



# ILLUSTRATOR

Pré-requis : Maîtrise de l'environnement Mac ou PC

Durée : 3 journées

## INTRODUCTION

Les domaines d'applications du logiciel

La différence entre les images Bitmap et les images vectorielles

## I - L'ACQUISITION DES IMAGES NUMÉRIQUES

### A - La définition des paramètres du scanner

- 1- Définition de la résolution de sortie
- 2- Définition du type d'image à numériser
- 3- Définition de la taille du document

### B - La représentation des couleurs

- 1- Les différents modes colorimétriques
- 2- Les palettes d'indexation des couleurs

## II - LE PLAN DE TRAVAIL

### A - Les propriétés du document

- 1- Le format du document
- 2- Les délimitations des zones imprimable et non imprimable
- 3- Les groupes d'outils

### B - Les formats d'enregistrement

- 1- L'enregistrement pour le web
- 2- L'enregistrement pour l'impression

## II - LES DESSINS

### A - Les formes géométriques

- 1- Le contour et le remplissage des formes
- 2- Le superposition des formes
- 3- La sélection et le déplacement des formes
- 4- Les contraintes sur les formes
- 5- L'enregistrement pour l'impression

### B - Les dessins à la plume

- 1- Le tracage des points
- 2- La transformation des points
- 3- L'ajout et la suppression de points

## III - LES TRANSFORMATIONS SUR LES FORMES

### A - La retouche des couleurs

### B - Le déplacement, l'alignement des objets

### C - La palette Pathfinder

## IV - LES MOTIFS, LES NUANCIERS ET LES STYLES

### A - Appliquer un style, un nuancier ou un motif sur une forme

### B - Créer un motif, un style ou un nuancier personnalisé

### C - Importer des styles, des nuanciers ou des motifs

## V - LE TEXTE

### A - Les propriétés du texte

### B - L'habillage du texte

### C - La vectorisation du texte

## VI - L'IMPORTATION ET L'EXPORTATION DES FORMES

**GRAPHIK 2000**

291 rue des Remparts - 69400 Villefranche-sur-Saône

Téléphone : 04 74 62 36 45

Mail : [info@graphik2000.net](mailto:info@graphik2000.net)

Site : [www.graphik2000.net](http://www.graphik2000.net)