

## Illustrator initiation

 Durée	2 Jours - (16 Heures)	 Modalité d'accès	Aucun
 Pré-requis	Il est conseillé d'avoir des connaissances de l'environnement Windows ou Mac.	 Date	Voir convention
 Public	Utilisateur débutant, souhaitant acquérir des compétences en DAO	 Lieu	Voir convention
 Intervenants	Spécialiste de la formation DAO / infographie	 Délai d'accès	Définir avec l'entreprise
 Nb participants	1 à 5	 Accessibilité	L'organisme de formation étudiera l'adaptation des moyens de la prestation pour les personnes en situation de handicap
 Prix	Voir convention	 Obligations réglementaires	Aucune

### Méthode pédagogique :

Alternance d'apports théoriques et pratiques, en 3 parties : présentation d'une situation d'usage, explication des méthodes et mise en pratique.

### Outil pédagogique :

Supports papiers

### Évaluation :

Exercices de validation en continu et des appréciations tout au long de la formation : une note en pourcentage avec grille d'évaluation d'entrée et de sortie + Evaluation de la satisfaction du stagiaire par un questionnaire.

### Validation :

Attestation de fin de stage

## OBJECTIF

Apprendre les fonctions fondamentales du logiciel Illustrator - Savoir utiliser les outils de dessin vectoriel - Concevoir et réaliser des titres et logos, dessins et graphiques – Définir la DAO vectorielle

## PROGRAMME

### JOUR 1 :

#### Présentation générale du logiciel

- Définir un nouveau document
- Gérer le format et la disposition des pages
- Définir les préférences de l'application
- Utiliser un modèle de fond de page
- Manipuler les règles, les guides, les repères et les unités de mesure
- Enregistrer le document, comprendre les formats

#### Création d'objets simples

- Tracer un rectangle, une ellipse ou un polygone
- Utiliser les outils Main Levée, Auto Trace et Plume
- Distinguer les outils de sélection standard, direct et objet
- Multi sélection
- sélectionner, déplacer, supprimer, dupliquer, prolonger, transformer les segments de tracé et les objets
- enrichir les tracés au niveau du contour et du fond
- utiliser et créer des dégradés de couleur
- Définir des couleurs personnalisées, utiliser la gamme Pantone, gérer une charte à l'aide d'une palette de couleurs

### JOUR 2 :

#### Manipuler les Vecteurs

- Connaître la courbe de Bézier au niveau de ses points (ancrage directeur, inflexion, angle)
- Manipuler les outils ciseaux, ajout conversion, section et suppression de points
- Transformation par le filtre

#### Les calques

- Principe des calques.
- Organisation des calques
- Manipulations des calques
- Alignement

#### Gestion et transformation d'objets

- Utiliser les outils de modification
- Utiliser les principaux filtres et le Pathfinder
- Gérer la construction du dessin à travers les calques
- Utiliser les commandes, joindre et aligner
- Définir masque et tracé transparent

#### Gestion du texte

- Découvrir les 3 outils Texte (standard, captif, cursif)
- Utiliser les particularités d'un bloc de texte
- Modifier les attributs de caractères et de paragraphe
- Vectoriser un texte, concevoir un logo

#### Sortie directe et indirecte

- Imprimer une image en demi-teintes
- Imprimer une image couleur en séparations quadri chromiques
- Gérer les options d'impression telles que repères de montage de coupe, gamme de nuances, négatif ou les fonctions de transfert et de recouvrement
- Exporter