



## PROGRAMME

### Interface, espace de travail et bases

Identifier et adapter ses palettes d'outils à son propre usage  
Identifier les outils de base  
Connaître l'utilité d'Illustrator  
Créer un document

#### Interface

Personnaliser un espace de travail  
Savoir travailler en mode Aperçu ou Tracé.  
Utiliser les bons outils de sélection

#### Espace de travail

Gérer et modifier ses plans de travail

#### Fonctions de base

Affecter une couleur de fond et de contour à un objet  
Gérer le contour des objets  
Grouper des objets  
Tracer des objets réguliers en utilisant les raccourcis de contrainte de forme ou de position  
Colorer ses objets avec des couleurs et des motifs créés à la demande  
Découper ses objets de plusieurs manières  
Modifier l'empilement des objets  
Identifier et appliquer des motifs aux objets  
Importer des images de plusieurs manières et savoir pourquoi

Utiliser les bibliothèques CC  
Connaître le vocabulaire précis concernant les différentes parties d'un tracé vectoriel  
Identifier les couleurs hors de la gamme correspondant à la nature du travail en cours (RVB / CMJN)  
Gérer ses unités en fonction de la finalité des travaux  
Identifier précisément les outils texte  
Poser et créer des repères avec n'importe quelle forme  
Connaître et manipuler son nuancier  
Gérer la typographie avec précision

### Travail sur les objets

Dessiner des objets de base  
Appliquer une couleur de fond et de contour à un objet  
Identifier les objets sur les différents calques  
Écrire sur une forme  
Dupliquer un objet de manière spécifique, autre que copier-coller  
Appliquer plusieurs types de dégradés aux différents composants des objets  
Dupliquer / disposer ses objets avec précision  
Découper les objets entre eux  
Utiliser les styles de texte  
Modifier l'aspect des objets  
Gérer la transparence des objets  
Utiliser les masques  
Utiliser des couleurs venant d'autres nuanciers

Aligner les différents points des formes ou modifier dynamiquement les formes elles-mêmes avec les fonctions appropriées puis les aligner ou les disposer entre elles de manière précise  
Créer et utiliser les symboles  
Gérer le texte dans son ensemble avec les styles  
Répéter les transformations  
Utiliser les widgets de transformations dynamiques des objets  
Identifier et gérer les tracés transparents  
Utiliser les différents outils de texte  
Affecter des contours extérieurs au texte  
Créer des styles graphiques  
Générer de nouveaux objets directement en les manipulant  
Utiliser pleinement les aspects

### Fonctions spécifiques

Utiliser l'outil texte  
Frapper les caractères spéciaux  
Connaître le mode de fusion le plus courant  
Colorer une illustration avec la peinture dynamique  
Utiliser l'outil Filet de dégradé  
Créer des déformations programmées entre deux formes  
Déformer ses objets à l'aide d'effets ou avec la distorsion d'enveloppe  
Utiliser les symboles pour les graphes

Travailler sur la grille de perspective  
Utiliser une image comme modèle de dessin ou la vectoriser  
Travailler avec un mode Aperçu spécifique pour le Web  
Disposer son texte en tableau  
Utiliser la grille de perspective  
Utiliser les symboles efficacement  
Gérer la transparence des objets  
Identifier précisément les couleurs dans le nuancier  
Utiliser la palette des aspects, générer des aspects complexes  
Identifier les symboles  
Dessiner dans un objet  
Utiliser le guide des couleurs  
Créer des graphes de différents types  
Modifier les graphes  
Utiliser des symboles pour agrémenter les graphes  
Exporter et partager ses nuanciers  
Générer des motifs  
Décomposer les objets complexes  
Créer des objets à aspects complexes  
Gérer les aspects avec précision  
Savoir les dupliquer au besoin  
Travailler en mode isolation pour les objets, les groupes d'objets et les symboles



Date d'échéance de l'enregistrement : 18/12/2027



## Production

Enregistrer le fichier au format AI (natif) ou PDF (générique)  
Identifier les zones de travail du document  
Vectoriser son texte lorsque nécessaire  
Assembler un dossier pour l'envoyer en production en externe  
Maîtriser les notions de surimpression et de couleur de soutien  
Connaître les spécificités de chaque format de fichier lors d'un export  
Exporter des illustrations parfaitement nettes pour le Web  
Exporter tout ou seulement partie de ses travaux  
Connaître le système de gestion de la couleur  
Identifier les points critiques de la production imprimée

## Objectifs

Créer des illustrations de qualité pour des supports de communication print ou Web tels que : logo, pictogramme, illustration, schéma, mais aussi la création de documents de mise en page élaborées tels que : flyer, plaquette, carte de visite  
Maîtriser les techniques du dessin vectoriel

## Prérequis

Connaître et comprendre son environnement informatique

## Participants

Toute personne qui souhaite concevoir un support de communication

## Méthode pédagogique

Détermination des objectifs  
La théorie est directement appliquée par le biais de cas concrets et à partir d'un support de cours  
Questionnaire de satisfaction remis à chaque participant à la fin de la formation

## Modalités

En centre et en présentiel

## Validation

Bilan du suivi de l'action  
Attestation de formation  
Possibilité de passer le TOSA® Graphics

## Durée

35 heures

