

Adobe Illustrator initiation

Objectifs

Utiliser les fonctions de base d'Adobe Illustrator pour une application immédiate.

Programme

1. Principes généraux

- La chaîne graphique et Illustrator
- Illustrator par rapport à Photoshop et InDesign

2. Les caractéristiques techniques des images importées

- La taille de l'image
- La résolution
- La définition
- Les modes colorimétriques
- Les différents formats d'images

3. L'interface

- Espace de travail
- Enregistrer son espace de travail
- Les panneaux
- La navigation
- L'affichage
- Le paramétrage
- Les modifications indispensables des Préférences du logiciel
- Les zooms, les vues et le déplacement
- Les règles, les repères et la grille
- Les modes d'affichage
- L'enregistrement et les formats de fichiers

4. Les outils prédéfinis

- Ellipses et rectangles, polygones et étoiles
- Filets, arcs, spirales, grilles et cibles
- Création manuelle et paramétrée des formes
- Les touches de contraintes
- Les outils Crayon et Pinceau

Public

Toute personne ayant à produire des illustrations, des dessins, des logos de qualité, au format vectoriel.

Pré-requis

Aucun

Durée

3 jours – 21h

Méthode pédagogique

Apports théoriques (10%) alternés avec des applications pratiques (90%)

Interactivité et échanges de réflexions.

Formation pratique : L'accent est mis sur des cas concrets et des exercices pratiques.

Support de cours de qualité.

Evaluation formative à chaque étape de la formation

Suivis post formation à chaud puis à froid.

Formateur

Formateur graphiste 27 années d'expérience.

5. Les méthodes de sélection

- Utiliser les différents outils de sélection
- Les modifications simples

6. Les couleurs des objets

- Appliquer une couleur de fond
- Appliquer une couleur de contour
- Appliquer une transparence aux objets
- Appliquer des motifs et des dégradés
- L'outil Pipette pour prélever un style
- Les bibliothèques de nuances
- Les bibliothèques de styles graphiques
- Les bibliothèques de formes
- Les bibliothèques de symboles

7. L'outil Plume

- Tracé de polygone
- Tracé de courbe de Bézier
- Point d'inflexion
- Point de sommet
- Continuer un tracé
- Conversion de points
- Suppression et ajout de point
- Souder deux tracés

8. Gestion du tracé vectoriel

- Ouvrir un tracé
- Scinder un objet
- Aligner les points d'ancrage
- Paramétrer les coordonnées d'un point
- Joindre un tracé
- Fusionner deux points d'ancrage
- Ajouter ou supprimer des points d'ancrage
- Vectoriser un contour

9. Gestion des objets

- Position et taille de l'objet
- Déplacement d'objet
- Associer ou dissocier des objets
- Verrouiller ou déverrouiller un objet
- Masquer ou démasquer un objet

Public

Toute personne ayant à produire des illustrations, des dessins, des logos de qualité, au format vectoriel.

Pré-requis

Aucun

Durée

3 jours – 21h

Méthode pédagogique

Apports théoriques (10%) alternés avec des applications pratiques (90%)

Interactivité et échanges de réflexions.

Formation pratique : L'accent est mis sur des cas concrets et des exercices pratiques.

Support de cours de qualité.

Evaluation formative à chaque étape de la formation

Suivis post formation à chaud puis à froid.

Formateur

Formateur graphiste 27 années d'expérience.