

# Illustrator : Dessiner, concevoir en 2D

## Pré-requis

Connaissances de base en informatique.

## Public cible

Personne désirant s'initier aux dessins 2D.

## Objectifs

Être capable de réaliser une illustration simple.

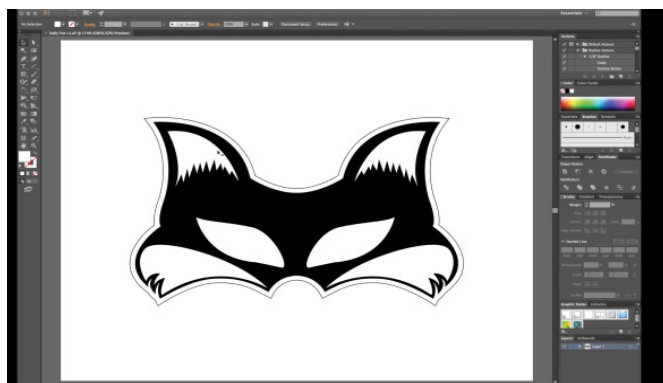
Être capable de modifier un fichier vectoriel, de travailler les couleurs, les formes, le texte...

## Moyens techniques

TechShop est doté de :

- salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur,
- une salle informatique avec des PC équipés de logiciels professionnels.

Un support de formation sera remis à chaque participant.



## Méthode pédagogique

Notre formateur professionnel concilie les apports théoriques et la mise en pratique.

Les acquis sont évalués en fin de formation.

## Programme

### Créer un premier objet vectoriel

1<sup>er</sup> jour

- Découvrir les généralités, les avantages et l'interface du dessin vectoriel.
- Apprendre à créer un premier objet vectoriel (sélection, plume...)
- Apprendre les attributs de base et les formes primitives.

2<sup>ème</sup> jour

### Utiliser l'outil crayon, pinceau et calque

Apprendre à :

- Utiliser le crayon et le pinceau.
- Modifier des tracés basiques.
- Gérer les calques et les objets dans les calques.

3<sup>ème</sup> jour

### Transformer un objet vectoriel et réaliser des tracés transparents et des masques

Apprendre à :

- Transformer et dupliquer les formes.
- Créer des tracés manuels ou automatiques.
- Créer un groupe d'écritage (masque simple).

4<sup>ème</sup> jour

### Travailler un texte

Apprendre à :

- Mettre en forme différents textes.
- Tracer les différents types de contours.
- Personnaliser les pinceaux.

5<sup>ème</sup> jour

### Choisir les couleurs, motifs et symboles

Apprendre à :

- Créer ses gammes de couleurs.
- Créer des dégradés.
- Enregistrer, exporter et imprimer.