

## Objectifs pédagogiques

Il s'agit d'exploiter la précision d'Illustrator pour réaliser logos, plans et toute illustration destinée à être mise en couleur ou redimensionnée aisément et sans perte de qualité.

Il s'agit aussi d'apprécier Illustrator pour la réalisation de petites mises en pages : cartes de visites, prospectus, graphismes de pages web... en effet, si Illustrator n'est plus le logiciel adapté en terme de pré-presses pour les documents de plusieurs pages, sa souplesse est toutefois appréciée par les graphistes pour ses possibilités créatives et son approche intuitive.

Le module d'initiation vise à l'autonomie du participant dans sa gestion de l'outil plume pour aborder le dessin avec la technique traditionnelle et une technique plus rapide lui permettant un rendement rapide : le concepteur de forme et le pot de peinture dynamique.

## Programme

### VUE D'ENSEMBLE DU LOGICIEL ET NOTIONS DE BASE

Notion d'images vectorielles et bitmap. Avantages et inconvénients du vectoriel. Notions de base sur la chaîne graphique. Résolution d'export et espace colorimétrique. Déplacements, zooms, gestion de l'interface et des plans de travail. Raccourcis utiles. Panneaux et outils, règles et repères. L'univers Adobe Creative Cloud.

### APPRENTISSAGE DU TRACE VECTORIEL

Apprentissage du dessin et des courbes de Bézier. Sélection, déplacements et modifications de tracés. Ajouts et suppression de points, conversion de points, création et désolidarisation de vecteurs. Groupage et mode isolation. Gestion des arrondis. Gestion des couleurs et nuancier.

### TECHNIQUES DE DESSIN

Utilisation de modèles. Gestion du panneau Aspect : remplissages et contours multiples. Méthode traditionnelle multicalques. Méthode simplifiée : sélecteur de forme et peinture dynamique. Méthodologie de gestion des calques. Profils des contours.

### MANIPULATION DES OBJETS VECTORIELS

Alignement et duplication d'objets. Pathfinder. Gestion des superpositions. Transformations : rotations, échelle, miroir, déformations... effets de transformation. Gestion des dégradés, motifs et symboles. Gestion de la transparence. Importations et vectorisation rapide d'images bitmap.

### TRAVAIL SUR LE TEXTE, FINALISATIONS ET EXPORTS

Texte libre, curviligne ou captif. Saisir, importer et corriger du texte. Mise en forme des caractères et des paragraphes. Gestion de l'export et des exportations rapides. Assemblage.

## Initiation

### PUBLIC

Salariés, intermittents et auteurs AFDAS, chargés de communication, dessinateurs et illustrateurs traditionnels, architectes, designers.

### PRE-REQUIS

Tout public. Evoluer facilement dans l'environnement Windows ou Mac OS.

### DUREE

3 jours (21 heures)

### HORAIRES

10 h - 18 h

### MODALITES PEDAGOGIQUES

Formation individualisée en petits groupes de 3 stagiaires maximum.

### EVALUATION

Evaluation continue. Constitution d'un travail de référence sous la conduite d'un professionnel du métier.

### LIEU DE FORMATION

BOOMERANG FORMATION  
SPOTEE - 105, chemin des Valladets  
13510 EGUILLES  
ou sur site à la demande.

### MATERIEL UTILISE

PC I7 Quad Core, 16 Go de Ram,  
Ecran 27 pouces.  
Suite Adobe CC.

### INTERVENANT

Ce stage est animé par un professionnel de la branche.

### SUIVI POST-STAGE

Le stagiaire dispose d'une adresse email pour rester en contact avec son formateur qui assure suivi et assistance technique.

