



Technologies Inform@tique & Multimédi@

Fiche n°3 – Inkscape – La vectorisation et les dégradés

Table des matières

1- Vectorisation.....	1
1.1- Vectorisation rapide avec Inkscape.....	1
1.2- Enregistrement.....	2
1.3- Exemple d'utilisation.....	3
1.3.1- Fond.....	3
1.3.2- Silhouette.....	4
1.3.3- Baladeur.....	4
1.3.4- Amélioration possible.....	5
2- Utilisation avancée des dégradés.....	6
2.1- Création des cercles.....	6
2.2- Aide à la création des dégradés.....	6
2.3- Dégradés.....	7
2.4- Assemblage des deux cercles.....	8
2.5- Ajout du volume.....	8
2.6- Ajout d'une ombre.....	9
2.7- Bonus : couleurs supplémentaires.....	10

Les sources qui m'ont aidé à réaliser cette fiche :

- Vectorisation rapide avec Inkscape – Cricri, Les créas de Pilou@
- <http://www.inkscape-fr.org/2009/09/07/creer-une-image-dans-le-style-des-publicites-ipod/>
- <http://www.inkscape-fr.org/2008/02/19/une-sphre-mtallique/>

Ce document est soumis à la licence GNU FDL. Cela signifie qu'il est libre de droits.

Fiche n°3 – Inkscape – La vectorisation et les dégradés.

1- Vectorisation

1.1- Vectorisation rapide avec Inkscape

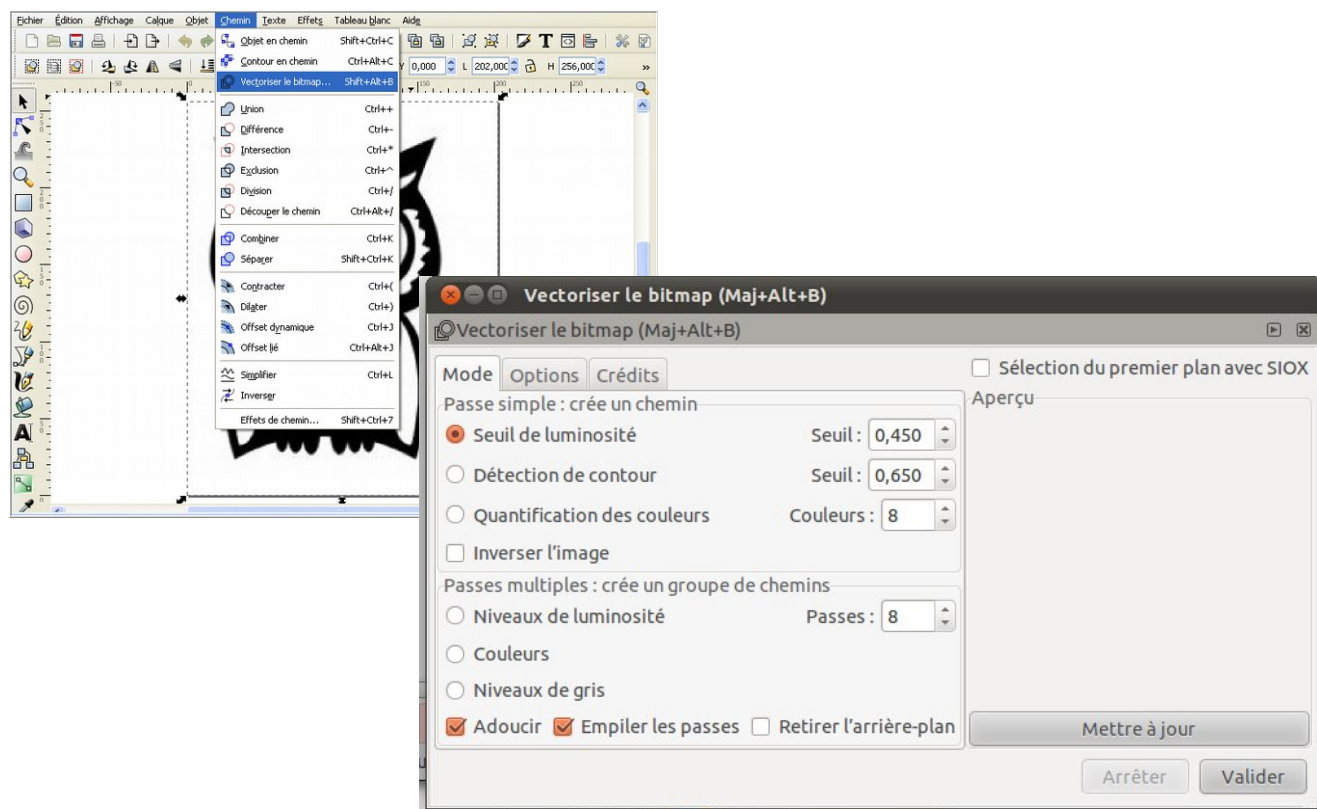
Les images que nous utilisons le plus souvent sont dites vectorielles. Après les avoir importé dans Inkscape, il est parfois utile de les vectoriser (ce peut être un dessin réalisé au crayon puis scanné).



L'image ci-contre est au format png.
Pour la travailler dans Inkscape on l'insère grâce au menu **Fichier > Importer**

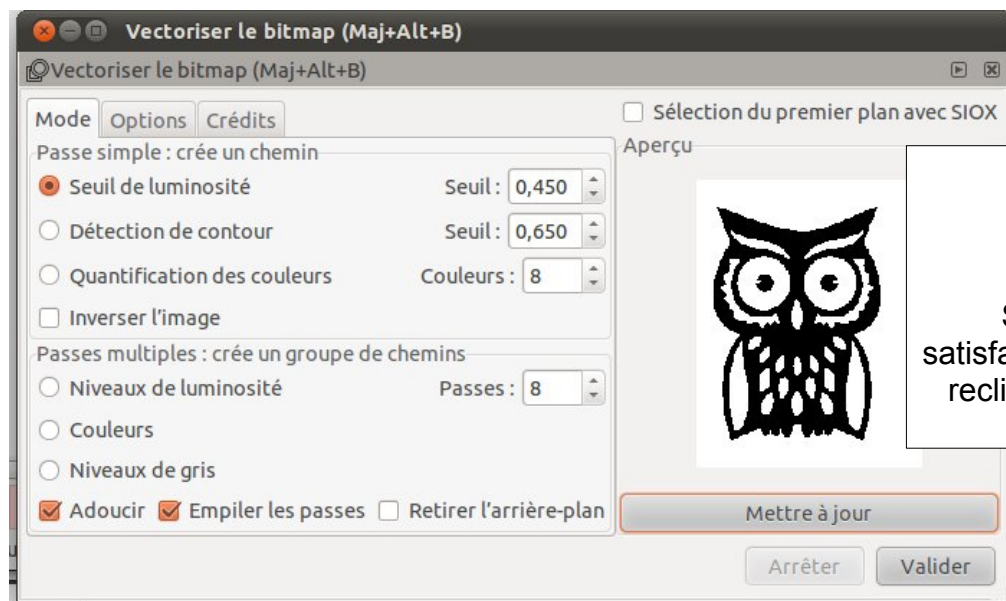
Le fichier est nommé **chouette.png**

Après avoir sélectionné l'image dans Inkscape, lancer la vectorisation avec le menu **Chemin > vectoriser le bitmap**



Il existe plusieurs méthodes pour déterminer les zones de l'image qui seront vectoriser. Il est souvent nécessaire de tester les différentes façons pour déterminer celle qui donne le meilleur résultat pour l'image en cours.

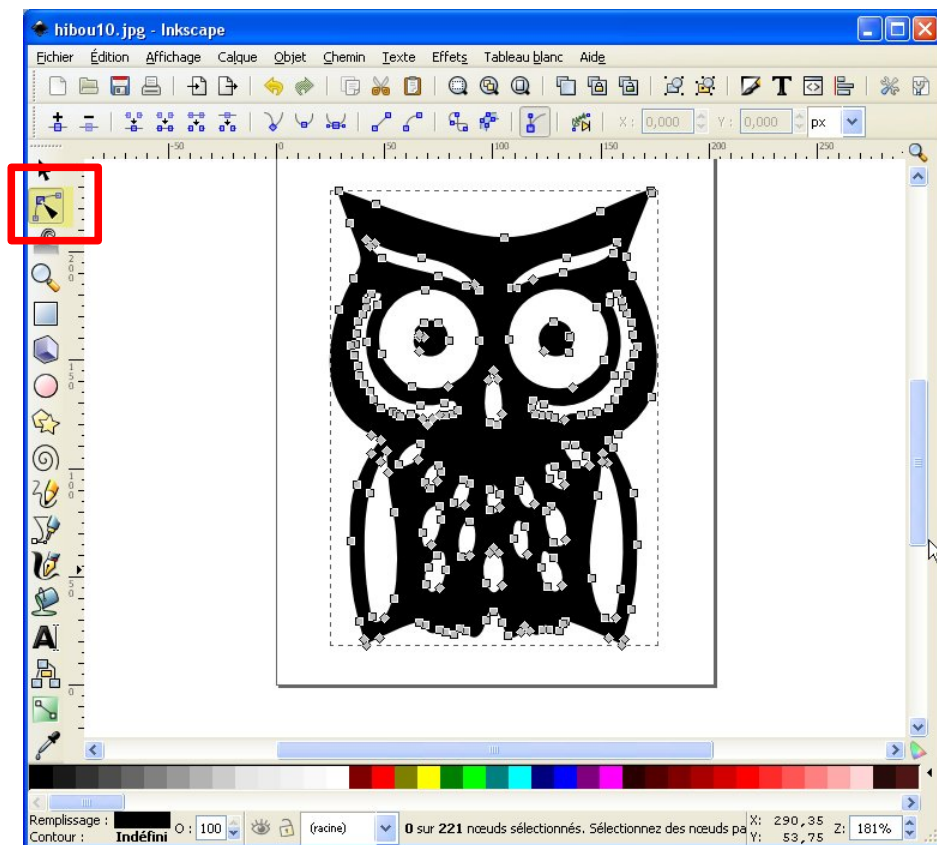
Dans le cas présent, utiliser le seuil de luminosité.



Quand le rendu est satisfaisant, valider la vectorisation.

La vectorisation s'est superposée à votre image d'origine. Faire glisser la première image sur le côté, puis cliquer sur l'image du dessous et supprimer la (il s'agit de l'image bitmap de départ).

1.2- Enregistrement



Cliquer sur l'éditeur de points pour avoir un aperçu du nombre de points de la vectorisation.

Il est possible au besoin d'en supprimer quelques uns.

Enregistrez votre image au format **. SVG** (format vectoriel)

Inkscape propose un grand nombre de format d'enregistrement.

1.3- Exemple d'utilisation



L'objectif est de réaliser une illustration semblable à elle ci-dessous.

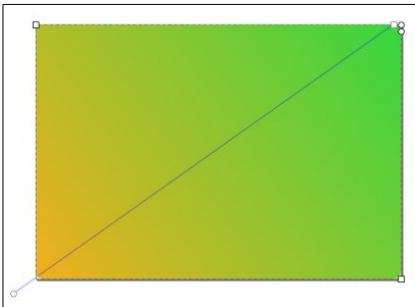



1.3.1- Fond



Il nous faut d'abord créer un fond qui va nous servir comme base, la première astuce est de faire un dégradé de couleurs chaudes, comme un rouge/orange, un bleu ou un vert clair, un mauve/rose, ...

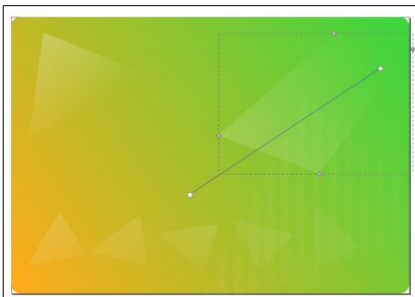
N'hésitez pas à utiliser des **calques**  pour vos différents objets.


Commencer par remplir votre surface de travail (Passer en mode paysage : **Fichier > Propriétés du document**) avec un **rectangle** . Vous  pouvez légèrement arrondir les bords de celui-ci en touchant le point circulaire situé sur le coin supérieur droit de votre rectangle avec l'outil **édition de nœuds**  .



Remplir votre rectangle avec un **dégradé linéaire**  de couleurs chaudes et placez-le sur une de ses diagonales.

Ensuite, dessiner quelques formes non régulières (triangles, quadrilatères, ...) avec l'outil **courbes de Bézier**  et leurs appliquer un **dégradé linéaire**  de blanc opacité 255 à blanc opacité 0. Jouez sur le position du dégradé et sur l'opacité générale de la forme pour que certaines arêtes de la forme ne soient que très peu visible.



Vous pouvez également essayer d'appliquer un **motif**  sur certaines formes, Stripes 1:1 white par exemple.

1.3.2- Silhouette

Pour réaliser la silhouette, il est essentiel de choisir une photo où la personne est en mouvement, et de préférence vue de profil. Avoir un fond uni et d'une couleur bien différente de celles des vêtements de la personne facilitera également le **détourage** et la **vectorisation**.

Un gros travail préparatoire est nécessaire dans The Gimp ou Paint.NET pour obtenir un résultat semblable à celui ci-dessous :



- Le fond est « transparent » (fichier au format **PNG**)
- La silhouette est d'une seule couleur

Le fichier est nommé **Silhouette.png**

Après avoir importer le fichier bitmap dans votre fichier Inkscape, sélectionner la silhouette et se rendre dans le menu **Chemin > Vectoriser le bitmap**.

Sélectionner **Seuil de luminosité** et régler le aux environs de 0,5.

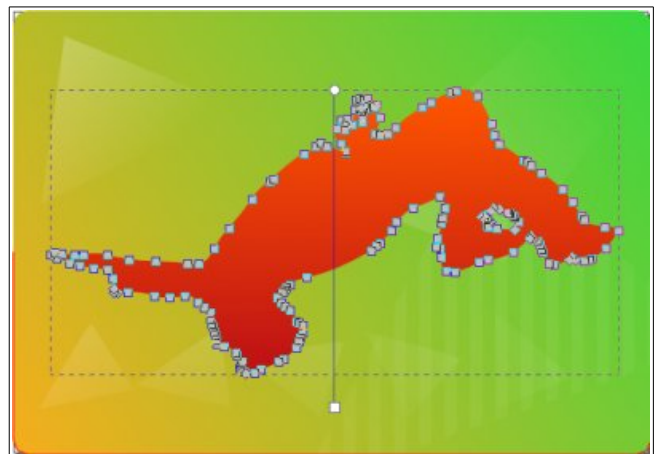
Cliquer sur Mettre à jour pour avoir un aperçu, et si la silhouette apparaît parfaitement, valider, sinon, ajuster le seuil de luminosité.



La silhouette a été vectorisée.

Adapter sa taille au fond si nécessaire.

Ensuite, rajoutez un simple **dégradé linéaire** sur la silhouette, de haut en bas, avec une autre gamme de couleurs plus chaudes que celle utilisée pour le fond.

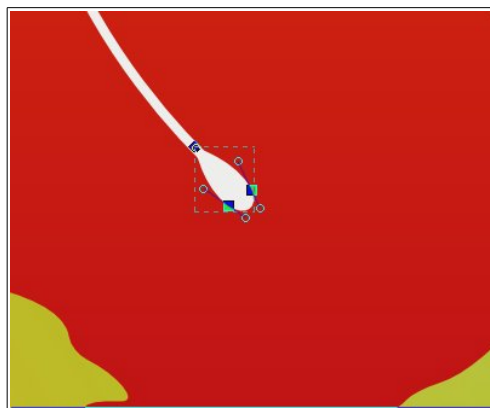


1.3.3- Baladeur

C'est un simple rectangle blanc, légèrement arrondi, que nous allons placer, soit au niveau de la ceinture, soit dans une des mains de notre personnage.

Pour donner un léger effet de perspective, je vous conseille d'utiliser l'outil **courbes de Bézier** plutôt que l'outil **rectangle**.

Attribuer un blanc légèrement grisé comme fond et comme bordure à votre objet. Dans l'onglet **style de contour** de l'**éditeur de couleurs**, mettez une taille de contour à 2px et activez le **raccord arrondi**.



Pour les écouteurs :

- Utiliser simplement l'outil **courbes de Bézier** pour dessiner le cordon, en commençant du baladeur pour vous arrêter (clic droit) vers l'emplacement approximatif de l'oreille visible.
- Dessiner ensuite une deuxième section du cordon au partant de la précédente partie, au niveau des poumons, en vous dirigeant vers l'oreille non visible, mais arrêter au moment où le cordon ne doit plus être visible.
- Sélectionner les deux sections de votre cordon mais ne pas mettre de couleur d'arrière plan, sélectionner plutôt un contour de la même couleur que celui de l'objet et ajuster son épaisseur.
- Pour l'écouteur en lui-même, utiliser également l'outil **courbes de Bézier** pour créer un triangle et arrondissez-le avec l'outil **édition de nœuds**.
- Sélectionner ensuite les 3 chemins que vous venez de tracer et faire **Objet > Grouper**.



1.3.4- Amélioration possible

On peut ajouter une petite lueur autour de la silhouette, et accessoirement sur les formes que nous avons créées au début, pour rajouter un peu de dynamisme dans l'illustration. Pour cela, dupliquer la silhouette avec **Ctrl + D**, une deuxième silhouette est alors créée à l'emplacement de la première. Donnez lui un fond blanc et réglez son opacité (~75%) et son flou (~25%).

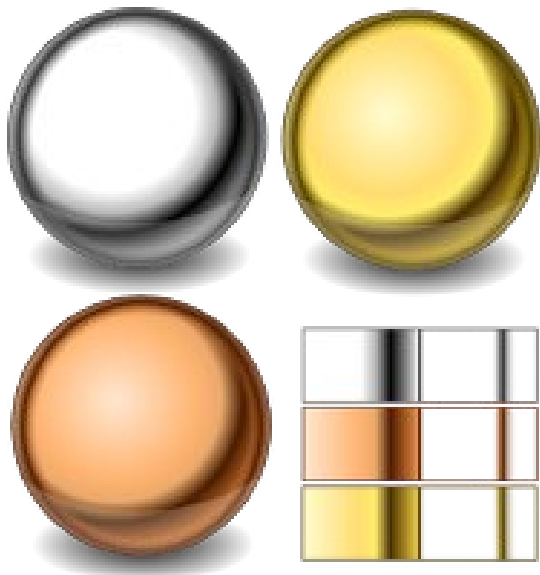


La nouvelle zone est au dessus de la silhouette. La faire descendre avec l'outil **descendre la sélection d'un cran**.



2- Utilisation avancée des dégradés

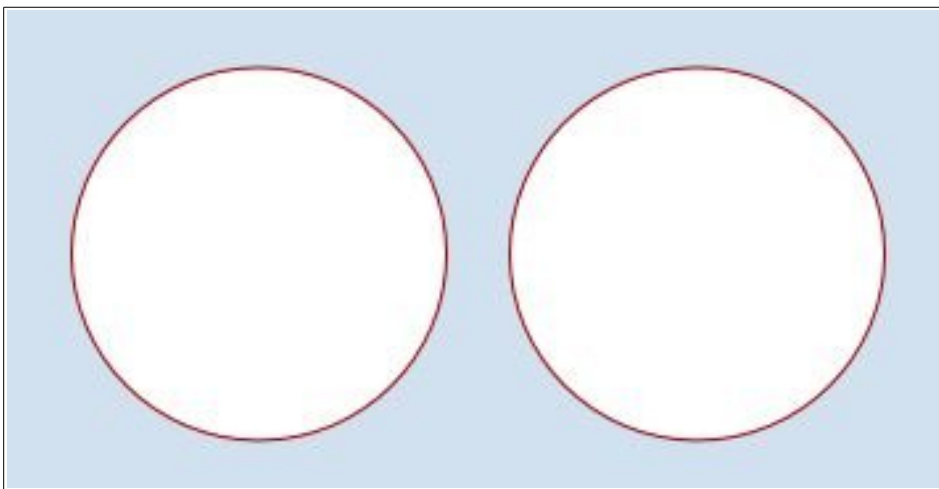
L'objectif est de réaliser les objets ci-dessous :



2.1- Création des cercles

F5 active l'outil **Cercle**. Tracer sur le canevas un cercle puis le dupliquer (**Ctrl+D**).

Peu importe le style (c'est-à-dire la couleur du contour et du remplissage) des cercles, tout va être modifié. Ici le fond du canevas est bleu parce que du blanc et de la transparence seront utilisés.



2.2- Aide à la création des dégradés

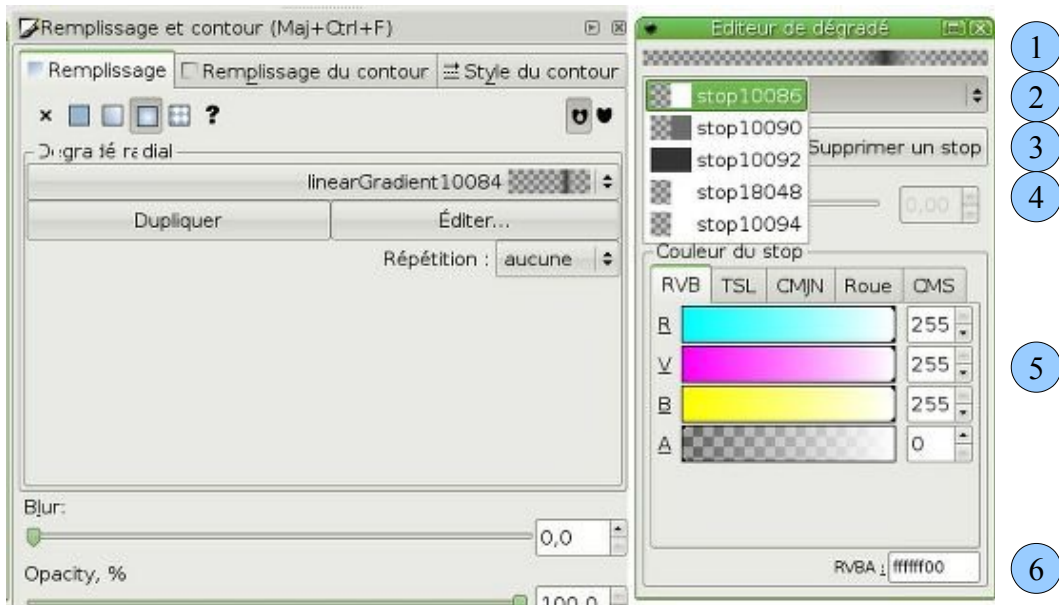
« **g** » active l'outil Dégradé.

- Placer le dégradé sur l'un des deux cercles. Pour cela, cliquer-glisser sur le cercle. Automatiquement un dégradé se créera mais nous allons le modifier.

- Activer la boîte de dialogue **Remplissage et contour** (**Maj+Ctrl+F**)

Dans l'onglet **Remplissage**, appuyer sur l'icône **Dégradé radial**. Appuyer maintenant sur le bouton **Éditer...**

Présentation de la boîte de dialogue d'édition du dégradé



1. En haut vous visualisez le dégradé.
2. Ensuite un menu déroulant montre les stops. Un stop est une couleur qui compose le dégradé.
3. Deux boutons pour Ajouter un stop ou Supprimer un stop.
4. Une glissière de Décalage pour placer le dégradé.
5. Ensuite un tableau pour choisir les couleurs du stop sélectionné dans le menu déroulant des stops ainsi que la transparence. On peut également choisir les couleurs sur la roue.
6. Au bas de la fenêtre le code hexadécimal de la couleur avec son alpha (les deux dernières lettres).

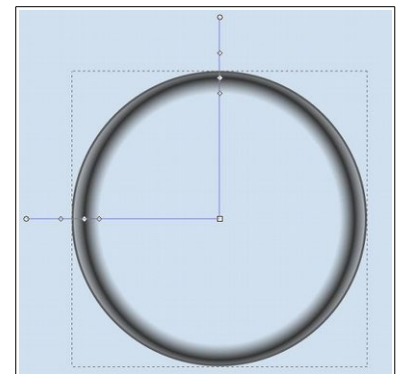
Le secret de Chris ce sont ses couleurs et le placement des stops (soit le Décalage si vous avez bien suivis).

2.3- Dégradés

Premier cercle :

Le remplissage est un dégradé radial :

- premier stop : code RVBA **ffffff00**
- deuxième stop : code **6c6c6c00** avec un décalage de **0,62**
- troisième stop : code **43434ff** avec un décalage de **0,70**
- quatrième stop : code **ffffff00** avec un décalage de **0,82**
- cinquième stop : code **ffffff00**



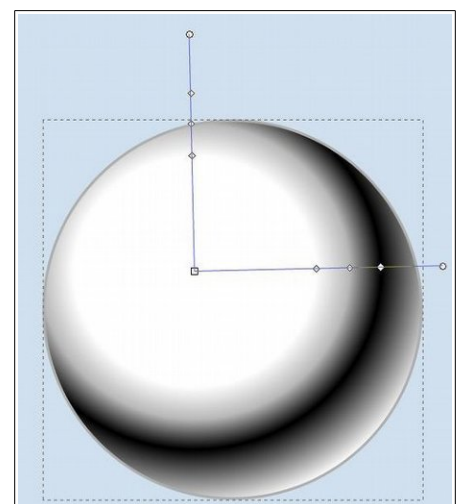
Le remplissage du contour est un aplat : 5d5d5dff et il est très fin (1 px).

Le second cercle :

Le remplissage est un dégradé radial :

- premier stop : code RVBA **ffffffff**
- deuxième stop : code **ffffffff** avec un décalage de **0,49**
- troisième stop : code **bababaff** avec un décalage de **0,62**
- quatrième stop : code **00000ff** avec un décalage de **0,75**
- cinquième stop : code **ffffffff**

Le remplissage du contour est un aplat : b0b0b0ff et il est très fin (1 px).

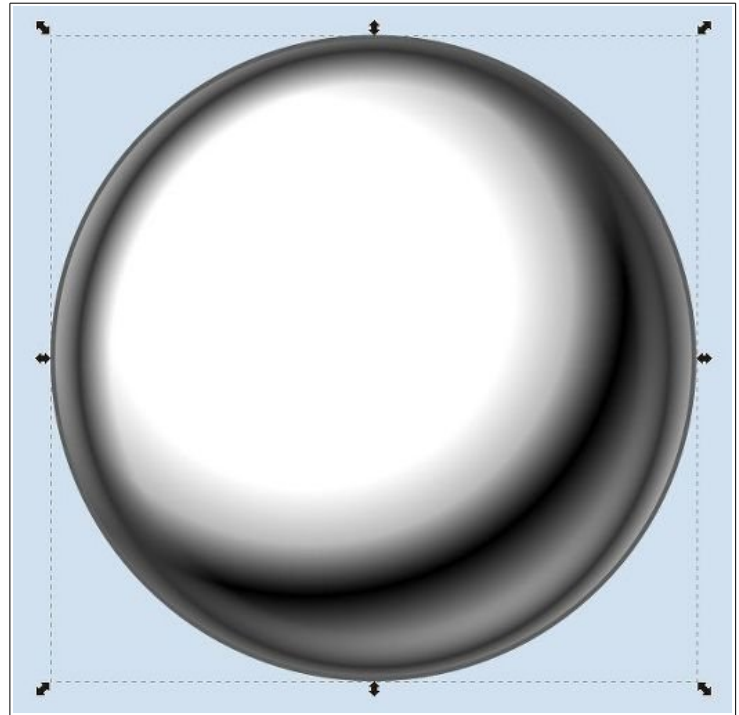
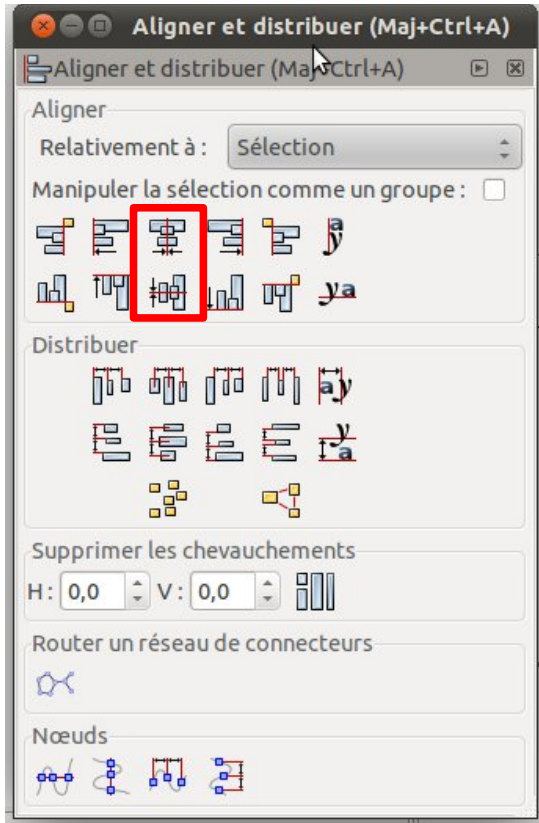


2.4- Assemblage des deux cercles

Sélectionner les deux cercles et ouvrez la boîte de dialogue Aligner et Distribuer (**Maj+Ctrl+A**) pour superposer parfaitement les deux cercles.

Pour cela :

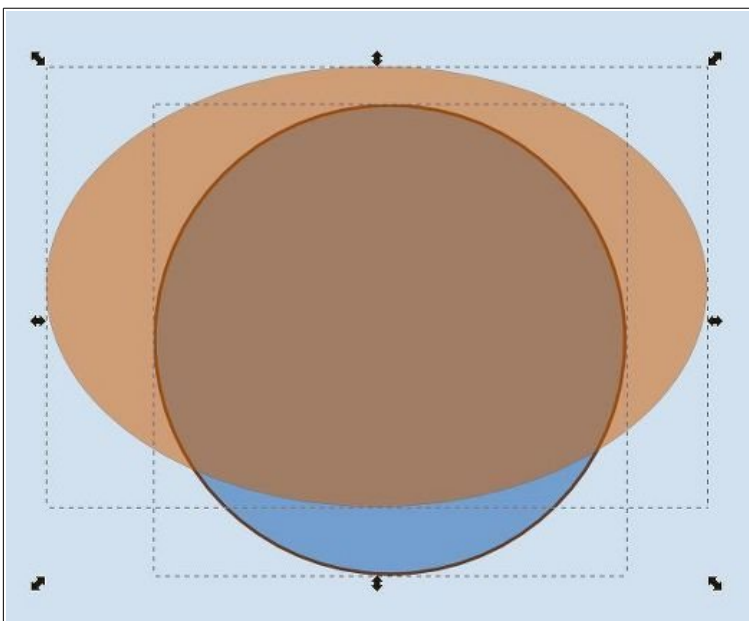
- Centrer selon un axe vertical.
- Centrer selon un axe horizontal.



2.5- Ajout du volume

Dupliquer l'un des deux cercles puis tracer un objet ovale.

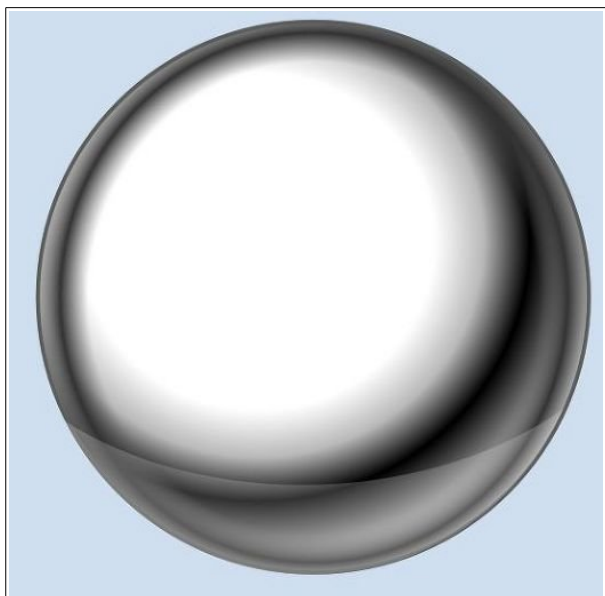
Le placer sur le nouveau cercle comme dans l'exemple ci-dessous :



Sélectionner les deux formes puis lancer le menu **Chemin > Différence**.

Choisir un remplissage blanc avec une opacité de seulement 20 pour le nouvel objet.

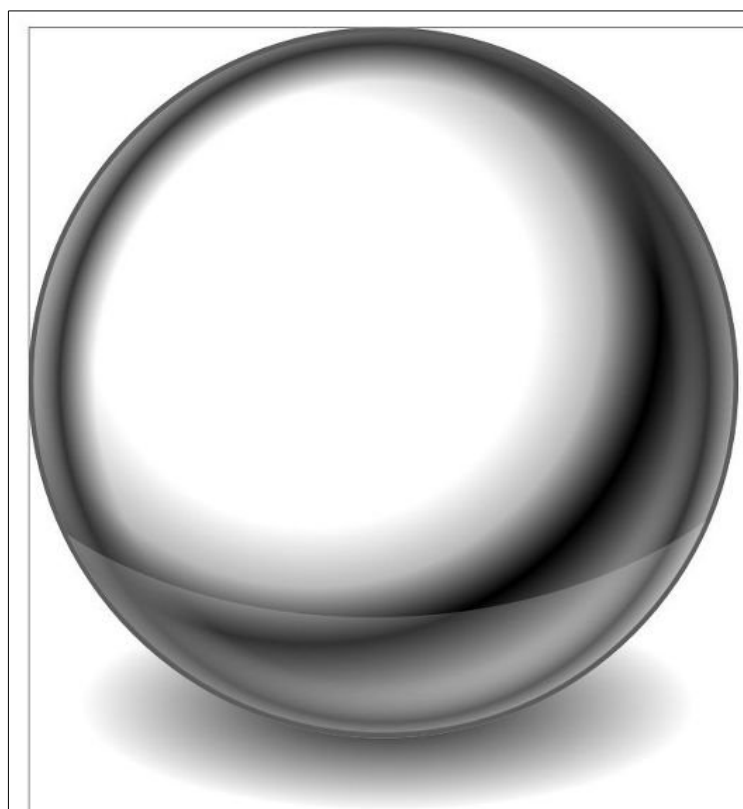
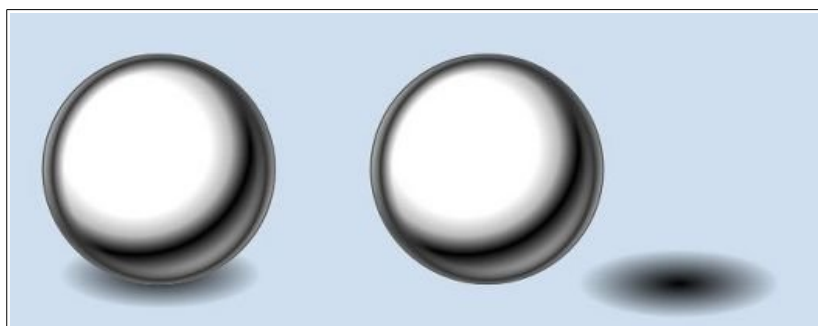
Placer le sur les deux premiers cercles comme ci-dessous :



2.6- Ajout d'une ombre

Avec l'outil Ellipse, tracer une ellipse.

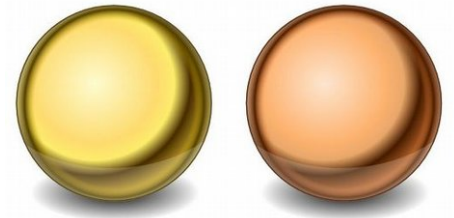
Lui appliquer un dégradé radiale noir vers transparent et la placer sous la boule.



Apprécier le résultat !

2.7- Bonus : couleurs supplémentaires

Chris nous offre en plus les dégradés pour simuler un métal doré et un métal ambré.



1- Les dégradés effet métal ambré Remplissage :

Premier dégradé :

1. ffe8d2ff

2. ffb471ff Décalage à 0,49

3. eba96dff Décalage à 0,62

4. 481d00ff Décalage à 0,75

5. ff9348ff

Remplissage du contour : 623921ff



Deuxième dégradé :

1. ffffff00

2. e4813c00 Décalage à 0,62

3. 531f00ff Décalage à 0,70

4. ffecdf00 Décalage à 0,82

5. fff6d700

Remplissage du contour : 623921ff



2- Les dégradés effet métal doré Remplissage :

Premier dégradé :

1. fffd2ff

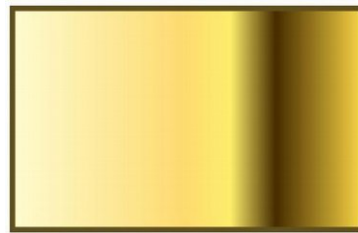
2. ffd71ff Décalage à 0,49

3. ffef6eff Décalage à 0,62

4. 482e00ff Décalage à 0,75

5. ffdb48ff

Remplissage du contour : 625121ff



Deuxième dégradé :

1. ffffff00

2. d8ab0000 Décalage à 0,62

3. 534100ff Décalage à 0,70

4. ff4df00 Décalage à 0,82

5. fff6d700

Remplissage du contour : 623921ff



Il est possible maintenant de créer n'importe quel objet et de leur appliquer ces dégradés. Il n'est pas nécessaire de recréer à chaque fois ces dégradés ou de créer vos dessins dans ce fichier. Il suffit de conserver le fichier où vous avez créé votre dégradé et de l'importer dans un dessin pour que ce dégradé soit disponible.

