



Avantages Formation

ILLUSTRATOR	14 heures
--------------------	------------------

Objectifs de la formation

Définir la DAO Vectorielle – Concevoir et réaliser des titres – Logos – Dessins et Graphiques

Public concerné et pré-requis

Toute personne désirant utiliser Illustrator professionnellement.

Aucune connaissance sur Illustrator n'est prérequis, une bonne maîtrise du système Windows (fichiers/dossiers) est indispensable.

Conditions de formation

Cours particulier dispensés en entreprise.

Contenu de la formation

1 – DECOUVERTE DU LOGICIEL

Définir un nouveau document.

Gérer le format et la disposition des pages.

Définir les préférences de l'application.

Utiliser un modèle de fond de page.

Manipuler les règles, les guides, les repères et les unités de mesure.

Enregistrer le document, comprendre les formats.

2 – CREATION D'OBJETS SIMPLES

Tracer un rectangle, une ellipse ou un polygone.

Utiliser les outils Main Levée, Auto Trace et Plume.

Distinguer les outils de Sélection standard, direct et objet.. Multisélection.

Sélectionner, déplacer, supprimer, dupliquer, prolonger, transformer les segments de tracé et les objets.

Enrichir les tracés au niveau du contour et du fond.

Utiliser et créer des dégradés de couleur.

Définir des couleurs personnalisées, utiliser la gamme Pantone, gérer une charte à l'aide d'une palette de couleurs.

3 – MANIPULER LES VECTEURS

Connaitre la courbe de Bézier au niveau de ses points (ancrage, directeur, inflexion, angle).

Manipuler les outils Ciseaux, ajout conversion, section et suppression de points.

Transformation par le Filtre.

4 – GESTION ET TRANSFORMATION D'OBJETS

Utiliser les outils de modification.

Utiliser les principaux Filtres et le Pathfinder.

Gérer la construction du dessin à travers les Calques.

Utiliser les commandes, joindre et aligner.

Définir Masque et tracé Transparent.

Importer une illustration.

Mises à jour dynamiques avec les techniques OLE et Publication / Abonnement.

Vectoriser les images BitMap à l'aide de Streamline.

5 – GESTION DU TEXTE

Découvrir les 3 outils Texte (standard, captif, cursif).

Utiliser les particularités d'un bloc de texte.

Modifier les attributs de caractères et de paragraphe.

Vectoriser un texte, concevoir un logo.