

ILLUSTRATOR

Les fondamentaux

| | |
|---|--|
| Objectifs : Prendre en main Illustrator et maîtriser ses fonctionnalités fondamentales liées au dessin vectoriel. | |
| Prérequis : Bien connaître l'outil informatique (gérer ses fenêtres, ses fichiers, utiliser clavier et souris sans hésitation) | |
| Public : Toute personne souhaitant maîtriser un logiciel de dessin vectoriel. | |
| Niveau : Débutant | Durée standard : 20 jours |
| Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique | |
| Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur | Évaluation des acquis : Mise en pratique à l'aide d'exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement |
| Suivi après formation : • Certificat de stage | |
| • Un ouvrage de référence (remis en formation) | |

Contenu standard

Identifier l'utilisation d'Illustrator et manipuler ses outils

- Décrire l'utilisation d'Illustrator et différencier vecteurs (dessin) et bitmap (photo)
- Se repérer dans l'interface ; manipuler les outils et les panneaux.....
- Gérer les outils de zoom
- Annuler ou répéter ses actions, revenir à un état antérieur du fichier.....

Créer, configurer et enregistrer un document.....

- Choisir et paramétrer le profil d'un document en fonction d'un projet
- Utiliser la règle, les repères et les repères commentés.....
- Afficher, masquer, magnétiser et paramétrer la grille pour dessiner.....
- Enregistrer un fichier ou un modèle

Structurer son fichier avec les plans de travail

- Créer, nommer, supprimer, organiser, dupliquer un plan de travail.....
- Gérer l'impression et l'exportation des plans de travail.....

Dessiner en utilisant des formes prédéfinies.....

- Distinguer les composantes d'un objet vectoriel (points, segments, tracés)
- Créer des objets de forme géométrique : rectangle, ellipse, étoile, polygone.....
- Modifier des formes géométriques pour les personnaliser.....

Dessiner en utilisant l'outil Plume.....

- Tracer des droites.....
- Tracer des courbes : la courbe de Bézier
- Faire alterner droite et courbe, courbe et droite.....
- Modifier un tracé fait à la plume.....

Dessiner en utilisant l'outil Pathfinder.....

- Comprendre le principe de combinaison de formes via le Pathfinder.....
- Utiliser les modes de la forme pour combiner des tracés.....
- Utiliser les pathfinders pour combiner et redessiner les tracés

Différencier les 3 modes de dessin.....

- Choisir le positionnement d'un tracé sur un plan avec le dessin ou le dessin arrière
- Masquer une partie d'un tracé en utilisant le dessin intérieur.....

Manipuler les tracés

- Sélectionner un ou plusieurs tracés avec l'outil Sélection
- Sélectionner un ou plusieurs points du tracé avec l'outil Sélection directe
- Déplacer, supprimer, ajouter ou modifier un point, un segment ou un tracé

Organiser son fichier avec les calques.....

- Comprendre l'utilité des calques pour structurer et sélectionner
- Créer, renommer, réorganiser et supprimer des calques.....
- Afficher, masquer, verrouiller un calque
- Gérer les objets par les calques et les sous-calques
- Grouper ou dissocier des tracés ou des calques

Aligner des tracés.....

- Aligner des tracés entre eux
- Aligner des tracés par rapport au plan de travail.....
- Définir et uniformiser l'intervalle entre les tracés

Mettre des tracés en couleur

- Connaître les différents types de couleurs : RVB, CMJN, Pantone et Globale.....
- Appliquer la couleur au contour ou au fond, inverser les couleurs.....
- Créer, modifier, importer puis appliquer un dégradé de couleurs.....

Utiliser et mettre en forme le texte

- Saisir et modifier un texte libre, curviligne, captif, vertical.....
- Utiliser les glyphes
- Mettre en forme le texte : caractère et paragraphe.....
- Transformer un texte en vecteurs.....

Imprimer et exporter.....

- Gérer les options d'impression et imprimer
- Exporter pour le Web ou pour l'impression.....
- Exporter au format Pdf et paramétrer les options