

Illustrator, prise en main

Cours Pratique de 3 jours - 21h

Réf : ICN - Prix 2024 : 1 650€ HT

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

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant 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

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 09/2024

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).

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.

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 stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage 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 stagiaire 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

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- 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.

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) Le texte

- Taper ou importer un texte libre.
- Taper ou importer un texte dans une forme (texte captif).
- Taper un texte sur le contour d'une forme (texte curviligne).
- Modifier les attributs du texte.
- Manipuler et transformer les caractères d'un texte (outil Retouche de texte).
- Convertir un texte en dessin vectoriel (vectoriser).

Travaux pratiques : Créer un document qui incorpore du texte de différentes manières : texte libre, texte dans une forme, texte curviligne. Appliquer des attributs de texte variés.

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.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE

2025 : 03 févr., 14 avr., 16 juil., 27 oct.

PARIS

2025 : 27 janv., 07 avr., 09 juil., 20 oct.