

 **OBJECTIFS** : Maîtriser les principes généraux d'utilisation d'ILLUSTRATOR.

 **PARTICIPANTS** : Toute personne qui souhaite utiliser ILLUSTRATOR (P.A.O et Web)

 **PRE-REQUIS** : Il est nécessaire de maîtriser l'interface utilisateur Windows ou Macintosh.

PROGRAMME

INTRODUCTION

Notion de courbes de Bézier

Les points d'ancrage et les points de tangente

LES MENUS D'ILLUSTRATOR ET L'ENVIRONNEMENT

La création d'un nouveau document

A partir d'un modèle

Sans aucun modèle

Sauvegarde, Impression

Le menu édition et les menus spécifiques d'Illustrator

Les règles

Limites : logiciel graphique (255 caractères maximum, sans coupure de mots)

LA PALETTE D'OUTILS

La flèche de sélection

La main pour déplacer

L'outil texte

La ligne, la plume

Le carré, le cercle

Les ciseaux

Les outils

Outils de dégrader (couleurs et formes)

LA RECUPERATION D'IMAGES DE DIFFERENTES ORIGINES

Notion de modèles

Dessins provenant d'un autre logiciel sur lequel on peut redessiner (automatique ou à main levée).

Les différents formats d'Importation

Bitmap

Scanner

Postscript

Récupération des formats de Adobe Illustrator

LA SAUVEGARDE DES DOCUMENTS

Vers PageMaker ou FreeHand (EPSF), vers Adobe Illustrator 1.1, vers un MAC

TYPOGRAPHIE

Choix de la police du corps, de la couleur, de l'interlignage, de l'alignement

Possible feuille de style

Rotation de texte

Déformation des caractères

Tapissage des caractères avec des trames

Limites : logiciel graphique (255 caractères maximum, sans coupure de mots)

LES COULEURS

La séparation des couleurs