

INKSCAPE

FAIRE SES PREMIERS PAS...

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

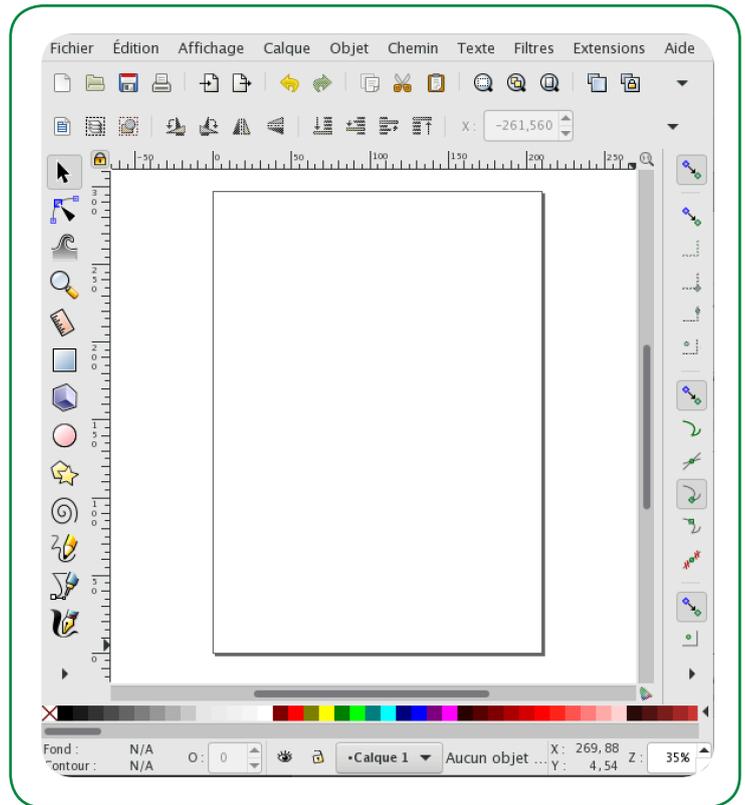
- UN ORDINATEUR
- UNE CONNEXION INTERNET



INSTALLATION :

- RENDS TOI SUR WWW.INKSCAPE.ORG
- CLIQUE SUR ➤ TÉLÉCHARGER
- TÉLÉCHARGE LA VERSION **INKSCAPE** ADAPTÉE À TON SYSTÈME D'EXPLOITATION (PC, LINUX, MAC,...)

C'EST PARTI !



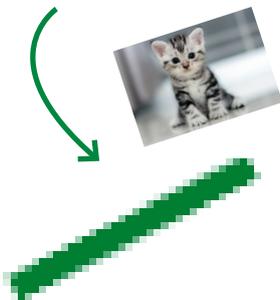
1

IL EXISTE 2 TYPES D'IMAGES :

L'IMAGES BITMAP

ELLE EST COMPOSÉE D'UN ENSEMBLE DE PIXELS (PETITS CARRÉS) QUI ONT CHACUN LEUR INFORMATION, LEUR COULEUR, ETC. SI TU AGRANDIS UNE IMAGE BITMAP TU VERRAS LE PIXELS APPARAÎTRE, CE QUI RÉDUIT LA QUALITÉ DE L'IMAGE.

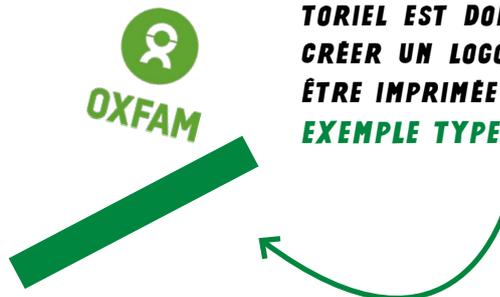
EXEMPLE TYPE : LES PHOTOS NUMÉRIQUES



L'IMAGE VECTORIELLE

ELLE EST COMPOSÉE DE PLEIN DE FORMES (DES LIGNES, DES COURBES,...) QUI ONT DES POSITIONS PRÉCISES DANS L'ESPACE POUR FORMER L'IMAGE. SI TU LES DIMENSIONS D'UNE IMAGE VECTORIELLE, LES FORMES VONT S'AGRANDIR ET SE REPOSITIONNER LES UNES PAR RAPPORT AUX AUTRES POUR REFORMER L'IMAGE ET CELLE-CI NE PERDRA PAS EN QUALITÉ. LE DESSIN VECTORIEL EST DONC LE PLUS ADAPTÉ POUR CRÉER UN LOGO OU UNE IMAGE QUI DOIT ÊTRE IMPRIMÉE EN TRÈS GRAND FORMAT.

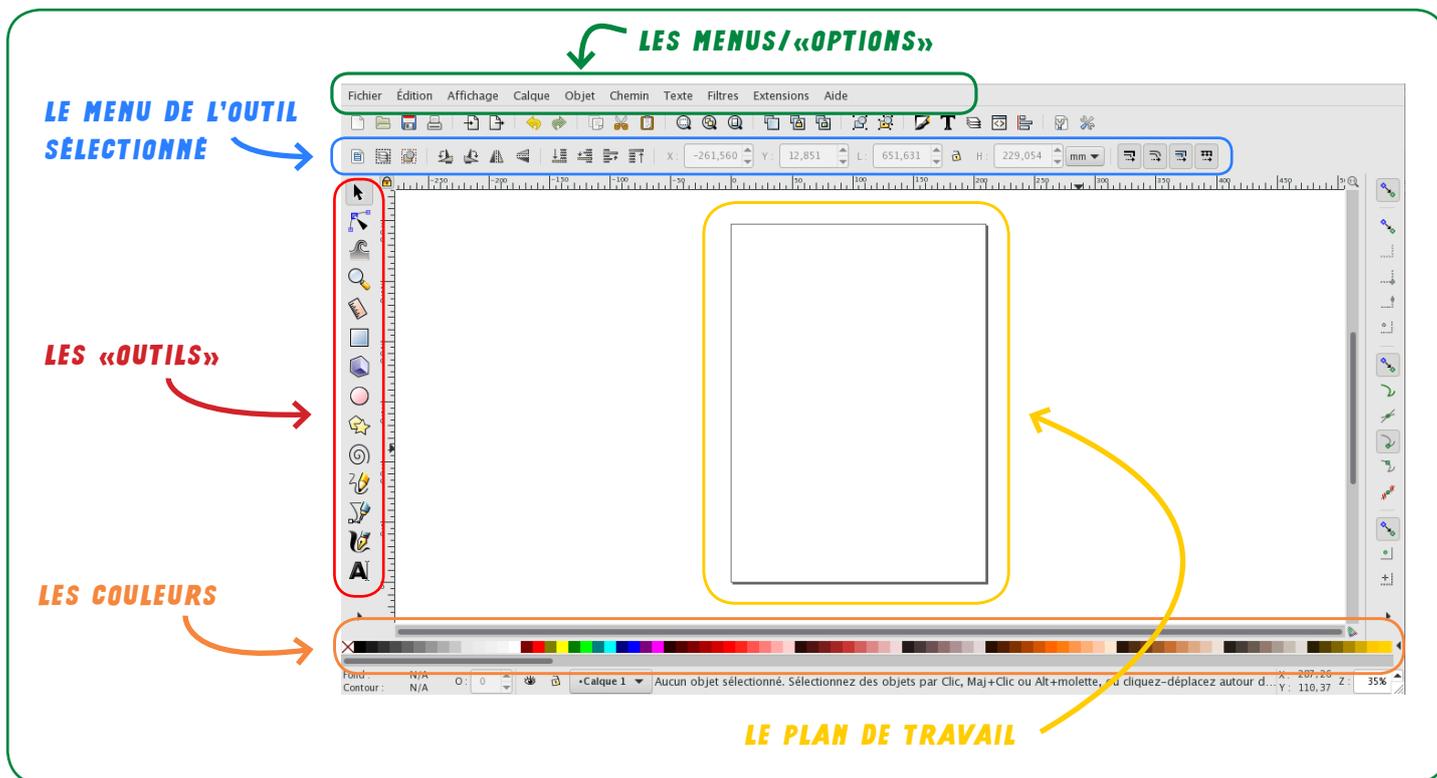
EXEMPLE TYPE : LES LOGOS DE MARQUES



INKSCAPE EST UN LOGICIEL QUI VA TE PERMETTRE DE TRAVAILLER ET DE CRÉER DES IMAGES VECTORIELLES

2

1. OUVRIR LE LOGICIEL INKSCAPE



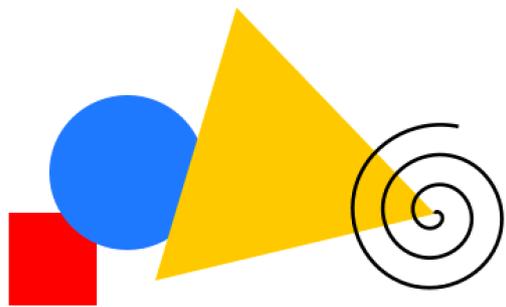
ASTUCE : CE LOGICIEL EST PLUTÔT INTUITIF, N'HÉSITE PAS À PRENDRE UN MOMENT À ESSAYER LES OUTILS, À PRENDRE TES MARQUES

3

2.1 DESSINE AVEC DES FORMES

PARMIS LES OUTILS, PLUSIEURS TE PERMETTENT DE DESSINER DES FORMES GÉOMÉTRIQUES :

-  > **DES RECTANGLES ET DES CARRÉS**
-  > **DES BOÎTES 3D**
-  > **DES CERCLES, DES ELLIPSES, DES ARCS**
-  > **DES ÉTOILES ET DES POLYGONES**
-  > **DES SPIRALES**



- > **UNE FOIS TON OUTIL SÉLECTIONNÉ, CLIQUE SUR TON PLAN DE TRAVAIL ET « ÉTIRE » TON CLIQUE (EN MAINTENANT TON DOIGT SUR LE BOUTON DE LA SOURIS) POUR FAIRE APPARAÎTRE LA FORME.**
- > **SI TU VEUX OBTENIR UN CERCLE OU UN CARRÉ PARFAIT, MAINTIENS LA TOUCHE **CTRL** ENFONCÉE.**
- > **DANS LE MENU DE L'OUTIL  TU PEUX CHOISIR LE NOMBRE DE **SOMMETS** QU'AURA TA FORME**



(3 POUR UN TRIANGLE, 5 POUR UNE ÉTOILE, ETC.).

4

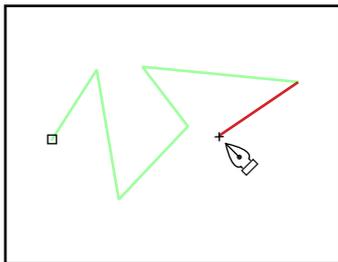
2.2 DESSINE AVEC DES LIGNES ET DES COURBES

- TRACER DES LIGNES A MAIN LEVÉE
- TRACER DES COURBES ET DES SEGMENTS DE DROITES
- CRÉER UN TRACÉ CALLIGRAPHIQUE OU AU PINCEAU

LORSQUE TU CLIQUES SUR L'OUTIL , TU DESSINES AVEC L'OUTIL «PLUME». A CHAQUE NOUVEAU CLIQUE, TU FAIS APPARAÎTRE UN NOUVEAU **NOEUD**.

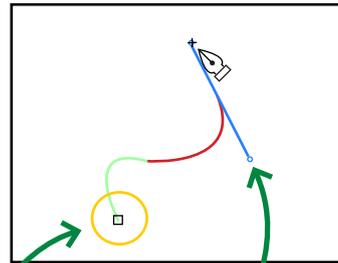
AVEC UN SIMPLE CLIQUE, TU CRÉES, DEPUIS LE DERNIER NOEUD, UNE DROITE.

A



SI TU GARDES LE CLIQUE ENFONCÉ, TU PEUX CRÉER UNE COURBE.

B



➤ AVEC L'OUTIL , TU PEUX VENIR MODIFIER CHAQUE **NOEUD** ET **POIGNÉE DE CONTRÔLE**. CELA TE PERMETTS DE MODIFIER LES COURBES.

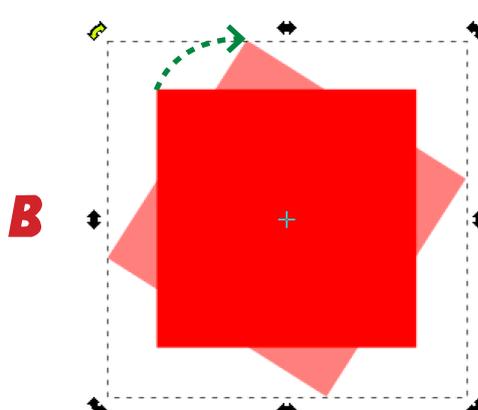
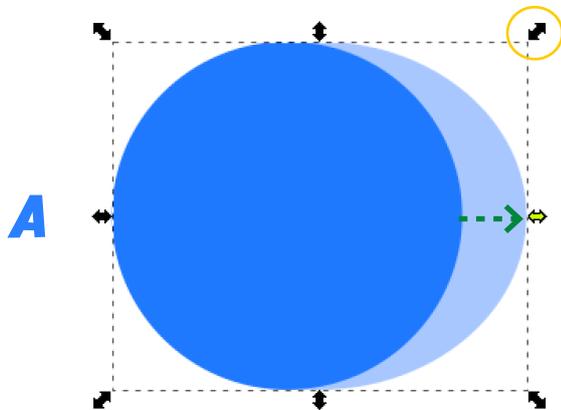
5

3. DÉPLACE OU MODIFIE UNE FORME

➤ UTILISE L'OUTIL « SÉLECTION » 

A ➤ CLIQUE (SÉLECTIONNE) SUR TA FORME UNE FOIS, DES **FLÈCHES** APPARAÎSSENT TOUT AUTOUR. ELLES TE DONNENT LA POSSIBILITÉ D'AGRANDIR / D'ÉTIRER / DE RÉDUIRE TA FORME.

B ➤ CLIQUE SUR TA FORME DEUX FOIS, LES FLÈCHES TE PERMETTENT ICI DE FAIRE PIVOTER TA FORME.



TU AS FAIT UNE ERREUR ? PAS GRAVE ! CLIQUE SUR CETTE ICÔNE POUR ANNULER TA DERNIÈRE ACTION OU UTILISE LE RACCOURCI **CTRL + Z**.

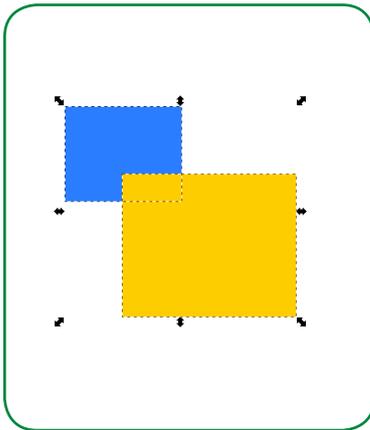


6

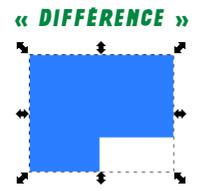
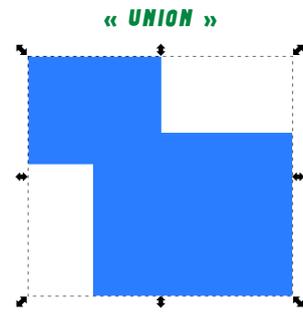
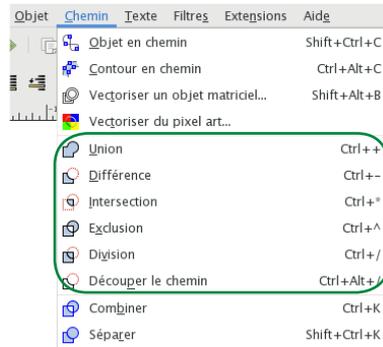
4. JOUE AVEC LES FORMES

› **DESSINE DEUX FORMES RECTANGLES**

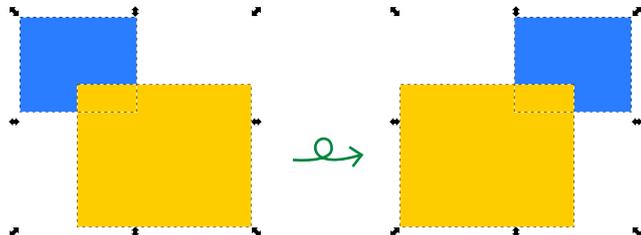
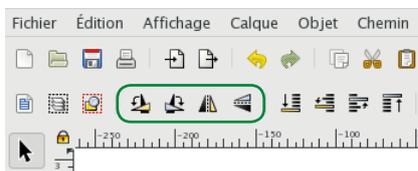
› **SÉLECTIONNE L'ENSEMBLE DES FORMES EN MAINTENANT LA TOUCHE MAJ ↑ ENFONCÉE.**



DANS LE MENU « CHEMIN » TU AS PLUSIEURS EFFETS



DANS LE MENU DE L'OUTIL « SÉLECTION », TU PEUX TROUVER LES OUTILS DE ROTATION ET DE SYMÉTRIE

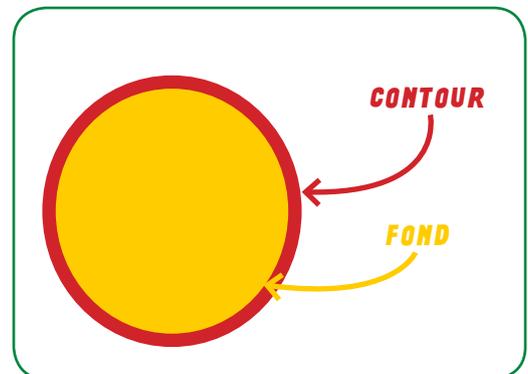


SYMÉTRIE VERTICALE

5. METS EN COULEUR

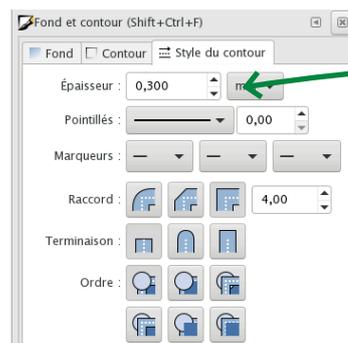
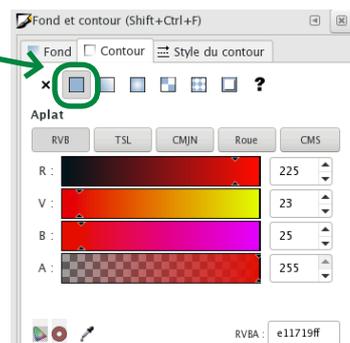
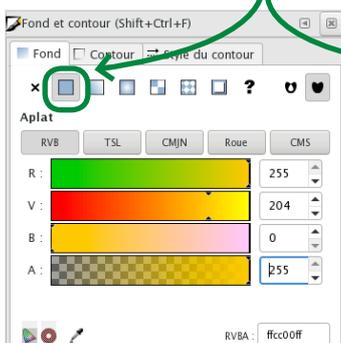
DANS UNE FORME, IL Y A LA LE FOND ET LE CONTOUR.

› **SÉLECTIONNE TA FORME, PUIS CLIQUE EN BAS À GAUCHE.**



› **UNE FENÊTRE « FOND ET CONTOUR » S'OUVRE**

› **CLIQUE SUR « APLAT » POUR COLORER LE FOND OU LE CONTOUR.**

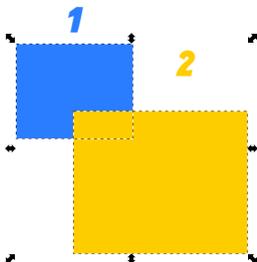


TU PEUX MODIFIER L'ÉPAISSEUR DU CONTOUR

SI TU AS DESSINÉ UNE FORME AVEC L'OUTIL PLUME, VEILLE À CE QUE LA FORME SOIT BIEN FERMÉE POUR POUVOIR LUI DONNER UNE COULEUR DE FOND.

5. LES CALQUES («COUCHES»)

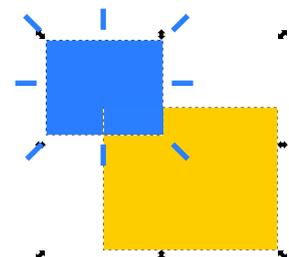
- › **LORSQUE TU DESSINES DES FORMES, LE LOGICIEL INKSCAPE LES VISUALISES COMME COUCHES, ET CHAQUE COUCHE EST UN CALQUE.**
- › **C'EST POUR ÇA QUE LA DEUXIÈME FORME QUE TU DESSINES VA VENIR SE PLACER AU DESSUS DE LA PREMIÈRE.**



- › **DANS LE MENU DE L'OUTIL « SÉLECTION », TU PEUX MODIFIER LA PLACE QU'OCCUPE CHAQUE CALQUE.**



PAR EXEMPLE :
EN CLIQUANT SUR [icône] TU FAIS PASSER LA FORME SÉLECTIONNÉE AU PREMIER PLAN



9

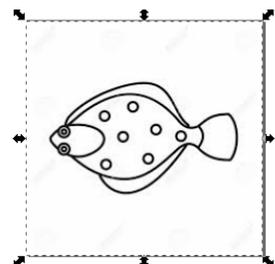
6. VECTORISER UNE IMAGE

- › **SI TU VEUX TRAVAILLER SUR UNE IMAGE EXISTANTE, TU VAS DEVOIR L'IMPORTER DANS INKSCAPE.**
- › **IL Y A BEAUCOUP DE CHANCE QUE CE SOIT UNE IMAGE BITMAP (EN .JPG OU .PNG). TU VAS DEVOIR LA VECTORISER (LA REDESSINER) POUR POUVOIR TRAVAILLER SUR UN DESSIN QUI NE PERDRA PAS EN QUALITÉ**

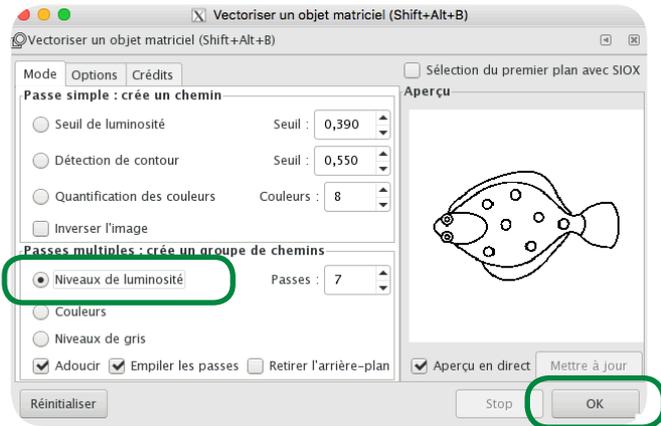
A. CLIQUE SUR « OUVRIR » ET SÉLECTIONNE L'IMAGE DE TON CHOIX.



B. VA DANS LE MENU « CHEMIN » ET SÉLECTIONNE « VECTORISER UN OBJET MATRICIEL ».



10



- **IL S'AGIT D'UNE IMAGE EN NOIR ET BLANC, TU PEUX DONC BASER LA VECTORISATION SUR LES NIVEAUX DE LUMINOSITÉ. (SEUIL)**
- **CLIQUE SUR « OK ».**
- **QUITTE LA FENÊTRE ET SUPPRIME L'IMAGE ORIGINALE.**

➤ **TU PEUX MAINTENANT TRAVAILLER (LA MODIFIER, L'AGRANDIR, ETC) SUR TON IMAGE ET ÊTRE CERTAIN(E) QU'ELLE NE PERDRA PAS EN QUALITÉ.**

11

7. PRÉPARE TON FICHER POUR LA DÉCOUPEUSE LASER

➤ **POUR DÉCOUPER OU GRAVER TA FORME, LA DÉCOUPEUSE LASER VA SUIVRE LES TRACÉS ET LES NOEUDS DE TON IMAGE. (COMME UN TRAIN QUI SUIVRAIT SES RAILS)**

A. POUR LUI FACILITER LA TÂCHE ET QUE CE SOIT PLUS PROPRE TU DOIS « SIMPLIFIER » TA FORME.

VA DANS LE MENU « CHEMIN »



B. ENSUITE, VÉRIFIE QUE TA FORME N'A PAS DE DOUBLES TRAIS OU UN DOUBLE CONTOUR.

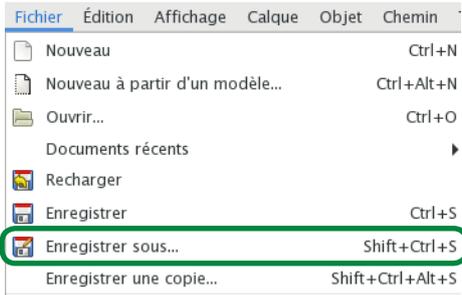
VA DANS LE MENU « AFFICHAGE » → CLIQUE SUR « MODE D'AFFICHAGE » → CHOISIS LE MODE « CONTOUR »

SI TA FORME A DES DOUBLES TRAIS ÇA VEUT DIRE QUE LE LASER PASSERA PLUSIEURS FOIS AU MÊME ENDROIT. LE MATÉRIAU QUE TU UTILISES RISQUE ALORS DE BRÛLER !

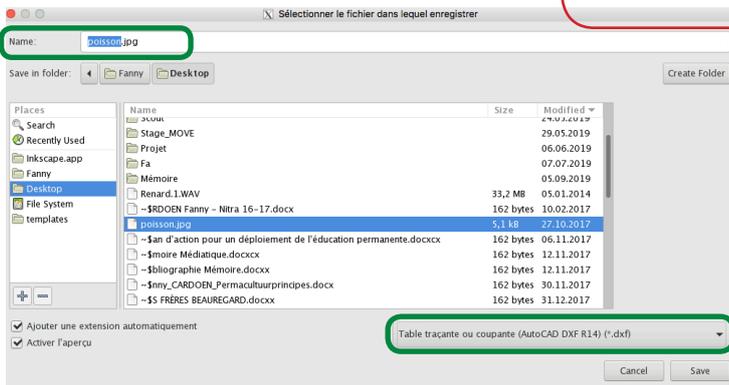
12

...ET ENREGISTRE TON FICHER

► VAS DANS LE MENU « FICHER » ET CLIQUE SUR « ENREGISTRER SOUS ».



► NOMME TON FICHER ET ENREGISTRE-LE AU FORMAT **.DXF**



TON FICHER EST PRÊT À PASSER AU LASER!