ILLUSTRATOR INITIATION

Durée : 2 journées
Cout : 800 euros HT
Date : 3 et 4 décembre 2009

Votre contact :
Pierre Cateland
Pierre@aprentiv.com
Tel : 0142963735
Fax : 0142963717

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

- Identifier les possibilités et les limites graphiques
- Maîtriser les fonctions de dessin vectoriel, comprendre la logique de travail de ce logiciel et son intégration avec les autres outils de création graphique (Photoshop, Indesign) et multimédia.
- créer des illustrations pour l'impression, les présentations et le Web.

PRÉ REQUIS

- Maîtriser l'environnement Windows

CONTENU

1. Présentation
   - Définition du DAO vectoriel
   - Particularité, avantages et limites du logiciel

2. Manipulation de base
   - Création d'objet simple (carré, rond, polygone...)
   - Sélection des objets :
   - La forme, le point,
   - Multisélection
   - Déplacement, duplication, suppression des objets
   - DCM
   - Copie et clone
   - Niveaux des suppressions

3. Options d'affichage
   - Mode tracé
   - Mode Prévisualisation
   - Guides
   - Zoom
   - Menu fenêtre

4. La courbe de bezier
   - Création de vecteurs
   - Modification de vecteurs
   - Section et jonction de vecteurs
   - Courbes et droites
   - Points d'angle
   - Point de courbe
   - Point connecteurs
   - Transformation, ajout et suppression de points
   - Transformation par filtre

5. Outil pinceau
   - Utilisation
   - Options
   - Transformation

6. Maniement des formes finies
   - Rotation
   - Miroir
   - Inclinaison
   - Homothétie
   - Métamorphose
   - Transformation par filtre

7. Attributs
   - Enrichissement du trait
   - Enrichissement du fond
   - Couleurs, motifs et dégradés

8. Filtres
   - Présentation
   - Contextes

9. Le texte
   - Création de texte
   - En étiquette
   - En zone
   - Sur chemin
   - En remplissage de forme
   - Import/ export de texte
   - Attributs de caractère et de paragraphe
   - Filtre texte
   - Texte objet graphique
   - Chaînage
   - Habillage
   - Vectorisation et redessin

10. Graphiques
   - Saisie de données
   - Attributs du graphique
   - Symboles

11. Chaîne graphique
   - Import/exports de dessins et de données
   - Utilisation des modèles
   - Vectorisations

