

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

ILLUSTRATOR LES FONDAMENTAUX

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Réaliser des logos, pictos, cartographies ou illustrations
Comprendre l'importance du vectoriel
Organiser son logiciel
Comprendre les notions colorimétriques
Maîtriser les formes géométriques de base
Maîtriser l'outil plume

Appliquer des transformations aux tracés
Associer des objets pour réaliser des logos
Créer ses textes
Gérer ses objets avec les calques
Comprendre l'importance des masques
Finaliser son document, enregistrer et exporter son illustration

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Graphistes, illustrateurs, illustratrices ou toutes personnes qui dessinent directement sur Photoshop et qui souhaitent maîtriser les outils de conception graphique vectorielle

Pré-requis

Connaître ou utiliser fréquemment Photoshop ou InDesign dans vos travaux de production

Durée de la formation

En distanciel
35 heures
En présentiel
De 1 à 5 jours
La durée vous sera confirmée après étude de vos besoins.

Prix de la formation

En distanciel
Nous consulter
En présentiel intra
À partir de 900€ ht la journée

Lieu de la formation

Dans vos locaux ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session

Moyens techniques

Un ordinateur par personne. Vidéo projecteur. Connexion Internet

10/2025

► Exploiter l'interface

Synchroniser son compte Adobe
Exemples d'utilisation d'Illustrator
Comprendre l'intérêt du mode vectoriel et bitmap
Gérer les palettes à l'écran
Organiser son espace de travail
Utiliser Bridge
Appliquer les réglages colorimétriques
► Créer un nouveau document
Pathfinder
Associer, Soustraire, Diviser des formes
Utiliser les méthodes non destructives
► Colorisation
Comprendre les nuances de fonds et contours
Appliquer des nuances simples et globales
Créer des nuances de dégradés
Créer des motifs
Les aspects et styles graphiques
► Le texte
Réaliser un texte libre
Créer un texte captif
Créer un texte curviligne
Mettre en forme ses attributs de caractères et paragraphes
Utiliser les enveloppes de déformations
Vectoriser son texte

► Calques

Organiser ses calques
► Fonctions de masques
Comprendre l'utilité des masques
Créer des masques
► Finaliser son document
Vérifier son document
Assembler son document
► Enregistrer et exporter ses documents
Exporter ses documents selon la destination
Créer un document selon la destination finale
Gérer les plans de travail simples et multiples
Repères et grilles vectorielles et de pixels
► Tracés et sélections de formes géométriques
Tracer avec les outils formes de bases
Sélectionner ses formes
► Gestion des objets
Déplacer, Copier, Grouper, Aligner les objets
► Effectuer des transformations
Rotation, miroir, échelles, déformation des objets
Appliquer les méthodes manuelles et paramétrées
► Maîtriser l'outil plume
Dessiner avec l'outil plume
Ajouter, supprimer, convertir des points d'ancrage
Methodologie à partir de modèles