

Adobe ILLUSTRATOR

Prise en main

2 à 4 jours

OBJECTIF :

- Maîtriser le dessin vectoriel afin de réaliser des logos, illustrations, graphismes

<p>Participants</p> <p>Toute personne voulant réaliser des dessins graphiques.</p> <p>Méthode</p> <p>Notions théoriques exposées par l'animateur. Utilisation intensive de l'éditeur de dessins pour en acquérir la maîtrise complète.</p> <p>Conditions préalables</p> <p>Connaissances de l'environnement Windows (PC) ou Mac OS (MAC)</p> <p>Contenu</p> <p>Les courbes de Béziérs Réaliser des tracés vectoriels avec l'outil plume, les modifier, les lisser, les couper... Se servir d'une image comme modèle</p> <p>Les filtres pathfinder Réaliser des formes complexes à partir de plusieurs formes simples par réunion, division, soustraction...</p> <p>La couleur Quel mode (RVB, CMJN, pantone) utiliser en fonction de la finalité du travail. Appliquer la couleur à un fond d'objets et/ou à son contenu Mémoriser les couleurs</p>	<p>La gestion des calques et de la transparence Gérer un travail complexe en utilisant les calques pour superposer les objets.</p> <p>Création de formes à partir des outils disponibles Les carrés, cercles, ellipses, losanges, hexagones, etc...</p> <p>Les outils de déformations Agrandissement, réduction, rotation, symétrie, inclinaison...</p> <p>Les graphiques Réaliser des graphiques à partir de données chiffrées (histogrammes, courbes,...)</p> <p>Les filtres Utilisation des principaux filtres pour modifier les teintes, créer des ombres portées, des déformations</p> <p>Pixélisation de dessin vectoriel Transformer en « bitmap » un dessin vectoriel afin de l'utiliser dans d'autres logiciels. Utiliser les formats d'exportation vers Photoshop</p> <p>Les formats d'enregistrement</p> <p>L'impression en fonction des la finalité du dessin (Web, papier)</p>
--	---

FORMATION - CONSEIL