

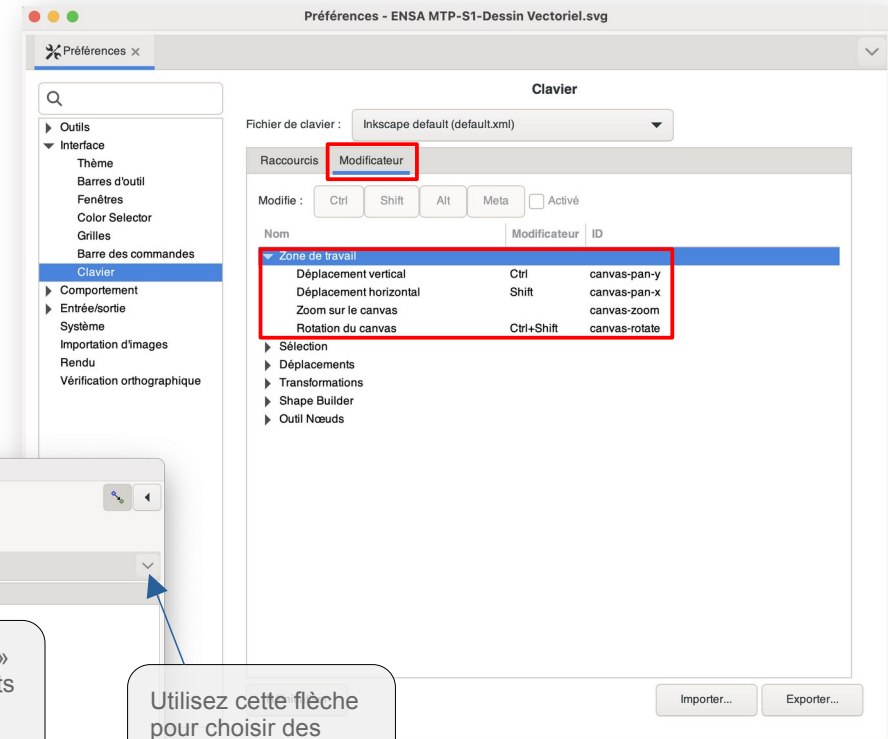
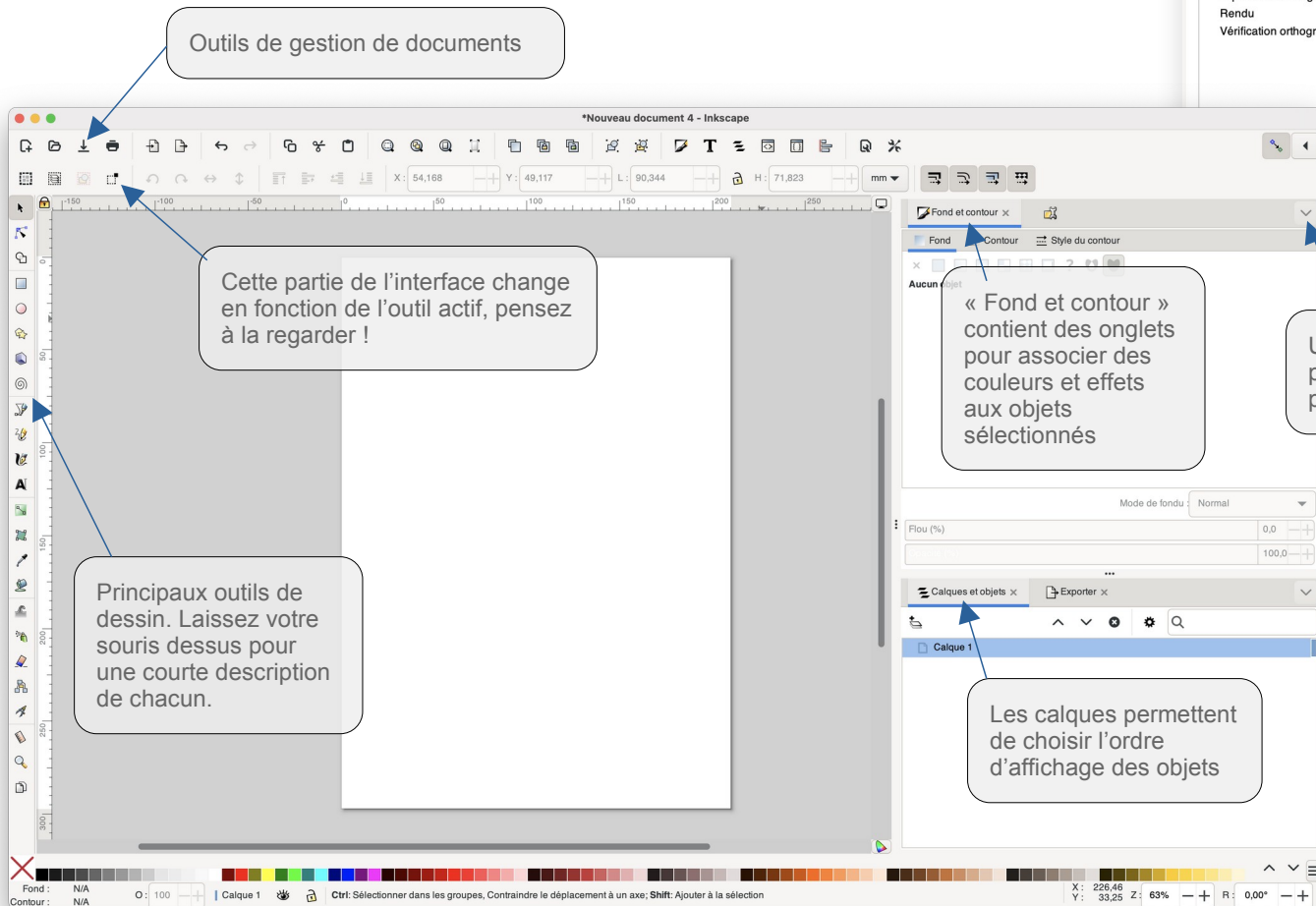
MANIPULATIONS AVEC INKSCAPE



(Cela devrait être par défaut..) Dans les préférences, cherchez les options du clavier

Inkscape (cliquer pour accéder au site officiel)

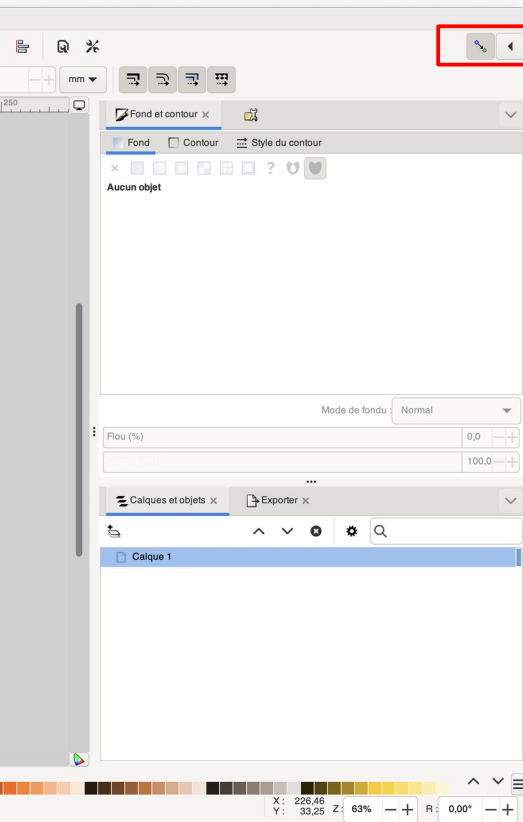
Logiciel libre et open source





Les accrochages

- Activez les accrochages en cliquant sur le bouton
- Puis cliquez sur la flèche pour afficher les options d'accrochages



- Activer le magnétisme
- Boîtes englobantes
 - Bords
 - Sommets
 - Milieux des bords
 - Centres
- Nœuds
 - Chemins
 - Intersections des chemins
 - Nœuds en coin
 - Nœuds doux
 - Milieux de ligne
 - Lignes perpendiculaires
 - Tangentes
- Autres points
 - Milieu d'objets
 - Centre de rotation d'objet
 - Ancres de textes et lignes de base
 - Masques
 - Découpes
- Alignement
 - Nœuds du même chemin
 - Distances égales
- Grilles
- Guides
- Bords de page
- Marges de la page

[Remettre en mode de magnétisme simple](#)

C'est un des premiers éléments à repérer sur tout nouveau logiciel de dessin !

Sans les accrochages, un ordinateur ne serait pas beaucoup plus utile que du papier pour dessiner




MISE EN PRATIQUE 1 : Sélectionner et déplacer

- Bien saisir la différence entre un sélectionner un groupe, un objet, ou un sous-objet
- Pratiquer les différents accrochages

ENSΔII

École nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion


Premiers pas avec le dessin vectoriel



SÉLECTIONNER ET DÉPLACER

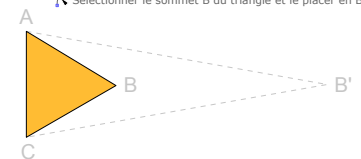
1 - Déplacement simple

↳ Sélectionner le carré et le placer sur les pointillés




2 - Déplacement d'un sommet

↳ Sélectionner le sommet B du triangle et le placer en B'



3 - Déplacement d'un côté seul

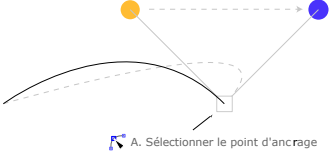
↳ Étirer le côté B du carré et l'amener jusqu'au pointillé



4 - Déplacement d'un point d'ancrage

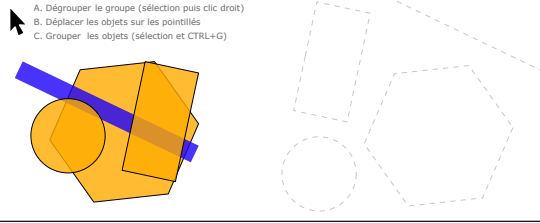
B. Cliquer+Glisser du point orange au point bleu

A. Sélectionner le point d'ancrage



5 - Grouper et dégroupier

A. Dégroupier le groupe (sélection puis clic droit)
B. Déplacer les objets sur les pointillés
C. Grouper les objets (sélection et CTRL+G)



Mathieu Monceaux / Félix Chamero

Cliquer sur l'image pour accéder à l'exercice



MISE EN PRATIQUE 2 : L'outil plume

- Tracer des lignes et des courbes avec l'outil Plume
- Modifier des objets et leur ajouter des points

ENSΔII

École nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion

Premiers pas avec le dessin vectoriel

OUTIL PLUME

1 - Trait simple

- Cliquer
- Cliquer
- Valider le tracé (Entrée ou clic droit)

2 - Tracé avec accrochages

- Cliquer
- CTRL + Clic sur le point orange
- CTRL + Clic sur le point orange
- Valider le tracé (Entrée ou Clic droit)

3 - Tracé fermé avec accrochages

- Cliquer
- CTRL + Clic
- Cliquer
- CTRL + Clic
- Cliquer le point de départ pour refermer le polygone

4 - Modifier un tracé

- Sélectionner le polygone
- Insérer un nouveau nœud
- Le positionner sur un point bleu
- Répéter les étapes pour le dernier sommet

4 - Modifier un tracé

- Cliquer-Glisser vers le point orange
- Clique -Glisser vers le point orange
- Cliquer-Glisser vers le point orange
- Valider le tracé (Entrée)

Mathieu Monceaux / Félix Chamero

Cliquer sur l'image pour accéder à l'exercice



MISE EN PRATIQUE 3 : Les alignements

- Aligner des objets
- Répartir des objets de manière régulière

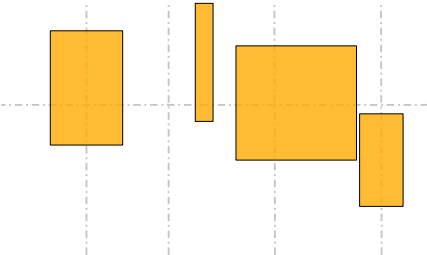
ENSAI

École nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion

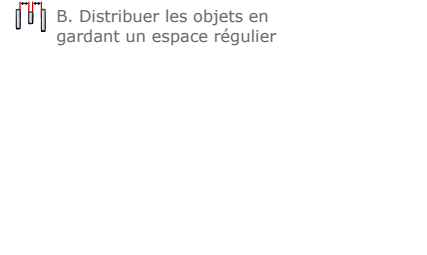
Premiers pas avec le dessin vectoriel

ALIGNEMENT

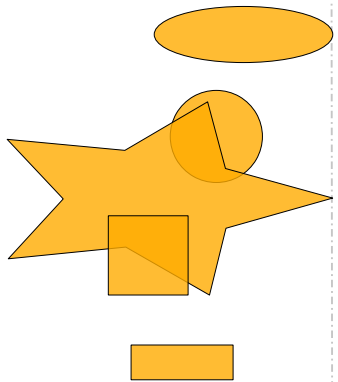
A. Aligner horizontalement le centre des objets



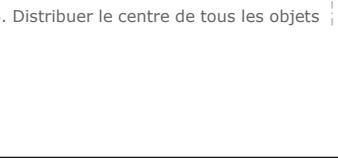
B. Distribuer les objets en gardant un espace régulier



A. Aligner tous les bords droits



B. Distribuer le centre de tous les objets




Mathieu Monceaux / Félix Chamero

Cliquer sur l'image pour accéder à l'exercice




MISE EN PRATIQUE 4 : Contour et fond

- Bien voir qu'un objet peut avoir un contour ET un fond réglés séparément
- Manipuler les différentes options de contour et de fond




Premiers pas avec le dessin vectoriel


Ecole nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion




CONTOUR & FOND




Remplir le carré avec
une couleur RVB
R = 100
V = 255
B = 0



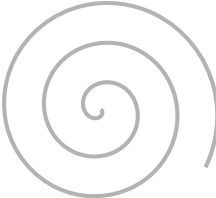
Remplir le carré avec
une couleur CMJN
C = 40
M = 50
N = 100
N = 0



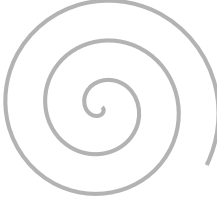
Remplir le carré avec
un dégradé linéaire
du rouge au vert



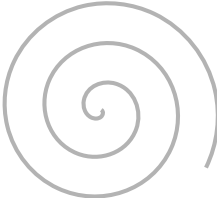
Remplir le carré avec
un motif de tuiles
d'une échelle de 10



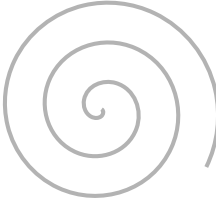
Appliquer un contour
noir de 10 pts



Appliquer un contour
noir de 10 pts
raccords arrondis



Appliquer un contour
noir de 10 pts
raccords arrondis
terminaisons arrondies



Appliquer un contour
noir de 10 pts
en pointillés

Mathieu Monceaux / Félix Chamero

Cliquer sur l'image pour accéder à l'exercice


Mathieu Monceaux / Félix Chamero

7 / 8



MISE EN PRATIQUE 5 : Opérations booléennes

- Manipuler les différentes options pour combiner ou découper des formes (opérations booléennes)




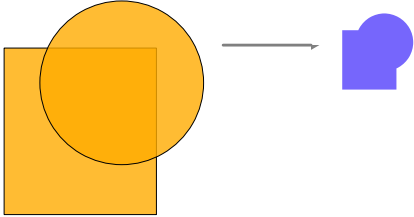
École nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion


Premiers pas avec le dessin vectoriel

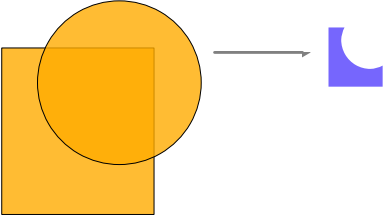
OPÉRATIONS BOOLÉENNES


Chemin	Texte	Filtres	Extensions	Aide
Objet en chemin				Maj+Ctrl+C
Contour en chemin				Ctrl+Alt+C
Vectoriser un objet matriciel...				Maj+Alt+B
Vectoriser du pixel art...				
Union				Ctrl++
Différence				Ctrl--
Intersection				Ctrl+*

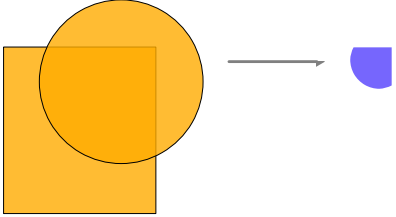
 Unir les deux objets



 Soustraire le cercle au carré



 Extraire l'intersection des deux



Mathieu Monceaux / Félix Chamero

Cliquer sur l'image pour accéder à l'exercice