INKSCAPE

Published : 2011-10-28
License : None

INTRODUCTION

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

1. À PROPOS D'INKSCAPE

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

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

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

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

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

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

2. LE SVG

SCALABLE VECTOR GRAPHICS

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

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

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

OBJECTIFS DU SVG

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

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

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

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

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

3. L'INTERFACE

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

On peut la diviser en huit grandes zones :

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

LE MENU

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

LA BARRE DES COMMANDES

La **barre de commande** comporte un certain nombre d'icônes qui sont autant de raccourcis autrement accessibles dans les divers menus de l'application et, pour la plupart d'entre elles, via des raccourcis clavier. Signe de complémentarité, elle est placée sous le menu lui-même. Il est possible : d'ouvrir un nouveau document depuis un modèle, d'ouvrir un document existant, d'enregistrer le document en cours, d'imprimer, d'importer un bitmap ou une image SVG, d'exporter en partie ou en tout le contenu du document en cours en bitmap (PNG), d'annuler la dernière action, de refaire la dernière action annulée, de copier vers le presse-papier, de couper vers le presse-papier, de coller du presse-papier à Inkscape, d'ajuster la sélection à la fenêtre, d'ajuster le dessin à la fenêtre, d'ajuster la page à la fenêtre, de dupliquer les objets sélectionnés, de créer un clone, de couper le lien entre le clone et son original, de grouper des objets, de dégrouper des objets, d'ouvrir la fenêtre qui édite les styles des objets, d'ouvrir la fenêtre qui édite le texte, d'afficher la fenêtre de gestion des calques, de voir et d'éditer l'arbre du code xml, d'ouvrir la fenêtre d'alignement et de distribution des objets, d'éditer les préférences du logiciel, d'éditer les préférences du document et de modifier l'affichage de la barre des tâches.

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) ou via le pénultième bouton de la barre des commande .

L'aimantation est une aide précieuse pour le dessinateur car elle permet d'aligner immédiatement et parfaitement un objets ou un élément d'un tracé sur un autre objet ou élément d'un autre tracé. Ainsi, il est possible, par exemple, de tracer une ligne puis de construire un rectangle, par exemple dont 1 de ses sommets (coins) sera parfaitement aligné avec une extrémité de la ligne et un autre coin sera aligné sur le milieu de cette même ligne.

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

LES BOUTONS DE LA BOÎTE À OUTILS

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

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

LA BARRE DE CONTRÔLE DES OUTILS OU LES OPTIONS DES OUTILS

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

LE CANEVAS

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

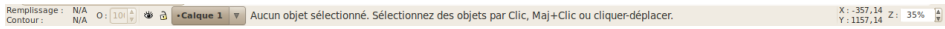
LA PALETTE

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

Charger une autre palette

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

LA BARRE D'ÉTAT ET D'INFORMATIONS



En bas de la fenêtre se situe la barre d'état. À ses côtés, vous trouvez de nombreuses autres informations. Dans l'ordre, il y a le « R » qui signifie *Remplissage* (la couleur de remplissage de l'objet sélectionné), un « C » qui signifie la couleur du *Contour*. Le « O » renvoie à *Opacité* avec son pourcentage.
Ensuite se présente un descriptif succinct des différents calques créés et disponibles. L'œil tantôt ouvert ou fermé indique si le calque est visible ou non. Le cadenas ouvert ou fermé indique si le calque est verrouillé (inaccessible) ou non. Un menu déroulant offre un accès rapide aux calques.
Le grand espace suivant est relatif aux informations sur les actions possibles et en cours. X et Y représentent les coordonnées du curseur. Z et son pourcentage renvoie au zoom.

INFORMATIONS ADDITIONNELLES

Les icônes de l'interface

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

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

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

Contextualité

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

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

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

Dialogues

Un dialogue, anciennement nommé boîte de dialogue, est une fenêtre qui permet de communiquer avec l'application.
On peut observer deux types de dialogues : ceux qui apparaissent spontanément suite au déroulement d'une commande et ceux qui apparaissent sur demande.
Les premiers ont souvent un rôle de confirmation ou de signal : par exemple lors d'un enregistrement de fichier, des options peuvent apparaître pour préciser le mode d'enregistrement ; c'est le cas dans Inkscape pour l'export en PNG, pour lequel il faut préciser les dimensions du document résultant ainsi que sa résolution.
Les seconds apparaissent lors du lancement volontaire de l'affichage. Dans ce cas, on peut aussi simplement conserver l'appellation « fenêtre », ce qui permet de les différencier des précédents. Ces fenêtres donnent souvent accès à des options de manipulation et de transformation des objets, contrairement à la barre d'options qui offre en majorité des options pour la création des objets et au dialogue dont l'objectif est de prévenir, d'informer.

Remarques

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

Le Canevas

Réalisons une vue générale de l'interface d'Inkscape avec la présence d'un document et d'un espace de travail l'encadrant.
La partie centrale est la plus importante de l'interface d'Inkscape, elle est dédiée au travail sur le document lui-même. Cet espace est défini par différents éléments qui peuvent être soit permanents (zone de travail, document), soit temporaires (règles, guides, grilles) et facultatifs. Le premier élément permanent constitue le passage obligé de tout travail sur l'image, c'est-à-dire un support, virtuel, sur lequel le dessin peut être appliqué. Comme le dessin vectoriel trouve une application fréquente dans l'imprimerie et la PAO, le document peut aussi être appelé « Page », se référant ainsi au support papier de destination. La limite de ce support est représentée par un trait noir légèrement ombré sur la droite. L'espace interne à cette limite constitue le document image ou canevas, le support en tant que tel, et l'extérieur, la zone de travail. La bordure du canevas peut être masquée en utilisant le menu Fichier > Préférences de Document et en cochant la case Afficher les bordures du canevas de l'onglet Page.
La zone de travail est l'espace virtuel représentant le bureau sur lequel est posé toute feuille de papier. Il permet au graphiste de faire des essais, d'y déposer des formes avant qu'elles ne soient intégrées ensuite à l'intérieur du document proprement dit. L'existence de cette zone de travail encadrant l'image est une spécificité des éditeurs vectoriels évolués dont Inkscape est un représentant dans le logiciel libre et dont les dimensions sont tributaires de la mémoire vive de votre ordinateur.

Déplacement dans la fenêtre

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

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

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

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

Règles

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

Remarque

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

Guides ou repères

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

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

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

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

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

Déplacer un guide

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

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

Supprimer un guide

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

Visibilité des guides

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

Les grilles

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

Unités

Vous pouvez définir l'unité de référence dans les préférences de document. Les unités seront sauvegardées avec le document de telle façon à ce que vous puissiez en faire un modèle. Conformément à la norme SVG, l'unité par défaut est le pixel (px) mais deux modèles additionnels (*default_mm* et *default_pt*) permettent un travail immédiat dans les unités correspondantes.
Les unités de document s'appliquent aux règles, aux données de la barre d'état, aux unités par défaut pour tous les champs d'options d'outils ainsi qu'aux grilles.

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

Raccourcis clavier

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

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

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

4. TRAVAILLER AVEC LES FICHIERS

CRÉER UN NOUVEAU DOCUMENT

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

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

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

Utilisation

Vous pouvez créer un nouveau fichier de plusieurs façons :

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

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

OUVRIR UN DOCUMENT

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

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

Utilisation

Il existe plusieurs méthodes pour ouvrir un fichier :

- *L'ouverture simple*. Le fichier est ouvert en édition dans une nouvelle fenêtre, indépendante des documents déjà ouverts. Pour utiliser cette méthode :
  - sélectionnez la commande Fichier > Ouvrir depuis la barre de menu ;
  - composez la combinaison Ctrl + O ;
  - ou cliquez sur l'icône *Ouvrir* sur la barre de commandes.

- *L'importation*. Importe un fichier directement dans le document sur lequel vous êtes en train de travailler. Le fichier importé devient un objet du document en cours. Pour utiliser l'importation :
    - sélectionnez la commande Fichier > Importer... depuis la barre de menu ;
    - composez la combinaison Ctrl + I ;
    - ou cliquez sur l'icône *Importer* sur la barre de commandes.

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

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

ENREGISTRER UN DOCUMENT

Plusieurs méthodes d'enregistrement sont possibles :

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

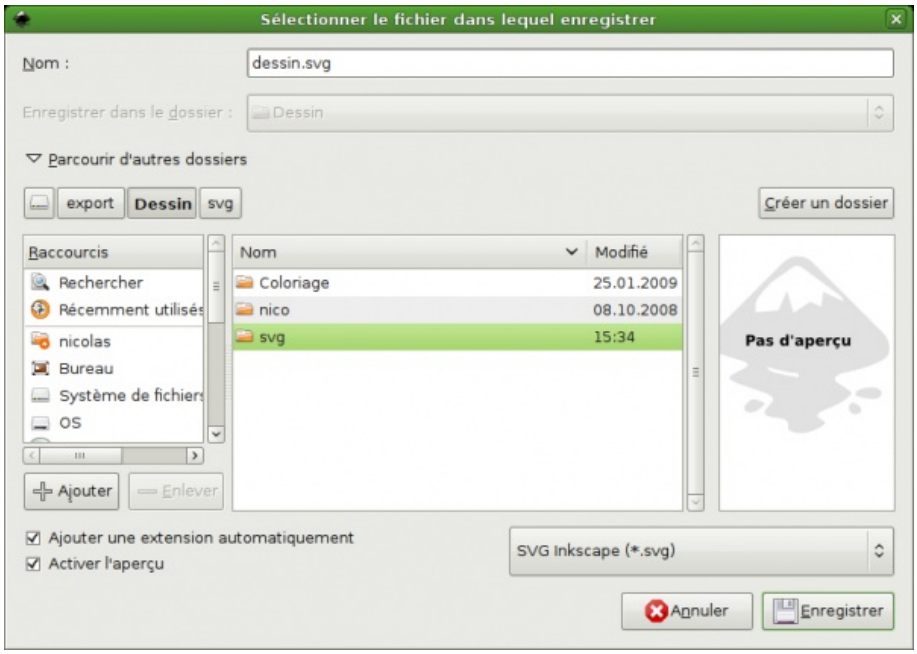
- *Enregistrer sous*. Enregistre une nouvelle copie du fichier sous un nom différent. Ce nouveau fichier devient automatiquement la copie de travail et toutes les nouvelles modifications seront appliquées à ce nouveau fichier. Pour utiliser cette fonction, bien pratique pour enregistrer des versions incrémentales d'un fichier :
    - sélectionnez la commande Fichier > Enregistrer sous... depuis la barre de menu ;
    - ou composez la combinaison Maj + Ctrl + S.

- *Enregistrer en tant que copie*. Enregistre une copie exacte du document SVG courant, mais sous un nom ou un emplacement que vous pouvez spécifier. Cette commande est quasiment identique à *Enregistrer sous*, à l'exception que le document original est toujours actif à l'issue de l'opération. Pour l'utiliser :
    - sélectionnez la commande Fichier > Enregistrer une copie... depuis la barre de menu ;
    - ou composez la combinaison Maj + Ctrl + Alt + S.

- *Exporter en bitmap*. Enregistre un rendu matriciel du fichier SVG ou d'une sélection d'objets du document. Le seul format matriciel d'export actuellement disponible est le **PNG**. Pour exporter :
    - sélectionnez la commande Fichier > Exporter en bitmap... depuis la barre de menu ;
    - composez la combinaison Maj +Ctrl + E ;
    - ou cliquez sur l'icône Exporter *ce document* sur la barre de commandes.

La boîte de dialogue d'enregistrement

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



Nom

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

Explorateur de fichiers

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

Type

Définit le format utilisé pour enregistrer le fichier.

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

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

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

FORMATS DE FICHIERS LES COURAMMENT UTILISÉS

.svg

Il existe plusieurs versions du format SVG disponible avec Inkscape.

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

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

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

.svgz (compressé)

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

.pdf

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

.xaml

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

.png

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

.bmp

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

.jpg, .jpeg

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

.tiff

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

.ps, .eps, .epsi

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

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

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

.dxf

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

.xcf

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

.gif

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

.zip

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

LA BOÎTE À OUTILS

5. L'OUTIL SÉLECTEUR
6. NODE TOOL
7. TWEAK TOOL
8. L'OUTIL ZOOM
9. RECTANGLE TOOL
10. OUTIL BOÎTE 3D
11. ELLIPSE TOOL
12. STAR TOOL
13. L'OUTIL SPIRALE
14. PENCIL TOOL
15. OUTIL DE BÉZIER
16. CALLIGRAPHY TOOL
17. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!
18. OUTIL « REMPLISSAGE AU SEAU »
19. TEXT TOOL
20. CONNECTOR TOOL
21. GRADIENT TOOL
22. L'OUTIL PIPETTE

5. L'OUTIL SÉLECTEUR

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

UTILISATION

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

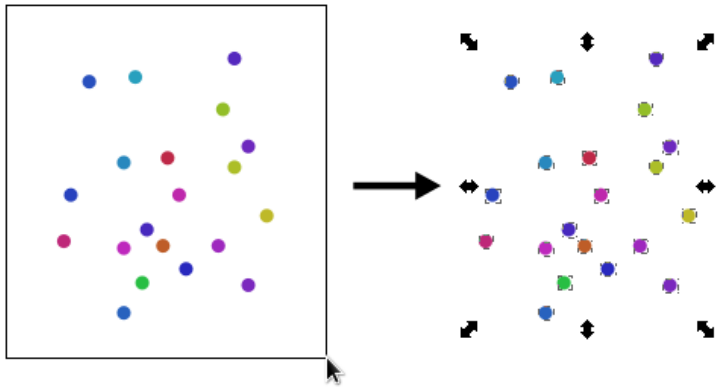
Lorsque vous double-cliquez sur un objet avec le Sélecteur, il est remplacé par l'outil approprié pour la modification de l'objet. Si vous double-cliquez sur une ellipse, par exemple, l'outil Ellipse sera activé.

Ajouter ou retirer des objets d'une sélection

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

Sélection multiple

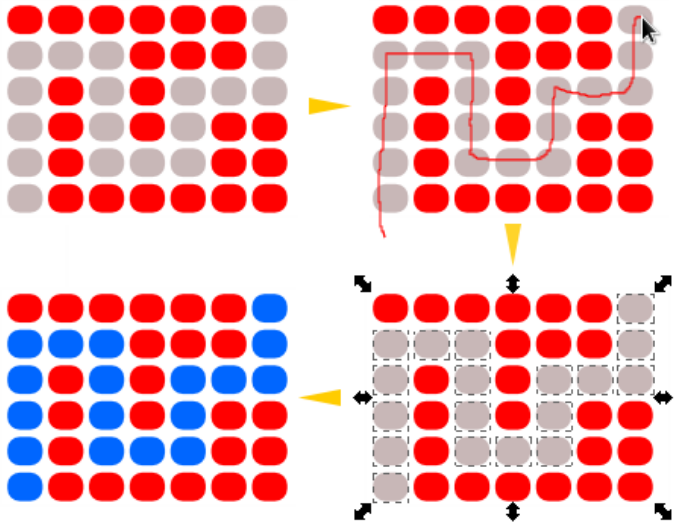
Pour procéder à une sélection multiple, cliquez sur une zone vide du canevas (ou sur des objets verrouillés, qui ne peuvent donc pas être sélectionnés) et étirez un rectangle de sélection sur la zone où vous souhaitez sélectionner les objets. La combinaison **Maj + clic** fonctionne également pour effectuer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



Sélection par le toucher

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

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



Inverser la sélection

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

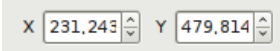
Déplacer les objets

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

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

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

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



Transformations des objets

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

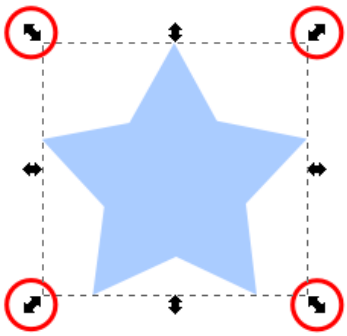
- Pour redimensionner objet non sélectionné, cliquez sur sa forme.
- S'il est déjà sélectionné, un second clic provoque l'affichage des poignées de rotation.
- Pour pivoter un objet non encore sélectionné, cliquez deux fois de suite (mais légèrement espacés) sur sa forme.

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

Redimensionnement

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

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



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

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

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

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

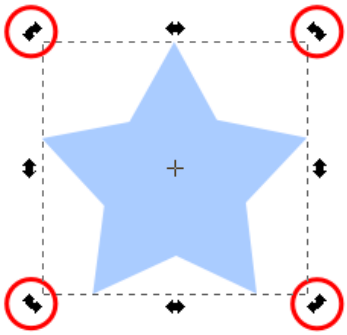
Maintenir **Maj + Ctrl** et agir sur les flèches des coins de la boîte englobante force l'agrandissement en conservant les proportions ET le centre de gravité de l'objet.

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

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

Rotation

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



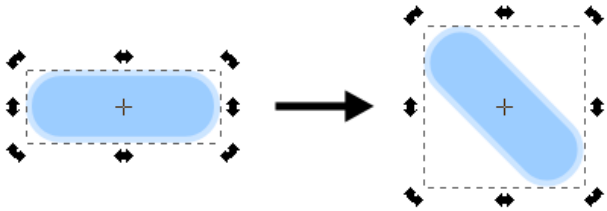
Maintenir la touche **Ctrl** en pivotant force une rotation par sauts de 15 °.

Centre de rotation

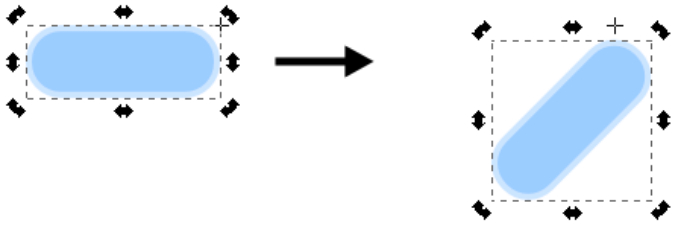
Le centre de rotation de l'objet sélectionné spécifie le point autour duquel l'objet pivote. Il apparaît sous la forme d'une croix et peut être placé n'importe où sur le canevas, et pas seulement à l'intérieur de la boîte englobante de l'objet. Lorsque plusieurs objets sont sélectionnés, le centre de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

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

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



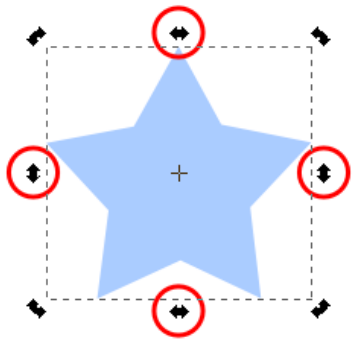
et la suivante, dans laquelle le centre de rotation a été déplacé dans le coin supérieur droit de la forme.



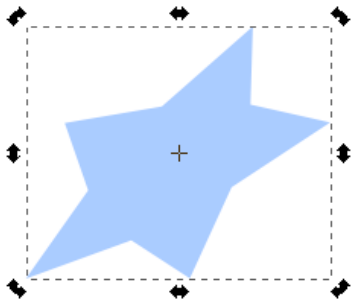
Maj + clic sur le centre de rotation positionne celui-ci au centre de la boîte englobante de l'objet ou de l'ensemble des objets sélectionnés.

Inclinaison

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

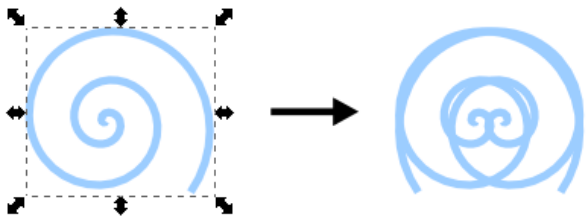


Pour incliner un objet avec l'outil Sélecteur, cliquez-glissez sur une des poignées en forme de double flèche placée au milieu de chaque côté. Les poignées horizontales font glisser l'arête supérieure de la boîte englobante (et son contenu dans le sens de la flèche en conservant les lignes horizontales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

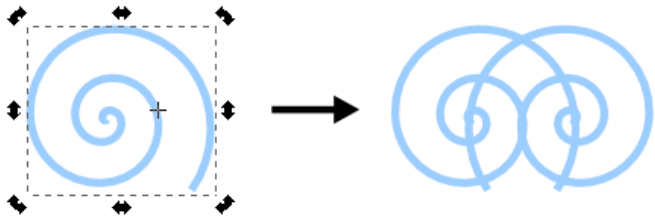


Miroir

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



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



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

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

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

ou bien, selon la version

Redimensionnement du contour, des coins et des remplissages

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

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

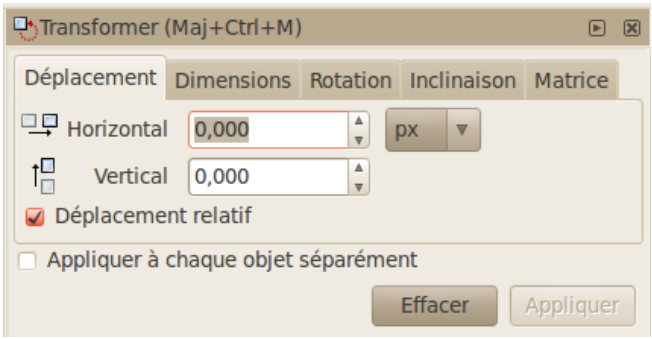
Le second bouton depuis la gauche gère le rayon de courbure des coins arrondis des figures rectangulaires.

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

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

ASTUCES

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



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

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

Le bouton "Appliquer" applique la transformation définie.

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

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

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

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

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

Un double clique sur un objet d'un groupe sélectionne cet objet seul et permet de le modifier sans avoir à dégrouper. De la même manière, lorsque l'outil de sélection/modification des nœuds est activé, un clique de la souris sur un objet d'un groupe sélectionne automatiquement l'objet dans le groupe et le groupe n'est pas sélectionné.

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

OUTIL NŒUDS

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

COMMENT L'UTILISER

L'outil est accessible via l'icône situé dans la barre des outils, sur la gauche de la fenêtre Inkscape ou via les raccourcis clavier **F2** ou **N**.
L'appel à cet outil provoque l'apparition d'une barre d'options disponibles pour cet outil sous la barre des menus.

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

Ajouter un Nœud

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

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

Supprimer un Nœud

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

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

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

Joindre les Nœuds

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

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

Scinder en Nœud en deux

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

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

Joindre les Nœuds avec un nouveau Segment

Ajoute un segment rectiligne de chemin entre deux nœuds ouverts.

Supprimer le segment entre deux nœuds non terminaux

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

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

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

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

Rendre les nœuds sélectionnés doux

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

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

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

Rendre les nœuds sélectionnés symétriques

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

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

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

Rendre les segments sélectionnés droits

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

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

Rendre les segments sélectionnés courbes

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

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

Convertir l'objet sélectionné en chemin

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

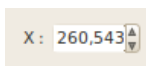
Aussi accessible par le raccourci clavier **Maj/Shift + Ctrl + C**.

Convertir le contour de l'objet sélectionné en chemin

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

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

Coordonnée x de la sélection



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

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

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

Coordonnée y de la sélection

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

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

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

Sélection de l'unité de longueur utilisateur

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

Afficher/masquer les poignées de Béziers des objets sélectionnés

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

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

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

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

Afficher/masquer les chemins de découpe des objets sélectionnés

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

Afficher/masquer les objets sélectionnés

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

Afficher/masquer les poignées de transformation

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

Afficher/masquer les poignées de Bézier

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

Afficher/masquer les chemins de contour

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

RACCOURCIS CLAVIER

Inverser la sélection de nœuds

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

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

Sélection multiple

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

Sélection de proximité

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

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

Ajouter des nœuds

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

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

Shift + Tab sélectionne le nœud précédent.

Autres

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ctrl+**Alt**+**click** supprime le nœud manipulé.

ASTUCES

1. Quand un objet est sélectionné, des poignées apparaissent permettant manipuler la forme de l'objet d'une façon intuitive et précise.
2. Vous pouvez commuter le segment "non encore finalisé" (dessiné provisoirement en rouge) du chemin en cours dessin de la courbe à la ligne (**Maj/Shift + L**) ou revenir à une courbe (**Maj/Shift + U**).
3. **Esc** désélectionne, annule la sélection et annule le déplacement ou la transformation de quelle que sorte que ce soit (mais seulement dans le mode sélecteur et édition de nœud). Les **flèches**, **Ctrl + a** et **Tab, Maj/Shift + Tab** agissent sur des nœuds dans l'éditeur de nœud exactement comme ils font sur des objets dans le Sélecteur.
4. Une première action sur la touche **Escape** désélectionne les nœuds choisis, le deuxième désélectionne l'objet choisi supprimant l'affichage du nœud et passe en mode Sélection.
5. Une action sur la **barre d'espacement** bascule du mode Édition de nœuds vers le mode Sélection et vice et versa.
6. Une action sur la touche **Tab** lorsqu'**un seul nœud** est sélectionné fait passer la sélection au nœud suivant (en respectant le sens de création du tracé. Si **plusieurs nœuds** sont sélectionnés, une action sur la touche **Tab** désélectionne le dernier nœud sélectionné et sélectionne le premier nœud suivant, en conservant ainsi le nombre de nœuds sélectionnés (en respectant le sens de création du tracé).
7. Une action sur la combinaison de touches **Maj/Shift + Tab** inverse l'action ci-dessus (point 6)
8. L'outil de Nœud choisit des objets indépendamment du groupement. Cela signifie que vous ne devez pas commuter vers le **Sélecteur** pour un **Ctrl + click** si vous voulez éditer un chemin groupé.
9. Vous pouvez renverser la direction du(des) chemin(s) choisi(s) via le menu *Chemin* > *Inverser* ou en appuyant "**r**" dans l'outil de nœud (utile pour des marqueurs et pour combiner des chemins).
10. Si un nœud ne montre pas l'une ou les deux poignées (c'est-à-dire qu'elles sont rétractées), vous pouvez faire glisser une poignée de force du nœud avec la touche **Maj/Shift**. Cela peut également signifier que vous vous trouvez sur un nœud terminal (de début ou de fin d'un tracé fermé)
11. L'appui sur **Ctrl + A** après avoir sélectionné un nœud sur un chemin sélectionnera tous les nœuds du chemin. De même, si vous avez sélectionné un nœud sur plusieurs chemins distincts, chaque chemin contenant un des nœuds sélectionnés verra tous ses nœuds sélectionnés. Si vous avez effectué une sélection multiple de chemins (en mode édition de nœuds), si un seul nœud est sélectionné parmi tous les nœuds des chemins sélectionnés, la combinaison de touche Ctrl + A forcera la sélection de tous les nœuds du chemin dans lequel le nœud sélectionné est situé; une action combinée sur les touches **Alt + Ctrl + A**, dans les mêmes conditions de sélection, provoquera la sélection de tous les nœuds situés sur tous les chemins sélectionnés.
12. Vous pouvez modifier le chemin en cliquant-glissant directement sur le chemin.
13. Après une sélection d'un (ou plusieurs) chemin(s), une sélection multiple de nœuds peut être exécutée par un cliquer-glisser sur le canevas qui va dessiner un rectangle de sélection en pointillé dans lequel tous les nœuds seront sélectionnés.
14. Vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de nœuds sélectionnés sur un chemin avec la **roulette de la souris**. Les nœuds sélectionnés par cette méthode le sont en fonction de la distance qui les sépare du nœud au-dessus duquel se situe le curseur de la souris (en fonction de la forme du chemin sélectionné, des nœuds non-consécutifs peuvent être sélectionnés).
15. Lorsque deux ou plusieurs chemins sont sélectionnés, vous positionnez le curseur de la souris au-dessus d'un nœud, lorsque vous maintenez la touche **Ctrl** appuyée et que vous manipulez la **roulette de la souris**, la sélection des nœuds se fait de proche en proche dans toute la sélection des chemins.
16. Cette méthode de sélection est très utile pour sélectionner des nœuds depuis un centre d'une zone pour, par exemple, sculpter un dessin.
17. Si n'importe lequel des nœuds du chemin actuel sélectionné est survolé par la souris, alors le basculement horizontal/vertical (les touches "**H**" et "**V**")est actif.
18. Deux champs de saisie modifiables sont disponibles dans la barre des options de l'outil

d'**Édition des Nœuds** qui permettent d'introduire des coordonnées précises pour **le nœud sélectionné**. Si **plusieurs nœuds** sélectionnés est **le centre de la surface** comprenant exactement **les nœuds sélectionnés**.

19. Le message, "*Pour joindre, vous devez avoir sélectionné deux nœuds terminaux*" avertit que la commande ne fonctionne que **sur les nœuds terminaux** (nœud de début et nœud de fin du chemin). Pour vérifier si un segment se termine sur un nœud terminal, cliquez sur le nœud. Si deux poignées de contrôle de courbe de Bézier apparaissent, c'est que vous n'êtes pas sur un nœud terminal; si au contraire, une seule poignée de contrôle de courbe de Bézier apparaît, c'est bien un nœud terminal sur lequel vous avez cliqué. Si vous voulez **convertir un nœud ordinaire en nœud terminal**, vous devez utiliser l'option de **Suppression de segment** (détaillé plus haut).

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

TWEAK TOOL

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

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

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

HOW TO USE

Width

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

Force

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

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

Path editing modes

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

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

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

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

Push

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

Shrink and Grow

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

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

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

Attract and Repel

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

Roughen

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

Fidelity

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

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

Color editing modes

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

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

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

  This mode allows you to literally paint over objects, shifting their colors towards the target style of the tool. For example, if you paint with yellow fill over a blue-filled object, the object will become greenish blue, then green, then yellowish green, and end up being exactly the yellow color you're painting with. This speed of this gradual transition depends on both Force parameter and pen pressure; also, objects touched by the periphery of the

brush are less affected than those hit by the brush centre. Overall, using this tool is very similar to a soft brush in a raster editor such as Gimp or Photoshop.

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

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

Channels

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

Usage notes

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

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

- freehand drawings with Calligraphy pen, consisting of many separate strokes;
- gradient meshes imported from Adobe Illustrator files (Inkscape renders these meshes as lattices of small polygons; while there's no direct support for gradient meshes in Inkscape yet, color painting on such lattices is almost as good);
- text converted to paths and with Break Apart command applied so that each letter is a separate path;

- patterns made with the Tile Clones command; note that you need to unset the fill and/or stroke on the original object and use the Color tab to assign some initial color to the clones - this will make them paintable with the Tweak tool without unlinking.

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

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

HOTKEYS

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

8. L'OUTIL ZOOM

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

COMMENT L'UTILISER

Utilisez cet outil en :

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

Zoomer

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

Dézoomer

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

Zoomer à 1:1

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

Zoomer à 1:2

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

Zoomer à 2:1

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

Ajuster la sélection à la fenêtre

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

Ajuster le dessin à la fenêtre

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

Ajuster la page à la fenêtre

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

Ajuster la largeur de page à la fenêtre

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

Zoom précédent

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

Zoom suivant

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

RACCOURCIS

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

ASTUCES

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

Méthode

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

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

RECTANGLE TOOL

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

HOW TO USE

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

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

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

rectangleOptionsEN

RectHandlesEN

HOTKEYS

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

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

SHIFT+Click on a rounding handle removes rounding.

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

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

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

2.5 Rectangle

icône de l'outil Rectangle

2.5.1 Apercu

L'outil Rectangle permet de dessiner des rectangles et des carrés dans l'image en cours.
Les rectangles possédent des poignées dans les coins opposés (en plus des poignées d'arrondi dans un troisième angle). Glisser
les poignées en maintenant la touche Ctrl accroche le rectangle de sorte que sa largeur, taille, ou proportion soit préservée.
Shift-clic sur une poignée d'arrondi enlève l'arrondissage ; Ctrl-clic rend les rayons d'arrond égaux.

2.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :
• A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/draw_rect.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : F4
Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

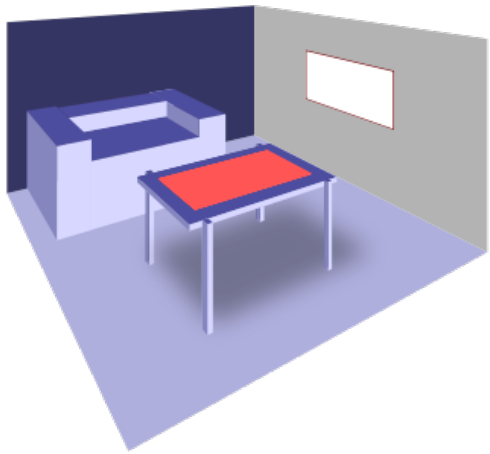
1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée Glissez la souris;
3. Appuyez éventuellement sur la touche contrôle pour contraindre la forme au carré en essayant de glisser votre souris dans
   le sens de la diagonale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

2.5.3 Modificateurs

Carré Ctrl permet de contraindre la longueur des côtés du rectangle de manière à ce qu'ils aient la même valeur, produisant
ainsi un carré
Centrage MajPermet de dessiner la forme à partir de son point central en faisant en sorte que celui-ci reste fixe.
Les combinaisons peuvent être cumulés.

10. OUTIL BOÎTE 3D

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



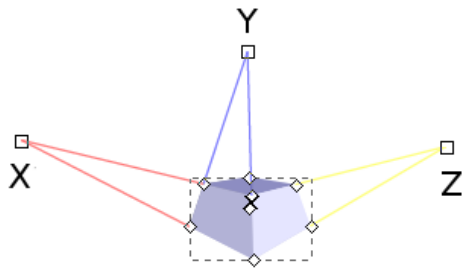
NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

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

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

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

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

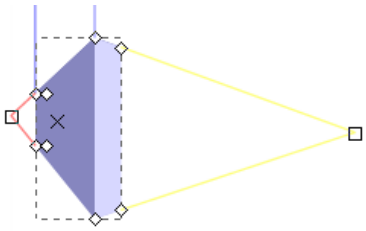


X représente le point de fuite pour le plan X.

Z représente le point de fuite pour le plan Z.

Y représente les lignes parallèles pour le plan Y.

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



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

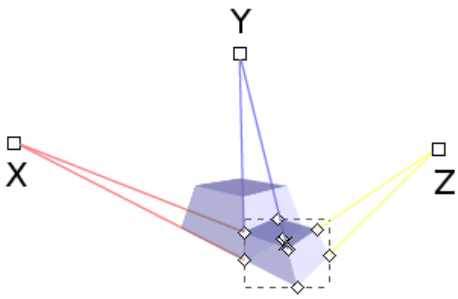
Par défaut, Inkscape fait converger les lignes X et Z car c'est la représentation habituelle d'une perspective.

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

Dessiner une boîte 3D

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

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

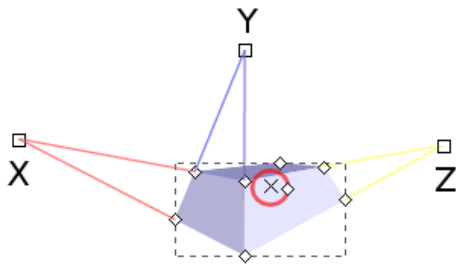


Éditer une boîte 3D

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

Déplacer une boîte 3D

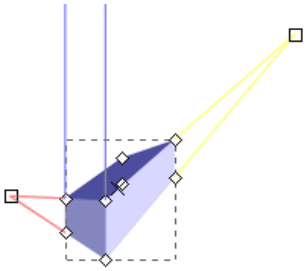
Il est possible de déplacer la boîte 3D en perspective en étirant son centre, marqué par le caractère « X ». Le mouvement par défaut s'effectue dans le plan XY ; la touche **Ctrl** contraint le mouvement aux directions des axes ou des diagonales ; **Maj** permet un déplacement parallèle à l'axe Z.



Manipuler les points de fuite

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

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



Tourner les lignes de perspective

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

Modifier le mode des lignes de perspective

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

ASTUCES

Détails sur l'outil boîte 3D

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

Méthode

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

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

ELLIPSE

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

HOW TO USE

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

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

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

TIPS

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

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

2.6 Ellipse

icône de l'outil Ellipse

2.6.1 Apercu

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

FIXME

2.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/sshot.fr/ellipse_options.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : F5, E

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

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée
3. Glissez la souris;
4. Appuyez éventuellement sur la touche contrôle pour contraindre la forme au cercle en essayant de glisser votre souris en
   tentant de respecter un angle de 45;
5. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient.

2.6.3 Modificateurs

- Ctrl : Permet de contraindre les rayons de l'ellipse de manière à ce qu'ils aient la même valeur, produisant ainsi un cercle.
- Maj : Permet de dessiner la forme à partir de son point central en faisant en sorte que celui-ci reste fixe. Cela s'avère
  extrêmement pratique pour l'alignement d'objets. Les deux combinaisons peuvent être cumulés.

2.6.4 Options

FIXME

2.6.5 Dessiner des arcs

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

FIXME

2.6.6 Infos additionnelles

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

Méthode

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

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

STAR TOOL

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

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

HOW TO USE

To switch to the Star Tool, you can either

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

Options

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

star_options

Drawing a Regular Polygon or Star

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

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

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

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

poignee_etoile.png

Corners

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

Spoke Ratio

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

Rounded

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

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

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

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

Randomised

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

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

Default

Reset shape parameters to defaults.

Additional information

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

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

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

Ancien contenu : à vérifier et compléter.

2.7 Etoile

Icône de l'outil Etoile

2.7.1 Apercu

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

2.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :
• A l'aide de la Boite Outils : [../images/icons/draw_star.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier :*.
Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

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

2.7.3 Modificateurs

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

2.7.4 Options

Les options de l'outil sont accessibles dans la barre options d'outils.
[../images/sshot.fr/star_options.png not found]
Branches Permet de définir la quantité de branches que contiendra la forme. Ce paramètre peut être modifié a posteriori à l'aide
du même champ en ressélectionnant l'outil ou à l'aide du menu contextuel de l'étoile Etoile/Attributs d'étoile.
Polygone Permet de faire en sorte que la forme dessinée ne soit pas constituée de branches, mais de simples segments rejoignant
les coins équidistants appliqués conformément au nombre saisi dans le champ précédent.
Proportion Permet de définir la dimension du centre de l'étoile en rapport à la dimension finale de l'étoile dessinée. Ce
paramètre accepte un réglage chiffré compris entre 0 et 1.[screenshots de divers réglages]
Arrondi Ce réglage autorise la déformation des branches et côtés de l'objet dessiné selon des courbes plus ou moins accentuées.
A noter, les valeurs acceptées vont de -100 à 100.
Défaut Repositionne les réglages par défaut tels que définis par l'application.

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

(alternativement accessible par l'intermédiaire d'Alt+dragging une poignée de tenir le premier rôle sur la toile.) Une petite

randomization rend l'étoile moins réguliere, souvent drôle ; une randomization forte est une manière passionnante d'obtenir

une variété de formes souvent imprévisibles.

2.7.5 Infos additionnelles

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

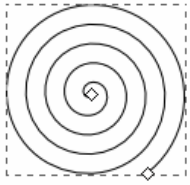
Le nombre de branches maximal peut s'élever à 1024.

13. L'OUTIL SPIRALE

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

UTILISATION

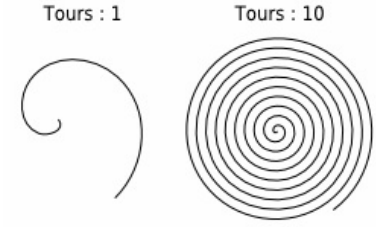
Pour activer l'outil Spirale, cliquez sur son icône dans la boîte d'outils ou utilisez la touche I ou F9. Pour l'utiliser, cliquez-glissez sur le canevas à l'emplacement ou vous désirez tracer la spirale.



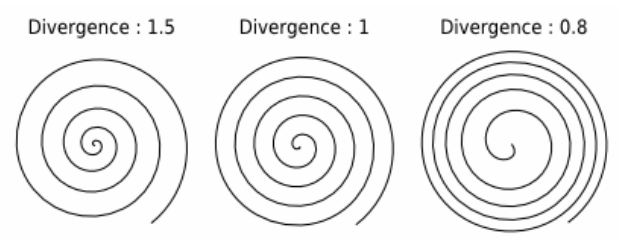
La spirale ainsi dessinée possède deux poignées, une à chaque extrémité du chemin de la forme. Cliquez-glissez sur la poignée intérieure pour modifier le rayon intérieur de l'arc, et sur la poignée extérieure pour changer le nombre de tours de la spirale en enroulant ou déroulant le chemin.

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

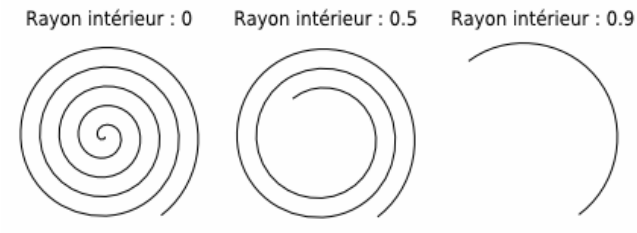
Tours ajuste le nombre de rotation de la spirale autour de son centre. Dans la mesure ou cette option ne modifie pas les dimentions de la spirale, augmenter le nombre de tours revient également à diminuer l'espacement entre deux chemins successifs.



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



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



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

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

RACCOURCIS

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

Poignée exterieure

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

Poignée intérieure

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

Méthode

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

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

PENCIL TOOL

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

HOW TO USE

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

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

TIPS

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

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

Ancien contenu. A mttre à jour. A verifier avec en manuel.

2.9 Main Levée : Le crayon d'Inkscape

icône de l'outil Main levée

2.9.1 Apercu

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

2.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

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

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

2.9.3 Options

En dessinant, il est possible de déplacer le dernier noeud créé avec les flèches du clavier de la même façon qu'avec l'outil Noeud.

lorsque le chemin n'est pas finalisé, l'utilisation de Shift-L permet de transformer le segment en cours en ligne droite alors que Shift-U le transforme en courbe.

2.9.4 Infos additionnelles

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

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

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

Le dessin de la ligne généré par Inkscape est un composé de segments identifiable par un nombre important de noeuds qui peuvent servir à la modification ultérieure de la forme à l'aide de l'outil Sélection de noeud .

15. OUTIL DE BÉZIER

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

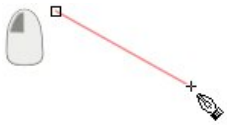
Les **courbes de Bézier** sont un des plus fantastique outil libre dans **Inkscape**. Elles permettent de dessiner tout ce que vous voulez avec une grande précision.

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

UTILISATION

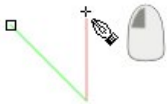
Pour créer une courbe de Bézier dans Inkscape, cliquer sur l'icône dans la barre d'outils, ou appuyer sur **b** ou **Maj**+ **F6**.

Cliquer avec le bouton gauche pour créer le premier nœud.



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

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



Effacer un segment

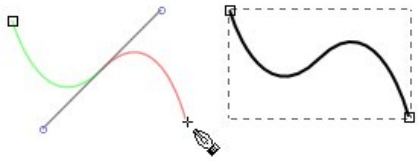
Pour effacer le dernier segment ou nœud, appuyez sur **Suppr**.

Dessiner une courbe

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

Terminer le tracé

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



Dessiner une courbe, illustration 1

Poursuivre un chemin

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

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

ASTUCES

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

CRÉER RAPIDEMENT DE PETITS POINTS

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

Méthode

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

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

CALLIGRAPHY TOOL

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

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

HOW TO USE

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

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

Options

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

Width

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

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

Input Device Pressure

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

Trace Lightness to Width

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

calligraphy_effet_luminosite

Thinning

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

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

calligraphy_mincissement

Angle

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

calligraphy_angle_effect

Tilt to angle

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

Fixation

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

calligraphy_option_fixite

Caps

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

CalligraphyCaps

Tremor

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

calligraphyTremor

Wiggle

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

calligraphyWiggle

Mass

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

Default

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

Drawing

Adding a New Stroke to a Calligraphy Object

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

Engraving

Tracking a Shape

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

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

046_engraving_step1.png

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

046_engraving_step2.png

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

046_engraving_step3.png

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

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

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

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

Engraving

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

certain art applications.

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

2.10 Plume : l'outil calligraphique

icone de l'outil Plume

2.10.1 Apercu

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

2.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

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

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

2.10.3 Modificateurs

Fleche gauche et droite Ajuste la largeur
Fleche haut et bas Ajuste l'angle
Ctrl Crée un guide, permettant de créer des lignes régulièrement espacées comme des hachures. Sélectionnez d'abord le chemin
initial de référence puis en passant à l'outil Calligraphie, appuyez sur Ctrl. Un cercle centré sur la souris apparaît alors :

celui-ci affiche la distance entre le chemin à venir et le chemin existant. Cliquez et glissez pour dessiner un nouveau chemin
aligné sur le précédent.
Alt (ou Alt+Shift) Alt active l'option d'affinage. Avec celle-ci, il est possible de réduire de façon dynamique la largeur d'un
chemin en glissant simplement la souris sur les chemins à modifier. De façon similaire,
Shift-Alt Permet d'élargir le
chemin.
Home Place la largeur au minimum, c'est-à-dire 1.
End Place la largeur au maximum, c'est-à-dire 100.

2.10.4 Options

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

Masse fréquence et longueur des segments composant la ligne finale; les chiffres doivent être compris entre 0 et 1, 1 définissant
la longueur maximum. La masse détermine la façon dont la courbe reagit au Blade.
Finesse Le nouveau controle Finesse determine comment la largeur du contour depend de la velocite. Il accepte des valeurs
allant de -1 a 1. O permet d'obtenir une largeur constante. Les valeurs superieurs font en sorte que les rapides soient plus
fins et inversement.
Résistance permet de définir la façon dont l'outil interprète les mouvements de la souris (exemple : résistance=0 et un déplace-

ment rapide souris permet de générer des courbes rapides selon des plains et déliés automatiques).
Angle et Largeur comme leur label l'indique.
Fixité FIXME
Tremor Allant de 0.0 à 1.0, il va affecter les contours en produisant une ligne moins régulière. Cela étend significativement les
capacités créatives de l'outil en introduisant la possibilité de contre-carrer la douceur des contours.
Largeur selon pression La largeur du trait produit sera calculé en fonction de la pression effectué sur le stylet et si celui-ci a été
activé dans les Périphériques de saisie.
Angle selon pression L'angle du trait produit sera calculé en fonction de l'angle effectué par le stylet et si celui-ci a été activé
dans les Périphériques de saisie.
Tracer selon le fond Activée, la largeur du crayon sera relative à la luminosité des objets placés en fond. Le blanc produira
une largeur minimale (1) et le noir une largeur maximale définie dans l'épaisseur. Ces options peuvent être utilisée en
simulaténe avec la sensibiltié à la pression.

2.10.5 Infos additionnelles

Plume ne dessine pas un chemin comme main levée mais une forme remplie.
Une ligne est dessiné par défaut comme un remplissage avec une couleur noire qui peut être modifié à l'aide de la fenêtre
Propriétés de remplissage. Un contour peut quant à lui être ajouté à l'aide des fenêtres Propriétés de contour et Style de contour.
Le dessin de la ligne généré par Inkscape est un composé de segments identifiable par un nombre important de noeuds qui peuvent
servir à la modification ultérieure de la forme à l'aide de l'outil Sélection de noeud .
Pour plus d'informations, referez-vous au didacticiel present dans le menu Aide de Inkscape.

enter new text here

17. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

18. OUTIL « REMPLISSAGE AU SEAU »

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

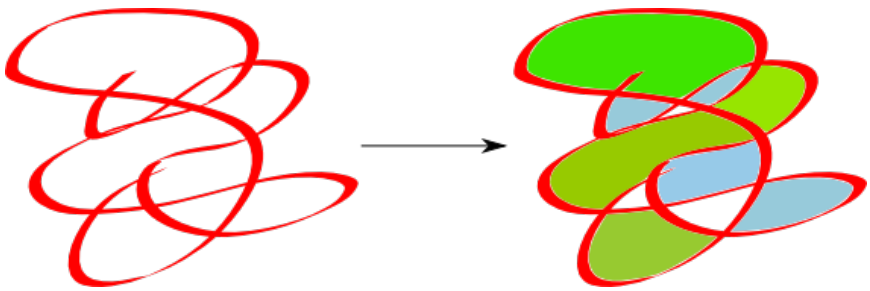
Il est important de noter que cet outil est **perceptif**, et non géométrique. C'est à dire qu'en recherchant les limites de la zone sélectionnée, il choisi pour frontière n'importe quel changement de couleur visible. Cela signifie que le remplissage s'arrêtera sur les **gradients**, flous, ou même les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

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

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

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

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



NOTICE D'UTILISATION

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

Style

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

Contrôles

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

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

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

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

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

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

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

RACCOURCIS CLAVIER

Les raccourcis de l'outil sont les suivants :

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

Méthode

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

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

TEXT TOOL

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

HOW TO USE

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

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

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

SPECIAL CHARACTERS

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

TIPS

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

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

2.12 Texte

icône de l'outil Texte

2.12.1 Apercu

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

2.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

2.12.3 Modificateurs

Lorsque du texte est sélectionné :

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

2.12.4 Infos additionnelles

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

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

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

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

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

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

2.12.5 Lire aussi

Propriétés de texte

2.13 Pipette

Méthode

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

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

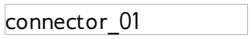
CONNECTOR TOOL

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

HOW TO USE

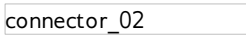
Connecting

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

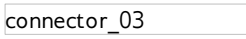


Connection point handles are shown while the mouse cursor is hovering over a non-connector object in the connector tool. Currently they are shown only at the center of objects. When creating a connector, if the connector is started or ended over a connection point then the connector will be **attached**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

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



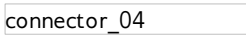
The connector is finalized, when the mouse is released:



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

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

Here the middle object is avoided:



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

Rerouting

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

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

Arranging

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

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

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

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

2.14 Connecteur

icône de l'outil Connecteur

2.14.1 Apercu

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

2.14.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

2.14.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

2.14.4 Options

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

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

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

2.14.5 Infos additionnelles

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

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

2.14.6 Lire aussi

FIXME

Méthode

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

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

GRADIENTS

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

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

HOW TO USE

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

Types of gradients

GradientsInfos

There are two types of gradients:

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

   GradientLinear

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

   GradientRadial

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

More colors

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

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

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

GradientNewStop

Selecting multiple stops

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

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

Multiple selected stops:

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

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

Editing intermediate stops

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Automatic duplication of gradients

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

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

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

12.4 Les Dégradés

12.4.1 Apercu

La création de dégradé est l'une des choses parmi les plus intéressantes de Sodipodi et du dessin vectoriel en général mais n'est
l'une des plus évidente à assimiler. En effet, la recommandation SVG du W3C autorise le recours à de nombreuses options riches
que Sodipodi est capable d'utiliser et de rendre de manière très intuitive. Cette richesse et précision constitue l'un des avantages
de la conception vectorielle des images.
Les dégradés sont considérés comme des formes spécifiques de coloration et sont accessibles par le biais de la fenêtre appropriée
Remplissage ou Contour.

12.4.2 Types de dégradés

Inkscape est capable de générer deux types de dégradé :

• dégradé linéaire : les couleurs s'affichent en suivant toujours la même direction. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant
sur l'icône xxx.

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

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

12.4.3 Dégradés livrés

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

12.4.4 Lire aussi

FIXME

12.5 Editer un dégradé

12.5.1 Apercu

Le bouton EDITION de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet de personnaliser les couleurs d'un dégradé
livré ou nouvellement créé par l'utilisateur (pour voir comment créer un dégradé, reportez-vous à la sect2 ajouter un dégradé).
Lorsque l'on clique sur le bouton EDITION, la fenêtre Vecteur du Dégradé apparaît.
Celle-ci permet de définir deux couleurs qui serviront de début et de fin de dégradé, que celui-ci soit radial ou linéaire. Notez
que cette fenêtre n'autorise la manipulation de 2 couleurs seulement même si Sodipodi est capable d'afficher des dégradés
plus complexes. Pour créer des dégradés avec une plus grande quantité d'offset, reportez-vous à la sect2 Créer des dégradés
multicolores.

Note

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

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

Maj enfoncée.

12.5.2 Lire aussi

• Ajouter un dégradé
• RGBA
• RVB
• TSL

12.6 Ajouter un dégradé

12.6.1 Apercu

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

12.6.2 Utilisation

Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :

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

12.6.3 Modificateurs

FIXME

12.6.4 Infos additionnelles

Lorsqu'un clic est effectué sur le bouton, Sodipodi génère automatiquement un nouveau dégradé qui porte un nom commençant par "LinearGradient" ou "RadialGradient" en fonction du type de dégradé sélectionné. L'aspect et le nom de ce dégradé apparaît aussitôt dans la fenêtre, dans la liste déroulant des dégradés pour le nom, dans la zone principale d'affichage pour l'orientation.

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

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

FIXME

12.6.5 Lire aussi

FIXME

12.7 Les Dégradés multicolores

12.7.1 Apercu

Inkscape autorise la visualisation de dégradés multicolores mais n'offre pas d'outil pour leur création intuitive lorsque le nombre de celles-ci dépasse deux (une pour le début et une pour la fin). Ainsi pour obtenir des dégradés plus complexes, il n'est pas possible d'utiliser la fenêtre Vecteur de Dégradé trop limitée.

Il faudra alors avoir recours à l'éditeur XML. Pour comprendre avant toutes choses le fonctionnement de cet éditeur, reportez-vous à la sect2 Editeur XML. Cet éditeur va permettre la saisie de code SVG et son application ainsi que sa visualisation immédiate

au sein meˆme de Sodipodi.
12.7.2 SVG et le dégradés
Il est donc alorts nécessaire de comprendre avant tout les fonctionnement des principaux éléments du langage SVG lu-même.
Pour de plus amples informations sur ce langages, reportez-vous au site du W3C.
La première chose à se souvenir, c'est que le dégradé peut s'appliquer à un objet dans le cas, et seulement dans ce cas, où il a été
défini au préalable dans la zone defs du document.
12.7.3 Créer un dégradé
Element parent • lineargradient
• radialgradient
Attribut
id permettant de spécifier un nom et de l'attribuer au dégradé en vue de sa réutilisation ultérieure sur des objets.

12.7.4 Positionner des couleurs
Elements
stop positionné en tant qu'enfant de lineargradient ou radialgradient, permet de définir un nouveau point de couleur ou
point d'arrêt. Ainsi, deux stop sont normalement nécessaires, un servant à une couleur initiale et l'autre à la couleur
finale. Pour créer des dégradés plus complexes, ajouter autant de stop qu'il y a de couleurs.
Attributs
offset admettant comme valeur un chiffre décimal allant de 0 à 1, offset permet de définir la position des points d'arrêt
dans le dégradé. Cet attribut correspond exactement à la version codée des poignées de la zone de prévisualisation
de al fenêtre de dégradé. La valeur 0 permet de placer la couleur en début de dégradé, et 1 de la placer à la fin.
style permet de définir les caractéristiques colorées du point. Style correspond exactement aux paramètrage de la fenêtre
Vecteur de dégradé.
stop-color propriété acceptant comme valeur le nom d'une couleur ou sa valeur héxadécimale;
stop-opacity propriété acceptant des valeurs allant de 0 à 1 permettant de définir l'opacité du point d'arrêt.
12.7.5 Appliquer le dégradé
Les dégradés créés dans l'éditeur XML seront disponibles dans la liste des dégradés de la fenêtre Dégradé. Reportez à la sect2
correspondante pour appliquer vos dégradés à une forme sélectionnée.
12.7.6 Lire aussi
FIXME
12.8 Le modèle RVB
12.8.1 RVB
Le mode RVB est un système qui conçoit l'ensemble des couleurs visibles à partir d'un mélange de trois couleurs primaires que
sont le rouge, le vert et le bleu. Ce modèle peut aussi être connu sous le nom de synthèse additive : cela signifie que l'ajout de
couleur provoque un éclaircissement général, le blanc étant le mélange des trois couleurs primaires complètes (cf. Newton, la
lumière blanche est un composé de toutes les autres couleurs). Ce système fonctionne parfaitement pour la représentation des

couleurs tirant leur visibilité de la lumière : en particulier les écrans télés, les moniteurs informatiques. Par contre, il ne convient
pas du tout pour les systèmes analogiques comme la peinture (si vous mélangez de la peinture rouge avec du vert et du bleu, vous
obtenez un marron sombre, pas très joli d'ailleurs).

/ 178

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

12.8.2 FIXME

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

12.8.3 Lire aussi

Pour plus d'infos : graphisme du site radar

12.9 Le modèle RGBA

12.9.1 RGBA

Pour tous les modèles colorimétriques, Sodipodi autorise l'inscription d'une couleur de type RGBA. Cette méthode permet de
spécifier la couleur sous forme héxadécimale particulièrement fréquente sur internet. Le système RGBA n'en est pas pour le
moins dérisoire et permet l'écriture de couleurs aussi nombreuses que le permet le modèle RVB.
Une couleur RGBA est une couleur décrite par ses trois primaires (Rouge, vert et bleu) ainsi qu'une valeur Alpha (pour plus
d'information sur l'utilisation d'alpha dans les couleurs reportez-vous à la sect2 Alpha et opacité). Chacun de ces paramètres peut
être exprimé sous une forme alphanumérique allant du 0 (absence de la couleur) au 9 et du A au F (couleur au maximum) ce qui
fait 16 possibilités. Pour accroître la quantité de couleur disponible, chaque couleur est représentée par une paire alphanumérique.
Nous obtenons alors 16*16 soit 256 variations pour chaque couleur primaire.
Ainsi un rouge sera exprimé sous la forme suivante FF0000 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le
vert (00) et le bleu (00), rien du tout.
Pour un orange, on obtiendra FFCC00 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le vert (CC) une quantité
suffisante puisque le vert contient le jaune nécessaire à la production de la couleur à laquelle on retranche le bleu (00).
Pour obtenir un gris, on mettra des valeurs identiques pour chacune des primaires 999999
Dans les exemples ci-dessus, nous avons utilisé des couleurs dites web, c'est-à-dire qu'elles sont assurées de s'afficher correcte-
ment sur tous les systèmes. On voit cela au fait que pour chaque primaire les éléments de chaque paire sont identiques (par
exemple FF). Il est bien sûr possible de sortir de ce carcan (par exemple en utilisant FA) pour obtenir une gamme colorée plus
étendue mais avec les inconvénients de diffusion que cela peut entraîner.

12.10 Le modèle TSL
12.10.1 TSL
TSL est un système colorimétrique légèrement différent qui conçoit l'ensemble des couleurs reproductibles à partir d'un mélange
de 3 propriétés complètement originales :
• une pour la couleur (plus précisément la teinte), c'est-à-dire les variations observables dans l'arc en ciel;
• une pour la saturation permettant de définir la pureté de la couleur (si elle va être plus ou moins présente);
• une pour la luminosité définissant si la couleur est plus ou moins sombre.
Le paramètrage de chacune de ces propriétés permet d'obtenir un grand nombre de couleurs. Ce modèle est assez intuitif à
utiliser et reste le meilleur, à mon sens, pour trouver des accords colorés agréables assez rapidement.
Par exemple pour obtenir un marron
Imaginez un cercle chromatique
• la teinte est la couleur à l'extérieur du cercle
• la saturation se déroule le long du rayon pour chaque teinte
1. Placez vous sur la teinte orange;
2. modifiez légèrement la saturation à la baisse;
3. diminuez la luminosité de manière conséquente.
Pour accorder une couleur harmonieusement avec celle-ci, prenez la liberté de modifier comme vous voulez l'un des réglages,
faites un ajustement fin avec un autre et ne touchez pas au troisième qui doit constituer le fil conducteur de votre présentation.

12.11 Alpha et Opacité
En SVG, il est possible d'affecter la visibilité d'un objet de plusieurs façons. La première et la plus répandue consiste à jouer de la
superposition. Mais cela ne peut toujours convenir car odifie structurellement le graphisme pouvant ainsi le rendre insignifiant. la
seconde est de rendre l'objet complètement ou partiellement transparent. On parlera d'alpha lorsque la transparence est appliquée
à une couleur et d'opacité lorsque le réglage de transparence s'applique à l'ensemble de l'objet.
12.11.1 Modifier l'alpha
Dans Sodipodi, on parlera donc d'alpha lorsque la transparence est une propriété de couleur. Une modification d'alpha ne
s'applique donc qu'à la couleur et à elle seule. On peut s'imaginer l'effet créé par l'alpha comme une sorte de couleur extrême-
ment diluée, comme une aquarelle. En terme de manipulation le champ alpha des palettes Remplissage et Contour permet un
réglage allant de 0 (complètement transparent) à 1 (complètement opaque).
1. Sélectionnez un objet dont vous souhaitez modifier l'alpha;
2. Afficher la fenêtre Remplissage ou Contour en fonction de la propriété de la couleur à modifier;
3. Placez le curseur du champ alpha ou saisissez un chiffre dans le champ de saisi correspondant.
Note
alpha correspond à l'attribut SVG fill-opacity ou stroke-opacity ce qui explique que le réglage

positionné à 1 (au maximum)
rende l'objet opaque.

12.11.2 Modifier l'opacité

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

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

Note

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

12.11.3 Lire aussi

FIXME

22. L'OUTIL PIPETTE

Trois images à refaire en français

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

COMMENT L'UTILISER

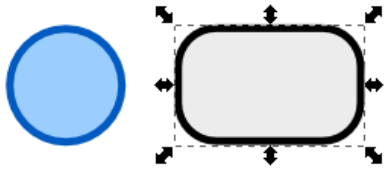
La pipette est simple et puissante à la fois. Sélectionnez un objet sur lequel vous souhaitez appliquer une nouvelle couleur, puis appuyez sur **F7** ou **D** pour activer la pipette. Tout ce qu'il reste à faire est de cliquer sur une zone contenant la couleur désirée pour l'appliquer au remplissage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

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

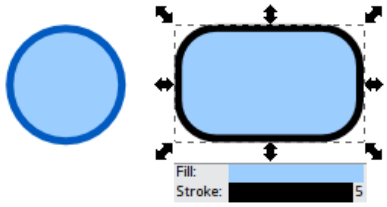
Dans certains cas, vous pourrez avoir besoin de modifier le comportement de la pipette avec les options de la barre d'outil :

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

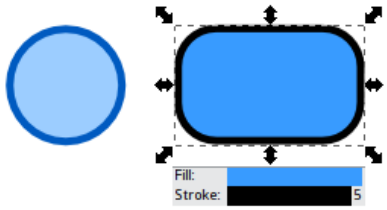
Imaginez que vous ayez un objet sélectionné et que, ayant activé la pipette, vous cliquiez sur un objet dont le remplissage est bleu pâle transparent (RVBA #389bff7f).



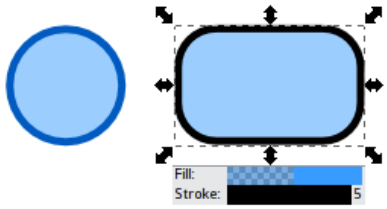
Lorsque l'icône de gauche est désactivée, l'objet sélectionné récupèrera un remplissage de couleur bleu clair et opaque (RVBA #9ccdffff) :



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

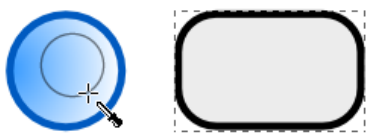


Lorsqu'enfin les deux icônes sont activées, l'objet récupèrera la couleur et la transparence de la zone de prélèvement. Il sera donc bleu pâle, et semi-transparent (RVBA #389bff7f) :

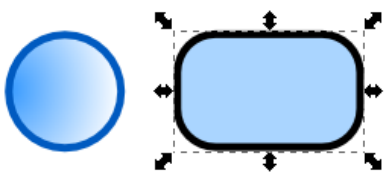


Notez qu'en aucun cas la pipette n'altèrera l'opacité générale de l'objet sélectionné. Seule l'opacité du remplissage et du contour sera modifiée.

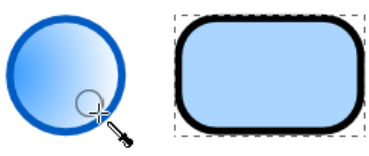
Dans certains cas, vous pourrez avoir besoin d'appliquer la couleur moyenne d'une zone, en particulier si celle-ci contient un dégradé. Pour ce faire, cliquez-glissez avec la pipette sur la zone désirée :



Voici ce que vous obtiendrez :

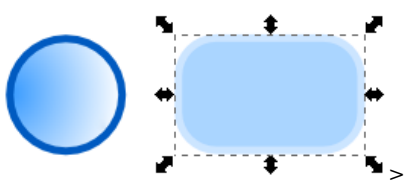


Recommençons avec le contour :



/>

Ce qui nous donne ceci :



>

RACCOURCIS

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

ASTUCES

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

a rédiger et à traduire de la version en.

TRAVAILLER AVEC LES IMAGES MATRICIELLES

23. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

24. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

25. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

23. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

A tout réaliser :)

24. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Tout tout tout écrire...

25. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

TEXTE

26. MISE EN FORME DU TEXTE
27. EFFETS « TEXTE »
28. TEXTE ET CHEMINS

26. MISE EN FORME DU TEXTE

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

SÉLECTION DE TEXTE

- **Ctrl** avec les flèches **gauche** et **droite** : déplacer le curseur mot par mot

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

APPARENCE DU TEXTE

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

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

RACCOURCIS

- **Ctrl** + **B** et **Ctrl** + **I** appliquent les styles **gras** et *italique* au texte sélectionné.

- **Crénage** : **Alt** avec les flèches **gauche** et **droite** diminue ou augmente l'espace entre caractères à la fin ou au début de la sélection. Vous pouvez aussi utiliser **Alt** + **>**, **Alt** **<**, **Maj** +**Alt** + **>**, or **Maj** + **Alt** + **<** pour l'espacement des lettres avec un pas plus important. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, annulez l'opération avec le menu Texte > Retirer les crénages manuels.

- Utiliser **Alt** + **[**, **Alt** +**]** fait pivoter les lettres avec un pas précis ; **Ctrl** + **[**, **Ctrl** + **]** entraine une rotation de 90 degrès d'un coup.

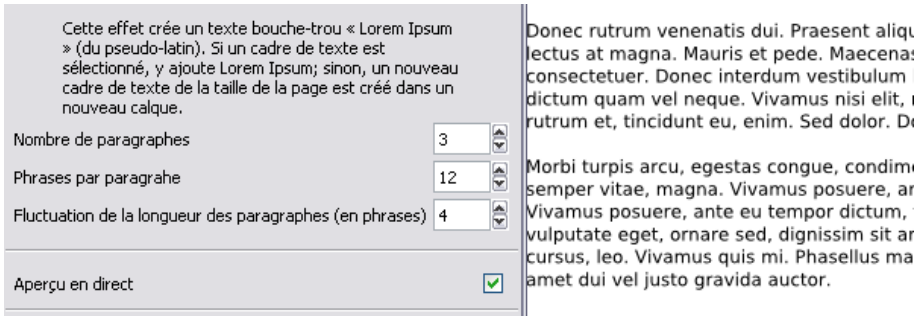
- **Alt** avec les flèches **haut** et **bas** modifie la position verticale du texte sélectionné vis-à-vis de la ligne de base.

27. EFFETS « TEXTE »

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

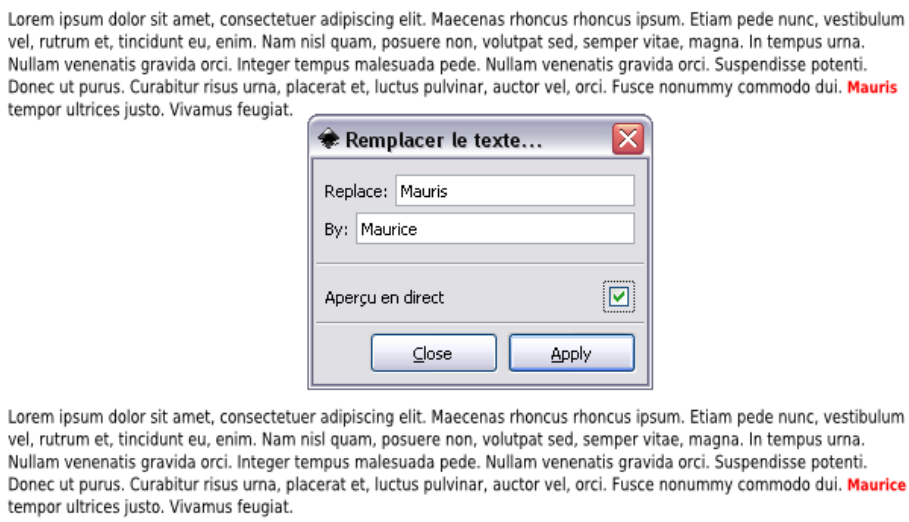
LOREM IPSUM

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



REMPLACER LE TEXTE

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



CASSE DES PHRASES

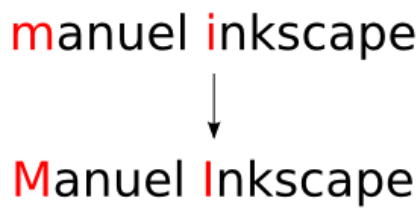
Casse des phrases remplace les caractères en bas de casse par des capitales au début de chaque phrase.

lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. mauris sed nulla quis nisi interdum tempor. vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae; suspendisse potenti. aliquam sed erat. pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. praesent aliquet, neque pretium congue mattis, ipsum augue dignissim ante, ac pretium nisl lectus at magna. nam molestie nisl at metus. donec ut purus. in leo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Mauris sed nulla quis nisi interdum tempor. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae; suspendisse potenti. Aliquam sed erat. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Praesent aliquet, neque pretium congue mattis, ipsum augue dignissim ante, ac pretium nisl lectus at magna. Nam molestie nisl at metus. Donec ut purus. In

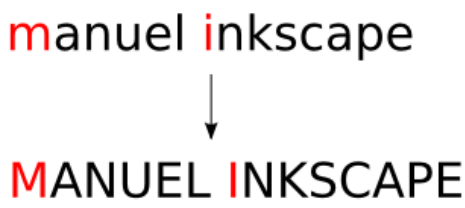
CASSE DU TITRE

Met en capitale la première lettre de chaque mot.



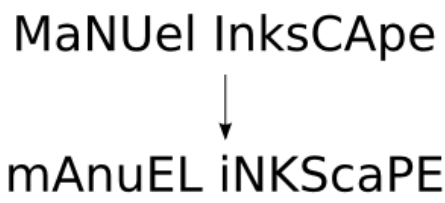
MAJUSCULE

Met en capitale toutes les lettres.



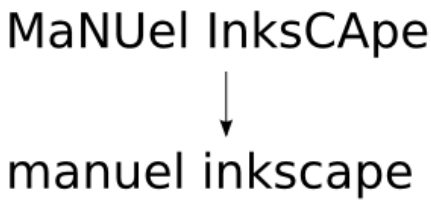
INVERSER LA CASSE

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



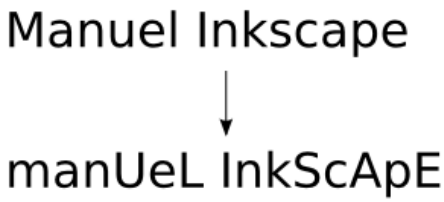
MINUSCULE

Toutes les lettres passent en minuscule.



CASSE ALÉATOIRE

Bascule arbitrairement la casse de tout le texte.



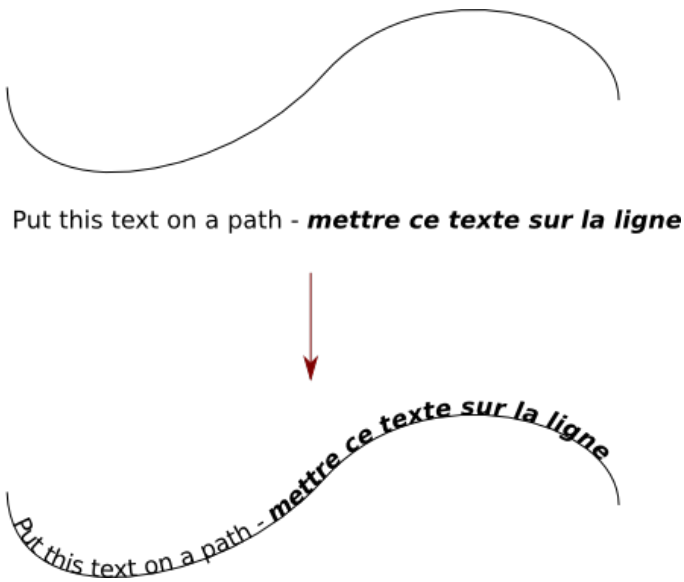
28. TEXTE ET CHEMINS

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

METTRE SUIVANT UN CHEMIN ET RETIRER DU CHEMIN

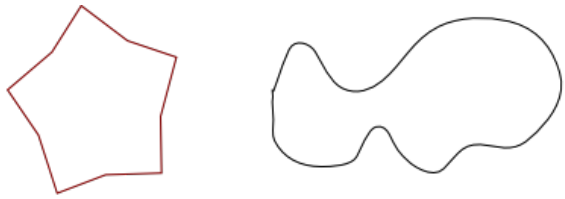
Inkscape supporte l'élément SVG <textPath>, autorisant ainsi le placement d'un texte sur un chemin de façon à ce qu'il suive sa forme. Le texte et le chemin restent tous les deux complètement modifiables (y compris le crénage et l'espacement des lettres dans le texte).

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

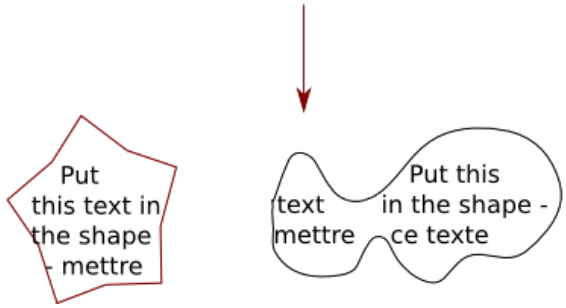


ENCADRER ET DÉSENCADRER

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



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



OPÉRATIONS SUR LES OBJETS

29. COPIER, DUPLIQUER ET CLONER
30. PAVAGE DE CLONES
31. DÉCOUPE ET MASQUES

29. COPIER, DUPLIQUER ET CLONER

INTRODUCTION

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

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

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

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

UTILISATION

Copier

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

Dupliquer

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

Cloner

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

Vous pouvez cloner plusieurs objets en les groupant au préalable.

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

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

Délier un clone

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

Sélectionner l'original

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

30. PAVAGE DE CLONES

INTRODUCTION

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

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

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

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

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

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

Et enfin, les boutons :

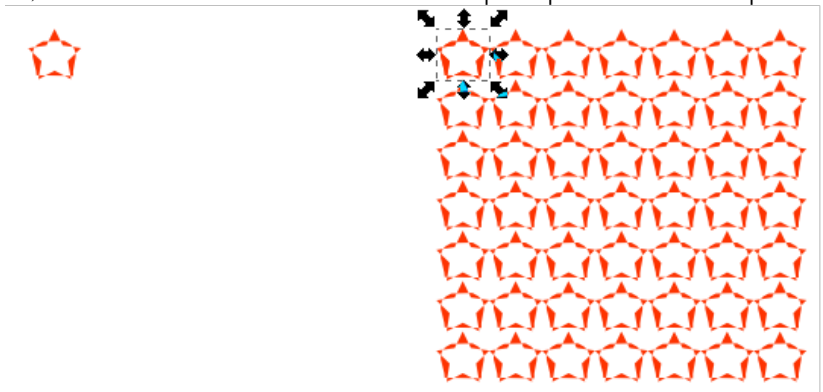
- R-à-z. Remet à zéro les données.
- Supprime. Supprime les clones.
- Éparpiller. Éparpille les clones.
- Créer. Valide les données et lance le pavage de clone.

COMMENT CELA MARCHE ?

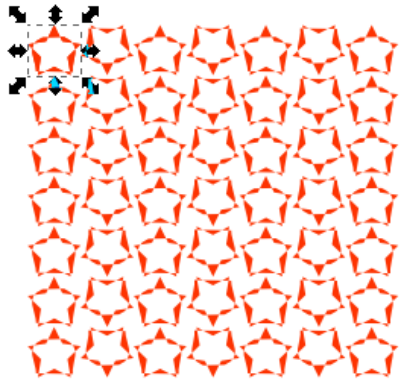
Symétrie

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

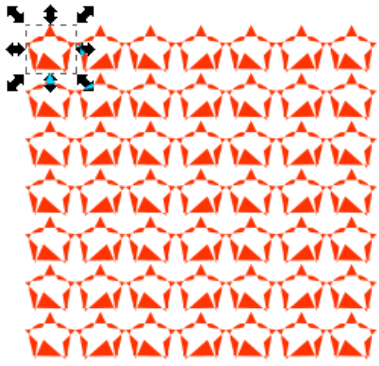
1. P1 ; translation. Cette classification mathématique déplace les clones simplement.



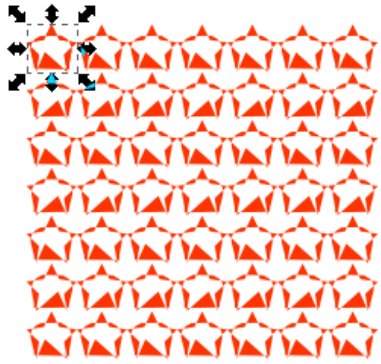
2. P2 ; rotation de 180. Elle effectue une rotation à chaque clone.



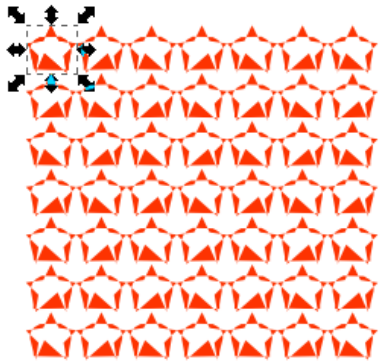
3. PM ; réflexion. Chaque clone est en miroir de l'autre.



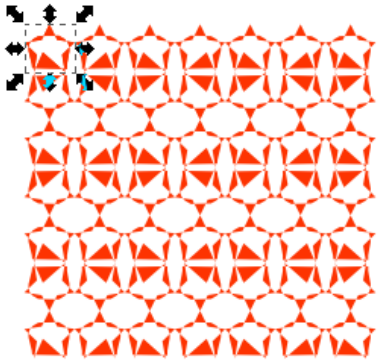
4. PG ; réflexion glissée. Réflexion d'une ligne de clones.



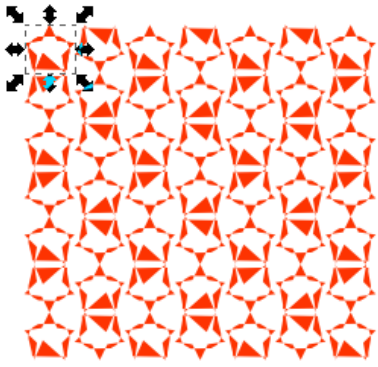
5. CM ; réflexion + réflexion glissée. Fait s'afficher en miroir les clones et ensuite les lignes.



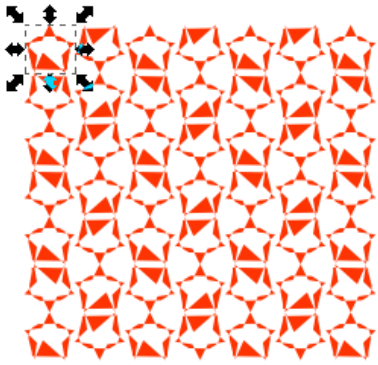
6. PMM ; réflexion + réflexion. Effectue une double réflexion des motifs.



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

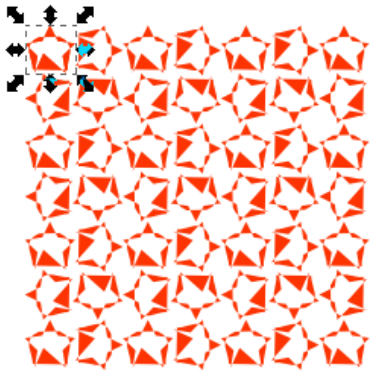


8. PGG ; réflexion glissée + rotation de 180. Effectue un déplacement en miroir ainsi qu'une rotation.

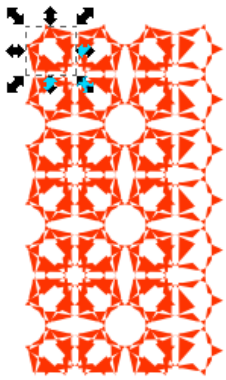


9. CMM ; réflexion + réflexion + rotation de 180. Encore une autre combinaison.

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

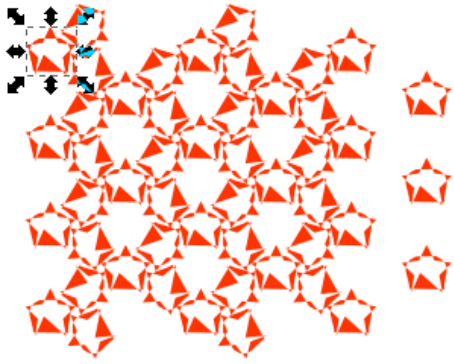


11. P4M ; rotation de 180 + réflexion à 45. Cela effectue une rotation et un déplacement.



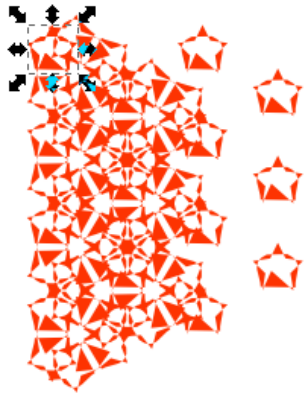
12. P4G ; rotation de 90 + réflexion à 90. Cela effectue une rotation et un autre déplacement.

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



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

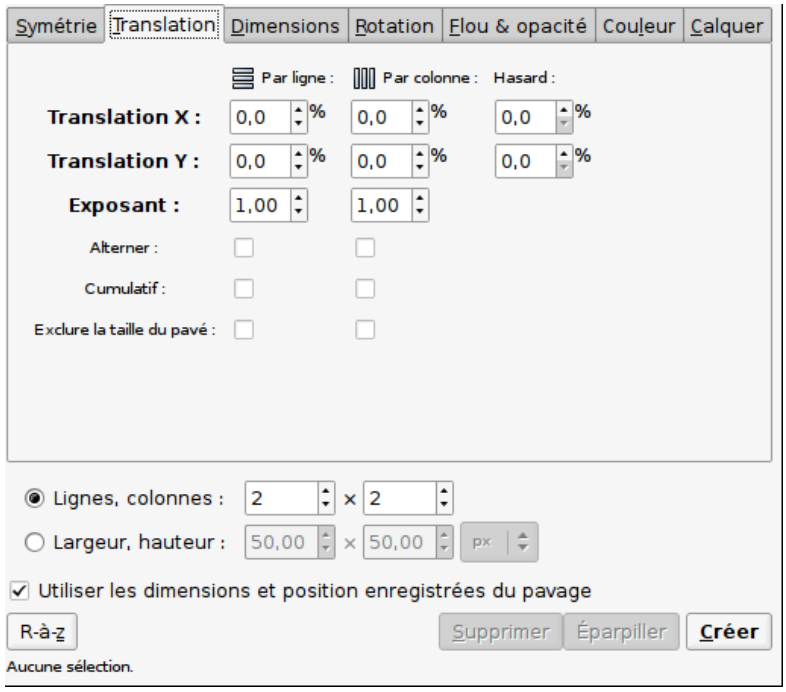
15. P3M1 ; réflexion + rotation de 120, clairsemé. Effectue un déplacement et une rotation, le résultat est clairsemé. Effectue un déplacement et une rotation, le résultat est resseré.



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

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

Translation



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

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

Le bouton cumulatif permet de cumuler plusieurs options.

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

Dimensions

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

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

Le bouton cumulatif permet de cumuler plusieurs options.

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

Rotation

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

Flou et Opacité

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

Couleur

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

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

Calquer

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

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

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

31. DÉCOUPE ET MASQUES

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

INTRODUCTION

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

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

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

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

DÉCOUPE

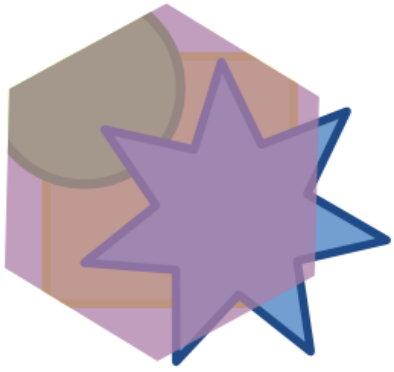
Dans Inkscape, la fonction de découpe permet le découpage (rognage) d'un objet ou d'un groupe pour n'en rendre visible qu'une partie. Elle peut être appliquée à n'importe quel objet (y compris les groupes, calques, bitmaps...).

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

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

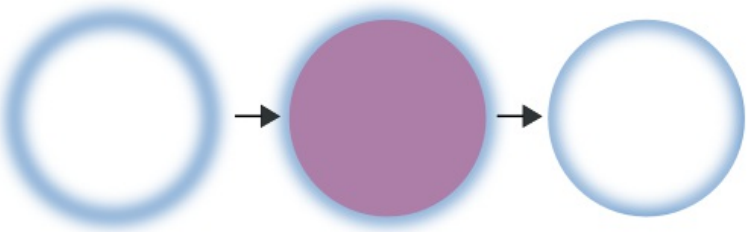
L'étape suivante consiste à sélectionner tous les objets que vous souhaitez découper et l'objet de découpe. Dans les menus, sélectionner Objet > Découpe > Définir. Ce qui nous donne :

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

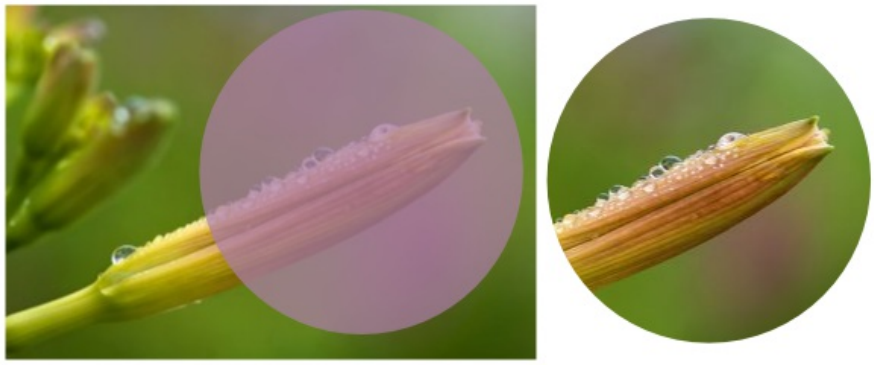


Ainsi l'objet de découpe violet a été restitué, et l'étoile bleue ne fait plus partie du découpage. Notez que les deux autres objets sont toujours découpés car l'opération s'est appliquée à trois objets différents. Ces découpages sont donc toujours actifs et peuvent être retirés si nécessaire. Puisque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

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



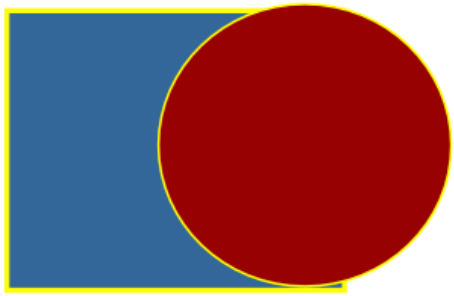
Il est également possible de découper un bitmap intégré, ou lié depuis un SVG :

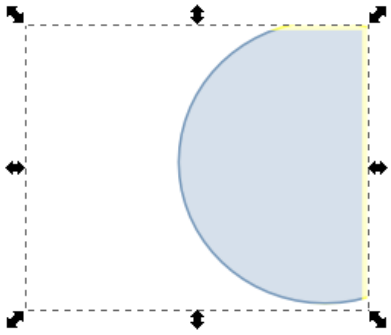


MASQUER

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

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





POSITIONNER LES OBJETS

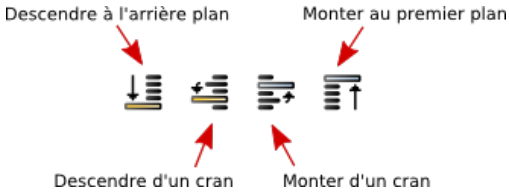
32. INTRODUCTION AU POSITIONNEMENT
33. ALIGN AND DISTRIBUTE
34. DISPOSER SUR UNE GRILLE
35. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

32. INTRODUCTION AU POSITIONNEMENT

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

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

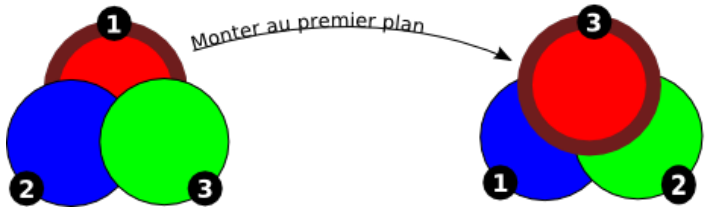
Lorsque l'**outil sélecteur F1** est activé, ses options apparaissent dans la barre de contrôles des outils.



MONTER AU PREMIER PLAN

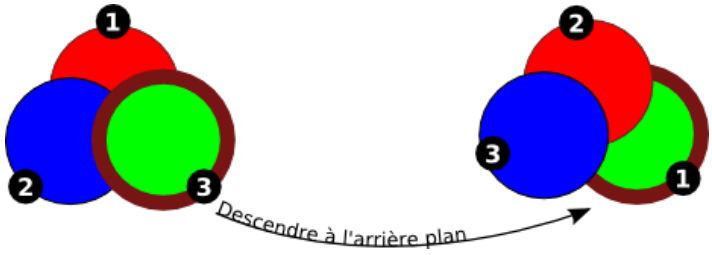
La commande Monter au premier plan (**Début**) envoie les objets sélectionnés vers le premier plan, au dessus de tous les autres objets du dessin.

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



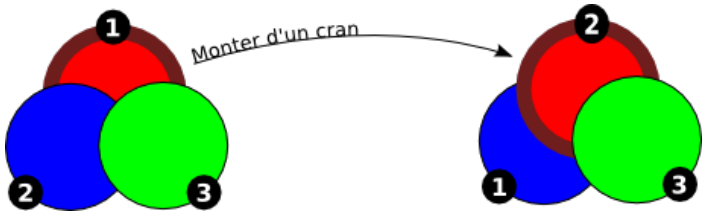
DESCENDRE À L'ARRIÈRE PLAN

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



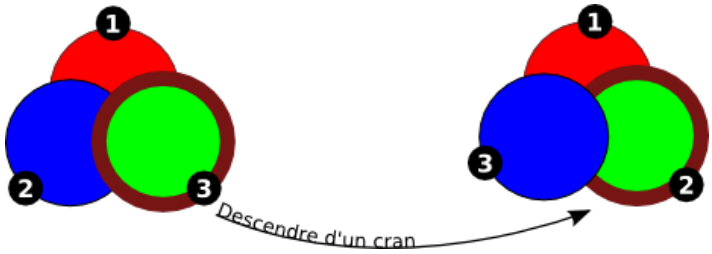
MONTER D'UN CRAN

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



DESCENDRE D'UN CRAN

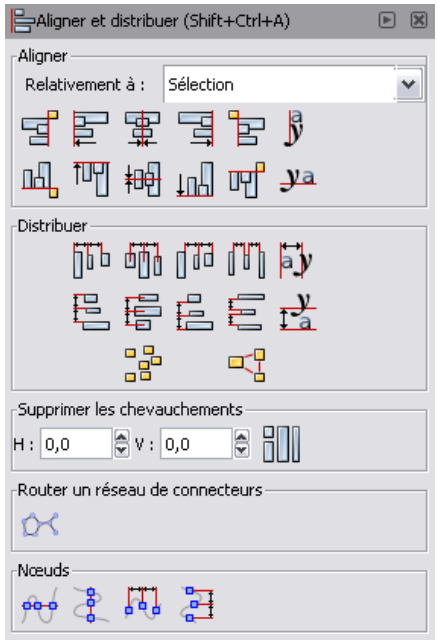
La commande Descendre d'un cran (**PageBas**) modifie la pile des objets sélectionnés de façon à ce que leur profondeur soit d'un cran plus basse et qu'ils passent en dessous d'un seul autre objet.



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

ALIGNER ET DISTRIBUER

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



COMMENT FAIRE

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

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

Paramètre « Relativement à »

Les objets peuvent être alignés et distribués relativement :

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

Aligner

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

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

Distribuer

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

Supprimer les chevauchements

Vous pouvez également :

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

Router un réseau de connecteurs

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

Nœuds

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

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

34. DISPOSER SUR UNE GRILLE

Aperçu de la fenêtre Disposer sur une grille.

Apercu

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

Les possibilités sont nombreuses pour une telle fonction :

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

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

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

7.20 Transformations

7.20.1 Apercu

La plupart des transformations d'objet passent par des réglages de la sorte : déplacement, mise à l'échelle, rotation ou inclinaison.
Certains de ces réglages, pour une méthode de création intuitive, peuvent être effectués directement à l'aide de la souris et de la
flèche de Sélection sans avoir à saisir de paramètres chiffrés.
La fenêtre Transformations donne cependant accès à plusieurs réglages qui permettent de rendre plus précis un certain nombre
d'opérations réalisables plus directement à l'aide de la souris et de saisir les côtes à prendre en compte dans des champs utilisables
immédiatement par Inkscape.
Toutes les modifications possédent une option commune nommée Appliquer à chaque objet séparément, qui permet d'appliquer
les transformations à chaque objet d'un ensemble sélectionné en faisant en sorte que le centre de chacun de ces objets serve pour
lui-même au lieu du centre de l'ensemble.

7.20.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

7.20.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.
Cette fonction ne possède aucune option.

7.20.4 Infos additionnelles

FIXME

7.20.5 Lire aussi

Fenêtre Transformation/Déplacement
Fenêtre Transformation/Echelle
Fenêtre Transformation/Rotation
Fenêtre Transformation/Inclinaison

7.21 Déplacer

7.21.1 Apercu

Le dessin à l'aide de la souris peut parfois manquer de précision. Aussi, la fenêtre Déplacement permet de modifier l'emplacement
d'un objet sélectionné. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides, réside dans la possibilité
d'appliquer des mesures très précises.

7.21.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

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

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

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

7.21.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur. [../images/sshot.fr/position_dlg.png not found]
X permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Y permet de définir un déplacement vertical;
Déplacement relatif Lorsque l'objet est déplacé relativement, le chiffre inscrit en tant que valeur est additionné ou soustrait de
la position d'origine de l'objet. Sinon, ce chiffre sert de nouvelle position absolue. Par exemple, vous possédez un objet
placé à 100, et avez noté 100 dans le champs Déplacement Horizontal. Si la case est cochée, l'objet ira à 110, dans l'autre
cas, il se positionnera à 10.
Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

7.21.4 Infos additionnelles
FIXME
7.21.5 Lire aussi
FIXME
7.22 Dimensions
7.22.1 Apercu
Le dialogue Dimensions autorise la modification de l'échelle d'un ou plusieurs objets à l'aide de données chiffrées.
7.22.2 Utilisation
Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :
• A l'aide du menu Document : Objet/Transformation
• A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-M
Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.
1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifier qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Echelle si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.
7.22.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS
Cette fonction ne possède pas de modificateur.
Largeur permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;
Hauteur permet de définir un déplacement vertical;
Redimensionner Proportionnellement Met à jour automatiquement les champs à la modification d'une valeur, en appliquant
la même valeur de modification partout.
Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.
7.22.4 Infos additionnelles
FIXME

7.22.5 Lire aussi
FIXME
7.23 Pivoter
7.23.1 Apercu
Le dialogue Transformations autorise la modification de l'objet de manière à ce que celui-ci soit tourné sur lui-même à l'aide de
données chiffrées. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer

sur une poignée de sélection pour modifier l'angle d'apparition), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

7.23.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

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

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

Pour modifier les propriétés d'un objet :

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

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

• au changement de champ à l'intérieur de la fenêtre ;

• lorsque la touche Entrée est pressée.

7.23.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

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

Vertical permet de définir un déplacement vertical;

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

7.23.4 Infos additionnelles

FIXME

7.23.5 Lire aussi

FIXME

7.24 Incliner

7.24.1 Apercu

Le dialogue de transformation permet l'inclinaison numérique des objets

7.24.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

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

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

Pour modifier les propriétés d'un objet :

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

7.24.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

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

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

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

Vertical permet de définir une inclinaison verticale;

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

178
7.24.4 Infos additionnelles
FIXME
7.24.5 Lire aussi
FIXME
7.25 Agencement
7.25.1 Apercu
L'un des avantages du dessin vectoriel consiste en l'autonomisation des objets dessinés. Cette autonomisation s'exprime aussi
dans le positionnement de ceux-ci. Lorsqu'il s'agit de placer un objet de manière précise, il suffit d'utiliser la fenêtre Propriétés
d'objet et de spécifier la nouvelle position. En relevant, les informations, il est possible de les appliquer à d'autres objets en
les recopiant dans la même fenêtre . Cependant, cette démarche peut s'avérer longue et fastidieuse s'il y a plusieurs objets à
modifier. Dans ce cas, il est beaucoup plus rapide d'utiliser la fenêtre Alignement qui permet de positionner sur un même axe
différents objets du dessin.
7.25.2 Utilisation
Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :
• A l'aide du menu Document : Objet/Aligner et Distribuer
• A l'aide de la barre des commandes :
• A l'aide du raccourci clavier :Ctrl-Maj-A
L'activation permet l'affichage de la fenêtre Aligner et Distribuer qui donne accès aux diverses options.

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

1. Dernier Sélectionné: Dans l'ordre de sélection des objets à l'aide de la touche Maj, le dernier qui ait été cliqué.
   Dans le cas où la sélection a été effectué par un glissé de souris, le dernier sélectionné correspond à celui qui se
   situe au-dessus des autres soit parce qu'il a été le dernier créé, soit parce qu'il a été placé ici par un travail sur la
   superposition des éléments;
2. Premier Sélectionné: opposé du précédent; va correspondre au premier cliqué en cas d'une sélection par clics suc-
   cessifs ou au plus bas dans la pile des objets dans les autres cas;
3. Plus grand objet : Aligne l'ensemble des objets sélectionnés en prenant comme objet de référence celui qui a la
   longueur la plus importante en considérant cette longueur comme la différence entre le point le plus à gauche et le
   point le plus à droite de la forme;
4. Plus petit objet : Inverse du précédent;
5. Page : L'alignement va s'effectuer par rapport à la page, considérant cette page comme un objet dessiné
6. Dessin : L'alignement va s'effectuer par rapport aux objets cardinalement les plus extrêmes même si ceux-ci ne sont
   pas sélectionnés;
7. Sélection : Aligne les objets par rapports aux objets cardinalement les plus extrêmes inclus dans la sélection. La
   sélection est alors considéré comme un objet rectangulaire virtuel.

FIXME Enumération pour l'alignement horizontal :

1. Alignement sur la gauche à l'extérieur de l'objet de référence;
2. Alignement sur la gauche à l'intérieur de l'objet de référence;
3. Alignement horizontal sur le centre de l'objet de référence;
4. Alignement sur la droite à l'intérieur de l'objet de référence;
5. Alignement sur la droite à l'extérieur de l'objet de référence;
6. Ancrer verticalement sur la base du texte;
7. Ancrer horizontalement sur la base du texte;

FIXME Enumération pour l' alignement vertical :

1. Alignement sur le point haut à l'extérieur de l'objet de référence;
2. Alignement sur le point haut à l'intérieur de l'objet de référence;
3. Alignement vertical sur le centre de l'objet de référence;
4. Alignement sur le point bas à l'intérieur de l'objet de référence;
5. Alignement sur le point bas à l'extérieur de l'objet de référence.

7.25.4 OPTIONS DE DISTRIBUTION

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

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

   Dans le cas où la sélection a été effectué par un glissé de souris, le dernier sélectionné correspond à celui qui se

   situe au-dessus des autres soit parce qu'il a été le dernier créé, soit parce qu'il a été placé ici par un travail sur la

   superposition des éléments;

2. Premier Sélectionné: opposé du précédent; va correspondre au premier cliqué en cas d'une sélection par clics suc-

   cessifs ou au plus bas dans la pile des objets dans les autres cas;

3. Plus grand objet : distribue l'ensemble des objets sélectionnés en prenant comme objet de référence celui qui a la

   longueur la plus importante en considérant cette longueur comme la différence entre le point le plus à gauche et le

   point le plus à droite de la forme;

4. Plus petit objet : Inverse du précédent;
5. Page : la distribution va s'effectuer par rapport à la page, considérant cette page comme un objet dessiné;
6. Dessin : La distribution va s'effectuer par rapport aux objets cardinalement les plus extrêmes même si ceux-ci ne

   sont pas sélectionnés;

7. Sélection : distribue les objets par rapports aux objets cardinalement les plus extrêmes inclus dans la sélection. La

   sélection est alors considéré comme un objet rectangulaire virtuel.

FIXME Enumération pour la distribution horizontale :

1. Distribue les côtés gauches des objets à distances égales;
2. Distribue les centres d'objets à distances égales;
3. Distribue les côtés droits des objets à distances égales;
4. Eloignement équidistant horizontal des objets;
5. Distribue verticalement sur la base du texte;
6. Distribue horizontalement sur la base du texte;
7. Positionnement aléatoire des centres en x et y;
8. Egalisation non systématique des distances bors à bord

FIXME Enumération pour la distribution verticale :

1. Distribue les sommets des objets à distances égales;

2. Distribue verticalement les centres des objets à distances égales;
3. Distribue les bases des objets à distances égales;
4. Eloignement équidistant vertical des objets;
5. Les boutons Eparpiller choisis aléatoirement les objets dans la boundingbox. Pour réaliser les résultats les plus agréables à l'oeil, l'éparpillement peut être suivi d'un ou plusieurs ronds de regroupement.

7.25.5 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

7.25.6 Infos additionnelles

FIXME

7.25.7 Lire aussi

propriétés d'objets
alignement manuel à l'aide de positions chiffrées
alignement manuel à l'aide de repères

35. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

A compléter. A vérifier.

1.7 Règles

Les règles sont les bandes graduées et chiffrées situées en haut et sur la gauche de la zone de travail. La première est dite
horizontale et la seconde verticale. Les graduations représentent des distances et sont exprimées dans des unités paramétrables

à l'aide du menu déroulant Unités de l'onglet Page contenu dans la fenêtre Préférences de Document.Mais l'unité par défaut
d'Inkscape est le pixel.

Dans chaque règle, un petit triangle noir permet d'identifier la position de la souris en fonction de ses coordonnées X et Y. Ces
coordonnées sont aussi reportées dans la barre des tâches entre la zone de zoom (exprimée en pourcentage) et les informations
occupant la majeure partie de la droite. Ces chiffres sont bien souvent pratiques pour des positionnement précis, en particulier
lorsqu'on utilise simultanément les coordonnées inscrites dans la barre d'options pour tout objet sélectionné.

1.7.1 Informations additionnelles

Portez un instant votre regard sur les règles, en particulier la numération : elle positionne l'origine (0,0) en bas à droite et non en
haut si vous utilisez un Inkscape en langue anglaise.

1.8 Guides, Repères

1.8.1 Apercu

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

1.8.2 Utilisation

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

1. Cliquez avec la souris sur la règle appropriée.

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

1.8.3 Déplacer un guide

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

1.8.4 Supprimer un guide

Pour supprimer un guide, il suffit de le glisser du document vers la règle à l'aide de l'outil Sélection .

1.8.5 Visiblité des guides

Pour rendre des guides invisibles sans les supprimer, utilisez le menu Affichage > Guides. Le raccourci pour cette action est |.

1.8.6 Lire aussi

Vue/Guides
Paramétrage des guides
1.8.7 Les Grilles
Depuis la version 0.46 d'Inkscape il est possible d'utiliser deux types de grilles : rectangulaire et axiométrique. Un nouvel onglet
a été dédié aux grilles visible dans le dialogue Propriétés du document autrement accessible via les raccourcis Maj+Ctrl+D.
Un menu déroulant offre la possibilité de décider du type de grille et de son unité. Il est possible de placer précisément l'origine
de X, Y, l'espacement X et Y, la couleur de la grille et enfin d'afficher des lignes ou des crois ou de ne pas utiliser de grille. Il est
possible également d'afficher les deux grilles en même temps.
Pour rendre les grilles invisibles sans les supprimer, utilisez le menu Affichage > Grilles. Le raccourci pour cette action est #.

1.9 Unités
Vous pouvez définir l'unité de références dans les préférences de document. Les unités seront sauvegardées avec le document
de telle façon à ce que vous puissiez en faire un modèle. Conformément à la norme SVG, l'unité par défaut est le pixel (px)
mais deux modèles additionnels (default_mm et default_pt) permettent un travail immédiat dans les unités correspondantes. Les
unités de document :
• s'appliquent aux règles et aux données de la barre d'état;
• sont les unités par défaut pour tous les champs d'options d'outils;
• s'appliquent aux grilles.
1.9.1 Lire aussi
Préférences de document5.7 Grille
5.7.1 Apercu
La grille est un quadrillage qui permet de se repérer dans l'espace de manière à mieux gérer position et proportion. Elle est ac-
compagné d'un système de magnétisme qui permet de faciliter l'alignement de chemins durant leur création. Le menu Vue/Grille
modifie l'affichage de la grille pour la cacher ou la rendre active.
5.7.2 Utilisation
Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :
• A l'aide du menu Document : Vue/Grille
• A l'aide du raccourci clavier : #
5.7.3 Modificateurs
Cette fonction ne possède pas de modificateur.
Les options de la grille sont accessibles par le biais du menu Préférences de document, Onglet Grille.
5.7.4 Infos additionnelles
La grille étant un outil d'assistance, elle ne fait pas partie du dessin et n'est pas conséquent pas imprimée.
5.7.5 Lire aussi
Définir les préférences pour les grilles
Définir l'aspect de la grille
5.8 Définir l'aspect de la grille
Aperçu du dialogue Préférences de Document, onglet Grille activé.
5.8.1 Apercu
FIXME

5.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Fichier/Préférences de document

• A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-Maj-D

5.8.3 Options

La fenêtre affiche les options disponibles pour le paramètrage de la grille.

Afficher la grille Lorsque cette option est cochée, la grille est affichée par défaut.

Unité L'unité servant à définir le pas de la grille peut être sélectionnée parmi une liste d'options comprenant :

- le point (pt)
- le millimètre (mm)
- le centimètre (cm)
- le mètre (m)
- le pouce (in)

Origine X Permet de définir le placement vertical du premier cadre de la grille dans le cas où il ne coïnciderait pas horizontale-
ment avec les bords du document

Origine Y Permet de définir le placement horizontal du premier cadre de la grille dans le cas où il ne coïnciderait pas avec les
bords du document.

Espacement X Permet de définir la dimension horizontal de chaque carré de la grille. L'unité peut être définie à l'aide de
l'option : unité de grille.

Espacement Y Permet de définir la dimension verticale de chaque carré de la grille. L'unité peut être définie à l'aide de l'option :
unité de grille.

Unité d'accroche magnétique Permet de définir avec quelle unité de mesure le magnétisme de la grille, s'il est applicable, va
être calculé. Plusieurs unités sont disponibles parmi lesquelles

- le point (pt)
- le pixel (px)
- le millimètre (mm)
- le centimètre (cm)
- le mètre (m)
- le pouce (in)

Distance d'accroche magnétique Permet de définir le seuil de tolérance pour l'accroche du curseur à la grille. L'unité de
celle-ci est paramètrable dans l'option précédente.

Couleur de la grille La couleur de la grille est bleue par défaut, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de
couleur qui peut être affiché par un simple clic sur la zone colorée.

Couleur de la grille majeure Inkscape gère deux niveaux de grille se superposant. La couleur de la grille principale est bleue
par défaut, come la grille standard, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de couleur qui peut être affiché
par un simple clic sur la zone colorée.

Majorer la grille tous les Définir le nombre de carreau de grille standard que doit contenir la grille principale.

5.8.4 Lire aussi

Préférences de la grille
5.9 Guide
5.9.1 Apercu
La commande Guide permet d'afficher ou de masquer tous les guides du document. Pour rappel, les guides sont aussi appelés
repères, sont des lignes horizontales ou verticales définies et positionnées par l'utilisateur de façon totalement libres. Elles sont
créées aisément à l'aide de la souris pour définir des alignements dans l'image. Pour plus d'informations sur la création de guide
reportez-vous à la sect2 Repères.
5.9.2 Utilisation
Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :
• A l'aide du menu Document : Vue/Guides
• A l'aide du raccourci clavier : |
5.9.3 Modificateurs
Cette fonction ne possède pas de modificateur.
Les options des guides sont accessibles par le biais du menu Préférences de document, Onglet Guides.
5.9.4 Infos additionnelles
Cette commande ne modifie que l'affichage et ne crée ni ne supprime en aucun repères.
5.9.5 Lire aussi
Manipuler des Repères
Paramètrage des guides
5.10 Paramètrage des guides
Aperçu de la fenêtre de configuration des guides
5.10.1 Apercu
Les guides peuvent être personnalisés à l'aide de quelques paramètres pour les rendre plus visibles dans l'image.
5.10.2 Utilisation
Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :
• A l'aide du menu Document : A l'aide du menu Document : Fichier/Préférences de document
• A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-Maj-D

5.10.3 Options
La fenêtre affiche les options disponibles pour le paramètrage des guides.
Afficher les guides Lorsque cette option est cochée, les guides, s'ils existent, sont affichés par défaut.
FIXME FIXME
FIXME FIXME
Unité de collage (accroche magnétique) (adherence tab) Permet de définir avec quelle unité de mesure le magnétisme des
guides, s'il est applicable, va être calculé. Plusieurs unités sont disponibles parmi lesquelles
- le point (pt)
- le pixel (px)
- le millimètre (mm)
- le centimètre (cm)
- le mètre (m)
- le pouce (in)

Sensibilité d'adhérence (accroche magnétique) (adherence tab) Permet de définir le seuil de tolérance pour l'accroche du
curseur aux guides. L'unité de celle-ci est paramètrable dans l'option précédente.
Couleur des guides La couleur des guides est bleue par défaut, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de couleur

qui peut être affiché par un simple clic sur la zone colorée. Pour le différencié du bleu appliqué à la grille il est légèrement

moins transparent.

Couleur de mise en évidence La couleur de mise en évidence est la couleur affichée sur le repère lorsque la souris y est ac-

crochée. Celle-ci est rouge par défaut, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de couleur qui peut être

affiché par un simple clic sur la zone colorée.

5.10.4 Infos additionnelles

FIXME

5.10.5 Lire aussi

FIXME

ORGANISER LES OBJETS

36. LES CALQUES
37. GROUPING

36. LES CALQUES

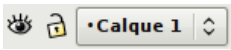
Les calques sont un type de groupe d'objet particulier dans un document SVG. Comme leur nom l'indique, ils sont semblables à des couches comportant chacune une partie de l'image, et peuvent être empilés, arrangés, ajoutés ou supprimés. Les calques peuvent également être verrouillés et rendus invisibles pour faciliter l'édition des objets présents sur d'autres calques du document.

Les calques sont particulièrement utiles lorsque vous souhaitez :

- organiser un ensemble d'objets par ordre d'empilement ;
- grouper des objets pour les rendres visibles (ou invisibles) ou les verrouiller (ou les déverrouiller) ensemble ;
- définir des calques en arrière-plan qui restent visibles mais non sélectionnables ;
- et sans doute plein d'autre choses, seulement limitées par votre imagination.

LE COMPOSANT *CALQUES* DE LA BARRE D'ÉTAT

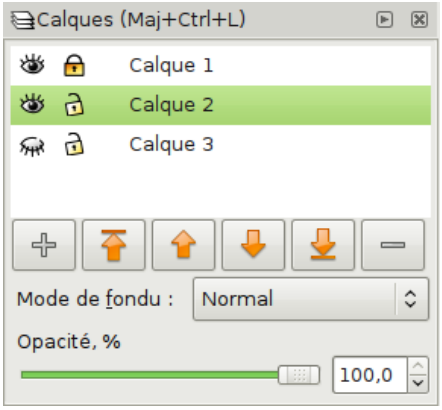
La façon la plus simple et la plus rapide pour travailler avec les calques consiste à utiliser le composant Calques disponible dans la barre d'état.



Dès lors que vous avez créé plusieurs calques sur votre dessin, vous pouvez sélectionner l'un d'eux directement à partir de la liste déroulante. Vous pouvez également cacher (ou afficher) et verrouiller (ou déverrouiller) le calque courant avec les icônes disposées sur la gauche du composant.

LA BOÎTE DE DIALOGUE CALQUES

Si le composant de la barre d'état s'avère pratique par le fait qu'il n'encombre pas l'espace de travail et qu'il reste cependant constamment présent, la boîte de dialogue Calques donne accès à un ensemble de fonctions étendues. Elle permet d'effectuer les actions essentielles telles que la modification de la visibilité ou du verrouillage (comme dans le navigateur rapide) mais aussi d'ajouter, renommer, effacer et organiser les calques, permutter leur visibilité et leur verrouillage, et définir un mode de fondu et une opacité. De plus, la structure en arbre de l'affichage des calques permet de n'afficher que les sous-calques nécessaires, ce qui offre une nette amélioration de productivité.



MODE DE FONDU ET OPACITÉ

Vous pouvez appliquer un mode de fondu aux calques pour définir comment les objets d'un calque , ou plus précisemment leurs couleurs, sont mélangés avec ceux des autres calques (les objets placés sur un même calque ne sont pour leur part pas fondus entre eux). Les modes disponibles sont classiques : produit, superposition, obscurcir et éclaircir.

L'opacité s'applique, pour un calque donnée, de la même manière que les modes de fondu. Tous les objets d'un calque voient leur opacité définie comme s'il s'agissait d'un objet unique et laissent passer les objets des calques inférieurs d'autant plus que l'opacité est faible.

UTILISER LES CALQUES

Pour ouvrir la boîte de dialogue Calques, composez la combinaison Maj + Ctrl + L ou sélectionnez le menu Calque>Calques...

Ajouter un calque

Les nouveaux document créés avec Inkscape en utilisant le modèle par défaut possèdent au moins un calque. Pour ajouter un nouveau calque, à partir du calque courant :

- lancez la commande Calque>Ajouter un calque... dans la barre de menu ;
- cliquez sur le bouton *Créer un nouveau calque* (en forme de +) dans la boîte de dialogue Calques ;
- cliquez-droit sur le nom d'un calque dans la liste de la boîte de dialogue Calques, puis sélectionnez l'entrée Ajouter un calque... dans le menu contextuel.

Dans tous les cas, une boîte de dialogue vous permet de choisir le nom et le positionnement du nouveau calque par rapport au calque courant. Trois positions sont disponibles :

- au-dessus le calque actif ;
- au-dessous le calque actif ;
- comme sous-calque du calque actif.

Avec ce dernier cas, le calque ajouté est positionné dans la liste sous le calque courant, décallé sur la droite. Tous les sous-calques d'un calque peuvent être affichés ou masqués à l'aide du symbole + disposé sur la gauche du calque supérieur.

Si le champ d'attribution de nom n'est pas rempli par l'utilisateur un nom par défaut est attribué par Inkscape.

Note : bien qu'il soit possible d'utiliser le même nom pour plusieurs calques (dans la mesure où chacun reçoit automatiquement un identifiant interne différent), ce n'est pas conforme au standard SVG. À l'usage, il paraît évident que chaque calque doit posséder un nom différent.

Renommer un calque

Vous pouvez, pour éviter les confusions ou les doublons tout en améliorant la lisibilité du document, leur assigner un intitulé en lien direct avec leur utilisation (fond, texte ou avant-plan par exemple). Plusieurs méthodes peuvent être utilisées :

- lancez la commande Calque>Renommer le calque... dans la barre de menu ;
- sélectionnez le calque dans la liste de la boîte de dialogue Calques, puis cliquez sur son intitulé pour le renommer directement dans la liste ;
- cliquez-droit sur le nom du calque dans la liste de la boîte de dialogue Calques, puis sélectionnez l'entrée Renommer le calque... dans le menu contextuel.

Méthode

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

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

Selecting Layers

To select a layer (in order to make it active), simply **click** on the layer once in the *Layers* dialog or select it from the layers widget on the status bar.

Moving a Selection Between Layers

To move the current selection to the previous or next layer press **Shift**+**PgUp** or **Shift**+**PgDn** .

Moving Layers

To raise a layer one level press **Shift**+**Ctrl**+**PgUp** or click the "raise the current layer" arrow in the Layers dialog.

layers_buttons_up

To lower a layer one level press **Ctrl** or click the "lower the current layer" arrow in the *Layers*

layers_buttons_dn

To raise a layer to the top press **Shift**+**Ctrl**+**Home** or click the "raise the current layer to the top" arrow in the *Layers* dialog.

layers_buttons_top

To lower a layer to the bottom press **Shift**+**Ctrl**+**End** or click the "lower the curent layer to the bottom" arrow in the *Layers* dialog.

layers_buttons_bottom

Deleting Layers

To delete a layer, it must be selected. Click the "delete the current layer" button in the *Layers* dialog.

layers_buttons_delete

Locking Layers

To lock or unlock layers, click on the lock icon to the left of the layer name in the *Layers* dialog or the status bar. The icon changes to reflect the current edit-lock status.

layers_hide_lock

Hiding Layers

To make a layer invisible or visible, click on the eye icon to the left of the layer name in the *Layers* dialog or the status bar. The icon changes to reflect the current visibility status.

Blend Mode

To change the blend mode, click on the blend mode dropdown in the *Layers* dialog and select a new mode.

layers_blend_mode

Opacity

To change the opacity of a layer, move the opacity slider in the Layers dialog to the right or left.

layers_opacity

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

6.2.3 Verrouiller les calques
Pour éviter de manipuler un objet par erreur ou pour se passer temporairement d'un objet gênant pour sélectionner un autre objet
qui serait placé en-dessous, utilisez le verrouillage de calque. Une fois le calque verrouillant, aucun des éléments qui y sont
dessinés ne peuvent être sélectionnés ou modifiés.
6.2.4 Visibilité des calques
Lorsque qu'un calque est placé au-dessus d'un autre, il peut arrivé qu'il soit gênant pour travailler sur celui qui est en-dessous.
Ou encore si vous souhaitez faire des tests de variantes sur un objet, vous pouvez avoir envie de cacher temporairement un objet.
En positionnant ces objets sur des calques ou sous-calques différents, vous pouvez aisément les cacher en cliquant sur la case
correspondant au calque et sa colonne visibilité. Cela évite de définir d'aller définir une visibilité propre à l'objet dans la fenêtre
transitoire Propriété de l'élément.

6.3.5 Infos additionnelles
Un même nom peut être attribué à plusieurs calques. Cela n'a rien d'étonnant puisque dans la norme SVG, seul l'ID a besoin
d'être unique. Il convient simplement. A l'usage, il paraît évident que chaque calque doit posséder un nom différent.
Si le champ d'attribution de nom n'est pas rempli par l'utilisateur un nom par défaut est attribué par Inkscape.

6.5 Aller au calque ...

Icône de la fonction Aller au calque ...

6.5.1 Apercu

Depuis la version 0.44 d'Inkscape la commande Aller à a été supprimer de l'interface pour laisser la place à une manipulation
plus intuitive passant par la fenêtre Calques. Pour aller sur un calque il suffit de cliquer sur son nom dans la fenêtre calque.

6.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Calque/Aller au calque Suivant ou Calque/Aller au calque Precedent

• FIXME

• A l'aide du raccourci clavier :

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

1. FIXME
2. FIXME

6.5.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

6.5.4 Infos additionnelles

FIXME

6.5.5 Lire aussi

FIXME

6.6 Déplacer dans un calque

Icône de la fonction Déplacer dans le calque précédent et Déplacer dans le calque suivant

6.6.1 Apercu

Une fois qu'un objet est créé, il est nécessairement placé sur un calque. Si l'image posséde plusieurs calque, le dessinateur
devrait sélectionner au préalable le calque sur lequel le futur objet doit être inséré. En cas d'oubli, il est toujours possible de
copier et de coller l'objet sur un autre calque ou encore d'utiliser les commandes de déplacement d'objets entre calques.

6.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Calque/Déplacer dans le calque précédent et Calque/Déplacer dans le calque suivant

• FIXME

• A l'aide du raccourci clavier : Shift-PgUp ou Shift-PgDn

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

1. FIXME
2. FIXME

6.6.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

6.6.4 Infos additionnelles

FIXME

6.6.5 Lire aussi

FIXME

6.7 Modifier la superposition des calques

FIXME

6.7.1 Apercu

L'ordre de superposition des calques est prioritaire sur l'ordre de superposition des objets eux-mêmes. Aussi il peut-être intéressant d'utiliser les calques pour mieux contrôler la disposition verticale. Inkscape offre plusieurs commandes pour modifier l'ordre de superposition des calques, entraînant avec eux les objets qu'ils contiennes. Ces commandes sont accessibles dans le menu Calques ou dans les icones fléchées en bas de la fenêtre Calques.

6.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Calque/Monter le calque
• A l'aide de l'icone de la fenêtre Calques : : [../images/icons/layer_up.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-PgUp

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

1. FIXME
2. FIXME

6.7.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Calque/Descendre le calque
• A l'aide de l'icone de la fenêtre Calques : : [../images/icons/layer_down.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-PgDn

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

1. FIXME
2. FIXME

6.7.4 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Calque/Calque au premier-plan
• A l'aide de l'icone de la fenêtre Calques : : [../images/icons/layer_top.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-Home

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

1. FIXME
2. FIXME

6.7.5 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Calque/Calque à l'arrière-plan
• A l'aide de l'icone de la fenêtre Calques : : [../images/icons/layer_bottom.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : Shift-Ctrl-End

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

1. FIXME
2. FIXME

6.8 Supprimer le calque courant

Icône de la fonction Supprimer le calque

6.8.1 Apercu

La suppression de calque est une étape simple qui consiste à supprimer l'élément

correspondant ainsi que tout son contenu, objets
et sous-calques.

6.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Calque/Supprimer le calque
• A l'aide de l'icone de la fenêtre Calques : : [../images/icons/layer_delete.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : -

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

1. FIXME
2. FIXME

6.8.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

6.8.4 Infos additionnelles

FIXME

6.8.5 Lire aussi

FIXME

Méthode

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

---- **À traduire (version originale : 1.7)** ----

GROUPING

Sometimes several **objects** need to be manipulated together in a **group** rather than separately. For example, if you want to keep the position of several objects relative to each other but still be able to grab and move those objects around the **canvas** quickly and easily. You might also want to adjust one setting for several objects at the same time, such as **fill** or **transparency**.

A group is treated as a *single* object, and for most operations it can be manipulated as such. For example, groups can be "stacked", meaning that you can create groups made of groups or groups other objects. (This can be helpful, but it can also be very confusing if it becomes complicated.)

Groups cannot, however, be created between groups; in other words, you cannot select one object from two groups and create a new group without destroying or modifying the original groups.

HOW TO USE

Creating and Releasing Groups

Groups are created by selecting multiple objects and pressing **Ctrl+G or** clicking the *Group* button on the Commands Bar.

Groups are release by selecting the group and pressing **Shift+Ctrl+G** or clicking the *Ungroup* button on the Commands Bar.

Working with Objects in a Group

Individual objects within a group can be manipulated as normal by "entering" the group.

To enter a group, **double-click** the group. You may then select any object in the group individually to work with it.

Selecting Objects within a Group (from outside the group)

Objects may be selected from within groups for manipulation without entering or releasing the groups. This is very useful if you need to quickly change only one member of a group, yet leave the group intact.

To select an object within a group without entering that group, press **Ctrl** and **left-click** the object.

To select multiple objects within groups (they can exist withing various groups), press **Shft+Ctrl** and **left-click** the objects.

Adding Objects to a Group

In order to add objects to a group, you can use several methods, each having its own benefits and drawbacks:

1. Select the group, ungroup, add the object to the selection, then regroup.
2. Enter the group and draw a new object.
3. Copy or cut the object from the canvas, enter the group, paste the object.

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

7.6 Grouper

Aperçu de l'icône "Grouper" telle qu'accessible dans la boîte à outil .

7.6.1 Apercu

L'outil "Grouper" permet de rassembler une sélection d'objets de manière à ce que ces objets ne soient plus manipulés séparé-
ment, mais simultanément.

7.6.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Objet/Grouper
• Barre des commandes [../images/icons/selection_group.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-g

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Créer deux ou plusieurs objets superposés ou non;
2. Vérifier que les objets sont bien sélectionnés; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection en le glissant au-dessus des objets ou en utilisant la touche majuscule pour les sélectionner un à un;
3. Cliquez ensuite sur le bouton représentant la comande Grouper dans la boîte à outils [../images/icons/selection_group.png not found] ;

7.6.3 Options

• FIXME
• FIXME

7.6.4 Infos additionnelles

Les objets appartenant à un groupe sont manipulés simultanément. En cas de mise à l'échelle du groupe tous les objets sont modifiés de manière à équivalente.

7.6.5 Lire aussi

FIXME

7.7 Dégrouper

Aperçu de l'icône "Dégrouper" telle qu'accessible dans la barre des commandes .

7.7.1 Apercu

La commande "Dégrouper" permet de séparer une sélection d'objets groupés de manière à ce que ces objets puissent être manip-
ulés séparément.

7.7.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : O/Dégrouper
• A l'aide de la barre des commandes : [../images/icons/selection_ungroup.png not found]
• A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-u

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Vérifier que le groupe d'objets est bien sélectionné; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection ;
2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant la commande "Dégrouper" dans la barre des commandes [../images/icons/se-

lection_ungroup.png not found] ;

7.7.3 Options

•

•

7.7.4 Infos additionnelles

Les objets dégroupés conservent toutes les modifications que le groupe a pu subir.

7.7.5 Lire aussi

7.8 Découpe : Définir

FIXME

7.8.1 Apercu

L'opération Définir une découpe permet de .

aperçu des possibilités

7.8.2 Apercu

Le masque clip, aussi nommé Découpe en langage Inkscape ou tracé de rognage selon l'expression du W3C, permet d'utiliser
tout chemin du dessin et par extension toute forme comme zone de visibilité d'une autre forme. L'effet visuel rendu est proche
de l'opération booléenne Intersection mais a l'avantage ne n'avoir aucune opération destructive sur la forme et d'être inversable
à tout moment à l'aide du menu Objet/Clip/Release . Le rendu de l'opération est similaire à l'effet d'un masque 1-bit utilisant la
silhouette de l'objet supérieur, à l'exclusion de ses propriétés de remplissage et de contour, comme base du rognage.

7.8.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

• A l'aide du menu Document : Objet/Clip/Définir (s)

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

1. Dessinez un premier objet sur la page.
2. Dessinez un second objet se superposant plus ou moins au premier
3. Sélectionnez les deux objets à l'aide du sélecteur F1 .
4. Choisissez Objet/Clip/Définir (s) pour activer le masque. Le premier objet dessiné ne doit être visible que dans la zone
définie par la forme du second objet.

7.8.4 Options

FIXME

7.8.5 Infos additionnelles

Lors d'utilisation d'objets existants, c'est l'objet le plus haut dans l'ordre de superposition qui est utilisé comme masque.
L'objet masqué reste modifiable, le masque ne l'est en revanche plus une fois appliqué.
Afin de mieux de distinguer parmi les deux formes de masquage disponibles (rognage ou masquage), le type est rendu dans la
barre d'état lors de la sélection de l'objet.

7.8.6 Lire aussi

• Masque

• Opérations booléennes

MODIFIER LE STYLE DES OBJETS

38. INTRODUCTION
39. FILL AND STROKE
40. PATTERN FILL
41. STROKE STYLE
42. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Méthode

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

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

INTRODUCTION TO STYLING

Objects in **SVG** can have various types of **styles** applied to them, and **Inkscape** offers multiple approaches to applying these styles. Unfortunately, this makes the discussion of styling objects fairly complex. This chapter aims to simplify the discussion as much as possible while revealing the possibilities of Inkscape and SVG drawings. Accordingly, this introduction will focus on explaining the types of object styling and a little bit about alternative ways of applying styles.

FILL

Fill is the color or pattern applied within the **path** borders of an SVG object. Each SVG object has some kind of fill (except diagram connectors).

Note : Even **bezier** and **freehand** lines have fill, although by default it is set to transparent.

There are three basic types of fill:

- **Solid Fills** - invariant color fills the object. This color can have an opacity setting from 0 to 100 (0 being completely transparent, 100 being completely opaque).
- **Gradient Fills** - are a combination of two or more colors (or transparencies). A gradient begins with the first color and blends smoothly into the next, etc. Gradients can either be **linear** or circular.
- **Pattern Fills** - are comprised of repeating images which can be selected from a preset or defined by the user. They can be either paths and **shapes** or **bitmaps**.

In addition, the fill can be set either to render or not render at any place where the object crosses over itself with the **even-odd** or **non-zero** settings.

STROKE PAINT

Stroke Paint is the color or pattern applied to an SVG object's stroke.

Stroke Paint settings are basically the same as fill in that they consist of solid colors, gradients or patterns. Stroke Paint cannot be set to even-odd - it always renders when it crosses over itself.

STROKE STYLE

Stroke Style is a group of settings affecting the geometric properties of an object's stroke, such as width, decorative markers, dashing, etc.

ALTERNATE APPLICATION METHODS FOR STYLES

Apart from selecting style types individually from the dialogs, there are several ways to paste copied styles by keystroke:

Copy Styles from Other Objects

> If you want to copy styles from one object to another, you can do so easily by copying the object as normal (press **Ctrl**+**C**) and then paste the style by pressing **Shft**+**Ctrl**+**V**.

Copy Dimensions from Other Objects

There are six options for copying dimensions from one object to a new object. They are found in *Edit > Paste Size*

Paste Size - paste both the copied *height and width* to the selected object(s) so that the whole selection has the same dimensions as the original

Paste Width - paste only the copied *width* to the selected object(s) so that the whole selection has the same width as the original

Paste Height - paste only the copied *height* to the selected object(s) so that the whole selection has the same height as the original

Paste Size Separately - paste the copied *height and width* to *each selected object individually* (when multiples are selected) so that each separate object within the selection has the same height and width as the original

Paste Width Separately - paste the copied *width* to *each selected object individually* (when multiples are selected) so that each separate object within the selection has the same width as the original

Paste Height Separately - paste the copied *height* to *each selected object individually* (when multiples are selected) so that each separate object within the selection has the same height as the original

Méthode

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

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

FILL AND STROKE

The Fill and Stroke Paint panels are found in the Style dialog. The settings contained in these panels are used to apply color or pattern styles to their respective object elements, and function almost the same for each. Fill affects the interior part of an object (anything inside the object's **path**), Stroke Paint affects the path's stroke following its border.

An interesting point: when stroke paint has partial transparency, the object's fill will show through the inner half of the stroke paint but not the outer half, since the path stops at the center of the stroke and bounds the object's fill. This can either make for interesting drawing possibilities or frustrated artists. This is by SVG specification design.

Fill

The fill or stroke paint of an object can be set to:

- **No Paint**
- **Plain Color**
- **Linear Gradient**
- **Radial Gradient**
- **Pattern**
- **Unset** (used mostly for creating **clones** that are styled independently from their master)

In addition, there are a few settings that can really complicate the ease with which this dialogue might otherwise be understood:

- **Even-odd**
- **Non-zero**
- **Blur**
- **Opacity**

HOW TO USE

Select one or more objects or groups you want to edit, then call the Fill and Stroke dialog by selecting Object > Fill and Stroke or by pressing **Shift+Ctrl+F**.

The following list describes each property setting. (Examples are given using the **Fill** properties since they are seen more easily.)

No Paint

No paint or fill is visible in the object or stroke. This means that any visible object behind the invisible fill will show through it. Though it may seem counterintuitive, this is not the same as *"Unset"* since this is actually a fill type rather than no fill type.

Objects set to *"No Paint"* still act as normal shapes and paths when they are manipulated in path operations. For instance, a boolean operation will react to the path exactly the same whether it has *no paint* fill or any other kind of fill.

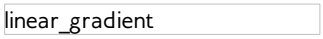
Note: any object with 0% opacity (completely transparent) on both fill and stroke is not selectable by normal click selection. Any other selection method should work for transparent objects.

Plain Color

A solid color paints the object or stroke. In both Fill and Stroke Paint tabs, there are sub-tabs whereby color selections can be made either precisely (with the numeric and alpha-numeric controls) or more generally (with wheels and sliders). Each selector type also shows an RGBA definition box at the bottom-right in which one may define a specific **hexadecimal color**.

- **RGB** offers four sliders representing percentages of **red**, **green**, **blue**, and **alpha**
- **HSL** offers four sliders representing percentages of **hue**, **saturation**, **lightness**, and **alpha**
- **CMYK** offers five sliders representing percentages of **cyan**, **magenta**, **yellow**, **black** and **alpha**
- **Wheel** offers a convenient (though less precise) selection apparatus consisting of a **hue** wheel and a combination **saturation/lightness** triangle, underneath which is an **alpha** slider
- **CMS** (only available in some distributions) allows selection of a **color profile** and offers an **alpha** slider underneath

Linear Gradient



A **linear gradient** paints the object or stroke according to two settings. The *gradient selector box* chooses the gradient definition to use. The *repeat type selector box* chooses **none** (the gradient only fills once from it's beginning point to its end point), **direct** (repeats the gradient infinitely, likely causing an abrupt color change at the end of each repetition if the ends are different colors), or **reflected** (repeats the gradient infinitely also, except that each repetition flips the gradient so the color changes are always smooth at the end of each repetition).

The direction and extent of the gradient is adjusted by dragging the handles.

Gradients may also be duplicated or edited from this dialog panel using the provided buttons.

Radial Gradient

This panel works the same as linear gradient except that the gradient is applied *radially*.

The elliptical "shape", placement and extent of the radius is controlled by the three handles.

Pattern

pattern_fill

An SVG or bitmap pattern, selected from the selection box, paints the object.

> To create your own pattern, select the object from which the pattern will be created. Then select Object > Pattern > Object to Pattern or pressAlt+I. Your object will dissapear from the canvas and appear on the list of patterns.
>
> To do the reverse, select Object > Pattern > Pattern to Object or press Shift+Alt+I.

If the object filled with pattern is transformed, the pattern will be also. If you don't want the pattern to be transformed, uncheck "Transform patterns" from the Transforms tab in the Preferences dialog.

Unset

unset_fill

Unset fill is applied to a master object of clones in order to make the clones paintable. This must be applied individually to the object's fill and stroke to affect each. This will make the object's fill appear black and its stroke appear invisible.

Even-Odd

even_odd

This setting is available only for an object's Fill. It causes the fill to be completely transparent wherever a path crosses over itself.

Non-Zero

non_zero

This setting is available only for an object's Fill. It causes the fill to be shown wherever a path crosses over itself. This is the default setting.

Blur

blur

Blur is not actually a paint function at all - it is actually an **SVG filter effect**. However, it makes sense in Fill and Stroke, since it is a very commonly useful visual effect. It is also important to note that ***blur affects the entire object***, not just the fill or the stroke, and cannot be applied separately to either.

Apply blur by dragging the slider or setting the number box to the desired blur factor. Usually only a small factor (0-10) is needed.

Opacity

opacity

Opacity sets the degree to which objects behind the affected object may be seen through it.

This **opacity** setting is separate from the color alpha setting, which is particular to either the fill or stroke paint. Like blur, ***opacity applies to the entire object***, affecting both fill and stroke together.

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

12.1 Travailler avec les couleurs
12.1.1 Utiliser des couleurs
Travailler avec les couleurs n'est pas une nécessité. De nombreux documents sont édités qui n'utilisent que le noir et le blanc et
cela n'enlève rien à leurs qualités ou à leurs défauts. Mais dans la plupart des cas, l'introduction de couleur dans une image est
profitable. Dans ce cas il est important de pouvoir faire les bons choix. Une bonne connaissance des problèmes de représentation
et d'appréciation de la couleur peut alors s'avérer utile. Le but de ces pages n'est pas de fournir un contenu exhaustif, mais des
bases nécessaires à l'usage de la couleur dans Sodipodi.

Ed. Manuel Utilisateur Inskcape

Manuel Utilisateur Inkscape

161 / 178

Depuis longtemps, les experts en couleur ce sont les artistes. Pour faciliter leur travail, ils ont cherché à établir des règles que
nous utilisons encore. Plus récemment des scientifiques (Newton, Einstein, Feynman) se sont intéressé à la couleur. Au début du
siècle, les psychologues eux-mêmes ont apportés leur lot de conception. Tout cela a constitué au fil du temps une multitude de
modèles dans lesquels il faut se repérer. Ces modèles ne sont qu'une façon de classifier et de représenter les couleurs en fonction
d'un point de vue ou d'un objectif. Ils ne se valent donc pas tous pour tous les usages et il est important de discerner les points
importants qui les constituent.

Inkscape dessine toute nouvelle avec des couleurs par défaut. Nous avons vu qu'il est possible d'appliquer à un élément la
couleur d'un autre en utilisant Coller le Style. Mais pour obtenir une présentation réellement personnalisée, il faut donc passer
par une modification colorée pour accommoder l'aspect à ses envies. Ces modifications peuvent être faites en utilisant 3 modes :

- RVB et RGBA
- CMJN
- TSL (HSV)

Au-delà de simples couleurs, il est aussi possible d'appliquer des dégradés et des motifs.

La première étape a effectuer dans Inkscape, lorsqu'on arrive dans une fenêtre de propriété d'objet, est de définir le type de
couleur qui va être employé. Le premier bouton traversé par une croix sert rendre invisible le contour de l'objet. Dans le cas
contraire, il est alors souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. Cette couleur peut remplir l'espace uniformément, être
un dégradé de différents type ou un motif.

12.2 Choisir une couleur
[../images/dlg/filloptions.png not found] La couleur peut être sélectionnées dans trois modes colorimétriques différents : RVB,
CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous aux sect2s correspondantes.

Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage alpha qui permet d'augmenter la trans-
parence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés en dessous.

La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés

alpha Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage

alpha qui permet d'augmenter la
transparence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés
en dessous.
Apply-to La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés
Fill-rule Permet de définir la méthode de remplissage conformêment aux règles éditées par le W3C
Il est souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. La couleur peut être sélectionnés dans trois modes colorimétriques
différents : RVB, CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous à la sect2 Couleurs.
12.3 Sélecteur de style

12.3.1 Apercu
F: (top) FIXME
S: (bottom) FIXME
O: (right) FIXME
Edit fill/stroke... FIXME
Last set color FIXME
Last selected color FIXME
Invert FIXME
White, Black FIXME
Copy color, Paste color FIXME
Swap fill and stroke FIXME
Make fill/stroke opaque FIXME
Unset fill/stroke FIXME
Remove fill/stroke FIXME
12.4 Les Dégradés
12.4.1 Apercu
La création de dégradé est l'une des choses parmi les plus intéressantes de Sodipodi et du dessin vectoriel en général mais n'est
l'une des plus évidente à assimiler. En effet, la recommandation SVG du W3C autorise le recours à de nombreuses options riches
que Sodipodi est capable d'utiliser et de rendre de manière très intuitive. Cette richesse et précision constitue l'un des avantages
de la conception vectorielle des images.
Les dégradés sont considérés comme des formes spécifiques de coloration et sont accessibles par le biais de la fenêtre appropriée
Remplissage ou Contour.
12.4.2 Types de dégradés
Inkscape est capable de générer deux types de dégradé :
• dégradé linéaire : les couleurs s'affichent en suivant toujours la même direction. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant
sur l'icône xxx.
• dégradé radial : les couleurs s'affichent sous une forme centrifuge, la couleur centrale correspondant à la première couleur
définie dans le dégradé. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant sur l'icône xxx.
Le dégradé activé s'applique d'une façon définie par défaut qu'il est possible de modifier dans son orientation même. Pour
modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2 Modification de l'orientation d'un dégradé.

12.4.3 Dégradés livrés
La zone déroulante xxx permet de sélectionner un dégradé parmi une liste fournie avec votre distribution de Sodipodi augmentée
de dégradés que vous avez éventuellement déjà créés. La zone d'affichage centrale située en dessous montre simplement l'aspect
du dégradé et permet de modifier son orientation. Pour modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2
Modification de l'orientation d'un dégradé.
12.4.4 Lire aussi
FIXME
12.5 Editer un dégradé
12.5.1 Apercu
Le bouton EDITION de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet de personnaliser les couleurs d'un dégradé
livré ou nouvellement créé par l'utilisateur (pour voir comment créer un dégradé, reportez-vous à la sect2 ajouter un dégradé).
Lorsque l'on clique sur le bouton EDITION, la fenêtre Vecteur du Dégradé apparaît.
Celle-ci permet de définir deux couleurs qui serviront de début et de fin de dégradé, que celui-ci soit radial ou linéaire. Notez
que cette fenêtre n'autorise la manipulation de 2 couleurs seulement même si Sodipodi est capable d'afficher des dégradés
plus complexes. Pour créer des dégradés avec une plus grande quantité d'offset, reportez-vous à la sect2 Créer des dégradés
multicolores.

Note

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

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

Maj enfoncée.

12.5.2 Lire aussi
• Ajouter un dégradé
• RGBA
• RVB
• TSL

12.6 Ajouter un dégradé
12.6.1 Apercu
Le bouton AJOUTER de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet à l'utilisateur de créer des dégradés person-
nalisés qui ne sont pas dans la liste de dégradés fournis.
12.6.2 Utilisation
Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :
• A l'aide de la Boite Outils :
• A l'aide du raccourci clavier :
12.6.3 Modificateurs
FIXME
12.6.4 Infos additionnelles
Lorsqu'un clic est effectué sur le bouton, Sodipodi génère automatiquement un nouveau dégradé qui porte un nom commençant

par "LinearGradient" ou "RadialGradient" en fonction du type de dégradé sélectionné. L'aspect et le nom de ce dégradé apparaît
aussitôt dans la fenêtre, dans la liste déroulant des dégradés pour le nom, dans la zone principale d'affichage pour l'orientation.
Les couleurs par défaut du dégradé sont le noir et le blanc mais celles-ci peuvent bien sûr être modifiées à l'aide des fonctions de
modification de dégradé telles que décrites dans la sect2 Editer un dégradé ou dans la sect2 Créer des dégradés multicolores.

Un dégradé créé est enregistré dans le fichier SVG même s'il n'est pas utilisé. Aussi, le dégradé n'est disponible que pour le
fichier lui-même et n'est pas utilisable tel quel dans d'autres documents. Pour mieux comprendre ces contraintes, reportez-vous
à la sect2 Remarques sur les dégradés.
FIXME
12.6.5 Lire aussi
FIXME
12.7 Les Dégradés multicolores
12.7.1 Apercu
Inkscape autorise la visualisation de dégradés multicolores mais n'offre pas d'outil pour leur création intuitive lorsque le nombre
de celles-ci dépasse deux (une pour le début et une pour la fin). Ainsi pour obtenir des dégradés plus complexes, il n'est pas
possible d'utiliser la fenêtre Vecteur de Dégradé trop limitée.
Il faudra alors avoir recours à l'éditeur XML. Pour comprendre avant toutes choses le fonctionnement de cet éditeur, reportez-vous
à la sect2 Editeur XML. Cet éditeur va permettre la saisie de code SVG et son application ainsi que sa visualisation immédiate
au sein meˆme de Sodipodi.
12.7.2 SVG et le dégradés
Il est donc alorts nécessaire de comprendre avant tout les fonctionnement des principaux éléments du langage SVG lu-même.
Pour de plus amples informations sur ce langages, reportez-vous au site du W3C.
La première chose à se souvenir, c'est que le dégradé peut s'appliquer à un objet dans le cas, et seulement dans ce cas, où il a été
défini au préalable dans la zone defs du document.
12.7.3 Créer un dégradé
Element parent • lineargradient
• radialgradient
Attribut
id permettant de spécifier un nom et de l'attribuer au dégradé en vue de sa réutilisation ultérieure sur des objets.

12.7.4 Positionner des couleurs
Elements
stop positionné en tant qu'enfant de lineargradient ou radialgradient, permet de définir un nouveau point de couleur ou
point d'arrêt. Ainsi, deux stop sont normalement nécessaires, un servant à une couleur initiale et l'autre à la couleur

finale. Pour créer des dégradés plus complexes, ajouter autant de stop qu'il y a de couleurs.

Attributs

offset admettant comme valeur un chiffre décimal allant de 0 à 1, offset permet de définir la position des points d'arrêt

dans le dégradé. Cet attribut correspond exactement à la version codée des poignées de la zone de prévisualisation

de al fenêtre de dégradé. La valeur 0 permet de placer la couleur en début de dégradé, et 1 de la placer à la fin.

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

Vecteur de dégradé.

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

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

12.7.5 Appliquer le dégradé

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

12.7.6 Lire aussi

FIXME

12.8 Le modèle RVB

12.8.1 RVB

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

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

12.8.2 FIXME

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

12.8.3 Lire aussi

Pour plus d'infos : graphisme du site radar

12.9 Le modèle RGBA

12.9.1 RGBA

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

Une couleur RGBA est une couleur décrite par ses trois primaires (Rouge, vert et bleu) ainsi qu'une valeur Alpha (pour plus
d'information sur l'utilisation d'alpha dans les couleurs reportez-vous à la sect2 Alpha et opacité). Chacun de ces paramètres peut
être exprimé sous une forme alphanumérique allant du 0 (absence de la couleur) au 9 et du A au F (couleur au maximum) ce qui
fait 16 possibilités. Pour accroître la quantité de couleur disponible, chaque couleur est représentée par une paire alphanumérique.

Nous obtenons alors 16*16 soit 256 variations pour chaque couleur primaire.

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

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

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

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

12.10 Le modèle TSL

12.10.1 TSL

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

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

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

Par exemple pour obtenir un marron

Imaginez un cercle chromatique

• la teinte est la couleur à l'extérieur du cercle
• la saturation se déroule le long du rayon pour chaque teinte

1. Placez vous sur la teinte orange;
2. modifiez légèrement la saturation à la baisse;
3. diminuez la luminosité de manière conséquente.

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

Ed. Manuel Utilisateur

Inskcape
Manuel Utilisateur Inkscape

169 / 178

12.11 Alpha et Opacité

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

12.11.1 Modifier l'alpha

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

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

Note

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

12.11.2 Modifier l'opacité

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

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

Note

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

12.11.3 Lire aussi

FIXME

Méthode

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

---- **À traduire (version originale : 1.7)** ----

PATTERN FILL

An object can be filled with a pattern. You can create your own pattern or use an existing (pre-set) pattern.

HOW TO USE

Select the object with the Selector Tool and open the Fill and Stroke dialog. Go to the Fill or Stroke tab and click the *pattern fill* icon.

PatternFill.png

You can choose the pattern you want from the selection box (path-based, such as stripes, dots, polka dots, checkboard, wavy, camouflage, and ermine, or bitmap-based, such as sand, clothes and old paint).

Object to pattern

> To create your own pattern, select the object from which the pattern will be created. Then select Object > Pattern > Object to Pattern or pressAlt+I. Your object will dissapear from the canvas and appear on the list of patterns.
>
> To do the reverse, select Object > Pattern > Pattern to Object or press Shift+Alt+I.

If the object filled with pattern is transformed, the pattern will be also. If you don't want the pattern to be transformed, uncheck "Transform patterns" from the Transforms tab in the Preferences dialog.

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

12.1 Travailler avec les couleurs
12.1.1 Utiliser des couleurs
Travailler avec les couleurs n'est pas une nécessité. De nombreux documents sont édités qui n'utilisent que le noir et le blanc et
cela n'enlève rien à leurs qualités ou à leurs défauts. Mais dans la plupart des cas, l'introduction de couleur dans une image est
profitable. Dans ce cas il est important de pouvoir faire les bons choix. Une bonne connaissance des problèmes de représentation
et d'appréciation de la couleur peut alors s'avérer utile. Le but de ces pages n'est pas de fournir un contenu exhaustif, mais des
bases nécessaires à l'usage de la couleur dans Sodipodi.

Ed. Manuel Utilisateur Inskcape
Manuel Utilisateur Inkscape

161 / 178
Depuis longtemps, les experts en couleur ce sont les artistes. Pour faciliter leur travail, ils ont cherché à établir des règles que
nous utilisons encore. Plus récemment des scientifiques (Newton, Einstein, Feynman) se sont intéressé à la couleur. Au début du
siècle, les psychologues eux-mêmes ont apportés leur lot de conception. Tout cela a constitué au fil du temps une multitude de
modèles dans lesquels il faut se repérer. Ces modèles ne sont qu'une façon de classifier et de représenter les couleurs en fonction
d'un point de vue ou d'un objectif. Ils ne se valent donc pas tous pour tous les usages et il est important de discerner les points
importants qui les constituent.
Inkscape dessine toute nouvelle avec des couleurs par défaut. Nous avons vu qu'il est possible d'appliquer à un élément la
couleur d'un autre en utilisant Coller le Style. Mais pour obtenir une présentation réellement personnalisée, il faut donc passer
par une modification colorée pour accommoder l'aspect à ses envies. Ces modifications peuvent être faites en utilisant 3 modes :
- RVB et RGBA
- CMJN
- TSL (HSV)

Au-delà de simples couleurs, il est aussi possible d'appliquer des dégradés et des motifs.
La première étape a effectuer dans Inkscape, lorsqu'on arrive dans une fenêtre de propriété d'objet, est de définir le type de
couleur qui va être employé. Le premier bouton traversé par une croix sert rendre invisible le contour de l'objet. Dans le cas
contraire, il est alors souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. Cette couleur peut remplir l'espace uniformément, être
un dégradé de différents type ou un motif.
12.2 Choisir une couleur
[../images/dlg/filloptions.png not found] La couleur peut être sélectionnées dans trois modes colorimétriques différents : RVB,
CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous aux sect2s correspondantes.
Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage alpha qui permet d'augmenter la trans-
parence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés en dessous.
La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés
alpha Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage

alpha qui permet d'augmenter la
transparence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés
en dessous.
Apply-to La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés
Fill-rule Permet de définir la méthode de remplissage conformêment aux règles éditées par le W3C
Il est souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. La couleur peut être sélectionnés dans trois modes colorimétriques
différents : RVB, CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous à la sect2 Couleurs.
12.3 Sélecteur de style

12.3.1 Apercu
F: (top) FIXME
S: (bottom) FIXME
O: (right) FIXME
Edit fill/stroke... FIXME
Last set color FIXME
Last selected color FIXME
Invert FIXME
White, Black FIXME
Copy color, Paste color FIXME
Swap fill and stroke FIXME
Make fill/stroke opaque FIXME
Unset fill/stroke FIXME
Remove fill/stroke FIXME
12.4 Les Dégradés
12.4.1 Apercu
La création de dégradé est l'une des choses parmi les plus intéressantes de Sodipodi et du dessin vectoriel en général mais n'est
l'une des plus évidente à assimiler. En effet, la recommandation SVG du W3C autorise le recours à de nombreuses options riches
que Sodipodi est capable d'utiliser et de rendre de manière très intuitive. Cette richesse et précision constitue l'un des avantages
de la conception vectorielle des images.
Les dégradés sont considérés comme des formes spécifiques de coloration et sont accessibles par le biais de la fenêtre appropriée
Remplissage ou Contour.
12.4.2 Types de dégradés
Inkscape est capable de générer deux types de dégradé :
• dégradé linéaire : les couleurs s'affichent en suivant toujours la même direction. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant
sur l'icône xxx.
• dégradé radial : les couleurs s'affichent sous une forme centrifuge, la couleur centrale correspondant à la première couleur
définie dans le dégradé. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant sur l'icône xxx.
Le dégradé activé s'applique d'une façon définie par défaut qu'il est possible de modifier dans son orientation même. Pour
modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2 Modification de l'orientation d'un dégradé.

12.4.3 Dégradés livrés
La zone déroulante xxx permet de sélectionner un dégradé parmi une liste fournie avec votre distribution de Sodipodi augmentée
de dégradés que vous avez éventuellement déjà créés. La zone d'affichage centrale située en dessous montre simplement l'aspect
du dégradé et permet de modifier son orientation. Pour modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2
Modification de l'orientation d'un dégradé.
12.4.4 Lire aussi
FIXME
12.5 Editer un dégradé
12.5.1 Apercu
Le bouton EDITION de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet de personnaliser les couleurs d'un dégradé
livré ou nouvellement créé par l'utilisateur (pour voir comment créer un dégradé, reportez-vous à la sect2 ajouter un dégradé).
Lorsque l'on clique sur le bouton EDITION, la fenêtre Vecteur du Dégradé apparaît.
Celle-ci permet de définir deux couleurs qui serviront de début et de fin de dégradé, que celui-ci soit radial ou linéaire. Notez
que cette fenêtre n'autorise la manipulation de 2 couleurs seulement même si Sodipodi est capable d'afficher des dégradés
plus complexes. Pour créer des dégradés avec une plus grande quantité d'offset, reportez-vous à la sect2 Créer des dégradés
multicolores.

Note

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

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

Maj enfoncée.

12.5.2 Lire aussi
• Ajouter un dégradé
• RGBA
• RVB
• TSL

12.6 Ajouter un dégradé
12.6.1 Apercu
Le bouton AJOUTER de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet à l'utilisateur de créer des dégradés person-
nalisés qui ne sont pas dans la liste de dégradés fournis.
12.6.2 Utilisation
Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :
• A l'aide de la Boite Outils :
• A l'aide du raccourci clavier :
12.6.3 Modificateurs
FIXME
12.6.4 Infos additionnelles
Lorsqu'un clic est effectué sur le bouton, Sodipodi génère automatiquement un nouveau dégradé qui porte un nom commençant

par "LinearGradient" ou "RadialGradient" en fonction du type de dégradé sélectionné. L'aspect et le nom de ce dégradé apparaît
aussitôt dans la fenêtre, dans la liste déroulant des dégradés pour le nom, dans la zone principale d'affichage pour l'orientation.
Les couleurs par défaut du dégradé sont le noir et le blanc mais celles-ci peuvent bien sûr être modifiées à l'aide des fonctions de
modification de dégradé telles que décrites dans la sect2 Editer un dégradé ou dans la sect2 Créer des dégradés multicolores.

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

FIXME

12.6.5 Lire aussi

FIXME

12.7 Les Dégradés multicolores

12.7.1 Apercu

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

12.7.2 SVG et le dégradés

Il est donc alorts nécessaire de comprendre avant tout les fonctionnement des principaux éléments du langage SVG lu-même.
Pour de plus amples informations sur ce langages, reportez-vous au site du W3C.
La première chose à se souvenir, c'est que le dégradé peut s'appliquer à un objet dans le cas, et seulement dans ce cas, où il a été
défini au préalable dans la zone defs du document.

12.7.3 Créer un dégradé

Element parent • lineargradient
• radialgradient
Attribut
id permettant de spécifier un nom et de l'attribuer au dégradé en vue de sa réutilisation ultérieure sur des objets.

12.7.4 Positionner des couleurs

Elements
stop positionné en tant qu'enfant de lineargradient ou radialgradient, permet de définir un nouveau point de couleur ou
point d'arrêt. Ainsi, deux stop sont normalement nécessaires, un servant à une couleur initiale et l'autre à la couleur

finale. Pour créer des dégradés plus complexes, ajouter autant de stop qu'il y a de couleurs.

Attributs

offset admettant comme valeur un chiffre décimal allant de 0 à 1, offset permet de définir la position des points d'arrêt

dans le dégradé. Cet attribut correspond exactement à la version codée des poignées de la zone de prévisualisation

de al fenêtre de dégradé. La valeur 0 permet de placer la couleur en début de dégradé, et 1 de la placer à la fin.

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

Vecteur de dégradé.

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

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

12.7.5 Appliquer le dégradé

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

12.7.6 Lire aussi

FIXME

12.8 Le modèle RVB

12.8.1 RVB

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

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

12.8.2 FIXME

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

12.8.3 Lire aussi

Pour plus d'infos : graphisme du site radar

12.9 Le modèle RGBA

12.9.1 RGBA

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

Une couleur RGBA est une couleur décrite par ses trois primaires (Rouge, vert et bleu) ainsi qu'une valeur Alpha (pour plus
d'information sur l'utilisation d'alpha dans les couleurs reportez-vous à la sect2 Alpha et opacité). Chacun de ces paramètres peut
être exprimé sous une forme alphanumérique allant du 0 (absence de la couleur) au 9 et du A au F (couleur au maximum) ce qui
fait 16 possibilités. Pour accroître la quantité de couleur disponible, chaque couleur est représentée par une paire alphanumérique.

Nous obtenons alors 16*16 soit 256 variations pour chaque couleur primaire.

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

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

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

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

12.10 Le modèle TSL

12.10.1 TSL

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

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

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

Par exemple pour obtenir un marron

Imaginez un cercle chromatique

• la teinte est la couleur à l'extérieur du cercle
• la saturation se déroule le long du rayon pour chaque teinte

1. Placez vous sur la teinte orange;
2. modifiez légèrement la saturation à la baisse;
3. diminuez la luminosité de manière conséquente.

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

Ed. Manuel Utilisateur

Inskcape
Manuel Utilisateur Inkscape

169 /
178

12.11 Alpha et Opacité

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

12.11.1 Modifier l'alpha

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

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

Note

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

12.11.2 Modifier l'opacité

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

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

Note

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

12.11.3 Lire aussi

FIXME

Méthode

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

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

STROKE STYLE

Object **strokes** or **outlines** can have various styles applied to them from the Stroke Style panel on the Fill and Stroke dialog. (**Stroke paint** is applied from the Stroke Paint dialog and is not covered in this chapter.)

The center of an object's stroke follows the path of the object. For example, if the stroke is 10 pixels wide, the stroke will be drawn 5 pixels in opposite directions on either side of the path.

HOW TO USE

While an object is selected, activate the Fill and Stroke dialog by pressing Shift+Ctrl+F or selecting *Object* > *Fill and Stroke*. Changes in the dialogue will immediately affect the selected object(s).

A brief list of stroke style options follows:

- **Width** controls how thick the stroke is and your desired measurement unit.
- **Join** controls the type of angle on a non-curve joint - **miter** (angled corners), **round** (rounded corners) or **bevel** (flat corners). This affects the outside of the join only.
- **Miter limit** keeps corners mitered at set limits of corner angle; the higher the miter limit setting, the sharper the corner can be while retaining its miter.
- **Cap** controls the type of cap that is on the end of an open path - **butt cap** (flat), **round cap** (half-circle) or **end cap** (flat but extended).
- **Dashes** controls the dash pattern and its offset from the primary node.
- **Start Markers**, **Mid Markers** and **End Markers** set a marker selection from the dropdown (there is a pre-set selection of arrow-heads, etc). Mid Markers places only one marker at the middle of the path.

Creating New Markers

Create your object on the canvas, select it and then select Object > Objects to marker. Your marker will appear in the selection box for markers.

If you are putting markers on a path and want to match them to the color of the path, select Effects > Modify Path > Color Markers.

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

12.1 Travailler avec les couleurs
12.1.1 Utiliser des couleurs
Travailler avec les couleurs n'est pas une nécessité. De nombreux documents sont édités qui n'utilisent que le noir et le blanc et
cela n'enlève rien à leurs qualités ou à leurs défauts. Mais dans la plupart des cas, l'introduction de couleur dans une image est
profitable. Dans ce cas il est important de pouvoir faire les bons choix. Une bonne connaissance des problèmes de représentation
et d'appréciation de la couleur peut alors s'avérer utile. Le but de ces pages n'est pas de fournir un contenu exhaustif, mais des
bases nécessaires à l'usage de la couleur dans Sodipodi.

Ed. Manuel Utilisateur Inskcape

Manuel Utilisateur Inkscape

161 / 178

Depuis longtemps, les experts en couleur ce sont les artistes. Pour faciliter leur travail, ils ont cherché à établir des règles que
nous utilisons encore. Plus récemment des scientifiques (Newton, Einstein, Feynman) se sont intéressé à la couleur. Au début du
siècle, les psychologues eux-mêmes ont apportés leur lot de conception. Tout cela a constitué au fil du temps une multitude de
modèles dans lesquels il faut se repérer. Ces modèles ne sont qu'une façon de classifier et de représenter les couleurs en fonction
d'un point de vue ou d'un objectif. Ils ne se valent donc pas tous pour tous les usages et il est important de discerner les points
importants qui les constituent.

Inkscape dessine toute nouvelle avec des couleurs par défaut. Nous avons vu qu'il est possible d'appliquer à un élément la
couleur d'un autre en utilisant Coller le Style. Mais pour obtenir une présentation réellement personnalisée, il faut donc passer
par une modification colorée pour accommoder l'aspect à ses envies. Ces modifications peuvent être faites en utilisant 3 modes :

- RVB et RGBA
- CMJN
- TSL (HSV)

Au-delà de simples couleurs, il est aussi possible d'appliquer des dégradés et des motifs.

La première étape a effectuer dans Inkscape, lorsqu'on arrive dans une fenêtre de propriété d'objet, est de définir le type de
couleur qui va être employé. Le premier bouton traversé par une croix sert rendre invisible le contour de l'objet. Dans le cas
contraire, il est alors souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. Cette couleur peut remplir l'espace uniformément, être
un dégradé de différents type ou un motif.

12.2 Choisir une couleur
[../images/dlg/filloptions.png not found] La couleur peut être sélectionnées dans trois modes colorimétriques différents : RVB,
CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous aux sect2s correspondantes.

Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage alpha qui permet d'augmenter la trans-
parence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés en dessous.

La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés

alpha Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage

alpha qui permet d'augmenter la
transparence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés
en dessous.
Apply-to La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés
Fill-rule Permet de définir la méthode de remplissage conformêment aux règles éditées par le W3C
Il est souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. La couleur peut être sélectionnés dans trois modes colorimétriques
différents : RVB, CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous à la sect2 Couleurs.
12.3 Sélecteur de style

12.3.1 Apercu
F: (top) FIXME
S: (bottom) FIXME
O: (right) FIXME
Edit fill/stroke... FIXME
Last set color FIXME
Last selected color FIXME
Invert FIXME
White, Black FIXME
Copy color, Paste color FIXME
Swap fill and stroke FIXME
Make fill/stroke opaque FIXME
Unset fill/stroke FIXME
Remove fill/stroke FIXME
12.4 Les Dégradés
12.4.1 Apercu
La création de dégradé est l'une des choses parmi les plus intéressantes de Sodipodi et du dessin vectoriel en général mais n'est
l'une des plus évidente à assimiler. En effet, la recommandation SVG du W3C autorise le recours à de nombreuses options riches
que Sodipodi est capable d'utiliser et de rendre de manière très intuitive. Cette richesse et précision constitue l'un des avantages
de la conception vectorielle des images.
Les dégradés sont considérés comme des formes spécifiques de coloration et sont accessibles par le biais de la fenêtre appropriée
Remplissage ou Contour.
12.4.2 Types de dégradés
Inkscape est capable de générer deux types de dégradé :
• dégradé linéaire : les couleurs s'affichent en suivant toujours la même direction. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant
sur l'icône xxx.
• dégradé radial : les couleurs s'affichent sous une forme centrifuge, la couleur centrale correspondant à la première couleur
définie dans le dégradé. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant sur l'icône xxx.
Le dégradé activé s'applique d'une façon définie par défaut qu'il est possible de modifier dans son orientation même. Pour
modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2 Modification de l'orientation d'un dégradé.

12.4.3 Dégradés livrés
La zone déroulante xxx permet de sélectionner un dégradé parmi une liste fournie avec votre distribution de Sodipodi augmentée
de dégradés que vous avez éventuellement déjà créés. La zone d'affichage centrale située en dessous montre simplement l'aspect
du dégradé et permet de modifier son orientation. Pour modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la sect2
Modification de l'orientation d'un dégradé.
12.4.4 Lire aussi
FIXME
12.5 Editer un dégradé
12.5.1 Apercu
Le bouton EDITION de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet de personnaliser les couleurs d'un dégradé
livré ou nouvellement créé par l'utilisateur (pour voir comment créer un dégradé, reportez-vous à la sect2 ajouter un dégradé).
Lorsque l'on clique sur le bouton EDITION, la fenêtre Vecteur du Dégradé apparaît.
Celle-ci permet de définir deux couleurs qui serviront de début et de fin de dégradé, que celui-ci soit radial ou linéaire. Notez
que cette fenêtre n'autorise la manipulation de 2 couleurs seulement même si Sodipodi est capable d'afficher des dégradés
plus complexes. Pour créer des dégradés avec une plus grande quantité d'offset, reportez-vous à la sect2 Créer des dégradés
multicolores.

Note

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

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

Maj enfoncée.

12.5.2 Lire aussi
• Ajouter un dégradé
• RGBA
• RVB
• TSL

12.6 Ajouter un dégradé
12.6.1 Apercu
Le bouton AJOUTER de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet à l'utilisateur de créer des dégradés person-
nalisés qui ne sont pas dans la liste de dégradés fournis.
12.6.2 Utilisation
Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :
• A l'aide de la Boite Outils :
• A l'aide du raccourci clavier :
12.6.3 Modificateurs
FIXME
12.6.4 Infos additionnelles
Lorsqu'un clic est effectué sur le bouton, Sodipodi génère automatiquement un nouveau dégradé qui porte un nom commençant

par "LinearGradient" ou "RadialGradient" en fonction du type de dégradé sélectionné. L'aspect et le nom de ce dégradé apparaît
aussitôt dans la fenêtre, dans la liste déroulant des dégradés pour le nom, dans la zone principale d'affichage pour l'orientation.
Les couleurs par défaut du dégradé sont le noir et le blanc mais celles-ci peuvent bien sûr être modifiées à l'aide des fonctions de
modification de dégradé telles que décrites dans la sect2 Editer un dégradé ou dans la sect2 Créer des dégradés multicolores.

Un dégradé créé est enregistré dans le fichier SVG même s'il n'est pas utilisé. Aussi, le dégradé n'est disponible que pour le
fichier lui-même et n'est pas utilisable tel quel dans d'autres documents. Pour mieux comprendre ces contraintes, reportez-vous
à la sect2 Remarques sur les dégradés.
FIXME
12.6.5 Lire aussi
FIXME
12.7 Les Dégradés multicolores
12.7.1 Apercu
Inkscape autorise la visualisation de dégradés multicolores mais n'offre pas d'outil pour leur création intuitive lorsque le nombre
de celles-ci dépasse deux (une pour le début et une pour la fin). Ainsi pour obtenir des dégradés plus complexes, il n'est pas
possible d'utiliser la fenêtre Vecteur de Dégradé trop limitée.
Il faudra alors avoir recours à l'éditeur XML. Pour comprendre avant toutes choses le fonctionnement de cet éditeur, reportez-vous
à la sect2 Editeur XML. Cet éditeur va permettre la saisie de code SVG et son application ainsi que sa visualisation immédiate
au sein meˆme de Sodipodi.
12.7.2 SVG et le dégradés
Il est donc alorts nécessaire de comprendre avant tout les fonctionnement des principaux éléments du langage SVG lu-même.
Pour de plus amples informations sur ce langages, reportez-vous au site du W3C.
La première chose à se souvenir, c'est que le dégradé peut s'appliquer à un objet dans le cas, et seulement dans ce cas, où il a été
défini au préalable dans la zone defs du document.
12.7.3 Créer un dégradé
Element parent • lineargradient
• radialgradient
Attribut
id permettant de spécifier un nom et de l'attribuer au dégradé en vue de sa réutilisation ultérieure sur des objets.

12.7.4 Positionner des couleurs
Elements
stop positionné en tant qu'enfant de lineargradient ou radialgradient, permet de définir un nouveau point de couleur ou
point d'arrêt. Ainsi, deux stop sont normalement nécessaires, un servant à une couleur initiale et l'autre à la couleur

finale. Pour créer des dégradés plus complexes, ajouter autant de stop qu'il y a de couleurs.

Attributs

offset admettant comme valeur un chiffre décimal allant de 0 à 1, offset permet de définir la position des points d'arrêt

dans le dégradé. Cet attribut correspond exactement à la version codée des poignées de la zone de prévisualisation

de al fenêtre de dégradé. La valeur 0 permet de placer la couleur en début de dégradé, et 1 de la placer à la fin.

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

Vecteur de dégradé.

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

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

12.7.5 Appliquer le dégradé

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

12.7.6 Lire aussi

FIXME

12.8 Le modèle RVB

12.8.1 RVB

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

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

12.8.2 FIXME

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

12.8.3 Lire aussi

Pour plus d'infos : graphisme du site radar

12.9 Le modèle RGBA

12.9.1 RGBA

Pour tous les modèles colorimétriques, Sodipodi autorise l'inscription d'une couleur de type RGBA. Cette méthode permet de
spécifier la couleur sous forme héxadécimale particulièrement fréquente sur internet. Le système RGBA n'en est pas pour le
moins dérisoire et permet l'écriture de couleurs aussi nombreuses que le permet le modèle RVB.
Une couleur RGBA est une couleur décrite par ses trois primaires (Rouge, vert et bleu) ainsi qu'une valeur Alpha (pour plus
d'information sur l'utilisation d'alpha dans les couleurs reportez-vous à la sect2 Alpha et opacité). Chacun de ces paramètres peut
être exprimé sous une forme alphanumérique allant du 0 (absence de la couleur) au 9 et du A au F (couleur au maximum) ce qui
fait 16 possibilités. Pour accroître la quantité de couleur disponible, chaque couleur est représentée par une paire alphanumérique.
Nous obtenons alors 16*16 soit 256 variations pour chaque couleur primaire.
Ainsi un rouge sera exprimé sous la forme suivante FF0000 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le
vert (00) et le bleu (00), rien du tout.
Pour un orange, on obtiendra FFCC00 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le vert (CC) une quantité
suffisante puisque le vert contient le jaune nécessaire à la production de la couleur à laquelle on retranche le bleu (00).
Pour obtenir un gris, on mettra des valeurs identiques pour chacune des primaires 999999
Dans les exemples ci-dessus, nous avons utilisé des couleurs dites web, c'est-à-dire qu'elles sont assurées de s'afficher correcte-
ment sur tous les systèmes. On voit cela au fait que pour chaque primaire les éléments de chaque paire sont identiques (par
exemple FF). Il est bien sûr possible de sortir de ce carcan (par exemple en utilisant FA) pour obtenir une gamme colorée plus
étendue mais avec les inconvénients de diffusion que cela peut entraîner.

12.10 Le modèle TSL

12.10.1 TSL

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

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

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

- la teinte est la couleur à l'extérieur du cercle
- la saturation se déroule le long du rayon pour chaque teinte

1. Placez vous sur la teinte orange;
2. modifiez légèrement la saturation à la baisse;
3. diminuez la luminosité de manière conséquente.

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

Ed. Manuel Utilisateur Inskcape

Manuel Utilisateur Inkscape

169 / 178

12.11 Alpha et Opacité

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

12.11.1 Modifier l'alpha

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

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

Note

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

12.11.2 Modifier l'opacité

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

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

Note

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

12.11.3 Lire aussi

FIXME

enter new text here

42. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

EFFETS DE CHEMIN EN DIRECT

43. EFFETS DE CHEMIN DYNAMIQUES
44. BEND
45. GEARS
46. PATTERN ALONG PATH
47. RELIER LES SOUS-CHEMINS
48. KNOT LPE

43. EFFETS DE CHEMIN DYNAMIQUES

Les **effets de chemin dynamiques** (à ne pas confondre avec les **effets d'extension** ou les **filtres SVG**) sont de nouvelles façon de **modifier le chemin et la forme des objets de manière non destructrice**. Les effets de chemin affectent les données du chemin d'un objet, mais pas son **style**. Le chemin original est préservé et peut être édité directement sur le **canevas**, et l'effet de chemin qui lui est appliqué sera mis à jour dynamiquement.

Dans la version 0.46, plusieurs effets de chemin analogues aux effets d'extension correspondants (tels que !!Path along Path!! et Motif suivant un chemin qui remplace l'extension du même nom) ont été inclus. Le principal avantage des effets de chemin est qu'ils sont, vraiment, dynamiques : vous pouvez toujours éditer le chemin original et l'effet sera mis à jour en temps réel (contrairement aux effets d'extension qui étaient des transformations à sens unique et qui ne s'appliquaient qu'au moment de leur lancement).

Traduction de Path along Path (pas trouvé dans mon interface...)

DÉTAIL DE L'OPÉRATION

Le schéma suivant essaie d'expliquer comment fonctionnent les effets de chemin dynamiques (ECD).

```
style d'origine  ------------>  style affiché
chemin d'origine -->  ECD  -->  chemin affiché
                        ^
                        |
                   paramètres
```

Le style et le chemin d'origine sont issus du chemin sur lequel s'applique l'effet. Le style et le chemin affichés représentent ce qui est visible sur l'écran. Il est très important de noter que **le style affiché est le même que le style d'origine**.

Les paramètres peuvent être des chemins, nombres, points, du texte, et en principe n'importe quel type d'objet.

APPLIQUER LES EFFETS

Les effets de chemin s'appliquent à partir de la boîte de dialogue Effets de chemin, qui peut être ouverte via le menu Chemin ou avec le raccourci **Ctrl**+**Maj**+**7**.Cette boîte de dialogue est également utilisée pour contrôler les paramètres de l'effet et pour supprimer les effets.

Lorsqu'un chemin ayant un effet de chemin appliqué est sélectionné, la description dans la **barre d'état et d'information** affiche le détail de l'effet. Par exemple : « **Chemin (4 nœuds, effet de chemin**) ».

Il existe une commande spéciale Coller l'effet de chemin (raccourci **Ctrl**+**7**) qui peut être utilisé pour coller les effets d'un chemin vers un autre.

ÉDITER LES PARAMÈTRES D'EFFET

Le chemin d'origine peut être édité en passant à l'outil **nœud F2**. Il est alors matérialisé par un chemin d'aide de couleur rouge. Les opérations classiques de chemin, comme **simplifier**, continuent de fonctionner.

Certains des paramètres associés à ces effets peuvent être édités sur la zone de travail. Les paramètres de chemin, par exemple, peuvent être modifiés directement par action sur les nœuds, en utilisant le bouton **Éditer sur la zone de travail** dans la boîte de dialogue Effets de chemin. Utilisez la touche **7** pour parcourir les différents paramètres modifiables sur le canevas. De cette façon, vous pouvez éditer les paramètres en gardant la boîte de dialogue Effets de chemin fermée. La barre d'état affiche le nom du paramètre en cours d'édition.

EFFETS DISPONIBLES

Les effets de chemin dynamiques disponibles sont les suivants :

- Courber le chemin.
- Motif suivant un chemin.
- Engrenages.
- Relier les sous-chemins.

CRÉATION DE NOUVEAUX EFFETS

Un des buts du projet **Summer of Code** était de simplifier la création de nouveaux effets. Il existe une structure qui simplifie grandement la réalisation d'effets ; très peu de code est nécessaire pour greffer l'effet dans Inkscape. Cela libère un temps précieux pour l'implémentation effective de l'effet. La page wiki http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/MakingLivePathEffects explique comment commencer votre propre effet !

Méthode

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

---- **À traduire (version originale : 1.4)** ----

BEND

The **Bend** effect can curve a path along another path. When this effect is applied to a path, it can be bend along another path (called *bend path*). With the node edit tool, both the original path and the bend path can be changed **on-canvas** and the result is **updated live**. This provides a direct equivalent of "vector brushes" or "skeletal strokes" features in other vector editors.

In the effect's control panel in the Path Effects dialog, you can select how many copies of the original path are put along the bend path (either **single** or **repeated**) and whether it is **stretched** to fill the bend path. In this dialog you'll also find a button to edit the bend path on-canvas and a button to **paste** a new bend path from clipboard. A possible workflow is this: you select and copy the new bend path to the clipboard, then select the path you want to bend, apply the Path along path effect, and paste the bend path with the paste button next to 'bend path'.

Example file: live-path-effects-pathalongpath.svg

Méthode

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

---- **À traduire (version originale : 1.5)** ----

GEARS

The **Gears** effect is a toy effect. It generates a chain of interconnected gears from the path that has the effect applied to it. The nodes of the path define the centers of the gears. The first 3 nodes are special; the first defines the start angle of the chain, the second defines the center of the first gear and the third knot specifies the radius of the first gear. That is, to create a chain of 2 gears, you will need a path with 4 nodes; for 3 gears, 5 nodes, and so on.

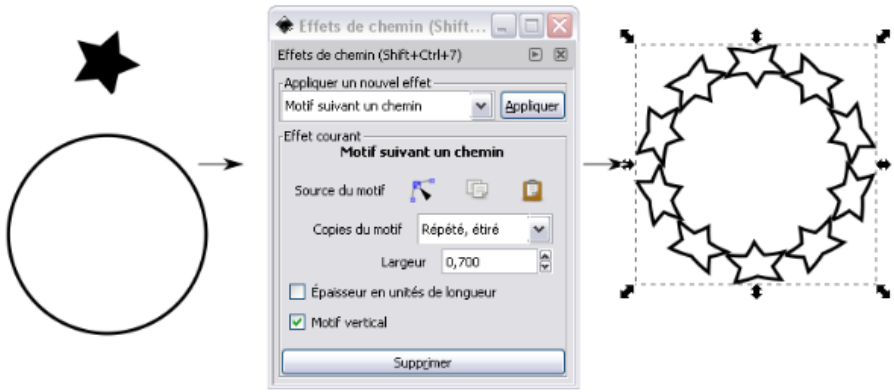
Je sais que la version anglaise ne contient que cela, mais je trouve cela très insuffisant. J'adore cette fonctionnalité dans Inkscape, je m'en sers quasi à chaque fois. Il y bien plus à dire. Donc je met ce chapitre en "incomplete".

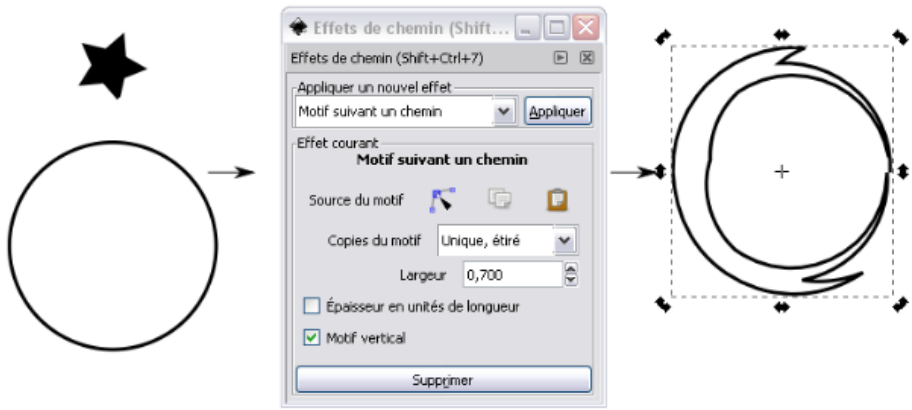
MOTIF SUIVANT UN CHEMIN

L'effet **Motif suivant un chemin** permet de courber un chemin le long d'un autre chemin. Lorsque cet effet est appliqué au chemin A (appelé *squelette*), il utilise un second chemin B (appelé *motif*) comme paramètre. Le chemin B est alors courbé suivant le chemin A. Le chemin A peut être modifié directement sur la zone de travail, avec l'outil nœud, et le résultat est mis à jour dynamiquement. Cet effet est tout à fait équivalent aux fonctionnalités « pinceau vectorie » ou « squelettes de contours » dans d'autres éditeurs vectoriels.

Vérifier la traduction de *vector brushes* et de *skeletal strokes* dans les logiciels en question.

Il est possible, dans le panneau de contrôle de la boîte de dialogue Effets de chemin, de choisir combien de copies du motif sont attachées (soit **simple**, soit **répété**) et si le motif doit être **étiré** pour remplir le chemin du squelette. Vous pouvez également choisir le motif à appliquer au squelette [soit directement ou] en le copiant depuis le presse-papiers (pour cela, sélectionnez et copiez le motif vers le presse-papiers, puis sélectionnez le squelette, appliquez l'effet Motif suivant le chemin et collez le motif). Le paramètre **Largeur** permet la modification de la largeur du motif appliqué au chemin.





47. RELIER LES SOUS-CHEMINS

À bien relire avec l'original. Trop de termes dont la traduction ne semble pas évidente...

L'effet **Relier les sous-chemin** connecte les points issus de deux sous-chemins à l'intérieur d'un chemin avec une ligne droite ou un segment courbe, comme, par exemple, des coutures. Cet effet ressemble beaucoup aux lignes d'effet d'Expression 3. Il est également fait référence au *String Art* pour parler du résultat obtenu. Quelques exemples de *String Art* sont visibles sur le site http://members.shaw.ca/jillbritton/string_art/jbstringart.htm.

La **forme** des **chemins de connexion** peut être contrôlée par les paramètres de **chemin de contour**. Une utilisation possible est le dessin de chemins de connexion en forme de cheveux avec des pointes fines. Les autres contrôles sont le nombre de chemins, la variation d'espace entre les chemins connecteurs (**variance**) ainsi que la possibilité pour les points de départ et de fin de la couture d'adhérer aux sous-chemins d'origine ou d'**errer aléatoirement** autour d'eux. Pour terminer, l'épaisseur du chemin de contour peut être modifiée.

Notez que cet effet peu seulement est appliqué à un chemin contenant deux sous-chemins, d'où sa dénomination. Utilisez le menu Chemin > Combiner pour créer un tel chemin à partir de deux chemins séparés.

Fichier d'exemple : live-path-effects-curvestitch.svg

48. KNOT LPE

Creates a knot from a flat self-intersecting curve: at each crossing, one strand is interrupted to make it look like it's going under the other. The "sign" of each crossing (first strand interrupted, second interrupted, or no interruptions) can be set independently by clicking the on-screen handle which can be dragged from one crossing to the other.

Warning: as far as possible, the LPE tries to keep the modifications of crossing signs unchanged under small deformations. For large or topology changing deformations however, some or all crossings might jump back to their default orientation.

LES FILTRES SVG

49. INTRODUCTION AUX EFFETS DE FILTRE SVG
50. LES FILTRES SVG PRÉDÉFINIS
51. ABC
52. BISEAUX
53. BOSSELAGES
54. COULEUR
55. CRÊTES
56. DÉFORMATION
57. EFFETS D'IMAGE
58. EFFETS D'IMAGE TRANSPARENTS
59. ÉPARPILLER
60. FLOUS
61. MATIÈRES
62. MORPHOLOGIE
63. OMBRAGES 3D NON RÉALISTES
64. OMBRES ET LUEURS
65. OUTILS DE TRANSPARENCE
66. PROTUBÉRANCES
67. SUPERPOSITIONS
68. TEXTURES

49. INTRODUCTION AUX EFFETS DE FILTRE SVG

Traduction de sharpening et de Edge detection, feathered mask. Traduction de spectator dans le contexte éclairage diffus ou spéculaire. Source image (traduction de l'interface), dans les entrées de filtres, semblerait mieux traduit par Image source, mais laissé tel quel pour coller à l'interface. D'autre part, où sont les exemples svg? Pas le courage de faire la copie d'écran en français...

QUELQUES BASES

Les filtres SVG sont différents, par exemple, des filtres GIMP dans la mesure ou ce qui est considéré comme filtre dans GIMP est en SVG une primitive de filtre. Et un filtre en SVG peut contenir plusieurs primitives. Un filtre SVG qui, par exemple, créer un effet de feu est composé des primitives *Turbulence*, *Matrice de couleurs* et *Flou gaussien*. Les filtres SVG sont également non destructifs par nature et peuvent être appliqués aussi bien aux objets vectoriels qu'aux bitmaps dans un document SVG.

Il faut bien garder en tête que les filtres SVG manipulent toujours une représentation bitmap des graphiques vectoriels. Un filtre fait soit un instantané temporaire de toutes les données en dessous de lui ou réapplique immédiatement les modifications sur la représentation bitmap sous-jacente d'une image lors des changements.

PRIMITIVES DE FILTRE

Inkscape supporte les primitives de filtre SVG suivantes :

- La primitive de filtre **Fondre** (feBlend) nous offre des modes de fondu d'image, comme dans de nombreux autres logiciels de manipulation d'image. Ces modes sont : produit, superposition, obscurcir et éclaircir. Une mise en garde est cependant nécessaire : en effectuant un fondu d'un objet sur un arrière-plan semi-transparent, l'arrière-plan sera accumulé deux fois, ce qui aura pour résultat des objets plus épais sous la boîte englobante de l'objet fondu. Cette limitation est due à la version actuelle du format SVG et non pas à un défaut dans Inkscape.
- La primitive de filtre **Matrice de couleurs** (feColorMatrix) applique une transformation matricielle à la couleur de chaque pixel affiché. Cela permet des effets d'affichage en niveaux de gris et de modification de saturation ou de teinte.
- La primitive de filtre **Composite** (feComposite) combine deux images en utilisant un des modes de fondu Porter-Duff (décrit dans l'article *Compositing Digital Images* de T. Porter et T. Duff, publié lors des SIGGRAPH '84 Conference Proceedings, Association for Computing Machinery, Volume 18, numéro 3, juillet 1984) ou le mode arithmétique décrit dans le standard SVG. Le mode de fondu Porter-Duff est essentiellement une opération logique entre les images. Le mode xor (ou exclusif), par exemple, montre les zones où se trouve seulement un des objets, mais pas celles ou les deux objets sont présents. Le mode arithmétique vous laisse spécifier les coefficients k1 à k4 pour l'équation de fondu suivante : (couleur obtenue) = k1 * (première couleur sélectionnée) * (deuxième couleur sélectionnée) + k2 * (première couleur sélectionnée) + k3 * (deuxième couleur sélectionnée) + k4.
- La primitive de filtre **Matrice de convolution** (feConvolveMatrix) vous permet de spécifier un produit de convolution à appliquer à l'image. Les effets courants utilisant cette primitive sont flou, renforcer la netteté, relief et détection de bord. Le site www.gamedev.net/reference/programming/features/imageproc/page2.asp propose une plutôt bonne explication et quelques exemples de matrices. Notez que si un flou gaussien peut être créé à partir de cette primitive, la primitive flou gaussien dédiée est plus rapide et indépendante de la résolution.
- Les primitives d'effet **Éclairage diffus** (feDiffuseLighting) et **Éclairage spéculaire** (feSpecularLighting) créent des cartes d'éclairage pour les objets / images sélectionnés. SVG n'a pas de concept de troisième dimension, et ces filtres utilisent le canal alpha pour l'image sélectionnée comme carte de hauteur : plus un point de l'image sélectionnée est opaque, plus il est considéré comme étant le plus proche spectateur. Un exemple est disponible dans le dossier partagé : /examples/lighting_effects.svg.
- La primitive de filtre **Carte de substitution** (feDisplacementMap) déplace les pixels dans la première sélection en utilisant la seconde sélection comme carte de substitution, qui montre de quelle distance le pixel doit venir. Les effets tourbillon et aspirer en sont des exemples classiques qui peuvent être trouvé dans la plupart des logiciels de manipulation d'image et même dans certains économiseurs d'écran, où ce type d'effet se déplace autour de l'écran, tordant l'écran placé en dessous.
- La primitive d'effet **Remplissage** (feFlood) remplit une zone avec une couleur et une opacité donnée. Il peut être utilisé comme outil auxiliaire, généralement en combinaison avec d'autres primitives de filtre, dans le but de simplifier certaines opérations de manipulation de couleur.
- La primitive de filtre **Flou gaussien** (feGaussianBlur) permet un flou naturel sur n'importe quel objet Inkscape : chemins, formes, groupes, textes ou images. Le flou gaussien permet un grande variété d'efffets photo-réalistes : éclairage et ombre taillés arbitrairement, perspective, ombres portées, éblouissement, etc. Les objets rendus flous peuvent également servir de masque pour d'autres objets pour réaliser l'effet masque à la brosse [feathered mask ???].
- La primitive de filtre **Image** (feImage) permet l'utilisation d'images externes dans la séquence de filtrage. Il est possible, par exemple, d'utiliser une image externe pour la primitive Carte de substitution, ou comme carte de hauteur pour les effets d'éclairage. Notez que si le standard SVG permet l'utilisation d'une autre partie du fichier SVG comme primitive de filtre, son implantation actuelle dans Inkscape n'accepte que les images externes.
- La primitive de filtre **Fusionner** (feMerge) permet de mixer plusieurs images temporaires

dans la primitive de filtre en une seule image. Il utilise pour cela une composition alpha normale. Cette technique est équivalente à l'utilisation de plusieurs primitives Fondre en mode *normal*, de plusieurs primitives Composite en mode *superposition*.

- La primitive de filtre **Morphologie** (feMorphology) fournit les effets Éroder et Dilater, que l'on trouve habituellement dans les logiciels de manipulation d'image. Avec Éroder, les zones plus sombres et plus transparentes se diffusent vers les zones plus claires et plus opaques, tandis qu'avec Dilater, l'inverse se produit. Pour les objets comportant une seule couleur, cela signifie que globalement, Éroder rend l'objet plus fin et Dilater le rend plus épais.
- La primitive de filtre **Offset** (feOffset) décale l'image d'une quantité définie par l'utilisateur. Cela est utile, par exemple, pour les ombres portées, où l'ombre est dans une position légèrement différente par rapport à l'objet.
- La primitive de filtre **Turbulence** (feTurbulence) génère du bruit de Perlin. Ce type de bruit est utile pour simuler plusieurs effets naturels tels que les nuages, le feu et la fumée, et dans la génération de textures complexes telles que le marbre ou le granit.

INTERFACE DE FILTRE

Différentes parties de la boîte de dialogue

La création et la modification des effets de filtre sont disponible dans la boîte de dialogue Objet>Effets de filtre....

filter_effects_ui_en

La liste à gauche de la boîte de dialogue montre tous les filtres actuellement dans le document.

Organiser les filtres

- Les nouveaux filtres peuvent être ajoutés avec le bouton **Ajouter** sous la liste.
- Cliquer droit sur un filtre permet, en utilisant le menu pop-up, la duplication ou la suppression d'un filtre.
- Double cliquer sur un filtre l'applique à la sélection d'objets.
- Un point noir est placé à côté de chaque filtre appliqué à l'objet sélectionné. Si plus d'un filtre est utilisé par les objets sélectionnés, un point vide est utilisé à la place

Les deux derniers points ne semblent pas s'appliquer à la version 0.46...

Organiser les primitives de filtre

La seconde liste, à droite dans la boîte de dialogue, montre les **primitives de filtre** qui sont contenues dans le filtre en cours de sélection.

- De nouvelles primitives peuvent être ajoutées en sélectionnant le type de primitive dans la liste déroulante sous la liste, puis en utilisant le bouton **Ajouter**.
- Cliquer droit sur une primitive ouvre un menu permettant la duplication ou la suppression de la primitive.
- Les primitives peuvent être réorganisées en cliquant-glissant sur les filtres de la liste.
- Lorsqu'un filtre est sélectionné, le groupe **Paramètres** en bas de la boîte de dialogue affiche les attributs disponibles pour cette primitive. La modification de ces paramètres entraîne une mise à jour immédiate du document.
- Les attributs « in1 » et « in2 », pour les filtres qui les supportent, ne sont pas présentés dans le groupe **Paramètres** de la boîte de dialogue. Ces connexions d'entrée sont affichées graphiquement dans la liste placée sous la colonne **Connecteurs**.
    - Les entrées d'un filtre particulier sont affichées sous la forme d'un triangle. En fonction du type de primitive, une ou deux entrées (ou plus pour la primitive Fusionner) peuvent être disponibles. Des connexions peuvent être créées en cliquant sur un triangle et en glissant.
    - Il existe six types d'entrées standards qui peuvent être utilisées pour n'importe quelle entrée de primitive : *Source image*, *Opacité de la source*, *Image de fond*, *Opacité du fond*, *Remplissage* et *Remplissage du contour*. Ces types d'entrées sont affichés verticalement tout à droite de la liste. Cliquer et glisser depuis un triangle d'entrée vers une des entrées pour les connecter.
    - Les primitives peuvent également être connectées à d'autres primitives en cliquant sur un triangle d'entrée et en glissant vers le haut en direction de la primitive cible. Une primitive ne peut être connectée qu'à une primitive de rang supérieur dans la liste.
    - Cliquer sur un triangle d'entrée réinitiallise la connexion associée à sa valeur par défaut. Dans le cas d'une primitive Fusionner, l'entrée est alors supprimée.
    - Les entrées de la primitive Fusionner sont complétées par une entrée vide à la fin de la liste des entrées. À chaque ajout de connexion sur une entrée vide, une nouvelle entrée vide est ajoutée à la primitive.

50. LES FILTRES SVG PRÉDÉFINIS

Classement des filtres

Les sous-chapitres qui vont suivre présentent les filtres SVG disponibles par défaut dans le menu Filtres. Classés par sous-menus en fonction de leur apparence ou du type de modification qu'ils apportent à l'objet, ces filtres ont été conçus dans le but de simplifier l'utilisation des primitives SVG. Si certains correspondent à des rendus relativement génériques, d'autres présentent des résultats plus complexes aux paramétrages sophistiqués.

Liste des sous-menus

- ABC
- Biseaux
- Bosselages
- Couleur
- Crêtes
- Déformation
- Effets d'images
- Effets d'images transparents
- Éparpiller
- Flous
- Matières
- Morphologie
- Ombrages 3D non réalistes
- Ombres et lueurs
- Outils de transparence
- Protubérances
- Superpositions
- Textures

Paramétrages spécifiques aux filtres prédéfinis

Les principes de base du paramétrage des filtres SVG ou de la création de nouveaux filtres ont été énoncés dans le chapitre précédent.

Seront précisés pour les plus complexes des prédéfinis les paramètres usuels (comment élargir un contour, modifier un remplissage, etc.) et ceux susceptibles d'entrainer des modifications plus importantes prévues lors de leur conception.

Lorsque plusieurs primitives de même nature sont présentes dans la colonne de droite de l'éditeur de filtres, il sera pris pour convention de les numéroter en fonction de leur ordre de succession dans la liste : par exemple, Flou gaussien 1, Flou gaussien 2 etc.

Objets utilisés pour illustrer ce chapitre

Les deux groupes d'objets vectoriels géométriques et de lignes vectorielles, le dessin vectoriel de coq et l'image bitmap utilisés comme base d'application des filtres pour illustrer ce chapitre correspondent aux images ci-cessous.

Les objets originaux sont également disponibles sur Open Clipart aux adresses suivantes :

- sous l'appellation "Original objects" pour les trois graphiques vectoriels http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13675
- sous l'appellation "Original" pour la photo en png qui s'y trouve à sa taille originelle (elle a été réduite à 300 pixels de large avant que n'y soient appliqués les filtres) http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13674

51. ABC

Cette section a pour objectif de réunir, soit des filtres d'usage très courant ou qui sont voués à le devenir, soit des filtres qui sont entrés dans la composition de beaucoup d'autres et possèdent encore un grand potentiel dans ce domaine.

AGITATION

Agite les pixels du pourtour et du contenu de l'objet.

Réglages :

- **Caractéristiques de l'agitation :** *Turbulence*
    - **Formule de déplacement des pixels :** *Type*
    - **Échelle de l'agitation :** *Fréquence de base*
    - **Complexité :** *Octaves*
- **Amplitude de l'agitation :** *Displacement map.*

ÉCLAIRAGE DIFFUS

Surélève l'intérieur de l'objet en lui appliquant un biseau uniforme éclairé par une lumière diffuse.

diflib_z.png

Réglages :

- **Largeur du biseau :** *Flou gaussien*
- **Paramètres de l'éclairage diffus :**
    - **Couleur d'éclairage :** *Diffusion de la couleur*
    - **Épaisseur du relief :** *Relief de surface* (n.b. introduire des valeurs négatives est aussi un moyen simple d'inverser l'orientation de l'éclairage)
    - **Intensité de l'éclairage :** *Constante*
    - **Type déclairage :** *Source de lumière*
    - **Orientation de la lumière :** *Azimut*
    - **Inclinaison de la lumière :** *Élévation*
- **Contraste :** *Composite, K1*
- **Luminosité :** *Composite K3*

ÉCLAIRAGE SPÉCULAIRE

Surélève l'intérieur de l'objet en lui appliquant un biseau uniforme éclairé par une lumière spéculaire.

Réglages :

- **Largeur du biseau :** *Flou gaussien*
- **Paramètres de l'éclairage spéculaire :**
    - **Couleur d'éclairage :** *Diffusion de la couleur*
    - **Épaisseur du relief :** *Relief de surface* (n.b. introduire des valeurs négatives est aussi un moyen simple d'inverser l'orientation de l'éclairage)
    - **Intensité de l'éclairage :** *Constante*
    - **Étalement / netteté de l'éclairage :** *Exposant*
    - **Type déclairage :** *Source de lumière*
    - **Orientation de la lumière :** *Azimut*
    - **Inclinaison de la lumière :** *Élévation*
- **Intensité du reflet :** *Composite, K3*
- **Luminosité :** *Composite K2*

ESTOMPAGE DU POURTOUR

Applique au pourtour de l'objet une transparence dégressive de l'extérieur vers l'intérieur sans affecter la netteté de son contenu.

Réglage :

Amplitude de l'estompage :
Flou gaussien

FLOU

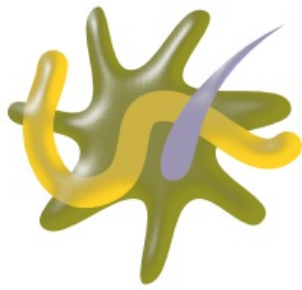
Disperse les pixels du pourtour et du contenu de l'objet selon un flou gaussien.

Réglage :

- **Amplitude du flou :** *Flou gaussien*

GEL MAT

Donne un aspect de gel mat ou de boule de gomme.



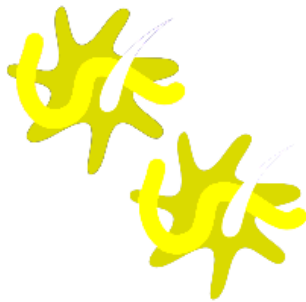
Réglages :

- **Transparence :** *Matrice de couleurs, dernière ligne, avant-dernière case ;* 1 = opacité totale
- **Largeur du biseau :** *Flou gaussien*
- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** voir à *Éclairage spéculaire* (plus haut, même section)
- **Transformer en reflet superposable :** *Composite ;* régler sur *In*

NETTOIE-POURTOUR

Supprime les effets secondaires dûs à l'application de certains filtres, ou modère certains de leurs effets à la périphérie.

Ci-dessous, utilisé pour supprimer le contour sombre et aliasé après l'application du filtre Luminosité-Contraste sur un groupe d'objets vectoriels.

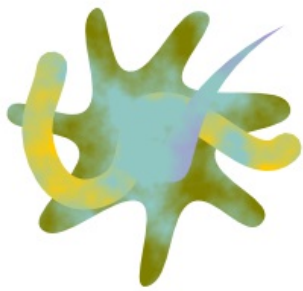


Réglage

- **Flou gaussien :** en général de très petites valeurs (sous les 0,5) sont suffisantes.

REMPLISSAGE TURBULENT

Superpose une turbulence monochrome au contenu de l'objet.



Réglages :

- **Caractéristiques de l'agitation de la turbulence :** *Turbulence*
    - **Formule de déplacement des pixels :** *Type*
    - **Échelle de l'agitation :** *Fréquence de base*
    - **Complexité :** *Octaves*
- **Diffusion des pixels de la turbulence :** *Matrice de couleur, dernière ligne, deux dernières cases*, les valeurs respectives 1 et 0 déterminent une diffusion maximale tandis qu'augmenter la valeur de l'avant dernière case augmente l'empâtement de la turbulence et introduire de petites valeurs négatives dans la dernière limite son extension.
- **Couleur de la turbulence :** Remplissage
- **Fondu de la turbulence avec les couleurs de l'original :** *Fondre*
- **Inversion de la turbulence : Composite 1**, régler sur *In* (n.b.: régler sur "Over" remplit complètement l'objet avec la couleur choisie).

SOULIGNEMENT DU CONTOUR, NOIR

Ajoute un contour noir à l'extérieur de l'objet.

Réglage :

- **Épaisseur du trait noir :** *Flou gaussien* ; toutefois pour les épaisseurs plus importantes, on peut aussi répéter l'application du filtre afin d'optimiser la netteté du bord, et éventuellement augmenter le flou de la première application et diminuer celui de la dernière.

TRANSPARENCE TURBULENTE

Rend l'objet transparent selon une turbulence.

Réglages :

- **Caractéristiques de l'agitation de la turbulence :** *Turbulence*
    - **Formule de déplacement des pixels :** *Type*
    - **Échelle de l'agitation :** *Fréquence de base*
    - **Complexité :** *Octaves*
- **Diffusion des pixels de la turbulence :** *Matrice de couleur, dernière ligne, deux dernières cases*, (accroître en positif l'avant dernière augmente le contraste de la turbulence tout en diminuant la surface de la transparence ; accroître en négatif la dernière augmente sa surface.)
- **Inversion de la turbulence :** *Composite*, régler sur *Out*

52. BISEAUX

Effets d'épaisseur uniforme ou progressive depuis le pourtour conférés à l'objet au moyen d'une lumière spéculaire ou diffuse.

n.b. : La rubrique complémentaire "Crêtes" reprend les filtres qui, à ce type d'effet, ajoutent un évidement de l'objet.

BISEAU MAT

Surélève l'intérieur en appliquant un biseau externe éclairé par une lumière spéculaire configurée de manière à donner un aspect mat.

Réglages :

BOUTON

Applique un biseau spéculaire tout en affaissant progressivement la surface vers l'intérieur.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

CONTOUR EN ARÊTE

Surélève le pourtour en y ajoutant une arête interne arrondie.

Réglages :

CONTOUR SURÉLEVÉ

Surélève le pourtour en y ajoutant une arète externe aiguë

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

ÉCLAIRAGE COMBINÉ

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*
- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

ÉCLOSION

Surélève l'intérieur de l'objet en l'éclairant d'une lumière frisante aux ombres nettes et aux zones illuminées environnées d'un halo.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*
- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

GEL FONDANT

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

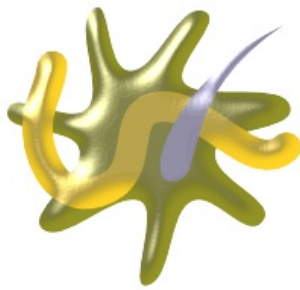
GEL FONDANT MAT

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

GEL TOUS USAGES

Donne un aspect de gel transparent hautement configurable avec reflet spéculaire et ombrage interne.

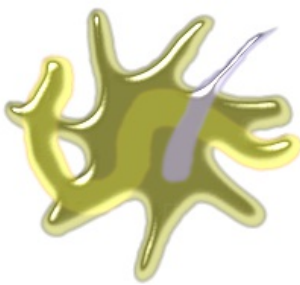


Réglages :

- **Luminosité interne :**
  - Type de fondu : *Fondre*
  - Intensité : *Composite, K1, K2 ou K3*
- **Transparence :**
  - Transparence générale : *Matrice de couleurs, dernière ligne, avant dernière case ;* "1" = opacité totale
  - Type de transparence : *Composite 3 ; Atop* = normale, *In* = moyenne, *Out* = forte, *over* = faible, *XOR* = inversée
- **Dureté du biseau :** *Flou gaussien*
- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*
- **Luminosité générale :** *Composite 2*
  - Saturation du reflet : *K1*
  - Luminosité du reflet : *K2*
  - Luminosité / saturation générale : *K3*

HUILE GRASSE

Donne un aspect de goutte d'huile épaisse, de gélatine, de cire ou de résine transparentes, ombrées à l'intérieur et agitées par une turbulence amortie.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

MÉTAL BRILLANT

Donne un éclat métallique en surélevant d'un biseau spéculaire.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

MÉTAL FONDU

Fond vers l'intérieur le pourtour de l'objet en lui donnant une brillance métallique et en le surélevant d'un biseau spéculaire.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

MÉTAL LUISANT

Donne une luisance métallique en surélevant d'un biseau spéculaire et en ajoutant un halo.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

MÉTAL MOULÉ

Donne un aspect de fonte métallique brillante.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

MICROSCOPE ÉLECTRONIQUE

Surélève l'intérieur de l'objet au moyen d'un biseau dont l'illumination spéculaire décalée évoque les de vues au microscope électronique à balayage.

Réglages :

NÉON

Dilate l'objet en lui conférant une large brillance spéculaire externe et une intense illumination interne.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

PIÈCE DE PUZZLE

Surélève l'intérieur de l'objet au moyen d'un bosselage nettement contrasté et y ajoute un contour noir externe.

Réglages :

PLASTIQUE COLORÉ

Donne un aspect de plastique transparent aux couleurs profondes.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

TÔLE EMBOUTIE

Donne l'aspect d'une découpe de tôle emboutie au pourtour légèrement enroulé et recouverte d'un émail brillant.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

VERRE SOLAIRE

Donne l'épaisseur et la transparence d'un verre sombre évoquant celui des lunettes solaires.

Réglages :

VERRE TRANSLUCIDE

Découpe et surélève d'abord nettement le pourtour puis l'épaissit progressivement vers l'intérieur. Le reflet d'une lumière spéculaire s'étale largement à la surface tandis qu'un éclairage venu de l'intérieur illumine le biseau.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

VITRAIL

Bombe l'intérieur de l'objet en l'éclairant extérieurement de la brillance d'une lumière spéculaire et intérieurement du reflet d'une lueur colorée et réfringente.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

53. BOSSELAGES

Donnent une apparence de bas-relief à l'image ou au contenu de l'objet.

Les bosselages TSL sont basés sur les rapports teinte-saturation-luminance entre les différentes zones colorées de l'image. Il est possible de moduler leur niveau de détail, leur luminosité, l'intensité et la largeur de leur spécularité, de déplacer le relief de certains rapports TSL vers d'autres et même de le tronquer.

Mis à part celle du Bosselage velouté, qui est basé sur une matrice de convolution les lumières de tous les bosselages qui suivent peuvent être colorées.

ACRYLIQUE ÉPAISSE

Effet de peinture appliquée sous la forme d'une pâte épaisse et dont le relief prend en compte les limites des surfaces colorées. De temps à autre un trou laisse apparaître le fond.

Intéressant également comme texture pour les objets vectoriels.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

BOSSELAGE

Effet de bosselage classique bénéficiant en outre de nombreuses possibilités d'éclairage et d'un réglage de fondu.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*
- **Contraste + saturation de l'effet :** *Composite 1, K1*
- **Contraste + luminosité de l'effet :** *Composite 1, K2*
- **Luminosité de l'effet :** *Composite 1, K3*
- **Relief noir :** *Composite 2* sur *Out*
- **Type de fondu avec l'image d'origine :** *Fondre*

BOSSELAGE BULLEUX

L'ancêtre en fait du Bosselage TSL.
Ce filtre comporte une turbulence dont le paramétrage produit un effet de bulles dont la densité est elle-même dépendante du rapport local teinte-saturation-luminance.

Intéressant également comme texture pour les objets vectoriels.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

BOSSELAGE BULLEUX MAT

Même effet que le précédent mais lui donnant un aspect mat ou satiné.

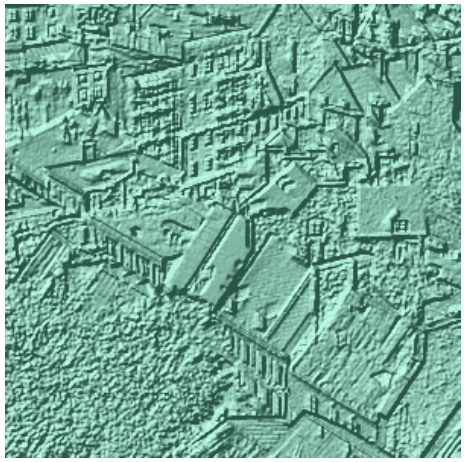
Intéressant également comme texture pour les objets vectoriels.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

BOSSELAGE COLORÉ

Bosselage pourvu de possibilités de coloration (sélectionner la couleur via "Remplissage", dont l'intensité peut elle aussi être modulée) en plus de celles de lumière et de fondu du bosselage simple ci-dessus.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

BOSSELAGE AU NOIR

Bosselage combiné aux possibilités du filtre "Lumière noire" du sous-menu Couleurs. Même réglage de l'éclairage que le Bosselage simple ci-dessus.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

BOSSELAGE TOILÉ

Superposition d'une texture toilée (ou simplement turbulente suivant les options) à un bosselage TSL.

Intéressant également comme texture pour les objets vectoriels.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

BOSSELAGE TOILÉ MAT

Idem précédent mais à l'aspect mat ou satiné.

Intéressant également comme texture pour les objets vectoriels.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

BOSSELAGE TSL

Bosselage éclairé de lumières spéculaire et diffuse, il confère à l'objet un aspect de plastique moulé ou de céramique vernissée. La précision du détail est réglable.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*
- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

BOSSELAGE TSL MAT

Bosselage éclairé d'une lumière diffuse, il confère à l'objet l'aspect mat ou satiné du plâtre ou du ciment peint.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

BOSSELAGE TSL TRANSPARENT

Version semi-transparente du Bosselage TSL spéculaire, dont les zones les plus claires sont rendues les plus transparentes (effet qui peut aussi être inversé), les reflets restant opaques. L'image résultante peut être disposée sur un fond coloré ou texturé qui transparaîtra.

n.b. : représenté ici avec une ombre portée ajoutée.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

BOSSELAGE VELOUTÉ

Bosselage de convolution adoucissable par un double niveau de flou.

Réglages :

CUIR REPOUSSÉ

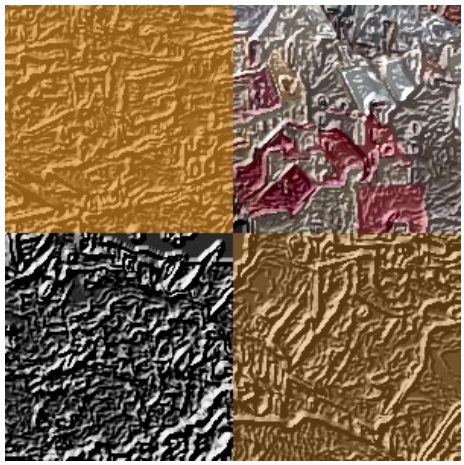
Combine une texture de cuir ou de bois, un bosselage basé sur la détection des bords et un enroulement des veines de la texture autour de ceux-ci.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*
- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

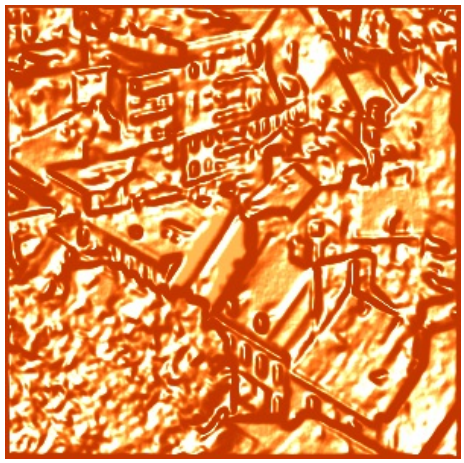
Les paramétrages ci-dessous peuvent être téléchargés sur Open Clipart à la page suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13798

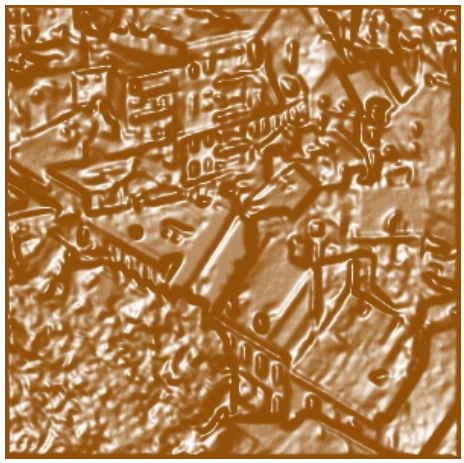


CUIVRE ET CHOCOLAT

Bosselage permettant des effets de métal ou de plastique moulés ou repoussés.



Réglages :



IMPRIMÉ EN RELIEF

Association d'un bosselage et d'un biseau donnant l'impression que la surface a été surélevée en même temps que bosselée.

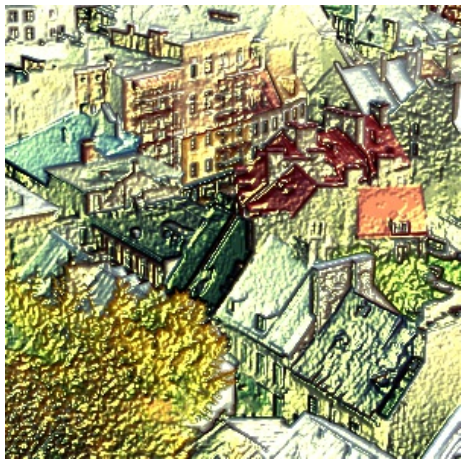
Ce filtre associe les deux types de lumière, diffuse et spéculaire. Dans les exemples ci-dessous correspondant aux paramètres par défaut, la lumière spéculaire est la plus influente.

Très intéressant également à appliquer à des objets ayant reçu au préalable un effet d'image (ici "Grain photo"), une Superposition ou une Texture.

Réglages :

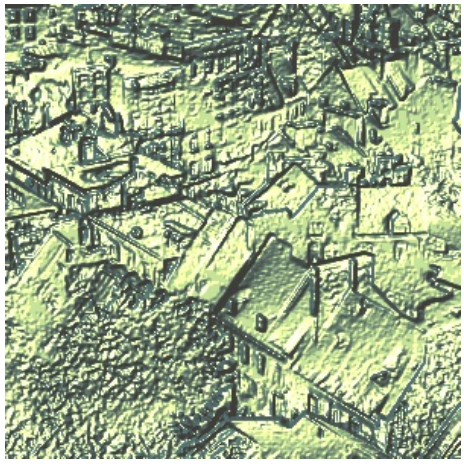
PAPIER DORÉ

Bosselage basé sur les mêmes principes que "Plastique" (voir ci-dessous) mais recevant les deux types de lumières inclinées et colorées différemment de manière à ajouter un effet métallique.



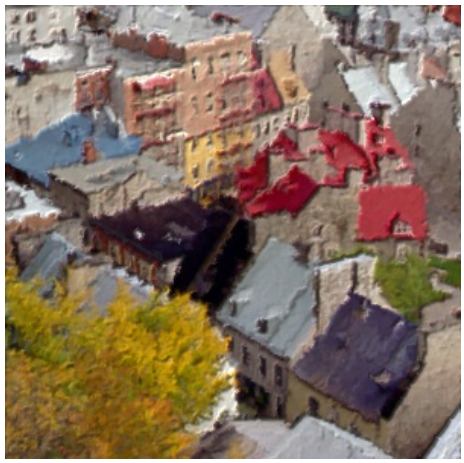
Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*
- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*



PEINTURE ÉPAISSE

Peinture à l'huile appliquée au couteau à palette en couches épaisses.



Réglages :

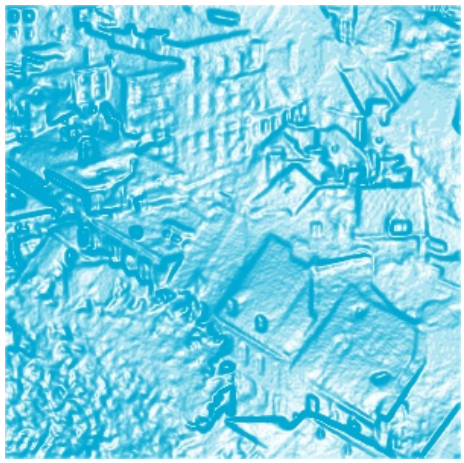
- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

PLASTIQUE

Effet de plastique moulé ou de feuille de plastique estampée dont l'intensité variable de la mise en relief est contrôlée localement au moyen d'une texture de turbulence.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

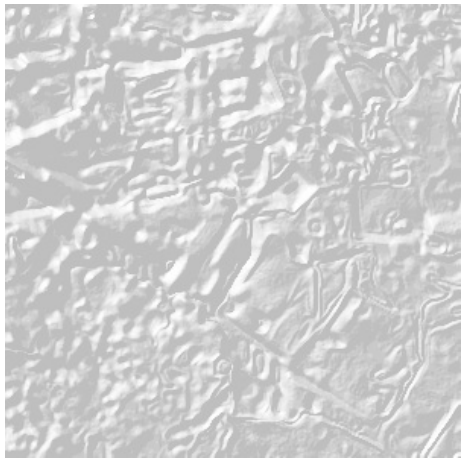


PLÂTRE

Effet de plâtre liquide coulé dans un moule et éventuellement peint ensuite. Le type de mise en relief des bords peu aussi évoquer le repoussage à la gouge de l'argile ou de la pâte à modeler.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

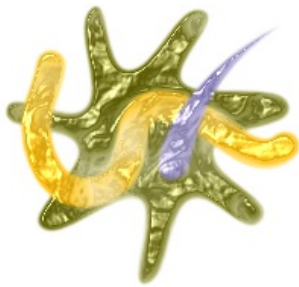


VERNIS RIDÉ

Donne à l'objet une texture de vernis plus ou moins épaisse et ridée.

n.b.: rend l'objet semi-transparent ; le cas échéant, superposé l'objet filtré à une version non filtrée ou plus ou moins floue.

Intéressant également comme texture pour les objets vectoriels.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

54. COULEUR

Ces filtres permettent de modifier aisément les teintes d'images, d'objets individuels ou de compositions entières. Ils peuvent être utilisés soit pour eux-mêmes, soit superposés à n'importe quel autre filtre.

COLORER

Colore l'image selon une teinte choisie.

Réglages :

- **Saturation de l'image ou l'objet d'origine :** *Matrice de couleurs*
- **Choix de la couleur :** *Remplissage*
- **Mélange avec l'image ou l'objet d'origine :** *Fondre 1 et 2*
- **Contraste :** *Composite 1, K1*
- **Luminosité :** *Composite 1, K2*

n.b. : Ci-dessus, la primitive Remplissage est réglée sur "1,00" et la primitive Fondre sur "Produit". Ci-dessous, les primitives Remplissage et Fondre sont réglées respectivement sur "1,00"/"Éclaircir", "0,50" (sans quoi dans ce cas l'image disparaîtrait sous un aplat de couleur)/"Normal", "1,00"/"Obscurcir", "1,00"/"Superposition".

COULEURS DOUCES

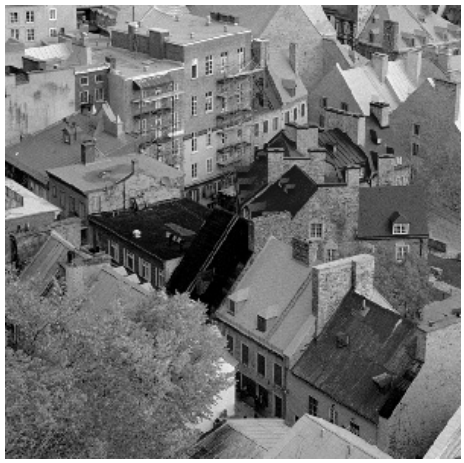
Fond l'image avec sa copie floue et teintée.

Réglages :

- **Saturation de l'image originelle :** *Matrice de couleurs 1*
- **Contraste du flou :** *Composite 1, K1*
- **Luminosité du flou :** *Composite 1, K2*
- **Largeur du flou :** *Flou gaussien*
- **Couleur du flou :** *Remplissage*
- **Contraste général :** *Composite 3, K1*
- **Luminosité générale :** *Composite 3, K2*
- **Type de mélange avec l'image originelle :** *Fondre 1*

DÉSATURER

Désature progressivement les teintes jusqu'à leur niveau de gris équivalent.



Réglage :

- **Degré de saturation :** *Matrice de couleurs.* La conversion "photo noir et blanc" visible ici équivaut à une désaturation maximale, c'est à dire une mise à "0,00" de la *Matrice de couleur "Saturation"* dans l'éditeur de filtres. Un réglage sur "1,00" correspond à la valeur originelle de la saturation des teintes de l'image.

DUOTONE

Palette deux tons colorant d'une teinte choisie les zones sombres ou les zones claires.

Réglages :

- **Saturation de l'image originelle :** *Matrice de couleurs 1* (pour l'effet duotone, garder sur "0").
- **Couleur :** *Remplissage*
- **Colorer les zones sombres :** *Fondre, Superposition*
- **Colorer les zones claires :** *Fondre, Produit*

n.b. pour une palette aux deux couleurs choisies, traiter l'objet ou l'image au moyen du filtre "Repeindre" (Sous-menu ABC) et lui superposer sa copie traitée au moyen du filtre "Monochrome transparent" (Sous-menu Outils de transparence). On pourra ainsi modifier les couleurs de remplissage de chacun des deux filtres pour obtenir la palette voulue.

FLUORESCENCE

Rend fluorescentes les couleurs les plus saturées, et en particulier rouge, orange, jaune et vert qui peuvent présenter cette particularité à la lumière du jour.

Ce filtre léger est également pourvu de possibilités de désaturation et de décalage de teinte qui permettent des effets expressifs intenses ou la simple imitation des anciens chromos (on lui superpose avantageusement les filtres "Vieille carte postale" ou "Couleurs douces").

Réglages :

- **Glissement progressif des teintes :** *Matrice de couleurs 1*
- **Saturation de l'image :** *Matrice de couleurs 2*
- **Intensité de la fluorescence :** *Matrice de couleurs 3, trois premières colonnes ;* modifier de manière identique les trois nombres positifs et idem pour les négatifs ; le résultat sur chaque ligne doit rester égal à 1 : par exemple changer les 2 en 3 et les -1 en -2.

INVERSER LES TEINTES

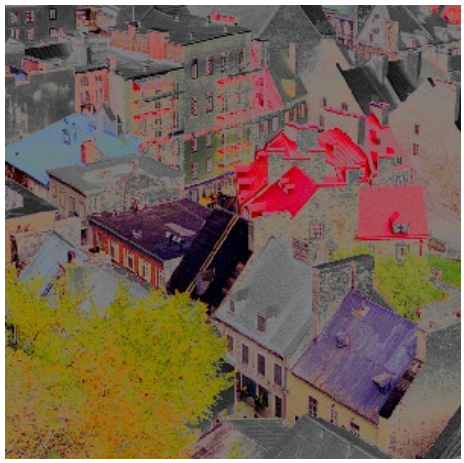
Remplace les teintes par leur complémentaire sans affecter les valeurs de luminosité de l'image.

Réglages :

- **Glissement progressif des teintes :** *Matrice de couleurs* ; elle est ici de type *Décalage de teinte* et réglée sur "180,0". Tous les réglages intermédiaires sont possibles entre "0,0" et "360,0".
- **Mélange de l'effet avec l'image originale :** *Fondre* ; la primitive est réglée ici sur le type de fondu *"Normal"*, ce qui signifie que les teintes transformées remplacent intégralement celles de l'image originale. Les autres modes de fondu amènent les teintes transformées à se "mélanger" de différentes manières avec celles d'origine.

LUMIÈRE NOIRE

Filtre proche de la solarisation mais où l'image est mélangée avec l'inverse de sa luminosité.



Réglages :

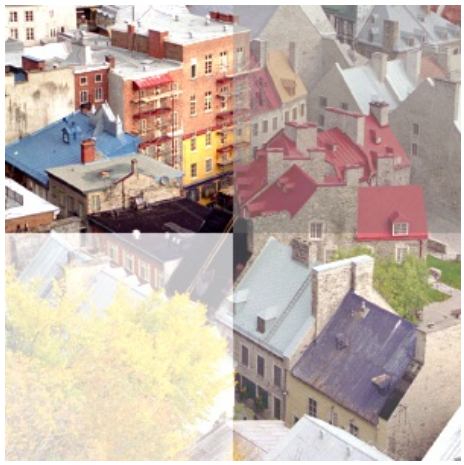
- **Luminosité du négatif :** *Composite 1, K3*
- **Contraste :** *Composite 2, K1*
- **Luminosité :** *Composite 2, K2*

LUMINOSITÉ-CONTRASTE

En attendant une éventuelle intégration de ces fonctions dans l'interface d'Inkscape, voici une version allégée du filtre "Colorer" destinée à gérer de manière subtile luminosité et contraste.

Réglages :

- **Diminution du contraste :** *Remplissage ;* augmenter le remplissage (par défaut sur "0") fond l'image avec la teinte de remplissage tout en diminuant son contraste. Cette solution ne fond pas vers un gris équivalent à la luminosité moyenne de l'image, mais elle conviendra dans la plupart des cas. Une autre teinte que le gris peut être utilisée (voir ci-après).
- **Diminution de la luminosité :** *Remplissage ;* choisir le noir ou une teinte sombre et augmenter le remplissage. Une augmentation du contraste sera peut-être nécessaire (voir ci-après).
- **Augmentation du contraste :** Composite 1, K1
- **Augmentation de la luminosité :** Composite 1, K3 ; un remplissage blanc partiel avec éventuelle augmentation du contraste donne aussi de bons résultats.



LUNARISER

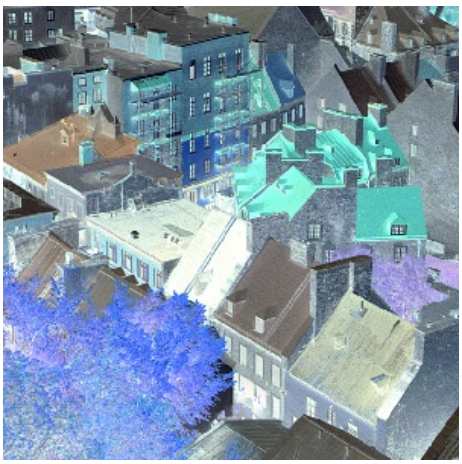
Donne de curieux effets d'éclairage, certaines parties de l'image voyant leur luminosité inversée, d'autres non.

Réglage :

- **Glissement progressif des teintes :** *Matrice de couleur 1*

NÉGATIF

Donne un négatif couleurs, noir et blanc ou progressivement désaturé.



Réglage :

- **Désaturation de la couleur :** *Matrice de couleurs Saturation* ; "0" donne un négatif noir et blanc et "1" un négatif couleurs saturé.

QUADRITONE FANTAISIE

Palette quadritone variable dans laquelle au noir et au blanc viennent s'ajouter deux teintes distantes l'une de l'autre de 120° dans le cercle chromatique.

Réglages :

- **Saturation de l'image originelle :** *Matrice de couleurs 1*
- **Répartition des deux teintes dans l'image :** *Matrice de couleurs 2*
- **Glissement progressif des teintes :** *Matrice de couleurs 4*

SÉPIA

Désature l'image et la colore d'une teinte sépia évoquant les anciennes photographies noir et blanc.

n.b.: peut être utilisé aussi pour colorer l'image comme le filtre "Colorer", ci-dessus, mais de manière plus progressive et subtile grace à l'insertion d'une primitive "Fondre" supplémentaire.

Réglages :

- **Saturation de l'image ou l'objet d'origine :** *Matrice de couleurs*
- **Choix de la couleur :** *Remplissage*
- **Mélange avec l'image ou l'objet d'origine :** *Fondre 1 et 2*
- **Contraste :** *Composite 1, K1*
- **Luminosité :** *Composite 1, K2*

SOLARISER

Effet proche de la classique solarisation photographique.

Réglage :

- **Glissement progressif des teintes :** *Matrice de couleur 1*

TRITONE

Palette tritone conservant avec exactitude les valeurs de saturation de l'image ainsi que les rapports de luminance entre les surfaces saturées.

Légèrement modifié à partir d'une conception de Jasper van de Gronde.

Réglages :

- **Choix de la couleur de remplacement :** *Remplissage*
- **Fluorescence :** *Composite 1, K1*
- **Contraste des niveaux de gris :** *Composite 2, K2* (sur "0" = fondu au noir)

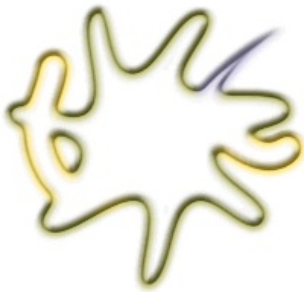
55. CRÊTES

Effets d'épaisseur uniforme conférés au moyen d'une lumière spéculaire ou diffuse à l'objet réduit à son contour.

n.b. : La rubrique complémentaire "Biseaux" reprend les filtres basés sur le mêmes principes mais qui n'évident pas l'objet.

ARÊTE MATE

Dessine la silhouette de l'objet au moyen d'une arête mate.



Réglages :

ARÊTE MÉTALLISÉE

Dessine la silhouette de l'objet au moyen d'une arête brillante métallisée au relief accentué par un halo et des reflets externes.

Réglages :

BULLE BRILLANTE

Dessine la silhouette de l'objet au moyen d'une arête brillante métallisée au relief accentué par un halo et des reflets internes (d'où l'effet de bulle) et externes.

Réglages :

DRAGÉE

Dessine la silhouette de l'objet au moyen d'une arête aiguë aux pentes largement étalées, le tout dans des tons pastels.

Réglages :

GEL RÉFRINGENT A

Surélève le pourtour de l'objet d'un épais gel transparent réfringent.

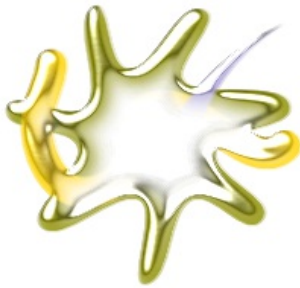
n.b. : convient particulièrement pour donner un aspect de gel à des lignes vectorielles ou de petits objets.

Réglages :

GEL RÉFRINGENT B

Version plus réflective du gel réfringent.

n.b. : convient particulièrement pour donner un aspect de gel à des lignes vectorielles ou de petits objets.



Réglages :

MEMBRANE FINE

Tend à l'intérieur de l'objet une membrane évoquant celle de la savonnée.

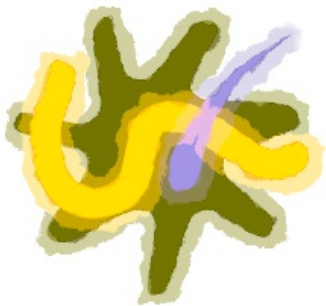
Réglages :

56. DÉFORMATION

Appliquent différents types d'agitation/distorsion à l'objet ou l'image entiers ou à son contenu ou son pourtour seulement.

AGITATION DILATÉE

Fond l'image non modifiée de l'objet avec une copie aux bords dilatés et agités.



Réglages :

AGITATION INTERNE

Agite les pixels à l'intérieur de l'objet sans altérer son pourtour.

Réglages :

BARBOUILLAGE DE PIXELS

Confère à l'objet deux turbulences qui altèrent sa teinte et déplacent ses pixels.

n.b. déjà efficace en soi, donne de surprenants effets à la Van Gogh si on lui superpose un bosselage - Thick paint par exemple - duquel on a diminué le flou.

Réglages :

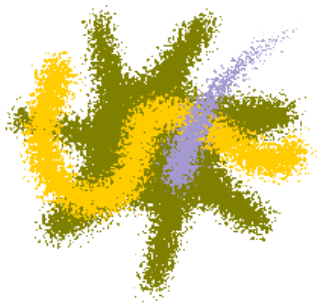
CLAPOTIS

Agitation évoquant le mouvement d'un liquide. Un simple flou gaussien contrôle l'arrondi des bords des surfaces, modulant l'épaisseur ou la "tension superficielle" du liquide.

Réglages :

ÉPONGE ET CRAIE

Disperse grossièrement les pixels de l'ensemble de l'objet selon une turbulence qui suivant qu'elle est réglée sur "Turbulence" ou sur "Bruit fractal" lui donnera un aspect de craie ou d'éponge.



Réglages :

ONDULATION

Agite les pixels de l'objet uniquement dans une direction donnée.

Réglages :

POURTOUR DÉCHIRÉ

Agite les pixels du pourtour de l'objet sans altérer son contenu.

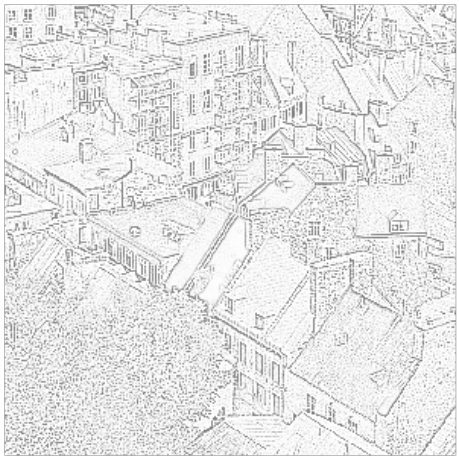
Réglages :

57. EFFETS D'IMAGE

Effets d'image, certains classiques, d'autres moins, tels qu'on peut en trouver dans les programmes de traitement des images bitmap, à la différence que ceux-ci sont d'ores et déjà non destructifs et deviendront dans un proche avenir indépendants de la résolution (du travail restant à faire pour celà au niveau de la primitive "Matrice de convolution" principalement utilisée dans les filtres de netteté ou simulant le dessin).

CRAYON

Donne à l'image l'aspect d'un dessin au crayon.



Réglages :

DESSIN

Donne à l'image l'aspect d'un dessin encré de style Bande Dessinée ou d'une chromolithographie.

Réglages :

- **Détail :** Flou gaussien 1 ; le diminuer diminue l'épaisseur du trait et augmente le détail et inversément.

- **Bruit :** Matrice de couleur 1 ; diminuer les trois premières entrées de la colonne 2 (par défaut à -6, descendre par exemple à -20, -50 etc.) ajoute du bruit et inversément.
- **Luminosité :** Composite 1 ; modifier les entrées k1 ou k3 modifient proportionnellement la luminosité des couleurs de l'image.
- Netteté du trait : Flou gaussien 2 ; l'augmenter diminue la netteté du trait noir.

D'autres paramétrages du filtre tels qu'illustrés dans l'image ci-dessous peuvent également être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13769

DESSIN LIQUIDE

Liquéfie ou empâte l'image en lui dessinant des bords fluides et en ajoutant au mouvement un effet d'épaisseur au moyen d'un ombrage.

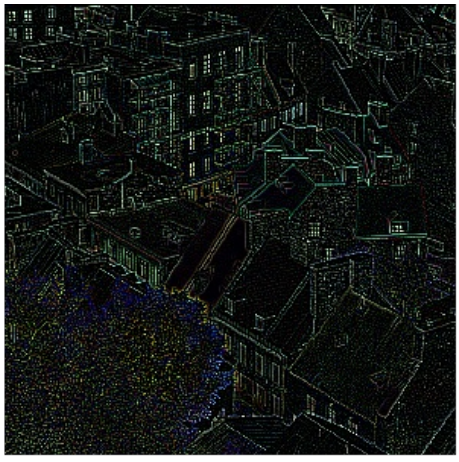
Réglages :

D'autres paramétrages du filtre tels qu'illustrés dans l'image ci-dessous peuvent également être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/14022

DÉTECTION DES BORDS

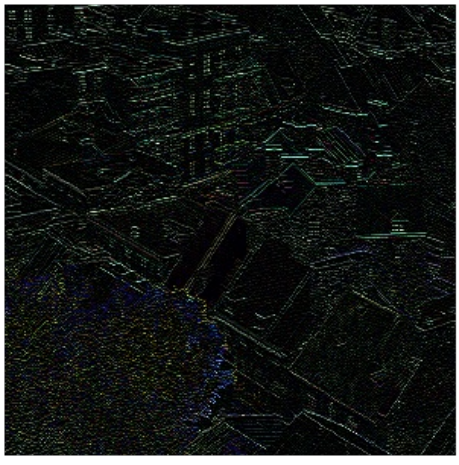
Classique détection des bords par matrice de convolution.



Réglages :

DÉTECTION DES BORDS HORIZONTALE

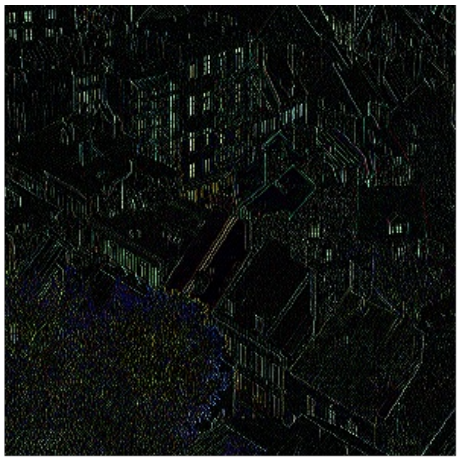
Idem précédente mais avec prépondérance horizontale.



Réglages :

DÉTECTION DES BORDS VERTICALE

Idem précédente mais avec prépondérance verticale.



Réglages :

GRAIN PHOTO

Ajoute à l'image un grain de photo, d'héliogravure ou d'impression sur papier journal.

Réglages :

LENTILLE À PORTRAITS

Effet de photographie des années 1970 obtenu en superposant une version nette à une autre floue de la même image.

Réglages :

NETTETÉ

Accentuation légère du contraste entre les bords des zones colorées de l'image.

Réglages :

NETTETÉ RENFORCÉE

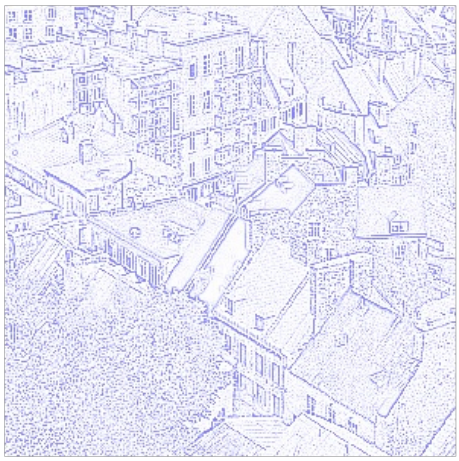
Accentuation renforcée du contraste entre les bords des zones colorées de l'image.

Réglages :

En réglant la primitive Fondre sur "Obscurcir", on obtient une accentuation simple du détail de l'image qui évite l'effet de vibration lumineuse du filtre classique de renforcement de netteté.

PATRON

Même effet que "Crayon", mais dans une coloration bleue rappelant les crayons ou craies des couturiers.



Réglages :

PEINTURE À L'HUILE

Repeint l'image à grosses touches de pinceau.

Réglages :

VIEILLE CARTE POSTALE

Effet d'anciens chromos aux détails précis mais aux couleurs légèrement postérisées et baveuses.

Réglages :

VIEILLISSEMENT

Effet d'ancienne photo en noir et blanc en cours de décoloration.

Réglages :

58. EFFETS D'IMAGE TRANSPARENTS

Applique à l'image ou l'objet différents effets de transparence directement influencés par son contenu (transparences progressive ou par trame, agitations transparentes...)

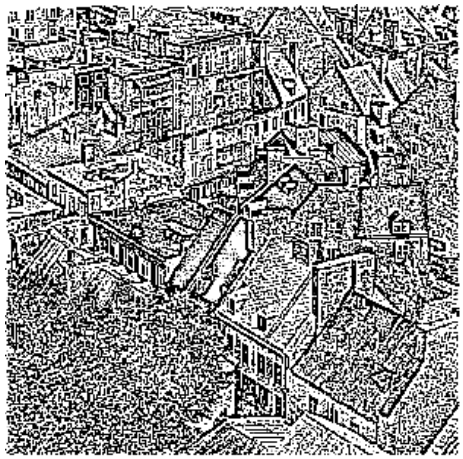
Les objets traités laisseront transparaître de différentes manières ce qui se trouve au dessous d'eux, qu'ils s'agisse d'un arrière-plan coloré ou texturé ou d'autres objets.

Ces filtres peuvent être utilisés pour eux-mêmes ou précéder l'application d'autres filtres tels que par exemple des biseaux ou des textures afin d'obtenir des résultats graphiques sophistiqués évoquant le dessin sur papier, la peinture, etc.

ATTENTION : en raison d'une limitation actuelle dans la prise en charge par Inkscape de la primitive "Matrice de convolution", l'exportation ou la copie bitmap des images traitées par les filtres comprenant cette primitive fonctionne de manière optimale à 90 dpi seulement ! Au besoin donc, travailler sur de grandes images.

DESSIN TRANSPARENT

Donne à l'image un aspect de dessin ou de gravure dont toutes les parties non encrées sont transparentes et dont les parties encrées peuvent être colorées.

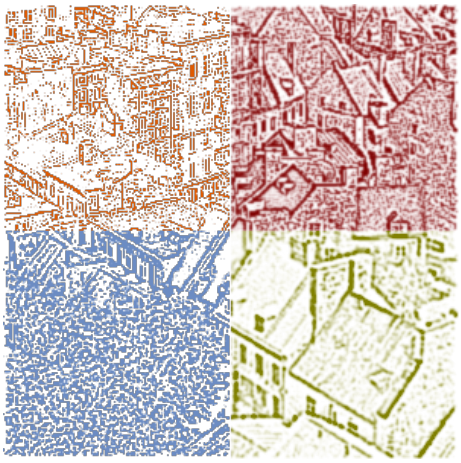


Réglages :

- **Détail :** *Flou gaussien 1.*
- **Bruit :** *Composite 1, cases k2 et k3*, séparées ou ensemble. *Matrice de convolution* peut aussi être utilisée de manière très efficace : pour l'augmenter, simplement diminuer par centièmes la valeur 8,00 de la case centrale (par exemple 7,99 etc...)
- **Épaisseur du trait :** *Flou gaussien 2.*
- **Flou du trait :** *Matrice de couleurs 2, dernière ligne, deux dernières cases*, pour rétablir un flou (dont la largeur dépend de *Flou gaussien 2*), entrer respectivement "1" et "0".
- **Couleur du trait :** *Remplissage*, cliquer sur le rectangle noir ouvre une roue des couleurs également munie d'un compte-gouttes.
- **Inversion :** *Composite 2*, régler sur "Out".

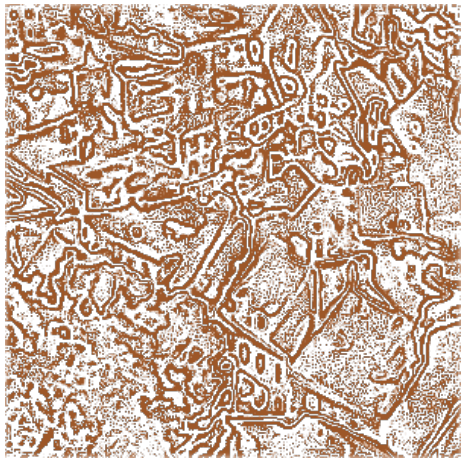
Les différents paramétrages du filtre illustrés dans l'image ci-dessous peuvent être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13692



DESSIN TRANSPARENT LIQUIDE

Transforme l'image en un dessin fluide (presque liquide), transparent et simulant un relief de surface via un ombrage.

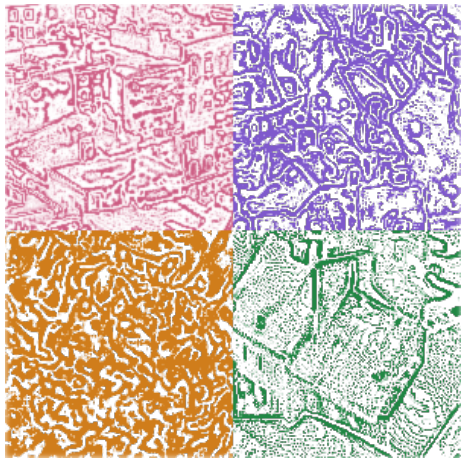


Réglages :

- **Détail :** *Flou gaussien 1. (n.b. pour obtenir un détail optimal, régler Flou gaussien 3 sur "0" et Matrice de couleurs 2, dernière ligne, deux dernières cases respectivement sur "1" et "0")*
- **Distortion/agitation :** *Displacement map*, gère l'amplitude du mouvement "liquide" des pixels le long des bords détectés dans l'image. *(ATTENTION ! Le réglage par défaut du déplacement est de 200 et non 100 comme affiché dans la case ; un retour à cette valeur par défaut après modification, ou une augmentation de celle-ci doivent actuellement être effectués via l'Éditeur XML.)*
- **Érosion :** *Flou gaussien 2*, l'augmenter provoque une fonte générale de l'effet.
- **Bruit :** *Composite 2, cases k2 et k3*, séparées ou ensemble. *Matrice de convolution* peut aussi être utilisée de manière très efficace : pour augmenter la bruit, simplement diminuer par centièmes la valeur 8,00 de la case centrale (par exemple 7,99 etc...)
- **Épaisseur du trait** : *Flou gaussien 3*.
- **Flou du trait :** *Matrice de couleurs 2, dernière ligne, deux dernières cases*, pour rétablir un flou (dont la largeur est réglée par *Flou gaussien 3*), entrer respectivement "1" et "0".
- **Couleur du trait :** *Remplissage*.
- **Utiliser les couleurs de l'image :** *Composite 4*, dans l'arborescence de l'Éditeur de filtres, glisser/déposer la première entrée de la primitive sur "Source image".
- **Inverser :** *Composite 3*, régler sur "Out"

Les différents paramétrages du filtre illustrés dans l'image ci-dessous peuvent être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/14017



DESSIN EN COULEURS TRANSPARENT

Donne à l'image un aspect de gravure colorée, de dessin à l'encre ou au crayon de couleurs, dont toutes les parties non encrées ou non dessinées sont transparentes.

Réglages :

- **Détail :** *Flou gaussien 1*.
- **Bruit :** *Matrice de couleurs 1*, modifier les valeurs négatives des trois premières cases de la colonne 2 (par défaut sur -20).
- **Épaisseur du trait :** *Flou gaussien 2*.
- **Flou du trait :** *Matrice de couleurs 3, dernière ligne, deux dernières cases*, pour rétablir un flou (dont la largeur dépend de *Flou gaussien 2*), entrer respectivement "1" et "0".
- **Inversion :** *Composite 1*, régler sur "In".

Les différents paramétrages du filtre illustrés dans l'image ci-dessous peuvent être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13693

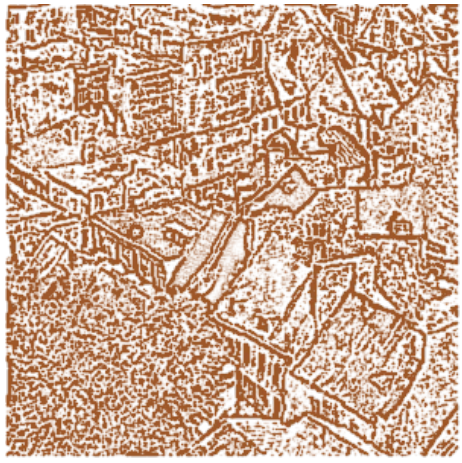
ENCRE MARBRÉE

Texture de transparence marbrée se conformant aux bords des surfaces colorées.

Réglages :

GRAVURE TRANSPARENTE

Effet de gravure sur support rugueux avec bruit fractal ajouté.

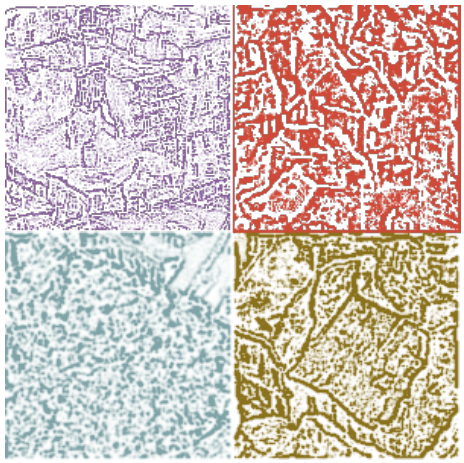


Réglages :

- **Détail :** *Flou gaussien 1*.
- **Distortion/agitation :** *Displacement map*, augmente ou diminue l'amplitude de la distortion (sa fréquence dépendant de *Turbulence*, qui règle simultanément la fréquence ce et la complexité du bruit fractal ajouté).
- **Bruit :** *Composite 2*, *cases k2 et k3*, séparées ou ensemble. *Matrice de convolution* peut aussi être utilisée de manière très efficace : pour augmenter le bruit, simplement diminuer par centièmes la valeur 8,00 de la case centrale (par exemple 7,99 etc...)
- **Bruit fractal ajouté** : *Turbulence*, augmenter la *fréquence de base* le rend plus apparent, diminuer les *octaves* le rend plus lisse et régulier.
- **Épaisseur du trait :** *Flou gaussien 2*.
- **Flou du trait :** *Matrice de couleurs 2, dernière ligne, deux dernières cases*, pour rétablir un flou (dont la largeur dépend de *Flou gaussien 2*), entrer respectivement "1" et "0".
- **Couleur du trait :** *Remplissage*.
- **Utiliser les couleurs de l'image :** *Composite 3*, dans l'arborescence de l'Éditeur de filtres, glisser/déposer la première entrée de la primitive sur "Source image".
- **Inversion :** *Composite 3*, régler sur "Out".

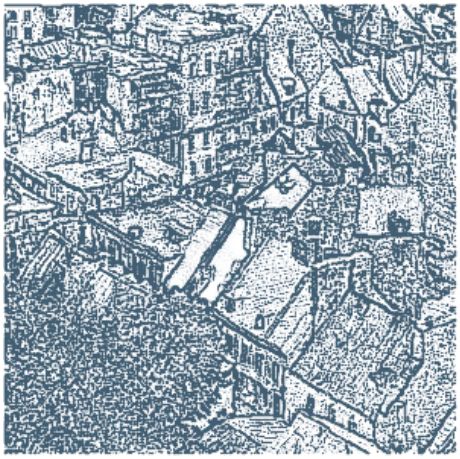
Les différents paramétrages du filtre illustrés dans l'image ci-dessous peuvent être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/14013



GRAVURE TRANSPARENTE B

Effet de gravure sans bruit de surface ajouté et pourvu d'une distortion à fluidité contrôlable. Permet une plus grande continuité des traits et plus de souplesse dans la distortion/agitation que le filtre précédent tout en minimisant la saturation des zones sombres.



Réglages :

- **Détail :** *Flou gaussien 2*.
- **Distortion/agitation :** *Turbulence*, contrôle la fréquence et la complexité de la distortion ; *Flou gaussien 1*, augmente ou diminue le rayon d'adoucissement de la distortion et modère les effets de *Displacement map* qui en détermine l'amplitude.
- **Bruit :** *Composite 1*, *cases k2 et k3*, séparées ou ensemble. *Matrice de convolution* peut aussi être utilisée de manière très efficace : pour l'augmenter, simplement diminuer par centièmes la valeur 8,00 de la case centrale (par exemple 7,99 etc...)
- **Épaisseur du trait :** *Flou gaussien 3*.
- **Flou du trait :** *Matrice de couleurs 2, dernière ligne, deux dernières cases*, pour rétablir un flou (dont la largeur dépend de *Flou gaussien 3*), entrer respectivement "1" et "0".
- **Couleur du trait :** *Remplissage*.
- **Utiliser les couleurs de l'image :** *Composite 2*, dans l'arborescence de l'Éditeur de filtres, glisser/déposer la première entrée de la primitive sur "Source image".
- **Inversion :** *Composite 2*, régler sur "Out".

MASQUE DE BOSSELAGE BULLEUX

Extrapolation du Bosselage bulleux dont les parties luisantes sont rendues transparentes.

Réglages :

MASQUE DE BOSSELAGE TOILÉ

Extrapolation du Bosselage toilé dont les parties luisantes sont rendues transparentes.

Réglages :

MASQUE DE BOSSELAGE TSL

Extrapolation du Bosselage TSL dont les parties luisantes sont rendues transparentes

Réglages :

TRANSPARENCE AGITÉE

Rend l'image transparente au moyen d'une trame turbulente dont la densité de couverture dépend du rapport local Teinte-Saturation-Luminance. Les pixels de l'image sont également déplacés par la turbulence.

Réglages :

TRANSPARENCE BARBOUILLÉE

Rend progressivement transparentes les parties les plus claires de l'image et y superpose une trame dont le déplacement est orienté en fonction de la couleur. Le mouvement se conforme également aux bords des plages colorées selon une intensité et sur une largeur déterminées par un flou gaussien.

Réglages :

Les différents paramétrages du filtre illustrés dans l'image ci-dessous peuvent être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/13990

TRANSPARENCE POINTILLISTE

Rend l'image transparente au moyen d'une trame pointilliste dont la densité de couverture dépend du rapport local Teinte-Saturation-Luminance.

Réglages :

TRANSPARENCE TOILÉE

Rend l'image transparente au moyen d'une trame à l'aspect de grosse toile dont la densité de couverture dépend du rapport local Teinte-Saturation-Luminance.

Réglages :

59. ÉPARPILLER

Dispersions de particules éventuellement géométriques ou évocatrices d'objets.

AÉROSOL

Éclate l'objet en une dispersion paramétrable de particules en relief ou non suivant les options.

Contrôles :

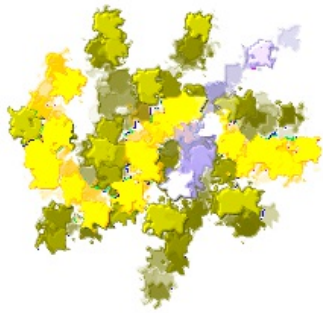
CUBES

Éclate l'objet en une série de petits cubes.

Contrôles :

FEUILLES

Transforme l'objet en une dispersion de taches ou de feuilles légèrement en relief.



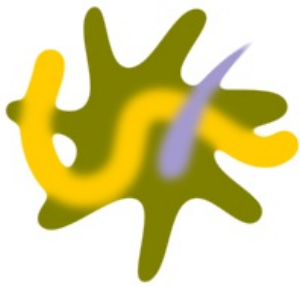
Contrôles :

60. FLOUS

Différentes applications du flou gaussien utilisé ici pour la diffusion des pixels et occasionnellement pour le lissage du pourtour des objets.

ADOUCISSEMENT

Lisse le pourtour de l'objet et diffuse les pixels à l'intérieur de celui-ci.



Réglages :

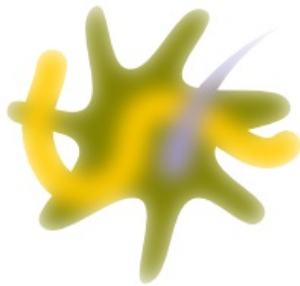
APPARITION

Applique une transparence dégressive de l'extérieur vers l'intérieur au pourtour de l'objet en laissant visible et nets ses limites et son contenu.

Réglages :

ÉVANESCENCE

Applique une transparence dégressive de l'extérieur vers l'intérieur au pourtour de l'objet en laissant visibles ses limites et en diffusant les pixels de son contenu.



Réglages :

FLOU AGITÉ

Diffuse et agite simultanément tous les pixels de l'objet.

Réglages :

Flou cinétique horizontal

Diffuse horizontalement les pixels de l'objet.

Réglages :

FLOU CINÉTIQUE VERTICAL

Diffuse verticalement les pixels de l'objet.

Réglages :

FLOU FANTAISIE

Diffuse les pixels de l'objet à l'intérieur et à l'extérieur de son pourtour lissé tout en accentuant la luminosité de son contenu.

Réglages :

FLOU INTERNE

Diffuse les pixels à l'intérieur de l'objet en épargnant son pourtour.

Réglages :

61. MATIÈRES

Donnent à l'objet l'apparence d'un matériau déterminé.

***Remarque** : Certains de ces filtres renforcent la saturation des teintes. Au besoin, pour compenser cet effet, donner à l'objet initial une teinte légèrement désaturée (ou ajouter un pourcentage de noir s'il s'agit de teintes claires : cyan, jaunes, verts clairs etc).*

BIJOU EN ÉMAIL

Émaille l'objet et le recouvre d'un glacis transparent.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

BOIS EN 3D

Matériau de bois dont les nervures en léger relief se conforment au pourtour de l'objet.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

CIRE D'ABEILLE IRISÉE

Matériau cireux craquelé, brillant et irisé.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

FOURRURE DE LÉOPARD

Matériau au motif turbulent ocelé, ombré sur le pourtour.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

LAVE FISSURÉE

Matériau fondu puis grossièrement et profondément craquelé, à la surface marbrée entre les craquelures.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

MARBRE EN 3D

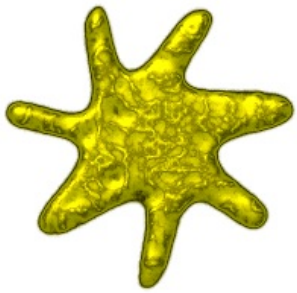
Marbre poli dont les nervures se conforment au pourtour de l'objet.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

MÉTAL ÉRODÉ

Matériau criblé de petites dépressions et parcouru de veines en relief, comme oxydé puis poli ou vernis après oxydation.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

NACRE EN 3D

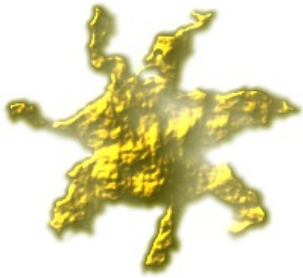
Matériau aux irisations de nacre dont les nervures en relief se conforment au pourtour de l'objet.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

PÂTE D'OR

Peinture ou enduit doré épais et grumeleux.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

PEAU DE LÉZARD

Matériau à la turbulence simplifiée simulant un revêtement d'écailles.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

PEINTURE ÉCAILLÉE

Matériau à la turbulence complexe et déchirée simulant l'apparition du plâtre du plafonnage sous la peinture arrachée.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

PEINTURE MÉTALLISÉE

Émail métallisé au vernis transparent ombré intérieurement.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

PROJECTION D'OR

Projection de peinture dorée et épaisse.

Réglages :

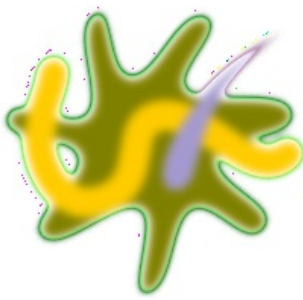
- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

62. MORPHOLOGIE

Effets d'épaississement, élargissement/constriction, coloration, appliqués à la forme du pourtour de l'objet et évidant ou non celui-ci.

CHAUD DEDANS

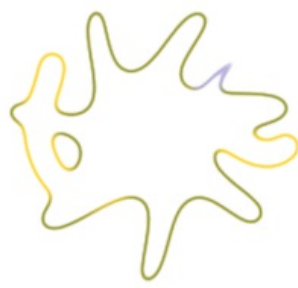
Adoucit l'intérieur de l'objet et le souligne d'un trait de contour lissé légèrement distant.



Réglages :

CONTOUR, LISSÉ

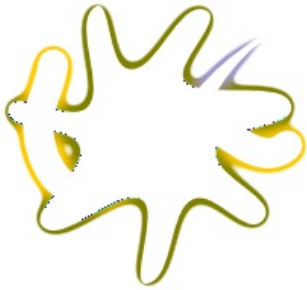
Dessine uniquement le contour lissé de l'objet.



Réglages :

CONTOUR, EXTERNE

Dessine uniquement le contour externe de l'objet.



Réglages :

CONTOUR, INTERNE

Dessine uniquement le contour interne de l'objet.

Réglages :

CONTOUR, DOUBLE

Dessine uniquement le contour interne de l'objet en le dédoublant.

Réglages :

ÉVIDEMENT

Évide plus ou moins largement l'intérieur de l'objet.

Réglages :

ÉVIDEMENT PARALLÈLE

Évide la zone proche du pourtour de l'objet.

Réglages :

FROID DEHORS

Dessine uniquement le contour de l'objet avec un glissement de ses teintes.

Réglages :

LISSAGE DU POURTOUR

Lisse le pourtour de l'objet sans altérer son contenu.

Réglages :

SOULIGNEMENT DU CONTOUR, COLORÉ

Ajoute à l'objet un contour externe coloré.

Réglages :

SOULIGNEMENT DU CONTOUR, INTERNE

Ajoute à l'objet un contour interne coloré.

Réglages :

TROU NOIR

Remplit plus ou moins largement l'objet de noir et y ajoute un halo de la même couleur.

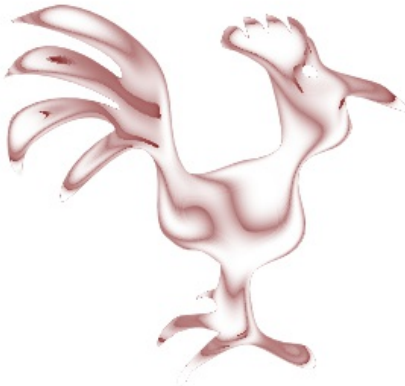
Réglages :

63. OMBRAGES 3D NON RÉALISTES

Donne l'aspect d'objets 3D ombrés à de simples silhouettes. Le résultat est transparent avec une apparence de lavis et peut éventuellement recevoir à son tour différentes textures.

ALUMINIUM

Ombrage vibrant et dur de l'aluminium brossé.



Réglages :

BANDE DESSINÉE

Ombrage monochrome comme obtenu par un encrage à grands coups de pinceau.

Réglages :

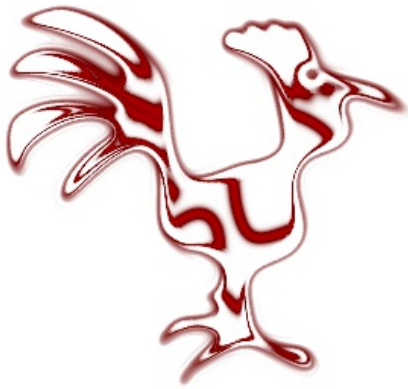
BOSSELAGE OMBRÉ

Ombrage en double relief simulant une découpe de tôle emboutie.

Réglages :

CHROME

Ombrage brillant du chrome.



Réglages :

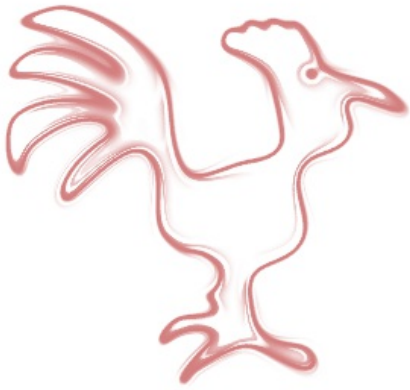
CHROME PROFOND

Ombrage du chrome contrasté dans lequel réapparaît la teinte non rabattue par le noir.

Réglages :

CONTOUR FLUIDE BD

Ombrage lissé donnant à l'objet l'aspect d'une flaque de liquide.



Réglages :

CRÊME AGITÉE BD

Ombrage monochrome à la turbulence crémeuse.

Réglages :

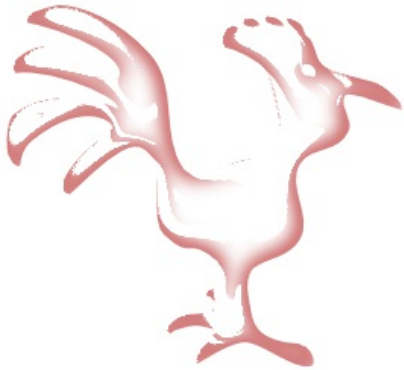
DÉCOLORATION BD

Ombrage identique à Bande dessinée mais légèrement décoloré sur le pourtour.

Réglages :

ÉBAUCHE BD

Ombrage de type lavis à grands coups de pinceau. Peut aussi simuler un objet translucide opalescent.



Réglages :

OMBRAGE DOUX

Ombrage de type lavis fondu.

Réglages :

OMBRAGE DOUX, PROFOND

Ombrage évoquant la translucidité mate et la luminosité réfractée des boules de gomme.

Réglages :

OPALINE

Ombrage évoquant l'opaline ou le verre dépoli.

Réglages :

SATIN

Ombrage évoquant le satin ou la nacre.

Réglages :

64. OMBRES ET LUEURS

Aux classiques "Ombre portée" et "Lueur projetée" viennent s'ajouter d'autres effets dérivés des mêmes techniques. Intéressants à appliquer à du texte, des objets de bandeaux etc.

DÉCOUPE

Découpe interne reprenant les teintes de l'objet.

Réglages :

DÉCOUPE DEDANS ET DEHORS

Découpe interne combinée à une ombre portée.

Réglages :

DÉCOUPE ET FLOU

Découpe interne noire superposée à une image floue de l'objet.

Réglages :

INCRUSTATION

Selon l'orientation de la lumière, dépose l'objet sur une protubérance de son support ou l'incruste dans celui-ci.

Réglages :

LUEUR

Ajoute une dispersion éclaircie de ses propres pixels autour de l'objet.

Réglages :

LUEUR PROJETÉE

Remplacement de l'ombre portée par ue lueur projetée derrière l'objet.

n.b. : ici, une surface grisée a été placée sous l'objet pour recevoir sa lueur.

Réglages :

LUEUR TROUBLE

Lueur décalée avec transparence et effets de fondu.

Réglages :

OMBRE INTERNE

Découpe ombrée laissant apparaître l'image de l'objet.

Réglages :

OMBRE PORTÉE

Ombre portée classique.

Réglages :

OMBRE ET LUMIÈRE

Assombrissement interne du pourtour et ajout d'un halo des mêmes teintes que l'objet.

Réglages :

POURTOUR ASSOMBRI

Assombrissement du pourtour de l'objet.

Réglages :

65. OUTILS DE TRANSPARENCE

Accès direct à des effets de transparence paramétrables.

CARTE DE SATURATION

Crée une image transparente teintable correspondant approximativement au degré de saturation des couleurs de l'image d'origine.

n.b. : intéressant à utiliser comme masque (teinté en blanc ou en noir selon le besoin) ou en superposition à une image couleur ou désaturée, éventuellement sur un calque supérieur en jouant avec les effets de calque.

Réglages :

- **Choix de la couleur :** *Remplissage*
- **Augmenter la transparence :** *Remplissage ou K1*, diminuer
- **Augmenter l'opacité :** *Composite 1, K1 ou K2*, augmenter
- **Augmenter l'opacité uniformément :** *Composite 1, K3*
- **Inverser :** *Composite 2* sur *XOR*
- **Inverser sur fond opaque :** *Composite 3* sur *Out*

REPEINT ALPHA

Repeint d'une couleur uniforme choisie tout ce qui n'est pas transparent.

n.b. respecte néanmoins tous les effets progressifs de transparence, qu'il s'agisse de flous, de bitmaps transparents, de masques etc.

Réglages :

- **Choix de la couleur :** *Remplissage*
- **Transparence :** *Remplissage*, diminuer
- **Inverser sur fond opaque :** *Composite* sur *Out*

GOMME LUMIÈRE

Rend progressivement transparentes les parties les plus claires de l'image.

Réglages :

- **Inverser la transparence :** *Composite* sur *In*
- **Type de fondu :** *Fondre*
- **Fondu au noir :** relier *entrée 2 de Fondre* sur *entrée de Matrice de couleurs* (n.b. si objet vectoriel ajouter une primitive *Composite* réglée sur *In* pour éviter un contour aliasé)

GOMME LUMIÈRE NÉGATIVE

Effet analogue au précédent mais produit à partir d'une image négative.

Réglages :

- **Idem précédent, sauf Fondu au noir :** relier *entrée 2 de Fondre* à *entrée 2 de Matrice de couleurs 2*.

MONOCHROME TRANSPARENT

Crée une image transparente monochrome positive ou négative.

n.b. : se combine à la perfection avec "Repeint alpha" (ci-dessus) pour l'obtention d'images transparentes positives ou négatives sur fond opaque.

Réglages :

- **Choix de la couleur :** *Remplissage*
- **Transparence :** *Remplissage*, diminuer
- **Inverser :** *Composite 1* sur *In*

66. PROTUBÉRANCES

Ajoutent des extensions graphiques qui s'étendent hors de la surface de l'objet.

BAVURE D'ENCRE

Simule l'effet d'une encre non sèche ou non résistante à l'eau et mouillée.

Réglages :

CHEWING-GUM

Ajoute des taches colorables et paramétrables sur la surface et aux intersections de lignes de l'objet.

Les différents paramétrages du filtre illustrés dans l'image ci-dessous peuvent être téléchargés sous forme de fichier svg à l'adresse suivante :

http://openclipart.org/media/files/ivan_louette/14555

Réglages :

CRÊTE NEIGEUSE

Simule une couche de neige s'accumulant sur la partie supérieur du pourtour de l'objet.

Réglages :

FEU

Ajoute des flammes en haut du pourtour de l'objet.

Réglages :

RUISSELLEMENT

Simule des coulées aléatoires de peinture.

Réglages :

67. SUPERPOSITIONS

Superposent à l'objet des motifs ou des textures de turbulence.

n.b. : certaines peuvent rendre l'objet partiellement transparent ou/et simuler une élévation de l'intérieur de celui-ci par un déplacement progressif de leurs pixels depuis le pourtour.

CARNAVAL

Turbulence fractale évoquant d'étranges masques de carnaval à la James Ensor.

Réglages :

ÉCOSSAIS

Matériau tissé à la densité et la rugosité paramétrables.

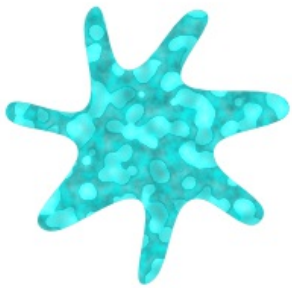
Conception ChrisDesign.

Réglages :

CELLULES VIVANTES

Aspect de cellules ou de micro-organismes vivants vus au microscope.

Nombreuses configurations possibles, y compris semi-transparentes.

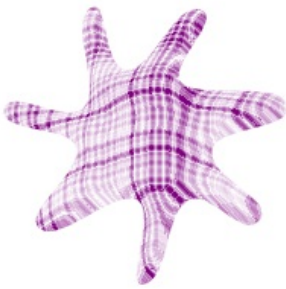


Réglages :

ÉCOSSAIS ONDOYANT

Extrapolation d'"Écossais" avec ajout d'ondulations et d'un effet de relief sur le pourtour.

n.b. : l'effet est transparent.



Réglages :

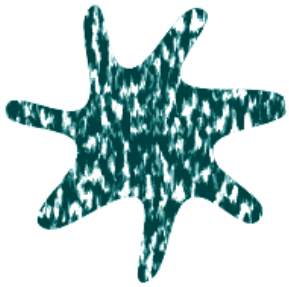
FIL BARBELÉ

Lacis de fil de fer barbelé étalé et emmêlé.

Réglages :

FOULE

Foule sur une place, vue de loin et du dessus ; pour certains, évoque des pingouins... (transparent).



Réglages :

FOURRURE DE TIGRE

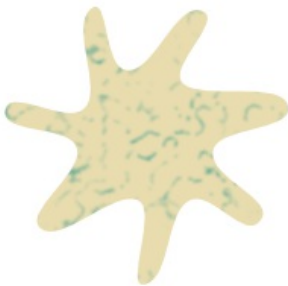
Effet de fourrure avec relief et motif se conformant au pourtour de l'objet.

n.b. : l'effet est transparent.

Réglages :

FROMAGE BLEU

Moisissure bleu-vert dispersée à la surface de l'objet.



Réglages :

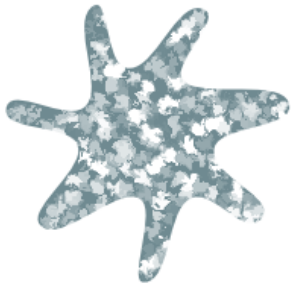
FROMAGE SUISSE

Cavités dispersées à la surface de l'objet.

Réglages :

GIVRE

Figures de givre recouvrant l'objet et dépassant de ses bords (visible lorsque superposé à une surface colorée.



Réglages :

JARDIN DES DÉLICES

Dispersion de formes colorables évoquant des jardins et des fontaines baroques ou des animaux fantastiques sur fond de nuages blancs.

Réglages :

MONTAGNES D'ÉCOSSE

Sommets érodés des monts d'Écosse émergeant d'une brume transparente.

Réglages :

MOUCHETURE

Moucheture transparente.

n.b. : l'amplitude de la couverture dépend de la teinte de l'objet.

Réglages :

NAPPE DE PÉTROLE

Irisations colorées évoquant la surface d'une flaque huileuse.

Réglages :

NUAGES

Dispersion de petits nuages blancs.

Réglages :

TAMPON EN CAOUTCHOUC

Turbulence transparente évoquant les imperfections d'impression d'un "cachet".

n.b. : la transparence n'affecte pas le pourtour de l'objet.

Réglages :

ZÈBRE

Turbulences étirées verticalement sous forme de zébrures.

n.b. : désature les teintes de l'objet, mais conserve partiellement sa luminance.

Réglages :

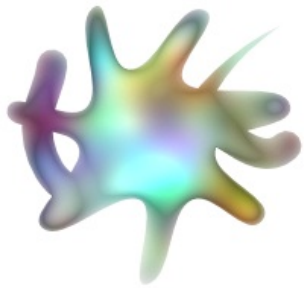
68. TEXTURES

Donnent à l'objet une turbulence de remplissage, une consistance ou une épaisseur.

n.b. : Certaines renforcent la saturation des teintes. Au besoin, pour compenser cet effet, donner à l'objet initial une teinte légèrement désaturée (ou ajouter un pourcentage de noir s'il s'agit de teintes claires : cyan, jaunes, verts clairs etc).

ARC EN CIEL FONDU

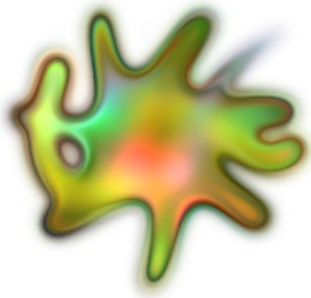
Remplit l'objet d'une turbulence multicolore simple non influencée par les teintes de l'original. Le remplissage fond légèrement au pourtour, sans déplacement de pixels.



Réglages :

ARC EN CIEL ONDOYANT

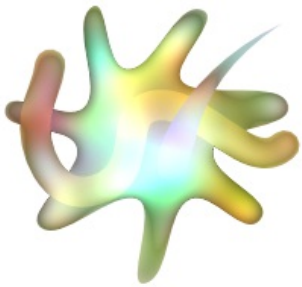
Remplit l'objet d'une turbulence simple qui se fond avec les teintes de l'original. Le remplissage subit un déplacement de pixels sur le pourtour qui le conforme à celui-ci.



Réglages :

ARC EN CIEL TEINTÉ

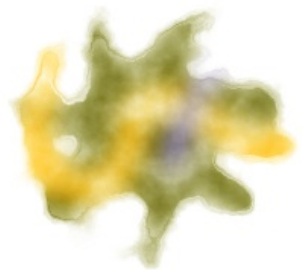
Remplit l'objet d'une turbulence multicolore simple mélangée aux teintes de l'original. Le remplissage fond légèrement au pourtour, sans déplacement de pixels.



Réglages :

AQUARELLE

Remplit l'objet d'une turbulence complexe semi-transparente qui hérite de ses teintes d'origine. Les pixels du pourtour sont déplacés pour se conformer à celui-ci et agités par la turbulence tandis que ceux du contenu sont seulement diffusés.



Réglages :

BUVARD

Agite les pixels de l'objet en les déplaçant à faible distance selon une turbulence à haute fréquence. Le pourtour est rendu semi-transparent, l'ensemble simulant l'absorption de la couleur par un papier buvard.

Réglages :

CONFITURE

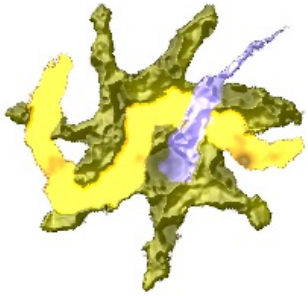
Texture de gelée ou de confiture transparente au relief agité éclairé par une lumière spéculaire.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

CRIBLÉ

Agite la surface de l'objet y compris en épaisseur tout en le criblant de cavités et en y ajoutant un bosselage.



Intéressant pour les images également.

Réglages :

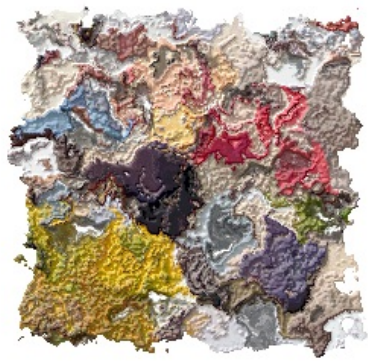
- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

ÉCLATÉ

Texture de ballon de baudruche éclaté et chiffonné.

n.b. : très intéressant également lorsqu'appliqué aux images ou à des objets ayant déjà reçu un remplissage turbulent, un grain, une texture, un matériau etc. (dans ce cas, presser de préférence "Ctrl+G" avant d'appliquer Éclaté).

Intéressant pour les images également.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

ÉCORCE

Texture d'écorce au relief agité et léger déplacement, éclairée par une lumière spéculaire.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

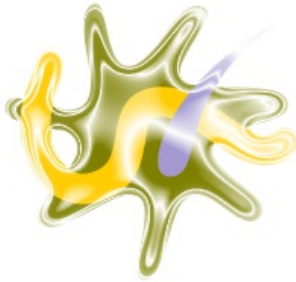
GOUACHE

Effet de peinture ou d'encre opaque sans épaisseur se diffusant dans le support ou dans la couche précédemment étalée.

Réglages :

LIQUIDE

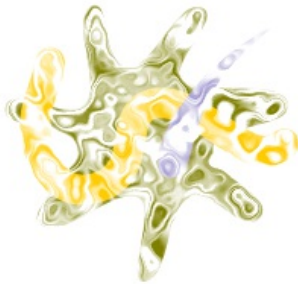
Texture turbulente de basse fréquence agitant les pixels du canal de transparence de l'objet et les déplaçant par enroulement le long de son pourtour sans déplacer les pixels colorés de l'objet original.



Réglages :

LIQUIDE AGITÉ

Texture turbulente de moyenne fréquence agitant les pixels du canal de transparence de l'objet et les déplaçant par enroulement le long de son pourtour sans déplacer les pixels colorés de l'objet original.



Réglages :

FEUTRE

Turbulence complexe agitant les pixels à moyenne distance, les diffusant, modifiant leur teinte et les rendant plus ou moins transparents par endroits. L'aspect est celui de l'empreinte d'une pièce de feutre grossier et rugueux.

Réglages :

IMPRESSION À LA CIRE

Texture proche de "Buvard" mais qui ajoute un fin liseré plus sombre sur le pourtour. Donne l'impression d'une peinture grasse ou huileuse absorbée par un tissu.

Réglages :

MUR DE PIERRES

Turbulence dilatée dont le relief de convolution évoque les joints irréguliers d'un mur de pierres sèches.

Réglages :

PAPIER À GRAIN

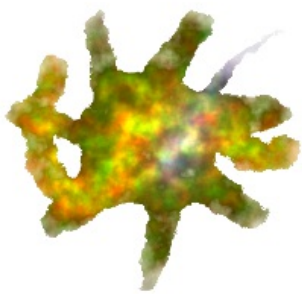
Relief turbulent au grain évoquant un papier ou un crépis rugueux. L'ensemble est éclairé d'une lumière diffuse.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*

PEINTURE À L'ENCRE

Effet d'encre appliqué sur un papier mouillé et dont les pigments colorés se dissocient. Le processus est proche de "Feutre".



Réglages :

PLASTIQUE CHIFFONNÉ

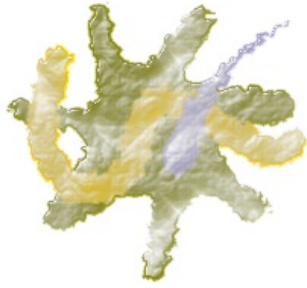
Proche de "Papier à grain" mais recevant de plus une lumière spéculaire.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*
- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

PLASTIQUE ÉCRASÉ

Effet de membrane de plastique semi-transparent partiellement fondue, chiffonnée et piétinée. Les bords sont surélevés par un étroit biseau.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

POURTOUR BRÛLÉ

Le pourtour de l'objet est entamé vers l'intérieur, comme grignoté et assombri par la calcination. Les pixels de son contenu ne sont pas déplacés.

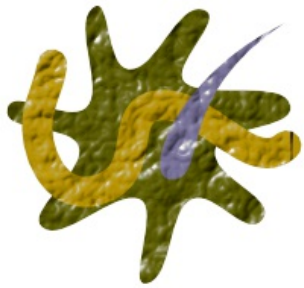
n.b. : donne des résultats réalistes associé à "Papier à grain" ou "Plastique chiffonné".

Réglages :

RELIEF ORGANIQUE

Relief turbulent organique de base associant lumière diffuse et lumière spéculaire sans déplacement des pixels.

n.b. : plus indiqué pour des objets monochromes.



Réglages :

- **Paramètres d'éclairage diffus :** *voir à "Éclairage diffus" (section ABC)*
- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

TACHE D'ENCRE

Turbulence complexe à haute fréquence agitant les pixels de l'ensemble de l'objet et créant des liserés assombris et filandreux évoquant l'absorption de l'encre par un papier ou un tissu.

Réglages :

TAPIS DE SOIE

Effet proche de "Mur de pierres" mais étiré horizontalement.

Réglages :

VERRE MARTELÉ

Déformation de l'objet comme au travers d'une vitre en verre martelé.

n.b. : donne des résultats particulièrement spectaculaires lorsque superposé à d'autres filtres comme les "Biseaux" ou les "Crêtes" par exemple.

Intéressant pour les images également.

Réglages :

- **Paramètres d'éclairage spéculaire :** *voir à "Éclairage spéculaire" (section ABC)*

EXTENSIONS

69. EFFETS « MODIFICATION DE CHEMIN »
70. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!
71. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!
72. RENDER
73. GÉNÉRER UN MODÈLE

69. EFFETS « MODIFICATION DE CHEMIN »

Qq questions de traduc

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

EFFETS DISPONIBLES

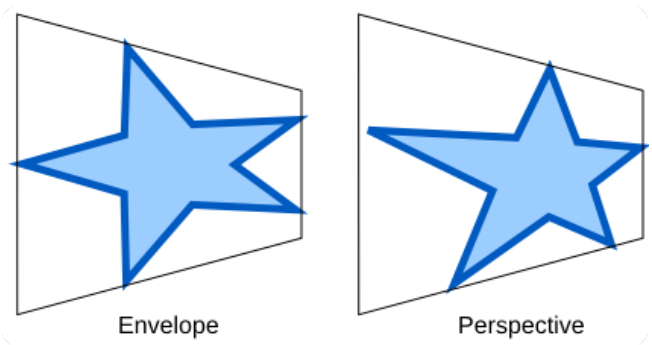
Enveloppe et perspective

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

Voici comment les utiliser :

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

Voici la différence entre les deux possibilités :



Ajouter des nœuds

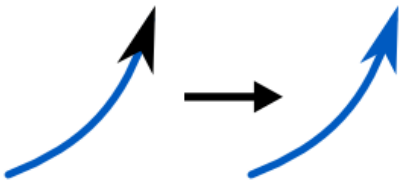
Ajoute des nœuds au chemin sélectionné. Chaque segment du chemin sélectionné est subdivisé en un nombre entier [ceil ???] de segments de longueur égale. Les longueurs sont mesurées en **unités utilisateur SVG** [SVG User Units ???] calculées à partir des données du chemin et ne prenant en compte aucune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

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

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

Colorer les marqueurs pour les assortir au contour

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

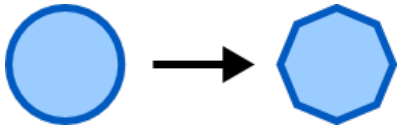


Aplatir les courbes de Bézier

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

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

- Aplatissement : 10



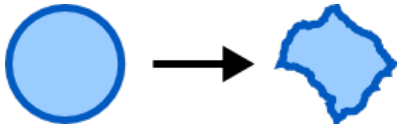
Transformer en fractale

Remplace chaque segment du chemin sélectionné par une ligne biscornue, sous-divisée en fonction d'une profondeur donnée et dont les nœuds sont déplacés aléatoirement.

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

Sous-divisions : 6

Lissage : 4.0



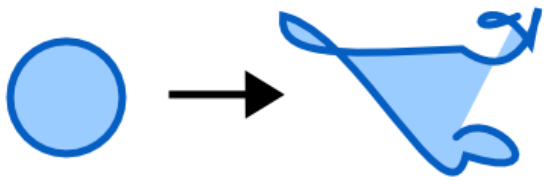
Déplacer les nœuds aléatoirement

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

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

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

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

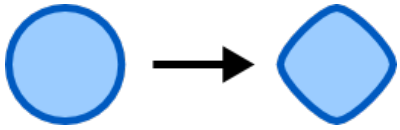


Rendre les segments droits

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

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

- Pourcent : 50
- Comportement : 1

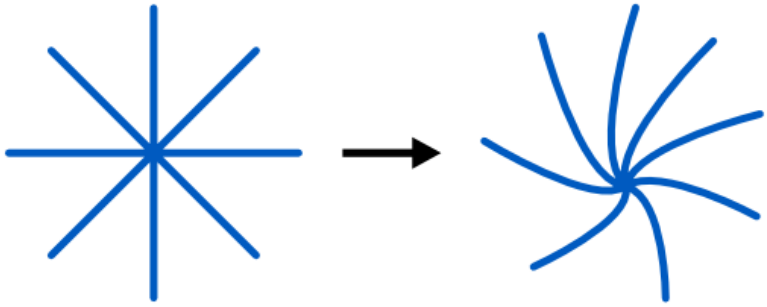


Tourbillon

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

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

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



A créer et/ou traduire de la version anglaise.

70. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

A rédiger. Et à traduire de la version anglaise s'il y en a une.

71. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

ND, 11/04/2009. Il reste du boulot...

RENDER EFFECTS

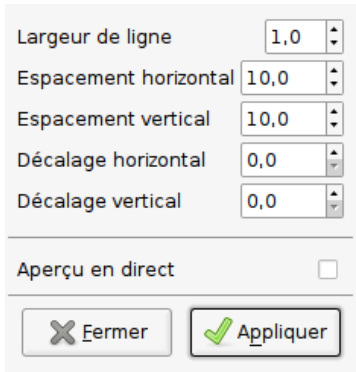
INTRODUCTION

Les effets de rendus permettent de générer des objets

COMMENT L'UTILISER

Les effets de rendus sont appellés via le sous-menu Effets=>Rendu

Grille...



Grille...

Cet effet génère une grille remplissant toute la page en prenant en compte de nombreux paramètres :

- Largeur de ligne : La valeur allant de 0 à 10, n'a aucun effet sur le rendu pour le moment.
- Espacement horizontal : espacement horizontal entre les lignes de la grille
- Espacement vertical : espacement vertical entre les lignes de la grille
- Décalage horizontal : Décalage de la première ligne verticale par rapport à la gauche de la page.
- Décalage vertical : Décalage de la première ligne horizontale par rapport au haut de la page.

Arbre aléatoire...

Cet effet génère un arbre fractal, dont le tronc part du centre du document.

- **Taille initiale :** La taille initiale est en fait la taille totale de l'objet

- **Taille minimum :** La taille minimum est la taille des plus petites branches (aux extrêmités de l'arbre).

Code-barre...

Cet effet génère des codes barres suivants les standards les plus courants.

- **Type de code barre :** Standard de code-barre à utiliser. Il y a le choix entre les standards EAN23, EAN8, UPC-A, UPC-E, UPC-5, Code39, Code39Ext, Code93, Code128 et RM4SCC.
- **Données du code-barre :** Le code a inserer, il s'agit des valeurs numériques ou alphanumériques qui sont affichées sous le code-barre et qui sont representées, selon le standard choisi, par des barres de différents types.
- **Hauteur des barres :** La hauteur des barres du code-barre.

Engrenage...

Cet effet génère des engrenages dentelés.

- **Nombre de dents :** Il s'agit du nombre de dents de l'engrenage.
- **Module de l'engrenage, en px :** Le module est le rayon de l'engrenage en pixels. Il est donc dépendant de la taille de la vue sur le document au moment de la génération.
- **Angle d'appui :** L'angle d'appui est l'angle des dents, sa valeur est comprise entre 10,0 et 30,0.

Spirographe...

Cet effet génère des formes circulaires semblables à celle du célèbre outil de traçage du même nom. Les paramètres sont en pixels, ils sont donc dépendant du zoom de la vue sur le document.

- **R - rayon de l'anneau (px) :** Le rayon de l'anneau correspond à la taille du cercle qui sert de guide principal.
- **r - Rayon de l'engrennage (px) :** Le rayon de l'engrennage est le rayon de l'engrennage tournant le long de l'anneau et dans lequel passera le stylo.
- **d - Rayon du stylo (px) :** Le rayon du stylo correspond à la position du stylo par rapport au centre de l'engrenage, plus la valeur est élevé, plus la forme varie par rapport au centre de l'engrenage.
- **Placement de l'engrenage : à l'interieur (hypotrochoïde)** ou **à l'extérieur (épitrochoïde)**, emplacement de l'engrenage par rapport au guide.
- **Rotation (deg) :** La rotation correspond à la rotation initial avant le tracé. Cela changera donc l'orientation du tracé.
- **Qualité (15 par défaut) :** La qualité va de 1 à 100, plus la qualité est basse, plus le nombre de trait sera important. En dessous de 10 le nombre de trait devient très important et le motif peut être devenir lourd à gérer.

Système de Lindenmayer...

Le système de Lindenmayer est un système fractal permettent de composer des formes en fonction de motifs. Les motifs sont représentés pas des caractères.

- **Axiome :** L'axiome est
- **Règles :** Les règles sont
- **Ordre :** L'ordre est la profondeur de l'application.
- **Longueur de l'incrément (px) :** Cela correspond au
- **Rendre les incréments aléatoires (%) :** Plus ce pourcentage est important plus
- **Rotation à gauche :** La rotation à gauche
- **Angle droit :** L'angle droit
- **Rendre l'angle aléatoire (%) :** Rend aléatoire selon le pourcentage donné

Traceur de fonction...

Le traceur de fonction permet de tracer des courbes au travers du très célèbre utilitaire GNUplot, il affiche plusieurs onglets,

Range and sampling, Utiliser, Fonctions.

Range and sampling (0.47svn only??)

Utiliser...

Fonction : exp(-x*x) by default, is the function to trace inside the document.

- **Dérivée première :** C'est un truc de mathématiciens pas fait pour les debutants en Inkscape, dérivée numérique.
- **Supprimer le rectangle :** ouais pasque c'est trop sinon.
- **Dessiner les axes :** Des zolis axes

RACCOURCIS CLAVIER

TIPS

73. GÉNÉRER UN MODÈLE

La seule extension disponible pour créer un modèle est l'effet **Perfect-Bound Cover** (couverture pour reliure dos carré collé), dont l'action consiste à modifier le document pour créer une couverture pour un livre relié en dos carré utilisant des mesures de taille et de poids de papier US. Cette extension redimensionnera le document pour inclure les mesures de largeur, hauteur, largeur de dos et fond perdu fournies par l'effet. Cette opération devrait donc être effectuée préalablement à tout dessin.

Idéalement, vous voulez connaître de le nombre de pages par pouce du papier (**PPI**) à utiliser. L'épaisseur moyenne ou la taille de point (qui correspond à mille fois l'épaisseur) conviennent également. Votre imprimeur doit être en mesure de vous fournir ces mesures. Dans la négative, il faudra les estimer. Ou bien changer d'imprimeur. Si vous ne connaissez aucun de ces paramètres, mais avez à votre disposition le type de papier et son poids, vous pouvez estimer la résolution ou l'épaisseur en utilisant les tableau fournis par les sites **Case Paper** (http://www.casepaper.com/calc_chart_caliper.htm) ou **Micro Format** (http://www.paper-paper.com/weight.html).

Prenons l'exemple d'une imprimante utilisant un **papier de type « bond » de poids 20**, ce qui correspondant à un poids standard, pour imprimer les pages intérieures de votre livre de 200 pages. L'épaisseur du papier sera très probablement de **0,004 in** mais il est préférable de vous en assurer avec votre imprimeur au préalable. Calculez ensuite le PPI en divisant le nombre 2 par l'épaisseur :

2/0,004 = 500 ppi

Le PPI de ce papier est donc de 500, ce qui signifie que, toutes les 500 pages du livre, le dos gagnera 1 pouce d'épaisseur.

Vous pouvez donc maintenant calculer l'épaisseur du dos (à l'exeption de la prise en compte de la couverture) à partir du PPI, pour les pages intérieures :

200/500 = 0,4 in

Faire ensuite de même pour la couverture. Considérons une couverture imprimée sur un papier de 9 pt. La conversion entre point et épaisseur est très simple — il suffit de diviser la valeur par 1000 — ce qui nous donne 0,009. Calculer ensuite :

2/0,009 = 222 ppi

Comme la couverture comprend quatre « pages » (couverture intérieure et extérieure), l'épaisseur à ajouter au dos sera :

4/222 = 0,018 in

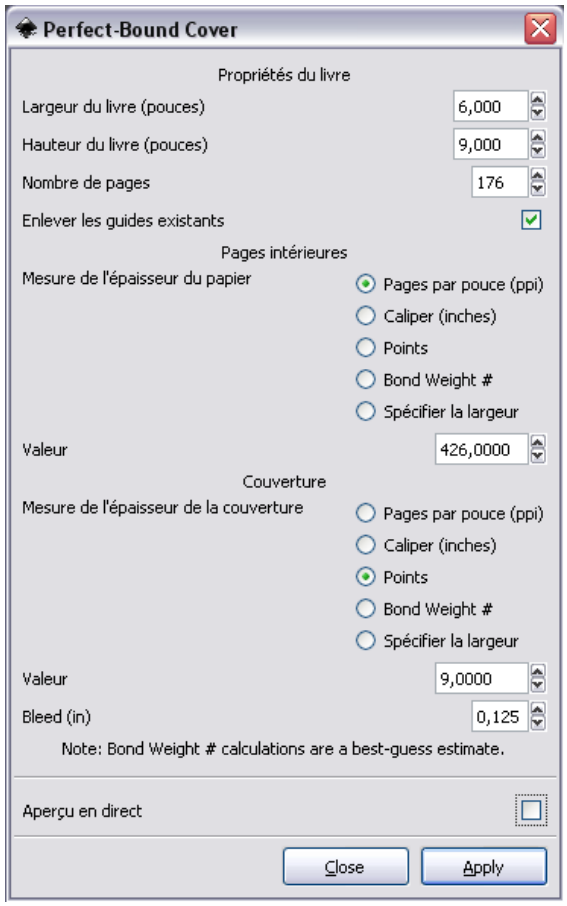
Ainsi l'épaisseur de dos sera finalement, avec les caractéristiques de papier et de couverture choisis précédemment :

(200 / (2/0,004)) + (4 / (2/0,009)) = 0,418 in

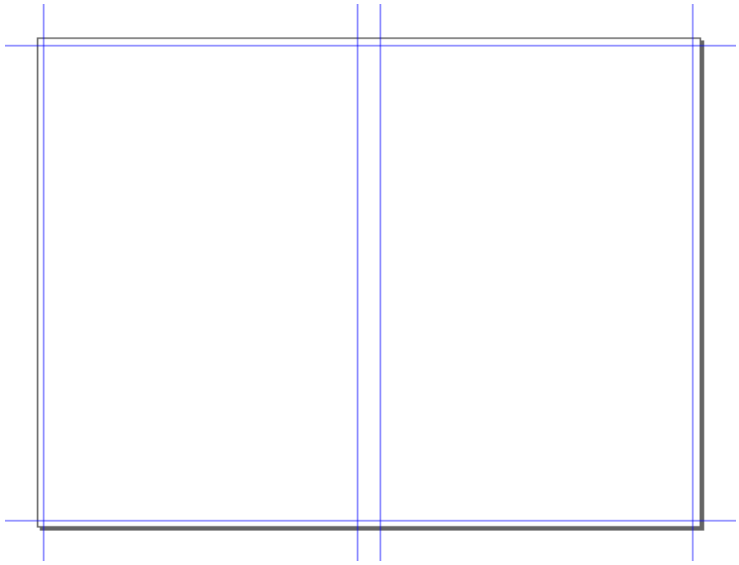
0,.4 + 0,018 = 0,418 in

Tout cela est différent en métrique.

Prenons un exemple. Vous avez un livre de taillle 6″x9″ contenant 176 pages à imprimer sur un papier dont le PPI est de 426, et sa couverture de 9 points. Vous avez également besoin d'un fond perdu d'un huitième de pouce. Voici comment mettre en place le document :



Ce qui nous donnera le résultat suivant :



Vous pouvez également utiliser l'**aperçu en direct** pour prévisualiser le résultat pendant la saisie des paramètres.

AVANCÉ

74. CONTOUR
75. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!
76. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!
77. PROPRIÉTÉS DU DOCUMENT
78. COLOR MANAGEMENT
79. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!
80. CUSTOMIZATION

74. CONTOUR

Apercu

Le mode Contour montre les objets en mode filaire. C'est une bonne façon de se faire une idée de la structure et des objets du document. Il est parfait pour l'édition de noeuds en permettant d'ignorer les propriétés d'affichage du contour. Il est aussi utile pour accéder à des formes cachées par d'autres lors de superpositions.

Dans ce mode :

- tous les chemins et formes sont rendus en tant que contours inverses (noir sur le fond clair et vice versa) de largeur constante (1 Pixel);
- le texte est coloré par remplissage inverse;
- les images bitmap sont montrées comme telles ;
- toutes les opacités et dégradés sont ignorés.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Vue/Mode d'affichage/Contour
- *A l'aide du raccourci clavier :* -

75. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Intro: Explain the difference between paths and SVG shapes

OBJECT TO PATH

La commande Convertir en chemin (Objet en chemin, selon les version) permet d'utiliser des objets complexes ou prédéfinis de Inkscape et de transformer la nature du contour de cet objet en un chemin composé de points de contrôle. Ce changement de nature n'affecte pas la forme, puisque les algorithmes d'Inkscape favorisent l'adéquation à l'original. Les points de contrôle générés sont par la suite réutilisables à l'aide des outils noeuds pour une modification plus précise de l'aspect de cette forme.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Objet en chemin
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Ctrl-Maj-C**

Stroke to Path

5. OPÉRATIONS BOOLÉENNES

Apercu

Les opérations booléennes sont des opérations très intéressantes qui permettent de mélanger des formes différentes de manière à ce qu'elles ne fassent plus qu'une. Mais dépassant la commande Grouper, les opérations booléennes sont de véritables outils de dessin qui permettent en particulier d'obtenir des formes complexes et variées à partir de combinaisons de formes plus simples. A l'issue de la commande tous les objets auxquels la commande a été appliquée seront unifié dans un seul tracé, représenté par l code SVG path, même si les objets initiaux n'étaient pas des chemins. Les opérations booléennes ayant pour but de produire des formes évoluées par mélange ne sont plus en mesure de décrire la forme à l'aide de balises basiques.

OPERATIONS DISPONIBLES

Union

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Combiner
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Ctrl-+**

L'opération Union combinera deux ou plusieurs formes en une seule, consistant en la prise en compte du contour extérieur des formes. Dans certains cas, l'aspect rendu peut-êtr ele même que celui de la commande Combiner. Cette commande est surtout prévue pour les formes et chemins fermées mais fonctionne aussi sur les chemin ouverts. Mais dans ce cas, les résultats sont moins prévisibles : la commande agit en fermant les chemins avec un segment droit avant des les combiner.

Difference

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Difference
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Ctrl**--

La commande Différence supprimera, sur la premiere forme, la zone commune des objets. Il est impossible de l'appliquer à plus de 2 objets simultanément. Bien que prévue pour les formes fermées, les chemins ouverts peuvent aussi être affectés.

Intersection

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Intersection
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Ctrl**-*

La forme résultant de la commande intersection consiste en la zone commune des deux formes sélectionnées. L'appliquer à plus de 2 formes aura pour effet de prendre la zone communes de tous, se traduisant souvent par une diminution de l'espace résultant. Les parties non superposées des objets sont supprimées.

Exclusion

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Exclusion
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Ctrl**-^

La forme créées est issue de la combinaison des formes sélectionnées à l'exception des zones communes. Cette commande peut s'appliquer à deux objets simultanément. L'ordre de superposition n'est pas important.

Division

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Division
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Ctrl**-/

La division de deux formes produit une ou plusieurs formes, une comprenant la zone commune, une autre le reste des formes dans l'ordre de superposition.

Couper les chemin

Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Couper les chemins
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Ctrl**-**Alt**-/

La commande Découper les chemins divise chacun des objets sélectionné aux intersections, créant ainsi plusieurs chemins ouverts.

Infos additionnelles

Lire aussi

Précédent | Niveau supérieur | Suivant
Sommaire

Union

Difference

Intersection

Division

Exclusion

Cut Path

Combine

BREAK APART

La commande Séparer les chemins permet de modifier une sélection d'objets combinés de manière à ce que ces objets ne soient plus considérés comme un seul et unique, mais plusieurs objets. Les sous-chemins composant le chemin principal sont alors disponibles comme chemins individuels afin de pouvoir être sélectionnés et édités individuellement.

Un bloc de texte transformé en chemins peut nécessiter l'utilisation de la commande Séparer les chemins pour un accès directe à chaque lettre. Les lettres comportants des yeux, trous et boucles nécessiteront une combinaison pour que les bonnes règles de remplissage s'appliquent.

Utilisation

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Séparer
- *A l'aide du raccourci clavier :* **Shift-Ctrl-K**

Inset

Outset

DYNAMIC OFFSET

La commande Offset dynamique transforme une forme, la dotant d'une poignée de commande spéciale. En traînant la poignée, la forme est dynamiquement transformée. Elle peut être augmentée ou contractée, selon la direction dans laquelle la poignée est déplacée. Pour renvoyer un objet à une forme régulière après qu'elle ait été transformée en objet dynamiquement excentré, employez Objet vers chemin.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :* Chemin/Offset Dynamique
- *A l'aide du raccourci clavier :* --

Infos additionnelles

Quand la poignée de commande est libérée, la poignée est automatiquement replacée jusqu au dessus de l'objet, ou quelque position était le dessus avant que l'objet ait été tourné. Quand employer cette commande, insetting seulement l'objet (la rendant plus petite que l'original) produit des résultats prévisibles. Rendre un objet plus grand que l'original arrondit des coins pour quelque raison. Le workaround pour ceci doit employer à plusieurs reprises la commande de début, et alors il peut être réduit au goÃ»t par l'intermédiaire de la commande excentrée dynamique.

Linked Offset

Simplify

Reverse

76. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Introduction
How to Use
Hotkeys
Tips

La plupart des transformations d'objet passent par des réglages de la sorte comme ceux qui suivent : déplacement, mise à l'échelle, rotation ou inclinaison. Certains de ces réglages, pour une méthode de création intuitive, peuvent être effectués directement à l'aide de la souris et de la flèche de Sélection sans avoir à saisir de paramètres chiffrés.

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

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

Lorsque des opérations de transformations sont opérées sur les formes composant le dessin, il peut arriver de vouloir revenir sur certaines d'entre elles. Inkscape autorise une telle opération par l'utilisation de l'outil Annuler les transformations.

DÉPLACER

Apercu

Le dessin à l'aide de la souris peut parfois manquer de précision. Aussi, la fenêtre Taille et position d'objet permet de modifier l'emplacement et la dimension d'un objet sélectionné. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer sur une poignée de sélection pour modifier la dimension), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

Pour modifier les propriétés d'un objet :

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

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

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

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

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

X

permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Y

permet de définir un déplacement vertical;

Déplacement relatif

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

ECHELLE

Apercu

Le dialogue Transformations autorise la modification de l'échelle d'un ou plusieurs objets à l'aide de données chiffrées. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer sur une poignée de sélection pour modifier la dimension), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

Pour modifier les propriétés d'un objet :

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

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

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

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Horizontal

permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Vertical

permet de définir un déplacement vertical;

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

PIVOTER

Apercu

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

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

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

Pour modifier les propriétés d'un objet :

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

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

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

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Angle

permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

Vertical

permet de définir un déplacement vertical;

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

INCLINER

Apercu

Le dialogue de transformation permet l'inclinaison numérique des objets

Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

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

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

Pour modifier les propriétés d'un objet :

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

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

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

MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

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

Horizontal

permet de définir une inclinaison horizontale de l'objet;

Vertical

permet de définir une inclinaison verticale;

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

77. PROPRIÉTÉS DU DOCUMENT

La fenêtre s'active via Maj+Ctrl+D. Elle comprend plusieurs onglets ;

1. Page
2. Guides
3. Grilles
4. Adhérences
5. Aimanter les points

PAGE

Général ;

- Pour décider de l'unité de votre document en px, pt, cm, mm, ft, in, m, pc.
- Pour appliquer une couleur de fond.

Format

- Pour modifier le format du canevas.
- Changer l'orientation de la page.
- Accéder à des valeurs personnalisé de la taille de votre document.
- Ajuster la page à la séléction.

Bordure

- Rendre visible, invisible le cadre représentant le canevas.
- Rendre toujours visible le cadre.
- Rendre visible, invisible l'ombre du cadre.
- Modifier la couleur du cadre.

GUIDES

- Rendre visible ou invisible les guides.
- Définir leur couleur.
- Snap guides zhile dragging

GRILLES

Il existe deux types de grilles ;

- Rectangulaire
- Axonométrique

Séléctionner le type de grille à créer

ADHÉRENCES

AIMANTER LES POINTS

Méthode

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

---- À traduire (version originale : 1.5) ----

COLOR MANAGEMENT

CALIBRATED SVG COLOR INCLUDING CMYK

Inkscape supports color-managed color definitions that use a colorspace other than sRGB (for example Adobe RGB, or calibrated CMYK colors). In the SVG file, this is done using the optional "icc-color(...)" paint components as described in section 11.2 "Specifying paint" of the SVG 1.1 specification. A fallback sRGB value will be used for non color managed workflows. This allows using of calibrated color spaces, including using CMYK values that are preserved across applications.

The CMS color selector tab allows these colors to be edited.

DISPLAY ADJUSTMENT

Color Management tab in Inkscape Preferences dialog provides options for enabling display adjustment:

- **Display Profile**. Here you set an ICC file for you calibrated and profile display.
- **Retrieve profile from display**. On X11-based systems (i.e. Unix and Mac OSX) use of ICC Profiles In X Specification (or XICC) can be enabled. Support for version 0.2 of this specification has been implemented. Enabling this option by choosing to retrieve profiles from the display will switch Inkscape to using profiles attached to screens at runtime. These allow display adjustment to be changed on the fly, and to be set/cleared per-display. This is especially helpful for a multi-display configuration.

  When XICC support is enabled, windows will adjust to the proper profile as they are moved across monitors. Also, as the windows are moved onto monitors with no profile attached, the adjustment toggle will become disabled. When the windows are moved onto screens that do have profiles, the toggle will become enabled.

- **Display Rendering Intent**. You can choose between **Perceptual**, **Relative Colorimetric**, **Saturation** and **Absolute Colorimetric**. Perceptual intent prevents from gamut clipping by preserving relationships between color. Saturation intent preserves saturation and best suits for illustrations with indexed color palette like logos. Relative colorimetric intent maps original white color to color of the paper and translates other colors accordingly. Absolute colorimetric intent tries to produce closest match, but suits mostly spot color workflows.

It has to be noted that display adjustment is enabled and disabled for each Inkscape's window. This allows for simultaneous viewing of adjusted and unadjusted views of a single document by using multiple windows. There is a toggle at the bottom-right corner of the scrollbars that allows for turning on and off display adjustment. The toggle will have a disabled state to provide visible feedback when no profile is set.

PROOFING

This section in Color Management tab allows defining settings for an output device such as printer:

- **Simulate output on screen** option enables softproofing, that is — the document will look exactly as it will be outputted to printer.
- **Mark out of gamut colors**. All devices have a unique set of colors (gamut) they can reproduce, be it a display or a printer. This option enables marking the colors that cannot be reproduced in destination color space with a user defined color. By default neutral grey color is used.
- **Device profile**. This is an ICC profile for the output device (usually, a printer). For Europe the **Euroscale Uncoated v2** profile is recommended to be used by default, and for USA — **U.S. Web Coated (SWOP) v2** or **U.S. Sheet-fed Coated v2**.
- **Device Rendering Intent**. You can choose between Perceptual, Relative Colorimetric, Saturation and Absolute Colorimetric.
- **Black Point Compensation**. BPC's primary function is to map dynamic range of an image to dynamic range of an output device, so that contrast us not lost. It is usually used for publications with a lot of full color graphics like photos. Note that BPC is used only with relative colorimetric rendering intent and should be disabled for other rendering intent types.
- **Preserve Black**. Makes Inkscape do its best to provide same level of blackness in the output.

OPERATION SYSTEMS SUPPORT

Color management is supported in Linux and Mac OS X only in the current stable version of Inkscape.

CREATING ICC PROFILES

For creating ICC profiles with free software LProf and ArgyllCMS are recommended.

enter new text here

79. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Méthode

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

---- **À traduire (version originale : 1.6)** ----

CUSTOMIZATION

Inkscape has many opportunities to customize. This easily leads to an enhanced personal workflow. It also helps users of other graphic software to easy the translation to Inkscape. Almost all of Inkscape customizations are done in a XML format, including the icons that are SVG (which is XML based.) The two exceptions are extensions which can be done in any programming language (but the majority are currently done in python) and palettes which are GIMP palette files (*.gpl).

All customizing can be changed at both the system and user level. Allowing site specific customization and user personalization. The User customizations will always override the System customizations. Samples of all customizations can be found in the System Directory on all platforms. Locations varies depending on OS/Platform, but here are the most common ones.

OS/Platform	System Directories	User Directories
Unix and Unix-like systems including most Linux platforms	/usr/share/inkscape /usr/local/share/inkscape	~/.inkscape
Mac OSX	/Applications/Inkscape/Content/Ressources/	
Windows systems	C:\Program Files\Inkscape\share\	

THINGS THAT CAN BE CUSTOMIZED

Icons

Take you new icon set and replace icons/icons.svg with it. You many want to backup this file first is you are replacing it in the system directory. You can add to the User directory without worry about it.

Hotkeys

keys/default.xml

Menus

menus.xml

Palettes

Add your new Gimp palettes (file extension .gpl) in the palettes/ sub-directory.

Extensions

Templates

These are empty svg files with the size defined, along with things like snapping and grid preferences. Place new templates in templates/ sub-directory.

TIPS

When altering default files, make a backup/copy so that you can always use it again encase

something doesn't work out with the change.

TUTORIELS

81. INSTALLER INKSCAPE SOUS WINDOWS
82. CRÉER UNE ICÔNE SIMPLE

81. INSTALLER INKSCAPE SOUS WINDOWS

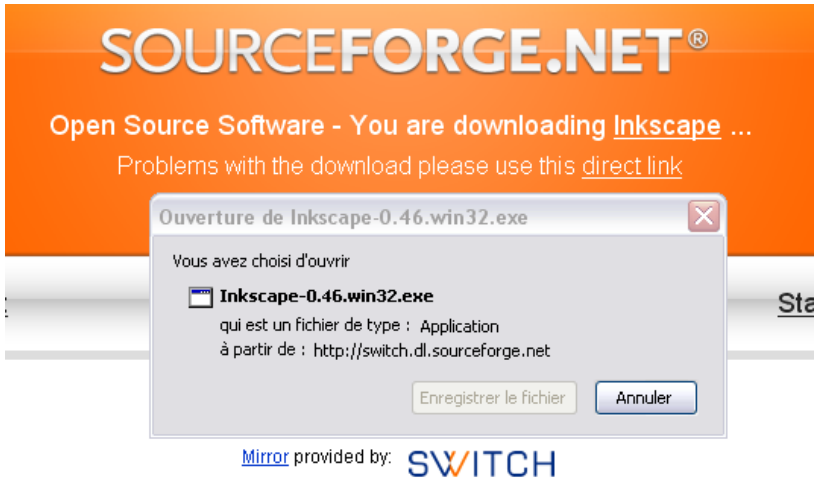
Programme : Inkscape
Site: http://www.inkscape.org/
Version utilisée pour cette installation : 0.46
Système d'exploitation utilisé pour cette installation : Microsoft Windows XP
Configuration recommandée: processeur cadencé à 200 MHz au minimum

Installer Inkscape est relativement simple. Seuls un navigateur et une connexion internet sont nécessaires. Pour commencer, visiter la page téléchargement d'Inkscape :

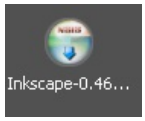
http://www.inkscape.org/download/?lang=fr

Sélectionnez le lien spécifiant *Installeur Windows* dans la section *Versions Officielles*.

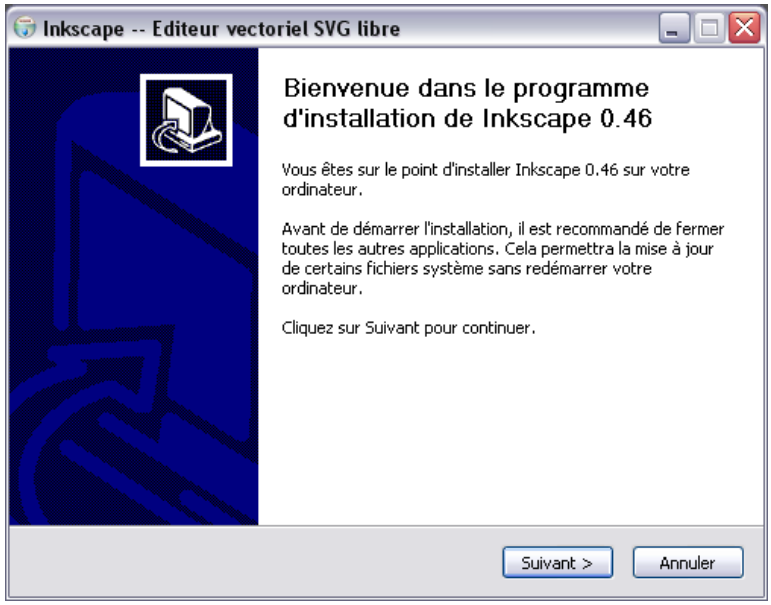
Téléchargement commence alors automatiquement, depuis la page *SourceForge* du projet où les fichiers d'installation sont hébergés. La boîte de dialogue suivante s'affiche (son apparence peut varier en fonction du navigateur utilisé).



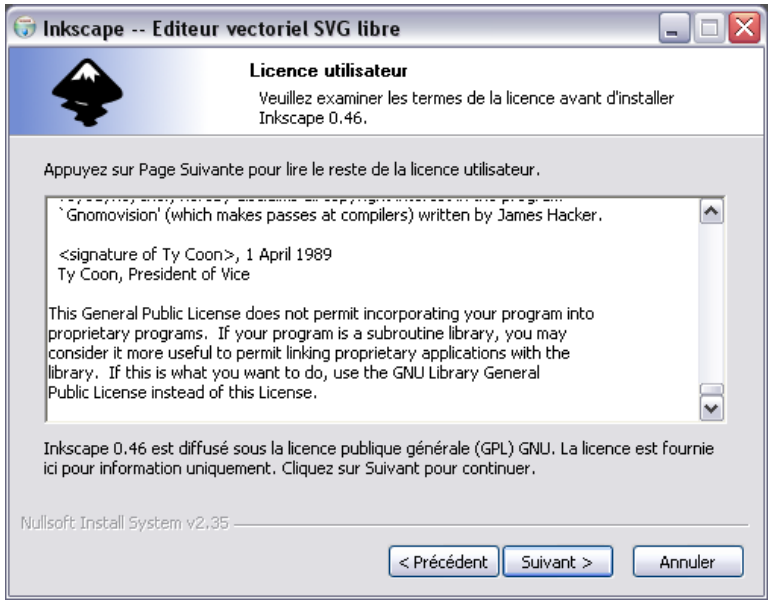
Appuyer sur le bouton « Enregistrer le fichier ». L'enregistrement peut s'effectuer vers un emplacement par défaut ou vers un emplacement spécifié lors du téléchargement, en fonction des réglages du navigateur. À la fin du téléchargement, l'icône suivante apparaît :



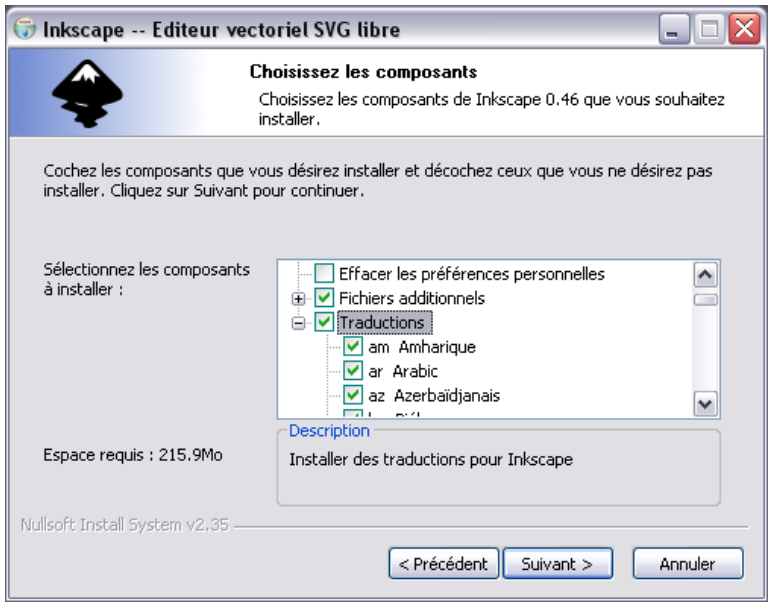
Double-cliquez sur cette icône pour commencer l'installation.



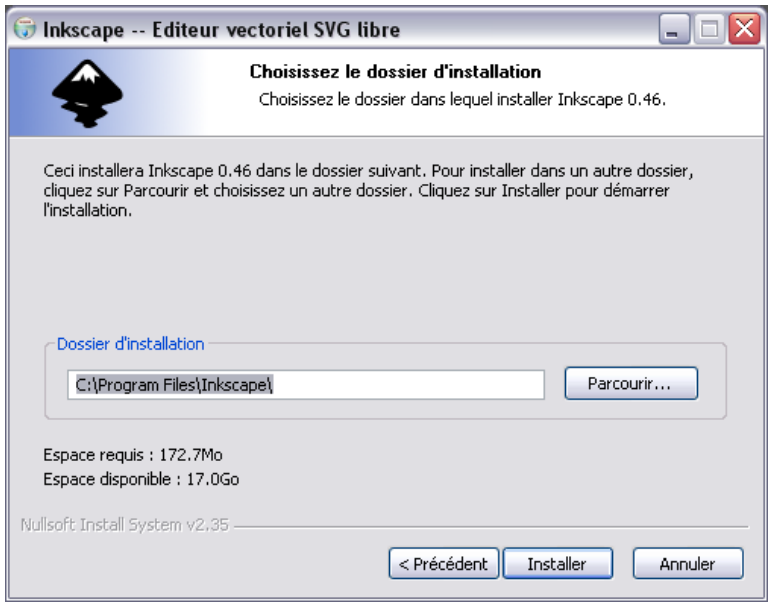
Suivre les instruction de l'écran d'introduction.



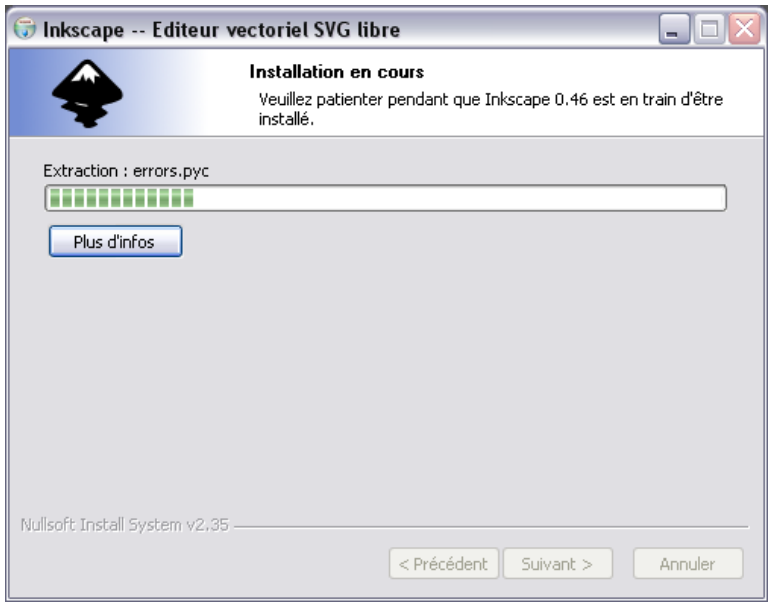
L'écran ci-dessus présente la licence GPLv2 régissant l'utilisation et la distribution d'Inkscape. Utilisez le curseur pour lire le texte de la licence puis acceptez ses conditions pour continuer l'installation (bouton « Suivant »).



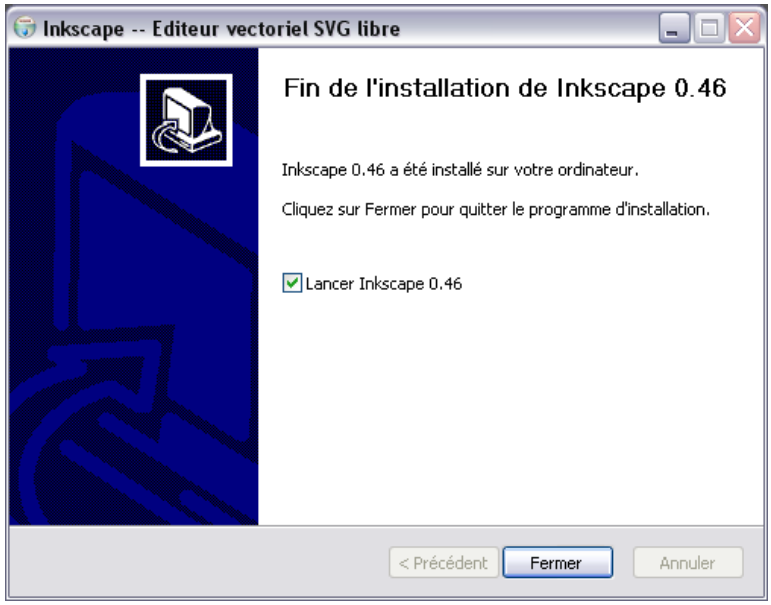
L'installation par défaut utilise 215,9 Mo d'espace disque. Il est possible de diminuer cette occupation en désélectionnant certains composants optionnels, marqués par une flèche verte. La meilleure économie est sans doute de désactiver toutes les traductions, et de ne resélectionner que la lanque française. Cette opération permet de grignotter environ 43 Mo. À noter que l'anglais ne peut pas être désélectionné et est utilisé à défaut de traduction. Continuez ensuite l'installation avec le bouton « Suivant ».



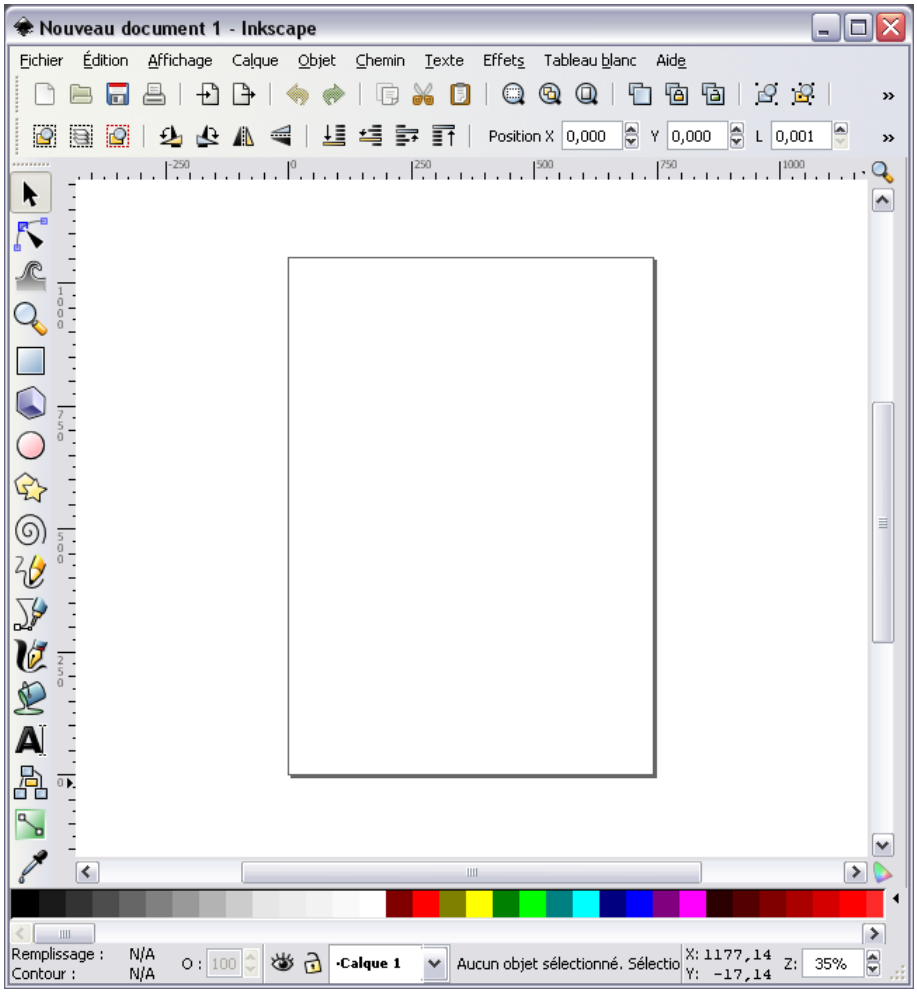
Définir ensuite l'emplacement par défaut du programme. À moins d'avoir une excellente raison de changer le dossier présélectionné, il est fortement conseillé de laisser ce choix tel quel et de continuer l'installation avec le bouton « Installer ». La progression de l'installation s'affiche.



Une fois l'installation terminée, une boîte de dialogue propose le lancement d'Inkscape.



Vous pouvez décocher l'option si vous ne souhaitez pas lancer Inkscape dans l'immédiat, ou la laisser cochée et démarrer l'application en quittant l'installeur avec le bouton « Fermer ». Dans ce dernier cas, Inkscape démarre automatiquement, avec une nouvelle page par défaut :


Nouveau document 1 - Inkscape
Fichier Édition Affichage Calque Objet Chemin Texte Effets Tableau blanc Aide
Position X 0,000 Y 0,000 L 0,001
Remplissage : N/A
Contour : N/A
O : 100
Calque 1
Aucun objet sélectionné. Sélectio
X: 1177,14
Y: -17,14
Z: 35%

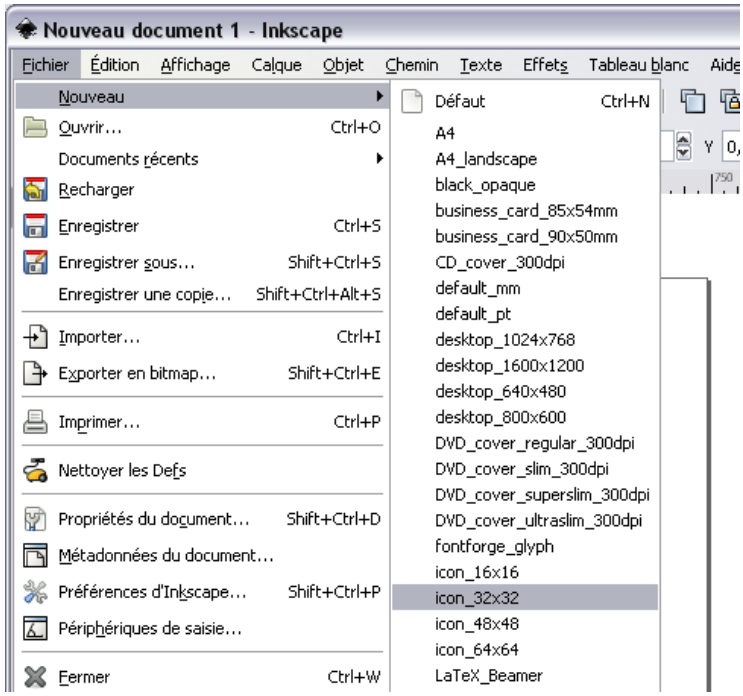
82. CRÉER UNE ICÔNE SIMPLE

Inkscape est un excellent outil pour la création d'icônes. Généralement, il est nécessaire de créer ces icônes dans différentes tailles, ce qui rend le format **SVG** (qui est un format graphique extensible) particulièrement adapté. Cela signifie qu'il est possible de retrécir ou d'agrandir les graphismes à la taille désirée, sans aucune perte de qualité

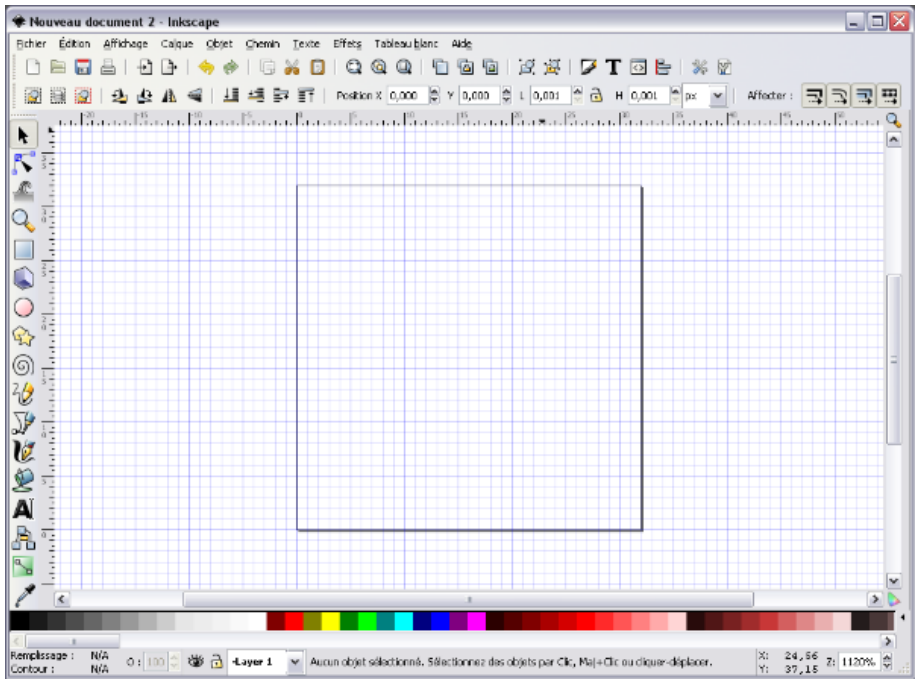
Ce tutoriel a été réalisé sous Windows XP, mais peut être utilisé sur n'importe quel système d'exploitation supporté par Inkscape. Dans ce cas l'aspect de l'interface peut varier, sans toutefois interférer avec le bon déroulement des opérations.

CRÉER UN NOUVEAU FICHIER D'ICÔNE

Pour commencer, ouvrez Inkscape puis créez un nouveau fichier en cliquant sur le menu *Fichier* etpuis en sélectionnant *Nouveau* puis *icon_32x32*.



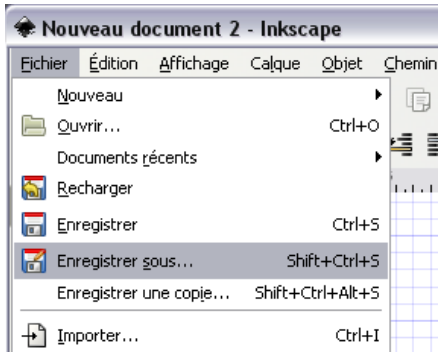
Une page blache s'ouvre, avec ici une grille :



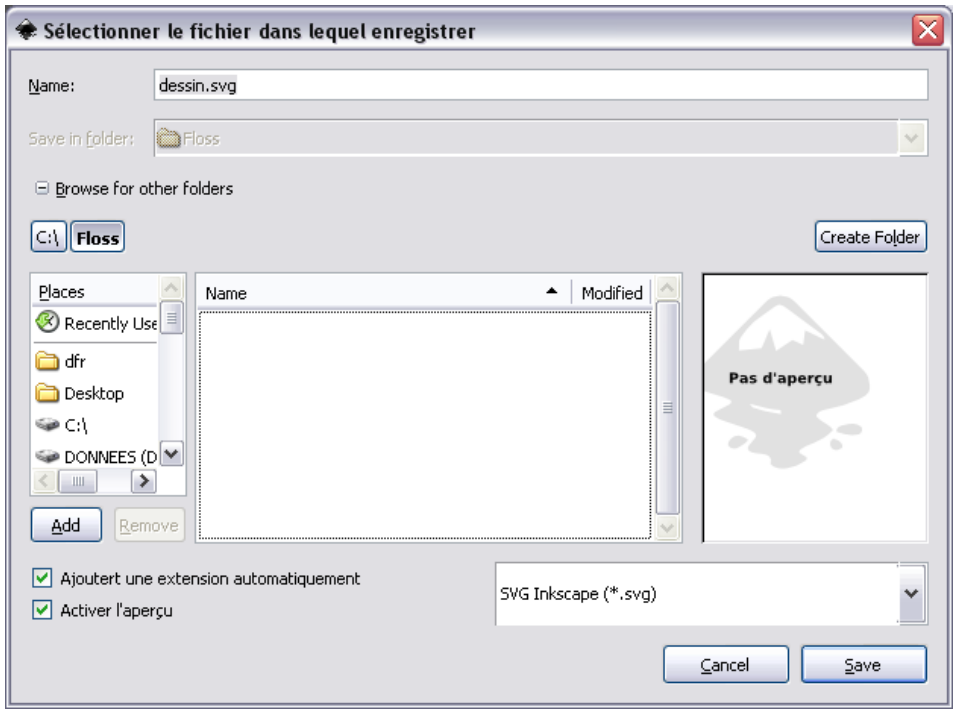
La grille est un bloc de dimension 32x32, correspondant à la taille de nombreuses icônes présentes sur votre ordinateur. Elle sera effacée de l'image finale lors de l'export vers un type de format de fichier différent (JPEG ou GIF par exemple). La grille est juste une aide adaptée à la création d'une icône standard de dimension 32x32 pixels. Son affichage peut être contrôlé dans le menu *Affichage* en sélectionnant ou désélectionnant la ligne *Grille*.

SAUVEGARDER LE FICHIER

Sauvegarder le fichier avant de commender la création est toujours une bonne idée. Même si le fichier est vide, c'est toujours une bonne pratique car cela simplifie les sauvegarde ultérieure. En agissant de la sorte, vous vous assurez contre la perte accidentelle du travail en cours en coas de crash ou d'extinction inopinée de l'ordinateur. Cette première sauvegarde s'effectue en cliquant sur *Fichier* puis *Enregistrer sous...*



Cette action entraîne l'ouverture d'un boîte de dialogue.



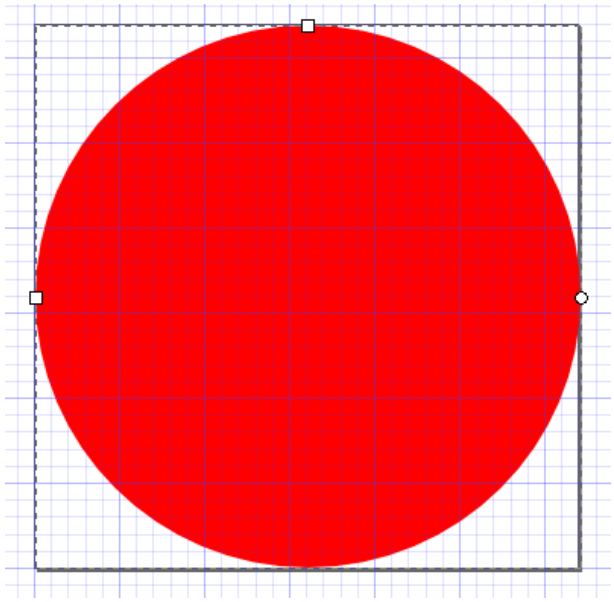
Vous pouvez alors changer le nom du fichier de façon à le retrouver ultérieurement (dans l'exemple ci-dessus, le fichier est nommé *dessin.svg*). Assurez-vous que le fichier se termine bien par une extention .svg. Vous pouvez aussi naviguer à travers les dossier de votre ordinateur avec cette boîte de dialogue pour choisir le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le ficher. Une fois cet emplacement choisi, cliquer sur le bouton *Enregistrer*.

ET C'EST PARTI

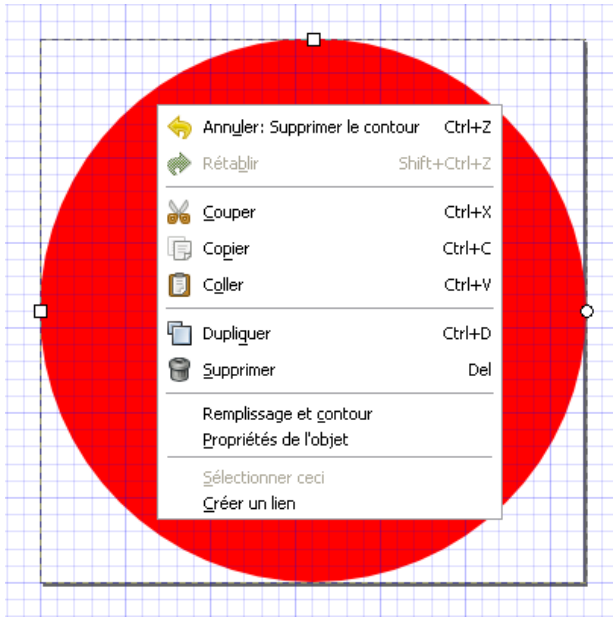
Nous allons maintenant procéder au dessin de l'icône. Vous pouvez choisir n'importe quel outil pour créer les formes et les couleurs. Actuellement, les icônes présentant un effet 3D sont très populaires, mais nous nous contenterons ici d'une icône en deux dimensions, en l'occurence une simple icône représentant une radio, qui ressemblera au final à ceci :

Commençons par dessiner la cercle du fond ; sélectionnerz l'outil cercle dans la barre d'outils d'Inkscape :

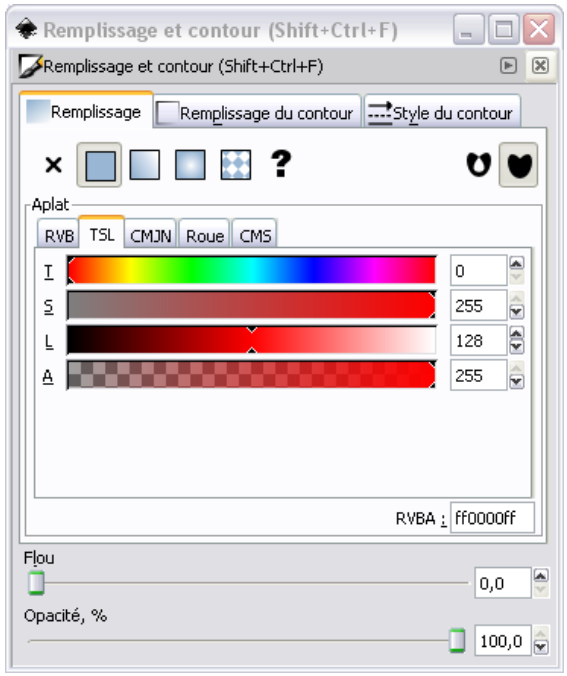
Une fois cet outil sélectionné, cliquez sur un des angles de la grille et relacher à l'angle diagonalement opposé. Un peu d'entrainement peut être nécessaire pour y arriver, mais au final, le résultat doit ressembler à peu près à ceci :



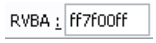
Il est possible que le cercle soit pourvu d'un contour. Dans ce cas, il faudra le supprimer rapidement. Mais pour l'instant, nous allons changer la couleur de remplissage du cercle. Pour l'exemple, nous choisirons une couleur codée par la valeur de code HTML #ff7f00, mais rien ne vous empêche de préférer une autre couleur. Pour modifier cette couleur, effectuez un clic-droit sur le cercle et sélectionnez *Remplissage et contour* :



La boîte de dialogue suivante apparait alors :

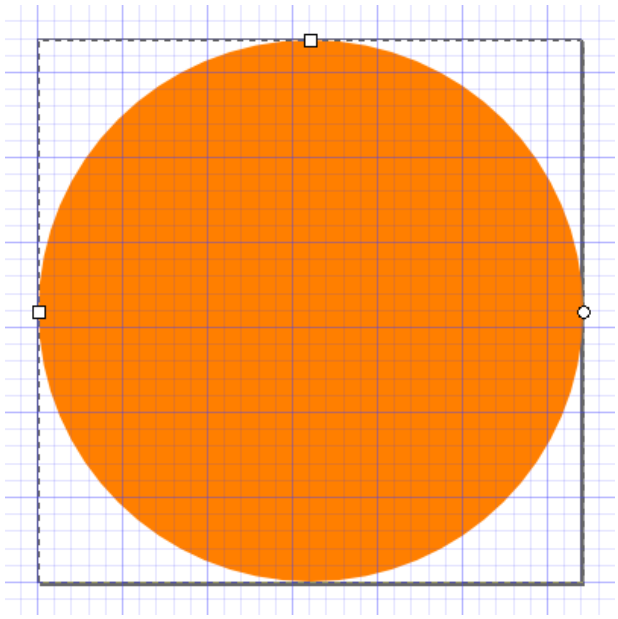


Le code couleur HTML est équivalent au code RVB, auquel est ajoutée une valeur hexadécimale correspondant à la transparence. Nous entrons donc la valeur ff7f00ff dans la boîtr RVBA placée vers le bas :



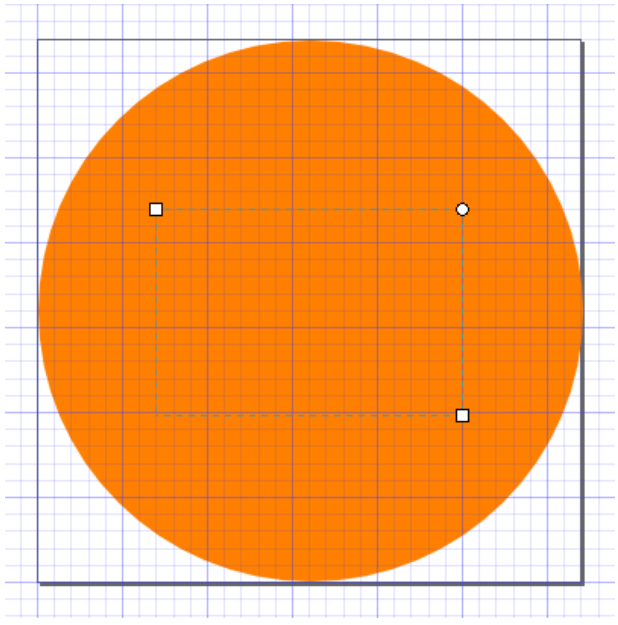
Si vous connaissez le code couleur HTML de la couleur désirée, vous pouvez l'ajouter directement dans cette boîte. Dans le cas contraire,vous pouvez utiliser les curseurs RVB pour choisir cette couleur. Vous pouvez constater que la couleur du cercle change dynamiquement lorsque les curseurs sont actionnée. Si vous avez un contour autour du cercle, c'est le moment de l'effacer en cliquant sur l'onglet *Style du contour* et en positionnant la valeur *Epaisseur* (en haut de l'interface) à 0 (zéro). Lorsque vous avez obtenu la couleur désirée, déplacez la boîte de dialogue Remplissage et contour vers le côté (si vous avez suffisamment de place sur l'écran) ou fermez-la. Nous l'utiliserons à nouveau un peu plus tard.

Notre cercle coloré ressemble désormais à ceci :

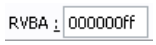


Nous voulons maintenant ajouter la radio au milieu du notre cercle. Nous commencerons par dessiner une boîte noire avec des coins arrondis. Cliquez sur l'outil rectangle dans la barre d'outils :

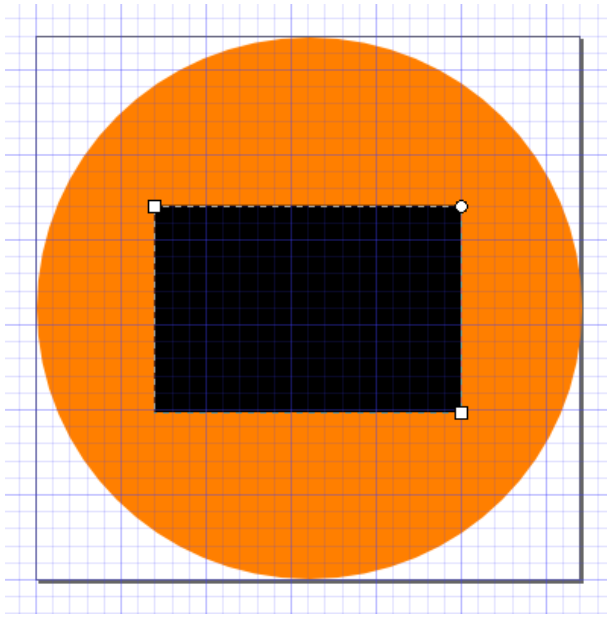
Cliquez quelque part dans le cercle et déplacez la souris dans une diagonale en direction du bas de la page. Nous avons maintenant créé un rectangle que nous ne pouvons pas vous sur l'écran car sa couleur de remplissage est identique à celle du cercle :



Ouvrez maintenant la boîte de dialogue *Remplissage et contour* et changez la valeur RVBA de l'onglet *Remplissage* à 000000ff :



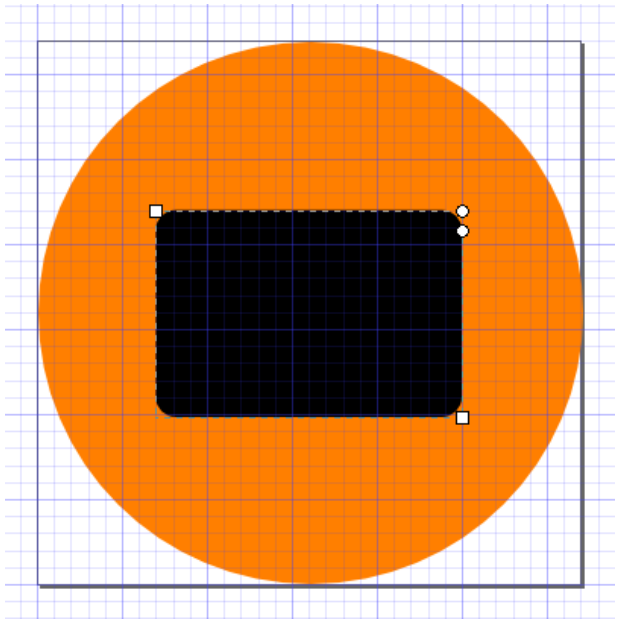
Le rectangle est maintenant rempli en noir :



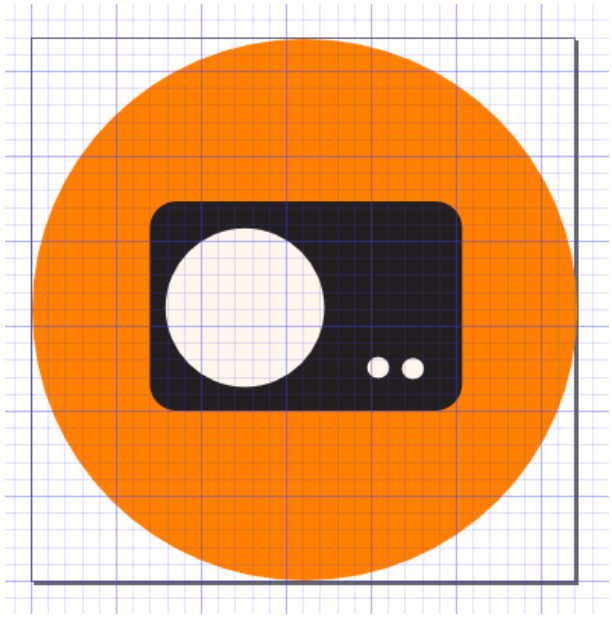
Vous pouvez, comme pour le cercle, utiliser les curseurs pour sélectionner la couleur.

Nous voulons maintenant rendre les coins du rectangle arrondis. Pour cela, déplacer la souris sur le petit cercle positionné dans l'angle supérieur droit du rectangle, qui doit alors devenir rouge :

Cliquez alors sur ce petit cercle et étirez le vers le bas. Tous les coins du rectangle s'arrondissent lors de l'opération. Une fois satisfait de cet arrondissement, relacher le bouton de la souris.

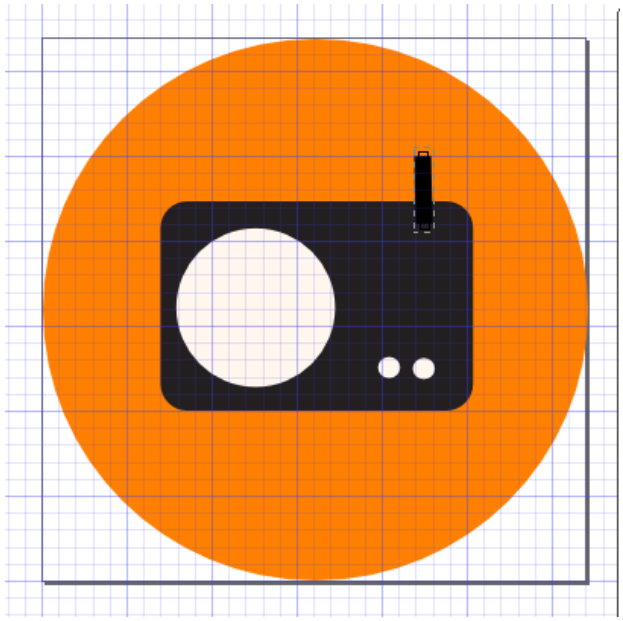


Nous avons maintenant besoin de créer trois cercles blancs pour les boutons et le cadran de la radio. Pour cela, utiliser la même méthode que pour la création du premier grand cercle, en les disposant harmonieusement sur la boîte noire.

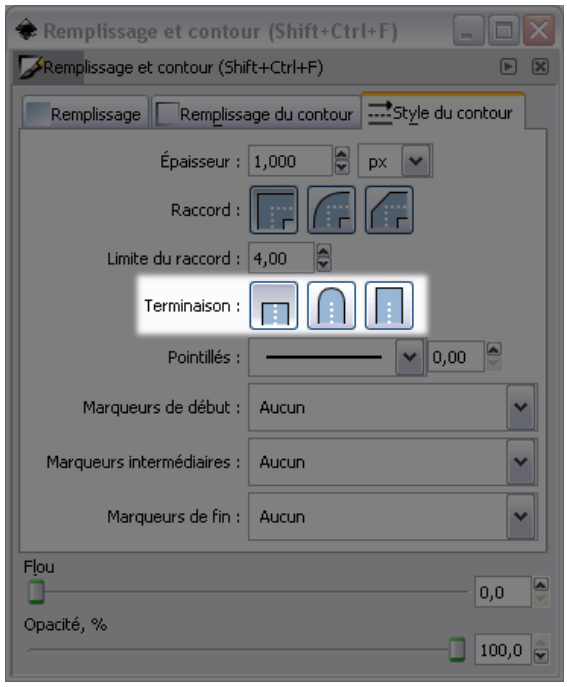


Ajoutons une antenne en haut à droite, en utilisant l'outil crayon, disponible dans la barre d'outils :

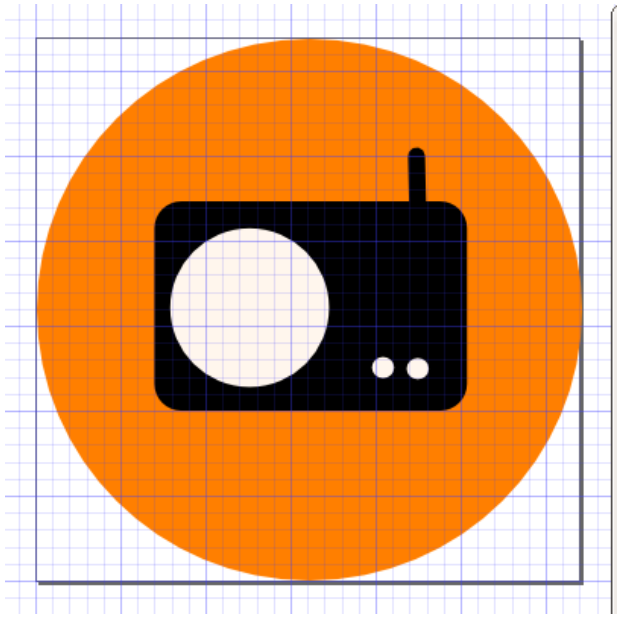
Pour dessiner une ligne droite, cliquez à l'endroit où vous désirez débuter la ligne, puis à nouveau à où vous voulez qu'elle se termine.



Pour arrondir l'extrémité de l'antenne, nous retournons vers la boîte de dialogue *Remplissage et contour*, dans l'onglet *Style de contour*, section *Terminaison* :



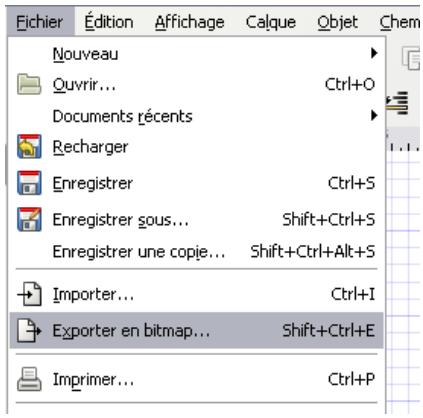
Sélectionnez le choix du milieu (terminaison arrondie) et l'antenne prend la forme désirée :



EXPORTER EN PNG

Il ne nous reste plus qu'à exporter ceci en PNG. Si vous désirez utiliser un autre format de fichier (Inkscape ne supportant que le PNG), utilisez un autre logiciel de traitement d'image ou de dessin, tel que **GIMP**.

Cliquer sur le menu *Fichier*, puis sélectionner *Exporter en bitmap...* :



La boîte de dialogue suivant apparait :

L'action sur le bouton Export avec ces paramètres exportera un PNG de 32x32 pixels de dimension dans le répertoire C:\Floss. Vous pouvez changer les dimensions de l'image exportée grace aux champs *Largeur* et *Hauteur*, et le nom et le chemin du fichier exporté avec le bouton *Parcourir*...

ANNEXES

83. GLOSSARY

84. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

85. MORE HELP

86. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Méthode

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

---- **À traduire (version originale : 1.37)** ----

GLOSSARY

Alpha - a compositing channel or setting which allows an object's colors to be blended with the colors of objects behind the affected one, in effect creating object transparency.

Anchor - a base point used to align objects

ANI - Commonly used for animated cursors, especially on windows

Arbitrary Path - a path which consists of nodes which a user may adjust independently from each other. These nodes are not constrained to a particular shape like in an **SVG primitive** . This makes such things as automatically rounded corners or simultaneous and equivalent manipulation of opposing polygon points impossible.

ASCII - **American Standard Code for Information Interchange** - a 128 character English alphabet based encoding scheme which is the origin of most common character encoding schemes.

Bitmap - a digital image consisting of an array of different colored pixels; if the bitmap has a high pixel count and sufficient quality, it is considered high-resolution and is suitable to be used for printing and high-resolution on-screen viewing. While bitmaps are quite useful for photographs and other uses, they are limited by their resolution to allow only a certain degree of magnification (zoom) without losing quality. Some common examples are JPG, TIFF, PNG, BMP.

BMP - Simple **Raster Image format**. BMP files are uncompressed so they produce large files compared to other Raster formats such as **PNG** and **JPG**.

Bounding box - a conceptual box within which all elements of an object or set of objects lie. In Inkscape there is a distinction between the **geometric** and **visual** bounding box of an object, the former being derived from the actual points of an object's shape, the latter being derived from the entire area which would be affected by visual styles or filters applied to that shape which would expand the bounding box beyond its geometric limits.

CAD - Computer-Aided Design

Clone -a replication of an object; in Inkscape, a clone retains certain (or all) characteristics of its *master*, and these characteristics will update according to changes of the master's same characteristic.

CMS - Color Management (or *Managed*) System

CMYK -Cyan Magenta Yellow Black - a *color space* used in professional print workflows which allows very accurate color matching.

Color management -a method of matching colors throughout a workflow so the that final products retain the same color charactaristics as the original (or else match the intended color charactaristics).

Color palette - a visual list of color values intended for easy selection and application of common colors to objects in a drawing. Inkscape uses the GIMP palette format, which stores color values in RGB form in addition to user-friendly color names.

Color space - a set of defined absolute color characteristics with a corresponding abstract referencing system used to match media output to real colors.

Color swatch - a predefined color value in the color palette.

CSS - Cascading Style Sheets - a W3C language used to describe the manner of presentation given to elements in an XML document. With CSS document content can be maintained separately from its styling so that styling can easily be changed and adapted without disturbing content.

CUR - Microsoft Windows format for cursor and icons.

Cusp Node - a node which joins two segments at an angle.

Cyan - a blue-green color.

Default template - the template that is used for new documents unless another template is specified.

DIA - **Dia** (software) editors diagrams

DXF (Drawing eXchange File) - a 2D and 3D graphics file format developed by **Autodesk** for the **AutoCAD** system. Now supported by virtually all PC based **CAD** systems DXF is the standard format used for technical drawings in the engineering and construction industries.

EMF -

EPS (Encapsulated PostScript) - a subset of the **PS** file format used for transferring graphic images between different software. EPS files contain PostScript code as well as an optional preview image in **TIFF**, **WMF**, **PICT** or **EPSI** formats.

EPSI (Encapsulated PostScript Interchange) -is a **raster image format** used as a preview image for **EPS** files. Containing only 7-bit ASCII data it has been used in areas not supporting **TIFF**, **WMF** or **PICT** formats.

File Format - is a way to encode information for computer storage, software is used to decode file formats.

Fill - the visual content of an object within its borders.

Flash - a rich multimedia platform developed by Adobe that is most commonly used in web applications. Flash makes use of vector and bitmap graphics as well as video and audio.

GGR - GIMP gradient file format

GIF - **Graphics Interchange Format** - a graphic format useful for simple animations and transparency. Each image is limited to 256 colors from the 24-bit color space, and so is not suitable for photographs or images with gradient type color changes.

GIMP -GNU Image Manipulation Program (www.gimp.org) - a powerful open source bitmap image editor.

GPL -

Gradient - a smooth color change between two or more points in an image, such as the color changes in a rainbow.

Group -

Handle - a marker for an element of an object which helps the artist adjust charactaristics of the element.

Hexadecimal Color - an **RGB** color definition most commonly used for web purposes. A "hex" color is defined by three alpha-numeric pairs (either digits from 0 to 9 or alpha characters from A to F, 0 being the "lowest" and F being the "highest"). The first pair represents red, the second green, the third blue. In Inkscape, there is an additional pair appended which represents **opacity** of the specified color.

HSL -Hue, Saturation, Lightness - a model for representing color points within the RGB color space

Hue - the charactaristic of a color to which we ascribe the name of that color. It can be thought of as the variation between colors on a rainbow or a continuous color wheel, not regarding lightness or intensity. For example, dark red and light red are both "red" in hue.

ICO - Microsoft Windows format for cursor and icons.

Inkscape (www.inkscape.org) - a powerful open source vector editor which uses the SVG specification as its native file format.

Javascript - a script language used largely for client-side web applications.

JPG (or JPEG) - a **raster image format** utilising a lossy compression method, which is mostly used for photographic type images. The compression can achieve significant file size reduction with a minimum loss of quality making JPEG images popular for use on the internet. The compression ratio can be set at a trade-off of file size for image quality.

Lightness - a charactaristic of color that describes how "bright" a color is in human terms.

Linear gradient - a gradient that extends from one point to another in a line so that, along a line at any point perpendicular to the axis of color gradation, the color is the same as far as the gradient fills an object in that dimension.

Live Path Effect -

Live Shape - an **SVG primitive** shape

LPE - "live path effect"

Outline - the visual border of a shape or object.

OUTLINE - Text outline format

Macromedia -

Magenta -

Node - a point on a path that serves as a connector between two path segments or as the end points of an open path. Nodes also control the curvature of the path segments on either side - the user can adjust these curves by dragging the **node handles**.

Node Handles - handles that appear for a selected **node** which allow the user to control the curvature of the path segments connected to that node.

ODG - **OpenOffice.org Draw** (software), Inkscape is not fully compatible

Open Source -

outline -

Parameter -

Parent - a clone's original to which it is linked, such that most types of modification to the parent will also affect the clone.

Path - a set of straight or curved line segments which are joined by **nodes**. In **vector** art, these are the most basic elements of a drawing and serve as the "outlines" for all vector shapes.

PCX - Old raster image format used mainly in the '80 and '90s. JPEG and **PNG** are now recommended instead.

PDF - short form for **Portable Document Format**. An exchange format developed by **Adobe**, PDF documents can contain any mixture of text, fonts, images and vector graphics. PDF files are able be viewed across many software, operating system and hardware platforms while still retaining the same formats, layout and properties that were intended by the document's creator.

PICT -

PNG - **Portable Network Graphics** is a **Raster image format** recommended by W3C and is expected to eventually replace the **GIF** image format. It utilizes a lossless data compresstion and includes **alpha** support for image transparency.

PNM, PGM, PBM PPM - Raster image formats in either Portable Anymap, Portable greymap, Portable bitmap, or Portable Pixmap.

POV - Pov **ray** file format for scripted 3D **rendering**.

PS (PostScript) - is a page description language developed by Adobe in the early '80s. As the first software/hardware independent format to incorporate text, **raster images** and **vector drawings** it quickly became the comercial printers main language. Now starting to show it's age **PS** is being replaced by **PDF**.

Radial gradient -

RAS - Raster image format used by Sun Microsystems computers, typically created on a Unix workstation; supports 1, 8, 24, and 32 bits per pixel; can be uncompressed or compressed using RLE compression; recognized by most image viewing programs.

Raster Image - see Bitmap above.

RGB - is a *color space* consisting of Red, Green, and Blue used mostly for computer and digital display.

Saturation -

Skew(ing) -

Snap(ping) -

Stroke -

SVG - Scalable Vector Graphics - a W3C language used to describe vector graphics primarily for web use, but also suitable for other uses such as printing.

SVG Primitive - a basic shape description used by the SVG spec in SVG files. Primitives allow for very specific powerful transformations of objects that would not be possible in **arbitrary paths** (such as rounding of box corners or simultaneous point lengths of stars). However, the nodes of an SVG primitive are constrained to certain specifications. Because of this, arbitrary editing of paths by node, sculpting, etc., are not possible until the primitive is converted into an arbitrary path, after which point it is no longer a primitive shape. Note that once a primitive is converted to an arbitrary path, this conversion is irreversible.

Targa (tga) - High level Raster image format frequently used in 3D-design for textures or alpha support.

Template - a file used as a standard for creating new files; Inkscape copies all of the properties of the template file to the newly created document.

TEX - **LateX** file format

TIFF (**Tagged Image File Format**) - a flexible **Raster image format** developed for the professional printing process. Tiff files are very flexible supporting many colour classes including alpha channels. Several forms of compression are able to be used in tiff files, however their larger size makes them unsuitable for online use.

Vector - (image, editor)

Vector Image -

W3C - World Wide Web Consortium (www.w3.org) - the primary organization which develops and maintains web standards at an international level.

WBMP - **Wireless Bitmap** format aimed for 2-bits (BW) encoding especially for early mobile applications.

WMF -

WYSIWYG -"What you see is what you get" - a visual model of editing which aims to show the user how the final media output will appear if the document is outputted in its current state.

XCF - **EXperimental Computing Facility**. Is the native file format used by the GNU Image Manipulation Program or GIMP, which saves the layers, current selection, channels, transparency, paths, and guides.

XAML - **EXtensible Application Markup Language**. Developed by **Microsoft** to define the **Windows Vista** Graphical Interface.

XML -

XPM, XBM - Raster image format used on **X11** server for icons.

Z-Order - the order in which objects are "stacked" from a birds'-eye perspective, such as when one looks at a stack of papers from above.

ZIP -

enter new text here

84. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!

Méthode

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

---- **À traduire (version originale : 1.14)** ----

MORE HELP

For more help with _ you can try these avenues:

VIDEOLAN DOCUMENTATION

should first look at the very good documentation at the developers site:

link

ONLINE FORUMS

You can also try searching through the forums for information.

link

The forums contain a lot of postings from users on many topics. You can use the search system to locate topics or just browse the categories. If you don't find what you want then try subscribing to the forums and posting your question to the relevant category. There are a few things to keep in mind when asking a question in a forum or to a mailing list. First, be as clear as you can with your question and provide any information that you might think would help some to try to help you. You might, for example, include information about the operating system you are using, or various specifics that relate to what you are trying to achieve. Additionally, it is always good practice to also post back to any forum or mailing list if you manage to solve your query and include clear information on how you solved the puzzle. This is so that someone else that may have the same issue can resolve it using what you have found out. If possible post back to the same thread (discussion topic) so that anyone searching through the forum can follow the discussion including the solution.

WEB SEARCH

Searching the web is always useful. If you are looking for problems arising from errors reported by the software then try entering the error text into the search engine. Be sure to edit out any information that doesn't look generic when doing this. Some search engines also enable you to try searches of mailing lists, online groups etc, this can also provide good results.

MAILING LISTS

Mailing lists are good places to look through for answers to questions. The archives are located here :

link

You can browse the archives (although this can take a while). You can also subscribe to the mailing lists and ask a question:

link

Please note the suggestions about posting to forums and mailing lists in the above section.

IRC

IRC is a type of online chat. it is not the easiest to use if you are not familiar with it but it is a very good system. There are a variety of softwares for all operating systems that enable you to use **IRC**. The **IRC** channel is where a number of the developers are online and some 'superusers'. So logging into this channel can be useful but it is very important that you know exactly what you are trying to find out before trying this route. The protocol for using the channel is jus tot log in, and ask the question immediately. Don't try and be too chatty as you are probably going to be ignored. It is also preferable if you have done some research using the other methods above before trying the channel. The details for the **IRC** channel are:

- IRC network: `detail`
- Channel: `#detail`

enter new text here

86. SOMEBODY SHOULD SET THE TITLE FOR THIS CHAPTER!