

ILLUSTRATOR Les fondamentaux

<u>Objectif</u>	acquérir les bases nécessaires pour l'exploitation du produit
<u>Public</u>	tout public
<u>Pré-requis</u>	Très bonne connaissance de l'environnement Windows mais également d'un produit Office tel que Word
<u>Sanction</u>	attestation

PROGRAMME

Introduction à l'environnement de travail
Le plan de travail
Outil Plan
L'espace de travail

Technique
Dessin vectoriel et dessin bitmap
Retouches de tracés

Les outils
Dessin libre
Outil plume
Formes fermées (rectangle, ellipse, polygones)
Formes primitives, trait, arc, spirale, crayon

Sélection
Les différentes flèches, outil Baguette Magique
Outil Lasso, mode isolation

Traitement du tracé
Outil gomme, ciseaux et cutter
Différents types de points d'ancrage
Fermer, ouvrir un tracé
Couper, relier des tracés
Dessin à la plume à partir d'un modèle



Durée : 3 journées - 21 heures

Atouts pédagogiques

- Méthode : alternance équilibrée entre exposés et exercices applicatifs. Supports professionnels.
- Travaux sur cas concrets d'entreprise
- Modalité d'évaluation des acquis : QCM
- Support dématérialisé
- Assistance pédagogique validité : 1 an

POSSIBILITE D'ADAPTER LE
CONTENU DE CE
PROGRAMME

12 avenue du
Québec
Parc ICADE - Bâtiment
Hibiscus Entrée n°9
91140 VILLEBON SUR YVETTE

Transformation

Manipulation et disposition

Disposition, dupliquer, panneau alignement

Rotation, symétrie, miroir, mise à l'échelle, Déformations

Les calques

Gestion des calques

Gestion des tracés

Associer, dissocier, verrouiller, masquer

Déplacements et copies

Groupes

La colorimétrie

Couleurs CMJN, RVB ou Tons directs

Nuanciers

Couleurs dynamiques

Nuances de motif

Les symboles

Création de symboles Pulvérisation de symboles

Importation

Importation liée ou incorporée d'une image bitmap

Le texte

Questions - réponses