

INKSCAPE - DESSIN VECTORIEL

Durée	3 jours	Référence Formation	2-IK-BASE
--------------	----------------	----------------------------	------------------

Objectifs

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

Participants

Tout public

Pré-requis

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.
Remise d'un support de cours.

PROGRAMME

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

CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834
version 2024

- 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