

ILLUSTRATOR INITIATION

OBJECTIF : Maîtriser les fonctionnalités essentielles logiciel Adobe Illustrator.
Être capable de créer des illustrations vectorielles et des logos.

NIVEAU REQUIS : Utilisation courante des fonctions principales d'un PC sous windows. Disposition pour le graphisme.

PUBLIC VISE : Toute personne souhaitant apprendre les bases d'Illustrator afin d'effectuer des illustrations vectorielles et des logos

COMPETENCES VISEES : À l'issue de cette formation, vous pourrez créer un projet avec Illustrator

MOYENS PEDAGOGIQUE : Alternance de cours théorique et de cas pratique, possibilité d'adapter les exercices en fonctions des besoins des participants. Exercices individuels sur PC. Support pédagogique remis au stagiaire

MOYENS TECHNIQUE : Vidéo projecteurs, imprimante, et ordinateurs équipés du logiciel

MOYENS D'ENCADREMENT : Formateur certifié Adobe avec +10 ans d'expérience

APPRECIATION DES RESULTATS : Evaluation oral pour attester des connaissances acquis individuellement en fin de formation et questionnaire de satisfaction en fin de formation

LIEU DE FORMATION : Site client ou salle de formation à l'extérieur de l'entreprise

MODE D'ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Présentiel en intra entreprise

DUREE : 21 heures

SANCTION : Attestation de formation

Contenu de la formation :

Présentation

Le dessin vectoriel à destination de l'édition papier et/ou du Web
Où se situe Adobe Illustrator dans la P.A.O. et/ou dans le Webdesign par rapport aux autres logiciels professionnels

Interface de Travail

Ouvrir, enregistrer un document
Les formats informatiques (.pdf ; .eps ; .ai ; .swf ; .svg).
Les annulations et les raccourcis-claviers
Menus, outils, palettes flottantes
Affichages et déplacements de l'espace de travail (zooms, vues, ...).
Imprimer

Les Premiers Pas

Créer des objets vectoriels simples (ellipses, rectangles et autres figures).
Sélections et manipulations de bases des objets vectoriels (multisélections, déplacements, copies, ...).
La prise de mesures (grilles, repères, ...).
Sélections et manipulations des différents points d'ancrages d'un objet vectoriel (sélection directe, déformations, ...).

Outils de dessin

Les Formes de dessin (bibliothèques de Formes).
LES TRANSFORMATIONS D'OBJETS
La palette Alignements.
Les outils de transformation (Rotation, Tourbillon, Miroir, ...).

Les Attributs de couleur

Attribuer une couleur à un fond ; à un contour.
Les palettes Contours ; Couleurs ; le Sélecteur de Couleurs.
Les Modes de couleurs RVB et CMJN.
Nuancier et bibliothèques de nuances.
Les Dégradés de couleurs

Découpe et fusion de traces

Attribuer une couleur à un fond ; à un contour.
Les palettes Contours ; Couleurs ; le Sélecteur de Couleurs.
Les Modes de couleurs RVB et CMJN.
Nuancier et bibliothèques de nuances.
Les Dégradés de couleurs

Le Texte

Les différents outils Texte (libre, captif, curviligne).
Les palettes Caractères et Paragraphe.
Vectoriser un texte.
Les tabulations.
Chaîner, Habiller un texte.
Le menu tableau

Les Calques

Importation de sons
Ajout de son à une animation
Ajout de son à un bouton
Utilisation des contrôles de modification audio

La Transparence

La palette Transparence.
Les Modes de Fusion.
Le Masque d'Opacité

Les Styles

La palette des Styles

Les Masques d'écrêtage

Principe de masquage.
Le Masque simple, le Masque composé

Les images Importées

Principe de masquage.
Le Masque simple, le Masque composé.