



Illustrator

MODULE **ILLUSTRATOR**

4

Création graphique vectorielle

DURÉE DU MODULE / 5 jours

Outil /
Adobe Illustrator CS5

Objectif /
Création graphique vectorielle avec Illustrator pour Internet et autres supports.

La formation à la création graphique pour support numérique est organisée en 2 principaux modules :

- le module "Photoshop, création graphique"
- le module "Illustrator, création graphique vectorielle"

Le déroulé de cette formation correspond au module "Illustrator, création graphique vectorielle".

Prérequis /
Pour public débutant sous Illustrator.
Bonne connaissance de l'outil informatique (environnement Windows ou Macintosh) et pratique d'Internet.
Disposition pour le graphisme et connaissance d'un logiciel de PAO comme Photoshop recommandée.

REGART
• NET

CONTACT 50 rue de paradis
75010 Paris

tel + 33 (0)1 48 24 96 45
fax + 33 (0)1 48 24 96 46
contact@regart.net

www.regart.net

Création graphique vectorielle

Déroulé /

Interface & environnement de travail

- Le cadre et la barre d'application
- Panneau et espace de travail
- Les plans de travail
- Création et affichage des plans
- Formats de fichiers bitmap et vectoriel
- Mode colorimétrique du document
- Gestion et mode d'affichage

Affichage, repères, grille, outils et palettes

- Outils de sélection : flèches noire, blanche et directe progressive
- Les palettes : outils vectoriels, texte, dessin, transformation, peinture dynamique et sélection magique

Le sélecteur de couleur et les différents modes

- Couleur de premier plan et contour
- Gestion de contours
- Épaisseurs, extrémités et styles de traits

Nuancier

- Créer un nuancier de base quadri ou RVB
- Couleur globale
- Couleur de ton direct
- Couleurs dynamiques
- Dégradé et transparence
- Les séparations

Gestion des calques

- Organisation des calques
- Groupement et dégroupement d'objets
- Alignement entre objets et par rapport au plan de travail
- Personnalisation d'affichage des calques
- Options des calques
- Affichage, verrouillage, changements de plans, transfert d'objets
- Décomposition pour export Animation Flash

Dessin et manipulation

- Repères commentés
- Alignement sur un objet clé
- Mode isolation
- Outil forme de tache
- Outil concepteur de forme
- Outil grille de perspective
- Outil largeur

Dessin à la plume

- Outil plume
- Retouche du tracé

Les crayons

- Dessin à partir d'un modèle
- Le pinceau : création d'une forme calligraphique, diffuse et artistique
- Bibliothèque de nuances, bibliothèque de formes, formes de motifs
- Palettes des apparences et des styles, distorsion de l'enveloppe

Transformation des objets

- Transformations manuelles et paramétrées
- Transformation répartie
- Transformation par cadre de sélection
- Redimensionnement

Dessin par division Pathfinder

Création et gestion de la transparence

Les modes de fusions des couleurs

Les masques d'écrêtage

Gestion des attributs d'aspect

- La palette aspect
- Pour recadrer, dessiner et écrire

Vectorisation dynamique

Typographie & mise en page

- Mise en forme du caractère et du paragraphe : outils de texte, texte sur un tracé, habillage et chaînage
- Importation de texte dans une forme, option de texte captif
- Texte lié

3D

- Extrusions et biseautages d'objets
- Révolutions
- Ombrages et éclairages
- Placages de textures

Exportation pour le web & importation dans Flash

- Exportation au format .swf
- Optimisation des fichiers pour Flash : utilisation des symboles et des champs texte, types de symboles et types de champs texte
- Décomposition en calques