

FORMATION ILLUSTRATOR Initiation - Niveau 1

PROGRAMME

OBJECTIF : Créer des illustrations vectorielles précises (dessins, schémas, images...) et de qualité.

POUR QUI : Avoir une pratique de Windows, la connaissance d'un logiciel graphique serait un plus.

DURÉE : 3 jours

MÉTHODE ET MOYENS : Théorie et exercices pratiques sur ordinateur.

L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

Les modes de visualisation (pré visualiser, modèle et tracé)

LES OUTILS DE TRAÇAGE ET LEUR MANIPULATION

Composition d'un tracé (points d'ancrage, sommets, lignes directrices, points directeurs)

La plume (tracé des droites, tracé des courbes et combinaisons)

Coupure, jonction, alignement de points d'ancrage

Les fonds (couleur), les contours (épaisseur, flèche, pointe, couleur...)

TRANSFORMATION DE TRACÉ

Changement d'échelle, rotation, miroir, déformation

Dégradé de formes et/ou de couleurs

MANIPULATION DE TEXTE

La mise en page

L'importation de texte

Les colonages

Habillage d'un graphisme et création de masque

LES CALQUES (SUPERPOSITION DES TRACES)

OUTILS : MOTIFS, MASQUES, COULEUR

La transparence (effet, mode de fusion, masque d'opacité, contours progressifs, ombres portées)

Les éléments en pixels

Les graphiques et les symboles

Importation, exportation et les différents formats de fichiers

IMPRESSION ET PARAMETRAGE

DÉCUPLEZ VOS CHANCES
DE RÉUSSIR, DITES OUI
À LA FORMATION !