



Adobe Illustrator

Durée : 3 jours

Formation Adobe Illustrator 3 jours

Objectifs de la formation	Apprendre les techniques de dessin vectoriel assisté par ordinateur. Créer des illustrations vectorielles (logos, dessins, schémas, plans, illustrations...). Apprentissage des fonctions de mise en page offertes par le logiciel (intégration d'images, de texte) tout en maîtrisant les divers types de styles existants dans Illustrator. L'habillage de texte viendra compléter les connaissances acquises.
Méthode pédagogique	Alternance de cours et de mises en pratique par le biais d'exercices.
Pré-requis	Stage s'adressant à des débutants sur Illustrator. Maîtrise des bases de l'utilisation d'un ordinateur obligatoire.
Public	Toute personne désirant apprendre à utiliser le logiciel Illustrator.
Validation des compétences	Exercices pratiques, avec corrections, réalisés tout au long du stage.
Durée	3 jours – 20 heures : Formation éligible au titre du DIF
Lieu, matériel et support	Formation généralement réalisée à Fontaine (38) dans une salle équipée de 6 PC et d'un vidéoprojecteur. Support de Cours <i>Maison</i> fourni (environ 200 pages)

Programme détaillé de la formation

Calque et sous calque

- Cibler, masquer/afficher un calque/un sous calque
- Créer, copier, supprimer un calque/sous-calque
- Influence de l'ordre d'empilement des calques/sous calques

Le dessin libre – crayon et pinceau

- Le crayon – utilisation et réglages de la fidélité du tracé
- Les tracés multiples rapprochés
- Fermer, prolonger, raccorder des tracés

Outils de sélection directe

- L'outil de sélection directe
- Déplacer un ou plusieurs points d'ancrage, un segment
- Ajouter/Supprimer un point d'ancrage

Le groupe

- Associer (grouper) des objets
- Dissocier un groupe

Les alignements et distributions

- Aligner des objets par rapport par un objet précis, par rapport au plan de travail
- Espace régulier entre objets (distribution de l'espace)

Les outils de dessin géométrique

- Les outils Rectangle, rectangle arrondi, étoile, polygone et ellipse - (tracés manuel et programmé)
- Les outils Arcs d'ellipse et Spirale

Le texte

- Texte curviligne et texte captif
- Lier des blocs de texte
- Texte et habillage
- Les styles caractères et paragraphes

Couleurs, motifs et dégradés

- Créer de nouvelles couleurs, utiliser le nuancier
- Créer et utiliser des motifs (hachures, petites fleurs...)
- Créer et utiliser un dégradé

La palette d'aspect

- Créer plusieurs contours ou plusieurs fonds à un objet
- Puissance de création qui en découle (ex : création d'un plan routier)

Les styles graphiques

- Créer, utiliser, modifier un style graphique

Dessin libre - la plume

- Créer des segments de droite et des segments courbes
- Déplacer des points d'ancrage. Convertir un point d'ancrage. Ajouter/supprimer un point d'ancrage

Diviser un tracé en plusieurs tracés

- Les outils Cutter, Ciseaux, Gomme

Le pathfinder

- Réunion de plusieurs tracés
- Soustraction et intersection de plusieurs tracés

Le dégrade de formes et les outils de déformation

- Utilisation de l'outil de Dégradé de formes
- Utilisation des outils de déformation (outil Filet, outils de déformations...)

Les symboles

- Créer, modifier, supprimer un symbole
- Utilisation des outils de symbolisme (pulvérisateur, espacement, redimensionnement...)

La peinture dynamique

- Notion et mise en œuvre des outils de Peinture dynamique

La vectorisation

- Vectorisation des images bitmap

Les effets 3D

- La rotation, l'extrusion et la révolution

Enregistrement et exportation

- Enregistrer en .ai, en pdf, en format bitmap