

ILLUSTRATOR Base

3 jours

Objectif : A la fin de la session, le stagiaire doit être capable de créer un dessin, de le modifier, de l'exporter et de l'intégrer dans un environnement PAO

Public : Toute personne devant réaliser un dessin.

Niveau requis : Avoir suivi un stage d'initiation à la micro-informatique, avoir des connaissances de l'environnement multimédia Windows ou Macintosh.

Pédagogie :

- Apports théoriques étayés par de nombreux exercices pratiques
- Console individuelle
- Contrôle permanent des acquis
- Support de cours
- Evaluation de fin de stage
- Assistance post-formation

Module 1 : L'environnement

- paramétrer l'environnement de travail
- Comprendre les différents modes graphiques (Bit Map / Vecteur)
- Utiliser les outils de désignation et de zoom

Module 2 : Les fonctions de dessin

- Tracer des lignes, droites et courbes
- Tracer des rectangles, des carrés parfaits ou à coins arrondis
- Tracer des ellipses, des cercles et des arcs de cercle

Module 3 : Enrichir les objets

- Créer des formes préétablies
- Déplacer et gérer les points de contrôle des courbes de Bézier
- paramétrer et utiliser les attributs de dessin : superposition, ...
- Modifier les caractéristiques des symboles
- Varier la taille des objets
- Utiliser les palettes flottantes : contour, surface, ...
- Créer des étirements, des rotations et des symétries
- paramétrer les déformations d'objet

Module 4 : Le texte

- Saisir, modifier et formater du texte
- Gérer le texte, les césures, les justifications, le chaînage et les habillages
- Convertir les objets texte en tracés modifiables

- Adapter du texte à son environnement
- Définir un accollement de texte sur des formes
- Créer un pochoir avec du texte

Module 5 : Gestion d'objets

- Gérer les plans et les calques
- Utiliser et placer des symboles sur les calques
- paramétrer les déformations d'objet
- Utiliser les fonctions en mode libre, contraint ou paramétré
- Varier la taille des objets
- Créer des rotations et des symétries
- Utiliser l'outil d'anamorphose

Module 6 : Les graphique

- Choisir et construire son modèle de graphique
- Saisir, importer et modifier les données d'un graphique

Module 7 : La couleur

- Choisir un modèle de couleur et définir sa couleur
- Créer une palette de couleur personnalisée
- Construire des dégradés de couleurs manuels ou automatiques
- Créer des transparences
- Utiliser les filtres pour créer des effets spéciaux

Module 8 : Les fichiers

- Importer et exporter de et vers d'autres applications de mise en page
- Imprimer et contrôler les options d'impression

Retour