

Illustrator initiation

INTRODUCTION

Se familiariser avec l'interface utilisateur, les menus, les barres d'outils et les panneaux
 Personnaliser les panneaux et les menus
 Définir les dimensions, l'orientation, les unités de mesure, le mode de couleur et la résolution
 Utiliser les outils de zoom et de déplacement

DESSIN ET OBJETS

Créer des tracés avec l'outil Plume
 Créer des formes avec les outils Rectangle, Ellipse, Polygone et Etoile
 Modifier les points d'ancrage et les segments de tracé avec l'outil Sélection directe
 Créer des formes complexes avec Pathfinder
 Utiliser les modes de tracé de forme
 Découper et déformer les objets
 Appliquer des motifs aux objets
 Importer des images
 Utiliser une image comme modèle de dessin ou la vectoriser

COULEURS ET MOTIFS

Utiliser le sélecteur de couleurs
 Utiliser le panneau Nuancier pour gérer les couleurs
 Créer des couleurs personnalisées
 Appliquer des dégradés et des motifs, une transparence
 Utiliser l'outil Filet de dégradé
 Utiliser les pinceaux Calligraphie, Art, Motif et Brosses de dispersion

TEXTE

Créer du texte point et du texte de paragraphe
 Appliquer des styles de caractère et de paragraphe
 Utiliser l'outil de retouche de texte : apprendre à utiliser cet outil pour modifier le texte

CALQUES

Utiliser le panneau Calques
 Organiser et gérer les objets dans un document
 Créer, verrouiller et masquer des calques
 Déplacer les objets entre les calques et réorganiser les calques

STYLES GRAPHIQUES

Appliquer des effets et modifier l'apparence des objets
 Créer des styles graphiques pour appliquer plusieurs attributs en une seule fois
 Utiliser l'outil de transformation libre pour transformer les objets de manière non proportionnelle

SYMBOLES

Gagner du temps et réduire la taille des fichiers
 Créer des symboles personnalisés et modifier les symboles existants
 Disperser des symboles sur une zone : outil Pulvérisateur

IMPRESSION

Choisir le bon format de fichier en fonction de l'utilisation finale du document (AI, PDF...)
 Préparer un fichier pour l'impression : vérifier les couleurs, définir les marges de sécurité et créer des marques de coupe
 Optimiser un fichier pour le web : choisir le bon format, réduire la taille du fichier et préserver la qualité de l'image.

RÉFÉRENTS PÉDAGOGIQUES

Nos intervenants sont des spécialistes du logiciel proposé et sont sélectionnés selon un processus de qualification très rigoureux permettant d'évaluer notamment leur connaissance de l'outil, leurs compétences pédagogiques et leur capacité à faire travailler les apprenants en format « atelier ».

OBJECTIFS

Créer et à manipuler des graphiques vectoriels
 Réaliser des applications de design graphique

PRÉ-REQUIS

Connaissance des concepts de base du design graphique

PUBLIC

Professionnels de la communication et du marketing, graphistes et designers

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

AVANT LA FORMATION : IMPLIQUER

Test de positionnement
 Recueil des besoins pour préciser les attentes individuelles

PENDANT LA FORMATION : APPLIQUER

Méthodes actives et participatives
 Apports théoriques (10%) , mises en pratique (70%) et échanges (20%)

APRES LA FORMATION : ACCOMPAGNER

Possibilité de contacter le formateur pendant 2 mois formateur@naxis.fr

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 ordinateur par participant
 Support de cours, cas pratiques

ÉVALUATION

Évaluation des compétences

Cas pratiques

Évaluation de la formation

Questionnaire de satisfaction
 Bilan du formateur
 Evaluation TOSA

VALIDATION

Attestation de fin de formation
 Attestation de présence
 Validation des compétences

MODALITÉS DE SUIVI D'EXÉCUTION

DE LA FORMATION

Le contrôle de l'exécution de la formation est assuré par le formateur

DATES

Voir planning

