

OBJECTIFS

Apprendre à créer et à modifier des dessins vectoriels pour un rendu professionnel.

PUBLIC CONCERNE

Toute personne ayant des graphiques vectoriels à créer ou à modifier.

PRE-REQUIS

Connaissance de Windows et de la gestion des documents

DUREE

2 jours

PROGRAMME

Introduction

- Ergonomie du logiciel, utilisation des espaces de travail
- Gestion des raccourcis
- Différence entre bitmap et vectoriel

Sélection

- Les différentes flèches, outil baguette magique
- Outil lasso, mode isolation, identique, mémoriser

Dessin

- Formes primitives, trait, arc, spirale, crayon
- Pinceau, forme de tâches, outil gomme, outil largeur

Tracé

- Outil plume, différents types de points d'ancrage
- Dessin à la plume à partir d'un modèle

Manipulation et disposition

- Disposition, duplication, panneau alignement
- Associer, dissocier, verrouiller, masquer

Transformation

- Rotation, symétrie, miroir, mise à l'échelle, déformation
- Effets de transformation, outil modelage
- Outil largeur, outils de fluidité

Couleur

- Nuances CMJN, Pantone, RVB, teinte
- Couleur globale, surimpression
- Les règles d'harmonies

Dégradés

- Linéaire et radial, annotateur de dégradé
- Création de dégradés de formes

Typographie

- Caractère et paragraphe, vectorisation, glyphes