

illustrator Initiation

Illustrator est le logiciel pour réaliser des créations vectorielles.
Illustrations, étiquettes, signalétique, cartographie, mise en page...

**Ce programme sera revu en fonction du niveau et du souhait de la personne.*

PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outils informatique est préférable.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

100% en présentiel.
Exercices d'applications.

DURÉE*

1 à 3 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les principales fonctions d'Illustrator pour la réaliser ses créations vectorielles (logos, pictogrammes, plans, dessins, illustrations, signalétiques, plaquettes...)

PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, studios, agences, bureaux d'études, ainsi qu'à tous ceux qui doivent concevoir et réaliser des éditions. Particuliers et indépendants.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Support de cours - Ouvrages de références
Poste de travail - Outils d'impression - Exercices applicatifs - Assistance téléphonique et courriel.

PROGRAMME INITIATION ILLUSTRATOR

Principes :

Qu'est-ce que l'image vectorielle dans le monde des arts graphiques.
Apprendre le vocabulaire de base.

L'environnement :

Appréhender les espaces de travail, l'interface logiciel, les palettes et barres d'outils.
Le paramétrage d'un document.

Découverte et apprentissage des outils de base
Travaux sur la mise en page, le dessin vectoriel, les couleurs, la typographie.

Créer des mises en pages de documents
Utiliser les calques pour l'organisation des objets préparer un fichier pour l'impression.

Notions de base

Principes du dessin vectoriel et caractéristiques d'un document illustrator
Présentation de l'environnement de travail (mémoire, gestion des polices, préférences...)
La chaîne graphique

Le dessin

Outils et commandes de dessin
Courbes de Bézier et outil plume
Les attributs (couleurs, motifs, dégradés...)
Dégradés de contours
La palette de couleurs
La palette transformations
Les déformations (rotations, homothéties, symétries...)
Peinture dynamique
Options de dessin
Outil concepteur de forme
Outil largeur

Le texte

Texte libre, ligne de base et enveloppe
Les attributs de caractères, le chaînage, l'habillage
La vectorisation des caractères

Les fonctions complexes

Les opérations sur les formes (pathfinder)
Les dégradés de fonds et de contours
Les masques
Transparences et notions d'inversion
Les filtres
Aspect et style graphique
Outil grille de perspective
Création de motifs
Vectorisation d'images

Le travail avec les calques

Palette de calques
Affichages, verrouillages, collages et gestion des plans
Options de calques et de traçages automatiques

L'impression et l'exportation

La séparation des couleurs
Les formats d'enregistrement et les liens avec autres logiciels



Exercices et travaux pratiques applicatifs



Validation des acquis et de l'autonomie

illustrator Initiation

 Complément / remarques :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Exercices et travaux pratiques applicatifs



Validation des acquis et de l'autonomie

illustrator

Perfectionnement

Illustrator est le logiciel pour réaliser des créations vectorielles.
Illustrations, étiquettes, signalétique, cartographie, mise en page...

*Ce programme sera revu en fonction du niveau et du souhait de la personne.

PRÉ-REQUIS

Une connaissance et une expérience d'illustrator est indispensable.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

100% en présentiel.
Exercices d'applications.
Création de procédures de travail.

DURÉE*

1 à 3 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctions avancées d'Illustrator pour la réalisation des documents et illustrations complexes (logos, pictogrammes, plans, dessins, illustrations, signalétiques, plaquettes...)

PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, studios, agences, bureaux d'études, ainsi qu'à tous ceux qui doivent concevoir et réaliser des éditions.
Particuliers et indépendants.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Support de cours - Ouvrages de références
Poste de travail - Outils d'impression - Exercices applicatifs - Assistance téléphonique et courriel.

PROGRAMME PERFECTIONNEMENT ILLUSTRATOR

Gérer des groupes et structures complexes

Utiliser des masques d'écritage et de fusion.
Naviguer et organiser des illustrations complexes.

Appliquer des attributs graphiques élaborées

Créer des styles graphiques via les aspects.
Créer des symboles graphiques.

Organiser sa fenêtre via les plans de travail multiples

Gérer les différents formats de pages pour l'assemblage d'un document multipage.
Utiliser les calques pour l'organisation de versions de pages multilingue.

Travailler la mise en forme des textes.

Finaliser les césures, les ligatures, les lettrines. la tabulation.
Mettre en place le texte sur un tracé en courbe ou dans un cercle.
Utiliser les feuilles de styles de caractères et de paragraphes.

Vérifier et préparer les fichiers pour l'impression.

Contrôler les fichiers en amont, textes, images, fonds perdus.
Enregistrer son document comme bon à tirer et pour l'imprimeur.
Mise en place de fabrications spéciales (zones de vernis sélectif, 5^e couleur, gaufrage, Pantone, découpe laser, tracé de forme de découpe...).

Rappel des notions de base

La chaîne graphique
Formats de document, plans de travail
Tracés, outils de transformation
Attributs de dessin, pathfinder
Outils de texte et vectorisation

Paramétrages

Préférences, personnalisation des palettes
Profils colorimétriques
L'aplatissement des transparences

Filtres, effets, transparence formes, motifs, styles et symboles

Utilisation, palettes
Création et paramétrages
La palette aspect

Typographie

Notions sur les règles de typographie
Habillage de texte
Styles de caractères et de paragraphe
Texte curviligne

Le grapheur

Création et modification de graphiques
Importation et saisie de données

Les images importées

Format de fichier et résolution, modèles, palette liens
Recadrage, transformations
Modes de fusions
Vectorisation d'images
Masques d'écritage



Exercices et travaux pratiques applicatifs



Validation des acquis et de l'autonomie

PROGRAMME PERFECTIONNEMENT ILLUSTRATOR

Liens inter logiciels

Importation dans InDesign

Liens avec photoshop, les objets dynamiques

Utilisation de la 3D

Créer des objets 3D

Définir les zones d'ombres et les sources lumineuses

Appliquer des placages sur les objets

Complément / remarques :



Exercices et travaux pratiques applicatifs



Validation des acquis et de l'autonomie