

## PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'environnement Windows.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

Support de cours, exercices applicatifs, assistance post-formation (tél et courriel)

## DURÉE / LIEU

3 jours  
AMG informatique

## OBJECTIFS ET PUBLIC CONCERNÉ

Acquérir les connaissances nécessaires pour créer des illustrations, vectoriser des dessins et intégrer ces données dans tous types de documents.

Cette formation s'adresse à toute personne ayant à réaliser des dessins ou illustrations.

## ÉVALUATION DES ACQUIS

Exercices et travaux pratiques applicatifs.  
Exercices de validation des connaissances.

## PROGRAMME

### 1 - TECHNOLOGIES MISES EN OEUVRE

Notion de dessin vectoriel.  
Notion de langage postscript.

### 2 - PRESENTATION DU LOGICIEL

Présentation de l'écran.  
Description des menus et palettes.  
Description de la palette d'outils.  
La notion d'objets et de plans.  
Les modes d'affichage : contour, aperçu.

### 3 - L'OUTIL PLUME

Le principe du dessin avec les courbes de Bézier :  
Dessiner une droite,  
Dessiner une courbe.  
Comment dessiner une forme plus complexe.

### 4 - TRACE DE FORMES

Utiliser les formes géométriques prédéfinies :  
Tracé à main levée ; tracé paramétré.  
Utiliser le pathfinder :  
Réunion et intersection de formes.  
Découpe d'objets.  
Utiliser les outils de dessin : pinceau, crayon.

### 5 - MODIFICATION DES TRACES

Sélection des objets.  
Déplacement d'un objet.  
Dimensionnement d'un objet.  
Rotation d'un objet.  
Duplication d'un objet.  
Retouche des points.  
Découper ou fermer un tracé.

### 6 - REGLES ET GRADUATIONS

La loupe.  
Les règles.  
Le point d'origine.  
Les mesures.

### 7 - FOND ET CONTOURS

Modification des attributs de fond.  
Modification des attributs de contour.  
Les différentes formes d'outils : utilisation, création.

### 8 - LE TEXTE

Saisie de texte.  
Définition des attributs typographiques.  
Importation de texte.  
Réalisation d'un habillage.  
Ecrire sur un tracé.  
Vectorisation d'un texte.

### 9 - LES TRANSFORMATIONS

Changement d'échelle.  
Utilisation des rotations et symétrie d'objet.  
Déformation et distorsion d'un objet.  
Les outils de fluidité.  
Conversion en pixels ou bitmap.

### 10 - ÉCHANGE DE DONNEES

Importations et exportations.  
Importation et traitement d'images.  
Les formats d'enregistrement

## PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'environnement Windows.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

Support de cours, exercices applicatifs, assistance post-formation (tél et courriel)

## DURÉE / LIEU

3 jours  
AMG informatique

## OBJECTIFS ET PUBLIC CONCERNÉ

Acquérir les connaissances nécessaires pour créer des illustrations, vectoriser des dessins et intégrer ces données dans tous types de documents.

Cette formation s'adresse à toute personne ayant à réaliser des dessins ou illustrations.

## ÉVALUATION DES ACQUIS

Exercices et travaux pratiques applicatifs.  
Exercices de validation des connaissances.

## PROGRAMME

### 11 - EFFETS SPECIAUX

Les dégradés de couleur.  
Les dégradés de forme.  
Les filets de dégradé.  
Les masques.  
La transparence.  
Les motifs.  
Les effets de déformation.  
L'outil Halo.  
Effets spécifiques aux images bitmap.

### 12 - EFFETS 3D

Fonction d'enveloppe 3D.  
Dessin de cylindres ou de boîtes.

### 13 - LES COULEURS

Utiliser la palette de couleur.  
Définition et mélange de couleurs...  
Les nuanciers : création, utilisation, enregistrement.  
les différentes normes couleur : pantone, quadrichromie...

### 14 - ORGANISATION

Création et utilisation des symboles.  
Création et utilisation des calques.  
Création de scripts.  
Utilisation de la baguette magique.

### 15 - LES GRAPHES

Création d'un graphe.  
Personnalisation.  
Changement des attributs du graphe.