

Formation : Illustrator

INTER

INTRA

SUR MESURE

Cours pratique en présentiel ou à distance

3j - 21h00

Prix : Nous contacter directement

Adobe Illustrator est un logiciel de création graphique vectorielle. Vous découvrirez les principales fonctionnalités d'Illustrator. Vous y apprendrez les techniques du dessin vectoriel, l'intégration des illustrations dans un montage PAO, la réalisation de graphiques et de dessins et la mise en page.



Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Connaître les fonctions essentielles d'Illustrator CS6

- ✓ Créer des effets de texte
- ✓ Créer des illustrations vectorielles précises (dessins, schémas, images...)
- ✓ Appréhender la différence entre une image pixélisée et un dessin vectoriel
- ✓ Mettre en couleur un dessin vectoriel (contour, forme, dégradé)
- ✓ Utiliser les fonctions complexes tels que les transparences, dégradés de formes, effets

Public concerné

Tout public.

Prérequis

Aucune connaissance particulière.

Méthodes et moyens pédagogiques

Travaux pratiques

Echanges, partages d'expériences, démonstrations, travaux dirigés et cas pratique pour vous entraîner tout au long de la formation.

Méthodes pédagogiques

Pédagogie active basée sur des exemples, des démonstrations, des partages d'expérience, des cas pratiques et une évaluation des acquis tout au long de la formation.

Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Accessibilité handicap : une personne référente est chargée de l'accessibilité handicap.

Programme de la formation

1

Connaître les notions de base

- Les principes du dessin vectoriel.
- Les caractéristiques d'un document Illustrator.
- L'environnement de travail (mémoire, gestion des polices, préférences...).

Travaux pratiques

Découvrir l'interface.

2

Dessiner avec les outils plume et crayon

- Les outils et commandes de dessin.
- Les attributs (couleurs, motifs, dégradés...).
- Les déformations (rotations, homothéties, symétries...).

Travaux pratiques

Utiliser les bons outils pour créer une illustration.

3

Manipuler le texte

- Le texte libre, la ligne de base et l'enveloppe.
- Les attributs de caractères, le chaînage, l'habillage.
- L'enregistrement et l'emploi de styles.
- La vectorisation des caractères.

Travaux pratiques

Créer une newsletter.

4

Travailler avec des groupes et des calques

- La définition des groupes.
- La création de calques.
- L'affichage des calques.
- Le verrouillage des calques.
- La fusion des calques.

Démonstration

Reproduire selon les consignes.

5

Appréhender les fonctions complexes

- Les transparences et la notion d'inversion.
- Les masques.
- Les opérations sur les formes.
- Les dégradés de formes et de couleurs.
- Les effets.
- Les calques.

Travaux pratiques

Créer une affiche complète avec texte et dessin vectoriel.

6

Concevoir des graphiques

- La saisie des données.
- Les attributs.
- La création de symboles et la personnalisation.

Travaux pratiques

Réaliser un graphe à barres verticales respectant les couleurs de la charte graphique.

7

Travailler avec les calques

- Les affichages, verrouillages, collages et gestion des plans.
- Les options de calques et de traçages automatiques.

Travaux pratiques

Décomposer en couche ses créations et les ordonner.

8

Imprimer et exporter

- La séparation des couleurs.
- Les formats d'enregistrement et les liens avec d'autres logiciels.
- Le nettoyage et l'impression d'un document.
- L'export au format PDF.

Travaux pratiques

Réaliser un logo.