

Durée : 3 jour(s)

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

Pré-requis

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

Plan de cours

1. 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

2. L'interface

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

3. Tracer des formes prédéfinies

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

4. 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

5. Dessiner et éditer des chemins de Bézier

Dessiner des lignes et des chemins de Bézier
Remanier des points d'ancrage, 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

6. Changer l'aspect graphique des objets

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

7. 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

8. 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

9. Optimiser les répétitions

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

10. Diagrammes et organigrammes

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

Durée :

Objectifs

Pré-requis

Plan de cours

Ajouter des textes

11. Formes 3D (version 0.46)

Créer des formes 3D avec l'outil 3D Box

Modifier les groupes

Extruder un chemin personnalisé

Mettre en perspective

12. Les masques

Utiliser des masques d'écrêtage (zones de rognage)

13. 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 ?

14. Applications

Créer des logos

Créer des objets vectoriels à intégrer à une mise en page

15. Créer des affiches et des flyers