

And found out where RO
dined the night of HALSTON
54: REGINE'S. My source. P
self, who was lunchin
FRANKFURT's garden, a
husband ROGER, LU
and COUNT HANS
who travels around
politico-economic
corporations. His
WWII is on the v

SUNDAY, SEP
NEW YORK

Late sc
ILIE NAS
and CH
ARD W
wher
tha
th

Design Fait avec Amour

www.designfaitavecamour.fr

contact@designfaitavecamour.fr

Tel : 06.64.27.85.58

N° de formateur : 93131753813



Illustrator

- Initiation -

3
jours
(21 h)

Objectifs de la formation

- › Découvrir les notions de base du graphisme ou dessin assisté par ordinateur
 - › Expérimenter les fonctions de Illustrator et ses principaux menus
 - › Se sensibiliser au potentiel de Illustrator

Programme de la formation

Jour 1

1 - Généralités

- Généralités sur les formats
- Découvrir l'interface de l'application
- L'espace de travail
- Modifier le zoom d'affichage
- Créer une vue
- Modifier le mode d'affichage du logiciel
- Intervenir sur l'aspect du pointeur
- Définir les unités de mesure
- Annuler/rétablir les manipulations
- Quitter Adobe Illustrator

2 - Documents

- Créer un nouveau document
- Modifier le format d'un document existant
- Les plans de travail

- Créer un document à partir d'un modèle
- Créer un modèle
- Modifier un modèle
- Enregistrer au format Illustrator (*AI)
- Enregistrer au format Illustrator EPS (*EPS)
- Enregistrer au format Adobe PDF (*PDF)
- Créer un style de PDF prédéfini
- Enregistrer au format SVG (*SVG)/au format Compressé en SVG (*SVGZ)
- Enregistrer pour Microsoft Office
- Importer un document
- Importer un fichier Adobe Photoshop
- Exporter un document
- Ouvrir un document
- Accéder à un des documents ouverts
- Récupérer la dernière version d'un document
- Afficher les informations sur le document
- Fermer un document

3 - Règles, repères, grille

- Utiliser les règles
- Gérer les repères de règles
- Créer des objets repères
- Utiliser les repères commentés
- Utiliser la grille

4 - Outils prédéfinis

- Découvrir le panneau Outils
- Découvrir le panneau Contrôle
- Sélectionner un ou plusieurs objets
- Sélectionner les objets ayant des attributs identiques
- Créer une forme
- Utiliser l'outil Halo
- Augmenter le nombre de côtés en cours de tracé
- Transformer/déformer après avoir terminé le tracé
- Déplacer un objet
- Utiliser l'outil Crayon et les outils associés
- Utiliser l'outil Gomme
- Utiliser l'outil Pinceau
- Utiliser l'outil Forme de tache
- Utiliser l'outil Largeur

5 - Outil Plume

- Introduction
- Tracer une droite
- Tracer un polygone
- Tracer des courbes
- Gérer les tracés

6 - Texte

- Saisir un texte
- Modifier un texte
- Formater un texte saisi
- L'outil de retouche de texte
- Insérer des caractères spéciaux
- Modifier la casse des caractères
- Utiliser les polices OpenType
- Utiliser des styles de caractères
- Vectoriser des polices
- Saisir un texte long
- Paramétrer la justification
- Réaliser des césures
- Gérer les tabulations
- Utiliser des styles de paragraphes
- Placer un texte le long d'un tracé ouvert
- Placer du texte dans une forme
- Lier du texte entre plusieurs objets
- Habiller un objet graphique
- Vérifier l'orthographe
- Rechercher/remplacer du texte
- Rechercher/remplacer une police
- Définir des règles de ponctuation typographique
- Insérer des rangées et des colonnes dans un bloc de texte

7 - Attributs

- Découvrir le panneau Nuancier
- Les attributs de couleurs
- Les groupes de couleurs
- Les attributs de motifs
- Les attributs de dégradés
- Les filets de dégradé
- Copier les attributs
- Les attributs d'aspect
- Les styles

8 - Symboles

- Généralités
- Les symboles
- Les instances de symbole
- Les jeux d'instances de symbole

9 - Formes

- Utiliser des formes
- Créer des formes
- Importer des formes
- Créer une bibliothèque de formes

Jour 2

10 - Effets

- Créer des lignes en zigzag ou ondulées
- Incurver des tracés
- Modifier les points d'ancrage de manière aléatoire
- Appliquer une torsion à un objet
- Donner une apparence d'esquisse
- Arrondir les sommets des tracés
- Assombrir/éclaircir les couleurs d'un objet
- Inverser des couleurs
- Créer un dégradé à partir de la couleur des objets
- Définir une ombre portée
- Appliquer de nouveau le dernier effet utilisé
- Appliquer un effet à une image bitmap RVB

11 - Transformation des objets

- Afficher les informations concernant les objets
- Modifier les contours d'un tracé
- Présenter un tracé sous forme de flèche
- Annoter un objet
- Déplacer manuellement des objets et des motifs
- Paramétrer le déplacement des objets et des motifs
- Dupliquer un objet
- Copier/déplacer des objets à l'aide du Presse-papiers
- Supprimer un objet
- Redimensionner un objet
- Appliquer une rotation à un objet
- Créer une symétrie
- Déformer un objet
- Effectuer des transformations sur un objet
- Créer un tableau
- Déformer à l'aide des outils Fluidité
- Répéter une transformation
- Transformer un trait en forme
- Dupliquer un objet en lui appliquant un décalage
- Simplifier un tracé
- Ajouter des points d'ancrage à un objet
- Décomposer un objet
- Pixelliser un tracé
- Découper des objets
- Utiliser l'outil Modelage
- Créer un dégradé de formes
- Créer un dégradé de formes suivant une courbe
- Agencer des objets
- Créer un tracé transparent
- Appliquer un masque d'écrêtage
- Utiliser les modes de dessin Intérieur et Arrière

- Utiliser les commandes Pathfinder
- Utiliser le Concepteur de formes
- Créer des enveloppes
- Définir les options de déformation de l'enveloppe
- Modifier la forme incluse dans l'enveloppe
- Modifier une enveloppe
- Supprimer une enveloppe
- Utiliser la vectorisation dynamique
- Utiliser la peinture dynamique
- Appliquer une couleur à une image en niveaux de gris
- Dessiner en perspective
- Plaquer une forme sur la grille de perspective

12 - Calques

- Créer et paramétrer les calques
- Gérer les calques
- Isoler des groupes et des sous-calques

13 - Graphes

- Définir un type de graphe
- Créer un graphe

14 - Images pour le Web

- Préparer les images pour le Web
- Enregistrer une image pour le Web ou les périphériques mobiles

15 - Impression

- Supprimer les points isolés
- Imprimer un document
- Créer des traits de coupe
- Définir les options de repères et fonds perdus
- Obtenir la défonce d'un objet
- Gérer la surimpression du noir
- Gérer la surimpression du blanc
- Recouvrir des couleurs
- Définir la séparation des couleurs
- Définir les options de surimpression et d'aplatissement des transparences

16 - Scripts

- Créer un script
- Exécuter un script
- Créer un ensemble de scripts
- Gérer les scripts d'aplatissement des transparences

Jour 3

17 - Exercices d'approfondissements.

Entre 5 et 10 exercices d'approfondissement à choisir parmi 47 exercices proposés.

18 - Créations personnalisées. Travaux Pratiques.

Sous l'oeil attentif et avec l'aide du formateur, la stagiaire va pouvoir réaliser un ou plusieurs supports de communication qui lui tiendra à coeur dans le but de se créer des trames pour ces créations futures.

Pré-requis

› Etre à l'aise dans l'environnement Mac ou PC

Public cible

Graphiste, maquettiste, illustrateur.

Assistant(e) et secrétaire amenée à concevoir des mises en page élaborées et attractives

Pédagogie

Méthode d'évaluation :

Alternance de contenus théoriques et cas pratiques afin de permettre aux participants de s'approprier progressivement les outils et méthodes.

Tout d'abord, l'animateur détaille les principes essentiels. Puis des exercices d'application et des études de cas illustrent ses exposés et facilitent l'appropriation des connaissances.

Enfin, l'animateur termine la formation par des exercices de test.

Les exercices pratiques sont élaborés en tenant compte des spécificités de l'activité professionnelle du stagiaire.

Intervenant :

Formateur de terrain de haut niveau professionnel, doté d'un véritable sens de la pédagogie.

Supports de formations remis :

Fichier .pdf de l'ensemble de la formation et corrigés des exercices.

Une attestation de formation sera délivrée à chaque participant.