120, dense. Effectue un déplacement et une rotation, le résultat est resseré.



15. P3M1 ; réflexion + rotation de 120, clairsemé. Effectue un déplacement et une rotation, le résultat est clairsemé. Effectue un déplacement et une rotation, le résultat est resseré.



16. P6 ; rotation de 60. Les motifs effectuent une rotation de 60 degré.



17. P6M ; réflexion + rotation de 60. Les motifs effectuent un déplacement et une rotation de 60 degré.



Translation

Symétrie	Translation	Dimensions	Rotation	Flou & opacité	Couleur	Calquer	
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> ☰ Par ligne : ☰ Par colonne : Hasard : </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> Translation X : <input type="text" value="0,0"/> % </div> <div> <input type="text" value="0,0"/> % </div> <div> <input type="text" value="0,0"/> % </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> Translation Y : <input type="text" value="0,0"/> % </div> <div> <input type="text" value="0,0"/> % </div> <div> <input type="text" value="0,0"/> % </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> Exposant : <input type="text" value="1,00"/> </div> <div> <input type="text" value="1,00"/> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> Alternier : <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> Cumulatif : <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> Exclure la taille du pavé : <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> </div> </div>						
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <input checked="" type="radio"/> Lignes, colonnes : <input type="text" value="2"/> x <input type="text" value="2"/> </div> <div> <input type="radio"/> Largeur, hauteur : <input type="text" value="50,00"/> x <input type="text" value="50,00"/> px </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Utiliser les dimensions et position enregistrées du pavage </div> <div> <input type="button" value="R-à-z"/> </div> <div> <input type="button" value="Supprimer"/> </div> <div> <input type="button" value="Éparpiller"/> </div> <div> <input type="button" value="Créer"/> </div> </div> <p>Aucune sélection.</p>							

Dans cet onglet vous déterminez la translation et le déplacement des motifs. Il est possible de déplacer les motifs sur la ligne des abscisses, des ordonnées, d'agir par ligne, par colonne ou de déterminer un hasard. Les valeurs sont à exprimer en pourcentage.

La ligne Exposant renvoie à la régularité de l'espacement entre les motifs, par ligne, par colonne et/ou au hasard. À 1, l'espace entre les motifs est constant, au-dessus, les motifs convergent, en-dessous, ils divergent.

Le bouton cumulatif permet de cumuler plusieurs options.

Le bouton Exclure la taille du pavé permet de stopper une répétition du pavé.

Dimensions

Dans cet onglet, vous déterminez la dimension des motifs. Il est possible de modifier la dimension des motifs par ligne, colonne, au hasard.

La ligne Exposant renvoie à la régularité de l'espacement entre les motifs, par ligne, par colonne et/ou au hasard. À 1, l'espace entre les motifs est constant, au-dessus, les motifs convergent, en-dessous, ils divergent.

Le bouton cumulatif permet de cumuler plusieurs options.

Le bouton Exclure la taille du pavé permet de stopper une répétition du pavé.

Rotation

Dans cet onglet vous définissez l'angle de rotation des motifs.

Flou et Opacité

Dans cet onglet vous définissez le flou des motifs ainsi que leur opacité.

Couleur

Dans cet onglet, vous définissez la couleurs des motifs. Il est possible de modifier selon leur teintes (T), la saturation (S), la luminosité (L) ainsi que d'alterner.

Pour que les motifs subissent cette modification de couleur, appliquez au préalable une couleur de remplissage et de contour indéfinie à l'original. Il devient noir. Pour modifier sa couleur de base, retournez sur l'onglet Couleur et appuyez sur le rectangle noir qui suit le texte Couleur initiale. Cela active une fenêtre de remplissage.

Calquer

Cet onglet offre la possibilité aux clones de représenter un dessin. Cochez d'abord la case Calquer depuis le dessin sous les pavés. Il faut dans un premier temps une image de fond sur lequel les clones vont s'appuyer. Les clones se placeront au-dessus. Le motif original ne doit pas contenir de couleur propre, il doit avoir une couleur indéfinie afin que les clones capturent la couleur (en mode RVB ou TSL) ou l'opacité.

Il est possible de modifier la valeur capturée en entrant un pourcentage de correction du Gamma ou de laisser le hasard faire.

Vous pouvez appliquer une valeur aux clones selon la présence, la taille, la couleur ou l'opacité des pixels situés sous les clones.

28. DÉCOUPE ET MASQUES

Todo : PNG avec transparence et refaire une image du masque plus parlant.

INTRODUCTION

La découpe, les masques et les motifs forment un ajout grandement utile au jeu d'outil de l'artiste ou du concepteur. Une propriété commune qu'ils partagent tous les trois est le concept de frontière. Les chemins de découpe et les masques bornent le contenu des objets qu'ils contiennent, tandis que les motifs ne sont visibles qu'à l'intérieur des frontières de l'objet sur lesquels ils s'appliquent (dans les trois cas en rognant la visibilité).

Ces méthodes n'effacent pas de parties de vos objets, ils indiquent simplement au moteur de rendu SVG de ne pas les afficher. Cette édition non destructrice fait en sorte qu'il soit également possible de libérer l'objet de sa zone bornée.

Travailler avec des chemins de découpe ou des masques combinés avec des objets individuels ou des groupes présente des avantages.

L'utilisation du remplissage par motifs est présentée dans un chapitre dédié.

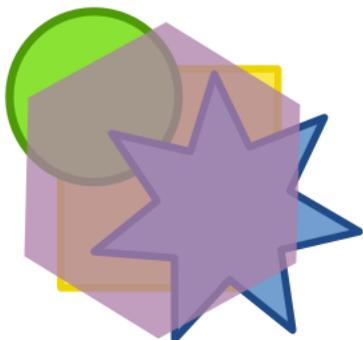
DÉCOUPE

Dans Inkscape, la fonction de découpe permet le découpage (rognage) d'un objet ou d'un groupe pour n'en rendre visible qu'une partie. Elle peut être appliquée à n'importe quel objet (y compris les groupes, calques, bitmaps...).

Pour mieux comprendre le découpage, examinons le en action. Prenez l'assortiment d'objets suivant :



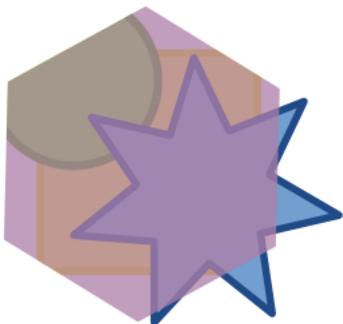
Placez maintenant un autre objet au-dessus des autres. Il sera utilisé comme objet de découpe. Notez que le niveau de profondeur de l'objet de découpe est important car le comportement par défaut d'Inkscape consiste à utiliser l'objet le plus haut pour le découpage. Notez également que le style de l'objet (remplissage, contour, opacité, etc.) n'a pas d'importance et que seule la forme de l'objet est utilisée lors du découpage.



L'étape suivante consiste à sélectionner tous les objets que vous souhaitez découper et l'objet de découpe. Dans les menus, sélectionner **Objet > Découpe > Définir**. Ce qui nous donne :

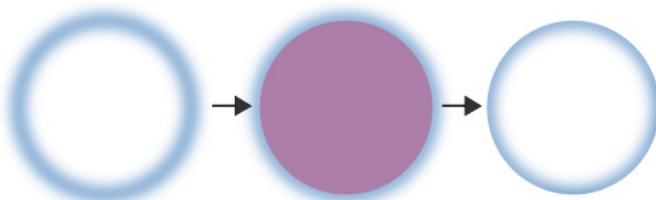


Dans la mesure où l'édition est non destructrice, il est possible de dégager les objets du découpage. Pour cela, sélectionnez l'objet que vous souhaitez dégager, et utilisez le menu **Objet > Découpe > Retirer**. Dans l'exemple suivant, l'étoile bleue a été sélectionnée et dégagée du découpage :



Ainsi l'objet de découpe violet a été restitué, et l'étoile bleue ne fait plus partie du découpage. Notez que les deux autres objets sont toujours découpés car l'opération s'est appliquée à trois objets différents. Ces découpages sont donc toujours actifs et peuvent être retirés si nécessaire. Puisque les chemins de découpe peuvent s'appliquer à n'importe quel objet, il est possible de traiter les trois objets comme un tout en les groupant, puis en appliquant la découpe au groupe.

Le découpage peut être utilisé sur n'importe quel objet, y compris ceux sur lesquels un filtre a été appliqué. L'exemple ci-dessous montre l'utilisation d'un découpage pour créer un effet de bulle sur un cercle :



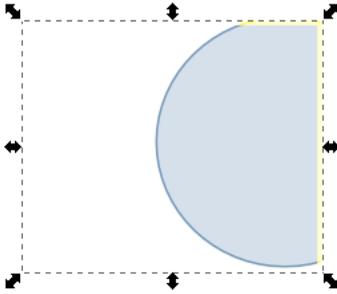
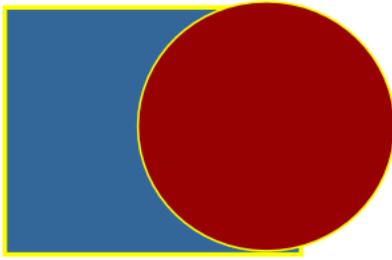
Il est également possible de découper un bitmap intégré, ou lié depuis un SVG :



MASQUER

De même que les chemins de découpe, les masques permettent le rognage apparent d'un objet ou d'un groupe d'objets. La différence est que les zones noires ou transparentes d'un masque deviennent complètement transparentes dans l'objet masqué ; les zones blanches opaques deviennent complètement opaques ; et toutes les couleurs intermédiaires sont traduites en niveaux d'opacité intermédiaires. Ce qui permet d'appliquer, par exemple, des dégradés de transparence arbitraires aux objets.

L'exemple suivant montre le masque et les objets sur lesquels il s'applique. Comme vous pouvez le remarquer, les masques offrent la possibilité de texturer les objets, de leur donner de la profondeur, et d'autres fonctionnalités que les chemins de découpe ne permettent pas :



POSITIONNER LES OBJETS

29. INTRODUCTION AU
POSITIONNEMENTINTRODUCTION AU
POSITIONNEMENT

30. ALIGNEMENT ET DISTRIBUTION

31. DISPOSER SUR UNE GRILLE

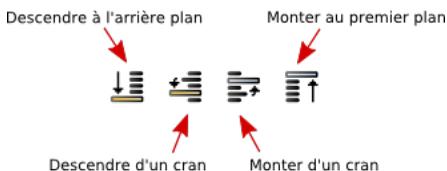
29. INTRODUCTION AU POSITIONNEMENT

INTRODUCTION AU POSITIONNEMENT

Chaque nouvel **objet** est placé à un niveau de **profondeur** supérieur. Il est impossible pour deux objets ou plus de partager le même niveau. Lorsqu'un changement de pile est nécessaire, utilisez les entrées du menu Objet ou les options de l'**outil sélecteur F1**.

Si plusieurs calques sont définis, le déplacement de l'objet dans la pile s'effectue sur le même calque.

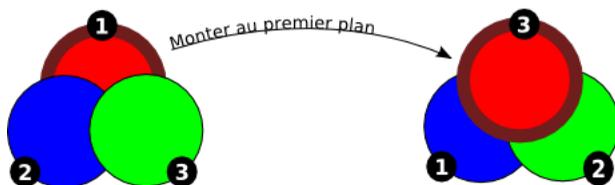
Lorsque l'**outil sélecteur F1** est activé, ses options apparaissent dans la barre de contrôles des outils.



MONTER AU PREMIER PLAN

La commande Monter au premier plan (**Début**) envoie les objets sélectionnés vers le premier plan, au dessus de tous les autres objets du dessin.

Le format **SVG** place tout nouvel objet au premier plan. Ainsi, des **formes** ou des **chemins** peuvent être masqués par ces nouveaux objets.



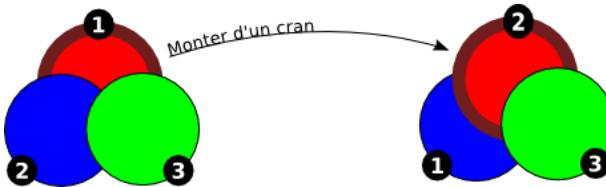
DESCENDRE À L'ARRIÈRE PLAN

La commande Descendre à l'arrière plan (**Fin**) envoie les objets sélectionnés vers l'arrière plan, au dessous de tous les autres objets du dessin.



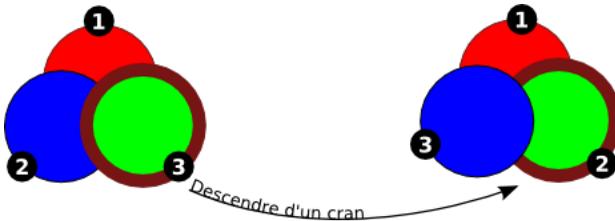
MONTER D'UN CRAN

La commande Monter d'un cran (**PageHaut**) modifie la pile des objets sélectionnés de façon à ce que leur profondeur soit d'un cran plus haute et qu'ils ne se superposent qu'à un seul autre objet.



DESCENDRE D'UN CRAN

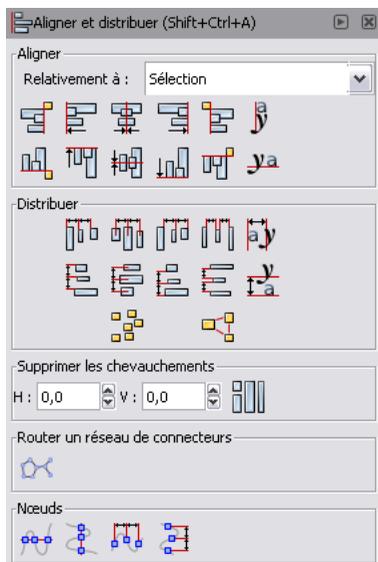
La commande Descendre d'un cran (**PageBas**) modifie la pile des objets sélectionnés de façon à ce que leur profondeur soit d'un cran plus basse et qu'ils passent en dessous d'un seul autre objet.



ND 11/04/2009. Pas très sexy, tout ça. Une petite réorganisation s'impose.

ALIGNER ET DISTRIBUER

Aligner et distribuer permet le déplacement d'une sélection de plusieurs objets dans le même axe et de les distribuer équitablement par rapport à un objet de référence (*ancree*). La boîte de dialogue Aligner et distribuer propose plusieurs façons d'appliquer ces fonctions aux sélections d'objets.



COMMENT FAIRE

La boîte de dialogue Aligner et distribuer peut être ouverte avec le raccourci clavier **Maj+Ctrl+A**, en sélectionnant *Objet > Aligner et distribuer*, ou encore en cliquant sur l'icône suivante dans la barre d'outils :



Assurez-vous que tous vos objets soient sélectionnés. L'ordre de la sélection est important et dépend de l'objet que vous souhaitez utiliser comme ancre et du paramètre *Relativement à*.

Paramètre « Relativement à »

Les objets peuvent être alignés et distribués relativement :

- au dernier ou au premier objet sélectionné ;
- au plus gros ou au plus petit objet ;
- à la page ;
- au dessin (tous les objets à l'intérieur du document) ;
- la sélection d'objets.

Aligner

Pour aligner les objets sélectionnés, cliquer sur une des icônes de la partie *aligner* de la boîte :

- Aligner les côtés droits des objets au côté gauche de l'ancre.
- Aligner les côtés gauches.
- Centrer selon un axe vertical.
- Aligner les côtés droits.
- Aligner les côtés gauches des objets au côté droit de l'ancre.
- Aligner verticalement les ancres des objets texte.
- Aligner les bas des objets avec le haut de l'ancre.
- Aligner les hauts des objets.
- Centrer selon un axe horizontal.
- Aligner les bas des objets.
- Aligner les hauts des objets avec le bas de l'ancre.
- Aligner horizontalement les ancres des objets texte.

Distribuer

- Pour distribuer les objets sélectionnés, cliquer sur une des icônes de la partie *distribuer* de la boîte :
- Distribuer des distances égales entre les côtés gauches des objets.
- Distribuer des distances égales horizontalement entre les centres des objets.
- Distribuer des distances égales entre les côtés droits des objets.
- Distribuer des distances égales horizontalement entre les objets.
- Distribuer des distances égales horizontalement entre les ancres des objets texte.
- Distribuer des distances égales entre les côtés hauts des objets.
- Distribuer des distances égales verticalement entre les centres des objets.
- Distribuer des distances égales entre les côtés bas des objets.
- Distribuer des distances égales verticalement entre les objets.
- Distribuer des distances égales verticalement entre les ancres des objets texte.
- Éparpiller aléatoirement les centres dans toutes les directions.
- Éparpiller les objets : tenter d'uniformiser les distances de bord à bord.

Supprimer les chevauchements

Vous pouvez également :

- définir l'espace horizontal minimum entre boîtes englobantes ;
- définir l'espace vertical minimum entre boîtes englobantes ;
- déplacer les objets aussi peu que possible afin que leurs boîtes englobantes ne se chevauchent pas.

Router un réseau de connecteurs

Si vous utilisez l'outil connecteur et avez besoin de distribuer les objets connectés, utilisez ce bouton pour réorganiser les connecteurs sélectionnés.

Nœuds

Quatre boutons sont proposés pour organiser les nœuds sur un chemin. Sélectionnez les nœuds avec l'outil nœud et cliquez sur une des icônes de la partie *nœuds* de la boîte :

- Aligner les nœuds sélectionnés horizontalement.
- Aligner les nœuds sélectionnés verticalement.
- Distribuer des distances égales horizontalement entre les nœuds sélectionnés.
- Distribuer des distances égales verticalement entre les nœuds sélectionnés.

31. DISPOSER SUR UNE GRILLE

□

Aperçu de la fenêtre Disposer sur une grille.

Aperçu

La fenêtre Disposer sur une grille est une façon rapide et efficace de procéder à un alignement précis de différents objets présents dans le dessin. Mais au lieu de s'aligner les uns par rapport aux autres, une grille définie dans les préférences sert de base au nouveau positionnement.

Les possibilités sont nombreuses pour une telle fonction :

- vous pouvez définir le nombre de lignes et colonnes dans la grille. Quand vous changez un des nombres, l'autre est mis à jour automatiquement basé sur le nombre total d'objets choisis.
- vous pouvez les hauteurs/largeur des lignes/colonnes égales, ou vous pouvez les faire adapter à l'objet le plus grand ou le plus petite
- vous pouvez placer l'alignement vertical et horizontal des objets dans les rangées et les colonnes également.
- vous pouvez placer l'espacement des lignes et colonnes explicitement (y compris avec des valeurs négatives), ou vous pouvez faire la compression entière de la grille ou étirer pour adapter exactement la boundingbox.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Disposer sur une grille ...

Ancien manuel. A mettre à jour. A vérifier avec la version en.

7.20 Transformations

7.20.1 Aperçu

La plupart des transformations d'objet passent par des réglages de la sorte : déplacement, mise à l'échelle, rotation ou inclinaison.

Certains de ces réglages, pour une méthode de création intuitive, peuvent être effectués directement à l'aide de la souris et de la flèche de Sélection sans avoir à saisir de paramètres chiffrés.

La fenêtre Transformations donne cependant accès à plusieurs réglages qui permettent de rendre plus précis un certain nombre d'opérations réalisables plus directement à l'aide de la souris et de saisir les côtes à prendre en compte dans des champs utilisables immédiatement par Inkscape.

Toutes les modifications possèdent une option commune nommée Appliquer à chaque objet séparément, qui permet d'appliquer les transformations à chaque objet d'un ensemble sélectionné en faisant en sorte que le centre de chacun de ces objets serve pour lui-même au lieu du centre de l'ensemble.

7.20.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Transformation
- A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-M

7.20.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

7.20.4 Infos additionnelles

FIXME

7.20.5 Lire aussi

Fenêtre Transformation/Déplacement

Fenêtre Transformation/Echelle

Fenêtre Transformation/Rotation

Fenêtre Transformation/Inclinaison

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

119 / 178

7.21 Déplacer

7.21.1 Aperçu

Le dessin à l'aide de la souris peut parfois manquer de précision.

Aussi, la fenêtre Déplacement permet de modifier l'emplacement d'un objet sélectionné. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides, réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

7.21.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Transformation
- A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Déplacer si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;

4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte lorsque le bouton Appliquer est pressé.

7.21.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

[../images/sshot.fr/position_dlg.png not found]

X permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Y permet de définir un déplacement vertical;

Déplacement relatif Lorsque l'objet est déplacé relativement, le chiffre inscrit en tant que valeur est additionné ou soustrait de

la position d'origine de l'objet. Sinon, ce chiffre sert de nouvelle position absolue. Par exemple, vous possédez un objet placé à 100, et avez noté 100 dans le champs Déplacement

Horizontal. Si la case est cochée, l'objet ira à 110, dans l'autre cas, il se positionnera à 10.

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

120 / 178

7.21.4 Infos additionnelles

FIXME

7.21.5 Lire aussi

FIXME

7.22 Dimensions

7.22.1 Aperçu

Le dialogue Dimensions autorise la modification de l'échelle d'un ou plusieurs objets à l'aide de données chiffrées.

7.22.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Transformation

- A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;

2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Echelle si celui-ci n'est pas activé;

3. Modifier un paramètre;

4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

7.22.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Largeur permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Hauteur permet de définir un déplacement vertical;

Redimensionner Proportionnellement Met à jour automatiquement les champs à la modification d'une valeur, en appliquant

la même valeur de modification partout.

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

7.22.4 Infos additionnelles

Manuel Utilisateur Inkscape
Manuel Utilisateur Inkscape

121 / 178

7.22.5 Lire aussi

FIXME

7.23 Pivoter

7.23.1 Aperçu

Le dialogue Transformations autorise la modification de l'objet de manière à ce que celui-ci soit tourné sur lui-même à l'aide de données chiffrées. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer sur une poignée de sélection pour modifier l'angle d'apparition), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

7.23.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Transformation
- A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Pivoter si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

- au changement de champ à l'intérieur de la fenêtre ;
- lorsque la touche Entrée est pressée.

7.23.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Angle permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Vertical permet de définir un déplacement vertical;

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

7.23.4 Infos additionnelles

FIXME

Manuel Utilisateur Inkscape
Manuel Utilisateur Inkscape

122 / 178

7.23.5 Lire aussi

FIXME

7.24 Incliner

7.24.1 Aperçu

Le dialogue de transformation permet l'inclinaison numérique des objets

7.24.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Transformation
- A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Incliner si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

7.24.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Les options de l'outil sont accessibles dans la boîte de dialogue options d'outils. [.../images/sshot.fr/position_dlg.png not found]

Horizontal permet de définir une inclinaison horizontale de l'objet;

Vertical permet de définir une inclinaison verticale;

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

123 / 178

7.24.4 Infos additionnelles

FIXME

7.24.5 Lire aussi

FIXME

7.25 Agencement

7.25.1 Aperçu

L'un des avantages du dessin vectoriel consiste en l'autonomisation des objets dessinés. Cette autonomisation s'exprime aussi dans le positionnement de ceux-ci. Lorsqu'il s'agit de placer un objet de manière précise, il suffit d'utiliser la fenêtre Propriétés d'objet et de spécifier la nouvelle position. En relevant, les informations, il est possible de les appliquer à d'autres objets en les recopiant dans la même fenêtre. Cependant, cette démarche peut s'avérer longue et fastidieuse s'il y a plusieurs objets à modifier. Dans ce cas, il est beaucoup plus rapide d'utiliser la fenêtre Alignement qui permet de positionner sur un même axe différents objets du dessin.

7.25.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Aligner et Distribuer
- A l'aide de la barre des commandes :
- A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-A

L'activation permet l'affichage de la fenêtre Aligner et Distribuer qui donne accès aux diverses options.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

124 / 178

7.25.3 OPTIONS D'ALIGNEMENT

Dernier Sélectionné Menu déroulant permettant de spécifier l'objet de référence de l'alignement (ci-dessous en ligne)

1. Dernier Sélectionné: Dans l'ordre de sélection des objets à l'aide de la touche Maj, le dernier qui ait été cliqué.

Dans le cas où la sélection a été effectué par un glissé de souris, le dernier sélectionné correspond à celui qui se situe au-dessus des autres soit parce qu'il a été le dernier créé, soit parce qu'il a été placé ici par un travail sur la superposition des éléments;

2. Premier Sélectionné: opposé du précédent; va correspondre au premier cliqué en cas d'une sélection par clics successifs ou au plus bas dans la pile des objets dans les autres cas;

3. Plus grand objet : Aligne l'ensemble des objets sélectionnés en prenant comme objet de référence celui qui a la longueur la plus importante en considérant cette longueur comme la différence entre le point le plus à gauche et le point le plus à droite de la forme;

4. Plus petit objet : Inverse du précédent;

5. Page : L'alignement va s'effectuer par rapport à la page, considérant cette page comme un objet dessiné

6. Dessin : L'alignement va s'effectuer par rapport aux objets cardinalement les plus extrêmes même si ceux-ci ne sont pas sélectionnés;

7. Sélection : Aligne les objets par rapports aux objets cardinalement les plus extrêmes inclus dans la sélection. La sélection est alors considéré comme un objet rectangulaire virtuel.

FIXME Enumération pour l'alignement horizontal :

1. Alignement sur la gauche à l'extérieur de l'objet de référence;

2. Alignement sur la gauche à l'intérieur de l'objet de référence;

3. Alignement horizontal sur le centre de l'objet de référence;

4. Alignement sur la droite à l'intérieur de l'objet de référence;

5. Alignement sur la droite à l'extérieur de l'objet de référence;

6. Ancrer verticalement sur la base du texte;

7. Ancrer horizontalement sur la base du texte;

FIXME Enumération pour l' alignement vertical :

1. Alignement sur le point haut à l'extérieur de l'objet de référence;

2. Alignement sur le point haut à l'intérieur de l'objet de référence;

3. Alignement vertical sur le centre de l'objet de référence;

4. Alignement sur le point bas à l'intérieur de l'objet de référence;

5. Alignement sur le point bas à l'extérieur de l'objet de référence.

7.25.4 OPTIONS DE DISTRIBUTION

Dernier Sélectionné Menu déroulant permettant de spécifier l'objet de référence de la distribution (ci-dessous en ligne)

1. Dernier Sélectionné: Dans l'ordre de sélection des objets à l'aide de la touche Majuscule, le dernier qui ait été cliqué.

Dans le cas où la sélection a été effectué par un glissé de souris, le dernier sélectionné correspond à celui qui se

situé au-dessus des autres soit parce qu'il a été le dernier créé, soit parce qu'il a été placé ici par un travail sur la superposition des éléments;

2. Premier Sélectionné: opposé du précédent; va correspondre au premier cliqué en cas d'une sélection par clics successifs ou au plus bas dans la pile des objets dans les autres cas;

3. Plus grand objet : distribue l'ensemble des objets sélectionnés en prenant comme objet de référence celui qui a la longueur la plus importante en considérant cette longueur comme la différence entre le point le plus à gauche et le point le plus à droite de la forme;

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

125 / 178

4. Plus petit objet : Inverse du précédent;

5. Page : la distribution va s'effectuer par rapport à la page, considérant cette page comme un objet dessiné;

6. Dessin : La distribution va s'effectuer par rapport aux objets cardinalement les plus extrêmes même si ceux-ci ne sont pas sélectionnés;

7. Sélection : distribue les objets par rapports aux objets cardinalement les plus extrêmes inclus dans la sélection. La sélection est alors considéré comme un objet rectangulaire virtuel.

FIXME Enumération pour la distribution horizontale :

1. Distribue les côtés gauches des objets à distances égales;

2. Distribue les centres d'objets à distances égales;

3. Distribue les côtés droits des objets à distances égales;

4. Eloignement équidistant horizontal des objets;

5. Distribue verticalement sur la base du texte;

6. Distribue horizontalement sur la base du texte;

7. Positionnement aléatoire des centres en x et y;

8. Egalisation non systématique des distances bords à bord

FIXME Enumération pour la distribution verticale :

1. Distribue les sommets des objets à distances égales;

2. Distribue verticalement les centres des objets à distances égales;

3. Distribue les bases des objets à distances égales;

4. Eloignement équidistant vertical des objets;

5. Les boutons Eparpiller choisit aléatoirement les objets dans la boundingbox. Pour réaliser les résultats les plus agréables à l'oeil, l'éparpillement peut être suivi d'un ou plusieurs ronds de regroupement.

7.25.5 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

7.25.6 Infos additionnelles

FIXME

7.25.7 Lire aussi

propriétés d'objets

alignement manuel à l'aide de positions chiffrées

alignement manuel à l'aide de repères

ORGANISER LES OBJETS

32. LES CALQUES

33. GROUPEMENT D'OBJETS

32. LES CALQUES

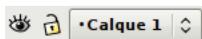
Les calques sont un type de groupe d'objet particulier dans un document SVG. Comme leur nom l'indique, ils sont semblables à des couches comportant chacune une partie de l'image, et peuvent être empilés, arrangés, ajoutés ou supprimés. Les calques peuvent également être verrouillés et rendus invisibles pour faciliter l'édition des objets présents sur d'autres calques du document.

Les calques sont particulièrement utiles lorsque vous souhaitez :

- organiser un ensemble d'objets par ordre d'empilement ;
- grouper des objets pour les rendre visibles (ou invisibles) ou les verrouiller (ou les déverrouiller) ensemble ;
- définir des calques en arrière-plan qui restent visibles mais non sélectionnables ;
- et sans doute plein d'autres choses, seulement limitées par votre imagination.

LE COMPOSANT CALQUES DE LA BARRE D'ÉTAT

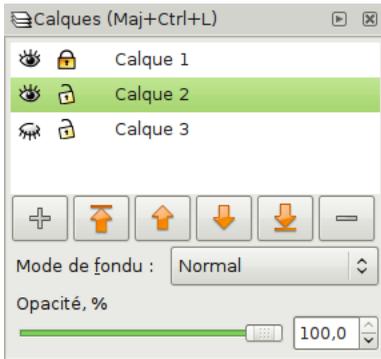
La façon la plus simple et la plus rapide pour travailler avec les calques consiste à utiliser le composant Calques disponible dans la barre d'état.



Dès lors que vous avez créé plusieurs calques sur votre dessin, vous pouvez sélectionner l'un d'eux directement à partir de la liste déroulante. Vous pouvez également cacher (ou afficher) et verrouiller (ou déverrouiller) le calque courant avec les icônes disposées sur la gauche du composant.

LA BOÎTE DE DIALOGUE CALQUES

Si le composant de la barre d'état s'avère pratique par le fait qu'il n'encombre pas l'espace de travail et qu'il reste cependant constamment présent, la boîte de dialogue Calques donne accès à un ensemble de fonctions étendues. Elle permet d'effectuer les actions essentielles telles que la modification de la visibilité ou du verrouillage (comme dans le navigateur rapide) mais aussi d'ajouter, renommer, effacer et organiser les calques, permuter leur visibilité et leur verrouillage, et définir un mode de fondu et une opacité. De plus, la structure en arbre de l'affichage des calques permet de n'afficher que les sous-calques nécessaires, ce qui offre une nette amélioration de productivité.



MODE DE FONDU ET OPACITÉ

Vous pouvez appliquer un mode de fondu aux calques pour définir comment les objets d'un calque, ou plus précisément leurs couleurs, sont mélangés avec ceux des autres calques (les objets placés sur un même calque ne sont pour leur part pas fondus entre eux). Les modes disponibles sont classiques : produit, superposition, obscurcir et éclaircir.

L'opacité s'applique, pour un calque donnée, de la même manière que les modes de fondu. Tous les objets d'un calque voient leur opacité définie comme s'il s'agissait d'un objet unique et laissent passer les objets des calques inférieurs d'autant plus que l'opacité est faible.

UTILISER LES CALQUES

Pour ouvrir la boîte de dialogue Calques, composez la combinaison Maj + Ctrl + L ou sélectionnez le menu Calque>Calques...

Ajouter un calque

Les nouveaux documents créés avec Inkscape en utilisant le modèle par défaut possèdent au moins un calque. Pour ajouter un nouveau calque, à partir du calque courant :

- lancez la commande Calque>Ajouter un calque... dans la barre de menu ;
- cliquez sur le bouton *Créer un nouveau calque* (en forme de +) dans la boîte de dialogue Calques ;
- cliquez-droit sur le nom d'un calque dans la liste de la boîte de dialogue Calques, puis sélectionnez l'entrée *Ajouter un calque...* dans le menu contextuel.

Dans tous les cas, une boîte de dialogue vous permet de choisir le nom et le positionnement du nouveau calque par rapport au calque courant. Trois positions sont disponibles :

- au-dessus le calque actif ;
- au-dessous le calque actif ;
- comme sous-calque du calque actif.

Avec ce dernier cas, le calque ajouté est positionné dans la liste sous le calque courant, décalé sur la droite. Tous les sous-calques d'un calque peuvent être affichés ou masqués à l'aide du symbole + disposé sur la gauche du calque supérieur.

Si le champ d'attribution de nom n'est pas rempli par l'utilisateur un nom par défaut est attribué par Inkscape.

Note : bien qu'il soit possible d'utiliser le même nom pour plusieurs calques (dans la mesure où chacun reçoit automatiquement un identifiant interne différent), ce n'est pas conforme au standard SVG. À l'usage, il paraît évident que chaque calque doit posséder un nom différent.

Renommer un calque

Vous pouvez, pour éviter les confusions ou les doublons tout en améliorant la lisibilité du document, leur assigner un intitulé en lien direct avec leur utilisation (fond, texte ou avant-plan par exemple). Plusieurs méthodes peuvent être utilisées :

- lancez la commande Calque>Renommer le calque... dans la barre de menu ;
- sélectionnez le calque dans la liste de la boîte de dialogue Calques, puis cliquez sur son intitulé pour le renommer directement dans la liste ;
- cliquez-droit sur le nom du calque dans la liste de la boîte de dialogue Calques, puis sélectionnez l'entrée Renommer le calque... dans le menu contextuel.

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.10) ----

Selecting Layers

To select a layer (in order to make it active), simply **click** on the layer once in the *Layers* dialog or select it from the layers widget on the status bar.

Moving a Selection Between Layers

To move the current selection to the previous or next layer press **Shift+PgUp** or **Shift+PgDn** .

Moving Layers

To raise a layer one level press **Shift+Ctrl+PgUp** or click the "raise the current layer" arrow in the *Layers* dialog.

layers_buttons_up

To lower a layer one level press **Ctrl** or click the "lower the current layer" arrow in the *Layers*

layers_buttons_dn

To raise a layer to the top press **Shift+Ctrl+Home** or click the "raise the current layer to the top" arrow in the *Layers* dialog.

layers_buttons_top

To lower a layer to the bottom press **Shift+Ctrl+End** or click the "lower the current layer to the bottom" arrow in the *Layers* dialog.

layers_buttons_bottom

Deleting Layers

To delete a layer, it must be selected. Click the "delete the current layer" button in the *Layers* dialog.

layers_buttons_delete

Locking Layers

To lock or unlock layers, click on the lock icon to the left of the layer name in the *Layers* dialog or the status bar. The icon changes to reflect the current edit-lock status.

layers_hide_lock

Hiding Layers

To make a layer invisible or visible, click on the eye icon to the left of the layer name in the *Layers* dialog or the status bar. The icon changes to reflect the current visibility status.

Blend Mode

To change the blend mode, click on the blend mode dropdown in the *Layers* dialog and select a new mode.

layers_blend_mode

Opacity

To change the opacity of a layer, move the opacity slider in the *Layers* dialog to the right or left.

layers_opacity

---- Version originale du manuel DocBook, pour compléter ----

6.2.3 Verrouiller les calques

Pour éviter de manipuler un objet par erreur ou pour se passer temporairement d'un objet gênant pour sélectionner un autre objet qui serait placé en-dessous, utilisez le verrouillage de calque. Une fois le calque verrouillant, aucun des éléments qui y sont dessinés ne peuvent être sélectionnés ou modifiés.

6.2.4 Visibilité des calques

Lorsque qu'un calque est placé au-dessus d'un autre, il peut arrivé qu'il soit gênant pour travailler sur celui qui est en-dessous. Ou encore si vous souhaitez faire des tests de variantes sur un objet, vous pouvez avoir envie de cacher temporairement un objet. En positionnant ces objets sur des calques ou sous-calques différents, vous pouvez aisément les cacher en cliquant sur la case correspondant au calque et sa colonne visibilité. Cela évite de définir d'aller définir une visibilité propre à l'objet dans la fenêtre transitoire Propriété de l'élément.

6.3.5 Infos additionnelles

Un même nom peut être attribué à plusieurs calques. Cela n'a rien d'étonnant puisque dans la norme SVG, seul l'ID a besoin d'être unique. Il convient simplement. A l'usage, il paraît évident que chaque calque doit posséder un nom différent.

Si le champ d'attribution de nom n'est pas rempli par l'utilisateur un nom par défaut est attribué par Inkscape.

6.5 Aller au calque ...

Icône de la fonction Aller au calque ...

6.5.1 Aperçu

Depuis la version 0.44 d'Inkscape la commande Aller à a été supprimer de l'interface pour laisser la place à une manipulation plus intuitive passant par la fenêtre Calques. Pour aller sur un calque il suffit de cliquer sur son nom dans la fenêtre calque.

6.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Calque/Aller au calque Suivant ou Calque/Aller au calque Précédent

- FIXME

- A l'aide du raccourci clavier :

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. FIXME

2. FIXME

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

93 / 178

6.5.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

6.5.4 Infos additionnelles

FIXME

6.5.5 Lire aussi

FIXME

6.6 Déplacer dans un calque

Icône de la fonction Déplacer dans le calque précédent

et Déplacer dans le calque suivant

6.6.1 Aperçu

Une fois qu'un objet est créé, il est nécessairement placé sur un calque. Si l'image possède plusieurs calque, le dessinateur devrait sélectionner au préalable le calque sur lequel le futur objet doit être inséré. En cas d'oubli, il est toujours possible de copier et de coller l'objet sur un autre calque ou encore d'utiliser les commandes de déplacement d'objets entre calques.

6.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Calque/Déplacer dans le calque précédent et Calque/Déplacer dans le calque suivant

- FIXME

- A l'aide du raccourci clavier : Shift-PgUp ou Shift-PgDn

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. FIXME

2. FIXME

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

94 / 178

6.6.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

6.6.4 Infos additionnelles

FIXME

6.6.5 Lire aussi

FIXME

6.7 Modifier la superposition des calques

FIXME

6.7.1 Aperçu

L'ordre de superposition des calques est prioritaire sur l'ordre de superposition des objets eux-mêmes. Aussi il peut-être intéressant d'utiliser les calques pour mieux contrôler la disposition verticale. Inkscape offre plusieurs commandes pour modifier l'ordre de superposition des calques, entraînant avec eux les objets qu'ils contiennent. Ces commandes sont accessibles dans le menu Calques ou dans les icônes fléchées en bas de la fenêtre Calques.

6.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Calque/Monter le calque

- A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques :

[../images/icons/layer_up.png not found]

- A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-PgUp

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. FIXME

2. FIXME

Ed. Manuel

Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

95 / 178

6.7.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Calque/Descendre le calque

- A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques :

[../images/icons/layer_down.png not found]

- A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-PgDn

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. FIXME

2. FIXME

6.7.4 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Calque/Calque au premier-plan

- A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques :

[../images/icons/layer_top.png not found]

- A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-Home

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. FIXME

2. FIXME

6.7.5 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Calque/Calque à l'arrière-plan
- A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques : :
[../images/icons/layer_bottom.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-End

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. FIXME
2. FIXME

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

96 / 178

6.8 Supprimer le calque courant

Icône de la fonction Supprimer le calque

6.8.1 Aperçu

La suppression de calque est une étape simple qui consiste à supprimer l'élément correspondant ainsi que tout son contenu, objets et sous-calques.

6.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Calque/Supprimer le calque
- A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques : :
[../images/icons/layer_delete.png not found]

- A l'aide du raccourci clavier : -

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. FIXME
2. FIXME

6.8.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

6.8.4 Infos additionnelles

FIXME

6.8.5 Lire aussi

FIXME

Inkscape: Grouping

Méthode

Compléter en faisant un mélange du meilleur entre la version originale et la nouvelle version anglaise. Supprimer en dessous lorsque la partie est complétée en dessus.

---- À traduire (version originale : 1.7) ----

GROUPEMENT D'OBJETS

Parfois, plusieurs **objets** doivent être manipulés ensemble dans un **groupe** plutôt que séparément. Par exemple, si vous voulez que plusieurs objets gardent la même position les uns par rapport aux autres mais souhaitez néanmoins pouvoir les prendre et les déplacer sur le **canevas** rapidement et facilement. Vous pourriez aussi vouloir ajuster un paramètre pour plusieurs objets en même temps, comme la **couleur de remplissage** ou l'**opacité**.

Un groupe est traité comme un *seul* objet, et pour la plupart des opérations, il peut être manipulé comme tel. Par exemple, les groupes peuvent être « empilés », ce qui signifie que vous pouvez créer des groupes faits de groupes ou des groupes d'autres objets (cela peut être utile, mais peut également rendre les choses très confuses si cela devient compliqué).

Les groupes ne peuvent pas, cependant, être créés entre les groupes ; c'est-à-dire que vous ne pouvez pas sélectionner deux objets issus de deux groupes différents et créer un nouveau groupe sans détruire ou modifier les groupes originels.

HOW TO USE

Creating and Releasing Groups

Groups are created by selecting multiple objects and pressing **Ctrl+G** or clicking the *Group* button on the Commands Bar.



Groups are release by selecting the group and pressing **Shift+Ctrl+G** or clicking the *Ungroup* button on the Commands Bar.



Working with Objects in a Group

Individual objects within a group can be manipulated as normal by "entering" the group.

To enter a group, **double-click** the group. You may then select any object in the group individually to work with it.

Selecting Objects within a Group (from outside the

group)

Objects may be selected from within groups for manipulation without entering or releasing the groups. This is very useful if you need to quickly change only one member of a group, yet leave the group intact.

To select an object within a group without entering that group, press **Ctrl** and **left-click** the object.

To select multiple objects within groups (they can exist withing various groups), press **Shft+Ctrl** and **left-click** the objects.

Adding Objects to a Group

In order to add objects to a group, you can use several methods, each having its own benefits and drawbacks:

1. Select the group, ungroup, add the object to the selection, then regroup.
2. Enter the group and draw a new object.
3. Copy or cut the object from the canvas, enter the group, paste the object.

---- Version originale du manuel DocBook, pour compléter ----

7.6 Grouper

Aperçu de l'icône "Grouper" telle qu'accessible dans la boîte à outil .

7.6.1 Aperçu

L'outil "Grouper" permet de rassembler une sélection d'objets de manière à ce que ces objets ne soient plus manipulés séparément, mais simultanément.

7.6.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Grouper
- Barre des commandes [../images/icons/selection_group.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-g

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

103 / 178

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Créer deux ou plusieurs objets superposés ou non;
2. Vérifier que les objets sont bien sélectionnés; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection en le glissant au-dessus des objets ou en utilisant la touche majuscule pour les sélectionner un à un;
3. Cliquez ensuite sur le bouton représentant la commande Grouper dans la boîte à outils [../images/icons/selection_group.png not found] ;

7.6.3 Options

- FIXME
- FIXME

7.6.4 Infos additionnelles

Les objets appartenant à un groupe sont manipulés simultanément. En cas de mise à l'échelle du groupe tous les objets sont modifiés de manière à équivalente.

7.6.5 Lire aussi

FIXME

7.7 Dégroupier

Aperçu de l'icône "Dégroupier" telle qu'accessible dans la barre des commandes .

7.7.1 Aperçu

La commande "Dégroupier" permet de séparer une sélection d'objets groupés de manière à ce que ces objets puissent être manipulés séparément.

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

104 / 178

7.7.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : O/Dégroupier
- A l'aide de la barre des commandes : [../images/icons/selection_ungroup.png not found]

- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-u

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Vérifier que le groupe d'objets est bien sélectionné; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection

;

2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant la commande "Dégrouper" dans la barre des commandes [../images/icons/selection_ungroup.png not found] ;

7.7.3 Options

-
-

7.7.4 Infos additionnelles

Les objets dégroupés conservent toutes les modifications que le groupe a pu subir.

7.7.5 Lire aussi

7.8 Découpe : Définir

FIXME

7.8.1 Aperçu

L'opération Définir une découpe permet de .
aperçu des possibilités

Ed.

Manuel Utilisateur Inkscape

Manuel Utilisateur Inkscape

105 / 178

7.8.2 Aperçu

Le masque clip, aussi nommé Découpe en langage Inkscape ou tracé de rognage selon l'expression du W3C, permet d'utiliser tout chemin du dessin et par extension toute forme comme zone de visibilité d'une autre forme. L'effet visuel rendu est proche de l'opération booléenne Intersection mais a l'avantage ne n'avoir aucune opération destructive sur la forme et d'être inversable à tout moment à l'aide du menu Objet/Clip/Release . Le rendu de l'opération est similaire à l'effet d'un masque 1-bit utilisant la silhouette de l'objet supérieur, à l'exclusion de ses propriétés de remplissage et de contour, comme base du rognage.

7.8.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Clip/Définir (s)

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessinez un premier objet sur la page.
2. Dessinez un second objet se superposant plus ou moins au premier
3. Sélectionnez les deux objets à l'aide du sélecteur F1
4. Choisissez Objet/Clip/Définir (s) pour activer le masque. Le premier objet dessiné ne doit être visible que dans la zone définie par la forme du second objet.

7.8.4 Options

FIXME

7.8.5 Infos additionnelles

Lors d'utilisation d'objets existants, c'est l'objet le plus haut dans l'ordre de superposition qui est utilisé comme masque.

L'objet masqué reste modifiable, le masque ne l'est en revanche plus une fois appliqué.

Afin de mieux de distinguer parmi les deux formes de masquage disponibles (rognage ou masquage), le type est rendu dans la barre d'état lors de la sélection de l'objet.

7.8.6 Lire aussi

- Masque
- Opérations booléennes

EFFETS DE CHEMIN EN DIRECT

- 34. EFFETS DE CHEMINS
DYNAMIQUES**
- 35. MOTIF SELON UN CHEMIN**
- 36. RELIER LES SOUS-CHEMINS**

34. EFFETS DE CHEMINS

DYNAMIQUESEFFETS DE CHEMIN DYNAMIQUES

Les **effets de chemin dynamiques** (à ne pas confondre avec les **effets d'extension** ou les **filtres SVG**) sont de nouvelles façon de **modifier le chemin et la forme des objets de manière non destructrice**. Les effets de chemin affectent les données du chemin d'un objet, mais pas son **style**. Le chemin original est préservé et peut être édité directement sur le **canevas**, et l'effet de chemin qui lui est appliqué sera mis à jour dynamiquement.

Dans la version 0.46, plusieurs effets de chemin analogues aux effets d'extension correspondants (tels que !!Path along Path!! et Motif suivant un chemin qui remplace l'extension du même nom) ont été inclus. Le principal avantage des effets de chemin est qu'ils sont, vraiment, dynamiques : vous pouvez toujours éditer le chemin original et l'effet sera mis à jour en temps réel (contrairement aux effets d'extension qui étaient des transformations à sens unique et qui ne s'appliquaient qu'au moment de leur lancement).

Traduction de Path along Path (pas trouvé dans mon interface...)

DÉTAIL DE L'OPÉRATION

Le schéma suivant essaie d'expliquer comment fonctionnent les effets de chemin dynamiques (ECD).

```
style d'origine -----> style affiché
chemin d'origine --> ECD --> chemin affiché
                    |
                    ^
                paramètres
```

Le style et le chemin d'origine sont issus du chemin sur lequel s'applique l'effet. Le style et le chemin affichés représentent ce qui est visible sur l'écran. Il est très important de noter que **le style affiché est le même que le style d'origine**.

Les paramètres peuvent être des chemins, nombres, points, du texte, et en principe n'importe quel type d'objet.

APPLIQUER LES EFFETS

Les effets de chemin s'appliquent à partir de la boîte de dialogue Effets de chemin, qui peut être ouverte via le menu Chemin ou avec le raccourci **Ctrl+Maj+7**. Cette boîte de dialogue est également utilisée pour contrôler les paramètres de l'effet et pour supprimer les effets.

Lorsqu'un chemin ayant un effet de chemin appliqué est sélectionné, la description dans la **barre d'état et d'information** affiche le détail de l'effet. Par exemple : « **Chemin (4 nœuds, effet de chemin)** ».

Il existe une commande spéciale Coller l'effet de chemin (raccourci **Ctrl+7**) qui peut être utilisé pour coller les effets d'un chemin vers un autre.

ÉDITER LES PARAMÈTRES D'EFFET

Le chemin d'origine peut être édité en passant à l'outil **nœud F2**. Il est alors matérialisé par un chemin d'aide de couleur rouge. Les opérations classiques de chemin, comme **simplifier**, continuent de fonctionner.

Certains des paramètres associés à ces effets peuvent être édités sur la zone de travail. Les paramètres de chemin, par exemple, peuvent être modifiés directement par action sur les nœuds, en utilisant le bouton **Éditer sur la zone de travail** dans la boîte de dialogue Effets de chemin. Utilisez la touche **7** pour parcourir les différents paramètres modifiables sur le canevas. De cette façon, vous pouvez éditer les paramètres en gardant la boîte de dialogue Effets de chemin fermée. La barre d'état affiche le nom du paramètre en cours d'édition.

EFFETS DISPONIBLES

Les effets de chemin dynamiques disponibles sont les suivants :

- Courber le chemin.
- Motif suivant un chemin.
- Engrenages.
- Relier les sous-chemins.

CRÉATION DE NOUVEAUX EFFETS

Un des buts du projet **Summer of Code** était de simplifier la création de nouveaux effets. Il existe une structure qui simplifie grandement la réalisation d'effets ; très peu de code est nécessaire pour greffer l'effet dans Inkscape. Cela libère un temps précieux pour l'implémentation effective de l'effet. La page wiki <http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/MakingLivePathEffects> explique comment commencer votre propre effet !

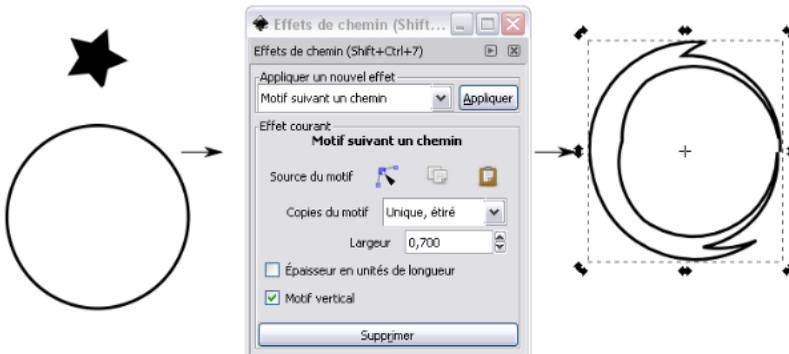
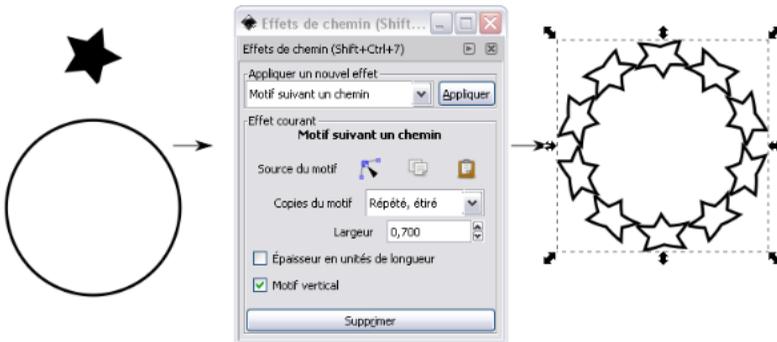
Je sais que la version anglaise ne contient que cela, mais je trouve cela très insuffisant. J'adore cette fonctionnalité dans Inkscape, je m'en sers quasi à chaque fois. Il y a bien plus à dire. Donc je met ce chapitre en "incomplete".

MOTIF SUIVANT UN CHEMIN

L'effet **Motif suivant un chemin** permet de courber un chemin le long d'un autre chemin. Lorsque cet effet est appliqué au chemin A (appelé *squelette*), il utilise un second chemin B (appelé *motif*) comme paramètre. Le chemin B est alors courbé suivant le chemin A. Le chemin A peut être modifié directement sur la zone de travail, avec l'outil nœud, et le résultat est mis à jour dynamiquement. Cet effet est tout à fait équivalent aux fonctionnalités « pinceau vectoriel » ou « squelettes de contours » dans d'autres éditeurs vectoriels.

Vérifier la traduction de *vector brushes* et de *skeletal strokes* dans les logiciels en question.

Il est possible, dans le panneau de contrôle de la boîte de dialogue Effets de chemin, de choisir combien de copies du motif sont attachées (soit **simple**, soit **répété**) et si le motif doit être **étiré** pour remplir le chemin du squelette. Vous pouvez également choisir le motif à appliquer au squelette [soit directement ou] en le copiant depuis le presse-papiers (pour cela, sélectionnez et copiez le motif vers le presse-papiers, puis sélectionnez le squelette, appliquez l'effet Motif suivant le chemin et collez le motif). Le paramètre **Largeur** permet la modification de la largeur du motif appliqué au chemin.



36. RELIER LES SOUS-CHEMINS

À bien relier avec l'original. Trop de termes dont la traduction ne semble pas évidente...

L'effet **Relier les sous-chemin** connecte les points issus de deux sous-chemins à l'intérieur d'un chemin avec une ligne droite ou un segment courbe, comme, par exemple, des coutures. Cet effet ressemble beaucoup aux lignes d'effet d'Expression 3. Il est également fait référence au *String Art* pour parler du résultat obtenu. Quelques exemples de *String Art* sont visibles sur le site http://members.shaw.ca/jillbritton/string_art/jbstringart.htm.

La **forme** des **chemins de connexion** peut être contrôlée par les paramètres de **chemin de contour**. Une utilisation possible est le dessin de chemins de connexion en forme de cheveux avec des pointes fines. Les autres contrôles sont le nombre de chemins, la variation d'espace entre les chemins connecteurs (**variance**) ainsi que la possibilité pour les points de départ et de fin de la couture d'adhérer aux sous-chemins d'origine ou d'**errer aléatoirement** autour d'eux. Pour terminer, l'épaisseur du chemin de contour peut être modifiée.

Notez que cet effet peu seulement est appliqué à un chemin contenant deux sous-chemins, d'où sa dénomination. Utilisez le menu Chemin > Combiner pour créer un tel chemin à partir de deux chemins séparés.

Fichier d'exemple : live-path-effects-curvestitch.svg

LES FILTRES SVG

**37. INTRODUCTION AUX EFFETS DE
FILTRE SVG**

38. LES FILTRES SVG PRÉDÉFINIS

39. EFFETS DE RENDU

40. GÉNÉRER UN MODÈLE

37. INTRODUCTION AUX EFFETS DE FILTRE SVG

Traduction de sharpening et de Edge detection, feathered mask.
Traduction de spectator dans le contexte éclairage diffus ou spéculaire. Source image (traduction de l'interface), dans les entrées de filtres, semblerait mieux traduit par Image source, mais laissé tel quel pour coller à l'interface. D'autre part, où sont les exemples svg? Pas le courage de faire la copie d'écran en français...

QUELQUES BASES

Les filtres SVG sont différents, par exemple, des filtres GIMP dans la mesure où ce qui est considéré comme filtre dans GIMP est en SVG une primitive de filtre. Et un filtre en SVG peut contenir plusieurs primitives. Un filtre SVG qui, par exemple, créer un effet de feu est composé des primitives *Turbulence*, *Matrice de couleurs* et *Flou gaussien*. Les filtres SVG sont également non destructifs par nature et peuvent être appliqués aussi bien aux objets vectoriels qu'aux bitmaps dans un document SVG.

Il faut bien garder en tête que les filtres SVG manipulent toujours une représentation bitmap des graphiques vectoriels. Un filtre fait soit un instantané temporaire de toutes les données en dessous de lui ou réapplique immédiatement les modifications sur la représentation bitmap sous-jacente d'une image lors des changements.

PRIMITIVES DE FILTRE

Inkscape supporte les primitives de filtre SVG suivantes :

- La primitive de filtre **Fondre** (feBlend) nous offre des modes de fondu d'image, comme dans de nombreux autres logiciels de manipulation d'image. Ces modes sont : produit, superposition, obscurcir et éclaircir. Une mise en garde est cependant nécessaire : en effectuant un fondu d'un objet sur un arrière-plan semi-transparent, l'arrière-plan sera accumulé deux fois, ce qui aura pour résultat des objets plus épais sous la boîte englobante de l'objet fondu. Cette limitation est due à la version actuelle du format SVG et non pas à un défaut dans Inkscape.
- La primitive de filtre **Matrice de couleurs** (feColorMatrix) applique une transformation matricielle à la couleur de chaque pixel affiché. Cela permet des effets d'affichage en niveaux de gris et de modification de saturation ou de teinte.
- La primitive de filtre **Composite** (feComposite) combine deux images en utilisant un des [modes de fondu Porter-Duff](#) (décrit dans l'article *Compositing Digital Images* de T. Porter et T. Duff, publié lors des SIGGRAPH '84 Conference Proceedings, Association for Computing Machinery, Volume 18, numéro 3, juillet 1984) ou le mode arithmétique décrit dans le standard SVG. Le mode de fondu Porter-Duff est essentiellement une opération logique entre les images. Le mode xor (ou exclusif), par exemple, montre les zones où se trouve seulement un des objets, mais pas celles où les deux objets sont présents. Le mode arithmétique vous laisse spécifier les coefficients k1 à k4 pour l'équation de fondu suivante : (couleur obtenue) = k1 * (première couleur sélectionnée) * (deuxième couleur sélectionnée) + k2 * (première couleur sélectionnée) + k3 * (deuxième couleur sélectionnée) + k4.
- La primitive de filtre **Matrice de convolution** (feConvolveMatrix) vous permet de spécifier un [produit de convolution](#) à appliquer à l'image. Les effets courants utilisant cette primitive sont flou, renforcer la netteté, relief et détection de bord. Le site www.gamedev.net/reference/programming/features/imageproc/page2.asp propose une plutôt bonne explication et quelques exemples de matrices. Notez que si un flou gaussien peut être créé à partir de cette primitive, la primitive flou gaussien dédiée est plus rapide et indépendante de la résolution.
- Les primitives d'effet **Éclairage diffus** (feDiffuseLighting) et **Éclairage spéculaire** (feSpecularLighting) créent des cartes d'éclairage pour les objets / images sélectionnés. SVG n'a pas de concept de troisième dimension, et ces filtres utilisent le canal alpha pour l'image sélectionnée comme carte de hauteur : plus un point de l'image sélectionnée est opaque, plus il est considéré comme étant le plus proche spectateur. Un exemple est disponible dans le dossier partagé : /examples/lighting_effects.svg.
- La primitive de filtre **Carte de substitution** (feDisplacementMap) déplace les pixels dans la première sélection en utilisant la seconde sélection comme carte de substitution, qui montre de quelle distance le pixel doit venir. Les effets tourbillon et aspirer en sont des exemples classiques qui peuvent être trouvés dans la plupart des logiciels de manipulation d'image et même dans certains économiseurs d'écran, où ce

type d'effet se déplace autour de l'écran, tordant l'écran placé en dessous.

- La primitive d'effet **Remplissage** (feFlood) remplit une zone avec une couleur et une opacité donnée. Il peut être utilisé comme outil auxiliaire, généralement en combinaison avec d'autres primitives de filtre, dans le but de simplifier certaines opérations de manipulation de couleur.
- La primitive de filtre **Flou gaussien** (feGaussianBlur) permet un flou naturel sur n'importe quel objet Inkscape : chemins, formes, groupes, textes ou images. Le flou gaussien permet un grande variété d'effets photo-réalistes : éclairage et ombre taillés arbitrairement, perspective, ombres portées, éblouissement, etc. Les objets rendus flous peuvent également servir de masque pour d'autres objets pour réaliser l'effet masque à la brosse [feathered mask ???].
- La primitive de filtre **Image** (feImage) permet l'utilisation d'images externes dans la séquence de filtrage. Il est possible, par exemple, d'utiliser une image externe pour la primitive Carte de substitution, ou comme carte de hauteur pour les effets d'éclairage. Notez que si le standard SVG permet l'utilisation d'une autre partie du fichier SVG comme primitive de filtre, son implantation actuelle dans Inkscape n'accepte que les images externes.
- La primitive de filtre **Fusionner** (feMerge) permet de mixer plusieurs images temporaires dans la primitive de filtre en une seule image. Il utilise pour cela une composition alpha normale. Cette technique est équivalente à l'utilisation de plusieurs primitives Fondre en mode *normal*, de plusieurs primitives Composite en mode *superposition*.
- La primitive de filtre **Morphologie** (feMorphology) fournit les effets Éroder et Dilater, que l'on trouve habituellement dans les logiciels de manipulation d'image. Avec Éroder, les zones plus sombres et plus transparentes se diffusent vers les zones plus claires et plus opaques, tandis qu'avec Dilater, l'inverse se produit. Pour les objets comportant une seule couleur, cela signifie que globalement, Éroder rend l'objet plus fin et Dilater le rend plus épais.
- La primitive de filtre **Offset** (feOffset) décale l'image d'une quantité définie par l'utilisateur. Cela est utile, par exemple, pour les ombres portées, où l'ombre est dans une position légèrement différente par rapport à l'objet.
- La primitive de filtre **Turbulence** (feTurbulence) génère du [bruit de Perlin](#). Ce type de bruit est utile pour simuler plusieurs effets naturels tels que les nuages, le feu et la fumée, et dans la génération de textures complexes telles que le marbre ou le granit.

INTERFACE DE FILTRE

Différentes parties de la boîte de dialogue

La création et la modification des effets de filtre sont disponible dans la boîte de dialogue Objet>Effets de filtre....

filter_effets_ui_en

La liste à gauche de la boîte de dialogue montre tous les filtres actuellement dans le document.

Organiser les filtres

- Les nouveaux filtres peuvent être ajoutés avec le bouton **Ajouter** sous la liste.
- Cliquer droit sur un filtre permet, en utilisant le menu pop-up, la duplication ou la suppression d'un filtre.
- Double cliquer sur un filtre l'applique à la sélection d'objets.
- Un point noir est placé à côté de chaque filtre appliqué à l'objet sélectionné. Si plus d'un filtre est utilisé par les objets sélectionnés, un point vide est utilisé à la place

Les deux derniers points ne semblent pas s'appliquer à la version 0.46...

Organiser les primitives de filtre

La seconde liste, à droite dans la boîte de dialogue, montre les **primitives de filtre** qui sont contenues dans le filtre en cours de sélection.

- De nouvelles primitives peuvent être ajoutées en sélectionnant le type de primitive dans la liste déroulante sous la liste, puis en utilisant le bouton **Ajouter**.
- Cliquer droit sur une primitive ouvre un menu permettant la duplication ou la suppression de la primitive.
- Les primitives peuvent être réorganisées en cliquant-glissant sur les filtres de la liste.
- Lorsqu'un filtre est sélectionné, le groupe **Paramètres** en bas de la boîte de dialogue affiche les attributs disponibles pour cette primitive. La modification de ces paramètres entraîne une mise à jour immédiate du document.
- Les attributs « in1 » et « in2 », pour les filtres qui les supportent, ne sont pas présentés dans le groupe **Paramètres** de la boîte de dialogue. Ces connexions d'entrée sont affichées graphiquement dans la liste placée sous la colonne

Connecteurs.

- Les entrées d'un filtre particulier sont affichées sous la forme d'un triangle. En fonction du type de primitive, une ou deux entrées (ou plus pour la primitive Fusionner) peuvent être disponibles. Des connexions peuvent être créées en cliquant sur un triangle et en glissant.
- Il existe six types d'entrées standards qui peuvent être utilisées pour n'importe quelle entrée de primitive : *Source image*, *Opacité de la source*, *Image de fond*, *Opacité du fond*, *Remplissage* et *Remplissage du contour*. Ces types d'entrées sont affichés verticalement tout à droite de la liste. Cliquer et glisser depuis un triangle d'entrée vers une des entrées pour les connecter.
- Les primitives peuvent également être connectées à d'autres primitives en cliquant sur un triangle d'entrée et en glissant vers le haut en direction de la primitive cible. Une primitive ne peut être connectée qu'à une primitive de rang supérieur dans la liste.
- Cliquer sur un triangle d'entrée réinitialise la connexion associée à sa valeur par défaut. Dans le cas d'une primitive Fusionner, l'entrée est alors supprimée.
- Les entrées de la primitive Fusionner sont complétées par une entrée vide à la fin de la liste des entrées. À chaque ajout de connexion sur une entrée vide, une nouvelle entrée vide est ajoutée à la primitive.

38. LES FILTRES SVG PRÉDÉFINIS

Classement des filtres

Les sous-chapitres qui vont suivre présentent les filtres SVG disponibles par défaut dans le menu Filtres. Classés par sous-menus en fonction de leur apparence ou du type de modification qu'ils apportent à l'objet, ces filtres ont été conçus dans le but de simplifier l'utilisation des primitives SVG. Si certains correspondent à des rendus relativement génériques, d'autres présentent des résultats plus complexes aux paramétrages sophistiqués.

Liste des sous-menus

- ABC
- Biseaux
- Bosselages
- Couleur
- Crêtes
- Déformation
- Effets d'images
- Effets d'images transparents
- Éparpiller
- Flous
- Matières
- Morphologie
- Ombrages 3D non réalistes
- Ombres et lueurs
- Outils de transparence
- Protubérances
- Superpositions
- Textures

Paramétrages spécifiques aux filtres prédéfinis

Les principes de base du paramétrage des filtres SVG ou de la création de nouveaux filtres ont été énoncés dans le chapitre précédent.

Seront précisés pour les plus complexes des prédéfinis les paramètres usuels (comment élargir un contour, modifier un remplissage, etc.) et ceux susceptibles d'entraîner des modifications plus importantes prévues lors de leur conception.

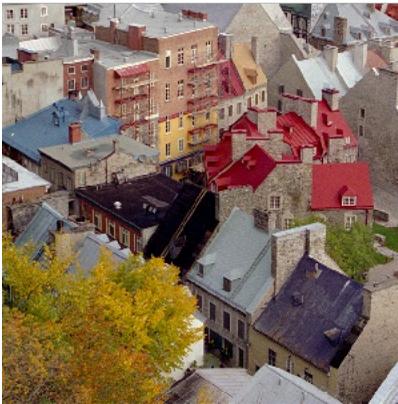
Lorsque plusieurs primitives de même nature sont présentes dans la colonne de droite de l'éditeur de filtres, il sera pris pour convention de les numéroter en fonction de leur ordre de succession dans la liste : par exemple, Flou gaussien 1, Flou gaussien 2 etc.

Objets utilisés pour illustrer ce chapitre

Les deux groupes d'objets vectoriels géométriques et de lignes vectorielles, le dessin vectoriel de coq et l'image bitmap utilisés comme base d'application des filtres pour illustrer ce chapitre correspondent aux images ci-dessous.

Les objets originaux sont également disponibles sur Open Clipart aux adresses suivantes :

- sous l'appellation "Original objects" pour les trois graphiques vectoriels
http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13675
- sous l'appellation "Original" pour la photo en png qui s'y trouve à sa taille originelle (elle a été réduite à 300 pixels de large avant que n'y soient appliqués les filtres)
http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13674



ND, 11/04/2009. Il reste du boulot...

RENDER EFFECTS

INTRODUCTION

Les effets de rendus permettent de générer des objets

COMMENT L'UTILISER

Les effets de rendus sont appelés via le sous-menu Effets=>Rendu



Grille...

Largeur de ligne	<input type="text" value="1,0"/>	▲▼
Espacement horizontal	<input type="text" value="10,0"/>	▲▼
Espacement vertical	<input type="text" value="10,0"/>	▲▼
Décalage horizontal	<input type="text" value="0,0"/>	▲▼
Décalage vertical	<input type="text" value="0,0"/>	▲▼
Aperçu en direct <input type="checkbox"/>		
<input type="button" value="✕ Fermer"/>		<input type="button" value="✓ Appliquer"/>

Grille...

Cet effet génère une grille remplissant toute la page en prenant en compte de nombreux paramètres :

- Largeur de ligne : La valeur allant de 0 à 10, n'a aucun effet sur le rendu pour le moment.
- Espacement horizontal : espacement horizontal entre les lignes de la grille
- Espacement vertical : espacement vertical entre les lignes de la grille
- Décalage horizontal : Décalage de la première ligne verticale par rapport à la gauche de la page.

- **Décalage vertical** : Décalage de la première ligne horizontale par rapport au haut de la page.

Arbre aléatoire...

Cet effet génère un arbre fractal, dont le tronc part du centre du document.

- **Taille initiale** : La taille initiale est en fait la taille totale de l'objet
- **Taille minimum** : La taille minimum est la taille des plus petites branches (aux extrémités de l'arbre).

Code-barre...

Cet effet génère des codes barres suivants les standards les plus courants.

- **Type de code barre** : Standard de code-barre à utiliser. Il y a le choix entre les standards EAN23, EAN8, UPC-A, UPC-E, UPC-5, Code39, Code39Ext, Code93, Code128 et RM4SCC.
- **Données du code-barre** : Le code à insérer, il s'agit des valeurs numériques ou alphanumériques qui sont affichées sous le code-barre et qui sont représentées, selon le standard choisi, par des barres de différents types.
- **Hauteur des barres** : La hauteur des barres du code-barre.

Engrenage...

Cet effet génère des engrenages dentelés.

- **Nombre de dents** : Il s'agit du nombre de dents de l'engrenage.
- **Module de l'engrenage, en px** : Le module est le rayon de l'engrenage en pixels. Il est donc dépendant de la taille de la vue sur le document au moment de la génération.
- **Angle d'appui** : L'angle d'appui est l'angle des dents, sa valeur est comprise entre 10,0 et 30,0.

Spirographe...

Cet effet génère des formes circulaires semblables à celle du célèbre outil de traçage du même nom. Les paramètres sont en pixels, ils sont donc dépendant du zoom de la vue sur le document.

- **R - rayon de l'anneau (px)** : Le rayon de l'anneau correspond à la taille du cercle qui sert de guide principal.
- **r - Rayon de l'engrenage (px)** : Le rayon de l'engrenage est le rayon de l'engrenage tournant le long de l'anneau et dans lequel passera le stylo.

- **d - Rayon du stylo (px)** : Le rayon du stylo correspond à la position du stylo par rapport au centre de l'engrenage, plus la valeur est élevée, plus la forme varie par rapport au centre de l'engrenage.
- **Placement de l'engrenage : à l'intérieur (hypotrochoïde) ou à l'extérieur (épitrérochoïde)**, emplacement de l'engrenage par rapport au guide.
- **Rotation (deg)** : La rotation correspond à la rotation initial avant le tracé. Cela changera donc l'orientation du tracé.
- **Qualité (15 par défaut)** : La qualité va de 1 à 100, plus la qualité est basse, plus le nombre de trait sera important. En dessous de 10 le nombre de trait devient très important et le motif peut être devenir lourd à gérer.

Système de Lindenmayer...

Le système de Lindenmayer est un système fractal permettant de composer des formes en fonction de motifs. Les motifs sont représentés pas des caractères.

- **Axiome** : L'axiome est
- **Règles** : Les règles sont
- **Ordre** : L'ordre est la profondeur de l'application.
- **Longueur de l'incrément (px)** : Cela correspond au
- **Rendre les incréments aléatoires (%)** : Plus ce pourcentage est important plus
- **Rotation à gauche** : La rotation à gauche
- **Angle droit** : L'angle droit
- **Rendre l'angle aléatoire (%)** : Rend aléatoire selon le pourcentage donné

Traceur de fonction...

Le traceur de fonction permet de tracer des courbes au travers du très célèbre utilitaire GNUplot, il affiche plusieurs onglets,

Range and sampling, Utiliser, Fonctions.

Range and sampling (0.47svn only??)

Utiliser...

Fonction : $\exp(-x*x)$ by default, is the function to trace inside the document.

- **Dérivée première** : C'est un truc de mathématiciens pas fait pour les débutants en Inkscape, dérivée numérique.
- **Supprimer le rectangle** : ouais pasque c'est trop sinon.
- **Dessiner les axes** : Des zolis axes

RACCOURCIS CLAVIER

TIPS

40. GÉNÉRER UN MODÈLE

La seule extension disponible pour créer un modèle est l'effet **Perfect-Bound Cover** (couverture pour reliure dos carré collé), dont l'action consiste à modifier le document pour créer une couverture pour un livre relié en dos carré utilisant des mesures de taille et de poids de papier US. Cette extension redimensionnera le document pour inclure les mesures de largeur, hauteur, largeur de dos et fond perdu fournies par l'effet. Cette opération devrait donc être effectuée préalablement à tout dessin.

Idéalement, vous voulez connaître de le nombre de pages par pouce du papier (**PPI**) à utiliser. L'épaisseur moyenne ou la taille de point (qui correspond à mille fois l'épaisseur) conviennent également. Votre imprimeur doit être en mesure de vous fournir ces mesures. Dans la négative, il faudra les estimer. Ou bien changer d'imprimeur. Si vous ne connaissez aucun de ces paramètres, mais avez à votre disposition le type de papier et son poids, vous pouvez estimer la résolution ou l'épaisseur en utilisant les tableau fournis par les sites **Case Paper** (http://www.casepaper.com/calc_chart_caliper.htm) ou **Micro Format** (<http://www.paper-paper.com/weight.html>).

Prenons l'exemple d'une imprimante utilisant un **papier de type « bond » de poids 20**, ce qui correspondant à un poids standard, pour imprimer les pages intérieures de votre livre de 200 pages. L'épaisseur du papier sera très probablement de **0,004 in** mais il est préférable de vous en assurer avec votre imprimeur au préalable. Calculez ensuite le PPI en divisant le nombre 2 par l'épaisseur :

$$2/0,004 = 500 \text{ ppi}$$

Le PPI de ce papier est donc de 500, ce qui signifie que, toutes les 500 pages du livre, le dos gagnera 1 pouce d'épaisseur.

Vous pouvez donc maintenant calculer l'épaisseur du dos (à l'exception de la prise en compte de la couverture) à partir du PPI, pour les pages intérieures :

$$200/500 = 0,4 \text{ in}$$

Faire ensuite de même pour la couverture. Considérons une couverture imprimée sur un papier de 9 pt. La conversion entre point et épaisseur est très simple — il suffit de diviser la valeur par 1000 — ce qui nous donne 0,009. Calculer ensuite :

$$2/0,009 = 222 \text{ ppi}$$

Comme la couverture comprend quatre « pages » (couverture intérieure et extérieure), l'épaisseur à ajouter au dos sera :

$$4/222 = 0,018 \text{ in}$$

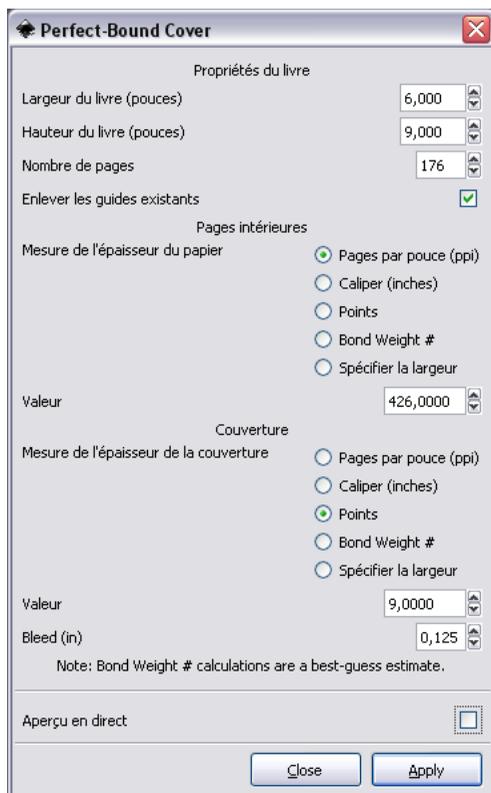
Ainsi l'épaisseur de dos sera finalement, avec les caractéristiques de papier et de couverture choisis précédemment :

$$(200 / (2/0,004)) + (4 / (2/0,009)) = 0,418 \text{ in}$$

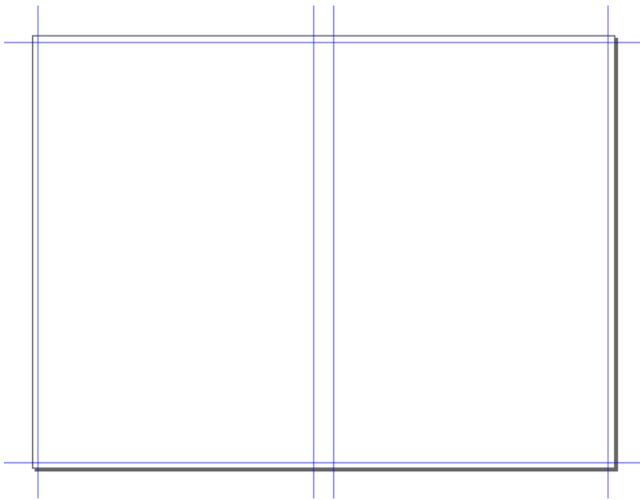
$$0,4 + 0,018 = 0,418 \text{ in}$$

Tout cela est différent en métrique.

Prenons un exemple. Vous avez un livre de taille 6"x9" contenant 176 pages à imprimer sur un papier dont le PPI est de 426, et sa couverture de 9 points. Vous avez également besoin d'un fond perdu d'un huitième de pouce. Voici comment mettre en place le document :



Ce qui nous donnera le résultat suivant :



Vous pouvez également utiliser l'**aperçu en direct** pour prévisualiser le résultat pendant la saisie des paramètres.

AVANCÉ

41. CONTOUR

42. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE
FOR THIS CHAPTER!

43. TRANSFORMATION

44. PROPRIÉTÉS DU DOCUMENT

41. CONTOUR

□

Aperçu

Le mode Contour montre les objets en mode filaire. C'est une bonne façon de se faire une idée de la structure et des objets du document. Il est parfait pour l'édition de noeuds en permettant d'ignorer les propriétés d'affichage du contour. Il est aussi utile pour accéder à des formes cachées par d'autres lors de superpositions.

Dans ce mode :

- tous les chemins et formes sont rendus en tant que contours inverses (noir sur le fond clair et vice versa) de largeur constante (1 Pixel);
- le texte est coloré par remplissage inverse;
- les images bitmap sont montrées comme telles ;
- toutes les opacités et dégradés sont ignorés.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document : Vue/Mode d'affichage/Contour*
- *A l'aide du raccourci clavier : -*

42. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Intro: Explain the difference between paths and SVG shapes

OBJECT TO PATH

La commande Convertir en chemin (Objet en chemin, selon la version) permet d'utiliser des objets complexes ou prédéfinis de Inkscape et de transformer la nature du contour de cet objet en un chemin composé de points de contrôle. Ce changement de nature n'affecte pas la forme, puisque les algorithmes d'Inkscape favorisent l'adéquation à l'original. Les points de contrôle générés sont par la suite réutilisables à l'aide des outils noeuds pour une modification plus précise de l'aspect de cette forme.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Chemin/Objet en chemin
- A l'aide du raccourci clavier : **Ctrl-Maj-C**

Stroke to Path

5. OPÉRATIONS BOOLÉENNES

□

Aperçu

Les opérations booléennes sont des opérations très intéressantes qui permettent de mélanger des formes différentes de manière à ce qu'elles ne fassent plus qu'une. Mais dépassant la commande [Grouper](#), les opérations booléennes sont de véritables outils de dessin qui permettent en particulier d'obtenir des formes complexes et variées à partir de combinaisons de formes plus simples. À l'issue de la commande tous les objets auxquels la commande a été appliquée seront unifiés dans un seul tracé, représenté par le code SVG path, même si les objets initiaux n'étaient pas des chemins. Les opérations booléennes ayant pour but de produire des formes évoluées par mélange ne sont plus en mesure de décrire la forme à l'aide de balises basiques.

OPÉRATIONS DISPONIBLES

Union

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Combiner
- *A l'aide du raccourci clavier* : **Ctrl+**

L'opération Union combinera deux ou plusieurs formes en une seule, consistant en la prise en compte du contour extérieur des formes. Dans certains cas, l'aspect rendu peut-être ele même que celui de la commande [Combiner](#). Cette commande est surtout prévue pour les formes et chemins fermées mais fonctionne aussi sur les chemin ouverts. Mais dans ce cas, les résultats sont moins prévisibles : la commande agit en fermant les chemins avec un segment droit avant des les combiner.

Difference

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Difference
- *A l'aide du raccourci clavier* : **Ctrl-**

La commande Différence supprimera, sur la première forme, la zone commune des objets. Il est impossible de l'appliquer à plus de 2 objets simultanément. Bien que prévue pour les formes fermées, les chemins ouverts peuvent aussi être affectés.

Intersection

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Intersection
- *A l'aide du raccourci clavier* : **Ctrl***

La forme résultant de la commande intersection consiste en la zone commune des deux formes sélectionnées. L'appliquer à plus de 2 formes aura pour effet de prendre la zone communes de tous, se traduisant souvent par une diminution de l'espace résultant. Les parties non superposées des objets sont supprimées.

Exclusion

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Exclusion
- *A l'aide du raccourci clavier* : **Ctrl-^**

La forme créées est issue de la combinaison des formes sélectionnées à l'exception des zones communes. Cette commande peut s'appliquer à deux objets simultanément. L'ordre de superposition n'est pas important.

Division

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Chemin/Division
- A l'aide du raccourci clavier : **Ctrl-I**

La division de deux formes produit une ou plusieurs formes, une comprenant la zone commune, une autre le reste des formes dans l'ordre de superposition.

Couper les chemin

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Chemin/Couper les chemins
- A l'aide du raccourci clavier : **Ctrl-Alt-I**

La commande Découper les chemins divise chacun des objets sélectionné aux intersections, créant ainsi plusieurs chemins ouverts.

Infos additionnelles

Lire aussi

[Précédent](#)

[Niveau
supérieur](#)
[Sommaire](#)

[Suivant](#)

Union

Difference

Intersection

Division

Exclusion

Cut Path

Combine

BREAK APART

La commande Séparer les chemins permet de modifier une sélection d'objets combinés de manière à ce que ces objets ne soient plus considérés comme un seul et unique, mais plusieurs objets. Les sous-chemins composant le chemin principal sont alors disponibles comme chemins individuels afin de pouvoir être sélectionnés et édités individuellement.

Un bloc de texte transformé en chemins peut nécessiter l'utilisation de la commande Séparer les chemins pour un accès directe à chaque lettre. Les lettres comportants des yeux, trous et boucles nécessiteront une [combinaison](#) pour que les bonnes règles de remplissage s'appliquent.

Utilisation

- A l'aide du menu Document : Chemin/Séparer
- A l'aide du raccourci clavier : **Shift-Ctrl-K**

Inset

Outset

DYNAMIC OFFSET

La commande Offset dynamique transforme une forme, la dotant d'une poignée de commande spéciale. En traînant la poignée, la forme est dynamiquement transformée. Elle peut être augmentée ou contractée, selon la direction dans laquelle la poignée est déplacée. Pour renvoyer un objet à une forme régulière après qu'elle ait été transformée en objet dynamiquement excentré, employez Objet vers chemin.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Chemin/Offset Dynamique
- A l'aide du raccourci clavier : --

Infos additionnelles

Quand la poignée de commande est libérée, la poignée est automatiquement replacée jusqu'au dessus de l'objet, ou quelque position était le dessus avant que l'objet ait été tourné. Quand employer cette commande, insetting seulement l'objet (la rendant plus petite que l'original) produit des résultats prévisibles. Rendre un objet plus grand que l'original arrondit des coins pour quelque raison. Le workaround pour ceci doit employer à plusieurs reprises la commande de début, et alors il peut être réduit au goÀ»t par l'intermédiaire de la commande excentrée dynamique.

Linked Offset

Simplify

Reverse

43. TRANSFORMATION

La plupart des transformations d'objet passent par des réglages de la sorte comme ceux qui suivent : déplacement, mise à l'échelle, rotation ou inclinaison. Certains de ces réglages, pour une méthode de création intuitive, peuvent être effectués directement à l'aide de la souris et de la flèche de Sélection sans avoir à saisir de paramètres chiffrés.

La fenêtre Transformations donne cependant accès à plusieurs réglages qui permettent de rendre plus précis un certain nombre d'opérations réalisables plus directement à l'aide de la souris et de saisir les côtes à prendre en compte dans des champs utilisables immédiatement par Inkscape.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* : **Ctrl-Maj-M**

Lorsque des opérations de transformations sont opérées sur les formes composant le dessin, il peut arriver de vouloir revenir sur certaines d'entre elles. Inkscape autorise une telle opération par l'utilisation de l'outil Annuler les transformations.

DÉPLACER

□

Aperçu

Le dessin à l'aide de la souris peut parfois manquer de précision. Aussi, la fenêtre Taille et position d'objet permet de modifier l'emplacement et la dimension d'un objet sélectionné. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer sur une poignée de sélection pour modifier la dimension), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* : **Ctrl-Maj-M**

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Déplacer si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

- au changement de champ à l'intérieur de la fenêtre ;
- lorsque la touche **Entrée** est pressée.

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Les options de l'outil sont accessibles dans la boîte de dialogue options d'outils.

□

X

permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Y

permet de définir un déplacement vertical;

Déplacement relatif

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

ECHELLE

□

Aperçu

Le dialogue Transformations autorise la modification de l'échelle d'un ou plusieurs objets à l'aide de données chiffrées. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer sur une poignée de sélection pour modifier la dimension), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Objet/Transformation
- A l'aide du raccourci clavier : **Ctrl-Maj-M**

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Echelle si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

- au changement de champ à l'intérieur de la fenêtre ;
- lorsque la touche **Entrée** est pressée.

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Horizontal

permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Vertical

permet de définir un déplacement vertical;

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

PIVOTER

□

Aperçu

Le dialogue Transformations autorise la modification de l'objet de manière à ce que celui-ci soit tourné sur lui-même à l'aide de données chiffrées. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer sur une poignée de sélection pour modifier l'angle d'apparition), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Objet/Transformation
- A l'aide du raccourci clavier : **Ctrl-Maj-M**

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Pivoter si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

- au changement de champ à l'intérieur de la fenêtre ;
- lorsque la touche **Entrée** est pressée.

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Angle

permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Vertical

permet de définir un déplacement vertical;

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

INCLINER

□

Aperçu

Le dialogue de transformation permet l'inclinaison numérique des objets

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* : **Ctrl-Maj-M**

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Incliner si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

- au changement de champ à l'intérieur de la fenêtre ;
- lorsque la touche **Entrée** est pressée.

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Les options de l'outil sont accessibles dans la boîte de dialogue options d'outils.

□

Horizontal

permet de définir une inclinaison horizontale de l'objet;

Vertical

permet de définir une inclinaison verticale;

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

44. PROPRIÉTÉS DU DOCUMENT

La fenêtre s'active via Maj+Ctrl+D. Elle comprend plusieurs onglets ;

1. Page
2. Guides
3. Grilles
4. Adhérences
5. Aimer les points

PAGE

Général ;

- Pour décider de l'unité de votre document en px, pt, cm, mm, ft, in, m, pc.
- Pour appliquer une couleur de fond.

Format

- Pour modifier le format du canevas.
- Changer l'orientation de la page.
- Accéder à des valeurs personnalisées de la taille de votre document.
- Ajuster la page à la sélection.

Bordure

- Rendre visible, invisible le cadre représentant le canevas.
- Rendre toujours visible le cadre.
- Rendre visible, invisible l'ombre du cadre.
- Modifier la couleur du cadre.

GUIDES

- Rendre visible ou invisible les guides.
- Définir leur couleur.
- Snap guides while dragging

GRILLES

Il existe deux types de grilles ;

- Rectangulaire
- Axonométrique

Sélectionner le type de grille à créer

ADHÉRENCES

AIMANTER LES POINTS

TUTORIELS

45. INSTALLER INKSCAPE SOUS
WINDOWS

46. CRÉER UNE ICÔNE SIMPLE

45. INSTALLER INKSCAPE SOUS WINDOWS

Programme : Inkscape

Site : <http://www.inkscape.org/>

Version utilisée pour cette installation : 0.46

Système d'exploitation utilisé pour cette installation :

Microsoft Windows XP

Configuration recommandé : processeur cadencé à 200 MHz au minimum

Installer Inkscape est relativement simple. Seuls un navigateur et une connexion internet sont nécessaires. Pour commencer, visiter la page téléchargement d'Inkscape :

<http://www.inkscape.org/download/?lang=fr>

The screenshot shows the Inkscape website's download page. On the left is a navigation menu with categories: Général, Communauté, and Développeurs. The 'Télécharger' link is highlighted. The main content area features a search bar, a 'Latest stable version: 0.46' announcement with a 'Download Now!' button, and a large graphic of a green flag. Below this is the 'Versions Officielles' section, which states that version 0.46 is the stable production-ready version. It lists three download options: 'Archive Tar des sources - .gz', 'Autopackage pour Linux - .package' (with a note to visit autopackage.org for instructions), 'Installeur Windows - .exe' (highlighted in yellow), and 'Paquet Mac OS x/Leopard—Universel .dmg, Mac OS X Tiger .dmg'. A note below explains that all packages are available on the [Sourceforge](http://sourceforge.net) download page. The 'Versions de développement' section is partially visible at the bottom.

Sélectionnez le lien spécifiant *Installeur Windows* dans la section *Versions Officielles*.

Téléchargement commence alors automatiquement, depuis la page *SourceForge* du projet où les fichiers d'installation sont hébergés. La boîte de dialogue suivante s'affiche (son apparence peut varier en fonction du navigateur utilisé).

SOURCEFORGE.NET®

Open Source Software - You are downloading **Inkscape** ...

Problems with the download please use this [direct link](#)

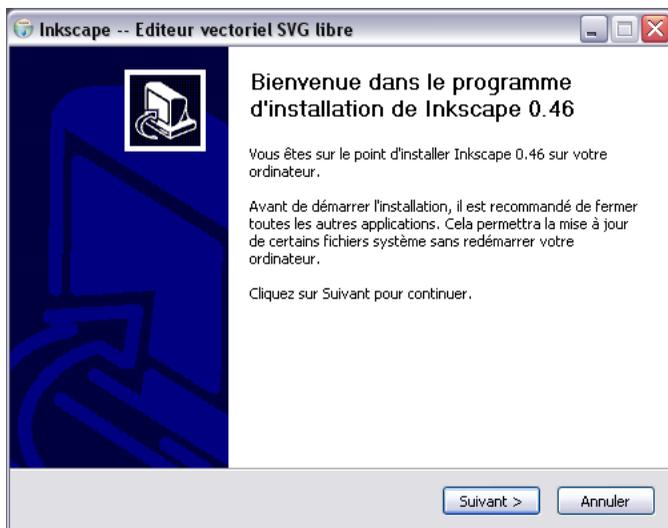


[Mirror](#) provided by: **SWITCH**

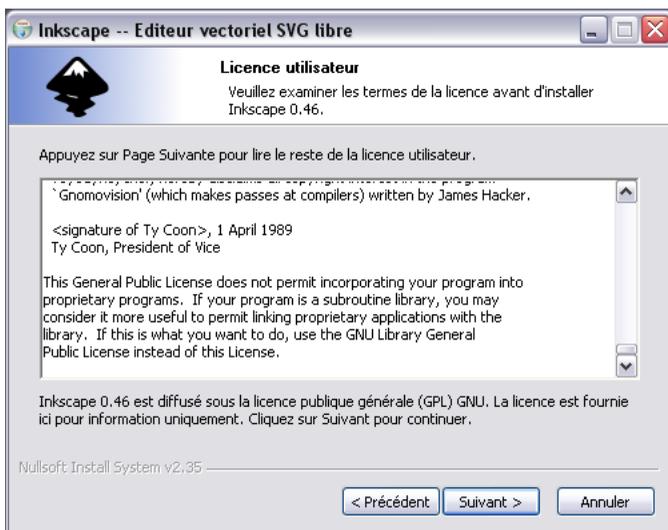
Appuyer sur le bouton « Enregistrer le fichier ». L'enregistrement peut s'effectuer vers un emplacement par défaut ou vers un emplacement spécifié lors du téléchargement, en fonction des réglages du navigateur. À la fin du téléchargement, l'icône suivante apparaît :



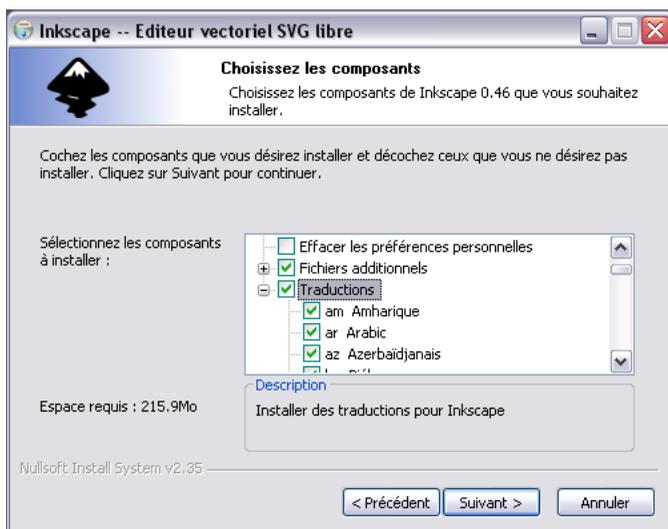
Double-cliquez sur cette icône pour commencer l'installation.



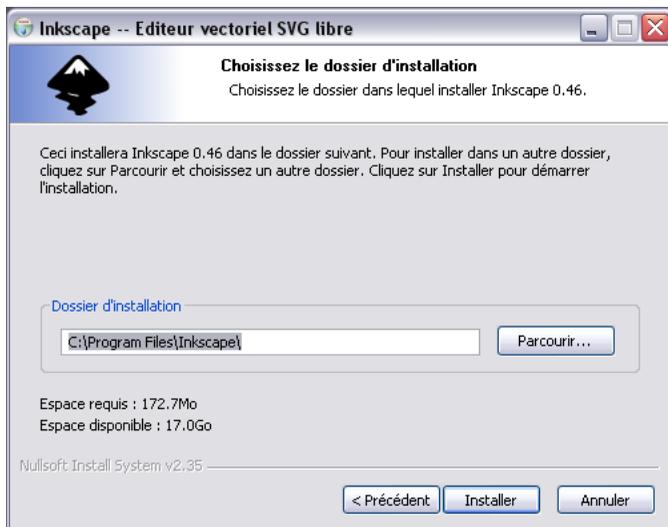
Suivre les instruction de l'écran d'introduction.



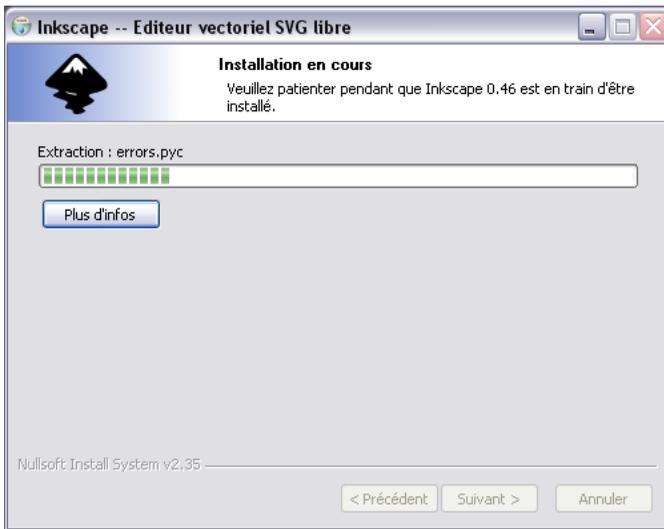
L'écran ci-dessus présente la licence GPLv2 régissant l'utilisation et la distribution d'Inkscape. Utilisez le curseur pour lire le texte de la licence puis acceptez ses conditions pour continuer l'installation (bouton « Suivant »).



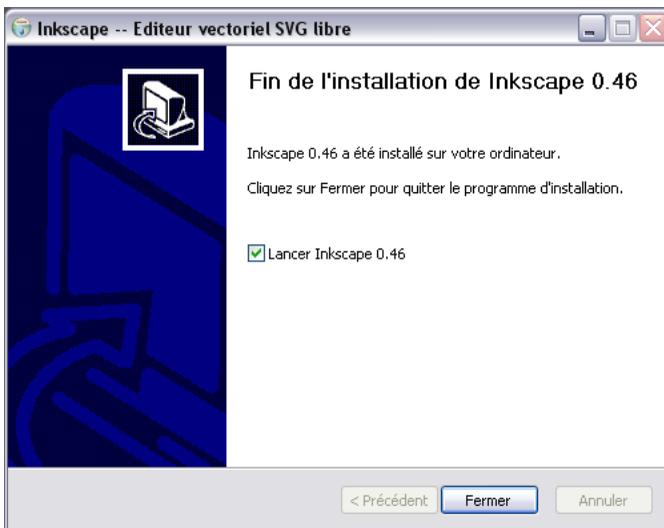
L'installation par défaut utilise 215,9 Mo d'espace disque. Il est possible de diminuer cette occupation en désélectionnant certains composants optionnels, marqués par une flèche verte. La meilleure économie est sans doute de désactiver toutes les traductions, et de ne sélectionner que la langue française. Cette opération permet de grignoter environ 43 Mo. À noter que l'anglais ne peut pas être désélectionné et est utilisé à défaut de traduction. Continuez ensuite l'installation avec le bouton « Suivant ».



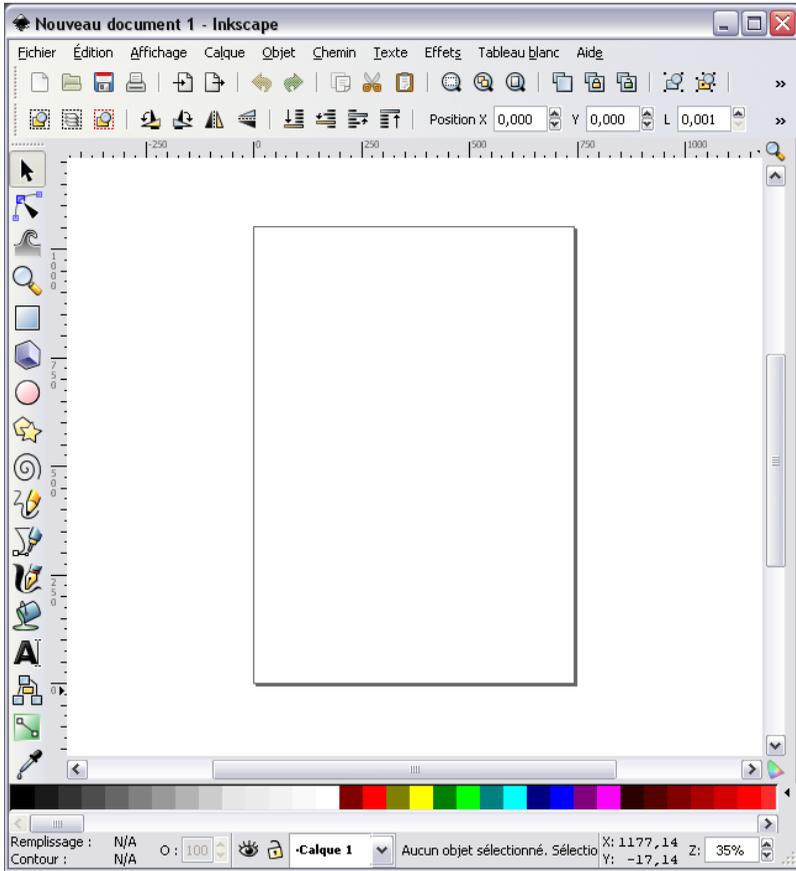
Définir ensuite l'emplacement par défaut du programme. À moins d'avoir une excellente raison de changer le dossier présélectionné, il est fortement conseillé de laisser ce choix tel quel et de continuer l'installation avec le bouton « Installer ». La progression de l'installation s'affiche.



Une fois l'installation terminée, une boîte de dialogue propose le lancement d'Inkscape.



Vous pouvez décocher l'option si vous ne souhaitez pas lancer Inkscape dans l'immédiat, ou la laisser cochée et démarrer l'application en quittant l'installateur avec le bouton « Fermer ». Dans ce dernier cas, Inkscape démarre automatiquement, avec une nouvelle page par défaut :



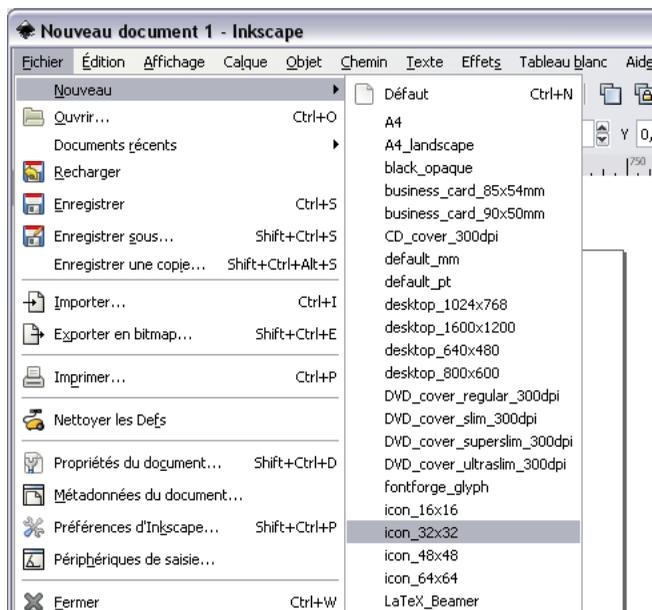
46. CRÉER UNE ICÔNE SIMPLE

Inkscape est un excellent outil pour la création d'icônes. Généralement, il est nécessaire de créer ces icônes dans différentes tailles, ce qui rend le format **SVG** (qui est un format graphique extensible) particulièrement adapté. Cela signifie qu'il est possible de retrécir ou d'agrandir les graphismes à la taille désirée, sans aucune perte de qualité

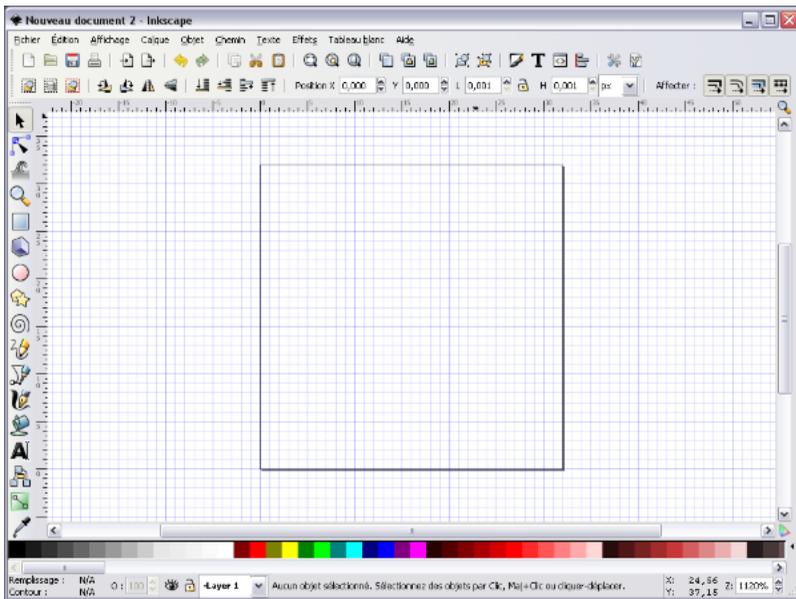
Ce tutoriel a été réalisé sous Windows XP, mais peut être utilisé sur n'importe quel système d'exploitation supporté par Inkscape. Dans ce cas l'aspect de l'interface peut varier, sans toutefois interférer avec le bon déroulement des opérations.

CRÉER UN NOUVEAU FICHIER D'ICÔNE

Pour commencer, ouvrez Inkscape puis créez un nouveau fichier en cliquant sur le menu *Fichier* et puis en sélectionnant *Nouveau* puis *icon_32x32*.



Une page blanche s'ouvre, avec ici une grille :



La grille est un bloc de dimension 32x32, correspondant à la taille de nombreuses icônes présentes sur votre ordinateur. Elle sera effacée de l'image finale lors de l'export vers un type de format de fichier différent (JPEG ou GIF par exemple). La grille est juste une aide adaptée à la création d'une icône standard de dimension 32x32 pixels. Son affichage peut être contrôlé dans le menu *Affichage* en sélectionnant ou désélectionnant la ligne *Grille*.

SAUVEGARDER LE FICHIER

Sauvegarder le fichier avant de commander la création est toujours une bonne idée. Même si le fichier est vide, c'est toujours une bonne pratique car cela simplifie les sauvegarde ultérieure. En agissant de la sorte, vous vous assurez contre la perte accidentelle du travail en cours en coas de crash ou d'extinction inopinée de l'ordinateur. Cette première sauvegarde s'effectue en cliquant sur *Fichier* puis *Enregistrer sous...*

Cette action entraîne l'ouverture d'une boîte de dialogue.



Vous pouvez alors changer le nom du fichier de façon à le retrouver ultérieurement (dans l'exemple ci-dessus, le fichier est nommé *dessin.svg*). Assurez-vous que le fichier se termine bien par une extension *.svg*. Vous pouvez aussi naviguer à travers les dossiers de votre ordinateur avec cette boîte de dialogue pour choisir le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier. Une fois cet emplacement choisi, cliquez sur le bouton *Enregistrer*.

ET C'EST PARTI

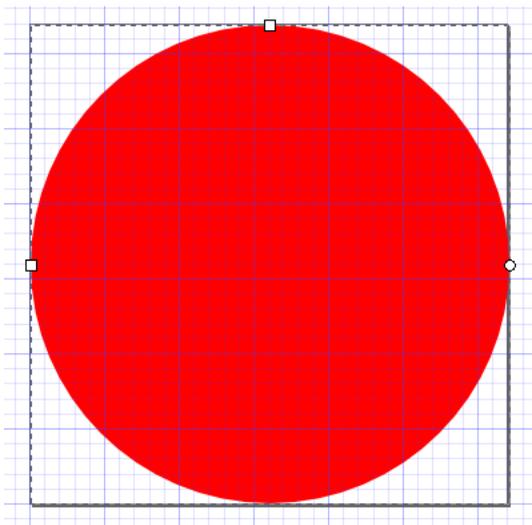
Nous allons maintenant procéder au dessin de l'icône. Vous pouvez choisir n'importe quel outil pour créer les formes et les couleurs. Actuellement, les icônes présentant un effet 3D sont très populaires, mais nous nous contenterons ici d'une icône en deux dimensions, en l'occurrence une simple icône représentant une radio, qui ressemblera au final à ceci :



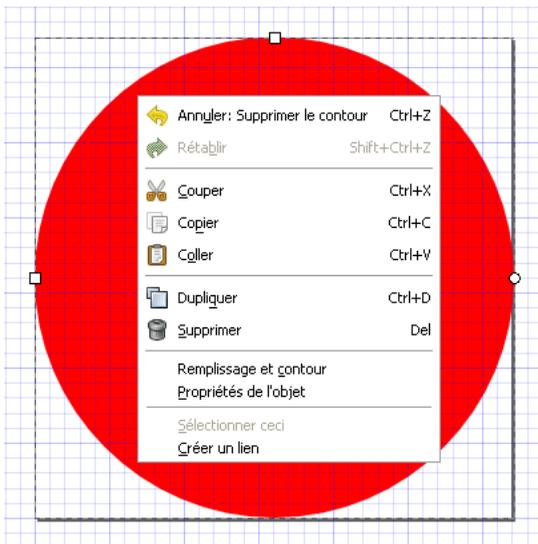
Commençons par dessiner la cercle du fond ; sélectionnez l'outil cercle dans la barre d'outils d'Inkscape :



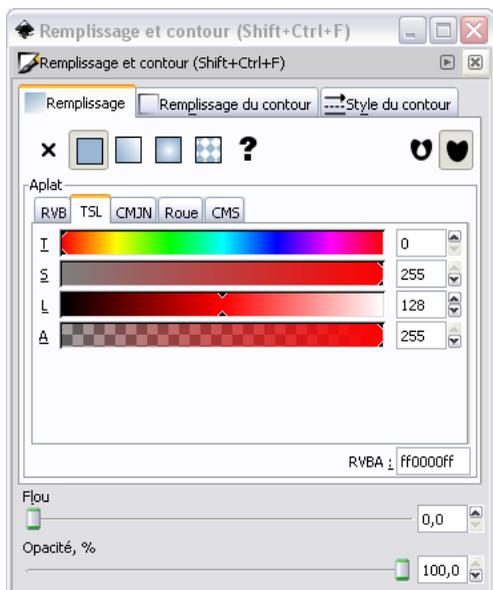
Une fois cet outil sélectionné, cliquez sur un des angles de la grille et relâchez à l'angle diagonalement opposé. Un peu d'entraînement peut être nécessaire pour y arriver, mais au final, le résultat doit ressembler à peu près à ceci :



Il est possible que le cercle soit pourvu d'un contour. Dans ce cas, il faudra le supprimer rapidement. Mais pour l'instant, nous allons changer la couleur de remplissage du cercle. Pour l'exemple, nous choisirons une couleur codée par la valeur de code HTML `#ff7f00`, mais rien ne vous empêche de préférer une autre couleur. Pour modifier cette couleur, effectuez un clic-droit sur le cercle et sélectionnez *Remplissage et contour* :



La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

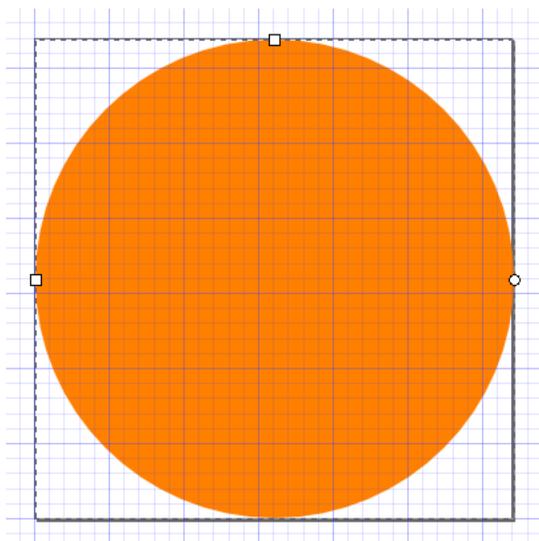


Le code couleur HTML est équivalent au code RVB, auquel est ajoutée une valeur hexadécimale correspondant à la transparence. Nous entrons donc la valeur ff7f00ff dans la boîtr RVBA placée vers le bas :

RVBA : ff7f00ff

Si vous connaissez le code couleur HTML de la couleur désirée, vous pouvez l'ajouter directement dans cette boîte. Dans le cas contraire, vous pouvez utiliser les curseurs RVB pour choisir cette couleur. Vous pouvez constater que la couleur du cercle change dynamiquement lorsque les curseurs sont actionnés. Si vous avez un contour autour du cercle, c'est le moment de l'effacer en cliquant sur l'onglet *Style du contour* et en positionnant la valeur *Epaisseur* (en haut de l'interface) à 0 (zéro). Lorsque vous avez obtenu la couleur désirée, déplacez la boîte de dialogue Remplissage et contour vers le côté (si vous avez suffisamment de place sur l'écran) ou fermez-la. Nous l'utiliserons à nouveau un peu plus tard.

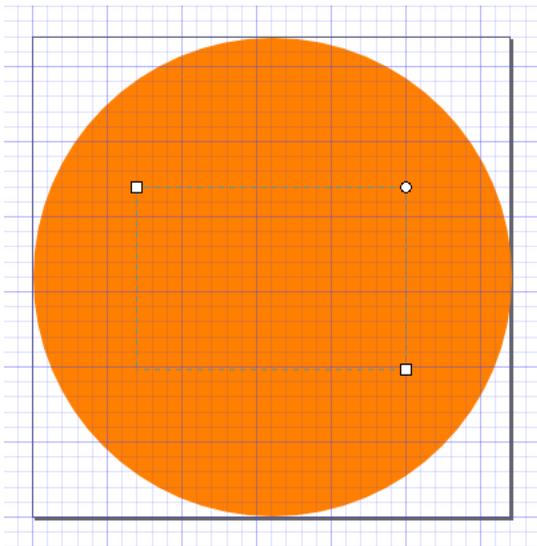
Notre cercle coloré ressemble désormais à ceci :



Nous voulons maintenant ajouter la radio au milieu du notre cercle. Nous commencerons par dessiner une boîte noire avec des coins arrondis. Cliquez sur l'outil rectangle dans la barre d'outils :



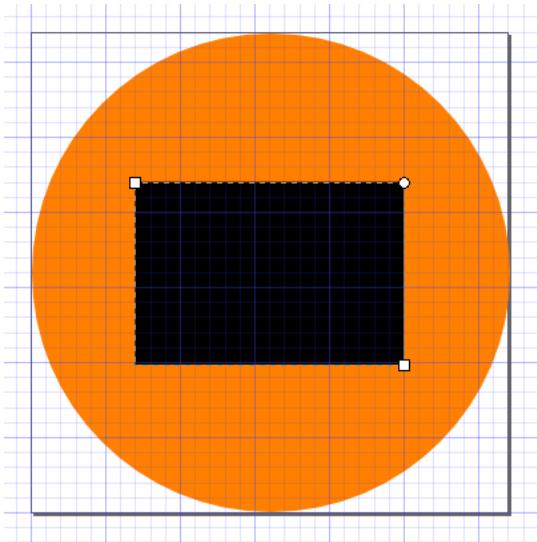
Cliquez quelque part dans le cercle et déplacez la souris dans une diagonale en direction du bas de la page. Nous avons maintenant créé un rectangle que nous ne pouvons pas voir sur l'écran car sa couleur de remplissage est identique à celle du cercle :



Ouvrez maintenant la boîte de dialogue *Remplissage et contour* et changez la valeur RVBA de l'onglet *Remplissage* à 000000ff :

RVBA :

Le rectangle est maintenant rempli en noir :

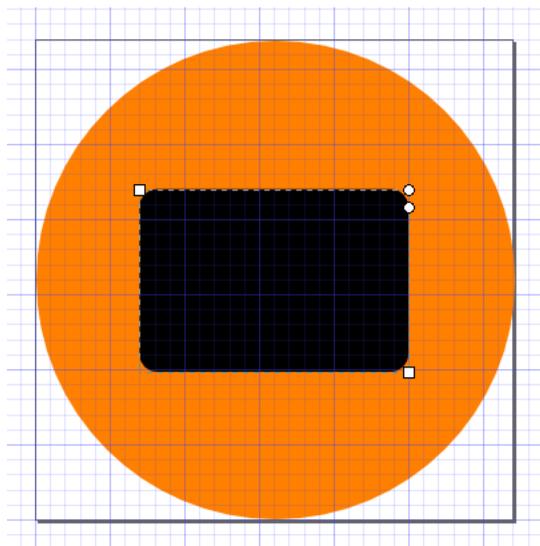


Vous pouvez, comme pour le cercle, utiliser les curseurs pour sélectionner la couleur.

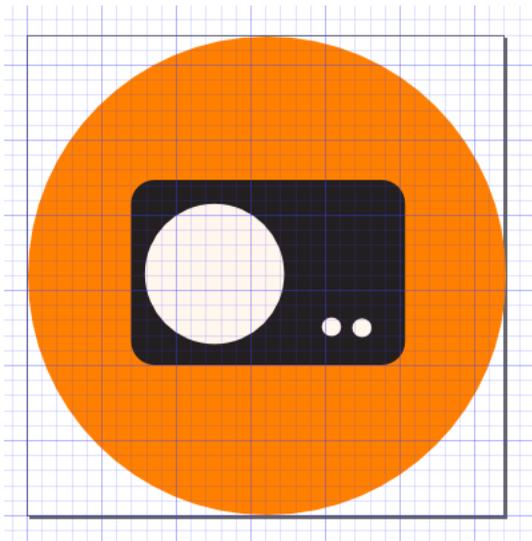
Nous voulons maintenant rendre les coins du rectangle arrondis. Pour cela, déplacer la souris sur le petit cercle positionné dans l'angle supérieur droit du rectangle, qui doit alors devenir rouge :



Cliquez alors sur ce petit cercle et étirez le vers le bas. Tous les coins du rectangle s'arrondissent lors de l'opération. Une fois satisfait de cet arrondissement, relâcher le bouton de la souris.



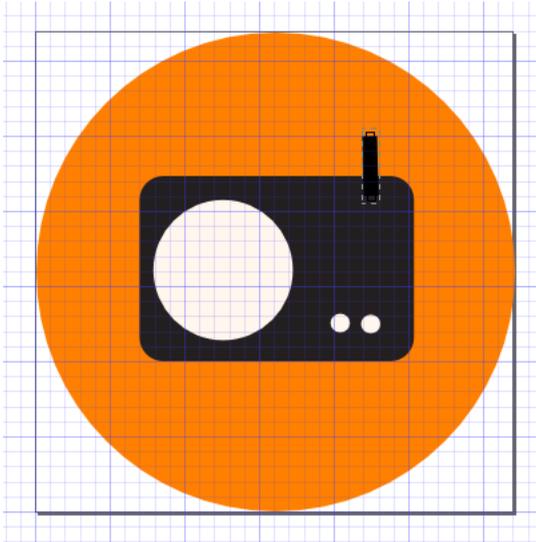
Nous avons maintenant besoin de créer trois cercles blancs pour les boutons et le cadran de la radio. Pour cela, utiliser la même méthode que pour la création du premier grand cercle, en les disposant harmonieusement sur la boîte noire.



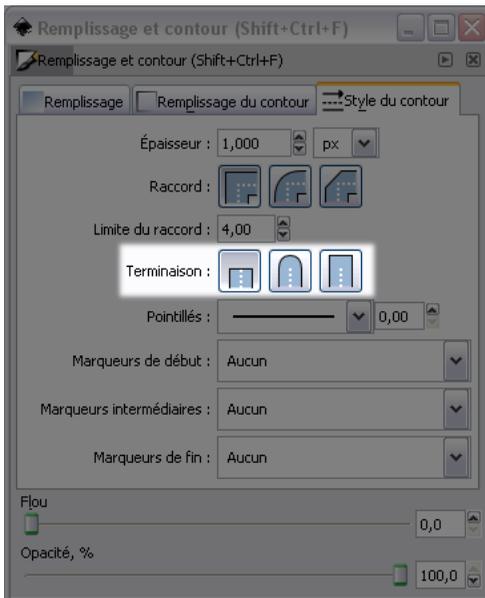
Ajoutons une antenne en haut à droite, en utilisant l'outil crayon, disponible dans la barre d'outils :



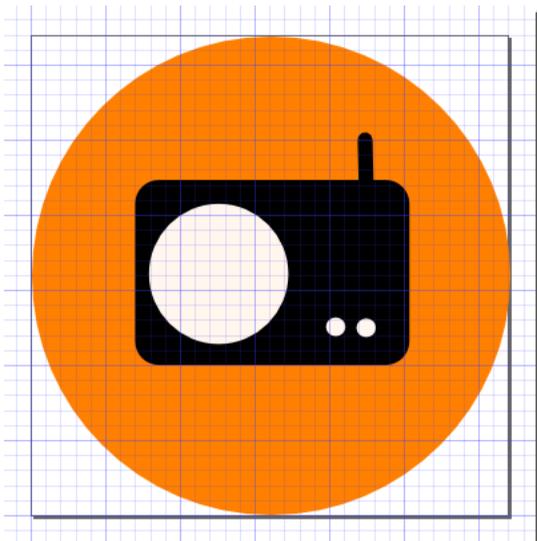
Pour dessiner une ligne droite, cliquez à l'endroit où vous désirez débuter la ligne, puis à nouveau à où vous voulez qu'elle se termine.



Pour arrondir l'extrémité de l'antenne, nous retournons vers la boîte de dialogue *Remplissage et contour*, dans l'onglet *Style de contour*, section *Terminaison* :



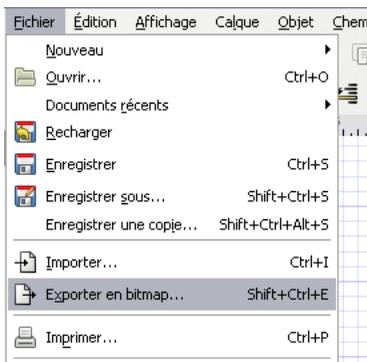
Sélectionnez le choix du milieu (terminaison arrondie) et l'antenne prend la forme désirée :



EXPORTER EN PNG

Il ne nous reste plus qu'à exporter ceci en PNG. Si vous désirez utiliser un autre format de fichier (Inkscape ne supportant que le PNG), utilisez un autre logiciel de traitement d'image ou de dessin, tel que **GIMP**.

Cliquer sur le menu *Fichier*, puis sélectionner *Exporter en bitmap...* :



La boîte de dialogue suivant apparait :



L'action sur le bouton Export avec ces paramètres exportera un PNG de 32x32 pixels de dimension dans le répertoire C:\Floss. Vous pouvez changer les dimensions de l'image exportée grâce aux champs *Largeur* et *Hauteur*, et le nom et le chemin du fichier exporté avec le bouton *Parcourir*...