

PROGRAMME

ILLUSTRATOR NIV 1

INITIATION A L' ILLUSTRATION

CONTENU

PUBLIC :

INFOGRAPHISTE,
PHOTOGRAPHE,
DESIGNER ... OU
TOUTE PERSONNE
AYANT BESOIN DU
LOGICIEL
D'ILLUSTRATION.

PRE- REQUIS :

AVOIR DES
BONNES BASES EN
INFORMATIQUE ET
EN INFOGRAPHIE

OBJECTIFS :

ETRE CAPABLE DE
CRIER SES
PROPRES
ILLUSTRATIONS ET
LOGOS

DUREE : 3 JOURS

**METHODES ET
OUTILS**

PEDAGOGIQUES :

FORMATION
DISPENSEE PAR
UN FORMATEUR
PROFESSIONNEL
SPECIALISE
PRINCIPALEMENT
DANS LES
LOGICIELS DE
PAO.
PC / MAC
COMPLET. DIVERS
SUPPORTS DE
COURS.
FORMATION
THEORIQUE ET
PRACTIQUE.

**LIEU DE
FORMATION :**

EN STAGE OU EN
INTRA

LE TRACE VECTORIEL

INTRODUCTION AU TRACE VECTORIEL
DIFFERENCE ENTRE VECTORIEL ET BITMAP

LES TRACES

LES DIFFERENTS TRACES (DROITS ET EN COURBES)
LES OUTILS GEOMETRIQUES
UTILISER L' OUTIL PLUME
GERER LA DEFORMATION DES TRACES
EFFECTUER DES TRACES A MAIN LEVEE (CRAYON, PINCEAU)

ESPACE DE TRAVAIL

OUTILS, PALETTES
PREFERENCE DE L' APPLICATION
REPERE, REGLE
GERER LES PALETTES
GERER LA COULEUR
GERER LES NUANCES ET DEGRADEES

LE TEXTE

GERER LE TEXTE (CURVILIGNE, APPROCHE, INTERLIGNAGE...)
MODIFIER LES OBJETS TEXTE
GERER LES PALETTES CARACTERE ET PARAGRAPHE

ORGANISATION

GERER LES PLANS
UTILISER LES CALQUES