

INKSCAPE TUTORIAL

Inkscape est un logiciel de dessin se reposant sur les vecteurs, soit un logiciel d'édition de graphismes vectoriels. Ce logiciel est libre (gratuit), multi-plateforme et utilise le format de fichier SVG (Scalable Vector Graphic). Le tutoriel reposera sur le principe et l'utilisation des «courbes de Bézier».

Un peu de vocabulaire simplifié :

Dessin vectoriel : Dessin composé de vecteurs. Correspond au dessin obtenu après utilisation du logiciel Inkscape.

Vecteur : Segment portant une origine et une extrémité.

Chemin : Vos tracés sous Inkscape. Un chemin comporte au moins deux nœuds (origine et extrémité) reliés entre eux par un segment.

Objet : Dans ce tutoriel, les objets représenteront l'ensemble du chemin sans distinction des composants. L'objet nous apparaît alors comme une ligne incurvée ou droite.

Courbe de Bézier : Représentation d'un vecteur. Dans un logiciel vectoriel, elle est constituée de point d'ancrage et des poignées de direction qui permettent sa manipulation.

Multi-plateforme : Inkscape est disponible pour les utilisateurs de Windows, Linux et Mac OS (entre autres).

Infographie : Manipulation d'images grâce à l'informatique.

SVG : Abréviation de «Scalable Vector Graphics» (graphiques vectoriels adaptables), un langage qui permet de créer des dessins vectoriels.

POURQUOI INKSCAPE ?

En plus d'être libre, Inkscape a l'avantage d'être complet et puissant. Ce dernier ne devrait pas limiter votre créativité. De plus, le format SVG nous permettra d'éditer nos traits sans perte de qualité lors d'éventuels agrandissements. Contrairement aux bitmap, on peut agrandir les images sans perdre de qualité et les imprimer à très haute résolution.

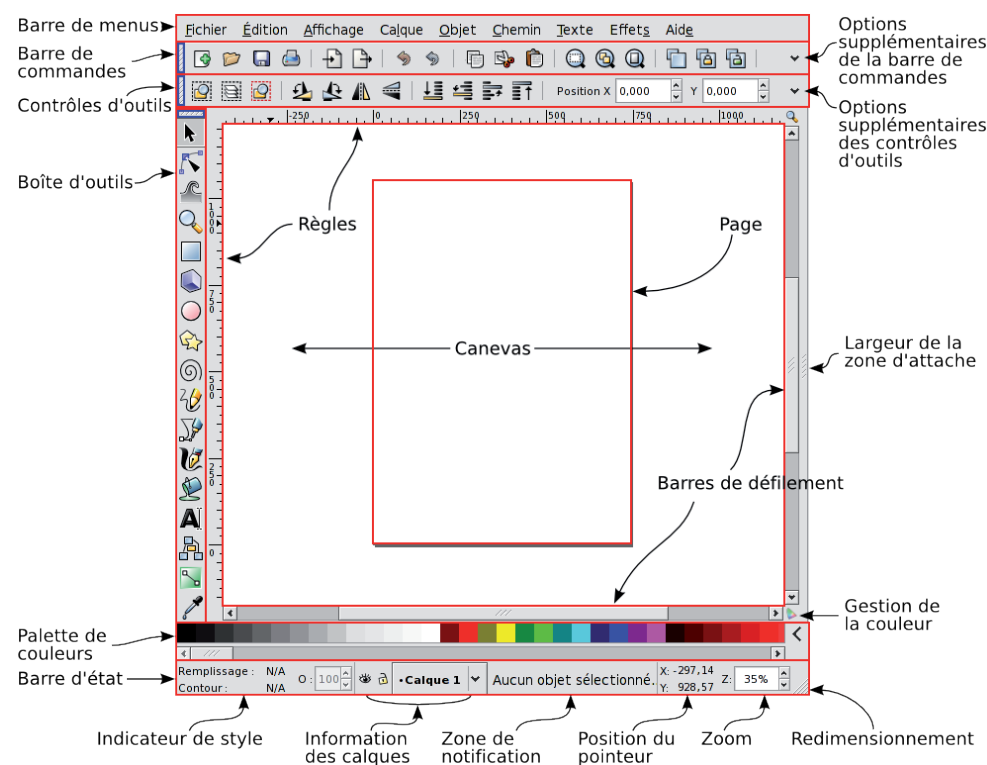
Si votre visuel tient sur un petit format, vous aurez la possibilité d'agrandir votre vectorisation (votre rendu final) à souhait. Ce ne serait pas possible avec une image matricielle (ou « carte de points » -de l'anglais Bitmap- : «.png», «.gif», «.jpg» etc.).

- Agrandissement d'une image vectorielle

- Agrandissement d'une image matricielle



ANATOMIE DE LA FENÊTRE D'INKSCAPE



En ouvrant Inkscape, vous allez voir une seule fenêtre. Cette fenêtre contient plusieurs parties principales, la plupart comportant des icônes cliquables ou des menus déroulants. La figure ci-contre montre cette fenêtre et les noms des différents groupes de commandes.

La **BARRE DES COMMANDES**, les **CONTRÔLES D'OUTILS** et la **BOÎTE D'OUTILS** sont dissociables en tirant leurs poignées (entourées en bleu) à l'extrémité gauche ou en haut. Ils peuvent être restaurés à leur emplacement standard en les y ramenant. Ces commandes, ainsi que la **PALETTE** et la **BARRE D'ÉTAT**, peuvent être masquées en utilisant le sous-menu Affichage (Afficher/Cacher).

La barre d'outils verticale à gauche affiche les outils de dessin et d'édition d'Inkscape. En haut de la fenêtre, sous les menus, la barre de commandes affiche les boutons des commandes générales tandis que la barre de contrôle des outils montre les contrôles spécifiques à chaque outil. La barre d'état en bas de la fenêtre affiche des indications et des messages utiles lors de votre session.

Beaucoup d'autres opérations sont disponibles via les raccourcis clavier. Pour consulter tous les raccourcis disponibles, ouvrez le menu Aide > Clavier et souris.

LES OPÉRATIONS DE BASE D'INKSCAPE

SE DÉPLACER SUR LE CANEVAS

Il existe plusieurs façons de se déplacer sur le canevas. Vous pouvez essayer le raccourci **Ctrl+flèche** pour vous déplacer dans ce document. Vous pouvez aussi vous déplacer à l'aide du **bouton milieu de la souris** ou utiliser les barres de défilement (**Ctrl+B** permet de les afficher ou non). La **molette de la souris** permet les déplacements verticaux, et même horizontaux en combinaison avec la touche **Maj**.

ZOOMER OU DÉZOOMER

Le moyen le plus simple est d'utiliser les touches **-** et **+** (ou **=**). Vous pouvez aussi zoomer avec **Ctrl+clic-milieu** ou **Ctrl+clic-droit**, et dézoomer avec **Maj+clic-milieu** ou **Maj+clic-droit**, ou bien utiliser la molette de la souris en tout en appuyant sur **Ctrl**. Vous pouvez aussi cliquer sur le champ de saisie (dans le coin en bas à droite de la fenêtre), y entrer une valeur de zoom, et la valider en pressant la touche entrée. Enfin, il reste l'outil de zoom (dans la barre d'outils à gauche) qui vous permet de définir une région sur laquelle zoomer à l'aide de la souris.

CRÉER ET GÉRER DES DOCUMENTS

Pour créer un nouveau document vide, utilisez Fichier > Nouveau ou appuyez sur **Ctrl+N**. Pour ouvrir un fichier SVG existant, utilisez Fichier > Ouvrir (**Ctrl+O**). Utilisez Fichier > Enregistrer (**Ctrl+S**) pour sauvegarder ou Enregistrer sous (**Maj+Ctrl+S**) pour sauvegarder sous un nouveau nom. N'oubliez pas d'enregistrer votre travail fréquemment.

Inkscape utilise le format SVG pour ses fichiers. Le format SVG est un standard ouvert largement utilisé par les logiciels de graphisme. Les fichiers SVG sont basés sur le format XML et peuvent être édités à l'aide de n'importe quel éditeur de texte ou XML (ou avec Inkscape, bien sûr). Inkscape peut aussi importer ou exporter plusieurs autres formats (EPS, PNG).

Inkscape ouvre une nouvelle fenêtre pour chaque document. Naviguez entre elles avec votre gestionnaire de fenêtre (avec le raccourci **Alt+Tab** par exemple), ou utilisez le raccourci **Ctrl+Tab**, qui permet de circuler parmi les documents ouverts.

Note : Inkscape traite ces fenêtres comme les onglets dans un navigateur web, ce qui signifie que le raccourci **Ctrl+Tab** ne fonctionne qu'avec des documents s'exécutant dans la même instance. Si vous ouvrez plusieurs fichiers depuis un navigateur de fichiers ou exécutez plusieurs instances d'Inkscape, cela ne fonctionnera pas.

CRÉER DES FORMES

Après avoir sélectionné l'outil Rectangle ou Rond dans la barre d'outils (ou appuyez sur **F4**) et avec un cliquer-déplacer, créez la forme souhaitée. Comme vous pouvez le voir, par défaut, les formes sont bleues, complètement opaques et avec une épaisseur de contour de 1 pt. Nous allons bientôt voir comment changer cela. Avec les autres outils, vous pouvez aussi créer des ellipses, des étoiles et des spirales. Ces outils sont les outils de formes. Chaque forme créée affiche une ou plusieurs poignées en forme de diamant. Pour chacun des outils de formes, la barre de contrôle fournit une façon supplémentaire de modifier la forme ; ces contrôles affectent la forme sélectionnée (c'est-à-dire celle qui a ses poignées affichées) et définissent les paramètres par défaut qui s'appliqueront lors de la création de toute nouvelle forme.

Pour annuler votre dernière action, appuyez sur **Ctrl+Z** (ou si vous changez d'avis, vous pouvez refaire l'action annulée avec **Maj+Ctrl+Z**).

DÉPLACER, REDIMENSIONNER ET TOURNER

L'outil d'Inkscape le plus utilisé est le sélecteur. Cliquez sur le bouton tout en haut (celui avec la flèche) dans la barre d'outils (ou appuyez sur **F1** ou sur la **barre d'espace**). Vous pouvez alors sélectionner n'importe quel objet sur le canevas.

- Vous devez voir apparaître huit poignées en forme de flèche autour des bords de l'objet. Vous pouvez maintenant :
 - Déplacer l'objet à la souris avec un cliquer-déplacer (appuyez sur **Ctrl** pour restreindre le mouvement à l'horizontale et à la verticale).
 - Redimensionner l'objet, en déplaçant une poignée (appuyez sur **Ctrl** pour préserver ses proportions).

- Cliquez à nouveau sur le rectangle. Les poignées changent de forme. Vous pouvez maintenant :
 - Tourner l'objet en déplaçant une poignée de coin (appuyez sur **Ctrl** pour forcer une rotation par incréments de 15 degrés; déplacez la croix pour définir le centre de rotation). Si vous appuyez sur **Maj** pendant cette opération, le rotation se fera autour du coin opposé.
 - Incliner l'objet en déplaçant une poignée autre que celle d'un coin (appuyez sur **Ctrl** pour forcer une inclinaison par incréments de 15 degrés).

Les raccourcis clavier, pour effectuer une rotation en utilisant les raccourcis clavier, sont aussi : **[** et **]** (de 15 degrés) ou **Ctrl+[** et **Ctrl+]** (de 90 degrés). Ces raccourcis **[+ Alt** et **] + Alt** permettent des rotations lentes à l'échelle du pixel.

Toujours avec le sélecteur, dans les champs numériques de la barre supérieure, vous pouvez définir précisément les coordonnées (X et Y) et la taille (L et H) de la sélection.

TRANSFORMER À L'AIDE DES RACCOURCIS CLAVIER

Une des capacités d'Inkscape le distinguant d'autres éditeurs vectoriels est la possibilité d'utiliser le clavier de façon intensive. Il n'y a pratiquement pas d'action ou de commande qui ne soit pas accessible depuis le clavier, et la transformation d'objet ne fait pas exception.

Vous pouvez utiliser le clavier pour déplacer (**flèches**), redimensionner (**<** et **>**) et tourner (**[** et **]**) les objets. L'incrément par défaut de modification des dimensions et de déplacement est de 2 px; avec la touche **Maj**, le déplacement est multiplié par 10. **Ctrl+>** et **Ctrl+<** redimensionnent respectivement de 200% et 50% par rapport à l'original. L'incrément de rotation par défaut est de 15 degrés; ou de 90 degrés si vous appuyez sur simultanément sur **Ctrl**.

Mais les transformations à l'échelle du pixel sont peut-être les plus utiles, obtenues par la combinaison de la touche **Alt** avec un raccourci. Par exemple, **Alt+flèche** déplace la sélection d'1 pixel, au zoom courant (c'est-à-dire d'un pixel sur l'écran, à ne pas confondre avec l'unité px qui est une unité SVG de longueur indépendante du zoom). Ceci implique que si vous zoomez plus, un raccourci **Alt+flèche** provoquera un mouvement absolu plus petit, correspondant toujours à un pixel à l'écran. Il est ainsi possible de positionner des objets avec une précision arbitraire simplement en zoomant ou dézoomant selon les besoins.

De même, **Alt+>** et **Alt+<** changent les dimensions de la sélection d'1 pixel à l'écran, et **Alt+[** et **Alt+]** la tournent de telle façon que le point le plus éloigné du centre bouge d'un seul pixel à l'écran.

Note : Les utilisateurs de Linux pourraient ne pas obtenir les résultats attendus avec **Alt+flèche** et quelques autres combinaisons si leur gestionnaire de fenêtre récupère les événements des touches avant qu'elles n'atteignent l'application Inkscape. Une des solutions consiste à changer la configuration du gestionnaire de fenêtres pour éviter cela.

SÉLECTIONS MULTIPLES

Avec **Maj+cliquer**, vous pouvez simultanément sélectionner plusieurs objets.

Avec un **cliquer-déplacer**, vous pouvez aussi définir une zone autour des objets; on appelle ceci une sélection par bande étirable (le sélecteur crée une bande étirable quand on commence un cliquer-déplacer sur une zone vide; mais si vous appuyez sur **Maj** avant de cliquer, Inkscape forcera la création d'une bande étirable).

Tout objet sélectionné affiche une marque de sélection - par défaut une boîte l'entourant en pointillés. Ceci permet de distinguer facilement ce qui est sélectionné de ce qui ne l'est pas. Si, par exemple, vous sélectionnez deux formes, sans ces indications, il vous sera difficile de savoir si celles-ci sont bien sélectionnées ou non.

Maj+cliquer sur un objet sélectionné l'exclut de la sélection.

Appuyer sur **Esc** désélectionne tous les objets sélectionnés. **Ctrl+A** sélectionne tous les objets du calque courant (si vous n'avez pas créé de calque, vous sélectionnez tous les objets du document).

GROUPER

Plusieurs objets peuvent être réunis dans un groupe. Un groupe se comporte comme un simple objet quand vous le déplacez ou le transformez. Pour créer un groupe, sélectionnez un ou plusieurs objets et appuyez sur **Ctrl+G**. Pour dégroupier un ou plusieurs groupes, sélectionnez-les et appuyez sur **Ctrl+U**. Les groupes peuvent eux-mêmes être groupés, comme n'importe quels autres objets; de tels groupes récursifs peuvent avoir une profondeur quelconque. Mais, **Ctrl+U** ne dégroupie que le dernier niveau de groupe de la sélection; vous devrez répéter **Ctrl+U** si vous voulez dégroupier complètement des groupes de groupes.

Cependant, vous n'avez pas nécessairement besoin de dégroupier pour éditer un objet au sein d'un groupe. Un simple **Ctrl+cliquer** sur cet objet permet de le sélectionner seul et de l'éditer, ou **Maj+Ctrl+cliquer** sur plusieurs objets (inclus ou non dans des groupes quelconques) pour une sélection multiple. Essayez de déplacer ou transformer sans les dégroupier les formes du groupe ci-dessus à droite, puis de les désélectionner, et resélectionnez le groupe normalement pour vérifier qu'elles sont toujours groupées.

REPLISSAGE ET CONTOUR

Beaucoup de fonctions d'Inkscape sont accessibles par des boîtes de dialogues. La façon la plus simple d'attribuer une couleur à un objet est d'ouvrir la boîte de dialogue Palettes du menu Objet, sélectionner un objet et cliquer sur une montre (couleur) pour le peindre (modifier sa couleur de remplissage).

La boîte de dialogue Remplissage et contour (**Maj+Ctrl+F**) est plus puissante. Elle a trois onglets : Remplissage, Contour et Style de contour. L'onglet Remplissage permet d'éditer le remplissage (l'intérieur) de(s) objet(s) sélectionné(s). L'utilisation des boutons juste sous l'onglet vous permet de choisir le type de remplissage, incluant sans remplissage (le bouton avec un X), couleur uniforme, ou encore dégradé linéaire ou radial.

Plus bas, vous pouvez voir la collection de sélecteurs de couleur chacun dans un onglet : RVB, TSL, CMJN, et Roue. Le plus pratique est peut-être la roue, dans laquelle vous pouvez tourner un triangle pour choisir une teinte sur la roue, puis une nuance dans le triangle. Tous les sélecteurs de couleur comportent une réglette pour définir l'alpha (opacité) de(s) objet(s) sélectionné(s).

Quand vous sélectionnez un objet, la boîte de dialogue Remplissage et Contour est mise à jour pour afficher ses remplissage et contour courants (quand plusieurs objets sont sélectionnés, elle affiche la moyenne de leurs couleurs).

En utilisant l'onglet Contour, vous pouvez enlever le contour d'un objet ou lui attribuer n'importe quelle couleur ou transparence. Le dernier onglet, Style de contour, vous permet de définir la largeur et les autres paramètres du contour. Enfin, vous pouvez utiliser des dégradés au lieu de couleurs uniformes pour les remplissages comme pour les contours.

Quand vous passez d'une couleur uniforme à un dégradé, le dégradé nouvellement créé utilise cette même couleur, allant d'opaque à transparente. Utilisez l'outil de Dégradé (**Ctrl+F1**) pour déplacer les poignées de dégradé — les poignées de contrôle connectées par des lignes qui définissent la direction et la longueur du dégradé. Quand l'une de ces poignées est sélectionnée (surlignée en bleu), la boîte de dialogue Remplissage et contour permet de définir la couleur liée à cette poignée à la place de la couleur de l'objet sélectionné.

Une autre façon pratique de changer la couleur d'un objet est d'utiliser l'outil Pipette (**F7**). Un simple **cliquer** n'importe où sur le dessin avec cet outil permet d'attribuer la couleur ainsi capturée au remplissage de l'objet sélectionné (**Maj+cliquer** l'attribuera à son contour).

DUPLICATION ET COLLAGE DE STYLE

Une des opérations les plus courantes est la duplication d'un objet (**Ctrl+D**). Le dupliqué est placé juste au-dessus de l'original et est sélectionné, vous permettant ainsi de le déplacer à la souris ou avec des raccourcis.

Autre possibilité : Après avoir copié (**Ctrl+C**) ou coupé (**Ctrl+X**) des objets, la commande coller (**Ctrl+V**) permet de coller les objets copiés juste sous le curseur de la souris (ou au centre de la fenêtre du document si le curseur est en dehors de la fenêtre). Cependant, les objets du presse-papiers retiennent leur emplacement qu'ils avaient au moment d'être copiés, et vous pouvez les recoller à ce même emplacement avec coller sur place (**Ctrl+Alt+V**).

En appuyant sur **Maj+Ctrl+V**, vous pouvez coller le style, c'est-à-dire appliquer le style du premier objet du presse-papiers à la sélection courante. Le « style » ainsi collé inclut le remplissage, le contour et les paramètres de la police, mais pas la forme, la taille ou les paramètres spécifiques à un type de forme (comme le nombre de sommets d'une étoile).

Inkscape utilise le presse-papier du système d'exploitation. Vous pouvez copier et coller entre différentes instances d'Inkscape, ou entre Inkscape et une autre application (à condition que celle-ci soit capable de manipuler le SVG déposé dans le presse-papier).

ALIGNEMENT, DISTRIBUTION

Si vous souhaitez aligner vos formes, la boîte de dialogue Aligner et distribuer (**Ctrl+Maj+A**) devient alors utile. Sélectionnez toutes les formes (avec **Maj+cliquer** ou une bande étirable), ouvrez la boîte de dialogue et appuyez sur le bouton «Centrer selon l'axe horizontal», puis sur «Distribuer des distances horizontalement entre les objets» (consultez les indications affichées quand la souris passe au-dessus des boutons). Les objets sont maintenant alignés et distribués de façon équidistante.

SUPERPOSITION

Le terme parfois utilisé est «ordre-z» et correspond à l'ordre d'empilement des objets sur un dessin, les objets du dessus masquant les autres. Les deux commandes du menu Objet, Monter au premier plan (**Début**) et Descendre à l'arrière plan (**Fin**), feront passer les objets sélectionnés tout au-dessus ou tout au fond dans la superposition des objets du calque courant. Deux autres commandes, Monter (**Page Précédente**) et Descendre (**Page Suivante**), les déplaceront d'un cran seulement.

SÉLECTIONNER EN-DESSOUS ET DÉPLACER

Que faire si l'objet dont vous avez besoin est caché derrière un autre objet ? Vous pouvez encore voir l'objet en dessous si celui du dessus est (partiellement) transparent, mais en cliquant dessus, vous sélectionnez l'objet du dessus, pas celui dont vous avez besoin.

Un raccourci de sélection très utile est la touche **Tab**. Si rien n'est sélectionné, il sélectionne l'objet le plus au fond; sinon, il sélectionne l'objet juste au-dessus de l'objet sélectionné dans l'ordre-z. **Maj+Tab** fait l'inverse, commençant par l'objet tout au-dessus en allant vers le fond. Comme les objets que vous créez sont ajoutés au-dessus de la superposition, appuyer sur **Maj+Tab** quand aucun objet n'est sélectionné. Cela vous permettra de retrouver facilement le dernier objet que vous avez créé.

D'accord, mais une fois l'objet recouvert sélectionné, qu'en faire ? Vous pouvez le transformer grâce aux raccourcis et déplacer ses poignées de sélection. Cependant, déplacer l'objet lui-même resélectionnera l'objet tout au-dessus à nouveau (le **cliquer-déplacer** est conçu comme cela : d'abord sélectionner l'objet le plus haut juste sous le curseur puis déplacer la sélection). Pour demander à Inkscape de déplacer la sélection présente (éventuellement en-dessous d'autres objets) sans rien sélectionner d'autre, utilisez **Alt+déplacer**. Cela vous permettra de déplacer la sélection courante où que vous placiez la souris.

LES TECHNIQUES AVANCÉES D'INKSCAPE

DESSINER À MAIN LEVÉE ET TRACER DES CHEMINS

La façon la plus simple de dessiner une forme quelconque est d'utiliser l'outil dessin à main levée (crayon) (**F6**). Pour obtenir des formes plus régulières, utilisez plutôt les courbes de Bézier (stylo) (**Maj+F6**).

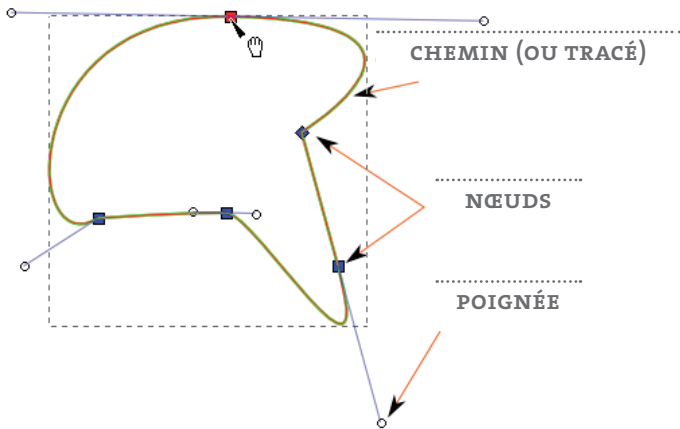
Avec l'outil stylo, chaque **cliquer** crée un nœud dur sans poignée d'incurvation, et donc une série de clics produit une séquence de segments de droite. **Cliquer-déplacer** crée un nœud de Bézier doux, avec deux poignées de contrôles colinéaires opposées (tangentes). Appuyez sur **Maj** tout en déplaçant une poignée de contrôle pour la faire tourner en gardant l'autre fixe. Comme d'habitude, **Ctrl** limite la modification de la direction d'un segment ou des poignées de contrôle par incréments de 15 degrés. Appuyez sur **Entrée** finalise le tracé, **Esc** l'annule. Pour annuler uniquement le dernier segment d'une ligne non finalisée, appuyez sur **Suppr**.

Dans les outils dessin à main levée et courbes de Bézier, tout chemin sélectionné affiche des petites ancrées carrées à ses extrémités. Ces ancrées vous permettent de prolonger ce chemin (en dessinant à partir de ces ancrées) ou de le fermer (en reliant les tracés).

ÉDITER DES CHEMINS

Contrairement aux formes créées par les outils forme, les outils dessin à main levée et courbes de Bézier créent ce que l'on appelle des chemins. Un chemin est une séquence de segments et/ou de courbes de Bézier qui, comme tout autre objet d'Inkscape, peut avoir des propriétés de remplissage et de contour.

Mais contrairement à une forme, un chemin peut être modifié en déplaçant indépendamment n'importe lequel de ses nœuds (et pas seulement des poignées prédéfinies) ou en déplaçant un segment du chemin. Après avoir sélectionné un chemin, utilisez l'outil nœud (**F2**).



Vous devez voir un certain nombre de nœuds carrés sur le chemin. Ces nœuds peuvent être sélectionnés avec un **cliquer**, **Maj+cliquer** ou avec une **bande étirable** — exactement comme les objets avec le sélecteur. Vous pouvez également **cliquer** sur un segment de chemin pour sélectionner automatiquement les nœuds adjacents. Les nœuds sélectionnés sont mis en valeur et affichent leurs poignées de contrôle — un ou deux petits cercles connectés à chacun des nœuds sélectionnés par des segments de droite. La touche **I** inverse la sélection des nœuds dans les sous-chemins courants (par exemple les sous-chemins avec un moins un nœud de sélectionné); **Alt+I** inverse dans tout le chemin.

Les chemins peuvent être édités en **déplaçant** leurs nœuds, les poignées de contrôle de ces nœuds ou directement en déplaçant un de ses segments. **Ctrl** permet comme d'habitude de restreindre les déplacements et rotations. Les touches **flèche**, **Tab**, **[**, **]**, **<**, **>** et les combinaisons qui y sont associées fonctionnent comme dans le sélecteur mais s'appliquent aux nœuds au lieu des objets. Vous pouvez ajouter des nœuds n'importe où sur les chemins en double-cliquant ou avec **Ctrl+Alt+Cliquer** à l'endroit désiré.

Vous pouvez supprimer les nœuds avec **Suppr** ou à l'aide de **Ctrl+Alt+Cliquer**. Lorsque des nœuds sont effacés, Inkscape va tenter de conserver la forme du chemin. Si vous désirez que les poignées de contrôle des nœuds adjacents rétrécissent (ne pas conserver la forme), vous pouvez effacer avec **Ctrl+Suppr**. De plus, vous pouvez dupliquer (**Maj+D**) les nœuds sélectionnés. Un chemin peut être brisé (**Maj+B**) aux nœuds sélectionnés; ou si vous sélectionnez deux nœuds terminaux, vous pouvez les joindre (**Maj+J**).

Un nœud peut être rendu dur (**Maj+C**), ses poignées de contrôle pouvant alors être déplacées indépendamment avec un angle différent pour chacun; doux (**Maj+S**), les poignées restant alignées (colinéaires); ou symétrique (**Maj+Y**), ce qui donne les mêmes résultats que doux, mais où les poignées de contrôle ont la même longueur (poignées alignées et équidistantes). Lorsque vous passez à ce type de nœuds, vous pouvez préserver la position d'une, des deux poignées en déplaçant la souris par dessus, de façon à ce que seule l'autre poignée de contrôle tourne ou change d'échelle jusqu'à obtenir le même résultat. Avec **Maj+B**, le segment se fractionne.

Vous pouvez aussi rétracter les poignées de contrôle d'un nœud en effectuant un **Ctrl+cliquer** sur ce dernier. Si deux nœuds adjacents ont leurs poignées rétractées, le chemin entre ces deux nœuds devient un segment de droite. Pour faire ressortir les poignées rétractées d'un nœud, effectuer un **Maj+déplacer** depuis ce nœud.

CONVERTIR EN CHEMIN

Tout objet texte ou forme peut être converti en chemin (**Maj+Ctrl+C**). Cette opération ne modifie pas son apparence mais lui enlève les capacités liées à son type (par exemple, vous ne pouvez plus modifier l'arrondi des coins d'un rectangle ou éditer un texte); par contre, cela vous permet d'en éditer les nœuds.

De plus, vous pouvez convertir en chemin (ou détourer) (**Ctrl+Alt+C**) le contour de n'importe quel objet.

SIMPLIFICATION

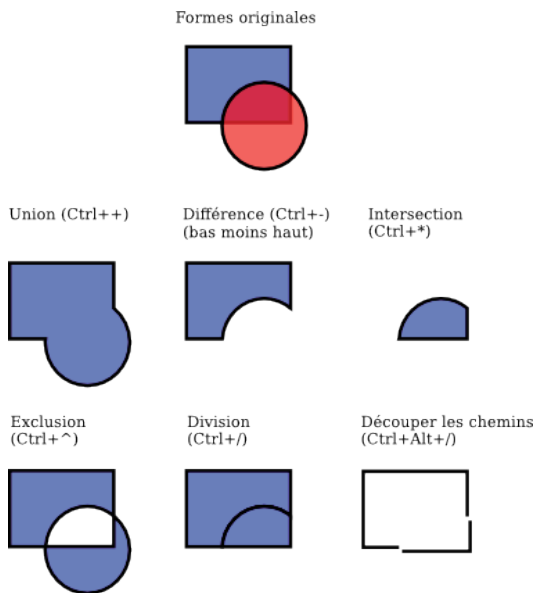


L'utilisation principale de la commande simplifier (**Ctrl+L**) est réduire le nombre de nœuds d'un chemin tout en préservant au maximum son aspect. Cela peut être utile pour les chemins tracés à main levée car cet outil crée parfois plus de nœuds que nécessaire. Ci-dessous, le dessin de gauche a été créé à main levée et celui de droite est une copie qui a été quelque peu simplifiée. Le chemin original comporte 28 nœuds, tandis que le simplifié n'en a que 17 (et est donc bien plus facile à retravailler avec l'outil nœuds) et est plus lisse.

La commande simplifier peut s'accroître : si vous appuyez sur **Ctrl+I** plusieurs fois de suite rapidement (avec moins de 0,5 sec entre 2 appuis consécutifs), l'importance de la simplification (nommé seuil) est incrémentée à chaque pression. Après une pause, le seuil de simplification revient à sa valeur par défaut. Grâce à cette accélération, il est facile d'ajuster précisément la simplification dont vous avez besoin pour chaque cas.

En plus d'adoucir les tracés à main, simplifier peut être utilisé pour générer différents effets créatifs et originaux. Une forme plutôt rigide et géométrique bénéficiera souvent d'un brin de simplification qui lui donnera un peu de vie — adoucissant certains coins et introduisant des distorsions très naturelles, parfois très stylées et d'autres fois plutôt amusantes.

OPÉRATIONS BOOLÉENNES



Les commandes du menu Chemin vous permettent de combiner deux objets ou plus en utilisant des opérations booléennes (Pathfinder sur les logiciels Adobe).

Elles permettent d'ajouter, de soustraire, d'exclure, (...) deux formes au minimum, comme cela est illustré ci-contre. Les commandes **Différence** et **Exclusion** ne peuvent s'appliquer qu'à deux objets sélectionnés, les autres opérations à un nombre quelconque. Le résultat reçoit toujours le style de l'objet du fond dans l'ordre-z.

Le résultat d'une commande **Exclure** ressemble à celui d'une Combinaison, mais ajoute des nœuds aux intersections des chemins. Dans la **Division**, le chemin de l'objet du dessus coupe celui du dessous tandis que **Découper** les chemins se limite à utiliser l'objet du dessus pour couper le contour de celui du dessous et à en supprimer les remplissages (ceci est pratique pour découper en morceaux des tracés sans remplissage).

CRÉER DU TEXTE

Inkscape permet la composition de textes longs et complexes. Cependant, il convient aussi assez bien pour la création de petits textes comme des titres, bannières, logos, des légendes de diagrammes, légendes, etc. Cette section est une introduction très basique aux possibilités de création de textes avec Inkscape.

Créer un objet texte se fait tout simplement en passant à l'outil texte (**F8**), cliquant quelque part sur le canevas et tapant votre texte. Pour changer la police, le style, la taille ou l'alignement d'un texte, ouvrez la boîte de dialogue texte et police (**Maj+Ctrl+T**). Cette boîte de dialogue a aussi un onglet de saisie de texte que vous pouvez utiliser afin d'éditer l'objet texte sélectionné - dans certaines situations, il peut être plus pratique que l'édition directement sur le canevas (notamment, cet onglet supporte la vérification d'orthographe à la volée). Cliquer sur **Apply** pour avoir un aperçu.

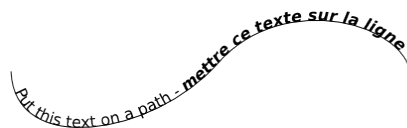
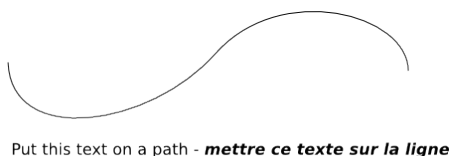
Comme les autres outils, l'outil texte peut sélectionner des objets de son propre type - les objets texte donc - de sorte que vous pouvez cliquer sur tout objet texte existant afin de le sélectionner ou d'y positionner votre curseur.

Une des opérations les plus courantes sur la mise en page des textes est l'ajustement de l'espacement entre des lettres ou des lignes. Comme toujours, Inkscape fournit des raccourcis clavier dans ce but. Les combinaisons **Alt+<** et **Alt+>** modifient l'interlettrage de la ligne courante d'un objet texte, de sorte que la longueur de cette ligne change d'1 pixel.

De la même façon, vous pouvez ajuster l'interlignage des objets texte de plusieurs lignes.

Essayez les raccourcis **Ctrl+Alt+<** et **Ctrl+Alt+>** pour faire varier la hauteur globale de l'objet texte de 1 pixel au zoom courant. Comme dans le sélecteur, combiner un raccourci d'espacement ou de crénage avec la touche **Maj** multipliera son action par 10.

Pour placer du texte le long d'une courbe, sélectionnez le texte et la courbe puis utilisez la commande **Mettre suivant un chemin** du menu Texte. Le texte commencera au début du chemin. En général, il vaut mieux créer un chemin auquel vous voulez que le texte s'adapte plutôt que d'adapter ce texte à un autre élément (préexistant) du dessin. Cela vous autorisera un meilleur contrôle sans avoir à «bricoler» votre dessin.



CALQUES

Les calques (**Maj+Ctrl+L**) sont des «feuilles transparentes» que l'on superpose pour obtenir un rendu final en infographie (une cartographie avec, sur un calque les régions, et sur l'autre les cours d'eau par exemple). Ils permettent de manipuler plus facilement les objets en les regroupant par couches (isolées les unes des autres) appelées calques. Ceux-ci nous offrent la possibilité de verrouiller et de masquer les formes qui s'y trouvent à notre gré.

Voici quelques manipulations de calques les plus couramment utilisées (auxquelles on a accès par le menu ou dans une fenêtre) :

- Ajouter un calque, dupliquer un calque, renommer un calque ou supprimer un calque.
- Pour naviguer entre les différents calques : passer au calque supérieur ou inférieur.
- Passer une sélection entre différents calques par un couper-coller.
- Changer l'ordre de hauteur des calques : Monter ou descendre le calque, Passer le calque au premier ou dernier plan.

La fenêtre Calques vous permettra d'ailleurs de manipuler plus intuitivement ceux-ci et vous y retrouverez toutes les possibilités du menu calque, plus la possibilité de régler l'opacité (transparence) du calque ainsi que son mode de fondu (fusion).

Pour ne pas vous perdre, soyez organisé et n'oubliez pas de nommer vos calques.