

Illustrator 2021 (éditions 2020 et 2021) - Les fonctions essentielles

Formation en ligne - 05h30

Réf : 4YU - Prix 2024 : 95€ HT

Ce cours en ligne a pour objectif de vous présenter les fonctionnalités essentielles d'Illustrator CC (version 24.0.2), ainsi que les nouveautés de la version sortie en février 2021, Illustrator 2021. Il s'adresse à un public de graphiste et de personne devant créer des logos, flyers, pictogrammes ou affiches... La pédagogie s'appuie sur un auto-apprentissage séquencé par actions de l'utilisateur sur l'environnement à maîtriser. Une option de tutorat vient renforcer l'apprentissage (option non disponible actuellement).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

- Maîtriser l'interface et les commandes de base
- Créer des formes et modifier les contours ou les couleurs
- Effectuer des sélections et gérer les calques
- Utiliser les différents outils
- Traiter les images, le texte et les nuances
- Exporter son travail

PÉDAGOGIE ET PRATIQUES

Une évaluation tout au long de la formation grâce à une pédagogie active mixant théorie, exercice, partage de pratique et gamification. Un service technique est dédié au support de l'apprenant. La formation est diffusée au format SCORM (1.2) et accessible en illimité pendant 1 an.

ACTIVITÉS DIGITALES

Démonstrations, cours enregistrés, partages de bonnes pratiques, quiz, fiches de synthèse.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2023

1) Découverte d'Illustrator

- Créer un nouveau document à partir d'un modèle.
- Créer un nouveau document personnalisé.
- Personnaliser l'interface.
- Utiliser la boîte à outils.
- Enregistrer son espace de travail.
- Utiliser le zoom et les déplacements.
- Personnaliser les raccourcis clavier.
- Définir les préférences.

2) Plans de travail

- Créer un nouveau plan de travail.
- Dupliquer un plan de travail.
- Supprimer un plan de travail.
- Définir les options du plan de travail.
- Réorganiser les plans de travail.
- Gérer le panneau plan de travail.

PARTICIPANTS

Graphistes souhaitant concevoir des illustrations de qualité, mais aussi toute personne devant créer des logos, flyers, pictogrammes, affiches...

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui ont conçu la formation et qui accompagnent les apprenants dans le cadre d'un tutorat sont des spécialistes des sujets traités. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

La progression de l'apprenant est évaluée tout au long de sa formation au moyen de QCM, d'exercices pratiques, de tests ou d'échanges pédagogiques. Sa satisfaction est aussi évaluée à l'issue de sa formation grâce à un questionnaire.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices, études de cas ou présentation de cas réels. ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Une attestation de fin de formation est fournie si l'apprenant a bien suivi la totalité de la formation.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

3) Repères et affichages

- Création de repères simples.
- Conversion des tracés en repères.
- Les repères au format vidéo.
- Les repères commentés.
- Le mode tracé.
- L'affichage rogné.
- L'affichage en pixels et le magnétisme.

4) Formes primitives

- Rectangle.
- Ellipse.
- Polygone.
- Étoile.
- Trait.
- Arc.
- Spirale.
- Grille rectangulaire.
- Grille à coordonnées polaires.

5) Propriétés d'objet

- Modifier la couleur de fond et de contour.
- Définir les options d'arrondis.
- Définir les options d'arrondis sur un point.

6) Propriétés de contour

- Définir l'extrémité et la pointe.
- Modifier l'alignement du contour.
- Créer des pointillés.
- Créer des flèches.
- Utiliser le profil de largeur prédéfini.
- Utiliser l'outil Largeur.
- Définir des points de largeur avec des valeurs numériques.
- Créer des côtés de largeurs différentes.
- Enregistrer un profil de largeur.

7) Sélection et gestion des calques

- Utiliser les outils de sélection Flèche noire et Flèche blanche.
- Sélectionner avec l'outil Lasso.
- Utiliser la Baguette magique.
- Grouper les tracés.
- Utiliser le mode Isolation.
- Modifier la disposition.
- Coller devant ou derrière.
- Gérer les calques.

8) Coupe et fusion des tracés

- Utiliser l'outil Ciseau.
- Raccourcir un tracé.
- Utiliser la Gomme.
- Utiliser le Cutter.
- Couper les points sélectionnés.
- Joindre deux extrémités.
- Utiliser le Pathfinder destructif.
- Créer une forme composée.
- Utiliser l'outil Concepteur de formes.

9) Les outils Plume

- Utiliser l'outil Plume.
- Utiliser l'outil Plume en Bézier.
- Casser les poignées de direction.
- Ajouter ou supprimer des points d'ancrage.
- Convertir les points d'ancrage.
- Terminer un dessin.
- Reprendre un dessin.
- Utiliser l'outil Plume de courbure.
- Modifier un tracé avec l'outil Plume de courbure.
- Utiliser l'outil Plume de courbure en linéaire.

10) Les outils de dessin à main levée

- L'outil Shaper.
- Fusion avec l'outil Shaper.
- L'outil Crayon.
- Les options de l'outil Crayon.
- L'outil Pinceau.
- Dessiner des traits droits avec l'outil Crayon.
- L'outil Arrondi.
- L'outil Gomme.
- L'outil Forme de tâche.
- Les options de l'outil Forme de tâche.
- L'autre outil Gomme.

11) Transformations et déformations

- Répéter la dernière transformation.
- Utiliser l'outil Rotation
- Mettre à l'échelle des contours et des angles.
- Utiliser l'outil Mise à l'échelle.
- Utiliser l'outil Miroir.
- Appliquer une transformation répartie.
- Appliquer une transformation manuelle.
- Utiliser l'outil Déformation.
- Utiliser l'outil Tourbillon.
- Utiliser les outils Dilatation et Contraction.
- Utiliser les outils Festons, Cristallisation et Fronces.

12) Images, modèle et masque d'écritage

- Importer une image avec un lien.
- Connaître la différence entre une image incorporée et une image liée.
- Incorporer une image liée.
- Importer un modèle.
- Convertir une photo en modèle.
- Modifier la résolution d'une photo.
- Recadrer une image.
- Créer un masque d'écritage.
- Modifier un masque d'écritage.
- Annuler un masque d'écritage.

13) Texte

- Créer un texte linéaire.
- Créer un texte captif.
- Gérer l'ajustement automatique d'un bloc de texte.
- Chaîner les blocs de texte.

- Convertir les textes en texte captif ou linéaire.
- Créer des colonnes ou des rangées.
- Définir la couleur de fond et de contour d'une zone captive.
- Définir les marges d'une zone captive.
- Créer un texte curviligne.
- Définir les options de texte curviligne.
- Modifier la police de caractères.
- Modifier les attributs de caractères.
- Modifier la couleur des caractères.
- Réinitialiser le panneau Caractère.
- Modifier les attributs de paragraphes.
- Utiliser l'outil Retouche de texte.
- Vectoriser le texte.

14) L'outil Pipette

- Utiliser l'outil Pipette avec les textes.
- Récupérer des attributs de contour ou de fond.
- Récupérer l'aspect d'un objet.

15) Nuancier et couleurs

- Définir la couleur globale.
- Modifier la teinte.
- Utiliser le guide des couleurs.
- Utiliser une couleur de ton direct.
- Convertir une couleur Pantone en CMJN.

16) Exportation

- Exporter en PDF pour l'impression.
- Exporter pour le web.

17) Les nouveautés de la version 2021

- Enregistrer/ouvrir un document en ligne.
- Partager et modifier un document en ligne.
- Créer une zone de travail en mètres.
- Copier/déplacer un plan de travail d'un document à l'autre.
- Utiliser le dessin et la prévisualisation en temps réel.
- Modifier l'alignement vertical d'un texte captif.
- Utiliser l'accrochage au glyphe.
- Créer des objets répétés.
- Redéfinir les couleurs d'une illustration.
- Déverrouiller des objets.
- Reprendre une transformation manuelle.