

# Illustrator CS6, connaître les fonctionnalités essentielles

Formation en ligne - 8h15

Réf : 4AL - Prix 2024 : 95€ HT

Ce cours en ligne a pour objectif de vous permettre de concevoir des illustrations de qualité avec Illustrator CS6 : créer des effets de texte, des illustrations vectorielles, appliquer des attributs et des transformations, exporter les illustrations pour le web. Il s'adresse à un public de graphistes ou toute personne devant créer des dessins, plans, logos ou dessins techniques enrichis. 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.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

Connaître les fonctions essentielles d'Illustrator CS6

Créer des effets de texte

Créer des illustrations vectorielles

Appliquer des attributs (contour, fond, couleur, dégradé, motif, filets de dégradé, aspect)

Appliquer des transformations (déplacement, rotation, mise à l'échelle, symétrie, déformation, découpage, agencement)

Exporter les illustrations pour le web

## 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) L'environnement de travail

- Connaître les formats bitmap et vectoriel.
- Utiliser les couleurs.
- Manipuler l'interface de l'application et les espaces de travail.
- .

### 2) Les documents

- Créer un nouveau document.
- Modifier le format d'un document existant.
- Utiliser les plans de travail dans le nouveau document.
- Créer et gérer les plans de travail.
- Créer et gérer les modèles.
- Enregistrer au format Illustrator, au format PDF.
- Importer un fichier Photoshop.
- Gérer les documents ouverts.
- Imprimer un document.

### 3) Les zooms, les règles, les repères et la grille

- Connaître les zooms, les règles et les repères.

## PARTICIPANTS

Graphistes et toute personne devant créer des dessins, logos, plans, voire des dessins techniques enrichis.

## PRÉREQUIS

Connaissances de base de Windows.

## 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.

- Utiliser les repères commentés.
- Utiliser la grille.

#### 4) Les outils prédéfinis

- Maîtriser la barre des outils et la barre de contrôle.
- Effectuer des sélections.
- Créer des formes simples.
- Manipuler les outils de tracés : trait, arc, spirale et grilles.
- Utiliser les outils crayon, pinceau, forme de tache, gomme.
- Modifier les formes simples.
- Utiliser l'outil plume : les droites et les polygones, les courbes de Bézier, les différents points d'ancrage.

#### 5) Le texte

- Mettre en forme des caractères. Utiliser les polices OpenTyp, les styles de caractères.
- Vectoriser du texte.
- Mettre en forme des paragraphes. Les tabulations. Les styles de paragraphes.
- Placer un texte le long d'un tracé ouvert, dans une forme.
- Lier des zones de texte.
- Créer un habillage entre un texte et une forme.
- Créer des lignes et des colonnes.

#### 6) Les attributs et les symboles

- Appliquer, créer et mémoriser une couleur.
- Modifier une couleur. Appliquer une teinte. Importer une bibliothèque de couleurs.
- Gérer les couleurs du nuancier. Créer un groupe de couleurs. Le guide des harmonies de couleurs.
- Gérer les motifs. Créer un motif répétitif.
- Appliquer, créer, gérer un dégradé. Les filets de dégradés.
- Copier les attributs. Les attributs et l'aspect.
- Appliquer une transparence. Appliquer et gérer des effets.
- Créer un masque d'opacité.
- Utiliser, créer et gérer les symboles.
- Connaître les instances et jeux d'instances de symbole. Les paramètres des jeux d'instances.

#### 7) Les formes et les effets

- Utiliser les formes.
- Créer une forme calligraphique, une forme diffuse, artistique, une forme de motif.
- Créer, exporter et importer une bibliothèque.
- Utiliser les effets vectoriels, les effets bitmap.

#### 8) Les transformations des objets

- Afficher les informations concernant les objets.
- Modifier les contours d'un tracé. Les tracés avec des flèches prédéfinies.
- Déplacer les objets et leurs motifs. Dupliquer, redimensionner, appliquer une rotation sur un objet.
- Déformer avec les outils Fluidité. Transformer un contour en fond.
- Dupliquer un objet en lui appliquant un décalage.
- Simplifier un tracé. Pixelliser un tracé.
- Ajouter des points d'ancrage. Décomposer ou découper un objet.
- Utiliser l'outil modelage.
- Créer un dégradé de formes suivant une courbe.
- Agencer des objets. Modifier l'ordre de superposition. Aligner et répartir des objets.
- Créer un tracé transparent, un masque d'écrêtage.

- Maîtriser l'interface : les modes de dessin intérieur/arrière, les commandes pathfinder, le concepteur de formes.
- Créer une enveloppe à partir d'une déformation, d'un filet ou d'un tracé. Gérer les enveloppes.
- Utiliser la vectorisation dynamique, la peinture dynamique.
- Créer et dessiner dans une grille de perspective.

#### 9) Les calques

- Connaître les calques et les sous-calques.
- Créer, paramétrer et gérer les calques.
- Utiliser spécifiquement des calques.

#### 10) L'optimisation des images pour le web

- Préparer le nouveau document.
- Paramétrer l'affichage.
- Enregistrer une image pour le web.
- Associer un lien URL à un objet.
- Utiliser l'outil tranche.