

EDITION D'IMAGE AVEC ILLUSTRATOR



 1190 €

 07 81 00 30 71

 www.speedup.com

OBJECTIFS

Se fixer des objectifs permet de donner une direction claire à ses actions et de rester motivé pour atteindre ses ambitions.

Ils servent aussi à mesurer ses progrès et à maintenir sa concentration sur ce qui est essentiel.

01

Comprendre les principes du graphisme vectoriel

Différence vectoriel/raster, résolutions, modes colorimétriques (RVB/CMJN), profils colorimétriques, formats adaptés (AI, PDF, SVG, EPS, PNG, JPG).

02

Configurer et organiser un document de manière professionnelle

Plans de travail multiples, fonds perdus, repères, calques, gabarits, grilles et alignements.

03

Maîtrise des tracés complexes

Formes de base, Pathfinder/Constructeur de formes, opérations booléennes, transformation précise, duplication, alignement et distribution.

04

Maîtriser les outils de dessin

Plume, Courbure, Crayon/Pinceau, Gomme/Ciseaux/Couteau, édition des points d'ancrage et des poignées.

05

Gérer couleurs et apparences

Nuanciers, nuanciers globaux, tons directs, dégradés (linéaires/radiaux), filet de dégradé, opacité, modes de fusion, Styles graphiques et panneau Apparence.

OBJECTIFS

Se fixer des objectifs permet de donner une direction claire à ses actions et de rester motivé pour atteindre ses ambitions.

Ils servent aussi à mesurer ses progrès et à maintenir sa concentration sur ce qui est essentiel.

06

07

Travailler la typographie

texte point/zone, colonnes, texte sur un tracé, styles de caractères/paragraphe, interlignage/chasse/approche, OpenType, vectorisation lorsque nécessaire.

Exploiter les fonctions avancées

Live Paint (Peinture dynamique), motifs et répétitions, brosses (artistiques, calligraphiques, motif), Symboles, grille de perspective, vectorisation d'images (Image Trace).

08

09

Préparer et exporter des livrables fiables

packaging de projet, contrôle en amont, export PDF/X pour l'impression, export web/mobile (SVG/PNG/JPG), export d'assets, optimisation et compatibilité.

Respecter les bonnes pratiques professionnelles

droits d'auteur/licences, accessibilité de base (contrastes lisibilité), nommage/archivage des fichiers, productivité (raccourcis, templates, actions simples).

PRÉREQUIS



Bases informatiques

- Savoir utiliser un ordinateur
- Comprendre les principes fondamentaux de l'organisation et de la gestion des fichiers et dossiers

Illustrator

- Posséder le logiciel Illustrator
- Avoir les droits d'administration sur son ordinateur

Ordinateur

- Posséder un ordinateur assez puissant pour faire tourner le logiciel
- Un écran avec la résolution suffisante
- Une connexion internet

Temps

- Mobiliser le temps nécessaire pour suivre la formation
- Du travail personnel sera demandé

MODALITÉ DE MISE EN OEUVRE DE LA FORMATION

Entretien

Un rendez-vous individuel permet d'identifier les objectifs, vérifier les prérequis et adapter la formation aux besoins de chacun.

Convocation et documents

Les stagiaires reçoivent par e-mail la convocation, le programme détaillé et le règlement intérieur pour préparer leur entrée en formation.

Évaluation initiale

Un test préalable aide le formateur à ajuster le contenu selon le niveau de chacun.

Suivi pédagogique

Des évaluations régulières mesurent la progression et permettent d'adapter l'approche en cas de difficultés.

Évaluation finale

Un test en fin de formation valide les acquis

Recueil de la satisfaction à chaud

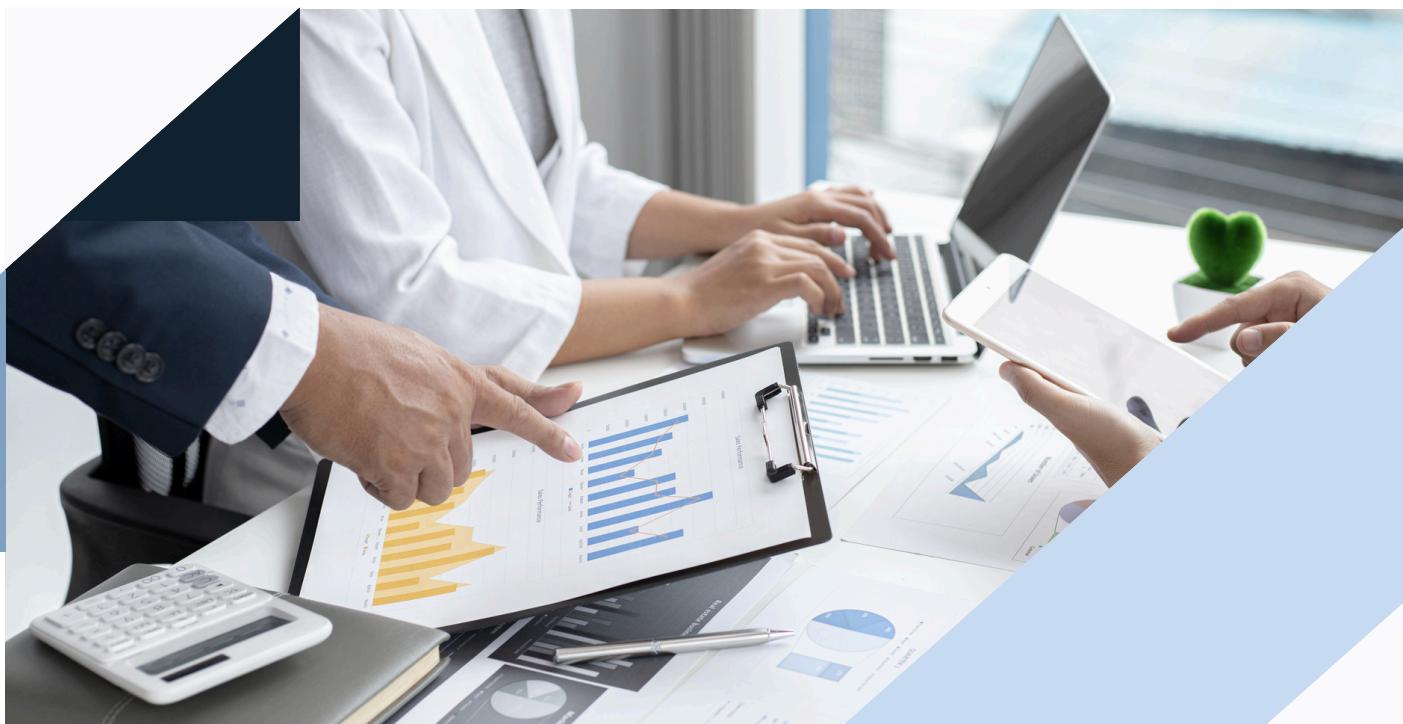
Un questionnaire recueille les impressions immédiates sur la qualité et la pertinence de la formation.

Recueil de la satisfaction à froid

une enquête mesure l'impact des compétences acquises sur l'activité professionnelle. Elle est envoyé environ 6 mois après la fin de formation.



MÉTHODE D'ÉVALUATION



QCM

À la fin de chaque module, une évaluation permet de vérifier l'assimilation des notions, outils, fonctionnalités et bonnes pratiques abordés dans Illustrator.

Mise en pratique

À l'issue des sessions pratiques, une évaluation mesure la capacité à utiliser les outils et techniques appris et à les appliquer dans un projet concret.

Minis projets

À la fin de chaque module, une évaluation globale permet de consolider les acquis et de les mettre en pratique dans un projet.

Évaluation finale

Évaluer l'ensemble des compétences et connaissances acquises tout au long de la formation.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Afin d'assurer une expérience d'apprentissage optimale et engageante la formation, nous mettons en œuvre des moyens pédagogiques et techniques variés. Ces outils sont conçus pour faciliter l'acquisition des compétences, rendre la formation interactive et garantir son accessibilité, quel que soit l'environnement d'apprentissage.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Supports de cours : Accès à des manuels, fiches synthétiques et guides pratiques au format digital pour accompagner l'apprentissage théorique et pratique.

Exercices pratiques : Mise en œuvre d'exercices et de scénarios concrets permettant d'appliquer les connaissances acquises et de renforcer les compétences par la pratique.

MOYENS TECHNIQUES

Outils collaboratifs : Utilisation de plateformes en ligne (visioconférence, tableaux blancs, espaces partagés) pour favoriser les échanges et le travail collectif.

Logiciel Illustrator : Chaque participant doit disposer d'une version récente du logiciel afin de réaliser les exercices pratiques et les mises en application en temps réel.

PUBLIC VISÉ

Débutants complets : personnes n'ayant jamais utilisé Illustrator ou un logiciel de dessin vectoriel mais souhaitant en maîtriser les bases pour une utilisation professionnelle.

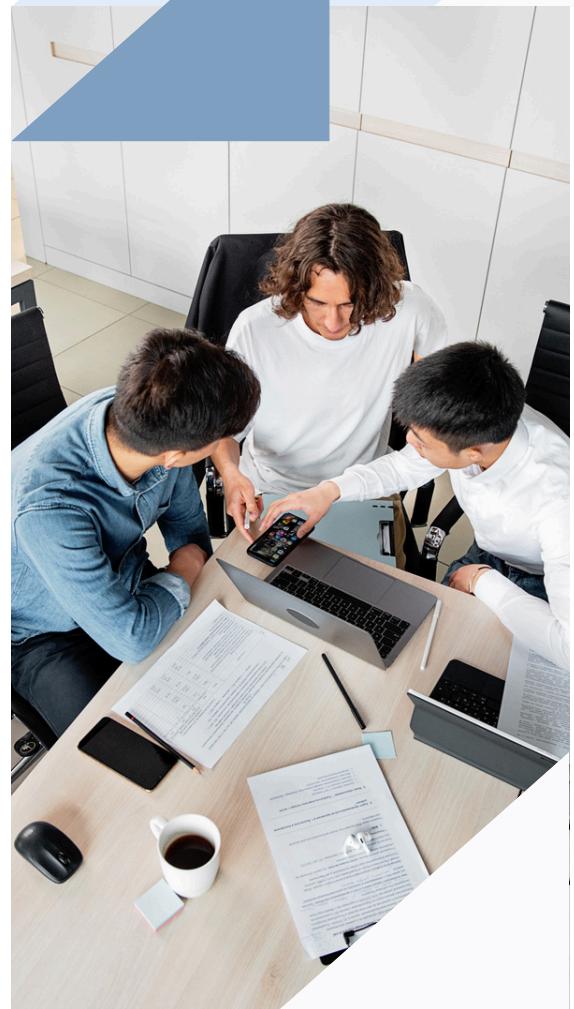
Professionnels de la communication et du marketing : chargés de communication, responsables marketing, community managers, responsables de marque souhaitant créer eux-mêmes des visuels attractifs, logos, infographies ou publications pour les réseaux sociaux.

Graphistes et créatifs en devenir : personnes souhaitant se former aux bases du graphisme vectoriel pour créer des logos, chartes graphiques, pictogrammes, illustrations ou supports print/web.

Entrepreneurs, artisans et indépendants : créateurs de TPE/PME, auto-entrepreneurs ou freelances désirant créer leurs supports visuels (cartes de visite, flyers, bannières, affiches, présentations produits...) sans dépendre d'un prestataire externe.

Professionnels du web et du numérique : développeurs web, intégrateurs, UX/UI designers ou webdesigners souhaitant maîtriser la création d'éléments graphiques scalables et optimisés pour l'intégration web ou mobile.

Formateurs, enseignants et intervenants : professionnels de la pédagogie souhaitant enrichir leurs supports de formation ou créer des documents visuels percutants.



MODALITÉS

ACCÈS

Formulaire d'inscription : Les candidats complètent un formulaire en ligne renseignant leurs coordonnées, leur niveau sur Illustrator et leurs objectifs d'apprentissage.

Confirmation d'inscription : Un e-mail de confirmation est envoyé, précisant les étapes suivantes et les modalités de paiement.

Évaluation préalable :

- **Entretien préformation :** Un échange individuel (en ligne ou par téléphone) permet d'identifier les objectifs, d'évaluer le niveau et de vérifier l'adéquation de la formation.
- **Test de niveau :** Une évaluation initiale aide à adapter le contenu au profil du participant.

Engagement du stagiaire : L'acceptation du règlement intérieur et l'engagement à suivre la formation selon le calendrier fixé sont requis pour finaliser l'inscription.

DÉLAIS

1 mois après la demande d'inscription

PROGRAMME DE FORMATION

01

Fondamentaux & mise en place (9h–13h)

Objectif du jour : prendre en main l'interface, comprendre le vectoriel et structurer un document propre.

- **9:00–9:40 | Concepts clés**
 - Vectoriel vs raster, résolution/PPI, RVB/CMJN/ton direct, formats (AI, PDF, SVG, EPS, PNG, JPG), profils colorimétriques.
- **9:40–10:30 | Interface & organisation**
 - Espace de travail, préférences utiles, panneaux essentiels (Calques, Propriétés, Alignement, Apparence, Nuancier), règles/guides/grilles, aimantation, repères commentés.
- **10:40–11:20 | Documents & plans de travail**
 - Création de documents, multiples plans de travail, tailles et orientations, fonds perdus/marges, gabarits simples.
- **11:20–12:10 | Formes de base & transformations**
 - Outils rectangle/ellipse/polygone/étoile, coins dynamiques, rotation/miroir/déformation, alignements & distributions, duplication et répétitions rapides.
- **12:10–13:00 | Couleurs & apparences**
 - Strokes/fills, nuanciers globaux, pipette, dégradés (linéaire/radial), Aperçu de l'onglet Apparence et Styles graphiques.
- **Atelier :** mini-affiche A5 avec 2 plans de travail, dégradés et nuanciers globaux.

PROGRAMME DE FORMATION

02

Tracés & édition précise (9h–13h)

Objectif du jour : maîtriser le dessin et l'édition de tracés complexes.

- **9:00–9:45 | Plume & Courbure**
 - Points d'ancrage, poignées, angles/douces, segments droits/curvilignes, conversion de points, outil Courbure.
- **9:45–10:30 | Crayon, Pinceau & profils**
 - Tracés à main levée, lissage, profils d'épaisseur variables, pinceaux calligraphiques/artistiques/motif.
- **10:40–11:20 | Édition & opérations de tracé**
 - Ciseaux/Gomme/Couteau, simplifier un tracé, Pathfinder vs Constructeur de formes, fusion/soustraction/intersections.
- **11:20–12:00 | Organiser le dessin**
 - Calques/sous-calques, verrouiller/masquer, sélection avancée, isolation, groupes.
- **12:00–13:00 | Masques & peinture dynamique**
 - Masques d'écrêtage, Live Paint (Peinture dynamique) pour colorer des formes jointives.

Atelier : icône/pictogramme set (4–6 pictos) cohérent.

PROGRAMME DE FORMATION

03

Typographie, styles & effets (9h–13h)

Objectif du jour : composer du texte lisible et stylé, enrichir avec apparences/effets

- **9:00–9:40 | Texte & paragraphes**
 - Texte point vs zone, colonnes, styles de caractères/paragraphe, interlignage/chasse/approche, glyphes, fonctionnalités OpenType, césure.
- **9:40–10:20 | Texte avancé**
 - Texte sur un tracé, transformations, habillage avec formes, vectorisation (quand et pourquoi), réutilisation de styles.
- **10:30–11:15 | Apparence & Styles graphiques**
 - Multiples fonds/contours, effets non destructifs (ombre portée, lueur, déformation, 3D basique), modes de fusion, opacité.
- **11:15–12:00 | Couleurs avancées**
 - Tons directs (Pantone), surimpression/aperçu de séparation (notions), filet de dégradé, transparences propres à l'impression et au web.
- **12:00–13:00 | Motifs, répétitions & symboles**
 - Panneau Motif, répétitions dynamiques, Symboles, bibliothèques CC (organisation d'actifs).

Atelier : mini-charte graphique (couleurs, styles de texte, styles graphiques, motifs).

PROGRAMME DE FORMATION

04

Images, vectorisation & composition (9h–13h)

Objectif du jour : intégrer des images, vectoriser proprement, composer des documents multi-pages/artboards.

- **9:00–9:40 | Liens & incorporations**
 - Importer des images, lier vs incorporer, gestion des liens manquants, pixellisation, détourages basiques en vectoriel.
- **9:40–10:20 | Vectorisation d'images (Image Trace)**
 - Réglages selon l'usage (logo, illustration, photo), seuils, couleurs, bruit, tracés/coins, expansion et nettoyage post-vectorisation.
- **10:30–11:10 | Composition & mise en page**
 - Multi-plans de travail, grilles, colonnes, gabarits simples, variantes de formats (réutilisation).
- **11:10–11:45 | Perspective & graphiques**
 - Grille de perspective (notions), outil Graphiques pour infographies, combinaisons avec styles/effets.
- **11:45–13:00 | Préparation de projet**
 - Nommage, calques propres, Styles/nuanciers globaux, Symboles, Packaging (collecter ressources).

Atelier : mini-brochure 3–4 plans de travail + pictos vectorisés d'après images.

PROGRAMME DE FORMATION

05

Sorties pro & bonnes pratiques (9h–13h)

Objectif du jour : finaliser et exporter des livrables fiables pour l'impression et le web/mobile.

- **9:00–9:40 | Contrôle & validation**
 - Contrôle en amont (vérifications clés), fonds perdus/crois de repère, résolution des images liées, gestion des couleurs, orthographe/typo.
- **9:40–10:20 | Export impression**
 - PDF/X (paramètres), compression, conversion en CMJN, gestion des tons directs, surimpression (aperçu), épreuves papier/numériques.
- **10:30–11:10 | Export web & mobile**
 - Export d'assets (densités 1x/2x/3x), SVG optimisé, PNG/JPG (qualité/poids), transparence, favicons, micro-optimisations.
- **11:10–11:40 | Accessibilité & conformité**
 - Contrastes, tailles minimales de texte/éléments, lisibilité, bonnes pratiques de lisibilité des infographies.
- **11:40–13:00 | Synthèse & projet final guidé**
 - Finalisation d'un mini-projet (logo ou visuel social + déclinaisons print/web), packaging complet, archive.