

# 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](mailto: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

