ILLUSTRATOR INITIATION

5 jours (35 heures en présentiel ou 35 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Identifier les principes fondamentaux du dessin vectoriel à travers un logiciel de PAO.

Objectifs pédagogiques

Cette formation permet d'identifier les principes fondamentaux du dessin vectoriel, d'analyser, comparer, différencier et utiliser les outils de dessin, de pratiquer l'outil Plume pour dessiner, d'utiliser les calques afin d'organiser et structurer un dessin vectoriel, de gérer, créer et appliquer des aspects pour mettre en forme des tracés, de pratiquer l'importation d'images et gérer les liens, de comparer les formats de fichiers et les méthodes d'enregistrement et d'exportation.

Population visée

Professionnels de l'image qui désirent intégrer dans leur création des dessins ou des logos vectoriels.

Pré-requis

Avoir une bonne maîtrise de son environnement informatique.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, pouvant être complété d'un audit de niveau, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur Expert Illustrator avec 5 ans minimum d'expérience métier.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Introduction

- Décrire l'ergonomie du logiciel et la personnalisation des espaces de travail
- Utiliser les raccourcis clavier indispensables
- Analyser et différencier les modes Bitmap et Vectoriel

Sélection

- Comparer et pratiquer les flèches de sélection
- Utiliser les différents outils et méthodes
- Sélection d'objets identiques ou similaires
- Mémoriser les sélections
- Utiliser le mode isolation

Dessin

- Dessiner et modifier les formes primitives
- Dessiner avec l'outil crayon, l'outil pinceau et l'outil forme de tâche
- Modifier l'épaisseur du contour avec l'outil largeur
- Supprimer des tracés avec l'outil gomme
- Introduction à l'utilisation de l'outil concepteur de formes

Tracé

- Identifier et pratiquer le dessin vectoriel à la plume et avec l'outil courbure
- Ajouter, supprimer et convertir les points d'ancrage d'un tracé
- Dessiner à la plume à partir d'un modèle
- Pratiquer l'alignement des points d'ancrage
- Création de tracés transparents
- Découper les tracés avec les ciseaux et le cutter

Manipulation et disposition

- Analyser et pratiquer les outils et méthodes pour créer, dupliquer, déplacer les objets
- Utiliser les techniques et outils d'alignement d'objets et de groupes
- Verrouiller et masquer des objets

Transformation

- Modifier les objets avec les outils de rotation, de symétrie, de mise à l'échelle et de déformation
- Utilisation de l'outil modelage

Calques

- Ordonner les objets en premier et en arrière-plan
- Sélectionner, déplacer, afficher, masquer et coller un objet selon les calques
- Décrire les options de calques
- Décomposition d'un dessin en calques

Masque

- Utiliser le mode de dessin à l'intérieur
- Créer et annuler un masque d'écrêtage

Couleur

- Utiliser les espaces colorimétriques CMJN et RVB
- Créer des nuances, des teintes et des dégradés
- Appliquer et modifier des couleurs globales

Dégradés

- Créer et appliquer des dégradés linéaires et radiaux
- Utiliser l'annotateur de dégradé de couleurs pour modifier les dégradés
- Création de dégradés de formes avec des objets vectoriels

ILLUSTRATOR INITIATION

Aspect

- Appliquer de multiples fonds et contours sur le même tracé
- Gestion de l'opacité sur les fonds et les contours
- Utiliser les modes de fusions
- Mettre en forme le texte et les caractères
- Décomposer l'aspect d'un objet vectoriel

Formes

- Dessiner avec l'outil Pinceau
- Différencier et créer des formes calligraphiques, diffuses et artistiques

Typographie

- Pratiquer la mise en forme de caractères et de paragraphes
- Vectorisation de texte
- Utilisation des glyphes
- Rechercher et ajouter comme favorites les polices

Gestion des liens

- Rassembler le fichier Illustrator, les liens et les polices dans un dossier
- Informations précises sur les liens
- Importation multiple de documents
- Annuler l'incorporation des images

Peinture dynamique

- Introduction à l'utilisation des outils potet sélection de peinture dynamique

Enregistrement et Exportation PDF et Web

- Enregistrer un document au format Illustrator
- Reconnaître les normes PDF
- Identifier et appliquer la séparation et surimpression des couleurs
- Exporter un dessin dans plusieurs dimensions et formats de fichiers

Partage de documents Liés en ligne

- Partager des documents en ligne
- Modifier des documents Liés