

ILLUSTRATOR LES BASES

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 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

Ce stage vous 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, Utiliser les calques afin d'organiser et structurer un dessin vectoriel, Enregistrer le fichier Illustrator et l'exporter en PDF.

Cette formation de 3 jours peut être complétée par 2 jours supplémentaires : voir programme Illustrator Initiation (5 jours au total).

Population visée

Toute personne qui désire s'initier à la création de dessin vectoriel.

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, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, 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 avec 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 d'objets

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

Transformation

- Appliquer des transformations, rotations, symétries et mises à l'échelle
- Réaliser un modelage des tracés
- 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

Couleur

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

Typographie

- Pratiquer la mise en forme de caractères et de paragraphes
- Vectorisation de texte
- Utiliser les glyphs
- Rechercher les polices et les ajouter en favorites

Enregistrement

- Enregistrer un document au format Illustrator
- Exporter en PDF

Utiliser Firefly dans Illustrator

- Les types de générations avec l'IA : Sujet, Scène, Icône, Motif
- Références stylistiques
- Effects