



ADOBE ILLUSTRATOR - Initiation **DUREE : 5 JOURS, soit 35 heures**

 **OBJECTIFS** : Maîtriser les principes d'utilisation d'ILLUSTRATOR afin de dessiner et de mettre en forme des objets vectoriels sur informatique.

 **PARTICIPANTS** : Toute personne qui souhaite utiliser ILLUSTRATOR.

 **PRE-REQUIS** : Il est nécessaire de maîtriser l'interface utilisateur Windows ou Macintosh.

MODALITES ET PEDAGOGIE :

- Questionnaire ou entretien d'évaluation en amont et en fin de formation
 - Méthode interactive et intuitive
 - 50 % de pratique
 - cas, Quizz
 - 2 à 6 participants maximum
 - Appropriation d'outils de prises de notes et de compte-rendu
 - Formateur : professionnel expérimenté en formation dans le domaine du dessin et du design.
- Alternance 50 % de théorie et
 - Cas pratiques et études de
 - Support Stagiaire
 - Assistance téléphonique

PROGRAMME

1^{er} jour (7 heures)

INTRODUCTION

Notion de courbes de Bézier
Les points d'ancrage et les points de tangente

LES MENUS D'ILLUSTRATOR ET

L'ENVIRONNEMENT

La création d'un nouveau document
A partir d'un modèle ou sans aucun modèle
Sauvegarde, Impression
Le menu édition et les menus spécifiques d'Illustrator
Les règles
Limites : logiciel graphique (255 caractères maximum, sans coupure de mots)

2^{ème} jour (7 heures)

LA PALETTE DES OUTILS

La flèche de sélection
La main pour déplacer
L'outil texte
La ligne, la plume
Le carré, le cercle
Les ciseaux
Les outils de dégrader (couleurs et formes)

LA RECUPERATION D'IMAGES DE DIFFERENTES ORIGINES

Notion de modèles
Dessins provenant d'un autre logiciel sur lequel on peut redessiner (automatique ou à main levée).
Les différents formats d'Importation
Bitmap
Scanner
Postscript
Récupération des formats d'Adobe Illustrator

3^{ème} jour (7 heures)

LA SAUVEGARDE DES DOCUMENTS

Vers PageMaker ou FreeHand (EPSF), vers Adobe Photoshop, vers un MAC, vers un PDF, ...

TYPOGRAPHIE

Choix de la police du corps, de la couleur, de l'interlignage, de l'alignement
Possible feuille de style
Rotation de texte
Déformation des caractères
Tapissage des caractères avec des trames
Limites : logiciel graphique (255 caractères maximum, sans coupure de mots)

LES COULEURS

La séparation des couleurs

4^{ème} jour (7 heures)

PARAMETRAGES

Préférences, personnalisation des palettes
Réglage de l'affichage couleur et de l'aplatissement des transparences

FILTRES, EFFETS, TRANSPARENCE FORMES, MOTIFS, STYLES ET SYMBOLES

Utilisation, palettes
Création et paramétrages

5^{ème} jour (7 heures)

LES FONCTIONS COMPLEXES

Tracés transparents
Les masques
Palette Pathfinder

LE GRAPHEUR

Création et modification de graphiques
Importation et saisie de données

LES IMAGES IMPORTEES

Format de fichier et résolution, modèles, palette Liens