

illustrator (3 jours)



Préalable : Connaissances Windows/ Mac

Méthode pédagogique :

- Exposés, démonstrations.
- Exercices (réalisation, de manière individuelle, de maquettes simples, à l'aide d'éléments existants).

Objectifs : connaître les possibilités du logiciel pour des travaux de reprise de logos, infographie ou cartographie, illustration ou mise en page publicitaire, interface pour le web. Ce cours aborde les méthodes de travail et la connaissance des outils pour vous permettre de maîtriser ce standard du dessin vectoriel.

Public concerné : tous les professionnels du graphisme concernés par la création et l'exécution de logotypes, packaging, tirages particuliers, illustrations techniques et artistiques. Illustrator intéresse également ceux qui travaillent avec des logiciels d'animation vectorielle et d'image de synthèse.

Généralités

- Objets vectoriels et objets Bitmap
- Destination du document : Papier, écran Cdrom/web
- Espace colorimétrique : profil ICC/RVB/CMJN
- Formats de fichiers : Natif.ai, .eps, .pdf, .tif, .jpeg, .gif ..., compression avec et sans perte

Interface & Environnement de travail

- Préférences
- Mode colorimétrique du document (RVB, CMJN)
- Aides au dessin : gestion des règles, sélection et manipulation des repères, grille
- Gestion et mode d'affichage : Aperçu/contours, pixels, damier, contourset cadres de sélection ...

Découverte des différentes palettes

et leurs options (Survola des fonctions)

- Palette d'outils
- Palettes de travail avec les couleurs (couleur, nuancier, dégradés, formes, aspect, transparence, styles, bibliothèques)
- Palettes de travail avec les textes : Caractère, paragraphe, tab, Polices
- Palettes de transformation et d'alignement : alignement, pathfinder, transformation
- Palettes de calques : options de palettes et réorganisation simple
- Palette d'option d'objet : Surimpression, Lien URL
- Palettes diverses : infos, scripts, navigation, liens d'images

Dessin avec les formes et les outils de dessin élémentaires (et options)

- Primitives : Ellipse, cercle, rectangle, carré, polygone, étoile, spirale..
- Dessin libre : Pinceau, crayon, lissage, gomme

Techniques de dessin, création et modification des objets

- Dessin à la plume à partir d'un modèle
- Importation et affichage d'un modèle
- Traçés et méthodes de traçés avec la plume : segments courbes, droites, ajouts/suppression de points et de segments, conversion de points.
- Simplification de tracé
- Outil de sélection et sélection directe
- Outil lasso et lasso direct

- Prolongement et retrait d'un segment
- Alignement et jonction des points d'ancrages : Objet>Tracé>Joindre-aligner
- Outil ciseau et gomme
- Nettoyage de points

Utilisations des calques

- Gestion des calques
- Organisation des calques

Dessin et retouche par tracé automatique

- Outil de tracé automatique
- Retouche du tracé (crayon et arrondi)

Dessin par combinaison d'objets

- Combinaisons de Pathfinder (réunion, soustraction, intersection, exclusion...)

Dessin par découpage de surfaces

- Découpage par outil cutter courbe libre ou droite
- Découpage par un seul tracé ouvert ou fermé sur premier plan : Objet>Tracé>découper
- Découpage de surfaces par découpe et pochoir du Pathfinder
- Découpage par Division Pathfinder : auto-division de surfaces, confétis
- Autres combinaisons

Transformation des objets

- Transformations manuelles et paramétrées
- Transformation Répartie
- Transformation par cadre de sélection
- Redimensionnement et transformations par palette transformation

Modification des objets par filtres et effets

- Effets de distortion : alléatoire, contraction/dilatation, manuelle, esquisse, tourbillon, zig-zag
- Effets spéciaux : arrondi, flèche, ombre douce, contours progressifs, lueurs...
- Modification de contours : décalage paramétré
- Vectorisation d'un contour : relief (transformation trait en remplissage)
- Pixelisation paramétrée d'objet vectoriel

