

## ✓ Objectifs de la formation

Maîtriser les fonctions de bases d'illustrator  
 Bénéficier de nouveaux outils de création (créer des objets vectoriels cohérents, efficaces en production et les préparer pour l'impression)  
 Etre autonome sur la production de visuels destinés à tous types de

**21**  
Heures

**Sur devis**

**Eligible au CPF**

## Programme

### ✓ Public et prérequis

Tout public

### ✓ Prérequis pédagogiques

Bonne maitrise de l'outil informatique

### ✓ Atouts de la formation

Etape essentielle pour se remettre à niveau  
 Alternance de partie théorique et pratique Des exercices accompagnés sur chaque thème abordé

### ✓ Moyens pédagogiques, Techniques et encadrement

Formation en présentielle avec un formateur certifié et expérimenté  
 Un poste informatique par apprenant  
 Exercices et cas pratiques  
 Petit groupe de 8 stagiaires maximum

### ✓ Suivi et évaluation

Feuille d'émargement et attestation de fin de formation  
 Questionnaire de satisfaction

## 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 dessins

Formes primitives: ellipse, cercle, polygone, carré, étoile...  
 Dessin libre: pinceau, crayon, lissage...

## Utilisation des calques

Gestion des calques  
 Organisation des calques

## Techniques de dessin et création 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 selection et selection directe  
 Outil lasso et lasso direct  
 Alignement et jonction des points d'ancrage

## 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: confétis, autodivision de surface  
 Transformation des objets

## ✓ Objectifs de la formation

Maîtriser les fonctions avancées d'illustrator

Bénéficier de nouveaux outils de création (créer des objets vectoriels cohérents, efficaces en production et

les préparer pour l'impression)

Etre autonome sur la production de visuels destinés à tous types de

**21**  
Heures

**Eligible au**  
CPF

## Programme

### ✓ Public et prérequis

Tout public

### ✓ Prérequis pédagogiques

Maîtriser les fonctions de base d'illustrator

### ✓ Atouts de la formation

Etape essentielle pour se remettre à niveau  
Alternance de partie théorique et pratique Des exercices accompagnés sur chaque thème abordé

### ✓ Moyens pédagogiques, Techniques et encadrement

Formation en présentielle avec un formateur certifié et expérimenté  
Un poste informatique par apprenant  
Exercices et cas pratiques  
Petit groupe de 8 stagiaires maximum

### ✓ Suivi et évaluation

Feuille d'émargement et attestation de fin de formation  
Questionnaire de satisfaction

## Les graphes dans une illustration

Rappel et approfondissement des fonctions de base

Saisie et récupération de données

Choix des attributs de graphique (types et styles)

Enrichir des graphes

## Aspect et style décoratif des objets

Appliquer plusieurs fonds et contours

Gérer les attributs décoratifs

Dupliquer et effacer un aspect

Les styles graphiques

Les motifs, textures et symboles

Placer et modifier une instance de symbole dans une illustration

Enregistrer une bibliothèque

## Vectorisation et peinture dynamique

Convertir rapidement une photo

Paramétrer une action de vectorisation dynamique

Décomposer une vectorisation dynamique

Attribuer une peinture dynamique

Utiliser les outils de peinture et sélection dynamique avec le nuancier

## Représenter un objet en 3D

Principe de creation d'un objet 3D

Générer les sources lumineuses

Appliquer les placages sur les objets

Afficher et configurer une grille de perspective

Appliquer et modeler un objet sur une grille de perspective

## Les effets décoratifs avec filtres

Importation des tracés vectoriels de Photoshop

Exportation d'illustrations

## Finalisation de la composition

Formats d'enregistrements et d'exportations

Aperçu des separations, des aplatissements et couleurs d'épreuve

Impression et paramétrages

Trucs et astuces