

ILLUSTRATOR

NIVEAU 1 INITIATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Découvrir le logiciel le plus fréquemment exploité dans la création graphique vectorielle, sous les environnements PC ou Macintosh.

Construire le développement et la réalisation de maquettes personnalisées.

PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes et toutes personnes amenées à créer des illustrations, créer ou redessiner des logotypes. | Alternance d'exercices pratiques sur micro-ordinateur et de courts exposés théoriques. Exercices différenciés suivant l'homogénéité du groupe.

PRÉ - REQUIS

Connaître l'environnement Macintosh ou Windows

ÉLÉMENTS ESSENTIELS DU PROGRAMME

Gérer les caractéristiques et options du document.

Distinguer les outils de sélection standard, directe et d'objet multi sélection.

Exploiter les outils Formes Prédéfinies.

Comprendre la courbe de Bézier avec l'outil Plume.

Gérer les tracés (déplacer, supprimer, dupliquer, prolonger, transformer).

Enrichir les tracés au niveau du contour et du fond.

Utiliser les outils de transformation.

Découvrir les outils Texte (standard, captif, cursif).

Vectoriser un texte, concevoir un logo.

Transformation de fichier de format PDF.

Imprimer.

