

Table des matières

1. POURQUOI INKSCAPE ?	1
Présentation d'Inkscape • 2	
Avantages et limites du vectoriel • 3	
Installer Inkscape • 4	
Installation sous Windows • 4	
Installation sous Linux • 5	
Installation sous Mac OS X • 6	
Installation d'après les sources • 7	
En résumé • 8	
2. PREMIERS PAS AVEC INKSCAPE	11
L'environnement de travail • 12	
L'interface d'Inkscape • 12	
Navigation facilitée à la souris • 14	
Taille et orientation du dessin • 16	
Utiliser les outils • 16	
Améliorer son dessin • 18	
Changer les couleurs • 20	
Enregistrer le projet • 22	
En résumé • 23	
3. DESSINER DES FORMES GÉOMÉTRIQUES ET LES COMBINER 25	
Les formes vives en détail • 26	
Carré, rectangle et rectangle arrondi • 26	
Créer un rectangle • 26	
Créer un carré • 27	
Créer un rectangle arrondi • 27	
Ellipse, arc et camembert • 29	
Créer une ellipse • 29	
Créer un arc ouvert • 30	
Créer un arc fermé ou un camembert • 31	
Aligner le centre d'un cercle sur un élément existant • 33	
Spirale • 34	
Étoile et polygone régulier • 35	
Créer un polygone • 35	
Modifier le nombre de branches ou de côtés • 35	
Modifier les proportions de l'étoile • 36	
Arrondir les angles de l'étoile • 37	
S'en remettre au hasard • 37	
Les opérations booléennes • 37	
Unir des objets • 38	
Soustraire la forme d'un objet à un autre • 38	
Intersection de formes • 40	
Les opérations booléennes adaptables • 41	
En résumé • 41	
4. DESSINER À MAIN LEVÉE	43
L'outil Crayon • 44	
L'outil Calligraphie • 46	
Les courbes de Bézier, les nœuds et les points de contrôle • 50	
Dessiner des droites • 50	
Dessiner des polygones irréguliers • 51	
Dessiner des formes courbes • 52	
En résumé • 55	
5. MODIFIER DES COURBES	57
Créer des chemins à partir de formes géométriques • 58	
La commande Objet en chemin • 58	
La commande Contour en chemin • 59	
Prolonger un chemin • 60	
Ajouter et supprimer des points • 61	
Modifier une courbe • 62	
Définir le sens d'un chemin • 64	
Déformer un chemin • 65	
Simplifier un chemin • 67	
En résumé • 69	
6. COULEURS ET CONTOURS	71
Afficher les couleurs d'un objet • 72	
Choisir ses couleurs • 73	
Alpha • 74	
Méthode de sélection RVB • 74	
Méthode de sélection TSL • 75	
Méthode de sélection CMJN • 76	
Méthode de sélection Roue • 77	
Valeur numérique RVBA • 77	
Créer les variantes d'une couleur • 78	
Changer la transparence • 79	

Épaisseur et style de contour • 80	Créer des variantes de couleur sur des objets identiques • 135
Exploiter les dégradés • 82	Les quadrillages organiques • 136
Les couleurs de l'arc-en-ciel avec le dégradé linéaire • 82	Distribuer des formes sur un contour • 137
Créer un reflet grâce au dégradé radial • 84	Les calques • 139
Remplir avec des motifs • 85	Gérer les calques • 139
Réutiliser des couleurs • 87	Fonctions créatives des calques • 141
Utiliser les nuanciers • 87	Rechercher des objets • 144
Créer un nuancier personnalisé • 88	En résumé • 145
Récupérer un nuancier au format .gpl • 88	
Créer un nuancier dans Gimp • 89	
Répéter une mise en forme • 90	
Flèches et connecteurs pour diagrammes et organigrammes • 90	10. TRAVAILLER AVEC DES PHOTOS 147
Diagramme simple avec des flèches • 91	Importer des photos • 148
Utiliser les connecteurs • 92	Ajouter un cadre simple autour d'une photo • 148
Les lignes de cotes • 94	Mon image a disparu ! • 149
En résumé • 95	La vectorisation • 150
	Vectoriser des éléments d'une photo grâce à l'outil Pot de peinture • 151
7. TRAVAILLER AVEC DU TEXTE 97	La vectorisation de toute une photo • 154
Écrire un texte sur une ligne • 98	Création d'un effet tramé à partir d'une photo • 156
Exploiter les blocs de texte • 99	Créer un effet de gravure • 158
Mettre en forme un texte • 100	Masquer certaines parties d'une photo • 158
Placer un texte dans une forme • 101	Le masque de découpe • 158
Placer du texte le long d'une ligne • 103	Le masque • 160
Vectoriser le texte • 104	Appliquer des effets de retouche sans passer par Gimp • 161
Déformer le texte par interpolation • 104	Exporter son travail • 162
En résumé • 106	En résumé • 165
8. TRANSFORMER DES PARTIES DU DESSIN 109	11. INKSCAPE ET LA 3D 167
Les transformations à la souris selon un axe • 110	Les grilles isométriques et cavalières • 168
Les transformations régulières • 112	Créer une élévation automatique • 170
Les transformations prédéfinies • 113	Créer des volumes avec des formes simples • 173
Les symétries • 113	Simuler des volumes avec des boîtes 3D • 174
Les rotations à 90° • 114	Inkscape et Blender • 177
Superposer des objets • 114	En résumé • 179
Aligner des objets • 114	
Disposer régulièrement dans la page • 116	12. LES EFFETS VISUELS 181
Gagner en précision grâce à la grille et aux guides magnétiques • 117	Les filtres SVG • 182
En résumé • 121	L'effet Fondre • 184
	L'effet Matrice de couleurs • 184
9. OPTIMISER SA MÉTHODE DE TRAVAIL 123	L'effet Composite • 184
Réaliser des copies • 124	L'effet Matrice de convolution • 185
Dupliquer des formes • 124	Les effets Éclairage diffus et Éclairage spéculaire • 186
Exploiter les clones • 126	Les effets de déplacement : Displacement map et Offset • 186
Pavage avec des clones • 129	L'effet Remplissage • 187
Créer une affiche grâce aux clones • 131	L'effet Flou gaussien • 187
Copier par interpolation • 134	L'effet Image • 187
Créer des variantes typographiques • 134	L'effet Morphologie • 187
	L'effet Turbulence • 187

Les effets dynamiques • 188	Spirographe • 206
Application des LPE • 189	Système de LindenMayer • 207
Aperçu des LPE • 189	Texte • 207
Angle Bisector • 189	Visualisation de chemin • 208
Bend • 189	En résumé • 209
Circle • 190	13. PUBLIER SUR LE WEB ET SUR PAPIER..... 211
Circle by 3 points • 191	L'impression papier • 212
Construct grid • 191	Impression à partir d'Inkscape • 212
Envelope Deformation • 191	Les formats d'exportation spécifiques • 214
Freehand shape • 192	Vers OpenOffice.org • 214
Interpolate Sub-paths • 192	Vers Adobe Illustrator • 214
Lattice Deformation • 193	En PDF • 214
Line segment • 193	En PostScript • 215
Mirror Symmetry • 194	Les relations avec Scribus et Gimp : les fichiers SVG, EPS, PNG, PDF • 215
Offset • 194	Affichage selon profil • 218
Path Length • 195	Édition de fichiers PDF • 219
Motif suivant un chemin • 195	Publication sur le Web • 220
Perspective path • 196	Avantages du SVG • 221
Rotate copies • 196	Les problèmes liés au SVG • 222
Ruler • 197	Intégrer du SVG dans une page web • 223
Sketch • 197	Créer des liens • 224
Spiro spline • 198	En résumé • 225
Relier les sous-chemins • 198	14. LES COULISSES D'INKSCAPE : SVG 227
Tangent to curve • 199	De l'intérêt du SVG • 228
Text label • 199	Pourquoi un éditeur XML ? • 228
Von Koch • 200	Les bases du SVG • 230
Les greffons • 200	L'espace de noms d'Inkscape • 232
Les effets appliqués sur les couleurs • 201	Créer des animations • 235
Les effets de modification de chemin • 201	Créer une barre de progression pour un site web • 235
Perspective • 202	Créer des transitions animées • 237
Ajouter des nœuds • 202	Créer de l'interactivité graphique • 239
Aplatir les courbes de Bézier et Rendre les segments droits • 203	En résumé • 242
Déplacer les nœuds aléatoirement • 203	A. RACCOURCIS CLAVIER..... 245
Tourbillon • 203	B. WEBOGRAPHIE..... 249
Les effets de rendu • 204	INDEX 253
Grilles • 204	
Alphabet Soup • 205	
Arbre aléatoire • 205	
Code-barres • 206	