

# Table des matières

---

<b>1. POURQUOI INKSCAPE ?</b> .....	<b>1</b>
Présentation d'Inkscape • 2	
Avantages et limites du vectoriel • 3	
Installer Inkscape • 4	
Installation sous Windows • 4	
Installation sous Linux • 5	
Installation sous Mac OS X • 6	
Installation d'après les sources • 7	
En résumé • 8	
<b>2. PREMIERS PAS AVEC INKSCAPE</b> .....	<b>11</b>
L'environnement de travail • 12	
L'interface d'Inkscape • 12	
Navigation facilitée à la souris • 14	
Taille et orientation du dessin • 16	
Utiliser les outils • 16	
Améliorer son dessin • 18	
Changer les couleurs • 20	
Enregistrer le projet • 22	
En résumé • 23	
<b>3. DESSINER DES FORMES GÉOMÉTRIQUES ET LES COMBINER</b> 25	
Les formes vives en détail • 26	
Carré, rectangle et rectangle arrondi • 26	
Créer un rectangle • 26	
Créer un carré • 27	
Créer un rectangle arrondi • 27	
Ellipse, arc et camembert • 29	
Créer une ellipse • 29	
Créer un arc ouvert • 30	
Créer un arc fermé ou un camembert • 31	
Aligner le centre d'un cercle sur un élément existant • 33	
Spirale • 34	
Étoile et polygone régulier • 35	
Créer un polygone • 35	
Modifier le nombre de branches ou de côtés • 35	
Modifier les proportions de l'étoile • 36	
Arrondir les angles de l'étoile • 37	
S'en remettre au hasard • 37	
Les opérations booléennes • 37	
Unir des objets • 38	
Soustraire la forme d'un objet à un autre • 38	
Intersection de formes • 40	
Les opérations booléennes adaptables • 41	
En résumé • 41	
<b>4. DESSINER À MAIN LEVÉE</b> .....	<b>43</b>
L'outil Crayon • 44	
L'outil Calligraphie • 46	
Les courbes de Bézier, les nœuds et les points de contrôle • 50	
Dessiner des droites • 50	
Dessiner des polygones irréguliers • 51	
Dessiner des formes courbes • 52	
En résumé • 55	
<b>5. MODIFIER DES COURBES</b> .....	<b>57</b>
Créer des chemins à partir de formes géométriques • 58	
La commande Objet en chemin • 58	
La commande Contour en chemin • 59	
Prolonger un chemin • 60	
Ajouter et supprimer des points • 61	
Modifier une courbe • 62	
Définir le sens d'un chemin • 64	
Déformer un chemin • 65	
Simplifier un chemin • 67	
En résumé • 69	
<b>6. COULEURS ET CONTOURS</b> .....	<b>71</b>
Afficher les couleurs d'un objet • 72	
Choisir ses couleurs • 73	
Alpha • 74	
Méthode de sélection RVB • 74	
Méthode de sélection TSL • 75	
Méthode de sélection CMJN • 76	
Méthode de sélection Roue • 77	
Valeur numérique RVBA • 77	
Créer les variantes d'une couleur • 78	
Changer la transparence • 79	

- Épaisseur et style de contour • 80
- Exploiter les dégradés • 82
  - Les couleurs de l'arc-en-ciel avec le dégradé linéaire • 82
  - Créer un reflet grâce au dégradé radial • 84
- Remplir avec des motifs • 85
- Réutiliser des couleurs • 87
  - Utiliser les nuanciers • 87
  - Créer un nuancier personnalisé • 88
    - Récupérer un nuancier au format .gpl • 88
    - Créer un nuancier dans Gimp • 89
  - Répéter une mise en forme • 90
- Flèches et connecteurs pour diagrammes et organigrammes • 90
  - Diagramme simple avec des flèches • 91
  - Utiliser les connecteurs • 92
  - Les lignes de cotes • 94
- En résumé • 95
- 7. TRAVAILLER AVEC DU TEXTE..... 97**
  - Écrire un texte sur une ligne • 98
  - Exploiter les blocs de texte • 99
  - Mettre en forme un texte • 100
  - Placer un texte dans une forme • 101
  - Placer du texte le long d'une ligne • 103
  - Vectoriser le texte • 104
  - Déformer le texte par interpolation • 104
  - En résumé • 106
- 8. TRANSFORMER DES PARTIES DU DESSIN..... 109**
  - Les transformations à la souris selon un axe • 110
  - Les transformations régulières • 112
  - Les transformations prédéfinies • 113
    - Les symétries • 113
    - Les rotations à 90° • 114
  - Superposer des objets • 114
  - Aligner des objets • 114
  - Disposer régulièrement dans la page • 116
  - Gagner en précision grâce à la grille et aux guides magnétiques • 117
  - En résumé • 121
- 9. OPTIMISER SA MÉTHODE DE TRAVAIL ..... 123**
  - Réaliser des copies • 124
    - Dupliquer des formes • 124
    - Exploiter les clones • 126
    - Pavage avec des clones • 129
      - Créer une affiche grâce aux clones • 131
    - Copier par interpolation • 134
      - Créer des variantes typographiques • 134
      - Créer des variantes de couleur sur des objets identiques • 135
      - Les quadrillages organiques • 136
      - Distribuer des formes sur un contour • 137
  - Les calques • 139
    - Gérer les calques • 139
    - Fonctions créatives des calques • 141
  - Rechercher des objets • 144
  - En résumé • 145
- 10. TRAVAILLER AVEC DES PHOTOS ..... 147**
  - Importer des photos • 148
  - Ajouter un cadre simple autour d'une photo • 148
  - Mon image a disparu ! • 149
  - La vectorisation • 150
    - Vectoriser des éléments d'une photo grâce à l'outil Pot de peinture • 151
    - La vectorisation de toute une photo • 154
  - Création d'un effet tramé à partir d'une photo • 156
  - Créer un effet de gravure • 158
  - Masquer certaines parties d'une photo • 158
    - Le masque de découpe • 158
    - Le masque • 160
  - Appliquer des effets de retouche sans passer par Gimp • 161
  - Exporter son travail • 162
  - En résumé • 165
- 11. INKSCAPE ET LA 3D..... 167**
  - Les grilles isométriques et cavalières • 168
  - Créer une élévation automatique • 170
  - Créer des volumes avec des formes simples • 173
  - Simuler des volumes avec des boîtes 3D • 174
  - Inkscape et Blender • 177
  - En résumé • 179
- 12. LES EFFETS VISUELS ..... 181**
  - Les filtres SVG • 182
    - L'effet Fondre • 184
    - L'effet Matrice de couleurs • 184
    - L'effet Composite • 184
    - L'effet Matrice de convolution • 185
    - Les effets Éclairage diffus et Éclairage spéculaire • 186
    - Les effets de déplacement : Displacement map et Offset • 186
    - L'effet Remplissage • 187
    - L'effet Flou gaussien • 187
    - L'effet Image • 187
    - L'effet Morphologie • 187
    - L'effet Turbulence • 187

<b>Les effets dynamiques • 188</b>	
Application des LPE • 189	
Aperçu des LPE • 189	
Angle Bisector • 189	
Bend • 189	
Circle • 190	
Circle by 3 points • 191	
Construct grid • 191	
Envelope Deformation • 191	
Freehand shape • 192	
Interpolate Sub-paths • 192	
Lattice Deformation • 193	
Line segment • 193	
Mirror Symmetry • 194	
Offset • 194	
Path Length • 195	
Motif suivant un chemin • 195	
Perspective path • 196	
Rotate copies • 196	
Ruler • 197	
Sketch • 197	
Spiro spline • 198	
Relier les sous-chemins • 198	
Tangent to curve • 199	
Text label • 199	
Von Koch • 200	
<b>Les greffons • 200</b>	
Les effets appliqués sur les couleurs • 201	
Les effets de modification de chemin • 201	
Perspective • 202	
Ajouter des nœuds • 202	
Aplatir les courbes de Bézier et Rendre les segments droits • 203	
Déplacer les nœuds aléatoirement • 203	
Tourbillon • 203	
Les effets de rendu • 204	
Grilles • 204	
Alphabet Soup • 205	
Arbre aléatoire • 205	
Code-barres • 206	
	Spirographe • 206
	Système de LindenMayer • 207
	Texte • 207
	Visualisation de chemin • 208
	<b>En résumé • 209</b>
	<b>13. PUBLIER SUR LE WEB ET SUR PAPIER..... 211</b>
	<b>L'impression papier • 212</b>
	Impression à partir d'Inkscape • 212
	Les formats d'exportation spécifiques • 214
	Vers OpenOffice.org • 214
	Vers Adobe Illustrator • 214
	En PDF • 214
	En PostScript • 215
	Les relations avec Scribus et Gimp : les fichiers SVG, EPS, PNG, PDF • 215
	Affichage selon profil • 218
	Édition de fichiers PDF • 219
	<b>Publication sur le Web • 220</b>
	Avantages du SVG • 221
	Les problèmes liés au SVG • 222
	Intégrer du SVG dans une page web • 223
	Créer des liens • 224
	<b>En résumé • 225</b>
	<b>14. LES COULISSES D'INKSCAPE : SVG..... 227</b>
	De l'intérêt du SVG • 228
	Pourquoi un éditeur XML ? • 228
	Les bases du SVG • 230
	L'espace de noms d'Inkscape • 232
	Créer des animations • 235
	Créer une barre de progression pour un site web • 235
	Créer des transitions animées • 237
	Créer de l'interactivité graphique • 239
	<b>En résumé • 242</b>
	<b>A. RACCOURCIS CLAVIER..... 245</b>
	<b>B. WEBOGRAPHIE..... 249</b>
	<b>INDEX..... 253</b>