

DURÉE : 3 jours (21 heures)

OBJECTIFS DE CETTE FORMATION :

- Comprendre le principe du format vectoriel et l'utiliser de manière optimale dans Illustrator.
- Maîtriser les outils de base (Plume, formes, Pathfinder, Concepteur de formes) pour créer des visuels simples et complexes.
- Gérer la couleur et la typographie avec précision, notamment via les nuanciers, dégradés et calques de texte.
- Importer et vectoriser des images bitmap afin de produire des illustrations et des tracés propres.

CONNAISSANCES PRÉALABLES POUR SUIVRE CETTE FORMATION :

- Connaissance de Windows ou d'OS X

PROFIL DES PARTICIPANTS :

- Infographistes, maquettistes, webmasters, responsables de communication

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES DE CETTE FORMATION :

- 5 personnes par cours
- 1 poste de travail par stagiaire
- Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage
- La formation est constituée d'apports théoriques et de démonstrations
- La mise en pratique est basée sur des exercices

FORMATEUR DE CETTE FORMATION :

Consultant formateur expert en P.A.O.

MÉTHODES D'ÉVALUATION DES ACQUIS DE CETTE FORMATION :

- Évaluation permanente des acquis sous forme d'exercices de synthèses
- Document d'évaluation de satisfaction
- QCM d'évaluation des acquis de fin de formation ou tests pratiques
- Attestation de formation individuelle
- Attestation de fin de stage

PROGRAMME DE LA FORMATION

DÉCOUVERTE DU FORMAT VECTORIEL ET DE L'INTERFACE

Le format vectoriel

- Rôle d'Adobe Illustrator dans la chaîne graphique : création de logos, icônes, illustrations...
- Différences entre image vectorielle et bitmap : avantages, limites et usages respectifs
- Principes du tracé vectoriel : points d'ancrage, segments, courbes de Bézier

Interface et mode de travail

- Présentation de l'interface : panneaux, menus contextuels, outils
- Règles, repères, repères commentés pour un placement précis
- Paramétrages des préférences : unités, performances, raccourcis
- Espaces de travail : découverte des espaces par défaut et personnalisation

Format de documents

- Définir la taille, les marges et les unités de mesure
- Gérer la zone de travail et les plans de travail multiples
- Choisir les modes colorimétriques (RVB, CMJN, tons directs)
- Formats d'enregistrement et usages (AI, EPS, PDF, SVG, etc.)

Création de tracés vectoriels

- Formes de base : rectangle, ellipse, polygone
- Outils de tracés simples : outil Crayon, outil Shaper
- Outil Plume : gestion des points d'ancrage, tangentes, fermeture des tracés

LES CONTOURS ET LA MANIPULATION DES OBJETS

Les contours et pinceaux

- Paramètres de contour (épaisseur, style, pointillé)
- Largeur variable et profil de tracé
- Pinceaux basiques (calligraphique, diffusion, art...)

Les objets : sélection et transformation

- Sélection, déplacement et copie d'objets
- Empilement et disposition (ordre d'affichage)
- Alignement et répartition d'objets sur la zone de travail
- Outils et commandes de transformation : redimensionner, faire pivoter, incliner

L'essentiel

Pathfinder et "Concepteur de formes"

- Découverte du Pathfinder pour fusionner, soustraire ou découper des formes
- Outil "Concepteur de formes" : création rapide de formes complexes par ajout/soustraction

Génération d'image vectorielle via description (prompt)

- Présentation (si disponible) des fonctionnalités d'IA ou de services tiers permettant de générer des images vectorielles ou des tracés à partir d'instructions textuelles

GESTION DES COULEURS ET DÉGRADÉS

La couleur

- Le nuancier : mémoriser des couleurs pour les réutiliser
- Couleurs globales et bibliothèques de nuances
- Conversion de couleurs (RVB, CMJN, Pantone...)
- Outil Pipette pour prélever une couleur ou un style

Les dégradés de couleurs

- Création et gestion des dégradés linéaires, radiaux et de forme libre
- Placer des étapes de couleur et ajuster la transparence
- Astuces pour un dégradé harmonieux (coordination des teintes, opacité...)

CALQUES ET TYPOGRAPHIE

Les calques

- Principes de base : organisation du document en calques et sous-calques
- Grouper des éléments pour faciliter les manipulations
- Verrouillage et masquage de calques

Texte et typographie

- Activation des polices Adobe Fonts (selon abonnement)
- Outils de texte : texte à point, texte captif, texte curviligne
- Importation de texte externe (copier-coller ou insertion depuis un fichier)
- Rechercher et appliquer des polices
- Redimensionnement des blocs de texte captif
- Vectorisation et déformation du texte

IMAGES BITMAP ET ASPECTS AVANCÉS

Images bitmap dans Illustrator

- Importation d'images : insertion unique ou multiple
- Incorporation vs. liaison : gestion des liens et mise à jour des fichiers
- Optimisation du panneau "Liens" pour les images externes

Vectorisation d'images

- Utiliser la fonction de vectorisation automatique (réglages, seuils, etc.)
- Nettoyer et affiner la vectorisation (points d'ancrage superflus, segments, etc.)

Les aspects

- Le panneau "Aspect" et les styles graphiques : appliquer plusieurs contours, effets et transparences sur un même objet
- Création et modification de styles pour les réutiliser sur d'autres éléments

FINALISATION

Finalisation et exportation

- Formats d'enregistrement pour le travail en cours (AI, PDF)
- Enregistrer pour le Web (formats PNG, SVG, JPEG...)
- Préparer un document pour l'impression (CMJN, traits de coupe, fond perdu)
- Exporter vers d'autres logiciels (InDesign, Photoshop)
- Assemblage des fichiers liés et des polices