



FORMATION ILLUSTRATOR

Utilisation du logiciel Adobe Illustrator



Formation inscrite au Répertoire Spécifique de France
Compétences - [RS 6205](#)

OBJECTIF DE LA FORMATION

La certification « TOSA - Illustrator » valide la capacité d'individus à produire des images, pouvant être des créations originales ou à partir d'images existantes, afin de de communiquer des messages ou illustrer des idées sous forme de documents numériques, à l'aide du logiciel d'édition d'image : Illustrator.

Aujourd'hui, tous les travaux de communication, tant imprimée que digitale des entreprises incluent d'innombrables éléments graphiques. Dans ce contexte, l'utilisation et la connaissance d'un logiciel de traitement d'image de type Illustrator sont impératives.

Les utilisateurs de ce logiciel peuvent être soit directement employés par les entreprises ayant intégré leurs propres services de communication soit par des entreprises dont l'activité est justement la production de ladite communication pour leurs clients : agences, studios et beaucoup de toutes petites structures contenant même souvent uniquement une seule personne (freelance).

À l'issu de ce parcours, vous serez capable de :

Niveau Opérationnel (score Tosa 551 à 725)

Niveau Avancé (score Tosa 726 à 875)

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'Illustrator en vue de créer un document et de le conserver dans de bonnes conditions• Personnaliser l'interface et les outils de base | <ul style="list-style-type: none">• Gérer et modifier les attributs d'une illustration en vue d'organiser son contenu |
|--|---|

d'Illustrator afin de créer et modifier un document

- Modifier et corriger un objet en vue de le transformer et d'intégrer les fonctions de travail sur les objets afin de les travailler
- Exploiter et utiliser les fonctions de correction des objets pour les modifier
- Gérer l'outil Texte afin de créer du texte mais également exploiter les caractères spéciaux et le mode de fusion pour créer des effets uniques
- Utiliser les fonctions de retouches afin d'éditer l'illustration
- Gérer les différents formats pour faciliter l'enregistrement, identifier les zones de travail afin de les exploiter et optimiser l'export d'un document en vue d'une contribution externe
- Paramétrer la configuration matérielle en vue d'optimiser les performances d'Illustrator

- Maîtriser les transformations complexes afin de corriger et d'exploiter un objet
- Paramétrer les différents réglages et exploiter les repères pour optimiser l'illustration
- Gérer les formats et leurs spécificités pour produire des illustrations facilement exploitables

Niveau Expert (score Tosa 876 à 1000)

- Paramétrer l'environnement d'Illustrator en vue d'optimiser l'organisation de l'espace de travail et d'avoir un flux de production rapide
- Mettre en œuvre l'intégralité des outils de correction d'un objet afin d'obtenir un résultat précis

- Changer de façon dynamique les attributs d'une illustration en vue d'en améliorer le rendu visuel
- Maîtriser l'exportation des illustrations afin d'optimiser leurs utilisations

CONTENU

- Connaître les principaux concepts liés à l'utilisation des images numériques, comprendre les options des formats graphiques et les notions liées aux couleurs.
- Ouvrir une image existante, enregistrer une image dans différents formats et définir les options du fichier de sauvegarde.
- Utiliser efficacement les options intégrées comme l'affichage des barres d'outils et des palettes pour améliorer la productivité pour réaliser la création et le traitement d'une image.
- Capturer et enregistrer une image, utiliser des outils variés de sélection et manipuler les images, créer et utiliser des calques, travailler avec du texte, utiliser des effets et des filtres, utiliser des outils de dessin et peinture pour réaliser des modifications sur une image.
- Utiliser les outils de dessin et de peinture du logiciel pour modifier une image.
- Préparer les images pour l'impression ou la publication.

PRÉ-REQUIS

- Connaissance de l'environnement Windows ou équivalent
- Disposer du matériel informatique adapté

PUBLIC VISÉ

- Tout public désirant travailler avec Illustrator

MODALITÉS D'ADMISSION

Aucune.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Test d'évaluation d'entrée - Test d'entraînement disponible tout au long du parcours - Examen final
- Vidéos et exercices d'application sur le logiciel
- Débriefing régulier et individuel
- Cours en visioconférence avec un formateur spécialisé
- + Accès pendant 12 mois illimité à la plateforme de cours - 24h/24 et 7j/7 pour davantage de théorie et de rappels fréquents

LOCALISATION & ACCESSIBILITÉ

- Nous formons en présentiel et en visioconférence sur toute la France
- Nos méthodes pédagogiques et nos modalités d'évaluation sont adaptables au public en situation de handicap

DURÉE DE LA FORMATION

De 6 jours à 3 semaines selon les besoins

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Test en ligne adaptatif

Algorithme adaptatif : le niveau des questions s'adapte au niveau du candidat tout au long du déroulement du test

Scoring mathématique IRT (Item Response Theory) : score sur 1000

Typologies de questions : exercices de mises en situation dans l'environnement Adobe Illustrator rencontrées en entreprise et activités interactives (relier, glisser-déposer, cliquer sur zone, listes déroulantes, etc.), QCM

Format du test : 35 questions – 60 minutes

PROGRAMME DE FORMATION

MODULE

ADOBE ILLUSTRATOR - NIVEAU 1 INITIATION

1- Télécharger le logiciel

Télécharger Adobe Indesign
Fiche Adobe - Téléchargement interactif

2- Illustrator : prise en main

Illustrator, à quoi ça sert ?
Ouvrons ensemble Illustrator
Création d'un nouveau document
Espace de travail sur Illustrator
Comment ouvrir un document
Comment enregistrer
Fichiers ressources

3- Premiers pas : Outils de base

Outil de sélection - Déplacer une forme
Outil de sélection - Faire une rotation de l'objet
Comprendre l'ordre des tracés dans un calque
Dessiner des formes - Le rectangle
Dessiner de formes - Voyons toutes les autres formes
Outil de Sélection directe
Exercice - Formes - Explications
Exercice - Solution
Outil Plume - Dessiner des lignes droites
Outil Plume - Dessiner des courbes
Exercice - Plume
Exercice - Plume - Solution
Modifier un tracé à la plume
Fichiers ressources

4- Atelier Créatif : Cactus

Présentation de l'atelier Cactus
Dessiner le pot du cactus
Début du corps du cactus
Faire les épines du cactus
Finalisation du cactus
Fichier ressource

5- La couleur : les bases

Comment mettre simplement de la couleur dans une forme
Différence entre RVB et CMJN
Retirer une couleur - contour ou fond
Comment faire un dégradé de couleur
Aller plus loin avec le dégradé
Utiliser l'outil Pipette

6- Le Texte : Les bases

Ecrivez - outil Texte
Modifier la typo
Mettre de la couleur au texte
Modifier un bloc de texte
Trouver une typo
Ecrivez le long d'une forme - Outil texte curviligne

7- Les calques et traces

Présentation des calques
Modifier les calques et déplacer les tracés
Disposition des tracés
Grouper des tracés entre eux

8- Exercice pratique : Télécharger et modifier un fichier Illustrator

Où et comment télécharger un document vectoriel
Modifier le document
Fichiers ressources

9- Aller plus loin avec les outils et autres manipulations

Faire une symétrie
Faire une rotation de l'objet
Mettre à l'échelle une forme et ses contours
Déplacement et répéter la transformation
Cutter - Ciseaux - Gomme
Option de la Gomme
Masque d'écrêtage - Intro

10- Les contours

Modifier la taille de contour
Faire des pointillés et des flèches
Profil et formes de contours
Bibliothèque de forme et contour

11- Atelier Créatif : Glace

Présentation de l'atelier
Dessin de la 1re Glace
Dessin de la 2e glace
Mettre de la couleur
Mettre les effets graphiques
Mettre les textures dans les formes
Fichiers ressources

12- Dessiner autrement avec de nouveaux outils

Introduction à l'outil Pinceau
Premiers option de l'outil pinceau
Derniers option de l'outil pinceau
Changer la forme du pinceau
Outil crayon
Outil Shaper
Option de l'outil Shaper

13- Les images

Importer une image
Modifier les paramètres de l'image
Vectoriser des photos
Vectorisation dynamique et composition
Fichiers ressources

14- Atelier Créatif : Café

Présentation de l'atelier
Création du nouveau document
Vectorisation de l'image
Supprimer des parties de l'image vectorielle
Installer les typos
Générer le texte et le mettre en couleur
Équilibrer les éléments typographiques
Harmoniser le logo
Caler les derniers éléments entre eux
Enregistrement de votre création
Fichiers ressources

15- Onglet Affichage

Le mode tracé
La partie « Zoom »
Les règles
Les repères commentés

16- Atelier Créatif : Papèterie (papier entête, carte correspondance, enveloppe)

Présentation de l'atelier Papeterie
Création du papier à en-tête - 1/2
Création du papier à en-tête - 2/2
Création carte de correspondance
Création enveloppe
Ajouter des fonds perdus et enregistrer
Fichiers ressources

17- Atelier Créatif : Dessin sur Photo

Présentation de l'atelier
Création du nouveau document et importation de l'image
Dessin des traits sur la partie supérieure
Dessin du tour du manteau
Finalisation du projet
Fichiers ressources

18- Alignement

Alignement de l'objet
Alignement par rapport à un repère
Aligner sur
Répartition des objets
Répartition de l'espacement
Astuce sur l'alignement

19- Pathfinder

Le Pathfinder
Forme composée avec le Pathfinder
Diviser une forme avec le Pathfinder
Fichiers ressources

20- Atelier Créatif : La vache

Présentation de l'atelier
Explication de l'atelier
Dessin de la corne et de l'oreille
Dessignons la tête et le museau
La tâche, les yeux et le nez
Finir les dernières traces
Faire la symétrie
Disposition des éléments entre eux
Mise en couleur de la vache
Utiliser le Pathfinder
Mettre l'ombre à la vache
A vous de refaire le cochon
Fichiers ressources

21- Exporter et partager ses créations

Les différents exports
Introduction à la Bibliothèque

22- Onglet Effet : Spécial

Présentation
Arrondis
Contour progressif
Griffonnage
Lueur externe
Lueur interne
Ombre portée
Fichiers ressources

23- Atelier Créatif : Découpe papier

Présentation de l'atelier
Création du nouveau document
Dessin des premières vagues
Arrondir les vagues
Finaliser le dessin des vagues
Mise en couleurs des vagues
Dessin du palmier
Ajout des ombres portées
Découpe du palmer
Finaliser les derniers éléments
Attribuer le masque d'écrêtage
Ajuster les dernières retouches
Fichiers ressources

24- Les symboles

Créer un nouveau symbole
Pulvérisation de symbole
Comment modifier les symboles

25- Atelier Créatif : Paysage

Présentation de l'atelier Paysage
Création du nouveau document
Dessin du fond, la lune et le soleil
Créer les chaînes de montage à la plume
Dessin des cactus et du 1er plan avec l'outil pinceau
Mettre le dégradé au fond
Travail des dégradés sur les autres formes
Création des symboles Étoiles
Pulvériser les symboles
Finalisation du projet
Fichiers ressources

26- Atelier Créatif - Création d'une mise en page : Newsletter

Présentation de l'atelier Newsletter
Créer le nouveau document
Ajouter les repères à notre création
Plaçons les bases de la structure de la page
Ajouter les images dans les formes
Caler le texte avec les photos
Création du titre de la newsletter
Ajout des éléments graphiques et finalisation du projet
Fichiers ressources

27- Atelier Créatif : Logo Marin d'eaux douces

Présentation de l'atelier Marin d'eaux douces
Création du nouveau document
Création de la casquette du marin
Dessignons le début du visage
Finalisation des formes du visage
Ajout des derniers éléments de l'illustration
Faire les cercles autour de l'illustration
Ecrire le texte le long des cercles
Fichiers ressources

28- Atelier Créatif : Affiche Nuits étoilées

Présentation de l'atelier Affiche
Création du nouveau document
Création du fond et de la 1re forme
Finalisation des dernières formes du paysage
Dessin du cœur
Création des arbres et de la lune
Dessin des illustrations sapins
Dessignons les dernières illustrations
Ajout des cercles blancs
Mise en place des textes
Finalisation de la création
Fichiers ressources

29- Atelier Créatif : Reproduire le logo Apple

Présentation et ouverture du fichier
Dessin de la moitié de la pomme
Corriger le tracé
Symétrie de la pomme
Morsure de la pomme
Dessiner la queue de la pomme
Changer la couleur et joindre les points
Enregistrement
Fichiers ressources

30- Atelier Créatif : Redessiner le logo Adidas

Présentation
Création du 1er cercle
Dupliquer les cercles
Création des barres des lettres
Création du S
Création du symbole
Couleur et enregistrement
Fichiers ressources

31- Atelier Créatif : Dessiner un picto MAP

Présentation
Création du nouveau document
Faire le cercle
Modifier la forme
Mise en couleur de la 1re moitié
Mise en couleur de la 2e moitié
Cercle centré et ombre portée

32- Atelier Créatif : Redessiner à partir d'un dessin

Présentation du logo
Vectorisation dynamique du planisphère
Finalisez le dessin
Ajouter le texte
Vectoriser le texte et enregistrez votre illustration
Fichiers ressources

33- Atelier Créatif : Créer un logo pour une boutique de Vélo

Présentation du logo
Dessin écrou 1/2
Dessin écrou 2/2
Texte de fin
Enregistrement
Dessin montagne
Début du texte
Fichiers ressources

34- Atelier Créatif : Créez votre carte de Visite

Présentation de l'atelier
Création du nouveau document
Les fonds perdus
Création du recto
Création du verso 1/2
Création du verso 2/2
Enregistrement aux différents formats
Fichiers ressources

35- Atelier Créatif : Carte de Noël

Présentation
Nouveau document
Création de la 1re boule de Noël
Création de la 2e boule de Noël
Création du 1er sapin
Création du 2e sapin
Optimiser son plan de travail
Disposition des boules de Noël
Disposition des sapins de Noël
Création des formes sous le texte
Finalisation des écritures
Fichiers ressources

MODULE

ADOBE ILLUSTRATOR - NIVEAU 2 INTERMÉDIAIRE

1- Atelier : Logo complexe

Présentation de l'atelier Logo géométrique
Création des formes du logo
Motif du contour
Motif du logo
Finalisation du logo
Fichiers ressources

2- Outils de sélection

L'outil lasso
L'outil baguette magique

3- Les Formes

Modification des formes prédéfinies
Shaper - Les bases
Création de motifs
Filet
Création des formes géométriques

4- Atelier créatif : Modifier ses pictogramme

Où et comment télécharger des pictos
Modification du picto
Enregistrer son picto
Créer son picto

5- La Couleur

Couleurs RVB - CMJN
Nuancier
Redéfinir les couleurs
Dégradé
Dégradé amélioré
Peinture dynamique - 1/2
Peinture dynamique - 2/2
Faire un nuancier avec l'outil dégradé de formes

6- Les Contours

Modifier les contours des formes
Outil courbe
Outil modification de l'épaisseur de contour
Modifier et créer des formes de contour dynamique
Créer un décalage de contour

7- Générer du texte

Vectorisation du texte
Texte curviligne
Nouveauté typo

8- Atelier Créatif : Créer des logos originaux

Présentation de l'atelier
Création du nouveau document
Modification des fonds
Changement des rayures.mp4
Modification des couleurs et enregistrement
Fichiers ressources

9- Atelier Créatif : Typo logo

Présentation des logos typo
Recherche de typo
Voyons le logo que nous allons faire ensemble
Télécharger la typo et écrire le nom de la marque
Vectoriser la typo
Transformation du D
Allongement du M et placement de Design
Ecrire le long de la forme
Création de la forme en rond
Enregistrement
Fichiers ressources

10- Création d'objet 3D

Outil 3D
Placage de motifs sur les objets 3D

11- Atelier Créatif : Lettrage en 3D

Présentation de l'atelier
Lettrage en 3D
Mise en couleur et finalisation
Fichiers ressources

12- Atelier Créatif : Coca 3D

Présentation de l'atelier
Dessin profil bouteille
Mettre en 3D
Placage de motifs sur la bouteille 3D
Finalisation
Fichier Bouteille.jpg
Fichier Bouteille.ai
Fichier Coca-Cola-Logo.jpg

13- Options Fenêtre

Pathfinder
Alignement des objets
Propriété des objets
Gestion des calques

14- Autres

Outil rotation/miroir
Les repères
Mode présentation
Copier-coller-déplacer
Dossier d'assemblage
Masque d'écrêtage
Créer des modèles
Vectorisation dynamique
Modification en groupe
Recadrage des photos
Fichiers ressources

15- Atelier Créatif : Netflix

Fichiers ressources
Présentation de l'atelier
Tracé du N
Ajuster le N
Mettre à la couleur
Ombre portée sur le N
Début du 2e logo - écriture
Déformation du texte
Mise en couleur et dégradé
Enregistrement
Fichiers ressources

16- Atelier créatif : Mosaïque

Présentation de l'atelier
Réalisation de la mosaïque
Fichiers ressources

17- Atelier créatif : Affiche tendance

Présentation de l'atelier
Montagne
Triangle bas de la montagne
Texte et finalisation

18- Atelier créatif : Logo DeepWater

Présentation de l'atelier
Création des formes du logo
Formes pathfinder
Mettre les couleurs et ombres portées
Finalisation du logo
Fichiers ressources

19- Atelier créatif : Logo Agence Immobilière

Présentation de l'atelier
Création du nouveau document
Dessin et couleur de la forme triangle
Création du 2e triangle
Création de la symétrie des triangles
Ajout du texte
Calage des derniers éléments
Enregistrement aux différents formats
Fichiers ressources

20- Atelier créatif : Visuel Inspiration moto

Présentation de l'atelier
Recherche d'images
Vectorisation de la moto
Recherche de typo
Ajout du titre
Nouvelle typo et texte
Picto NYC
Ruban sous la moto
Création d'éléments graphiques bas
Finalisation
Fichiers ressources

21- Atelier créatif : Visuel Inspiration Surf

Présentation de l'atelier
Création des cercles
Ecrire autour du cercle
Dessin des mouettes
Ecriture du mot SURF
Finalisation du logo
Enregistrement
Fichiers ressources

22- Atelier créatif : Visuel Wonder Woman

Présentation de l'atelier
Ouverture du document
Dessin du W
Symétrie de la lettre
Pathfinder dans la lettre
Finalisation de la lettre
Création du cercle 2 couleurs
Création des étoiles
Ombre portée et enregistrement
Découpe de la feuille d'or
Finalisation du logo
Fichiers ressources

23- Atelier créatif : Inspiration Cerf

Présentation de l'atelier
Vectorisation du cerf
Recherche des typos
Calage de la typo
Ajout graphique du THE
Cercle et pointillés
Découpe des formes dans le cercle pointillé
Symbole direction
Texte dans le cercle
Création de l'élément graphique bas
Enregistrement
Fichiers ressources

24- Atelier créatif : Super héros

Présentation de l'atelier
Dessin du bouclier
Dessin de l'étoile
Créer du volume au bouclier
Bande de couleur
Finalisation des bandes de couleurs

(Suite 24)-

Ajout du texte
Découpe de la bande de couleurs
Finalisation du texte
Enregistrement
Fichiers ressources

25- Atelier créatif : Ville

Présentation de l'atelier
Création de la forme map
Ecriture des lettres BCN
Ajout du mot Barcelona
Dessin de palmier et oiseaux
Dessin de la 1re moitié de la cathédrale
Finalisation de la cathédrale
Ajout de la cathédrale et découpe du symbole
Concepteur de forme pour créer l'espace de la cathédrale
Enregistrement
Fichiers ressources

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

DÉLAI D'ACCÈS

Le délai d'accès à la formation certifiante est de 2 à 3 semaines après validation de votre dossier.

MODALITÉS DE FINANCEMENT

- CPF
- OPCO
- La Région
- Autofinancement
- Pôle Emploi
- L'entreprise



contact@learningit.fr

07 76 33 27 49
