



Programme de Formation

MULTIMÉDIA - ILLUSTRATOR

INITIATION

RÉFÉRENCE

MUIL01

PUBLIC VISÉ

Tout profil devant utiliser le logiciel Illustrator dans le cadre d'une activité de Création Graphique / PAO

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Exercices pratiques
- Fiches d'évaluation

PRÉ REQUIS

Aucun.

PAGE

1/1

OBJECTIFS

- ✚ Maîtriser les fonctions de base du logiciel Illustrator.

PROGRAMME

✚ Les concepts de base d'Illustrator

- Graphisme Vectoriel et Bitmap
- La résolution
- Le mode colorimétrique

✚ Création d'un nouveau document

- Pour l'impression
- Pour le web
- Ouvrir un document
- Présentation d'Adobe Bridge
- Navigateur de fichier et Métadonnées
- Créer un modèle

✚ L'espace de travail

- Les Outils
- Les Palettes
- Les calques
- Le zoom et le déplacement sur la planche
- Les repères : déplacer, masquer, effacer
- Les repères commentés
- La grille de travail
- Les raccourcis clavier

✚ Les outils de sélection

- La sélection
- La sélection directe
- La baguette magique et le menu Sélection

✚ Dessin Vectoriel

- Formes simples
- La palette Contrôle dynamique
- La Plume et ses outils
- Le crayon
- Le pinceau et ses formes

✚ Les tracés

- Points d'ancrage
- Tracés ouverts et fermés
- Tracés continus et discontinus
- Lignes directrices et points directeurs
- Arcs

✚ Enregistrement, impression, exportation

- Enregistrement de base
- Séparation des couleurs
- Formats destinés à l'impression papier
- Formats destinés au Web