

Caractéristiques

Durée : 3 jours

Modalité : présentiel

Niveau : débutant

Type : professionnalisation

Formacode : 46 003

Taux de satisfaction : NP*

Méthodes pédagogiques

- Pédagogie par objectif
- Alternance de pédagogie par exposé et de pédagogie participative sur cas pratiques professionnels
- Productions individuelles

Modalités d'évaluation

- Évaluation et régulations individualisées
- Questionnaire d'évaluation et certificat de stage

Moyens et supports

- Salles à définir suivant la demande (quantité, géolocalisation)
- Postes de travail en réseau sous Windows 10 Pro ou ultérieur
- Kit de vidéo projection ou grand écran connecté
- Supports de cours et d'exercices papiers et/ou numériques
- Supports complémentaires possibles par Internet
- Formateur professionnel de plus de dix ans d'expérience et/ou expert de Bac+5 à Bac +7

Tarif

- Pour connaître les tarifs de la formation en Inter, en Intra et nos délais d'accès à cette formation, merci de nous contacter

Accessibilité aux personnes handicapées

- En cas de formation réalisée en présentiel les locaux seront garantis accessibles aux PMR. Pour d'autres handicaps, nous contacter pour la mise en place des moyens de compensation
- Contactez notre référent PSH (contact@fcd-informatique.re)

Fiche mise à jour : le 03/12/2024

*NP = Nouveau programme

Objectifs

- La création des illustrations vectorielles précises et de qualité : dessins, schémas, images, flyers

Prérequis et public concerné

- Toute personne désirant acquérir les bases d'Illustrator

Programme

L'environnement de travail Illustrator

- Présenter le plan de travail et de montage
- Afficher et organiser la barre d'outils, panneaux et espace de travail
- Afficher et modifier la règle et les repères
- Manipuler les modes de visualisation : prévisualiser, modeler et tracer

Créer, manipuler et transformer un objet simple

- Extraire la barre des objets de base
- Créer, dimensionner, déplacer et pivoter un objet de base
- Associer, dissocier et verrouiller un objet
- Aligner et répartir des objets
- Découper des objets avec le panneau Pathfinder
- Utiliser l'outil concepteur de formes
- Travailler avec les outils de transformation (échelle, miroir, déformation, largeur)

Gérer les couleurs et les textures à appliquer aux objets

- Créer des couleurs unies : cmj, globale ou tons direct
- Charger et enregistrer une bibliothèque de nuances
- Créer, charger et enregistrer une bibliothèque de dégradés et textures
- Utiliser l'outil pipette et le panneau guide des couleurs
- Utiliser les outils de traçage à la plume (courbe de Bézier)
- Présentation d'un tracé : points d'ancrage, sommets, lignes directrices, points directeurs
- L'outil plume : tracé des droites, tracé des courbes et combinaisons
- Actions liées au tracé : Coupure, jonction, alignement de points d'ancrage
- Nettoyer les tracés parasites dans une illustration

Enrichir son illustration avec des textes et des images

- Créer et gérer les différents types de textes (libre, captif et curviligne)
- Importer de texte et chaînage dans Illustrator
- Importer une image et formats autorisés
- Habiller une image et créer des masques
- Vectoriser une image et décomposer

Structurer son document avec les calques

- Créer et organiser des calques et sous-calques
- Renommer, imprimer et verrouiller des calques
- Déplacer des contenus entre calques
- Aplatir des calques

Donner des effets plus réaliste à son illustration

- La transparence : effet, mode de fusion, masque d'opacité, contours progressifs, ombres portées
- Les graphiques et les symboles
- Importation, exportation et les différents formats de fichiers

Finalisation de la composition

- Formats d'enregistrement et d'exportation
- Aperçu des séparations, des aplatissements et des couleurs d'épreuve
- Impressions et paramétrages