

Table des matières

AVANT-PROPOS	V
Le dessin vectoriel • VI	
Jargon Format matriciel • VII	
Le format SVG • VII	
Cyberculture W3C • VII	
Jargon XML • VIII	
Inkscape dans la chaîne graphique • IX	
La vie du projet Inkscape • IX	
Petit historique • IX	
Inkscape aujourd'hui • X	
Et pour demain ? • X	
Par où commencer ? • XI	
Organisation de l'ouvrage • XII	
Ressources • XIII	
Remerciements • XIV	
1. INSTALLATION ET DÉCOUVERTE DE L'ESPACE DE TRAVAIL	1
Installation • 2	
Installation sous Windows • 2	
Installation sous Linux • 4	
Avec Synaptic • 4	
Avec une ligne de commande • 5	
Installation sous Mac OS X • 6	
Les versions de développement • 7	
Compilation • 7	
Version 0.47 Préférences linguistiques • 8	

Premier lancement • 8

Avancé Lancement en ligne de commande • 9

Prise en main de l'espace de travail • 9

Accéder aux icônes masquées • 10

Les menus • 11

Le menu Fichier • 11

Le menu Édition • 12

Le menu Affichage • 12

Version 0.47 Désactiver les filtres • 12

Le menu Calque • 13

Le menu Objet • 13

Le menu Chemin • 13

Le menu Texte • 13

Le menu Effets • 13

Le menu Tableau blanc • 14

Le menu Aide • 14

La barre de commande • 14

La boîte à outils • 15

Version 0.47 Redimensionnement de la boîte à outils • 15

La barre de contrôle • 16

Le canevas • 16

La barre d'état et d'information • 16

La palette de couleurs • 17

À savoir Choix de palette • 18

Les règles et les guides • 18

Avancé Créer des guides depuis un objet • 19

Paramétrage de l'espace de travail • 20

Afficher une grille • 20

Jargon Axonométrie • 21

Activer le magnétisme • 21

Avancé Aimer aux points • 21

Version 0.47 Toujours aimer • 21

Les boîtes de dialogue • 22

Version 0.47 Barre de contrôle du magnétisme • 22

Pour les petites résolutions • 23

Version 0.47 Une interface encore plus paramétrable • 23

Cacher un élément de l'interface • 24

Modifier la couleur du canevas • 25

En résumé • 26

2. PRISE EN MAIN RAPIDE	29
Fichiers et modèles • 30	
Ouvrir un nouveau fichier • 30	
À savoir Opacité du canevas • 30	
Ouvrir un fichier existant • 31	
Importer un fichier • 31	
Avancé Encore plus de modèles • 31	
Piège Les couleurs ont été modifiées ! • 32	
Paramétrer les modèles • 33	
Personnaliser un modèle • 33	
Avancé Modèle élaboré • 34	
Changer de modèle par défaut • 35	
À savoir Modèles et traduction • 35	
Enregistrer un fichier • 35	
En détail Formats d'importation et d'exportation • 36	
Version 0.47 Des fois que ça plante... • 36	
Déplacement et zoom • 37	
Se déplacer dans le canevas • 37	
Zoomer sur un élément • 37	
Un outil incontournable : le Sélecteur • 38	
Sélectionner et désélectionner les objets • 38	
Idée Sélectionner un objet caché • 39	
Déplacer les objets • 40	
Redimensionner les objets • 40	
Rotation des objets • 42	
Manipuler les plans • 43	
Alternative Pour des transformations précises • 43	
Imprimer • 44	
Paramétrer l'impression • 44	
Limites de l'impression avec Inkscape • 47	
Exporter • 48	
Travailler avec les raccourcis clavier • 49	
En résumé • 51	
3. LE DESSIN	53
Dessiner avec les outils de forme • 54	
Rectangles et carrés • 54	
À savoir Centrer sur le pointeur • 55	
À savoir Un rectangle parfaitement carré • 55	
À savoir Deux poignées arrondies • 56	

Avancé Action asymétrique • 56

Cercles, ellipses, arcs et camemberts • 56

Étoiles et polygones • 58

Spirales • 60

Dessiner dans l'espace : l'outil Boîte 3D • 62

À savoir Couleur des axes • 63

Dessiner à main levée : les outils libres • 64

Qu'est-ce qu'un chemin ? • 65

Tracer des lignes à main levée • 66

Version 0.47 Options de l'outil Crayon • 66

À savoir Quand utiliser Spiro ? • 67

Travailler avec les courbes de Bézier et les segments de droite • 68

Idée Coup de crayon • 68

Quand utiliser l'outil Stylo ? • 69

Comment ça marche ? • 69

Avancé Poids plume • 69

À savoir Annuler un tracé • 71

Paramétrer le stylo • 71

Avancé Avec ou sans fond ? • 72

Modifier un tracé avec les brosses • 72

Avancé Modifier la brosse une fois le tracé dessiné • 74

L'outil Plume calligraphique • 75

Paramétrer une plume • 75

Avancé Utiliser une tablette graphique • 76

À savoir Réinitialiser l'outil • 77

Les plumes prédéfinies • 78

Le mode gravure • 79

Gomme • 80

À savoir Couleur du guide • 80

Version 0.47 Un outil gomme ou pas ? • 81

À savoir Mais où sont passées les poignées ? • 82

Connecteurs • 82

Jargon Style • 84

En résumé • 85

4. MISE EN COULEUR ET ATTRIBUTS 87

Notions fondamentales sur les couleurs • 88

Les modèles colorimétriques • 88

RVB • 88

Jargon RGB • 88

En détail L'œil humain • 88

- CMJN • 89
 - Jargon CMYK • 89
 - TSL • 90
 - En détail Séparation des couleurs • 90
 - Piège TSL et TSV • 91
 - Les espaces colorimétriques • 91
 - Les profils ICC et la chaîne graphique • 92
 - Jargon ICC • 92
 - Canal alpha : la transparence • 92
- Remplissage et contour • 93**
 - À savoir SVG et RVBA • 93
 - À savoir Couleurs par défaut • 94
- Remplissage vide et indéfini • 95
- Appliquer une couleur unie • 96
 - Rappel Canal alpha • 96
 - Avancé Gestion de la couleur • 97
 - En détail Équilibre des couleurs CMJN • 97
 - Prélever une couleur avec l'outil Pipette • 97
 - Idée Récupérez vos codes RVBA • 98
 - À savoir Canevas opaque • 99
- Appliquer un dégradé • 100
 - Choix des couleurs • 101
 - Ajustement du dégradé • 102
 - Répétition • 104
 - L'outil Dégradé • 105
 - À savoir Ajouter un stop rapidement avec l'outil • 106
 - Idée Dégradé de groupe • 106
- Remplir avec un motif • 106
 - Avancé Renommer un motif • 107
- Règle de remplissage • 108
- Styles de contour • 110
 - En détail Pair-impair et non nul • 110
 - À savoir Couleur des marqueurs • 112
- Remplissage au seuil • 112**
 - À savoir Remplissage et résolution • 115
- L'indicateur de style • 117**
 - À savoir Vides relatifs • 117
- Les palettes • 119**
 - La palette de couleurs • 119
 - Idée Afficher toute la palette • 120
 - Alternative Présentation en grille ou en liste • 120

- Utiliser une palette personnalisée • 121
 - Idée Palettes personnalisées • 121
 - À savoir Installation personnalisée • 121

En résumé • 123

5. LE TEXTE 125

Ajouter et modifier du texte • 126

- Travailler avec l'outil Texte • 126
 - À savoir Justification et cadre • 127
- Sélectionner du texte • 128
 - Piège Agrandir un cadre de texte • 128
- Éditer du texte rapidement • 129
 - Idée Déplacement au clavier • 129
- Insérer des caractères spéciaux • 131

Interlignage et interlettrage • 132

Manipuler les caractères • 133

- À savoir Texte libre seulement • 133

Le texte et son environnement • 134

- Suivre un chemin • 134
- Encadrer du texte • 136
- Comportement du texte lié • 138
 - Piège Suppression du contour • 139
- Convertir un texte en chemin • 139
 - En détail Inkscape et PDF • 140

En résumé • 141

6. MANIPULATION DES OBJETS 143

Copier • 144

- Copier des objets • 144
 - Idée Coller en déplaçant • 145
- Copie sélective • 145
 - À savoir Dimensions dépendantes • 146

Cloner • 146

- Avancé Cloner un clone • 147
- Version 0.47 Relier des clones à un nouvel objet • 148
- À savoir Le modèle est un clone • 148

Pavage de clones • 149

- En détail Spirale • 152
- Idée Clone caméléon • 153

Manipuler les calques • 154

- Avancé Masquez les objets lourds • 154

Lister les calques • 155	
Version 0.47 Masquer les calques • 156	
Idée Calques non utilisés • 157	
Ajouter un calque • 157	
À savoir Sous-calque du calque courant • 158	
Version 0.47 Dupliquer un calque • 158	
Déplacer les calques et leurs objets • 159	
Opacité et fondus • 160	
Découper et masquer • 161	
Version 0.47 Édition des nœuds • 161	
Découper • 162	
Masquer • 163	
Idée Découpe transparente • 163	
Organiser les objets • 164	
Aligner et distribuer • 164	
Aligner • 164	
Avancé Découper ou masquer plusieurs objets • 164	
Distribuer • 166	
Version 0.47 Traiter la sélection comme un groupe • 166	
Supprimer le chevauchement • 168	
Optimiser la disposition des connecteurs • 168	
Nœuds • 169	
Organiser les objets sur un tableau • 170	
Grouper les objets • 171	
À savoir Groupes et calques • 172	
À savoir Grouper des groupes • 172	
En résumé • 173	
7. MANIPULATION DES CHEMINS	175
Convertir un objet en chemin • 176	
Retoucher un tracé avec l'outil Nœud • 179	
Avancé Convertir un marqueur • 179	
Version 0.47 Contours et édition sur le canevas • 180	
Ajouter ou supprimer des nœuds • 181	
Dompter les nœuds et les chemins • 182	
Alternative Modifier directement la courbe • 183	
Briser et joindre les chemins • 183	
Version 0.47 Les nœuds automatiques • 183	
L'outil d'édition proportionnelle • 184	
Vectoriser une image bitmap • 185	
Avancé Vectoriser une partie de l'image • 187	

- Mode Passe simple • 188
- Mode Passes multiples • 190
 - En détail Calcul des seuils • 190

Optimiser la vectorisation • 191

Utilisation avancée des chemins • 192

- Union • 193
- Différence • 194
- Intersection • 194
- Exclusion • 195
- Division • 195
- Découper le chemin • 196
 - En détail Extrémités de la partie découpée • 196
- Combiner et séparer • 197
- Jouer avec les offsets des chemins • 198
 - À savoir Combinaison et remplissage • 198
 - Idée Étoile et offset • 199
 - En détail Clones et offset lié • 200
- Simplifier le chemin • 200
- Inverser le chemin • 201
 - Idée Inverser du texte • 201

Appliquer des modifications avec l'outil Ajuster • 201

- À savoir Fidélité et performances • 202
- Version 0.47 Nouveaux modes • 203
- Réorganiser les chemins • 203
- Modifier le chemin • 204
- Éditer le style du chemin • 205
 - Version 0.47 Regroupements • 205

En résumé • 207

8. EFFETS ET FILTRES 209

Les filtres • 210

- Appliquer un filtre prédéfini • 210
 - Version 0.47 Un nouveau menu Filtres • 210
 - Version 0.47 Filtres prédéfinis • 211
- Créer un nouveau filtre • 211
 - En détail Primitives SVG • 215

Les effets de chemin • 215

- En détail Effets de chemin et SVG • 215
- Appliquer un effet sur un chemin • 216
 - Version 0.47 Effets multiples • 216

- Les différents effets disponibles • 217
 - À savoir Appliquer un chemin copié • 217
 - À savoir Édition du chemin initial • 217
 - Version 0.47 Nouveaux effets • 219

Les extensions • 222

- Couleur • 223
 - En détail Extensions • 223
- Générer à partir du chemin • 224
 - Version 0.47 Nouveaux effets • 224
- Générer un modèle • 225
- Images • 226
- Images raster • 226
 - Version 0.47 Effets unifiés • 227
- Modification de chemin • 228
- Rendu • 231
 - Version 0.47 Nouveaux effets (encore) • 232
- Texte • 235
- Visualisation du chemin • 235

En résumé • 237

9. ÉTUDES DE CAS 239

Avant de commencer • 240

Un titre brillant • 240

- Étape 1 : le texte • 241
- Étape 2 : le reflet • 241
- Étape 3 : le contour • 243
 - Méthode classique : remplissage de contour • 243
 - Alternative : l'offset dynamique • 244
- Pour continuer • 245

Vive l'entrelacement facile ! • 246

- Étape 1 : dessiner les deux chemins • 246
 - À savoir Simplifier les chemins • 246
- Étape 2 : créer l'illusion avec les opérations booléennes • 247
- Pour continuer • 249

Atelier coloriage • 250

- À savoir Scanner un dessin • 250
- Étape 1 : vectorisation • 251
 - Idée Ajuster la valeur du seuil • 251
- Étape 2 : suppression des nœuds superflus • 252

- Étape 3 : colorisation • 252
 - Chemins fermés • 253
 - Chemins ouverts • 253
 - Chemins coupés • 255
 - Fin des opérations • 256

Pour continuer • 257

Une invitation • 258

Étape 1 : préparer le format • 258

Version 0.47 Aimer aux bords de la page • 258

Étape 2 : importation de l'image matricielle • 259

Étape 3 : ajout du texte • 261

Un fond semi-transparent • 261

Idée Diminuer la taille du rectangle • 261

Mise en forme du texte • 263

Pour continuer • 265

Hachures à gogo • 266

Étape 1 : poser du papier peint • 266

À savoir Repérer le motif créé • 267

Étape 2 : un sucre d'orge menthe-régliasse • 268

Dessin et application du motif • 268

Alternative Dégradé • 268

Pas de panique ! Calage des motifs • 268

Édition du motif • 270

À savoir Modification en direct • 270

Pour continuer • 271

Idée Verrouillez les fonds • 272

Une icône pour Gcompris • 273

Étape 1 : préparation du canevas • 273

Alternative Avec les modèles • 274

Étape 2 : dessin initial • 275

À savoir Aperçu d'icône • 276

Étape 3 : améliorer les contours, reflets et dégradés • 276

Un contour renforcé • 277

Un dégradé sur le fuselage • 278

Un peu de reflet • 280

Idée Déplacer un objet flou • 280

Étape 4 : exportation de l'icône • 282

Pour continuer • 282

Avancé Exporter en ligne de commande • 282

La dynamique des brosses • 283

- Étape 1 : dessiner une main de bande dessinée • 283
- Étape 2 : créer une brosse simple • 284
 - Créer la brosse • 284
 - Appliquer la brosse • 285
 - Pas de panique ! Chemins complexes déformés • 286
- Étape 3 : varier les brosses • 287
 - D'autres formes de brosses • 287
 - Des brosses dynamiques • 288
- Alternative : sans les brosses • 289
- Pour continuer • 290

Un logo pour Planet Inkscape France • 291

- Étape 1 : la Terre • 292
 - Télécharger la planète sur Open Clip Art • 292
 - Créer une demi-planète • 294
 - Ajouter du volume • 298
 - Rappel Sélectionner un objet caché • 298
- Étape 2 : la montagne • 300
 - Découper les chemins • 300
 - Idée La découpe n'est pas parfaite • 302
 - Alternative Une autre méthode de découpe • 304
 - Un peu de relief • 305
 - Ajouter la neige • 307
 - Idée Sélectionner en dessous et dans un groupe • 307
 - Finissions sur l'éclairage de la demi-sphère • 310
 - Idée Pour un alignement parfait • 310
- Étape 3 : le cours d'eau • 312
 - À savoir Référence d'alignement • 312
 - À savoir Dégrouper • 313
- Étape 4 : l'anneau • 314
- Étape 5 : le texte • 316
- Pour continuer • 319

Une affiche écopropulsée • 319

- À savoir Dessin en ordre inversé • 320
- Étape 1 : dessiner le cycliste et son vélo • 320
 - Importer une photo • 320
 - Le contour du vélo • 321
 - Cyberculture Licences libres (ou pas...) • 321
 - Les roues • 322

Le pédalier	• 324
Le cycliste	• 325
Idée Conserver des formes distinctes	• 326
Étape 2 : créer le fond	• 327
Un fond irrégulier	• 327
Avancé Utiliser les ressources d'Adobe Illustrator	• 328
Le soleil rayonnant	• 329
Étape 3 : ajouter le message	• 333
Étape 4 : ajouter une affiche en papier	• 333
Préparer le papier	• 333
Ajouter un filtre fait main	• 335
Version 0.47 Du mouvement dans les menus	• 335
Version 0.47 Des filtres tout prêts	• 339
Pour continuer	• 340
En résumé	• 340
A. RACCOURCIS CLAVIER 341
Raccourcis d'Inkscape	• 341
Caractères Unicode	• 344
B. FORMATS DE FICHIERS SUPPORTÉS 347
Formats spécifiques à Inkscape	• 347
Tableau récapitulatif	• 348
Cyberculture Encore plus de formats avec Uniconverter	• 348
C. EXPLORER LES FICHIERS SVG 351
L'éditeur XML	• 352
En détail Le standard SVG	• 352
À savoir Toujours synchronisé	• 353
À savoir Ordre des éléments	• 353
Au cœur du SVG	• 353
En détail Espace de noms XML	• 354
En détail Coordonnées et tailles	• 357
D. RESSOURCES SUR LE WEB 359
Sites dédiés à Inkscape	• 359
Site officiel	• 359
Inkscape-fr	• 359
Floss Manuals	• 359
Guide de Tavmjong Bah	• 360
Planet Inkscape	• 360

Planet Inkscape-fr	360
Inkscape forum	360
The Inkscape tutorials weblog	360
Sites traitant du graphisme vectoriel	361
Sites francophones	361
Sites anglophones	362
Logiciels complémentaires	363
E. INKSCAPE, PLUS QU'UN LOGICIEL : UNE COMMUNAUTÉ	365
Posez vos questions !	365
Contribuer à Inkscape	366
Programmer	366
Tester	367
Partager	367
Écrire	368
Une association francophone	368
INDEX	369