

ILLUSTRATOR PERFECTIONNEMENT

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Créer, modifier et décliner aisément et de manière poussée vos illustrations à travers un logiciel de création vectorielle.

Objectifs pédagogiques

Cette formation permet 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 travail pour les écrans et pour l'impression.

Population visée

Utilisateurs d'Illustrator.

Pré-requis

Avoir une bonne connaissance du logiciel et des outils ou avoir suivi le stage Illustrator Initiation.

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

Interface

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

Dessin

- 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

Transformation

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

Aspect

- 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

Dégradés

- 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

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

Création de motifs

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

Formes

- Créer des formes à partir de motifs
- Simuler de la peinture avec les pointes de pinceaux
- Créer une forme à partir d'une image

ILLUSTRATOR PERFECTIONNEMENT

Couleur

- 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

Typographie

- 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 similaires

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

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 les documents liés