

Yendôme

Programme Illustrator

20 heures - 8 semaines de formation
+
Accès à la plateforme d'apprentissage en
ligne en illimité

**TEST de positionnement en début de parcours |
Certification ICDL en fin de parcours
RS 6561
VALIDITÉ DU 27/03/24 AU 27/09/26**

TARIF 1 160€ TTC

Objectifs de la formation

Grâce à ces 70 modules et 2 niveaux, (débutant et intermédiaire), vous apprendrez et maîtriserez les outils de bases du logiciel Illustrator, au moyen de mise en pratique avec des ateliers simples, concrets et créatifs.

Mise à jour le 01/10/2024

Organisme de formation enregistré sous le numéro 117 561 611 75
auprès du préfet de région Ile-de-France.
Siret : 892 167 107 000 10 - RCS PARIS

Contenu de la formation

Cette formation est composée de 70 modules sur 2 niveaux (débutant et intermédiaire).

Vous apprendrez les outils de bases du logiciel Illustrator, au moyen de mise en pratique avec des ateliers simples, concrets et créatifs.

En fin de parcours passage de la certification ICDL-PCIE RS6561 entièrement en ligne, dont la date d'enregistrement auprès de France Compétences est du 27/03/24 AU 27/09/26.

L'évaluation ICDL se déroule entièrement en ligne depuis un ordinateur sous surveillance vidéo, avec contrôle d'identité au préalable.

Si vous avez obtenu un score de moins de 75% de bonnes réponses : vous pouvez quand même faire apparaître le module et votre score sur votre certification.

Le passage de la certification se compose comme suit :

- 35 minutes d'évaluation qui peuvent être adaptées aux personnes en situation de handicap.
- 36 questions divisées en 3 types :
 - Les questions de *type Hotspot*, visant à **identifier une fonctionnalité** en cliquant sur un emplacement de l'écran.
 - Les questions de *type 2Qx2Q*, visant à **identifier une bonne réponse** parmi quatre propositions.
 - Les questions de *type 4QV*, visant à **identifier une bonne réponse parmi quatre propositions**, en s'appuyant sur une copie d'écran illustrant une fonctionnalité du logiciel ou une problématique donnée.

Niveau Débutant

Modules 1 - 4

- 1 - Télécharger le logiciel
 - Comment télécharger le logiciel ?

- 2 - Illustrator : 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

- 3 - 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

- 4 - Atelier Créatif - Cactus
 - Présentation de l'atelier Cactus
 - Dessiner le pot du cactus
 - Début du corps du cactus
 - Faire les épines du cactus
 - Finalisation du cactus

Xendôme

Modules 5 - 7

5 - 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

6 - Le Texte : Les bases

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

7 - Les calques et traces

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

Modules 8 - 11

8 - Exercice pratique :

Télécharger et modifier un fichier ILLUSTRATOR

- Où et comment télécharger un document vectoriel
- Modifier le document
- Fichiers ressources

9 - 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

10 - Les contours

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

11 - Atelier Créatif - Glace

- Présentation de l'atelier
- Dessin de la 1re Glace
- Dessin de la 2e glace
- Mettre de la couleur
- Mettre les effets graphiques
- Mettre les textures dans les formes

Xendôme

Modules 12 - 14

12 - Dessiner autrement avec de nouveaux outils

- Introduction à l'outil Pinceau
- Premiers option de l'outil pinceau
- Derniers option de l'outil pinceau
- Changer la forme du pinceau
- Outil crayon
- Outil Shaper
- Option de l'outil Shaper

13 - Les images

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

14 - Atelier Créatif - Café

- Présentation de l'atelier
- Création du nouveau document
- Vectorisation de l'image
- Supprimer des parties de l'image vectorisée
- Installer les typos
- Générer le texte et le mettre en couleur
- Equilibrer les éléments typographiques
- Harmoniser le logo
- Caler les derniers éléments entre eux
- Enregistrement de votre création

Xendôme

Modules 15 - 19

15 - Onglet Affichage

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

16 - Atelier Créatif - Papèterie

- Présentation de l'atelier Papèterie
- Création du papier à en-tête - 1/2
- Création du papier à en-tête - 2/2
- Création carte de correspondance
- Création enveloppe
- Ajouter des fonds perdus et enregistrer

17 - Atelier Créatif - Dessin sur Photo

- Présentation de l'atelier
- Création du nouveau document et importation de l'image
- Dessin des traits sur la partie supérieure
- Dessin du tour du manteau
- Finalisation du projet

18- Alignement

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

19 - Pathfinder

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

Xendôme

Modules 20 - 22

20 - Atelier Créatif - La vache

- Présentation de l'atelier
- Explication de l'atelier
- Dessin de la corne et de l'oreille
- Dessinons la tête et le museau
- La tache, les yeux et le nez
- Finir les dernières traces
- Faire la symétrie
- Disposition des éléments entre eux
- Mise en couleur de la vache
- Utiliser le Pathfinder
- Mettre l'ombre à la vache
- A vous de refaire le cochon

21 - Exporter et partager ses créations

- Les différents exports
- Introduction à la Bibliothèque

22 - Onglet Effet : Spécial

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

Modules 23 - 25

23 - Atelier Créatif - Découpe papier

- Présentation de l'atelier
- Création du nouveau document
- Dessin des premières vagues
- Arrondir les vagues
- Finaliser le dessin des vagues
- Mise en couleurs des vagues
- Dessin du palmier
- Ajout des ombres portées
- Découpe du palmer
- Finaliser les derniers éléments
- Attribuer le masque d'écrêtage
- Ajuster les dernières retouches

24 - Les symboles

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

25 - Atelier Créatif - Paysage

- Présentation de l'atelier Paysage
- Création du nouveau document
- Dessin du fond, la lune et le soleil
- Créer les chaînes de montage à la plume
- Dessin des cactus et 1er plan avec l'outil pinceau
- Mettre le dégradé au fond
- Travail des dégradés sur les autres formes
- Création des symboles Étoiles
- Pulvériser les symboles
- Finalisation du projet

Xendôme

Modules 26 - 27

26 - Atelier Créatif –

Création d'une mise en page : Newsletter

- Présentation de l'atelier Newsletter
- Créer le nouveau document
- Ajouter les repères à notre création
- Plaçons les bases de la structure de la page
- Ajouter les images dans les formes
- Caler le texte avec les photos
- Création du titre de la newsletter
- Ajout des éléments graphiques - finalisation du projet

27 - Atelier Créatif - Logo Marin d'eaux douces

- Présentation de l'atelier Marin d'eaux douces
- Création du nouveau document
- Création de la casquette du marin
- Dessinons le début du visage
- Finalisation des formes du visage
- Ajout des derniers éléments de l'illustration
- Faire les cercles autour de l'illustration
- Écrire le texte le long des cercles.

Xendôme

Modules 28 - 31

28 - Atelier Créatif - Affiche Nuits étoilées

- Présentation de l'atelier Affiche
- Création du nouveau document
- Création du fond et de la 1^{re} forme
- Finalisation des dernières formes du paysage
- Dessin du cœur
- Création des arbres et de la lune
- Dessin des illustrations sapins
- Dessinons les dernières illustrations
- Ajout des cercles blancs
- Mise en place des textes
- Finalisation de la création

29 - Atelier Créatif - Reproduire le logo Apple

- Présentation et ouverture du fichier
- Dessin de la moitié de la pomme
- Corriger le tracé
- Symétrie de la pomme
- Morsure de la pomme
- Dessiner la queue de la pomme
- Changer la couleur et joindre les points
- Enregistrement

30 - Atelier Créatif - Redessiner le logo Adidas

- Présentation
- Création du 1^{er} cercle
- Dupliquer les cercles
- Création des barres des lettres
- Création du S
- Création du symbole
- Couleur et enregistrement

31 - Atelier Créatif - Dessiner un picto MAP

- Présentation
- Création du nouveau document
- Faire le cercle
- Modifier la forme
- Mise en couleur de la 1^{re} moitié
- Mise en couleur de la 2^e moitié
- Cercle centré et ombre portée

Yendôme

Modules 32 - 35

32 - Atelier Créatif - Redessiner a partir d-un dessin

- Présentation du logo
- Vectorisation dynamique du planisphère
- Finalisez le dessin
- Ajouter le texte
- Vectorisez le texte et enregistrez votre illustration

33 - Atelier Créatif –

Créer un logo pour une boutique de Vélo

- Présentation du logo
- Dessin écrou
- Texte de fin
- Enregistrement
- Dessin montagne
- Début du texte

34 - Atelier Créatif - Créez votre carte de Visite

- Présentation de l'atelier
- Création du nouveau document
- Les fonds perdus
- Création du recto
- Création du verso
- Enregistrement aux différents formats

35 - Atelier Créatif - Carte de Noël

- Présentation
- Nouveau document
- Création de la 1re boule de Noël
- Création de la 2e boule de Noël
- Création du 1er sapin
- Création du 2e sapin
- Optimiser son plan de travail
- Disposition des boules de Noël
- Disposition des sapins de Noël
- Création des formes sous le texte
- Finalisation des écriture

Xendôme

Niveau Intermédiaire

Modules 1 - 5

- 1 - Atelier - Logo complexe
 - Présentation de l'atelier Logo géométrique
 - Test de positionnement
 - Création des formes du logo
 - Motif du contour
 - Motif du logo
 - Finalisation du logo

- 2 - Outils de sélection
 - L'outil lasso
 - L'outil baguette magique

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

- 4 - Atelier créatif - Modifier ses pictogrammes
 - Où et comment télécharger des pictos
 - Modification du picto
 - Enregistrer son picto
 - Créer son picto

- 5 - 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

Yendôme

Modules 6 - 8

6 - 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

7 - Générer du texte

- Vectorisation du texte
- Texte curviligne
- Nouveauté typo

8 - Atelier Créatif –

Écrire de façon originale pour créer des logos

- Présentation de l'atelier
- Création du nouveau document
- Modification des fonds
- Changement des rayures.mp4
- Modification des couleurs et enregistrement

Xendôme

Modules 9 - 13

- 9 - Atelier Créatif - Typo logo
 - Présentation des logos typo
 - Recherche de typo
 - Voyons le logo que nous allons faire ensemble
 - Télécharger la typo et écrire le nom de la marque
 - Vectoriser la typo
 - Transformation du D
 - Allongement du M et placement de Design
 - Ecrire le long de la forme
 - Création de la forme en rond
 - Enregistrement

- 10 - Création d'objet 3D
 - Outil 3D
 - Placage de motifs sur les objets 3D

- 11 - Atelier Créatif - Lettrage en 3D
 - Présentation de l'atelier
 - Lettrage en 3D
 - Mise en couleur et finalisation

- 12 - Atelier Créatif - Coca 3D
 - Présentation de l'atelier
 - Dessin profil bouteille
 - Mettre en 3D
 - Placage de motifs sur la bouteille 3D
 - Finalisation

- 13 - Options Fenêtre
 - Pathfinder
 - Alignement des objets
 - Propriété des objets
 - Gestion des calques

Xendôme

Modules 14 - 16

14 - Autres

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

15 - Atelier Créatif - Netflix

- Fichiers ressources
- Présentation de l'atelier
- Tracé du N
- Ajuster le N
- Mettre à la couleur
- Ombre portée sur le N
- Début du 2e logo - écriture
- Déformation du texte
- Mise en couleur et dégradé
- Enregistrement

16 - Atelier créatif - Mosaique

- Présentation de l'atelier
- Réalisation de la mosaïque

Modules 17 - 20

- 17 - Atelier créatif - Affiche tendance
- Présentation de l'atelier
 - Montagne
 - Triangle bas de la montagne
 - Texte et finalisation
- 18 - Atelier créatif - Logo DeepWater
- Présentation de l'atelier
 - Création des formes du logo
 - Formes pathfinder
 - Mettre les couleurs et ombres portées
 - Finalisation du logo
- 19 - Atelier créatif - Logo Agence Immobilière
- Présentation de l'atelier
 - Création du nouveau document
 - Dessin et couleur de la forme triangle
 - Création du 2e triangle
 - Création de la symétrie des triangles
 - Ajout du texte
 - Calage des derniers éléments
 - Enregistrement aux différents formats
- 20 - Atelier créatif - Visuel Inspiration moto
- Présentation de l'atelier
 - Recherche d'images
 - Vectorisation de la moto
 - Recherche de typo
 - Ajout du titre
 - Nouvelle typo et texte
 - Picto NYC
 - Ruban sous la moto
 - Création d'éléments graphiques bas
 - Finalisation

Yendôme

Modules 21 - 22

21 - Atelier créatif - Visuel Inspiration Surf

- Présentation de l'atelier
- Création des cercles
- Écrire autour du cercle
- Dessin des mouettes
- Écriture du mot SURF
- Finalisation du logo
- Enregistrement

22 - Atelier créatif - Visuel Wonder Woman

- Présentation de l'atelier
- Ouverture du document
- Dessin du W
- Symétrie de la lettre
- Pathfinder dans la lettre
- Finalisation de la lettre
- Création du cercle 2 couleurs
- Création des étoiles
- Ombre portée et enregistrement
- Découpe de la feuille d'or
- Finalisation du logo

Modules 23 - 25

23 - Atelier créatif - Inspiration Cerf

- Présentation de l'atelier
- Vectorisation du cerf
- Recherche des typos
- Calage de la typo
- Ajout graphique du THE
- Cercle et pointillés
- Découpe des formes dans le cercle pointillé
- Symbole direction
- Texte dans le cercle
- Création de l'élément graphique bas
- Enregistrement

24 - Atelier créatif - Super héros

- Présentation de l'atelier
- Dessin du bouclier
- Dessin de l'étoile
- Créer du volume au bouclier
- Bande de couleur
- Finalisation des bandes de couleurs
- Ajout du texte
- Découpe de la bande de couleurs
- Finalisation du texte
- Enregistrement

25 - Atelier créatif - Ville

- Présentation de l'atelier
- Création des cercles
- Écrire autour du cercle
- Dessin des mouettes
- Écriture du mot SURF
- Finalisation du logo
- Enregistrement

Yendôme

Modalités de Formation

FORMATION

Annexes 1/5

PUBLIC

TOUT PUBLIC

PRÉREQUIS/APTITUDES

Aucun - Test de positionnement pour déterminer le niveau de l'apprenant

PRÉREQUIS TECHNIQUES

Disposer d'un ordinateur ou d'un smartphone ou d'une tablette avec une connexion internet, un microphone et une caméra en état de marche.

MODALITES ET DELAIS D'ACCES

Formation e-learning en FOAD et/ou avec partie de formations individuelles à distance sous la forme de classes virtuelles en solo ou en groupe (cf Convention). En cas d'inscription en ligne depuis le portail CPF, entrée en formation 11 jours ouvrés après la signature de la convention sur le portail CPF.

DURÉE

Modulable en fonction du parcours de formation choisi.

DATES OU PÉRIODE

VOIR CONVENTION DE FORMATION

HORAIRES

La partie e-learning est accessible 7/7 et 24h/24h.

- Le monitoring et l'assistance technique sont disponibles 7/7 j de 9H à 17H.

-L'assistance pédagogique est disponible du lundi au vendredi de 9H à 16H30

Yendôme

CONTENU

Cette action de formation est une action concourant au développement des compétences réalisées suivant un format à distance.

Le suivi de l'exécution de l'action de formation, pour la séquence réalisée à distance, sera effectuée au moyen de travaux que le stagiaire devra réaliser sur ordinateur sur la plateforme pédagogique e-learning sur des logiciels tiers.

MODALITÉS D'ÉVALUATION D'ATTEINTE DES OBJECTIFS DE LA FORMATION

- QCM/Quizz
- Grille d'évaluation
- Travaux pratiques
- Tests de contrôle de connaissances et validation des acquis à chaque étape
- Échange avec le formateur par visioconférence (classes virtuelles) et avec la conseillère pédagogique par téléphone et/ou par mail.

MOYENS PERMETTANT LE SUIVI ET L'APPRÉCIATION DES RÉSULTATS

SUIVI DE L'EXÉCUTION :

Attestation d'assiduité mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action et les résultats de l'évaluation des acquis de la formation.

Relevé de connexions, signé par un représentant de l'organisme de formation (Attestation de fin de formation).

Convention indiquant la date de l'action et les heures de début et de fin d'utilisation du programme.

APPRÉCIATION DES RÉSULTATS :

- Recueil individuel des attentes du stagiaire
- Évaluation continue durant la session.
- Remise d'une attestation de fin de formation.
- Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de formation.
- Certification ICDL en fin de formation

Annexes 4/5

LIEU

Formation Ouverte A Distance (FOAD) accessible 7j/7 et 24H/24 à partir d'une plateforme conçue spécialement pour le e-learning.

PERSONNE EN SITUATION DE HANDICAP

Pour les personnes en situation de handicap, nous mettrons tout en œuvre pour vous accueillir ou pour vous réorienter. Vous pouvez contacter notre référente handicap Mme Jessica SYLVESTRE au 01.73.19.11.57 ou par mail jessica.sylvestre@vendome-formation.fr.

OBJECTIFS DE LA FORMATION ET COMPÉTENCES VISÉES

À l'issue de la formation, le participant sera capable de mettre en œuvre les compétences suivantes :

- Apprendre et maîtriser les outils de bases du logiciel Illustrator, au moyen de mise en pratique avec des ateliers simples, concrets et créatifs.

Vendôme

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES D'ENCADREMENT DES FORMATIONS

MODALITÉS PÉDAGOGIQUE

- Évaluation des besoins et du profil du participant.
- Apport théorique et séquences pédagogiques regroupées en différents modules.
- Cas pratiques.
- Questionnaire et exercices.
- Tests de contrôle de connaissances et validation des acquis à chaque étape
- Retours d'expériences.
- Séquences pédagogiques regroupées en différents modules.
- Accès individualisé grâce à 1 login et 1 mot de passe par apprenant permettant le contrôle et l'évaluation par les tuteurs formateurs à partir d'une plateforme conçue spécialement pour le e-learning.

RÉFÉRENT PÉDAGOGIQUE ET FORMATEUR

Chaque formation est sous la responsabilité du directeur de l'organisme de formation ; le bon déroulement est assuré par la responsable pédagogique, Jessica Sylvestre, désignée par l'organisme de formation.