

**INKSCAPE**

**SAMUEL COULON**

**HISTOIRE ET GEOGRAPHIE**



**GIPTiC PARIS**

## **I. PRESENTATION ET PARAMETRAGE DE L'ESPACE DE TRAVAIL** (p.01)

1. Définir les propriétés du document
2. Créer un nouveau document
3. Afficher une grille et activer le magnétisme
4. Paramétrer le canevas (page visible)
5. Créer son propre modèle

## **II. CREER, DESSINER, MODIFIER, ET DEPLACER DES OBJETS** (p.05)

1. Créer des objets
2. Modifier un objet
3. Dessiner à main levée

## **III – AJOUTER ET EDITER DU TEXTE** (p.13)

1. Ajouter du texte
2. Editer du texte
3. Aligner la trajectoire d'un texte sur un chemin
4. Encadrer un texte
5. Courber du texte

## **IV – IMPORTER ET MODIFIER DES FONDS DE CARTES PDF** (p.17)

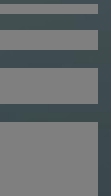
1. Importer une carte PDF
2. Modifier un fond de carte
3. Ajouter des éléments sur un fond de carte

## **V – IMPORTER & VECTORISER DES IMAGES MATRICIELLES (BITMAP)** (p.27)

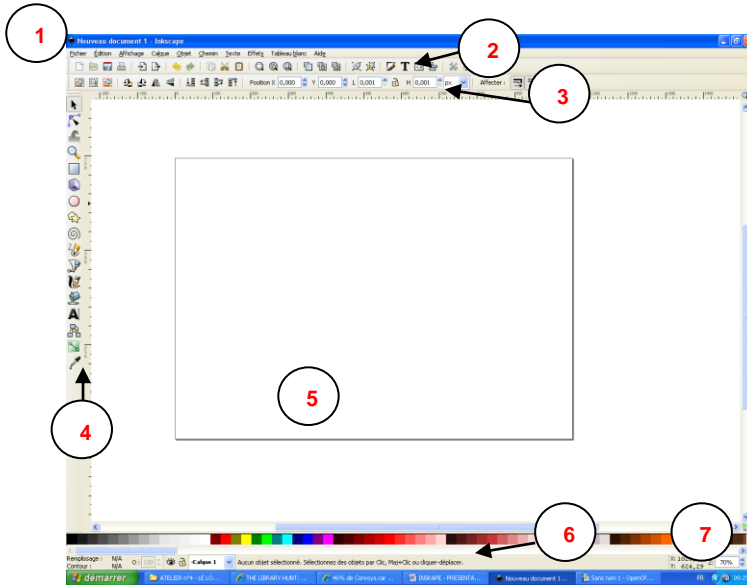
1. Importer des images matricielles
2. Vectoriser des images bitmap

## **VI – SAUVEGARDER & EXPORTER DES IMAGES** (p.33)

1. Sauvegarder son travail dans des formats vectoriels
2. La solution PDF
3. Convertir une image vectorielle au format matriciel



# I. PRESENTATION ET PARAMETRAGE DE L'ESPACE DE TRAVAIL



## 1 – LES MENUS

• Des commandes habituelles dédiées à la gestion des fichiers, l'édition, l'affichage

## 2 – LA BARRE DE COMMANDE

• Fonctionnalités des menus les plus utilisées présentées sous forme d'icônes (manipulation des fichiers, édition, zoom ..)

## 3 – LA BARRE DE CONTROLE

• Donne accès aux paramètres de l'outil en cours d'utilisation

## 4 – LA BOITE A OUTILS

• Série d'icônes donnant accès aux outils d'Inkscape

## 5 – LE CANEVAS

• Partie centrale d'Inkscape. A l'intérieur se trouve une page matérialisée par défaut par un cadre et une ombre.

## 6 – LA BARRE D'ETAT ET D'INFORMATIONS

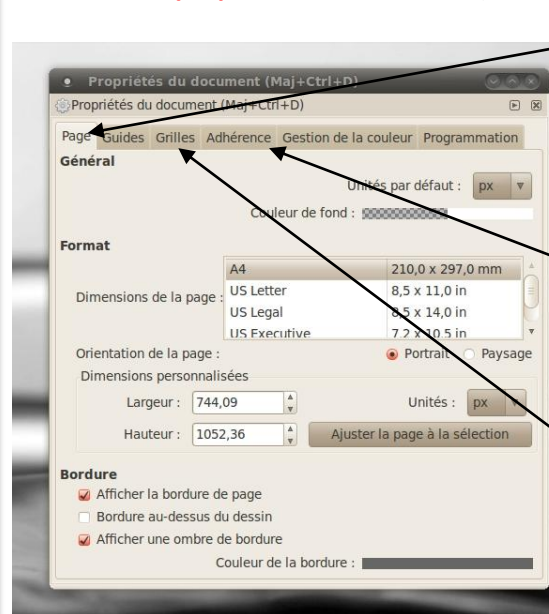
• Zone qui permet d'obtenir des informations dépendantes du contexte

## 7 – LA PALETTE DE COULEUR

• Affiche toutes les couleurs disponibles. Un clic droit sur une couleur permet de choisir entre la « couleur de remplissage » ou « la couleur du contour » d'un objet

# PARAMETRAGE DE L'ESPACE DE TRAVAIL

## 1. Définir les propriétés du document (menu *Fichier>propriétés du document*)

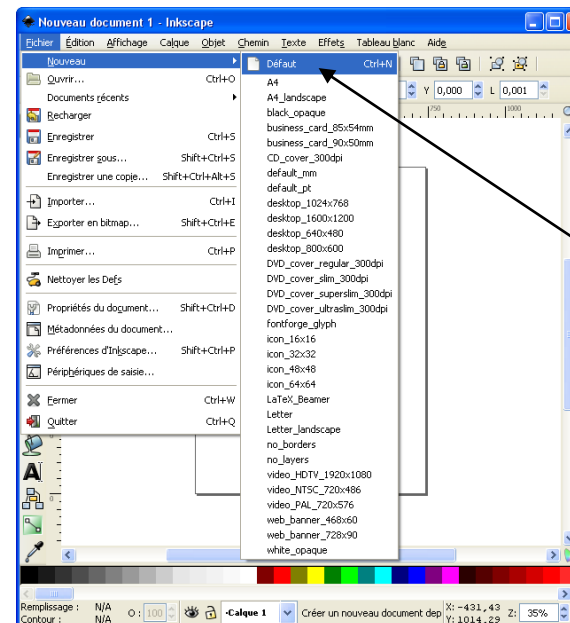


**Page** : fonction qui permet de paramétrer le format de la page, la couleur de fond ...

**Magnétisme** : Facilite le positionnement d'objet en les aimantant à la grille

**Grilles** : Fonction utile pour travailler sur des formes géométriques

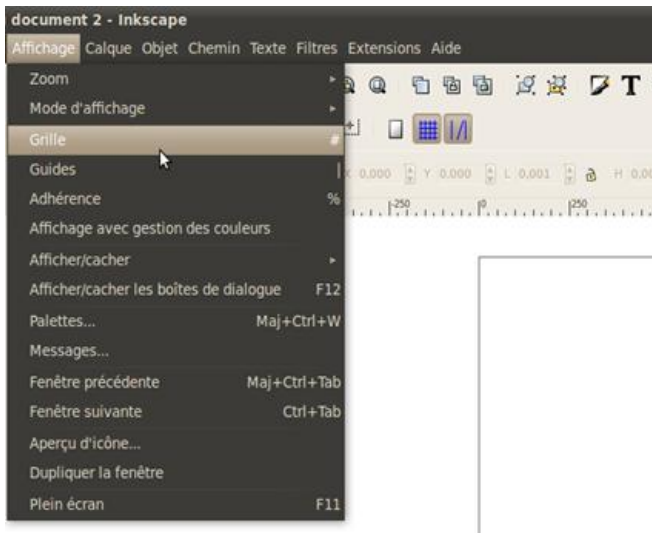
## 2. Créer un nouveau document (menu *Fichier>nouveau document*)



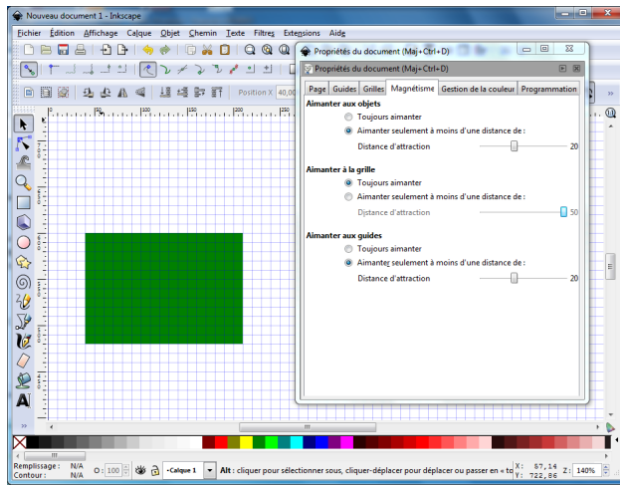
Fonction qui permet de choisir des modèles prêts à l'emploi présentant chacun des propriétés spécifiques : feuille A4, jaquette de CD/DVD, formats vidéo, fonds d'écran, icônes ..)

### 3. Afficher une grille et activer le magnétisme

- Pour afficher la grille : Affichage>Grille



- Pour changer les paramètres de la Grille : **Fichier>Propriétés du document** puis sélectionner l'onglet **Grille** (Maj+Ctrl+D)
- Pour activer le magnétisme : **Affichage>Magnétisme**. Le magnétisme aide au positionnement des objets en les aimantant à la grille ou à un autre objet.
- Pour changer les paramètres du magnétisme: **Fichier>Propriétés du document** puis sélectionner l'onglet **magnétisme** (Maj+Ctrl+D).



### 4. Paramétrer le canevas (page visible)

- **Changer la couleur de fond du canevas**

Attention ! Le canevas semble être blanc, mais en réalité il est transparent.

Pour exporter ou imprimer un dessin avec un fond, il faut lui donner une couleur (en général blanche).

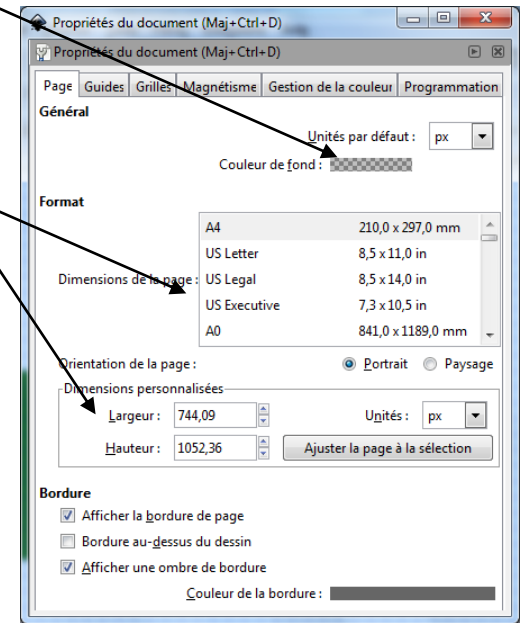
#### **Fichier>propriétés du document**

Une boîte de dialogue s'ouvre et permet de modifier la couleur.

- **Changer les dimensions du Canevas.**

#### **Fichier>propriétés du document**

Bien choisir la dimension de votre Espace de travail si vous décidez de l'exporter en format matriciel. Sa qualité (e.i le nombre de pixels) en dépend. Evitez d'imprimer directement à partir d'INKSCAPE.



### 5. Créer son propre modèle

Comme nous l'avons vu ci-dessus, INKSCAPE propose déjà une grande quantité de modèles. Vous pouvez néanmoins créer le votre. Pour cela :

- créer son modèle.
- le déposer dans :

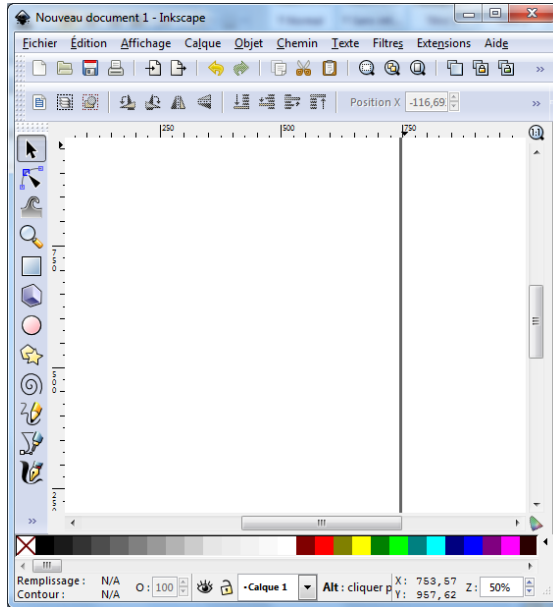
WINDOWS **C:\Program Files\Inkscape\share\template**  
LINUX UBUNTU **/usr/share/inkscape/templates**  
MAC : **/Applications/Inkscape/Content/Ressources/templates**

# II. CREER, DESSINER, MODIFIER, ET DEPLACER DES OBJETS

## 1. Créer des objets

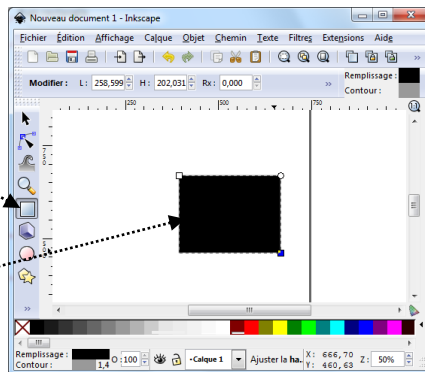
Plusieurs types d'objets peuvent être créés

- un rectangle
- des cercles, ellipses ou arcs
- des polygones ou étoiles (sélectionner l'étoile ou le polygone puis choisir le nombre de côtés dans la barre de contrôle)
- des spirales
- des lignes à main levée
- des droites et des courbes tracés au pinceau ou à la plume



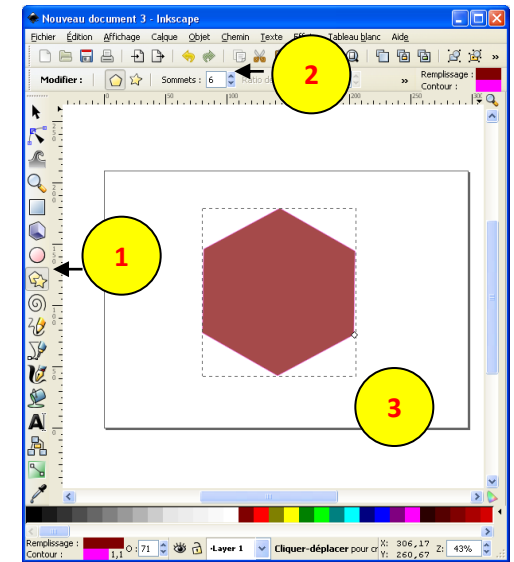
### Exemple 1 : créer un quadrilatère

1. Cliquer sur « créer des rectangles et des carrés » dans la boîte à outils
2. Dessiner votre carré sur le canevas.



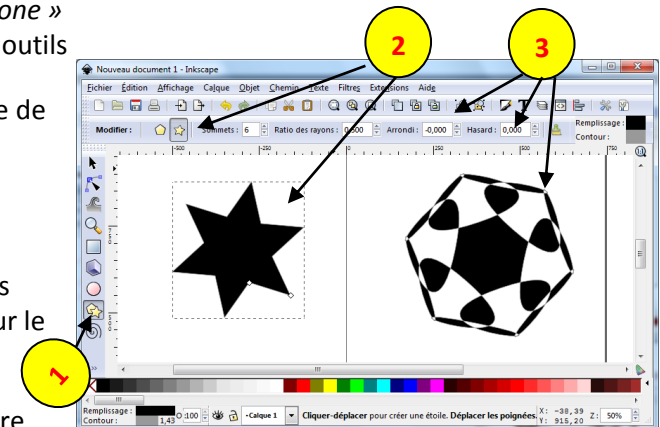
### Exemple 2 : créer un hexagone

1. Cliquer sur « créer étoile ou polygone » dans la boîte à outils
2. Dans la barre de contrôle, sélectionner le « polygone » et donner lui « 6 sommets »
3. Créer votre objet sur votre espace de travail (vous pouvez modifier la taille et son emplacement en utilisant les flèches noires situées autour de l'objet)



### Exemple 3 : créer et modifier une étoile

1. Cliquer sur « créer étoile ou polygone » dans la boîte à outils
2. Dans la barre de contrôle Sélectionner « l'étoile » et donner lui « 6 sommets » puis créer l'étoile sur le canevas.
3. Modifier votre étoile en modifiant les arrondis, la rotation des rayons etc ...



## 2. Modifier un objet

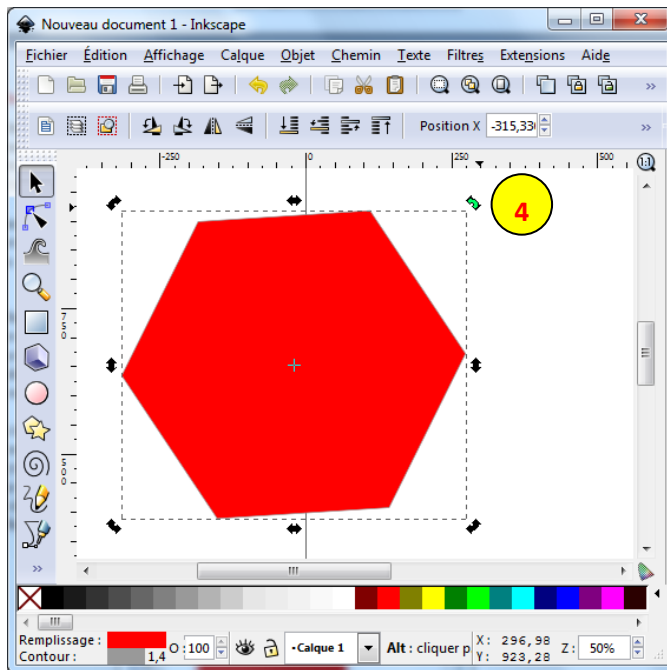
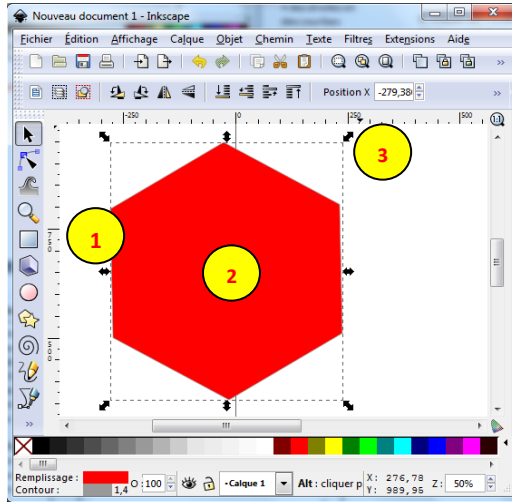
### Modifier l'emplacement, la forme et les dimensions d'un objet

1. Sélectionner l'objet avec la flèche de la Boite à Outils

2. Déplacer l'objet en cliquant au centre

3. modifier sa forme en « tirant » sur l'une des doubles flèches noires (poignées)

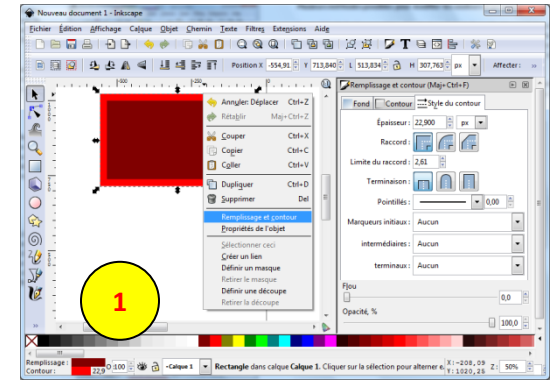
4. Faites le pivoter en double cliquant sur l'objet, puis en déplaçant les poignées.



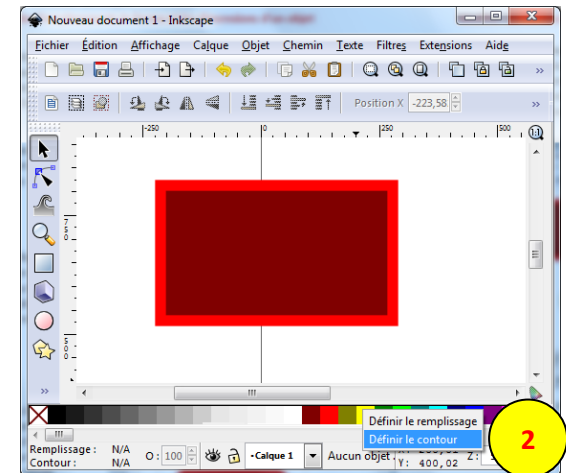
## Modifier les couleurs d'un objet

### Plusieurs méthodes possibles pour modifier les couleurs d'un objet

1. La méthode la plus complète : Clic droit sur l'objet. Puis sélectionner la fonction « remplissage et contour » dans le menu contextuel (déroulant). Une nouvelle fenêtre apparaît à droite : vous pouvez alors modifier le « remplissage » (le fond), le « remplissage du contour » (en fait la couleur du tracé du contour) et le « style » (type de contour).



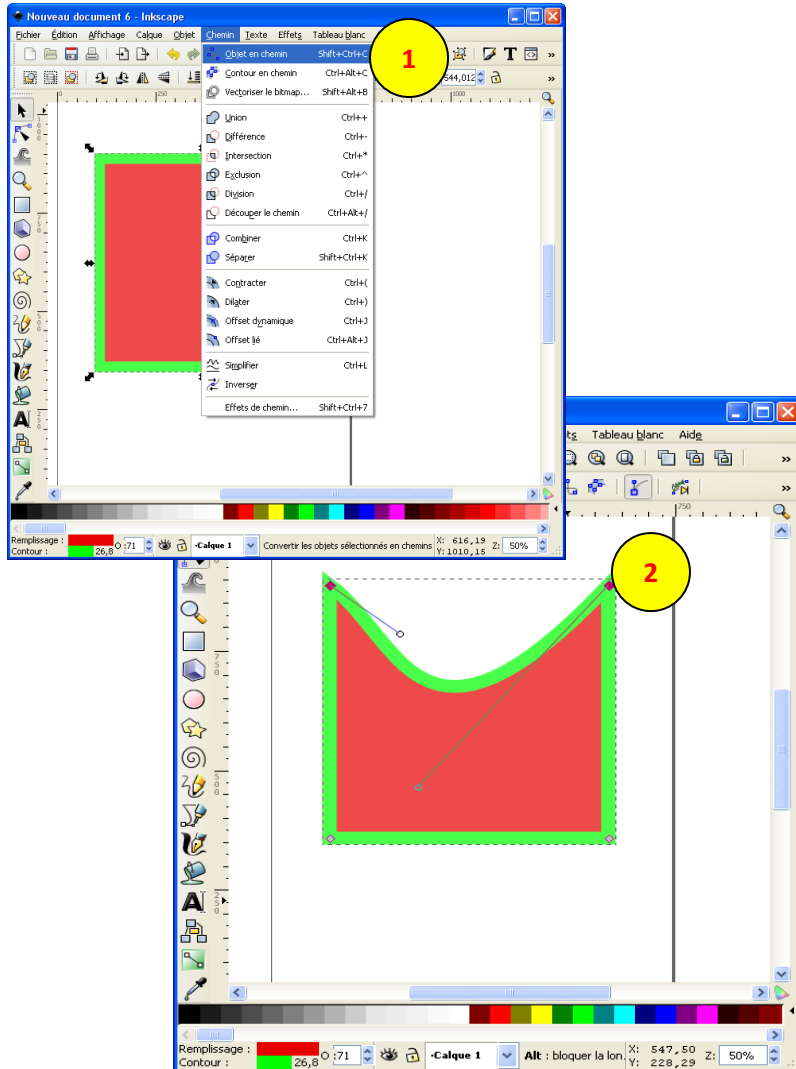
2. Plus simple : Clic sur l'objet. Clic droit sur la couleur choisie dans la palette des couleurs (en bas de la fenêtre) et choisir si vous appliquez cette couleur au contour (« définir le contour ») ou le remplissage (« définir le remplissage »)





## Transformer un objet en chemin

Cette méthode permet de modifier totalement et comme vous le souhaitez les formes d'une figure géométrique. La conversion d'un « objet » en chemin est définitive (1). Pour Inkscape, une fois cette opération accomplie, votre forme n'est plus un objet bien identifié (comme un carré, un triangle, un polygone, une lettre, ..) mais une série de « lignes » (courbes ou droites) et de « nœuds » (2).

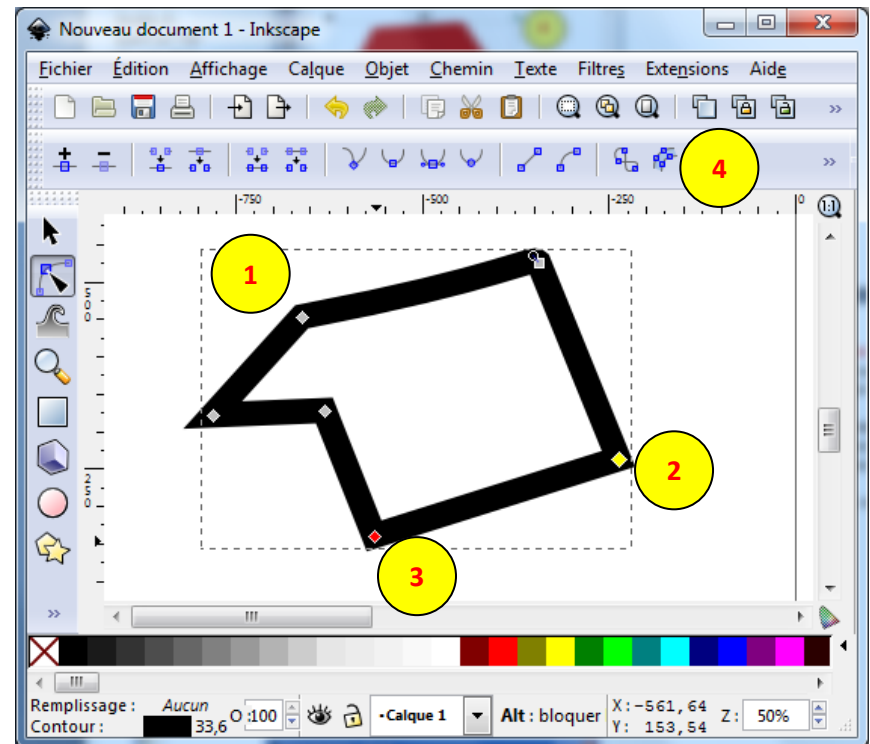


## Retoucher une forme avec l'outil nœud

Situé sous le Sélecteur, l'outil nœud est une fonction fondamentale pour INKSCAPE. Lorsque vous l'activez, des losanges, ces cercles ou des carrés apparaissent sur les « chemins ». Un chemin est une suite de courbes ou de segments ayant à chaque extrémité un nœud.

- Au repos, les nœuds restent gris (1)
- Sélectionnés, ils changent de couleur (bleu, jaune selon la version d'INKSCAPE) (2)
- En contact avec le curseur le nœud devient rouge (3)

Vous pouvez déplacer les nœuds comme vous le souhaitez en les sélectionnant avec la souris.

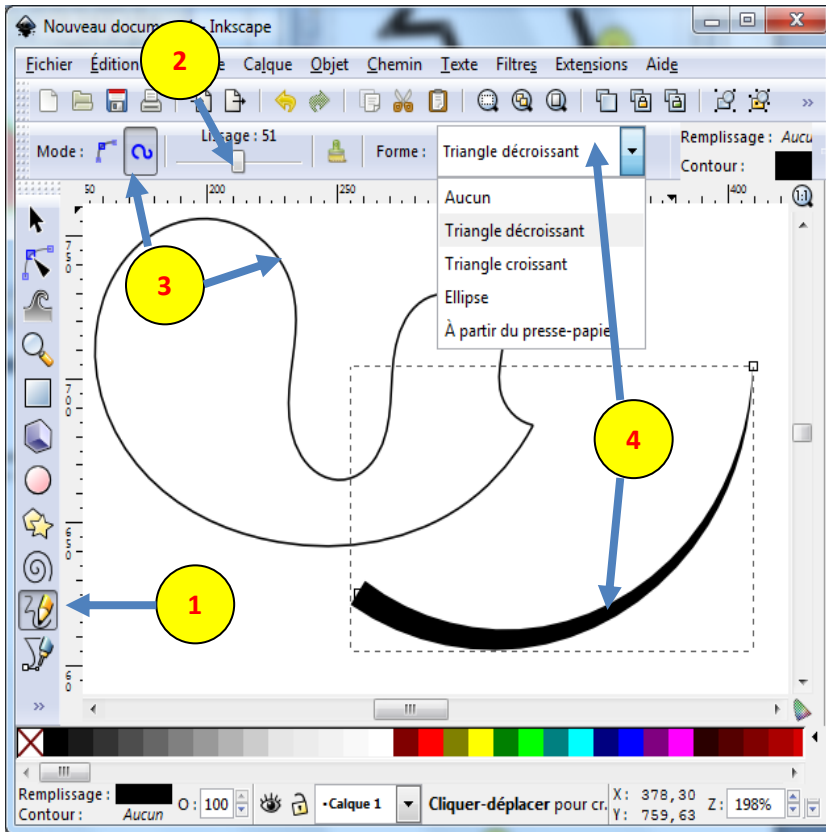


Les options de l'outil nœuds sont nombreuses (4). Certaines options permettent d'obtenir des angles droits ou des courbes plus ou moins larges sur un chemin par exemple. L'utilisation de ces options est complexe (mais essentiel !) et demande un certain temps d'adaptation.

### 3 - Dessiner à main levée

#### Tracer des lignes avec le crayon (1)

Nous n'entrerons pas ici, dans toutes les options que l'outil crayon propose dans INKSCAPE. Associées entre elles, ces options offrent de très nombreuses possibilités.



**Lissage** : Plus le lissage est élevé, plus la simplification de chemin est importante. Il détermine l'intensité de l'aplatissement appliqué au tracé. (2)

**Spiro** : permet de créer des chemins spirographiques (3)

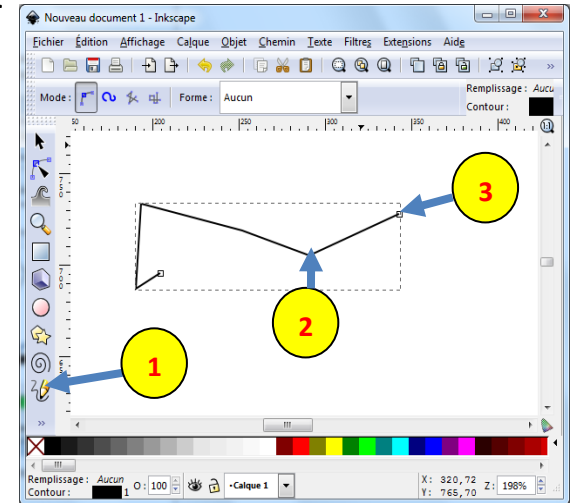
**Forme** : le menu déroulant propose plusieurs broches. (4)

Pour relier plusieurs lignes et en faire un seul objet : pressez la touche **Maj** puis tracer la 2<sup>ème</sup> ligne

### Tracer des droites et des courbes de Bézier avec le stylo

L'avantage de l'outil stylo, est qu'il trace des segments ou courbes en un minimum de nœuds. (1)

Pour tracer une ligne, pointez votre pointe du stylo sur le canevas et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Pour ajouter un nœud à votre ligne cliquer de nouveau avec le bouton gauche (2). Pour terminer votre ligne, cliquer sur le bouton droit ou double cliquer sur le bouton gauche (3).

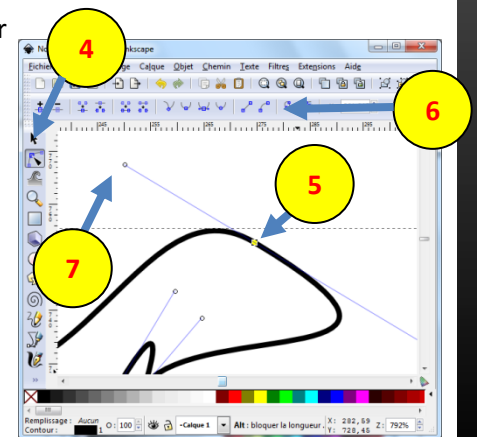


Une série d'options très nombreuses nous permettent de modifier nos courbes, segments, de réaliser des courbes parfaites, d'ajouter des nœuds (double-clic), de modifier la trajectoire d'une courbe etc... La prise en main est assez longue...

Pour éditer des nœuds ou modifier le chemin (cliquer sur l'icône puis sur la ligne ou le nœud à modifier) (4)

Pour ajouter un nœud sur une ligne : double-clic gauche sur la ligne à l'endroit désiré. (5)

Pour modifier la trajectoire : jouer sur les différentes options, (6) et déplacer les poignées de contrôle du nœud. (7)





# III. AJOUTER ET EDITER DU TEXTE

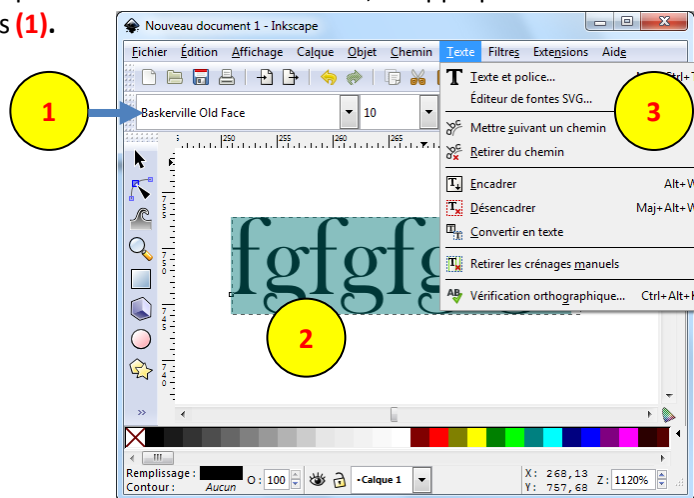
## 1. Ajouter du texte

- Activer le texte (barre d'outils à gauche).
- Choisir le type de police, la taille, justification, etc ... sur la barre de contrôle (1).
- cliquer sur l'endroit du canevas où vous souhaitez insérer votre 1<sup>ère</sup> lettre. Ecrivez ..
- Pour insérer des caractères spéciaux : **CTRL+U** puis entrer le caractère unicode et **Entrée**

## 2. Editer du texte

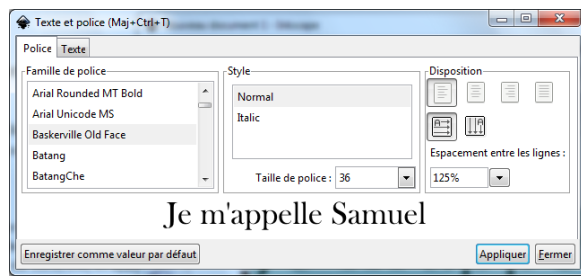
Pour modifier rapidement votre texte :

- Sélectionner vos lettres à l'aide la souris [apparition d'un filet bleu (2)]
- Utiliser les options de la barre de contrôle, et appliquer les modifications (1).



Pour éditer avec plus de précision votre texte

- Sélectionner votre texte à l'aide la souris
- Ensuite **Menu Texte>Texte et police (3)**
- Une boîte de dialogue s'ouvre. Vous pouvez désormais éditer votre texte.



## Pour régler le crénage (interlettrage) et l'interlignage

**Attention !** Opération délicate pour les utilisateurs de WINDOWS qui souhaiteraient rapprocher les lettres. Une utilisation maladroite des raccourcis-claviers sur un AZERTY pourrait changer la langue du clavier. Pour éviter tout désagrément, verrouiller la touche **Verr.Maj** avant de composer les raccourcis du clavier!!

Pour régler le crénage

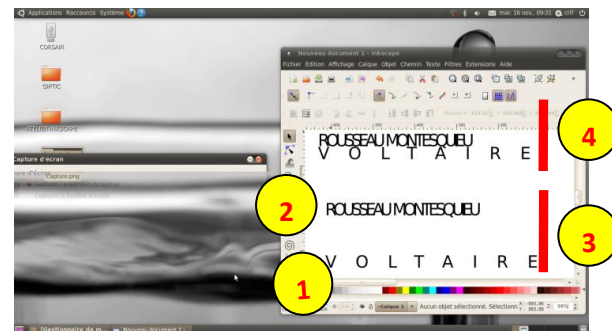
Se positionner sur la ligne à modifier avec la souris, puis :

- Pour augmenter la distance entre les lettres : **Alt + >** (1)
  - Pour réduire la distance entre les lettres : **Alt + <** (2)
- La modification ne sera appliquée qu'à la ligne !

Pour régler l'interlignage

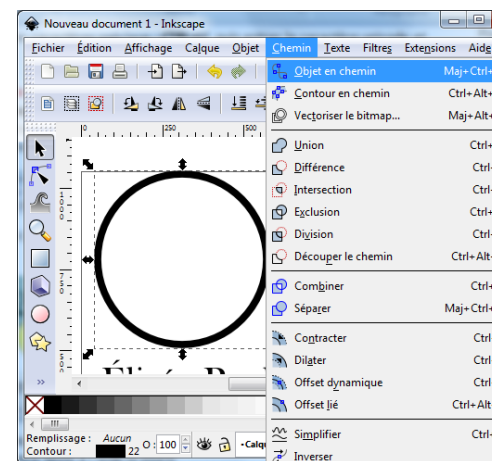
Se positionner sur le bloc texte à modifier avec la souris, puis :

- **Ctrl + Alt + >** pour l'augmenter (3)
  - **Ctrl + Alt + <** pour le diminuer (4)
- La modification s'applique à toutes les lignes.

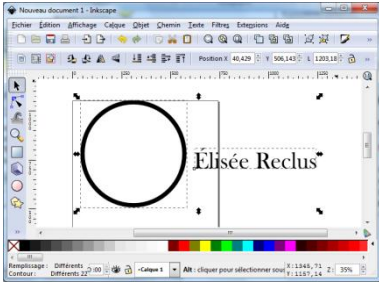


## 3 – Aligner la trajectoire d'un texte sur un chemin

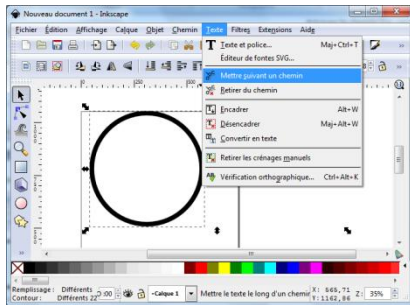
- Saisir le texte
- tracer le chemin (un cercle, un polygone, des courbes ....). Si vous dessinez un cercle (ou toute autre forme géométrique prédéfinie), vous devez le convertir préalablement en chemin (Pour cela : sélectionner l'élément à convertir avec la souris, Menu **Chemin>objet en chemin**). Si vous dessinez une ligne à la main, rien à faire puisque c'est déjà un chemin.



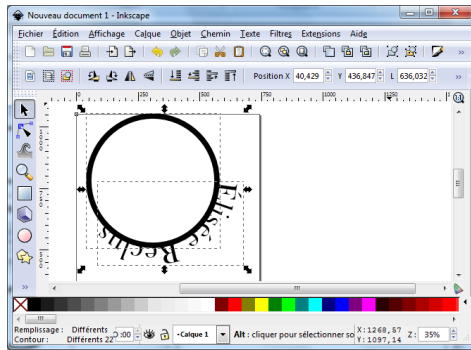
- Sélectionnez conjointement le texte et le chemin de destination (**Maj**).



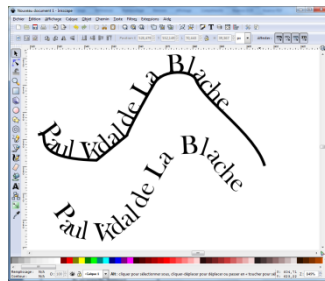
- Menu **Texte>Mettre suivant le chemin**



- Voilà le résultat !

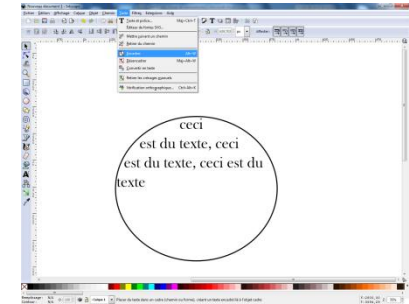
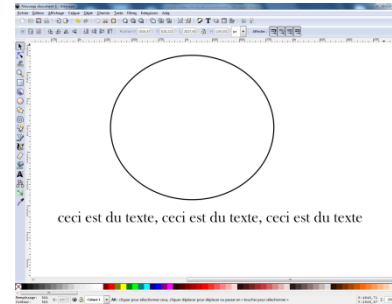


- Autre exemple avec une ligne tracée à la main.



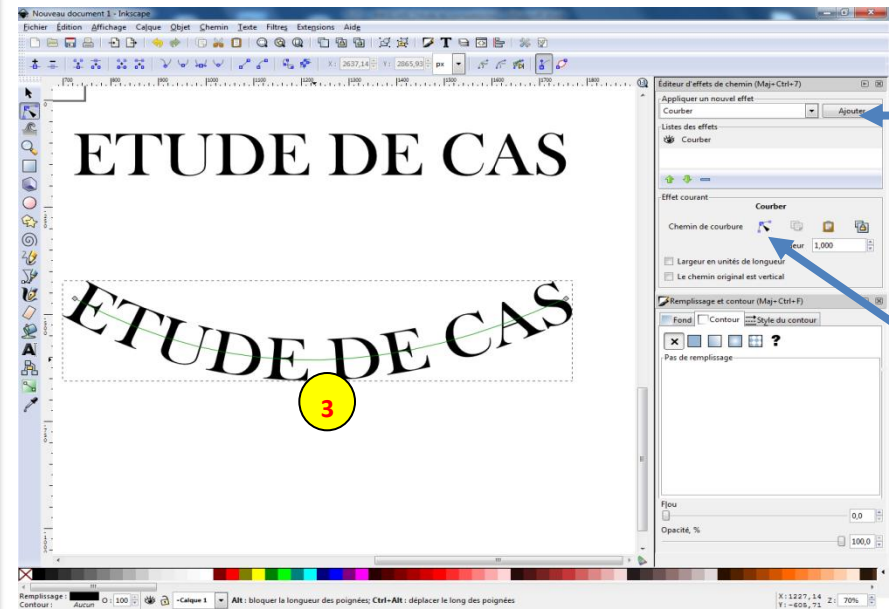
#### 4 – Encadrer un texte

- Tracer la forme du cadre
- Saisir le texte à encadrer
- Sélectionner conjointement le Texte et le cadre
- Menu **Texte>Encadrer**



#### 5 – Courber du texte

- Saisir le texte
- Transformer le texte en chemin **Chemin>Objet en chemin**
- **Chemin>Editeur d'effet de chemin**
- Ajouter un nouvel effet (« courber » par exemple) (1)
- Editer la zone de travail en cliquant sur l'icône chemin de courbure
- Une ligne verte apparaît. Vous pouvez la modifier comme vous le souhaitez, le texte suivra la modification.

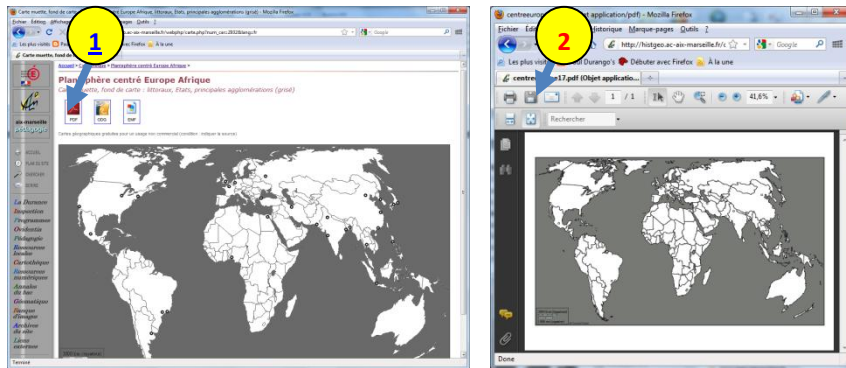


# IV. IMPORTER ET MODIFIER DES FONDS DE CARTES PDF

INKSCAPE reconnaît les fichiers SVG ou PDF. Nous allons dans cette partie importer des fonds de cartes de géographie et les modifier.

## 1 – Importer une carte PDF

- Connectez-vous sur la « remarquable » cartothèque d'Aix-Marseille (un grand merci à Daniel Dalet) ici : <http://histgeo.ac-aix-marseille.fr/carto/index.htm>
- Choisissez la carte de votre choix et ouvrez sa fenêtre.
- Télécharger (1) et enregistrer le fichier PDF (2)

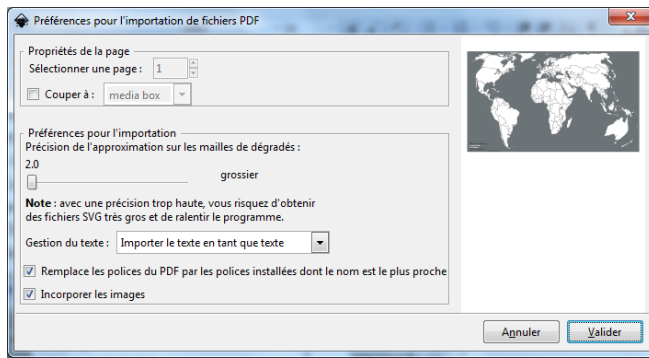


- Importer le PDF dans INKSCAPE. Pour cela, deux méthodes possibles :

La 1<sup>ère</sup> : **Fichier>Importer** puis sélectionner le PDF à importer.

La seconde : Prendre avec la souris le fichier PDF, et le glisser sur l'espace de travail.

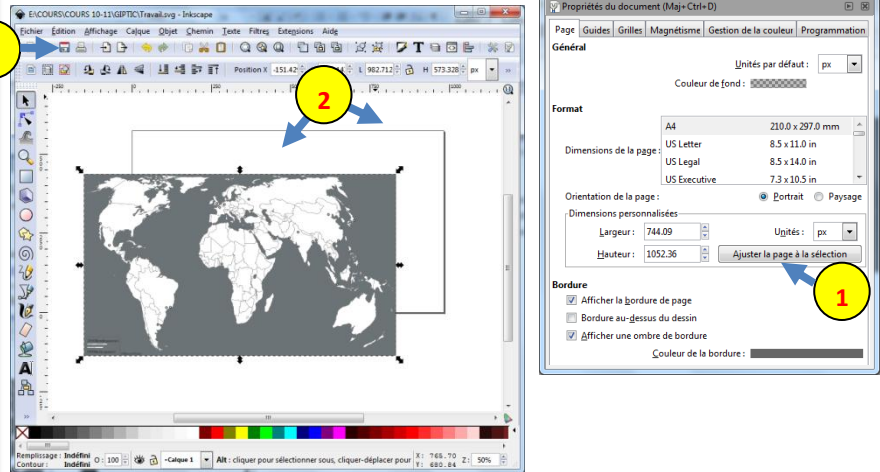
- Une boîte de dialogue s'ouvre « Préférences pour l'importation ... ». Cliquez sur **Valider**. La conversion prend du temps.



- Ajuster ensuite, la taille de votre page aux dimensions de la carte. Sélectionner d'abord la carte avec la souris. Ensuite allez dans **Fichier>Propriétés du document**.

Une boîte de dialogue s'ouvre.

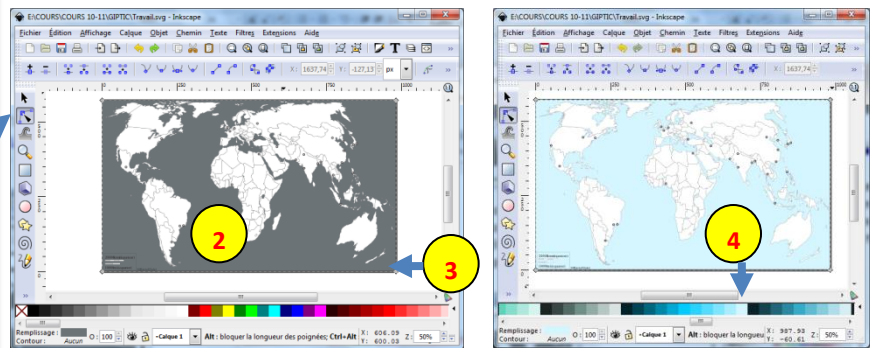
- Cliquer sur « Ajuster la page à la sélection ». (1)
- Vous pouvez légèrement déplacer votre carte, pour vérifier les dimensions de votre page. (2)
- Enregistrez ensuite votre travail. (3)



## 2 – Modifier un fond de carte

### Changer la couleur des mers et Océans

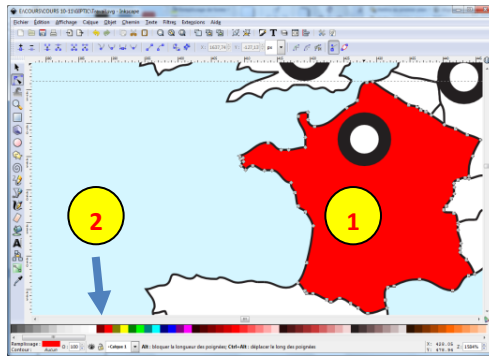
- Cliquer sur l'éditeur de nœuds (1), puis sélectionner avec la souris la couleur grise représentant la mer (2). Des nœuds doivent apparaître aux 4 coins de la carte (3). Choisissez ensuite votre couleur. (4)



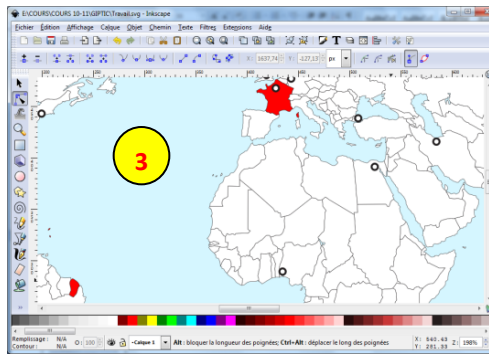
## Colorier les Etats

Les Etats sont par défaut de couleur blanche. Nous allons modifier leur couleur :

Zoomer sur la France (touche **Ctrl** enfoncée + molette de la souris). Cliquer sur l'éditeur de nœuds, puis sélectionner l'hexagone en cliquant au centre **(1)**. Cliquer sur la couleur rouge en bas de votre fenêtre **(2)**. Le territoire français devient rouge.

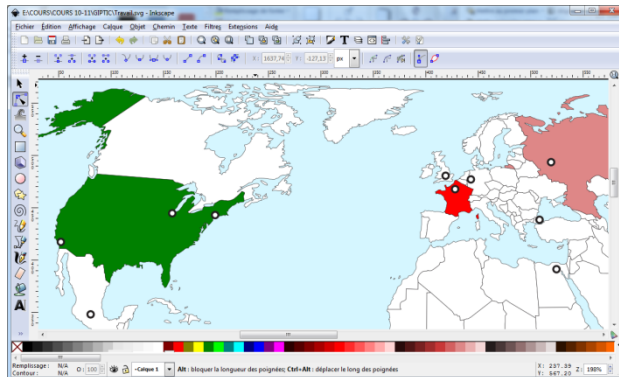


Dézoomer maintenant. Vous vous apercevrez que l'ensemble des territoires appartenant à la France ont eux-aussi, été coloriés en rouge (tous ces éléments sont groupés).



**(3)**

Faire de même, mais avec d'autres couleurs pour la Russie et les Etats-Unis. Vous remarquerez que l'Alaska est automatiquement associée au territoire des Etats-Unis, et Kaliningrad à la Russie.

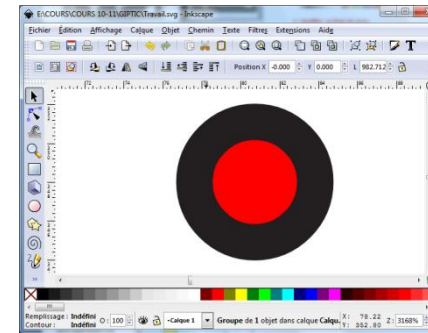


## Changer la couleur des métropoles

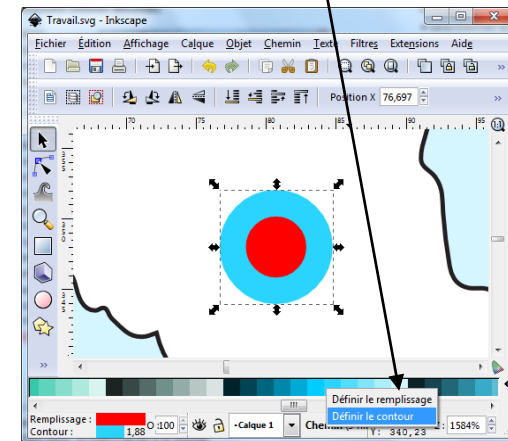
- Sélectionner le figuré ponctuel



- Choisir sa nouvelle couleur : clic gauche sur la palette de couleur



- Changeons maintenant la couleur extérieure du cercle : clic droit sur la palette de couleur en bas de la fenêtre. Dans le menu déroulant, choisir « définir le contour ».





## Colorier une région d'un Etat

Pour colorier la région d'un Etat (par exemple la « Sun Belt », aux Etats-Unis) nous devons créer un nouveau polygone. Deux possibilités s'offrent à nous :

1. Une solution longue et minutieuse : dessiner à la main avec l'outil crayon les contours de notre espace puis le mettre en couleur. Ce nouveau polygone se superposera au précédent.

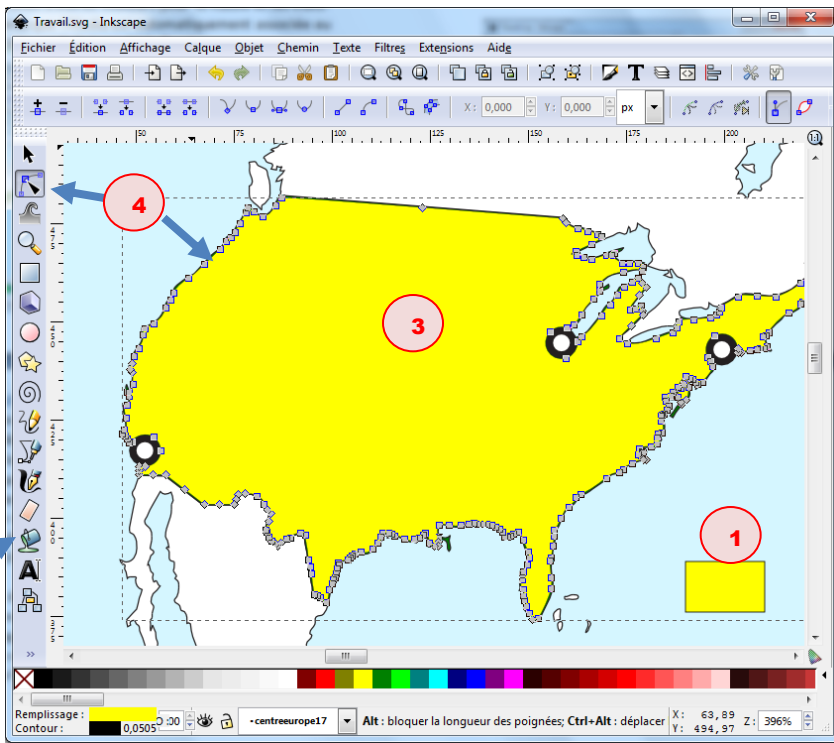
2. Une solution plus rapide :

- Créer un polygone « étalon » (un rectangle par exemple). Choisir un fond jaune et un contour noir de 0,2 (clic droit sur l'objet, « **Remplissage et contour** » dans le menu déroulant). Vous pouvez le supprimer ensuite. (1)

- Sélectionner le pot de peinture. (2)

- Verser de la peinture sur le territoire des Etats-Unis. Un nouveau polygone jaune est alors créé et se superpose au polygone vert déjà existant. (3)

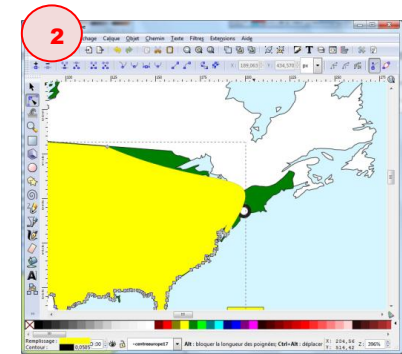
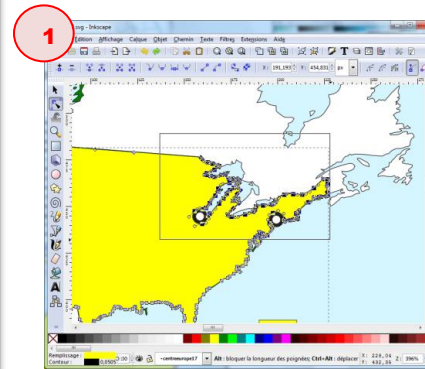
- Avec « l'éditeur de nœuds » sélectionner votre nouveau polygone jaune en cliquant au centre. Les nœuds apparaîtront en gris. (4)



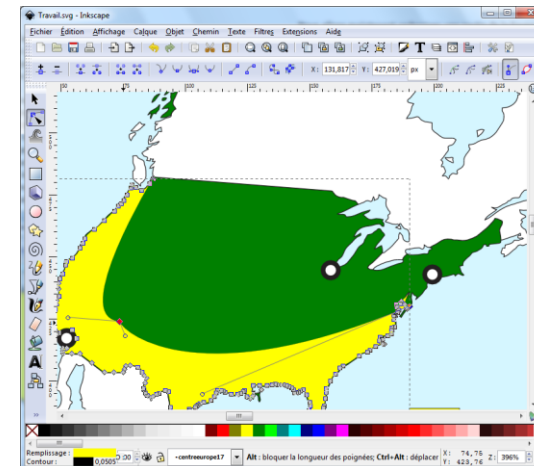
Nous allons maintenant redessiner une partie de la forme pour l'adapter à notre région.

- Il faut dans un 1<sup>er</sup> temps détruire les nœuds et lignes inutiles. Pour cela : maintenir enfoncé la touche **Maj** et sélectionner les nœuds que vous souhaitez supprimer avec la souris. (1)

Appuyer sur la touche **Suppr** (2). La forme de votre polygone devient différente.



Il ne nous reste plus qu'à tracer les frontières intérieures de la Sun Belt avec l'éditeur de nœud. En déplaçant les nœuds et en jouant sur les courbes de bézier, nous pouvons aboutir à un tracé très régulier. Le polygone vert, situé en dessous, réapparaît. Vous pouvez appliquer la même méthode pour créer d'autres régions.

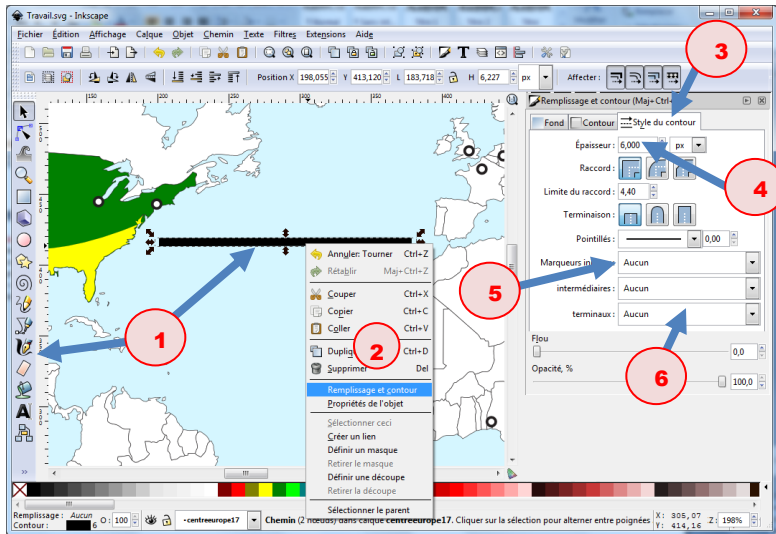




### 3 – Ajouter des éléments sur un fond de carte

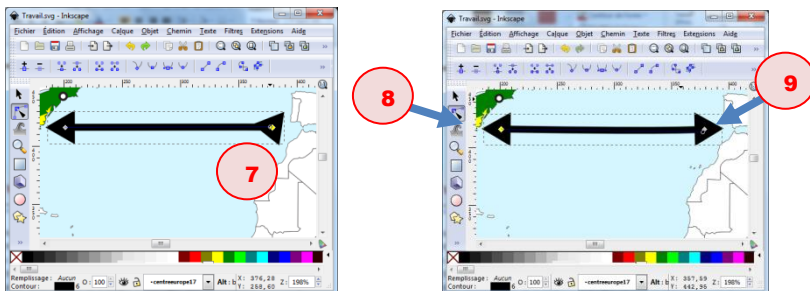
#### Ajouter des flèches

- Tracer une droite avec le stylo (1)
- Augmenter l'épaisseur de la ligne : clic droit sur la ligne (2)
- Sélectionner « Remplissage et contour ».
- Sélectionner l'onglet « style du contour » (3) dans la nouvelle fenêtre ouverte à droite.
- Augmenter l'épaisseur à 6,000 px. (4)



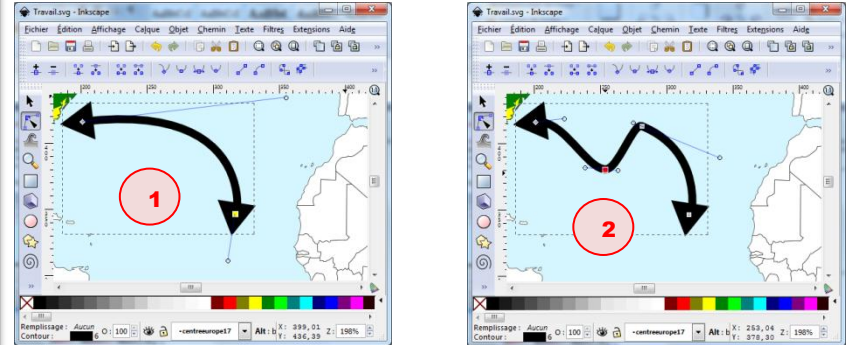
Nous allons maintenant ajouter des « marqueurs » aux extrémités de notre droite.

- Dans la fenêtre remplissage et contours, choisir « TriangleInM » dans la case « marqueurs initiaux ». (5) Faire de même dans « marqueurs terminaux ». (6)
- Il se peut que votre triangle n'aille pas dans le bon sens (7). Dans ce cas, utiliser l'éditeur de nœuds (8) pour sélectionner le triangle et corriger son orientation (9).



### Modifier et courber la trajectoire de notre flèche

- Sélectionner la flèche avec l'éditeur de nœuds.
- Déplacer les extrémités de notre flèche avec la souris en sélectionnant les nœuds. (1)
- Pour ajouter un nouveau nœud double cliquer sur la flèche à l'endroit choisi. Le nouveau nœud apparaît en rouge. (2)

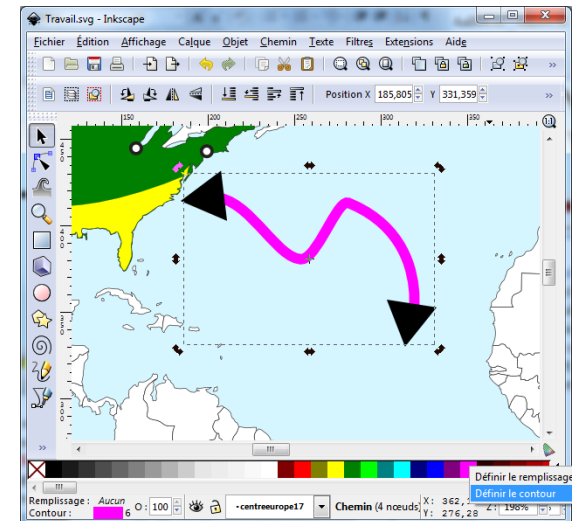


### Changer la couleur d'une flèche

- Sélectionner la flèche avec le sélecteur
- Clic droit sur la couleur choisie dans la palette de couleur en bas de la fenêtre.
- Sélectionner « Définir le contour »

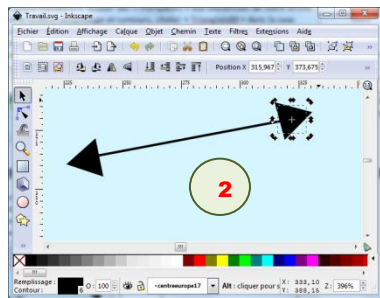
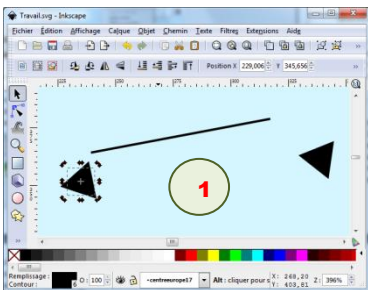
Vous remarquerez que cette méthode ne permet pas de modifier les couleurs des marqueurs de notre flèche. C'est l'un des gros défauts d'INKSCAPE.

Il existe néanmoins une méthode permettant de surmonter cette difficulté.

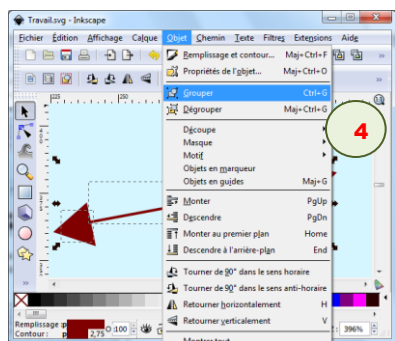
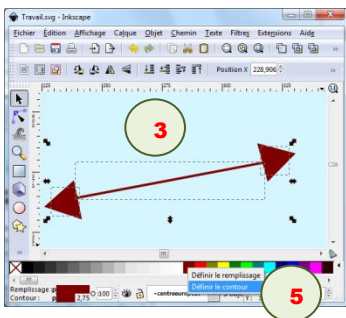


## Associer un segment et deux triangles pour créer une double flèche

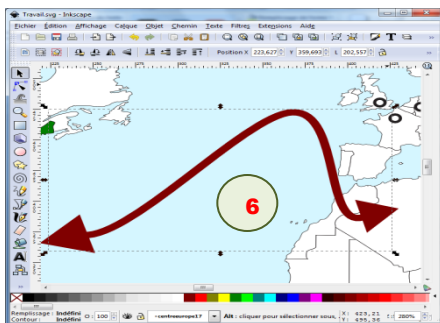
- Dessiner un segment avec le stylo, et deux triangles. (1)
- Avec le sélecteur, reporter et ajuster les deux triangles aux extrémités de votre flèche. (2)



- Sélectionner vos trois éléments avec la souris en maintenant la touche **Maj** enfoncée. (3)
- Grouper ensuite vos trois éléments : **Objet>Grouper** (4)
- Les modifications de couleur s'appliqueront désormais à tous les éléments de notre flèche. (5)

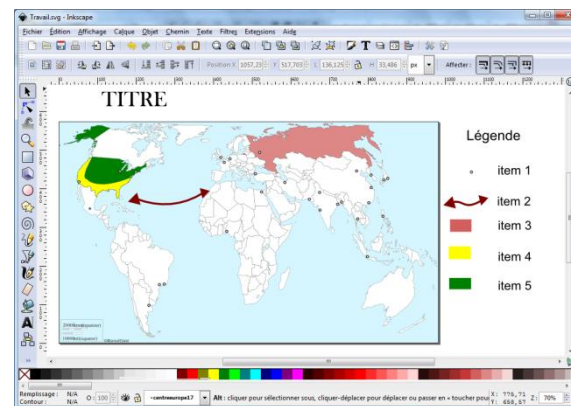


- Nous pouvons désormais déplacer ou modifier notre double flèche. (6)



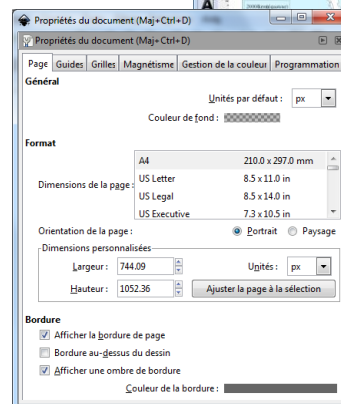
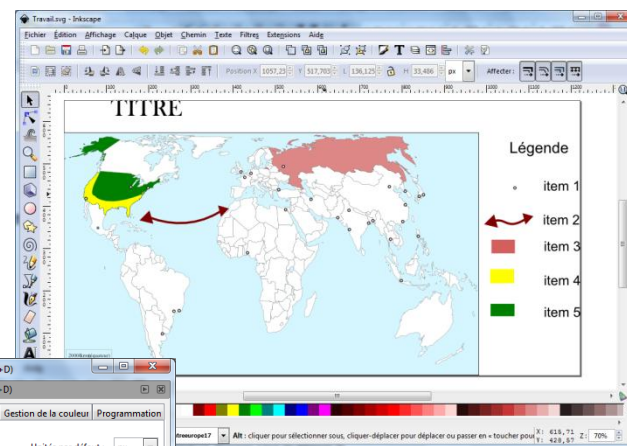
## Ajouter une légende

- Construisez votre légende à l'extérieur du cadre de la carte



Le titre et la légende sortent du cadre de la page (canevas) préalablement défini. Ajustons maintenant notre page à notre travail.

- **Fichier>Propriété du document** cliquez sur **Ajuster la page à la sélection** (7)



# V. IMPORTER & VECTORISER DES IMAGES MATRICIELLES (BITMAP)

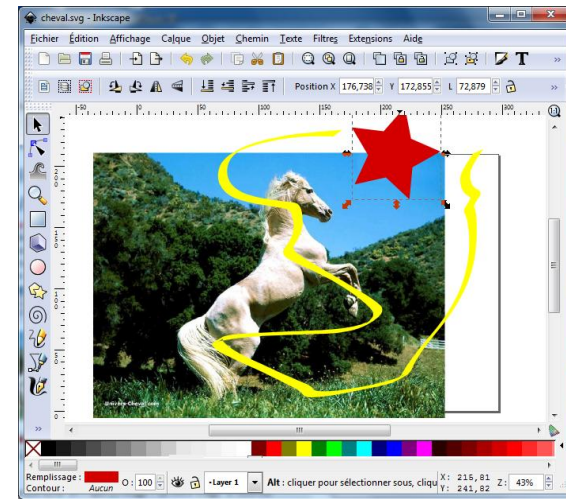
## 1 - Importer des images matricielles

Deux méthodes possibles :

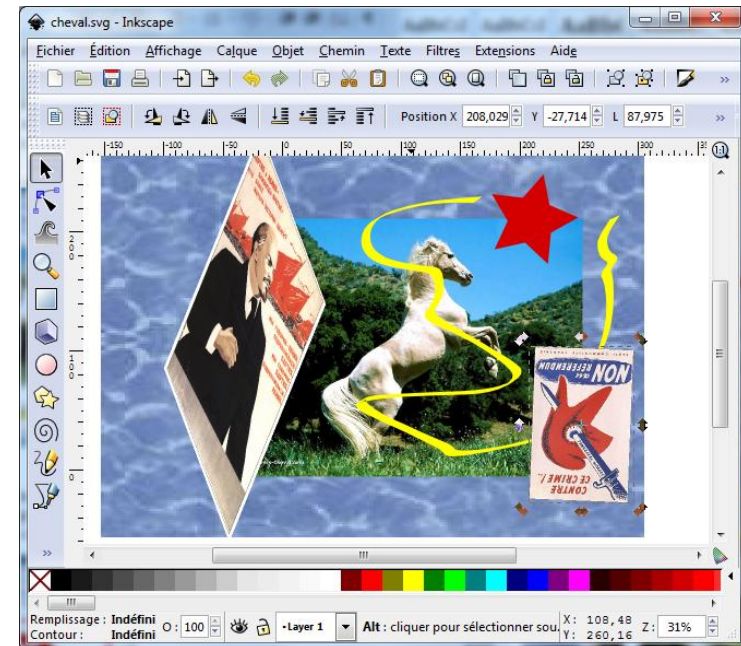
- **Fichier>importer** puis sélectionner votre image
- Glissez directement sur l'espace de travail d'INKSCAPE l'image bitmap depuis votre dossier d'origine



Il est possible d'associer des éléments vectoriels à des images Bitmap.....

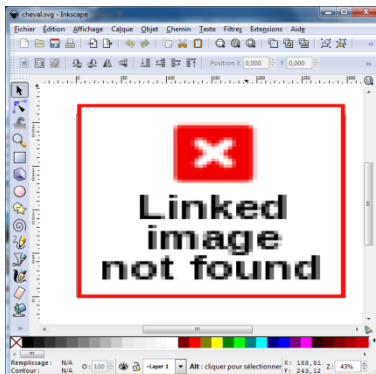


... de modifier leur taille ou de leur appliquer une rotation.



## Mise en garde !

INKSCAPE créé un « aperçu-image » de votre image. Si vous modifiez votre image d'origine (si vous la déplacez, la renommez..) INKSCAPE ne pourra plus la trouver. A la place de l'image il affichera le message suivant :



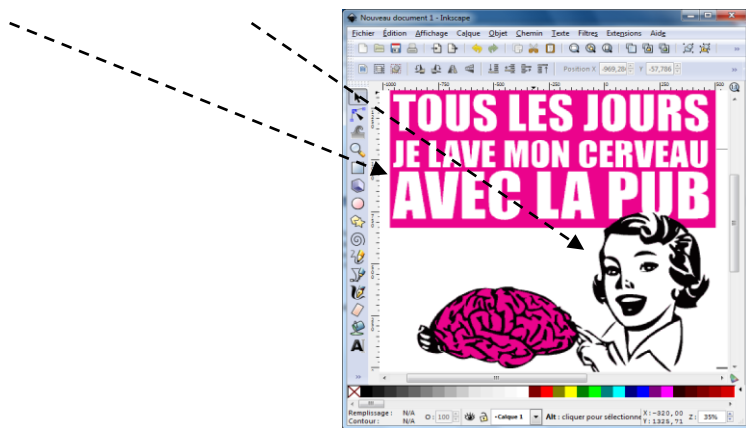


## 2 – Vectoriser des images bitmap

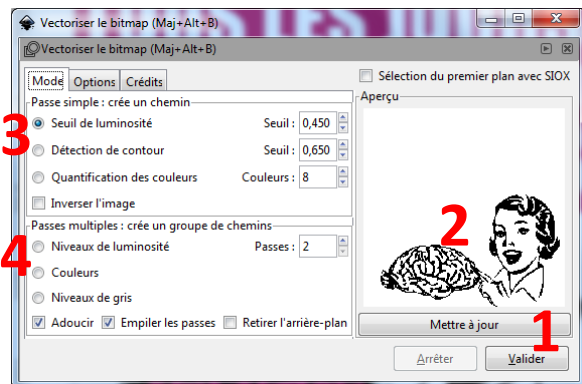
INKSCAPE étant un logiciel de dessin vectoriel, il lui est très difficile de retoucher des images Bitmap (contrairement à The GIMP, éditeur d'image matricielle). Transformer des images matricielles (composées de pixels) en vecteurs est un travail complexe et lourd. L'équipe d'Inkscape a réussi à intégrer dans son application le logiciel Libre [Potrace](#) qui permet cette opération. Les possibilités sont très nombreuses. Il faut prendre son temps pour les assimiler.

### Vectoriser une image en N&B

- Importer votre [image](#) matricielle comportant des éléments en couleur et en noir et blanc.



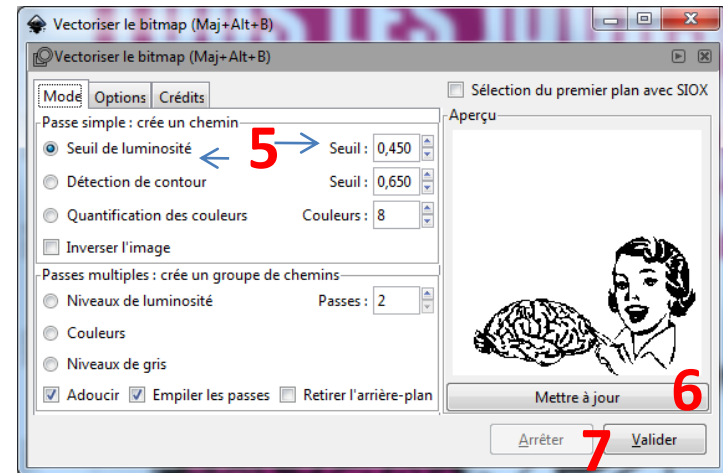
- Sélectionner l'image avec la souris.
- Menu **Chemin>Vectoriser le bitmap**. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- Cliquer sur **mettre à jour (1)**. Un aperçu de votre image apparaît. **(2)**



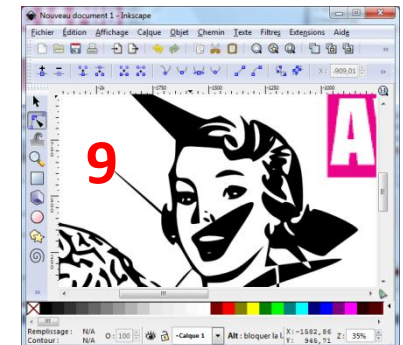
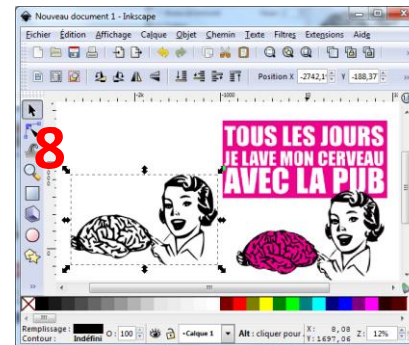
Plusieurs options vous sont proposées. Nous pouvons les essayer les une après les autres, en actualisant l'aperçu à chaque changement pour évaluer les changements (**Mettre à jour**). La visualisation est de piètre qualité comparé au résultat final. Nous pouvons créer notre image en N&B vectorielle en une **passse simple (3)** (en jouant sur le seuil de luminosité) ou en **plusieurs passes (4)** (c'est-à-dire que plusieurs couches de couleurs se superposeront).

Commençons par créer une image avec **une passe simple** de couleur noire.

- Dans l'onglet Mode, cocher **seuil de luminosité** et le fixer à 0,450 **(5)**. **Mettre à Jour (6)** puis **Valider (7)**. Une image Vectorielle vient d'être créée sur l'image bitmap.



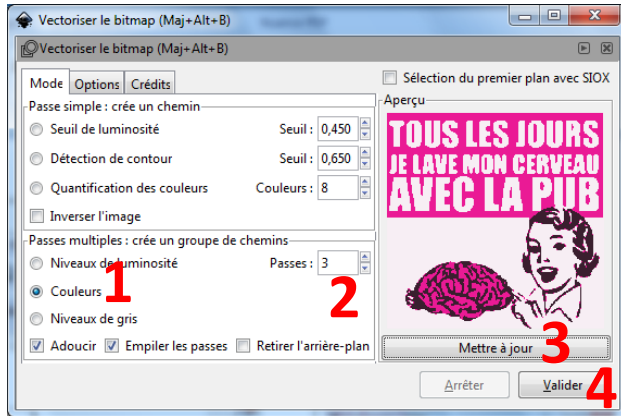
- Fermer la fenêtre de vectorisation
- Sélectionner l'image vectorielle créée par INKSCAPE et déplacer là. **(8)**
- Vous pouvez désormais la modifier avec l'éditeur de nœuds. **(9)**



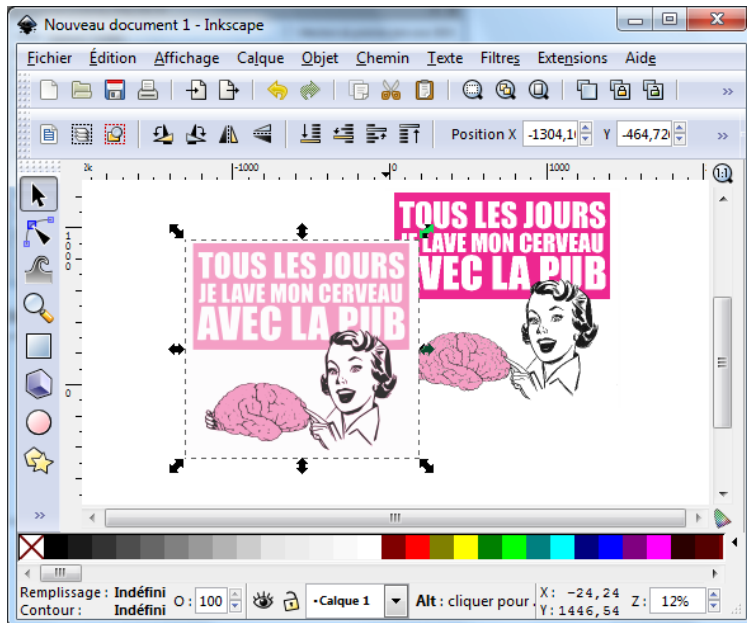
## Vectoriser une image couleur avec 3 passes

Nous allons « vectoriser » cette même image en couleur.

- Dans l'onglet **Mode** cocher **couleur (1)**
- Fixer le nombre de **pass** à 3 (une passe pour le noir, une 2ème pour le fuchsia, et une 3ème pour le fond de l'image) (2)
- **Mettre à Jour (3)**
- puis **Valider (4)**
- Fermer la fenêtre

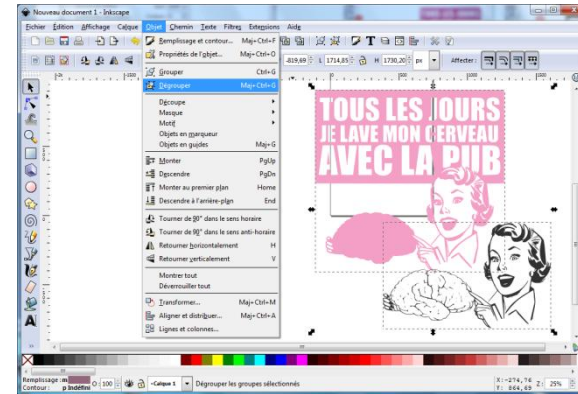


- Déplacer l'image vectorielle qui vient d'être créée.



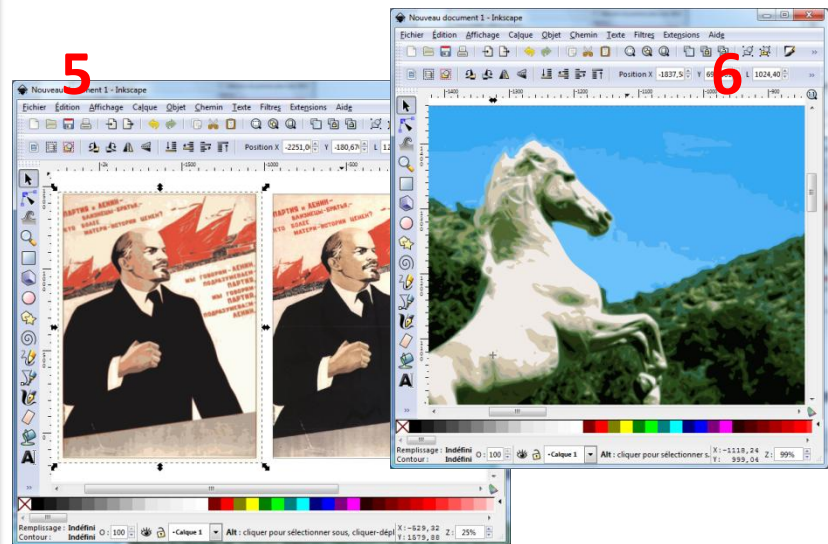
Notre image vectorielle est composée de 3 couches de couleur « empilées » les unes aux autres, mais regroupées en un même objet. Nous allons maintenant les séparer.

- Sélectionner l'image vectorielle.
- Menu **Objet>Dégrouper**. Si cela ne fonctionne pas, sélectionner les différentes couches de couleur avec l'éditeur de nœuds.
- Nous pouvons manipuler séparément les 3 couches de couleurs (la couleur de fond étant blanche, elle est difficilement visible).



## Vectoriser une image couleur avec 17 et 18 passes

Voici un exemple de vectorisation d'une image matricielle en mode couleur avec 17 passes ... (5) ... et une autre avec 18 passes. (6)





# VI. SAUVEGARDER & EXPORTER DES IMAGES

## 1 – Sauvegarder son travail dans des formats vectoriels

### Le format SVG [Scalable Vector Graphics]

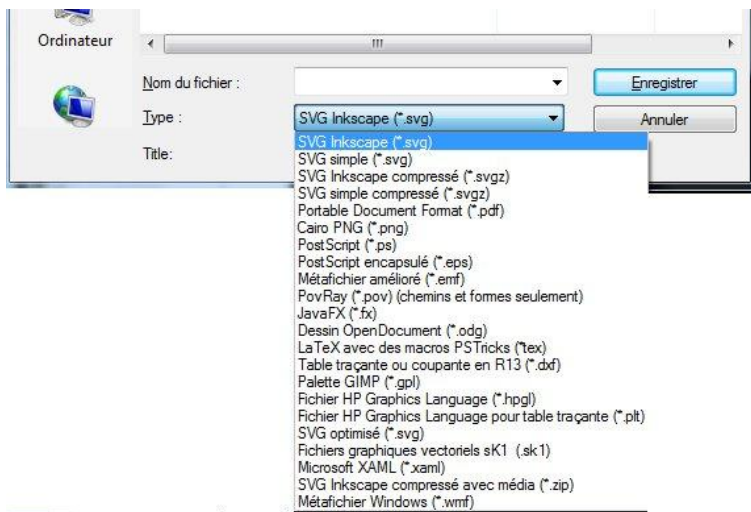
Le format SVG est très utilisé dans le monde cartographique, l'informatique, le dessin et le multimédia. Beaucoup de logiciels le reconnaissent sans difficulté. Si vous ne travaillez qu'avec INKSCAPE, vous pouvez sauvegarder votre travail au format **SVG INKSCAPE**. Si vous souhaitez exporter votre travail vers d'autres logiciels (Illustrator, Scribus, Indesign, des logiciels de TNI etc ...) utilisez de préférence le format **SVG SIMPLE**.

### Les autres formats

La conversion d'images créées sous INKSCAPE vers d'autres formats vectoriels comme **ODG** par exemple (pour Open Office Draw) , est plutôt difficile. ...

## 2 – La solution PDF

C'est sans doute la solution la plus appropriée pour diffuser votre travail. Non seulement votre fichier garde tous les éléments vectoriels séparément, mais il conserve aussi tous les éléments matriciels, les polices etc ... Veillez à bien délimiter auparavant les dimensions de votre canevas.



## 3 – Convertir une image vectorielle au format matriciel

Vous souhaitez insérer votre travail dans un traitement de texte. Vous devez convertir préalablement votre travail au format matriciel.

Pour effectuer la conversion, suivez les étapes suivantes :

- Menu **Fichier>Exporter en bitmap**
- Dans la fenêtre « Exporter en bitmap », sélectionnez l'onglet de votre choix pour exporter votre travail. Vous pouvez choisir d'exporter :
  - les éléments qui figurent sur votre page (canevas) **(1)**
  - la totalité des éléments graphiques de votre espace de travail **(2)**
  - seulement les objets sélectionnés **(3)**



- Choisir ensuite la destination du fichier à créer **(4)**
- Exporter **(5)**
- Le travail est alors créé au format PNG. Ce format d'image matricielle est compatible avec la quasi-totalité des programmes. Attention, néanmoins à la couleur de fond (par défaut le blanc). Le format PNG gère la transparence. Votre couleur de fond est donc automatiquement remplacée par du transparent. Pour remplacer le fond transparent par du blanc, utilisez n'importe quel logiciel d'image et sauvegarder votre travail en JPEG.

## **LIENS**

### **Téléchargement d'INKSCAPE**

<http://inkscape.org/download/?lang=fr>

### **Tutoriels plus approfondis d'INKSCAPE**

<http://www.inkscape-fr.org/category/tutoriels/>

<http://mickaelbertrand.imagika.fr/best-of-des-tutoriels-inkscape>