

ILLUSTRATOR

ESPACE DE TRAVAIL

- » Afficher les fenêtres et les maîtriser
- » Différence entre bitmap et vectoriel
- » Définir les préférences de l'application
- » Utiliser un modèle en fond de page
- » Manipuler les règles, les guides, les repères et les unités de mesure

CRÉATION D'OBJETS SIMPLES

- » Tracer un rectangle, une ellipse ou un polygone
- » Utiliser les outils main levée, auto trace et plume
- » Distinguer les outils de sélection standard, direct et d'objet.
- » Enrichir les tracés au niveau du contour et du fond
- » Définir des couleurs personnalisées, utiliser la gamme Pantone, utiliser le nuancier
- » Utiliser et créer des dégradés de couleur

MANIPULER LES VECTEURS

- » Connaître la courbe de bézier au niveau de ses points (ancrage, directeur, inflexion, angle)
- » Manipuler les outils ciseaux, ajout, conversion et suppression de points

GESTION ET TRANSFORMATION D'OBJETS

- » Utiliser les outils de modification
- » Utiliser les principaux filtres et le pathfinder
- » Gérer la construction du dessin à travers les calques
- » Utiliser les commandes joindre et aligner
- » Définir masque et tracé transparent
- » Importer une illustration

GESTION DU TEXTE

- » Découvrir les 3 outils Texte (standard, captif, cursif)
- » Utiliser les particularités d'un bloc de texte
- » Modifier les attributs de caractères et de paragraphes
- » Vectoriser un texte, concevoir un logo

ENREGISTREMENT

- » Pour l'impression
- » Pour le web