



Abordez tous les aspects du dessin vectoriel au travers de cette formation qui vous permettra d'exploiter tous le potentiel d'Illustrator : réalisation d'illustrations redimensionnables sans perte de qualité, vectorisation de logo en pixels, manipulation de texte, etc.

Public Tous publics

Durée 2 jours

Validation Fiche individuelle d'appréciation de la formation & Attestation individuelle de participation

☆ Pré-requis

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique

☆ Objectifs

- Découvrir l'interface et les outils principaux
- Apprendre le dessin vectoriel
- Créer et associer des formes
- Appliquer des motifs
- Exploiter les transformations et les effets graphiques
- Vectoriser une image en pixels

PROGRAMME **Journée 1**

① Introduction

- L'image vectorielle et l'image bitmap
- Pourquoi travailler en vectoriel ?

② Découverte de l'interface d'Illustrator

- Paramétrer son espace de travail
- L'interface et la gestion des palettes

③ Créer un document

- Dimensions du plan de travail
- Zoom, règles, repères, repères commentés

④ Créer des objets vectoriels

- Différencier forme et tracé
- Les formes simples : rectangles, rectangles arrondis, ellipse
- Les formes spéciales : étoiles, spirales, polygones
- Les courbes de Bézier et l'outil Plume
- Transformer un tracé en forme

⑤ Manipuler des objets vectoriels

- Sélectionner un tracé avec l'outil Sélection
- Sélectionner un tracé par la palette des calques
- Déplacer, dupliquer, aligner, redimensionner les objets
- Grouper des objets

⑥ Les calques

- Organiser des calques
- Gestion de la superposition au sein d'un calque

⑦ Transformer des objets vectoriels

- Modifier des formes avec l'outil Pathfinder
- Découper une forme avec un tracé
- Outils de transformation
- Créer des dégradés de formes



PROGRAMME **Journée 2**

① L'aspect graphique des objets

- Utiliser un nuancier de couleur
- Créer un dégradé de couleur
- Dégradés linéaires et radiaux
- Appliquer une couleur au fond et au contour
- Modifier les attributs de contour
- Contours simples, en pointillés, en dégradés...
- Création et application de motifs (fond et contour)

② Manipuler du texte

- Saisir et mettre en forme du texte
- Manipuler du texte (texte libre, texte curviligne, texte captif)
- Vectoriser et transformer un lettrage

③ Du bitmap au vectoriel

- Utiliser une image en pixels comme modèle à décalquer
- Vectoriser un logo simple
- La vectorisation dynamique

④ Enregistrer et exporter son illustration

- Enregistrement pour l'impression et pour le web
- Format d'exportation (jpg, png)