

MODULE INFOGRAPHIE

Adobe Illustrator

Formateur: Saoud Zouhour

Logiciels; Adobe Illustrator

Niveau: Débutant

Pré-requis: L'étudiant doit avoir une connaissance de base de l'environnement windows .

Durée: 6 séances à raison de 2 heures/séance (12 hr)

Matériel nécessaire: un ordinateur avec le logiciel Adobe Illustrator CC installé

Objectif Général :

Acquérir les notions de base de l'imagerie numérique, découvrir Adobe Illustrator. connaître les domaines d'application de ce logiciel, savoir manipuler son interface et comprendre les concepts élémentaires utilisés pour la création graphique de plusieurs médias tels que les affiches, les logos, les bannières et les interfaces de sites Web.

Approche Pédagogique :

- Exposé des différentes notions
- Démonstration sur logiciel
- Exercices d'application

Illustrator :

Adobe Illustrator est un logiciel de conception graphique polyvalent édité par Adobe. Ce logiciel est largement reconnu pour son utilisation dans la création et la manipulation d'images vectorielles. Il offre un large éventail d'outils avancés pour le dessin, la création de logos, d'icônes, d'illustrations et bien plus encore. Les graphistes professionnels apprécient sa capacité à travailler avec des vecteurs, ce qui signifie que les images peuvent être redimensionnées sans perte de qualité. Illustrator est également apprécié pour sa bibliothèque de filtres et d'outils graphiques puissants, ce qui en fait un choix incontournable pour tous ceux qui cherchent à créer des designs de haute qualité.

Plan du Cours Détaillé:

Adobe Illustrator

1- Présentation du Module et des Logiciels

<u>Objectifs</u>	
<ul style="list-style-type: none">• Présenter le module• Mentionner la différence entre les deux logiciels• Se familiariser avec Illustrator	

Notions Fondamentales

Présentation et définition de l'infographie

Présentation des 2 logiciels : Photoshop et Illustrator

Différence entre Photoshop et Illustrator

Définitions des images matricielles et vectorielles : Avantages et Inconvénients

- **Introduction au logiciel Illustrator**
 - Explorer les caractéristiques de l'interface graphique ;
 - Travailler avec les fichiers : Ouvrir un fichier, Enregistrer un fichier,
 - Créer un nouveau fichier : Le nom, La taille, Le mode de couleurs, L'arrière plan
 - Initiation aux tracés en segments droits ou à 45° ; l'outil plume : segments droits ou à 45°, points et angles ;
 - l'outil de sélection, la fonction zoom, la fonction main

2- Dessiner sur Illustrator

<u>Objectifs</u>	
<ul style="list-style-type: none">• Créer des formes géométriques vectorielles simples et complexes• S'initier aux outils de sélection et de modification et de manipulation des formes vectorielles• Manipulation des outils de dessins• s'initier aux outils de création et de modification de tracés• Etudier la palette des formes• Relations entre les objets vectoriels	

Notions Fondamentales

- Dessiner des formes pleines et vides avec ou sans contour en utilisant les outils : rectangle, ellipse, étoile, spirale, carré, cercle, rectangle aux angles arrondis, etc ;

- Dessiner des formes avec détermination des dimensions
- La fonction copier/ coller, et coller en place

3- Le texte et ses attributs

Objectifs	
<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et acquérir la manipulation des outils de création et de mise en forme des textes 	

Notions Fondamentales

- Utilisation et manipulation des outils d'édition et de mise en forme de texte :
Les palettes d'options typographiques ,L'orientation du texte ,L'interligne ,La rotation des caractères ,Le crénage ,Les échelles ,transformer les textes ,zone de texte,Un texte déformé
- La conversion d'un texte en un objet vectoriel

4- Manipulation de la palette des couleurs et ses fonctions

Objectifs	
<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et acquérir la manipulation de la palette des couleurs et le dégradé de couleurs 	

Notions Fondamentales

- Colorer les objets : fond, contour
- Remplissage avec la couleur, nuance, transparence et texture
- Les dégradés rayonnants et droits
- Dessin avec formes et motifs

5- Les principes et utilisations des calques et des pages

Objectifs	
<ul style="list-style-type: none"> • Organiser le plan de travail • Organiser et aligner les calques et les objets sur le plan de travail • Créer des repères et paramétrer l'affichage 	

Notions Fondamentales

- Création de calques, déplacement d'objet et de calques et verrouillage de calques
- Fusion de calques
- Application et attributs d'aspect à des calques

6- Fonctions avancées de l'image

Objectifs	
<ul style="list-style-type: none">● Savoir transformer et transporter des images ;● Préparer le rendu final ;	

Notions Fondamentales

- Associer des graphiques d'illustrator à des images bitmap
- Masque d'écrêtage