

# ILLUSTRATOR - INITIATION



## OBJECTIFS & COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES VISÉES

- Assimiler les techniques de création graphique vectorielle ;
- Gérer l'interface de travail et la méthodologie grâce aux calques et aux plans pour créer des tracés simples ; modifier un logo, une icône, une esquisse ou une typographie.

## PARTICIPANTS

Toute personne désirant s'ouvrir aux techniques de création graphique vectorielle et à l'illustration.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

Formation en présentiel : alternance apports théoriques et exercices de mise en situation professionnelle. Salle équipée de matériel pédagogique : vidéoprojecteur, paperboard, postes informatiques à disposition, supports de formation.

## PRÉREQUIS

Connaissances de base de l'environnement informatique.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION NIVEAU D'ENTRÉE & DE SORTIE

Avant la formation : audit des besoins et du niveau

A la fin de la formation : évaluation de la compréhension et de l'assimilation des savoirs et savoir-faire par le formateur

Formation qualifiante : attestation de fin de formation (appelée « certificat de réalisation »)

Formation certifiante : **possibilité de suivre la formation « Illustrator – Perfectionnement » et de passer le PCIE – éligible au CPF / 237556**

## DÉLAIS D'ACCÈS

Variables en fonction du statut, du financeur et du planning de nos formations en inter : merci de nous consulter.

## ACCESSIBILITÉ

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

## PROGRAMME

**IP-03**

3 JOURS  
21 HEURES

4 À 8 PARTICIPANTS

INTRA OU INTER  
SUR MESURE

300 € / JOUR\*  
PRIX INTER



[www.contact@modula-formation.com](mailto:www.contact@modula-formation.com)



05 56 44 58 68

**+ de formations sur :**

[www.modula-formation.com](http://www.modula-formation.com)

## TECHNIQUES D'ENCADREMENT

Formation en présentiel dispensée par un formateur expert en PAO / CAO / DAO.



# PROGRAMME

## UTILISATION ET INTERFACE D'ILLUSTRATOR

- Lexique des termes du traitement d'image
- Généralités sur le travail des images.
- Formats d'entrée et de sortie d'une image.
- Notions importante de colorimétrie
- Les dessins, les textes, les graphiques
- Dessin vectoriel, image bitmap
- L'écran d'Illustrator, Les menus et les palettes flottantes, Les outils et les boîtes de dialogue
- Les préférences de travail
- Le menu "Fichier", les formats d'enregistrement
- Les règles, les unités, l'affichage

## ORGANISATION ET CONCEPTS DE BASE

- La gestion des plans et des calques
- Les modèles de couleurs
- Les nuanciers

## LE DESSIN

- Les tracés géométriques
- Les tracés à main levée
- Les tracés avec la plume
- Les tracés avec un modèle et les tracés spéciaux
- Conversion et vectorisation d'images

## LES RETOUCHES

- Sélections, déplacements et copies
- La retouche des points
- Les colorations, les dégradés, les motifs

## LE TEXTE

- Les différents types de texte
- Le traitement de texte, attributs du texte, Les colorations, les manipulations
- Vectorisation du texte
- Tracés de texte avancés

## LES OPÉRATIONS ET IMPORTATIONS

- Les transformations, outils, méthodes, rotation, miroir, déformation, les dégradés, les masques, les filtres
- La pixellisation, les filtres bitmap
- Importations de fichiers EPS
- Autres importations

## MISE EN PRATIQUE

- Reproduction d'une illustration, d'un logo ou d'une icône avec les différents outils de tracé
- Développer sa pratique de l'outil plume
- Pathfinder et masque d'écrêtage
- Mise en forme et composition visuelle

## EXPORTATION ET IMPRESSION

- Les formats pour les exportations
- Impression et types d'impression

