Le dessin vectoriel avec Inkscape

Programme générique en date du 28 février 2022. Il peut être adapté à vos besoins.

Présentation générale

Inkscape est un logiciel de dessin vectoriel libre puissant et simple d'utilisation. Il permet de créer des objets à base de formes géométriques, des dessins vectoriels, logos, cartes, plans grâce aux courbes de Bézier et à l'ajout de textes. Il est le pendant libre des logiciels Illustrator, Freehand ou encore CorelDraw.

Il est un maillon utile de bon nombre de métiers : la communication (logos, mises en page simples, éléments visuels pour la mise en page), le Webdesign (maquettes de sites, d'application), l'art (illustration), la cartographie (créer et enrichir des cartes), les sciences (schémas, illustrations, surcouche de légendes), la découpe, la gravure, la soudure (au laser, au jet d'eau haute-pression sur divers types de matériaux, y compris alimentaires), l'animation (éléments visuels exportés vers un logiciel d'animation ou de montage vidéo), etc.

La formation à Inkscape est en général proposée en tant que module de la formation à la mise en page avec Scribus, ou sur-mesure pour des besoins précis.

Exemples de réalisations

Pré-requis

- Savoir créer, nommer et classer des fichiers
- Avoir bonne pratique de l'outil informatique, particulièrement avec une souris

Objectifs généraux

- Savoir réaliser des visuels vectoriels en lien avec votre métier, vos besoins
- Acquérir une aisance à la manipulation et la création vectorielle
- Comprendre les différentes contraintes de l'écran et du papier

Objectifs opérationnels, pédagogiques, évaluables

- Être capable de dessiner une feuille de houx à partir de rien
- Être capable de dessiner une flèche par combinaison de formes géométriques
- Être capable de créer un jeu de pictogrammes de couleurs différentes
- Être capable d'exporter une image matricielle au format PNG au format Full HD (1920×1080)
- Concevoir un dispositif pour exporter des titres sous forme d'images séparées avec toujours le même style

Public concerné

Chargés de communication, éditeurs de supports papier, concepteurs de sites Web, animateurs et concepteurs de titres vidéo et motion design, tout professionnel amené à manipuler de l'image fixe et animée.

Modalités d'inscription et délai d'accès

L'inscription se fait directement auprès de Dimitri Robert, qui est l'interlocuteur pour le recueil des besoins, l'adaptation et l'animation de l'action de formation, la contractualisation, le suivi administratif et la facturation.

Des délais de l'ordre d'un mois et demi (en cas de prise en charge OPCO) ou une à deux semaines (financement direct) sont à prévoir entre la demande d'inscription et le démarrage du parcours.

Méthodes mobilisées

Un échange en amont permet de cerner les besoins, les motivations ainsi que les compétences déjà acquises.

La session débute par une partie théorique sur les notions essentielles en infographie, insistant sur l'opposition entre numérique et papier.

La pratique commence par la découverte et la manipulation des chemins, l'élément de base du dessin vectoriel. Une fois ce concept maîtrisé, nous pourrons progressivement construire des objets complexes.

Chaque stagiaire pourra travailler avec ses propres images. Le formateur met à disposition et indique comment trouver des ressources libres pour compléter éventuellement.

La session alterne démonstration sur vidéo-projecteur (en salle) ou partage d'écran (à distance) avec exercices pratiques à réaliser par les stagiaires.

Ressources pédagogiques

Chaque stagiaire dispose d'un accès à notre plateforme pédagogique (Moodle) et trouvera un accès aux ressources, au support de cours ainsi qu'aux exercices. L'accès à cette plateforme reste ouvert à l'issue de la formation.

Modalités d'organisation

En présence les journées durent généralement sept heures en face-à-face. Mais d'autres organisations sont possibles.

À distance nous limitons à trois heures trente le temps de visio-formation en direct dans une même journée. Des temps de travail personnels sont à prévoir, avec disponibilité du formateur pour répondre aux questions.

Cette formation dure entre 14 et 21 heures de face-à-face ou de direct selon les besoins des stagiaires.

Matériel pédagogique

En présence la présentation se fait via un vidéo-projecteur. Chaque stagiaire doit disposer d'un ordinateur et d'une souris. Papier et crayon sont vivement conseillés pour concevoir vos mises en page.

À distance, les stagiaires doivent être dotés d'une connexion à Internet (de préférence connectés à la box via un câble réseau plutôt que du Wifi), un ordinateur avec micro et casque. La webcam n'est pas requise mais contribue aux moments conviviaux (présentation, bilans).

La souris est fortement conseillée pour l'activité de création graphique.

Modalités d'évaluation

Un positionnement avant l'entrée en formation permet d'adapter les ressources pédagogiques et le déroulement du parcours de formation.

En fin de parcours, une évaluation collective impliquant le commanditaire et responsables en présence du formateur est prévue pour évaluer les compétences acquises.

Une évaluation des impacts 3 mois après la formation sera proposée.

Accessibilité des personnes en situation de handicap

L'accessibilité d'un organisme de formation doit répondre au principe d'égalité de traitement vis-à-vis des personnes en situation de handicap, établi par la loi Handicap du 11 février 2005.

Accès aux formations
À chaque personne son projet de formation adapté à ses besoins spécifiques.

Nos formations et les locaux dans lesquels elles se déroulent sont accessibles à toutes et tous.

En cas de besoin spécifique, n'hésitez pas à contacter la référente handicap de Coopaname : Carine Julien / of@coopaname.coop.

Tarif indicatif

Tarif par stagiaire
900 € HT (1080 € TTC) Soit 64,29 € HT (77,14 € TTC) de l'heure
Tarif pour un groupe d'une même structure
2200 € HT (2640 € TTC) Soit 157,14 € HT (188,57 € TTC) de l'heure

Durée

14 heures

Intervenant(e)



Son CV
https://formation-logiciel-libre.com/wp-content/uploads/2026/01/CV_Dimitri_Robert.pdf

Site Web
https://formation-logiciel-libre.com/

Dimitri Robert

formateur à l'usage de logiciels libres de graphisme

Dimitri Robert est formateur à l'usage des logiciels libres depuis 2009 et actuellement sous statut d'entrepreneur-salarié dans la coopérative d'activités et d'emploi Coopaname. Il se déplace volontiers pour animer des formations partout en France.

Il est auteur du livre « GIMP 2.8, débuter en retouche photo et création graphique » (Eyrolles, juin 2013) et co-auteur de « Solutions informatiques pour les TPE… avec des logiciels libres » (D-Booker, juin 2014). Il fut rédacteur en chef du magazine Linux Pratique entre 2003 et 2005.

Il a développé une expertise dans le domaine du graphisme avec des logiciels libres, plus particulièrement sur la chaîne de production de documents imprimés avec les logiciels GIMP, Inkscape et Scribus. Il s'intéresse également au montage vidéo (avec Shotcut et Kdenlive) et à l'animation numérique (Synfig Studio).

Il a également développé une expertise autour des enjeux de souveraineté numérique et anime des formations ou prodigue des conseils pour sortir de l'emprise des GAFAM (plateformes numériques spécialisées dans l'exploitation des données personnelles des utilisateurs) et préserver les libertés numériques de chacun.

Enfin, il est aussi développeur d'un logiciel libre pour la gestion administrative des organismes de formation, nommé OPAGA. Ce logiciel vise à accompagner les organismes de formation dans leurs démarches administratives pour le respect de la certification Qualiopi, faciliter la saisie des informations et gérer le bilan pédagogique et financier. Voir https://opaga.fr pour plus d'informations.

Avant d'animer des formations il fut également développeur de jeux vidéo puis administrateur systèmes et réseaux.

Découvrez son parcours : https://formation-logiciel-libre.com/dimitri-robert/

Contenus

Ce programme est généraliste et sera adapté en fonction de vos besoins.

Les bases

- Le dessin vectoriel ;
- Formats utilisables ;
- Enregistrement.

Prise en main d'Inkscape

- Création et paramétrage d'un document ;
- Orientation et unités de mesure ;
- Environnement de travail, outils et palettes.

Les outils de dessin

- Dessiner avec des courbes de Bézier ;
- Formes de bases : rectangle, ellipse, étoiles, polygones.

Transformations de chemins

- Déformations ;
- Aligner et distribuer ;
- Associer et dissocier des objets ;
- Chemins à partir de formes géométriques ;
- Modifier, déformer les chemins.

Le travail du texte

- Création et mise en forme ;
- Attributs de texte ;
- Texte dans des formes et chemins ;
- Vectoriser des textes.

Les couleurs et contours

- Affichage et utilisation des couleurs ;
- Les modes colorimétriques ;
- Transparence, dégradés et motifs ;
- Contours, styles et épaisseurs.

La photo dans Inkscape

- Import de photos ;
- Vectorisation d'images matricielles.

Composition avancée

- Clonage d'éléments ;
- Masque et découpe de forme ;
- Utilisation des guides.

Utilisation des calques

- Créer des calques ;
- Organiser ses calques ;
- Sélectionner et manipuler les calques.

Les exports

- Formats d'enregistrement ;
- Exports en bitmap, en vectoriel, en PDF ;
- Publier pour le papier et pour le web ;
- Liens avec les autres logiciels.