Formation Illustrator

Logiciel de dessin vectoriel de référence, Adobe Illustrator permet de créer logos, pictogrammes, illustrations et supports graphiques nets à toutes les tailles, pour l'impression comme pour le numérique. Cette formation vous permet de prendre en main l'interface, de créer et modifier des tracés, de transformer des objets, de travailler le texte et les calques, puis d'enregistrer vos créations dans les bons formats. Dispensée en individuel ou en petit groupe (3 personnes maximum) et adaptée à vos disponibilités, elle est sanctionnée par une certification pour valoriser votre CV.

COURS PRATIQUE	PRIX 2026/27
14h	**Sur devis**

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES	Démonstrations en direct, ateliers pratiques, études de cas en lien avec les situations réelles des participants.
PARTICIPANTS	Toute personne souhaitant créer des illustrations et des supports graphiques vectoriels avec Adobe Illustrator : chargés de communication, assistants, graphistes débutants, indépendants.
COMPÉTENCES DU FORMATEUR	Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. 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 qu'ils enseignent. Ils ont au minimum dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.
MODALITÉS D'ÉVALUATION	Chaque candidat est évalué tout au long de la formation. La progression pédagogique se mesure via des QCM, des mises en situation et des cas pratiques. Le participant complète également deux tests : un premier en amont pour évaluer son niveau, puis un second en aval pour valider les compétences acquises.
MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES	La formation s'appuie sur une pédagogie active, centrée sur l'expérience des participants et l'application concrète des concepts abordés. Les séquences alternent apports ciblés, mises en pratique, études de cas et échanges collectifs. Les participants sont régulièrement sollicités pour analyser leurs propres situations professionnelles et expérimenter de nouvelles approches. L'ensemble du dispositif favorise l'implication, l'interaction et le transfert des acquis en situation de travail. En cas de problème de connexion pour vos formations à distance, merci de contacter votre référent M. Galdemar : baptistegaldemar@formeaformation.com
MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS	L'inscription doit être finalisée au plus tard 24 heures avant le début de la formation. La formation est accessible pendant une durée de deux mois à compter de l'inscription du candidat.
ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES	Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez M. Galdemar, référent handicap, à l'adresse suivante : contact@formeaformation.com, pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité. En cas de problème technique, veuillez contacter M. Galdemar au 06 86 75 86 50.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Se repérer dans l'interface d'Illustrator et paramétrer un document pour le print, le web ou la vidéo
- Créer et corriger des tracés vectoriels, notamment avec l'outil Plume
- Déplacer, dupliquer, aligner et transformer des objets
- Composer et mettre en forme du texte
- Organiser son travail avec les calques
- Enregistrer et exporter ses créations selon le support de diffusion

LE PROGRAMME

1

Découvrir l'interface du logiciel Illustrator

- Exemples de réalisations et d'utilisations courantes du logiciel
- Présentation de l'interface, gestion des fenêtres et des raccourcis clavier
- Appliquer les réglages colorimétriques adaptés au print ou au web
- Synchronisation des applications Adobe CC
- Créer un nouveau document pour le print, le web ou la vidéo
- Analyser et appliquer les principes de base d'un tracé vectoriel
- Appliquer des aspects sur le fond et le contour
- Créer des nuances de couleurs
- Créer des règles, repères, grilles

2

Créer et modifier des tracés

- Utiliser les outils de sélection sur des objets associés et dissociés
- Tracer des formes géométriques
- Créer des tracés avec l'outil plume à partir d'un modèle
- Outils et fonctions courantes pour la correction des tracés
- Aligner un tracé sur la grille en pixel

3

Modifier et transformer les objets

- Déplacement, duplication et alignement des objets
- Appliquer une rotation, symétrie, mise à l'échelle et déformation
- Différencier les transformations manuelles et paramétrées
- Utiliser la palette transformation

4

Travailler le texte

- Composition, importation et correction
- Vectorisation du texte
- Différencier le texte libre, curviligne et captif
- Mise en forme simple des paragraphes et des caractères

5

Gérer les calques

- Gestion de la superposition des calques
- Analyser les options de calque
- Manipulations courantes sur les contenus d'un calque

6

Utiliser les fonctions complémentaires

- Créer des formes composées avec le Pathfinder
- Appliquer des masques d'écrêtage simples

7

Enregistrer dans les principaux formats

- Enregistrer et exporter selon les besoins de diffusion (print et digital)