

## ILLUSTRATOR LES BASES

3 jours en présentiel (21 heures)

### Compétences visées

Créer et gérer la mise en couleur d'une illustration.  
Comprendre les courbes de Bézier.

### Objectifs pédagogiques

Ce stage vous permet d'identifier et cerner les fondamentaux d'Illustrator, d'acquérir une expérience pratique des techniques de dessin vectoriel. Cette formation de 3 jours peut être complétée par 2 jours supplémentaires : voir programme Illustrator Initiation (5 jours au total).

### Population visée

Toute personne qui désire s'initier à la création de dessin vectoriel.

### Pré-requis

Avoir une bonne maîtrise de son environnement informatique.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours vidéo est envoyé à la fin du stage. La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

### Formateur

Formateur Expert Illustrator avec 5 ans minimum d'expérience métier.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire.  
Attestation de fin de stage.

### Contenu

#### Introduction

- Décrire l'ergonomie du logiciel et la personnalisation des espaces de travail
- Utiliser les raccourcis clavier indispensables
- Comprendre les différences entre les images et les objets vectoriels

#### Sélection

- Comparer et pratiquer les flèches de sélection
- Utiliser les différents outils et méthodes
- Utiliser le mode isolation

#### Dessin

- Dessiner avec les formes primitives
- Dessiner avec l'outil crayon, l'outil pinceau et l'outil forme de tâche
- Modifier l'épaisseur du contour avec l'outil largeur
- Supprimer des tracés avec l'outil gomme
- Introduction à l'utilisation de l'outil concepteur de formes

#### Tracé

- Identifier et pratiquer le dessin vectoriel à la plume
- Ajouter, supprimer et convertir les points d'ancrage d'un tracé
- Dessiner à la plume à partir d'un modèle

#### Manipulation et disposition d'objets

- Analyser et pratiquer les outils et méthodes pour créer, dupliquer, déplacer les objets
- Utiliser toute les techniques et outils d'alignement d'objets
- Verrouiller et masquer des objets

#### Transformation

- Appliquer des transformations, rotations, symétries et mises à l'échelle
- Réaliser un modelage des tracés

#### Calques

- Ordonner les objets en premier et arrière plan
- Sélectionner, déplacer, afficher, masquer et coller un objet selon les calques
- Décrire les options de calques
- Décomposition d'un dessin en calques

#### Couleur

- Utiliser et comprendre les espaces colorimétriques CMJN et RVB
- Créer des nuances, des teintes, des dégradés et des couleurs globales

#### Typographie

- Pratiquer la mise en forme de caractères et de paragraphes
- Vectorisation de texte
- Utiliser les glyphes
- Rechercher les polices et les ajouter en favorites

#### Enregistrement

- Enregistrer un document au format Illustrator