



GRAPHISME ET DESSIN

ILLUSTRATOR INITIATION

DURÉE
1 jour

• OBJECTIFS •

Être capable d'utiliser le logiciel ILLUSTRATOR dans ses fonctionnalités de base.

• PUBLIC •

Toute personne souhaitant utiliser ILLUSTRATOR comme outil de création d'images vectorielles.

• PRÉREQUIS •

Bonnes connaissances de l'environnement Windows et des outils de la bureautique.

• PROGRAMME •

L'environnement de travail Illustrator

- Présentation du plan de travail et de montage
- Afficher et organiser la barre d'outils, panneaux et espace de travail
- Afficher et modifier la règle et les repères
- Les modes de visualisation : prévisualiser, modèle et tracé

Créer, manipuler et transformer un objet simple

- Associer, dissocier et verrouiller un objet
- Aligner et répartir des objets
- Utiliser l'outil concepteur de formes

Gérer les couleurs et les tracés

- Utiliser l'outil pipette et le panneau guide des couleurs
- L'outil plume : tracé des droites, tracé des courbes et combinaisons, modifications

Structurer son document avec les calques

- Créer et organiser des calques et sous-calques
- Renommer, imprimer et verrouiller des calques
- Déplacer des contenus entre calques
- Aplatir des calques
- La transparence : effet, mode de fusion, masque d'opacité, contours progressifs, ombres portées

Importation/exportation

- Importation d'une image et formats autorisés
- Importation, exportation et les différents formats de fichiers
- Formats d'enregistrement et d'exportation

• OUTILS PÉDAGOGIQUES •

- Exposés
- Exercices / Cas pratiques