

André Pascual

# Xara Xtreme pour Linux

## La puissance du dessin vectoriel sous Linux

Version libre pour Linux du puissant logiciel de dessin vectoriel 2D de la société Xara, Xara Xtreme pour Linux, abrégé en XaraLX, a des capacités comparables à CorelDraw ou Illustrator. Certes moins connu du grand public que le logiciel libre Inkscape, sa puissance et sa rapidité d'exécution en font un outil parfaitement adapté aux besoins des professionnels du graphisme travaillant sous Linux.

Au travers d'exercices abondamment illustrés, cet ouvrage permet la prise en main et la maîtrise progressive des fonctionnalités du logiciel, afin de réaliser des illustrations vectorielles en toute autonomie.

Malgré de légères variantes, ce manuel très didactique pourra tout aussi bien s'adresser aux utilisateurs de Xara Xtreme sous Mac OS X ou Windows.



**EYROLLES**

**Prix : 19 €**

**Code éditeur : G85237**

**ISBN : 978-2-212-85237-0**

**© Eyrolles 2010**

# Avant-propos

## Pourquoi un livre sur XaraLX ?

Écrire sur XaraLX ? Quelle idée saugrenue ! Ce n'est pas assez populaire, comme logiciel, avancera-t-on...

Qui l'utilise ? Des marginaux ? Des originaux ? Des « pas-comme-tout-le-monde » ? Non, croyez-moi : il est plus facile de faire fortune en dormant qu'en écrivant un livre sur ce sujet. Quant à la renommée, ce n'est pas une pareille entreprise qui en fera sonner les trompettes à vos oreilles.

Voilà à peu de choses près les réactions qu'a suscitées l'annonce du projet d'écriture de ce livre. Il est vrai que GNU/Linux peut se flatter d'accueillir sous son aile de pingouin un quatuor de logiciels qui tiennent le haut du pavé. Des logiciels phares, dit-on, dont tout le monde parle : Gimp, Inkscape, Scribus et Blender. À ceux-là, on eût trouvé judicieux qu'un ouvrage supplémentaire leur fut consacré. Les lecteurs se seraient précipités sur les étalages. La gloire aurait ceint de laurier le front de l'heureux auteur.

Peut-être.

Mais à quoi aurait-il servi d'écrire encore à propos de logiciels qui n'ont besoin ni de manuels didactiques, ni de soutien, ni de reconnaissance, ni d'utilisateurs, ni de blogs, ni encore de forums ? À toujours promouvoir les mêmes, en escomptant une part de galette évidemment, on finit par réduire GNU/Linux et sa foisonnante logithèque à un modèle économique bien connu : Windows et le sempiternel quatuor Photoshop, Illustrator, XPress et 3D Studio Max. Imiter ce modèle, n'est-ce pas condamner à une mort certaine, sans leur accorder ni un regard de compassion ni le bénéfice du doute, des centaines de programmes au motif qu'ils seraient trop ceci ou pas assez cela ?

Derrière des programmes informatiques, il y a des millions de lignes de code écrites par des gens qui ont donné beaucoup de leur temps et de leur intelligence et qui, lorsque le code est libre, ne demandent rien en contrepartie. J'ai estimé que nous pouvions accorder de la considération à ce travail et apprécier sans dédain le cadeau qu'il représente. J'ai estimé que nous pouvions accueillir avec bienveillance, si ce n'est avec enthousiasme, la libération du code de XaraLX. La puissance graphique qui échoit ainsi à GNU/Linux est unique. Il ne convient pas de la mépriser : plus qu'une erreur, ce serait une faute.

Et la liberté que tout « linuxien » revendique, ce n'est pas seulement celle des logiciels mais c'est aussi, et d'abord, celle des individus. Liberté de choisir, entre autres. Or un choix est réel lorsque plusieurs voies sont possibles ; à ne valoriser qu'Inkscape comme solution vectorielle sous GNU/Linux, on fait disparaître le choix. Et sans choix, il n'y a plus de liberté.

Telle est la première raison d'être de cet ouvrage. La seconde, d'égale importance, est l'excellence technique du programme, dont les performances supérieures à celles de la concurrence sont prouvées dès le chapitre 1.

Karine Joly et Muriel Shan Sei Fan, éditrices aux éditions Eyrolles, ont trouvé l'argument recevable et le projet sympathique. Le voici concrétisé ; sans elles, il n'existerait pas.

**NOM XaraLX**

La société Xara a produit un logiciel portant le même nom qu'elle. Ce programme est devenu Xara X, puis Xara Xtreme. Lorsqu'il a été décidé de le porter sous GNU/Linux, il est devenu Xara Xtreme pour Linux.

Le fichier exécutable sous Linux s'intitule *XaraLX* (ou *xaraLx*), les deux dernières lettres étant une abréviation du mot « Linux ». Par commodité, c'est la contraction XaraLX qui sera utilisée, sauf exception, tout au long de l'ouvrage au lieu du nom complet « Xara Xtreme pour Linux ».

## À qui est-il destiné ?

L'entrée en matière précédente contient une réponse en filigrane. Pour l'exprimer plus clairement, la réponse peut se donner en cinq points. Ce livre s'adresse :

- aux dessinateurs à l'esprit ouvert, toujours prêts à découvrir sans a priori les solutions différentes qu'on leur présente ;
- aux néophytes désireux d'aborder le dessin vectoriel ;
- aux habitués du dessin vectoriel voulant ajouter une corde à leur arc ;
- à ceux qui ont tenté par eux-mêmes de maîtriser le logiciel mais qui n'y sont pas parvenus faute d'assistance ;
- et enfin, aux curieux de tout, à ceux qui veulent apprendre pour le plaisir d'apprendre.

## Que contient-il ?

Du texte et des images, et même beaucoup d'images : environ dix douzaines !

Du texte qui commente les images et des images qui illustrent le texte. Ce pourrait être une bande dessinée, une encyclopédie, une revue technique automobile, une notice de montage de meubles en kit, un catalogue de quincaillerie, un inventaire du musée local, etc. Cependant, il n'est rien de tout cela ; peut-être est-il plus judicieux d'annoncer sans ambiguïté ce qu'il est et ce qu'il n'est pas, et pourquoi sa confection a nécessité tant d'images et de textes d'accompagnement.

## Ce qu'est cet ouvrage

Il s'agit d'un outil pédagogique consacré à l'apprentissage de XaraLX au moyen d'exercices. Ceux-ci sont conçus en « pas à pas », mettant en application l'essentiel des fonctionnalités du logiciel. Une fois tous les exercices réalisés, le lecteur disposera d'une vue d'ensemble des possibilités du logiciel. L'aptitude à élaborer des illustrations vectorielles en toute autonomie devrait alors être acquise. C'est en tout cas le but visé.

## Ce que n'est pas cet ouvrage

Il ne s'agit pas du manuel de référence de XaraLX, apte à fournir les réponses à toutes les questions possibles et imaginables que le lecteur pourrait se poser. L'aide incluse dans le logiciel (en anglais) et les différents forums de discussion présents sur l'Internet existent pour cela.

Il ne s'agit pas non plus de l'énumération exhaustive des modes opératoires, des trucs et astuces permettant de métamorphoser un débutant en virtuose du dessin vectoriel, du jour au lendemain et sans effort personnel.

Il s'agit encore moins de la manière personnelle, acquise par une longue pratique faite de découvertes nombreuses, de certains artistes qui excellent à produire des œuvres épatantes de réalisme avec ce logiciel, dont l'outil de base n'est pourtant que la très sérieuse et si peu artistique courbe de Bézier. Toutefois, le chapitre 6 dévoile quelques-uns de leurs secrets de fabrication.

#### UN PEU D'HISTOIRE **La courbe de Pierre Bézier**

La courbe de Bézier, ou ligne de Bézier selon la terminologie de CorelDraw, doit son nom à Pierre Bézier (1910-1999). Ingénieur diplômé de l'ENSAM (1930) et de Supélec (1931), il est reçu docteur en mathématiques de l'Université de Paris en 1977. Chez Renault, il conçut en 1945 des machines trans-ferts pour la fabrication des célèbres 4CV. En 1958, il met au point la première machine à commande numérique d'Europe. En 1971, il crée Unisurf, logiciel de DAO/CFAO destiné à la modélisation et à la fabrication de surfaces sous-tendues par les courbes mathématiques qui portent son nom et dont il est l'inventeur. (Source : Wikipédia.)

Le logiciel Unisurf sert de fondation à tous les logiciels de DAO/CFAO qui sont apparus depuis lors, de même que la courbe de Bézier est à la base de tous les logiciels de dessin vectoriel. Si, à ces innovations de première importance, on ajoute la création du verre Pyrex bleu ou celle de sculptures numériques, on se rend compte quel prodigieux inventeur était Pierre Bézier. Une sorte de Léonard de Vinci du XX<sup>e</sup> siècle !

## Comment est-il structuré ?

L'orientation didactique de l'ouvrage, qui porte sur la découverte de XaraLX et sa maîtrise, en induit la structure. Ainsi, trouvera-t-on :

- les performances et originalités de XaraLX (**chapitre 1**), pour vous dire combien vous avez raison de vous intéresser à ce logiciel ;
- une théorie rapide du dessin vectoriel (**chapitre 2**), afin que chacun, néophytes et experts, parle le même langage ;
- le tour du propriétaire (**chapitre 3**), pour faire connaissance avec XaraLX et les outils qu'il met à votre disposition ;
- la création d'un logotype et d'un tract dans lequel il sera inséré (**chapitre 4**), en vue de prendre progressivement en main le logiciel par la pratique ;
- la réalisation de plusieurs projets guidés (**chapitre 5**), afin de faire davantage connaissance avec les outils et leur potentiel ;
- la révélation sur quelques secrets de fabrication d'artistes (**chapitre 6**), pour mettre en évidence les aptitudes de XaraLX ;
- enfin, **en annexe**, divers ressources et compléments, afin de vous donner le maximum d'atouts pour l'utiliser pleinement, en gardant à l'esprit, comme un but à atteindre, la perfection des réalisations présentées dans le chapitre précédent.

## Dédicace

Compte tenu de ce qui a motivé son écriture, on pourrait dire, pour clore sur une note légère, que ce livre est dédié :

- à ceux qui parient sur l'astuce du Petit Poucet ;
- à ceux qui misent sur David contre Goliath ;
- à ceux qui ont un faible pour les *outsiders* et qui croient en leur chance de gagner ;
- à ceux qui refusent les automatismes de la fourmilière ;
- à ceux qui combattent leurs propres habitudes et qui rejettent l'immobilisme en général ;
- à ceux qui ont de l'empathie pour les petits, les obscurs, les sans-grades, les pas-de-chance, les perdus-d'avance ;
- à ceux qui, comme Don Quichotte, enfourchent leur Rossinante, faisant fi de la taille des moulins à vent dressés sur leur route d'espérance;
- et bien sûr, à Martine, Ève et Sarah.



# Table des matières

## 1. POURQUOI XARALX ? 1

**Xara Xtreme pour Linux, une histoire inachevée... 2**

**XaraLX, un logiciel performant et original 4**

Une rapidité de traitement exceptionnelle 5

Des transparences et ombres très riches 9

Effet 3D, coups de pinceau et brosses 10

Les autres avantages de XaraLX 12

**Comparatif des solutions existantes 15**

Tableau comparatif 15

Les autres programmes vectoriels pour GNU/Linux 19

Karbon14 20

GLIPS 20

JFDRAW 20

Sketsa SVG Editor 21

Xfig 21

XaraLX et Xara Xtreme 21

La fonction Live Effect 21

Les blocs de texte chaînés 22

Import-export 22

**En résumé 23**

## 2. DESSIN VECTORIEL : SURVOL DE LA THÉORIE 24

**Définitions et avantages 25**

Image matricielle ou vectorielle ? 25

Les avantages du dessin vectoriel 28

### **L'outil de base : la ligne de Bézier 31**

Définition mathématique 31

La ligne de Bézier dans les logiciels de dessin vectoriel 31

### **Tracer une ligne de Bézier 34**

Mise en couleur : aplats et dégradés 35

Précision du tracé : dimensions et position 37

Les contraintes de tracé, des aides précieuses 39

### **Le texte, un tracé vectoriel à part 42**

#### **Manipuler des objets 45**

Redimensionnement, inclinaison, rotation : l'indispensable 45

Conversion nécessaire pour les formes géométriques 47

#### **En résumé 48**

## **3. XARALX : LE TOUR DU PROPRIÉTAIRE 50**

### **Télécharger et installer XaraLX 51**

Téléchargement 52

Installation 53

### **L'interface en quelques mots 55**

#### **Les outils à disposition 57**

La palette d'outils 57

Les outils originaux de XaraLX 59

Remplissage et transparence 59

Ombres 61

Biseau 62

Contour 63

Gabarit 63

Fusion 64

Un outil particulier : le traceur de bitmap 68

#### **En résumé 72**

#### 4. À VOS SOURIS ! PREMIÈRE PARTIE 73

##### Un logotype simple (et plus si affinités...) 74

Première étape : dessiner le goéland 76

Ouvrir la session de travail 76

Dessiner avec l'outil Crayon 77

Colorier le goéland 79

Deuxième étape : composer le ciel bicolore 82

Dessiner le fond bleu pâle 82

Dessiner le fond azur 83

Troisième étape : insérer le texte 84

Résumé d'étape 88

##### Un tract (... car il y a affinités !) 88

Première étape : structurer le projet 89

Théorie 89

Pratique 91

Deuxième étape : construire le fond 93

Le rectangle blanc à coins arrondis 93

Le rectangle rouge avec deux coins arrondis 95

Troisième étape : insérer le texte 97

Quatrième étape : concevoir le globe filaire 99

Le contour du globe 99

Les méridiens 100

Les parallèles 102

Cinquième étape : concevoir le cube RMLL 104

Dessin du cube 104

Mise en couleur du cube 107

Le sigle RMLL 108

Sixième étape : ajouter les goélands 111

Procéder à la duplication multiple 112

Disposer les objets dupliqués 113

##### Bonus 115

**En résumé 117****5. À VOS SOURIS ! DEUXIÈME PARTIE 118****La pièce de puzzle 119**

Première étape : choisir une unité de mesure 121

Deuxième étape : dessiner l'esquisse 121

Dessin du carré et mise en place du repère 121

Dessin et mise en place des quatre cercles 123

Troisième étape : créer le contour final 125

Quatrième étape : mettre en couleur et en relief 127

Emploi de la pièce de puzzle 129

**Bonus du biseau : une étoile en relief 130****Ectoplasme et profondeur de champ 133**

Première étape : préparer les éléments 135

Deuxième étape : tracer la trajectoire en spirale 136

Troisième étape : peaufiner le travail 138

**Le pavage de clones 140**

Première étape : préparation 141

Deuxième étape : réaliser le pavage 142

Troisième étape : réglage du pavage 143

**ClipView : avancer masqué 146**

Généralités 146

Application : un effet Polaroid 148

Préparation de l'effet 148

Réalisation du ClipView 151

L'effet Polaroid proprement dit 152

**En résumé 154****6. PETITS SECRETS DE FABRICATION 155****La structuration de l'image en calques 157****Le souci du détail 159****Le mode de remplissage 162**

**Les coups de pinceau 166**

**Le travail de la transparence 169**

**Les brosses vectorielles 173**

**L'alignement d'objets 178**

Mise en couleur des trois cœurs 179

Alignement des trois cœurs 180

**Une utilisation particulière des calques 181**

**En résumé 183**

**ANNEXES 185**

**Ressources en français 186**

**Ressources en anglais 189**

L'aide incluse 189

Xara sur le Web 190

Xara Xone 190

Les forums Xara Xtreme 193

Le site web Xara Xtreme LX 194

Xara.com 194

YouTube et DailyMotion 197

**L'exemple des professionnels 197**

Denis Sazhin 197

Raymond 198

La lettre mensuelle Xara Outsider 199

**Programmes additionnels 201**

SPXE, le générateur de spirales 204

SpiroJ, le générateur de courbes 205

Xxfx pour vectoriser en points 208

**Les versions de XaraLX pour Mandriva 209**

**En résumé 212**

# Pourquoi XaraLX ?

XaraLX signifie Xara Xtreme pour Linux. Pourquoi utiliser ce logiciel plutôt qu'un autre parmi les solutions libres existantes pour GNU/Linux, peut-on alors se demander. « Parce que » ou « Pourquoi pas ? », serait-on alors tenté de rétorquer, malgré le caractère expéditif de la réponse. Et cela pourrait presque suffire, tant la réponse – du moins la seconde – sous-entend une ouverture d'esprit, une curiosité de bon aloi... « Pourquoi pas ? », cela signifie : pourquoi ne pas essayer ce programme ? Ou : pourquoi ne pas croire qu'il existe de bonnes solutions graphiques, autres que celles que j'utilise tous les jours ? Ou : pourquoi ne pas bousculer mes habitudes, qui sont une sclérose de l'esprit ? Ou encore : pourquoi ne pas honorer le travail des programmeurs du logiciel en lui accordant de l'intérêt ? Ou enfin : pourquoi me passerais-je de solutions originales par simple fainéantise intellectuelle ou fondamentalisme libriste ?

- ▶ brosse vectorielle
- ▶ comparatif
- ▶ coup de pinceau
- ▶ effet 3D
- ▶ ombre multiple
- ▶ rapidité de traitement
- ▶ transparence

## Xara Xtreme pour Linux, une histoire inachevée...

À la question posée, avant celui de l'utilisateur final, commençons par le point de vue de l'éditeur... pour lequel on ne peut faire l'économie de l'histoire du logiciel.

Xara Xtreme pour Linux, que nous continuerons à appeler XaraLX par commodité, n'est pas brusquement apparu dans le paysage informatique en octobre 2005, au moment où l'éditeur éponyme Xara a fait l'annonce d'une nouvelle version de Xara X. Il ne s'agit pas d'une génération spontanée *ex nihilo* ; un long développement commencé à la fin des années 1980 a donné naissance à un produit nommé Artworks pour des machines Acorn Archimedes 32-bit RISC. C'est ce logiciel, plusieurs fois récompensé contre Adobe Illustrator et CorelDraw, qui sert de fondation à Xara X pour Windows, proposé au milieu des années 1990 après une réécriture complète du code en C++. XaraLX hérite de ce code, après remplacement du framework d'origine par celui de wxWidgets et compilation avec GCC, tous deux outils libres de développement.

### DÉFINITION Framework

Des tentatives de francisation du terme ont été faites, notamment par les québécois, toujours pointilleux quant à l'intrusion de mots anglo-saxons dans notre langue ; ils ont proposé « cadre d'applications » comme traduction, mais le fait est qu'il est peu utilisé, encore moins en France.

Le mot désigne un ensemble de composants, souvent appelés briques logicielles, organisés de façon à interagir les uns avec les autres au sein d'un espace de travail régi par des conventions strictes. Le but est de faciliter la création d'applications logicielles grâce à des fonctions prédéfinies.

Cocoa de Apple, NetBeans de Sun Microsystems, Eclipse, Zend Framework, Symfony, Django, Microsoft.NET ou encore Zope, par exemple, sont des frameworks. wxWidgets est une bibliothèque graphique libre qui a la particularité d'être multi-plates-formes.

Malgré des qualités indéniables, Xara n'a pas réussi jusque-là à s'imposer face à ses concurrents pourtant techniquement inférieurs. Aussi, alors que le logiciel s'appelait Xara Studio, il passe sous la tutelle de Corel, qui le distribue sous le nom de CorelXara. En 2000, l'éditeur original récupère ses droits sur Corel et le logiciel est actualisé : il devient Xara X. Des mises à jour successives conduiront à Xara Xtreme, qui ne parvient toujours à rattraper les leaders du domaine.

Pour accroître la popularité de la nouvelle version, l'éditeur vise un ensemble d'utilisateurs potentiels délaissés par Adobe et Corel, les tenants des logiciels libres sous GNU/Linux. Le code de XaraLX est alors ouvert, dans l'espoir qu'une communauté de développeurs le considère d'un œil favorable et l'enrichisse au besoin. Rien ne se passe comme prévu. La foule des programmeurs ne se presse pas au portillon.

Sans doute ne saurons-nous jamais quelles étaient les motivations profondes de l'éditeur pour se tourner vers GNU/Linux. Certains pensent qu'il cherchait ainsi à s'offrir une publicité à moindre coût, qui aurait eu des répercussions bénéfiques sur les ventes de Xara Xtreme pour Windows. Percevant cette manœuvre comme mercantile, la communauté du libre n'aurait pas jugé bon de s'engager dans le projet.

Autre raison invoquée pour cet échec : le cœur de XaraLX, le moteur graphique nommé CDraw, le joyau de l'éditeur, développé, peaufiné et amélioré pendant des décennies, n'est pas libre. Le code n'est pas fourni aux contributeurs potentiels dont certains, sans doute, n'attendaient que de pouvoir le piller. Ils s'en détournent alors et le développement de XaraLX est interrompu, laissant le logiciel dans un état fonctionnel certes très performant, mais actuellement figé. De plus, il est incomplet par rapport aux prévisions.

XaraLX peut alors être considéré comme une version allégée de Xara Xtreme 3.2 pour Windows, seules quelques fonctions initialement prévues n'ayant pas été implémentées. La société Xara n'a pas obtenu les bénéfices escomptés par l'ouverture du code pour GNU/Linux : son logiciel est tombé dans l'escarcelle d'une société allemande, Magix AG. Il nous



reste, malgré tout, un programme opérationnel, toujours placé en Open Source et dont le développement peut être repris à tout moment, par n'importe qui.

#### UN PEU D'HISTOIRE **L'histoire tourmentée de Xara Xtreme**

L'encyclopédie libre Wikipédia contient un article succinct sur le sujet qui se termine ainsi : « Xara Xtreme est un logiciel très performant, notamment dans la gestion de la mémoire CPU, et relativement simple d'utilisation. On notera principalement deux qualités : la facilité de gestion des ombres et l'excellent outil de dessin à main levée (Freehand). »

On consultera aussi avec profit l'interview de Charles Moir, l'architecte de Xara, sur le site de Framasoft ; il s'agit d'une lecture riche d'enseignements quant aux espoirs et aux motivations qu'avouait l'éditeur Xara en 2006.

▶ <http://www.framasoft.net/article4340.html>

Le 29 août 2007, Charles Moir informe par un message posté sur une liste de diffusion adressée aux développeurs de Xara Xtreme que plus aucun développeur ne travaille sur le projet Xtreme pour Linux. La société vient d'être reprise par Magix AG et il n'est plus question d'ouvrir le code du moteur CDraw. Charles Moir exprime son ressentiment envers la communauté du libre qu'il rend responsable de cet échec. Ainsi, au nom d'un intégrisme que chacun s'empresse de condamner chez les autres pour mieux se draper dans le sien, la communauté a renoncé à un compromis pragmatique, en attendant la libération complète du code, et a privé la sphère « linuxienne » d'une application graphique hors pair.

Vous pouvez retrouver le message de Charles Moir (en anglais) à l'adresse suivante :

▶ [http://www.xaraxtreme.org/maillists/archive/dev/dev\\_082007/msg00011.html](http://www.xaraxtreme.org/maillists/archive/dev/dev_082007/msg00011.html)

## XaraLX, un logiciel performant et original

En combinant les fonctionnalités de la plupart des outils de dessin vectoriel développés pour les différents systèmes d'exploitation, on ne trouverait sans doute pas grande origi-

nalité à Xara Xtreme, si ce n'est une facilité d'utilisation, une rapidité de traitement, un rendu d'affichage lissé et une aptitude à gérer les transparences, les ombres réalistes et les effets de reliefs par biseautage tout à fait exceptionnels. Rien de comparable n'existe sous GNU/Linux, où cependant Inkscape, *fork* de Sodipodi, règne sans partage.

**DÉFINITION Fork**

En informatique, un fork est en quelque sorte un embranchement d'un programme. On crée un nouveau programme à partir du programme original, sans pour autant détruire l'original. Comme cela nécessite d'avoir les droits permettant ces copies et modifications, il n'est pas surprenant que ce phénomène apparaisse notamment dans le monde du logiciel libre. Ces embranchements surviennent souvent suite à un désaccord au sein de l'équipe de développeurs au sujet de l'évolution du logiciel. Ainsi, Inkscape est un fork du logiciel Sodipodi (qui n'a d'ailleurs plus évolué depuis 2004).

## Une rapidité de traitement exceptionnelle

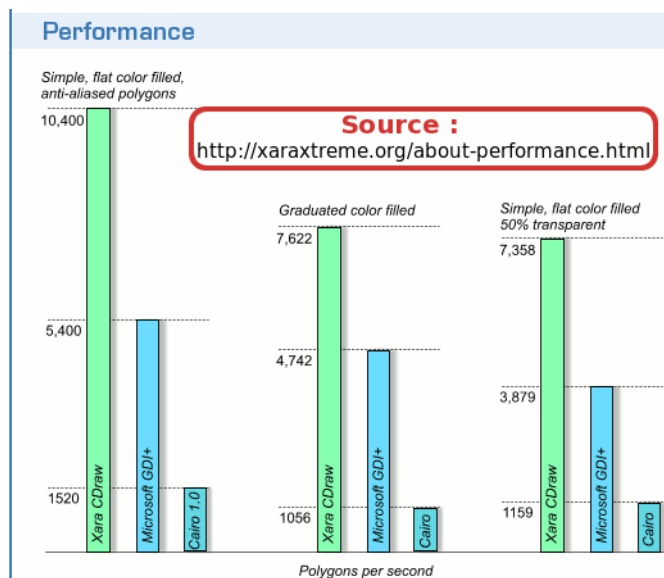
Certains n'hésitent pas à qualifier Xara Xtreme de « programme vectoriel le plus rapide du monde », en reprenant les affirmations mêmes de la société éditrice. Il est vrai que la vitesse d'exécution est ressentie à l'appel de n'importe quelle commande ; le temps de réponse est si court qu'il semble quasi nul, et les réactions apparaissent comme instantanées, notamment pour le placement des ombres ou l'orientation de l'éclairage des objets biseautés, qui s'effectuent dynamiquement à la souris, sans délai de calcul.

Cependant, l'affirmation de rapidité ne peut se prouver sans comparaison aux références du genre. C'est ce que fait l'éditeur sur son site à l'adresse suivante, d'où est tiré le schéma 1-1.

► <http://xaraxtreme.org/about-performance.html>

Un texte accompagne ce graphique, dont voici une traduction : « Xara Xtreme est le programme de dessin vectoriel de loin le plus rapide au monde. Cela est dû en partie à l'utilisation du moteur de rendu vectoriel le plus rapide au monde ainsi qu'à l'architecture interne de Xara X. Dans le domaine du graphisme, la performance compte. Elle est directement corrélée à la productivité (moins de temps d'attente), sans compter qu'elle permet de créer plus facilement des dessins plus riches et plus complexes. »

**Figure 1-1**  
Performance du moteur  
de rendu vectoriel



Le graphique traduit la comparaison de performance entre les moteurs de rendu vectoriel Xara CDraw, Microsoft GDI+ et Cairo 1. Trois types d'objets ont été testés, de gauche à droite :

- 1 des formes simples remplies par aplats de couleur avec profils lissés (anticrénelés) ;
- 2 des objets (complexité non précisée) remplis par un dégradé de couleurs ;
- 3 des formes simples remplies par aplats de couleur avec une transparence à 50 %.

L'éditeur précise les conditions d'essai : « Ces tests ont été réalisés en utilisant la version en langage C, portable et multi-plates-formes, du moteur de rendu de Xara. Les tests sont effectués sur des formes en courbes de Bézier identiques, sur la même machine, et en appelant les moteurs de rendu directement. »

Il apparaît que le fameux moteur de rendu CDraw, dont l'éditeur Xara n'a pas voulu ouvrir le code, est plus rapide que ceux auxquels il a été confronté, notamment Cairo, moteur d'Inkscape pour le rendu fil de fer (le rendu plein et texturé étant confié à Livarot, encore plus lent) et SK1 sous GNU/Linux. Il faut toutefois relativiser les résultats concernant la lenteur de Cairo, qui est en constante évolution ; le graphique de la figure 1-1 ne montrerait peut-être pas un tel désavantage avec une version plus actuelle.

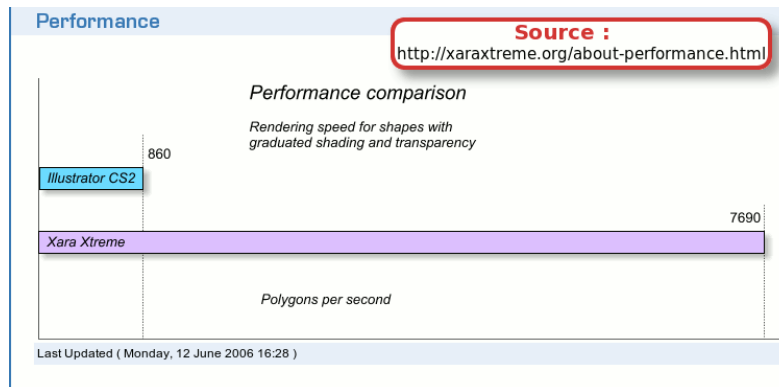
Or si la comparaison de Xara Xtreme avec Inkscape, fort justement apprécié pour ses qualités, peut intéresser les aficionados du logiciel libre, celui-ci ne peut cependant jouer le rôle de l'étalon ; les professionnels, qui snobent tout ce qui les sortirait de leurs habitudes productives, n'auraient pas accordé grand crédit à un tel comparatif. Aussi, l'éditeur a-t-il confronté son logiciel à Illustrator, qui est la seule véritable référence vectorielle, reconnue de tous, avec CorelDraw pour éternel second.

Il commente ainsi les résultats du test, illustré par la figure 1-2 : « Des avantages encore plus marquants apparaissent lors du rendu de polygones complexes comprenant des remplissages en dégradés de couleurs ou de transparence. Nous ne pensons pas que le support des dégradés de transparence soit séparé de celui des dégradés de couleurs dans Cairo ou GDI+, point pourtant important dans le cadre de nombre de conceptions graphiques. Adobe Illustrator et PDF 1.4, tout comme Quartz sur Mac, supportent ces fonctions. Ce comparatif, qui utilise les versions Windows de Xara Xtreme et Illustrator CS2, fait ressortir les vitesses relatives de ces deux produits. »

**TECHNIQUE Cairo**

Cairo est une bibliothèque logicielle graphique libre qui définit une API (Application Programming Interface), c'est-à-dire un ensemble de fonctions prédéfinies destinées à faciliter la programmation, pour le rendu vectoriel 2D indépendamment du matériel. Actuellement, Cairo a été implémenté sur X (X11 ou X Window System, interface graphique fenêtrée pour les systèmes de type Unix comme GNU/Linux), OpenGL, Apple Mac OS X via Quartz et Microsoft Windows (XP, Vista). Le traitement des données graphiques par Cairo peut produire une image PNG ou des fichiers PDF, PostScript et SVG. Cairo recourt à l'accélération matérielle, si la carte graphique en dispose, pour une fonction donnée et basculera vers un affichage logiciel si la fonction appelée n'existe pas. Cairo est continuellement en cours d'optimisation mais il est, pour l'instant, moins performant que QT4, bibliothèque logicielle multi-plates-formes qui sert de base à l'environnement KDE sous GNU/Linux et BSD. Le moteur de rendu CDraw de Xara Xtreme, qui est le fruit de plusieurs décennies de développement, pourrait conserver encore longtemps son avance technologique.

**Figure 1-2**  
Comparaison entre  
Illustrator CS2 et Xara Xtreme



**UN PEU D'HISTOIRE Illustrator et l'origine du dessin vectoriel**

Dès que l'on évoque le dessin vectoriel, le nom d'Illustrator vient à l'esprit. Il s'agit de l'application de création graphique vectorielle qui fait référence chez les professionnels, aussi bien pour la précision de ses tracés et la multitude de ses fonctions que par son antériorité. Il est en effet apparu en 1985 sur la plate-forme Macintosh d'Apple, ce qui a considérablement contribué à la réputation d'Apple comme station graphique « indispensable » sans laquelle il n'y aurait point de salut (alors que les Apple d'aujourd'hui utilisent les mêmes composants que les PC, et que leur système d'exploitation est comparable à un dérivé d'Unix, comme GNU/Linux ou BSD). Il s'agissait alors du portage d'un programme interne d'Adobe destiné à la création des polices de caractères et à la manipulation des fichiers PostScript.

La grande idée d'Illustrator fut de recourir à la courbe de Bézier comme élément de base de dessin qui, selon la position de ses points d'ancrage et la direction de ses tangentes, permet de décrire un élément rectiligne, une courbe quelconque, elliptique ou circulaire. Cette nouvelle façon de procéder s'intercalait entre le dessin de type peinture et le dessin géométrique issu du DAO.

Porté sous Windows, Illustrator eut d'abord du mal à convaincre, pour diverses raisons fonctionnelles. Cependant, Illustrator reste la référence absolue dans l'environnement professionnel malgré l'excellence parfois supérieure de CorelDraw. Voir l'article sur Wikipédia à l'adresse suivante :

► [http://fr.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Illustrator](http://fr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator)

## Des transparences et ombres très riches

Bien des programmes de dessin vectoriel sont pourvus des fonctions de transparence et d'ombrage. Cependant, peu d'entre eux autorisent une combinaison d'effets aussi importante et une mise en œuvre aussi aisée.

Qu'on en juge : XaraLX dispose de onze formes de transparence (aplatie, linéaire, circulaire, bitmap, fractale, etc.) s'appliquant de dix façons différentes, pour produire des effets de combinaison de couleurs entre la surface transparente et les objets vus par transparence

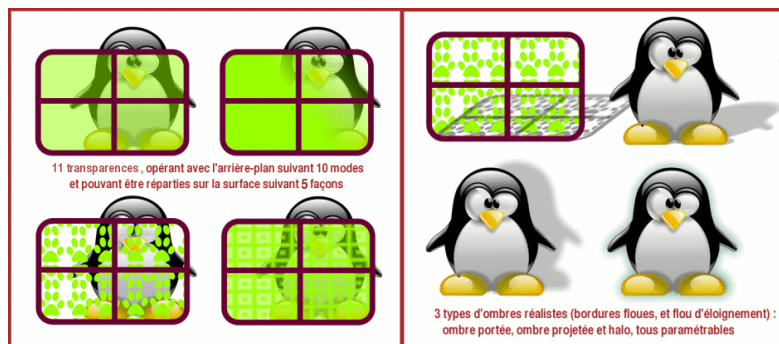
(type : mélanger, vitrail, blancheur, contraste, etc.). Elles peuvent aussi être réparties de plusieurs manières sur la surface (simple, répétition, carreau seul, répétition carreau, répétition inversée), le nombre de possibilités étant fonction de la forme de transparence choisie.

Quant aux ombrages, XaraLX connaît l'ombre portée (sur le sol), l'ombre projetée (sur un mur) et le halo, dont la double particularité de chacune est d'être :

- paramétrable en couleur, en opacité et en flou de contour pour lui conférer un aspect réaliste ;
- positionnable et orientable dynamiquement à la souris.

La figure 1-3 présente un échantillon des transparences et des ombres réalistes.

**Figure 1-3**  
Échantillon de transparences  
et d'ombres



## Effet 3D, coups de pinceau et brosses

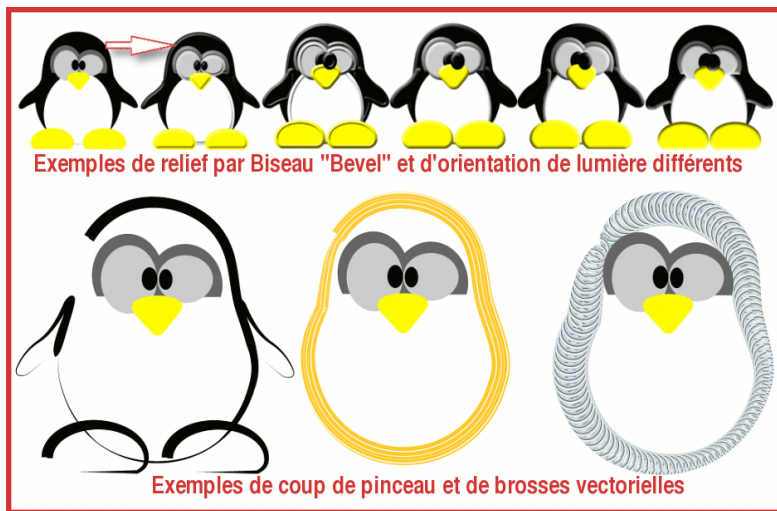
Il est un autre ombrage que XaraLX gère parfaitement et qui ne fait pas partie de la fonction Ombre (Shadow) ; c'est celui que le logiciel dispose sur les objets eux-mêmes (et non à

l'extérieur comme les ombres portées ou projetées), lorsqu'on leur donne un aspect de relief par application de la fonction **Biseau (Bevel)**.

L'objet ainsi traité est supposé avoir une épaisseur qui est fonction de la dimension du biseau qu'on lui applique (chanfrein, arrondi, ciselure simple ou multiple, cadre ondulé... 15 modèles au total). Selon la direction et la hauteur d'éclairage, des parties de l'objet seront éclairées fortement et d'autres seront couvertes d'ombre, ce qui crée l'illusion de la troisième dimension, alors que XaraLX est un logiciel strictement 2D.

La taille du biseau, le contraste entre les zones claires et les zones sombres, l'angle d'éclairage et la hauteur de lumière se règlent soit dynamiquement à la souris en agissant sur des curseurs ou sur l'objet lui-même, soit en précisant des valeurs numériques. Un échantillon des effets de relief est illustré par la figure 1-4.

**Figure 1-4**  
Effets 3D, coups de pinceau et  
et brosses vectorielles





Sur la partie inférieure de la figure, apparaissent différents aspects d'un même profil.

Par défaut, un profil (un contour), constitué d'une ligne quelconque fermée ou non, est dessiné en noir avec une épaisseur (largeur) de 0,5 point. Si ce paramètre est toujours modifiable quel que soit le programme de dessin vectoriel, l'apparence du tracé sous forme de pleins et de déliés, que CorelDraw appelle *Coups de pinceau* et XaraLX *Stroke shapes/Pressure profiles*, n'existe pas à ce jour dans les programmes pour GNU/Linux. On ne saurait comparer le tracé calligraphique d'Inkscape aux 33 types de coups de pinceau de XaraLX.

La forme du tracé ainsi modifiée change encore d'aspect si un effet de *Brosse (Brush)* lui est appliqué. Il s'agit alors de remplacer sa texture uniforme et lisse, hors flou progressif de bordure (*feather*) toujours possible, par une texture de couleur, mélangée ou non, de formes répétées, abstraites ou réalistes.

XaraLX est fourni sans brosse, mais il en existe une grande quantité d'intérêt variable en libre téléchargement sur l'Internet. Nous en reparlerons plus longuement dans les chapitres suivants.

Cette fonctionnalité créative et récréative est absente elle aussi des programmes de dessin vectoriel pour GNU/Linux, ce qui fait de XaraLX un outil sans équivalent sous cet environnement.

## Les autres avantages de XaraLX

Nous ne détaillerons pas davantage les originalités de XaraLX, car les chapitres suivants leur sont consacrés. Nous en dresserons simplement une liste non exhaustive :

- La fonction *Fusion (Blend)* appelée dans d'autres logiciels *Fondu enchaîné* ou *Dégradé de formes* consiste à interpoler une forme, une couleur, une transparence, une ombre, un biseau, un texte, etc., séparément ou en même temps d'un état à un autre, en un nombre d'étapes et un mode de répartition paramétrables.

- La fonction **Contour** applique un effet de cadre à partir du contour d'un objet.
- La fonction **Texte** permet d'écrire directement sur une courbe. La chaîne de caractères est en mesure de subir les mêmes transformations que n'importe quel autre objet vectoriel, sans avoir été convertie au préalable en courbe, tout en conservant ses attributs de texte.
- La fonction **Gabarit (Mould)** permet de déformer les objets à l'intérieur de formes prédéfinies mais totalement modifiables.
- La fonction **Main levée et Brosse (Freehand)** offre un tracé qui se lisse par déplacement à la souris d'un simple curseur.
- Les espaces de couleurs RVB, TSV, CMJN et les palettes Pantone, etc. sont pris en compte.
- Créer un objet ou le manipuler peut s'effectuer de différentes façons, soit à la souris, soit par déplacement de curseur ou encore par valeurs numériques, selon la préférence de l'utilisateur et la précision requise.

Et c'est sans compter la facilité de gestion des calques par glisser-déposer, la création automatique d'un calque **Guides aimantés**, les multiples paramètres affectés à une chaîne de caractères, etc.

**COMPRENDRE Les modèles de couleurs**

Les modèles de couleurs, ou modèles colorimétriques, sont des notions qui font référence à la façon dont sont mélangées des couleurs de base pour obtenir une palette étendue, ainsi qu'à la façon numérique de les décrire.

- Le plus connu est le modèle RVB (RGB en anglais), basé sur trois couleurs : rouge, vert et bleu. C'est le modèle utilisé par les moniteurs informatiques ou les écrans de télévision.
- Le modèle TSL (HSV en anglais) est dit « perceptuel » parce qu'il est basé sur la façon naturelle dont l'œil humain perçoit une couleur en la ressentant sous forme de teinte (rouge, jaune, bleu...), de saturation (plus ou moins de rouge, de jaune, de bleu...) et de luminosité (claire ou foncée).
- Le modèle CMJN (CMYK en anglais) permet de produire des couleurs par combinaison du cyan, du magenta, du jaune et du noir utilisés en imprimerie.

Les couleurs RVB ne sont pas fidèlement reproduites lorsqu'on imprime une image créée sur une station graphique informatique. Pour qu'il n'y ait pas de différence entre l'image affichée à l'écran et la sortie imprimée, il faut utiliser le modèle CMJN. En réalité, il est nécessaire de paramétrer le moniteur, et les autres éléments de la chaîne graphique, pour qu'il y ait une véritable correspondance des couleurs. On parle alors de calibrage ou de « calibration ».

XaraLX propose les modèles **RGB**, **HSV**, **CMYK** et **Grayscale** ; leur codage est toujours présenté à la fois en pourcentage des composantes et par désignation hexadécimale pour le Web, #00bf02 par exemple.

# Comparatif des solutions existantes

## Tableau comparatif

Le plus éloquent, nous semble-t-il, est d'établir une comparaison sous forme de tableau entre les différentes solutions vectorielles sous GNU/Linux et XaraLX. Xara Xtreme sous Windows doit aussi y trouver sa place, afin de préciser ce qu'est le logiciel dont nous disposons par rapport à ce qu'il était prévu qu'il soit. Enfin, CorelDraw y figure en tant que référence et objectif à atteindre par les programmes en cours de développement.

Voici une rapide présentation des programmes comparés.

- **Skencil** : écrit en Python, c'est un vétéran sous GNU/Linux, qui pêche par un canevas non lissé et l'absence de fonctions devenues indispensables. Stable, rapide et facile à utiliser, il est cependant toujours agréable.
- **SK1** : en cours de développement, il reprend le code de Skencil adapté à une technologie actuelle et vise la ressemblance et la compatibilité avec CorelDraw.
- **OODraw** (ou **OpenDraw**) : module vectoriel de la suite bureautique OpenOffice.org, il est injustement méconnu, malgré sa puissance et son caractère multi-plates-formes. Très facile et agréable à utiliser.
- **Inkscape** : il tient le haut du pavé sous GNU/Linux et s'impose sur les autres systèmes d'exploitation, davantage pour sa gratuité que pour sa technicité, d'ailleurs en amélioration constante.
- **XaraLX** : paradoxalement Open Source et stoppé dans son développement pour intégrisme excessif de la part de la communauté linuxienne.
- **Xara Xtreme** : ce qu'aurait dû être XaraLX. Actuellement, Xara Xtreme, logiciel propriétaire, se décline en suite graphique et porte le numéro 4.

- **CorelDraw** : vendu sous forme de suite graphique puissante, riche et stable, c'est un acteur majeur du dessin vectoriel, au même titre qu'Adobe Illustrator. SK1 aspire à lui ressembler non pas complètement mais dans sa spécificité d'outil de prépresse.

**Tableau 1-1** Comparatif des solutions vectorielles en présence <sup>1</sup>

	<b>Skencil 0.6.17</b>	<b>SK1 0.9.1_730</b>	<b>OODraw 2.4.1</b>	<b>Inkscape 0.46</b>	<b>XaraLX 0.7_1785</b>	<b>Xara Xtreme 3.22</b>	<b>CorelDraw 12</b>
Transparence basique (plate)	Non	Pas encore*	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Dégradé de transparence	Non	Pas encore	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Nombre de types de transparence	Aucun	Ignore*	6	1	11	11	9
Effets de transparence	Aucun	Ignore	Non	Non	Oui, 10	Oui	Oui
Progressivité de contour (flou)	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Formes expresses (prédéfinies)	Oui	Pas encore	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Direct texte sur courbe	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Blocs de texte chaînés	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui
Importation de fichiers de texte	Non	Ignore	Oui	Oui, sommaire*	Non	Oui	Oui
Importation de texte par copier-coller	Non	Ignore	Oui	Non	Non	Oui	Oui

Tableau 1-1 Comparatif des solutions vectorielles en présence (suite)<sup>1</sup>

	<b>Skencil 0.6.17</b>	<b>SK1 0.9.1_730</b>	<b>OODraw 2.4.1</b>	<b>Inkscape 0.46</b>	<b>XaraLX 0.7_1785</b>	<b>Xara Xtreme 3.22</b>	<b>CorelDraw 12</b>
Fonction relief du texte (effet 3D)	Non	Non	Oui, 3D véritable	Non	Oui	Oui	Oui
Dégradé de couleurs	Oui, 6 modes	Pas encore	Oui, 9 modes	Oui, 4 modes	Oui, 11 modes	Oui, 11 modes	Oui, 10 modes
Fonction d'ombrage	Non	Ignore	Oui, 1 type	Non	Oui, 3 types	Oui, 3 types	Oui, 11 types
Ombre réaliste (flou de contour)	Non	Ignore	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Pseudo 3D par biseautage	Non	Non	Non	Non	Oui, 15 types	Oui, 15 types	Non
Relief de contour (sans biseau)	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui, projection
Dégradé de formes ( <i>morphing</i> )	Oui, fonction Mélange	Pas encore	Oui, Fondu enchaîné	Oui, chemin Inter-poler	Oui, fonction Fusion	Oui, fonction Fusion	Oui
Fonctions Déformations	Non	Ignore	Non	Oui	Oui, par Gabarit	Oui, par Gabarit	Oui, par Enveloppe
Traceur intégré (vectoriseur)	Non	Ignore	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui, via Corel Trace
Opérations booléennes sur les formes	Oui, par Pathutils	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Fonction ClipView (masque)	Masque	Ignore	Non	Non	ClipView	ClipView	Vitrail

Tableau 1-1 Comparatif des solutions vectorielles en présence (suite)<sup>1</sup>

	<b>Skencil 0.6.17</b>	<b>SK1 0.9.1_730</b>	<b>OODraw 2.4.1</b>	<b>Inkscape 0.46</b>	<b>XaraLX 0.7_1785</b>	<b>Xara Xtreme 3.22</b>	<b>CorelDraw 12</b>
Fonction duplication multiple	Non	Ignore	Non	Oui	Oui, par Fusion	Oui, par Fusion	Oui, par Dégradés
Traitement des bitmap	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
Exportation vectorielle	SK, AI, SVG, EPS, CGM, PDF	SK, SK1, AI, SVG, CGM, PDF, WMF	SVG, SWF, EMF, WMF, EPS, PDF ...	SVG, PDF, AI, DXF, PS, XAML ...	EPS	Multiple	Multiple
Exportation bitmap	Aucun	Aucun	BMP, GIF, PNG, RAS, JPEG, PB ...	PNG	PNG, GIF, JPEG, etc.	Multiple	Multiple
Importation vectorielle	FIG, CMX, AI CGM, WMF, SVG, AFF	SK, AI, SVG, CGM, PDF, WMF, CDR	DXF, EMF, SVG, PDF, WMF, SVM ...	SVG, PDF, AI, WPG, SK CDR, WMF	SVG, AI, EPS	Multiple	Multiple
Importation bitmap	PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF, PCX ...	PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF, PSD ...	PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF, RAS ...	PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF, TGA ...	PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF, XPM ...	Multiple	Multiple
Interface MDI (à onglets ou non)	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Documents multipages	Non	Oui	Oui	Non	Oui, page double	Oui	Oui
Fonction de cotation	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui
Espace de couleurs CMJN	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui

**Tableau 1-1** Comparatif des solutions vectorielles en présence (suite)<sup>1</sup>

	<b>Skencil 0.6.17</b>	<b>SK1 0.9.1_730</b>	<b>OODraw 2.4.1</b>	<b>Inkscape 0.46</b>	<b>XaraLX 0.7_1785</b>	<b>Xara Xtreme 3.22</b>	<b>CorelDraw 12</b>
Palette Pantone et autres	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Fonctions 3D véritables	Non	Non	Oui, 3D Open GL	Non	Non	Non. Oui en version 4	Non
Coups de pinceau et brosses	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Connecteurs automatiques	Non	Non	Oui	Oui, sommaire*	Non	Non	Oui

1. La notation « Pas encore » du tableau signifie que la fonction a été prévue mais n'est pas encore implémentée. La notation « Ignore » signifie qu'au moment de la rédaction de cet ouvrage, aucune information n'était connue quant à la présence future ou non de la fonction. La notation « Sommaire » signifie que la fonction est imparfaite. Ainsi, l'importation d'un bloc de texte dans Inkscape génère une succession de lignes indépendantes et de longueur infinie. Une ligne correspond à un paragraphe du texte importé. Le texte importé n'est donc pas un bloc de texte. De même, à propos des connecteurs automatiques d'Inkscape, ceux-ci se limitent à des segments reliant deux objets, contrairement à ceux d'OpenDraw qui se composent de segments brisés à éléments orthogonaux dont le comportement, lors du déplacement d'objets liés, est beaucoup plus élaboré.

## Les autres programmes vectoriels pour GNU/Linux

Dans le domaine du dessin vectoriel comme dans n'importe quel autre sous un système GNU/Linux, il existe un large choix d'outils, plus ou moins perfectionnés, offerts au bon vouloir de chacun. Pour l'anecdote, nous signalerons les programmes suivants :



## Karbon14

Dernier avatar de KIllustrator, puis de Kontour, ce programme est le module de dessin vectoriel de la suite bureautique KOffice pour l'environnement graphique KDE. Atypique dans sa mise en œuvre et plutôt basique quant à ses possibilités, il présente cependant l'immense avantage de dialoguer parfaitement avec les autres modules de la suite (KWord, KSpread ou KPresenter) et de prendre en charge les formats de fichiers connus par KDE (SVG, Open Document ODG, WMF, Adobe AI, PostScript EPS, Microsoft Office Drawing, etc.).

Avec l'arrivée du nouvel environnement KDE4, Karbon14, comme les autres composants de la suite KOffice, est devenu déroutant.

## GLIPS

Développé en Java par ITRIS, ce programme multi-plates-formes Open Source se présente sobrement mais sans austérité excessive. Il ne connaît en vectoriel que le format SVG et sa version compressée SVGZ ; l'exportation se fait aux formats bitmap habituels (PNG, JPEG, TIFF et BMP) et au format PDF. Simple et efficace, il reste cependant limité en création car s'il est capable de lire et d'afficher correctement les SVG les plus sophistiqués, il ne donne pas les moyens de les produire avec autant de détails. Dernier point : l'interface est en français.

## JFDRAW

Écrit en Java, ce programme existe en version libre limitée et en version complète libre que l'on obtient après avoir envoyé à l'éditeur une copie d'écran d'un travail réalisé avec la version limitée, accompagnée d'un descriptif et d'autres informations. La version complète permet l'exportation en SVG, EPS, SWF, EMF, CGM et PDF. Agréable et bien conçu, exclusivement en anglais, il semble être davantage destiné au schéma technique simple, notamment grâce à l'existence de ligne de cotation, qu'à la création artistique.

## Sketsa SVG Editor

Également écrit en Java, semblable aux deux précédents, ce programme se distingue par le fait qu'il n'est pas Open Source, qu'il manipule excellemment le SVG, qu'il exporte en PDF et qu'il dispose de quelques fonctions de dessin intéressantes dont les autres sont dépourvus.

## Xfig

Sans doute le doyen du dessin vectoriel libre sous GNU/Linux. Destiné à l'illustration autant qu'au schéma technique, il produit des fichiers au format spécifique FIG mais exporte en EPS ou PDF. Il est reconnu comme étant un éditeur puissant, aux nombreuses possibilités, mais son maniement et son interface dépassée ramènent l'utilisateur à une époque où les canevas de dessin étaient monochromes et non lissés. Pour les nostalgiques ou les archéologues de l'informatique.

## XaraLX et Xara Xtreme

Si l'interruption de son développement peut laisser un sentiment de gâchis et d'inachevé, il manque peu à XaraLX pour équivaloir à sa version Windows. Encore se passerait-on des *Live Effect*, qui apportent pourtant beaucoup à la créativité, mais il est plus difficile de se passer des blocs de texte chaînés, et surtout d'un véritable mécanisme d'importation/exportation de fichiers, indispensable à une utilisation productive.

### La fonction Live Effect

La fonction *Live Effect* désigne la possibilité de modifier l'apparence de forme et de texture des objets vectoriels par l'application de filtres divers, notamment des filtres bitmap pour Photoshop, tels que *Alien Skin Xenoflex* ou *Eye Candy 4000*. On peut consulter la page (en anglais) consacrée au sujet à l'adresse suivante :

► <http://site.xara.com/news/february07/tutorial2.asp>

## Les blocs de texte chaînés

Un bloc de texte chaîné est un ensemble de paragraphes contenus dans un cadre, de forme et de dimensions modifiables, lui-même en relation avec d'autres cadres (ou boîtes) de texte. Toute modification intervenant sur le texte du premier cadre, tel un changement de police de caractères, de corps, d'interligne, etc., aura une répercussion sur le texte contenu dans les autres cadres. Ceci permet d'effectuer des mises en page complexes en répartissant le texte en différents endroits, et en habillant des images dont le redimensionnement modifie le texte dans les différentes boîtes de manière automatique.

L'absence de cette fonctionnalité, couplée à l'impossibilité d'importer des fichiers texte, fait de XaraLX un logiciel dédié à l'illustration, alors que sa présence rend Xara Xtreme polyvalent et capable de PAO.

## Import-export

À propos de l'importation-exportation, XaraLX est fourni avec les spécifications complètes du format Xar (format natif de Xara) sous forme d'un document PDF de 324 pages ([XARFormatDocument.pdf](#)) qui donne aux techniciens tous les renseignements nécessaires à l'écriture de filtres d'*interchange* (pour produire des formats de fichiers passe-relles, reconnus par la plupart des logiciels d'un domaine d'application particulier). Comme l'a précisé Charles Moir : « La balle n'est plus dans notre camp. XaraLX est aussi mort ou vivant que la communauté de ses supporters veut bien qu'il soit. »

## En résumé

Avec XaraLX, GNU/Linux dispose d'un outil graphique vectoriel de haute volée, original, rapide, puissant et facile à apprendre ce qui n'est pas la moindre de ses qualités.

Certes, l'arrêt de son développement pourrait fausser cette perception par un arrière-goût de gâchis et d'inachevé, même si ses capacités sont proches, en réalité, de sa version opérationnelle pour Windows. Mais pour l'heure, XaraLX existe ; il est agréable à utiliser. Ce que l'on aura mis d'énergie, et de plaisir aussi, à son apprentissage ne sera pas vain. Le savoir-faire acquis sera d'un grand secours pour aborder n'importe quel autre logiciel vectoriel moins convivial. Il sera surtout un argument de poids pour acquérir ou non en toute connaissance de cause une version complète du logiciel... hélas sous Windows.

Figure 1-5

