

Blog du Prof T.I.M. Technologies Informatique & Multimédia

Fiche n°1 – Inkscape – Interface & Prise en main

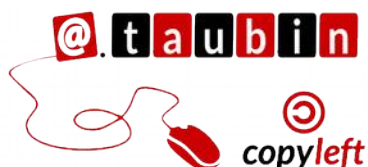
Table des matières

1- Quelques notions de dessin vectoriel.....	1
1.1- A propos d'Inkscape.....	1
1.2- Le format SVG.....	1
2- L'interface.....	2
2.1- la barre de menus.....	3
2.2- la barre des commandes.....	7
2.3- les boîtes de dialogues attachables :.....	10
2.4- la barre des contrôles du magnétisme.....	10
2.5- les boutons de la boîte à outils.....	12
2.6- les barres de contrôle des outils.....	13
2.7- le canevas.....	14
2.8- la palette de couleurs.....	15
2.9- La barre d'état et d'informations.....	15

Les sources qui m'ont aidés à réaliser cette fiche :

- Inkscape, logiciel de dessin vectoriel utilisant le format SVG par Stephane Rolle, Jérémie Ory, Thibault Tavernier
- <http://fr.flossmanuals.net/inkscape/>
- http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL_v14/html_fr/

Ce document est soumis à la licence GNU FDL. Cela signifie qu'il est libre de droits.



Fiche n°1 – Inkscape – Interface & Prise en main.

1- Quelques notions de dessin vectoriel.

1.1-A propos d'Inkscape

Inkscape est **un logiciel de dessin vectoriel libre**. Sa principale originalité est l'utilisation du SVG Scalable Vector Graphics comme format natif. Il assure les fonctionnalités suivantes :

- **Manipulation des principaux composants SVG** : les formes, les chemins, le texte, les marqueurs, les clones, les transformations, les motifs et les groupements
- **Des fonctionnalités avancées** : l'édition

de nœuds, la gestion des couches, les opérations de chemins complexes, la vectorisation des bitmaps, le texte suivant des chemins, le texte contournant des objets,

- **Importation depuis de nombreux formats** notamment Postscript, EPS, JPEG, PNG et TIFF
- **Exportation en PNG, PDF**, ainsi que de nombreux formats vectoriels.

1.2-Le format SVG



Le format SVG est un format image «libre», qui signifie Scalable Vector Graphics. En

français, cela signifie « image vectorielle extensible ». **Les images vectorielles peuvent être agrandies et rapetissées à l'infini** sans perdre leurs caractéristiques. Cette propriété donne le nom de « Scalable » au sein du sigle SVG.

Les images matricielles sont liées à une résolution spécifique, elles stockent l'image sous forme d'une grille de pixels. Quant à elles, les images vectorielles décrivent les

formes et les objets de l'image indépendamment de la résolution et sont ainsi mieux adaptées à la création assistée par ordinateur.

A noter que Inkscape peut aussi importer et afficher des images matricielles. Elles seront alors de simples objets du dessin vectoriel,

manipulables comme tous les autres (déplacement, transformation, découpe...)

Il est très difficile de convertir une image matricielle (PNG, JPEG, GIF et BMP) dans un format vectoriel comme SVG (mise à part les images simples telles que les logos, impossible pour une photo). En revanche, il est possible de créer une image de n'importe quel

format raster à partir d'une image vectorielle et ce sans aucune perte de qualité. Par exemple, Inkscape crée des images SVG qu'il exporte ensuite en PNG (format raster). Le **format SVG** est compatible avec Scribus et les navigateurs web.

Vous pouvez regarder la vidéo de prise en main d'Inkscape :

- <https://youtu.be/aDp5x59pu24>



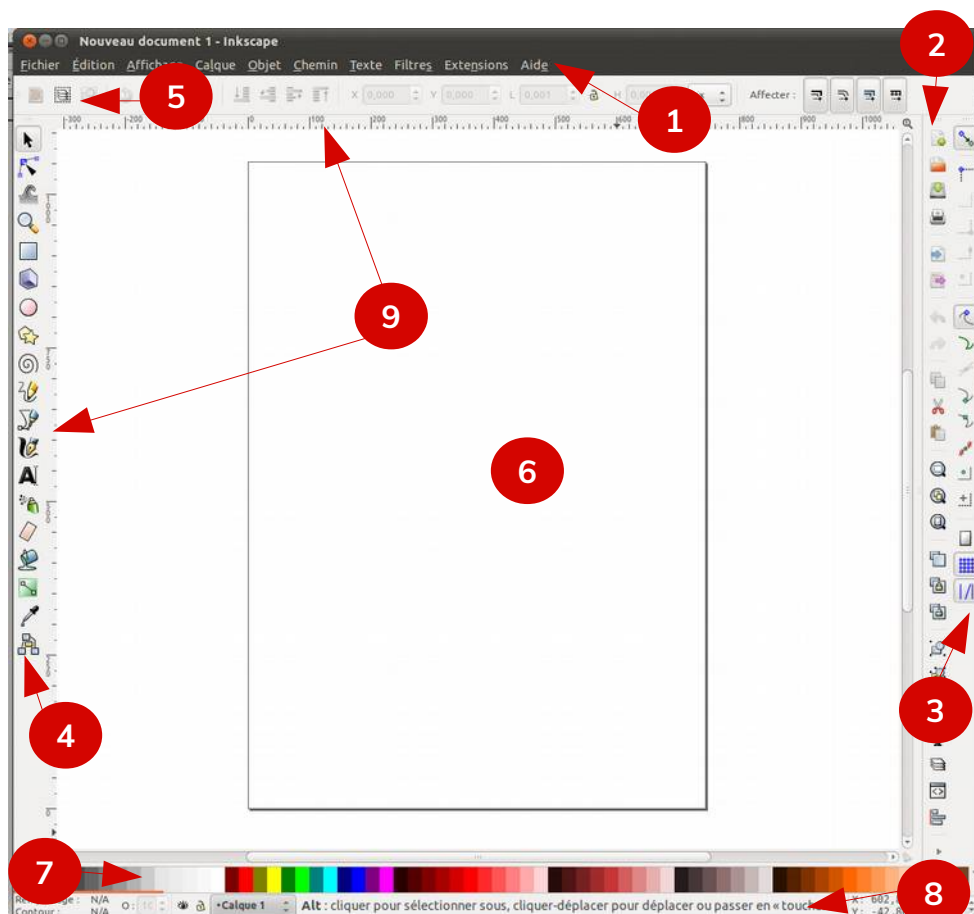
2- L'interface

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 neuf grandes zones :

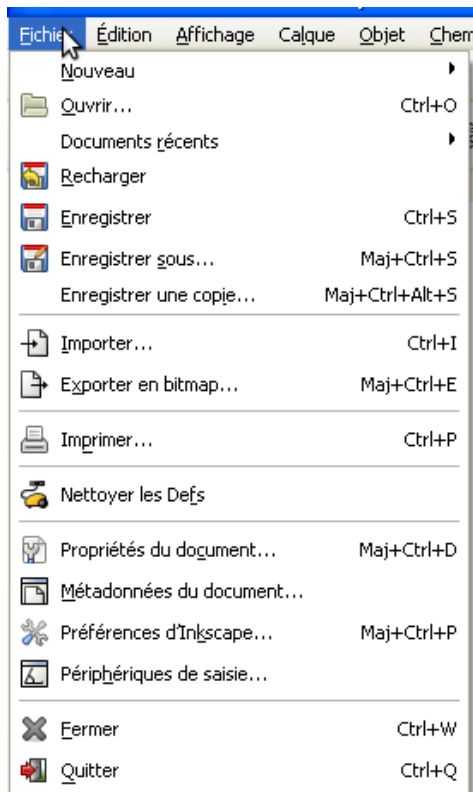
- 1- la barre de menu
- 2- la barre des commandes
- 3- la barre des contrôles du magnétisme
- 4- les boutons de la boîte à outils
- 5- la barre de contrôle des outils
- 6- le canevas
- 7- la palette de couleurs
- 8- la barre d'état et d'informations.
- 9- les guides et règles



2.1-la barre de menus

Fichier Édition Affichage Calque Objet Chemin Texte Filtres Extensions Aide

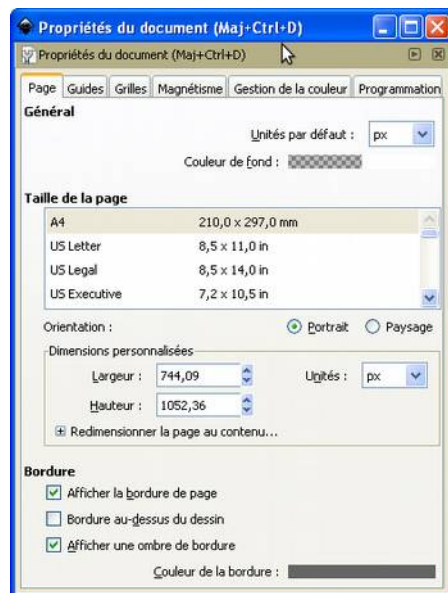
Menu



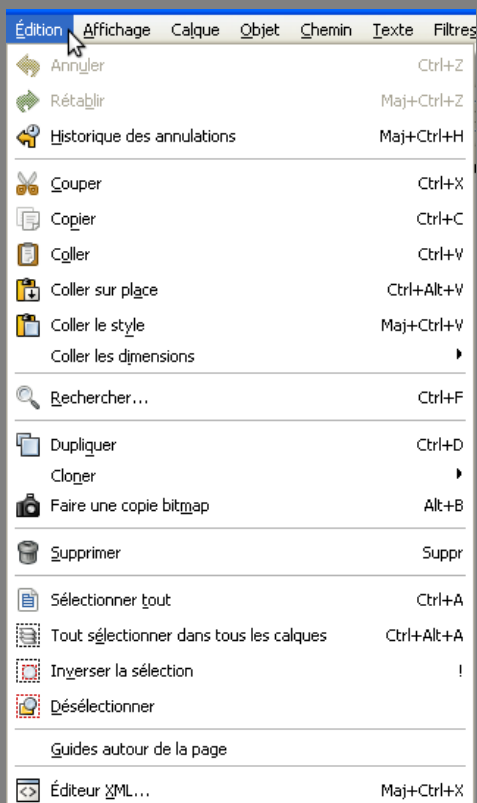
Outils

Fichier

- **Nouveau** : permet d'accéder à de nombreux formats prédéfinis
- **Propriétés du documents** :



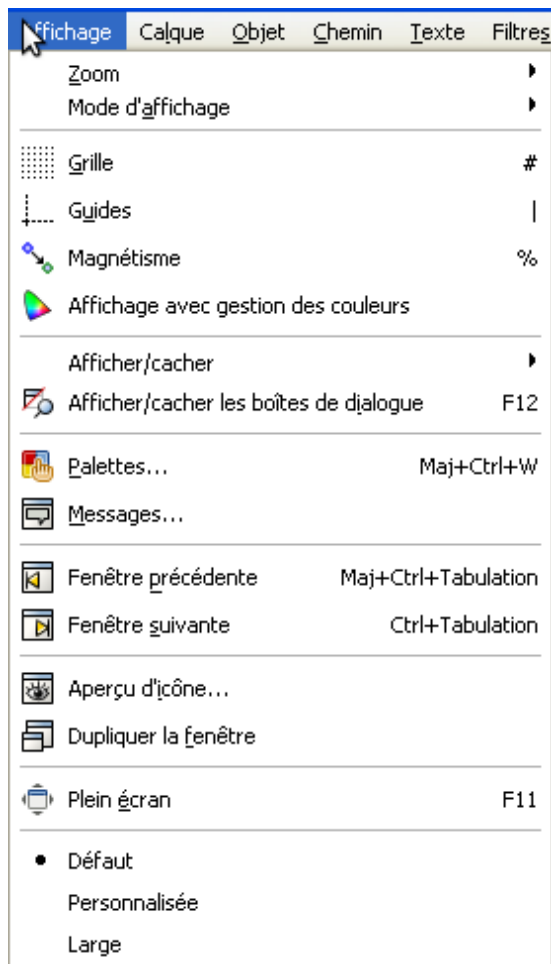
- Format
- Unités
- Couleur de fond
- Guides
- Grilles
- Magnétisme
- Etc...



Édition

- Annulation / rétablir
- Copier / couper / coller
- Dupliquer / cloner
- Outils de sélection

Menu

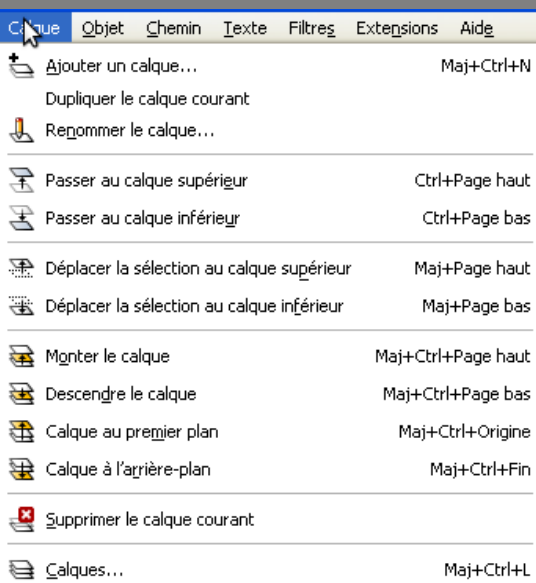
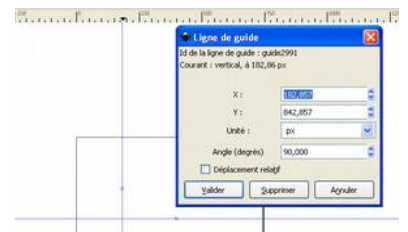


Outils

Affichage

- Zoom
- **Grille** : Une Grille est composée de deux ou trois ensembles de lignes parallèles régulièrement espacées. Une **Grille rectangulaire** se compose de lignes horizontales et verticales, ressemblant fortement à une feuille ordinaire de papier quadrillé.
- **Guides** : Les Lignes de guide sont des lignes individuelles qui peuvent être placées librement. Pour créer une **Ligne de guide**, tirer avec le **Bouton gauche** de la souris depuis la règle de gauche sur le canevas pour une Ligne de guide verticale ou depuis la **Règle** supérieure pour une Ligne de guide horizontale.

Un double clic sur le guide permet d'en éditer les propriétés.



Calque

Les calques permettent de gérer différentes couches indépendamment les uns des autres. On pourra, par exemple, séparer le texte et les autres objets, formes, images, concevoir un document dans plusieurs langues (Un calque pour chaque langue), etc...

Attention :

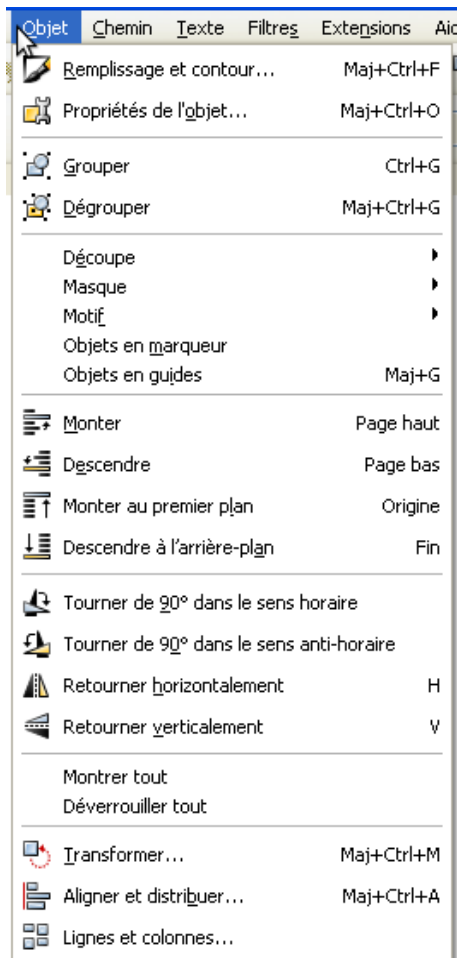
- L'ordre d'empilement des calques est important.
- Il faut d'abord sélectionner le calque sur lequel on veut travailler (en le sélectionnant dans la liste déroulantes des calques ou dans la boîte de dialogue) et ensuite y ajouter les éléments souhaités.

Menu



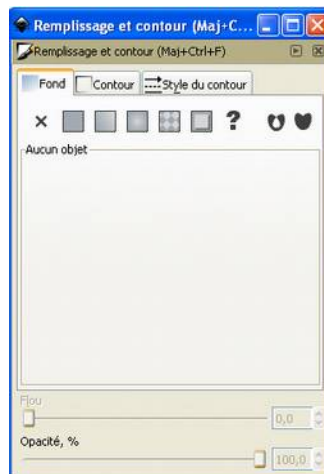
Outils

- Visibilité
- Verrouillage
- Ordre



Objet

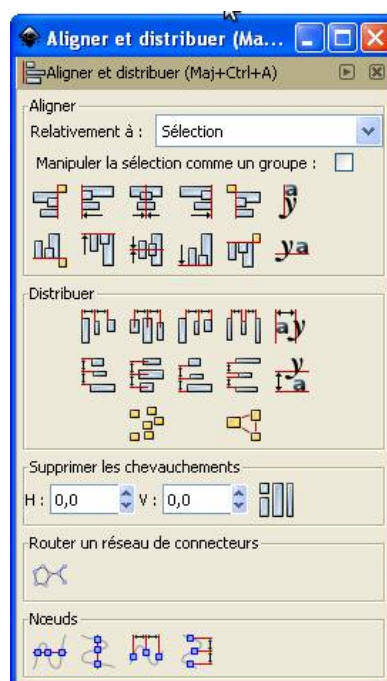
- Remplissage et contour :



- Fond (uni, dégradé...)
- Contour (uni, dégradé)
- Style du contour
- Flou
- Opacité

- Grouper / dégroupier
- Monter / descendre
- Tourner / retourner

- Aligner et distribuer :



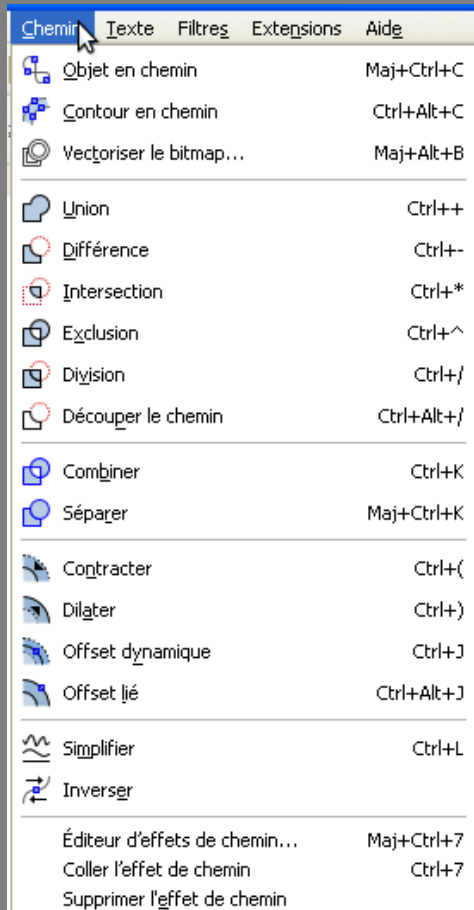
Menu

Outils

De nombreux outils sont disponibles pour aligner des objets entre eux ou les distribuer par rapport à la page.

Deux types de positionnement sont disponibles :

alignement, pour lequel les centres ou les bords des objets sont alignés sur d'autres, et **distribution**, pour lequel les objets sont distribués dans une certaine direction déterminée par leurs centres ou leurs bords.



Chemin

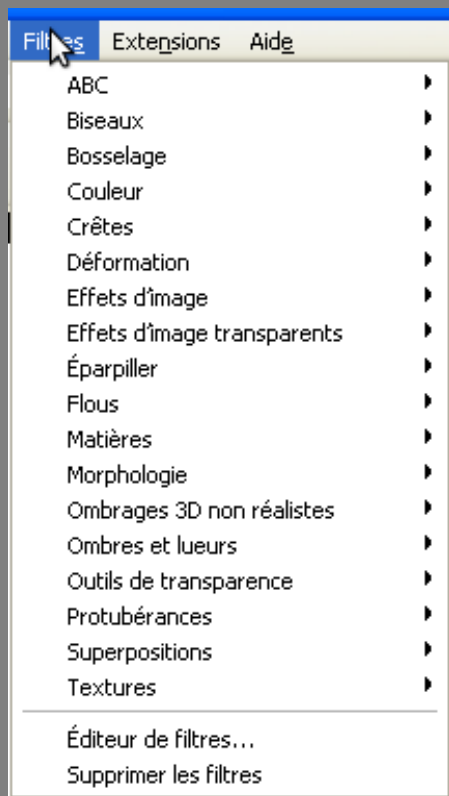
- Objet en chemin
- Contour en chemin
- Vectoriser le bitmap : transforme une image matricielle en image vectorielle.
- **Outils de « combinaison » :**
 - Union
 - Différence
 - Intersection
 - Exclusion
 - Division
 - Combiner
 - Séparer
- **Outils de « taille » :**
 - Contracter
 - Dilater



Texte

- Texte et police
- Mettre suivant un chemin
- Encadre
- Convertir en texte

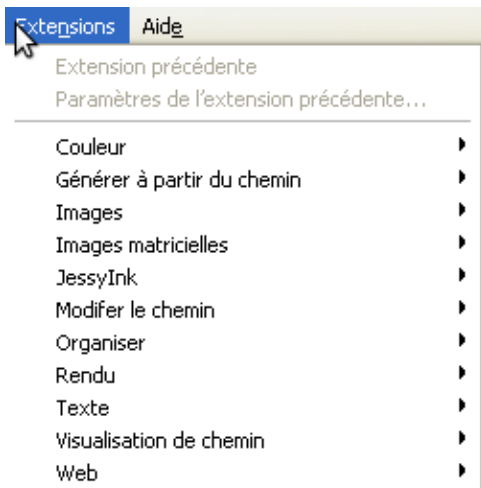
Menu



Outils

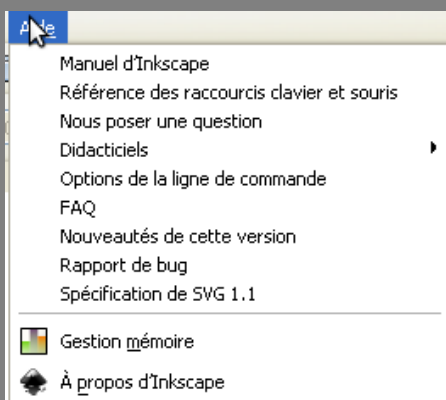
Filtres

Les **Filtres** sont une fonctionnalité du SVG qui permet à un visualiseur SVG de modifier l'aspect d'un objet d'une manière bien définie comme l'ajout d'une texture à un remplissage, l'ajout d'une ombre floue à un objet ou la modification de la couleur d'un objet.



Extensions

Inkscape peut être complété d'**extensions**. Celles-ci sont des scripts ou programmes qui peuvent être lancés depuis Inkscape. La plupart des extensions nécessitent des programmes externes.

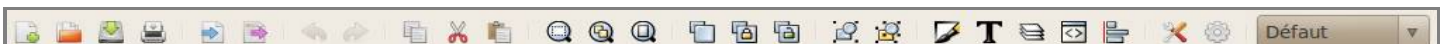


Aide

L'aide en français est disponible en ligne à cette adresse :

http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL/html_fr/

2.2-la barre des commandes



Elle contient des raccourcis vers un grand nombre de fonctions des menus. Cliquez sur la **flèche vers le bas** à l'extrémité droite pour

accéder aux éléments masqués faute de place.

La **barre de commande** comporte un grand nombre d'outils standards :

- ouvrir un fichier
- enregistrer un fichier
- imprimer un fichier
- Copier, couper et coller
- Etc...

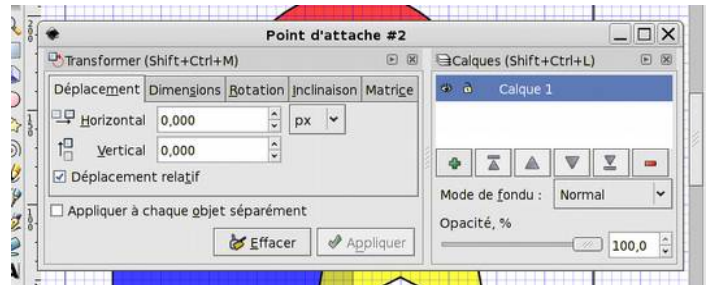
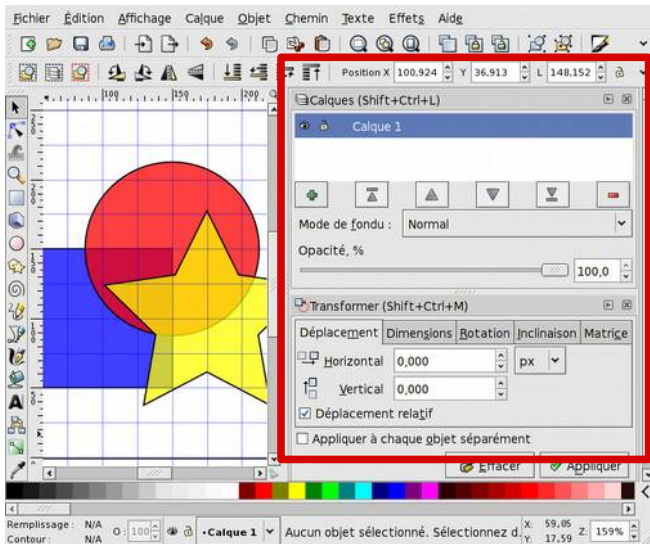
Outil	Légende	Raccourci	Développement
	Créer un nouveau document depuis le modèle par défaut	Ctrl + N	
	Ouvrir un document existant	Ctrl + O	
	Enregistrer le document	Ctrl + S	
	Imprimer le document	Ctrl + P	
	Importer une image SVG ou bitmap dans ce document	Ctrl + I	
	Exporter ce document ou la sélection en image bitmap	Maj + Ctrl + E	
	Annuler la dernière action	Ctrl + Z	
	Refaire la dernière action annulée	Maj + Ctrl + Z	
	Copier la sélection vers le presse papier	Ctrl + C	
	Couper la sélection vers le presse papier	Ctrl + X	
	Coller les objets du presse papiers sous le pointeur de souris. ou coller du texte	Ctrl + V	
	Zoomer pour ajuster la sélection à la fenêtre	3	

Outil	Légende	Raccourci	Développement
	Zoomer pour ajuster le dessin à la fenêtre	4	
	Ajuster la page à la fenêtre	5	
	Dupliquer les objets sélectionnés	Ctrl + D	
	Créer un clone (une copie liée à l'original) de l'objet sélectionné	Alt + D	
	Couper le lien entre le clone sélectionné et son original. Le transformant en objet indépendant	Maj + Alt + D	
	Grouper les objets sélectionnés	Ctrl + G	
	Dégrouper les groupes sélectionnés	Maj + Ctrl + G	
	Éditer les couleurs de l'objet, ses dégradés, l'épaisseur de son contour, les têtes de flèches, les pointillés...	Maj + Ctrl + F	
	Voir et sélectionner une police, une taille de police et autres propriétés de texte	Maj + Ctrl + T	
	Afficher les calques	Maj + Ctrl + L	
	Voir et éditer l'arbre XML du document	Maj + Ctrl + X	
	Aligner et distribuer les objets	Maj + Ctrl + A	
	Éditer les préférences globales d'Inkscape	Maj + Ctrl + P	
	Éditer les préférences du document (enregistrées avec celui-ci)	Maj + Ctrl + D	

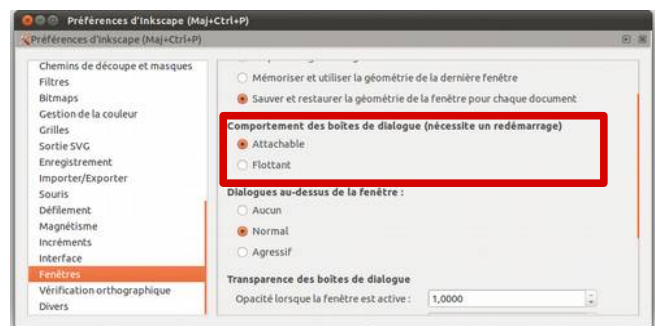
2.3-les boîtes de dialogues attachables :

Les boîtes de dialogues ouvertes sont placées au sein de la fenêtre principale d'Inkscape sur le côté droit, comme illustré sur la figure suivante.

Les boîtes de dialogues amarrées peuvent être réarrangés, redimensionnés. Pour déplacer une boîte de dialogue, **Cliquez-tirez gauche** à la souris la barre de titre.



On peut modifier ce paramètre via le menu **Fichier > Préférences d'Inkscape :**



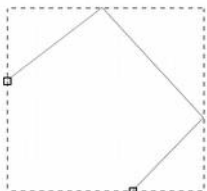
2.4-la barre des contrôles du magnétisme



Cette **barre de propriétés** permet de gérer finement la manière dont le magnétisme sera appliqué aux objets contenus dans le dessin en cours. Cette barre est placée verticalement sur le côté droit de la fenêtre Inkscape.

L'aimantation, tout comme un aimant attire

un bout de métal, attirera le curseur de la souris sur une des poignées, un nœuds de l'objet le plus proche. La distance d'attraction est réglable via les paramètres du document : Menu **Fichier > Propriétés du document > Magnétisme**

Outil	Légende	Raccourci	Développement
	Activer le magnétisme	%	Boîte englobante :  C'est la plus petite boîte rectangulaire avec des côtés parallèles aux axes x et y, qui contient entièrement un objet.
	Aimer aux coins des boîtes englobantes		
	Aimer aux bords des boîtes englobantes		
	Aimer aux coins des boîtes englobantes		
	Aimer depuis et vers le milieu des boîtes englobantes		
	Aimer depuis et vers le centre des boîtes englobantes		
	Aimer aux nœuds ou aux poignées		
	Aimer au chemin		
	Aimer aux intersections des chemins		
	Aimer aux points de rebroussement		
	Aimer aux nœuds doux		
	Aimer depuis et vers le milieu des segments		
	Aimer depuis et vers le centre des objets		
	Aimer depuis et vers le centre de rotation d'un objet		
	Aimer aux bords de la page		
	Aimer aux grilles		
	Aimer aux guides		

2.5-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.

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 tout une série d'options de réglage de cet outil.

Outil	Légende	Raccourci	Développement
	Sélectionner et transformer des objets	F1	
	Éditer les nœuds ou les poignées de contrôle d'un chemin	F2	
	Ajuster les objets en les sculptant ou en les peignant	Maj + F2	
	(Dé)zoomer	F3	
	Créer des rectangles et des carrés	F4	
	Créer une boîte 3D	Maj + F4	
	Créer des cercles, des ellipses et des arcs	F5	
	Créer des étoiles et des polygones	*	
	Créer des spirales	F9	
	Dessiner des lignes à main levée	F6	
	Tracer des courbes de bézier et des segments de droites	Maj + F6	
	Créer un tracé calligraphique ou au pinceau	Ctrl + F6	
	Créer et éditer des objets textes	F8	
	Pulvériser les objets en les sculptant ou en les peignant	Maj + F3	

Outil	Légende	Raccourci	Développement
	Effacer les chemins existants	Maj + E	
	Remplir une zone bornée	Maj + F7	
	Créer et éditer des dégradés	Ctrl + F1	
	Capturer des couleurs depuis l'image	F7	
	Créer des connecteurs	Ctrl + F2	

2.6-les barres de contrôle 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.

 → **Sélection**



- Rotation
- Ordre des objets
- Position...

 → **Texte**

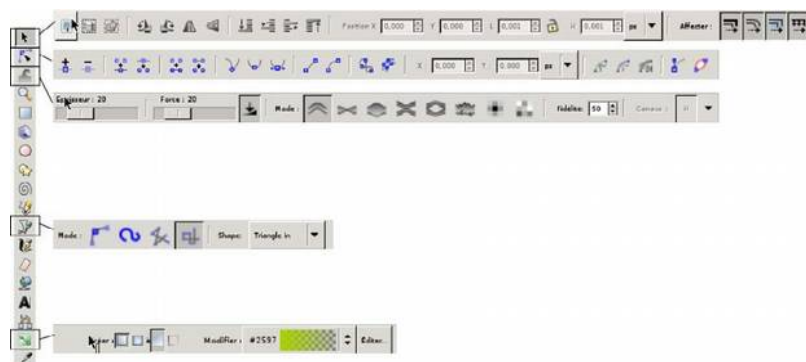


- Police
- Gras, Italique
- Positions
- Sens d'écriture...

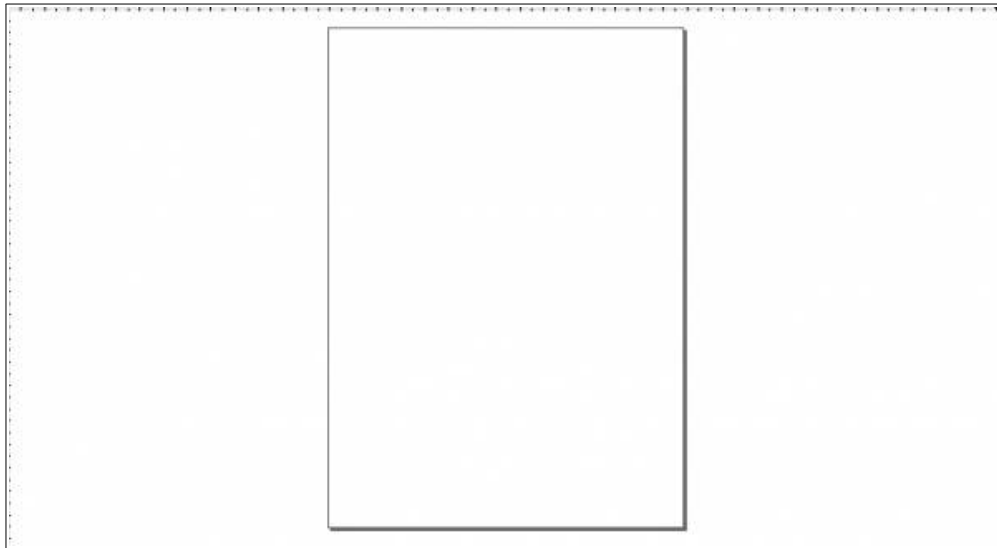
 → **Dégradé**



- Type de dégradé
- Édition du dégradé



2.7-le canevas

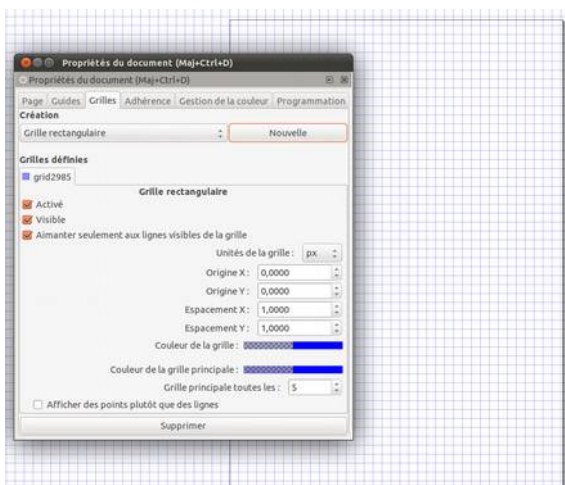
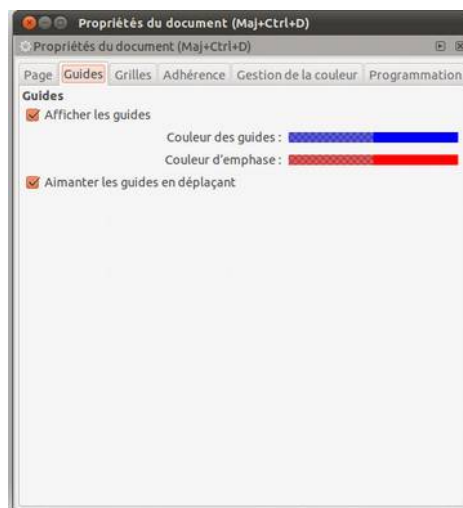
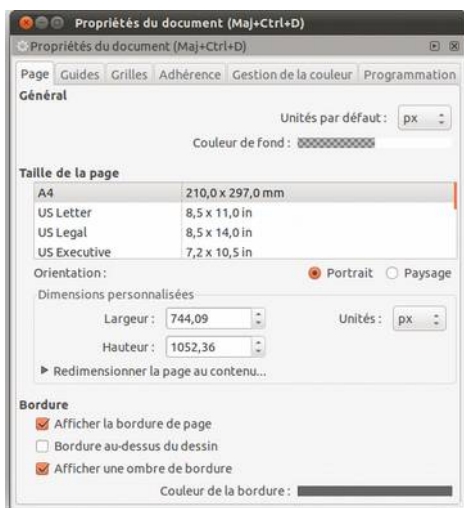


C'est la zone de travail sur l'image.

Par défaut le canevas est en pixel mais cela peut être modifié via les propriétés du document

Fichier > propriétés du document : Ctrl + Maj + D

Unités disponibles : en centimètres, foot (le pied anglais = environ 30 cm), inch (le pouce anglais = 25.4 mm), mètres, millimètres, pica et point.



- L'onglet « **Page** » permet de régler les dimensions de la page, ainsi que les unités utilisées.
- L'onglet « **Guides** » permet de paramétrer les guides : Lignes permettant de placer des éléments de l'image.
- L'onglet « **Grilles** » permet de quadriller le canevas.

2.8-la palette de couleurs



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 l'aspect.

2.9-La barre d'état et d'informations



De nombreuses informations sont disponibles :

- La couleur de remplissage ainsi que la couleur du contour (indicateur de style).
- Le sélecteur de calques (verrouillage, visibilité).
- L'aide contextuelle sur l'outil en cours de sélection (zone de notification).
- Les coordonnées du curseur.
- Le zoom. (Par défaut 35%)

Blog du Prof T.I.M. Technologies Informatique & Multimédia

Fiche n°2 – Inkscape – Les formes et les nœuds

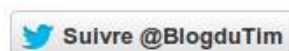
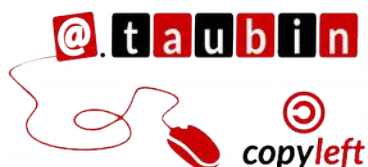
Table des matières

1- Réalisation d'un crayon avec de formes simples.....	1
2- Réalisation d'un personnage.....	10
3- Réalisation d'un lion.....	14
4- Réalisation d'un timbre.....	19
5- Réalisation d'une fenêtre.....	20
6- Réalisation d'un rocher.....	22
7- Réalisation d'un poussin.....	24
8- Réalisation d'un logo « géométrique ».....	25

Les sources qui m'ont aidé à réaliser cette fiche :

- Dessiner le logo Ubuntu avec InkScape : Emmanuel Gontcho - gontchoatgmail.com
- http://howto.nicubunu.ro/inkscape_pacman_baddies/
- <https://2dgameartguru.com/category-selection-inkscape/>
- TP images Inkscape Université de Strasbourg, Environnements Informatiques

Ce document est soumis à la licence GNU FDL. Cela signifie qu'il est libre de droits.



1- Réalisation d'un crayon avec de formes simples

Nous allons réaliser un « Crayon ».



Vous pouvez regarder la vidéo :

- <https://youtu.be/UwJ1VDH0g0U>



Manipulations

Ouvrir un nouveau document :

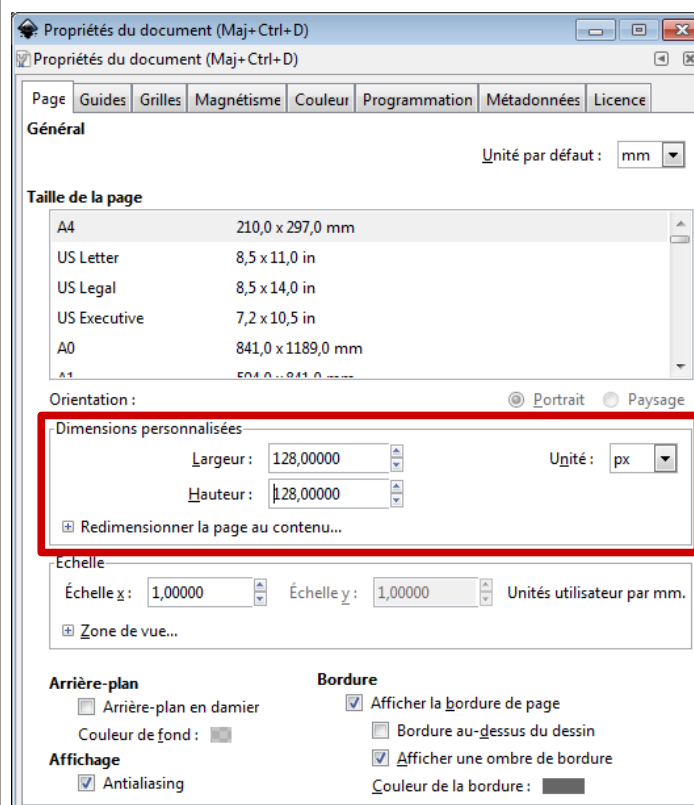
Fichier > Propriétés de document -

Maj+CTRL+D

Entrer des dimensions de 128 x 128 pixels.

Faire Affichage > Zoom > Page - 5 pour centrer la vue sur votre nouvelle zone de travail.

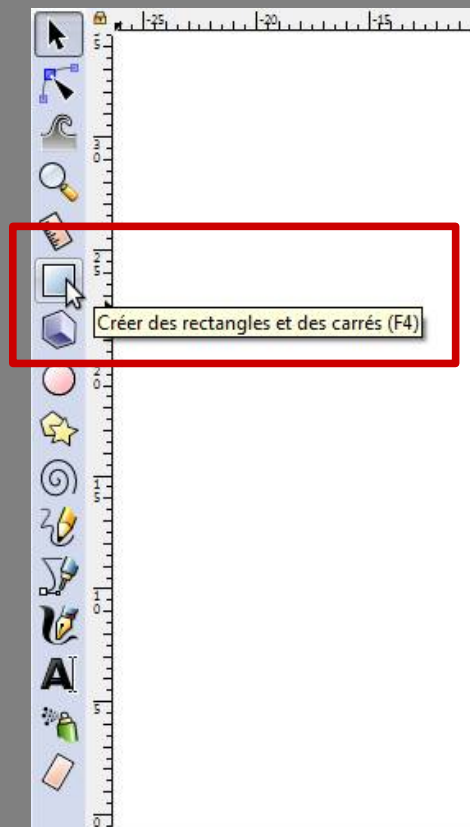
Copies d'écran



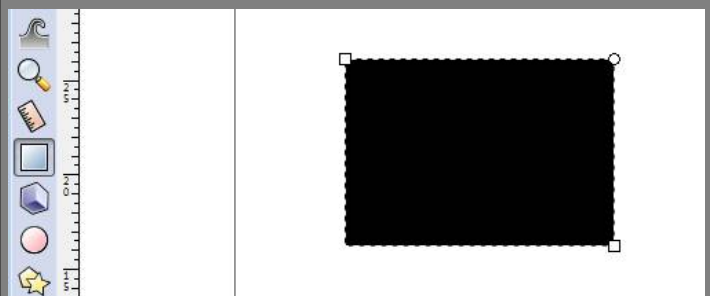
Manipulations

Prendre l'outil de création de rectangle (F4)

Copies d'écran

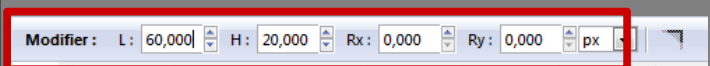
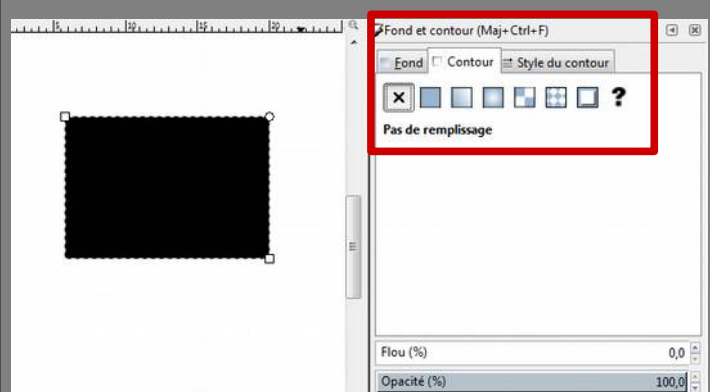


Tracer votre première forme

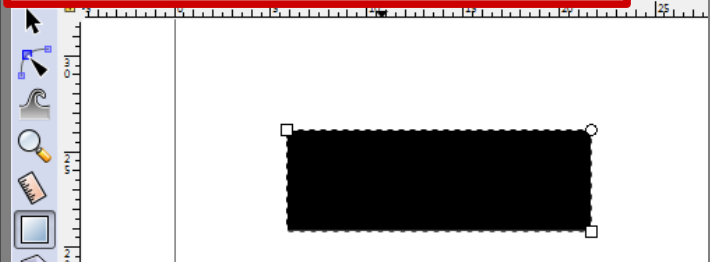


Retirer les contours : Objet > Remplissage et contour– Maj+CTRL+ F

Onglet contour : supprimer le contour



Entrer les valeurs suivantes : 60 pixels de largeur et 20 pixels de hauteur.



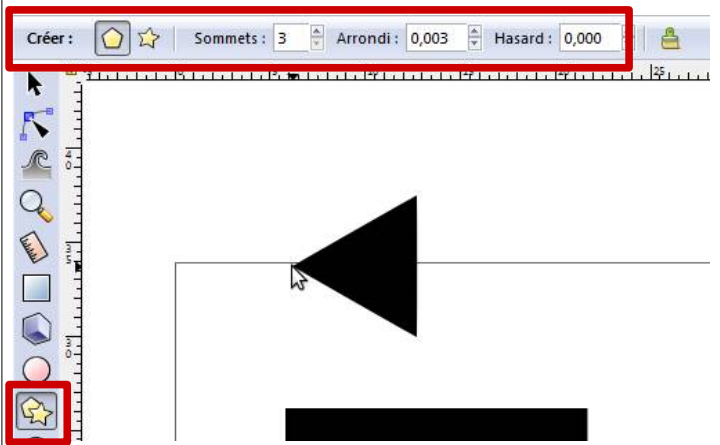
Manipulations

Cliquer sur l'outil de création de polygones/étoiles et cocher l'option Polygones.

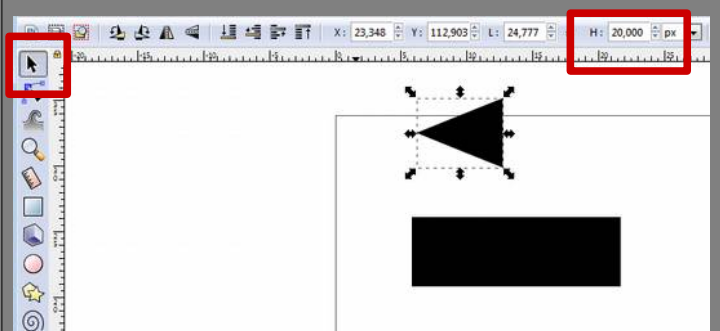
Réduire le nombre de sommets à 3 et appliquer un arrondi à 0,003.

Tracer le triangle en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour contraindre la forme à respecter des angles de 45°.

Copies d'écran



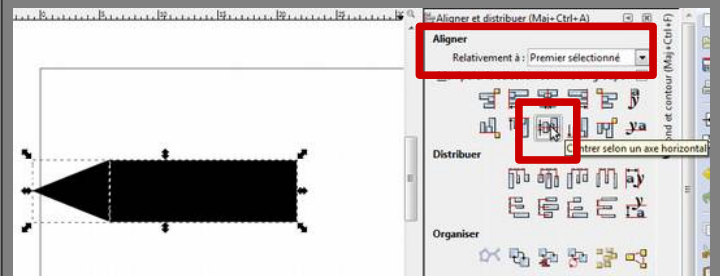
Reprenez l'outil de sélection et transformation (F1),
Ajuster la hauteur à 20 pixels.



Positionner vos deux formes l'une à côté de l'autre.

Faire Objet > Aligner et Distribuer - Maj+CTRL+A

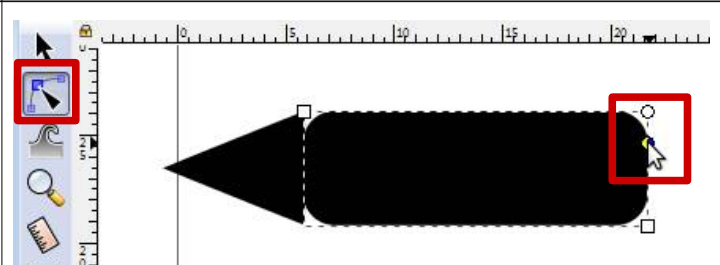
Aligner sur leur axe horizontal.

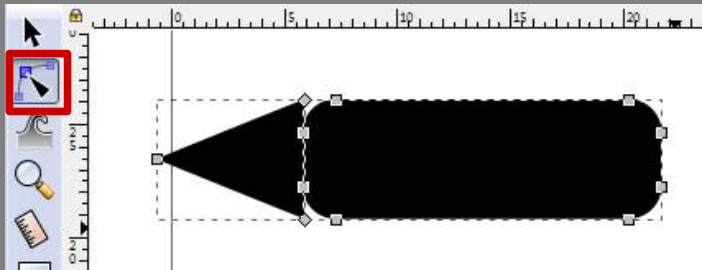
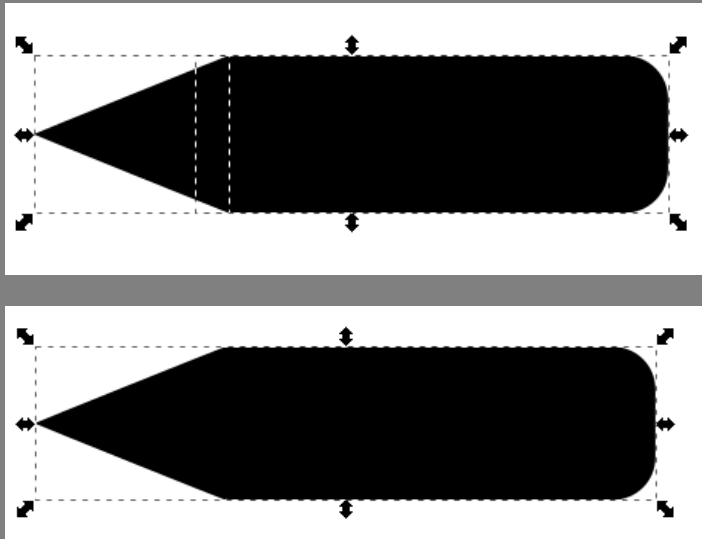
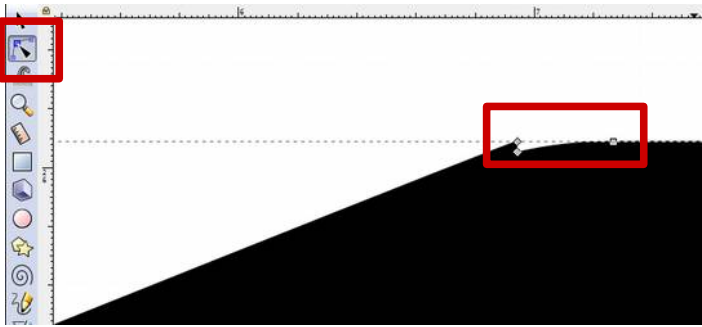


Sélectionner le rectangle seul, puis cliquer sur l'outil d'édition des nœuds (F2).

Des points de manipulation apparaissent autour de votre forme.

Saisir le point rond, qui permet d'arrondir les angles d'une forme, et l'utiliser sur votre rectangle.

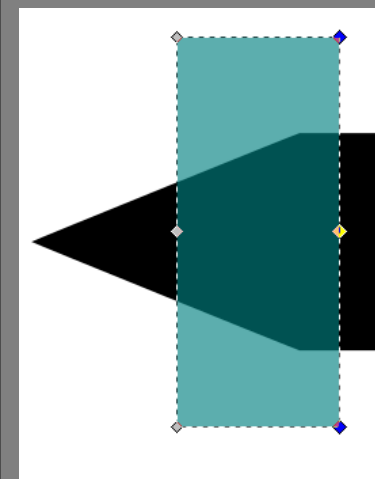
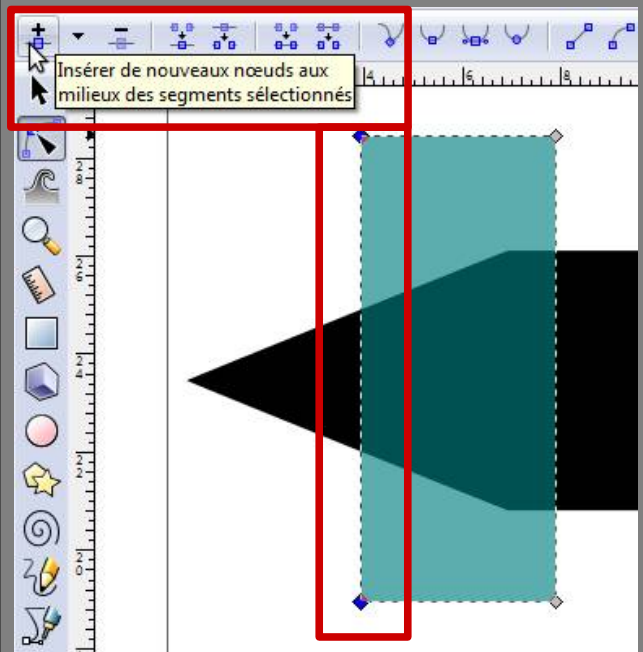


Manipulations	Copies d'écran
Sélectionner vos deux formes, cliquez sur l'outil d'édition des nœuds – F2. Les convertir en chemins : Chemin > Objet en chemin - Ctrl+Maj+C. Des points de contrôle apparaissent alors autour des objets, qui permettront leur manipulation.	
Ajuster la position des 2 formes : Cliquer sur le triangle et le faire reculer vers le rectangle à l'aide de la flèche droite du clavier.	
Sélectionner tout avec CTRL+A puis fusionner les 2 formes : Chemins > Union.	
La forme comporte des défauts. Pour les voir, zoomer (Ctrl+Roulette).	

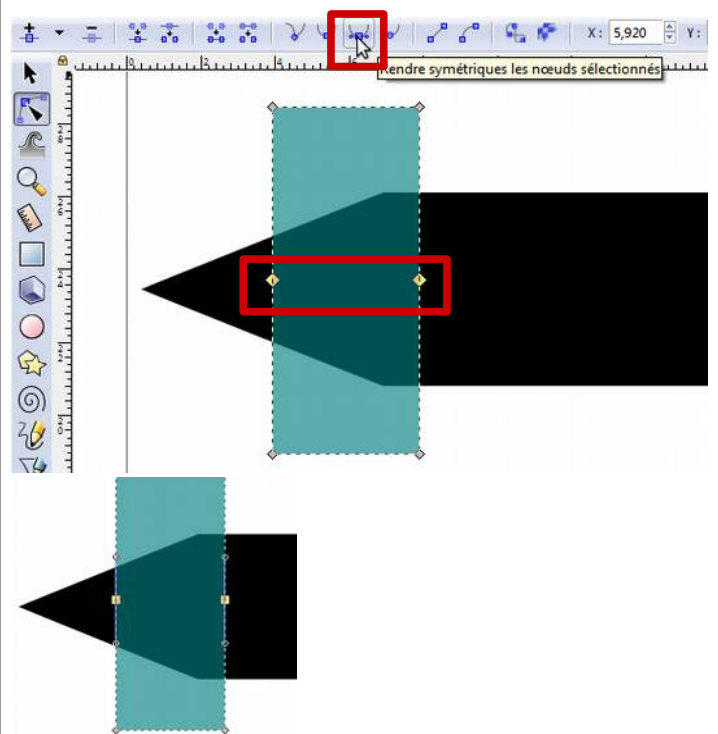
Manipulations

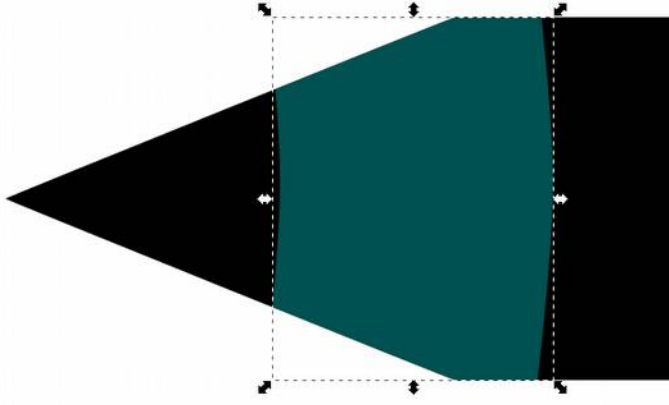
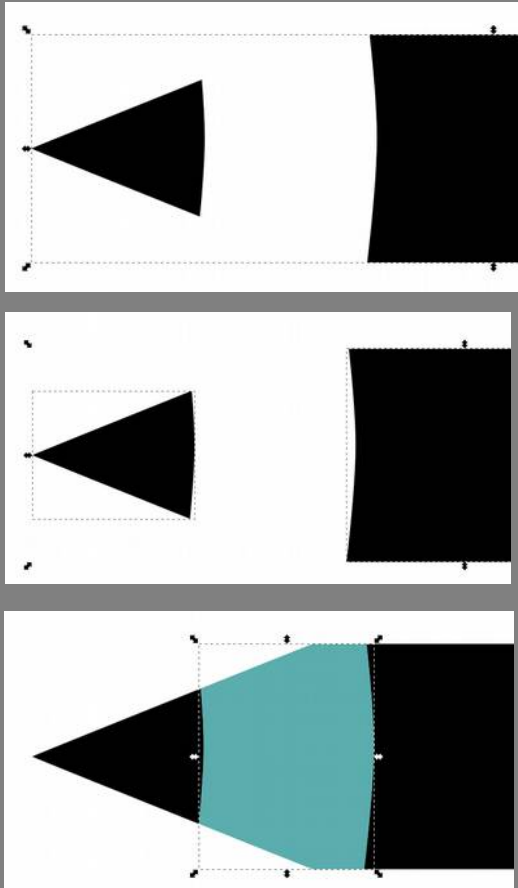
Sélectionner tour à tour chacun des segments des côtés du rectangle et cliquer sur insérer un nouveau nœud dans le segment sélectionné.

Copies d'écran



Sélectionner ces deux nouveaux nœuds en maintenant la touche Shift enfoncée puis cliquer sur Rendre les nœuds symétriques.



Manipulations	Copies d'écran
Dupliquer le nouvel objet avec CTRL+D puis le positionner sur le crayon.	
Sélectionner les 2 objets puis faire : • Chemin > Différence • Chemin > Séparer Re-positionner ensuite l'élément manquant.	
Choisir des couleurs pour les 3 éléments.	

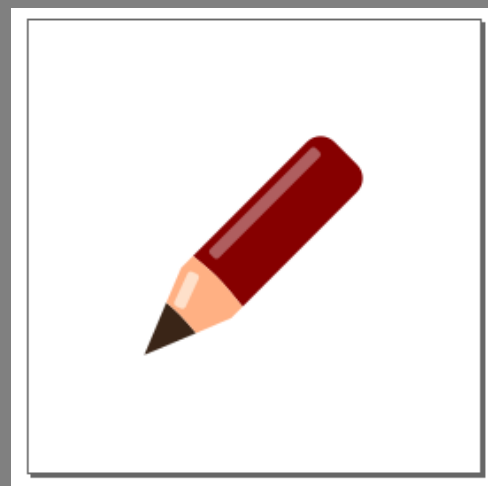
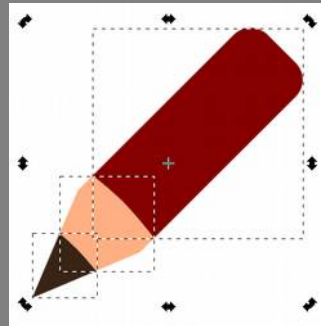
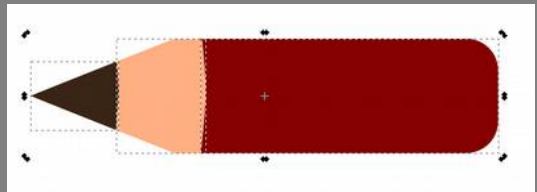
Manipulations

Sélectionner vos trois objets puis cliquer une seconde fois dessus.

Appliquer une rotation : en maintenant la touche Ctrl, on contraint la rotation à des angles de 45°

On peut améliorer le rendu en faisant des rectangles arrondis pour faire un effet de reflet sur le crayon.

Copies d'écran



2- Réalisation d'un personnage

Nous allons réaliser un personnage du jeu « Pacman ».

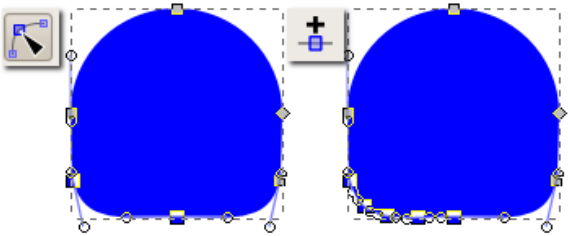
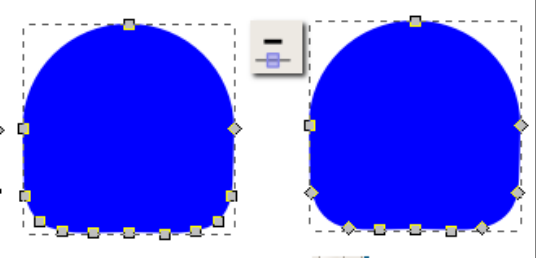
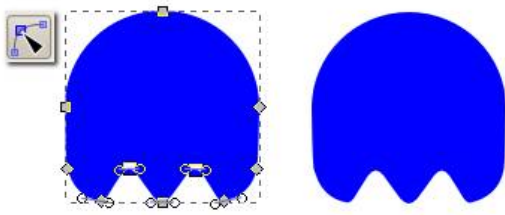
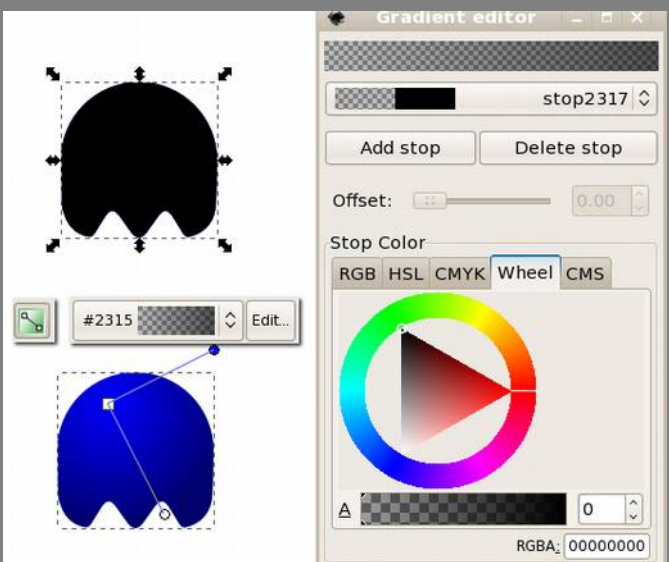
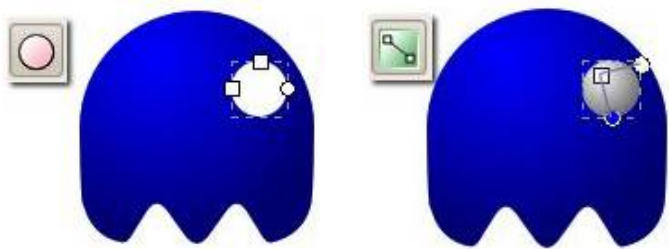


Vous pouvez regarder la vidéo :

- <https://youtu.be/Vo-eqEAMGal>



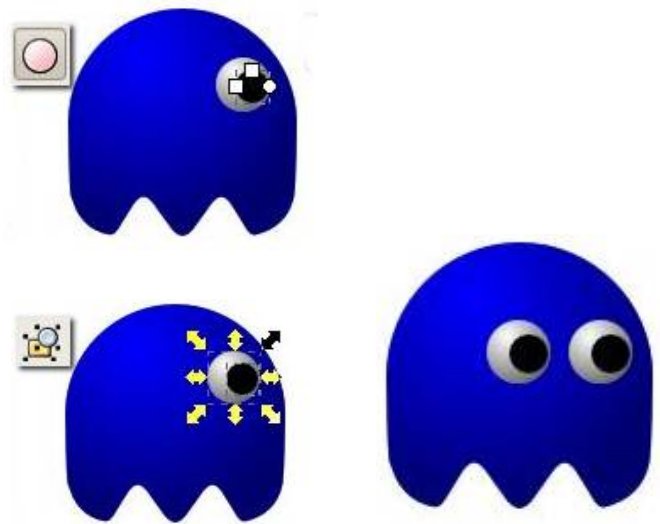
Manipulations	Copies d'écran
Tout d'abord, il vous faut créer un cercle d'une couleur (ici bleu). Puis convertir l'objet en chemin : Maj+Ctrl+C	
Ensuite, ajouter deux nœuds auprès des nœuds sur les côtés (double cliquer juste auprès des nœuds).	
Faire glisser les nœuds créés vers le bas en gardant la touche Ctrl enfoncée.	

Manipulations	Copies d'écran
Puis sélectionner les deux nœuds créés et le nœud du bas (avec la touche Maj) et cliquer 2 fois sur le bouton avec un + pour ajouter des nœuds.	
Supprimer les nœuds en trop en cliquant sur le bouton - comme sur l'image.	
Enfin pour terminer la forme de nos personnages, remonter un nœud sur deux en gardant la touche Ctrl enfoncée. Maintenant que la forme de base est faite, on passe à la suite !	
Dupliquer l'objet et le remplir en dégradé radial depuis noir transparent total vers noir à moitié transparent et éditer les nœuds de manière à ce qu'ils correspondent à ceux de la figure.	
Maintenant faire un petit cercle blanc pour le fond de l'œil. Le dupliquer et remplir la copie avec le même dégradé que ci-dessus et les nœuds comme sur la figure.	

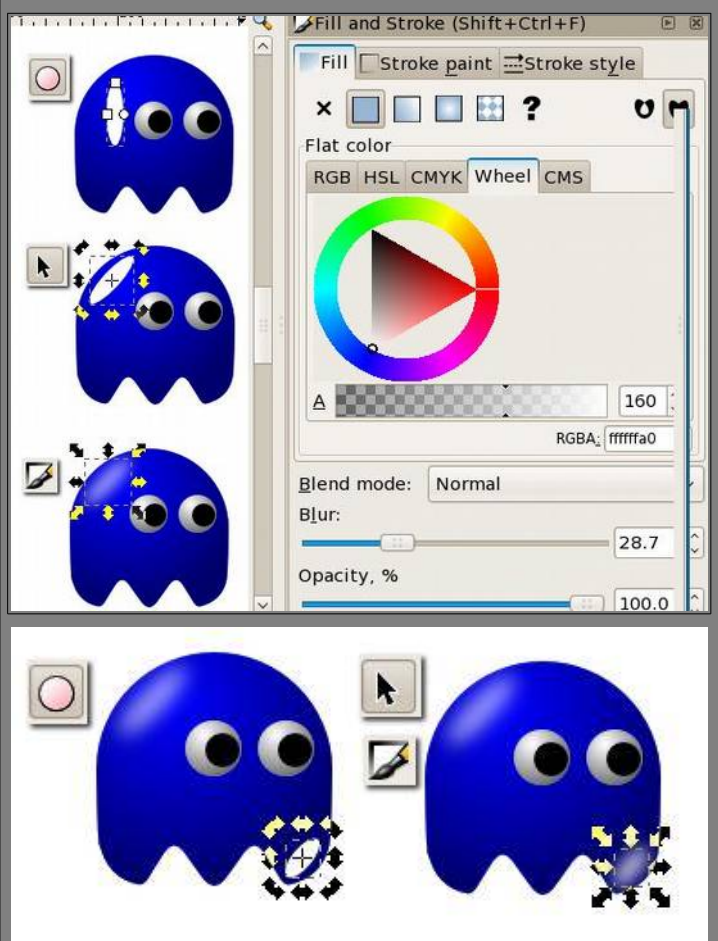
Manipulations

Faire un petit cercle noir et le positionner pour terminer l'œil.

Copies d'écran



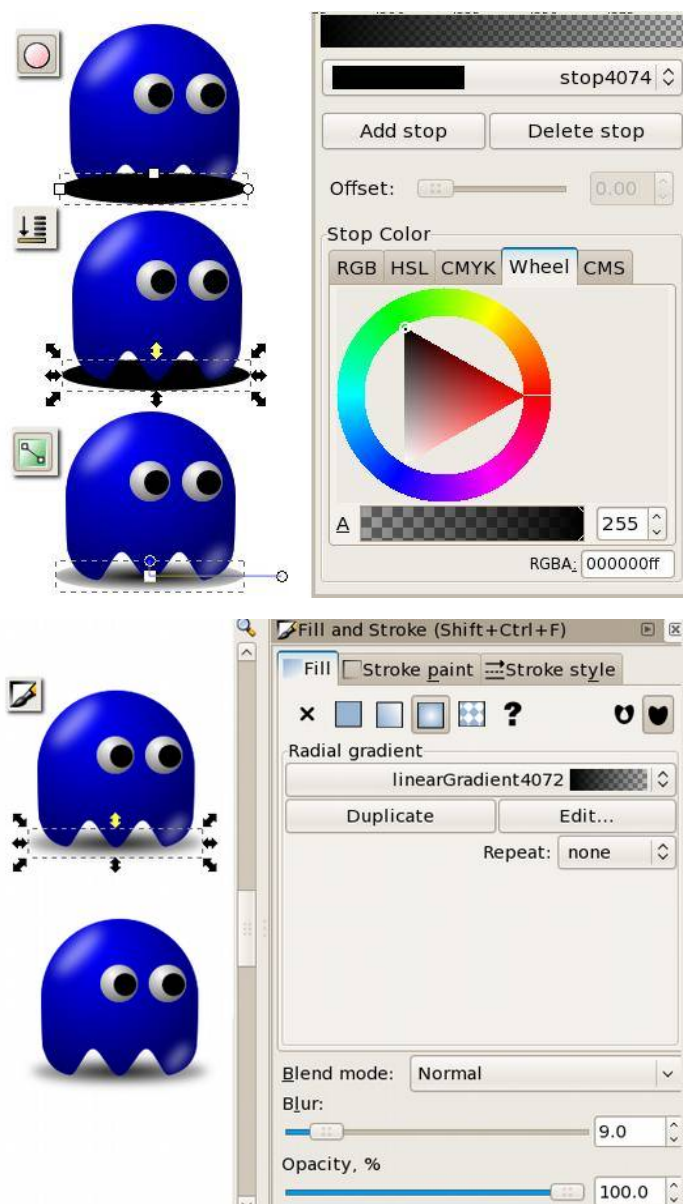
Pour améliorer l'effet relief, on va ajouter une ellipse blanche, légèrement inclinée avec un effet de flou en haut à gauche et une autre plus petite en bas à droite.



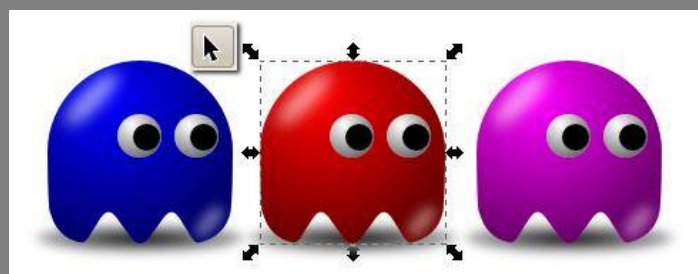
Manipulations

Enfin pour l'ombre sous le personnage, créer une ellipse noire, la remplir avec le même dégradé et appliquer un léger flou.

Copies d'écran



Et voila le personnage est terminé, pour continuer la famille, changer la couleur de la silhouette.



3- Réalisation d'un lion

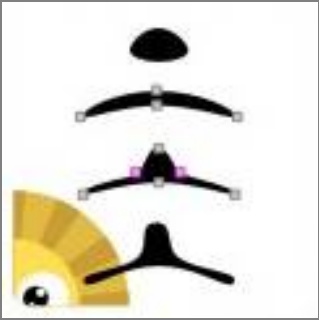
Vous pouvez regarder la vidéo :

- <https://youtu.be/alcghDeIOFc>



Manipulations	Copies d'écran
Dessiner 3 cercles : • Un jaune • Un blanc • Un noir	
Aligner les 2 petits cercles (Ctrl + Maj + A) pour créer le premier œil.	
Dupliquer l'œil puis grouper les 2 yeux. Aligner les yeux au centre du cercle jaune.	
Bouger les iris (cercles noirs) et ajouter des cercles blancs pour donner une impression de brillance.	

Manipulations	Copies d'écran
Créer un cercle pour créer la crinière du lion. Aligner le avec le cercle jaune et placer le à l'arrière plan.	
Créer un rectangle avec l'outil courbe de Bézier.	
Dupliquer le triangle et retourner le verticalement (V) pour le placer sous le premier. Grouper les 2 triangles.	
Aligner les triangle avec la crinière. Les triangles doivent dépasser du cercle.	
Dupliquer les 2 triangles et les faire tourner de 90°. Grouper les 4 triangles.	

Manipulations	Copies d'écran
Créer la bouche.	
Placer la bouche sous le nez. Aligner les lèvres avec le menton.	
Créer un rectangle. Le faire tourner à 45°. Le convertir en chemin et déformer les côtés en bas pour les incurver.	
Aligner horizontalement la forme avec la tête.	
Utiliser la commande Chemin > Différence , pour découper le cercle jaune.	

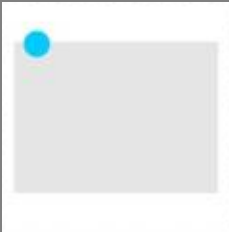
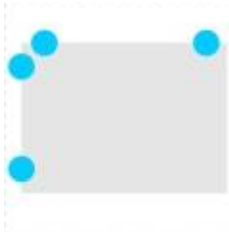
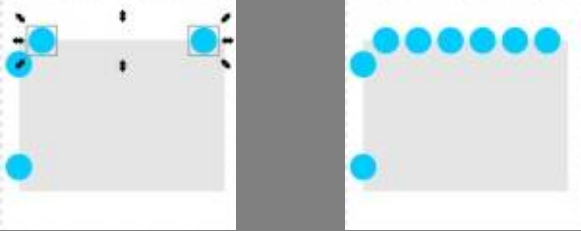
Manipulations	Copies d'écran
Dessiner une oreille en déformant des cercles. Grouper les deux éléments de l'oreille.	
Dupliquer l'oreille et la retourner horizontalement (H). Aligner les oreilles sur la tête.	

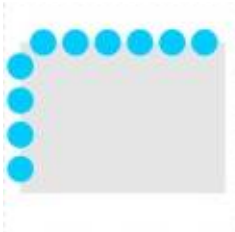
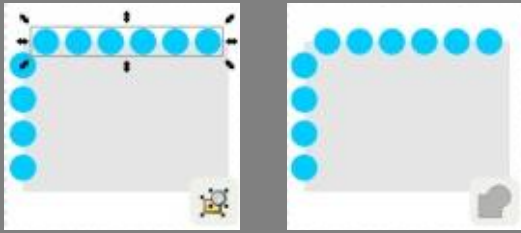
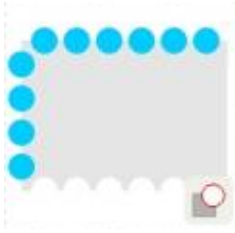
Variantes possibles :



4- Réalisation d'un timbre



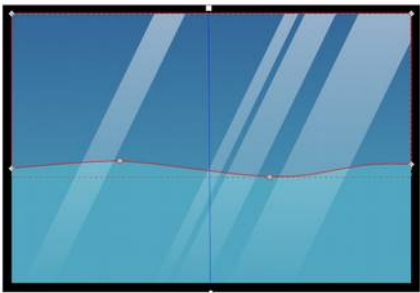
Manipulations	Copies d'écran
Tout d'abord, il vous faut créer un rectangle d'une couleur (ici gris).	
Créer un cercle d'une autre couleur (ici bleu) et placer le sur le bord du rectangle. (comme ci-contre)	
Transformer le cercle en chemin grâce à la commande Chemin > Objet en chemin. Dupliquer le cercle 3 fois.	
Sélectionner les deux cercles du haut pour les interpoler : Extensions > Générer à partir du chemin > Interpoler Interpoler Exposant: 0,0 Étapes d'interpolation: 4 Méthode d'interpolation: 2 Dupliquer les extrémités: ☒ Interpoler le style: ☐ Aperçu en direct: ☐ Fermer Appliquer Ici, avec 4 étapes, on obtient 6 cercles supplémentaires dont 4 sont entre les 2 premiers. Ces 6 cercles sont groupés. Les 2 premiers cercles sont en dessous.	

Manipulations	Copies d'écran
Faire la même manipulation avec les deux cercles sur la largeur du rectangle.	
Dégrouper les 6 cercles : Objet > Dégrouper Combiner les chemins : Chemin > Union Faire de même avec les 4 cercles sur la largeur.	
Dupliquer les 6 cercles et les 4 cercles puis les déplacer sur les 2 autres côtés du rectangle. Découper les bords du rectangle avec les cercles pour obtenir un timbre : Chemin > Différence	

5- Réalisation d'une fenêtre



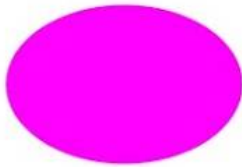
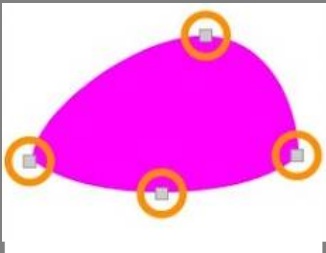
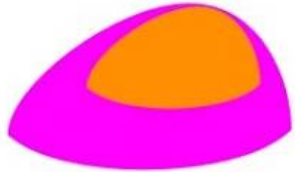
Manipulations	Copies d'écran
Dessiner un rectangle bleu.	
Dupliquer le rectangle, mettre une bordure à la copie et la placer en dessous du premier rectangle.	

Manipulations	Copies d'écran
Appliquer un dégradé linéaire bleu sur le rectangle du dessus pour refléter le ciel.	
Ajouter un rectangle blanc et lui appliquer un dégradé allant de 50 % d'opacité à 0 %.	
Créer quelques copies du rectangle blanc en faisant varier les largeurs.	
Sélectionner tous les rectangles et utiliser l'outil d'inclinaison. Pour cela, double- cliquer sur les objets et utiliser la poignée du milieu en haut.	 
Dupliquer le rectangle de la fenêtre pour créer un objet de découpage. (On veut découper les reflets sur le cadre noir de la fenêtre)	
Sélectionner tous les rectangles de reflets et ensuite le rectangle de découpe et lancer la commande Objet > Découpe > Définir.	
Sélectionner le rectangle avec le dégradé et transformer le en chemin Chemin > Objet en chemin. Ajouter deux nœuds et modifier le bas du rectangle pour encore ajouter un effet de reflet.	

Manipulations	Copies d'écran
On peut créer des variations dans les effets de lumière et du reflet final de l'objet, afin de faire des rangées de fenêtres.	

6- Réalisation d'un rocher



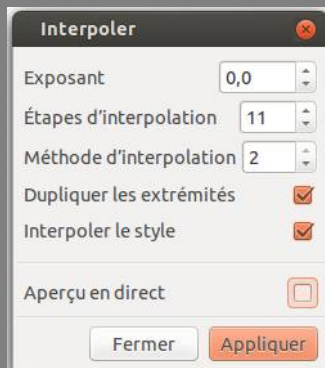
Manipulations	Copies d'écran
Dessiner un objet ovale, puis transformer l'objet en chemin.	
Modifier le chemin pour obtenir un rocher.	
Dupliquer le rocher et changer ses dimensions et sa couleur pour le placer sur le premier rocher.	

Manipulations

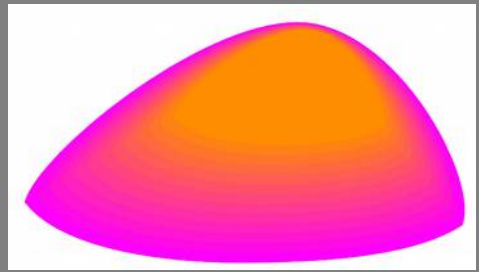
Sélectionner le rocher du dessous puis celui du dessus et lancer la commande **Extensions**

> Générer à partir du chemin > Interpoler

- 11 zones vont être créées entre les deux
- Interpoler le style permet de créer des zones allant d'une couleur à l'autre.



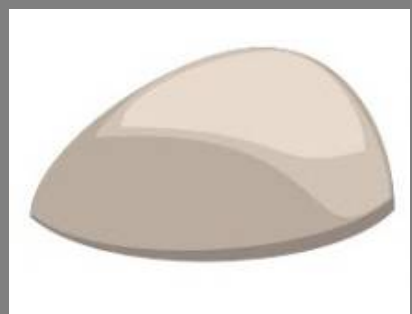
Copies d'écran



Avec des zones de différents gris, on obtient un résultat comme ci-contre



On peut aussi interpoler moins de formes et les travailler ensuite. Ici on a demandé 3 étapes au lieu de 11.



7- Réalisation d'un poussin



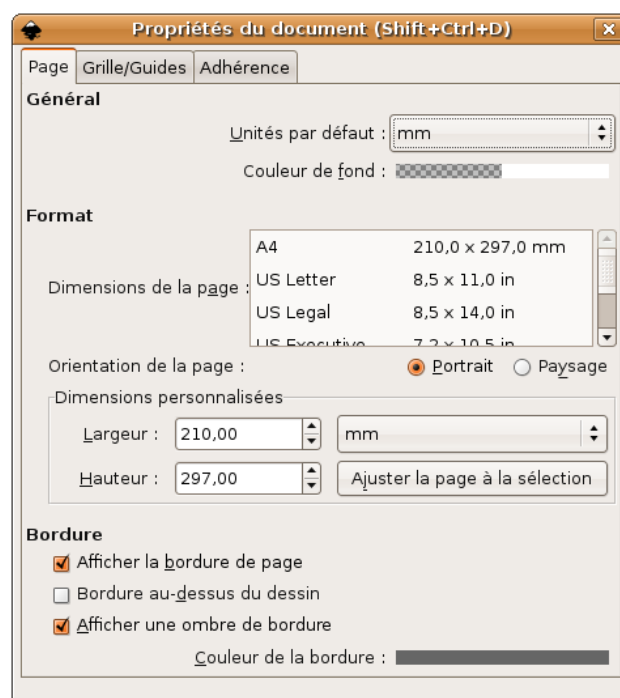
Manipulations	Copies d'écran
Dessiner un cercle. Ajouter un dégradé pour donner de la profondeur.	
Créer un triangle à l'aide des courbes de Bézier. Modifier les nœuds pour créer une forme arrondie de poil.	
Dupliquer le poil 3 fois pour faire une touffe. Grouper les poils puis dupliquer la touffe 2 fois. Placer les touffes autour de la tête.	
Combiner les formes avec la commande Chemin > Union .	
Créer un cercle avec un dégradé radial pour l'œil. Ajouter 3 autres cercles pour finir l'œil. Aligner les cercles et grouper les. Dupliquer le groupe pour faire le deuxième œil.	

Manipulations	Copies d'écran
Placer les yeux. Créer un triangle et le déformer pour créer le bec. Aligner le bec au centre. Créer un cercle pour le corps.	
Créer les ailes et les pattes.	

8- Réalisation d'un logo « géométrique »



Par défaut, l'unité des règles est le pixel. Nous allons la changer en millimètre. Pour cela, allez dans le menu **Fichier>Propriétés du document**. Dans l'onglet « Page », définir pour le champ « Unités par défaut » la valeur « mm » pour millimètre. Fermer la boîte de dialogue (pas de validation nécessaire).



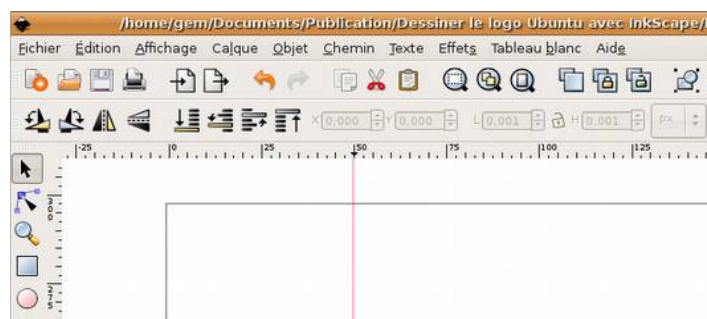
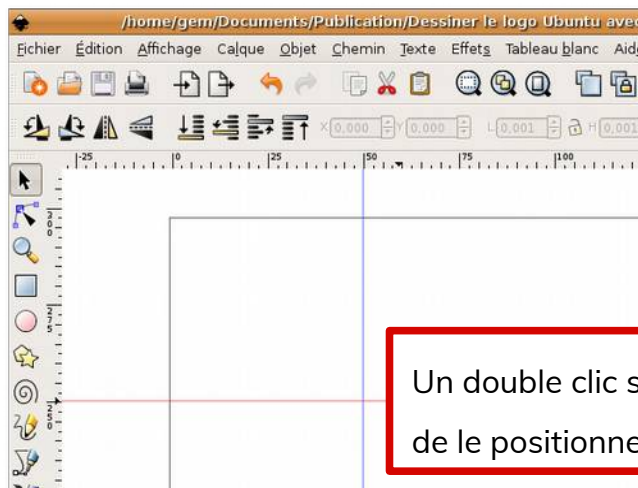
8.1- Utiliser les guides

Nous allons insérer deux guides qui seront le centre du logo.

Premièrement le guide vertical : Il faut cliquer sur la règle verticale, qui se trouve à gauche de la fenêtre, et glisser jusqu'à la feuille, à

50 mm puis relâcher.

Deuxièmement le guide horizontal : à 250 mm, à partir de la règle horizontale au dessus de l'espace de travail.



Un double clic sur le guide permet de le positionner plus précisément

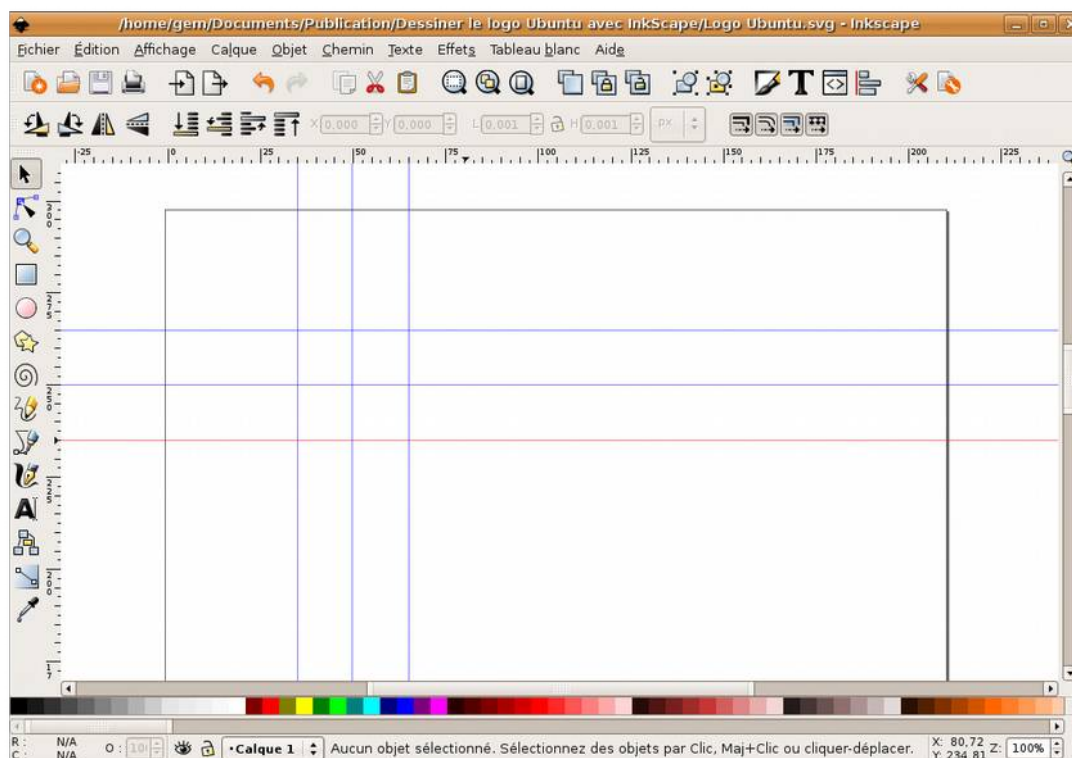
Pour faciliter la « fabrication » du logo, nous allons disposer d'autres guides :

- Un troisième guide, vertical, à 65mm.

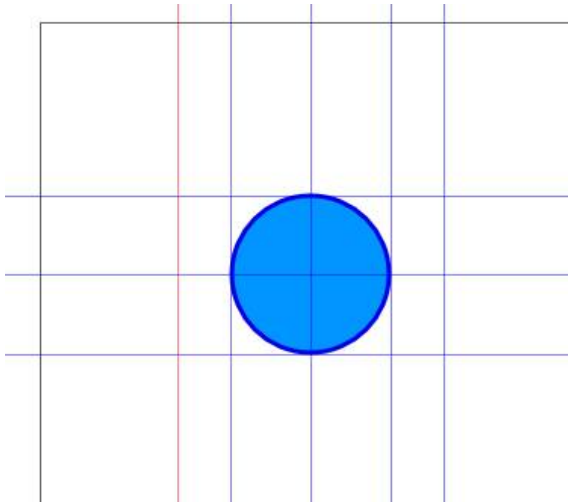
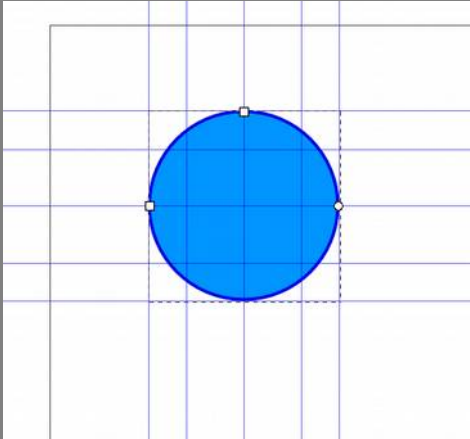
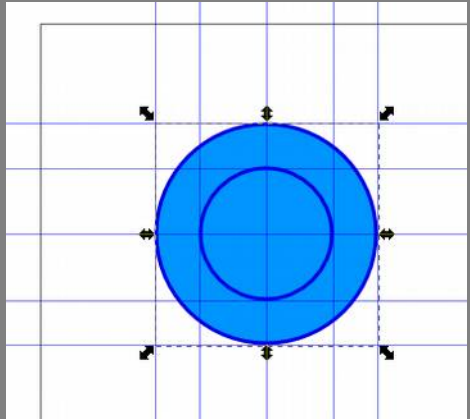
Un quatrième, vertical aussi à 35 mm.

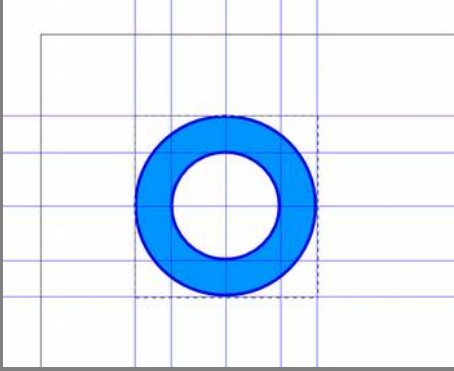
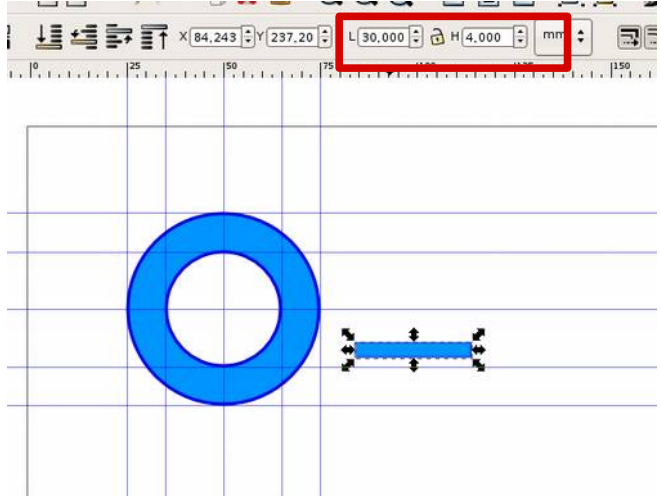
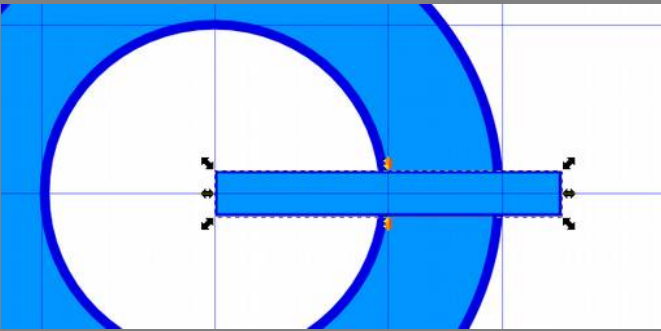
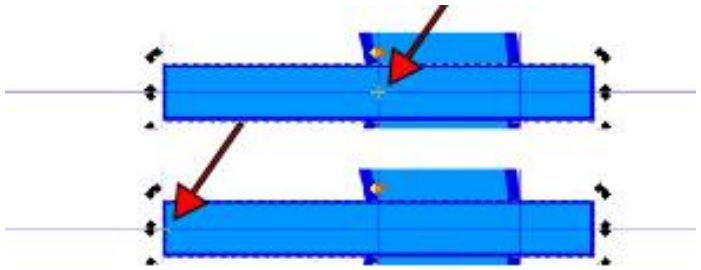
- Deux autres guides horizontaux à 265 et 235 mm.

Voici ce que vous devez obtenir.



8.2-Dessiner le logo

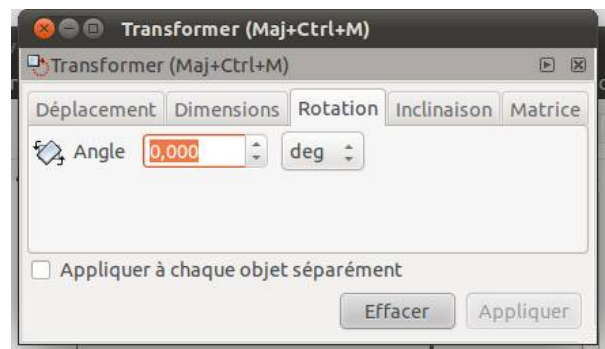
Manipulations	Copies d'écran
Il faut maintenant insérer un cercle à l'intersection des deux premiers guides que nous avons insérés. Pour insérer un cercle, prendre l'outil cercle dans la boîte à outil à gauche de la fenêtre. Puis cliquer et maintenir le bouton de la souris appuyé à l'intersection des deux premiers guides. Ensuite, maintenir appuyés les touches du clavier « Shift » (Pour que le cercle soit tracé depuis le centre) et « Ctrl » (Pour que le cercle soit parfait). Maintenant déplacer la souris de manière que la bordure du cercle touche les guides que nous avons placés récemment.	 A screenshot of a drawing application showing a blue circle centered on a grid of guides. The grid consists of several vertical and horizontal lines. The circle is positioned such that its center is at the intersection of two guides.
Placer quatre autres guides pour insérer un autre cercle plus grand que le premier. Deux guides verticaux à 25 et 75mm, deux guides horizontaux à 225 et 275mm. Remarquer que le dernier cercle masque le premier. Envoyer le en arrière plan.	  Two screenshots showing the progression of the logo design. The top screenshot shows a larger blue circle centered on a grid of guides. The bottom screenshot shows two concentric blue circles centered on a grid of guides. The larger circle is positioned such that its center is at the intersection of two guides.

Manipulations	Copies d'écran
Sélectionner les deux cercles puis lancer le menu Chemin > Différence	
Dessiner un rectangle et donner lui les dimensions suivantes : hauteur : 4 mm largeur : 30 mn	
Placer le rectangle. Il faut le placer de manière qu'il commence sur le guide vertical central et que le guide horizontal central lui passe au beau milieu.	
Dupliquer le rectangle par exemple en utilisant le bouton droit de la souris. Procéder à une rotation de 120° : • Cliquer deux fois sur le rectangle • Déplacer le centre de la rotation - la petite croix au milieu du rectangle • Lancer le menu Objet > Transformer • Utiliser un angle de 120° et faire « Appliquer »	

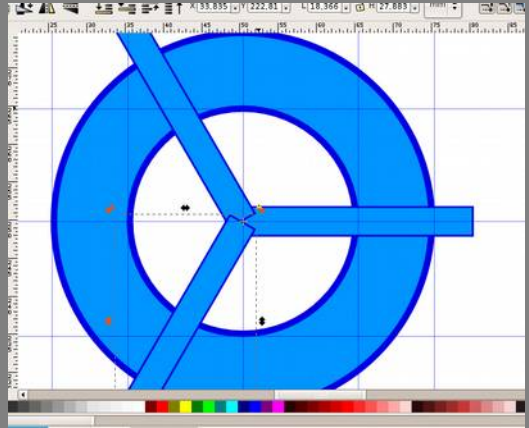
Manipulations

La boîte de dialogue « **Transformer** » reste ouverte.

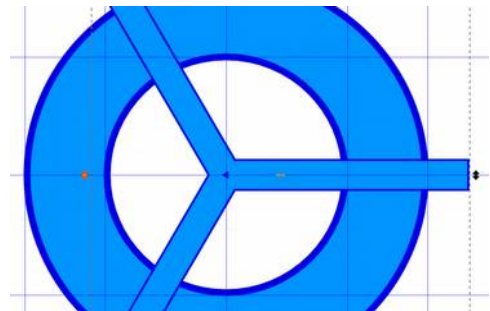
Copies d'écran



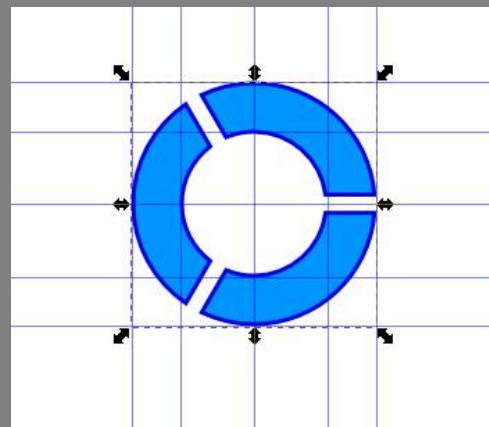
Dupliquer le deuxième rectangle et appliquer une nouvelle rotation de 120°.

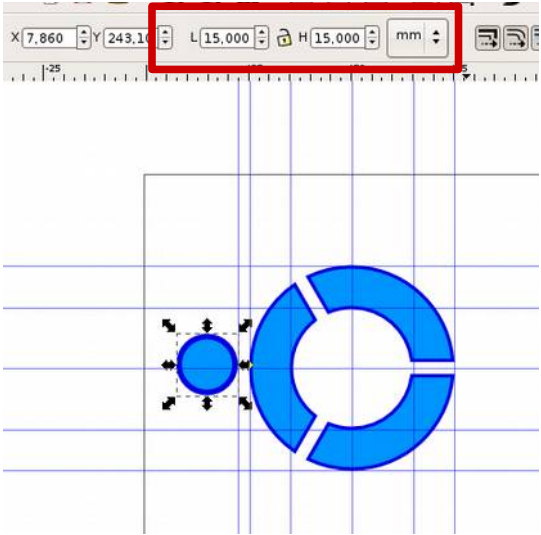
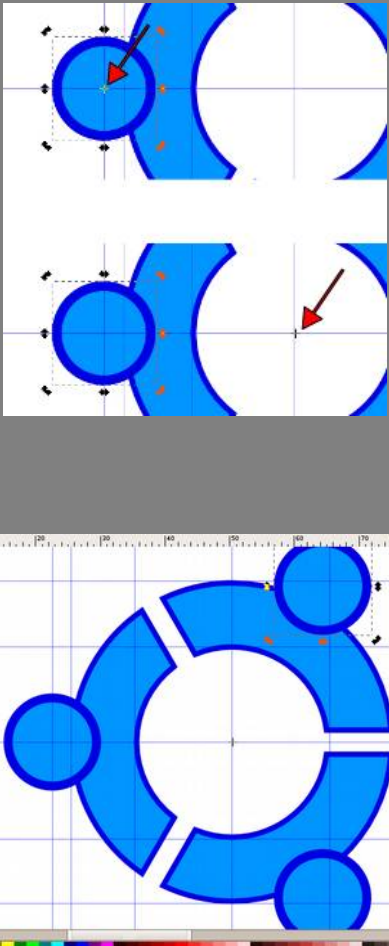


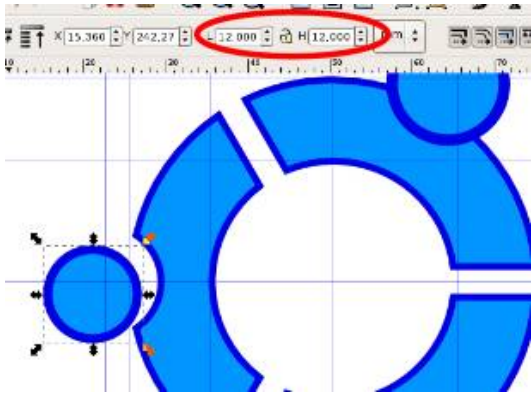
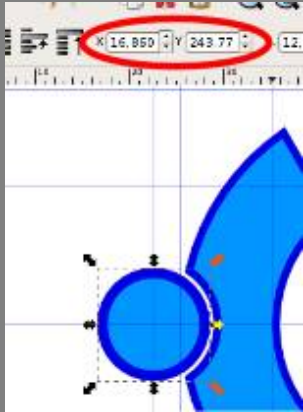
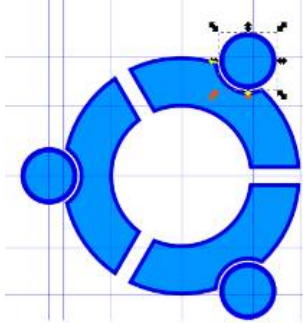
Sélectionner les 3 rectangles et lancer le menu **Chemin > Union**



Sélectionner l'ensemble des objets puis lancer le menu **Chemin > Différence**



Manipulations	Copies d'écran
- Placer un guide vertical à 22,5mm. - Dessiner un cercle puis définir manuellement ses dimensions, 15mm pour la hauteur et la largeur. - Placer le nouveau cercle à côté du guide verticale à l'extrême gauche. - Valeur de X : 15 mm - Valeur de Y = 242,5 mm	
- Dupliquer le cercle puis déplacer le centre de rotation au milieu du logo. - Faire à nouveau une rotation de 120°. - Dupliquer le deuxième cercle puis effectuer une rotation de 120°.	

Manipulations	Copies d'écran
- Sélectionner le petit cercle à gauche puis dupliquer le. - Sélectionner le cercle dupliquer et le grand cercle puis lancer le menu Chemin > Différence - Sélectionner le petit cercle restant à l'ouest et modifier sa hauteur et sa largeur à 12mm.	
Recentrer le petit cercle X = 16,5 mm Y = 244 mm	
- Appliquer la différence pour les deux autres petits cercles - Appliquer la même méthode que précédemment pour dupliquer et faire tourner deux cercles.	

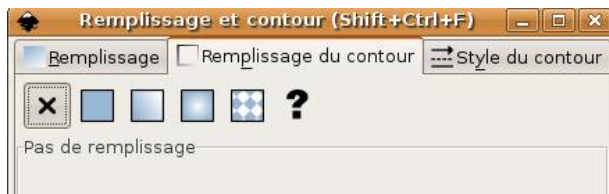
8.3- Coloriser le logo

Manipulations

- Sélectionner le petit cercle en haut à droite
- Lancer le menu **Objet > Remplissage et contour**

R:201 V:0 B:22 pour le remplissage

Pas de contour.

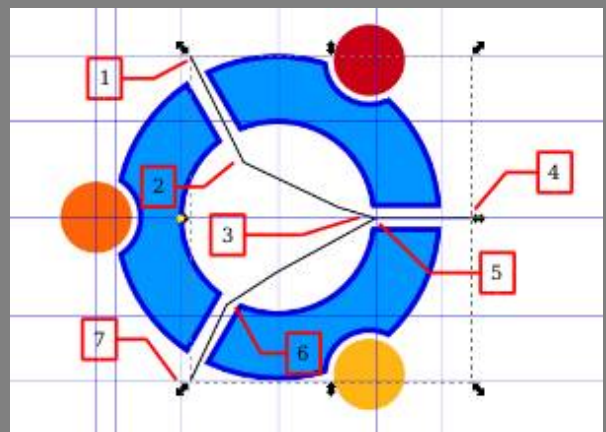


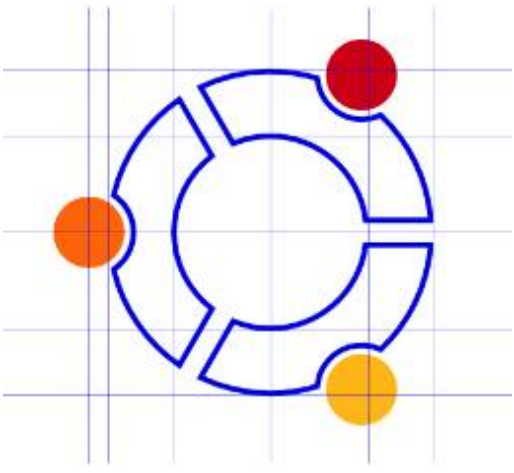
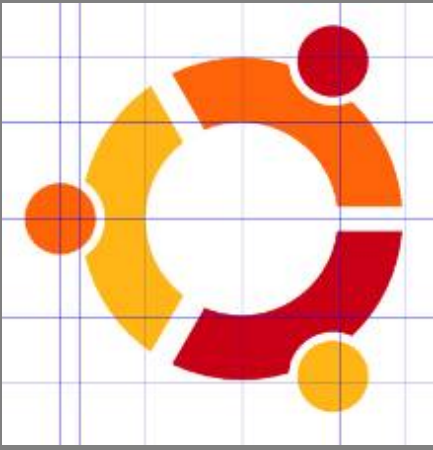
- **Cercle en bas à droite : R:255 V:181 B:21**
- **Cercle de gauche : R:255 V:99 B:9**

Les bras issus du grand cercle au milieu sont un objet et ne peuvent pas être peints isolément. Nous allons devoir les découper .

Prendre l'outil « **Bézier** » et tracer une ligne qui va passer à travers les espaces laissés par les bras. Il faut cliquer pour pouvoir donner à chaque fois une nouvelle direction à la ligne. Suivez pour cela les numéros sur l'illustration. Notez que cette ligne ne doit pas forcément rejoindre son point de départ. Lorsque vous atteignez le bout, appuyez sur la touche « **Entrée** » pour finir. Cette ligne ne doit pas toucher un bras. Vous pouvez suivre l'illustration ci-contre.

Copies d'écran



Manipulations	Copies d'écran
La ligne toujours sélectionnée, maintenir la touche « Shift » appuyé et cliquer sur le grand cercle pour l'ajouter à la sélection. Lancer le menu Chemin > Découper les chemins Les bras sont maintenant indépendant.	
• Le bras en haut à droite :R:255 V:99 B:9 • Le bras en bas à droite : R:201 V:0 B:22 • Le bras à gauche : R:255 V:181 B:21	

Dans ce tutoriel, nous avons fait un effort pour respecter les proportions et les rapports entre les différentes parties de l'ensemble. C'est pourquoi nous avons à la fin un logo harmonieux avec toutes ses parties bien équilibrées.

C'est l'un des atouts qu'un infographiste doit développer pour produire des illustrations de qualité. Des éléments ne peuvent pas être placés en désordre sur la feuille. Vous devez

toujours veillez à ce que des éléments qui doivent garder une distance constante soient placés avec une exactitude mathématique. Certains détails peuvent vous échapper, parce que votre œil s'est habitué à voir ce que vous avez dans la tête plutôt que ce que vous avez réalisé sur votre écran. Mais sachez que cela sautera aux yeux de quelqu'un d'autre, même au premier coup d'œil.

Blog du Prof T.I.M.

Technologies Informatique & Multimédia

Fiche n°3 – Inkscape – La vectorisation et les dégradés

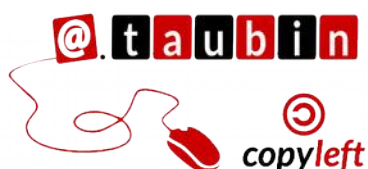
Table des matières

1- Vectorisation.....	1
1.1- Vectorisation rapide avec Inkscape.....	1
1.2- Enregistrement.....	2
1.3- Exemple d'utilisation.....	3
2- Utilisation avancée des dégradés.....	7
2.1- Création des cercles.....	7
2.2- Aide à la création des dégradés.....	7
2.3- Dégradés.....	8
2.4- Assemblage des deux cercles.....	9
2.5- Ajout du volume.....	10
2.6- Ajout d'une ombre.....	10
2.7- Bonus : couleurs supplémentaires.....	11

Les sources qui m'ont aidé à réaliser cette fiche :

- Vectorisation rapide avec Inkscape – Cricri, Les créas de Pilou@

Ce document est soumis à la licence GNU FDL. Cela signifie qu'il est libre de droits.



Fiche n°3 – Inkscape – La vectorisation et les dégradés.

1- Vectorisation

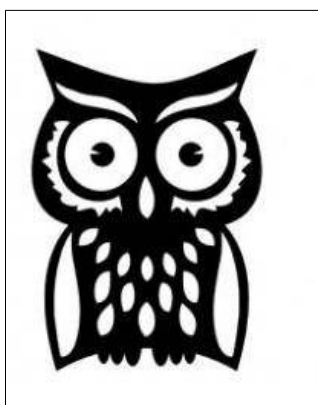
1.1- Vectorisation rapide avec Inkscape

Vous pouvez regarder la vidéo :

- <https://youtu.be/sMoWYM8APLo>



Les images que nous utilisons le plus souvent sont dites vectorielles. Après les avoir importées dans Inkscape, il est parfois utile de les vectoriser. Ce peut être un dessin réalisé au crayon puis scanné.



L'image ci-contre est au format png.

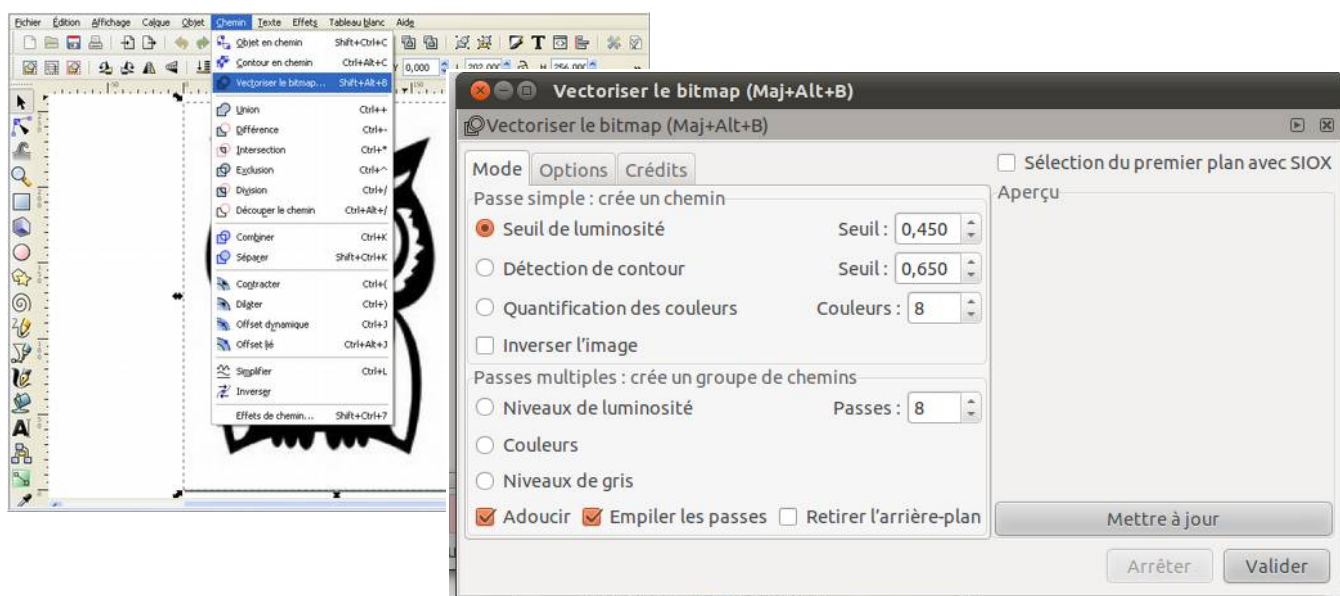
Pour la travailler dans Inkscape on l'insère grâce au menu

Fichier > Importer

Le fichier est nommé **chouette.png**

Après avoir sélectionné l'image dans Inkscape, lancer la vectorisation avec le menu

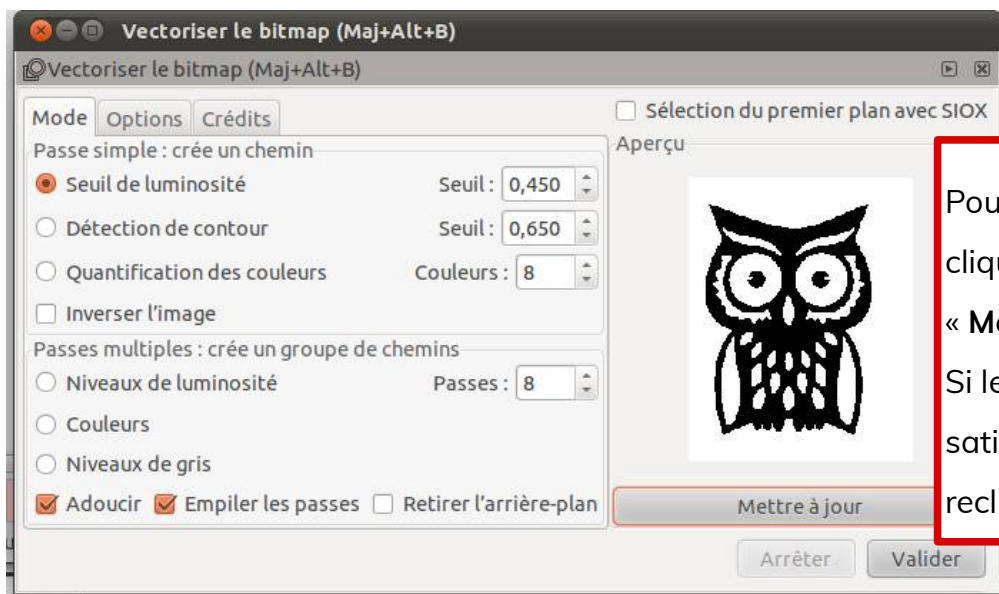
Chemin > vectoriser le bitmap



Il existe plusieurs méthodes pour déterminer les zones de l'image qui seront vectoriser. Il est souvent nécessaire de tester les

différentes façons pour déterminer celle qui donne le meilleur résultat pour l'image en cours.

Dans le cas présent, utiliser le seuil de luminosité.



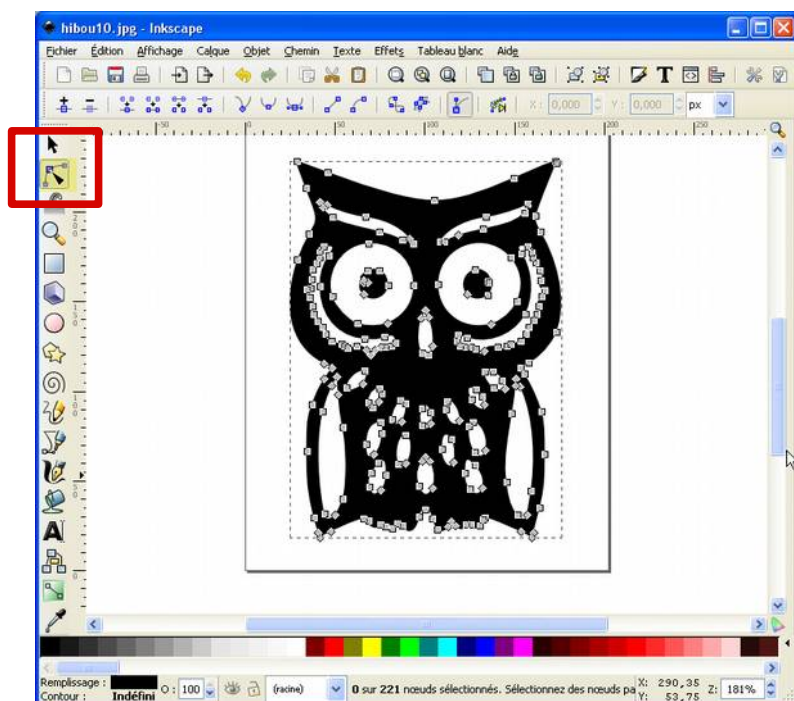
Pour avoir un aperçu, cliquer sur « **Mettre à jour** »
Si le résultat n'est pas satisfaisant, changer le seuil puis recliquer sur « **Mettre à jour** ».

Quand le rendu est satisfaisant, valider la vectorisation.

La vectorisation s'est superposée à votre image d'origine. Faire glisser la première

image sur le côté, puis cliquer sur l'image du dessous et supprimer la. Il s'agit de l'image bitmap de départ.

1.2- Enregistrement



Cliquer sur l'éditeur de points pour avoir un aperçu du nombre de points de la vectoriation.

Il est possible au besoin d'en supprimer quelques uns.

Enregistrez votre image au format .

SVG (format vectoriel)

Inkscape propose un grand nombre de format d'enregistrement.

1.3- Exemple d'utilisation

L'objectif est de réaliser une illustration semblable à elle ci-dessous.



1.3.1- Fond

Il nous faut d'abord créer un fond qui va nous servir comme base, la première astuce est de faire un dégradé de couleurs chaudes, comme un rouge/orange, un bleu ou un vert clair, un mauve/rose, ...

N'hésitez pas à utiliser des **calques**  pour vos différents objets.

Commencer par remplir votre surface de

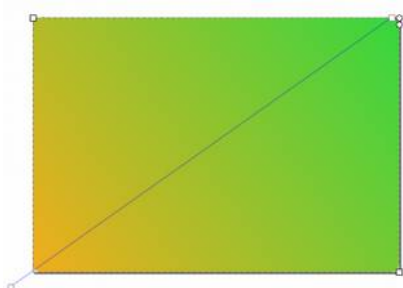
travail.

Passer en mode paysage : **Fichier >**

Propriétés du document avec un **rectangle**.

 Vous pouvez légèrement arrondir les bords de celui-ci en touchant le point circulaire situé sur le coin supérieur droit de votre rectangle avec l'outil **édition de nœuds**

. 



Remplir votre rectangle avec un **dégradé linéaire**  de couleurs chaudes et placez-le sur une de ses diagonales.

Ensuite, dessiner quelques formes non régulières (triangles, quadrilatères, ...) avec l'outil **courbes de Bézier**  et leurs appliquer un **dégradé linéaire**  de blanc opacité 255 à blanc opacité 0. Jouez sur la position du dégradé et sur l'opacité générale de la forme pour que certaines arêtes de la forme ne soient que très peu visible.

Vous pouvez également essayer d'appliquer un **motif**  sur certaines formes, Stripes 1:1 white par exemple.



1.3.2- Silhouette

Pour réaliser la silhouette, il est essentiel de choisir une photo où la personne est en mouvement, et de préférence vue de profil. Avoir un fond uni et d'une couleur bien différente de celles des vêtements de la

personne facilitera également le **détourage** et la **vectorisation**.

Un gros travail préparatoire est nécessaire dans The Gimp ou Paint.NET pour obtenir un résultat semblable à celui ci-dessous :



- Le fond est « transparent » : fichier au format **PNG**
- La silhouette est d'une seule couleur

Le fichier est nommé **Silhouette.png**

Après avoir importer le fichier bitmap dans votre fichier Inkscape, sélectionner la silhouette et se rendre dans le menu **Chemin** > **Vectoriser le bitmap**.

Sélectionner **Seuil de luminosité** et régler le

aux environs de 0,5.

Cliquer sur Mettre à jour pour avoir un aperçu, et si la silhouette apparaît parfaitement, valider, sinon, ajuster le seuil de luminosité.

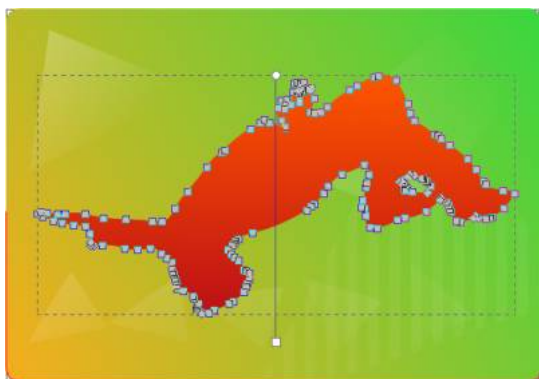


La silhouette a été vectorisée.

Adapter sa taille au fond si nécessaire.

Ensuite, rajoutez un simple **dégradé linéaire** sur la silhouette, de haut en bas, avec une

autre gamme de couleurs plus chaudes que celle utilisée pour le fond.



1.3.3- Baladeur

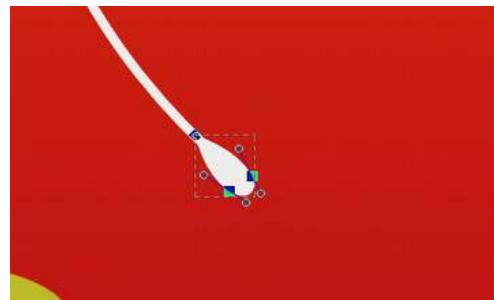
C'est un simple rectangle blanc, légèrement arrondi, que nous allons placer, soit au niveau de la ceinture, soit dans une des mains de notre personnage.

Pour donner un léger effet de perspective, je vous conseille d'utiliser l'outil **courbes de Bézier** plutôt que l'outil **rectangle**.



Attribuer un blanc légèrement grisé comme fond et comme bordure à votre objet.

Dans l'onglet **style de contour** de l'**éditeur de couleur**, mettez une taille de contour à 2px et activez **le raccord arrondi**.



Pour les écouteurs :

- Utiliser simplement l'outil **courbes de Bézier** pour dessiner le cordon, en commençant du baladeur pour vous arrêter (clic droit) vers l'emplacement approximatif de l'oreille visible.
- Dessiner ensuite une deuxième section du cordon au partant de la précédente partie, au niveau des poumons, en vous dirigeant vers l'oreille non visible, mais arrêter au moment où le cordon ne doit plus être visible.

- Sélectionner les deux sections de votre cordon mais ne pas mettre de couleur d'arrière plan, sélectionner plutôt un contour de la même couleur que celui de l'objet et ajuster son épaisseur.
- Pour l'écouteur en lui-même, utiliser également l'outil **courbes de Bézier** pour créer un triangle et arrondissez-le avec l'outil **édition de nœuds**.
- Sélectionner ensuite les 3 chemins que vous venez de tracer et faire **Objet > Grouper**.



1.3.4- Amélioration possible

On peut ajouter une petite lueur autour de la silhouette, et accessoirement sur les formes que nous avons créées au début, pour rajouter un peu de dynamisme dans l'illustration.

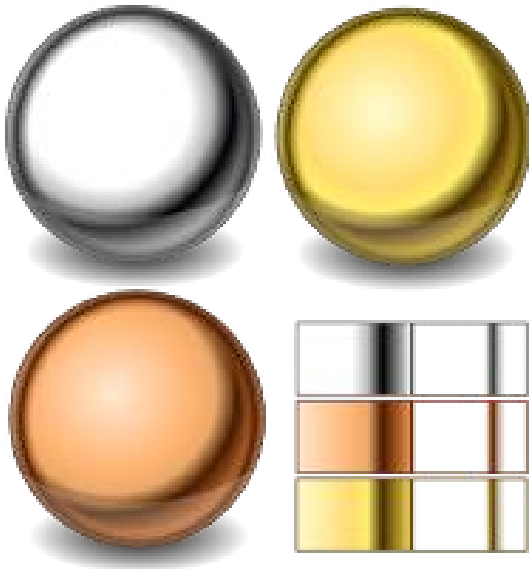
Pour cela, dupliquer la silhouette avec **Ctrl + D**, une deuxième silhouette est alors créée à l'emplacement de la première. Donnez lui un fond blanc et réglez son opacité (~75%) et son flou (~25%).

La nouvelle zone est au dessus de la silhouette. La faire descendre avec l'outil **descendre la sélection d'un cran**. 



2- Utilisation avancée des dégradés

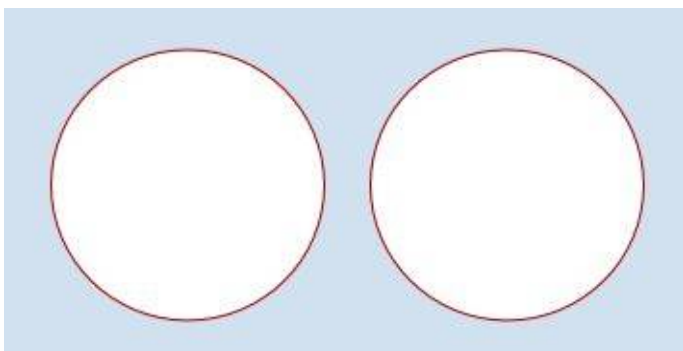
L'objectif est de réaliser les objets ci-dessous :



2.1- Création des cercles

F5 active l'outil **Cercle**. Tracer sur le canevas un cercle puis le dupliquer (**Ctrl+D**). Peu importe le style (c'est-à-dire la couleur du contour et du remplissage) des cercles, tout

va être modifié. Ici le fond du canevas est bleu parce que du blanc et de la transparence seront utilisés.

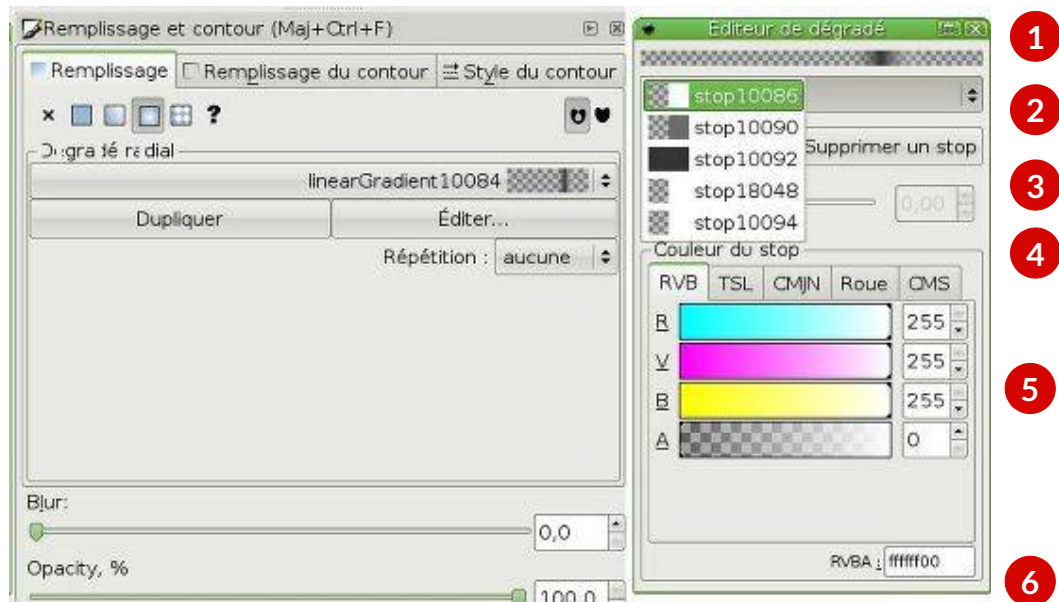


2.2- Aide à la création des dégradés

« **g** » active l'outil Dégradé.
- Placer le dégradé sur l'un des deux cercles. Pour cela, cliquer-glisser sur le cercle. Automatiquement un dégradé se créera mais nous allons le modifier.

- Activer la boîte de dialogue **Remplissage et contour** (**Maj+Ctrl+F**)
Dans l'onglet **Remplissage**, appuyer sur l'icône **Dégradé radial**.
Appuyer maintenant sur le bouton **Éditer...**

Présentation de la boîte de dialogue d'édition du dégradé



1. En haut vous visualisez le dégradé.
2. Ensuite un menu déroulant montre les stops. Un stop est une couleur qui compose le dégradé.
3. Deux boutons pour Ajouter un stop ou Supprimer un stop.
4. Une glissière de Décalage pour placer le dégradé.
5. Ensuite un tableau pour choisir les couleurs

du stop sélectionné dans le menu déroulant des stops ainsi que la transparence. On peut également choisir les couleurs sur la roue.

6. Au bas de la fenêtre le code hexadécimal de la couleur avec son alpha (les deux dernières lettres).

Le secret de Chris ce sont ses couleurs et le placement des stops (soit le Décalage si vous avez bien suivis).

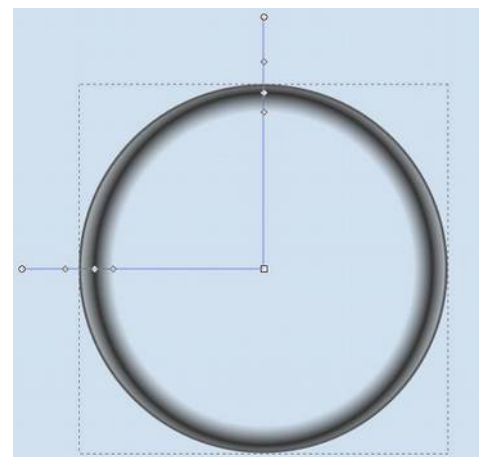
2.3- Dégradés

Premier cercle :

Le remplissage est un dégradé radial :

- premier stop : code RGBA **ffffff00**
- deuxième stop : code **6c6c6c00** avec un décalage de **0,62**
- troisième stop : code **43434ff** avec un décalage de **0,70**
- quatrième stop : code **ffffff00** avec un décalage de **0,82**
- cinquième stop : code **ffffff00**

Le remplissage du contour est un aplat : **5d5d5dff** et il est très fin (**1 px**).

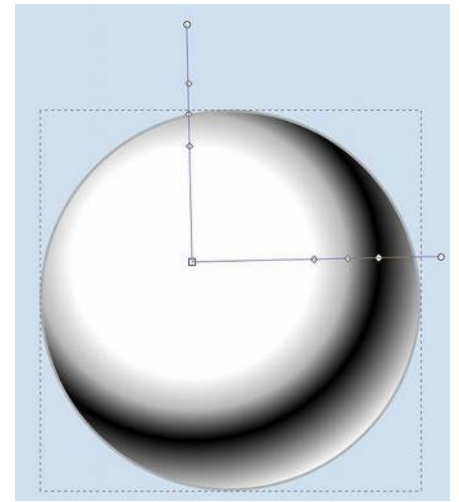


Le second cercle :

Le remplissage est un dégradé radial :

- premier stop : code RVBA **ffffff**
- deuxième stop : code **ffffff** avec un décalage de **0,49**
- troisième stop : code **bababaff** avec un décalage de **0,62**
- quatrième stop : code **000000ff** avec un décalage de **0,75**
- cinquième stop : code **ffffff**

Le remplissage du contour est un aplat : **b0b0b0ff** et il est très fin (**1 px**).

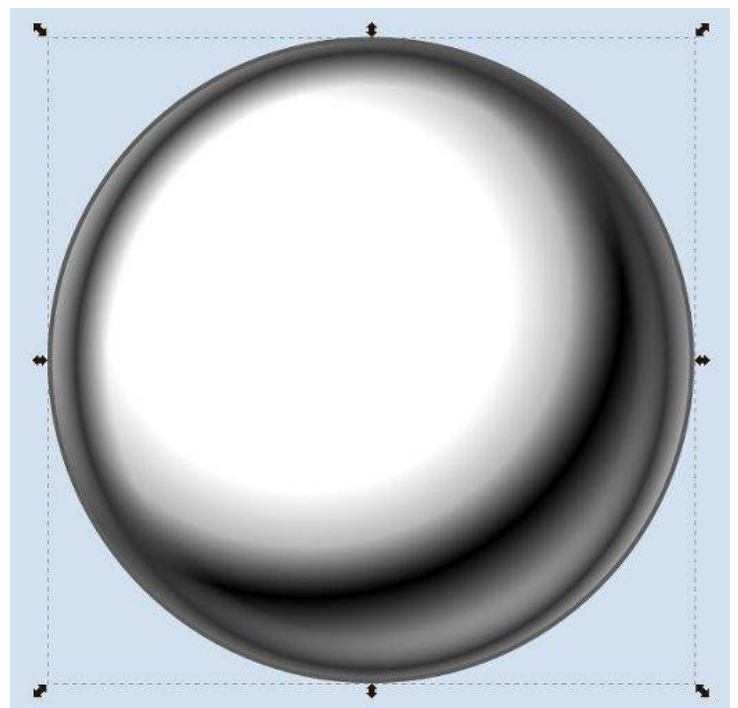
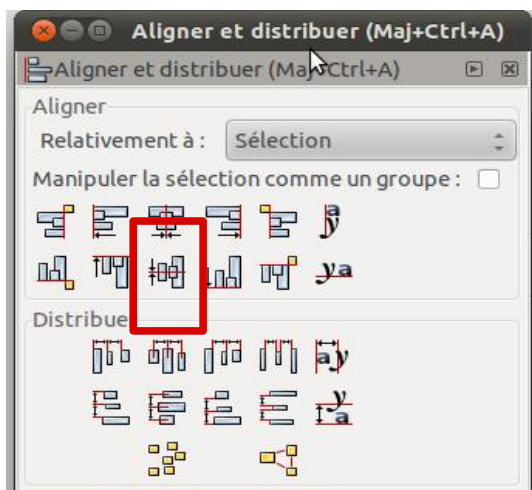


2.4- Assemblage des deux cercles

Sélectionner les deux cercles et ouvrez la boîte de dialogue Aligner et Distribuer (**Maj+Ctrl+A**) pour superposer parfaitement les deux cercles.

Pour cela :

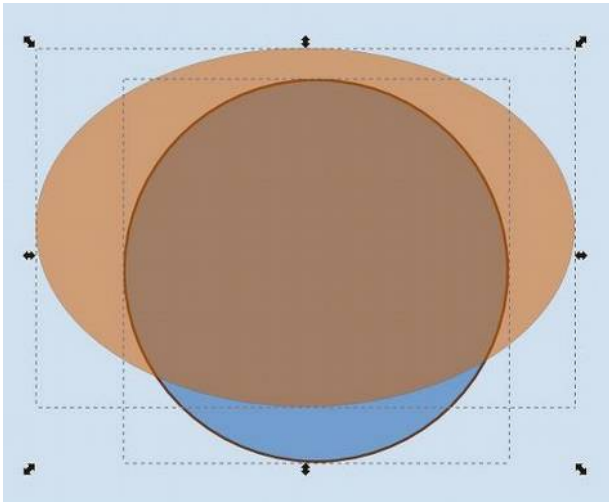
- Centrer selon un axe vertical.
- Centrer selon un axe horizontal.



2.5- Ajout du volume

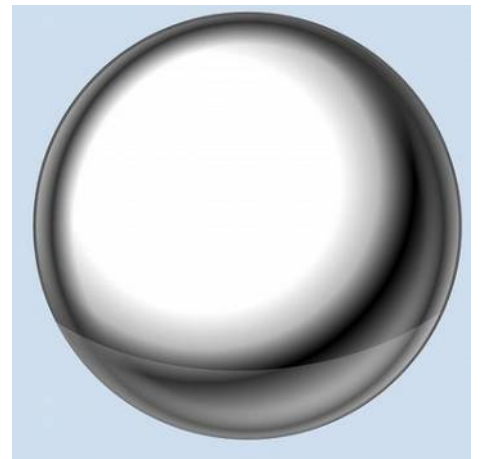
Dupliquer l'un des deux cercles puis tracer un objet ovale.

Le placer sur le nouveau cercle comme dans l'exemple ci-dessous :



Sélectionner les deux formes puis lancer le menu **Chemin > Différence**.

Choisir un remplissage blanc avec une opacité de seulement 20 pour le nouvel objet.

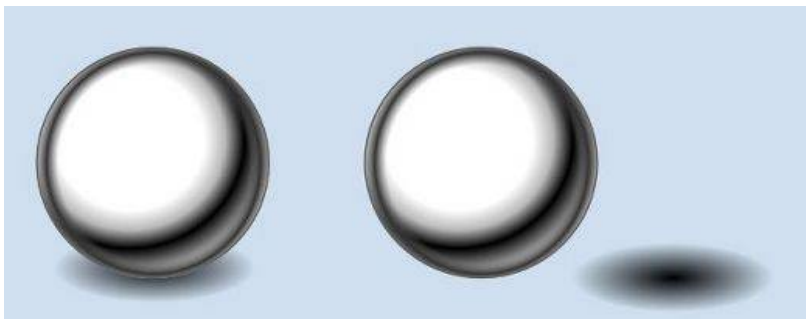


Placer le sur les deux premiers cercles comme ci-contre :

2.6- Ajout d'une ombre

Avec l'outil Ellipse, tracer une ellipse.

Lui appliquer un dégradé radiale noir vers transparent et la placer sous la boule.

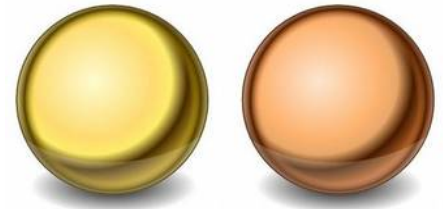


Apprécier le résultat !



2.7- Bonus : couleurs supplémentaires

Chris nous offre en plus les dégradés pour simuler un métal doré et un métal ambré.



1- Les dégradés effet métal ambré Remplissage :

Premier dégradé :

1. ffe8d2ff
2. ffb471ff Décalage à 0,49
3. eba96dff Décalage à 0,62
4. 481d00ff Décalage à 0,75
5. ff9348ff

Remplissage du contour : 623921ff



Deuxième dégradé :

1. ffffff00
2. e4813c00 Décalage à 0,62
3. 531f00ff Décalage à 0,70
4. ffecdf00 Décalage à 0,82
5. fff6d700

Remplissage du contour : 623921ff



2- Les dégradés effet métal doré Remplissage :

Premier dégradé :

1. fffdd2ff
2. ffdd71ff Décalage à 0,49
3. ffef6eff Décalage à 0,62
4. 482e00ff Décalage à 0,75
5. ffdb48ff

Remplissage du contour : 625121ff



Deuxième dégradé :

1. fffffff00
2. d8ab0000 Décalage à 0,62
3. 534100ff Décalage à 0,70
4. fff4df00 Décalage à 0,82
5. fff6d700

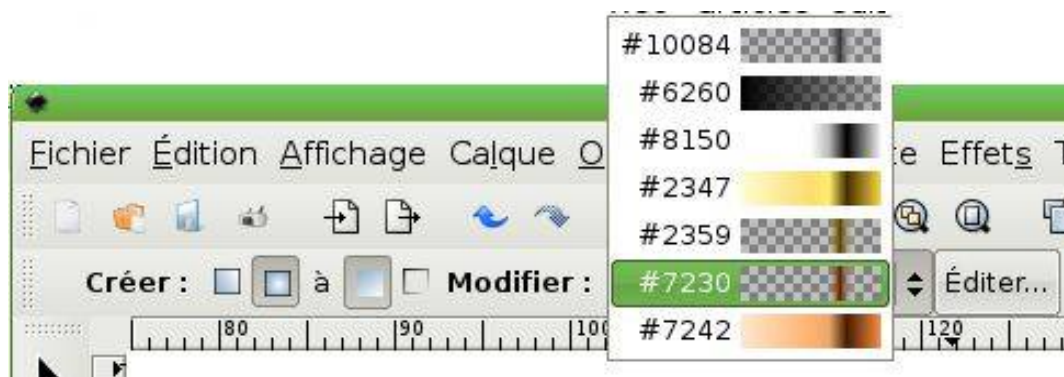
Remplissage du contour : 623921ff



Il est possible maintenant de créer n'importe quel objet et de leur appliquer ces dégradés.

Il n'est pas nécessaire de recréer à chaque fois ces dégradés ou de créer vos dessins

dans ce fichier. Il suffit de conserver le fichier où vous avez créé votre dégradé et de l'importer dans un dessin pour que ce dégradé soit disponible.



Blog du Prof T.I.M. Technologies Informatique & Multimédia

Fiche n°4 – Inkscape – Les textes.

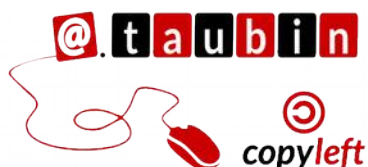
Table des matières

1- Texte suivant un chemin.....	1
2- Texte dans une forme.....	4
3- Texte en logo.....	5
4- Texte enflammé.....	9

Les sources qui m'ont aidé à réaliser cette fiche :

- <http://www.inkscape-fr.org/>
- <http://fr.flossmanuals.net/inkscape>

Ce document est soumis à la licence GNU FDL. Cela signifie qu'il est libre de droits.



Fiche n°4 – Inkscape – Les textes.

Vous pouvez regarder la vidéo :

- https://youtu.be/vFC_KWzl788

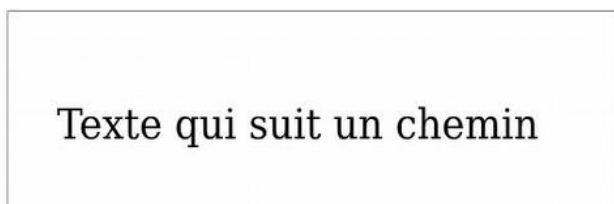


1- Texte suivant un chemin

1.1- Écrire un texte

« F8 » ou  active l'outil Texte. Cliquez sur le canevas pour poser le curseur. Taper votre texte. Le menu **Texte > Texte et police** (Maj + Ctrl + T) active la fenêtre Texte et

Police si vous avez besoin de modifier la fonte, le style, la taille, la disposition et l'espacement du texte.



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

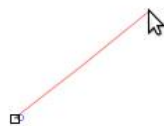


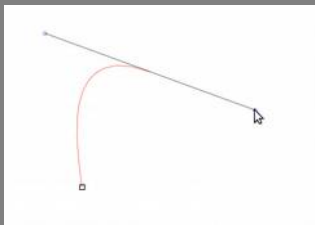
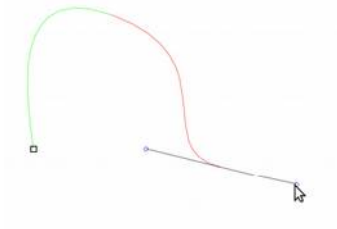
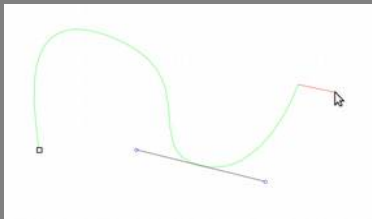
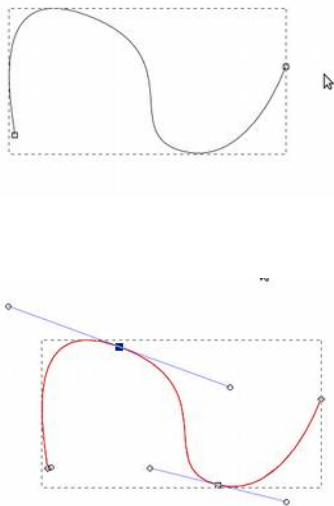
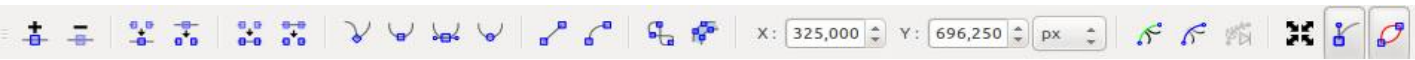
- Police, Taille, Style gras, Style oblique, Alignement

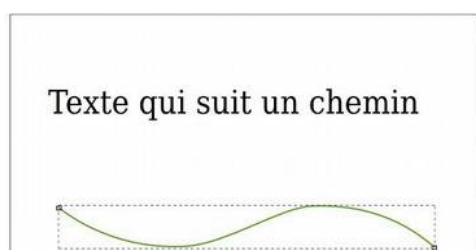
1.2- Créer le chemin

« Maj + F6 » ou  active l'outil de Bézier pour tracer des courbes, des chemins. Pour tracer un chemin, après avoir sélectionné

l'outil, cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le canevas pour commencer le dessin.

Manipulation de la souris	Copie d'écran
• Cliquer avec le bouton gauche de la souris pour poser le premier point de la courbe (le premier nœud).	

Manipulation de la souris	Copie d'écran
• Cliquer et maintenir enfoncé le bouton gauche pour donner la « courbure » du premier tronçon de votre chemin, puis relâcher le bouton.	
• Cliquer et maintenir enfoncé le bouton gauche pour poser le deuxième point (nœud) et donner la courbure du deuxième tronçon de votre chemin. • Répéter l'opération pour chaque « morceau » du chemin.	
• Pour terminer le chemin, poser le dernier point avec le bouton gauche de la souris puis valider avec la touche « Entrée ».	
• Votre chemin est terminé. • Pour l'éditer, cliquer sur  Vous pouvez alors modifier le tracer grâce aux nœuds et aux poignées. On peut ajouter ou retirer des nœuds grâce aux outils de la barre de contrôle.	
La barre de contrôle des nœuds :	
	



1.3-Placer le texte sur le chemin

Regardez, un menu est dédié à ce type de manipulation : **Texte > Mettre suivant un chemin**.

Il faut sélectionner le texte et le chemin en maintenant la touche Maj enfoncée. Ensuite, on peut lancer le menu.



Texte qui suit un chemin

Si vous modifiez le chemin, le texte suivra les modifications.

1.4-Inverser le texte

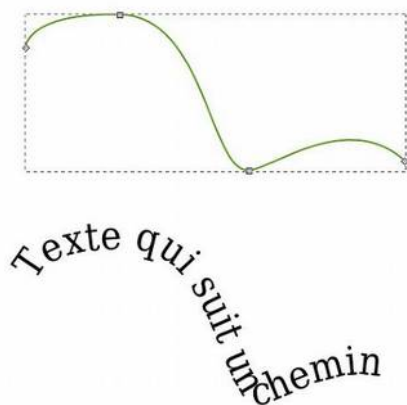
Menu **Chemin > Inverser**



Texte qui suit un chemin

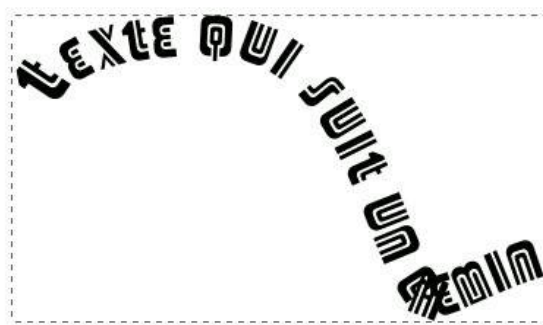
Manipulation de la souris

On peut écarter le chemin et le texte, celui-ci continuera de suivre les modifications.



Copie d'écran

Toute modification de style apporté au texte se répercutera tranquillement, sans modifier sa nouvelle position. **Texte > Texte et police**



2- Texte dans une forme

Les manipulations diffèrent selon la forme. Mais l'esprit reste le même.

Exemple :

2.1-Construire la forme en « beignet »

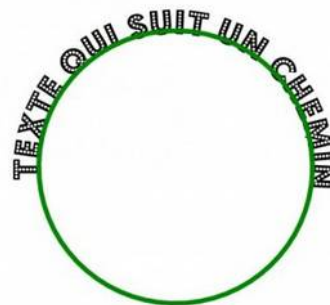


Pour tracer un cercle, utilisez l'outil . Maintenir les touches **Maj** et **Ctrl enfoncées** pour dessiner un cercle « parfait ».

Il nous faut 3 cercles de tailles différentes. Deux pour le « beignet » et un pour guider le texte.

2.2-Taper le texte

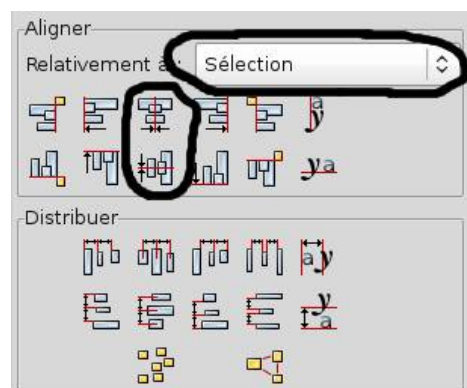
Saisir le texte et le faire suivre le cercle « médian » : ni le plus petit, ni le plus grand.



2.3-Positionner les trois éléments

Pour que les trois cercles soient centrés au même point, utiliser les outils d'alignement et de distribution de la barre de commande. 

Il faut bien sur sélectionner les trois objets pour pouvoir les aligner.

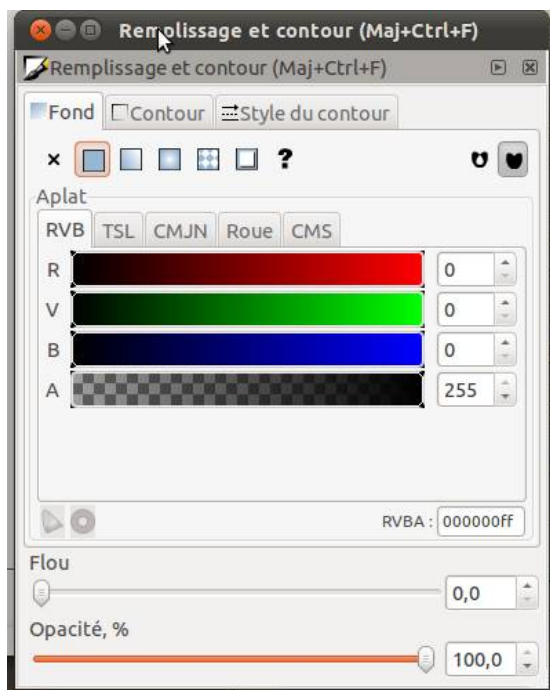


Maintenant vous n'avez plus besoin du cercle qui guide le texte.

On peut dissocier les 2 éléments : texte et chemin, il suffit de convertir le texte en chemin : **chemin > objet en chemin**. On peut alors supprimer le cercle. On ne peut par contre plus éditer le texte.

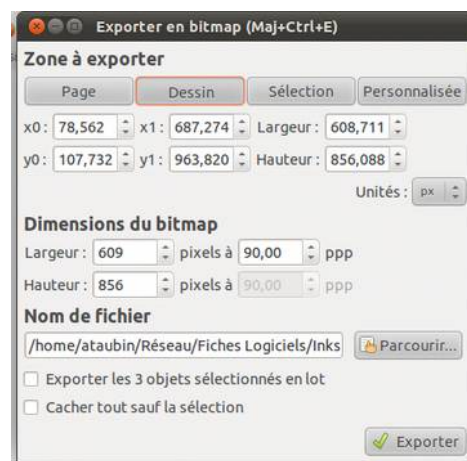
Si on veut pouvoir éditer le texte plus tard, plutôt que de convertir le texte en chemin, le mieux est de supprimer la couleur au cercle qui sert de chemin, le rendant ainsi invisible mais toujours présent et utile !

Pour ce faire, lancer les outils de remplissage et contour. Menu **Objet > Remplissage et contour**.



Un clic sur la croix rend le fond transparent. (de même dans l'onglet contour).

On peut ensuite exporter le résultat au **format png** : Menu **Fichier > Exporter en Bitmap...**



N'oubliez pas de sauvegarder votre travail au **format SVG**.

3- Texte en logo

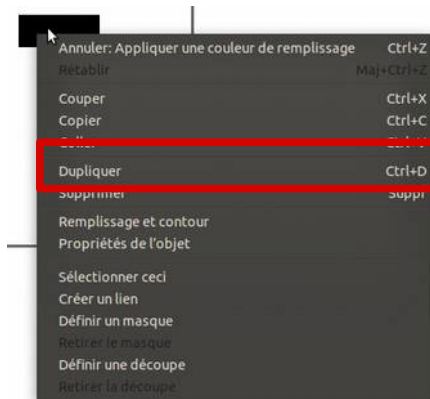
3.1-Taper le texte

Trouver une police qui vous plaît et écrire le texte du logo en noir, puis transformer le texte en objet Menu **Chemin > Objet en chemin**.

MON LOGO

Il faut ensuite **dégrouper les lettres** avec la commande **Objet > Dégrouper**.

3.2- Dupliquer le texte et dilater un des 2 textes.



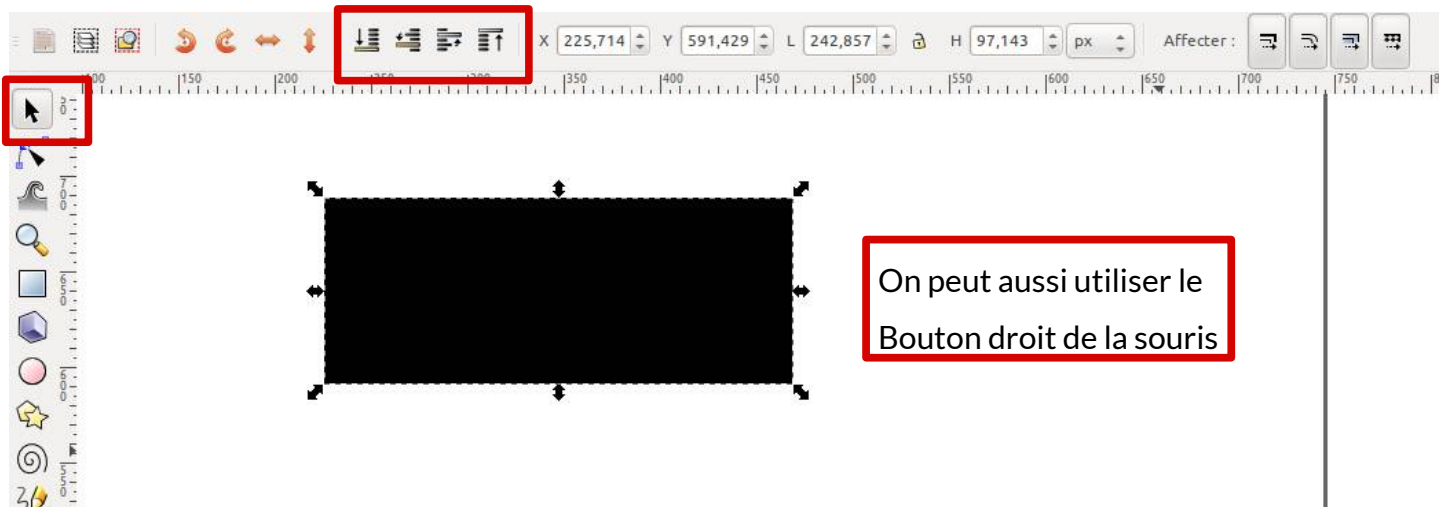
La commande dupliquer est accessible dans le menu contextuel (bouton droit de la souris) et le menu édition.

Vous pouvez le dilater deux ou trois fois si le bord n'est pas assez épais à votre goût

Menu **Chemin > Dilater**.



3.3- Faire passer le texte gras en dessous du texte fin



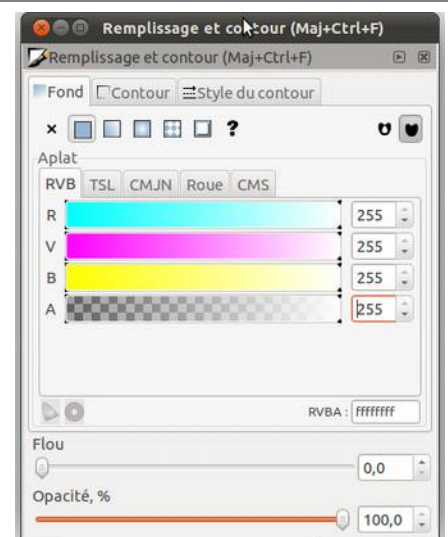
3.4- changer la couleur du texte fin en blanc

Sélectionner le texte puis lancer le menu

Objet > Remplissage et contour.



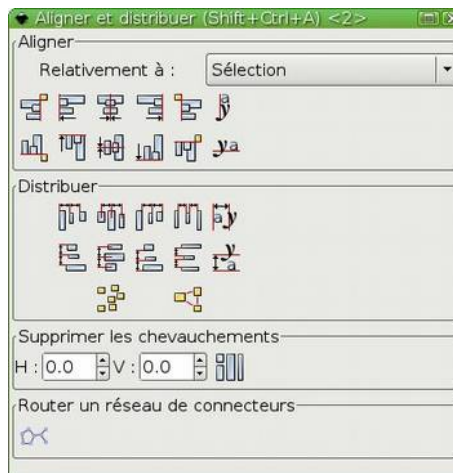
Il est possible gérer le remplissage et le contour du texte.
On peut gérer les couleurs grâce à la roue.



MON LOGO

3.5-Superposer les deux textes

Utiliser l'outil « **Alignement et disposition** ».



3.6-Faire un dégradé

Pour réaliser ce dégradé, on peut retourner dans l'outil « **Remplissage et contour** ».

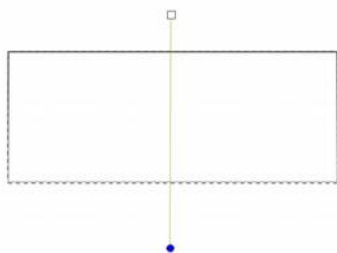


- Dégradé linéaire
- Dégradé radial

On peut aussi passer par l'outil « **dégradé** »  après avoir sélectionné le texte.



On choisit ensuite le type de dégradé (Ici « **linéaire** ») et on « **pose** » le dégradé sur la zone.



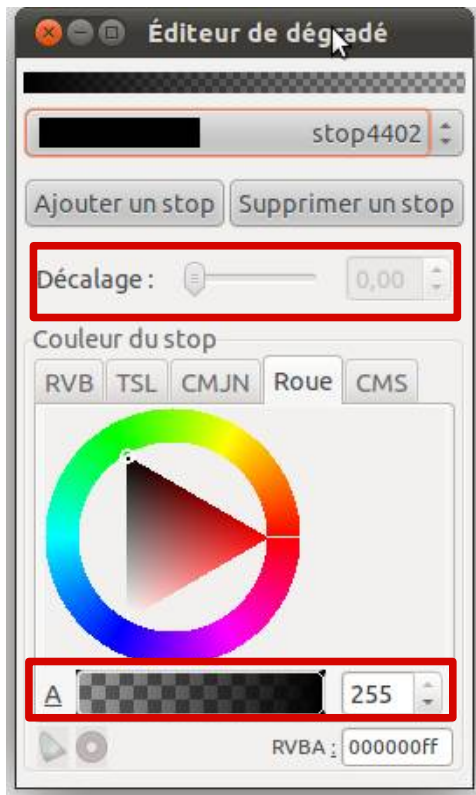
Il suffit de tirer un trait en travers de la zone avec un cliquer-glisser de la souris.

On peut ensuite modifier le sens du dégradé en cliquant sur l'origine (le carré) et la poignée (le rond).

Il reste à paramétrer les couleurs du dégradé :

bouton « **Éditer** »





Les dégradés sont définis selon des stops.

Chaque stop correspond à une couleur.

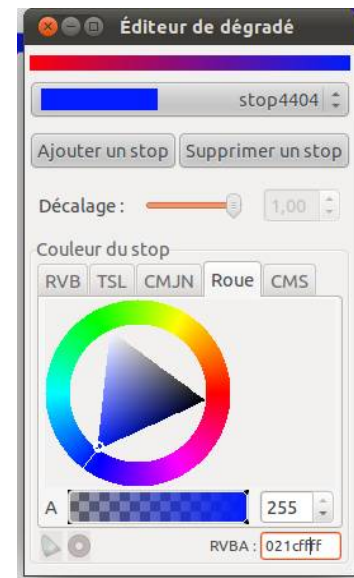
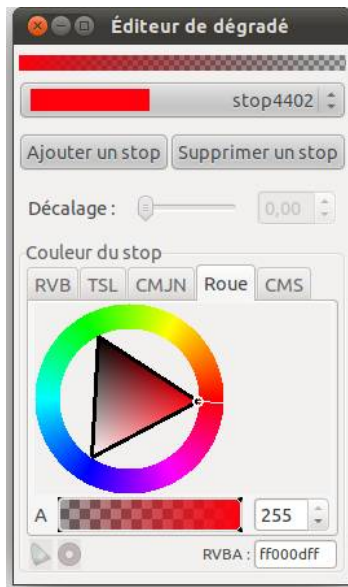
1- Sélectionner le stop

2- Choisir une couleur avec la roue (dans les bleus pour le premier et dans les rouges pour le second)

3- Gérer la transparence (255 = opaque, 0 = transparent)

Il est possible d'ajouter ou de supprimer des stops.

On doit alors gérer le décalage entre chaque couleur.

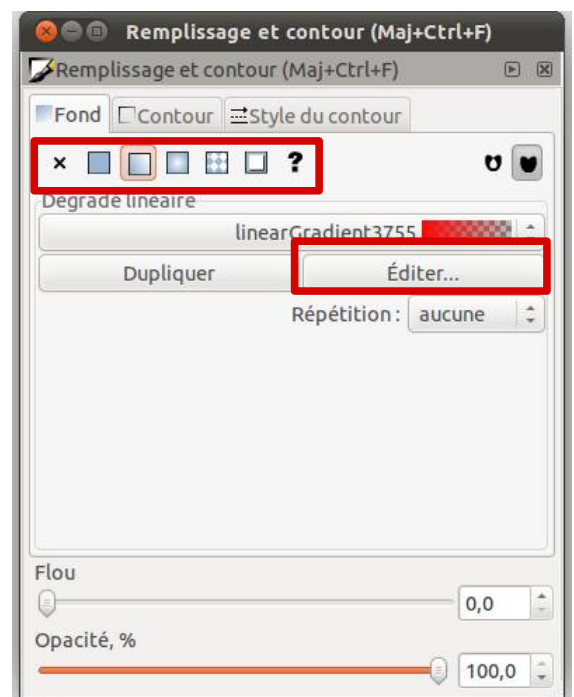


Stop rouge, opacité 255 Stop bleu, opacité 255, décalage 1.



On peut également accéder aux propriétés d'un dégradé en passant par le menu

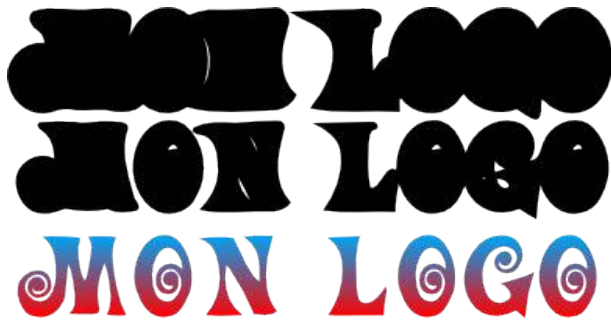
Objet > remplissage et contour.



3.7- Variantes

Reprendre le résultat obtenu précédemment, dupliquer le fond gras du logo, et dilater

encore un des des deux fonds : vous avez désormais un fond gras, et un fond très gras.



Passer le fond très gras sous le fond gras et coloriez le fond gras en blanc.



Superposer les trois textes avec les outils d'alignement et de disposition.



Enregistrer votre logo au format **SVG** et exporter le le au format **PNG**.

4- Texte enflammé

4.1- Créer un texte

Choisir une police épaisse sur un fond noir.

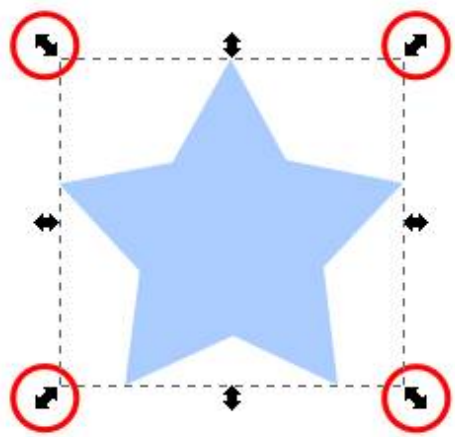


Dupliquez ce texte deux fois et mettez ces copies de côté.

Pour agrandir votre texte , les poignées sont aux quatre coins de l'objet une fois que vous l'avez sélectionné.



Remarque sur les sélections :



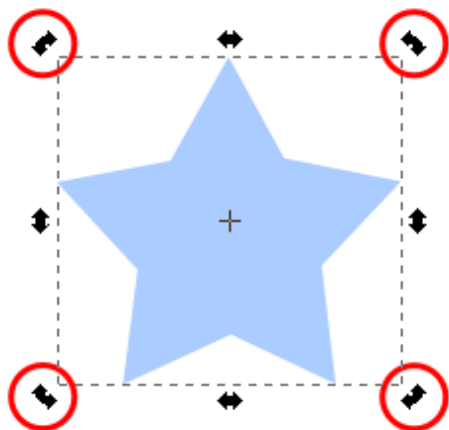
Vous pouvez également redimensionner la sélection en ajustant les paramètres longueur et hauteur dans la barre de contrôle de l'outil.



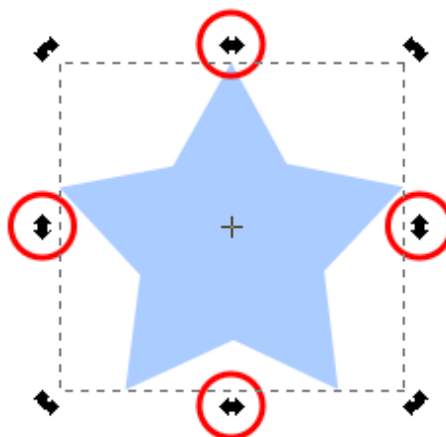
Maintenir **Maj + Ctrl** et agir sur les flèches des coins de la boîte englobante force l'agrandissement en conservant les proportions **et** le centre de gravité de l'objet.

Pour effectuer une **rotation de la sélection** il faut utiliser le mode rotation/torsion en déplaçant les doubles flèches coudées présentes aux coins de la boîte englobante. Le pivot est alors effectué par rapport à l'axe de la forme ou de son centre de rotation. Pour

passer du mode redimensionner ou mode rotation/torsion, il suffit de cliquer sur l'objet. On passe alors alternativement d'un mode à l'autre. On peut bien sûr déplacer le centre de la rotation.



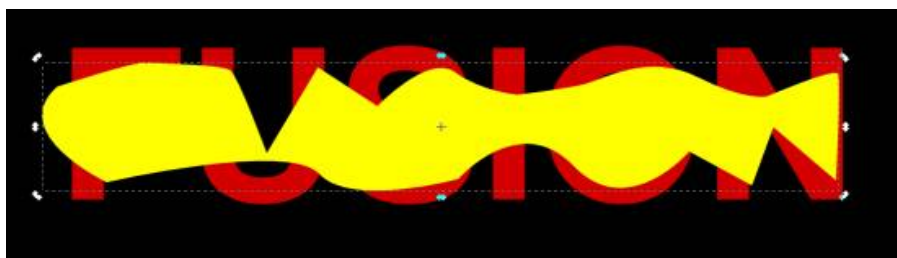
Rotation



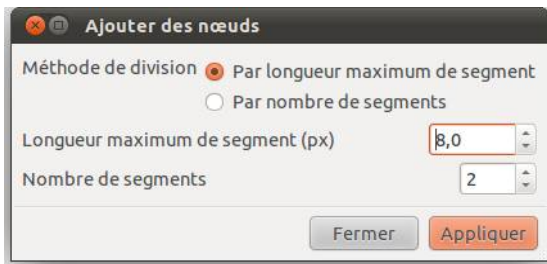
Inclinaison

4.2- Dessiner une forme par dessus le texte.

Utiliser l'outil courbe de Bézier ou l'outil crayon.

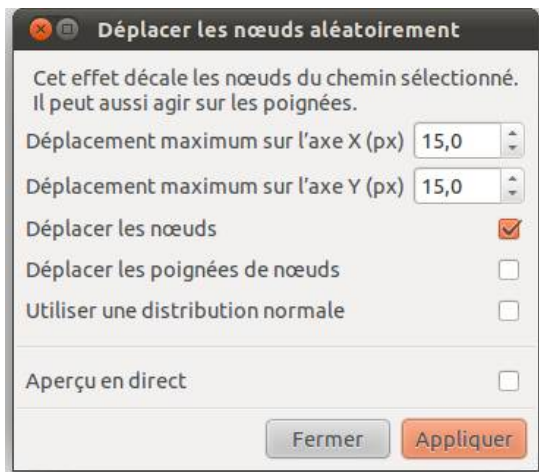


- 1- Essayez de suivre grossièrement « la forme » du texte. Pas besoin d'être précis dans le tracé.
- 2- La forme toujours sélectionnée, allez dans le menu **Extensions > Modifier le chemin > Ajouter des nœuds**



Un nœud sera créé tout les 8 pixels. (plus l'espacement est réduit plus ils sont nombreux)

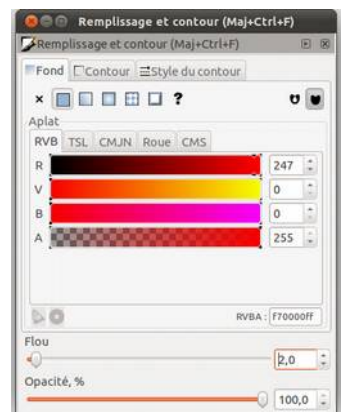
- 3- Lancer ensuite le menu **Extensions > Modifier le chemin > Déplacer les nœuds aléatoirement**.



- 4- Avec le bouton gauche de la souris , agrandissez la forme pour qu'elle dépasse légèrement de chaque côté du texte.



- 5- Appliquer une couleur rouge et un flou de 2% à l'objet obtenue, et nous obtenons de jolies flammes.



6- Passez ensuite le texte qui est blanc sur l'image devant les flammes.



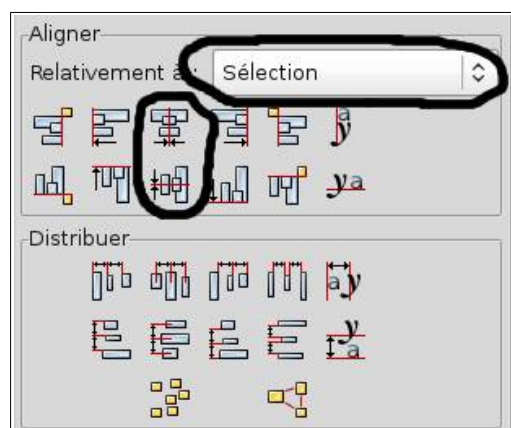
7- Sélectionner les flammes ainsi que le texte puis lancer le menu **Objet > Découpe > Définir**.



Ce nouvel objet est transparent. Pour corriger cela ,il faut placer une copie du texte avec un remplissage noir derrière pour combler les vides.

8- Sélectionner un copie du texte créé au début de l'exercice et le remplir en noir.

Faire une sélection de l'objet « **texte/flamme** » et du texte en noir et les aligner à l'aide du menu **Objet > Aligner et distribuer**.



Si le texte/flamme disparaît , c'est que le texte noir est en premier plan. Passez le derrière avec la touche **page Précédente** ou à l'aide des boutons :



9- Sélectionner le texte copié restant

Appliquer une couleur jaune. Il va nous servir de « fond ».



Le texte jaune sélectionné, allez dans le menu **Chemin > Offset dynamique** et agrandissez le légèrement avec la petite poignée ronde qui apparaît. (bouton gauche + mouvement de souris vers le haut)

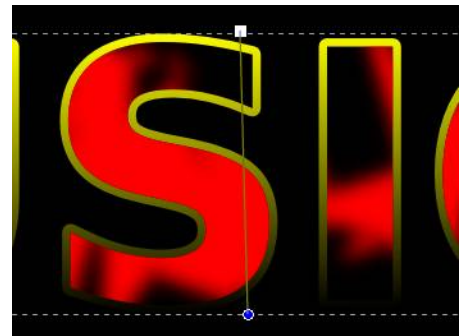
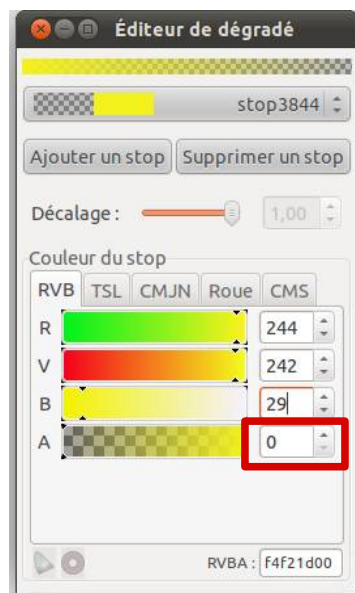
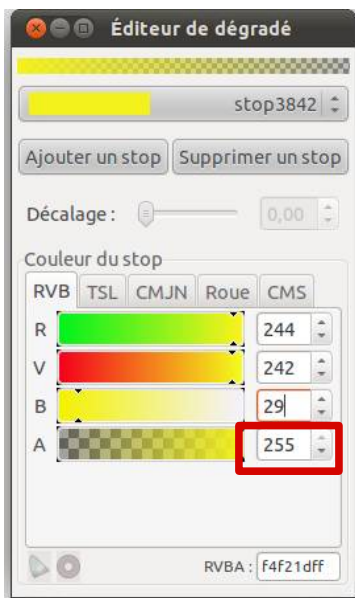
FUSION

Sélectionnez le texte jaune, ainsi que les deux autres objets et alignez les avec l'outil de positionnement. N'oubliez pas de passer le texte jaune en arrière plan.

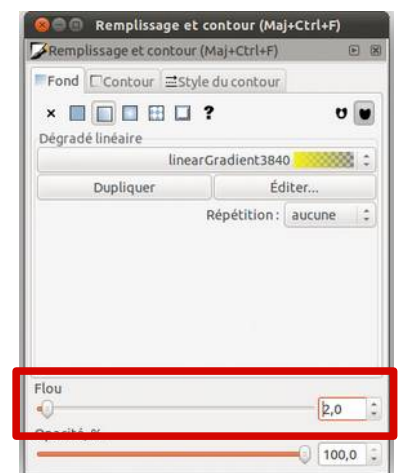
10- Appliquer un dégradé

Utiliser un dégradé linéaire de la couleur jaune opaque vers le jaune transparent. Pour cela, sélectionner le texte jaune qui est en arrière plan et cliquez sur l'outil dégradé.

Un clic avec le bouton gauche et on glisse vers le bas en maintenant le bouton enfoncé. Une ligne avec deux points apparaît, elles servent au réglage du dégradé.



11- Pour finir, Appliquer un flou de 1 ou 2 % sur le texte jaune au fond.



12- Enregistrer votre travail au format SVG et exporter le au format PNG.

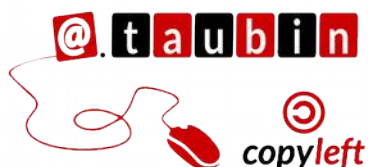
Blog du Prof T.I.M.

Technologies Informatique & Multimédia

Fiche n°5 – Inkscape – Réaliser un nuage de mots

Table des matières

1- Définir l'infographie.....	1
1.1- Thème.....	1
1.2- Mots clés / poids.....	1
1.3- Exemples - Inspiration.....	2
1.4- Forme.....	2
1.5- Couleurs et police.....	2
2- Travailler avec nuagesdemots.fr.....	3
3- Travailler avec Wordle.net.....	8
3.1- Lancer la création du nuage.....	8
3.2- Paramétrer votre nuage.....	9
3.3- Exporter votre nuage.....	10



Fiche n°5 – Inkscape – Réaliser un nuage de mots

1- Définir l'infographie

Le principe est d'écrire **tout un champ sémantique** sur un même document en

affectant à chaque mot une taille proportionnelle à son « **importance** ».

1.1- Thème



1.2- Mots clés / poids

Écrire sur la même ligne un mot et son importance dans le thème (à l'aide de nombre). les mots les plus importants doivent

avoir les nombres les plus grands. Prévoir **au moins 25 mots**.



2- Travailler avec nuagesdemots.fr

Dégrossir le travail **avec un logiciel on line**. Je conseille <https://www.nuagesdemots.fr/>.

Il est gratuit, ne nécessite pas d'inscription et permet l'export en SVG !

Vous pouvez regarder la vidéo :

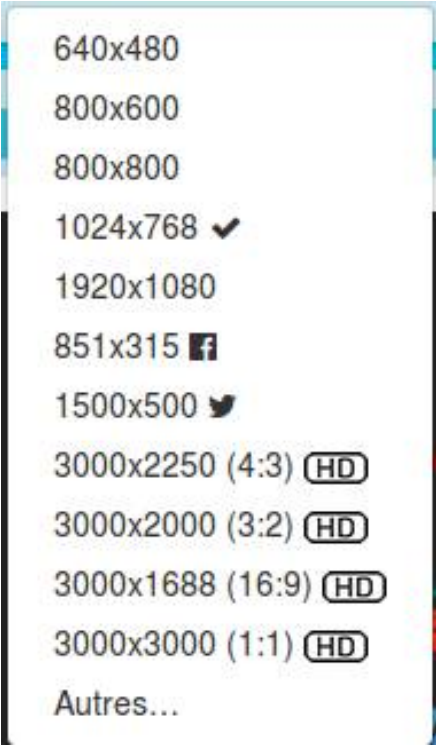
- <https://youtu.be/vkrvIOiVKCU>

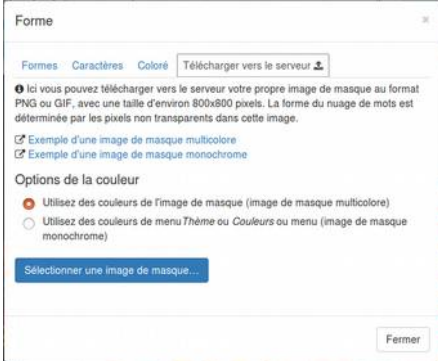


Permet de changer la taille des mots



Outil	Développement	Utilisation
		Permet de générer un nouveau nuage à partir des réglages en cours.
Fichier ▼	Ignorer les mots favori ☒ Coller/taper le texte Ouvrir le fichier de texte Ouvrir l'URL Ouvrir le document MS Office Ouvrir le document PDF Sauvegarder comme PNG Sauvegarder comme PNG + Fichier de l'image Sauvegarder comme JPG Sauvegarder comme JPG + Fichier de l'image Sauvegarder comme PDF Sauvegarder comme SVG (expérimental) Sauvegarder/Partager en ligne    Modifier le résultat Sauvegarder Ouvrir Imprimer Commander 	Permet d'exporter le nuage : • PNG • JPG • PDF • SVG : expérimental mais fonctionnel Permet également de sauvegarder le nuage et de l'ouvrir à partir d'une sauvegarde.

Outil	Développement	Utilisation
		Permet de choisir la taille du nuage. C'est surtout utile si on souhaite l'imprimer. Pour l'enregistrer en SVG, ça n'a pas d'importance.
		Permet de saisir la liste des mots, leurs fréquences dans le nuage, leurs couleurs, etc. On peut aussi utiliser une zone de texte libre en cliquant sur « Copier/taper le texte ».
		Permet de diminuer la distance entre les mots.

Outil	Développement	Utilisation
		Permet d'augmenter la distance entre les mots.
		Permet de choisir la direction des mots dans le nuage.
		Permet d'inverser le masque : les mots se mettent à l'extérieur de la forme choisie.
Forme	  	Permet de choisir la forme du nuage : • Formes • Caractères • Coloré • Télécharger vers le serveur : il faut utiliser le format gif ou le format png car c'est la transparence de l'image qui va déterminer la forme du nuage. Il faut donc au préalable préparer son masque. 

Outil	Développement	Utilisation
Masque ✕		Permet de rendre visible l'image qui sert de masque au nuage. Dans l'exemple ci-dessous, il s'agit d'un cœur : 
Thème ▼		Permet de choisir des combinaisons de couleurs.
Couleurs ▼		Permet de personnaliser le choix des couleurs et de choisir une couleur de masque.

Outil	Développement	Utilisation
Caractère ▼		Permet de choisir la police. On peut également utiliser les Google Fonts comme la police Lato. Attention, si la police choisie n'est pas installée sur le PC, elle sera changée par la police par défaut lors de l'import dans Inkscape.
Assistant logiciel		Permet d'afficher l'aide.

3- Travailler avec Wordle.net

Vous n'avez pas besoin de vous inscrire pour profiter du service de

<http://www.wordle.net/create> .

Il est possible d'exporter (en imprimant) le nuage au format PDF et de l'importer dans

Inkscape ce qui permet de convertir le nuage en SVG.

Malheureusement, l'utilisation de java rend parfois l'application inutilisable.

3.1-Lancer la création du nuage

Wordle™

[Home](#) [Create](#) [Gallery](#) [Credits](#) [News](#) [Forum](#) [FAQ](#) [Advanced](#)

Paste in a bunch of text:

Go

OR

Enter the URL of any blog, blog feed, or any other web page that has an Atom or RSS feed.

<http://www.blogs.lyceecfadumene.fr/informatique/>

Submit

© 2013 [Jonathan Feinberg](#)

[Terms of Use](#)
build #1439

Saisir des mots et leurs poids dans le nuage séparés par deux points

Mot:poids

Pour saisir une phrase, **séparer les mots par ~ (AltGr + 2)**.

OU

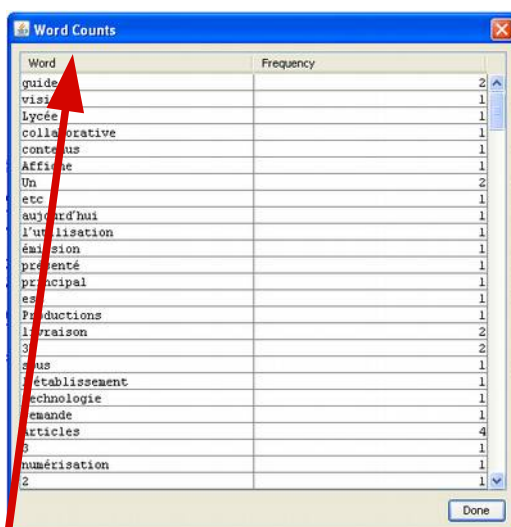
Saisir une Url de site ou de flux RSS.



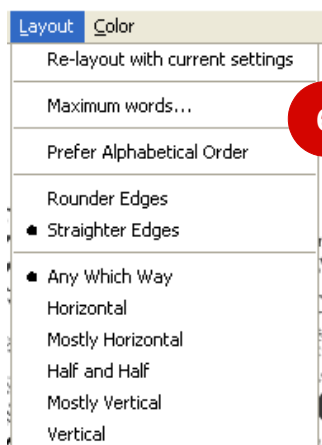
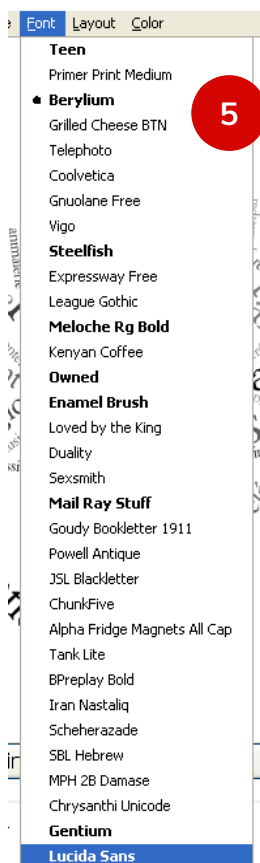
Le bouton **Randomize** permet de charger un nouveau modèle de nuage.

3.2- Paramétrer votre nuage

Language



- 1- Choisir la casse des caractères (minuscule, majuscule, etc).
- 2- Enlever les mots les plus communs de la langue française (de, un des, le, les, etc).
- 3- Gérer le nombre de fois que chaque mot apparaît.
- 4- Retirer un mot du nuage avec le bouton droit de votre souris.



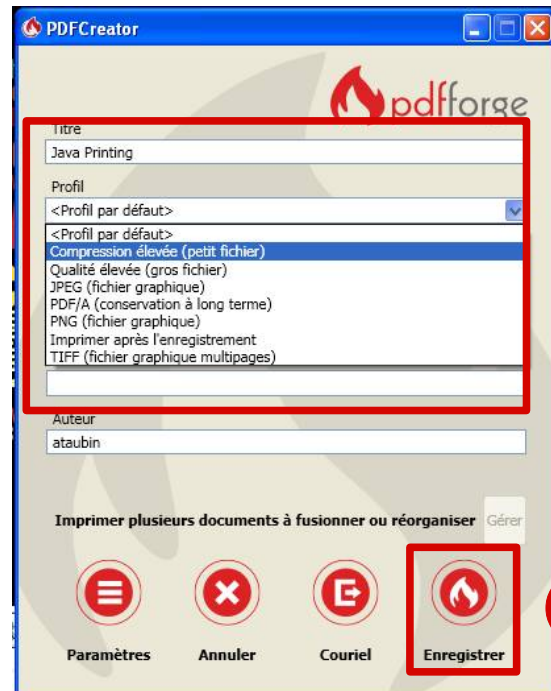
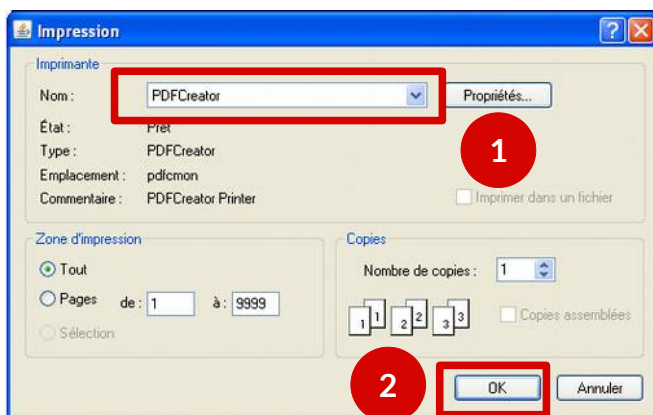
- 5- Choisir la police
- 6- Relancer la création d'un nuage (Re-layout), choisir le nombre de mots dans le nuage, la forme des coins (edges), l'orientation des mots dans le nuage
- 7- Choisir une palette de couleur ou créer votre propre palette.

3.3- Exporter votre nuage

La seule façon de récupérer votre nuage est de l'imprimer avec le bouton « **Print** ».

Je conseille d'installer une imprimante virtuelle

PDF comme **PDFCreator** par exemple qui vous permettra de choisir un format d'export lors de l'impression.



Pour obtenir un fichier vectoriel, choisir le **format PDF**.

Ouvrir le fichier PDF avec Inkscape :



Le fichier ouvert est vectoriel et peut être sauvegarder au format SVG et modifier dans Inkscape.

