

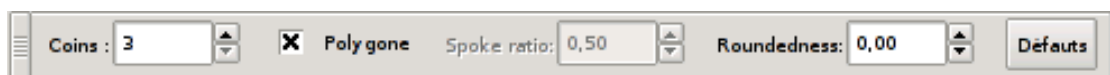
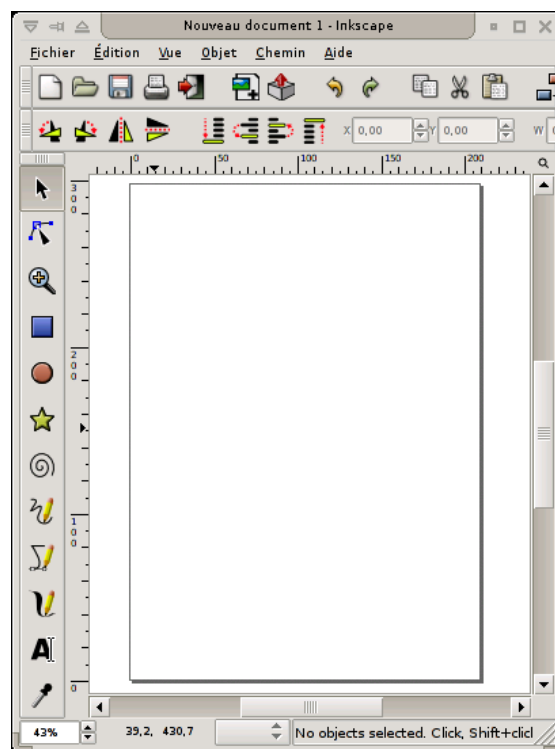
Ce support d'atelier est issu du site, aujourd'hui disparu, [Le Radar](http://www.le-radar.com) (<http://www.le-radar.com>).

1°) Commencer le document

Inkscape existe pour la plupart des systèmes, vous ne devriez pas avoir trop de problème à l'installer. Nous utiliserons la dernière version stable 0.48 . Les utilisateurs de Windows trouveront le programme d'installation sur le site officiel :

www.inkscape.org .

Lancez l'application. Vous obtenez alors une fenêtre composée d'une grande zone blanche centrale. Cette zone doit posséder un rectangle aux contours noirs : c'est notre feuille de dessin. C'est là que nous allons devoir sévir, même s'il nous est permis, à la différence de Gimp, de dessiner à l'extérieur de cette partie. A gauche, les outils qui nous permettront de dessiner et en haut quelques icônes représentant des options ou des commandes. Prenez alors l'outil en forme d'étoile placé au milieu de la boîte. Dans la barre d'options, vous devez avoir un certain nombre de réglages. Cliquez sur le bouton Défauts pour être sûr que nous ayons les mêmes réglages puis dans le champ coin, saisissez 3, cochez la case Polygone qui annulera l'aspect étoilé. Cela a pour effet de désactiver l'option suivante qui sert à paramétrer la relation entre le cœur d'une étoile et ses branches.



Avec ces réglages, nous tracerons donc un... triangle. Bravo.

Placez donc l'outil au cœur de votre document, essayez de vous placez au point 100-100 (Attention la numérotation débute en bas à gauche !!). Aidez-vous éventuellement des chiffres placés à gauche dans la barre d'état. Cliquez-glissez la souris. Voilà, vos trois côtés qui apparaissent. Pour avoir une forme dont la base est bien horizontale, appuyez sur la touche Control du clavier et tournez la souris : elle s'accroche alors à des paliers réguliers. Si la taille de votre élément ne vous convient pas, gardez l'outil étoile activé et utilisez la poignée du coin inférieur droit pour la modifier.

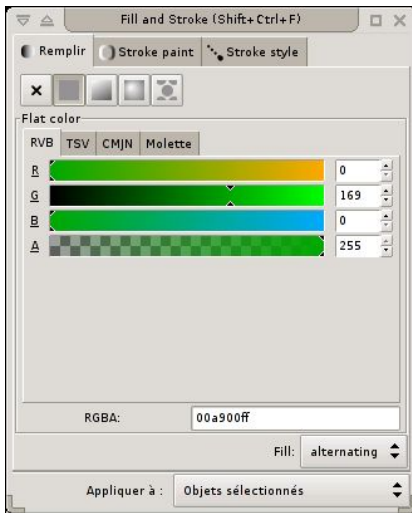
2°) Travailler avec la couleur

Maintenant, occupons nous légèrement de sa couleur, ou plutôt, de ses couleurs. En effet, regardez bien ce que vous avez : un intérieur jaune, et autour un filet noir. Nous appellerons l'intérieur Fond ou Remplissage. Le filet sera dénommé Contour. Ça a l'air évident, mais cela pourra nous éviter des confusions.

Le contour et le remplissage peuvent donc avoir des propriétés différentes. Pour les modifier, affichez la fenêtre Remplissage et Contour à l'aide du menu Objet/Remplissage et contour ou à l'aide de l'icône correspondante de la barre des commandes.

Par défaut, les propriétés de remplissage de l'objet actuellement sélectionné sont affichées : il s'agit du premier onglet. A l'intérieur de cet onglet, vous pouvez voir en premier les 5 boutons placés dans la partie supérieure. Le premier annule la couleur; la seconde actuellement sélectionnée active un aplat de couleur qui peut être sélectionnée à l'aide des curseurs placés en dessous; ensuite, les dégradés et les motifs. Modifiez le

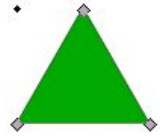
remplissage pour qu'il ressemble à l'image ci-après.



Cliquez ensuite sur l'onglet suivant : vous remarquerez qu'il permet de déterminer la couleur du contour de la même façon que celle du fond. Enfin, l'onglet Style de Contour permet de régler l'aspect de la ligne ainsi que son épaisseur. Notez ce que bon vous semble en fonction de la taille de votre forme.

3°) Utiliser des chemins et des points de contrôle

Nous allons à présent la déformer légèrement de manière à ce qu'elle ait des côtés moins rectilignes. Activez l'outil Edition de nœud : c'est le deuxième dans la boîte à outils, ou alors appuyez sur la touche F2. Pour le moment, pas grand changement. En effet, pour l'instant nous avons un objet unifié. Pour pouvoir modifier séparément les côtés, il va falloir changer sa structure pour créer des points à chaque coin.

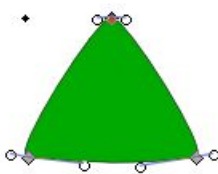


Pour cela, utilisez le menu Chemin/Objet en chemin.

Mais nous n'en avons pas fini avec les modifications. Si vous tentez de glisser un coin à l'aide de la souris, vous déplacez le point ce qui a pour effet de déformer automatiquement le triangle. Cela est formidable mais n'est pas vraiment ce que l'on souhaite. Nous venons de transformer une forme de base en trois chemins, mais ceux-ci sont pour l'instant rectilignes. Pour leur donner la capacité d'être arrondis, sélectionnez l'ensemble des points en glissant la souris sur la totalité de la forme en appuyant sur le bouton gauche (les petits carrés aux coins doivent devenir bleus) puis cliquez sur l'icône Convertir les segments en courbe dans la barre d'options. Des poignées supplémentaires apparaissent. Elles sont visualisées par des petits cercles placés au bouts de segments accrochés au coin. La recommandation SVG les appelle Points de Contrôle : nous conserverons donc cette appellation. Par contre, pour plus de clarté, nous nommerons différemment le coin : du fait qu'il fait la jonction entre plusieurs chemins, nous l'appellerons Nœud.



Nous nous intéresserons d'abord au nœud supérieur et à ses points de contrôle. Le nœud sert à déterminer la position de l'angle : il n'est donc pas nécessaire de le modifier. Les points de contrôle permettent de définir l'incurvation du chemin, chacun pour la portion de chemin qui lui correspond. Prenez-les un par un et déplacez-les pour obtenir la configuration suivante. Remarquez les alignements des points de contrôle par rapport au nœud, ceci permettant d'obtenir des courbes sans accroc.



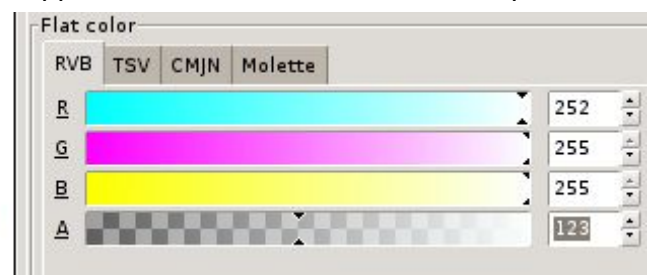
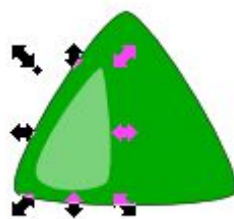
Après cela, nous allons tenter de fabriquer nous même notre forme libre. Pour cela, l'outil Bézier est sans égal. Son principe est de créer un nouveau nœud à chaque fois que l'on clique avec la souris. Si le clic est accompagné d'un glissé, il crée alors les points de contrôle nécessaires pour obtenir une courbe dont l'aspect sera définitif lorsque le point suivant sera placé. Cela demande un peu d'entraînement, mais c'est comme le vélo, ça ne s'oublie pas. Commencez en haut de la forme en cliquant puis vers le bas dans le quart gauche, cliquez puis glissez la souris horizontalement, relâchez pour arrêter d'étirer le nœud. Enfin, revenez cliquer sur le premier point. Si ce principe vous est acquis essayez une forme un peu plus complexe.



Vous pouvez alors prendre le premier outil, en forme de flèche noire qui permet de sélectionner un objet complet. Cliquez sur la forme que vous venez de dessiner : pour être efficace, visez le contour et n'hésitez pas à zoomer. Cela m'impressionne toujours cette capacité du vectoriel à récupérer un élément d'un seul clic. Pensez aux efforts qu'il aurait fallu produire avec un logiciel de retouche d'image.

Votre objet est sélectionné lorsque des 8 poignées fléchées apparaissent autour. Faites en sorte que son

contour ne soit plus visible en choisissant la case en croix dans l'onglet Contour de la fenêtre Remplissage et Contour. Puis passez à l'onglet Remplissage : attribuez-lui une couleur blanche (RGB au maximum) et diminuez le champ A qui représente l'opacité de la couleur. En la réduisant, il se crée un mélange



avec la couleur inférieure et cela nous permet d'avoir des couleurs qui s'assemblent bien.

Avec l'outil de sélection toujours, appuyez sur la touche Majuscule et cliquez sur le triangle vert. A ce moment, choisissez le menu Objet/Grouper ou cliquez sur l'icône équivalente de la barre des commandes. Cela permet

d'associer les deux objets de manière à les manipuler simultanément. Utilisez le raccourci Control+D pour dupliquer le groupe puis déplacez-le vers le haut d'un simple cliqué-glissé ou à l'aide des touches fléchées du clavier. Recommencez l'opération une seconde fois de manière à obtenir une configuration proche d'un feuillage de sapin.

4°) Répéter des objets

Vous pouvez redimensionner légèrement les objets en utilisant les poignées fléchées. Pour conserver les proportions, appuyez sur la touche Control du clavier pendant que vous glissez la poignée. Pour faire tourner une forme, cliquez à nouveau sur celle-ci : les poignées placées aux coins s'arrondissent, c'est avec elles que vous pourrez effectuer la rotation.

Pas mal, non ?! Ne nous arrêtons donc pas là. Un petit pied serait le bienvenu. Sélection l'outil Rectangle dans la boîte et cliquez sur le bouton Pas d'arrondi de la barre d'option.

Glissez la souris pour tracer votre tronc, changez sa couleur, et modifiez éventuellement la forme après l'avoir convertie en chemin.

Il reste un petit problème. Le tronc est placé sur le feuillage alors

que celui-ci devrait le cacher légèrement. En effet, en SVG, tout nouvel objet vient se placer au-dessus des autres dans la pile. Il suffira donc de placer notre tronc en arrière-plan pour résoudre le problème. Pour cela, sélectionnez-le et appuyez sur la touche Fin du clavier ou utilisez l'icône correspondante dans la barre d'options. Et le tour est joué. Recommencez alors avec une ellipse qui permettra de simuler une zone assombrie sous l'arbre.

Pour accentuer l'effet Noël, on va rajouter une petite étoile en haut et quelques autres dans le ciel.

Prenez à nouveau l'outil Étoile : jetez

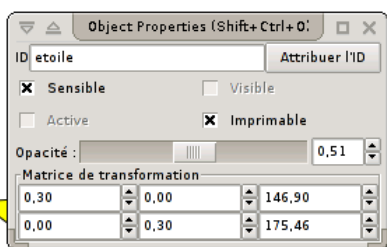
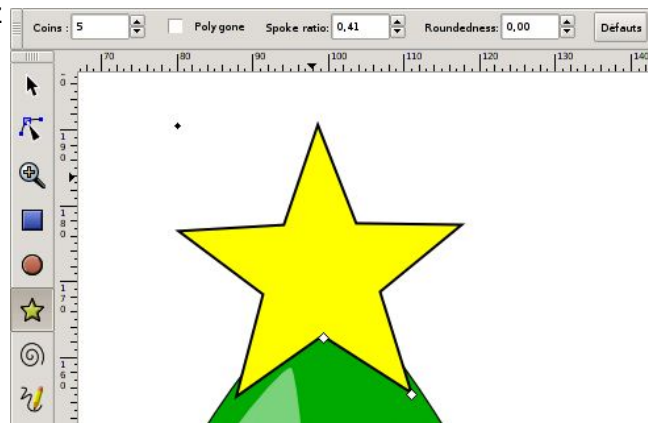
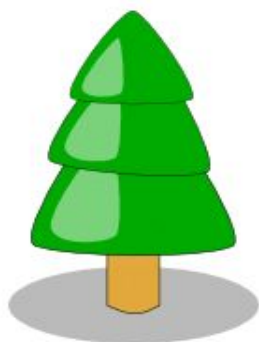
un coup d'œil à la barre d'options. Décochez la case Polygone, puis augmentez le nombre de branches. Placez alors votre souris au sommet de votre sapin et cliquez-glissez-la pour dessiner la forme. Remarquez que contrairement au triangle, l'étoile possède deux points de contrôle : le plus à l'extérieur allonge les branches, l'autre permet de modifier le cœur en taille et en orientation. Leur utilisation à l'aide de la souris modifie de fait le champ Spoke Ratio de la barre d'option. (Si vous êtes curieux faites tourner ce point central autour de l'axe de la forme, voire définissez une option d'arrondi. Vous serez à nouveau étonnés de la réactivité et des possibilités d'Inkscape.)

Dupliquez votre étoile, déplacez-la puis réduisez sa taille. Cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez

Propriétés de l'élément dans le menu contextuel. Le champ ID permet de donner un nom personnalisé à un objet. De façon générale, cela est conseillé : on peut ainsi plus facilement retrouver les choses, surtout lorsqu'il s'avère nécessaire d'aller dans le code (Editeur XML) ou que l'on veut effectuer une recherche à l'aide de la commande Edition/Chercher. Insensible peut être pratique pour verrouiller un objet : il ne réagit alors plus à la souris. Dans ce cas, on peut l'utiliser comme ligne directrice pour dessiner d'autres objets ou simplement cela augmente le confort de sélection lorsque

de nombreux objets différents se superposent. Dans notre cas, nous souhaitons juste déplacer le curseur Opacité vers la gauche. A la différence du champ Alpha de la fenêtre Remplissage et Contour, l'opacité s'applique ici à l'ensemble de l'élément et non seulement à sa couleur. D'ailleurs, les deux sont cumulatifs. Nous allons nous arranger pour reproduire le plus facilement possible cette étoile tout en rendant l'ensemble facilement modifiable. Pour cela, assurez-vous que la petite étoile est bien sélectionnée puis utilisez le menu Edition/Cloner. Prenez l'outil de Sélection, déplacez l'étoile et remarquez qu'il y a une copie que vous êtes en train de bouger. Placez-la où bon vous semble, redimensionnez-le et faites la tourner. Recommencez l'opération autant de fois que vous le souhaitez en allant à chaque fois sur la première étoile avant d'effectuer le clonage. Si vous en avez placé beaucoup et que vous ne savez plus lequel est le premier, utilisez la commande : Edition/Sélectionner l'original.

L'intérêt, c'est que si la couleur des étoiles ne vous semble plus bonne, vous n'avez qu'à modifier l'original pour quelques autres suivantes. Dans notre cas, nous aimerions que le contour soit moins sombre.



Sélectionnons donc l'original, affichons la fenêtre Remplissage et Contour, et choisissons un contour de couleur orangée.

Pour terminer un petit message ne sera pas de trop. Avec l'outil Texte, cliquez dans l'image puis tapez le texte que vous voulez. Affichez ensuite la fenêtre Propriétés de texte en utilisant le raccourci Majuscule+Control+T. Modifiez alors son aspect comme dans n'importe quel éditeur de texte. Mais attention, Inkscape n'incorpore pas la description des polices à l'intérieur du fichier. Cela signifie que l'aspect risque d'être perdu. Une solution consiste à convertir en courbe. Cela ne permet plus de modifier le texte, mais le stabilise.

5°) Pour conclure

Il faudra donc prendre des précautions lors de l'enregistrement. En utilisant Fichier / Enregistrer sous, vous pouvez enregistrer une première version au format SVG Inkscape : il s'agit d'un SVG standard complété de quelques éléments fort utiles dans le travail. Pour le partager avec d'autres application (Sketch, Xfig, GIMP) utilisez le SVG plain. Par contre, pour une version plus stable mais non vectorielle, utilisez le menu Fichier/Exporter Bitmap qui créera une version PNG de l'image qui sera de bonne facture, retouchable dans Picasa ou Photofiltre mais plus dans Inkscape et qui sera publiable sur internet. Le SVG, en bonne norme du

W3C, est normalement un bon langage web mais le public n'est pas encore suffisamment équipé pour vraiment compter dessus. Dommage dans notre cas le SVG ne pèse que 8 ko, quelque soit la dimension de l'image, c'est qui est plutôt un bon point.

J'espère que tout au long de ce petit exemple, vous aurez été convaincu des possibilités offertes par ce type d'application dont Inkscape me semble être un bon représentant. Si le cœur vous en dit, allez donc voir du côté des motifs ou des opérations booléennes en vous aidant du manuel utilisateur et vous verrez que les possibilités sont quasi-infinies.

Cédric GEMY

