

Illustrator

Cours de base

**3 jours
ou 21 heures**

réf : tor

Objectifs

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

- Evaluation des acquis et des besoins en début de session
- Adaptation du programme aux besoins spécifiques
- Apports théoriques étayés par de nombreux exercices pratiques
- Console individuelle
- Contrôle permanent des acquis
- Support de cours
- Evaluation par questionnaire en ligne en fin de stage
- Attestation de fin de stage
- Assistance post-formation
- Formateur intervenant professionnel et expérimenté maîtrisant les techniques professionnelles

L'environnement

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

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

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

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

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

Les graphiques

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

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

Les fichiers

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