

# Illustrator CC

## INITIATION

Publier efficacement sur supports papiers ou Web, des productions alliant images bitmap & vectorielles de grande qualité. Tirer parti de la précision des outils de dessin professionnels et d'une multitude de fonctionnalités.

---

### Objectifs de la formation

À la suite de cette formation vous serez capable, notamment grâce à des exercices pratiques, d'aborder et de réaliser des illustrations simples, une mise en page simple, de créer et de modifier des objets vectoriels.

Création et réalisation de logotype, de charte graphique, d'illustration, de schéma, de pictogramme, d'éléments de papeterie, de plan de situation, d'affiche, programmation, de t-shirt, de sticker, de panneau...

### Participants

Archéologue, assistant de communication, cartographe, chargé d'études marketing, chargé de communication, chargé de mission patrimoine culturel, chargé de relations publiques, chef de projet, concepteur-rédacteur, designer, dessinateur, directeur artistique, directeur de clientèle, illustrateur, graphiste, web-designer...

### Prérequis

Une bonne connaissance de l'environnement Windows ou MAC est recommandée.

Utilisation du clic droit souris et du copier-coller.

### Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe d'action participative et interactive. Les stagiaires sont acteurs de leur formation lors de mises en situation s'appuyant sur leurs connaissances, leurs expériences et mettront en œuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

### Profil de l'intervenant

Suivi des compétences techniques et pédagogiques assuré par Jonathan.

### Moyens techniques

Encadrement des stagiaires en fonction de l'espace de formation. Formation sur poste, le stagiaire est responsable de son matériel et le formateur s'acquittera du règlement intérieur. Formation en centre de formation certifié avec espace d'accueil, matériel et salle de formation dédiée. Remise de liens utiles pour l'autoformation.

### Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et/ou collectifs durant la formation. La feuille d'émargement signée par demi-journée ainsi qu'une évaluation des acquis en fin de stage sont adressées avec la facture.

## PROGRAMME INITIATION : 3 JOURS

---

### Introduction, bien commencer & bonne pratique

- Les possibilités du logiciel et ses principales fonctionnalités •
- La technologie vectorielle et la différence avec une image bitmap (pixel) •
- L'espace de travail, les outils, les panneaux, les zooms et les raccourcis usuels •
  - Création d'un document, utilisation des règles et repères commentés •
    - Les plans de travail •
    - Appréhender la démarche de création •
  - Appliquer une méthode de travail suivant sa problématique •

### Les objets vectoriels & leurs manipulations

- Création d'objets simples, les formes géométriques primitives •
  - La gestion du fond et du contour •
- La sélection, homothétie, rotation, symétrie, déplacer, grouper et copie d'objets •
  - La sélection et modification de point d'ancrage, de segment ou de courbe •
    - Le mode isolation •
    - Le Pathfinder d'Illustrator CC •
    - Le concepteur de forme •
  - Les outils de coupe : gomme, ciseaux et cutter •
    - Le panneau Alignement et ses options •
- Le masque d'écrêtage (image dans une forme vectorielle) •

### L'aspect graphique des objets

- Les différents types de couleurs : RVB, CMJN, Pantone et Globale •
  - Dégradés de couleurs linéaires et radiaux •
- Contours simples, en pointillés, à flèches et en dégradés •
  - Utilisation des Formes •
- Création de Forme diffuse et Forme artistique •

### Le dessin avec l'outil Plume

- Créer des tracés rectilignes •
  - Modifications du tracé •
- Introduction à la courbe de Bézier •

## PROGRAMME INITIATION : 3 JOURS

---

### Les effets

- Effets et Aspect •
- Transparences, contour progressif, ombre portée •

### La gestion d'images

- Importer l'image / Importations multiples •
- Gérer les liens : mise à jour, remplacement •
  - Incorporation et son annulation •

### La gestion du texte

- Gestion et importation d'une police de caractère •
- Créer des textes : libres, curvilignes et captifs •
  - Typographie : caractère et paragraphe •
  - Créer des masques avec le texte •

### Accélérer la production et méthode de travail

- Scénariser sa future production •
- Les Symboles : création, modification, remplacement •
- Enregistrer un nuancier, une palette symboles et les styles graphiques •
  - Objets dynamiques pour Photoshop •

### Enregistrement et exportation

- Contrôle des polices, des liens et de la résolution des effets.
  - L'enregistrement au format \*.ai •
  - L'exportation au format \*.jpg •
  - L'exportation et l'optimisation pour le Web •
- L'enregistrement au format \*.pdf pour l'impression imprimeur •