

ILLUSTRATOR INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

8 jours (56 heures en présentiel ou 56 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Maîtriser les outils d'un logiciel de création vectorielle pour réaliser des logos, des plans et des illustrations.

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. d'organiser et utiliser les plans de travaux multiples, de différencier les outils et les méthodes pour composer des objets, d'appliquer des effets non destructifs sur les fonds et les contours, de gérer la vectorisation d'une image en un dessin vectoriel, d'employer les symboles pour les objets récurrents, d'appliquer des styles de texte sur les caractères et les paragraphes, d'employer les fonctions et les outils de déformation des objets et d'identifier et pratiquer les méthodes d'exportation des plans de travaux pour les écrans et pour l'impression.

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

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
- Personnaliser la barre d'outils
- Créer plusieurs barres d'outils

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
- Pratiquer et organiser les plans de travail multiples
- Différencier les modes de dessin
- Combiner des objets avec les mode de formes et les Pathfinder
- Décomposer des formes composées
- Utiliser de manière avancée l'outil concepteur de formes
- Dessiner, combiner et exclure les tracés avec l'outil Shaper

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
- Appliquer les outils de transformations et de déformations
- Dilater, contracter, fronces et tourbillons
- Modification globale des objets
- Déformation de la marionnette

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

ILLUSTRATOR INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

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.

Couleur

- Utiliser les espaces colorimétriques CMJN et RVB
- Créer des nuances, des teintes et des dégradés
- Appliquer et modifier des couleurs globales
- Redéfinir les couleurs de l'illustration
- Utiliser les règles d'harmonies des couleurs
- Modifier les couleurs avec le guide des couleurs
- Présentation du site Adobe Color CC
- Importer et exporter des couleurs entre les documents et les logiciels

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
- Créer un filet de dégradé avec l'outil filet
- Appliquer une transparence sur un point de filet
- Décomposition de dégradé en filet de dégradé
- Créer des dégradés de formes libre

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
- Choisir les effets sur le contour, le fond et sur un groupe
- Utiliser les effets 3D : extrusion, rotation et révolution
- Gérer l'éclairage d'un objet 3D
- Placage de symbole sur les faces d'un objet 3D
- Enregistrer et importer des styles graphiques

Formes

- Dessiner avec l'outil Pinceau
- Différencier et créer des formes calligraphiques, diffuses et artistiques
- Créer des formes à partir de motifs
- Simuler de la peinture avec les pointes de pinceaux
- une forme à partir d'une image

Création de motifs

- Appliquer les méthodes de création de motifs sans raccords
- Utiliser le panneau options de motifs

Symbole

- Dans quel cas utiliser les symboles ?
- Utiliser les outils de pulvérisation et de modifications
- Différencier le jeu et l'instance de symboles
- Mise à l'échelle en 9 tranches

Typographie

- Pratiquer la mise en forme de caractères et de paragraphes
- Vectorisation de texte
- Utilisation des glyphes
- Rechercher et ajouter comme favorites les polices
- Créer des Styles de caractère et de paragraphe pour automatiser la mise en forme
- Gestion des césures, des modes de justification, et des différents compositeurs typographiques
- Créer des tabulations
- Gérer l'habillage de texte avec des objets
- Utiliser l'outil retouche de texte
- Modification de Textes multiples

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

ILLUSTRATOR INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

Peinture dynamique

- Introduction à l'utilisation des outils pot et sélection de peinture dynamique
- Analyser la notion de groupe de peinture
- Gérer les options d'espace
- Compléter un groupe de peinture dynamique existant

Vectorisation de l'image

- Transformer une image en dessin
- Choisir le mode colorimétrique
- Décrire les options avancées
- Pratiquer les modes recouvrement et de chevauchement
- Décomposition

Distorsion de l'enveloppe

- Déformer vos objets d'après une déformation prédéfinie, d'après un filet, ou d'après l'objet au premier plan
- Options de l'enveloppe pour gérer la déformation des aspects, des motifs et des dégradés

Grille de perspective

- Utiliser et modifier une grille de perspective
- Différencier les grilles de perspectives selon le nombre de points de fuite
- Dessiner des objets et composer du texte sur la grille de perspective

Exportation pour le Web

- Pixeliser un objet vectoriel
- Aperçu de l'illustration en pixel
- Exporter en .svg
- Exporter les plans de travail et les objets dans plusieurs dimensions et formats de fichiers

Enregistrement et exportation PDF

- Reconnaître les normes PDF
- Identifier et appliquer la séparation et surimpression des couleurs
- Aperçu des séparations
- Choisir les profils ICC selon le support et le procédé d'impression
- Gestion du fond perdu et des traits de coupe

Partage de documents Liés en ligne

- Partager des documents en ligne
- Modifier des documents Liés