



### **Forum: Inkscape**

**Topic: L&#039;interprétation Inkscape d&#039;un membre (féminin bien sûr) du Blender clan pêchée dans le trombinoscope**

**Subject: Re: L&#039;interprétation Inkscape d&#039;un membre (féminin bien sûr) du Blender clan pêchée dans le trombino**

PostÃ© par: Guppy88

Contribution le : 20/4/2008 13:02:42

il y a& deux, trois sortes de dégradé, linéaire, radial et alpha pour les motifs.

Effectivement, je passe par plusieurs formes transparentes et floues sur les bords pour qu&#039;elles se fondent l&#039;une dans l'autre, mais le flou n&#039;est pas toujours nécessaire.

J&#039;utilise deux méthodes différentes :

une directe, tu fabriques le dégradé tout bêtement à l&#039;aide de l&#039;éditeur de dégradés, l&#039;autre combinant plusieurs surfaces élaborée avec la première méthode

Pour cela.

1) en mode boîte, ou édition des noeuds (la flèche qui sélectionne une surface, ou la commande juste en dessous)

Clic droit sur une surface quelconque

> clic sur remplissage et contours pour ouvrir la boîte de dialogue "Remplissage et contours" qui l&#039;eut crû...!

Puis clic gauche sur "Editer", un clic sur la couleur édite tout les couleurs déjà utilisées avec leurs dégradés (c&#039;est pratique parcequ&#039;il est possible de dupliquer le dégradé et de partir de celui-ci pour en obtenir un nouveau. > Il faut ensuite ajouter autant de stops que nécessaire, chaque stop est réglable en transparence et en couleur.

> on ajoute la couleur de ce stop en la sélectionnant avec l&#039;un des onglets, je me sers du CMJN (Cyan, Magenta,Jaune, Noir) parceque je comprends mieux comment cela fonctionne que RVB ou TSL

> Ensuite on joue, pour chacun des stops, sur leur degré de transparence (et c&#039;est là que ça se joue pour la suite), avec le curseur du bas.

> Ensuite ( pour l&#039;explication seulement, car cette étape se fait en même temps que les autres réglages) on décale les stops (en utilisant le curseur, ou mieux les flèches "décaler" (plus précis) de cette boîte de dialogue.

>Et.... on contrôle ce que ça donne et... on recommence jusqu&#039;au moment ou est satisfait (à peu près) c&#039;est seulement le dégradé qui nous interesse à ce stade.

De toute façon on va y revenir par la suite.

On ferme la boîte de dialogue et on clique sur la surface en mode noeuds.

2) Bien entendu, le dégradé obtenu n&#039;est évidemment pas dans le bon sens. Une ligne horizontale apparait en travers de la dite surface. Cette ligne est terminée par deux noeuds carrés. On attrape un des noeuds et ya pu ka... On recommence avec l&#039;autre noeud... amuses toi bien.

La version 0,46 présente une ligne de dégradé avec plusieurs noeuds, ce qui permet de faire jouer la position de chaque noeuds le long de la ligne et donc la place de la limite de stop, indépendamment du

décalage initial. J'ai testé, mais j'utilise seulement la 0.45 pour l'instant. Je suis passé sous linux et je ne sais pas encore installer un logiciel qui ne se trouve pas dans la distribution. Ca paraît simple en principe mais je n'y arrive pas. ça doit être trop simple pour moi.

Affinage du procédé.

Quand tout cela ne suffit pas, il faut combiner plusieurs surfaces transparentes l'une en dessous de l'autre, avec un flou se terminant dans la couleur de la surface du dessous ou du dessus les séparations obtenues peuvent ainsi être très fluides. Tu es alors plus limité que par ton imagination (c'est surtout là que j'atteins mes limites) et ta dextérité (ça va à peu près mais je m'obstine).

Guppy88.