



FORMATIONS LONGUES

INITIATION



Ref. : PA12719

Durée :
5 jours - 35 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 2430
€ HT
Particulier : 2770 € TTC

Code CPF : 8

Code Dokelio : 29788

ILLUSTRATOR : NIVEAU 1

Créer, avec Adobe Illustrator CC, tout type d'illustrations pour l'impression ou le Web

CERTIFICATION TOSA

Le TOSA est un standard international d'évaluation et de certification des compétences informatiques.

Il délivre un score sur 1000, sans échec, permettant à toute personne de valoriser ses compétences. Le résultat du test est déterminé à l'aide d'une méthode de scoring scientifique.

Les tests incluent des QCM et des manipulations réelles des logiciels dans des mises en situation rencontrées en entreprise.

Le TOSA est la certification informatique la plus demandée dans le cadre du CPF.

Sur la dernière année : taux de réussite 100%.

OBJECTIFS

Définir le rôle et les principes d'Illustrator
Maîtriser la Plume, le Crayon et les outils de dessin de formes simples
Modifier, combiner et transformer les objets
Créer et appliquer un aplat, un dégradé, un motif, une forme
Appliquer des transparences
Gérer le texte
Vectoriser une image en pixels
Enregistrer l'illustration

EVALUATION

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

POUR QUI ?

Cette formation s'adresse à tous les professionnels des studios, agences ou bureaux d'études : maquettistes, dessinateurs, projeteurs, architectes...

PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable

COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les outils pour réaliser des logos, des plans et des illustrations

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz amont
Présentiel
Modules vidéos
E-quiz aval

PROGRAMME

Illustrator : niveau 1

Définir le rôle et les principes d'Illustrator

- Décrire la chaîne graphique et identifier le rôle d'Illustrator
- Définir la notion d'image vectorielle
- Connaître le vocabulaire de base : couleurs quadri / RVB / tons directs, objets, tracés, points d'ancrage, courbes de Bézier, calques

Créer le document

- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils, les palettes et les zooms
- Organiser et mémoriser son espace de travail, paramétrer les Préférences
- Créer un plan de travail et définir ses dimensions



Organisme qualifié par l'ISQ-OPQF



Membre de la FFP

Pyramyd NTCV - 35, rue du Louvre - 75002 PARIS
Tél. : +33 (0)1 42 21 02 02 - e-mail : serviceclient@pyramyd.fr
Siret 351 996 509 00037



- Créer des calques
- Utiliser une image en pixels comme modèle à décalquer

Exercice : organiser son document pour créer une illustration

Maîtriser la Plume, le Crayon et les outils de dessin de formes simples

- Tracer des rectangles, rectangles arrondis, ellipses, polygones, étoiles
- Dessiner à main levée avec le Crayon
- Dessiner avec la Plume

Exercice : dessiner différents types d'objets

Modifier, combiner et transformer les objets

- Sélectionner par les outils de sélection, la palette de Calque ou le mode Isolation
- Modifier un tracé avec les outils de correction
- Déplacer, dupliquer, aligner et redimensionner les objets
- Modifier l'ordre de superposition des objets au sein d'un calque et la répartition des objets dans les calques
- Combiner des objets par les fonctions Pathfinder
- Transformer un objet par une rotation, une mise à l'échelle, une italisation, un miroir, une distorsion, la marionnette
- Créer un masque d'écrêtage

Exercice : créer une illustration

Créer et appliquer un aplat, un dégradé, un motif, une forme

- Créer et appliquer une couleur globale ou une teinte de couleur globale sur le fond ou sur le contour d'un objet
- Paramétrer les options du contour d'un objet
- Créer, appliquer et transformer un motif de fond
- Créer, appliquer et paramétrer une forme de contour

Exercice : mettre une illustration en couleurs

Appliquer des transparences

- Rendre un objet transparent en lui appliquant un mode de fusion ou en baissant son opacité
- Appliquer une ombre et une transparence progressive à un objet

Exercice : utiliser des effets de transparence dans une illustration

Gérer le texte

- Créer un texte libre, un texte curviligne, un texte captif
- Saisir, importer et corriger du texte
- Définir la typographie du texte
- Appliquer un dégradé, un motif ou une forme de contour à du texte
- Appliquer des effets de transparence à du texte

Exercice : ajouter du texte dans une illustration

Vectoriser une image en pixels

- Vectoriser une photo ou un scan en couleurs, en niveaux de gris, en noir et blanc, au trait
- Utiliser la Peinture dynamique pour mettre en couleurs un dessin au trait

Exercice : vectoriser et mettre en couleurs un crayonné de personnage de bande dessinée

Enregistrer l'illustration

- Finaliser et contrôler le fichier : polices utilisées, couleurs utilisées, les noirs
- Assembler les fichiers liés et les polices
- Imprimer une épreuve, exporter le logo en pixels pour le Web

Exercice : enregistrer une illustration dans différents formats

INTERVENANTS

Bénédicte CHANTALOU
YURUGA

Christophe MOULIN
TSAL

Philippe DUCOM
IMAGO





MOYENS HUMAINS, TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

En présentiel : 1 poste informatique / apprenant. Logiciels : Illustrator, InDesign, Photoshop
Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

LIEUX ET DATES

À distance

04 au 08 avr. 2022
20 au 24 juin 2022
22 au 26 août 2022
14 au 18 nov. 2022

Paris

13 au 17 déc. 2021
07 au 11 févr. 2022
09 au 13 mai 2022
26 au 30 sept. 2022
05 au 09 déc. 2022

Marseille

22 au 26 août 2022

Strasbourg

20 au 24 juin 2022

