



## Support de l'accompagnement informatique,



**édition du mardi 5 mai 2026**

Ce support est un rappel de ce qui est détaillé durant la séance. Il reprend les points importants et renvoie aux références citées. La version numérique est publiée sur le site de l'amicale des retraités. sur la page "Grenier des élèves" du site

## Le dessin vectoriel

### D – Petit support concernant les calques

#### Tutoriel Inkscape - Quelques bases sur les calques

Cet article est extrait de <https://mb.imagika.fr/archive/tutoriel-inkscape-les-calques/> édition le 23/08/2008



Les calques sont utilisés par la majorité des logiciels de graphisme. Ils permettent notamment d'organiser votre travail autour d'une hiérarchie "en couches successives".

Ce billet va survoler les possibilités que vous offre **Inkscape** et peut vous servir de base sur les calques pour d'autres **logiciels de graphisme**.

*NOTE : Les **calques** ne sont pris en compte que si le fichier est sauvegardé en SVG Inkscape (\*.svg).*

Inkscape utilise une hiérarchie qui comprend deux niveaux :

1. Les calques (comprenant une hiérarchie par couches successives entre chaque calque, nous l'appelleront hiérarchie **C**)
2. Les objets (comprenant une hiérarchie par couches successives entre chaque objet)

Vous pouvez jouer sur ces deux éléments afin de réaliser des travaux structurés.

Ce qu'il faut savoir :

- Un objet ne peut appartenir qu'à un seul calque à la fois.
- Les effets attribués sur un calque sont effectués sur tous les objets de ce calque.
- Les effets attribués sur un objet donné sont appliqués seulement sur cet objet.
- On peut changer un objet de calque (en utilisant les fonctions du *menu >> Calque*).

- Par le biais du menu **Objet** on ne peut pas faire sortir un objet du calque dans lequel il se trouve.
- De même on ne peut que le faire évoluer dans la hiérarchie des objets appartenant à son calque.
- Si on déplace un calque (dans la hiérarchie C) alors tous les objets constituant se calque seront déplacés.

Les opérations que l'on peut faire sur un calque sont :

- Créer un nouveau calque
- Le déplacer dans la hiérarchie C :
  - Le monter au premier plan
  - Le descendre au dernier plan
  - Le monter d'un échelon dans la hiérarchie C
  - Le descendre d'un échelon dans la hiérarchie C
- Renommer le calque.
- Régler l'opacité du calque.
- Supprimer un calque.
- etc...

D'autres opérations sont possibles elles sont accessibles par la fenêtre des **calques**

ou bien dans la barre tout en bas du logiciel :

- Rendre Visible/Invisible le calque courant.
- Verrouiller/Déverrouiller le calque courant.

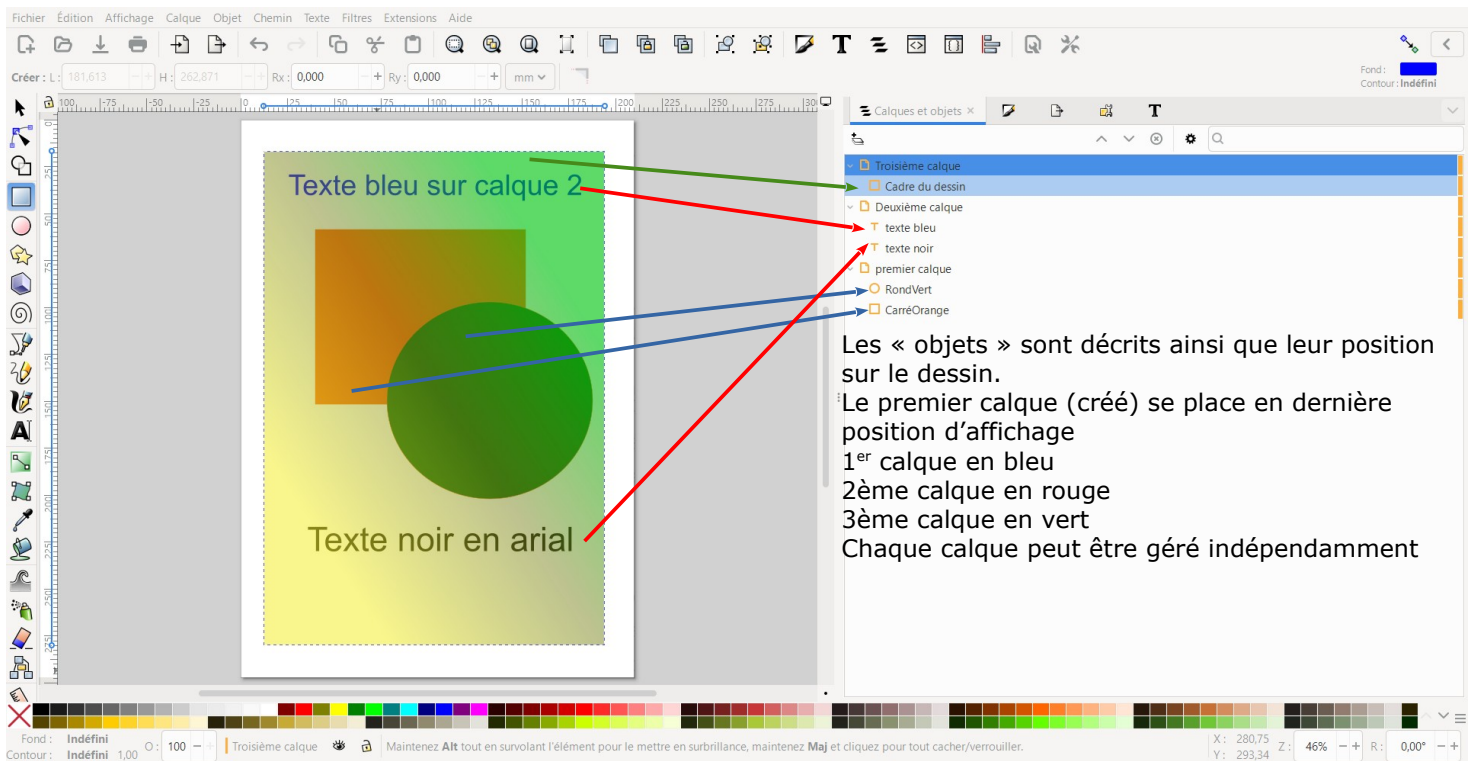
Cette deuxième option est très utile puisqu'elle vous permet d'interdire l'accès malencontreux aux objets qui appartiennent au calque sélectionné. Ainsi on peut si une partie du travail est terminée la verrouiller (une erreur de manipulation est vite arrivée), vous pourrez par la suite "Verrouiller/Déverrouiller" ce même **calque** comme bon vous semble.

## Guide des écrans ...

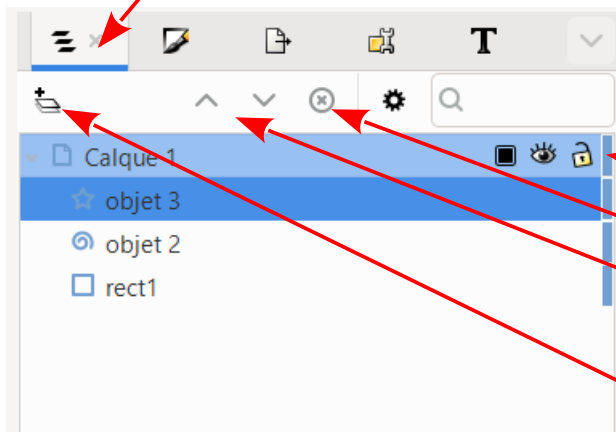
Dans la page suivante, je vais essayer de mettre en liaison les objets, leur position, les calques et leur positions.

Imaginez des calques physique que l'on manipulerait pour les placer dans un ordre défini. Dessus, dessous, au deuxième rang...

(Dans le cas d'un logiciel, les calques sont parfaitement transparents et l'empilement de calques n'altère pas la netteté du dessin.)



Onglet de gestion des calques



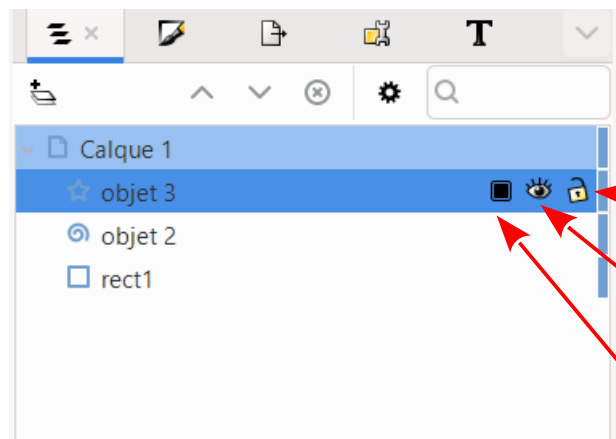
**La souris est sur le calque**

Zone gestion du calque (ci dessous)

on supprime le calque

On fait monter ou descendre le calque

on ajoute un calque que l'on peut nommer pour mieux se repérer



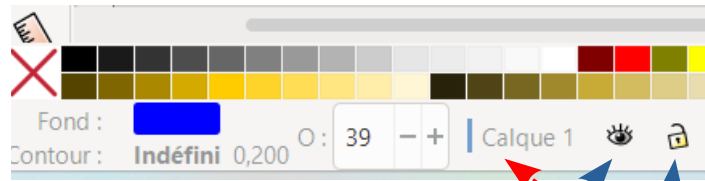
**La souris est sur l'objet**

Mêmes commandes que pour les calques sauf « création de calque »

Blocage de l'élément

Invisibilisation de l'élément

Gestion opacité de l'élément



Dans le bas de l'écran à gauche, on peut invisibiliser ou verrouiller le calque en cours.

Le dernier volet de la découverte de INKSCAPE abordera les courbes de Béziérs et les B-Spline.

Pour aller plus loin avec le dessin vectoriel, (si vous en avez ou l'utilité ou tout simplement l'envie) il faut pratiquer, se tromper, recommencer, essayer de découvrir..