



Club informatique
Saint Clément de Rivière

4 Soirées à thèmes

Découverte de Inkscape

Image Matricielle

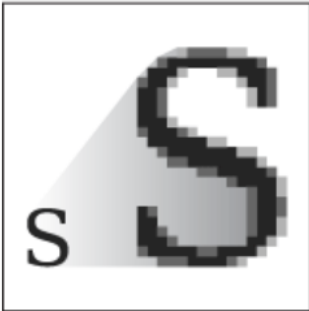


Image Vectorielle



**Les mercredis 7, 14, 21 et 28 mars
2018 à 18h salle du bas.**

**Différence entre les images
matricielles et vectorielles :
les images vectorielles peuvent être
agrandies à l'infini.**

Inkscape est un logiciel de
dessin vectoriel libre et gratuit, disponible sur les plateforme Windows, Mac et Linux.
Dont voici le site officiel : <https://inkscape.org/fr/>

Du dessin vectoriel, mais qu'est-ce que c'est que ça ?

Il s'agit d'un type de dessin numérique, qui est aujourd'hui très utilisé dans des publications artistiques, dans les magazines et la création graphique.

Le principe de base étant d'utiliser des formes géométriques simples pour représenter des objets ou un personnage. Le dessin vectoriel permet aux dessinateurs en herbe que nous sommes d'arriver très rapidement à un résultat sans avoir de connaissance spécifique en graphisme, de ne pas avoir à se soucier de la dimension de son image, ou encore de permettre une très grande reproductibilité (par le copier / coller).

A qui s'adresse l'atelier ?

Il s'agit d'un atelier niveau débutant. Il a pour objectif de s'inscrire dans d'autres ateliers proposés par i2m. Notamment l'atelier gravure sur bois ou dessin avec le laser en proposant de fabriquer nos propres créations et de promouvoir le logiciel libre.

De quoi avons-nous besoin pour participer à l'atelier ?

Il s'agit de dessin numérique, donc nous avons besoin au minimum d'un ordinateur (peu importe le système d'exploitation). Nous avons également **besoin d'installer Inkscape** (ben oui pour apprendre à s'en servir, c'est plus pratique de l'installer d'abord). Vous trouverez le logiciel correspondant ici : <https://inkscape.org/fr/telecharger/>
Nous installerons ensemble le logiciel sur votre ordinateur pendant le premier atelier.

Comment se déroulera l'atelier ?

Pour cette première approche du dessin vectoriel, je propose, 4 séances de 1h30. D'abord, j'expliquerai plus en détails ce qu'est le dessin vectoriel et quelles en sont les spécificités. Ensuite je présenterai le logiciel.

Pour suivre, je passerai directement à la pratique, en proposant de modéliser de manière ludique un personnage, ou avatar, personnalisé. Cet exercice nous permettra de passer en revue la plupart des fonctions de base dont vous aurez besoin.

A bientôt donc,

Jean-Jacques Mirat

