

**Apprendre à dessiner dans Adobe Illustrator****Objectifs :**

- Apprendre à dessiner dans Adobe Illustrator
- Créer et réaliser des illustrations vectorielles
- Comprendre la notion d'objet dans Illustrator.

**Public :**

Toute personne souhaitant réaliser ou modifier des dessins à partir d'un logiciel de PAO.

**Pré-requis :**

Connaître l'environnement Microsoft Windows

**Compétences visées :**

- Comprendre la notion d'objet dans Illustrator : différencier les images Bitmap et les images vectorielles pour mieux les manipuler
- Dessiner dans Illustrator : utiliser et traiter les tracés vectoriels
- Créer et réaliser des illustrations vectorielles : créer, dessiner et manipuler des objets vectoriels.

**Points forts :**

Nos salles sont équipées d'outils multimédias et interactifs et de tous matériels en lien avec la thématique traitée.

**Poursuivez ce parcours avec :**

[Adobe Photoshop](#)  
[Adobe Indesign](#)

**Modalités pédagogiques :**

**Équipe pédagogique :** Nos formateurs sont choisis pour leurs expertises métiers, leurs compétences pédagogiques et leur connaissance de l'entreprise

**Méthodes :**

Une pédagogie interactive favorisant l'acquisition des savoirs, savoir-faire et savoir-être.


**Validation / Certification :**

Méthodes et outils adaptés à la formation (mise en situation, QCM, exercices d'application...).

**Formation éligible au CPF avec le certificat PCIE – Code CPF 237556**

Coût complémentaire certification = 70 euros nets.

**INFORMATION**

 4 jours (28 H)

€ Sur devis



Formation certifiante - Éligible CPF -  
Compte Personnel de Formation



PCIE Passeport de Compétences  
Informatique Européen  
ICDL International Computer  
Driving Licence



## Programme :

### VECTEURS ET PIXELS

- Différencier une image Vectorielle et une image Bitmap
- Les différents formats vectoriels ou bitmap
- Produire papier ou écran (les contraintes)
- Définir le terme objet sous Illustrator

### DÉCOUVERTE DE L'ESPACE DE TRAVAIL D'ILLUSTRATOR

- Découvrir l'espace de travail d'Illustrator
- Afficher les palettes, les menus, la barre d'outils
- Paramétrer la grille, les repères
- Se déplacer en utilisant les différents modes d'affichage
- Créer ses propres vues et ses raccourcis clavier
- Gérer les calques avec Illustrator
- Appliquer une couleur de fond et de contour à un objet
- Modifier les préférences d'Illustrator
- Les annulations
- Les sauvegardes

### LES OUTILS DE SÉLECTION ET DE DESSIN D'ILLUSTRATOR

- Sélectionner avec les outils flèche noire et flèche blanche
- Dessiner un objet avec les formes géométriques fermées
- Utiliser les outils Pinceaux et Crayon
- Obtenir différents types de lignes avec les outils de tracés
- Manipuler des objets avec les outils de transformation
- Aligner des objets entre eux
- Distribuer des espaces entre les objets
- Maîtriser la palette Transformation d'Illustrator
- Déformer un objet avec les outils de dilatation, contraction...
- Colorer avec les outils pipette et pot de peinture

### L'OUTIL PLUME D'ILLUSTRATOR

- Dessiner avec l'outil plume
- Différencier les tracés ouverts et les tracés fermés
- Vectoriser un contour
- Appliquer un tracé transparent

### LES OUTILS DE DÉCOUPE D'ILLUSTRATOR

- Découper un objet avec les outils ciseaux, cutter
- Appliquer les différents filtres Pathfinders
- Les formes composées et les formes combinées
- Diviser les objets inférieurs
- Recadrer un dessin

### LE TEXTE AVEC ILLUSTRATOR

- Appliquer à un caractère différents attributs typographiques
- Créer un texte libre ou captif



- Composer un texte qui suit un tracé, une forme
- Vectoriser le texte
- Appliquer une couleur, un effet de style à un caractère
- Remplir un caractère avec un dégradé de couleur
- Attribuer un contour à un caractère
- Pixelliser un caractère
- Utiliser la fenêtre aspect

## UTILISER LA PALETTE ASPECT

- Comprendre le fonctionnement de la palette Aspect
- Créer un contour et un fond avec la palette Aspect
- Réduire à l'aspect de base

## LES SYMBOLES

- Utiliser les bibliothèques de symboles
- Créer un nouveau symbole
- Remplacer un symbole
- Manipuler les occurrences de symboles

## LA COULEUR

- La coloration classique
- Déclarer une couleur globale
- Différencier les modes de couleurs RVB et CMJN
- Utiliser les couleurs en Tons directs, en niveaux de gris, etc.
- Mémoriser une couleur
- Créer des dégradés de couleurs
- Créer des motifs
- La coloration par peinture dynamique

## LA TRANSPARENCE

- Créer des effets de transparence
- Gérer la transparence

## LA SORTIE

- Optimiser ses documents pour la sortie
- Exporter ses documents
- Enregistrer au format PDF

Repas offert