

# **Manuel Utilisateur Inkscape**

Copyright © 2004-2007 Inkscape Team

Permission to use, copy, modify and distribute under the terms of the General Public License.

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Manuel Utilisateur Inkscape	<i>REFERENCE :</i>	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Cedric Gemy, Kevin Wixson, and Elisa de Castro Guerra	August 11, 2007	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Présentation d’Inkscape</b>	<b>27</b>
1.1	Qu’est-ce qu’Inkscape ?	27
1.1.1	I	27
1.2	Le SVG	27
1.2.1	Scalable Vector Graphics	27
1.2.2	Objectifs du SVG	28
1.3	Interface	29
1.3.1	La fenêtre Inkscape	29
1.3.2	Le menu	30
1.3.3	La barre de commande	30
1.3.4	Les outils	31
1.3.5	La barre de contrôle des outils ou les options des outils	31
1.3.6	Le canevas	32
1.3.7	La palette	32
1.3.8	La barre d’état et d’information	32
1.3.9	Infos additionnelles	32
1.3.10	Lire aussi	33
1.4	Contextualité	33
1.4.1	Contextualité	33
1.5	Dialogues	33
1.5.1		33
1.5.2	Infos additionnelles	33
1.6	Canevas	34
1.6.1	Déplacement dans la fenêtre	35
1.7	Règles	35
1.7.1	Infos additionnelles	35
1.8	Repères	36
1.8.1	Aperçu	36
1.8.2	Utilisation	36
1.8.3	Déplacer un repère	36

---

1.8.4	Supprimer un repère . . . . .	36
1.8.5	Visibilité des guides . . . . .	36
1.8.6	Lire aussi . . . . .	36
1.8.7	Les Grilles . . . . .	36
1.9	Unités . . . . .	37
1.9.1	Lire aussi . . . . .	37
1.10	Raccourcis clavier . . . . .	37
1.10.1	. . . . .	37
1.10.2	Infos additionnelles . . . . .	38
<b>2</b>	<b>Outils</b>	<b>39</b>
2.1	Sélection . . . . .	39
2.1.1	Aperçu . . . . .	39
2.1.2	Utilisation . . . . .	39
2.1.3	Modificateurs . . . . .	40
2.1.4	Options . . . . .	40
2.1.5	Infos additionnelles . . . . .	40
2.2	Sélection de noeud . . . . .	40
2.2.1	Aperçu . . . . .	40
2.2.2	Utilisation . . . . .	41
2.2.3	Options . . . . .	41
2.2.4	Modificateurs . . . . .	42
2.2.5	Infos additionnelles . . . . .	42
2.2.6	Lire aussi . . . . .	42
2.3	Zoom . . . . .	42
2.3.1	Aperçu . . . . .	42
2.3.2	Utilisation . . . . .	42
2.3.3	Modificateurs . . . . .	43
2.3.4	Options . . . . .	43
2.3.5	Infos additionnelles . . . . .	43
2.3.6	Lire aussi . . . . .	43
2.4	Formes vivantes . . . . .	43
2.4.1	Aperçu . . . . .	43
2.5	Rectangle . . . . .	43
2.5.1	Aperçu . . . . .	43
2.5.2	Utilisation . . . . .	44
2.5.3	Modificateurs . . . . .	44
2.5.4	Options . . . . .	44
2.5.5	Infos additionnelles . . . . .	44

---

---

2.5.6	Lire aussi . . . . .	44
2.6	Ellipse . . . . .	44
2.6.1	Aperçu . . . . .	45
2.6.2	Utilisation . . . . .	45
2.6.3	Modificateurs . . . . .	45
2.6.4	Options . . . . .	45
2.6.5	Dessiner des arcs . . . . .	46
2.6.6	Infos additionnelles . . . . .	46
2.6.7	Lire aussi . . . . .	47
2.7	Etoile . . . . .	47
2.7.1	Aperçu . . . . .	47
2.7.2	Utilisation . . . . .	47
2.7.3	Modificateurs . . . . .	47
2.7.4	Options . . . . .	48
2.7.5	Infos additionnelles . . . . .	48
2.7.6	Lire aussi . . . . .	48
2.8	Spirale . . . . .	48
2.8.1	Aperçu . . . . .	48
2.8.2	Utilisation . . . . .	49
2.8.3	Modificateurs . . . . .	49
2.8.4	Options . . . . .	49
2.8.5	Modificateurs . . . . .	49
2.8.6	Infos additionnelles . . . . .	49
2.8.7	Lire aussi . . . . .	49
2.9	Main Levée : Le crayon d’Inkscape . . . . .	50
2.9.1	Aperçu . . . . .	50
2.9.2	Utilisation . . . . .	50
2.9.3	Options . . . . .	50
2.9.4	Infos additionnelles . . . . .	50
2.9.5	Lire aussi . . . . .	51
2.10	Plume : l’outil calligraphique . . . . .	51
2.10.1	Aperçu . . . . .	51
2.10.2	Utilisation . . . . .	51
2.10.3	Modificateurs . . . . .	51
2.10.4	Options . . . . .	52
2.10.5	Infos additionnelles . . . . .	53
2.10.6	Lire aussi . . . . .	53
2.11	Remplissage dynamique . . . . .	53
2.11.1	Overview . . . . .	54

---

---

2.11.2	Usage . . . . .	54
2.11.3	Modificateurs . . . . .	54
2.11.4	Options . . . . .	55
2.11.5	Additional Information . . . . .	55
2.11.6	Lire aussi . . . . .	55
2.12	Texte . . . . .	55
2.12.1	Aperçu . . . . .	55
2.12.2	Utilisation . . . . .	55
2.12.3	Modificateurs . . . . .	56
2.12.4	Infos additionnelles . . . . .	56
2.12.5	Lire aussi . . . . .	56
2.13	Pipette . . . . .	56
2.13.1	Aperçu . . . . .	56
2.13.2	Utilisation . . . . .	56
2.13.3	Modificateurs . . . . .	57
2.13.4	Lire aussi . . . . .	57
2.13.5	Modificateurs . . . . .	57
2.14	Connecteur . . . . .	57
2.14.1	Aperçu . . . . .	57
2.14.2	Utilisation . . . . .	57
2.14.3	Modificateurs . . . . .	57
2.14.4	Options . . . . .	57
2.14.5	Infos additionnelles . . . . .	57
2.14.6	Lire aussi . . . . .	57
<b>3</b>	<b>Menu: Fichier</b>	<b>58</b>
3.1	Inkscape et les fichiers . . . . .	58
3.2	Créer un document . . . . .	58
3.2.1	Aperçu . . . . .	58
3.2.2	Utilisation . . . . .	58
3.2.3	Infos additionnelles . . . . .	58
3.3	Ouvrir un document . . . . .	59
3.3.1	Aperçu . . . . .	59
3.3.2	Utilisation . . . . .	59
3.3.3	Infos additionnelles . . . . .	59
3.3.4	Lire aussi . . . . .	59
3.4	Liste des formats ouverts par Inkscape . . . . .	60
3.5	Recharger . . . . .	60
3.5.1	Aperçu . . . . .	60

---

---

3.5.2	Utilisation . . . . .	61
3.5.3	Infos additionnelles . . . . .	61
3.6	Enregistrement de fichiers . . . . .	61
3.6.1	Aperçu . . . . .	61
3.6.2	Utilisation . . . . .	61
3.6.3	Options . . . . .	61
3.6.4	Infos additionnelles . . . . .	62
3.6.5	Lire aussi . . . . .	62
3.7	Liste des formats d'enregistrement . . . . .	62
3.7.1	. . . . .	62
3.8	Importer . . . . .	63
3.8.1	Aperçu . . . . .	63
3.8.2	Utilisation . . . . .	63
3.8.3	Modificateurs . . . . .	63
3.8.4	Infos additionnelles . . . . .	63
3.8.5	Lire aussi . . . . .	63
3.9	Exporter en bitmap . . . . .	63
3.9.1	Aperçu . . . . .	64
3.9.2	Utilisation . . . . .	64
3.9.3	Modificateurs . . . . .	64
3.9.4	Options . . . . .	64
3.9.5	Infos additionnelles . . . . .	64
3.9.6	Lire aussi . . . . .	64
3.10	Imprimer . . . . .	64
3.10.1	Aperçu . . . . .	64
3.10.2	Utilisation . . . . .	65
3.10.3	Modificateurs . . . . .	65
3.10.4	Infos additionnelles . . . . .	65
3.10.5	Lire aussi . . . . .	65
3.11	Nettoyer les defs . . . . .	65
3.11.1	Aperçu . . . . .	65
3.11.2	Utilisation . . . . .	65
3.11.3	Modificateurs . . . . .	65
3.11.4	Infos additionnelles . . . . .	65
3.11.5	Lire aussi . . . . .	65
3.12	Préférences de Document . . . . .	65
3.12.1	Aperçu . . . . .	66
3.12.2	Utilisation . . . . .	66
3.12.3	Modificateurs . . . . .	66

---



3.12.4	Infos additionnelles . . . . .	66
3.12.5	Lire aussi . . . . .	66
3.13	Définir les grilles à l'aide des préférences . . . . .	66
3.13.1	Aperçu . . . . .	66
3.13.2	Usage . . . . .	67
3.13.3	Options . . . . .	67
3.13.4	Lire aussi . . . . .	67
3.14	Métadonnées de Document . . . . .	67
3.14.1	Aperçu . . . . .	67
3.14.2	Utilisation . . . . .	67
3.14.3	Modificateurs . . . . .	67
3.14.4	Infos additionnelles . . . . .	68
3.15	Préférences Inkscape . . . . .	68
3.15.1	Aperçu . . . . .	68
3.15.2	Utilisation . . . . .	68
3.15.3	MODIFIERS . . . . .	68
3.16	Périphériques de saisie . . . . .	68
3.16.1	Aperçu . . . . .	68
3.16.2	Utilisation . . . . .	68
3.16.3	Modificateurs . . . . .	69
3.16.4	Infos additionnelles . . . . .	69
3.16.5	Lire aussi . . . . .	69
<b>4</b>	<b> Menu : Edition</b>	<b>70</b>
4.1	Les commandes d'édition . . . . .	70
4.2	Annuler une opération . . . . .	70
4.2.1	Aperçu . . . . .	70
4.2.2	Utilisation . . . . .	70
4.2.3	Modificateurs . . . . .	70
4.2.4	Infos additionnelles . . . . .	71
4.2.5	Lire aussi . . . . .	71
4.3	Refaire . . . . .	71
4.3.1	Aperçu . . . . .	71
4.3.2	Utilisation . . . . .	71
4.3.3	Modificateurs . . . . .	71
4.3.4	Infos additionnelles . . . . .	71
4.3.5	Lire aussi . . . . .	71
4.4	Couper . . . . .	71
4.4.1	Aperçu . . . . .	72

---

4.4.2	Utilisation . . . . .	72
4.4.3	Modificateurs . . . . .	72
4.4.4	Infos additionnelles . . . . .	72
4.4.5	Lire aussi . . . . .	72
4.5	Copier . . . . .	72
4.5.1	Aperçu . . . . .	72
4.5.2	Utilisation . . . . .	72
4.5.3	Modificateurs . . . . .	72
4.5.4	Infos additionnelles . . . . .	73
4.6	Coller . . . . .	73
4.6.1	Aperçu . . . . .	73
4.6.2	Utilisation . . . . .	73
4.6.3	Modificateurs . . . . .	73
4.6.4	Infos additionnelles . . . . .	73
4.6.5	Lire aussi . . . . .	73
4.7	Coller sur place . . . . .	74
4.7.1	Aperçu . . . . .	74
4.7.2	Utilisation . . . . .	74
4.7.3	Modificateurs . . . . .	74
4.7.4	Infos additionnelles . . . . .	74
4.7.5	Lire aussi . . . . .	74
4.8	Coller la taille . . . . .	75
4.8.1	Aperçu . . . . .	75
4.8.2	Modificateurs . . . . .	75
4.8.3	Infos additionnelles . . . . .	75
4.9	Coller le style . . . . .	75
4.9.1	Aperçu . . . . .	75
4.9.2	Utilisation . . . . .	76
4.9.3	Modificateurs . . . . .	76
4.9.4	Infos additionnelles . . . . .	76
4.9.5	Lire aussi . . . . .	76
4.10	Rechercher . . . . .	76
4.10.1	Aperçu . . . . .	76
4.10.2	Utilisation . . . . .	76
4.10.3	Options . . . . .	77
4.10.4	Infos additionnelles . . . . .	77
4.10.5	Lire aussi . . . . .	77
4.11	Dupliquer . . . . .	77
4.11.1	Aperçu . . . . .	78

---

---

4.11.2	Utilisation . . . . .	78
4.11.3	Modificateurs . . . . .	78
4.11.4	Infos additionnelles . . . . .	78
4.11.5	Lire aussi . . . . .	78
4.12	Cloner . . . . .	78
4.12.1	Aperçu . . . . .	78
4.12.2	Utilisation . . . . .	79
4.12.3	Modificateurs . . . . .	79
4.12.4	Infos additionnelles . . . . .	79
4.12.5	Lire aussi . . . . .	79
4.13	Clone de pavage . . . . .	79
4.13.1	Aperçu . . . . .	79
4.13.2	Utilisation . . . . .	79
4.13.3	Utilisation . . . . .	80
4.13.4	Options . . . . .	80
4.13.5	Infos additionnelles . . . . .	80
4.13.6	Lire aussi . . . . .	80
4.14	Délier le clone . . . . .	80
4.14.1	Aperçu . . . . .	81
4.14.2	Utilisation . . . . .	81
4.14.3	Modificateurs . . . . .	81
4.14.4	Infos additionnelles . . . . .	81
4.14.5	Lire aussi . . . . .	81
4.15	Sélectionner l'original . . . . .	81
4.15.1	Aperçu . . . . .	81
4.15.2	Utilisation . . . . .	81
4.15.3	Modificateurs . . . . .	82
4.15.4	Infos additionnelles . . . . .	82
4.15.5	Lire aussi . . . . .	82
4.16	Faire une copie en bitmap . . . . .	82
4.16.1	Aperçu . . . . .	82
4.16.2	Utilisation . . . . .	82
4.16.3	Modificateurs . . . . .	82
4.16.4	Infos additionnelles . . . . .	82
4.16.5	Lire aussi . . . . .	83
4.17	Supprimer . . . . .	83
4.17.1	Aperçu . . . . .	83
4.17.2	Utilisation . . . . .	83
4.17.3	Modificateurs . . . . .	83

---

---

4.17.4	Infos additionnelles . . . . .	83
4.17.5	Lire aussi . . . . .	83
4.18	Sélectionner tout . . . . .	83
4.18.1	Aperçu . . . . .	83
4.18.2	Utilisation . . . . .	84
4.18.3	Modificateurs . . . . .	84
4.18.4	Lire aussi . . . . .	84
4.19	Sélectionner sur tous les calques . . . . .	84
4.19.1	Aperçu . . . . .	84
4.19.2	Utilisation . . . . .	84
4.19.3	Modificateurs . . . . .	84
4.19.4	Lire aussi . . . . .	84
4.20	Inverser la sélection . . . . .	84
4.20.1	Aperçu . . . . .	84
4.20.2	Utilisation . . . . .	85
4.20.3	Modificateurs . . . . .	85
4.20.4	Lire aussi . . . . .	85
4.21	Désélectionner . . . . .	85
4.21.1	Aperçu . . . . .	85
4.21.2	Utilisation . . . . .	85
4.21.3	Modificateurs . . . . .	85
4.21.4	Lire aussi . . . . .	85
4.22	Editeur XML . . . . .	85
4.22.1	Aperçu . . . . .	86
4.22.2	Utilisation . . . . .	86
4.22.3	Modificateurs . . . . .	86
4.22.4	Lire aussi . . . . .	86
<b>5</b>	<b>Menu : Affichage</b>	<b>87</b>
5.1	Utiliser au mieux l’affichage . . . . .	87
5.2	Introduction au zoom . . . . .	87
5.2.1	Aperçu . . . . .	87
5.2.2	Lire aussi . . . . .	87
5.3	Outils de zoom . . . . .	87
5.3.1	Aperçu . . . . .	87
5.3.2	Utilisation . . . . .	88
5.3.3	. . . . .	88
5.3.4	Infos additionnelles . . . . .	88
5.3.5	Lire aussi . . . . .	88

---

---

5.4	Afficher/Cacher . . . . .	88
5.4.1	Aperçu . . . . .	89
5.4.2	Utilisation . . . . .	89
5.4.3	Modificateurs . . . . .	89
5.4.4	Lire aussi . . . . .	89
5.5	Afficher/Cacher les boîtes de dialogues . . . . .	89
5.5.1	Aperçu . . . . .	89
5.5.2	Utilisation . . . . .	89
5.5.3	Modificateurs . . . . .	89
5.5.4	Lire aussi . . . . .	90
5.6	Mode Contour . . . . .	90
5.6.1	Aperçu . . . . .	90
5.6.2	Utilisation . . . . .	91
5.6.3	Modificateurs . . . . .	91
5.6.4	Infos additionnelles . . . . .	91
5.6.5	Lire aussi . . . . .	91
5.7	Grille . . . . .	91
5.7.1	Aperçu . . . . .	91
5.7.2	Utilisation . . . . .	91
5.7.3	Modificateurs . . . . .	91
5.7.4	Infos additionnelles . . . . .	91
5.7.5	Lire aussi . . . . .	92
5.8	Définir l'aspect de la grille . . . . .	92
5.8.1	Aperçu . . . . .	92
5.8.2	Utilisation . . . . .	92
5.8.3	Options . . . . .	92
5.8.4	Lire aussi . . . . .	93
5.9	Guide . . . . .	93
5.9.1	Aperçu . . . . .	93
5.9.2	Utilisation . . . . .	93
5.9.3	Modificateurs . . . . .	93
5.9.4	Infos additionnelles . . . . .	93
5.9.5	Lire aussi . . . . .	93
5.10	Paramétrage des guides . . . . .	94
5.10.1	Aperçu . . . . .	94
5.10.2	Utilisation . . . . .	94
5.10.3	Options . . . . .	94
5.10.4	Infos additionnelles . . . . .	94
5.10.5	Lire aussi . . . . .	94

---

---

5.11	Affichage Plein Ecran . . . . .	94
5.11.1	Aperçu . . . . .	95
5.11.2	Utilisation . . . . .	95
5.11.3	Modificateurs . . . . .	95
5.11.4	Infos additionnelles . . . . .	95
5.11.5	Lire aussi . . . . .	95
5.12	Fenêtre Précédente et Fenêtre Suivante . . . . .	95
5.12.1	Aperçu . . . . .	95
5.12.2	Utilisation . . . . .	95
5.12.3	Modificateurs . . . . .	95
5.12.4	Infos additionnelles . . . . .	95
5.12.5	Lire aussi . . . . .	95
5.13	Dupliquer la fenêtre . . . . .	95
5.13.1	Aperçu . . . . .	96
5.13.2	Utilisation . . . . .	96
5.13.3	Modificateurs . . . . .	96
5.13.4	Infos additionnelles . . . . .	96
5.13.5	Lire aussi . . . . .	96
5.14	Aperçu d'Icone . . . . .	96
5.14.1	Aperçu . . . . .	96
5.14.2	Utilisation . . . . .	97
5.14.3	Modificateurs . . . . .	97
5.14.4	Infos additionnelles . . . . .	97
5.14.5	Lire aussi . . . . .	97
<b>6</b>	<b>Les Calques</b>	<b>98</b>
6.1	Utiliser les calques avec le Navigateur Rapide . . . . .	98
6.2	Fenêtre Calques . . . . .	99
6.2.1	Aperçu . . . . .	99
6.2.2	Utilisation . . . . .	100
6.2.3	Verrouiller les calques . . . . .	100
6.2.4	Visibilité des calques . . . . .	100
6.2.5	Infos additionnelles . . . . .	100
6.2.6	Lire aussi . . . . .	100
6.3	Nouveau calque . . . . .	100
6.3.1	Aperçu . . . . .	100
6.3.2	Utilisation . . . . .	100
6.3.3	Modificateurs . . . . .	101
6.3.4	Options . . . . .	101

---

---

6.3.5	Infos additionnelles . . . . .	101
6.3.6	Lire aussi . . . . .	101
6.4	Renommer le calque . . . . .	101
6.4.1	Aperçu . . . . .	101
6.4.2	Utilisation . . . . .	102
6.4.3	Modificateurs . . . . .	102
6.4.4	Infos additionnelles . . . . .	102
6.4.5	Lire aussi . . . . .	102
6.5	Aller au calque ... . . . .	102
6.5.1	Aperçu . . . . .	102
6.5.2	Utilisation . . . . .	102
6.5.3	Modificateurs . . . . .	103
6.5.4	Infos additionnelles . . . . .	103
6.5.5	Lire aussi . . . . .	103
6.6	Déplacer dans un calque . . . . .	103
6.6.1	Aperçu . . . . .	103
6.6.2	Utilisation . . . . .	103
6.6.3	Modificateurs . . . . .	103
6.6.4	Infos additionnelles . . . . .	103
6.6.5	Lire aussi . . . . .	103
6.7	Modifier la superposition des calques . . . . .	103
6.7.1	Aperçu . . . . .	104
6.7.2	Utilisation . . . . .	104
6.7.3	Utilisation . . . . .	104
6.7.4	Utilisation . . . . .	104
6.7.5	Utilisation . . . . .	105
6.8	Supprimer le calque courant . . . . .	105
6.8.1	Aperçu . . . . .	105
6.8.2	Utilisation . . . . .	105
6.8.3	Modificateurs . . . . .	105
6.8.4	Infos additionnelles . . . . .	105
6.8.5	Lire aussi . . . . .	105
<b>7</b>	<b>Objets (propriétés et transformations)</b>	<b>106</b>
7.1	Objets (propriétés et transformations) . . . . .	106
7.2	Propriétés de remplissage . . . . .	106
7.2.1	Aperçu . . . . .	106
7.2.2	Utilisation . . . . .	106
7.2.3	Modificateurs . . . . .	107

---

---

7.2.4	Infos additionnelles . . . . .	107
7.2.5	Lire aussi . . . . .	107
7.3	Propriétés de contour . . . . .	107
7.3.1	Aperçu . . . . .	107
7.3.2	Utilisation . . . . .	107
7.3.3	Modificateurs . . . . .	108
7.3.4	Infos additionnelles . . . . .	108
7.3.5	Lire aussi . . . . .	108
7.4	Palette de Nuances . . . . .	108
7.4.1	Aperçu . . . . .	108
7.4.2	Utilisation . . . . .	108
7.4.3	. . . . .	108
7.4.4	Infos additionnelles . . . . .	108
7.4.5	Lire aussi . . . . .	109
7.5	Propriétés d'objet . . . . .	109
7.5.1	Aperçu . . . . .	109
7.5.2	Utilisation . . . . .	109
7.5.3	Options . . . . .	109
7.5.4	Infos additionnelles . . . . .	110
7.5.5	Lire aussi . . . . .	110
7.6	Grouper . . . . .	110
7.6.1	Aperçu . . . . .	110
7.6.2	Utilisation . . . . .	110
7.6.3	Options . . . . .	110
7.6.4	Infos additionnelles . . . . .	110
7.6.5	Lire aussi . . . . .	110
7.7	Dégrouper . . . . .	110
7.7.1	Aperçu . . . . .	111
7.7.2	Utilisation . . . . .	111
7.7.3	Options . . . . .	111
7.7.4	Infos additionnelles . . . . .	111
7.7.5	Lire aussi . . . . .	111
7.8	Découpe : Définir . . . . .	111
7.8.1	Aperçu . . . . .	111
7.8.2	Aperçu . . . . .	111
7.8.3	Utilisation . . . . .	112
7.8.4	Options . . . . .	112
7.8.5	Infos additionnelles . . . . .	112
7.8.6	Lire aussi . . . . .	112

---



---

7.9	Découpe : Retirer . . . . .	112
7.9.1	Aperçu . . . . .	112
7.9.2	Utilisation . . . . .	112
7.9.3	Modificateurs . . . . .	113
7.9.4	Infos additionnelles . . . . .	113
7.9.5	Lire aussi . . . . .	113
7.10	Masque : Définir . . . . .	113
7.10.1	Aperçu . . . . .	113
7.10.2	Aperçu . . . . .	113
7.10.3	Utilisation . . . . .	113
7.10.4	Options . . . . .	113
7.10.5	Infos additionnelles . . . . .	113
7.10.6	Lire aussi . . . . .	114
7.11	Masque : Retirer . . . . .	114
7.11.1	Aperçu . . . . .	114
7.11.2	Utilisation . . . . .	114
7.11.3	Modificateurs . . . . .	114
7.11.4	Infos additionnelles . . . . .	114
7.11.5	Lire aussi . . . . .	114
7.12	Objet en motif . . . . .	114
7.12.1	Aperçu . . . . .	114
7.12.2	Utilisation . . . . .	115
7.12.3	Modificateurs . . . . .	115
7.12.4	Infos additionnelles . . . . .	115
7.12.5	Lire aussi . . . . .	115
7.13	Motif en objet . . . . .	115
7.13.1	Aperçu . . . . .	116
7.13.2	Utilisation . . . . .	116
7.13.3	Modificateurs . . . . .	116
7.13.4	Infos additionnelles . . . . .	116
7.13.5	Lire aussi . . . . .	116
7.14	Mettre au Premier-Plan . . . . .	116
7.14.1	Aperçu . . . . .	116
7.14.2	Utilisation . . . . .	116
7.14.3	Options . . . . .	117
7.14.4	Infos additionnelles . . . . .	117
7.14.5	Lire aussi . . . . .	117
7.15	Mettre en Arrière-Plan . . . . .	117
7.15.1	Aperçu . . . . .	117

---

---

7.15.2	Utilisation . . . . .	117
7.15.3	Options . . . . .	118
7.15.4	Infos additionnelles . . . . .	118
7.15.5	Lire aussi . . . . .	118
7.16	Monter . . . . .	118
7.16.1	Aperçu . . . . .	118
7.16.2	Utilisation . . . . .	118
7.16.3	Options . . . . .	118
7.16.4	Infos additionnelles . . . . .	118
7.16.5	Lire aussi . . . . .	118
7.17	Descendre . . . . .	119
7.17.1	Aperçu . . . . .	119
7.17.2	Utilisation . . . . .	119
7.17.3	Options . . . . .	119
7.17.4	Infos additionnelles . . . . .	119
7.17.5	Lire aussi . . . . .	119
7.18	Rotation 90 . . . . .	119
7.18.1	Aperçu . . . . .	119
7.18.2	Utilisation . . . . .	120
7.18.3	Modificateurs . . . . .	120
7.18.4	Infos additionnelles . . . . .	120
7.18.5	Lire aussi . . . . .	120
7.19	Symétries horizontale et verticale . . . . .	120
7.19.1	Aperçu . . . . .	120
7.19.2	Utilisation . . . . .	120
7.19.3	Modificateurs . . . . .	120
7.19.4	Infos additionnelles . . . . .	121
7.19.5	Lire aussi . . . . .	121
7.20	Transformations . . . . .	121
7.20.1	Aperçu . . . . .	121
7.20.2	Utilisation . . . . .	121
7.20.3	Modificateurs . . . . .	121
7.20.4	Infos additionnelles . . . . .	121
7.20.5	Lire aussi . . . . .	121
7.21	Déplacer . . . . .	121
7.21.1	Aperçu . . . . .	122
7.21.2	Utilisation . . . . .	122
7.21.3	MODIFICATEURS ET OPTIONS . . . . .	122
7.21.4	Infos additionnelles . . . . .	122

---

---

7.21.5 Lire aussi . . . . .	122
7.22 Dimensions . . . . .	122
7.22.1 Aperçu . . . . .	122
7.22.2 Utilisation . . . . .	123
7.22.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS . . . . .	123
7.22.4 Infos additionnelles . . . . .	123
7.22.5 Lire aussi . . . . .	123
7.23 Pivoter . . . . .	123
7.23.1 Aperçu . . . . .	123
7.23.2 Utilisation . . . . .	123
7.23.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS . . . . .	124
7.23.4 Infos additionnelles . . . . .	124
7.23.5 Lire aussi . . . . .	124
7.24 Incliner . . . . .	124
7.24.1 Aperçu . . . . .	124
7.24.2 Utilisation . . . . .	124
7.24.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS . . . . .	125
7.24.4 Infos additionnelles . . . . .	125
7.24.5 Lire aussi . . . . .	125
7.25 Agencement . . . . .	125
7.25.1 Aperçu . . . . .	125
7.25.2 Utilisation . . . . .	125
7.25.3 OPTIONS D'ALIGNEMENT . . . . .	125
7.25.4 OPTIONS DE DISTRIBUTION . . . . .	126
7.25.5 Modificateurs . . . . .	127
7.25.6 Infos additionnelles . . . . .	127
7.25.7 Lire aussi . . . . .	127
7.26 Disposer sur une grille . . . . .	127
7.26.1 Aperçu . . . . .	127
7.26.2 Utilisation . . . . .	128
7.26.3 Options . . . . .	128
7.26.4 Infos additionnelles . . . . .	128
7.26.5 Lire aussi . . . . .	128

---

---

<b>8 Les Chemins</b>	<b>129</b>
8.1 Au coeur du vectoriel . . . . .	129
8.2 Convertir en chemin . . . . .	129
8.2.1 Aperçu . . . . .	129
8.2.2 Utilisation . . . . .	129
8.2.3 Modificateurs . . . . .	129
8.2.4 Infos additionnelles . . . . .	130
8.2.5 Lire aussi . . . . .	130
8.3 Briser en chemin . . . . .	130
8.3.1 Aperçu . . . . .	130
8.3.2 Utilisation . . . . .	130
8.3.3 Modificateurs . . . . .	130
8.3.4 Infos additionnelles . . . . .	131
8.3.5 Lire aussi . . . . .	131
8.4 Vectoriser le Bitmap . . . . .	131
8.4.1 Aperçu . . . . .	131
8.4.2 Utilisation . . . . .	131
8.4.3 . . . . .	131
8.4.4 Lire aussi . . . . .	132
8.5 Opérations booléennes . . . . .	132
8.5.1 Aperçu . . . . .	132
8.5.2 OPERATIONS DISPONIBLES . . . . .	132
8.5.3 Infos additionnelles . . . . .	133
8.5.4 Lire aussi . . . . .	133
8.6 Combiner les chemins . . . . .	133
8.6.1 Aperçu . . . . .	133
8.6.2 Utilisation . . . . .	134
8.6.3 Options . . . . .	134
8.6.4 Infos additionnelles . . . . .	134
8.6.5 Lire aussi . . . . .	134
8.7 Séparer les chemins . . . . .	134
8.7.1 Aperçu . . . . .	134
8.7.2 Utilisation . . . . .	135
8.7.3 Options . . . . .	135
8.7.4 Infos additionnelles . . . . .	135
8.7.5 Lire aussi . . . . .	135
8.8 Inset . . . . .	135
8.8.1 Aperçu . . . . .	135
8.8.2 Utilisation . . . . .	135

---

---

8.9	Offset Dynamique . . . . .	136
8.9.1	Aperçu . . . . .	136
8.9.2	Utilisation . . . . .	136
8.9.3	Infos additionnelles . . . . .	136
8.10	Outset . . . . .	136
8.10.1	Aperçu . . . . .	136
8.10.2	Utilisation . . . . .	136
<b>9</b>	<b>Menu : Effets</b>	<b>137</b>
9.1	Agréments ses dessins . . . . .	137
9.2	Effet Précédent . . . . .	137
9.2.1	Utilisation . . . . .	137
9.3	. . . . .	137
9.3.1	Utilisation . . . . .	137
9.4	. . . . .	137
9.4.1	Aperçu . . . . .	138
9.4.2	Utilisation . . . . .	138
9.4.3	Options . . . . .	138
9.5	. . . . .	138
9.5.1	Aperçu . . . . .	138
9.5.2	Utilisation . . . . .	138
9.5.3	Options . . . . .	138
9.5.4	Lire aussi . . . . .	139
9.6	Ombre Portée . . . . .	139
9.6.1	Aperçu . . . . .	139
9.6.2	Utilisation . . . . .	139
9.6.3	Options . . . . .	139
9.6.4	Infos additionnelles . . . . .	139
9.7	ConnectedDot . . . . .	139
9.7.1	Aperçu . . . . .	140
9.7.2	Utilisation . . . . .	140
9.7.3	Options . . . . .	140
9.8	FretFind . . . . .	140
9.8.1	Aperçu . . . . .	140
9.8.2	Utilisation . . . . .	140
9.8.3	Options . . . . .	140
9.9	DrawHandles . . . . .	140
9.9.1	Aperçu . . . . .	140
9.9.2	Utilisation . . . . .	141

---

---

9.10	Interpolation . . . . .	141
9.10.1	Aperçu . . . . .	141
9.10.2	Utilisation . . . . .	141
9.10.3	Options . . . . .	141
9.11	Aplatir le chemin . . . . .	141
9.11.1	Aperçu . . . . .	141
9.11.2	Utilisation . . . . .	141
9.11.3	Options . . . . .	142
9.12	Mesurer . . . . .	142
9.12.1	Aperçu . . . . .	142
9.12.2	Utilisation . . . . .	142
9.12.3	Options . . . . .	142
9.13	Kochify . . . . .	142
9.13.1	Aperçu . . . . .	142
9.13.2	Utilisation . . . . .	142
9.13.3	Options . . . . .	143
9.13.4	Infos additionnelles . . . . .	143
9.14	Traceur de fonction . . . . .	143
9.14.1	Aperçu . . . . .	143
9.14.2	Utilisation . . . . .	143
9.14.3	Options . . . . .	143
9.15	LindenMayer . . . . .	143
9.15.1	Aperçu . . . . .	143
9.15.2	Utilisation . . . . .	143
9.15.3	Options . . . . .	144
9.16	Motion . . . . .	144
9.16.1	Aperçu . . . . .	144
9.16.2	Utilisation . . . . .	144
9.16.3	Options . . . . .	144
9.17	RadiusRandomize . . . . .	144
9.17.1	Aperçu . . . . .	144
9.17.2	Utilisation . . . . .	145
9.17.3	Options . . . . .	145
9.17.4	Infos additionnelles . . . . .	145
9.18	RandomTree . . . . .	145
9.18.1	Aperçu . . . . .	145
9.18.2	Utilisation . . . . .	145
9.19	SegmentStraightener . . . . .	145
9.19.1	Aperçu . . . . .	145

---

---

9.19.2	Utilisation . . . . .	145
9.20	Summer's night . . . . .	146
9.20.1	Apercu . . . . .	146
9.20.2	Utilisation . . . . .	146
9.21	Wavyline . . . . .	146
9.21.1	Utilisation . . . . .	146
9.22	Whirl . . . . .	146
9.22.1	Apercu . . . . .	146
9.22.2	Utilisation . . . . .	146
<b>10</b>	<b>Travailler avec les noeuds</b>	<b>147</b>
10.1	Insérer un Noeud . . . . .	147
10.1.1	Apercu . . . . .	147
10.1.2	Utilisation . . . . .	147
10.1.3	Modificateurs . . . . .	147
10.1.4	Infos additionnelles . . . . .	147
10.1.5	Lire aussi . . . . .	148
10.2	Supprimer un noeud . . . . .	148
10.2.1	Apercu . . . . .	148
10.2.2	Utilisation . . . . .	148
10.2.3	Modificateurs . . . . .	148
10.2.4	Infos additionnelles . . . . .	148
10.2.5	Lire aussi . . . . .	148
10.3	Déplacer un noeud . . . . .	149
10.3.1	Infos additionnelles . . . . .	149
10.4	Sculpture de noeuds . . . . .	150
10.4.1	Apercu . . . . .	150
10.4.2	. . . . .	151
10.4.3	Modificateurs . . . . .	151
10.4.4	Infos additionnelles . . . . .	151
10.4.5	Lire aussi . . . . .	151
10.5	Casser une ligne . . . . .	151
10.5.1	Apercu . . . . .	151
10.5.2	Utilisation . . . . .	152
10.5.3	Modificateurs . . . . .	152
10.5.4	Infos additionnelles . . . . .	152
10.5.5	Lire aussi . . . . .	152
10.6	Joindre les chemins et les noeuds . . . . .	152
10.6.1	Apercu . . . . .	152

---

---

10.6.2	Utilisation . . . . .	152
10.6.3	Modificateurs . . . . .	153
10.6.4	Infos additionnelles . . . . .	153
10.6.5	Lire aussi . . . . .	153
10.7	Transformation d'un noeud courbe en noeud angulaire . . . . .	153
10.7.1	Aperçu . . . . .	153
10.7.2	Utilisation . . . . .	153
10.7.3	Modificateurs . . . . .	154
10.7.4	Infos additionnelles . . . . .	154
10.7.5	Lire aussi . . . . .	154
10.8	Transformation d'un noeud angulaire en noeud courbe . . . . .	154
10.8.1	Aperçu . . . . .	154
10.8.2	Utilisation . . . . .	154
10.8.3	Modificateurs . . . . .	154
10.8.4	Infos additionnelles . . . . .	155
10.8.5	Lire aussi . . . . .	155
10.9	Transformation d'un segment en droite . . . . .	155
10.9.1	Aperçu . . . . .	155
10.9.2	Utilisation . . . . .	155
10.9.3	Modificateurs . . . . .	155
10.9.4	Infos additionnelles . . . . .	155
10.9.5	Lire aussi . . . . .	156
10.10	Transformation d'un segment en courbe . . . . .	156
10.10.1	Aperçu . . . . .	156
10.10.2	Utilisation . . . . .	156
10.10.3	Modificateurs . . . . .	156
10.10.4	Infos additionnelles . . . . .	156
10.10.5	Lire aussi . . . . .	156
10.11	Rendre symétrique . . . . .	156
10.11.1	Modificateurs . . . . .	156
10.11.2	Infos additionnelles . . . . .	156
10.11.3	Lire aussi . . . . .	156
<b>11</b>	<b>Travailler avec les objets</b>	<b>157</b>
11.1	Déplacer les objets . . . . .	157
11.1.1	Infos additionnelles . . . . .	157
11.2	Redimensionner un objet . . . . .	157
11.2.1	Infos additionnelles . . . . .	157

---



<b>12 Travailler avec les couleurs</b>	<b>158</b>
12.1 Travailler avec les couleurs	158
12.1.1 Utiliser des couleurs	158
12.2 Choisir une couleur	159
12.3 Sélecteur de style	159
12.3.1 Aperçu	159
12.4 Les Dégradés	159
12.4.1 Aperçu	160
12.4.2 Types de dégradés	160
12.4.3 Dégradés livrés	160
12.4.4 Lire aussi	160
12.5 Editer un dégradé	160
12.5.1 Aperçu	160
12.5.2 Lire aussi	161
12.6 Ajouter un dégradé	161
12.6.1 Aperçu	161
12.6.2 Utilisation	161
12.6.3 Modificateurs	161
12.6.4 Infos additionnelles	161
12.6.5 Lire aussi	161
12.7 Les Dégradés multicolores	161
12.7.1 Aperçu	162
12.7.2 SVG et le dégradés	162
12.7.3 Créer un dégradé	162
12.7.4 Positionner des couleurs	162
12.7.5 Appliquer le dégradé	162
12.7.6 Lire aussi	162
12.8 Le modèle RVB	162
12.8.1 RVB	163
12.8.2	163
12.8.3 Lire aussi	163
12.9 Le modèle RGBA	163
12.9.1 RGBA	163
12.10 Le modèle TSL	164
12.10.1 TSL	164
12.11 Alpha et Opacité	164
12.11.1 Modifier l'alpha	164
12.11.2 Modifier l'opacité	165
12.11.3 Lire aussi	165

---

<b>13 Didacticiels</b>	<b>166</b>
13.1 Commencer avec Inkscape . . . . .	166
13.1.1 Commencer le document . . . . .	166
13.1.2 Travailler avec la couleur . . . . .	166
13.1.3 Utiliser des chemins et des points de contrôle . . . . .	167
13.1.4 Répéter des objets . . . . .	168
13.1.5 Pour conclure . . . . .	169
13.2 Réaliser des ombres . . . . .	169
<b>14 TODO</b>	<b>170</b>
14.1 TODO . . . . .	170
14.1.1 Manipulation de noeuds et points de contrôle (TODO) . . . . .	170
14.1.2 Travailler avec les couleurs et les styles d'objets . . . . .	170
14.1.3 Transformer des objets (TODO) . . . . .	170
14.1.4 Travailler avec le texte(TODO) . . . . .	171
14.1.5 Utilisation avec d'autres logiciels (TODO) . . . . .	171
14.1.6 Didacticiels (TODO) . . . . .	171
14.1.7 Galerie (TODO) . . . . .	171
14.1.8 Bibliographie et Webographie . . . . .	171
14.2 Page introuvable . . . . .	171
<b>15 Index</b>	<b>172</b>

---

## Chapter 1

# Présentation d'Inkscape

### 1.1 Qu'est-ce qu'Inkscape ?

#### 1.1.1 I

Inkscape est un logiciel de dessin vectoriel libre et opensource. Plus que de vectoriel, cette application s'avère être un véritable éditeur SVG wysiwyg qui permet au graphiste de s'exprimer pleinement et naturellement. Il existe d'autres applications de dessin vectoriel, propriétaires ou non, mais Inkscape offre la possibilité en plus d'accéder au code de l'image directement, permettant ainsi une assurance de qualité et de conformité aux normes du W3C. Depuis le début de son développement, Inkscape a d'ailleurs su conserver un rythme régulier d'évolutivité et de stabilité reflet de ses capacités pour le présent et pour l'avenir.

Comme toute application de dessin, Inkscape permet la création de formes telles que ellipse, rectangle, étoile, spirale et offre tout ce qui est nécessaire à la transformation de ces objets : rotation, mise à l'échelle, inclinaison ...

Inkscape dispose aussi de toutes les fonctions nécessaires à la création de formes précises passant par le paramétrage de points et de courbes, véritables éléments indispensables de tout éditeur performant. Cette possibilité permet au dessinateur avisé de laisser libre cours à sa créativité dans les formes.

Les propriétés d'objets sont gérées de manière précises et séparées, conformément à la norme du W3C, et Inkscape en permet l'édition de manière intuitive. Les couleurs sont facilement accessibles par différents modes colorimétriques, et permettent l'usage de transparence ou de dégradés immédiatement applicables aux objets.

De plus, Inkscape permet l'insertion et le paramétrage de texte à l'intérieur des images créées et même d'y importer des documents bitmap utilisant en particulier le format PNG, une autre recommandation du W3C.

Depuis peu, Inkscape peut être parfaitement intégré avec d'autres outils comme Gimp ou autotrace (vectorisation de documents bitmap) afin d'étendre encore les possibilités de création.

Inkscape commence à intégrer les filtres du SVG et enrichi ses possibilités grâce à des scripts.

Toutes ces caractéristiques font de Inkscape un outil de référence par ses capacités et sa maniabilité tout en conservant une parfaite portabilité du fait du codage des images en parfait SVG, quelque soit la plate-forme sur laquelle l'application est utilisée.

### 1.2 Le SVG

#### 1.2.1 Scalable Vector Graphics

Les habitués du Web connaissent bien les problèmes liés à la publication de document sur le Web. Seul des formats d'image matricielle (GIF ou JPEG) sont utilisables, avec un rendu parfois assez peu satisfaisant voire lourd. Face à cela, Flash, actuellement le seul format vectoriel massivement utilisé a su trouver sa place. Il s'agit d'ailleurs d'un format tout à fait satisfaisant, mais il appartient malheureusement à une seule et unique société Macromedia, ce qui rend le monde du web vectoriel dépendant de

celle-ci. Face à cette réalité monopolistique, le W3C s'est attaché à créer un format libre, qui puisse être utilisé universellement, le SVG.

A la différence des autres formats d'image qui sont mémorisées d'une façon que seule l'ordinateur est capable de les interpréter, SVG est basé sur le langage XML, composé en texte ASCII et qui peut-être ouvert avec tout éditeur de texte, comme le BLoc-Note, Vi, ou SimpleText. Mais s'il est possible de créer un dessin en écrivant directement les codes SVG dans l'éditeur de texte, cette méthode n'est pas très productive.

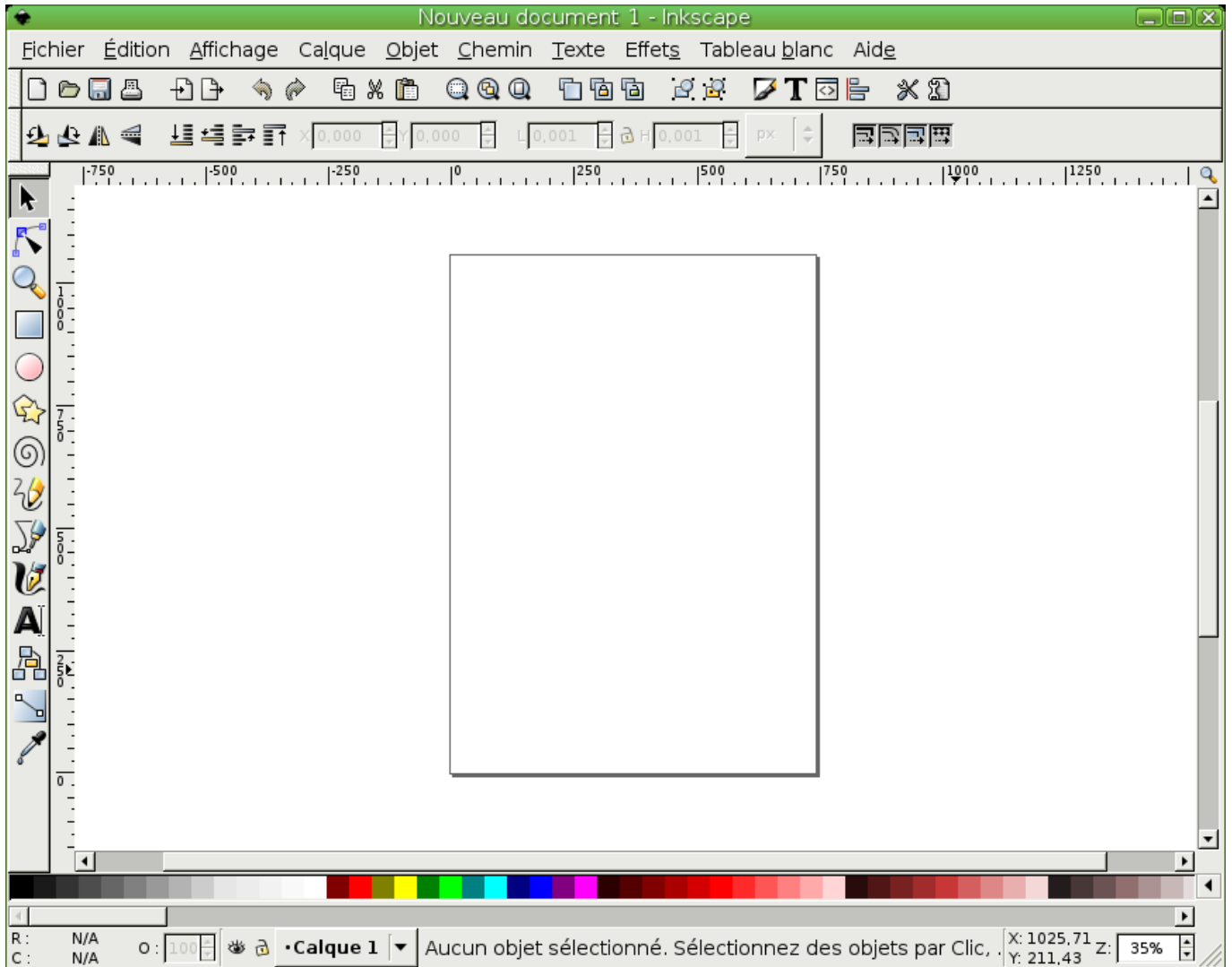
Inkscape permet aux artistes d'utiliser une série d'outils pour créer visuellement, en WYSIWYG (What you see is what you get). Alors que le SVG n'est pas encore bien supporté par les applications web, certains programmes comme Adobe Illustrator, Corel Draw, Skencil, Sodipodi et d'autres sont capables de les créer et de les lire. Et parce que SVG est un format ouvert recommandé par le W3C, il encourage la compatibilité entre ces programmes.

### 1.2.2 Objectifs du SVG

Le Scalable Vector Graphics est lui aussi un langage utilisant un vocabulaire XML, mais aussi abondamment CSS. Il est donc éditable avec n'importe quel éditeur de texte. Adobe Illustrator exporte très bien les fichiers en SVG si on sait en tirer parti. Mais pour le moment, force est de constater qu'il est souvent nécessaire de programmer les images (ce qui peut sembler contradictoire à certaines personnes). L'avantage du SVG sont ceux du vectoriel : qualité de lissage, possibilité de redimensionnement sans perte, accrue dans certains cas. Mais aussi, le langage permet d'effectuer des animations et si on ajoute à cela un peu de javascript, l'interactivité. Finalement, n'oublions pas la capacité d'échanger des données avec son grand frère le XML ce qui le rend bien pratique pour l'affichage graphique de données issu de ce type de document. Malgré ces qualités, il souffre d'un manque de logiciel pour en tirer réellement parti, mais aussi de son retard sur le format de Macromedia.

Au niveau logiciel de création, nous avons évoqué Illustrator, mais d'autres existent tel Corel Draw, ou dans le libre, Sketch, xfig, et toujours les éditeurs de texte (vi, emacs...). Pour l'affichage, Netscape/Mozilla, Opera et Konqueror ont fait des efforts. Bientôt ils pourront également afficher le flou du SVG s'il en contient. Pour les autres navigateurs, il faudra s'équiper : les navigateurs répandus nécessitent des petites mises au point. Les utilisateur d'Internet Explorer pourront télécharger le plug-in AdobeSVGViewer ou celui de Corel. Le navigateur Amaya du W3C est plutôt correct. Surtout les amateurs de Java apprécieront l'excellent Batik encore bien supérieur à tous les autres en terme de capacité et de conformité à la recommandation du W3C. Dernier venu dans l'arène, Inkview, le moteur d'Inkscape.

## 1.3 Interface



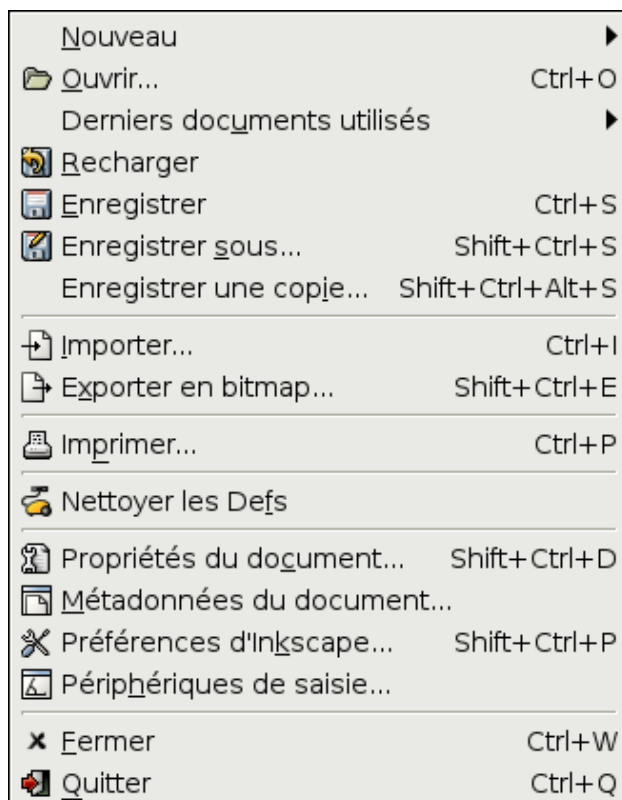
### 1.3.1 La fenêtre Inkscape

L'interface d'Inkscape est constituée d'un ensemble d'éléments originaux permettant un travail simple, harmonieux et contextuel. Elle est constituée principalement de la fenêtre de document dans laquelle le dessin peut être créé. Cette fenêtre contient elle-même plusieurs zones qu'il est important de bien identifier pour se repérer aisément dans l'application.

On peut la diviser en six grandes zones :

- le menu situé tout en haut;
- la barre des commandes;
- la barre de contrôles des outils;
- les boutons de la boîte à outils;
- la palette
- la barre d'état et d'information.

### 1.3.2 Le menu



Comme dans la plupart des applications GTK, le menu de Inkscape contient les fonctions essentielles du logiciel, celles qui s'appliquent à l'application elle-même : nouveau, ouvrir, enregistrer, exporter, quitter. Les fonctions relatives à la manipulation du document y sont aussi présentes. Une bonne partie de ce manuel constitue la référence des fonctions disponibles dans ces menus.

### 1.3.3 La barre de commande



La barre de commande comporte un certain nombre d'icônes qui sont autant de raccourcis autrement accessibles dans les divers menus de l'application. Signe de complémentarité, elle est placée sous le menu lui-même.

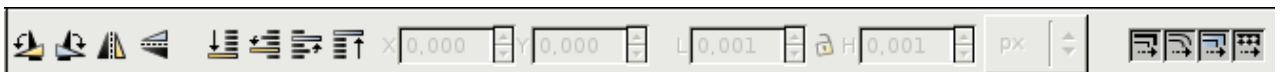
Il est possible : d'ouvrir un nouveau document depuis un modèle, d'ouvrir un document existant, d'enregistrer, d'imprimer, d'importer un bitmap d'exporter en bitmap (PNG), d'annuler la dernière action, de refaire la dernière action annulée, de copier vers le presse-papier, de couper vers le presse-papier, et de coller du presse-papier à Inkscape, d'ajuster la sélection à la fenêtre, d'ajuster le dessin à la fenêtre, d'ajuster la page à la fenêtre, de dupliquer l'objet sélectionné, de créer un clone, de couper le lien entre le clone et son original, de grouper des objets, de dégrouper des objets, d'ouvrir la fenêtre qui édite les styles des objets, d'ouvrir la fenêtre qui édite le texte, de voir et d'éditer l'arbre du code xml, d'ouvrir la fenêtre d'alignement et de distribution des objets, d'éditer les préférences du logiciels, d'éditer les préférences du document.

### 1.3.4 Les outils



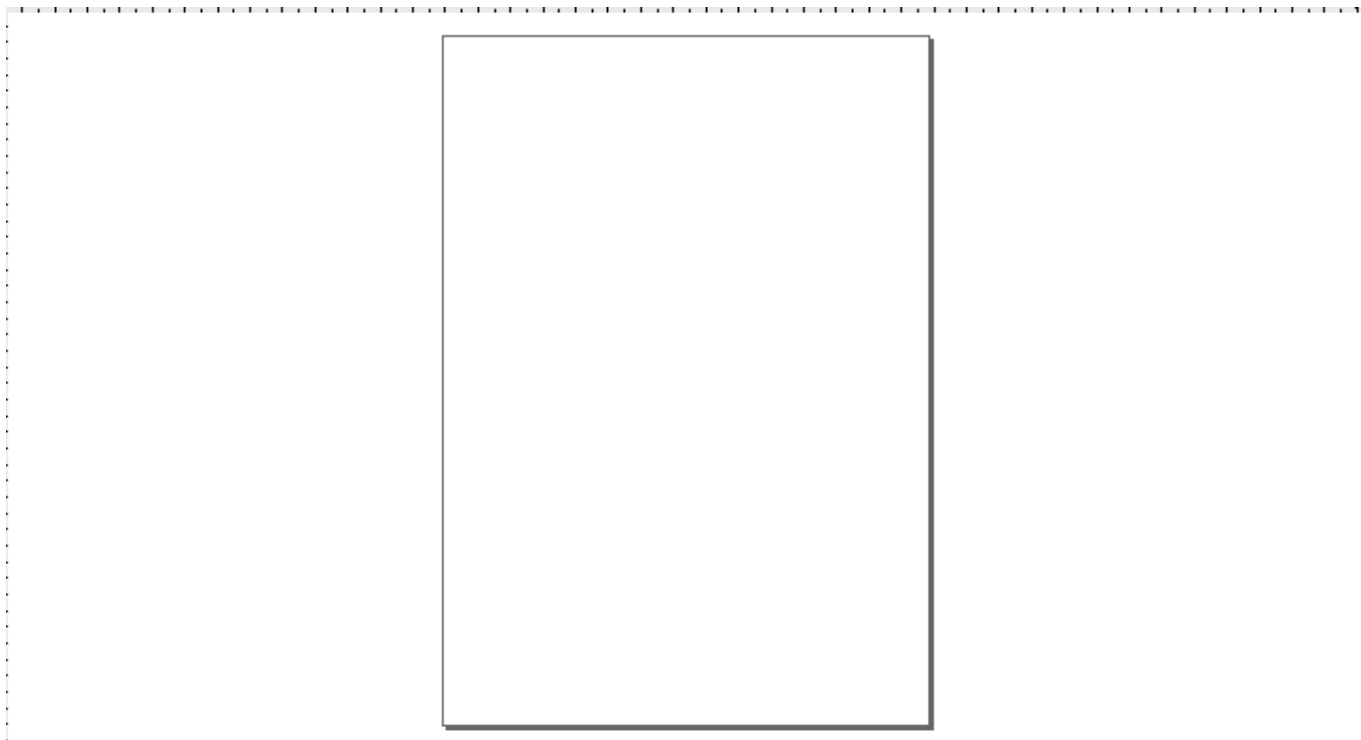
La boîte à outils est un élément primordial de Inkscape. Elle contient la quasi-totalité des fonctions de dessin disponibles dans le logiciel, en particulier la création de forme. Les boutons de la boîte à outils sont regroupés en vertical sur la gauche de la fenêtre de document. Ils donnent pour la plupart accès à des fonctions de dessins de formes géométriques ou libres et directement applicables à l'aide de la souris, ou de la palette sur le canevas (le canevas est l'espace blanc) représentant le support du dessin. Certains outils sélectionnés peuvent être paramétrés à l'aide d'options qui apparaissent dans une barre placée sous la barre de commandes et nommée barre d'options.

### 1.3.5 La barre de contrôle des outils ou les options des outils



La barre d'options donne accès à des réglages propres à un outil sélectionné. Ces réglages varient donc en fonction des manipulations qui ont été effectuées, et ne sont appliquées qu'à la sélection actuelle ou à l'objet futur. La capture d'écran montre les options de l'outil Sélection.

### 1.3.6 Le canevas



Le lieu de travail sur l'image. Il s'agit de l'espace blanc entouré par les règles. Par défaut le canevas est en px mais il peut se modifier via les propriétés du document (Maj+Ctrl+D) en cm, ft, in m, mm, pc, pt.

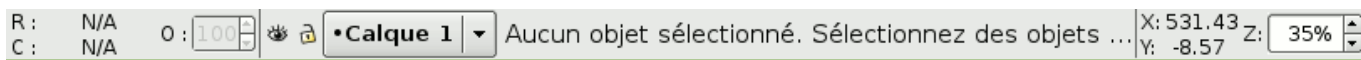
### 1.3.7 La palette



La flèche à sa droite permet d'accéder à d'autres palettes ainsi que modifier son aspect. Il est possible de modifier rapidement la couleur d'un objet ou la couleur de son contour. Une fois l'objet sélectionné, un clic gauche de la souris sur une couleur remplira l'objet de cette même couleur, alors qu'un clic gauche accompagné de la touche Maj modifiera la couleur de son contour.

Il est possible de charger les nombreuses autres palettes existantes au format .gpl dans le dossier 'share/palettes/' du logiciel.

### 1.3.8 La barre d'état et d'information



En bas de la fenêtre se situe la barre d'état. À ses côtés de nombreuses autres informations. Dans l'ordre, il y a le R qui signifie Remplissage (la couleur de remplissage de l'objet sélectionné), un C qui signifie la couleur du contour. Le O renvoie à Opacité avec son pourcentage. Ensuite se présente un descriptif succinct des différents calques. L'oeil tantôt ouvert ou fermé indique si le calque est visible ou non. Le verrou ouvert ou fermé indique si le calque est verrouillé ou non. Un menu déroulant offre un accès rapide aux calques. Le grand espace suivant est relatif aux informations sur les actions possibles et en cours. X et Y représente les coordonnées du curseur. Z et son pourcentage renvoie au zoom.

### 1.3.9 Infos additionnelles

Les icônes de l'interface sont personnalisables avec un thème en utilisant le répertoire d'icônes. En plaçant un fichier "icons.svg" contenant toutes les icônes ou les fichiers individuels contenant les noms d'icônes dans le dossier ~/inkscape/icons/, vos préférences seront respectées. Toute icône introuvable entraînera un retour au thème par défaut d'Inkscape[FAUX à vérifier].



Toutes les barres (outils, options, commandes) peuvent être déplacées.

1. Amenez la souris sur la zone en relief située à leur extrémité gauche ou supérieure;
2. Cliquez : le curseur prend alors la forme d'une croix fléchée;
3. Glissez la souris vers un nouvel emplacement en gardant le bouton enfoncé;
4. Relâchez la souris à l'emplacement souhaité.

### 1.3.10 Lire aussi

## 1.4 Contextualité

### 1.4.1 Contextualité

Puisque Inkscape est un logiciel plein de commandes dont le nombre s'accroît rapidement, les menus peuvent s'avérer fastidieux à naviguer pour trouver une fonction propre à un type d'objet. L'application permet donc l'utilisation de la contextualité: cela signifie que certaines commandes seront accessibles de manière plus rapide par des moyens non permanents mais dépendants de l'événement qui les déclenche ou des objets sur lesquels ils sont déclenchés.

Cette contextualité est particulièrement visible lors d'un clic de souris.

1. Cliquez sur une partie vide de votre document ou sur l'espace de travail l'entourant à l'aide du bouton droit de la souris : un menu contenant 7 items doit apparaître;
2. Prenez l'outil Rectangle dans la boîte à outils en cliquant dessus;
3. Placez la souris sur la page puis cliquez-déplacez pour dessiner un rectangle;
4. Cliquez droit (c'est-à-dire avec le bouton droit de la souris) sur ce rectangle : un nouveau menu apparaît contenant les sept items précédents accompagnés par d'autres plus spécifiques à l'objet sélectionné.

La contextualité est aussi très explicite lors de la sélection d'un nouvel outil. Elle occasionne alors un changement des paramètres disponibles dans la barre d'options pour n'afficher que ceux qui sont propres à l'outil lui-même.

## 1.5 Dialogues

### 1.5.1

Un dialogue est une fenêtre qui permet de communiquer avec l'application. On peut observer deux types de dialogues : celles qui apparaissent spontanément suite au déroulement d'une commande et celles qui apparaissent sur demande. Les premières ont souvent un rôle de confirmation ou de signal : par exemple lors d'un enregistrement de fichier, des options peuvent apparaître pour préciser le mode d'enregistrement; c'est le cas dans Inkscape pour l'export en PNG, pour lequel il faut préciser les dimensions du document résultant ainsi que sa résolution.

Les secondes apparaissent lors du lancement volontaire de l'affichage. Dans ce cas, on peut aussi simplement conserver l'appellation "fenêtre", ce qui permet de les différencier des précédentes. Ces fenêtres donnent souvent accès à des options de manipulation et de transformation des objets, contrairement à la barre d'options qui offre en majorité des options pour la création des objets et au dialogue dont l'objectif est de prévenir.

### 1.5.2 Infos additionnelles

Le comportement des dialogues et fenêtres peut être réglé dans le dialogue Préférences Inkscape accessible dans le menu Fichier/Préférences Inkscape.

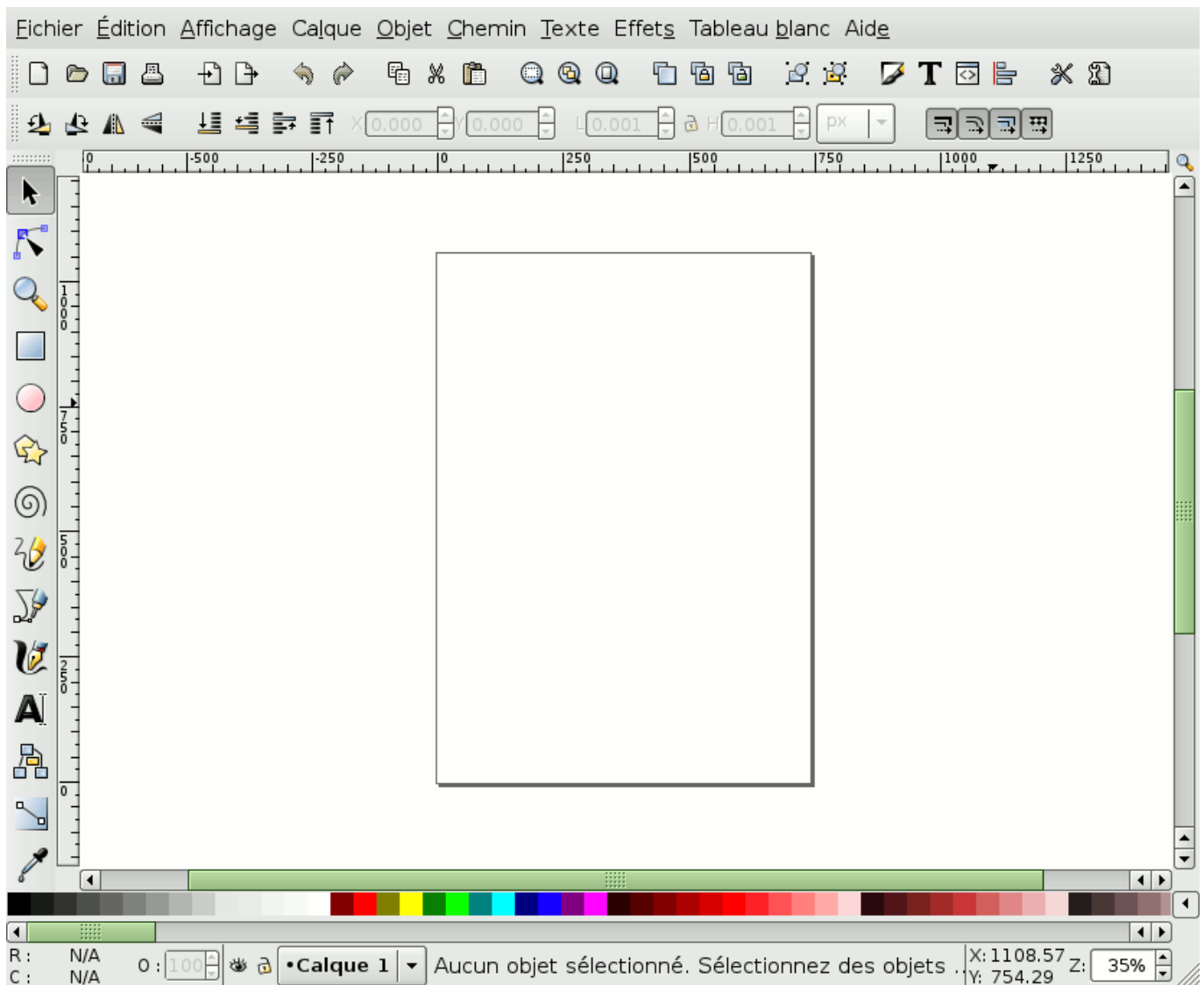
La position et la géométrie des fenêtres peuvent être enregistrées dans chaque document en cochant la case Enregistrer la géométrie des fenêtres du dialogue Préférences Inkscape accessible dans le menu Fichier/Préférences Inkscape. Ces options ne sont cependant sauvegardées que si le document est enregistré au format Inkscape SVG.

## 1.6 Canevas

La partie centrale et la plus importante de l'interface d'Inkscape est dédiée au travail sur le document lui-même. Cet espace est défini par différents éléments qui peuvent être soit permanents (zone de travail, document), soit temporaires (règle, grille) et facultatifs.

Le premier élément permanent constitue le passage obligé de tout travail sur l'image, c'est-à-dire un support, virtuel, sur lequel le dessin peut être appliqué. Comme le dessin vectoriel trouve une application fréquente dans l'imprimerie et la PAO, le document peut aussi être appelé "Page", se référant ainsi au support papier de destination. La limite de ce support est représentée par un trait noir légèrement ombré sur la droite. L'espace interne à cette limite constitue le document image ou canevas, le support en tant que tel, et l'extérieur, la zone de travail. La bordure du canevas peut être masquée en utilisant le menu Préférences de Document et en cochant la case Afficher les bordures du canevas de l'onglet Page

La zone de travail est l'espace virtuel représentant le bureau sur lequel est posée toute feuille de papier. Il permet au graphiste de faire des essais, d'y déposer des formes avant qu'elles ne soient intégrées ensuite à l'intérieur du document proprement dit. L'existence de cette zone de travail encadrant l'image est une spécificité des éditeurs vectoriels évolués dont Inkscape est un représentant dans le logiciel libre.



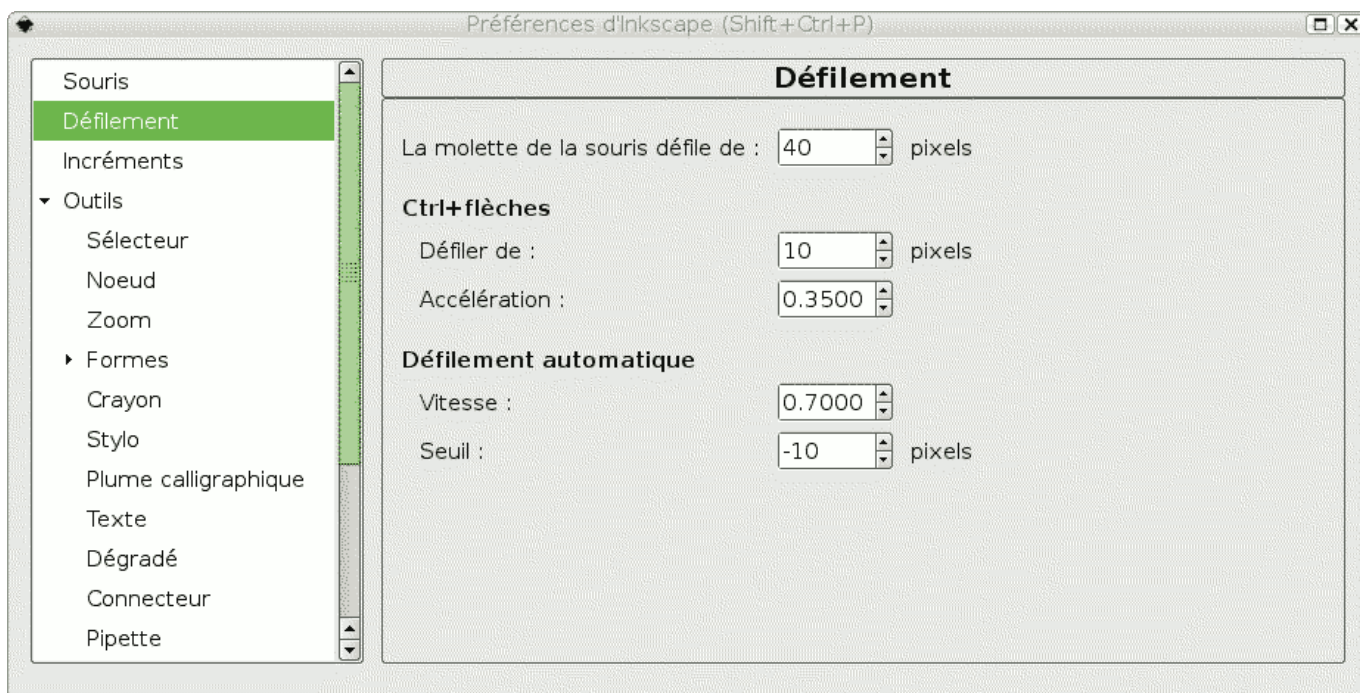
Vue générale de l'interface d'Inkscape avec la présence d'un document et d'un espace de travail l'encadrant.

### 1.6.1 Déplacement dans la fenêtre

Pour se déplacer dans la fenêtre, l'utilisation des barres de défilement peut suffire. Mais il existe d'autres méthodes, qui peuvent souvent être plus productives.

1. Cliquez avec le bouton central de la souris sur une zone vide du document puis glissez-la en gardant le bouton enfoncé.
2. Utiliser la molette pour défiler verticalement.
3. Utiliser la molette en appuyant sur la touche Maj pour défiler horizontalement.
4. Utiliser les touches Ctrl+flèches du clavier (en gardant les touches enfoncées, le défilement accélère ce qui peut être pratique en cas de grand document ou de facteur de zoom important).

Les divers défilement peuvent être paramétrés dans le dialogue Préférences Inkscape.



## 1.7 Règles

Les règles sont les bandes graduées et chiffrées situées en haut et sur la gauche de la zone de travail. La première est dite horizontale et la seconde verticale. Les graduations représentent des distances et sont exprimées dans des unités paramétrables à l'aide du menu déroulant Unités de l'onglet Page contenu dans la fenêtre Préférences de Document. Mais l'unité par défaut d'Inkscape est le pixel.

Dans chaque règle, un petit triangle noir permet d'identifier a position de la souris en fonction de ses coordonnées X et Y. Ces coordonnées sont aussi reportées dans la barre des tâches entre la zone de zoom (exprimée en pourcentage) et les informations occupant la majeure partie de la droite. Ces chiffres sont bien souvent pratiques pour des positionnement précis en particulier lorsqu'on utilise simultanément les coordonnées inscrites dans la barre d'options pour tout objet sélectionné.

### 1.7.1 Infos additionnelles

Portez un instant votre regard sur les règles, en particulier la numération : elle positionne l'origine (0,0) en bas à droite et non en haut si vous utilisez un Inkscape en langue anglaise.

## 1.8 Repères

### 1.8.1 Aperçu


Les repères (ou guides) sont des traits magnétiques définis par l'utilisateur. Leur utilisation facilite grandement les alignements à l'intérieur d'Inkscape. En effet, pour un travail rapide et intuitif, il n'est pas toujours souhaitable d'utiliser les coordonnées cartésiennes telles que définies dans les règles ou la barre d'options. Dans ce cas, créez des repères.

### 1.8.2 Utilisation


Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Cliquez avec la souris sur la règle appropriée.
2. Restez cliqué puis déplacez la souris.
3. Positionnez la souris à l'endroit précis où vous souhaitez insérer les repères en vous aidant des objets existants et des coordonnées chiffrées.
4. Lâchez la souris.

### 1.8.3 Déplacer un repère

Dans le cas où l'outil Sélection  est activé, le repère change de couleur au passage de la souris. Il devient rouge lorsque le clic est à même de le capturer pour un déplacement éventuel.

### 1.8.4 Supprimer un repère

Pour supprimer un repère, il suffit de le glisser du document vers la règle à l'aide de l'outil Sélection  .

### 1.8.5 Visibilité des guides

Pour rendre des guides invisibles sans les supprimer, utilisez le menu V/Guide. Le raccourci pour cette action est l.

### 1.8.6 Lire aussi

[Vue/Guides](#)

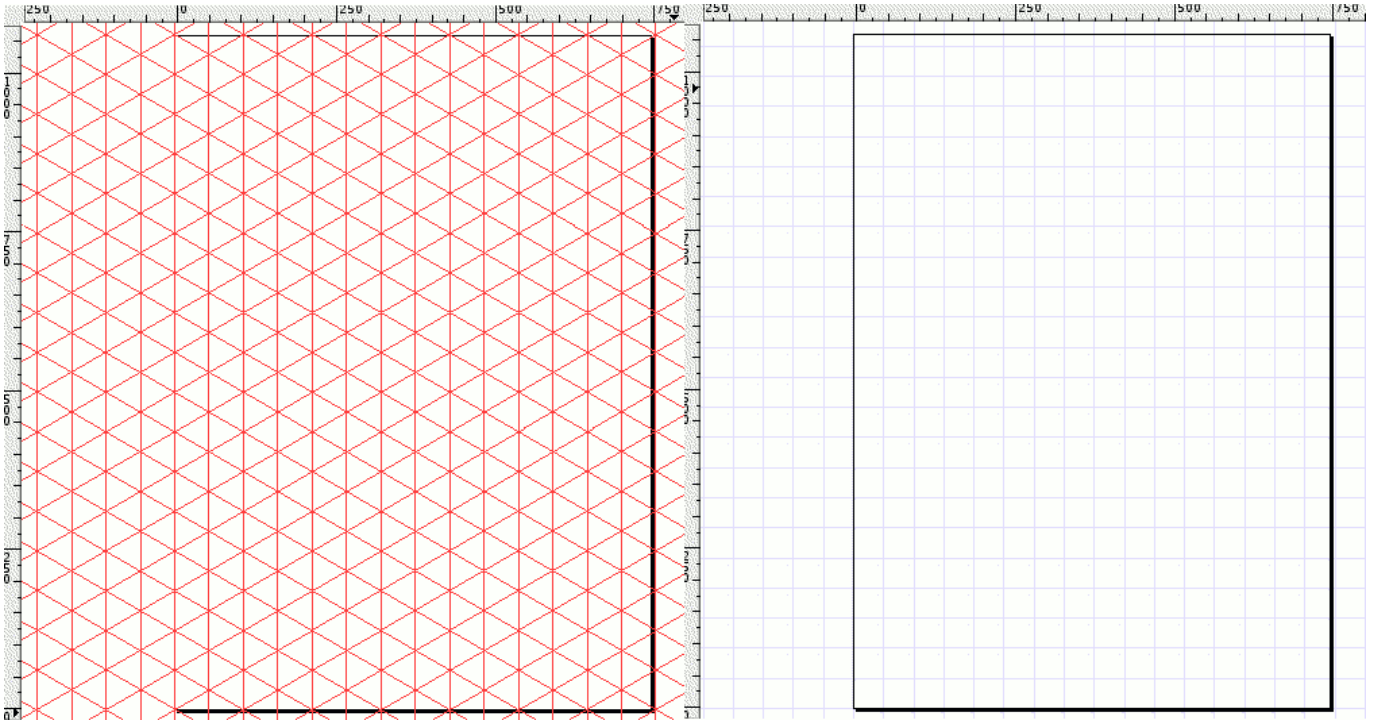
[Paramétrage des guides](#)

### 1.8.7 Les Grilles

Depuis la version 0.46 d'Inkscape il est possible d'utiliser deux types de grilles : rectangulaire et axiométrique. Un nouvel onglet a été dédié aux grilles visible dans le dialogue Propriétés du document autrement accessible via les raccourcis **Maj+Ctrl+D**.

Un menu déroulant offre la possibilité de décider du type de grille et de son unité. Il est possible de placer précisément l'origine de X, Y, l'espacement X et Y, la couleur de la grille et enfin d'afficher des lignes ou des crois ou de ne pas utiliser de grille. Il est possible également d'afficher les deux grilles en même temps.

Pour rendre les grilles invisibles sans les supprimer, utilisez le menu V/Guide. Le raccourci pour cette action est #.



## 1.9 Unités

Vous pouvez définir l'unité de références dans les [préférences de document](#). Les unités seront sauvegardées avec le document de telle façon à ce que vous puissiez en faire un modèle. Conformément à la norme SVG, l'unité par défaut est le pixel (px) mais deux modèles additionnels ( default\_mm et default\_pt) permettent un travail immédiat dans les unités correspondantes. Les unités de document :

- s'appliquent aux règles et aux données de la barre d'état;
- sont les unités par défaut pour tous les champs d'options d'outils;
- s'appliquent aux grilles.

### 1.9.1 Lire aussi

[Préférences de document](#)

## 1.10 Raccourcis clavier

### 1.10.1

Les raccourcis claviers permettent d'accéder à des fonctions directement sans avoir à déplacer la souris ni utiliser des menus. Pour augmenter la rapidité de travail, Inkscape autorise la personnalisation des raccourcis de manière à ce qu'ils correspondent à chacun. Ceux-ci sont mémorisés dans des fichiers XML qui peuvent être modifiés par les utilisateurs et qui doivent être enregistrés dans le dossier share/keys. De plus Inkscape est fourni avec des modèles de raccourcis incluant parfois des raccourcis d'autres logiciels pour faciliter le passage de l'un à l'autre :

**inkscape.xml** Fichier Inkscape

**default.xml** Copie du fichier Inkscape. c'est le fichier utilisé par Inkscape au lancement.

**xara.xml** Raccourcis de Xara (attention moins nombreux que ceux d’Inkscape).

Pour activer un modèle de raccourci, il suffit de renommer son fichier (ou mieux d’en faire une copie) en `default.xml` et de le placer dans le dossier `share/keys`

### 1.10.2 Infos additionnelles

## Chapter 2

# Outils

### 2.1 Sélection



*icône de l'outil Sélection*

#### 2.1.1 Aperçu

Les outils de sélection sont des outils fondamentaux dans tout travail sur l'image. Ils permettent de spécifier ce sur quoi les modifications doivent être portés. Les logiciels de dessin vectoriel possèdent assez peu d'outils de sélection comparés aux logiciels bitmap. Cela est dû au fait qu'en vectoriel tous les éléments de l'image sont clairement identifiés par l'application.

L'outil de Sélection permet de sélectionner un objet dans son ensemble et de lui appliquer par la suite des modifications générales, comme des déplacements, des rotations, des étirements, des agrandissements et rétrécissements.

#### 2.1.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boîte Outils :* 
- *A l'aide des raccourcis clavier :* F1 s

L'utilisation de l'icône dans le boîte à outil permet d'aller ensuite cliquer sur des objets de l'image de manière à pouvoir leur appliquer des modifications telles que des transformations (rotation, déplacement, échelle) ou des changements de couleur (par exemple clic gauche sur une couleur)...

Lorsque la touche F1 est pressée, elle provoque une sélection automatique du dernier objet créé. Cela n'interdit pas d'aller cliquer sur un autre objet pour le sélectionner.

Il est possible de sélectionner simultanément plusieurs objets en faisant glisser la souris dessus. Ce clic maintenu crée une boîte qui, au relâchement du clic, sélectionnera tout objet s'y trouvant.

Lorsqu'un objet est sélectionné des poignées de sélections apparaissent permettant de manipuler l'objet de manière intuitive (agrandissement, rétrécissement en respectant ou non les proportions). Un double clic active d'autres flèches qui permettent d'autres manipulations (rotation, inclinaison, étirements en respectant ou non les proportions).

### 2.1.3 Modificateurs

**Maj** permet de sélectionner successivement plusieurs objets qui vont être cliqués les uns après les autres; re cliquer sur un objet désélectionné permet d'annuler sa sélection, sans que celle-ci annule celle des autres objets quelque soit l'ordre de sélection. Cette opération permet d'apporter des modifications simultanément à tous les objets sélectionnés.

**Ctrl : contraint le déplacement d'objet** Appuyez sur la touche **Ctrl** durant un déplacement d'objet permet d'obliger ce déplacement à suivre une grille de magnétisme pour faciliter les alignements d'objets.

**Alt : sélection par contact** Clic gauche maintenu et glissé puis **Alt** maintenu permet de sélectionner tout ce que survolera la souris. Un trait rouge montre le déplacement de la souris pour une meilleure visibilité, qui disparaîtra à la fin du déplacement. Ce nouveau moyen de sélection est efficace lorsqu'il y a des sélection multiples à réaliser lors de dessin complexes.

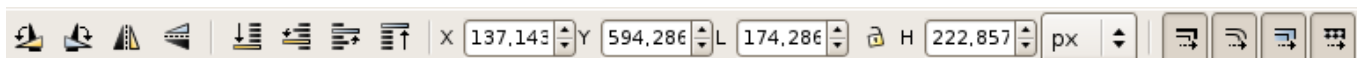
**Alt : déplacement de l'objet sélectionné** Une fois un ou des objets sélectionnés, appuyer de façon maintenu **Alt** déplacera la sélection selon le déplacement de la souris sans pour autant que la souris soit sur l'objet.

**Espace** Avec n'importe quel outil actif, le simple fait d'appuyer sur **Espace** bascule sur l'outil Sélection. Une autre pression sur la barre d'espace ou un double clic gauche revient à l'outil précédent.

**Alt + clic gauche** Cette combinaison permet de sélectionner l'objet en-dessous d'un autre.

**clic maintenu + Espace** A chaque appuie sur la barre d'espace, cela crée une copie de l'objet sélectionné et glissé sur le canevas. En restant appuyé sur **Espace** cela crée une belle traînée.

### 2.1.4 Options



### 2.1.5 Infos additionnelles



Il existe un autre outil de sélection, l'outil Sélection de noeud , dont l'objectif est complètement différent.

## 2.2 Sélection de noeud



*icône de l'outil Sélection de noeud*

### 2.2.1 Aperçu

Comme l'outil Sélection , l'outil Sélection de noeud ou Noeud  a un rôle essentiel dans Inkscape et en général dans tout logiciel de dessin vectoriel. Cet outil permet d'activer un noeud ou plusieurs, ainsi que les points de contrôle de manière à pouvoir modifier précisément l'aspect de formes ou de courbes. Les noeuds sont les points le long du chemin qui définissent la forme du chemin. Les poignées de noeud s'étendent du noeud quand celui-ci est sélectionné et définissent la





direction des segments de chemin provenant de ce noeud. La fonction primaire de l'outil de noeud est de manipuler la position des noeuds et des poignées de noeud qui composent tous les chemins. Avec l'outil Noeud, un artiste Inkscape peut cliquer et traîner des noeuds dans différentes positions, et manoeuvrer les poignées du noeud afin de changer la forme du chemin.

### 2.2.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : `[./images/icons/draw_node.png not found]`
- *A l'aide du raccourci clavier* : F2 n

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Cliquer sur un objet du canevas. Si c'est un outil de forme, des carrés blancs (des diamants) apparaissent. Ces carrés blancs peuvent être saisi par cet outil ou alors par leur outil de forme respectif (l'outil cercle pour un cercle, l'outil rectangle pour un rectangle etc). Au moyen de cet outil, les formes peuvent être convertis en chemin grâce à cette icône `[./images/sshotfr/convertirchemin.png not found]` se situant sur la barre d'option de l'outil. Si c'est un chemin, alors les noeuds apparaîtront.
- 2.
- 3.
- 4.

### 2.2.3 Options

**Ajout de noeud** Crée un nouveau noeud entre deux noeuds sélectionnés. Vous pouvez aussi simplement cliquer sur le chemin à l'endroit souhaité.

**Soustraction de noeud** Enlève des noeuds sélectionnés et joint des noeuds adjacents. Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis Ctrl-Del ou Ctrl-Backspace. Depuis 0.44, un raccourcis additionnel permet de préserver l'aspect de la courbe autant que possible malgré l'effacement : Ctrl-Alt+ Click sur le noeud. `[./images/sshot.fr/.png not found]`

**Joindre les noeuds** Lorsque deux noeuds sont séparés permet de les relier par un chemin continu. Shift-J peut aussi être utilisé pour produire le même résultat. En passant la souris sur l'un lors de la jonction, cela préserve sa position de manière à ce que l'autre noeud seul soit déplacé.

**Ajouter un segment** Ajoute un segment de chemin entre deux noeuds ouverts.

**Supprimer le segment** Efface le chemin entre deux noeuds sélectionnés, laissant le chemin ouvert.

**Casser le noeud** Scinde un noeud en deux, à la même position. Les deux noeuds peuvent ensuite être manipulés séparément.

**Adoucir un noeud** Modifie le noeud pour qu'il devienne anguleux.

**Adoucir le noeud** Modifie le noeud pour qu'il devienne moins anguleux et plus régulier. Shift-S. les poignées de points de contrôle peuvent avoir des longueurs différentes.

**Rend symétrique** Positionne les poignées du noeuds à égale distance du noeud et dans l'alignement de manière à obtenir une courbe parfaitement symétrique. Les Poignées de direction ont nécessairement des longueurs identiques. Shift-Y.

**Transforme en ligne droite** Modifie les points de contrôle adjacents pour que le segment soit droit.

**Rend courbe** Modifie les points de contrôle adjacents pour que le segment soit courbe.


**Objet en chemin** Convertit n'importe quel objet (forme, texte...) en chemin.

**Chemin de contour** Ajoute un chemin autour du chemin sélectionné et à une distance définie de manière à créer un contour.

**Inverser la sélection des noeuds** La touche ! inverse la sélection de noeud dans le sous-chemin courant (i.e. sous-chemins avec au moins un noeud sélectionné); Alt-! inverse sur tout le chemin.

## 2.2.4 Modificateurs

**Sélection multiple** **Maj** permet de sélectionner successivement plusieurs noeuds ou points de contrôle qui vont être cliqués les uns après les autres; recliquer sur un objet désélectionné permet d'annuler sa sélection, sans que celle-ci annule celle des autres objets quelque soit l'ordre de sélection. Cette opération permet d'apporter des modifications simultanément à tous les points sélectionnés.

**Sélection rapprochée** Cliquer sur un chemin sélectionne les deux noeuds les plus proches. Shift-clic ajoute ou enlève ces deux noeuds (quand seulement un chemin est choisi ; autrement Shift-clic fonctionne comme dans le sélecteur ).

**Ajout de noeud** Le clic ou le Shift-Alt-clic n'importe où sur le chemin choisi (même si il est sous d'autres objets) crée un nouveau noeud au point de clic, sans changer la forme du chemin.

**Tab** Sélectionne le noeud suivant

**Shift Tab** Sélectionne le noeud précédent

## 2.2.5 Infos additionnelles

Lorsqu'un objet est sélectionné des poignées de sélections de noeud et de points de contrôle apparaissent permettant de manipuler la forme de l'objet de manière intuitive et précise.

lorsque le chemin n'est pas finalisé, l'utilisation de Shift-L permet de transformer le segment en cours en ligne droite alors que Shift-U le transforme en courbe.

## 2.2.6 Lire aussi

[Manipuler les noeuds et points de contrôle](#)

## 2.3 Zoom

### 2.3.1 Aperçu

L'outil Zoom permet de modifier de façon intuitive le facteur d'affichage de l'image.

### 2.3.2 Utilisation

Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : `[./images/icones/draw_zoom.png not found]`
- *A l'aide du raccourci clavier* : F3
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Middle Button-Drag

### 2.3.3 Modificateurs

**Maj** Permet de diminuer le facteur d’affichage.

Cet outil ne possède aucune option

### 2.3.4 Options

### 2.3.5 Infos additionnelles

Il est possible d’utiliser l’outil Zoom en encadrant une zone dessinée, en cliquant à l’un de ses coins, en glissant la souris par-dessus et la relâchant de l’autre côté de la zone souhaitée. Dans ce cas, Inkscape Zoom directement de manière à ce que le rectangle virtuel ainsi réalisé occupe tout l’espace de la fenêtre de document.

### 2.3.6 Lire aussi

[paramètres de zoom](#)

## 2.4 Formes vivantes

### 2.4.1 Aperçu

Dans Inkscape, les formes vives sont des chemins créés avec des outils spéciaux qui ont des propriétés pouvant être mises à jour après que la forme ait été dessinée. Elle maintient ces propriétés éditables tant que la forme n’est pas convertie en chemin. Avec des formes vivantes, il est possible de créer une grande variété de formes régulières comprenant des rectangles avec les coins, les arcs, les polygones et les spirales arrondis. Avec des formes de phase, les propriétés de ces objets spéciaux peuvent être manoeuvrées sur la toile ou dans la barre de commandes d’outil avec précision pour transformer et tordre les formes.

## 2.5 Rectangle

*icône de l’outil Rectangle*

### 2.5.1 Aperçu

L’outil Rectangle permet de dessiner des rectangles et des carrés dans l’image en cours.

Les rectangles possèdent des poignées dans les coins opposés (en plus des poignées d’arrondi dans un troisième angle). Glisser les poignées en maintenant la touche **Ctrl** accroche le rectangle de sorte que sa largeur, taille, ou proportion soit préservée. Shift-clic sur une poignée d’arrondi enlève l’arrondissement ; Ctrl-clic rend les rayons d’arrond égaux.

## 2.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : [../images/icons/draw\_rect.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : F4

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée Glissez la souris;
3. Appuyez éventuellement sur la touche contrôle pour contraindre la forme au carré en essayant de glisser votre souris dans le sens de la diagonale de votre futur carré
4. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient.

## 2.5.3 Modificateurs

**Carré Ctrl** permet de contraindre la longueur des côtés du rectangle de manière à ce qu'ils aient la même valeur, produisant ainsi un carré

**Centrage Maj** Permet de dessiner la forme à partir de son point central en faisant en sorte que celui-ci reste fixe.

Les combinaisons peuvent être cumulés.

## 2.5.4 Options

## 2.5.5 Infos additionnelles

### 2.5.6 Lire aussi

[Propriétés de remplissage](#)

[Propriétés de contour](#)

[Transformations](#)

[Modifications de formes de base](#)

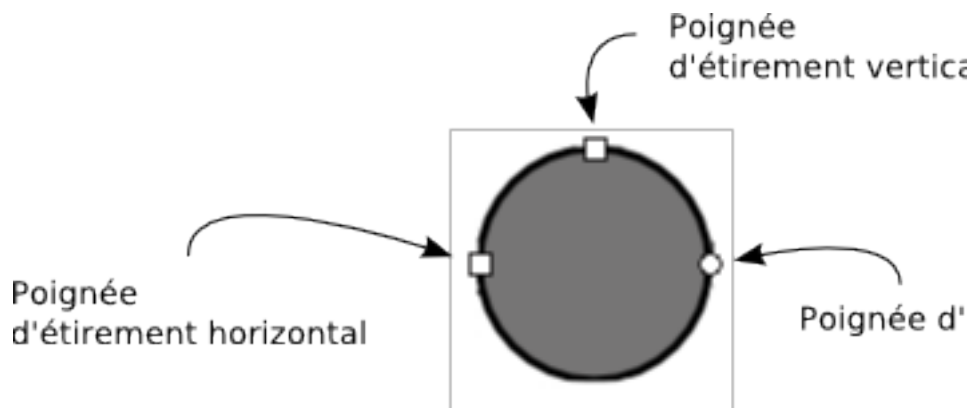
## 2.6 Ellipse

*icône de l'outil Ellipse*

### 2.6.1 Aperçu

L'outil Ellipse permet de dessiner des ellipses et des cercles et des arcs dans l'image en cours. En tant que forme vive, ces propriétés peuvent être rééditées autant de fois que nécessaire.

Quand l'ellipse est d'abord dessinée avec l'outil, il y a trois poignées, au-dessus, à gauche et à droite. La supérieure et la gauche contrôlent les dimensions horizontales et verticales de la forme. La poignée droite édite l'arc de la forme. Traîner la poignée droite avec l'outil d'ellipse dans l'une ou l'autre direction, horizontal ou vertical, commencera un arc. Quand l'outil est déplacé à l'intérieur des limites de la forme (l'ellipse entière) l'arc sera ouvert. Quand l'outil traîne l'arc et est déplacé en dehors des limites de la forme, l'arc sera fermé. Tenir **Ctrl** tout en glissant l'arc permet se s'accrocher aux angles comme défini dans la fenêtre de préférences d'Inkscape.



### 2.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide de la Boite Outils : [../images/sshot.fr/ellipse\_options.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : F5, E

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée
3. Glissez la souris;
4. Appuyez éventuellement sur la touche contrôle pour contraindre la forme au cercle en essayant de glisser votre souris en tentant de respecter un angle de 45;
5. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient.

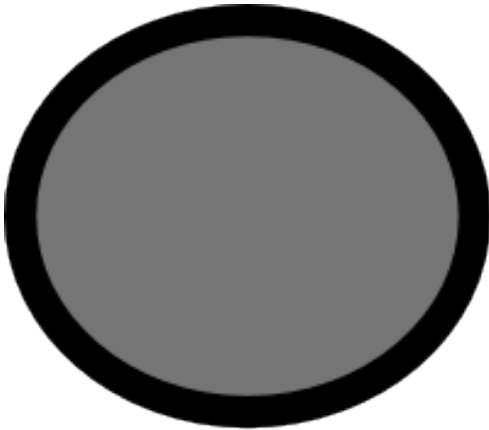
### 2.6.3 Modificateurs

- **Ctrl** : Permet de contraindre les rayons de l'ellipse de manière à ce qu'ils aient la même valeur, produisant ainsi un cercle.
- **Maj** : Permet de dessiner la forme à partir de son point central en faisant en sorte que celui-ci reste fixe. Cela s'avère extrêmement pratique pour l'alignement d'objets. Les deux combinaisons peuvent être cumulés.

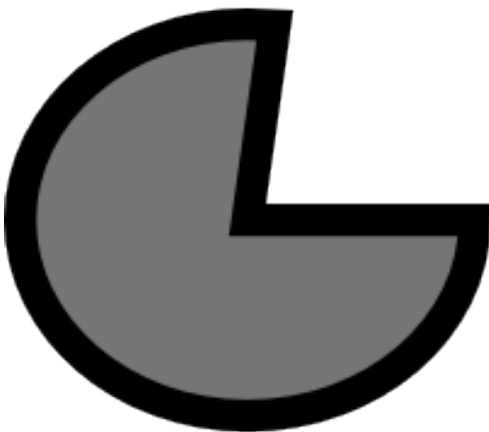
### 2.6.4 Options

### 2.6.5 Dessiner des arcs

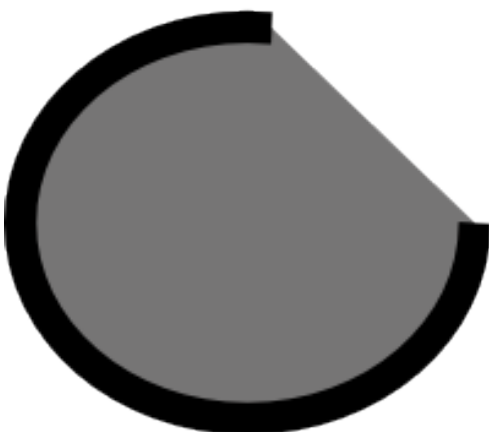
Pour dessiner des arcs deux solutions peuvent être citées. Dans le premier cas, l'arc est ouvert, il faut glisser le point de contrôle d'arc vers l'intérieur de l'ellipse. dans l'autre cas, l'arc est fermé : il faut alors glisser le même point de contrôle à l'extérieur de la forme.



Cercle



Cercle, poignée déplacée par l'extérieur



Cercle, poignée déplacée par l'intérieur

### 2.6.6 Infos additionnelles

En double-cliquant sur l'outil, la boîte des préférences correspondant est ouverte.

## 2.6.7 Lire aussi

Propriétés de remplissage

Propriétés de contour

Transformations

Modifications de formes de base

## 2.7 Etoile

*Icône de l'outil Etoile*


### 2.7.1 Aperçu

L'outil Etoile permet de dessiner des étoiles dans l'image en cours. Comme les spirales, les étoiles sont des formes très difficiles à dessiner à main levée ou même avec la plume tant leur régularité est difficile à reproduire. Cela fait de cet outil un élément très pratique même s'il est souvent moins utilisé que le rectangle ou l'ellipse. En modifiant certains paramètres listés ci-dessous, cet outil peut aussi servir à dessiner des triangles et autres formes régulières quelques soit le nombre de côté qu'ils contiennent. On peut donc le considérer utile pour toute création de polygone. De plus, certains algorithmes de déformations permettent d'enrichir la forme des branches de façon extrêmement surprenante.

En tant que forme vive, l'aspect de l'étoile peut encore subir des modifications après sa création, à l'aide des poignées ou des paramètres de la barre d'option.

### 2.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* :  [../images/icons/draw\_star.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* :\*.

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncé;
3. Glissez la souris;
4. Appuyez éventuellement sur la touche **Ctrl** pour contraindre l'orientation à respecter un angle précis;
5. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient; deux points de contrôle apparaissent qui vont vous permettre de modifier la taille du coeur de l'étoile (la base des branches), et l'orientation des branches.

### 2.7.3 Modificateurs

**Ctrl** Contraint le dessin de l'étoile à respecter un angle. Le déplacement de la souris permet de modifier cet angle par incrément régulier. La valeur de cet incrément peu être définie dans la fenêtre Fichier/Preferences Inkscape, onglet Etapes.

## 2.7.4 Options

Les options de l'outil sont accessibles dans la barre options d'outils. [./images/sshot.fr/star\_options.png not found]

**Branches** Permet de définir la quantité de branches que contiendra la forme. Ce paramètre peut être modifié a posteriori à l'aide du même champ en ressélectionnant l'outil ou à l'aide du menu contextuel de l'étoile Etoile/Attributs d'étoile.

**Polygone** Permet de faire en sorte que la forme dessinée ne soit pas constituée de branches, mais de simples segments rejoignant les coins équidistants appliqués conformément au nombre saisi dans le champ précédent.

**Proportion** Permet de définir la dimension du centre de l'étoile en rapport à la dimension finale de l'étoile dessinée. Ce paramètre accepte un réglage chiffré compris entre 0 et 1.[screenshots de divers réglages]

**Arrondi** Ce réglage autorise la déformation des branches et côtés de l'objet dessiné selon des courbes plus ou moins accentuées. A noter, les valeurs acceptées vont de -100 à 100.

**Défaut** Repositionne les réglages par défaut tels que définis par l'application.

**Hasard** La commande de Randomization pour l'outil Etoile vous laisse placer la quantité de déplacement aléatoire des branches. (alternativement accessible par l'intermédiaire d'Alt+dragging une poignée de tenir le premier rôle sur la toile.) Une petite randomization rend l'étoile moins régulière, souvent drôle ; une randomization forte est une manière passionnante d'obtenir une variété de formes souvent imprévisibles.

## 2.7.5 Infos additionnelles

L'étoile est toujours dessinée à partir de son centre géométrique qui reste le point immobile lors de la création de la forme.

Le nombre de branches maximal peut s'élever à 1024.

## 2.7.6 Lire aussi

Propriétés de remplissage

Propriétés de contour

Transformations

Modifications de formes de base

## 2.8 Spirale

*icône de l'outil Spirale*

### 2.8.1 Aperçu

L'outil Spirale permet de dessiner des spirales dans l'image en cours. Les spirales, comme les étoiles sont des formes très difficiles à dessiner à main levée et même avec la plume tant leur régularité est difficile à reproduire. Cela fait de cet outil un élément très pratique même s'il est moins utilisé que le rectangle ou l'ellipse. Les spirales dessinées par Inkscape sont considérées comme des formes vives, c'est-à-dire que ces propriétés peuvent être modifiées après sa création.



## 2.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : [../images/icons/draw\_spiral.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : F9, I

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée
3. Glissez la souris;
4. Relâchez la souris lorsque la forme vous convient.

## 2.8.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

## 2.8.4 Options

[../images/sshot.fr/spirale\_options.png not found]

**Revolution** Permet de définir le nombre de tour dessiné dans la spirale;

**Expansion** Permet de définir l'évolution de l'écartement de chacune des révolution s par rapport à ses voisines. Un chiffre inférieur à 1, produit un écartement se réduisant avec l'éloignement du centre. Un chiffre supérieur à 1 provoque l'augmentation de l'écartement entre les révolutions à mesure que les révolutions s'éloignent du centre de la forme. Cas spécial : une expansion 0 permet de tracer un cercle;

**Rayon intérieur** Permet de définir l'espace, en pourcentage (répartis entre 0 et 1), occupé par le coeur de la spirale en proportion de la dimension finale de l'objet.

Le bouton Défauts permet de repositionner les réglages par défaut.

## 2.8.5 Modificateurs

Avec les spirales, traîner la poignée externe enroule/déroule la spirale de l'extérieur. Pour Enrouler/Dérouler avec un rayon fixe, glissez la poignée externe avec **alt**; pour mesurer ou tourner la spirale, glissez la avec **Maj**. **Alt**+glisser la poignée intérieure ajuste la divergence en spirale ; **Alt**+clic met la divergence à zéro ; **Shift**+clic sur la poignée intérieure met le rayon intérieur (mouvements la poignée au centre).

## 2.8.6 Infos additionnelles

La spirale est toujours dessiné à partir de son centre géométrique qui reste le point immobile lors de la création de la forme.

Le nombre de tour maximal peut s'élever à 1024.

## 2.8.7 Lire aussi

Propriétés de remplissage

Propriétés de contour

Transformations

Modifications de formes de base

## 2.9 Main Levée : Le crayon d'Inkscape

*icône de l'outil Main levée*

### 2.9.1 Aperçu



L'outil Main levée permet de dessiner des traits et des lignes directement dans l'image en cours. Ces lignes suivent exactement les déplacements de la souris de manière à ressembler le plus possible au crayon physique. Inkscape place automatiquement des points aux emplacements stratégiques du trait, lesquels peuvent ensuite être édités individuellement.

### 2.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : [../images/icons/draw\_pen.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : **B**, **F6**

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée
3. Glissez la souris;
4. Relâchez la souris lorsque la ligne vous convient.

### 2.9.3 Options

En dessinant, il est possible de déplacer le dernier noeud créé avec les flèches du clavier de la même façon qu'avec l'outil Noeud. lorsque le chemin n'est pas finalisé, l'utilisation de Shift-L permet de transformer le segment en cours en ligne droite alors que Shift-U le transforme en courbe.

### 2.9.4 Infos additionnelles

Une ligne est dessinée par défaut sans aucun remplissage, mais celui-ci peut-être ajouté à l'aide de la fenêtre Propriétés de remplissage, et respecte les règles de remplissage appliqués aux chemins telles que définies dans les recommandations du W3C. Le trait en lui-même est donc considéré comme un contour et doit être paramétré comme tel.

Il est possible de fermer la ligne dessiné en revenant vers le point initial. Lorsque la souris est proche de ce point, celui-ci se colore en rouge pour spécifier que le lâcher de souris à cet instant entraîne la fermeture de la forme. Dans ce cas, le remplissage ne s'effectuera plus qu'à l'intérieur strict de la ligne.

Le dessin de la ligne généré par Inkscape est un composé de segments identifiable par un nombre important de noeuds qui peuvent

servir à la modification ultérieure de la forme à l'aide de l'outil Sélection de noeud



## 2.9.5 Lire aussi

Propriétés de remplissage

Propriétés de contour

Transformations

Modifications de formes de base

## 2.10 Plume : l'outil calligraphique

*icone de l'outil Plume*

### 2.10.1 Aperçu

Cet outil, issu du program Dynadraw, implemente une technique de dessin dynamique qui applique un filtre simple a la position de la souris. Ici, la brosse se transforme comme un objet physique avec une masse, une vitesse et une friction. En les changeant, de nombreux types de contours peuvent voir le jour/ Cela rend facile le dessin de contours, doux et consistents.

### 2.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : [../images/icons/draw\_calligraphy.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : **CtrlF6**

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Activez l'outil en utilisant une des méthode d'activation;
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et conservez le bouton enfoncée
3. Glissez la souris;
4. Relâchez la souris lorsque la ligne vous convient.

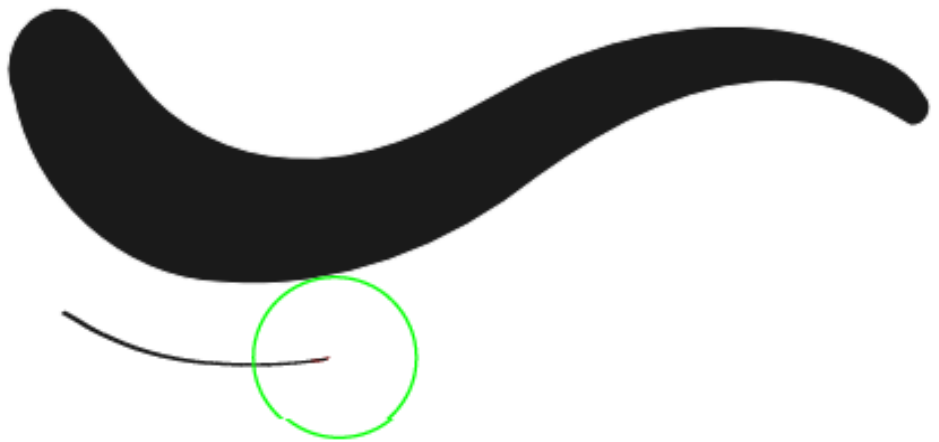
### 2.10.3 Modificateurs

**Fleche gauche et droite** Ajuste la largeur

**Fleche haut et bas** Ajuste l'angle

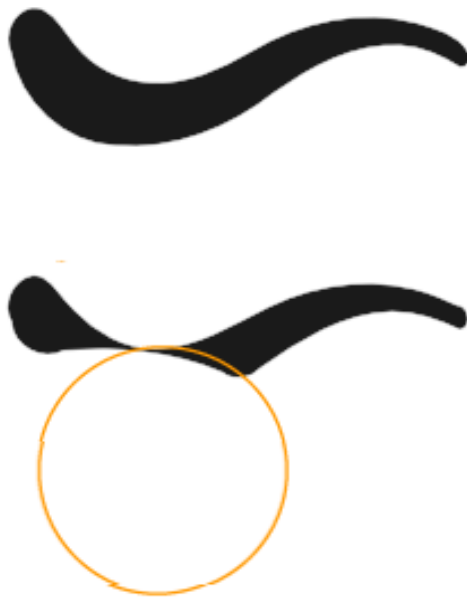
**Ctrl** Crée un guide, permettant de créer des lignes régulièrement espacées comme des hachures. Sélectionnez d'abord le chemin initial de référence puis en passant à l'outil Calligraphie, appuyez sur Ctrl. Un cercle centré sur la souris apparaît alors :

celui-ci affiche la distance entre le chemin à venir et le chemin existant. Cliquez et glissez pour dessiner un nouveau chemin



aligné sur le précédent.

**Alt (ou Alt+Shift)** **Alt** active l'option d'affinage. Avec celle-ci, il est possible de réduire de façon dynamique la largeur d'un chemin en glissant simplement la souris sur les chemins à modifier. De façon similaire, **ShiftAlt** Permet d'élargir le



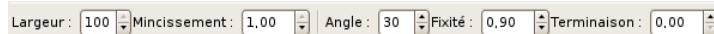
chemin.

**Home** Place la largeur au minimum, c'est-à-dire 1.

**End** Place la largeur au maximum, c'est-à-dire 100.

## 2.10.4 Options

Les options de l'outil sont accessibles dans la barre options d'outils.



**Masse** fréquence et longueur des segments composant la ligne finale; les chiffres doivent être compris entre 0 et 1, 1 définissant la longueur maximum. La masse détermine la façon dont la courbe réagit au Blade.

**Finesse** Le nouveau contrôle Finesse détermine comment la largeur du contour dépend de la vitesse. Il accepte des valeurs allant de -1 à 1. 0 permet d'obtenir une largeur constante. Les valeurs supérieures font en sorte que les rapides soient plus fins et inversement.

**Résistance** permet de définir la façon dont l'outil interprète les mouvements de la souris (exemple : résistance=0 et un déplacement rapide souris permet de générer des courbes rapides selon des plaines et déliés automatiques).

**Angle et Largeur** comme leur label l'indique.

#### Fixité

**Tremor** Allant de 0.0 à 1.0, il va affecter les contours en produisant une ligne moins régulière. Cela étend significativement les capacités créatives de l'outil en introduisant la possibilité de contre-carrer la douceur des contours.

**Largeur selon pression** La largeur du trait produit sera calculé en fonction de la pression effectuée sur le stylet et si celui-ci a été activé dans les **Périphériques de saisie**.

**Angle selon pression** L'angle du trait produit sera calculé en fonction de l'angle effectué par le stylet et si celui-ci a été activé dans les **Périphériques de saisie**.

**Tracer selon le fond** Activée, la largeur du crayon sera relative à la luminosité des objets placés en fond. Le blanc produira une largeur minimale (1) et le noir une largeur maximale définie dans l'épaisseur. Ces options peuvent être utilisées en simultané avec la sensibilité à la pression.

### 2.10.5 Infos additionnelles

Plume ne dessine pas un chemin comme main levée



mais une forme remplie.

Une ligne est dessinée par défaut comme un remplissage avec une couleur noire qui peut être modifiée à l'aide de la fenêtre Propriétés de remplissage. Un contour peut quant à lui être ajouté à l'aide des fenêtres Propriétés de contour et Style de contour.

Le dessin de la ligne généré par Inkscape est un composé de segments identifiable par un nombre important de noeuds qui peuvent

servir à la modification ultérieure de la forme à l'aide de l'outil Sélection de noeud



Pour plus d'informations, référez-vous au didacticiel présent dans le menu Aide de Inkscape.

### 2.10.6 Lire aussi

[Propriétés de remplissage](#)

[Propriétés de contour](#)

[Transformations](#)

[Manipulation de noeuds et de points de contrôles](#)

## 2.11 Remplissage dynamique

### 2.11.1 Overview

L'outil de remplissage dynamique fait un travail complexe pour vous, cliquez sur une image et il produit automatiquement la forme svg correspondant à cette zone et la remplit avec une couleur. works exactly as you would expect: click in any area bounded on all sides and it will fill it with color.

Il est important de noter que son fonctionnement est perceptif, non géométrique. Cela signifie que le remplissage s'arrêtera aux dégradés, flous et autres endroits où la couleur n'est pas nette.

Pour exemple d'utilisation, vous pouvez scanner un croquis à la main, l'importer dans Inkscape en tant que bitmap, et rapidement le remplir à l'aide du remplissage dynamique.

### 2.11.2 Usage

Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :



- *La boîte à outils* :
- *Le raccourcis* : Shift-F7,

Pour l'utiliser correctement respectez les étapes suivantes :

1. Importez un bitmap par le biais de Fichier/Importer.
2. Passez à l'outil Remplissage dynamique et définissez les couleurs.
3. Cliquez sur une zone du bitmap. L'outil analyse et produit la forme correspondante.
4. Pour vectoriser d'un seul coup plusieurs parties de l'image importée, appuyez sur **Alt**, cliquez sur une zone colorée de référence et glissez la souris pour passer par des zones équivalentes.

### 2.11.3 Modificateurs

**Shift+click** crée la zone et l'uni à une sélection existante dans le but d'obtenir une zone étendue plutôt que plusieurs petites zones.

**Ctrl+click** sur un objet, cela change simplement le remplissage de l'objet avec la couleur actuelle de l'outil alors que Shift+Ctrl+click change le contour.

**Alt+drag** permet de cumuler le comportement du remplissage dynamique avec avec celui de la sélection par toucher. Dans ce mode, l'outil interprète les zones de l'images transversées, génère les formes SVG correspondant à l'analyse chromatique de la zone cliquée et les remplit avec une couleur. Cette option peut donc être comprise comme une amélioration productive de l'outil par défaut, permettant d'appliquer l'outil à plusieurs zones simultanément.

### 2.11.4 Options



**Seuil** (en pourcentage) contrôle la finesse d'analyse permettant de déterminer à partir de quel niveau de différence les couleurs sont considérées comme différentes par l'outil.

**Shrink/Grow** Une valeur positive agrandit le chemin alors qu'une valeur négative le réduit.

**Fill By** Le remplissage peut s'effectuer sur un canal spécifique. Ce réglage permet de restreindre à l'un d'entre eux :

1. Rouge
2. Vert
3. Bleu
4. Teinte
5. Saturation
6. Luminosité
7. Alpha

### 2.11.5 Additional Information

L'outil place le résultat de l'opération sur le calque courant.

La résolution de l'image initiale est dépendante du zoom. Plus le zoom sera élevé plus la précision sera importante.

Comme tous les outils de création d'objet, le remplissage dynamique utilise le dernier style des objets créés ou son propre style fixe. Il est possible de passer de l'un à l'autre en utilisant les Inkscape Preferences (**CtrlShift P**).

### 2.11.6 Lire aussi

[Bitmap Trace](#)

## 2.12 Texte

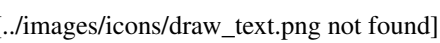
*icône de l'outil Texte*

### 2.12.1 Aperçu

L'outil Texte, comme son nom l'indique, permet d'écrire du texte à l'intérieur de l'image. Il est contrôlé par une **fenêtre** et un **menu** qui permet de paramétrer l'aspect des caractères ou leur comportement vis à vis d'autres éléments du dessin.

### 2.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boîte Outils* :  [../images/icons/draw\_text.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : F7

### 2.12.3 Modificateurs

Lorsque du texte est sélectionné :

- Ctrl-B/Ctrl-I applique respectivement du gras ou de l'italique à la sélection.
- Le dialogue de Texte et Police applique le style à la sélection
- Couper, copier, et les commandes de collage s'appliquent seulement à la sélection.
- L'approche (Alt-arrows) décale la sélection partant du reste du texte en place (c.-à-d. insère les espaces au début et à la fin de la sélection).
- L'interlettrage (Alt+) ajustent l'interlettrage seulement dans la sélection.
- La rotation des lettres (Alt-[ , Alt- ] pour une rotation précise; Ctrl-[ , Ctrl-] pour des rotations de 90°) tournent tous les caractères dans la sélection.

### 2.12.4 Infos additionnelles

Si au lieu de cliquer avec l'outil dans la page, un cliqué-glisser est effectué, une boîte rectangulaire est générée. Le texte écrit se limitera à cette boîte grâce à des retours chariots automatisés. Pour contraindre le texte dans des formes plus variées, reportez-vous à Encadrer.

Les polices disponibles pour cet outil sont celles disponibles sur votre système. Ces polices ne sont pas intégrés au document au moment de l'enregistrement (leur fonctionnement est identique à celui des pages Web). Il est donc conseillé de convertir en courbe les textes inclus dans des images destinées à être visionnées sur d'autres postes que celui qui a servi à les créer.

Le texte peut être transformé comme toutes les autres formes de Inkscape, à l'aide de la fenêtre Transformations ou des poignées de sélection. Quand le texte est écrit à partir d'une boîte, la boîte est redimensionnée dans les mêmes proportions.

Un double-click sur l'outil active ces préférences.

Un text transformé ou redimensionné à l'aide des poignées produira une incrémentation correspondante de la taille du texte.

Presser les touches Ctrl- U simultanément lorsque l'outil est activé permet d'enclencher ou déclencher l'utilisation d'Unicode pour le codage du texte.

### 2.12.5 Lire aussi

Propriétés de texte

## 2.13 Pipette

*icône de l'outil Insérer un noeud*

### 2.13.1 Aperçu

L'outil Pipette est employé pour choisir une couleur d'objets en la prélevant à un endroit précis du canevas. La couleur choisie est ceelle située au centre de la croix à l'extrémité de l'outil.

### 2.13.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boîte Outils* : [ not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : F7



### 2.13.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 2.13.4 Lire aussi

### 2.13.5 Modificateurs

Alt-click sélectionne la couleur inverse (fonctionne aussi lors de déplacement et avec la touche Shift enfoncée).

## 2.14 Connecteur

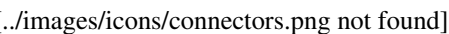
*icône de l'outil Connecteur*

### 2.14.1 Aperçu

L'outil connecteur est une nouvelle manière de créer et de recheminer des connecteurs. Les connecteurs sont des lignes tracées entre les objets, qui restent reliés aux objets lorsque ceux-ci sont manipulés. Les objets sur le canevas ont une propriété d'évitement de connecteur, qui une fois réglée permet aux connecteurs de prendre place autour de l'objet.

### 2.14.2 Utilisation


Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boîte Outils* : 
- *A l'aide du raccourci clavier* : o or Ctrl-F2

### 2.14.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

### 2.14.4 Options



**Ignorer les objets** Cette option fonctionne à l'aide des deux premières icônes de la barre d'options. La première permet d'autoriser le contournement des objets placés entre les objets connectés. Le second ignore ces objets (réglage par défaut).

**Espacement** L'espacement permet de définir la marge qui va séparer le connecteur des objets évités lorsque la première option de la barre est active.

### 2.14.5 Infos additionnelles

Les images bitmap importés peuvent aussi être reliés à des connecteurs.

Si l'activation d'un connecteur se fait par un clic sur un carré représentant le centre de l'objet, le connecteur n'est lui-même visible qu'à l'extérieur de la forme.

### 2.14.6 Lire aussi

## Chapter 3

# Menu: Fichier

### 3.1 Inkscape et les fichiers

Comme toute application, Inkscape fournit différentes méthodes d'accès aux fichiers : ouverture, importation, enregistrement et exportation étant les principales. Le menu fichier est l'emplacement privilégié pour trouver ces actions même si la majorité d'entre elles possèdent des raccourcis tant elles sont essentielles.

### 3.2 Créer un document

*Icône de la fonction Créer un document*

#### 3.2.1 Aperçu

La création de document est l'étape quasi indispensable sans quoi rien ne peut être fait. Cette fonction donne accès à une page vierge sur laquelle toutes les opérations de dessin pourront être effectuées. Le menu Fichier/Nouveau donne accès à un certain nombre de formats prédéfinis.

Lors de la création d'un nouveau document, une nouvelle occurrence de fenêtre Inkscape est ouverte, avec son propre menu et ses propres barres. Aucun dialogue ne demande les propriétés de la page. Ses paramètres par défaut correspondent à une page A4 en portrait issue d'un modèle chargé de votre répertoire `share` (sous Linux, le plus souvent `/usr/local/inkscape/share/templates`). Le nom de ce modèle est `Default.svg` est peut-être remplacé par un fichier personnalisé qui contiendra des options personnalisées telles que la taille, la bordure, le zoom, les métadonnées...

#### 3.2.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : :Fichier/Nouveau
- *A l'aide de la barre des commandes* : [`./images/icons/file_new.png` not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-o

#### 3.2.3 Infos additionnelles

Pour changer la taille du document une fois que celui-ci est créé, reportez-vous aux [préférences du document](#).

Lors du lancement d'Inkscape, un document vierge est automatiquement généré. Pour travailler sur un document existant, utilisez la commande **Fichier/Ouvrir**.

Afin de ne pas perdre le travail effectué, il est nécessaire de pratiquer un [enregistrement](#).

---

## 3.3 Ouvrir un document

*Icône de la fonction Ouvrir un document*

### 3.3.1 Aperçu

La deuxième façon de travailler dans Inkscape est de modifier un document SVG existant. L'ouverture permet plusieurs choses :

- retoucher un document ancien auquel des modifications ont besoin d'être apportées;
- récupérer certaines parties d'un document de manière à les réutiliser dans un autre;
- analyser la façon dont une image a été créée en particulier lorsque cette ouverture est suivie d'un affichage de code source à l'aide de l'éditeur XML de Inkscape;
- préparer l'exportation de l'image dans un nouveau format.

La liste des raccourcis de dossier de la fenêtre Ouvrir un document inclut le dossier d'exemples d'Inkscape pour en faciliter l'accès. De la même façon, la fenêtre d'enregistrement facilite l'accès au dossier contenant les modèles utilisateurs.

### 3.3.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Ouvrir
- *A l'aide de la barre des commandes* : [*../images/icons/file\_open.png not found*]
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-o

### 3.3.3 Infos additionnelles

Les utilisateurs d'Inkscape pour Windows seront peut-être étonnés par cette fenêtre d'ouverture dont le graphisme est basé sur les standards de GNOME. Pour bien s'y repérer, il est utile de se souvenir de l'emplacement de "Mes Documents", souvent "C:\Documents and Settings\username\Mes Documents". Celui-ci possède un accès direct par "Home".

L'image ouverte l'est toujours dans une nouvelle fenêtre de document. Dans ce sens, le travail sur cette image est complètement indépendant de celui effectué sur les autres images ouvertes. La fermeture d'un document n'entraîne celle des autres. Il est par contre possible d'échanger des objets d'un document à l'autre à l'aide d'un simple copier/coller.

Attention, ce menu ne permet l'ouverture optimum que de document SVG. En particulier cette opération n'effectue aucune modification sur la nature des images. Les formats ouverts sont les mêmes que les formats importés. Liste des formats ouverts ou importés.

### 3.3.4 Lire aussi

[Liste des formats ouverts ou importés](#)

[Importer un document](#)

## 3.4 Liste des formats ouverts par Inkscape

Inkscape ouvre ou exporte un nombre croissant de type d'image. La connaissance de cette liste assure à l'utilisateur de bien comprendre les possibilités d'échanger les images entre Inkscape et d'autres applications.

**.AI (Adobe Illustrator)** le script de conversion ne transformera pas les fichiers illustrator produits avec des versions supérieures à 8. Il est conseillé d'enregistrer dans Illustrator en SVG pour récupérer un fichier correct dans Inkscape.

**.DXF** Inkscape est capable d'ouvrir des fichiers DXF simples issus des applications standards de la CAO.

**.ODG (Open Document Format)** Les graphiques créés dans OpenOffice Draw peuvent aisément être repris dans Inkscape.

**.Sk (Sketch)**

**.DIA (Dia)**

**.txt (Text)**

**.ggr (Gimp gradient)**

**Png**

**Jpeg**

**GIF**

**.ico (Icônes windows)**

**.cur (curseur)**

**.ani (curseur animé)**

**.ras**

**.xpm**

**.tif**

**.pnm**

**.bmp**

**.wbmp**

**.xbm**

**.tga**

**.pcx**

Un document SVG peut aussi être exporté au format POV (<http://www.povray.org>). Chaque forme ou texte est alors exporté comme un prisme; la couleur et la transparence sont préservés mais les contours sont ignorés. Le fichier `example/share/examples/istest.pov` montre comment importer dans POvray une image issue de Inkscape et les paramètres à apporter pour le rendu.

## 3.5 Recharger

### 3.5.1 Aperçu

La commande Recharger permet de revenir à la version précédente c'est-à-dire de rétablir la dernière version enregistrée quelles que soient les modifications qui aient été faites entre temps.

### 3.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* :Fichier/Recharger (v)
- *A l'aide de la barre des commandes* : [../images/icons/file\_revert.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* :

### 3.5.3 Infos additionnelles

La commande Revenir n'effectue pas la même opération que la commande Annuler. Pour plus d'infos : [Annuler](#).

## 3.6 Enregistrement de fichiers

### 3.6.1 Aperçu

Comme l'ouverture ou la création de document, l'enregistrement est une étape essentielle visant à inscrire un document dans la durée de manière à pouvoir terminer sa production à un autre moment ou à pouvoir le partager avec quelqu'un.

Deux fonctions correspondent traditionnellement à l'enregistrement :

- Enregistrer, se contente de modifier le fichier présent en notant les apports nouveaux. Cette opération devrait être effectuée le plus souvent possible, au minimum lorsque l'image atteint un nouveau stade important ou satisfaisant dans son développement. Dans le sens où cette fonction met à jour une image existante, le fichier reste unique.
- Enregistrer sous permet un enregistrement par une spécification de nom. C'est par ce nom que le document pourra ensuite être retrouvé sur le disque dur. La méthode enregistrer sous permet d'enregistrer plusieurs versions de la même image pour peu que les noms d'enregistrement diffèrent légèrement et tout nouveau fichier devrait automatiquement subir cette opération afin de le rendre immédiatement identifiable.

### 3.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* :Fichier/Enregistrer et Fichier/Enregistrer sous ...
- *A l'aide de la barre des commandes* : [../images/icons/file\_save.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-s *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-S

### 3.6.3 Options

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Les options de la commande Enregistrer sous sont accessibles dans la boîte de dialogue spécifique. [../images/sshot.fr/enregistrement\_d not found]

**Volets** La zone principale séparée en deux volets permet l'exploration des dossiers. L'enregistrement des images sera faite dans le dossier activé du volet gauche.

**Type** Permet de définir le format d'enregistrement. Pour plus de détails, lire le paragraphe suivant.

**Champ** Le champ permet d'inscrire le nom du fichier suivi de son extension. Juste au-dessus du champ, à gauche, il est possible de contrôler le dossier de destination.

Inkscape enregistre dans un nombre important de formats vectoriels. Parmi ceux-ci, deux formats d'enregistrement SVG sont disponibles et des formats d'échange plus répandus encore actuellement tels Adobe Illustrator ou EPS.

- plain SVG qui respecte la conformité parfaite avec les normes du W3C, et permet l'échange de document Inkscape avec d'autres applications éditrices ou permettant l'affichage de ce format;
- Inkscape SVG (réglage par défaut) enregistre l'image dans un format SVG modifié par Inkscape de manière à tenir compte de certains fonctionnement interne du logiciel. Ce format est conseillé pour les images en cours de création. On pourrait l'appeler format natif s'il n'était pas lui-même qu'un simple complément à SVG.

### 3.6.4 Infos additionnelles

Dans Inkscape, comme dans la plupart des logiciels, la fonction Enregistrer diffère de la fonction Exporter. Enregistrer sert ici à une écriture dans le langage SVG alors que l'exportation aboutit à une image raster en PNG, autre norme du W3C.

Pour créer un modèle qui facilement réutilisable et qui apparait dans le menu Nouveau Document, enregistrer votre dessin dans le repertoire Templates listée dans la colonne de gauche de la fenêtre d'enregistrement.

### 3.6.5 Lire aussi

[Liste des formats d'enregistrement](#)

[Exporter en bitmap](#)

## 3.7 Liste des formats d'enregistrement

### 3.7.1

**.svg Inkscape**

**.svg Plain**

**.svgz compressé**

**.ps (Postscript)**

**.eps (encapsulated postscript)** Eps Level 3, incluant les dégradés mais pas la transparence.

**.epsi (encapsulated postscript interchange)**

**.XCF (Gimp native)** Exporte les éléments de premier niveau (c'est-à-dire les calque et les objets dessinés directement à la racine) comme PNGS qui sont automatiquement réassemblés dans un fichier XCF en tant que calques pour un traitement séparé. Requier Python, PyXML et Gimp. Attention aux versions nécessaires : Gimp 2.2 ou + et Inkscape 0.44 ou +. Attention, ne fonctionne pas sous Windows.

**LaTeX** Grâce aux macros PStricks

**PDF (Portable Document Format)** Inkscape peut à présent exporter ces graphiques dans le célèbre format ouvert PDF. Cette possibilité qui ne requiert aucune dépendance permet de conserver les transparences. En revanche, les dégradés sur contours, les masques et motifs ainsi que les images bitmaps ne sont pas supportées. Pour conserver les textes, cochez l'option de vectorisation des contours dans la fenêtre d'option qui apparaît.

**.pov (povray exported splines)**

## 3.8 Importer




*icône de la fonction Importer*

### 3.8.1 Aperçu

La recommandation du SVG impose la possibilité de charger différentes images de formats variés à l'intérieur d'un document en cours de création. Les images ainsi intégrés doivent être aussi visible par la suite lors d'un affichage.

### 3.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Importer
- *A l'aide de la barre des commandes* : 
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-i

### 3.8.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 3.8.4 Infos additionnelles

L'image importée est incluse de deux façons différentes en fonction de la nature de ce qui est importé.

Pour les images raster au format JPEG, GIF ou PNG, une balise image est ajoutée dans le code associé à un attribut href qui donne la position du document importer sur le support de sauvegarde. Pour rester constamment accessible à l'affichage, le document importé devrait toujours suivre le document importateur, en conservant les chemins identiques (dans ce cas, il est préférable de les rapprocher au maximum). Dans tous les cas de figure, il est bon de noter que Inkscape n'est pas un logiciel qui sait traiter les images de ce type. Comme la plupart des logiciels de dessin vectoriel, il ne peut que les afficher en son sein sans pouvoir leur apporter d'autres modification que la position dans l'image, l'échelle ou la rotation à l'intérieur du document actuel.

Pour les images SVG, l'importation se fait par le biais d'une copie interne du code de l'image importé, cette copie étant placée l'intérieur d'un groupe qui lui est propre. Il n'est donc pas nécessaire de faire suivre le document lors de déplacement. Le fichier résultat se suffit à lui-même et tous les objets composant l'image importée sont accessibles pour modifications ou manipulations à l'intérieur du document actuel.

### 3.8.5 Lire aussi

## 3.9 Exporter en bitmap


*icône de la fonction Exporter*

### 3.9.1 Aperçu

L'exportation est une opération, différente d'un simple enregistrement, qui consiste en la transformation de l'image SVG éditée en une image d'un autre format. Cette opération peut être intéressante dans le cas où le document final ne devrait pas conserver ses propriétés vectorielles, comme être retouché dans un logiciel de retouche photographique tel que GIMP (il est à noter que GIMP devrait bientôt pouvoir importer directement du SVG sans problème).

### 3.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Exporter
- *A l'aide de la barre des commandes* : 
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-e

### 3.9.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

### 3.9.4 Options

Les options sont disponibles dans la fenêtre Options d'exportation.

### 3.9.5 Infos additionnelles

Inkscape exporte l'image au format PNG. Cette image est complètement désolidarisée de l'originale et peut être utilisée telle quelle dans toute autre application.

### 3.9.6 Lire aussi

## 3.10 Imprimer

*icône de la fonction Imprimer un document*

### 3.10.1 Aperçu

Si le vectoriel est intéressant sur le web en raison de ses capacités dynamiques, animés, l'imprimerie n'est pas en reste face à ses potentialités. Depuis toujours, logos, cartes ... ont trouvés ici un terrain formidable d'expression qui ne fait qu'améliorer le travail et le résultat final.

Inkscape possède la faculté d'imprimer directement les images SVG qu'il génère. Pour cela, il suffit d'utiliser tout simplement la fonction imprimer.

Even if Inkscape is never to be considered in itself as a print software, it can print de pictures that are open in.



### 3.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Imprimer
- *A l'aide de la barre des commandes* : [../images/icons/file\_print.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-p

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Utilisez l'une des méthode décrites ci-dessus;
2. Inkscape affiche alors une boîte de dialogue qui ne nécessite aucun réglage particulier pour une impression sur imprimante pré-installée.

### 3.10.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 3.10.4 Infos additionnelles

### 3.10.5 Lire aussi

## 3.11 Nettoyer les defs

*Icône de la fonction Nettoyer les defs*

### 3.11.1 Aperçu

La commande Nettoyer les Defs du menu Fichier supprime tous les éléments <defs> non utilisés de l'entête de source XML.

### 3.11.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Nettoyer les Defs u

### 3.11.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 3.11.4 Infos additionnelles

### 3.11.5 Lire aussi

## 3.12 Préférences de Document

*Aperçu de la fenêtre Préférences de document*

### 3.12.1 Aperçu

Certains paramètres ne peuvent être définis à l'aide d'outils, en particulier parce qu'ils sont liés à la page elle-même ou à la méthode de travail. La fenêtre préférences de documents offre une interface pour la définition a posteriori de la taille de la page, mais aussi de sa couleur de fond ou encore des grilles et guides. On peut aussi y définir des **métadonnées** compatibles Dublin Core et attribuer une licence qui sera mémorisée dans l'image.

### 3.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Fichier/Préférences de document
- A l'aide de la barre des commandes : [../images/icons/.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : -

### 3.12.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

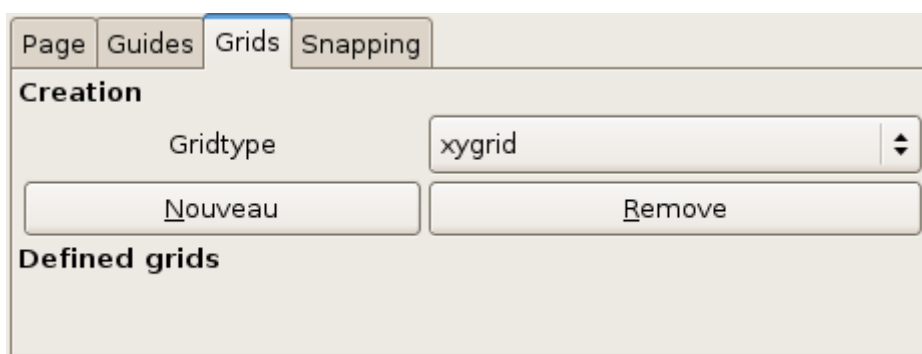
### 3.12.4 Infos additionnelles

Depuis sa version 0.41, la couleur d'arrière plan est affichée sur l'intégralité du canevas, non pas seulement dans la page.

### 3.12.5 Lire aussi

[Inkscape Dublin Core](#)

## 3.13 Définir les grilles à l'aide des préférences



### 3.13.1 Aperçu

Pour compléter la possibilité simple d'**afficher des grilles**, il est possible de définir les paramètres des grilles et de les "enregistrer" voire de les utiliser simultanément. Alors que le bouton Nouveau permet de créer un onglet dans lequel on trouvera des **options de grille**, le bouton Supprimer permet de retirer une grille présente et l'onglet équivalent. Le nom de l'onglet est supposé être l'ide autogénéré pour la grille et ses options peuvent être différentes selon le type de grille choisi.

### 3.13.2 Usage

Les préférences de grille peuvent être appelées de plusieurs façons :

- *A partir du menu Fichier* : Fichier/Propriétés de document
- Par l'icône de la barre de commandes : [../images/icons/.png not found]
- par le raccourcis : Shift-Ctrl-D

### 3.13.3 Options

Cette fenêtre possède plusieurs options dont le type de grille :

**xygrid** Affiche une grille orthogonale standard

**axometric** Affiche une grille mixant des lignes verticales et obliques à deux directions. Ce mode convient à l'élaboration de certains types de perspectives.

### 3.13.4 Lire aussi

[Comment utiliser les grilles](#)

## 3.14 Métadonnées de Document

### 3.14.1 Aperçu

Les utilisateurs de logiciels libres sont habitués à utiliser des applications recourant à diverses licences. Ces licences ont souvent un esprit commun, mais des variations peuvent apparaître. Ces variations sont le signe de la volonté des auteurs/développeurs de laisser d'autres personnes utiliser leur travail dans un certain cadre. La fenêtre Métadonnées de document permet au graphiste de définir la licence d'utilisation de son œuvre tout en renseignant sursu personne suite à l'implémentation de la spécification Dublin Core.

### 3.14.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Métadonnées de document

### 3.14.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

---

### 3.14.4 Infos additionnelles

Pour plus d'informations sur Dublin Core : [Wikipedia](#), [Site Officiel](#).

Pour avoir plus d'informations sur les licences, veuillez consulter leur sites respectifs :

**Creative Commons** <http://fr.creativecommons.org/>

**GPL** <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

**LPGL** <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

**FreeArt** <http://artlibre.org/licence/lal/>

## 3.15 Préférences Inkscape

### 3.15.1 Aperçu

### 3.15.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Inkscape Préférence
- *A l'aide de la barre des commandes* : [ not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-P

### 3.15.3 MODIFIERS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

## 3.16 Périphériques de saisie

*Aperçu de la fenêtre Périphérique de saisie.*

### 3.16.1 Aperçu

Les utilisateurs équipés de tablettes graphiques correctement configurées auprès du serveur graphique peuvent avoir accès aux fonctionnalités de pression de stylet à l'intérieur même d'Inkscape, en particulier pour l'outil Plume. La fenêtre Périphériques de saisie permet de configurer le comportement du stylet à l'intérieur d'Inkscape lorsque celui-ci est activé.

### 3.16.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Fichier/Périphériques de saisie...
- *A l'aide du raccourci clavier* : -

### **3.16.3 Modificateurs**

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### **3.16.4 Infos additionnelles**

### **3.16.5 Lire aussi**

---

## Chapter 4

# Menu : Edition

### 4.1 Les commandes d'édition

Inkscape possède comme beaucoup d'autres applications un menu Edition. On y retrouve des opérations standards comme Copier, coller mais aussi d'autres plus spécifiques. Parmi celles-ci, la duplication, le clonage ou encore le pavage sont autant des fonctionnalités avancées d'Inkscape et de véritables outils créatifs.

### 4.2 Annuler une opération

*icône permettant d'annuler toutes la dernière opération effectuée*

#### 4.2.1 Aperçu

Certains logiciels comporte un historique des tâches effectués sur l'image qui permet en cas d'erreur de revenir à un état antérieur de l'image. Les logiciels de retouche bitmap affichent souvent ses étapes dans une fenêtre , mais pas les logiciels de dessin vectoriel. Inkscape n'échappe pas à la règle et permet l'annulation de plusieurs étapes successivement.

#### 4.2.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document : Edition/Annuler
- A l'aide de la barre des commandes : [../images/icons/edit\_undo.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-z

Pour annuler plusieurs étapes, il suffit de réitérer l'opération autant de fois que nécessaire. Les étapes sont toujours annulées dans l'ordre inverse de leur création (la dernière s'élimine en premier et la première en dernier).

#### 4.2.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

---

#### 4.2.4 Infos additionnelles

Cette action n'est disponible que dans le cas où l'image a subi une opération.

Cette action est l'opposé de l'action Refaire.

#### 4.2.5 Lire aussi

### 4.3 Refaire

*Icône de la commande Refaire*

#### 4.3.1 Aperçu

Certains logiciels comportent un historique des tâches effectués sur l'image qui permet en cas d'erreur de revenir à un état antérieur de l'image. Il arrive qu'en défaisant certaines actions, le créateur ne sache plus très bien à quel moment il doit arrêter de revenir en arrière. Dans le cas où il irait trop loin, il peut toujours utiliser la fonction Refaire qui permet en quelque sorte d'annuler une annulation.

#### 4.3.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Refaire
- *A l'aide de la barre des commandes* : [../images/icons/edit\_redo.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-Z

#### 4.3.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

#### 4.3.4 Infos additionnelles

Pour refaire plusieurs étapes, il suffit de réitérer l'opération autant de fois que nécessaire. Les étapes sont toujours refaites dans l'ordre inverse de leur annulation, c'est-à-dire dans l'ordre chronologique de la création de l'image (la dernière se refait en dernier et la première en premier).

Cette action n'est disponible que dans le cas où l'image a subi une opération d'annulation. Chaque fois que l'image est fermé, l'historique qui y est associé est vidé

Cette action est l'opposé de l'action Défaire et doit être considéré comme un complément de cette dernière.

#### 4.3.5 Lire aussi

### 4.4 Couper

*Icône de la commande Couper*

### 4.4.1 Aperçu

L'opération couper permet d'enlever un élément sélectionné sous plusieurs de l'image actuelle, tout en les mettant en mémoire pour une réutilisation ultérieure dans Inkscape ou dans une autre application.

### 4.4.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Couper
- *A l'aide de la barre des commandes* : [../images/icons/edit\_cut.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-x

### 4.4.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.4.4 Infos additionnelles

Tous les éléments coupés utilisent le même adressage. Ainsi, tout élément coupé efface de la mémoire les éléments coupés précédents.

### 4.4.5 Lire aussi

## 4.5 Copier

*Icône de la commande Copier*

### 4.5.1 Aperçu

L'opération copier permet de mettre en mémoire un ou plusieurs éléments sélectionnés dans l'image actuelle, tout en les conservant à l'affichage et dans le document et en les rendant dans le même temps disponibles pour une utilisation ultérieure dans Inkscape ou dans une autre application. Copier est en générale suivi d'une autre commande, en particulier Coller ou d'une autre commande de ce type dont dispose Inkscape.

### 4.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Copier Edit/Copy
- *A l'aide de la barre des commandes* : [../images/icons/edit\_copy.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-C

### 4.5.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

---



#### 4.5.4 Infos additionnelles

Lorsqu'un groupe d'objet est copié en vue de sa réutilisation à l'aide de la commande **Coller le style**, seul le style de l'objet supérieur du groupe sera réutilisable.

## 4.6 Coller

### 4.6.1 Aperçu

La commande Coller est la commande la plus simple de l'ensemble des "Copier". C'est celle qui correspond à l'usage standard dans tout logiciel. Elle permet de placer dans l'image un élément qui a été précédemment copié ou coupé. Ces éléments peuvent être des objets graphiques Inkscape du document en cours, mais peuvent aussi provenir d'autres images compatibles avec l'application.

### 4.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Coller
- *A l'aide de la barre des commandes* : [../images/icons/edit\_paste.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-v

### 4.6.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.6.4 Infos additionnelles

Tous les éléments copiés ou coupés utilisent le même adressage, et cet adressage n'est pas propre à Inkscape. Ainsi, tout élément copié ou coupé même dans une application tierce, efface de la mémoire les éléments coupé ou copié précédents.

Lorsque Inkscape copie, coupe ou colle un tampon, il prend le code SVG correspondant. Cela signifie que l'objet collé aura la même position dans sa version copié que dans sa version initiale. Cela signifie que copier un objet d'un document dans le même document conduira à une superposition parfaite des deux objets. Conformément à la règle du SVG, le dernier élément créé (celui qui a été collé se place au-dessus.

L'objet collé est complètement indépendant de l'objet à partir duquel il a été créé même s'il possède par défaut des propriétés similaires. Ainsi, toutes les modifications peuvent y être apportées sans risque de modifier l'original. Pour conserver un lien à l'élément original, voyez l'outil Clone.

Attention, il n'est pas possible de coller des images copiées dans Gimp ou un autre éditeur bitmap. Pour insérer des photographies dans votre dessin Inkscape, reportez-vous à la commande **Importer**.

### 4.6.5 Lire aussi

**Dupliquer**

**Cloner**

## 4.7 Coller sur place



*Comparaison de la commande coller avec la commande coller en place.*

### 4.7.1 Aperçu

La commande Coller en place permet de reproduire sur le document un objet graphique précédemment copié ou coupé. A la différence de la commande Coller, celle-ci place l'objet exactement au même endroit que l'original et peut s'avérer utile pour la construction d'éléments composites ayant par exemple le même centre. Dans la capture ci-dessus, le seul moyen d'observer la copie en place est au niveau du contour légèrement opacifié par la superposition des transparences relatives.

### 4.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Coller sur place i
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-Alt-V

### 4.7.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.7.4 Infos additionnelles

Les caractéristiques de position de l'objet sont reportées telles qu'elles lors de l'échange vers un nouveau document indépendamment des dimensions du document cible.

Fonctionne aussi dans l'échange d'objets entre documents.

### 4.7.5 Lire aussi

[Cloner](#)

## 4.8 Coller la taille

### 4.8.1 Aperçu

Lorsque vous avez besoin d'avoir des objets à la même taille, pour un dessin technique par exemple, il peut être fatigant d'effectuer des copier/coller répétitifs dans les champs Hauteur et Largeur. De ce point de vue la commande Paste Size apparaît comme un confort indéniable et justifié en ajustant la taille d'objets sélectionnés à celle de l'objet mémorisé.

**Coller la taille** Met à l'échelle toute la sélection pour la faire correspondre à la taille des objets mémorisés.

**Coller la largeur** Met à l'échelle toute la sélection horizontalement pour qu'elle corresponde à celle des objets en mémoire.

**Coller la hauteur** Met à l'échelle toute la sélection verticalement pour qu'elle corresponde à celle des objets en mémoire.

**Coller la taille séparément** Met à l'échelle séparément chaque objet sélectionné pour qu'elle corresponde à la taille des objets en mémoire.

**Coller la hauteur séparément** Met à l'échelle séparément chaque objet sélectionné pour qu'elle corresponde à la hauteur des objets en mémoire.

**Coller la largeur séparément** Met à l'échelle séparément chaque objet sélectionné pour qu'elle corresponde à la width des objets en mémoire.

### 4.8.2 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.8.3 Infos additionnelles

## 4.9 Coller le style

*aperçu de la commande Coller style*

### 4.9.1 Aperçu

La commande Coller style permet de reproduire sur un objet l'ensemble des propriétés de style d'un autre objet. Les propriétés reproduites sont les suivantes :

- Remplissage (y compris les motifs)
- Les contours (y compris les motifs)
- Les styles de contour (épaisseur, pointillés et marqueurs).



Les positions et dispositions de l'objet cible ne sont pas affectées.

### 4.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Coller le style
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-Maj-V

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez  l'objet dont vous souhaitez reproduire les propriétés.
2. Copier cet objet Ctrl-c.
3. Sélectionnez  l'objet sur lequel vous souhaitez appliquer les propriétés.
4. Coller le style Ctrl-Maj-V.

### 4.9.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.9.4 Infos additionnelles

Lorsque l'objet source est un groupe, les styles mémorisés et appliqués à l'objet cible sont ceux de l'objet le plus haut du groupe.

Lorsque l'objet cible est un groupe, tous les objets du groupe prennent le style.

### 4.9.5 Lire aussi

## 4.10 Rechercher

### 4.10.1 Aperçu

La commande Chercher permet de trouver des objets en fonction de certains critères définissables par le biais d'un dialogue. Etant donné la méthode additive de création graphique vectorielle, le nombre d'éléments présents dans un document peut s'accroître très rapidement. Cette commande peut donc s'avérer très utile dans divers cas de figure :

- Lorsque les superpositions rendent difficile l'accès aux objets inférieurs
- Lorsque les objets sont trop fins pour être aisément sélectionnables à la souris
- Lorsque l'utilisation de l'éditeur XML est trop complexe

### 4.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Rechercher (f)
  - *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-f
-

### 4.10.3 Options

Les options de la commande chercher sont accessibles par le biais du dialogue "Chercher" déclenché par l'utilisateur. [../images/sshot.fr/chercher.png not found]

**Texte** cherche dans le contenu textuel des objets.

**ID** cherche les objets par leur identifiant unique. Inkscape attribue un ID par défaut à tout objet créé, mais cette méthode ne peut s'avérer efficace que si le graphiste prend le contrôle du nommage des objets à l'aide de la fenêtre **Propriétés de l'élément**.

**Style** cherche dans les propriétés de style de objets. Cette option est surtout utile pour sélectionner un ensemble d'élément ayant des propriétés communes de manière à leur apporter simultanément une modification.

**Attribut** cherche dans les attributs d'objets seulement. Les attributs les plus fréquents déterminent les positions et dimensions des éléments. La plupart des autres propriétés sont définies dans les styles.

**Tous types** Cette case cochée par défaut permet de déterminer sur quels objets la recherche va être effectuée : ces objets font références à des éléments spécifiques de la recommandation du W3c et peuvent être manipulés séparément lorsque l'option est décochée. Il est alors possible de spécifier plus précisément la recherche selon les critères énoncés : Toutes formes (rect, cercle, poly\*), chemins (path), textes (text), groupes (g), clones (use), images (img) et offset (offset).

**Chercher dans la sélection** cherche dans les objets sélectionnés dans le document à l'aide de l'outil de sélection.

**Chercher dans le calque courant** cherche dans le calque actif seulement si cette case est cochée. Sans quoi, tous les calques sont pris en compte.

**Inclure cachés** cherche dans tous les objets y compris ceux qui ont été définis comme "Cacher" dans leurs **propriétés**. Très bonne solution pour les récupérer aisément. Il est alors possible de modifier l'objet même s'il reste invisible.

**Inclure verrouillés** cherche dans les objets même parmi ceux qui ont été définis comme verrouillés dans leurs **propriétés**. Très bonne solution pour les récupérer aisément. Il est alors possible de modifier l'objet en changeant ses couleurs, son style et

même ses positions et dimensions, mais à l'aide des options de l'outil Sélection

seulement. L'objet restant

verrouillé, l'usage de la souris est impossible.

### 4.10.4 Infos additionnelles

Lorsque plusieurs objets correspondent à la description, ils sont tous simultanément sélectionnés.

Les options saisies dans les divers champs ne sont pas cumulatives et ne peuvent être utilisées pour l'exclusion trop précise d'objets à l'exception des options d'étendues Types d'objets et Chercher dans la sélection.

Lorsque les objets correspondant à la sélection sont partie d'un groupe, ils sont sélectionnés de manière isolée sans être sortis du groupe.

La fenêtre sélectionne aussi les objets insensibles qui correspondent aux critères de recherche. Pour plus d'information sur la sensibilité des objets, reportez-vous à la simplesect **Propriétés d'objet**.

### 4.10.5 Lire aussi

**Cloner**

## 4.11 Dupliquer




*Icône de la commande Dupliquer*

### 4.11.1 Aperçu

La commande Dupliquer permet d'effectuer dans une même action à la fois une copie de l'objet ou des objets sélectionnés à l'intérieur du document, et de les recopier automatiquement. Cependant, l'objet résultant est strictement identique à l'original y compris en terme de position ce qui le différencie d'un simple copier-coller.

### 4.11.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Dupliquer
- *A l'aide de la barre des commandes* : 
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-d

### 4.11.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.11.4 Infos additionnelles

Comme pour la commande Coller, les objets nouveaux sont conformes en taille et couleurs à ceux sélectionnés et mis en mémoire. De plus, ils se positionnent exactement au même emplacement dans l'image, mais au-dessus de tous les éléments existants conformément à la règle qui exige que la disposition soit conforme à l'ordre de création.

### 4.11.5 Lire aussi

[Cloner](#)

## 4.12 Cloner



*Icône de la commande Cloner*

### 4.12.1 Aperçu

L'opération Cloner permet de reproduire un groupe d'objets graphiques d'un document Inkscape dans le même document. Cette opération, bien que comportant des points communs avec d'autres commandes de l'application, en particulier Dupliquer et Coller en place, s'avère être différente en un point essentiel : les clones restent intrinsèquement liés à leur original (objet source) tant que leur libération n'a pas été expressément définie. Cette relation s'exprime en divers points : position, style (couleurs, contours), attributs (dimensions) et de façon à ce que le clone ressemble toujours exactement à son original. Ainsi, dès que l'original est modifié, le clone l'est automatiquement. Cette fonctionnalité est particulièrement intéressante dans les documents dont l'iconographie occupe une grande part. D'autres parts, mais de façon nécessaire, les attributs de position et de dimensions peuvent être propres au clone de manière à permettre des modifications notoires dans la répétition des éléments à l'intérieur du document.

### 4.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Cloner/Créer un Clone
- *A l'aide du raccourci clavier* : Alt-d

### 4.12.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.12.4 Infos additionnelles

Il est impossible de cloner simultanément plusieurs objets. Pour effectuer une telle opération, **groupez-les** au préalable.

Un clone peut lui-même devenir l'original d'autres clones si la commande cloner lui est appliquée. Cela n'est pas nécessairement très utile dans la version actuelle de la commande mais permet éventuellement de définir des hiérarchies dans le documents en prévision de modifications ultérieures.

Les couleurs des clones sont identiques aux couleurs des originaux a moins que l'option "unset paint" ne soit choisie dans la fenêtre **Propriétés de remplissage**.

### 4.12.5 Lire aussi

[Libérer le clone](#)

[Sélectionner l'original](#)

## 4.13 Clone de pavage

*Le dialogue Clone de pavage*

### 4.13.1 Aperçu

Avec la commande Clone de pavage, il est possible de reproduire un objet ou un groupe d'objet dans le même document. Celle-ci s'accompagne de 17 règles de symétries autorisant la création rapide de toutes les sortes de répétition de motifs, à la Escher, par exemple. Le pavage utilise des clones. De ce fait, les éléments restent liés à l'original et modifiables.

En plus de la sélection de symétrie, vous pouvez agir sur le décalage, la mise à l'échelle, la rotation et l'opacité des clones en les modifiant par ligne et par colonne. Pour chacun de ces paramètres, vous pouvez alterner le signe de l'incrément pour les colonnes paires ou impaires, ou le rendre arbitraire. Cela produit des "champs d'objets" qui peuvent être distordus, inclinés, fondus, magnétisés de différentes façons. Avec les clones de pavage, la réalisation de copies linéaires d'objets complexes tels des ondes aqueuses, des champs d'étoiles, ou des explosions, avec différent degré de chaos, est devenu simple est automatique.

### 4.13.2 Utilisation

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Pour créer un clone de pavage, sélectionnez un objet ou groupe dans la page;
2. Affichez le dialogue Clone de pavage par le menu Edition/Clone de pavage;
3. Modifiez les paramètres, en particulier le nombre de lignes et de colonnes;
4. Appuyez sur Créer.

### 4.13.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Clone/Paver avec des clones

### 4.13.4 Options

- *Dialogue de la commande Paver avec des clones*
- L'onglet Couleur vous permet de changer, randomiser, ou alterner la teinte, la saturation, et la luminosité de la couleur du clone par rangée ou par colonne. Vous pouvez également placer la couleur initiale des clones auxquelles ces changements s'appliqueront. Le changement de couleur fonctionne seulement si l'original (ou quelques parties de celui-ci si l'original est un groupe) a une couleur "non définie" (employez le dialogue de **Remplissage**).
- L'onglet Calquer vous permet de tracer le dessin placé sous le pavage. Vous pouvez l'employer pour :
  - Sélectionner la couleur, l'opacité, ou les canaux de RVB ou de HLS dans le domaine couvert par chaque clone;
  - Randomiser optionnellement, inverser, ou effectuer une correction gamma sur la valeur sélectionnée ;
  - Et appliquer finalement cette valeur à la probabilité de présence du clone, à sa taille, sa couleur, ou son opacité (ou toutes combinaisons de ces derniers). Ceci permet pour faire une variété infinie d'effets sur des dessins (vectoriels ou bitmap importés), produisant un résultat proche des mosaïques, de "la peinture impressionniste", des grilles géométriques, treillis de sélection des couleurs, et plus (voyez la page de Screenshots sur le site web). En outre, vous pouvez employer ce dispositif pour commander l'ampleur et la densité de votre pavage en préparant une forme provisoire et en traçant l'opacité-à-présence au-dessus d'elle, ou pour émuler la "brosse d'objet" par le carrelage.
- Le bouton Unclump essaie de réduire l'inégalité dans la distribution des clones. Quand vous distribuer un clone, chacun essaie de se déplacer à un point équidistant de ses voisins proches. Si une distribution simple n'est pas suffisante, vous pouvez la serrer à plusieurs reprises, essayant de réaliser un équilibre entre éliminer les blocs de petite taille et préserver les dispositifs à grande échelle du carrelage. Unclumping peut être appliqué aux carrelages randomisés et réguliers, les changeant tous les deux en texture caractéristique qui semble aléatoire, mais pas aveuglément aléatoire - très semblable à ce qu'un humain produirait si demandé à remplir également espace de points aléatoires. En conséquence, uégaliser correctement des pavages rappellent les gravures fabriquées à la main.

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

### 4.13.5 Infos additionnelles

Il est possible d'effectuer des tests. Lors d'une création, le changement de paramètre immédiat ainsi qu'un nouveau clic sur le bouton création annule le pavage précédent pour le remplacer par le nouveau. Cela ne s'applique plus si l'objet original a été désélectionné. A l'inverse, pour protéger un pavage, groupez le ou placez le sur un autre calque.

Cette commande place Inkscape en concurrence avec des applications comme Arabesque (libre) ou SymmetryWorks (commercial)

### 4.13.6 Lire aussi

[Déliier le Clone](#)

[Sélectionner original](#)

[Remplissage](#)

[Contour](#)

## 4.14 Déliier le clone

*Icône de la commande Déliier le clone*



### 4.14.1 Aperçu

L'opération Délier le cloner permet de séparer définitivement un clone de l'objet original de telle sorte à ce que les modifications effectuées sur ce dernier ne l'affecte plus. Le clone conserve ses propres valeurs d'attributs (position et dimensions) lors de cet échange de sorte à ce que son aspect ne soit pas affecté.

### 4.14.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Clone/Délier le cloner (k)
- *A l'aide du raccourci clavier* : Alt-Maj-d

### 4.14.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.14.4 Infos additionnelles

Une libération de clone provoque l'abandon de l'élément SVG use en faveur d'un groupe dont l'ID reste pourtant le même sous la forme "use" suivi d'un chiffre.

### 4.14.5 Lire aussi

[Libérer le clone](#)

[Sélectionner l'original](#)

## 4.15 Sélectionner l'original

*Icône de la commande Sélectionner l'original*

### 4.15.1 Aperçu


La commande Sélectionner l'original permet de retrouver l'objet qui a servi de base à l'élaboration d'un clone. Celle-ci est essentiel lorsque le nombre de clones identique est important, voire constitué de clones intermédiaires eux-mêmes parent d'autres clones.

### 4.15.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Clone/Sélectionner l'original
- *A l'aide du raccourci clavier* : Maj-D

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez un clone à l'aide de l'outil Sélection  .
2. Utilisez la commande Edition/Sélectionner l'original.

### 4.15.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.15.4 Infos additionnelles

### 4.15.5 Lire aussi

[Libérer le clone](#)

[Cloner](#)

## 4.16 Faire une copie en bitmap

*Icône de la fonction Faire une copie en bitmap*

### 4.16.1 Aperçu

la commande Faire une copie en bitmap Alt-B sert à transformer automatiquement le contenu du document en version d'image pixellisée pour le réutiliser aussitôt de façon interne. Cela conduit à une perte de la modificabilité de l'objet puisque celui-ci ne peut dès lors plus être considéré comme du vectoriel.

- La résolution ou la taille du bitmap généré peut être spécifiée dans le fichier `preferences.xml` (il ne possède pas encore d'interface). Dans `>group id="createbitmap"<`, spécifier `minsize=` attribut la taille minimale du fichier final en pixel (sans égard à la taille de l'objet initial), alors que `resolution=` définit la résolution constante.
- Optionnellement, le bitmap exporté peut être produit par un filtre externe avant d'être importé. L'un de ces filtre `inkscape-shadow.sh` placé dans `share/extensions/` qui produit une ombre en dégradé de gris sous l'objet.

### 4.16.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Faire une copie en bitmap
- *A l'aide du raccourci clavier* : Alt-b

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.

### 4.16.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.16.4 Infos additionnelles

Le format d'enregistrement des images générées est PNG.

Les zones non dessinées restent transparentes dans les images résultantes.

#### 4.16.5 Lire aussi

[Exporter](#)

### 4.17 Supprimer

*Icône de la commande Supprimer*

#### 4.17.1 Aperçu

La commande supprimer permet de faire disparaître définitivement un élément graphique du document en cours de création.

#### 4.17.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Supprimer (d)
- *A l'aide du raccourci clavier* : Del

#### 4.17.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

#### 4.17.4 Infos additionnelles

Contrairement à la commande Couper, les objets ne sont pas mis en mémoire et ne peuvent pas être collés par la suite.

La seule façon de récupérer un élément supprimé est d'utiliser la commande [Défaire](#).

#### 4.17.5 Lire aussi

[Annuler](#)

### 4.18 Sélectionner tout

*Icône de la commande Sélectionner tout*

#### 4.18.1 Aperçu

La commande Sélectionner tout permet de sélectionner en une seule fois tous les objets qui ont été dessinés quelque soit leur taille, leur opacité et même leur verrouillage (case insensible de la fenêtre [Propriétés de l'élément](#)). Cette commande est donc particulièrement pratique pour ne rien oublier ou pour sélectionner un nombre important d'éléments verrouiller sans avoir à les reprendre un par un.

---

### 4.18.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Sélectionner tout
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-A

### 4.18.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.18.4 Lire aussi

[Propriétés de l'élément](#)

## 4.19 Sélectionner sur tous les calques

*Icône de la commande Sélectionner sur tout les calques*

### 4.19.1 Aperçu

### 4.19.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Sélectionner sur tous les calques (y) Edit/Select on all layers
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-Alt-A

### 4.19.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.19.4 Lire aussi

[Propriétés de l'élément](#)

## 4.20 Inverser la sélection

### 4.20.1 Aperçu

La commande Inverser la Sélection (touche !) inverse la sélection (désélectionner ce qui était choisi et prend tout le reste) dans le calque courant.

---

### 4.20.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Inverser la selection

### 4.20.3 Modificateurs

Ajouter la touche **Alt** au **!** permet d'appliquer l'inversion à l'ensemble des calques.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.20.4 Lire aussi

## 4.21 Désélectionner

*Icône de la commande Désélectionner*

### 4.21.1 Aperçu

La commande désélectionner permet de désélectionner en une seule fois tous les objets qui ont été dessinés et sélectionnés quelque soit leur taille, leur opacité et même leur verrouillage (case insensible de la fenêtre **Propriétés de l'élément**). Cette commande peut être considéré comme un menu équivalent à un clic de souris sur une zone vierge de l'image. Elle peut cependant s'avérer pratique dans les images bouchées où peu d'espace reste disponible ou lorsqu'un fort facteur de zoom est appliqué sur un détail de l'image (l'écran se retrouve alors souvent complètement rempli par le dessin).

### 4.21.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Désélectionner

### 4.21.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.21.4 Lire aussi

## 4.22 Editeur XML

*Aperçu de l'éditeur XML*

### 4.22.1 Aperçu

Comme Inkscape a pour ambition d'être un éditeur SVG, il laisse la possibilité de voir et de contrôler le code SVG à tous moments comme dans un éditeur de TextDepuis 0.44, une manière entièrement nouvelle de manoeuvrer des chemins dans l'outil de noeud est ajoutée dans Inkscape : sculpture de noeuds. Normalement, quand vous faites choisir plusieurs noeuds et vous traînez l'un d'entre eux, tout le mouvement choisi de noeuds par la même quantité. Maintenant, si vous Alt-Glissez un des noeuds choisis, seulement ce noeud est entièrement déplacé ; d'autres noeuds choisis sont déplacés moins que la pleine quantité, de sorte que ceux le plus loin du point de drague restent stationnaires. Ainsi, par exemple, si vous choisissez plusieurs noeuds sur une ligne droite et un Alt+drag le noeud choisi moyen, le chemin se pliera dans un lisse cloche-comme la courbe. Les poignées des noeuds sont également ajustées également pour maintenir la forme globale lisse et normale. (si vous n'avez pas assez de noeuds sur un fragment de chemin que vous voulez remodeler de cette façon, juste choisissez les noeuds de fin de ce fragment et serrent l'Institut central des statistiques plusieurs fois de le peupler avec des noeuds.) D'ailleurs, le noeud sculpting est sensible à la pression de votre stylo de comprimé. Si vous serrez légèrement, votre courbe aura un bout pointu étroit (c.-à-d. les voisins les plus proches de votre noeud traîné déplaceront seulement un peu) ; si vous serrez dur, le bout de la courbe sera large et émoussé (c.-à-d. les voisins les plus proches se déplaceront presque autant que le noeud traîné). (conseil : pour cesser de traîner sans perdre votre forme, premier dégagement alt et puis soulever le bout du stylo.) Il y a beaucoup d'applications possibles de la technique sculpting. Prendre un exemple simple, choisissant tous les noeuds d'ellipse-comme la forme et d'Alt+dragging un d'eux veulent sans à-coup et naturellement étirent et biaisent la forme entière dans n'importe quelle direction. Faire la même chose à un chemin complexe, comme tiennent le premier rôle ou se développent en spirales, le tordront et poinçonneront sans détruire sa structure complexe - c'est la manière d'obtenir pressée ou art de l'auto-portrait-intersecting tient le premier rôle, des spirales excentriques et autre forme pas facilement faisable avant. Le choix seulement d'une partie de tous les noeuds vous permet de remodeler sans à-coup des parties de la figure sans déranger le repos. Particulièrement le noeud utile sculpting est pour les chemins normaux complexes, tels que les courses calligraphiques ou les traces à mémoire d'image, où vous voulez souvent faire des poussées et des courbures à grande échelle sans détruire les dispositifs de petite taille. Les choses aiment rendre une course calligraphique plus étroite dans un endroit et plus large dans des autres, ou prolonger l'oreille ou aplatir le nez d'une tête, ou de tout autre remodelage des chemins complexes - tous c'est maintenant beaucoup plus rapide et plus normale de faire en utilisant sculpting. À partir de l'ellipse d'en avec des noeuds supplémentaires, elle prend juste quelques Alt+drags pour la tordre dans une silhouette d'une tête, ou une carte de l'Australie, ou d'un logo d'Inkscape !e. L'éditeur textuel SVG intégré à Inkscape fournit cependant une interface plus intuitive pour la manipulation des noeuds et propriétés du document en cours sans avoir à utiliser les outils et commandes de dessin.

### 4.22.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/XML editor

### 4.22.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 4.22.4 Lire aussi

## Chapter 5

# Menu : Affichage

### 5.1 Utiliser au mieux l'affichage

Inkscape étant un logiciel de dessin vectoriel, ses capacités d'affichage s'avèrent particulièrement agréables. Il n'est donc pas étonnant de retrouver un nombre important de commande de zoom puisque celles-ci ne diminuent en rien la qualité d'affichage et permettent un travail plus précis.

### 5.2 Introduction au zoom

#### 5.2.1 Aperçu

La facilité et la précision d'affichage est sans nul doute l'avantage majeur du vectoriel sur les images en mode points. Bien sûr, cela n'est pas sans avoir quelques contre-parties, mais au moins cela permet au créateur de travailler dans des conditions optimales pour une précision toujours plus grande.

Le zoom permet de modifier l'échelle à laquelle le dessin ou une partie du dessin va apparaître sur l'écran. Ce zoom peut aussi être appelé "facteur d'affichage". Ce terme est particulièrement intéressant puisque son deuxième terme dénote bien de quoi il retourne.

Le zoom ne doit en aucun cas être confondu avec la mise à l'échelle. Cette dernière modifie la taille des objets présents dans le dessin. Le zoom modifie la façon dont ils s'affichent, plus grands ou plus petits, comme s'ils étaient vus à la loupe. Dans ce sens, il est évidemment impossible de ne zoomer qu'une partie de l'image. S'agissant d'un recalcul proportionnel des éléments dans l'image tous les objets sont zoomés simultanément. Aussi, s'agissant d'un recalcul proportionnel des éléments dans l'image tous les objets s'affichent toujours parfaitement lissés quelque soit le facteur de zoom spécifié.

A titre d'exemple, comparez les deux dessins ci-après contenant deux cercles identiques : l'un fut créé par un outil de retouche photographique (ici en l'occurrence GIMP) et l'autre avec Inkscape; les deux sont affichés avec le même facteur.

#### 5.2.2 Lire aussi

[Outil Zoom](#)

[Facteurs de zoom prédéterminés](#)

### 5.3 Outils de zoom

#### 5.3.1 Aperçu

Les divers outils de zoom d'Inkscape sont autant de facteurs d'affichage présélectionnés.

---

### 5.3.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :*

---

#### Note

Plusieurs listés ci-dessous placés dans Vue/Zoom

---

- *A l'aide de la Boite Outils :* [../images/icones/.png not found]

### 5.3.3

Liste des facteurs de zoom prédéfinis disponibles par le biais des éléments de menu ou par les options de l'outil Zoom.

**Zoomer** [ not found] permet d'augmenter le facteur d'affichage et d'accroître la dimension relative des détails de l'image

**Réduire** [ not found] permet de réduire le facteur d'affichage et de diminuer la dimension relative des détails de l'image

**2:1** [ not found] Positionne le facteur d'affichage à 200%. Les objets ont alors l'air d'être deux fois plus gros qu'ils ne sont. Par analogie, en prenant comme point de référence une personne placée à une certaine distance, cela consiste à se rapprocher de cette personne de la moitié de la distance originale.

**1:1** [ not found] Permet un affichage de l'image en taille réelle. Cet effet est tout relatif aux dimensions de document fourni car un fichier vectoriel ne possède pas de résolution en propre.

**1:2** [ not found] Positionne le facteur d'affichage à 50%. Les objets ont alors l'air d'être deux fois plus petits qu'ils ne sont en réalité de par leurs dimensions.

[ not found] Display the drawing half its size.

**Dessin** [ not found] Inkscape effectue un zoom automatique de manière à optimiser l'affichage pour que l'ensemble des objets dessinés remplissent toute la fenêtre de document

**Sélection** [ not found] Inkscape effectue un zoom automatique de manière à optimiser l'affichage pour que l'ensemble des objets sélectionnés remplissent toute la fenêtre de document

**Page** [ not found] Inkscape effectue un zoom automatique de manière à optimiser l'affichage pour que la page remplisse toute la fenêtre de document.

**Largeur de Page** [ not found] Inkscape effectue un zoom automatique de manière à optimiser l'affichage pour que la page remplisse toute la fenêtre de document en se basant sur sa largeur. Ce facteur offre un agrandissement supérieur au précédent pour les pages en orientation portrait.

**Zoom Précédent** [ not found] Remonte dans l'historique des zoom d'une étape

**Zoom suivant** [ not found] Comme le précédent, constitue une sorte d'historique des zooms effectués.

### 5.3.4 Infos additionnelles

### 5.3.5 Lire aussi

Outil Zoom

## 5.4 Afficher/Cacher

*Icône de la commande Afficher/Masquer*

---



### 5.4.1 Aperçu

Le menu Afficher/masquer possède plusieurs options qui permettent l'affichage ou le masquage de certains éléments de l'interface.

### 5.4.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Afficher-Masquer
- *A l'aide du raccourci clavier* : -

### 5.4.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 5.4.4 Lire aussi

## 5.5 Afficher/Cacher les boites de dialogues

### 5.5.1 Aperçu

Le menu Afficher/masquer possède plusieurs options qui permettent l'affichage ou le masquage de certains éléments de l'interface. Lorsqu'elles deviennent envahissantes il peut en effet être difficile de travailler sur le canevas. Ce menu est une solution efficace, pour récupérer le confort de dessin sans fermer les fenêtres utiles.

### 5.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Afficher-Masquer les boites de dialogues
- *A l'aide du raccourci clavier* : F12

### 5.5.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

---

### 5.5.4 Lire aussi

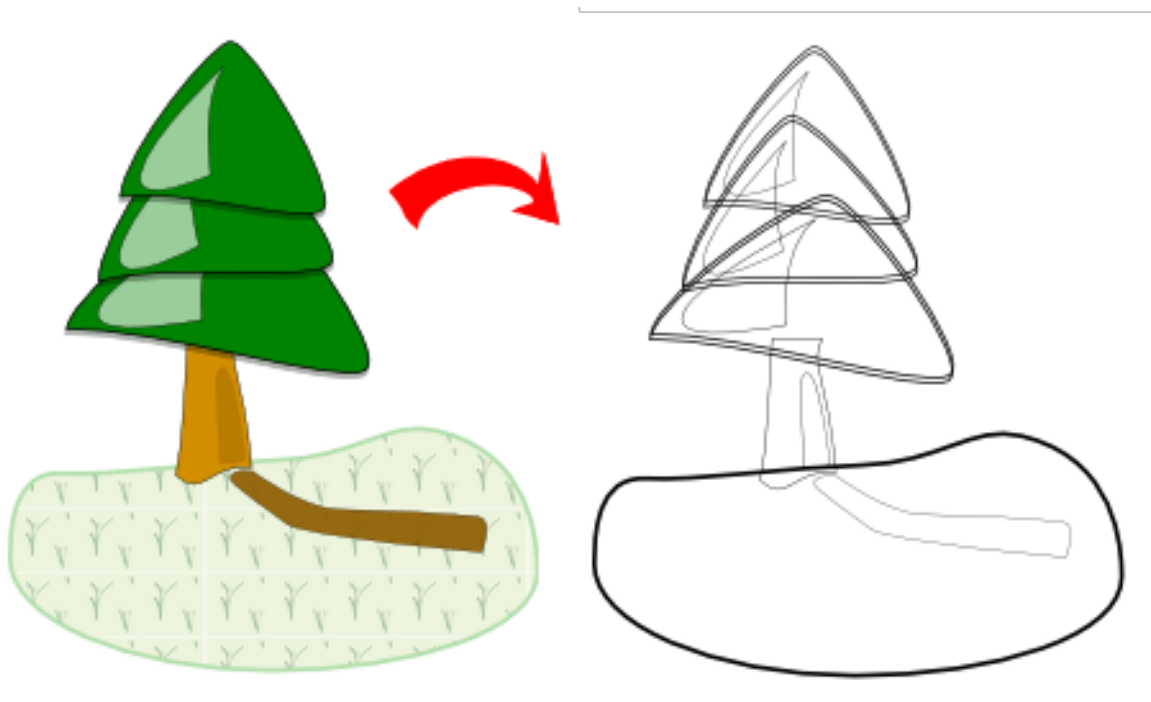
## 5.6 Mode Contour



*Un dessin en mode normal et à droite en mode contour.*

### 5.6.1 Aperçu

Le mode Contour permet d'afficher uniquement les chemins constituant le dessin, masquant ainsi temporairement les propriétés de remplissage et de contour. Cela est très pratique pour revoir un objet caché par un autre ou encore travailler plus précisément sur les chemins eux-mêmes.



Le mode Contour montre les objets en mode filaire. C'est une bonne façon de se faire une idée de la structure et des objets du document. Il est parfait pour l'édition de noeuds en permettant d'ignorer les propriétés d'affichage du contour. Il est aussi utile pour accéder à des formes cachées par d'autres lors de superpositions.

Dans ce mode :

- tous les chemins et formes sont rendus en tant que contours inverses (noir sur le fond clair et vice versa) de largeur constante (1 Pixel);

- le texte est coloré par remplissage inverse;
- les images bitmap sont montrées comme telles ;
- toutes les opacités et dégradés sont ignorés.

### 5.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Mode d'affichage
- *A l'aide du raccourci clavier* :

### 5.6.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 5.6.4 Infos additionnelles

Il ne s'agit que d'un effet d'affichage : les propriétés définies auparavant sur ces objets ne sont pas effacées.

### 5.6.5 Lire aussi

## 5.7 Grille

### 5.7.1 Aperçu

La grille est un quadrillage qui permet de se repérer dans l'espace de manière à mieux gérer position et proportion. Elle est accompagnée d'un système de magnétisme qui permet de faciliter l'alignement de chemins durant leur création. Le menu Vue/Grille modifie l'affichage de la grille pour la cacher ou la rendre active.

### 5.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Grille
- *A l'aide du raccourci clavier* : #

### 5.7.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Les options de la grille sont accessibles par le biais du menu Préférences de document, **Onglet Grille**.

### 5.7.4 Infos additionnelles

La grille étant un outil d'assistance, elle ne fait pas partie du dessin et n'est pas conséquent pas imprimée.

---

### 5.7.5 Lire aussi

Définir les préférences pour les grilles

Définir l'aspect de la grille

## 5.8 Définir l'aspect de la grille

*Aperçu du dialogue Préférences de Document, onglet Grille activé.*

### 5.8.1 Aperçu

### 5.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Fichier/Préférences de document
- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-Maj-D

### 5.8.3 Options

La fenêtre affiche les options disponibles pour le paramétrage de la grille.

**Afficher la grille** Lorsque cette option est cochée, la grille est affichée par défaut.

**Unité** L'unité servant à définir le pas de la grille peut être sélectionnée parmi une liste d'options comprenant :

- le point (pt)
- le millimètre (mm)
- le centimètre (cm)
- le mètre (m)
- le pouce (in)

**Origine X** Permet de définir le placement vertical du premier cadre de la grille dans le cas où il ne coïnciderait pas horizontalement avec les bords du document

**Origine Y** Permet de définir le placement horizontal du premier cadre de la grille dans le cas où il ne coïnciderait pas avec les bords du document.

**Espacement X** Permet de définir la dimension horizontal de chaque carré de la grille. L'unité peut être définie à l'aide de l'option : unité de grille.

**Espacement Y** Permet de définir la dimension verticale de chaque carré de la grille. L'unité peut être définie à l'aide de l'option : unité de grille.

**Unité d'accroche magnétique** Permet de définir avec quelle unité de mesure le magnétisme de la grille, s'il est applicable, va être calculé. Plusieurs unités sont disponibles parmi lesquelles

- le point (pt)
  - le pixel (px)
  - le millimètre (mm)
  - le centimètre (cm)
  - le mètre (m)
-

- le pouce (in)

**Distance d'accroche magnétique** Permet de définir le seuil de tolérance pour l'accroche du curseur à la grille. L'unité de celle-ci est paramétrable dans l'option précédente.

**Couleur de la grille** La couleur de la grille est bleue par défaut, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de couleur qui peut être affiché par un simple clic sur la zone colorée.

**Couleur de la grille majeure** Inkscape gère deux niveaux de grille se superposant. La couleur de la grille principale est bleue par défaut, come la grille standard, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de couleur qui peut être affiché par un simple clic sur la zone colorée.

**Majorer la grille tous les** Définir le nombre de carreau de grille standard que doit contenir la grille principale.

#### 5.8.4 Lire aussi

Préférences de la grille

### 5.9 Guide

#### 5.9.1 Aperçu

La commande Guide permet d'afficher ou de masquer tous les guides du document. Pour rappel, les guides sont aussi appelés repères, sont des lignes horizontales ou verticales définies et positionnées par l'utilisateur de façon totalement libres. Elles sont créées aisément à l'aide de la souris pour définir des alignements dans l'image. Pour plus d'informations sur la création de guide reportez-vous à la simplesect [Repères](#).

#### 5.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Guides
- *A l'aide du raccourci clavier* : |

#### 5.9.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Les options des guides sont accessibles par le biais du menu Préférences de document, [Onglet Guides](#).

#### 5.9.4 Infos additionnelles

Cette commande ne modifie que l'affichage et ne crée ni ne supprime en aucun repères.

#### 5.9.5 Lire aussi

[Manipuler des Repères](#)

[Paramétrage des guides](#)

## 5.10 Paramétrage des guides

*Aperçu de la fenêtre de configuration des guides*

### 5.10.1 Aperçu

Les guides peuvent être personnalisés à l'aide de quelques paramètres pour les rendre plus visibles dans l'image.

### 5.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : A l'aide du menu Document : Fichier/Préférences de document
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-Maj-D

### 5.10.3 Options

La fenêtre affiche les options disponibles pour le paramétrage des guides.

**Afficher les guides** Lorsque cette option est cochée, les guides, s'ils existent, sont affichés par défaut.

**Unité de collage (accroche magnétique) (adherence tab)** Permet de définir avec quelle unité de mesure le magnétisme des guides, s'il est applicable, va être calculé. Plusieurs unités sont disponibles parmi lesquelles

- le point (pt)
- le pixel (px)
- le millimètre (mm)
- le centimètre (cm)
- le mètre (m)
- le pouce (in)

**Sensibilité d'adhérence (accroche magnétique) (adherence tab)** Permet de définir le seuil de tolérance pour l'accroche du curseur aux guides. L'unité de celle-ci est paramétrable dans l'option précédente.

**Couleur des guides** La couleur des guides est bleue par défaut, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de couleur qui peut être affiché par un simple clic sur la zone colorée. Pour le différencié du bleu appliqué à la grille il est légèrement moins transparent.

**Couleur de mise en évidence** La couleur de mise en évidence est la couleur affichée sur le repère lorsque la souris y est accrochée. Celle-ci est rouge par défaut, mais elle peut être modifiée dans le dialogue Sélection de couleur qui peut être affiché par un simple clic sur la zone colorée.

### 5.10.4 Infos additionnelles

### 5.10.5 Lire aussi

## 5.11 Affichage Plein Ecran

*Icône de la commande Plein Ecran*

### 5.11.1 Aperçu

En utilisant la commande Plein écran, la fenêtre d'Inkscape occupe tout l'écran. Pour revenir à la situation normale, il suffit de réeffectuer la commande.

### 5.11.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Plein Ecran (F)View/ Fullscreen
- *A l'aide du raccourci clavier* : F11

### 5.11.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 5.11.4 Infos additionnelles

### 5.11.5 Lire aussi

## 5.12 Fenêtre Précédente et Fenêtre Suivante

### 5.12.1 Aperçu

Comme il est possible d'ouvrir plusieurs fichiers simultanément dans Inkscape, Inkscape étant une interface à document unique, une instance du logiciel sera lancée à chaque fois. Aussi pour se repérer dans les divers documents en cours, les commandes Fenêtre précédente et Fenêtre suivante sont tout à fait utiles.

### 5.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Fenêtre précédente View/previous window
- *A l'aide du raccourci clavier* : -

### 5.12.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 5.12.4 Infos additionnelles

### 5.12.5 Lire aussi

## 5.13 Dupliquer la fenêtre

*Icône de la commande Dupliquer la fenêtre*

### 5.13.1 Aperçu

Pour effectuer des tests sur la base d'un même dessin et en produire des variations à comparer avant enregistrement, il est possible de dupliquer la fenêtre de manière à reproduire automatiquement le contenu dans une nouvelle fenêtre. Attention cependant, il s'agira du même fichier et tout enregistrement dans une fenêtre produira une version de références pour chacune d'entre elles en particulier lors de l'utilisation de la commande Recharger.

### 5.13.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Vue/Dupliquer la fenêtre/View/Duplicate window

### 5.13.3 Modificateurs

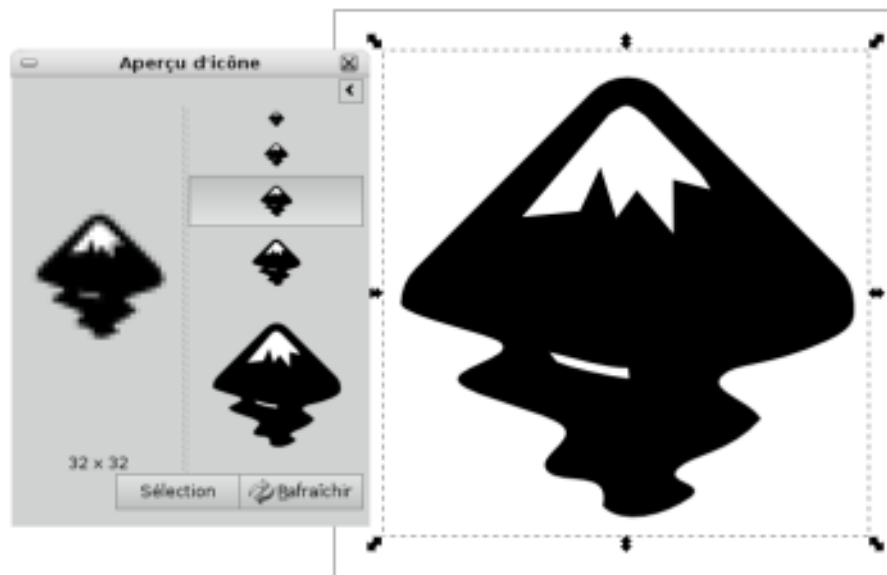
Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 5.13.4 Infos additionnelles

### 5.13.5 Lire aussi

## 5.14 Aperçu d'icone



*Icône de la commande Prévisualisation Icône*

### 5.14.1 Aperçu

La commande Prévisualisation Icône permet d'avoir un aperçu du dessin dans un contexte d'affichage particulier : celui des icônes. Il est alors possible d'avoir un aperçu en temps réel de l'aspect du dessin à des tailles différentes telles qu'elle seront visibles dans des interfaces. En cliquant sur l'un des aperçu il est possible d'analyser e agrandissement la répartition des pixels à venir.



### 5.14.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Prévisualisation icône Edit/Icon Preview
- *A l'aide du raccourci clavier* :

### 5.14.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 5.14.4 Infos additionnelles

La prévisualisation peine avec des motifs complexe et n'affiche souvent que le dernier élément modifié. Pour pallier à cela, sélectionnez tous les éléments de votre icône, groupez l'ensemble. L'aperçu devrait alors être bon. Il ne vous reste plus qu'à dégrouper pour continuer à travailler.

### 5.14.5 Lire aussi

---

## Chapter 6

# Les Calques

Les calques sont des composants originaux implémentés dans Inkscape sous forme de groupes SVG de types spécifiques. Ils permettent le rassemblement d'objets dans des espaces clos mais transparents et se superposant. L'utilisation de calques rend plus facile le travail sur le dessin en autorisant des sélections simplifiées ainsi qu'une interface simple pour en empêcher la modification ou même simplement les masquer s'ils s'avèrent gênants.

Tout dessin contient au moins un calque par défaut. Et l'élément le plus haut de la hiérarchie est nécessairement un calque à moins d'éditer le dessin avec l'éditeur XML. L'utilisateur peut en créer à souhait pour maîtriser la hiérarchie et la superposition des objets créés.

### 6.1 Utiliser les calques avec le Navigateur Rapide

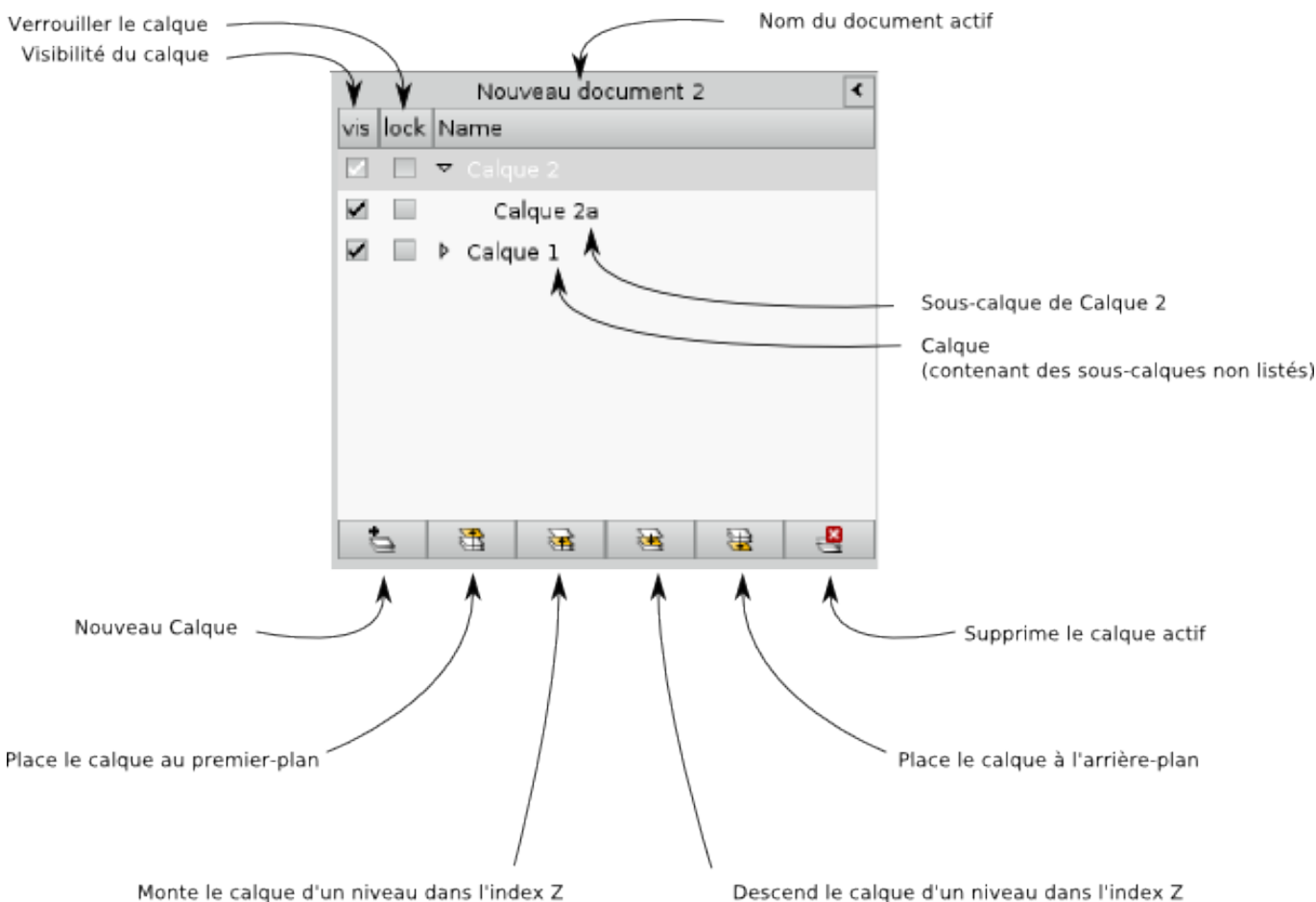
La gestion des calques avec la barre de statut permet de travailler efficacement sans surcharge de l'interface. Ceci facilite beaucoup le travail pour voir d'un coup d'oeil ce qui est évident et débloqué dans le document. La calque courant est maintenant marqué par un point.

Le support des calques est un dispositif très important qui est presque complet :

- Le sélecteur de groupe actif dans le statusbar a indiqué sa identité vraie comme sélecteur rapide de couche, accomplit les boutons à bascule pour fermer à clef et cacher la couche courante. Malheureusement un dialogue approprié de couche ne l'a pas transformé en le dégroupement (nous avons pris assez longtemps déjà), mais nous allons rectifier ceci dans 0.41 en mettant en application un dialogue traditionnel complet de couches.
- Le nouveau menu de couche a des commandes pour créer, retirer, et supprimer des couches, comme pour relever la couche courante ou vers le bas dans l'z-ordre des couches d'enfant de mêmes parents (changer l'z-ordre d'un objet le déplace seulement dans son groupe ou couche de parent, en tant qu'avant). Encore, plus de commandes seront ajoutées dans 0.41.
- Se cacher et fermer des objets et des couches à clef est entièrement mis en application. Se cacher est fait par l'intermédiaire de la propriété de l'affichage CSS, ainsi des objets cachés dans Inkscape seront cachés dans n'importe quel renderer conforme de SVG. La fermeture empêche un objet d'être choisi utilisant n'importe lequel de ces outils. Si vous choisissez un objet par d'autres moyens (par exemple, avec le dialogue de trouaille ou le rédacteur de XML), vous pouvez le changer comme d'habitude. Cacher ou fermer des groupes ou des couches à clef s'applique à tous les objets dans eux.
- Des couches sont mises en application pendant que des groupes de SVG (> élément de g<) avec `inkscape:groupmode="layer"`. Le choix et d'autres commandes traiteront elles comme couches plutôt que des groupes. La possibilité (présentée dans 0.39) pour présenter temporairement tout groupe comme si c'étaient des restes de couche ; une couche si provisoire est alors montrée dans le sélecteur de couche et se comporte les mêmes qu'une couche normale en ce qui concerne des commandes de choix. Des couches (non temporaires) normales peuvent également être nichées à moins d'une autre.
- Tous les outils de dessin aussi bien que la pâte refusent de créer de nouveaux objets si la couche courante est verrouillée ou cachée, avec un message statusbar approprié.

- Les raccourcis du choix de Ctrl+A (choisissez tous), d'étiquette, et de Shift+Tab par défaut fonctionnent seulement dans la couche courante (n'entrant pas dans des couches de parent ou d'enfants) et ignorent les objets verrouillés et cachés. Ceci peut être changé dans les préférences (l'étiquette de choix).
- Le dialogue de trouvaille peut sur option limiter la recherche à la couche courante et inclure les objets verrouillés et cachés dans la recherche (ils sont exclus par défaut).
- Choisisant les marques d'un objet qui ont objecté le courant de couche. Ce comportement est quelque peu expérimental (la plupart des autres rédacteurs de vecteur ne font pas ceci), mais dans notre essai jusqu'ici, il est très commode. Juste par choisissant objet vous immédiatement entrent dans son "local contexte" (c.-à-d. sa couche ou sous-couche) où vous pouvez ajouter des objets, choisir tous dans la couche, serrure ou cacher la couche (par exemple pour atteindre une autre couche sous elle), etc...

## 6.2 Fenêtre Calques



*Aperçu de la fenêtre Calques*

### 6.2.1 Aperçu

Si le navigateur rapide de calque s'avère pratique par le fait qu'il n'encombre pas l'espace de travail et qu'il reste cependant constamment présent, depuis la version 0.44 et suite à la demande de nombreux utilisateurs, une fenêtre dédiée aux calques a été ajoutée à Inkscape. Elle permet d'effectuer les actions principales telles que la modification de la visibilité ou du verrouillage (comme dans le navigateur rapide) mais aussi l'ajout, la suppression, le déplacement dans la superposition ce qui peut éviter de passer par le menu. De plus, la structure en arbre de l'affichage des calques permet de n'afficher que les sous-calques nécessaires ce qui permet d'améliorer la productivité.

## 6.2.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calques/Calques...
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-L

## 6.2.3 Verrouiller les calques

Pour éviter de manipuler un objet par erreur ou pour se passer temporairement d'un objet gênant pour sélectionner un autre objet qui serait placé en-dessous, utilisez le verrouillage de calque. Une fois le calque verrouillant, aucun des éléments qui y sont dessinés ne peuvent être sélectionnés ou modifiés.

## 6.2.4 Visibilité des calques

Lorsque qu'un calque est placé au-dessus d'un autre, il peut arrivé qu'il soit gênant pour travailler sur celui qui est en-dessous. Ou encore si vous souhaitez faire des tests de variantes sur un objet, vous pouvez avoir envie de cacher temporairement un objet. En positionnant ces objets sur des calques ou sous-calques différents, vous pouvez aisément les cacher en cliquant sur la case correspondant au calque et sa colonne visibilité. Cela évite de définir d'aller définir une visibilité propre à l'objet dans la fenêtre transitoire Propriété de l'élément.

## 6.2.5 Infos additionnelles

Les autres commandes de la fenêtre possèdent d'autres moyens d'accès, en particulier par le biais du menu Calque. Voyez les commandes correspondants.

## 6.2.6 Lire aussi

[Créer un calque](#)

[Supprimer un calque](#)

## 6.3 Nouveau calque

*Icône de la fonction Nouveau calque*

### 6.3.1 Aperçu

L'image ne possède par défaut qu'un seul calque. Aussi, la commande Ajouter un calque permet de créer de nouveaux espaces qui seront immédiatement disponibles.

### 6.3.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Ajouter un calque
- *A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques* : : [../images/icons/layer\_new.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : -

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez un calque de référence.
2. Affichez la fenêtre Ajouter un calque à l'aide du menu Calque/Ajouter un calque.
3. Attribuez un nom au calque.
4. Précisez la position du calque.
5. Validez.

### 6.3.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

### 6.3.4 Options

*Fenêtre permettant de nommer le calque*

**Nom du calque** Ce champ doit être utilisé pour attribuer un nom au futur calque. Le nom ne se confond pas avec l'id et sera utilisé dans la liste déroulante de sélection placée dans la barre d'état.

**Position** Permet de déterminer le niveau de superposition auquel le futur calque sera ajouté. Trois positions sont disponibles :

**Au-dessus** Ce nouveau calque sera inclus au-dessus le calque actif.

**Au-dessous** Ce nouveau calque sera inclus au-dessous le calque actif.

**Comme sous-calque** Ce nouveau calque sera inclus dans le calque actif.

### 6.3.5 Infos additionnelles

Un même nom peut être attribué à plusieurs calques. Cela n'a rien d'étonnant puisque dans la norme SVG, seul l'ID a besoin d'être unique. Il convient simplement. A l'usage, il paraît évident que chaque calque doit posséder un nom différent.

Si le champ d'attribution de nom n'est pas rempli par l'utilisateur un nom par défaut est attribué par Inkscape. Ce calque peut être **renommé** a posteriori.

### 6.3.6 Lire aussi

## 6.4 Renommer le calque

*fenêtre de la fonction Renommer le calque*

### 6.4.1 Aperçu

Changer le nom d'un calque est une étape importante pour garder le contrôle sur le dessin. Eviter les confusions, éviter les noms identiques, se passer des noms par défauts d'Inkscape sont autant de raison de nommer ou renommer les calques. Cette commande est accessible à partir du menu Calque mais aussi simplement en double-cliquant sur le nom d'un calque dans la fenêtre homonyme. La première solution affiche une fenêtre transitoire alors que le second rend juste le nom éditable en place.

### 6.4.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Renommer le calque
- 
- *A l'aide du raccourci clavier* : -

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.

### 6.4.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 6.4.4 Infos additionnelles

Un calque peut contenir autant de sous-calque que nécessaire, en revanche ces sous-calques ne peuvent pas contenir eux-mêmes de sous-calques.

### 6.4.5 Lire aussi

## 6.5 Aller au calque ...

*Icône de la fonction Aller au calque ...*

### 6.5.1 Aperçu

Depuis la version 0.44 d'Inkscape la commande Aller à a été supprimé de l'interface pour laisser la place à une manipulation plus intuitive passant par la fenêtre Calques. Pour aller sur un calque il suffit de cliquer sur son nom dans la fenêtre calque.

### 6.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Aller au calque Suivant ou Calque/Aller au calque Precedent
- 
- *A l'aide du raccourci clavier* :

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
  - 2.
-

### 6.5.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 6.5.4 Infos additionnelles

### 6.5.5 Lire aussi

## 6.6 Déplacer dans un calque

*Icône de la fonction Déplacer dans le calque précédent et Déplacer dans le calque suivant*

### 6.6.1 Aperçu

Une fois qu'un objet est créé, il est nécessairement placé sur un calque. Si l'image possède plusieurs calque, le dessinateur devrait sélectionner au préalable le calque sur lequel le futur objet doit être inséré. En cas d'oubli, il est toujours possible de copier et de coller l'objet sur un autre calque ou encore d'utiliser les commandes de déplacement d'objets entre calques.

### 6.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Déplacer dans le calque précédent et Calque/Déplacer dans le calque suivant
- 
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-PgUp ou Shift-PgDn

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.

### 6.6.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 6.6.4 Infos additionnelles

### 6.6.5 Lire aussi

## 6.7 Modifier la superposition des calques

---

### 6.7.1 Aperçu

L'ordre de superposition des calques est prioritaire sur l'ordre de superposition des objets eux-mêmes. Aussi il peut-être intéressant d'utiliser les calques pour mieux contrôler la disposition verticale. Inkscape offre plusieurs commandes pour modifier l'ordre de superposition des calques, entraînant avec eux les objets qu'ils contiennent. Ces commandes sont accessibles dans le menu Calques ou dans les icônes fléchées en bas de la fenêtre Calques.

### 6.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Monter le calque
- *A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques* : : [../images/icons/layer\_up.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-PgUp

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.

### 6.7.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Descendre le calque
- *A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques* : : [../images/icons/layer\_down.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-PgDn

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.

### 6.7.4 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Calque au premier-plan
- *A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques* : : [../images/icons/layer\_top.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-Home

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
  - 2.
-



### 6.7.5 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Calque à l'arrière-plan
- *A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques* : : [../images/icons/layer\_bottom.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-End

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.

## 6.8 Supprimer le calque courant

*Icône de la fonction Supprimer le calque*

### 6.8.1 Aperçu

La suppression de calque est une étape simple qui consiste à supprimer l'élément correspondant ainsi que tout son contenu, objets et sous-calques.

### 6.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Calque/Supprimer le calque
- *A l'aide de l'icône de la fenêtre Calques* : : [../images/icons/layer\_delete.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : -

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.

### 6.8.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 6.8.4 Infos additionnelles

### 6.8.5 Lire aussi

---

## Chapter 7

# Objets (propriétés et transformations)

### 7.1 Objets (propriétés et transformations)

Le menu Objet condense un certain nombre de fonctionnalités centrales dans Inkscape dès lors qu'il s'agit de personnaliser l'aspect par défaut des éléments dessinés. Couleurs, contour, superposition, alignement et déformations sont autant de possibilités offertes au graphiste pour la réalisation de ses idées.

### 7.2 Propriétés de remplissage

*Aperçu de la fenêtre Propriétés de remplissage*

#### 7.2.1 Aperçu

Le panneau propriétés de remplissage est une partie de la fenêtre Style d'objet. Il permet de définir la couleur de remplissage d'un objet, c'est-à-dire sa couleur interne. Cette couleur peut être entourée par un contour qu'il est possible de paramétrer dans la même fenêtre, onglet **Propriétés de contour**.

Un remplissage peut être :

- invisible
- plein, c'est-à-dire rempli d'une couleur unique  
Flat, i.e. full of a single color.
- un dégradé linéaire
- un dégradé radial
- un motif
- non défini (unset painting)


#### 7.2.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Fond et contour/Objet/Fill and Stroke...
  - *A l'aide de la barre des commandes* : `[./images/icons/fill.png not found]`
-

- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Shift-F

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil de Sélection  ;
2. Pour sélectionner un type de remplissage, cliquez simplement sur la case correspondante.

### 7.2.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

### 7.2.4 Infos additionnelles

L'utilisation de remplissage à l'aide motif ne peut être effectué que dans le cas où des motifs ont au préalable été créés. Pour en savoir plus sur la création de motifs, reportez vous au chapitre [Objets en motif](#).

L'utilisation de l'option Remplissage non défini s'avère utile dans l'utilisation de clones. Lorsque l'original est paramétré avec cette option la colorisation des clones est permise. Cela permet d'apporter de la variété dans les objets clonés et d'enrichir l'image de façon très aisée. L'utilité de ceci est aussi qu'un clone d'un tel objet peut redéfinir la couleur, différemment de leur original et de l'un l'autre. Utilisez juste le dialogue de Remplissage sur un clone de lui assigner tout genre de peinture (couleur, gradient, etc. plats). D'ailleurs, vous pouvez supprimer la peinture sur certains des objets dans un groupe, copiez le groupe, et peignez le clone.

### 7.2.5 Lire aussi

## 7.3 Propriétés de contour


*Icône permettant d'afficher la fenêtre Style de Contour*

### 7.3.1 Aperçu


Le panneau propriétés de contour est une partie de Style d'objet. Il permet de définir la couleur de contour d'un objet. Le contour est un trait qui vient se placer autour de l'objet à cheval sur le tracé de référence. Ce contour peut posséder une couleur propre, différente de celle de l'intérieur de la forme même. Pour avoir plus d'information sur l'application d'une couleur interne, reportez-vous à la simplesect [propriétés de remplissage](#).

### 7.3.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Fond et contour
- *A l'aide de la Boite Outils* :  [../images/icons/object\_stroke.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Shift-F

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil de Sélection  ;
2. Pour sélectionner un type de contour, cliquez simplement sur la case correspondante, puis définissez ses caractéristiques.

### 7.3.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 7.3.4 Infos additionnelles

Cette option ne permet de déterminer que les couleurs du contour. Pour en déterminer l'aspect, reportez-vous à la simplesect [Style de contour](#).

L'utilisation de remplissage à l'aide motif ne peut être effectuée que dans le cas où des motifs ont au préalable été créés. Pour en savoir plus sur la création de motifs, reportez vous au chapitre [Objets en motif](#).

L'utilisation de l'option Remplissage non défini s'avère utile dans l'utilisation de clones. Lorsque l'original est paramétré avec cette option la colorisation des clones est permise. Cela permet d'apporter de la variété dans les objets clonés et d'enrichir l'image de façon très aisée.

### 7.3.5 Lire aussi

[Style de contour](#)

## 7.4 Palette de Nuances

*Aperçu de la fenêtre Palettes*

### 7.4.1 Aperçu

Les Palettes offrent un accès rapide à une sélection de couleurs organisées selon certains critères listés ci-dessous et accessibles à partir d'une liste déroulante placée en haut à droite des couleurs. L'utilisation d'une interface en palette flottante ou en dock entre le canevas et le barre d'état ne change rien au fonctionnement. Dans les deux cas,

### 7.4.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Palettes (w) ou Vue/Afficher-Cacher/Palette
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Ctrl-W

### 7.4.3

Cette fonction ne possède aucune option.

Les couleurs peuvent être glissées directement sur les objets pour l'appliquer à leur remplissage.

Un Shift+glissé d'une couleur sur un objet applique cette couleur à son contour.

### 7.4.4 Infos additionnelles

Il est possible de créer des palettes personnalisées. Pour cela Inkscape utilise le standard tel que Gimp l'a développé. cela permet ainsi d'utiliser la même palette dans les deux logiciels. Créez un fichier `nom_de_fichier.gpl` dans le dossier `/usr/share/Inkscape/palettes` contenant en première ligne le texte "Gimp Palette", en seconde "name: " suivi du nom de votre palette tel qu'il doit apparaître dans la fenêtre.

Les couleurs peuvent être glissées vers ou à partir d'autres applications

### 7.4.5 Lire aussi

## 7.5 Propriétés d'objet

*Aperçu de la fenêtre Propriétés d'objet*

### 7.5.1 Aperçu

La fenêtre Propriétés d'objet donne accès à plusieurs paramètres des objets sélectionnés. Celles-ci qui ne sont accessibles à aucun autre endroit de l'application et ne doivent pas être confondues avec les propriétés de remplissage et de contour.

### 7.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Propriétés d'Objet
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-Shift-O

### 7.5.3 Options

**ID** Le champ ID permet de donner un nom à l'objet sélectionné. Ce nom, qui n'est pas le nom de l'objet, doit être unique dans tout le document. Ce nom peut être utilisé dans le fenêtre **Chercher** pour le retrouver. Inkscape attribue par défaut un identifiant numérique qui n'est pas représentatif du contenu qu'il désigne. Il est donc vivement conseillé de renommer le plus souvent possible les éléments importants du dessin. Pour renommer un élément, saisissez le nouveau ID dans la zone puis cliquez sur le bouton Attribuer l'ID. Ce champ correspond exactement à l'attribut ID SVG et est aussi modifiable par le biais de **l'éditeur XML**.

**Sensible** Permet de définir si l'objet dessiné réagira à la souris. Par défaut, le paramètre est activé. Lorsque la case est décochée, l'élément n'est plus sélectionnable à l'aide de la souris. Il reste cependant sélectionnable par le biais de la commande **Chercher**. Pour rendre sensible un objet insensible, sélectionnez-le à l'aide de la commande Chercher puis recochez la case. L'insensibilité est pratique pour faciliter la sélection de certains autres objets ou pour créer des repères personnalisés dans l'image.

**Active**

**Visible**

**Imprimable** Permet de définir si l'objet sélectionné sera imprimé ou non avec le reste du document. Cela ne modifie en rien la visibilité de l'objet à l'écran. Cette option s'applique tout à fait lorsque des éléments dessinés ne servent qu'à guider le dessin d'autres éléments mais n'ont pas de sens en tant que tel dans l'image. Par défaut, tout élément dessiné est défini comme imprimable.

**Opacité** Ce paramètre est constitué d'une glissière qui permet de définir un niveau de transparence pour l'ensemble de l'objet. Différente de la visibilité qui est affichée ou cachée, et des opacités disponibles dans les fenêtres de sélection de couleur, l'opacité d'objet s'applique à l'ensemble de l'objet (Fond et contour) selon une échelle allant de 0 (transparence totale) à 1 (opacité totale) conformément aux recommandations de W3C. L'opacité d'objet se cumule avec l'opacité de la couleur : ainsi une opacité d'objet de 50% appliquée à une couleur d'objet d'opacité 255 sera moins opaque qu'une opacité d'objet de 50% appliquée à une couleur d'objet ayant une opacité de 255. L'opacité par défaut des éléments est maximale.

**Matrice de transformation** Permet de déformer et transformer l'objet sélectionné comme cela peut être fait avec le panneau Transformation. Si son usage est moins intuitif il n'en est pas moins aussi précis et complet et permet entre autre de créer très simplement des inclinaisons en modifiant le deuxième champ gauche (inclinaison verticale) et le premier champ central (inclinaison horizontale).

## 7.5.4 Infos additionnelles

## 7.5.5 Lire aussi

# 7.6 Grouper

*Aperçu de l'icône "Grouper" telle qu'accessible dans la boîte à outil .*

## 7.6.1 Aperçu

L'outil "Grouper" permet de rassembler une sélection d'objets de manière à ce que ces objets ne soient plus manipulés séparément, mais simultanément.

## 7.6.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Grouper
- Barre des commandes [../images/icons/selection\_group.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-g

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Créer deux ou plusieurs objets superposés ou non;
2. Vérifier que les objets sont bien sélectionnés; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection en le glissant au-dessus des objets ou en utilisant la touche majuscule pour les sélectionner un à un;
3. Cliquez ensuite sur le bouton représentant la comande Grouper dans la boîte à outils [../images/icons/selection\_group.png not found] ;

## 7.6.3 Options

- 
- 

## 7.6.4 Infos additionnelles

Les objets appartenant à un groupe sont manipulés simultanément. En cas de mise à l'échelle du groupe tous les objets sont modifiés de manière à équivalente.

## 7.6.5 Lire aussi

# 7.7 Dégrouper

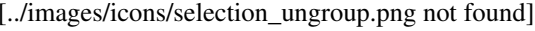
*Aperçu de l'icône "Dégrouper" telle qu'accessible dans la barre des commandes .*

### 7.7.1 Aperçu


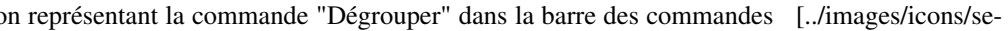
La commande "Dégrouper" permet de séparer une sélection d'objets groupés de manière à ce que ces objets puissent être manipulés séparément.

### 7.7.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : O/Dégrouper
- A l'aide de la barre des commandes :  ;
- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-u

Pour utiliser correctement cette commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Vérifier que le groupe d'objets est bien sélectionné; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection  ;
2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant la commande "Dégrouper" dans la barre des commandes  ;

### 7.7.3 Options

- 
- 

### 7.7.4 Infos additionnelles

Les objets dégroupés conservent toutes les modifications que le groupe a pu subir.

### 7.7.5 Lire aussi

## 7.8 Découpe : Définir

### 7.8.1 Aperçu

L'opération Définir une découpe permet de .

*aperçu des possibilités*

### 7.8.2 Aperçu


Le masque clip, aussi nommé Découpe en langage Inkscape ou tracé de rognage selon l'expression du W3C, permet d'utiliser tout chemin du dessin et par extension toute forme comme zone de visibilité d'une autre forme. L'effet visuel rendu est proche de l'**opération booléenne** Intersection mais a l'avantage de n'avoir aucune opération destructive sur la forme et d'être inversable à tout moment à l'aide du menu *Objet/Clip/Release* . Le rendu de l'opération est similaire à l'effet d'un masque 1-bit utilisant la silhouette de l'objet supérieur, à l'exclusion de ses propriétés de remplissage et de contour, comme base du rognage.

### 7.8.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Clip/Définir (s)

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessinez un premier objet sur la page.
2. Dessinez un second objet se superposant plus ou moins au premier
3. Sélectionnez les deux objets à l'aide du sélecteur F1  .
4. Choisissez Objet/Clip/Définir (s) pour activer le masque. Le premier objet dessiné ne doit être visible que dans la zone définie par la forme du second objet.

### 7.8.4 Options

### 7.8.5 Infos additionnelles

Lors d'utilisation d'objets existants, c'est l'objet le plus haut dans l'ordre de superposition qui est utilisé comme masque.

L'objet masqué reste modifiable, le masque ne l'est en revanche plus une fois appliqué.

Afin de mieux distinguer parmi les deux formes de masquage disponibles (rognage ou masquage), le type est rendu dans la barre d'état lors de la sélection de l'objet.

### 7.8.6 Lire aussi

- [Masque](#)
- [Opérations booléennes](#)

## 7.9 Découpe : Retirer

### 7.9.1 Aperçu

L'opération Définir une découpe permet de .

*aperçu des possibilités*

### 7.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Découpe/Retirer

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. >



### 7.9.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 7.9.4 Infos additionnelles

### 7.9.5 Lire aussi

## 7.10 Masque : Définir

### 7.10.1 Aperçu

L'opération Définir un masque permet de .

*aperçu des possibilités*

### 7.10.2 Aperçu


Un masque peut être compris comme une extension du **clip**. Mais il s'agit d'une utilisation des alphas de composants pour définir la visibilité d'une forme placée en dessous. Ainsi, les variations des couleurs du masque produisent des variations de rendus dans l'objet masqué.

### 7.10.3 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Mask/Définir (s)

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessinez un premier objet sur la page.
2. Dessinez un second objet se superposant plus ou moins au premier. Définissez une couleur transparentes (cela étant plus visible sur les dégradés).
3. Sélectionnez les deux objets à l'aide du sélecteur F1 . 
4. Choisissez Objet/Mask/Définir (s) pour activer le masque. Le premier objet dessiné ne doit être visible que dans la zone définie par la forme du second objet.

### 7.10.4 Options

### 7.10.5 Infos additionnelles

Afin de mieux de distinguer parmi les deux formes de masquage disponibles (rognage ou masquage), le type est rendu dans la barre d'état lors de la sélection de l'objet.

## 7.10.6 Lire aussi

- [Clip](#)
- [Opérations booléennes](#)

## 7.11 Masque : Retirer

### 7.11.1 Aperçu

L'opération Retirer un masque permet de .

*aperçu des possibilités*

### 7.11.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Masque/Retirer

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. >

### 7.11.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 7.11.4 Infos additionnelles

### 7.11.5 Lire aussi

## 7.12 Objet en motif

*Icône de la commande Objet en motif*

### 7.12.1 Aperçu

L'opération Objet en motif permet de définir qu'un objet ou groupe d'objet sélectionné sera disponible en tant que remplissage d'autres objets. Cette méthode offre donc une nouvelle possibilité de répéter un graphisme. Dans le cas du motif, les graphisme prennent tous une forme rectangulaire par défaut, chaque répétition ayant une taille strictement identique et possédant un alignement parfait avec ses voisins. Le motif est ensuite applicable dans la fenêtre des Propriétés de remplissage ou Propriétés de contour et peut donc ainsi être appliqué à tout autre objet en lieu et place d'une couleur ou d'un dégradé.


*aperçu des possibilités*

### 7.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edition/Objet en motif
- *A l'aide du raccourci clavier* : Alt-i

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez un objet ou groupe d'objet à l'aide de l'outil Sélection 
2. Utilisez la commande Edition/Objet en motif.
3. Dessinez un nouvel objet.
4. Affichez la fenêtre des propriétés de remplissage.
5. Cliquez sur l'icône représentant plusieurs cercles. Une liste apparaît alors donnant accès à tous les motifs créés. Sélectionnez celui que vous souhaitez appliquer.

### 7.12.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 7.12.4 Infos additionnelles

L'objet servant à la création du motif se trouve irrémédiablement contraint par cette modification.

L'application d'un motif n'est pas cumulable avec l'attribution d'une couleur ou d'un dégradé de fond. Pour effectuer une telle opération, il suffit de colorer le motif ou de travailler avec une superposition de forme identique, l'une portant la couleur, l'autre le motif.

Lorsqu'un objet rempli avec un motif est mis à l'échelle ou tourné, le motif est mis à proportion de l'objet de manière à ce que le nombre de répétition reste identique et que son aspect initial soit conservé. de ce point de vue on peut considérer que ce comportement est identique à ce qu'il serait si la forme était constituée d'un groupe d'objets modifié. Pour ne pas affecter le motif lors d'une transformation, décocher la case Transformer les motifs de remplissage de l'onglet Transformation intégré à la fenêtre Préférences Inkscape.

Lorsque le même motif est appliqué à plusieurs objets et que l'option Transformer les motifs de remplissage de l'onglet Transformation intégré à la fenêtre Préférences Inkscape est décochée, les motifs sont parfaitement alignés : ils possèdent alors le même point de référence et on peut considéré que la forme à laquelle le motif est appliquée agit comme un masque sur un arrière-plan.

Sa liaison avec les contours et remplissage rend le motif d'un usage très différent des **duplications** et **clones**.

### 7.12.5 Lire aussi

[Motif en objet](#)

[Propriétés de remplissage](#)

[Propriétés de contour](#)

## 7.13 Motif en objet

*Icône de la commande Motif en objet*

### 7.13.1 Aperçu

L'opération Motif en objet permet d'annuler une propriété de remplissage de motif appliquée à un objet sélectionné. L'objet est alors défini sans remplissage. Le motif, quant à lui, n'est pas affecté par cette opération et reste disponible pour d'autres objets.

### 7.13.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Edit/Motif en objet
- *A l'aide du raccourci clavier* : Alt-Maj-I

### 7.13.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 7.13.4 Infos additionnelles

La commande Motif en objet ne correspond en aucun cas à une suppression de motif mais plutôt à une suppression du remplissage de l'objet sélectionné de la même façon que si un clic était effectué sur la première option de la fenêtre Propriétés de remplissage.

### 7.13.5 Lire aussi

[Objet en motif](#)

## 7.14 Mettre au Premier-Plan

*Aperçu de l'icône "Mettre au premier-plan" telle qu'elle est accessible dans la barre des options de l'outil Sélection .*

### 7.14.1 Aperçu

La commande "Mettre au premier plan" permet de faire remonter un objet au-dessus de tous les autres objets dessinés.

En SVG, tout nouvel objet créé est toujours placé au-dessus des objets préexistants. Il est impossible d'avoir deux objets au même niveau. Ainsi, il arrive que certains objets se trouvent masqués par d'autres alors que cela n'est pas prévu dans l'image que vous voulez créer. Dans ce cas, vous pouvez repasser l'objet au premier-plan. Ce faisant, il pourra éventuellement lui-même masquer d'autres objets.


### 7.14.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Premier Plan (haut)
- OPTIONS du sélecteur  
Options of the Selector :  
[../images/tools/selection\_top.png not found]

- *A l'aide du raccourci clavier* : Home

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Vérifier que l'objet à mettre au premier-plan est bien sélectionné; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de Sélection  ;
2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant l'outil "Mettre au Premier-Plan" dans la barre des options [../images/icons/selection\_top.png not found] .

### 7.14.3 Options

#### 7.14.4 Infos additionnelles

#### 7.14.5 Lire aussi

- **Opacity**
- **Monter**

## 7.15 Mettre en Arrière-Plan

*Aperçu de la commande "mettre en arrière-plan" telle qu'accessible dans la boîte à outil .*

### 7.15.1 Aperçu

La commande "Mettre en arrière-plan" permet de faire descendre un objet au-dessous de tous les autres objets dessinés.

En SVG, tout nouvel objet créé est toujours créé au-dessus des objets préexistants. Il est impossible d'avoir deux objets au même niveau. Ainsi, il est rare de pouvoir créer les objets dans l'ordre qu'ils auront au final dans l'image. Une image vectorielle est créée par ajout de forme puis éventuellement quelques soustractions. Mais à force d'ajouter, il arrive que certains objets créés soient donc positionnés trop hauts et qu'ils masquent d'autres objets qu'ils ne devraient pas. Il est alors possible d'utiliser l'outil "mettre en arrière-plan" pour repasser un objet en-dessous de tous les autres.

### 7.15.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Arrière-plan (Bas)
- **OPTIONS** du sélecteur [../images/icons/selection\_bot.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : End

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Vérifier que l'objet à mettre en arrière-plan est bien sélectionné; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection [../images/tools/toolbox\_draw.png not found];
2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant l'outil "Mettre en arrière-plan" dans la boîte à outils [../images/icons/selection\_bot.png not found] .

### 7.15.3 Options

### 7.15.4 Infos additionnelles

### 7.15.5 Lire aussi

- [Descendre](#)

## 7.16 Monter

*Aperçu de l'icône "Monter" telle qu'accessible dans la barre des options de l'outil Sélection .*

### 7.16.1 Aperçu

La commande "Monter" permet de faire remonter un objet d'un niveau dans l'ordre d'empilement des objets.


En SVG, tout nouvel objet créé est toujours créé au-dessus des objets préexistants. Il est impossible d'avoir deux objets au même niveau. Parfois certains objets créés se trouvent malencontreusement masqués par d'autres au fil du travail. Pour éditer ce phénomène de masquage, il est parfois possible d'utiliser la commande "Monter".

### 7.16.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Monter
- OPTIONS du sélecteur [../images/icons/selection\_up.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : PageUp

Pour utiliser correctement la commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Vérifier que l'objet à mettre en arrière-plan est bien sélectionné; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de Sélection  ;
2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant la commande "Monter" dans la barre des options [../images/icons/selection\_up.png not found] ;
3. Il est possible de réitérer l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que l'objet atteigne le premier-plan.

### 7.16.3 Options

### 7.16.4 Infos additionnelles

Il est possible de réitérer l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que l'objet atteigne le premier-plan.

### 7.16.5 Lire aussi

- [Premier-plan](#)

## 7.17 Descendre

*Aperçu de l'icône "Descendre" telle qu'accessible dans la barre des options .*

### 7.17.1 Aperçu

La commande "Descendre" permet de faire descendre un objet d'un niveau dans l'ordre d'empilement des objets.


En SVG, tout nouvel objet créé est toujours créé au-dessus des objets préexistants. Il est impossible d'avoir deux objets au même niveau. Ainsi, il est rare de pouvoir créer les objets dans l'ordre qu'ils auront au final dans l'image. Parfois certains objets créés se trouvent malencontreusement placés au-dessus d'autres au fil du travail. Pour éviter ce phénomène de masquage, il est parfois possible d'utiliser l'outil "Descendre".

### 7.17.2 Utilisation

La commande peut être appelée de différentes façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Descendre (L)
- **Descendre** [`../images/icons/selection_down.png not found`]
- *A l'aide du raccourci clavier* : PgDn

Pour utiliser correctement la commande, il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Vérifier que l'objet à mettre en arrière-plan est bien sélectionné; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de Sélection  ;
2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant l'outil "Descendre" dans la barre d'options [`../images/icons/selection_down.png not found`] ;
3. Il est possible de réitérer l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que l'objet atteigne l'arrière-plan.

### 7.17.3 Options

### 7.17.4 Infos additionnelles

Il est possible de réitérer l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que l'objet atteigne l'arrière-plan.

### 7.17.5 Lire aussi

- **Arrière-plan**

## 7.18 Rotation 90

### 7.18.1 Aperçu

Le menu Objet ainsi que la barre d'options contiennent deux éléments permettant la rotation d'un objet selon l'angle prédéfini de 90°. La première (CW = clockwise) tourne l'objet dans le sens des aiguilles d'une montre. La seconde (CCW=Counter-clockwise) va dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

---

### 7.18.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* :
- OPTIONS du sélecteur [../images/icons/object\_rotate.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* :Aucun

### 7.18.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 7.18.4 Infos additionnelles

Cette commande peut être interprétée comme un raccourci vers l'option Pivoter de la fenêtre Transformation d'objets. Toutes les deux utilisent l'attribut XML transform pour déterminer la rotation.

La transformation est toujours effectuée à partir du centre géométrique de l'objet, quelque soit l'axe de rotation.

### 7.18.5 Lire aussi

[Transformations](#)

## 7.19 Symétries horizontale et verticale

*Icône de la commande Symétrie horizontale*

### 7.19.1 Aperçu

L'outil symétrie horizontale permet de retourner le ou les objets sélectionnés comme s'ils étaient aperçus par le biais d'un miroir. Cela a pour effet d'inverser la position des points dans le sens horizontal de l'image.

L'outil symétrie verticale permet de retourner le ou les objets sélectionnés comme s'ils étaient aperçus par le biais d'un miroir. Cela a pour effet d'inverser la position des points dans le sens vertical de l'image.

### 7.19.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Retourner Horizontalement et Objet/Retourner Verticalement
- Barre des options : [../images/icons/object\_flip\_hor.png not found] et [../images/icons/object\_flip\_ver.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : H et V

### 7.19.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

---



#### 7.19.4 Infos additionnelles

La symétrie s'effectue toujours par rapport au centre géométrique de l'objet sélectionné.

#### 7.19.5 Lire aussi

### 7.20 Transformations

#### 7.20.1 Aperçu

La plupart des transformations d'objet passent par des réglages de la sorte : déplacement, mise à l'échelle, rotation ou inclinaison. Certains de ces réglages, pour une méthode de création intuitive, peuvent être effectués directement à l'aide de la souris et de la flèche de Sélection sans avoir à saisir de paramètres chiffrés.

La fenêtre Transformations donne cependant accès à plusieurs réglages qui permettent de rendre plus précis un certain nombre d'opérations réalisables plus directement à l'aide de la souris et de saisir les côtes à prendre en compte dans des champs utilisables immédiatement par Inkscape.

Toutes les modifications possèdent une option commune nommée Appliquer à chaque objet séparément, qui permet d'appliquer les transformations à chaque objet d'un ensemble sélectionné en faisant en sorte que le centre de chacun de ces objets serve pour lui-même au lieu du centre de l'ensemble.

#### 7.20.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Maj-M

#### 7.20.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

#### 7.20.4 Infos additionnelles

#### 7.20.5 Lire aussi

[Fenêtre Transformation/Déplacement](#)

[Fenêtre Transformation/Echelle](#)

[Fenêtre Transformation/Rotation](#)

[Fenêtre Transformation/Inclinaison](#)

### 7.21 Déplacer

---

### 7.21.1 Aperçu

Le dessin à l'aide de la souris peut parfois manquer de précision. Aussi, la fenêtre Déplacement permet de modifier l'emplacement d'un objet sélectionné. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides, réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

### 7.21.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Déplacer si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte lorsque le bouton Appliquer est pressé.

### 7.21.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur. [../images/sshot.fr/position\_dlg.png not found]

**X** permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

**Y** permet de définir un déplacement vertical;

**Déplacement relatif** Lorsque l'objet est déplacé relativement, le chiffre inscrit en tant que valeur est additionné ou soustrait de la position d'origine de l'objet. Sinon, ce chiffre sert de nouvelle position absolue. Par exemple, vous possédez un objet placé à 100, et avez noté 100 dans le champs Déplacement Horizontal. Si la case est cochée, l'objet ira à 110, dans l'autre cas, il se positionnera à 10.

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

### 7.21.4 Infos additionnelles

### 7.21.5 Lire aussi

## 7.22 Dimensions

### 7.22.1 Aperçu

Le dialogue Dimensions autorise la modification de l'échelle d'un ou plusieurs objets à l'aide de données chiffrées.

### 7.22.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Echelle si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

### 7.22.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

**Largeur** permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

**Hauteur** permet de définir un déplacement vertical;

**Redimensionner Proportionnellement** Met à jour automatiquement les champs à la modification d'une valeur, en appliquant la même valeur de modification partout.

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

### 7.22.4 Infos additionnelles

### 7.22.5 Lire aussi

## 7.23 Pivoter

### 7.23.1 Aperçu

Le dialogue Transformations autorise la modification de l'objet de manière à ce que celui-ci soit tourné sur lui-même à l'aide de données chiffrées. L'avantage de cette méthode sur d'autres qui peuvent sembler plus rapides (par exemple, le simple fait de tirer sur une poignée de sélection pour modifier l'angle d'apparition), réside dans la possibilité d'appliquer des mesures très précises.

### 7.23.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Pivoter si celui-ci n'est pas activé;
3. Modifier un paramètre;
4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.

Les nouveaux paramètres sont pris en compte à deux moments :

- au changement de champ à l'intérieur de la fenêtre ;
- lorsque la touche **Entrée** est pressée.

### 7.23.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

**Angle** permet de définir un déplacement horizontal de l'objet;

**Vertical** permet de définir un déplacement vertical;

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

### 7.23.4 Infos additionnelles

### 7.23.5 Lire aussi

## 7.24 Incliner

### 7.24.1 Aperçu

Le dialogue de transformation permet l'inclinaison numérique des objets

### 7.24.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Transformation
- *A l'aide du raccourci clavier* :Ctrl-Maj-M

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

Pour modifier les propriétés d'un objet :

1. Dessiner un objet et sélectionnez-le ou vérifiez qu'un objet est sélectionné dans le dessin;
  2. Afficher la fenêtre Transformation puis cliquez sur l'onglet Incliner si celui-ci n'est pas activé;
  3. Modifier un paramètre;
  4. Changez de champ pour saisir une nouvelle cote ou validez en appuyant sur entrée.
-

### 7.24.3 MODIFICATEURS ET OPTIONS

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Les options de l'outil sont accessibles dans la boîte de dialogue options d'outils. [../images/sshot.fr/position\_dlg.png not found]

**Horizontal** permet de définir une inclinaison horizontale de l'objet;

**Vertical** permet de définir une inclinaison verticale;

Il est possible de définir l'unité à utiliser dans les champs parmi la liste proposée dans le menu déroulant unité.

### 7.24.4 Infos additionnelles

#### 7.24.5 Lire aussi

## 7.25 Agencement



### 7.25.1 Aperçu

L'un des avantages du dessin vectoriel consiste en l'autonomisation des objets dessinés. Cette autonomisation s'exprime aussi dans le positionnement de ceux-ci. Lorsqu'il s'agit de placer un objet de manière précise, il suffit d'utiliser la fenêtre Propriétés d'objet et de spécifier la nouvelle position. En relevant, les informations, il est possible de les appliquer à d'autres objets en les recopiant dans la même fenêtre. Cependant, cette démarche peut s'avérer longue et fastidieuse s'il y a plusieurs objets à modifier. Dans ce cas, il est beaucoup plus rapide d'utiliser la fenêtre Alignement qui permet de positionner sur un même axe différents objets du dessin.

### 7.25.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Objet/Aligner et Distribuer

- A l'aide de la barre des commandes :



- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-Maj-A

L'activation permet l'affichage de la fenêtre Aligner et Distribuer qui donne accès aux diverses options.

### 7.25.3 OPTIONS D'ALIGNEMENT

**Dernier Sélectionné** Menu déroulant permettant de spécifier l'objet de référence de l'alignement ( ci-dessous en ligne)

1. Dernier Sélectionné: Dans l'ordre de sélection des objets à l'aide de la touche **Maj**, le dernier qui ait été cliqué. Dans le cas où la sélection a été effectuée par un glissé de souris, le dernier sélectionné correspond à celui qui se situe au-dessus des autres soit parce qu'il a été le dernier créé, soit parce qu'il a été placé ici par un travail sur la superposition des éléments;

2. Premier Sélectionné: opposé du précédent; va correspondre au premier cliqué en cas d'une sélection par clics successifs ou au plus bas dans la pile des objets dans les autres cas;
3. Plus grand objet : Aligne l'ensemble des objets sélectionnés en prenant comme objet de référence celui qui a la longueur la plus importante en considérant cette longueur comme la différence entre le point le plus à gauche et le point le plus à droite de la forme;
4. Plus petit objet : Inverse du précédent;
5. Page : L'alignement va s'effectuer par rapport à la page, considérant cette page comme un objet dessiné
6. Dessin : L'alignement va s'effectuer par rapport aux objets cardinalement les plus extrêmes même si ceux-ci ne sont pas sélectionnés;
7. Sélection : Aligne les objets par rapports aux objets cardinalement les plus extrêmes inclus dans la sélection. La sélection est alors considéré comme un objet rectangulaire virtuel.

Enumération pour l'alignement horizontal :

1. Alignement sur la gauche à l'extérieur de l'objet de référence;
2. Alignement sur la gauche à l'intérieur de l'objet de référence;
3. Alignement horizontal sur le centre de l'objet de référence;
4. Alignement sur la droite à l'intérieur de l'objet de référence;
5. Alignement sur la droite à l'extérieur de l'objet de référence;
6. Ancrer verticalement sur la base du texte;
7. Ancrer horizontalement sur la base du texte;

Enumération pour l'alignement vertical :

1. Alignement sur le point haut à l'extérieur de l'objet de référence;
2. Alignement sur le point haut à l'intérieur de l'objet de référence;
3. Alignement vertical sur le centre de l'objet de référence;
4. Alignement sur le point bas à l'intérieur de l'objet de référence;
5. Alignement sur le point bas à l'extérieur de l'objet de référence.

#### 7.25.4 OPTIONS DE DISTRIBUTION

**Dernier Sélectionné** Menu déroulant permettant de spécifier l'objet de référence de la distribution ( ci-dessous en ligne)

1. Dernier Sélectionné: Dans l'ordre de sélection des objets à l'aide de la touche Majuscule, le dernier qui ait été cliqué. Dans le cas où la sélection a été effectuée par un glissé de souris, le dernier sélectionné correspond à celui qui se situe au-dessus des autres soit parce qu'il a été le dernier créé, soit parce qu'il a été placé ici par un travail sur la superposition des éléments;
2. Premier Sélectionné: opposé du précédent; va correspondre au premier cliqué en cas d'une sélection par clics successifs ou au plus bas dans la pile des objets dans les autres cas;
3. Plus grand objet : distribue l'ensemble des objets sélectionnés en prenant comme objet de référence celui qui a la longueur la plus importante en considérant cette longueur comme la différence entre le point le plus à gauche et le point le plus à droite de la forme;
4. Plus petit objet : Inverse du précédent;
5. Page : la distribution va s'effectuer par rapport à la page, considérant cette page comme un objet dessiné;
6. Dessin : La distribution va s'effectuer par rapport aux objets cardinalement les plus extrêmes même si ceux-ci ne sont pas sélectionnés;
7. Sélection : distribue les objets par rapports aux objets cardinalement les plus extrêmes inclus dans la sélection. La sélection est alors considéré comme un objet rectangulaire virtuel.

Enumération pour la distribution horizontale :

1. Distribue les côtés gauches des objets à distances égales;
2. Distribue les centres d'objets à distances égales;
3. Distribue les côtés droits des objets à distances égales;
4. Eloignement équidistant horizontal des objets;
5. Distribue verticalement sur la base du texte;
6. Distribue horizontalement sur la base du texte;
7. Positionnement aléatoire des centres en x et y;
8. Egalisation non systématique des distances bords à bord

Enumération pour la distribution verticale :

1. Distribue les sommets des objets à distances égales;
2. Distribue verticalement les centres des objets à distances égales;
3. Distribue les bases des objets à distances égales;
4. Eloignement équidistant vertical des objets;
5. Les boutons Eparpiller choisissent aléatoirement les objets dans la boundingbox. Pour réaliser les résultats les plus agréables à l'oeil, l'éparpillement peut être suivi d'un ou plusieurs ronds de regroupement.

### 7.25.5 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

### 7.25.6 Infos additionnelles

### 7.25.7 Lire aussi

[propriétés d'objets](#)

[alignement manuel à l'aide de positions chiffrées](#)

[alignement manuel à l'aide de repères](#)

## 7.26 Disposer sur une grille

*Aperçu de la fenêtre Disposer sur une grille.*

### 7.26.1 Aperçu

La fenêtre Disposer sur une grille est une façon rapide et efficace de procéder à un alignement précis de différents objets présents dans le dessin. Mais au lieu de s'aligner les uns par rapport aux autres, une grille définie dans les préférences sert de base au nouveau positionnement.

Les possibilités sont nombreuses pour une telle fonction :

- vous pouvez définir le nombre de lignes et colonnes dans la grille. Quand vous changez un des nombres, l'autre est mis à jour automatiquement basé sur le nombre total d'objets choisis.
- vous pouvez les hauteurs/largeur des lignes/colonnes égales, ou vous pouvez les faire adapter à l'objet le plus grand ou le plus petite
- vous pouvez placer l'alignement vertical et horizontal des objets dans les rangées et les colonnes également.
- vous pouvez placer l'espacement des lignes et colonnes explicitement (y compris avec des valeurs négatives), ou vous pouvez faire la compression entière de la grille ou étirer pour adapter exactement la boundingbox.

### **7.26.2 Utilisation**

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Objet/Disposer sur une grille ...

### **7.26.3 Options**

Les options de Disposer sur une grille sont accessible dans la fenêtre du même nom.

### **7.26.4 Infos additionnelles**

### **7.26.5 Lire aussi**

---



## Chapter 8

# Les Chemins

### 8.1 Au coeur du vectoriel

La force d’Inkscape tient dans ces formidables et intuitives compétences dans la création et l’édition des constituants essentiels du dessin vectoriel. On trouvera donc dans le menu correspondant des fonctionnalités relatives au mixage de formes, à la transformation automatique des chemins constituant les formes de manière à ouvrir l’éventail des possibilités déjà impressionnant des formes basiques.

### 8.2 Convertir en chemin

*Icône de la commande Convertir en chemin*

#### 8.2.1 Aperçu

La commande Convertir en chemin (Objet en chemin, selon les version) permet d’utiliser des objets complexes ou prédéfinis de Inkscape et de transformer la nature du contour de cet objet en un chemin composé de points de contrôle. Ce changement de nature n’affecte pas la forme, puisque les algorithmes d’Inkscape favorisent l’adéquation à l’original. Les points de contrôle générés sont par la suite réutilisables à l’aide des outils noeuds pour une modification plus précise de l’aspect de cette forme.

#### 8.2.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l’aide du menu Document* : Chemin/Objet en chemin
- *A l’aide du raccourci clavier* : Ctrl-Maj-C

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessinez un objet ou un texte ;
2. Prenez l’outil sélection de Point de Contrôle ;
3. Utilisez la commande Convertir en chemin.

#### 8.2.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

---

## 8.2.4 Infos additionnelles

Le chemin généré peut être soit des segments droits soit des segments courbes en fonction de la forme initiale de l'objet.

Toute la fonction est automatisée, et aucun réglage n'est disponible pour la fréquence des points de contrôle généré. Inkscape cherche à optimiser les points de manière à ce qu'il en existe le minimum. Il appartient à l'utilisateur de rajouter ses propres points s'il souhaite effectuer des opérations particulières sur les portions de courbes. Il est possible d'effectuer une simplification automatique de la forme en utilisant la commande **Simplifier**.

Attention : cette action n'est pas réversible. Elle modifie de manière irrémédiable la composition des objets, même si cela n'a pas de rôle destructeur sur leurs aspects. Par exemple, un texte converti en chemin n'est plus considéré comme un texte mais comme une forme ayant l'aspect d'une lettre. L'objet résultant n'est donc plus modifiable à l'aide de la fenêtre Propriétés de texte.

## 8.2.5 Lire aussi

[Manipuler les noeuds et points de contrôle](#)

## 8.3 Briser en chemin

*Icône de la commande Briser en chemin*

### 8.3.1 Aperçu

La commande Briser en chemin est très proche de la commande **Convertir en chemin**. Elle permet d'utiliser des objets complexes ou prédéfinis de Inkscape et de transformer la nature de cet objet de manière à ce que son contour devienne un chemin complet sans remplissage. Ce changement de nature n'affecte pas la forme, puisque les algorithmes d'Inkscape favorisent l'adéquation à l'original. Les points de contrôle générés sont par la suite réutilisables à l'aide des outils noeuds pour une modification plus précise de l'aspect de cette forme.

*Comparaison des commandes Convertir en chemin et Briser en chemin sur des objets similaires.*

### 8.3.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Briser en chemin
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-Alt-C

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Dessinez un objet ou un texte ;
2. Prenez l'outil sélection de Point de Contrôle ;
3. Utilisez la commande Briser en chemin.

### 8.3.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 8.3.4 Infos additionnelles

Le chemin généré peut être soit des segments droits soit des segments courbes en fonction de la forme initiale de l'objet.

Toute la fonction est automatisée, et aucun réglage n'est disponible pour la fréquence des points de contrôle généré. Inkscape cherche à optimiser les points de manière à ce qu'il en existe le minimum. Il appartient à l'utilisateur de rajouter ses propres points s'il souhaite effectuer des opérations particulières sur les portions de courbes. Il est possible d'effectuer une simplification automatique de la forme en utilisant la commande **Simplifier**.

Attention : cette action n'est pas réversible. Elle modifie de manière irrémédiable la composition des objets, même si cela n'a pas de rôle destructeur sur leurs aspects. Par exemple, un texte converti en chemin n'est plus considéré comme un texte mais comme une forme ayant l'aspect d'une lettre. L'objet résultant n'est donc plus modifiable à l'aide de la fenêtre Propriétés de texte.

### 8.3.5 Lire aussi

[Manipuler les noeuds et points de contrôle](#)

## 8.4 Vectoriser le Bitmap

### 8.4.1 Aperçu

Le vectorisateur Potrace est incorporé à Inkscape - la vectorisation des bitmap est rendue facile et interactive. Une commande assortie, "Créer une copie bitmap", converti n'importe quel objet pour établir une correspondance de bits.

Inkscape peut faire la vectorisation (Shift+Alt+B) à partir d'une interface graphique. Le seul traceur inclus avec le programme est jusqu'ici Potrace (<http://potrace.sf.net>). Potrace fonctionne très bien pour des images noires et blanches ; dans son dialogue, plusieurs des options traçantes (seuil d'éclat, détection de bord, quantification) sont disponibles, aussi bien qu'une prévision interactive.

### 8.4.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : : Chemin (P)/Vectoriser le Bitmap
- By shortcut : Shift-Alt-B

### 8.4.3

Le mode de balayage multiple est ajouté au dialogue de vectorisation bitmap. Ce mode trace une image à plusieurs reprises, assignant un modèle distinct à chaque chemin résultant et combinant les chemins dans un groupe. Qu'est-ce que cela signifie pour l'utilisateur ? Une chose, Inkscape peut maintenant exécuter le traçage de couleur ! Il y a trois nouvelles options :

**Brightness** Ceci sépare l'image dans un ensemble donné de niveaux de luminosité, et balaye l'image pour chacun. De ceci résulte est une représentation assez bonne de vecteurs en niveaux de gris de l'original.

**Color** Ce que tous voulions. ELLe quantifie l'image dans un nombre réduit de couleurs, balaye chaque sous-ensemble de Pixel, et assemble les chemins dans une interprétation de vecteur de couleur de l'original. Ceci a été examiné intensivement et produit des résultats très bons.

**Monochrome** C'est le même que la couleur, mais convertit les chemins résultants en niveaux de gris. C'est une commande de convenance, et le rendu sera parfois identique à l'emploi de remplissage et contours. Les résultats sont quelque peu semblables en luminosité; cependant, l'éclat ajoute simplement R, G, et B pour obtenir un niveau, et jette l'information de couleur. Marche bien pour des zones différentes en luminosité, mais échoue pour des semblables même de tonalité différente. Le monochrome est échelle de gris, mais ses courbes suivent les bords de couleur différente.

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

#### 8.4.4 Lire aussi

Notmade

## 8.5 Opérations booléennes

*Aperçu des opérations booléennes*

### 8.5.1 Aperçu

Les opérations booléennes sont des opérations très intéressantes qui permettent de mélanger des formes différentes de manière à ce qu'elles ne fassent plus qu'une. Mais dépassant la commande **Grouper**, les opérations booléennes sont de véritables outils de dessin qui permettent en particulier d'obtenir des formes complexes et variées à partir de combinaisons de formes plus simples. A l'issue de la commande tous les objets auxquels la commande a été appliquée seront unifié dans un seul tracé, représenté par l code SVG path, même si les objets initiaux n'étaient pas des chemins. Les opérations booléennes ayant pour but de produire des formes évoluées par mélange ne sont plus en mesure de décrire la forme à l'aide de balises basiques.

### 8.5.2 OPERATIONS DISPONIBLES

**Union** Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Chemin/Combiner
- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl+

L'opération Union combinera deux ou plusieurs formes en une seule, consistant en la prise en compte du contour extérieur des formes. Dans certains cas, l'aspect rendu peut-être le même que celui de la commande Combiner. Cette commande est surtout prévue pour les formes et chemins fermées mais fonctionne aussi sur les chemins ouverts. Mais dans ce cas, les résultats sont moins prévisibles : la commande agit en fermant les chemins avec un segment droit avant des les combiner.

**Difference** Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Chemin/Difference
- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-

La commande Différence supprimera, sur la première forme, la zone commune des objets. Il est impossible de l'appliquer à plus de 2 objets simultanément. Bien que prévue pour les formes fermées, les chemins ouverts peuvent aussi être affectés.

**Intersection** Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Chemin/Intersection
- A l'aide du raccourci clavier : Ctrl-\*

La forme résultant de la commande intersection consiste en la zone commune des deux formes sélectionnées. L'appliquer à plus de 2 formes aura pour effet de prendre la zone communes de tous, se traduisant souvent par une diminution de l'espace résultant. Les parties non superposées des objets sont supprimées.

**Exclusion** Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Exclusion
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-^

La forme créée est issue de la combinaison des formes sélectionnées à l'exception des zones communes. Cette commande peut s'appliquer à deux objets simultanément. L'ordre de superposition n'est pas important.

**Division** Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Division
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-/

La division de deux formes produit une ou plusieurs formes, une comprenant la zone commune, une autre le reste des formes dans l'ordre de superposition.

**Couper les chemins** Cet outil peut être appelé de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Couper les chemins
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-Alt-/

La commande Découper les chemins divise chacun des objets sélectionné aux intersections, créant ainsi plusieurs chemins ouverts.

### 8.5.3 Infos additionnelles


### 8.5.4 Lire aussi

## 8.6 Combiner les chemins

*Aperçu de la commande "Combiner les chemins"*

### 8.6.1 Aperçu

La commande Combiner permet de modifier une sélection d'un ou de plusieurs objets de manière à ce que ces objets ne soient plus considérés comme des chemins différents mais un seul et unique. Cette commande est souvent confondue avec les opérations booléennes telles Union, mais son objectif et son fonctionnement sont bien différents. Elle peut s'appliquer à deux ou plusieurs chemins, possédant des intersections ou pas. Après l'utilisation de la commande Combiner, chaque chemin devient un sous-chemin de l'objet principal. Tous peuvent être déplacés ensemble comme s'il s'agissait d'un groupe, et ils partagent leurs propriétés de remplissage et de contour comme s'ils étaient un seul et unique chemin. Mais à la différence d'un groupe, les sous-chemins ne pourront être sélectionnés individuellement.

Combiner des chemins ouverts est une étape nécessaire à la jonction des noeuds d'ouverture. Avec l'outil Noeud , sélectionner le noeud final d'un chemin et celui d'un autre. Exécutez joindre les chemins. De cette façon, ils seront connectés.

Les formes fermées peuvent aussi être combinées. Les règles de croisement et de superposition s'appliqueront donc. Si l'aspect produit est proche de celui d'Exclusion, il ne saurait donc s'y confondre du simple fait qu'il peut s'effectuer sur plusieurs objets. Aussi, à la différence des formes créées avec une opération booléenne, la commande Séparer les chemins restaurera chacun des objets initiaux.

## 8.6.2 Utilisation

L'outil peut être appelé de différentes façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Combiner
- *A l'aide de la Boîte Outils* : `[../images/icons/selection_combine.png not found]`
- *A l'aide du raccourci clavier* : Ctrl-k

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Créer deux ou plusieurs objets superposés ou non;
2. Vérifier que les objets sont bien sélectionnés; dans le cas contraire, sélectionnez-le à l'aide de l'outil de sélection en le glissant au-dessus des objets ou en utilisant la touche majuscule pour les sélectionner un à un;
3. Cliquez ensuite sur le bouton représentant l'outil "Combiner les chemins" dans la boîte à outils `[../images/icons/selection_combine.png not found]` ;

## 8.6.3 Options

- 
- 

## 8.6.4 Infos additionnelles

Les croisements de chemins produisent une inversion de remplissage qui peut produire un creux dans la forme.

La couleur de l'objet résultant est la couleur de l'objet supérieur avant l'opération.

## 8.6.5 Lire aussi

- **Grouper**

## 8.7 Séparer les chemins

*Aperçu de "Séparer les chemins" tel qu'accessible dans la boîte à outil .*

### 8.7.1 Aperçu


La commande Séparer les chemins permet de modifier une sélection d'objets combinés de manière à ce que ces objets ne soient plus considérés comme un seul et unique, mais plusieurs objets. Les sous-chemins composant le chemin principal sont alors disponibles comme chemins individuels afin de pouvoir être sélectionnés et édités individuellement.

Un bloc de texte transformé en chemins peut nécessiter l'utilisation de la commande Séparer les chemins pour un accès directe à chaque lettre. Les lettres comportants des yeux, trous et boucles nécessiteront une combinaison pour que les bonnes règles de remplissage s'appliquent.

## 8.7.2 Utilisation

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Séparer Path/Separate
- *A l'aide du raccourci clavier* : Shift-Ctrl-K

Pour utiliser correctement l'outil il convient de respecter les étapes suivantes :

1. Sélectionner un objet combinés
2. Cliquez ensuite sur le bouton représentant l'outil "Diviser les chemins" dans la boîte à outils  [./images/icons/selec-tion\_break.png not found] ;

## 8.7.3 Options

- 
- 

## 8.7.4 Infos additionnelles

Les objets séparés conservent tous les deux la couleur de l'objet combiné.

## 8.7.5 Lire aussi

- [Dégrouper](#)

## 8.8 Inset

### 8.8.1 Aperçu

La commande Inset contractera une forme de sorte qu'elle soit plus petite que l'original d'une mesure définie, tout en maintenant la forme de l'original. Des formes de base sont transformées par la commande, mais elles sont converties en chemins, et tout chemin ouvert est fermé. La quantité de la contraction est déterminée par la définition, dans les préférences d'Inkscape, onglet étapes, du champ "Inset/Outset par". La commande Outset augmente la forme.

### 8.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Inset
- *A l'aide du raccourci clavier* : –

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.
- 3.

## 8.9 Offset Dynamique

### 8.9.1 Aperçu

La commande Offset dynamique transforme une forme, la dotant d'une poignée de commande spéciale. En traînant la poignée, la forme est dynamiquement transformée. Elle peut être augmentée ou contractée, selon la direction dans laquelle la poignée est déplacée. Pour renvoyer un objet à une forme régulière après qu'elle ait été transformée en objet dynamiquement excentré, employez *Objet vers chemin*.

### 8.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Offset Dynamique
- *A l'aide du raccourci clavier* : –

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.
- 3.

### 8.9.3 Infos additionnelles

Quand la poignée de commande est libérée, la poignée est automatiquement replacée jusqu'au dessus de l'objet, ou quelque position était le dessus avant que l'objet ait été tourné. Quand employer cette commande, insetting seulement l'objet (la rendant plus petite que l'original) produit des résultats prévisibles. Rendre un objet plus grand que l'original arrondit des coins pour quelque raison. Le workaround pour ceci doit employer à plusieurs reprises la commande de début, et alors il peut être réduit au goÃ»t par l'intermédiaire de la commande excentrée dynamique.

## 8.10 Outset

### 8.10.1 Aperçu

### 8.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Chemin/Outset
- *A l'aide du raccourci clavier* : –

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

- 1.
- 2.
- 3.



## Chapter 9

# Menu : Effets

### 9.1 Agrémenter ses dessins

L'ajout d'effet sur les objets de l'image n'est pas une nécessité. Dans bien des cas, le recours à de telles options ouvre de nouvelles voies dans la création de graphique variés et personnalisés.

Les effets sont cependant généralement programmer en tant qu'extensions à Inkscape et nécessite le recours à des interpréteur Perl ou Python, pour ne citer les plus fréquents. Il y a donc une dépendance forte vis-à-vis de composants externes à Inkscape pour que l'utilisation des effets puisse être possible.

Pour activer ou désactiver le menu Effets, reportez-vous à la rubrique Misc du dialogue des préférences Inkscape. Il sera nécessaire de relancer Inkscape pour que les modifications soient prises en compte.

### 9.2 Effet Précédent

#### 9.2.1 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Effet Précédent

### 9.3

#### 9.3.1 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* :
- *A l'aide de la Boite Outils* : [../images/icons/missing.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* :

### 9.4

*Effet d'ombré créé à l'aide de Blur Edge*

---

### 9.4.1 Aperçu

L'effet Blur Edge produit un adoucissement des contours en les fusionnant visuellement avec l'intérieur et l'extérieur de la forme. Comme le vectoriel est mal approprié à ce genre de rendu, Inkscape produit des copies des objets sélectionnés, modifie la taille et l'opacité de chacune des copies pour simuler le flou. Les copies sont ensuite automatiquement groupées pour faciliter leur manipulation et prévenir les erreurs.

### 9.4.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effect/Blur Edge
- *A l'aide du raccourci clavier* :

### 9.4.3 Options

*La boîte de dialogue de l'effet Blur Edge*

**Blur Width** Permet de déterminer la distance sur laquelle l'effet va se développer. Cette distance se calcule à partir de l'objet initial et se répartit tout autour.

Le chiffre doit être un décimal compris entre 1.0 et 50.0

**Number of steps** Nombre d'étapes, c'est-à-dire nombre de copies de l'objet; permettant d'aboutir à un flou plus ou moins régulier et progressif.

Ce chiffre doit être un nombre entier compris entre 5 et 100

## 9.5

### 9.5.1 Aperçu

L'effet grille dessine une grille automatique acceptant des paramètres différents pour les espaces horizontaux et verticaux. Cette grille remplit complètement la bounding box d'un objet, non l'objet lui-même.

### 9.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effect/Grid
- *A l'aide du raccourci clavier* :

### 9.5.3 Options

*La boîte de dialogue de l'effet Grille*

**Largeur de ligne** Permet de définir l'épaisseur des traits composant la grille.

Le chiffre doit être un décimal compris entre 0.0 et 10.0

---

**Espacement horizontal** Modifie l'espace entre les lignes horizontales de façon répartie.

Le chiffre doit être un décimal compris entre 0.0 et 10.0

**Espacement vertical** Modifie l'espace entre les lignes verticales de façon répartie.

Le chiffre doit être un décimal compris entre 0.0 et 10.0

**Décalage horizontal** Le chiffre doit être un décimal compris entre 0.0 et 10.0

**Décalage vertical** Le chiffre doit être un décimal compris entre 0.0 et 10.0

## 9.5.4 Lire aussi

Remplissage avec motifs

Affichage d'une grille sur l'image

## 9.6 Ombre Portée

*Effet Ombre projetée tel qu'obtenu dans Inkscape après un déplacement*

### 9.6.1 Aperçu

L'effet Ombre Projetée ou Drop Shadow permet de créer une ombre à bord net des objets sélectionnés. Les objets sont dupliqués, unis puis remplis avec une couleur unique avant d'appliquer l'opacité passée en paramètre. Le décalage permet de donner un effet de profondeur plus ou moins prononcé.

### 9.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* : Effect/Drop Shadow
- A l'aide du raccourci clavier :

### 9.6.3 Options

*La boîte de dialogue de l'effet Drop Shadow*

**Opacité** Permet de rendre l'ombre plus ou moins transparente.

Le chiffre doit être un décimal compris entre 0.0 et 1.0

**Color of shadow** Permet de déterminer la couleur de l'ombre

### 9.6.4 Infos additionnelles

Pour créer des ombres diffuses reportez-vous à l'effet **Blur edge**.

## 9.7 ConnectedDot

### 9.7.1 Aperçu

Place un point et un nombre à chaque noeud du chemin choisi. L'effet agit dans le sens du chemin qui peut être inversé si nécessaire. Le chemin de référence voit son contour annulé mais les noeuds restes visualisé par les **markers** en forme de points.

### 9.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Connected the dots

### 9.7.3 Options

*La boite de dialogue de l'effet Connect Dots*

**Font size** Définit le corps de la police utiliser pour l'écriture du chiffre associé aux points.

**Dot Size** Permet de déterminer le diamètre des points.

## 9.8 FretFind

*Le riche dialogue de FretFind*

### 9.8.1 Aperçu

FretFind est un outil de conception de frettes de guitare capable de concevoir des fretboards de différentes échelles et tonalités pour ces instruments à cordes. Le nombre de cordes et de frettes peut être défini par l'utilisateur.

### 9.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/FretFind(...)

### 9.8.3 Options

*La boite de dialogue de l'effet FretFind Multi ET*

## 9.9 DrawHandles

*Aperçu d'un résultat produit par l'effet Draw Handles*

### 9.9.1 Aperçu

Draw Handles dessine les tangentes passant par les noeuds des chemins sélectionnés. L'effet rendu reproduit un aspect proche de celle de l'interface d'Inkscape lorsque des chemins sont sélectionnés.

---

## 9.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effect/Draw handles

## 9.10 Interpolation

### 9.10.1 Aperçu

Basé sur une sélection de 2 chemins, mélange les chemins et les styles (remplissages en aplats seulement) avec un nombre donné d'étapes. Le résultat produit est correspond à un morphing allant de la forme d'un chemin à la forme de l'autre chacune des étapes restant statique et visible dans l'image.

### 9.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Interpolate

### 9.10.3 Options

*La boîte de dialogue de l'effet Interpolation*

**Exponent** La valeur doit être un décimal compris entre -100.0 et 100.0.

**Interpolation steps** Permet de déterminer le nombre de formes intermédiaires produites par Inkscape.

La valeur doit être un entier compris entre 1 et 1000.

**Interpolation Method** Permet de déterminer la méthode d'interpolation utilisée.

La valeur doit être un entier compris entre 1 et 2.

**Duplicate Endpaths** Permet de déterminer la méthode d'interpolation utilisée.

**Interpolate style**

## 9.11 Aplatir le chemin

### 9.11.1 Aperçu

Le filtre Aplatir le chemin aplatit les chemins de la sélection avec des polygones dont les segments correspondent au critère de platitude spécifié.

### 9.11.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effet/Visualisation d chemin/Aplatir le chemin

### 9.11.3 Options

## 9.12 Mesurer

*Rendu de l'effet Mesurer le chemin sur une cote.*

### 9.12.1 Aperçu

Le Mesurer attache un texte à chaque chemin de la sélection. Ce texte affiche la longueur du chemin en pixel.

### 9.12.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effet/Visualisation de chemin/Mesurer

### 9.12.3 Options

## 9.13 Kochify

### 9.13.1 Aperçu

Kochify est un effet fractale en deux étapes basé sur les chemins sélectionnés. Il remplace chaque segment (entre les noeuds) du chemin choisi avec le chemin stocké. Par exemple, si le chemin stocké est en forme de S, le chemin deviendra "onduleux". Dans ce cas, la taille des vagues dépendra de combien de noeuds le chemin de source possède (employez le bouton "add node" dans



les options de l'outil Noeud pour ajouter des noeuds entre les noeuds choisis, ou la commande de simplifier pour enlever les noeuds supplémentaires). Ce filtre fonctionne en deux étapes précise qu'il est nécessaire de respecter.

### 9.13.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Kochify

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. D'abord, sélectionnez un chemin.
2. Faites Effets/Kochify (Load) pour le mémoriser.
3. Sélectionnez alors un second chemin.
4. Faites Kocify

### 9.13.3 Options

Cette fonction ne possède aucune option.

### 9.13.4 Infos additionnelles

Le modèle de ce filtre est la figure de Helge von Koch pour la représentation des flocons de neige.

## 9.14 Traceur de fonction

### 9.14.1 Aperçu

Le Traceur de fonction permet de rendre n'importe quelle formule latex en vecteur avec le rendu de la formule insérée dans le document. Ce plug-in requiert l'installation de latex, dvips et pstoeedit.

### 9.14.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effet/Rendu/ traceur de fonction

### 9.14.3 Options

## 9.15 LindenMayer

### 9.15.1 Aperçu

L'effet LindenMayer crée un nouvel objet de chemin au point 0.0 (situé au coin de la toile) et dessine selon les systèmes sans contexte déterministes de Lindenmayer.

### 9.15.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Lindemayer
-

### 9.15.3 Options

*La boîte de dialogue de l'effet LindeMayer*

**Order**

**Step**

**Angle**

**Axiom**

**Rules**

## 9.16 Motion

*Rendu en perspective à l'aide de Motion*

### 9.16.1 Aperçu

Dessine un rendu filaire des chemins sélectionnés basé sur une extrusion isométrique. On peut voir dans ce filtre la tentative de représenter une forme en mouvement par la représentation d'un point de départ et un point d'arrivée.

### 9.16.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document : Effets/Motion*

### 9.16.3 Options

*La boîte de dialogue de l'effet Motion*

**Magnitude** Permet de définir la longueur du déplacement de l'objet.

La valeur peut être un entier ou un décimal allant de 0 à 1000.

**Direction** Détermine l'orientation dans laquelle le déplacement va être effectué. Ce champ accepte donc une valeur d'angle comme paramètre.

La valeur peut être un entier ou un décimal allant de 0 à 360.

## 9.17 RadiusRandomize

*L'effet radius randomize en action*

### 9.17.1 Aperçu

Déplace les noeuds du chemin, les points de contrôle ou les deux dans un rayon spécifié, de façon aléatoire.

---



### 9.17.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Radius Randomize

### 9.17.3 Options

*La boîte de dialogue de l'effet RadiusRandomize*

**Magnitude** Permet de définir la longueur du déplacement de l'objet.

La valeur peut être un entier ou un décimal allant de 0 à 1000.

**Direction** Détermine l'orientation dans laquelle le déplacement va être effectué. Ce champ accepte donc une valeur d'angle comme paramètre.

La valeur peut être un entier ou un décimal allant de 0 à 360.

### 9.17.4 Infos additionnelles

Cet effet ne s'applique qu'aux chemins. Il est nécessaire de convertir les primitives pour y appliquer cet effet.

## 9.18 RandomTree

### 9.18.1 Aperçu

Dessine un arbre aléatoire composé de segment de droites - application fréquente de la géométrie tortue.

### 9.18.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effects/RandomTree

## 9.19 SegmentStraightener

### 9.19.1 Aperçu

Transforme les segments de chemins plus droits selon les pourcentage en tirant les points de contrôle vers leur noeud ou vers un point un tiers de la distance suivant la ligne droite de destination. Opère cette opération de perte de l'incurvation seulement sur les chemins sélectionnés.

### 9.19.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Segment Straightener

## 9.20 Summer's night

### 9.20.1 Aperçu

Déforme le chemin de manière à ce que sa bounding box soit incluse dans celle d'une forme de référence définie au préalable. L'aspect résultat donne l'impression de perspective ce qui permet d'utiliser ce filtre pour simuler ce genre de dessins.

### 9.20.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Summer's Night

## 9.21 Wavyline

Convertit les objets choisis de rectangle en lignes onduleuses convenablement classées.

### 9.21.1 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Wavy Line

## 9.22 Whirl

### 9.22.1 Aperçu

Déforme le chemin en déformant l'objet à partir de son centre, comme s'il tournait sur lui-même. La forme obtenue peut rapeler les tourbillons d'eau.

### 9.22.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document* : Effets/Summer's Night
-

## Chapter 10

# Travailler avec les noeuds

### 10.1 Insérer un Noeud

*icône de l'outil Insérer un noeud*

#### 10.1.1 Aperçu

Cet outil autorise le graphiste à insérer de nouveaux noeuds dans un chemin existant de manière à pouvoir déformer ce chemin de manière plus précise. Cet outil peut être utilisé sur tous les chemins de votre document. Il s'applique à un segment, et positionne le nouveau point au milieu de ce segment.

#### 10.1.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :*
- *A l'aide de la Boite Outils :* [../images/icons/add.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier :* Maj-Ins

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.



1. Activez l'outil Sélection de noeud
2. Sélectionnez les deux noeuds encadrant le segment que vous souhaitez modifier;
3. Appliquez l'outil nouveau noeud en utilisant l'une des méthode d'activation décrite ci-dessus.

#### 10.1.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

#### 10.1.4 Infos additionnelles

Ce qui est dessiné avec les outils de forme géométrique ou le texte n'est pas considéré comme chemin par Inkscape. Avant de pouvoir les manipuler, leur ajouter des points pour les déformer, il est nécessaire de les convertir en courbe

### 10.1.5 Lire aussi

[Convertir en courbe](#)

[Manipulation de noeuds et de points de contrôle](#)

## 10.2 Supprimer un noeud

*icône de l'outil Supprimer un noeud*

### 10.2.1 Aperçu

Cet outil autorise le graphiste à supprimer des noeuds de manière à rendre un chemin de manière plus précise ou plus légère. La multiplication de noeuds peut rendre difficile la modification de forme, il est donc important d'avoir le nombre adéquat de noeuds, ni plus ni moins. Cet outil peut être utilisé sur tous les noeuds de votre document.

### 10.2.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide du menu Document :*
- *A l'aide de la Boite Outils :* `[../images/icons/node_delete.png not found]`
- *A l'aide du raccourci clavier :*

Pour utiliser correctement cet outil il convient de respecter les étapes suivantes :



1. Activez l'outil sélection de noeud
2. Sélectionnez le noeud à supprimer;
3. Appliquez l'outil Suppression de Noeud en utilisant l'une des méthode d'activation décrite ci-dessus.

### 10.2.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 10.2.4 Infos additionnelles

Ce qui est dessiné avec les outils de forme géométrique ou le texte n'est pas considéré comme chemin par Inkscape. Avant de pouvoir les manipuler, leur ajouter des points pour les déformer, il est nécessaire de les convertir en courbe.

Dans tous les cas, la forme du segment sur lequel le noeud était positionné est redessiné en fonction des points de contrôle des noeuds encadrant restant. [screenshot]

### 10.2.5 Lire aussi

[Convertir en courbe](#)

---

## 10.3 Déplacer un noeud

Le déplacement d'un noeud est certainement, associé à une sélection simple, nous emmène au coeur du vectoriel et de ces étonnantes capacités de remaniement d'un dessin. Il peut être effectué de plusieurs façons sur un ou plusieurs noeuds sélectionnés.

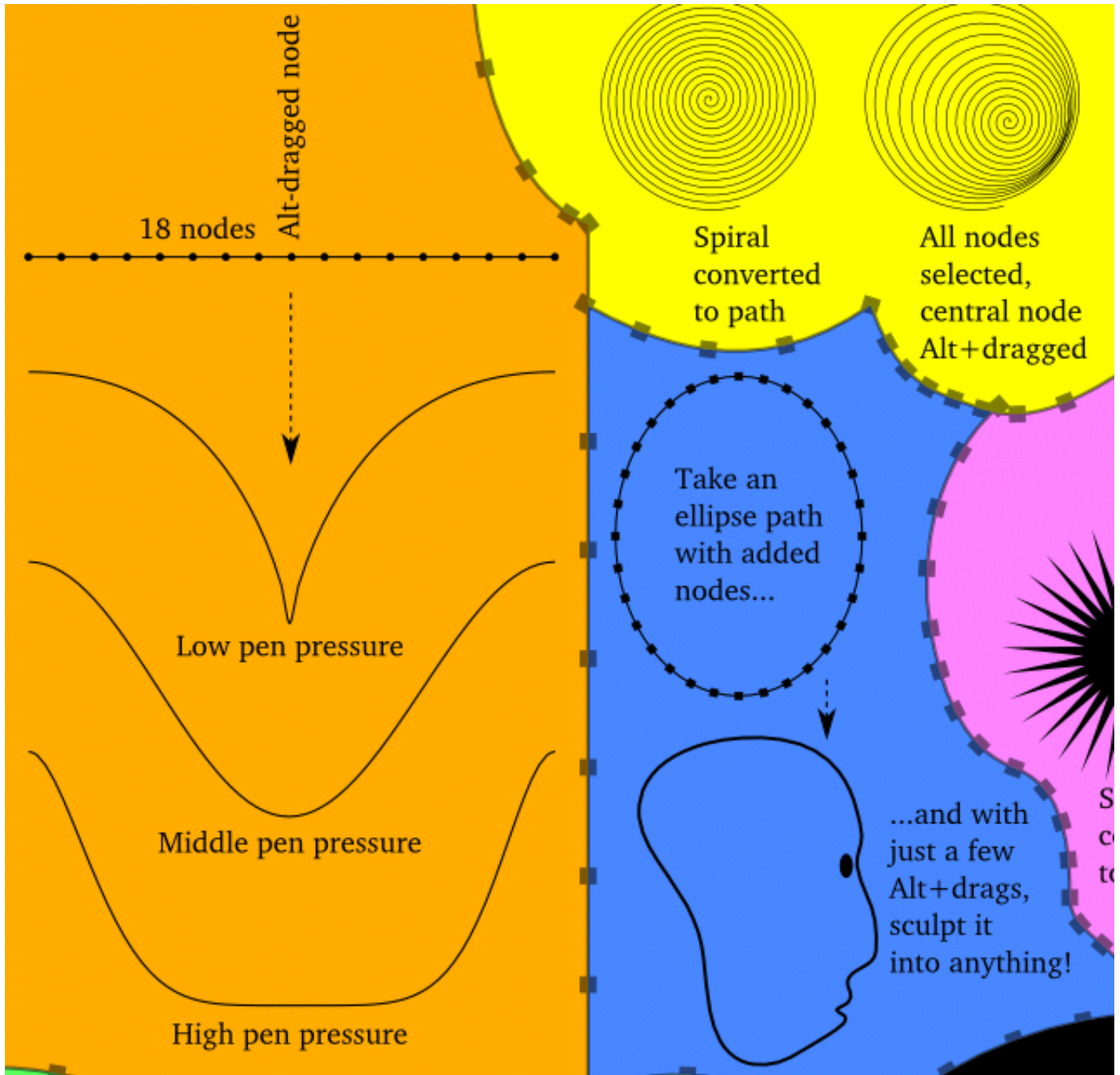
1. Glisser à l'aide de la souris.
2. A l'aide des touches fléchées du clavier.

### 10.3.1 Infos additionnelles

Les mêmes opérations sont applicables aux noeuds.

---

## 10.4 Sculpture de noeuds



*Aperçu du modificateur sculpter un noeud*

### 10.4.1 Aperçu

Depuis 0.44, une manière entièrement nouvelle de manoeuvrer des chemins dans l'outil de noeud est ajoutée dans Inkscape : sculpture de noeuds. Normalement, quand vous choisissez plusieurs noeuds et traînez l'un d'entre eux, les autres noeuds se déplacent de la même façon. Maintenant, si vous Alt-Glisseez un des noeuds choisis, seulement ce noeud est entièrement déplacé ; les autres noeuds choisis sont moins déplacés, de sorte que ceux le plus loin du point de déplacement restent stationnaires. Ainsi, par exemple, si vous choisissez plusieurs noeuds sur une ligne droite et Alt+glisseez le noeud médian, le chemin formera une cloche, comme une courbe. Les poignées des noeuds sont également ajustées pour maintenir la forme globale lisse et normale.

(si vous n'avez pas assez de noeuds sur un fragment de chemin que vous voulez remodeler de cette façon, juste choisissez les noeuds de fin de ce fragment et serrent l'Institut central des statistiques plusieurs fois de le peupler avec des noeuds.)

D'ailleurs, la sculpture de noeud est sensible à la pression de votre stylo de tablette. Si vous appuyez légèrement, votre courbe aura un bout pointu étroit (c.-à-d. les voisins les plus proches de votre noeud traîné se déplaceront seulement un peu) ; si vous appuyez fort, le bout de la courbe sera large et émoussé (c.-à-d. les voisins les plus proches se déplaceront presque autant que le noeud traîné). (conseil : pour cesser de traîner sans perdre votre forme, premier déglacement alt et puis soulever le bout du stylo.)

Il y a beaucoup d'applications possibles de la technique de sculpture. Pour prendre un exemple simple, sélectionnez tous les noeuds d'une ellipse, Alt+glissez l'un d'entre eux et voilà votre forme biaisée dans toutes les directions. Faites la même chose à un chemin complexe, comme des spirales, le déplacement les tordront et poinçonneront sans détruire sa structure complexe. La sélection seulement d'une partie de tous les noeuds vous permet de remodeler sans à-coup des parties d'une forme sans déranger le repos, comem c'est le cas dans le visage en exemple. Plus particulièrement, la sculpture de noeud est utile pour les chemins normaux complexes, tels que les chemins calligraphiques ou les tracés bitmap, où vous voulez souvent faire des poussées et des courbures à grande échelle sans détruire les dispositifs de petite taille. Il est aisé de rendre des zones plus étroite dans un endroit et plus large dans des autres, ou prolonger l'oreille ou aplatir le nez d'une tête, ou de tout autre remodelage des chemins complexes - tout cela est beaucoup plus rapide et plus intuitif en utilisant la sculpture. À partir de l'ellipse, avec des noeuds supplémentaires, juste quelques Alt+glissés pour la tordre dans une silhouette de tête, ou une carte de l'Australie, ou d'un logo d'Inkscape !

#### 10.4.2

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.



1. Dessinez un segment à l'aide de l'outil Bézier ;
2. Fragmentez le en sous-segments grâce aux options de l'outil Noeud;
3. Sélectionnez l'ensemble ou une partie de ces noeuds;
4. Positionnez-vous sur un noeud de référence et cliquez dessus;
5. Appuyez alors sur la touche **Alt** et glissez.

#### 10.4.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

#### 10.4.4 Infos additionnelles

#### 10.4.5 Lire aussi

### 10.5 Casser une ligne

*Icône de la boîte à outils permettant la séparation d'une ligne en deux parties distinctes*

#### 10.5.1 Aperçu

Cet outil autorise le graphiste à couper un segment de manière à obtenir un chemin ouvert ou un nouveau chemin séparé du reste de la forme s'il s'agit d'un tracé ouvert. Cet outil peut être utilisé sur tous les segments de votre document. Il duplique le point en séparant la copie de l'original de manière à ce que les deux soient manipulables séparément.

## 10.5.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* :
- A l'aide de la *Boîte Outils* : [../images/icons/node\_break.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier :

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.



1. Activez l'outil Sélection de noeud
2. Sélectionnez le noeud servant à la séparation de la ligne
3. Appliquez la commande Casser la ligne en utilisant l'une des méthode d'activation décrite ci-dessus.

## 10.5.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

## 10.5.4 Infos additionnelles

Ce qui est dessiné avec les outils de forme géométrique ou le texte n'est pas considéré comme chemin par Inkscape. Avant de pouvoir les manipuler, leur ajouter des points pour les déformer, il est nécessaire de les convertir en courbe.

## 10.5.5 Lire aussi

[Convertir en courbe](#)

## 10.6 Joindre les chemins et les noeuds

*icône de l'outil Joindre les noeuds*

### 10.6.1 Aperçu

Cet outil autorise le graphiste à joindre deux segments de manière à obtenir un chemin fermé ou un chemin ouvert relié à un autre . Cet outil peut être utilisé sur tous les segments de votre document. Il nécessite la sélection des deux points servant êtrelier les segments.

### 10.6.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu *Document* :
- A l'aide de la *Boîte Outils* : [../images/icons/node\_join.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : **Maj-j**



Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.



1. Activez l'outil sélection de noeud
2. Sélectionnez les noeuds servant à la jonction des lignes
3. Appliquez l'outil Joindre les lignes en utilisant l'une des méthode d'activation décrite ci-dessus.

### 10.6.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 10.6.4 Infos additionnelles

Ce qui est dessiné avec les outils de forme géométrique ou le texte n'est pas considéré comme chemin par Inkscape. Avant de pouvoir les manipuler, leur ajouter des points pour les déformer, il est nécessaire de les convertir en courbe.

### 10.6.5 Lire aussi

[Convertir en courbe](#)

## 10.7 Transformation d'un noeud courbe en noeud angulaire

*icône de l'outil Transformation de Noeud en angle*

### 10.7.1 Aperçu

Le dessin à la plume est parfois difficile. Il arrive fréquemment qu'un noeud ait besoin d'être modifié pour réorienter les segments qui y aboutissent. Le rôle de l'outil Transformation en noeud angulaire est de transformer un noeud courbe (créé par un glissé de souris) en noeud angulaire, c'est-à-dire dont les deux segments mitoyens n'ont pas de forme courbe.

### 10.7.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : [../images/icons/node\_cusp.png.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Maj - c

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.



1. Sélectionnez un noeud courbe à l'aide de l'outil Sélection de noeud ;
2. Cliquez sur l'icône de l'outil Transformation en noeud angulaire;
3. Vous pouvez alors modifier les points de contrôle séparément à l'aide de l'outil Sélection de noeud.

Pour signifier la prise en compte de la transformation, le carré représentant le noeud dans l'image tourne légèrement de 45

### 10.7.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 10.7.4 Infos additionnelles

L'outil ne crée pas un angle, il offre la possibilité de contrôler les points de contrôle séparément, ce qui aboutit nécessairement à un angle même si les segments mitoyens sont courbes.

### 10.7.5 Lire aussi

## 10.8 Transformation d'un noeud angulaire en noeud courbe

*icône de l'outil Transformation de Noeud en courbe*

### 10.8.1 Aperçu


Le dessin à la plume est parfois difficile. Il arrive fréquemment qu'un noeud ait besoin d'être modifié pour réorienter les segments qui y aboutissent. Le rôle de l'outil Transformation en noeud courbe est de transformer un noeud angulaire (créé par un clic de souris) en noeud courbe, c'est-à-dire de faire apparaître les points de contrôle qui permettent d'orienter les segments mitoyens.

### 10.8.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boîte Outils* : `[../images/icons/node_smooth.png not found]`
- *A l'aide du raccourci clavier* : Maj - s

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez un noeud angulaire à l'aide de l'outil Sélection de noeud  ;
2. Cliquez sur l'icône de l'outil Transformation en noeud courbe;
3. Vous pouvez alors modifier les points de contrôle séparément à l'aide de l'outil Sélection de noeud.

Pour signifier la prise en compte de la transformation, le carré représentant le noeud dans l'image tourne légèrement de 45

### 10.8.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 10.8.4 Infos additionnelles

L'outil ne crée pas un arc de cercle, il offre la possibilité de contrôler les points de contrôle séparément. Lorsque le premier point de contrôle est modifié le noeud n'est que pour moitié courbe. Lorsque le second point de contrôle est modifié le noeud devient complètement courbe et les deux points de contrôle sont symétrique par rapport au noeud.

Avec l'outil Noeud, lorsque vous changez le mode du noeud sélectionné vers Doux ou Symétrique (Maj+S, Maj+Y), vous pouvez préserver la position de l'une des deux poignées en plaçant la souris sur celui-ci. De la sorte, seulement l'autre point de contrôle est tournée ou mise à l'échelle.

### 10.8.5 Lire aussi

[Page précédente](#) - [Page Suivante](#)

## 10.9 Transformation d'un segment en droite


*icône de l'outil Transformation segment en droite*

### 10.9.1 Aperçu

Le dessin à la plume est parfois difficile. Il arrive fréquemment qu'un segment ait besoin d'être modifié. Le rôle de l'outil Transformation en droite est de transformer un segment courbe en segment de droite parfaitement rectiligne joignant les deux noeuds concomitants.

### 10.9.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- A l'aide du menu Document :
- A l'aide de la Boîte Outils :  [./images/icons/node\_line.png not found]
- A l'aide du raccourci clavier : Maj - l

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez deux ou plusieurs noeuds courbes à l'aide de l'outil Sélection de noeud;
2. Cliquez sur l'icône de l'outil Transformation en droite.

### 10.9.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 10.9.4 Infos additionnelles

L'outil ne modifie pas la nature des noeuds. Si tous les noeuds sont courbes, les droites sont effectivement dessinées mais en modifiant l'orientation des points de contrôle et non en les "effaçant".

### 10.9.5 Lire aussi

## 10.10 Transformation d'un segment en courbe

*icône de l'outil Transformation segment en courbe*

### 10.10.1 Aperçu

Le dessin à la plume est parfois difficile. Il arrive fréquemment qu'un segment ait besoin d'être modifié. Le rôle de l'outil Transformation en courbe est de transformer un segment droit en segment de courbe.

### 10.10.2 Utilisation

Cette commande peut être appelée de plusieurs façons comprenant :

- *A l'aide de la Boîte Outils* : [../images/0.44/iconsnode\_curve.png not found]
- *A l'aide du raccourci clavier* : Maj - k

Pour utiliser correctement cette fonction, il convient de respecter les étapes suivantes.

1. Sélectionnez deux ou plusieurs noeuds courbes à l'aide de l'outil Sélection de noeud;
2. Cliquez sur l'icône de l'outil Transformation en courbe.

### 10.10.3 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 10.10.4 Infos additionnelles

L'outil ne modifie pas la forme des segments mais la nature des noeuds en leur adjoignant de nouveaux points de contrôle .

### 10.10.5 Lire aussi

## 10.11 Rendre symétrique

### 10.11.1 Modificateurs

Cette fonction ne possède pas de modificateur.

Cette fonction ne possède aucune option.

### 10.11.2 Infos additionnelles

Avec l'outil Noeud, lorsque vous changez le mode du noeud sélectionné vers Doux ou Symétrique (Maj+S, Maj+Y), vous pouvez préserver la position de l'une des deux poignées en plaçant la souris sur celui-ci. De la sorte, seulement l'autre point de contrôle est tournée ou mise à l'échelle.

### 10.11.3 Lire aussi

## Chapter 11

# Travailler avec les objets

### 11.1 Déplacer les objets

Le déplacement d'objet est certainement, associé à une sélection simple, la fonction la plus intéressante du vectoriel. Il peut être effectué de plusieurs façons sur un objet sélectionné.

1. Glisser à l'aide de la souris.
2. A l'aide des touches fléchées du clavier.

#### 11.1.1 Infos additionnelles

Les mêmes opérations sont applicables aux noeuds.

### 11.2 Redimensionner un objet

Lors de la création d'un graphique il est rare de tout parfaitement proportionner du premier coup de crayon. Pour cela, il est possible de redimensionner très facilement les objets sélectionnés placés sur le canevas. Inkscape offrent même plusieurs méthodes.

- Utiliser la touche < pour accroître la taille de l'objet et > pour la réduire. L'incrément par défaut peut être réglé dans la fenêtre Préférences Inkscape onglet Incréments (ou Etapes selon les versions).
- Utiliser les poignées fléchées placées autour de l'objet. En plaçant la souris dessus, la poignées activable change de couleur et devient verte.
- Utiliser la fenêtre Transformation onglet Echelle. Cette méthode offre l'avantage d'être la seule à fournir un paramétrage chiffré parfaitement maîtrisable et reproductible sur d'autres objets.
- Utiliser les menus Eroder pour réduire et Dilater pour agrandir. Cette méthode à la particularité de transformer tout objet en chemin et de provoquer un éventuellement remplacement des points de celui-ci.

#### 11.2.1 Infos additionnelles

L'utilisateur a la possibilité de déterminer si l'aspect de l'objet est préservé. Ainsi l'épaisseur des contours peut être augmenté proportionnellement à l'objet et les arrondis peuvent être modifiés. Ces comportements peuvent être réglés par défaut dans la fenêtre Préférences Inkscape onglet Transformations.

## Chapter 12

# Travailler avec les couleurs

### 12.1 Travailler avec les couleurs

#### 12.1.1 Utiliser des couleurs

Travailler avec les couleurs n'est pas une nécessité. De nombreux documents sont édités qui n'utilisent que le noir et le blanc et cela n'enlève rien à leurs qualités ou à leurs défauts. Mais dans la plupart des cas, l'introduction de couleur dans une image est profitable. Dans ce cas il est important de pouvoir faire les bons choix. Une bonne connaissance des problèmes de représentation et d'appréciation de la couleur peut alors s'avérer utile. Le but de ces pages n'est pas de fournir un contenu exhaustif, mais des bases nécessaires à l'usage de la couleur dans Sodipodi.

Depuis longtemps, les experts en couleur ce sont les artistes. Pour faciliter leur travail, ils ont cherché à établir des règles que nous utilisons encore. Plus récemment des scientifiques (Newton, Einstein, Feynman) se sont intéressés à la couleur. Au début du siècle, les psychologues eux-mêmes ont apportés leur lot de conception. Tout cela a constitué au fil du temps une multitude de modèles dans lesquels il faut se repérer. Ces modèles ne sont qu'une façon de classer et de représenter les couleurs en fonction d'un point de vue ou d'un objectif. Ils ne se valent donc pas tous pour tous les usages et il est important de discerner les points importants qui les constituent.

Inkscape dessine toute nouvelle avec des couleurs par défaut. Nous avons vu qu'il est possible d'appliquer à un élément la couleur d'un autre en utilisant **Coller le Style**. Mais pour obtenir une présentation réellement personnalisée, il faut donc passer par une modification colorée pour accommoder l'aspect à ses envies. Ces modifications peuvent être faites en utilisant 3 modes :

- **RVB** et **RGBA**
- CMJN
- **TSL (HSV)**

Au-delà de simples couleurs, il est aussi possible d'appliquer des **dégradés** et des **motifs**.

La première étape à effectuer dans Inkscape, lorsqu'on arrive dans une fenêtre de propriété d'objet, est de définir le type de couleur qui va être employé. Le premier bouton traversé par une croix sert à rendre invisible le contour de l'objet. Dans le cas contraire, il est alors souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. Cette couleur peut remplir l'espace uniformément, être un dégradé de différents types ou un motif.

## 12.2 Choisir une couleur

[../images/dlg/filloptions.png not found] La couleur peut être sélectionnées dans trois modes colorimétriques différents : RVB, CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous aux simplesects correspondantes.

Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage alpha qui permet d'augmenter la transparence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés en dessous.

La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés

**alpha** Il est possible d'y appliquer une diminution partielle de visibilité en utilisant le réglage alpha qui permet d'augmenter la transparence de la couleur finale de manière à ce que celle-ci laisse progressivement apparaître la couleur des objets situés en dessous.

**Apply-to** La zone située en bas de la fenêtre permet d'appliquer la couleur à d'autres éléments que l'objet sélectionnés

**Fill-rule** Permet de définir la méthode de remplissage conformément aux règles éditées par le W3C

Il est souvent nécessaire de définir la couleur à utiliser. La couleur peut être sélectionnés dans trois modes colorimétriques différents : RVB, CMJN, TSL. Pour plus de renseignement sur les modes colorimétriques reportez-vous à la simplesect Couleurs.

## 12.3 Sélecteur de style

### 12.3.1 Aperçu

**F: (top)**

**S: (bottom)**

**O: (right)**

**Edit fill/stroke...**

**Last set color**

**Last selected color**

**Invert**

**White, Black**

**Copy color, Paste color**

**Swap fill and stroke**

**Make fill/stroke opaque**

**Unset fill/stroke**

**Remove fill/stroke**

## 12.4 Les Dégradés



### 12.4.1 Aperçu

La création de dégradé est l'une des choses parmi les plus intéressantes de Sodipodi et du dessin vectoriel en général mais n'est l'une des plus évidente à assimiler. En effet, la recommandation SVG du W3C autorise le recours à de nombreuses options riches que Sodipodi est capable d'utiliser et de rendre de manière très intuitive. Cette richesse et précision constitue l'un des avantages de la conception vectorielle des images.

Les dégradés sont considérés comme des formes spécifiques de coloration et sont accessibles par le biais de la fenêtre appropriée Remplissage ou Contour.

### 12.4.2 Types de dégradés

Inkscape est capable de générer deux types de dégradé :

- dégradé linéaire : les couleurs s'affichent en suivant toujours la même direction. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant sur l'icône xxx.
- dégradé radial : les couleurs s'affichent sous une forme centrifuge, la couleur centrale correspondant à la première couleur définie dans le dégradé. Ces dégradés peuvent être activés en cliquant sur l'icône xxx.

Le dégradé activé s'applique d'une façon définie par défaut qu'il est possible de modifier dans son orientation même. Pour modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la simplesect Modification de l'orientation d'un dégradé.

### 12.4.3 Dégradés livrés

La zone déroulante xxx permet de sélectionner un dégradé parmi une liste fournie avec votre distribution de Sodipodi augmentée de dégradés que vous avez éventuellement déjà créés. La zone d'affichage centrale située en dessous montre simplement l'aspect du dégradé et permet de modifier son orientation. Pour modifier un dégradé livré dans leur façon d'apparaître, voyez la simplesect Modification de l'orientation d'un dégradé.

### 12.4.4 Lire aussi

## 12.5 Editer un dégradé

### 12.5.1 Aperçu

Le bouton EDITION de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet de personnaliser les couleurs d'un dégradé livré ou nouvellement créé par l'utilisateur (pour voir comment créer un dégradé, reportez-vous à la simplesect ajouter un dégradé).

Lorsque l'on clique sur le bouton EDITION, la fenêtre Vecteur du Dégradé apparaît.

Celle-ci permet de définir deux couleurs qui serviront de début et de fin de dégradé, que celui-ci soit radial ou linéaire. Notez que cette fenêtre n'autorise la manipulation de 2 couleurs seulement même si Sodipodi est capable d'afficher des dégradés plus complexes. Pour créer des dégradés avec une plus grande quantité d'offset, reportez-vous à la simplesect Créer des dégradés multicolores.

---

#### Note

Ici, la sélection des couleurs n'est disponible qu'en mode RVB ou RGBA.

Les dégradés radiaux sont symétriques par défaut. Mais le centre de celui-ci peut être décalé en glissant sa poignée la touche Maj enfoncée.

---



## 12.5.2 Lire aussi

- Ajouter un dégradé
- **RGBA**
- **RVB**
- **TSL**

## 12.6 Ajouter un dégradé

### 12.6.1 Aperçu

Le bouton AJOUTER de la fenêtre Style d'objet (Remplissage et Contour) permet à l'utilisateur de créer des dégradés personnalisés qui ne sont pas dans la liste de dégradés fournis.

### 12.6.2 Utilisation

Cet outil peut être appelé de différentes façons comprenant :

- *A l'aide de la Boite Outils* : `[./images/missing.png not found]`
- *A l'aide du raccourci clavier* :

### 12.6.3 Modificateurs

### 12.6.4 Infos additionnelles

Lorsqu'un clic est effectué sur le bouton, Sodipodi génère automatiquement un nouveau dégradé qui porte un nom commençant par "LinearGradient" ou "RadialGradient" en fonction du type de dégradé sélectionné. L'aspect et le nom de ce dégradé apparaît aussitôt dans la fenêtre, dans la liste déroulant des dégradés pour le nom, dans la zone principale d'affichage pour l'orientation. Les couleurs par défaut du dégradé sont le noir et le blanc mais celles-ci peuvent bien sûr être modifiées à l'aide des fonctions de modification de dégradé telles que décrites dans la simplesect Editer un dégradé ou dans la simplesect Créer des dégradés multicolores.

Un dégradé créé est enregistré dans le fichier SVG même s'il n'est pas utilisé. Aussi, le dégradé n'est disponible que pour le fichier lui-même et n'est pas utilisable tel quel dans d'autres documents. Pour mieux comprendre ces contraintes, reportez-vous à la simplesect Remarques sur les dégradés.

### 12.6.5 Lire aussi

## 12.7 Les Dégradés multicolores

### 12.7.1 Aperçu

Inkscape autorise la visualisation de dégradés multicolores mais n'offre pas d'outil pour leur création intuitive lorsque le nombre de celles-ci dépasse deux (une pour le début et une pour la fin). Ainsi pour obtenir des dégradés plus complexes, il n'est pas possible d'utiliser la fenêtre Vecteur de Dégradé trop limitée.

Il faudra alors avoir recours à l'éditeur XML. Pour comprendre avant toutes choses le fonctionnement de cet éditeur, reportez-vous à la simplesect Editeur XML. Cet éditeur va permettre la saisie de code SVG et son application ainsi que sa visualisation immédiate au sein même de Sodipodi.

### 12.7.2 SVG et le dégradés

Il est donc alors nécessaire de comprendre avant tout le fonctionnement des principaux éléments du langage SVG lu-même. Pour de plus amples informations sur ce langage, reportez-vous au site du W3C.

La première chose à se souvenir, c'est que le dégradé peut s'appliquer à un objet dans le cas, et seulement dans ce cas, où il a été défini au préalable dans la zone defs du document.

### 12.7.3 Créer un dégradé

**Element parent** • lineargradient

- radialgradient

#### Attribut

**id** permettant de spécifier un nom et de l'attribuer au dégradé en vue de sa réutilisation ultérieure sur des objets.

### 12.7.4 Positionner des couleurs

#### Elements

**stop** positionné en tant qu'enfant de lineargradient ou radialgradient, permet de définir un nouveau point de couleur ou point d'arrêt. Ainsi, deux stop sont normalement nécessaires, un servant à une couleur initiale et l'autre à la couleur finale. Pour créer des dégradés plus complexes, ajouter autant de stop qu'il y a de couleurs.

#### Attributs

**offset** admettant comme valeur un chiffre décimal allant de 0 à 1, offset permet de définir la position des points d'arrêt dans le dégradé. Cet attribut correspond exactement à la version codée des poignées de la zone de prévisualisation de la fenêtre de dégradé. La valeur 0 permet de placer la couleur en début de dégradé, et 1 de la placer à la fin.

**style** permet de définir les caractéristiques colorées du point. Style correspond exactement aux paramétrage de la fenêtre Vecteur de dégradé.

**stop-color** propriété acceptant comme valeur le nom d'une couleur ou sa valeur hexadécimale;

**stop-opacity** propriété acceptant des valeurs allant de 0 à 1 permettant de définir l'opacité du point d'arrêt.

### 12.7.5 Appliquer le dégradé

Les dégradés créés dans l'éditeur XML seront disponibles dans la liste des dégradés de la fenêtre Dégradé. Reportez à la simplesect correspondante pour appliquer vos dégradés à une forme sélectionnée.

### 12.7.6 Lire aussi

## 12.8 Le modèle RVB

### 12.8.1 RVB

Le mode RVB est un système qui conçoit l'ensemble des couleurs visibles à partir d'un mélange de trois couleurs primaires que sont le rouge, le vert et le bleu. Ce modèle peut aussi être connu sous le nom de synthèse additive : cela signifie que l'ajout de couleur provoque un éclaircissement général, le blanc étant le mélange des trois couleurs primaires complètes (cf. Newton, la lumière blanche est un composé de toutes les autres couleurs). Ce système fonctionne parfaitement pour la représentation des couleurs tirant leur visibilité de la lumière : en particulier les écrans télé, les moniteurs informatiques. Par contre, il ne convient pas du tout pour les systèmes analogiques comme la peinture (si vous mélangez de la peinture rouge avec du vert et du bleu, vous obtenez un marron sombre, pas très joli d'ailleurs).

Dans ce système, chaque couleur primaire contient un certain nombre de variations notées dans certains cas de 0 à 255 et dans Sodipodi de 0 à 1. A 0, la couleur n'est pas appliquée alors qu'à 1, elle est au maximum. C'est la modification de chacune des couleurs sur ce principe qui engendre de nouvelles possibilités.

Dans ce système, le blanc correspond donc au maximum de chaque couleur (111) et le noir au minimum (000). Dans les deux cas, les proportions de chacune des couleurs est identiques. Cela sera aussi vrai lors de la création de gris qui se fait en appliquant la même quantité pour chacune des couleurs primaires (ex : 0.5-0.5-0.5).

### 12.8.2

Essayez de réfléchir à la façon d'obtenir du orange ...

### 12.8.3 Lire aussi

Pour plus d'infos : [graphisme du site radar](#)

## 12.9 Le modèle RGBA

### 12.9.1 RGBA

Pour tous les modèles colorimétriques, Sodipodi autorise l'inscription d'une couleur de type RGBA. Cette méthode permet de spécifier la couleur sous forme hexadécimale particulièrement fréquente sur internet. Le système RGBA n'en est pas pour le moins dérisoire et permet l'écriture de couleurs aussi nombreuses que le permet le modèle RVB.

Une couleur RGBA est une couleur décrite par ses trois primaires (Rouge, vert et bleu) ainsi qu'une valeur Alpha (pour plus d'information sur l'utilisation d'alpha dans les couleurs reportez-vous à la simplesect Alpha et opacité). Chacun de ces paramètres peut être exprimé sous une forme alphanumérique allant du 0 (absence de la couleur) au 9 et du A au F (couleur au maximum) ce qui fait 16 possibilités. Pour accroître la quantité de couleur disponible, chaque couleur est représentée par une paire alphanumérique. Nous obtenons alors 16\*16 soit 256 variations pour chaque couleur primaire.

**Ainsi un rouge sera exprimé sous la forme suivante** FF0000 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le vert (00) et le bleu (00), rien du tout.

**Pour un orange, on obtiendra** FFCC00 c'est-à-dire pour le rouge (FF) une grande quantité, et pour le vert (CC) une quantité suffisante puisque le vert contient le jaune nécessaire à la production de la couleur à laquelle on retranche le bleu (00).

**Pour obtenir un gris, on mettra des valeurs identiques pour chacune des primaires** 999999

Dans les exemples ci-dessus, nous avons utilisé des couleurs dites web, c'est-à-dire qu'elles sont assurées de s'afficher correctement sur tous les systèmes. On voit cela au fait que pour chaque primaire les éléments de chaque paire sont identiques (par exemple FF). Il est bien sûr possible de sortir de ce carcan (par exemple en utilisant FA) pour obtenir une gamme colorée plus étendue mais avec les inconvénients de diffusion que cela peut entraîner.

## 12.10 Le modèle TSL

### 12.10.1 TSL

TSL est un système colorimétrique légèrement différent qui conçoit l'ensemble des couleurs reproductibles à partir d'un mélange de 3 propriétés complètement originales :

- une pour la couleur (plus précisément la teinte), c'est-à-dire les variations observables dans l'arc en ciel;
- une pour la saturation permettant de définir la pureté de la couleur (si elle va être plus ou moins présente);
- une pour la luminosité définissant si la couleur est plus ou moins sombre.

Le paramétrage de chacune de ces propriétés permet d'obtenir un grand nombre de couleurs. Ce modèle est assez intuitif à utiliser et reste le meilleur, à mon sens, pour trouver des accords colorés agréables assez rapidement.

Par exemple pour obtenir un marron

Imaginez un cercle chromatique

- la teinte est la couleur à l'extérieur du cercle
- la saturation se déroule le long du rayon pour chaque teinte
  1. Placez vous sur la teinte orange;
  2. modifiez légèrement la saturation à la baisse;
  3. diminuez la luminosité de manière conséquente.

Pour accorder une couleur harmonieusement avec celle-ci, prenez la liberté de modifier comme vous voulez l'un des réglages, faites un ajustement fin avec un autre et ne touchez pas au troisième qui doit constituer le fil conducteur de votre présentation.

## 12.11 Alpha et Opacité

En SVG, il est possible d'affecter la visibilité d'un objet de plusieurs façons. La première et la plus répandue consiste à jouer de la superposition. Mais cela ne peut toujours convenir car odifie structurellement le graphisme pouvant ainsi le rendre insignifiant. La seconde est de rendre l'objet complètement ou partiellement transparent. On parlera d'alpha lorsque la transparence est appliquée à une couleur et d'opacité lorsque le réglage de transparence s'applique à l'ensemble de l'objet.

### 12.11.1 Modifier l'alpha

Dans Sodipodi, on parlera donc d'alpha lorsque la transparence est une propriété de couleur. Une modification d'alpha ne s'applique donc qu'à la couleur et à elle seule. On peut s'imaginer l'effet créé par l'alpha comme une sorte de couleur extrêmement diluée, comme une aquarelle. En terme de manipulation le champ alpha des palettes Remplissage et Contour permet un réglage allant de 0 (complètement transparent) à 1 (complètement opaque).

1. Sélectionnez un objet dont vous souhaitez modifier l'alpha;
2. Afficher la fenêtre Remplissage ou Contour en fonction de la propriété de la couleur à modifier;
3. Placez le curseur du champ alpha ou saisissez un chiffre dans le champ de saisi correspondant.

---

#### Note

alpha correspond à l'attribut SVG fill-opacity ou stroke-opacity ce qui explique que le réglage positionné à 1 (au maximum) rende l'objet opaque.

---

### 12.11.2 Modifier l'opacité

Dans Sodipodi, on parlera d'opacité lorsqu'on souhaite diminuer uniformément la visibilité de tout un objet ou groupe d'objet. Le réglage d'opacité peut éventuellement se cumuler avec des alphas composants les couleurs de objets sélectionnés. En terme de manipulation le champ xxx de la palette permet un réglage allant de 0 (complètement transparent) à 1 (complètement opaque).

1. Sélectionnez un objet dont vous souhaitez modifier l'opacité;
2. Afficher la fenêtre xxx;
3. Modifiez la valeur du champ.

---

**Note**

Conformément à la spécification du W3C, Inkscape utilise l'attribut `opacity` pour spécifier la valeur d'opacité d'un objet.

---

### 12.11.3 Lire aussi

## Chapter 13

# Didacticiels

### 13.1 Commencer avec Inkscape

#### 13.1.1 Commencer le document

Inkscape existe sous différents paquets, vous ne devriez pas avoir trop de problème à l'installer. Nous utiliserons la dernière version stable 0.39 de manière à ne gêner personne. Les utilisateurs de Windows trouveront un exécutable sur le site [Inkscape.org](http://Inkscape.org).

Lancer alors 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-dedans que nous allons devoir sévir, même s'il nous est permis, à la différence du 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 coeur d'une étoile et ses branches.

Dans notre cas, nous tracerons donc un ... triangle. Bravo.

Placez donc l'outil au coeur de votre document, essayez de vous placer au point 100-100 (Attention la numérotation début 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 Ctrl et tournez la souris : elle s'accroche alors à des palliers 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.

#### 13.1.2 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 suivante.

Cliquez ensuite sur l'onglet suivant (intraduit!!) que nous nommerons simplement Contour : 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.

### 13.1.3 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 noeud : 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 vrai 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 Noeud.

Nous nous intéresserons d'abord au noeud supérieur et à ses points de contrôle. Le noeud 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 noeud, 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 noeud 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 noeud. 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 noir 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'outils 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 les raccourci Ctrl+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.

### 13.1.4 Répéter des objets

Vous pouvez redimensionner légèrement les objets en utilisant les poignées fléchées. Pour conserver les proportions, appuyez sur la touche Ctrl 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 modifier 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 End 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 s'imaginer à Noël, on va rajouter une petite étoile en haut et quelques autres dans le ciel.

Prenez à nouveau l'outil Etoile : jetez un coup d'oeil 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 dessinez 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 coeur 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 que les autres suivent. 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 raccourciMaj-Ctrl-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.



### 13.1.5 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 GIMP 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 coeur 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

## 13.2 Réaliser des ombres

Depuis l'apparition du réglage de floutage dynamique, la création d'ombre est grandement simplifiée dans Inkscape.

1. Dessinez un simple cercle et attribuez lui un remplissage coloré plein ou dégradé radial pour simuler une sphère.
2. Dupliquez cet objet **CtrlD**
3. Sélectionnez le premier des deux qui se trouve logiquement en dessous à l'aide du sélecteur et passez cette forme au noir.
4. Enfin utilisez à présent les deux champs en bas de la fenêtre remplissage. L'opacité va permettre de rendre l'ombre légèrement transparente.
5. En dernier lieu la modification progressive du flou vous permet d'obtenir l'effet une ombre projetée.
6. Déformez cette ombre vers le bas en l'inclinant pour qu'elle devienne une ombre portée.

## Chapter 14

# TODO

### 14.1 TODO

#### 14.1.1 Manipulation de noeuds et points de contrôle (TODO)

- Noeuds et points de contrôle (TODO)
- Dessiner à la plume (initiation) (TODO)
- Dessiner des courbes régulières (TODO)
- Modifier la nature d'un noeud (TODO)
- Ajouter ou enlever des noeuds (TODO)
- Joindre ou disjointre des segments (TODO)

#### 14.1.2 Travailler avec les couleurs et les styles d'objets

- Introduction (TODO)
- Alignement à l'aide de repères (TODO)
- Alignement à l'aide de position chiffrée (TODO)
- Alignement à l'aides d'options spécifiques (TODO)
- Echelle à l'aide de la souris (TODO)
- Rotation à l'aide de la souris (TODO)
- Inclinaison à l'aide de matrice (TODO)
- Modification des formes de base (TODO)

#### 14.1.3 Transformer des objets (TODO)

- Introduction (TODO)
  - Alignement à l'aide de repères (TODO)
  - Alignement à l'aide de position chiffrée (TODO)
  - Alignement à l'aides d'options spécifiques (TODO)
-

- Echelle à l'aide de la souris (TODO)
- Rotation à l'aide de la souris (TODO)
- Inclinaison à l'aide de matrice (TODO)
- Modification des formes de base (TODO)

#### **14.1.4 Travailler avec le texte(TODO)**

- Introduction (TODO)
- Créer un texte(TODO)
- Editer et paramétrer un texte (TODO)
- Mettre une couleur à un texte (TODO)
- Mettre plusieurs couleurs dans un texte (TODO)
- Mettre un contour sur un texte (TODO)
- Mettre sur un chemin (TODO)
- Contenir dans une forme (TODO)
- Convertir en chemin (TODO)
- Les problèmes liés aux polices
- Les problèmes liés aux styles (TODO)

#### **14.1.5 Utilisation avec d'autres logiciels (TODO)**

- Présentation (TODO)
- Autotrace (TODO)
- GIMP (TODO)

#### **14.1.6 Didacticiels (TODO)**

- Présentation (TODO)

#### **14.1.7 Galerie (TODO)**

- Présentation (TODO)

#### **14.1.8 Bibliographie et Webographie**

- Présentation (TODO)

## **14.2 Page introuvable**

The page as not been found. It may not exists. You can report this to [cedric@le-radar.com](mailto:cedric@le-radar.com)

---

## Chapter 15

# Index

### A

#### Action

- Annuler, 70
- Refaire, 71

#### Affichage

- Basculer, 88
- Grille, 91
- Introduction au zoom, 87
- Masquer, 88, 89
- Plein Ecran, 94
- Zoom, 42
- Zooms, 87

#### Alignement

- Grille, 127

Arrière-plan (voir Superposition), 117

### B

#### Bitmap

- Créer à partir du document, 82

### C

#### Calque

- changer, 102
- Déplacer le contenu, 103
- Monter, 103
- Nouveau, 100
- Renommer, 101
- Supprimer, 105

#### Chemin

- Briser, 130
- Casser, 151
- Convertir, 129

#### Chemins

- Combiner, 133
- Diviser, 134

#### Clone

- Créer, 78
- Détacher/Délier, 80
- Original/Parent, 81
- Tessellation, 79

#### Coller

- Taille, 75

#### Color

- Select with dropper, 56

#### Contour

- Affichage, 90

#### Couleur

- Contour, 107
- Mémoriser, 108
- Nuances, 108
- Remplissage, 106
- Sélectionner à la pipette, 56

#### Couleurs, 158

- Alpha, 164
- Dégradés, 159
- Dégradés multicolores, 161
- Editer un dégradé, 160
- modèle RGBA, 163
- modèle RVB, 162
- modèle TSL, 164

### D

#### Découpe

- Créer, 111, 113
- Retirer, 112

#### dégradé

- ajouter, 161

Descendre (voir Superposition), 119

#### Dessin

- Calligraphie, 51
- Crayon, 50
- Ellipse, 44
- Etoile, 47
- Rectangle, 43
- Spirale, 48

#### Dialogue

- Basculer, 89

#### Disposition

- Arrière-plan, 117
- Descendre, 119
- Monter, 118
- Premier-plan, 116

#### Document

- Exporter, 63
- Importer, 63
- Imprimer, 64

Métadonnées, 67

Open, 59

Préférences, 65

#### Dupliquer

Fenêtre, 95

### E

#### Effect

Blur, 137

#### Effet

Aplatir le chemin, 141

Grille, 138

Latex, 143

Mesurer, 142

Ombre, 139

Refaire, 137

### F

#### Fenêtre

Basculer, 95

Calque, 99

Dupliquer, 95

#### Fichier

Enregistrement, 60, 61

#### Forme

Briser en chemin, 130

Convertir, 129

#### Formes

Connecter, 57

Modifier avec d'autres, 132

### G

#### Grille

Afficher/Masquer, 91

Alignement, 127

Options, 92

#### Guide

Afficher/Masquer, 93

#### Guides

Configurer, 94

### I

#### Image

vectorize, 131

#### Inkscape

Préférences, 68

SVG, 27

#### Interface

Aperçu général, 29

Canevas, 34

Contextualité, 33

Dialogues, 33

Fenêtre Document, 34

Grilles, 36

Guide, 36

Règles, 35

raccourcis, 37

Repères, 36

### M

#### Métadonnées

Document, 67

#### Masque

Retirer, 114

#### Monter

Calque, 103

Monter (voir Superposition), 118

#### Motif

Créer, 114

Motif en objet, 115

### N

#### Noeud

angulaire, transformer, 153

courbe, transformer, 154

Insérer, 147

Sélection, 40

Supprimer, 148, 150

#### Noeuds

Joindre, 152

#### Nouveau

Calque, 100

Document, 58

### O

#### Objet

Chercher, 76

Cloner, 78

Clones répétés, 79

Coller le style, 75

Coller sur place, 74

Contour, 107

Copier, 72

Couper, 71

Créer un masque, 113

Créer une découpe, 111

Délier le Clone, 80

Désélectionner, 85

Dupliquer, 77

Echelle, 122

Incliner, 124

Objet en motif, 114

Original de clone, 81

Pivoter, 123

Position, 121

Propriétés, 109

Retirer un masque, 114

Retirer une découpe, 112

Rotation 90 , 119

Sélection, 39

Sélection inversée, 84

Sélectionner sur tous les calques, 84

segment en courbe, 156

segment en droite, 155

- Supprimer, [83](#)
- Texte, [55](#)
- Tout sélectionner, [83](#)
- Objets
  - Agencer, [125](#)
  - Aligner, [125](#)
  - Coller, [73](#)
  - Distribuer, [125](#)
  - Remplissage, [106](#)
  - Symétries, [120](#)
  - Transformations, [121](#)
- Opérations booléennes
  - Utiliser, [132](#)
- Outil
  - Connecteur, [57](#)
  - Formes, [43](#)
  - Pipette, [56](#)
  - Texte, [55](#)
- Outils
  - Etoile, [47](#)
- P**
- Path
  - from Bitmap, [131](#)
- Pavage
  - avec Clones, [79](#)
- Préférences
  - Document, [65](#)
  - Générales, [68](#)
  - Nettoyer, [65](#)
  - Périphériques, [68](#)
- Premier-plan (voir Superposition), [116](#)
- Previsualisation
  - Icone, [96](#)
- Propriétés
  - Objet, [109](#)
  - Reproduire sur plusieurs objets, [75](#)
- R**
- Renommer
  - Calque, [101](#)
- Repère
  - voir Guides, [36](#)
- Repères
  - Afficher/Masquer, [93](#)
- S**
- Sélection
  - Combiner, [133](#)
  - Dégrouper, [110](#)
  - désélectionner, [85](#)
  - Grouper, [110](#)
  - Inverser, [84](#)
  - Séparer, [134](#)
  - Tout sélectionner, [83](#)
  - Tout sélectionner (calques), [84](#)
- Shapes
  - Connect, [57](#)
- Superposition
  - Arrière-plan, [117](#)
  - Descendre, [119](#)
  - Monter, [118](#)
  - Premier-plan, [116](#)
- Supprimer
  - Calque, [105](#)
- T**
- Texte
  - Outil, [55](#)
- Transformation
  - Déplacer, [121](#)
  - Echelle, [122](#)
  - Incliner, [124](#)
  - Rotation, [123](#)
  - Rotation 90 , [119](#)
- V**
- Vue
  - Guide, [93](#)
- X**
- XML
  - Source, [85](#)