

PROGRAMME ILLUSTRATOR – BASE

OBJECTIFS : S'initier au logiciel Illustrator en vue de la création, de la modification et de la préparation d'illustrations, de graphismes ou d'effets d'enrichissements graphiques. S'initier au dessin vectoriel. Savoir créer des formes vectorielles et les modifier. Savoir préparer ses illustrations pour les différents types d'utilisations.

PUBLIC CONCERNÉ/PRÉREQUIS : Toute personne d'un service de communication, PAO ou d'imprimerie appelée à créer, corriger et/ou à mettre à jour des documents avec Illustrator. Pratique d'un logiciel du système d'exploitation MacOS ou Windows.

DURÉE : 3 jours (21 heures)

METHODE PÉDAGOGIQUE : Alternance d'exposés théoriques et d'exercices pratiques. Ceux-ci permettront l'évaluation de la formation par rapport aux objectifs.

SUIVI ET ÉVALUATION : Mise en situation pratique des élèves – Fiche individuelle d'évaluation de la formation – Remise en fin de formation d'une attestation individuelle de stage.

CERTIFICATION TOSA® : Validation possible des compétences acquises en formation par le passage d'une Certification TOSA® en fin de session. Formation éligible dans le cadre du CPF. Retrouvez le détail des compétences attestées sur la fiche RS :

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6205/>

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : Nous consulter.

Délais d'accès à la formation : Les inscriptions sont possibles 15 jours avant la formation.

CONTENU

1. PRISE EN MAIN ET INTERFACE D'ILLUSTRATOR

- Le plan et l'espace de travail
- Les outils et leurs propriétés
- Les palettes : accès aux fonctions, manipulation des facilités de l'interface
- Réinitialisation des positions

2. TECHNIQUE VECTORIELLE

- Les outils de dessin vectoriel et de modification
- Dessin vectoriel : s'initier aux tracés
- La vectorisation dynamique
- La retouche des tracés
- Les formes automatiques
- Alignements et positionnements
- Initiation au pathfinder

Dernière mise à jour : ~~06/02/2023~~ 09/02/2024

3. LES EFFETS DE FOND ET DE CONTOUR

- Les aspects (palette)
- Les couleurs
- Les dégradés
- Initiation aux filtres
- Styles de graphiques

4. LES CALQUES

- La palette calque
- Déplacements et copies
- Groupes de calques
- Utilisations

5. LES COULEURS ET LA COLORIMETRIE

- Les nuanciers
- Personnalisation des dégradés
- Les nuances et les motifs
- L'outil peinture dynamique

6. MAITRISE DES OPTIONS DE DESIGN (>CS3)

- Groupes de nuances
- Modes d'isolement des groupes (>CS2)

7. LES SYMBOLES

- Création de symboles
- Les différents types de symboles
- Pulvérisation de symboles et modification des groupes pour rendus graphiques rapides

8. LES FORMES

- Utilisation des 3 types de bibliothèques de formes : Les formes artistiques, les formes de motif, utilisation des formes

9. METHODES DE TRAVAIL POUR LES CREATIONS GRAPHIQUES GEOMETRIQUES

- Les outils de transformations
- Les transformations par copie
- La duplication itérative
- Création de graphismes linéaires et concentriques
- Utilisations en dessin graphique et technique

10. LE TEXTE

- Texte pour graphiques
- Textes pour mise en page
- Attributs de caractères
- Attributs de paragraphes
- La notion de texte captif
- Texte curviligne

11. TRAITEMENT VECTORIEL DES IMAGES BITMAP

- Importation d'images bitmap
- Création d'images bitmap
- Vectorisation automatique
- Détourages par masques d'écrêtages

12. IMPRESSIONS ET CONTROLES POUR LA SORTIE

- Paramètres d'impression
- Création de pdf pour impression

13. ENREGISTREMENTS ET EXPORTATIONS

- Outil zone de recadrage (à partir de CS3)
- Les formats d'impression selon les usages