

# ILLUSTRATOR NIVEAU 2

## PROGRAMME DE FORMATION

### INTITULE : ILLUSTRATOR NIVEAU 2

**Public** : tous publics

**Prérequis** : bonne pratique d'Illustrator

**Objectifs** :

- Maîtriser les techniques de création de documents attractifs
- Simplifier les tâches de création et de production
- Utiliser les nouvelles fonctionnalités pour une création et publication sur le web
- Gérer la chaîne graphique allant de la conception à la diffusion papier ou électronique
- Définir les différents formats d'échanges



### CONTENU

#### AVANT la FORMATION

- Évaluation du niveau de départ
- Identification des objectifs de la formation
- Élaboration d'un programme de formation personnalisé.

#### PENDANT LA FORMATION

#### RAPPEL ET APPROFONDISSEMENT DES FONCTIONS DE BASE

- La gestion des objets
- Les attributs de dessin
- Les outils de transformation
- Les tracés
- Les masques d'écrêtage et d'opacité
- La transparence et le mode de fusion
- Les textes et styles de textes

#### REPRESENTATION DE GRAPHES DANS UNE ILLUSTRATION

- Saisie et récupération de données
- Choix des attributs de graphique (types et styles)
- Enrichir des graphes

#### CONTRÔLER L'ASPECT ET LE STYLE DÉCORATIF DES OBJETS

- Appliquer à un objet plusieurs fonds et contours
- Gérer les attributs décoratifs par le panneau aspect

- Dupliquer et effacer un aspect
- Enregistrer et charger et appliquer des styles graphiques
- Redéfinir un style graphique

---

### CRÉER DES ÉLÉMENTS DÉCORATIFS PERSONNALISÉS

- Créer, appliquer et charger des motifs, textures et symboles
- Placer et modifier une instance de symbole dans une illustration
- Enregistrer une bibliothèque de motifs, textures et symboles

---

### VECTORISATION ET PEINTURE DYNAMIQUES

- Convertir rapidement et précisément une photo en illustration
- Paramétrer et enregistrer une action de vectorisation dynamique
- Décomposer une vectorisation dynamique
- Attribuer à une illustration ou groupe d'objet une peinture dynamique
- Utiliser les outils de peinture et sélection dynamique avec le nuancier

---

### REPRESENTER UN OBJET EN 3D ET GRILLE DE PERSPECTIVE

- Principe de création d'un objet 3D (révolution, rotation, extrusion)
- Générer les sources lumineuses
- Appliquer des placages sur les objets
- Afficher et configurer une grille de perspective
- Appliquer et modeler un objet sur une grille de perspective

---

### APPLIQUER DES EFFETS DÉCORATIFS AVEC LES FILTRES

- Importation des tracés vectoriels de Photoshop / Illustrator
- Exportation d'illustrations vers les logiciels de mise en pages ou vers Photoshop

---

### FINALISER SA COMPOSITION

- Formats d'enregistrements et d'exportations
- Aperçu des séparations, des aplatissements et couleurs d'épreuve
- Impressions et paramétrages
- Trucs et astuces.

## MOYENS PEDAGOGIQUES

- Formation en face à face
- Alternance d'apports théoriques et pratiques
- Travail sur vos documents professionnels

## DUREE

21 heures

## SUIVI ET EVALUATION

- Exercices et tests tout au long de la formation, validés par l'intervenant.
- Attestation de formation remise au stagiaire.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.
- Passage certification TOSA dans notre centre, sur demande.

## CONTACT

Isabelle Jariod      06 86 83 69 64 - [contact@izora.fr](mailto:contact@izora.fr)