

Formation : Adobe Illustrator, prise en main

Formation pratique - 3j - 21h00 - Réf. ICN
Prix : 1720 CHF H.T.

★★★★☆ 4,6 / 5

Cette formation vous accompagnera dans la prise en main des fonctionnalités fondamentales d'Illustrator. Vous acquerez une maîtrise des techniques du dessin vectoriel, de l'intégration des illustrations, de la création de graphiques et de dessins saisissants, ainsi que des pratiques de mise en page professionnelle.

Objectifs pédagogiques

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

- ✓ Comprendre l'interface et les outils essentiels d'Illustrator
- ✓ Créer des formes et des dessins vectoriels de base
- ✓ Manipuler et organiser les objets sur la toile
- ✓ Appliquer des couleurs, des dégradés et des motifs aux éléments graphiques
- ✓ Maîtriser les techniques de texte et de mise en page dans Illustrator
- ✓ Découvrir les fonctionnalités d'intelligence artificielle intégrées à Illustrator pour accélérer la création graphique

Public concerné

Tout public.

Prérequis

Connaissances de base de l'environnement Windows.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

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.

Programme de la formation

PARTICIPANTS

Tout public.

PRÉREQUIS

Connaissances de base de l'environnement Windows.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

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.

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...).
- Repérer les palettes et les outils présents à l'écran.

Travaux pratiques

Créer un document factice en utilisant les outils de base d'Illustrator. Inclure des éléments comme des formes simples, du texte et des objets basiques.

2 Créer un document pour l'impression ou le web

- Définir la taille, l'orientation, le fond perdu, le mode colorimétrique et les effets de pixellisation.
- Gérer les plans de travail.
- Modifier les attributs du document. Modifier les plans de travail.

Travaux pratiques

Créer deux documents distincts, l'un optimisé pour l'impression avec les paramètres CMJN et l'autre pour le web avec les paramètres RVB. Inclure des éléments spécifiques à chaque format.

3 Gestion de calques, des outils de formes et de dessins

- Créer des calques et des sous-calques
- Dessiner sur un calque
- Masquer ou verrouiller le contenu d'un calque
- Enregistrer un dessin contenant des calques
- Dessiner des formes simples (outils Rectangle et Ellipse).
- Créer des formes complexes (outils Étoile et Polygone).
- Transformer une forme lors de sa création.
- Dessiner à main levée avec un trait graphique (outils Pinceau et Crayon).
- Dessiner avec des points et des poignées (outils Plume et Courbure).
- Relier deux points d'extrémités.

Travaux pratiques

Dessiner une illustration en utilisant les outils de formes, en combinant des rectangles, ellipses, étoiles et polygones pour créer un motif.

4 Gestion des formes et des outils de sélection

- Associer plusieurs formes. Aligner et répartir des formes.
- Masquer et verrouiller des formes.
- Modifier la superposition des formes.
- Sélectionner, transformer et déplacer des formes avec l'outil Sélection (flèche noire).
- Sélectionner et déplacer des points avec l'outil Sélection directe (flèche blanche).

Travaux pratiques

Créer une composition en utilisant plusieurs formes et appliquer des opérations d'alignement et de répartition pour obtenir un agencement précis.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

5 Créer des couleurs simples et gérer la peinture dynamique

- Créer une couleur CMJN et RGB.
- Créer une couleur Ton direct (pour l'impression).
- Utiliser des couleurs référencées (Pantone).
- Appliquer une couleur sur le fond ou le contour d'une forme.
- Charger un nuancier de couleurs d'un autre document.
- Convertir un dessin en peinture dynamique.
- Appliquer des couleurs aux surfaces et aux contours dynamiques.
- Modifier un dessin dynamique.

Travaux pratiques

Concevoir une composition en utilisant différentes couleurs CMJN, RVB et Pantone pour comprendre les nuances entre les espaces colorimétriques.

6 Les outils de retouche, de découpe et de transformation

- Ajouter un point, supprimer un point.
- Convertir un point d'angle en point de courbe et inversement.
- Effacer une partie d'un dessin (outil Gomme).
- Découper un dessin en plusieurs morceaux (outil Cutter).
- Découper le contour d'une forme (outil Ciseaux).
- Appliquer une rotation, une symétrie, une mise à l'échelle.
- Appliquer une transformation paramétrée.
- Fusionner ou découper des formes via Pathfinder
- Utiliser l'outil Concepteur de forme pour fusionner ou découper des formes
- Spécifier un axe fixe de rotation ou de symétrie.

Travaux pratiques

Prendre une illustration existante et apporter des modifications en ajoutant, supprimant et modifiant des points et des segments à l'aide des outils de retouche.

7 Découvrir la création assistée par l'intelligence artificielle (IA)

- Présentation des fonctionnalités d'IA générative intégrées dans Illustrator
- Utiliser "Texte en graphique vectoriel" pour générer des icônes ou des illustrations.
- Générer des motifs vectoriels à partir d'une description textuelle.
- Utiliser la recoloration générative pour tester rapidement plusieurs palettes de couleurs.
- Intégrer et modifier les éléments générés pour conserver un contrôle vectoriel complet.

Travaux pratiques

Créer une illustration simple à partir d'un prompt texte, puis l'adapter manuellement avec les outils vectoriels d'Illustrator. Tester plusieurs variantes de couleurs avec la recoloration générative.

8 Importation et enregistrement du document

- Importer une image liée, incorporée
- Enregistrer en vectoriel pour l'impression (.ai, .pdf, .eps).
- Exporter comme une image pour l'impression (.tif, .psd).
- Exporter comme une image pour le web (.jpg, .gif, .png).

Travaux pratiques

Enregistrer et exporter le document créé dans différents formats appropriés pour l'impression et le web en tenant compte des paramètres de résolution.

Options

Certification : 80€ HT

La certification TOSA® atteste pour une durée de 3 ans des compétences de l'apprenant sur une échelle de 1 000 points. Le diplôme TOSA® est envoyé si le score de l'apprenant est supérieur à 551 points. Une fois l'examen réalisé, l'apprenant peut consulter en direct ses résultats et reçoit par e-mail une attestation, une restitution détaillée de ses compétences ainsi que son diplôme sous 5 jours. L'examen dure 1 H 00 et se présente sous la forme de 35 exercices alternant entre des manipulations sur le logiciel et des QCM, dont la difficulté s'adapte selon les réponses de l'apprenant. Sans demande spécifique, il est dispensé par défaut en français et sur la version logicielle la plus récente. La surveillance est faite par un logiciel et est enregistrée à des fins de contrôle de conformité.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 15 juin, 28 sep., 2 déc.