

Inkscape - Dessin vectoriel



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Réaliser des visuels, illustrations, affiches, graphiques, diagrammes, logos ou icônes en utilisant des formes vectorielles
- Préparer des illustrations, titres, éléments graphiques à intégrer à une mise en page réalisée avec un outil de PAO



PUBLIC CONCERNÉ

- Tout public



PRÉREQUIS

- Une bonne connaissance générale de l'outil informatique est indispensable
- Une connaissance de la chaîne graphique prépresse est un plus



MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



ACCESSIBILITÉ

- Les personnes en situation de handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

Inkscape - Dessin vectoriel

OPEN SOURCE

- La chaîne prépresse Open Source face à la chaîne prépresse Adobe
- Illustration vectorielle : quelles spécificités ?
- Les formats vectoriels SVG et EPS
- Les formats d'exportation, la résolution Bitmap, la colorimétrie
- Domaines d'application

L'INTERFACE

- L'espace de travail Inkscape
- Outils, palettes, barres d'outils
- Zoom, règles, grilles, guides, préférences d'Inkscape
- Taille et propriétés spécifiques des documents

TRACER DES FORMES PRÉDÉFINIES

- La barre de contrôle des outils
- Les paramétrages par défaut
- Rectangles
- Ellipses et arcs
- Etoiles et polygones
- Crayon
- Lignes calligraphiques

MODIFIER LES OBJETS

- Redimensionner et pivoter à la souris, touches d'options
- Aligner et distribuer
- Mises à l'échelle et déformations diverses
- Combiner des formes simples pour créer des formes complexes
- Utiliser des groupes
- Copier-coller un style d'objet

DESSINER ET ÉDITER DES CHEMINS DE BÉZIER

- Dessiner des lignes et des chemins de Bézier
- Remanier des points d'ancrage et des segments
- Transformer une forme prédéfinie en chemin
- Récupérer des chemins
- Simplifier des chemins
- Les offsets dynamiques et liés
- Changer le sens d'un chemin

CHANGER L'ASPECT GRAPHIQUE DES OBJETS

- Propriétés des contours
- Remplissages des fonds et contours
- Aplats de couleurs
- Les gradients (dégradés) et leur personnalisation
- Motifs et textures : création et mise en œuvre
- Flous et opacités
- Effets

AJOUTER DU TEXTE

- Créer un objet texte
- Mettre en forme un texte
- Appuyer du texte sur un chemin
- Placer un texte dans une boîte
- Vectoriser et modifier un texte

LES IMAGES BITMAP

- Importer des images bitmap
- Rogner des images
- Incorporer et lier des photos
- Exporter des graphiques vectoriels en bitmap
- Vectorisation d'images bitmap
- Utiliser les calques
- Créer des calques et des sous-calques
- Modifier la disposition
- Sélecteur rapide, verrouillage et affichage
- Sélection d'objets sur plusieurs calques

OPTIMISER LES RÉPÉTITIONS

- Créer et appliquer des motifs
- Créer et appliquer des clones
- Répétition automatisée de clones

DIAGRAMMES ET ORGANIGRAMMES

- Lier des formes à l'aide de l'outil connecteur
- Paramétrer les lignes du diagramme
- Ajouter des textes

FORMES 3D (VERSION 0.46)

- Créer des formes 3D avec l'outil 3D Box
- Modifier les groupes
- Extruder un chemin personnalisé
- Mettre en perspective

LES MASQUES

- Utiliser des masques d'écrêtage (zones de rognage)

ÉCHANGER AVEC D'AUTRES APPLICATIONS

- Exporter vers Gimp, Scribus, Blender
- Exporter en PNG Bitmap, régler l'export
- Exporter en PDF, en EPS vectoriel, ou rester en SVG ?

APPLICATIONS

- Créer des logos
- Créer des objets vectoriels à intégrer à une mise en page
- Créer des affiches et des flyers