



3 Jours **Illustrator - Initiation à Illustrator**

dans GRAPHISME - DAO / Réf : BUR-GRA-05

L'outil Illustrator offre une multitude de possibilités graphiques qui sauront donner libre cours à votre esprit créatif ! Mais, pour en arriver là, encore faut-il en maîtriser convenablement le fonctionnement. Vous partez de zéro en la matière ? Pas de problème ! Ce programme d'initiation vous formera pendant 3 jours aux fonctionnalités de base qui vous ouvriront un large horizon pour la mise en oeuvre de vos idées les plus géniales !

Objectifs de la formation

- Gérer les fonctions essentielles d'Illustrator
- Produire rapidement et efficacement des images vectorielles de qualité
- Créer un template de picto
- Construire un logo

Programme de la formation

A l'issue de la formation, les participants seront préparés à :

Jour 1 - Matin

1. Identifier les fonctions de base

- Généralités sur les formats
- Découvrir l'interface de l'application
- L'espace de travail
- Modifier l'affichage (zoom, mode)
- Créer une vue
- Intervenir sur l'aspect du pointeur
- Définir les unités de mesure
- Annuler/rétablir les manipulations
- Quitter Adobe Illustrator

2. Identifier la logique de création Adobe

- Principe de calque
- Principe de panneaux
- Mode d'affichage

3. Différencier le vecteur du pixel

- Contraintes web et print
- La résolution web et print
- Les profils colorimétriques web et print

Jour 1 - Après-midi

4. Gérer et modifier les documents

- Créer un document (nouveau, ou à partir d'un modèle)
- Modifier le format d'un document existant
- Les plans de travail
- Créer et modifier un modèle
- L'enregistrement sous différents formats (AI, EPS, PDF, SVG, SVGZ)
- Créer un style de PDF prédéfini
- Enregistrer pour Microsoft Office
- Importer, ouvrir, exporter et fermer un document
- Accéder à un des documents ouverts
- Récupérer la dernière version d'un document
- Afficher les informations sur le document

5. Gérer les calques

- Créer et paramétrer les calques
- Gérer les calques
- Isoler des groupes et des sous-calques

6. Utiliser les règles, les repères et la grille

- Utiliser les règles
- Gérer les repères de règles
- Créer des objets repères
- Utiliser les repères commentés



- Utiliser la grille

Jour 2 - Matin

7. Utiliser les outils prédéfinis

- Découvrir les panneaux Outils et Contrôle
- La sélection d'objets
- Créer une forme
- Utiliser l'outil Halo
- Augmenter le nombre de côtés en cours de tracé
- Transformer/déformer après avoir terminé le tracé
- Déplacer un objet
- Utiliser les outils Crayon, Gomme, Pineau, Forme de tache et Largeur

8. Utiliser l'outil Plume

- Introduction
- Tracer une droite
- Tracer un polygone
- Tracer des courbes
- Gérer les tracés

9. Gérer le texte

- Saisir et modifier un texte
- Formater un texte saisi à l'aide de l'outil de retouche de texte
- Insérer des caractères spéciaux et modifier la casse
- Utiliser les polices OpenType et les styles de caractères
- Vectoriser des polices
- Paramétrer la justification et gérer les tabulations
- Réaliser des césures
- Utiliser des styles de paragraphes
- Placer un texte le long d'un tracé ouvert ou dans une forme
- Lier du texte entre plusieurs objets
- Habiller un objet graphique
- Vérifier l'orthographe
- Rechercher/remplacer du texte ou une police
- Définir des règles de ponctuation typographique
- Insérer des rangées et des colonnes dans un bloc de texte



Jour 2 - Après-midi

10. Identifier les attributs

- Découvrir le panneau Nuancier
- Les attributs de couleurs, de dégradés, de motifs, d'aspect
- Les groupes de couleurs
- Les filets de dégradé
- Copier les attributs
- Les styles

11. Intégrer des symboles

- Généralités
- Les symboles
- Les instances de symbole
- Les jeux d'instances de symbole

12. Utiliser les formes

- Créer des formes
- Importer des formes
- Créer une bibliothèque de formes

13. Créer les effets

- Créer des lignes en zigzag ou ondulées
- Incurver des tracés
- Modifier les points d'ancrage de manière aléatoire
- Appliquer une torsion à un objet
- Donner une apparence d'esquisse
- Arrondir les sommets des tracés
- Assombrir/éclaircir les couleurs d'un objet
- Inverser des couleurs
- Créer un dégradé à partir de la couleur des objets
- Définir une ombre portée
- Appliquer un effet à une image bitmap RVB



Jour 3 - Matin

14. Opérer des transformations d'objets

- Afficher les informations concernant les objets
- Simplifier un tracé, modifier ses contours, le présenter sous forme de flèche
- Paramétrer le déplacement des objets et des motifs
- Dupliquer un objet ou le déplacer à l'aide du Presse-papiers
- Redimensionner, déformer, décomposer, découper un objet
- Appliquer une rotation à un objet
- Créer une symétrie
- Créer un tableau
- Déformer à l'aide des outils Fluidité
- Transformer un trait en forme, répéter la transformation
- Dupliquer un objet en lui appliquant un décalage
- Ajouter des points d'ancrage à un objet
- Pixelliser un tracé
- Utiliser l'outil Modelage
- Gérer les dégradés de forme
- Appliquer un masque d'écrêtage
- Utiliser les modes de dessin Intérieur et Arrière
- Utiliser les commandes Pathfinder
- Utiliser le Concepteur de formes
- Modifier la forme incluse dans l'enveloppe
- Créer, modifier et supprimer une enveloppe
- Utiliser les vectorisations et peintures dynamiques
- Appliquer une couleur à une image en niveaux de gris
- Dessiner en perspective
- Plaquer une forme sur la grille de perspective

15. Gérer les graphes

- Définir un type de graphe
- Créer un graphe
- Définir un symbole

Jour 3 - Après-midi

16. Préparer la création d'une maquette



- Croquis de objectifs
- Décomposition des étapes nécessaires pour atteindre l'objectif
- Planning prévisionnel

17. Préparer les images pour le Web

- Enregistrer une image pour le Web ou les périphériques mobiles
- Associer un lien URL à un objet
- Utiliser l'outil Tranche
- Exporter au format SWF
- Créer des variables
- Exporter les règles de styles CSS

18. Gérer l'impression

- Supprimer les points isolés
- Créer des traits de coupe
- Définir les options de repères et fonds perdus
- Obtenir la défonce d'un objet
- Gérer la surimpression du noir et du blanc
- Recouvrir des couleurs
- Définir la séparation des couleurs
- Définir les options d'aplatissement des transparences

19. Gérer les scripts

- Créer un script
- Exécuter un script
- Créer un ensemble de scripts

Pré-requis

Être à l'aise avec l'outil informatique

Public cible



Assistant, maquettiste et graphiste

Pédagogie

Méthodes pédagogiques

- Alternance de méthodes démonstratives et expositives. Une fois les connaissances bien présentées et maîtrisées, les apprenants réaliseront des mises en pratique directes avec une augmentation du degré de complexité pour faciliter l'assimilation.

Modalités d'évaluation

- La validation des connaissances se fera tout au long de la formation. Elle pourra prendre la forme d'un quiz pour valider les points théoriques. Elle pourra également prendre l'aspect d'un TD global reprenant les savoirs clés et mettant le stagiaire en situation professionnelle. Ce type d'évaluation est utilisé en fin de formation.
- Une attestation de formation reprenant l'ensemble des objectifs pédagogiques sera délivrée à chaque participant à l'issue de celle-ci.

