

CARIF : 54S0701025  
CERTIF : 54S1700703

3 jours / 21 heures

# Le dessin vectoriel avec ILLUSTRATOR

## Nombre de participants :

7 au maximum

## Durée :

3 jours / 21 heures

## Horaires :

9h00-12h00 / 13h30-17h30

## Lieu :

Rochefort

## Intervenant :

Yannick SIMONET

## Moyens pédagogiques :

Un poste informatique par stagiaire.

Stage animé par un formateur professionnel en infographie WEB, permanent du CRIR.

PC de l'animateur équipé d'un vidéoprojecteur.

Support de cours remis à chaque participant.

## Méthode pédagogique :

Alternance de cours et de travaux pratiques adaptés aux besoins exprimés.

## Suivi / évaluation des connaissances :

Travaux pratiques de contrôle

## Validation :

Attestation de stage  
Certification Adobe (ACA) possible à l'issue de la formation. Éligible CPF

S'initier au dessin vectoriel et découvrir les fonctionnalités essentielles d'ILLUSTRATOR

## Prérequis

Avoir une bonne pratique de la micro-informatique

## Public

Tout public futur utilisateur du logiciel de dessin ADOBE ILLUSTRATOR

## Programme détaillé

### 1-L'ENVIRONNEMENT D'ILLUSTRATOR

Présentation de l'écran  
Contrôler l'affichage des palettes  
Gérer les documents  
Les modes d'affichage  
Le plan de travail  
Les règles et les repères  
Modifier les préférences

### 2 - MANIPULER LES TRACÉS

Les outils de sélection  
Déplacer, déformer, dupliquer la sélection  
Contrôler l'ordre de superposition des tracés

### 3 - LES ATTRIBUTS DES TRACÉS

Les couleurs de fond et de contour  
Créer une couleur quadri  
Créer une couleur en ton direct  
Créer un dégradé de couleur  
Orienter un dégradé  
Changer l'épaisseur et le style des contours  
Prélever, recopier des attributs de dessin

### 4 - DESSINER

Dessiner, modifier des formes primitives  
Dessiner avec l'outil plume  
Séparer, joindre des tracés  
Le pinceau et le crayon  
L'outil tracé automatique

### 5 - LES OUTILS DE TRANSFORMATION

Positionner le point de référence  
Mise à l'échelle, rotation, spirale  
Effet miroir et déformation  
L'outil de transformation manuelle  
Utiliser le pathfinder  
Utiliser les filtres vectoriels

### 6 - LA GESTION DES IMAGES BITMAP

Image liée ou incorporée  
Gérer les liens  
Vectorisation dynamique  
Pixeliser un tracé vectoriel  
Les filtres BITMAP

### 7 - LES OBJETS TEXTE

créer et mettre en forme un texte  
Texte captif et curviligne  
Convertir un texte en tracé  
Vectoriser un texte

### 8 - LES CALQUES

La gestion des calques dans ILLUSTRATOR  
Ajouter, modifier, supprimer des calques  
Déplacer des objets d'un calque à un autre