



ADOBE ILLUSTRATOR INITIATION

Adobe Illustrator est le logiciel de création graphique vectorielle de référence dans les environnements professionnels. Il fait partie de la gamme Adobe et peut être utilisé indépendamment ou en complément de Photoshop, offre des outils de dessin vectoriel puissants. Un des avantages des images vectorielles est qu'elles ne sont pas dépendantes de la résolution, c'est-à-dire qu'elles ne perdent pas en qualité si on les agrandit. Adapté aussi bien à la création de document papier qu'à celle d'illustrations pour Internet (logos, affiches, etc.) ce logiciel est orienté vers le marché professionnel, il intègre de nombreuses options propres à améliorer la productivité.

CONTENU ET/OU OBJECTIFS :

- Apprendre les bases du dessin vectoriel
- Comprendre la structure d'un fichier vectoriel complexe
- Savoir incorporer des éléments pixels dans une illustration vectoriel
- Produire un fichier compatible dans une chaîne graphique
- Enregistrer un fichier exploitable par es logiciel standard de mise en pages.

PROGRAMME

Notions de base

- Notions de dessins vectoriels,
- Interface, affichage et navigation, guides et grilles,
- Le plan de travail, le format d'impression,
- Notions d'interface,
- Les palettes flottantes et leur manipulation.

Les calques

- Superposition des tracés et empilement des calques,
- Affichage du contenu et imbrication des calques,
- Outils de sélection : pointeur noir et pointeur blanc.

Le dessin

- Les outils de forme,
- L'outil plume : les points et les courbes de Béziérs,
- Sélection et déplacement,
- Les autres outils de dessin : le pinceau, le crayon, la gomme.
- Duplication et alignements d'objets,
- Outils de rectification des tracés et de conversion de points directeurs,
- Les filtres courants pour éléments vectoriels,
- Fonctions Pathfinder,
- Les masques de détourage et tracés transparents.

Outils de transformation d'objet

- Transformations manuelles ou paramétrée,
- Les outils de Déformation : rotation, miroir, italisation et mise à l'échelle,
- La palette de transformation,
- Enveloppes de déformation.

La mise en couleurs

- Définition de la couleur : les modes CMJN, RVB, tons direct, couleurs globales, benday,
- Nuancier : Pantone, Focoltone...etc...
- Les dégradés de couleurs, contour simples, pointillés et formes de contour,
- La palette Aspect,
- Les outils de symbole.

Les éléments pixels

- Importation d'images en pixels,
- Utilisation de modèles,
- Filtres et effets,
- L'outil Pipette sur les éléments bitmap,
- Gestion des liens,
- Enregistrement d'une illustration contenant des fichiers importés.

DURÉE

« jours

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous les professionnels des studios et agences ou des bureaux d'études ainsi qu'à tous ceux dont les travaux intègrent tracés, dessins et illustrations.

PRÉ-REQUIS

Ce programme nécessite une bonne connaissance de l'outil informatique.



La transparence

- Effet de transparence, modes de fusion, contours progressifs, ombre portée,
- Notions de dessin bitmap,
- Pixellisation.

Le texte

- Saisie, importation et correction,
- Outil texte : libre, curviligne, captif,
- Typographie du caractère, format de paragraphe,
- Outil Pipette sur le texte,
- Vectorisation du texte et conséquence,
- Texte masque.

L'impression

- Séparation quadri ou tons directs,
- La défonce et le recouvrement,
- Aperçu de la surimpression,
- Contrainte des éléments en pixels,
- Exportation PDF,
- Aplatissement de la transparence,
- Enregistrement pour l'incorporation dans un logiciel de mise en page,
- Exportation et formats d'enregistrement.
- Compatibilités