



PROGRAMME DE FORMATION

ILLUSTRATOR

<b>OBJECTIFS</b>	Maîtriser les fonctions fondamentales du logiciel : concevoir et réaliser des titres et logos, dessins et graphiques – Définir la DAO Vectorielle
<b>PRE-REQUIS</b>	Connaissance d'un logiciel de traitement de texte et d'un logiciel graphique est conseillée
<b>MODALITES D'ACCES A LA FORMATION</b>	Aucun
<b>PROGRAMME DE FORMATION</b>	<p><b>1<sup>er</sup> Jour :</b></p> <p><b>Présentation générale du logiciel</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Définir un nouveau document</li><li>▪ Gérer le format et la disposition des pages</li><li>▪ Définir les préférences de l'application</li><li>▪ Utiliser un modèle de fond de page</li><li>▪ Manipuler les règles, les guides, les repères et les unités de mesure</li><li>▪ Enregistrer le document, comprendre les formats</li></ul> <p><b>Création d'objets simples</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tracer un rectangle, une ellipse ou un polygone</li><li>▪ Utiliser les outils Main Levée, Auto Trace et Plume</li><li>▪ Distinguer les outils de sélection standard, direct et objet</li><li>▪ Multi sélection</li><li>▪ sélectionner, déplacer, supprimer, dupliquer, prolonger, transformer les segments de tracé et les objets</li><li>▪ enrichir les tracés au niveau du contour et du fon</li><li>▪ utiliser et créer des dégradés de couleur</li><li>▪ définir des couleurs personnalisées, utiliser la gamme Pantone, gérer une charte à l'aide d'une palette de couleurs</li></ul> <p><b>2<sup>ème</sup> Jour :</b></p> <p><b>Manipuler les Vecteurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Connaître la courbe de Bézier au niveau de ses points (ancrage directeur, inflexion, angle)</li><li>▪ Manipuler les outils ciseaux, ajout conversion, section et suppression de points</li><li>▪ Transformation par le filtre</li></ul> <p><b>Gestion et transformation d'objets</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Utiliser les outils de modification</li><li>▪ Utiliser les principaux filtres et le Pathfinder</li><li>▪ Gérer la construction du dessin à travers les calques</li><li>▪ Utiliser les commandes, joindre et aligner</li><li>▪ Définir masque et tracé transparent</li></ul>



	<p><b><u>3 ème Jour :</u></b></p> <p><b>Gestion du texte</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Découvrir les 3 outils Texte (standard, captif, cursif)</li><li>▪ Utiliser les particularités d'un bloc de texte</li><li>▪ Modifier les attributs de caractères et de paragraphe</li><li>▪ Vectoriser un texte, concevoir un logo</li></ul> <p><b>Sortie directe et indirecte</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Imprimer une image en demi-teintes</li><li>▪ Imprimer une image couleur en séparations quadri chromiques</li><li>▪ Gérer les options d'impression telles que repères de montage de coupe, gamme Bde nuances, négatif ou les fonctions de transfert et de recouvrement</li><li>▪ exporter</li></ul>
<b>DUREE</b>	3 jours – 24 heures
<b>PROFIL DES INTERVENANTS</b>	spécialiste de la formation DAO / infographie
<b>EVALUATION</b>	Exercices de validation en continu et des appréciations tout au long de la formation : une note en pourcentage avec QCM d'entrée et QCM de sortie
<b>NOMBRE DE PARTICIPANTS</b>	1 à 5
<b>DATE</b>	Voir convention de formation
<b>LIEU</b>	INTRA-ENTREPRISE
<b>MOYEN PEDAGOGIQUE</b>	Exercices pratiques d'applications, axés sur la problématique professionnelle du stagiaire, et complétés par des exemples concrets et des apports théoriques.
<b>COUT DE FORMATION</b>	Voir convention de formation
<b>FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION</b>	Attestation de fin de stage