

Parcours ILLUSTRATOR

Initiation

1- Télécharger le logiciel

1. Comment télécharger le logiciel?
2. Pdf joint pour expliquer le principe

2- Illustrator - Prise en main

1. Illustrator, a quoi ça sert ?
2. Ouvrons ensemble Illustrator
3. Création d'un nouveau document
4. Espace de travail sur Illustrator
5. Comment ouvrir un document
6. Comment enregistrer

3- Quiz 1 | Prise en main

4- Premiers pas - Outils de base

1. Outil de sélection | Déplacer une forme
2. Outil de sélection | Faire une rotation de l'objet
3. Comprendre l'ordre des tracés dans un calque
4. Dessiner des formes | Le rectangle
5. Dessiner de formes | Voyons toutes les autres formes
6. Outil de Sélection direct
7. Exercice | Formes | Explications
8. Exercice | Solution
9. Outil Plume | Dessiner des lignes droites
10. Outil Plume | Dessiner des courbes
11. Exercice | Plume
12. Exercice | Plume | Solution
13. Modifier un tracé à la plume

5- Quiz 2 | Outils de bases

6- ATELIER Crétatif - Cactus

1. Présentation de l'atelier Cactus
2. Dessiner le pot du cactus

3. Début du corps du cactus
4. Faire les épines du cactus
5. Finalisation du cactus

7- LA COULEUR | Les Bases

1. Comment mettre simplement de la couleur dans une forme
2. Différence en RVB et CMJN
3. Retirer une couleur - contour ou fond
4. Comment faire un dégradé de couleur
5. Aller plus loin avec le dégradé
6. Utiliser l'outil Pipette

8- Quiz 3 | La couleur

9- Le Texte | Les Bases

1. Ecrivez - outil Texte
2. Modifier la typo
3. Mettre de la couleur au texte
4. Modifier un bloc de texte
5. Trouver une typo
6. Ecrivez le long d'une forme - Outil texte curviligne

10- Quiz 4 | Le texte

11- Les calques et tracés

1. Présentation des calques
2. Modifier les calques et déplacer les tracés
3. Disposition des tracés
4. Grouper des tracés entre eux

12- EXERCICE PRATIQUE - Télécharger et modifier un fichier ILLUSTRATOR

1. Où et comment télécharger un document vectoriel
2. Comment modifier le document

13- Aller plus loin avec les outils et autres manipulations

1. Faire une symétrie
2. Faire une rotation de l'objet
3. Mettre à l'échelle une forme et ses contours
4. Déplacement et répéter la transformation

5. Couper ciseaux Gomme
6. Option de la Gomme
7. Masque d'écriture | Intro

14- Les contours

- 1.Modifier la taille de contour
- 2.Faire des pointillés et des flèches
- 3.Profil et formes de contours
- 4.Bibliothèque de forme et contour

15- ATELIER créatif - Glace

- 1.Présentation de l'atelier
- 2.Dessin de la 1^{er} Glace
- 3.Dessin de la 2^e glace
- 4.Mettre de la couleur
- 5.Mettre les effets graphiques
- 6.Mettre les textures dans les formes

16- Dessiner autrement avec de nouveaux outils

- 1.Introduction à l'outil Pinceau
- 2.Premiers option de l'outil pinceau
- 3.Derniers option de l'outil pinceau
- 4.Changer la forme du pinceau
- 5.Outil crayon
- 6.Outil Shaper
- 7.Option de l'outil Shaper

17- Quiz 5 | Contour et autres manipulations

18- Les images

- 1.Importer une image
- 2.Modifier les paramètres de l'image
- 3.Vectoriser des photos
- 4.Vectorisation dynamique et composition

19- ATELIER Créatif - Café

- 1.Présentation de l'atelier
- 2.Création du nouveau document
- 3.Vectorisation de l'image
- 4.Supprimer des parties de l'image vectoriser

5. Installer les typos
6. Générer le texte et le mettre en couleur
7. Equilibrer les éléments typographiques
8. Harmoniser le logo
9. Caler les derniers éléments entre eux
10. Enregistrement de votre création

20- Onglet AFFICHAGE

1. Le mode tracé
2. La partie « Zoom »
3. Les règles
4. Les repères commentés

21- Quiz 6 | Contour et autres manipulations

22- ATELIER Créatif - Dessin sur Photo

1. Présentation de l'atelier
2. Création du nouveau document et importation de l'image
3. Dessin des traits sur la partie supérieure
4. Dessin du tour du manteau
5. Finalisation du projet

23-Alignment

1. Alignement de l'objet
2. Alignement par rapport à un repère
3. Aligner sur
4. Répartition des objets
5. Répartition de l'espacement
6. Astuce sur l'alignement

24-Pathfinder

Le pathfinder

Forme composée avec le Pathfinder

Diviser une forme avec le Pathfinder

25- ATELIER Créatif - La vache

1. Présentation de l'atelier
2. Explication de l'atelier
3. Dessin de la corne et de l'oreille
4. Dessinons la tête et le museau

5. La tache les yeux et le nez
6. Finir les derniers tracés
7. Faire la symétrie
8. Disposition des éléments entre eux
9. Utiliser le Pathfinder
10. Mettre l'ombre à la vache
11. A vous de refaire le cochon

26-Exporter et partager ses créations

1. Les différentes exports
2. Introduction à la bibliothèque

27- Onglet EFFET > Spécial

1. Onglet Effet - Présentation
2. Onglet Effet - Arrondis
3. Onglet Effet - Contour progressif
4. Onglet Effet - Griffonnage
5. Onglet Effet - Lueur Externe
6. Onglet Effet - Lueur Interne
7. Onglet Effet - Ombre portée

28- ATELIER Créatif - Découpe Papier

1. Présentation de l'atelier
2. Création du nouveau document
3. Dessin des premiers vagues
4. Arrondir les vagues
5. Finaliser le dessin des vagues
6. Mise en couleurs de vagues
7. Dessin du palmier
8. Ajout des ombres portées
9. Découpe du Palmier
10. Finaliser les derniers éléments
11. Attribuer le masque d'écrêtage
12. Ajuster les dernières retouches

29-Les symboles

1. Créer un symbole simple
2. Pulvérisation de symbole
3. Comment modifier les symboles

30- ATELIER Créatif - Paysage

1. Présentation de l'atelier Paysage
2. Création du nouveau document
3. Dessin du fond, la lune et le soleil
4. Créer les chaines de montagne a la plume
5. Dessin des cactus et du 1er plan avec l'outil pinceau
6. Mettre le dégradé au fond
7. Travail des dégradés sur les autres formes
8. Création des symboles Étoiles
9. Pulveriser les symboles
10. Finalisation du projet

31- ATELIER Créatif - Crédit d'une mise en page "Newsletter »

1. Présentation de l'atelier
2. Créer le nouveau document
3. Ajouter les repères a notre création
4. Plaçons les bases de la structure de la page
5. Ajouter les images dans les formes
6. Caler le texte avec les photos
7. Crédit du titre de la newsletter
8. Ajout des éléments graphiques et finalisation du projet

32- ATELIER Créatif - Logo Marin d'eaux Douces

1. Présentation de l'atelier
2. Création du nouveau document
3. Crédit de la casquette du Marin
4. Dessinons le début du visage
5. Finalisation des formes du visages
6. Ajout des derniers éléments de l'illustration
7. Faire les cercles autour de l'illustration
8. Ecrire le texte le long des cercles

33-ATELIER Créatif - Affiche Nuits étoilees

34-ATELIER Créatif - Reproduire le logo Apple

35-ATELIER Créatif - Redessiner le logo ADIDAS

36- ATELIER Créatif - Dessiner un picto « MAP»

37- ATELIER Créatif - Redessiner a partir d'un dessin

38-ATELIER Créatif - Créer un logo pour une boutique de Vélo

39- ATELIER Créatif - Créez votre carte de Visite

40- ATELIER Créatif - Papeterie (papier entête, carte correspondance, enveloppe)

41- ATELIER Créatif - Carte de Noel

