

## Illustrator initiation

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

### 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