

Illustrator : réussir sa prise en main

3 jours / 21 heures

1 450 € HT | Réf. : P07

S'initier à Illustrator pour créer et modifier des illustrations vectorielles ou des objets publicitaires simples (pictos, flyers, affiches...)

PAO INITIATION

Compétences visées

Créer et modifier tout type d'éléments vectoriels (pictos, logos, signalétiques...) grâce à la manipulation des principaux outils de dessin, de mise en couleurs et de transformation.

Objectifs

- ✓ Se repérer et naviguer dans Illustrator
- ✓ Créer des picto(gramme)s ou des logo(type)s simples
- ✓ Élaborer des flyers ou des affiches
- ✓ Finaliser ses fichiers et les diffuser

Programme

Se repérer et naviguer dans Illustrator

- Différencier dessin vectoriel et dessin en pixels
 - Clarifier le vocabulaire de base (quadri / RVB / ton direct, tracé, point d'ancrage...)
 - Identifier les contraintes liées à l'utilisation du dessin (impression, Web)
 - Personnaliser l'interface d'Illustrator (palettes, raccourcis...)
 - Gérer l'affichage dans Illustrator (zooms, règles, repères, grille, mode d'affichage...)
- **Quiz de compréhension et configuration de son espace de travail**

Créer des picto(gramme)s ou des logo(type)s simples

Créer un fichier

- Déterminer le format du plan de travail
- Définir une gamme de couleurs

Utiliser les outils simples de dessin

- Dessiner des tracés à l'aide des outils de formes simples
- Dessiner des tracés à main levée avec l'outil Crayon

Mettre en couleurs

- Appliquer une couleur en aplat au fond des tracés
- Définir les contours (couleur, épaisseur, type...) des tracés
- Créer et appliquer des dégradés linéaires ou radiaux

Corriger les tracés

- Modifier les types de points d'ancrage
- Arrondir les angles des tracés
- Modifier l'ordre de superposition des tracés

→ **Exercice : expérimenter les outils simples de dessin, de mise en couleurs et de correction pour réaliser ou modifier des objets vectoriels**

Public concerné

Tous les professionnels de la communication et du marketing sont concernés.

Pré-requis

Il est nécessaire d'être à l'aise en informatique. Une culture graphique facilitera l'accès à cette formation.

Profil de l'intervenant

Graphiste avec plus de 10 ans d'expérience en animation de formation.

Élaborer des flyers ou des affiches

Créer un fichier avec un modèle à décalquer

- Déterminer le format du plan de travail et ses fonds perdus
- Utiliser une image en tant que modèle à décalquer
- Créer un empilement de calques

Transformer les objets

- Créer des formes composées avec les fonctions Pathfinder
- Diviser une forme
- Utiliser les fonctions de transformation : rotation, échelle, miroir, déformation
- Aligner des objets et gérer les espacements

Créer des éléments de texte

- Ajouter du texte rectiligne et du texte curviligne
- Déterminer la typographie du texte et sa couleur

→ **Exercice : expérimenter les fonctions de transformation et de gestion du texte pour créer ou modifier une illustration simple**

Finaliser ses fichiers et les diffuser

- Valider la cohérence graphique de son document
 - Contrôler le fichier : polices, séparation...
 - Imprimer le document
 - Enregistrer ses fichiers pour InDesign, la bureautique, le Web
 - Générer un PDF pour l'imprimeur
 - Rassembler les fichiers natifs
- **Exercice : générer les fichiers à transmettre et archiver l'original**

ILLUSTRATOR : RÉUSSIR SA PRISE EN MAIN

Sessions programmées

Consultez notre site pour connaître les dates des sessions programmées en présentiel et en distanciel

Modalités en présentiel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 3 jours présentiels continus

Méthode pédagogique

Expositive + démonstrative : exposés théoriques, démonstrations, mise en pratique, feedbacks personnalisés

Moyens techniques

- 1 poste par participant (Mac ou PC, selon votre choix), équipé de la suite Adobe CC dans sa dernière version, fourni par nos soins
- Poste de l'intervenant relié à un grand écran ou vidéoprojecteur

Modalités en distanciel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 3 classes virtuelles discontinues (3 x 1 jour)

Méthode pédagogique

Expositive + démonstrative : exposés théoriques, démonstrations, mise en pratique, travail individuel inter-sessions, feedbacks personnalisés

Moyens techniques

- Classe virtuelle créée par nos soins
- Chaque apprenant participe à la session avec son ordinateur, connecté à Internet, et équipé :
 - d'un micro et d'une caméra
 - d'une licence Adobe CC (Illustrator seul suffit pour cette formation)
 - d'un double écran (recommandé mais non nécessaire)

Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Supports vidéo (enregistrements, pendant la session, d'une sélection de démonstrations réalisées par l'intervenant)
- Abonnement de 3 mois à tuto.com
- Inscription au forum des swashers

Évaluation

- Validation des acquis pendant la formation grâce à des mises en situations et la réalisation d'exercices pratiques
- Suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques par l'intervenant
- Évaluation à chaud (remplie en fin de formation) et à froid (à 60 jours)