

## ILLUSTRATOR CS3 – Initiation

### PRÉSENTATION DU LOGICIEL :

Le logiciel Adobe® Illustrator® décuple votre créativité et vous permet d'exprimer rapidement toutes vos idées. Convertissez instantanément les bitmaps en dessins vectoriels et travaillez de manière plus intuitive. Gagnez du temps grâce aux palettes intelligentes et aux espaces de travail optimisés. Grâce à l'intégration étroite avec d'autres logiciels, vous pouvez en outre créer des illustrations époustouflantes pour l'impression, la vidéo, le web et les terminaux mobiles.

Durée : 21 heures sur 3 Jours

Objectifs : Savoir utiliser les principales fonctionnalités de Illustrator.

Pré requis : Bonne connaissance de l'outil informatique

Public : Graphistes, maquetistes, illustrateurs ou toute personne souhaitant réaliser des mises en pages professionnelles ou créer des supports imprimés ou numériques de qualité

Moyens : Formateur équipé d'un portable dernière génération avec les logiciels installés

## PROGRAMME

### DECOUVERTE DU LOGICIEL

- Définir un nouveau document
- Gérer le format et la disposition des pages
- Définir les préférences de l'application
- Utiliser un modèle en fond de page
- Manipuler les règles, les guides, les repères et les unités de mesure
- Enregistrer le document, comprendre les formats

### CREATION 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 d'objet.
- Multiselection 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

### 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.

### 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
- Importer une illustration
- Mises à jour dynamiques avec les techniques OLE et Publication/Abonnement
- Vectoriser les images BitMap à l'aide de Streamline

### 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

### PRESENTER DES DONNEES A TRAVERS DES GRAPHIQUES

- Créer ou importer les données dans le grapheur
- Fixer les attributs du graphique Concevoir un graphique personnalisé à l'aide d'un symbole (symbole de barre/de point)

### SORTIE DIRECTE ET INDIRECTE

- Imprimer une image en demi-teintes, choisir sa trame et la forme de ses points Imprimer une image couleur en séparations quadrichromiques
- Gérer les options d'impression telles que repères de montage, traits de coupe, gamme de nuances, négatif ou les fonctions de transfert et de recouvrement
- Exporter

### EVALUATION DES CONNAISSANCES ACQUISES