

# Illustrator : réussir sa prise en main

**3 jours / 22 heures**

21 heures collectives

1 heure de mentorat distanciel

**1 400 € 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**

Cette formation est éligible au CPF  
Contactez-nous si vous souhaitez utiliser  
votre CPF pour assister à cette formation

CPF

#### 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 > Mentorat distanciel (1 heure en tête à tête avec l'intervenant)

##### Méthode pédagogique

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

##### 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) > Mentorat distanciel (1 heure en tête à tête avec l'intervenant)

##### Méthode pédagogique

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

##### 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
- Abonnement de 6 mois (3 numéros) à étapes :
- 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)