

Niveau : Avancé



# DESSIN VECTORIEL

INKSCAPE



2023



# SOMMAIRE

- [Présentation du logiciel Inkscape](#)
- [Vocabulaire](#)
- [Format SVG](#)
- [Les outils](#)
- [Importation d'images](#)
- [Création d'un personnage Niveau 1](#)
- [Création d'un personnage Niveau 2](#)
- [Ressources en ligne](#)


# PRÉSENTATION



Inkscape est un logiciel de dessin se reposant sur les vecteurs. Ce logiciel est libre (gratuit), multi-plateforme et utilise le format de fichier SVG (Scalable Vector Graphic). Le tutoriel reposera sur le principe et l'utilisation des «courbes de Bézier».

Inkscape est disponible pour les utilisateurs de Windows, Linux et Mac OS (entre autres).

# VOCABULAIRE

 10'-15'min

**Dessin vectoriel** : Dessin composé de vecteurs. Correspond au dessin obtenu après utilisation du logiciel Inkscape.

**Vecteur** : Segment portant une origine et une extrémité.

**Chemin** : Vos tracés sous Inkscape. Un chemin comporte au moins deux nœuds (origine et extrémité) reliés entre eux par un segment.

**Objet** : Dans ce tutoriel, les objets représenteront l'ensemble du chemin sans distinction des composants. L'objet nous apparaît alors comme une ligne incurvée ou droite.

**Courbe de Bézier** : Représentation d'un vecteur. Dans un logiciel vectoriel, elle est constituée de point d'ancrage et des poignées de direction qui permettent sa manipulation.

# FORMAT SVG

Contrairement aux bitmap, il permet d'éditer et d'agrandir les images sans perdre de qualité pour les imprimer à très haute résolution. La vectorisation donne la possibilité d'agrandir votre petite image (votre rendu final) à souhait. Ceci n'est pas possible avec une image matricielle (ou « carte de points » -de l'anglais Bitmap- : «.png», «.gif», «.jpg» etc.).

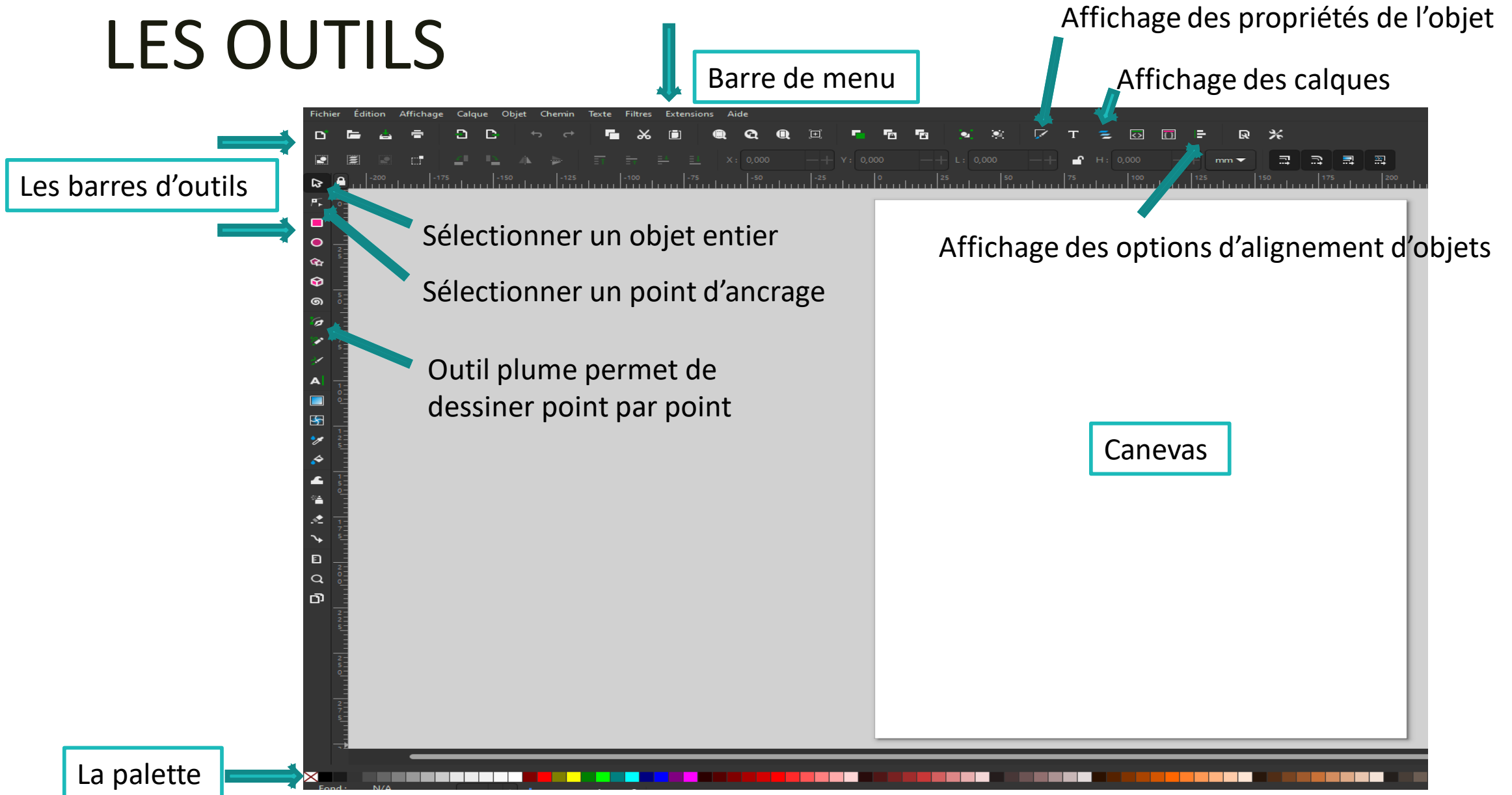


Agrandissement d'une image vectorielle



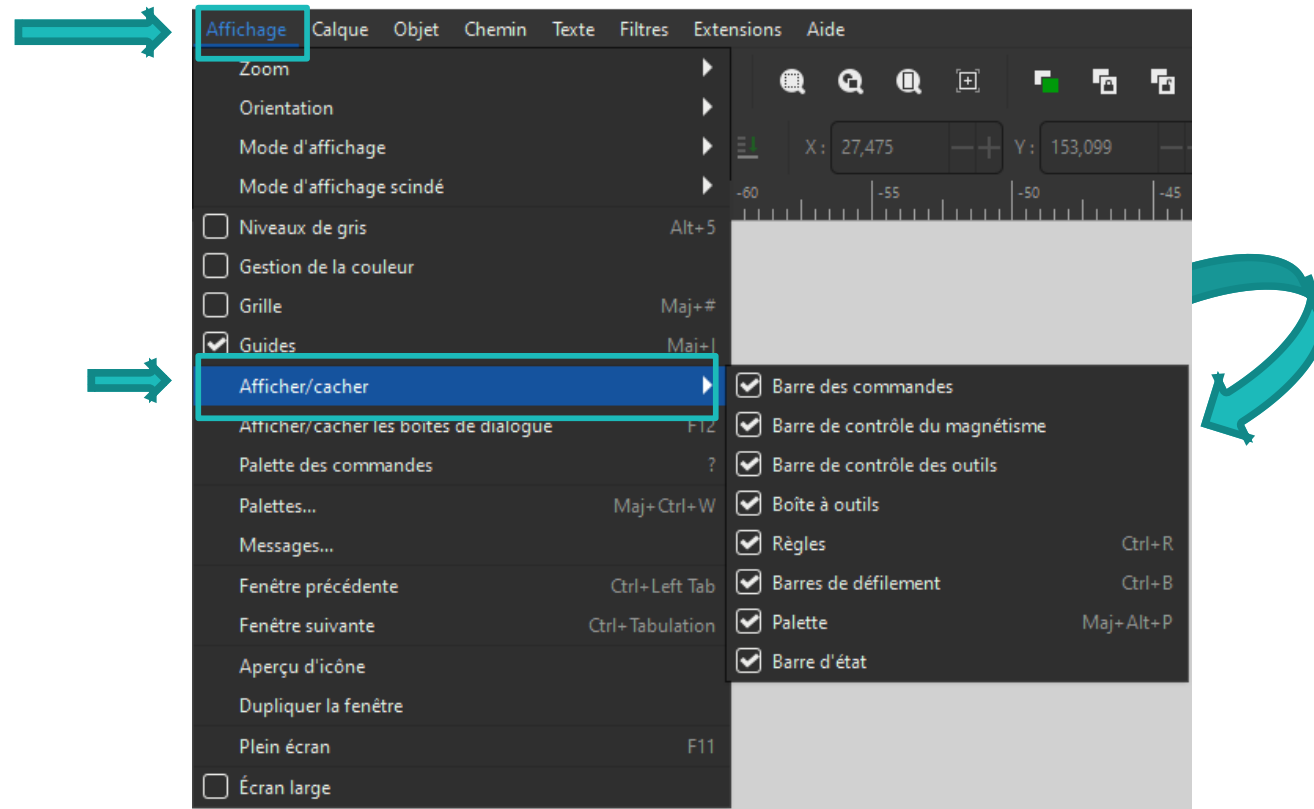
Agrandissement d'une image matricielle

# LES OUTILS



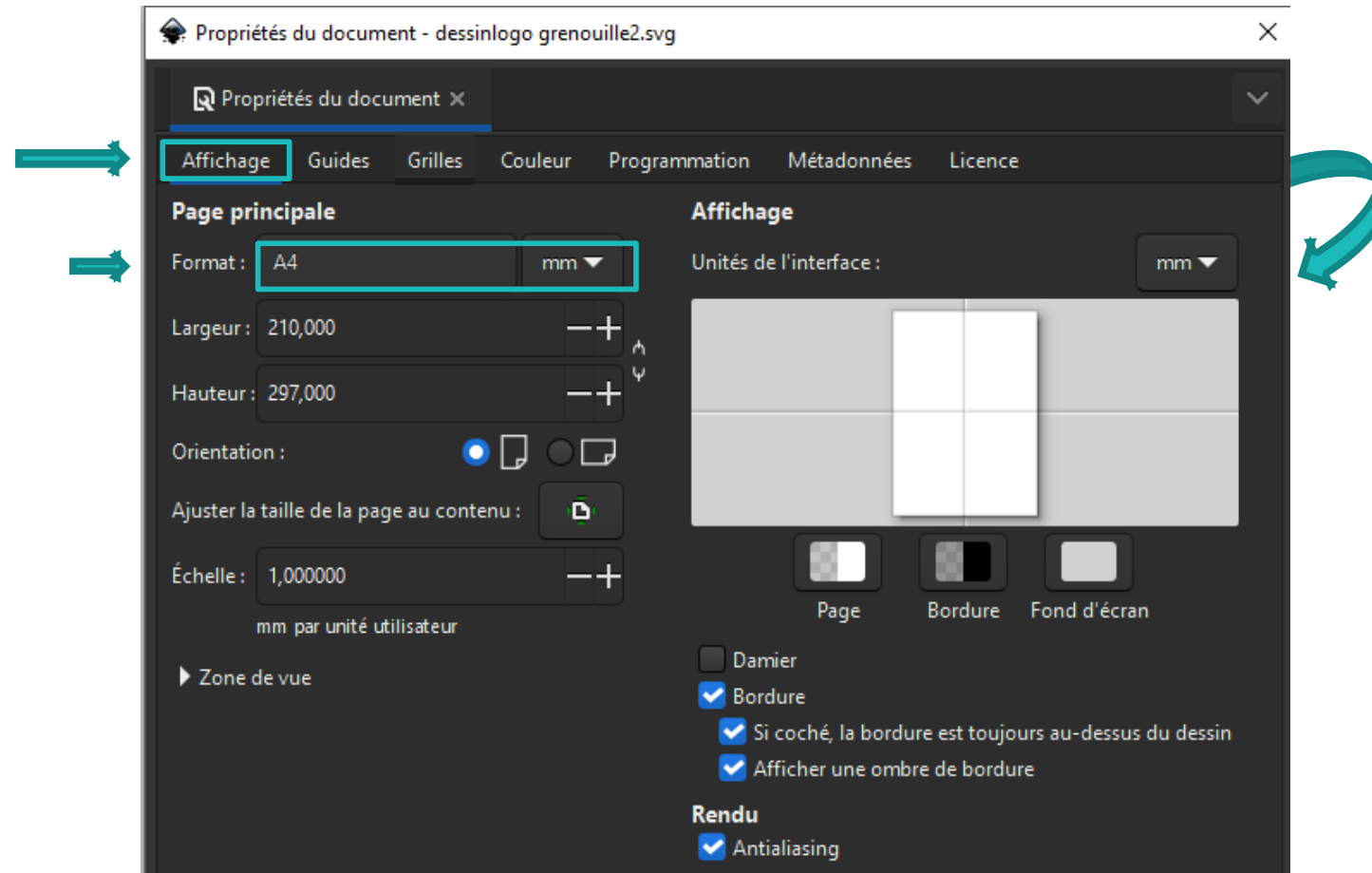
# LES OUTILS

- Menu Affichage > Afficher/cacher > sélection ou désélection des outils désirés



# LES OUTILS

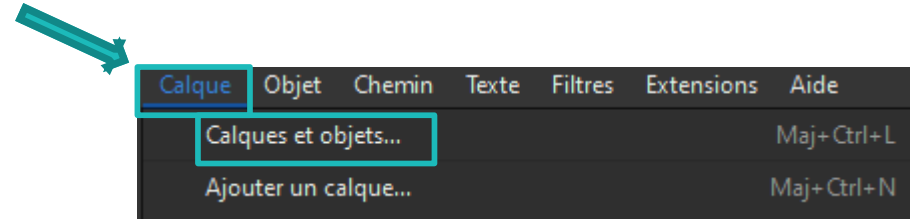
- Fichier > Propriété du document > régler le format et les options du document



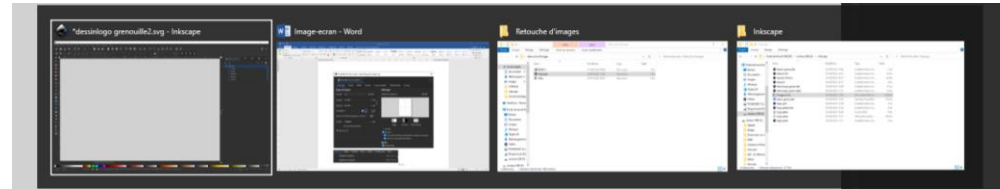


# LES OUTILS

- Menu Calque > Calques et objets...



- Naviguez entre plusieurs documents avec le raccourci Alt+Tab > + Tab pour changer de fenêtre de travail



- Se déplacer : appui sur la barre d'espace et déplacer la souris / molette de la souris pour le déplacement vertical / les ascenseurs horizontaux et verticaux /ctrl + flèches
- Le zoom : sur le pavé numérique + zoom – dézoom ou ctrl + molette souris

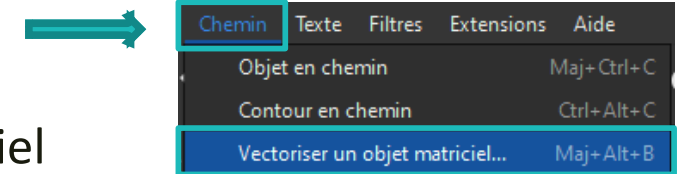
# IMPORTATION D'IMAGES

## Plusieurs méthodes :

- Fichier > Importer > Ouvrir *son fichier* > valider la fenêtre
- Ouvrir un fichier image et clic-glisse dans Inkscape
- Pour une image libre de droits : clic droit sur l'image > copier, puis coller dans Inkscape

## Vectorisation de l'image :

Sélectionner l'image > Menu Chemin > Vectoriser un objet matriciel



➡ Vous pouvez modifier le seuil + ou – et voir les changements qui s'appliquent à votre image (pour enlever du flou diminuer le seuil), enlever les arrondis (décocher l'option adoucir les coins)

Enregistrer votre image en SVG



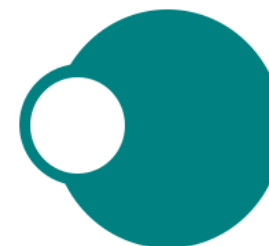
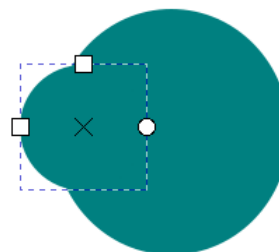
10'-15'min  
niveau 1

# CRÉATION D'UN PERSONNAGE

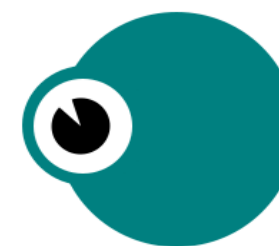
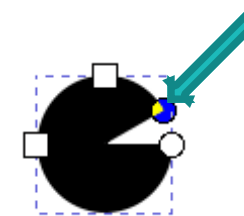
Commencer par un cercle



Ajouter un deuxième cercle  
plus petit de la même  
couleur, puis un blanc



un autre pour l'oeil et cliquer sur  
la poignée cercle pour l'ouvrir.  
Faire glisser ce calque en 1er



Sélectionner tous vos nouveaux cercles.  
Les aligner (centrer selon un axe vertical)  
Les copier coller et les placer de l'autre côté de la tête



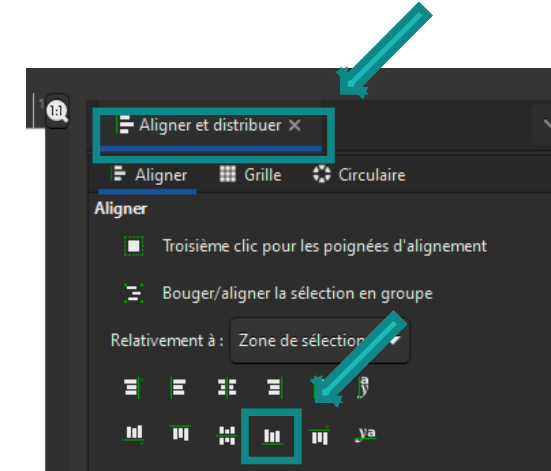
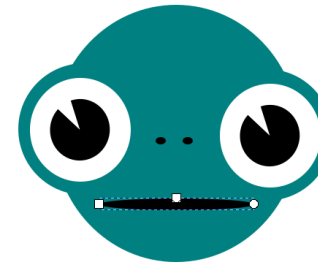
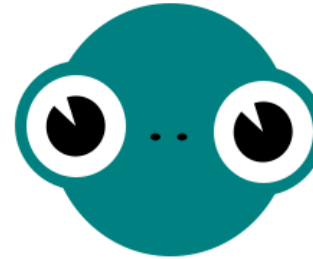
# CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Ajouter 2 cercles pour les narines

Sélectionner les éléments que vous souhaitez aligner

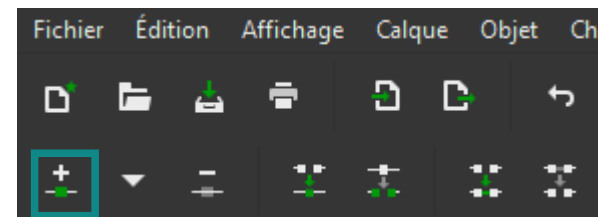
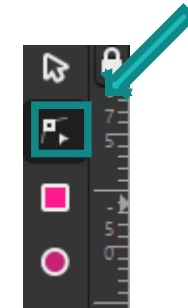
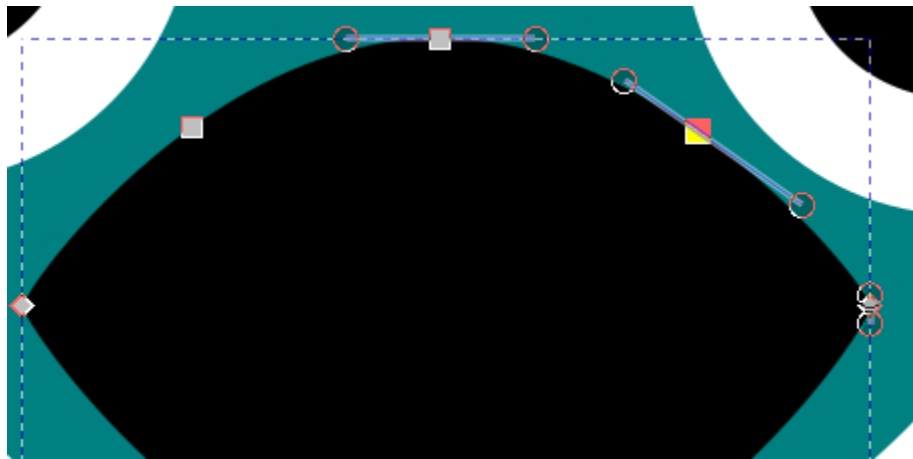
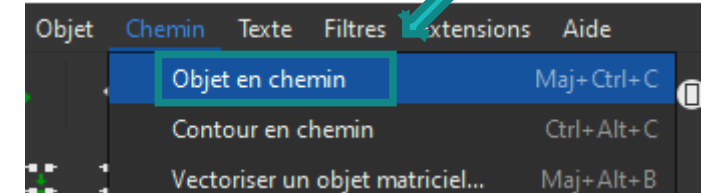
Ajuster avec aligner et distribuer

Faire une ellipse pour la bouche



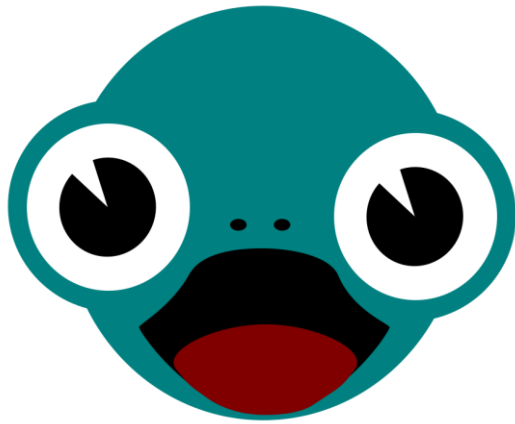
# CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Modifier la forme avec les 4 poignées disponibles (Ctrl+H) ou ajouter de nouvelles poignées en sélectionnant l'outil nouveaux nœuds et en double cliquant sur le contour de l'objet

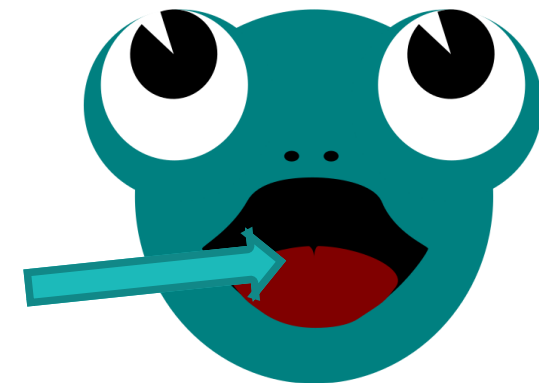
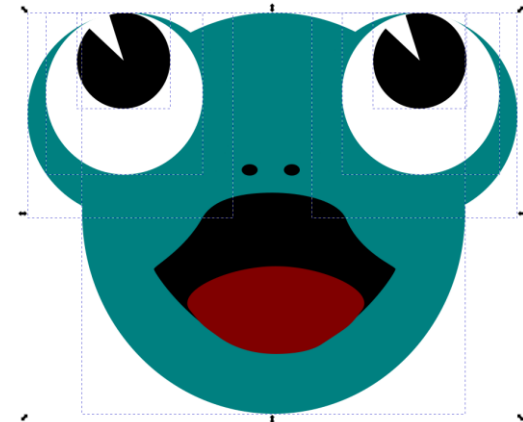


Faire une langue de la même façon

# CRÉATION D'UN PERSONNAGE



En sélectionnant vos objets et en jouant avec les alignements vous pouvez réorienter facilement votre tête de grenouille !



Petit détail !



10'-15'min  
niveau 1

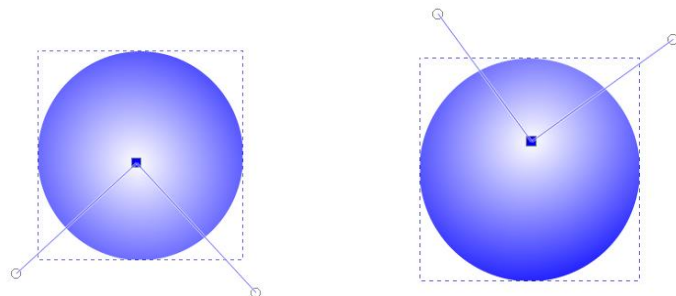
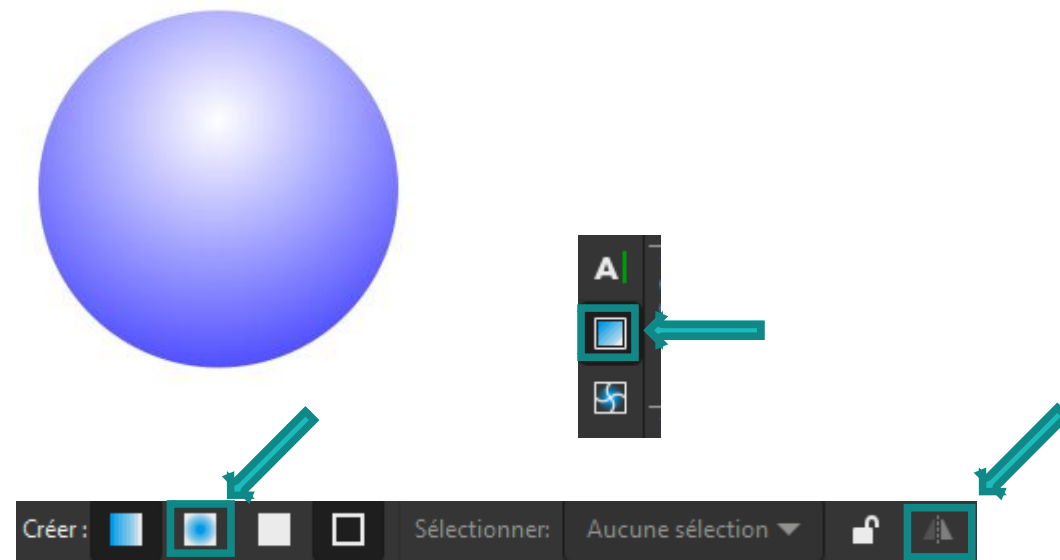
# CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Faire un cercle et ajouter un dégradé

Cliquez au centre et glissez vers l'extérieur

Pour inverser le reflet, mettre en miroir

Ajuster l'éclairage sur la boule avec les poignées



# CRÉATION D'UN PERSONNAGE

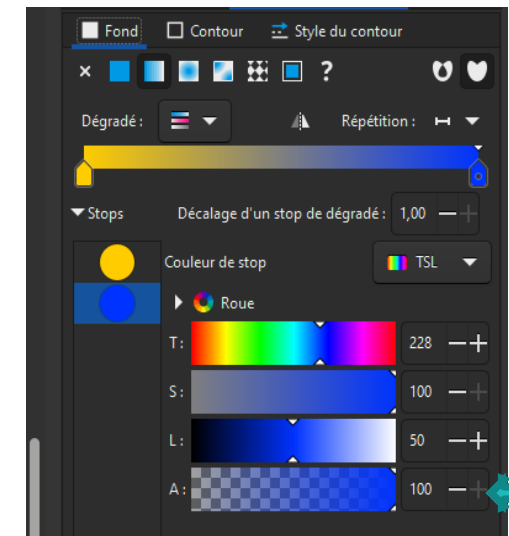
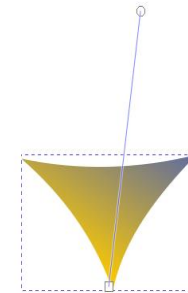
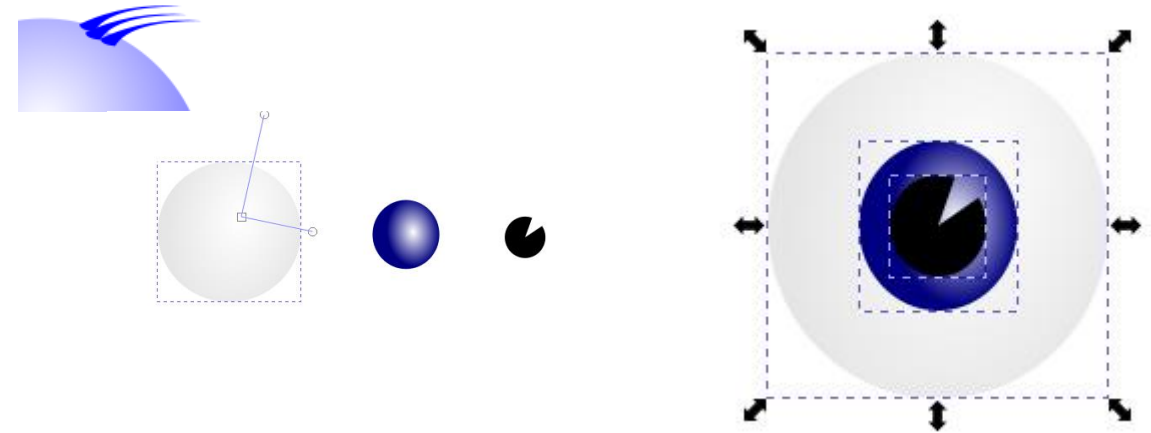
Faire des cheveux avec l'outil « Tracer des courbes de Bézier » = icône stylo plume

Faire les yeux avec les reflets et centrez-les et groupez

Dessiner un bec avec l'outil stylo plume, modifier les nœuds, ajuster la taille et faire varier le reflet



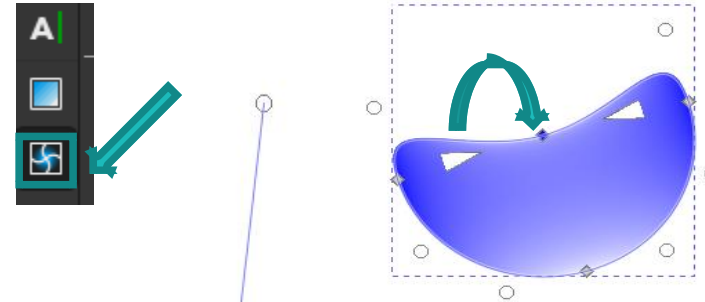
Copier coller votre 1<sup>er</sup> bec et décaler le 2<sup>ème</sup> au-dessus



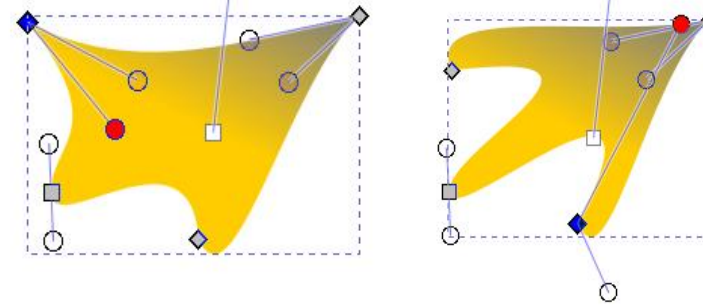


# CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Faire le corps en copiant-collant la tête.  
Prendre l'outil pour replier le cercle



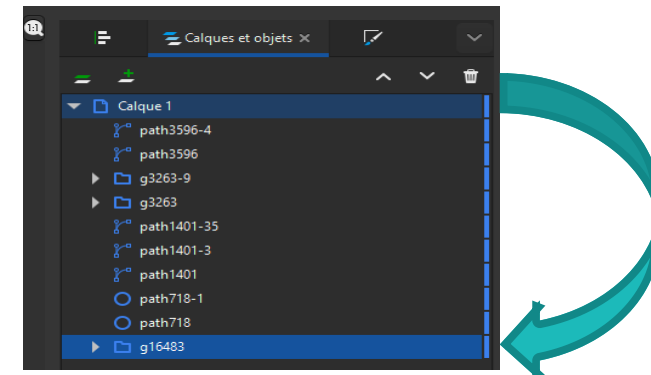
Faire les pattes de l'oiseau en copiant-collant le bec. Le modifier avec les nœuds



Faire une 2<sup>ème</sup> patte en miroir

Dessiner un bec avec l'outil plume, modifier les nœuds, ajuster la taille et faire varier le reflet

Grouper les 2 pattes et mettre le calque sous les autres



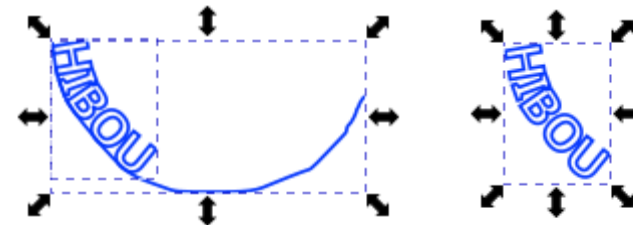
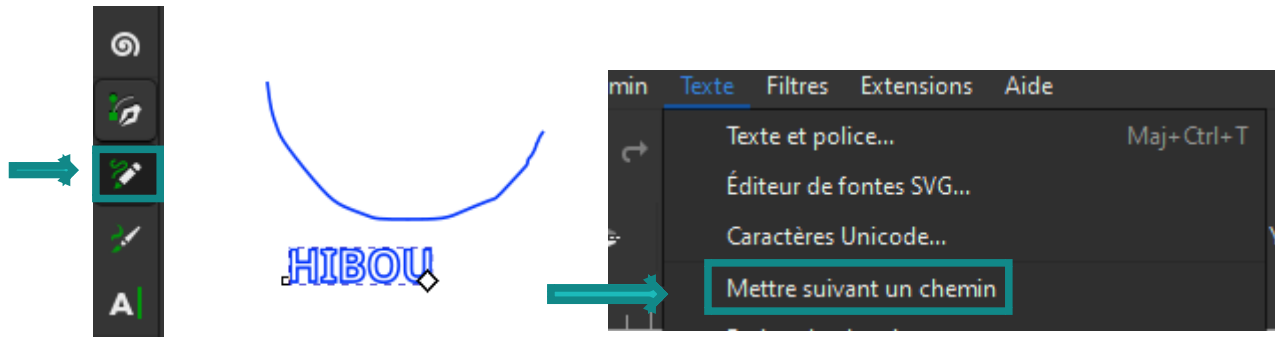
# CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Assembler l'oiseau

Prendre en main l'outil texte : Réaliser une courbe à l'aide de l'outil courbe de Bézier. Écrire un texte (F8)

Sélectionner les 2 objets Texte / Mettre suivant un Chemin

Placer le texte. Sélectionner la courbe, puis un clic droit et sélectionner cacher les objets sélectionnés



# CRÉATION D'UN PERSONNAGE



# RESSOURCES EN LIGNE

[Télécharger gratuitement le logiciel : Inkscape](#)

[Tinkercad pour la conception 3D](#)

[Cura pour la préparation d'image 3 D pour l'impression 3D](#)

# CE TUTORIEL EST SOUMIS À UNE LICENCE LIBRE

## Toutes les conditions à respecter :

**CC BY-SA 2.0 FR DEED**

**Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 2.0 France**



### **Vous êtes autorisé à :**

- 1. Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats pour toute utilisation, y compris commerciale.
- 2. Adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale.
- 3.** L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

### **Selon les conditions suivantes :**

- 1. Attribution** - Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.
- 2. Partage dans les Mêmes Conditions** - Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous devez diffuser l'Œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Œuvre originale a été diffusée.
- 3. Pas de restrictions complémentaires** - Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Œuvre dans les conditions décrites par la licence.

# TUTORIEL

réalisé par

# LE RÉSEAU DES MÉDIATHÈQUES DE BREST

Tous les tutoriels sont disponibles  
sur le site [biblio.brest.fr](http://biblio.brest.fr) > En ligne > Autoformation > [Les tutoriels des ateliers numériques](#)



Le réseau des médiathèques de Brest  
25 rue de Pontaniou  
29200 BREST  
[atelier-multimedia@mairie-brest.fr](mailto:atelier-multimedia@mairie-brest.fr)