



6 février 2016
« À Libre ouvert »
médiathèque Jacques-Ellul, Pessac



**Réaliser une affiche
en dessin vectoriel
avec le logiciel libre**

Inkscape



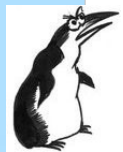
<http://abul.org>

Association bordelaise des utilisateurs de Logiciel Libre



Plan

- Bienvenue
- Pourquoi, pour qui, comment
- Principes graphiques
- Des ressources libres
- Le logiciel Inkscape <https://inkscape.org/fr/>
- Travaux pratiques « Les mains sur les touches »





Bienvenue...



... à la médiathèque Jacques Ellul !

« À Libre ouvert »

à l'espace infomédi@ et culture multimédia, en coopération entre la ville de Pessac et l'ABUL :

Conférences, ateliers ou « install-parties » pour découvrir, installer, se perfectionner à l'usage des logiciels sous licence libre, des formats ouverts, des services en ligne libres et loyaux, pour mieux maîtriser son identité numérique et ses données personnelles...



Pourquoi ?

- Démocratisation de l'informatique
- Frustration face aux possibilités de son outil
- Difficulté à trouver du temps pour la formation

Pour qui ?

- Toutes les personnes qui se sont reconnues dans le pourquoi
- Les personnes débutantes
- Les curieux





Comment ?

- En partageant ce que nous savons
- En nous appuyant sur les échanges avec la salle
- En nous souvenant de ce que l'on aurait aimé qu'on nous explique

Le progrès ne vaut que s'il est partagé par tous.

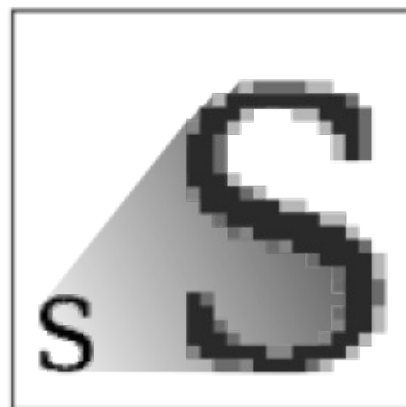
Aristote (384 av. J.-C. / 322 av. J.-C.)



image matricielle ou image vectorielle

Une **image matricielle** est une somme de points.

Son agrandissement dégrade la qualité, le grain est grossi, effet d'escalier sur les bords.
formats de fichiers .jpg .png .gif



Matriciel
.jpeg .gif .png



Vectoriel
.svg

Une **image vectorielle** est décrite par une succession d'équations, de courbes mathématiques.
Elle conserve sa qualité à toute échelle. format de fichiers .svg

Principes généraux

Modèle papier / crayon préalable !

Règle des « 6 W + 1 »

who what why when where whom + how :



- *Who?* **Qui** communique ?
- *What?* De **quoi** parle-t-on ?
- *Why?* **Pourquoi** ? Quels objectifs au projet ?
- *When?* **Quand** ? Date et horaire...
- *Where?* **Où** ? Lieu, itinéraire...
- *To whom?* **À qui** est adressé le message ?
- *How?* **Comment** faire en pratique, contact...



Principes graphiques

Couleurs :

3 au maximum





Principes graphiques

Polices de caractères

- Deux au maximum
- Polices sans empattement (« sans serif » en anglais)
- Ni souligné ni italique
- Lettres espacées, texte aéré
- Majuscules accentuées

ELEVES EN LIBERTE

→ enfants ou volailles ??

んわらやまはなたさかあ
り みひにちしきい
るゆむふぬつすくう
れ めへねてせけえ
をろよもほのとそこお

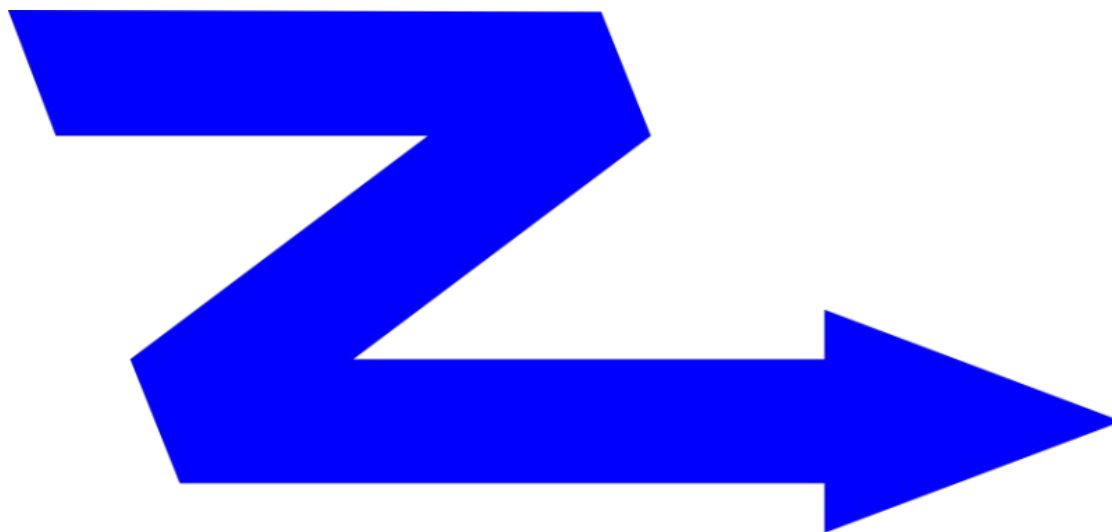
Voici un - mauvais - exemple de texte peu lisible voire illisible pour certains lecteurs. Les lignes sont trop serrées, le texte trop dense et trop long, avec un effet de bloc qui décourage à engager la lecture. Mauvais choix d'une police à empattement (Times), aux caractères insuffisamment espacés.



Principes graphiques

Le sens de lecture :

Pour choisir les éléments-clés à mettre en avant





Principes graphiques

- Rassemblement des visuels (cliparts, photos, documents...)
- Réalisation du visuel
 - hiérarchiser les typos pour hiérarchiser le contenu
 - exploiter les espaces (pas de pavé ou de surcharge)
 - information complète, claire et concise
 - code couleurs (3 max), couleurs attrayantes



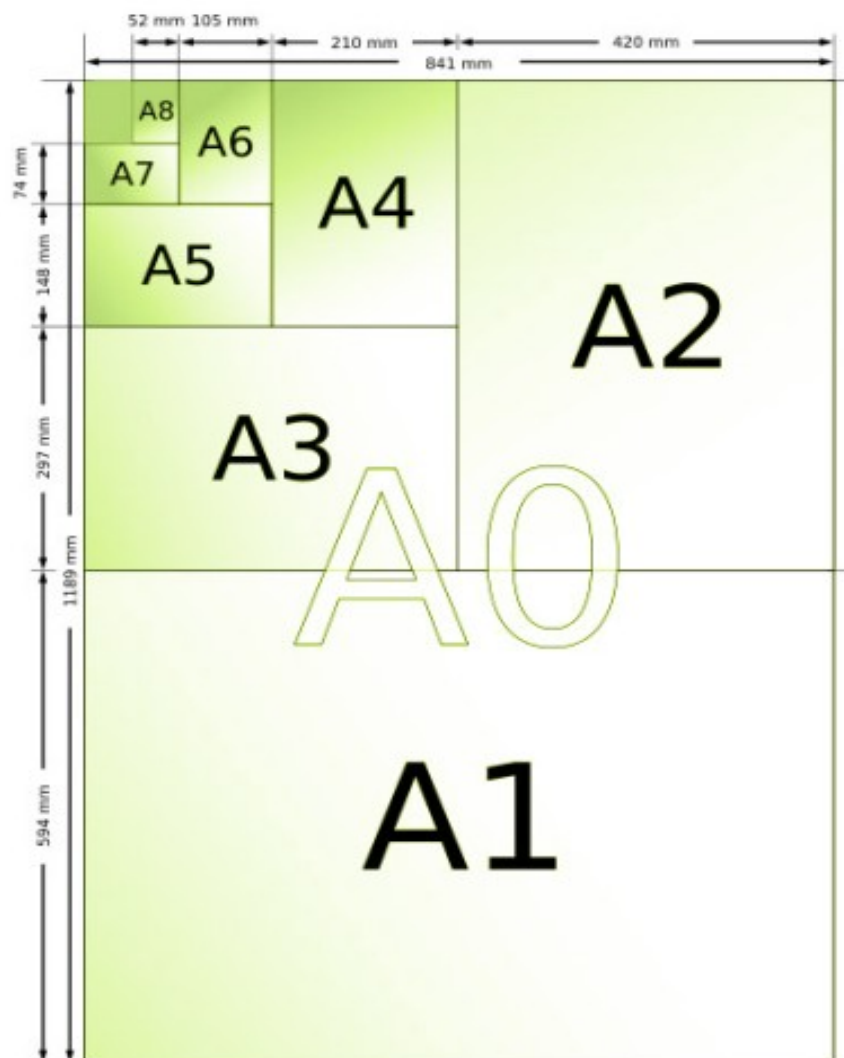
Principes graphiques

En un seul coup d'œil, on doit tout comprendre :

- Clarté : l'affiche n'est pas LUE, elle est VUE !
- Lecture en Z (affiche)
- Attirer le regard : **TITRE FORT**, visuel de grande taille
- Réfléchir à l'impression (internet, IBG, Aquiprint...)
- **Mentions légales** si affichage ou distribution :
 - Nom et coordonnées, au moins le n° de registre du commerce et des sociétés (RCS) → Article 1^{er} de la loi du 29 juillet 1881
 - Mention « ne pas jeter sur la voie publique » en cas de distribution → Article L 541-10-1 du Code de l'environnement



Les formats de papier



Norme internationale ISO 216 (ratio de Lichtenberg) par division, proportions conservées après le pli ou la découpe en deux parties

Feuille de base A0 = 1m²

A1 : 1 pli, A2 : 2 plis, etc. jusqu'à A10

A4 : 4 plis, feuille de 21 x 29,7 cm

Autres formats, selon imprimeur
100x160, abribus, 4x3 ...



Des ressources libres

Merci à la communauté !

Inkscape est la référence du Libre pour l'édition vectorielle

Logiciel, documentation et traduction sous licence libre sur le site de la communauté Inkscape <https://inkscape.org/fr>

Didacticiel des opérations, commandes et fonctions de base : <https://inkscape.org/fr/doc/basic/tutorial-basic.fr.html>

Didacticiel vectoriser une image matricielle, convertir en SVG <https://inkscape.org/fr/doc/tracing/tutorial-tracing.fr.html>

Cliparts sous licence libre <https://openclipart.org/>

→ La licence Creative Commons Domaine public CC0 permet une utilisation sans restriction

→ recherche par mot-clef en anglais





Des ressources gratuites

Merci aux prestataires.

Lire les conditions d'utilisation, vérifier les licences

Formats de fichier et **conversion en ligne**

<http://image.online-convert.com/fr>

Palette de couleur paletton.com color scheme designer

<http://paletton.com>

Palette et nuancier : logiciel libre **Agave** (sous Gnu-Linux)

Polices de caractères

<http://www.dafont.com/fr> <http://www.free-fonts.com>



- Des remarques, des questions ?

Merci de votre attention !

Et place aux travaux pratiques,
les mains sur les touches !





Le logiciel Inkscape

L'interface

Déplacements sur le canevas :

Roulette

Maj + roulette

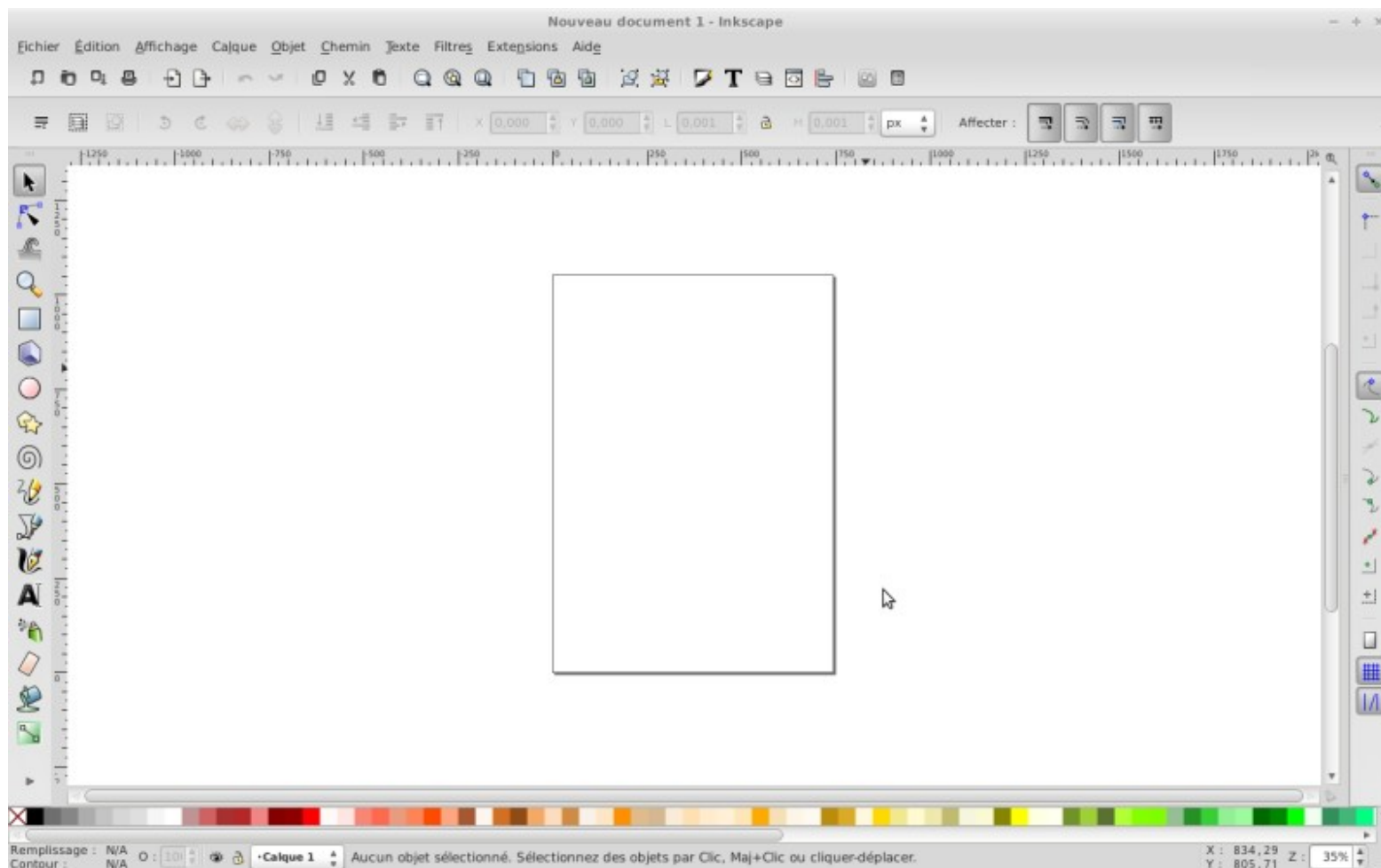
Flèche

Ctrl + flèche

Zoom :

- / + ou =

Ctrl + roulette



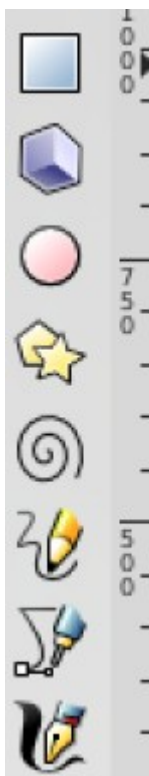


Le logiciel Inkscape

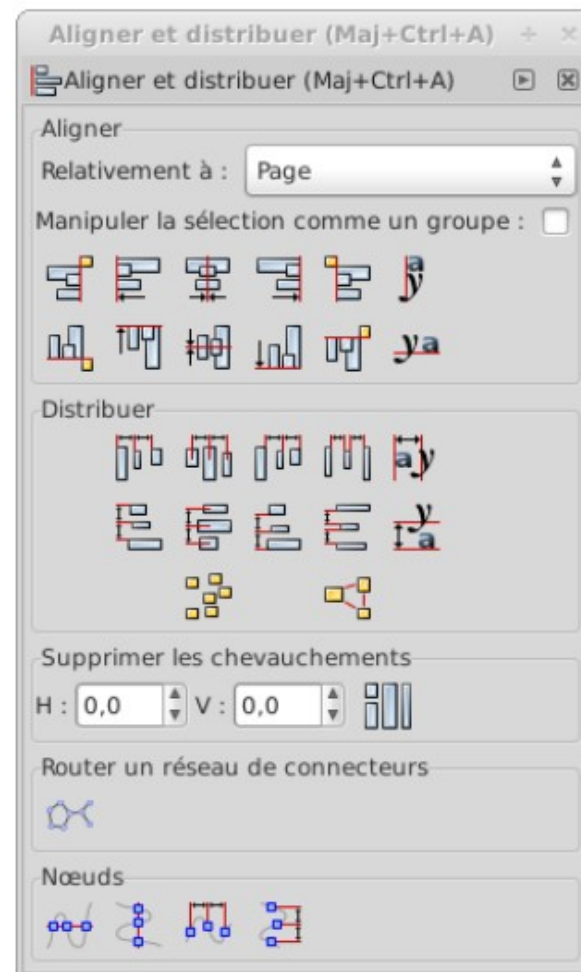
Les calques



Les formes



Aligner et distribuer





Le logiciel Inkscape

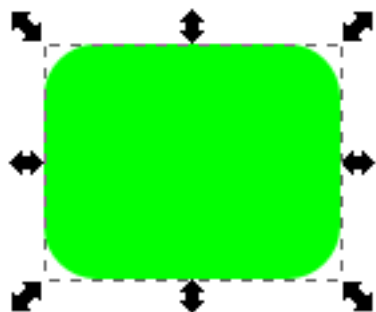
Grouper / dégrouper





Le logiciel Inkscape

Déformer un objet : saisir une poignée cliquer déplacer



Conserver le ratio : Maintenir la touche Ctrl, saisir une poignée cliquer déplacer

Déformer / rotation : un clic supplémentaire, observer la modification des poignées

