

L'image vectorielle avec Inkscape

Voici encore un merveilleux logiciel, un pur produit sorti du monde du libre, et qui demeure gratuit pour notre plus grand bonheur. Ses possibilités rivalisent avec les plus grands, les plus célèbres, mais aussi les plus coûteux que je ne peux nommer ici ! Les fonctionnalités sont tellement étendues que tant de puissance pourraient inquiéter le novice. Le rôle de ce tutoriel sera de le rassurer.

Vectoriel, qu'est-ce que ça veut dire ?

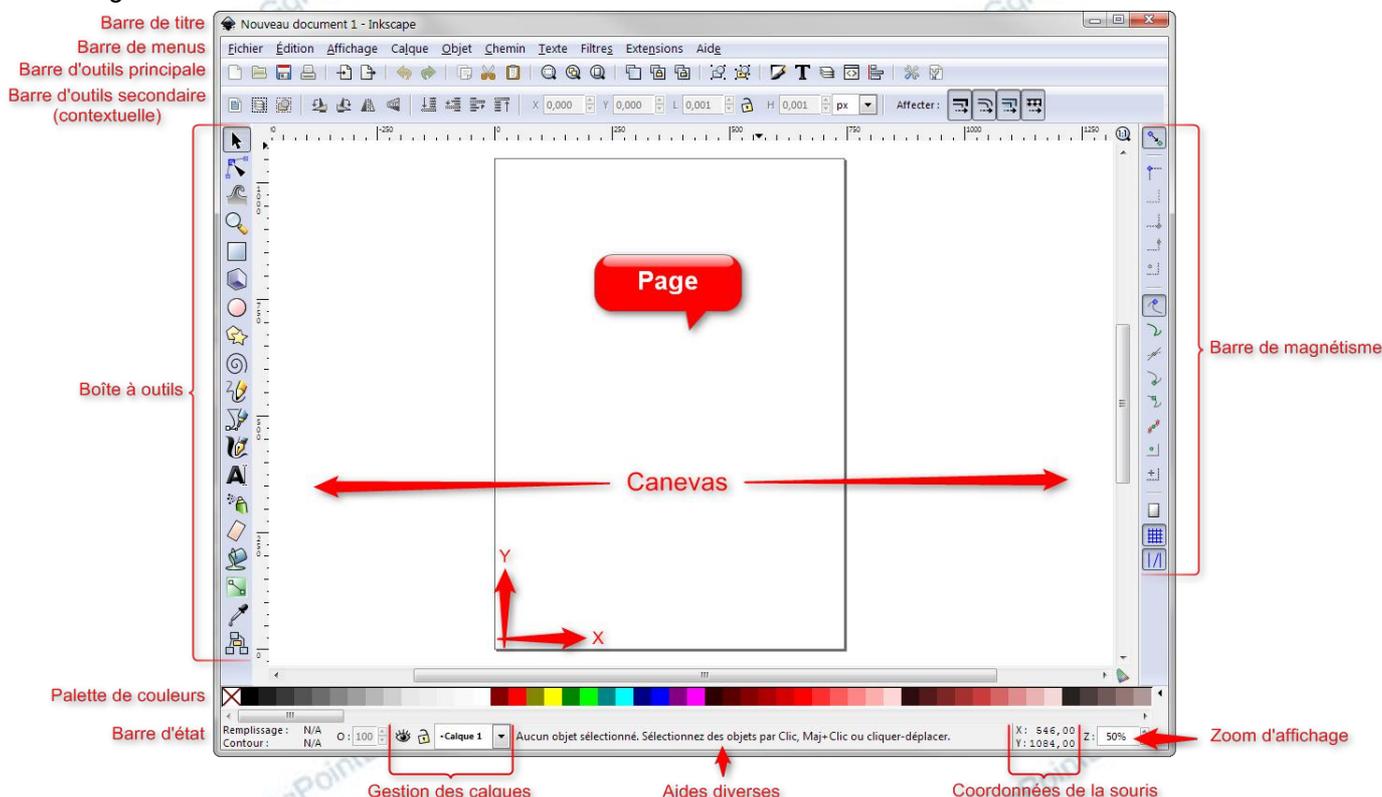
Une image vectorielle est une image constituée d'une multitude de figures géométriques qui, assemblées, définissent une image finale. Son grand atout est d'être redimensionnable à volonté sans perte de qualité. Elle est aussi redessinée à chaque affichage ! Inconvénient qui tend à se réduire avec l'augmentation des performances des machines, les difficultés pour colorer les volumes... évidemment, les photos ne sont pas sa tasse de thé !

Avec le vectoriel, on va parler de lignes, de courbes, de formes, de volumes, de textures ou de motifs, de dimension et d'espace, de couleurs et de gradation... et enfin d'objets !

Pour finir cette présentation, les heureux possesseurs de tablettes graphiques seront comblés par les possibilités du logiciel.

L'INTERFACE !

Le logiciel s'ouvre sur un document vierge, la [Page](#). L'espace de travail s'appelle le [Canevas](#) qui, lui-même, est encadré par deux règles et deux barres de défilement.



Ces notions Page/Canevas trouvent leur raison d'être dans le fait que l'on peut créer un objet en dehors de la surface de sortie finale, utile comme espace de travail temporaire, par exemple... En dehors de cet aparté l'apparence et le vocabulaire qui lui est attaché demeure très proche des fenêtres d'autres logiciels. Reste à apprendre l'utilisation des outils et des possibilités de combinaisons. Le mieux est de passer par un ou deux exemples !

NB : retenez que, à l'instar de nombreux autres programmes, le raccourci clavier **Ctrl+Z peut vous sauver la mise en annulant la dernière action effectuée...**

DESSINER UNE NATURE MORTE : UNE POMME !

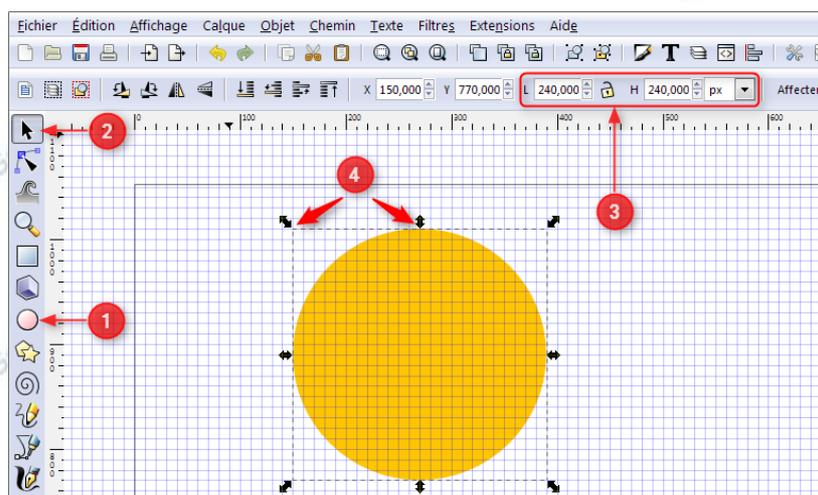
Commençons par lancer Inkscape :

- faire **Démarrer\Inkscape** ou bien double-cliquer sur son icône posée sur le Bureau.....
- afficher la grille magnétique pour faciliter le positionnement des objets :
- faire **Affichage\Grille**
- zoomer à l'échelle 1 (100 %) il est plus facile de travailler sur de gros objets !



Étape 1, tracer notre premier objet : le cercle !

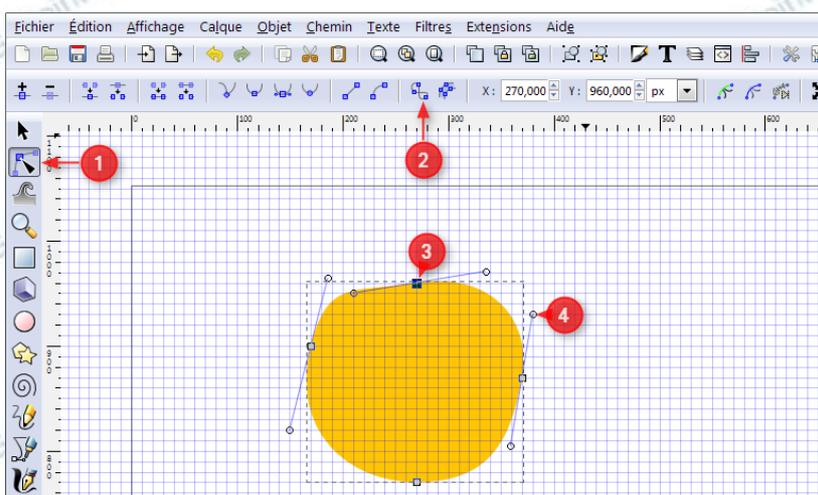
- sélectionner l'outil **Cercle (1)** et tracer un cercle dans la page
- sélectionner l'outil de **Sélection (2)** et essayer d'obtenir un cercle parfait (**Largeur** et **Hauteur** identique en **3**)



S'aider des poignées (4) pour ce faire...

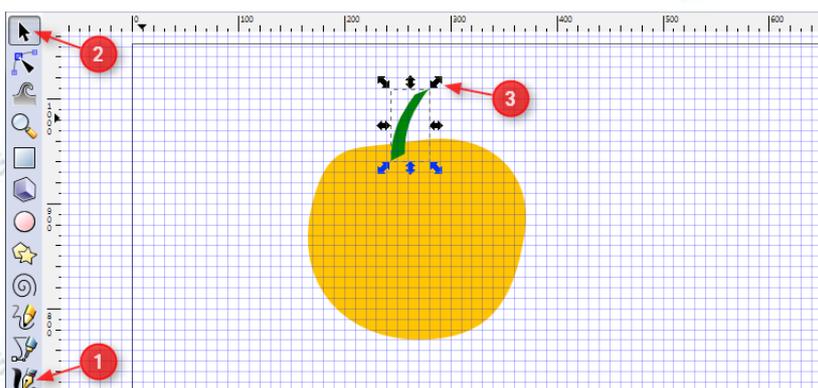
Étape 2, donnons une forme à notre fruit !

- cliquer sur le bouton **Éditer les nœuds ou les poignées de contrôle d'un chemin (1)**
- cliquer sur le bouton **Convertir les objets sélectionnés en chemin (2)**
- jouer sur les poignées (3) et les leviers (4) pour déformer à notre convenance notre objet



Étape 3, ajoutons-lui une petite tige !

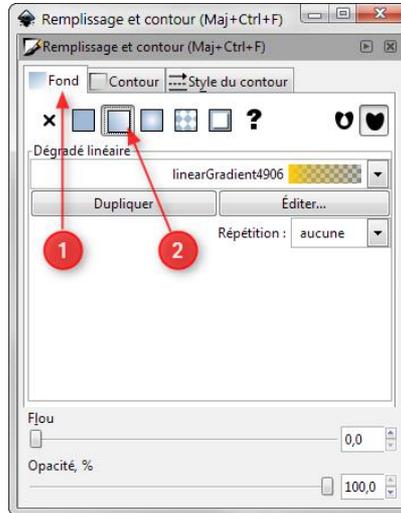
- cliquer sur le bouton **Créer un tracé calligraphique ou au pinceau (1)**
- tracer une courte courbe en direction du centre de l'objet en s'inspirant de l'illustration ci-dessous
- cliquer sur le bouton de **Sélection (2)** pour éventuellement ajuster le tracé à l'aide des poignées (3)



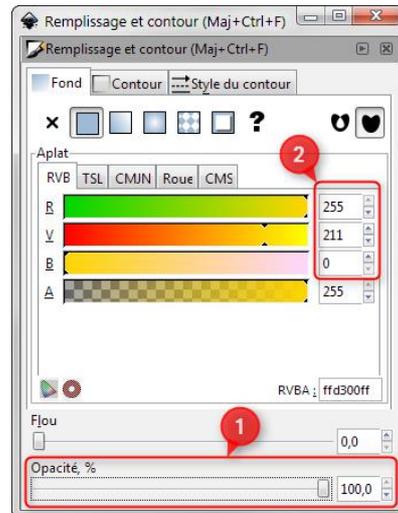
Étape 4, offrons un peu de couleur à notre pomme !

Un dégradé se définit en termes de Stops. Un Stop possède une couleur et une position. Par défaut, le dégradé est doté de 2 Stops, l'un au début (repère carré), l'autre à la fin (repère rond). Contrairement aux apparences, ils ont la même couleur. C'est l'opacité qui fait la différence. Il suffit de rajouter un ou plusieurs Stops, par un double-clic sur la ligne de l'outil dégradé, pour en moduler son effet.

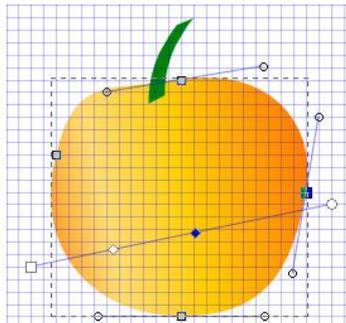
- ouvrir la boîte de propriétés **Remplissage et contour** en cliquant sur le bouton **Remplissage et contour**.....
- se placer dans l'onglet **Fond** et cliquer sur le bouton **Dégradé linéaire** (cela va créer un dégradé par défaut)



- sélectionner l'outil **Dégradé** en cliquant sur son icône, deux poignées vont apparaître (une carrée et une ronde).....
- double-cliquer sur la ligne du dégradé pour créer un **Stop**, puis créer-en un second¹...
- faire glisser les Stops sur leur ligne pour en apprécier les effets
- sélectionner le **carré** du Stop le plus à gauche et régler son opacité à 100 % (1), si ce n'est déjà fait...



- répéter l'opération avec le Stop **ronde** de droite
 - sélectionner à tour de rôle les Stops intérieurs pour en diminuer l'opacité selon votre goût.
- En faisant varier légèrement les curseurs **RVB** (2) vous obtiendrez un dégradé à 3 ou 4 couleurs du plus bel effet !

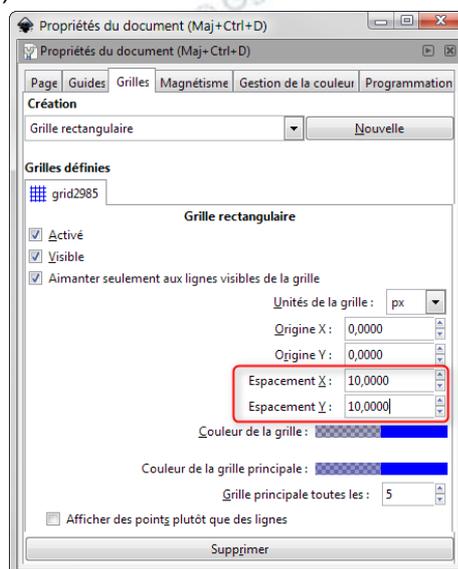
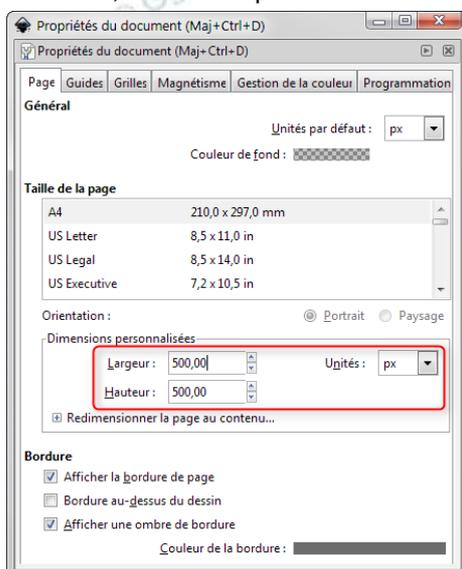


¹ Il est possible de rajouter autant de Stops que voulu, mais rien ne sert d'abuser...

DEMANDER À UN TEXTE DE SUIVRE LE CHEMIN DES ÉCOLIERS

Étape 1, préparation de la page et de la grille !

- démarrer Inkscape comme vu précédemment et afficher la grille
- faire *Fichier*\Propriétés du document, onglet Page
- régler la largeur et la hauteur à 500 chacun
- bien vérifier que les unités sont calées sur px (pixels)
- dans l'onglet Grilles, fixer les espacements X et Y à 10 pixels (px) chacun



- régler le zoom en conséquence, autour de 100 % environ...

Étape 2, création de l'objet texte !

Écrire le texte suivant : *Je me promène sur le chemin des écoliers...*

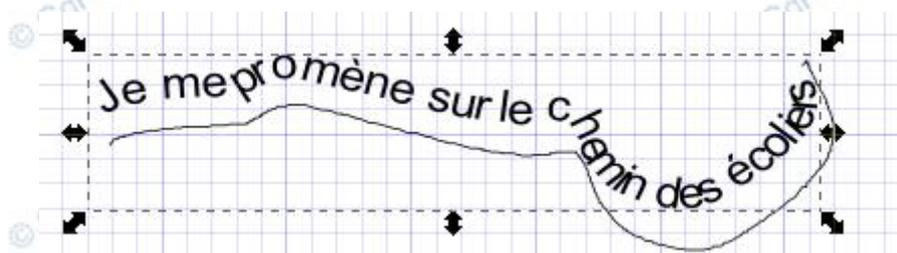
- cliquer sur le bouton *Créer et éditer des objets textes*..... 
- cliquer dans la Page et tracer un rectangle en étirant sa diagonale (environ 400 × 100)
- saisir le texte puis diminuer sa taille (sans le sélectionner) dans la barre d'outils secondaire, aux alentours de 20 pixels de haut

Étape 3 création du parcours du texte !

- sélectionner l'outil *Dessiner des lignes à main levée*..... 
- tracer une ligne fantaisiste suffisamment longue (600 à 800 pixels de long) mais sans trop exagérer les ondulations...

Étape 4, déformation du texte !

- cliquer sur le bouton *Sélectionner* puis sélectionner les 2 objets, le texte et la ligne..... 
- faire *Texte*\Mettre suivant un chemin le texte doit venir s'appuyer contre la ligne
- sélectionner le trait et adapter votre dessin au texte et/ou sélectionner le texte pour l'adapter au dessin



NB : dans Inkscape, il n'est pas nécessaire de sélectionner le texte pour agir dessus. Tant que l'objet texte est en mode édition (présence de pointillés autour) il est possible d'en modifier les attributs !

EN RÉSUMÉ !

– Ces deux expériences réalisées, on peut se rendre compte que Inkscape utilise aussi bien des menus, que des barres d'outils, ou encore des boîtes de propriétés flottantes. À l'usage vous apprécierez aussi les raccourcis clavier...

– La barre d'outils principale n'appelle pas d'explication particulière, elle concerne les actions génériques, de bases, comme la gestion de fichiers et de l'affichage... si ce n'est ces deux boutons qui pourront rendre de grands services à l'occasion, les fameux boutons **Défaire** et **Refaire** (Undo et Redo).....  

NB : il peut être intéressant de retenir de suite leur raccourcis clavier : Ctrl+Z (Annuler) et Ctrl+Y (Rétablir).

Lorsque des boutons sont grisés c'est qu'ils ne sont pas disponibles ; aucune action ne leur est attribuable !

Les 5 boutons de droite, avant ceux des paramètres, donnent accès aux 5 **Boîtes de propriétés** disponibles, **Couleurs**, **Textes**, **Calques**, **XML** et **Répartition des objets**.....     

– La barre d'outils secondaire est contextuelle. Elle permet de paramétrer l'outil choisi dans la barre d'outils verticale. La quantité de boutons disponibles est impressionnante. Il serait vain de vouloir tous les décrire ici !

– La barre d'outils verticale est très importante puisqu'elle contient tous les outils de création, Carrés, Cercles, Spirales, Polygones... D'ailleurs une règle est à retenir : tant qu'un outil est sélectionné en mode création, il peut créer un nouvel objet. Pour éditer un objet il faut arrêter le mode création pour passer en mode édition ! Pour passer en mode édition il suffit de cliquer sur le bouton **Sélection**..... 

Autre outil important, auquel on fera souvent appel, juste en dessous du bouton Sélectionner, se trouve l'**Éditeur de nœuds** qui permettra de déformer les objets à volonté !..... 

Vous aurez pu constater que lorsque vous traciez une forme celle-ci était dotée de poignées, chacune avec sa fonction propre : dimensions, arrondis, effets... En combinant outil, souris et clavier vous obtiendrez de beaux résultats !

Pour ce qui est de la palette de couleur, presque tout en bas, vous aurez remarqué qu'il suffit de sélectionner l'objet avant de sélectionner la couleur à lui attribuer. À vide vous attribuez une couleur au remplissage, avec la touche **Maj**, vous attribuez la couleur au contour... La boîte de propriétés Couleur (**Remplissage et contour**) vous aidera grandement à affiner vos mélanges.

Beaucoup d'autres outils et accessoires sont encore à disposition. Ils seront à découvrir à mesure de l'avancement de l'apprentissage.