

Objectifs

Apprendre les techniques de dessin vectoriel assisté par ordinateur. Créer des illustrations vectorielles (logos, dessins, schémas, plans, illustrations...).

Apprentissage des fonctions de mise en page offertes par le logiciel (intégration d'images, de texte) tout en maîtrisant les divers types de styles existants dans Illustrator.

L'habillage de texte viendra compléter les connaissances acquises.

Public

Ce stage s'adresse à toute personne qui désire :

- ♦ Apprendre à utiliser le standard des logiciels de dessin vectoriel
- ♦ Echanger professionnellement des données graphiques avec des agences de communication, photographeurs, imprimeurs

Pré Requis

Connaître l'environnement WINDOWS

Annecy-le-Vieux

Le 11, 12, 13 septembre 2018

Horaires :

9h00-12h00 et 13h00-17h00

Contact

Joëlle BLANC

04 50 64 12 09

joelle.blanc@etudoc.asso.fr

Éléments du Programme

Les calques

Cibler, masquer/afficher un calque. Créer, copier, supprimer un calque
Influence de l'ordre d'empilement des calques

Le dessin libre – crayon et pinceau

Le crayon – utilisation et réglages de la fidélité du tracé
Les tracés multiples rapprochés. Fermer, prolonger, raccorder des tracés

Outils de sélection directe

L'outil de sélection directe. Déplacer un ou plusieurs points d'ancrage, un segment.
Ajouter/Supprimer un point d'ancrage

Le groupe

Associer (grouper) des objets. Dissocier un groupe

Les alignements et distributions

Aligner des objets par rapport par un objet précis, par rapport au plan de travail
Espace régulier entre objets (distribution de l'espace)

Les outils de dessin géométrique

Les outils Rectangle, rectangle arrondi, étoile, polygone et ellipse - (tracés manuel et programmé). Les outils Arcs d'ellipse et Spirale

Le texte

Texte curviligne et texte captif. Lier des blocs de texte captifs
Texte et habillage

Les styles caractères et paragraphes

Couleurs, motifs et dégradés

Créer de nouvelles couleurs, utiliser le nuancier. Créer et utiliser un dégradé

La palette d'aspect

Créer plusieurs contours ou plusieurs fonds à un objet
Puissance de création qui en découle (ex : création d'un plan routier)

Les styles graphiques

Créer, utiliser, modifier un style graphique

Dessin libre - la plume

Créer des segments de droite et des segments courbes. Déplacer des points d'ancrage.
Convertir un point d'ancrage. Ajouter/supprimer un point d'ancrage

Le dégrade de formes et les outils de déformation

Utilisation de l'outil de Dégradé de formes et des outils de déformation (outil Filet, outils de déformations...)

Les symboles

Créer, modifier, supprimer un symbole. Utilisation des outils de symbolisme (pulvérisateur, espacement, redimensionnement...)

La vectorisation

Vectorisation des images bitmap

Les effets 3D

La rotation, l'extrusion et la révolution

Enregistrement et exportation

Enregistrer en .ai, en pdf, en format bitmap

Modalités pédagogiques

Moyens mis à disposition:

1 micro ordinateur par personne - un support de cours par participant.
Mise en application à partir de cas pratiques

Validation

Évaluation de fin de stage et attestation de fin de formation