

Formation Inkscape Initiation + Approfondissement

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	infographistes, illustrateurs, designers, architectes, décorateur, professionnels de l'édition...
■ Pré-requis :	Maîtrise des interfaces PC et Mac. Des notions de graphisme sont un plus
■ Objectifs :	Réaliser des illustrations vectorielles complexes : logos, pictogrammes, illustrations, iconographie, mise en page...
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	PAO382-F
■ Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr , moncompteformation.gouv.fr , maformation.fr , etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr , nous étudierons ensemble vos besoins

Découvrir Inkscape

À propos d'Inkscape, logiciel Open Source
 Historique, utilisation, fonctionnalités
 Qu'est-ce que le "D.A.O." ?

Intégrer Inkscape dans la chaîne graphique (trilogie GIMP-Inkscape-Scribus)

Différencier les types d'images : bitmap et vectoriel/périphériques de capture, d'affichage et impression

Les modes colorimétriques RVB et CMJN

Le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur

Maîtriser les principaux formats graphiques : les formats de fichier natif d'Inkscape, le .svg/svgz. Les autres formats graphiques courants : PDF, EPS, PNG, etc.

Découvrir l'interface d'Inkscape

Découvrir l'interface et les outils

Utiliser la barre des menus, la barre de commandes et la barre de commandes du magnétisme, la boîte à outils

Personnaliser l'espace de travail ou le canevas

Utiliser la palette des couleurs par défaut

Utiliser la barre d'état et d'informations

Naviguer dans l'espace de travail

Utiliser les outils et définir leurs paramètres

Exploiter l'outil de sélection et de transformation

Exploiter les outils de création de formes et de chemins

Utiliser l'outil courbe de Bézier

Utiliser l'outil d'édition des nœuds et poignées

Comprendre la logique des nœuds : nœuds durs/doux, ajout/suppression/conversion de nœuds

Modifier les segments : ajout/suppression/transformation

Atelier : créer et manipuler des tracés vectoriels simples

Créer et utiliser les formes primitives et les chemins

Utiliser l'outil d'ajustement d'objets et de chemins

Utiliser l'outil rectangles et carrés

Utiliser l'outil boîte 3D

Utiliser l'outil ellipses/arcs et camemberts

Utiliser l'outil étoiles et polygones

Utiliser l'outil spirale

Utiliser l'outil crayon ou dessin de lignes à main levée

Utiliser l'outil calligraphie

Atelier : réaliser une illustration simple

Exploiter les paramètres et propriétés des tracés vectoriels

Modifier le fond : couleurs, dégradés, motifs, opacité

Modifier les contours : couleurs, dégradés, motifs, opacité

Utiliser La palette des couleurs par défaut

Adapter les couleurs en fonction de son mode : RVB, CMJN, TSL, roue chromatique

Créer un nuancier personnalisé (.gpl)

Exploiter l'échange de nuancier avec GIMP

Exploiter les dégradé de couleur

Utiliser l'éditeur de dégradé

Créer et enregistrer ses dégradés

Utiliser l'outil pot de peinture

Utiliser l'outil pipette

Créer des organigrammes

Connecter des formes entre elles

Modifier et adapter les connexions

Créer et utiliser des flèches pour ses organigrammes

Atelier : réaliser une illustration avancée

Exploiter les calques

Comprendre et utiliser les calques
Modifier les paramètres des calques
Organiser les calques : définir les niveaux hiérarchiques et les plans
Modifier les modes de fusion
Modifier l'opacité

Travailler avec le texte

Créer un texte libre
Créer un texte captif : les blocs de texte
Créer un texte sur chemin
Mettre en forme le texte
Définir ses paramètres : police de caractères, styles, tailles, alignements...
Vectoriser un texte
Déformer un texte (interpolation)

Atelier : réaliser un document type affiche A4

Modifier et manipuler les objets et les chemins

Déplacer, copier
Contracter, dilater
Créer un décalage dynamique
Créer un décalage lié
Créer une symétrie
Pivoter
Décomposer
Transformer
Aligner, distribuer
Organiser
Grouper, dégroupier

Travailler avec des réseaux

Exploiter le clonnage
Créer un pavage de clones
Éditer les objets clonés

Atelier : créer une illustration de fond à l'aide d'un pavage de clones

Combiner des formes

Modifier un objet en chemin

Modifier un contour en chemin

Travailler avec les opérations booléennes

Unir, soustraire

Créer une intersection, exclure

Diviser, découper

Combiner, séparer

Utiliser les opérations booléennes adaptable

Atelier : réaliser une illustration complexe à partir de formes simples

Travailler avec des images

Ajouter une image dans un document

Vectoriser une image : outil pot de peinture ou vectorisation de l'image

Atelier : réaliser une mise en page d'un document comportant des images

Découvrir les filtres

Utiliser des filtres de déformations

Utiliser des filtres de flous

Utiliser des filtres d'effets d'images

Utiliser des filtres de textures

Ajouter des filtres

Editer des filtres

Atelier : télécharger et utiliser de nouveaux greffons

Travailler avec les masques

Créer un masque de découpe

Insérer une image dans un texte

Insérer une image dans une forme

Atelier : réaliser une illustration comportant des effets de transparence et de masque de découpe

Travailler en 3D

Créer une grille cavalière ou isométrique

Définir des formes en perspective

Atelier : réaliser une illustration simple d'objets 3D

Exporter son projet

Exporter pour un affichage écran ou un site Web

Exporter pour l'impression

Exporter pour tables traçantes, découpe, logiciels CAO/DAO, etc.

Atelier : exporter son projet en différents formats : SVG, PDF, PNG, DXF...