



PROGRAMME DE FORMATION
ILLUSTRATOR

Objectifs pédagogiques

Maîtriser les fonctions du logiciel Adobe Illustrator afin de pouvoir créer des illustrations vectorielles précises (dessins, schémas, images...) et de qualité.

Cette formation est éligible à la certification (selon les conditions de prise en charge) : **TOSA & IC DL PCIE**

Prérequis

Connaissance informatique demandé

Public concerné

Tout public

Moyens et supports pédagogiques

Formation mixte : Accès illimité à une plateforme ouverte 24/24h 7/7j pendant toute la durée de votre formation + cours particuliers dispensés par l'un de nos formateurs en Visio.

Formation en distanciel (Visio) : Cours particuliers ou en groupe dispensés en Visio par l'un de nos formateurs.

Formation en présentiel : Cours particuliers ou en groupe dispensés en présentiel par l'un de nos formateurs.

Moyens d'évaluation des acquis

A chaque fin de cours, il y a des exercices permettant au stagiaire de valider les connaissances acquises lors de celui-ci.

Moyens d'encadrement

Le stagiaire sera contacté par le formateur au démarrage de sa formation, pour évaluer ses besoins, envies, et objectifs de celle-ci.

Suite à ce premier contact, nous serons disponibles pour le stagiaire à tout moment pendant toute la durée de sa formation par téléphone ou par mail.

Un suivi régulier et périodique sera effectué tout au long de son parcours.



2

Description de la formation :

Introduction et généralités

- Objets vectoriels et objets bitmap
- Formats de fichiers
- Compression avec et sans perte
- Mode colorimétrique du document (RVB, CMJN)
- Gestion et mode d'affichage : aperçu/contour, pixels, damier, contours et cadres de sélection

Découverte des différentes palettes

- Palette d'outils
- Palette de travail avec les couleurs (nuancier, dégradé, formes, transparence)
- Palette de travail avec les textes : caractères, paragraphes, polices...
- Palette de transformation et d'alignement : alignement, Pathfinder, transformation

Les outils de dessin

- Formes primitives : ellipse, cercle, rectangle, polygone, carré, étoile, spirale...
- Dessin libre : pinceau, crayon, lissage, gomme



3

Techniques de dessin, création et modification d'objets

- Dessin à la plume à partir d'un modèle.
- Importation et affichage d'un modèle.
- Tracé et méthodes de tracé avec la plume.
- Outils de sélection et sélection directe.
- Outil lasso et lasso direct. Alignement et jonction des points d'ancrage.
- Outils ciseau et gomme

Dessin par découpage de surface

- Découpage par outil cutter
- Découpage par tracé ouvert ou fermé sur premier plan
- Découpage de surfaces par découpe
- Pochoir Pathfinder
- Découpage par Division Pathfinder : confettis, autodivisions de surface

Transformation des objets

- Transformation manuelle et paramétrée
- Transformation répartie
- Transformation par cadre de sélection
- Redimensionnement et transformations par palette transformation

Modification des objets par filtres et effets

- Effet de distorsion : aléatoire, contraction/dilatation, manuelle, esquisse, tourbillon, zigzag...
- Effets spéciaux
- Modification de contours
- Vectorisation d'un contour
- Pixellisation paramétrée d'objets vectoriels



4

Utilisation des calques

- Gestion des calques
- Organisation des calques

Finalisation de la formation

- Conclusion
- Estimation des acquis de connaissance des stagiaires par le formateur