

ILLUSTRATOR

Les fondamentaux

Référence : UPDILLBASE

PLAN DE COURS

Objectifs : Prendre en main Illustrator et maîtriser ses fonctionnalités fondamentales liées au dessin vectoriel.	
Prérequis : Bien connaître l'outil informatique (gérer ses fenêtres, ses fichiers, utiliser clavier et souris sans hésitation)	
Public : Toute personne souhaitant maîtriser un logiciel de dessin vectoriel.	
Niveau : Débutant	Durée standard : 2 jours
Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique	
Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur	Évaluation des acquis : Mise en pratique à l'aide d'exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement
Suivi après formation : <ul style="list-style-type: none"> • Certificat de stage • Bilan de formation rempli par le formateur • Un ouvrage de référence (remis en formation) 	
<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation de satisfaction à chaud remplie par l'apprenant • Hotline gratuite, illimitée dans le temps (hors programmation et conseil) via notre site web www.groupe-si2a.com 	

Nos plans de cours standards sont adaptables sur demande tant en termes de contenu que de durée : nous contacter

Contenu standard

Les titres en gras feront l'objet de l'évaluation des acquis
La mise en pratique régulière, et dans un délai court, suite à l'action de formation est une condition de réussite

Cocher les OBJECTIFS

	définis lors du tour de table	traités durant la formation
Identifier l'utilisation d'Illustrator et manipuler ses outils	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Décrire l'utilisation d'Illustrator et différencier vecteurs (dessin) et bitmap (photo)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se repérer dans l'interface ; manipuler les outils et les panneaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les outils de zoom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Annuler ou répéter ses actions, revenir à un état antérieur du fichier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer, configurer et enregistrer un document	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Choisir et paramétrer le profil d'un document en fonction d'un projet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser la règle, les repères et les repères commentés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Afficher, masquer, magnétiser et paramétrer la grille pour dessiner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enregistrer un fichier ou un modèle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Structurer son fichier avec les plans de travail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer, nommer, supprimer, organiser, dupliquer un plan de travail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer l'impression et l'exportation des plans de travail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dessiner en utilisant des formes prédéfinies	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Distinguer les composantes d'un objet vectoriel (points, segments, tracés)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des objets de forme géométrique : rectangle, ellipse, étoile, polygone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modifier des formes géométriques pour les personnaliser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dessiner en utilisant l'outil Plume	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tracer des droites	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tracer des courbes : la courbe de Bézier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Faire alterner droite et courbe, courbe et droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modifier un tracé fait à la plume	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dessiner en utilisant l'outil Pathfinder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendre le principe de combinaison de formes via le Pathfinder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les modes de la forme pour combiner des tracés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les pathfinders pour combiner et redessiner les tracés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Différencier les 3 modes de dessin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Choisir le positionnement d'un tracé sur un plan avec le dessin ou le dessin arrière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Masquer une partie d'un tracé en utilisant le dessin intérieur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ILLUSTRATOR

Les fondamentaux

Référence : UPDILLBASE

PLAN DE COURS

Manipuler les tracés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sélectionner un ou plusieurs tracés avec l'outil Sélection	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sélectionner un ou plusieurs points du tracé avec l'outil Sélection directe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déplacer, supprimer, ajouter ou modifier un point, un segment ou un tracé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organiser son fichier avec les calques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendre l'utilité des calques pour structurer et sélectionner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer, renommer, réorganiser et supprimer des calques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Afficher, masquer, verrouiller un calque	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les objets par les calques et les sous-calques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grouper ou dissocier des tracés ou des calques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aligner des tracés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aligner des tracés entre eux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aligner des tracés par rapport au plan de travail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Définir et uniformiser l'intervalle entre les tracés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mettre des tracés en couleur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaître les différents types de couleurs : RVB, CMJN, Pantone et Globale.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Appliquer la couleur au contour ou au fond, inverser les couleurs.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer, modifier, importer puis appliquer un dégradé de couleurs.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser et mettre en forme le texte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saisir et modifier un texte libre, curviligne, captif, vertical	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les glyphes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mettre en forme le texte : caractère et paragraphe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Transformer un texte en vecteurs.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imprimer et exporter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les options d'impression et imprimer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exporter pour le Web ou pour l'impression	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exporter au format Pdf et paramétrer les options	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compléments :

.....

.....