

**ILLUSTRATOR****DURÉE**

20 heures

**HORAIRES  
DES SESSIONS**Accès illimité à la  
plateforme pendant  
toute la durée de  
souscription**LIEU DE  
FORMATION**FOAD (Formation  
Ouverte À  
Distance)**PRIX (TTC)**

À partir de 590€

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

- Comprendre pleinement l'**interface utilisateur d'illustrator** pour une **navigation aisée et une utilisation efficace des outils**.
- Acquérir la **capacité de créer des illustrations nettes et redimensionnables** en utilisant **les techniques de dessin vectoriel**.
- Développer des **compétences spécifiques** pour **concevoir des logos et des graphismes** attrayants en exploitant les fonctionnalités d'illustrator.
- Apprendre à **organiser efficacement les éléments graphiques** en utilisant les **calques pour une manipulation précise**
- Explorer l'**utilisation créative de la typographie** et **des palettes de couleurs** pour des compositions

**PUBLIC CIBLÉ**

Salariés en poste, demandeurs d'emploi, entreprises, particuliers  
La certification s'adresse à des salariés des entreprises ayant intégré leurs propres services de communication soit par des entreprises dont l'activité est justement la production de ladite communication pour leurs clients : agences, studios et beaucoup de toutes petites structures contenant même souvent uniquement une seule personne (freelance).

**PRÉREQUIS**

- Connaissances de base en informatique
- PC
- Webcam
- Micro

## A/ CONTENU DU PROGRAMME

### **Télécharger le logiciel**

- Comment télécharger le logiciel ?



Apprendre à **télécharger le logiciel.**

### **Prise en main**

- Illustrator, à quoi ça sert ?
- Ouvrons ensemble Illustrator
- Création d'un nouveau document
- Espace de travail sur Illustrator
- Comment ouvrir un document
- Comment enregistrer



Apprendre à **les actions de bases de Illustrator : l'interface, les outils et les espaces de travail.**

### **Premiers pas – Outils de base**

- Outil de sélection - Déplacer une forme
- Outil de sélection - Faire une rotation de l'objet
- Comprendre l'ordre des tracés dans un calque
- Dessiner des formes - Le rectangle
- Dessiner de formes - Voyons toutes les autres formes
- Outil de Sélection directe
- Exercice - Formes – Explications
- Exercice – Solution
- Outil Plume - Dessiner des lignes droites
- Outil Plume - Dessiner des courbes
- Exercice – Plume
- Exercice - Plume – Solution
- Modifier un tracé à la plume



Apprendre à **tous les outils de base pour débiter tout type de créations sur Illustrator**

### **La couleur : les bases**

- Comment mettre simplement de la couleur dans une forme
- Différence entre RVB et CMJN
- Retirer une couleur -contour ou fond
- Comment faire un dégradé de couleur
- Aller plus loin avec le dégradé
- Utiliser l'outil Pipette



Apprendre à **contrôler la teinte d'une couleur de façon très précise et comment utiliser les outils «pot de peinture», «dégradé» et «pinceau».**

### **Le Texte : les bases**

- Ecrivez -outil Texte
- Modifier la typo
- Mettre de la couleur au texte
- Modifier un bloc de texte
- Trouver une typo
- Ecrivez le long d'une forme - Outil texte curviligne



Apprendre à **trouver une typographie, générer du texte, créer des blocs de textes et modifier leurs paramètres très facilement.**

### **Les calques et traces**

- Présentation des calques
- Modifier les calques et déplacer les tracés
- Disposition des tracés
- Grouper des tracés entre eux



Apprendre le **concept de calque : leur utilité, comment les créer et s'en servir avec efficacité.**

### **Aller plus loin avec les outils et autres manipulations**

- Faire une symétrie
- Faire une rotation de l'objet
- Mettre à l'échelle une forme et ses contours
- Déplacement et répéter la transformation
- Cutter -Ciseaux -Gomme
- Option de la Gomme
- Masque d'écrêtage - Intro



Approfondir ses **compétences dans l'utilisation avancée de l'outil** - maîtriser les **fonctionnalités avancées de l'outil pour créer des illustrations professionnelles et artistiques de haute qualité.**

### **Les contours**

- Modifier la taille de contour
- Faire des pointillés et des flèches
- Profil et formes de contours
- Bibliothèque de forme et contour



Apprendre **comment manipuler et personnaliser les contours des objets vectoriels.**

### **Les images**

- Importer une image
- Modifier les paramètres de l'image
- Vectoriser des photos
- Vectorisation dynamique et composition



Comprendre et de maîtriser les **différentes facettes de la manipulation d'images dans le logiciel de création vectorielle.**

### **Onglet Affichage**

- Le mode tracé
- La partie « Zoom »
- Les règles
- Les repères commentés



Se familiariser avec les **différentes options et fonctionnalités liées à l'affichage du document dans le logiciel.**

### **Alignement**

- Alignement de l'objet
- Alignement par rapport à un repère
- Aligner sur
- Répartition des objets
- Répartition de l'espace
- Astuce sur l'alignement



Découvrir les **techniques et les fonctionnalités liées à l'alignement précis des objets dans une composition vectorielle.**

### **Pathfinder**

- Le Pathfinder
- Forme composée avec le Pathfinder
- Diviser une forme avec le Pathfinder



Découvrir les **fonctionnalités avancées et les techniques de l'outil Pathfinder, utilisé pour créer des formes complexes en combinant, fragmentant, et modifiant des objets vectoriels.**

### **Exporter et partager ses créations**

- Les différents exports
- Introduction à la Bibliothèque



Découvrir les **différentes options d'exportation et de partage disponibles dans le logiciel.**

### **Onglet Effet : Spécial**

- Présentation
- Arrondis
- Contour progressif
- Griffonnage
- Lueur externe
- Lueur interne
- Ombre portée



Découvrir les **différentes fonctionnalités et techniques liées aux effets spéciaux disponibles dans le logiciel.**

### **Les symboles**

- Créer un nouveau symbole
- Pulvérisation de symbole
- Comment modifier les symboles



Apprendre les **concepts et les techniques liés à l'utilisation des symboles, éléments graphiques réutilisables, dans le logiciel.**

### **Outils de sélection**

- L'outil lasso
- L'outil baguette magique



Découvrir les **techniques et les applications de ces outils pour la sélection d'objets dans une illustration.**

### **Les Formes**

- Modification des formes prédéfinies
- Shaper -Les bases
- Création de motifs
- Filet
- Création des formes géométriques



Apprendre les **bases et les techniques avancées liées à la création, la manipulation et l'utilisation de formes dans le logiciel.**

### **La Couleur**

- Couleurs RVB -CMJN
- Nuancier
- Redéfinir les couleurs
- Dégradé
- Dégradé amélioré
- Peinture dynamique 1/2
- Peinture dynamique 2/2
- Faire un nuancier avec l'outil dégradé de formes



Découvrir les **principes fondamentaux de la gestion des couleurs, la création de palettes, l'application de dégradés, et l'utilisation efficace de la couleur dans la conception graphique.**

### **Les Contours**

- Modifier les contours des formes
- Outil courbe
- Outil modification de l'épaisseur de contour
- Modifier et créer des formes de contour dynamique
- Créer un décalage de contour



Découvrir les **techniques liées à la gestion, à la personnalisation et à l'application des contours aux objets dans les illustrations.**

### **Générer du texte**

- Vectorisation du texte
- Texte curviligne
- Nouveauté typo



Apprendre à **créer, formater et manipuler du texte de manière efficace dans le logiciel.**

### **Création d'objet 3D**

- Outil 3D
- Placage de motifs sur les objets 3D



Développer les **compétences nécessaires pour créer, manipuler et styliser des objets en trois dimensions dans le logiciel.**

**Options Fenêtre**

- Pathfinder
- Alignement des objets
- Propriété des objets
- Gestion des calques



Découvrir les **différentes fenêtres, panneaux et outils disponibles** dans le logiciel pour **optimiser le flux de travail** et **accéder efficacement aux fonctionnalités nécessaires.**

**Autres**

- Outil rotation/miroir
- Les repères
- Mode présentation
- Copier-coller-déplacer
- Dossier d'assemblage
- Masque d'écrêtage
- Créer des modèles
- Vectorisation dynamique
- Modification en groupe
- Recadrage des photos



Découvrir et acquérir une **compréhension** des **fonctionnalités du logiciel.**

**B/ MOYENS PÉDAGOGIQUES**

Méthode d'apprentissage basée sur l'auto-apprentissage via une plateforme e-learning. Un accès individuel sera ouvert au nom du stagiaire sur la plateforme.

Cette plateforme pédagogique, qui prend la forme d'un Learning Management System (LMS) accessible au moyen d'une simple connexion internet permet à l'apprenant d'accéder à ses évaluations, sa formation afin de mutualiser ses connaissances et acquérir des compétences complémentaires au travers d'apprentissages informels.

**Nature des travaux :** multiples jeux-exercices interactifs et stimulants

## C/ MODALITES D'ASSISTANCE DU STAGIAIRE LORS DE LA FORMATION À DISTANCE

Pendant toute la durée de la formation, **un suivi pédagogique régulier est effectué par le tuteur référent-expert**, attribué au stagiaire en début de formation.

L'ensemble de l'équipe pédagogique peut également prendre le relai en cas d'absence ou d'indisponibilité du tuteur référent. Notre équipe pédagogique est également formée **à l'assistance technique**. Ainsi elle est en mesure d'intervenir sur les différents problèmes techniques rencontrés par les stagiaires : bugs, problèmes matériel, problème plateforme, affichage...

Cet accompagnement pédagogique et technique s'articule autour des actions suivantes :

- Suivi téléphonique hebdomadaire par le tuteur
- Hotline téléphonique du tuteur du lundi au vendredi de 9h à 18h
- Support pédagogique et assistance technique via l'adresse mail du tuteur référent
- E-mails de suivi réguliers selon l'avancement du stagiaire, de présentation, de documentation, d'astuces, de relances, d'échéance, d'inscription aux examens ...

**Le tuteur référent** en charge de son suivi est **tenu de l'assister en vue du bon déroulement** de la formation et du **passage de certification**.

## D/ MODALITÉS DE FORMATION

FOAD (Formation Ouverte À Distance)

## E/ MODALITÉS D'ÉVALUATION DES CONNAISSANCES

1. Un audit sera réalisé par le stagiaire **avant le début de sa formation** afin d'évaluer son niveau.

2. **Durant tout son parcours de formation**, le stagiaire sera évalué à travers des exercices et évaluations qui lui seront remises par son formateur.

3. Une attestation de formation sera éditée et envoyée par mail au stagiaire **à la fin de sa formation**.

**À l'issue de sa formation**, le stagiaire passera la certification **TOSA Illustrator enregistrée à France Compétences sous le numéro RS6205**. Le stagiaire doit être équipé d'un ordinateur muni d'une webcam, d'un micro et d'une connexion internet pour le passage de sa certification

L'équipe pédagogique sera en charge de son inscription auprès du certificateur.

À l'issue du test, le candidat se voit attribuer un score (0 à 1000), correspondant à un niveau (Initial, basique, opérationnel, avancé ou expert), ce qui lui permettra de faire valoir ses compétences sur le marché du travail. ses compétences sur le marché du travail.

### **Résumé de la certification :**

Test adaptatif TOSA : QCM, manipulation de logiciels, Scoring mathématique IRT (Item Response Theory)

- 35 questions
- Durée de 60 minutes
- Passage en conditions d'examen en ligne
- Score sur une échelle de 1 à 1000
- Délivrance de la certification si le score est supérieur à 551 sous 5 jours ouvrés

### **Compétences attestées :**

#### **Niveau opérationnel (score Tosa 551 à 725)**

- Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'Illustrator en vue de créer un document et de le conserver dans de bonnes conditions
- Personnaliser l'interface et les outils de base d'Illustrator afin de créer et modifier un document
- Modifier et corriger un objet en vue de le transformer et d'intégrer les fonctions de travail sur les objets afin de les travailler
- Exploiter et utiliser les fonctions de correction des objets pour les modifier
- Gérer l'outil Texte afin de créer du texte mais également exploiter les caractères spéciaux et le mode de fusion pour créer des effets uniques
- Utiliser les fonctions de retouches afin d'éditer l'illustration
- Gérer les différents formats pour faciliter l'enregistrement, identifier les zones de travail afin de les exploiter et optimiser l'export d'un document en vue d'une contribution externe
- Paramétrer la configuration matérielle en vue d'optimiser les performances d'Illustrator

#### **Niveau avancé (score Tosa 726 à 875)**

- Gérer et modifier les attributs d'une illustration en vue d'organiser son contenu
- Maîtriser les transformations complexes afin de corriger et d'exploiter un objet
- Paramétrer les différents réglages et exploiter les repères pour optimiser l'illustration
- Gérer les formats et leurs spécificités pour produire des illustrations facilement exploitables

#### **Niveau expert (score Tosa 876 à 1000)**

- Paramétrer l'environnement d'Illustrator en vue d'optimiser l'organisation de l'espace de travail et d'avoir un flux de production rapide
- Mettre en œuvre l'intégralité des outils de correction d'un objet afin d'obtenir un résultat précis
- Changer de façon dynamique les attributs d'une illustration en vue d'en améliorer le rendu visuel
- Maîtriser l'exportation des illustrations afin d'optimiser leurs utilisations



*Le passage de la certification est obligatoire pour les formations financées par le CPF*

## E/ MODALITÉS D'ÉVALUATION DE L'APPRÉCIATION DES PARTICIPANTS

**Questionnaire de satisfaction** téléphonique du service qualité et/ou questionnaire de satisfaction remis en fin de formation

*NOTE : Si vous, ou l'un(e) de vos salarié(e)s, est une personne en situation de handicap, merci de contacter notre référent handicap, Mr David Allouche à l'adresse mail : [referenthandicap@formatexia.com](mailto:referenthandicap@formatexia.com)*