



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.



ILLUSTRATOR

NIVEAU 2 PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Maîtriser les concepts de création graphique vectorielle. L'accent sera mis sur le dessin vectoriel à travers la courbe de Béziérs et son outil ; l'outil plume. En effet, en production, cet outil représente l'essentiel de l'utilisation d'Illustrator.

PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes et toutes personnes amenées à créer des illustrations, créer ou redessiner des logotypes. Il est nécessaire de connaître les fonctions de base d'illustration.

Alternance d'exercices pratiques sur micro-ordinateur et de courts exposés théoriques. Exercices différenciés suivant l'homogénéité du groupe.

PRÉ-REQUIS

Avoir suivi une formation en Illustrator niveau 1.

ÉLÉMENTS ESSENTIELS DU PROGRAMME

Vérification des acquis

Outils, texte, enrichissements, calques et masques, préférences.

Opérations

Répétitions d'opérations.

Les filtres.

Navigation d'objets entre les plans.

Importer les styles.

Dessin

Courbes de bézier (redessiner à partir d'un modèle numérisé).

Dessin à la main levée.

Enrichissements

Création de couleurs personnalisées.

Chargement d'un nuancier pantone.

Identification et utilisation de couleurs Pantone conversion en quadri des couleurs.

Personnalisées, création et modification de motifs.

Effets ombrés.

Création et modification de dégradés.

Dégradé de formes.

Conception d'objets en 3D.

Texte

Texte curviligne.

Texte captif.

Utiliser un objet comme support de texte.

Objet habillé par du texte.

Vectorisation.

Masques

Utilisation masque simple.

Masques multiples.

Tracés transparents.

Utilisation d'images importées.

Formats d'enregistrement

Importation d'image Photoshop.

Exportation vers d'autres logiciels.

Impression

Procédés d'impression.

Option d'impression.