



ADOBE ILLUSTRATOR

Créer des illustrations vectorielles et des graphiques avec Illustrator



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

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



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

