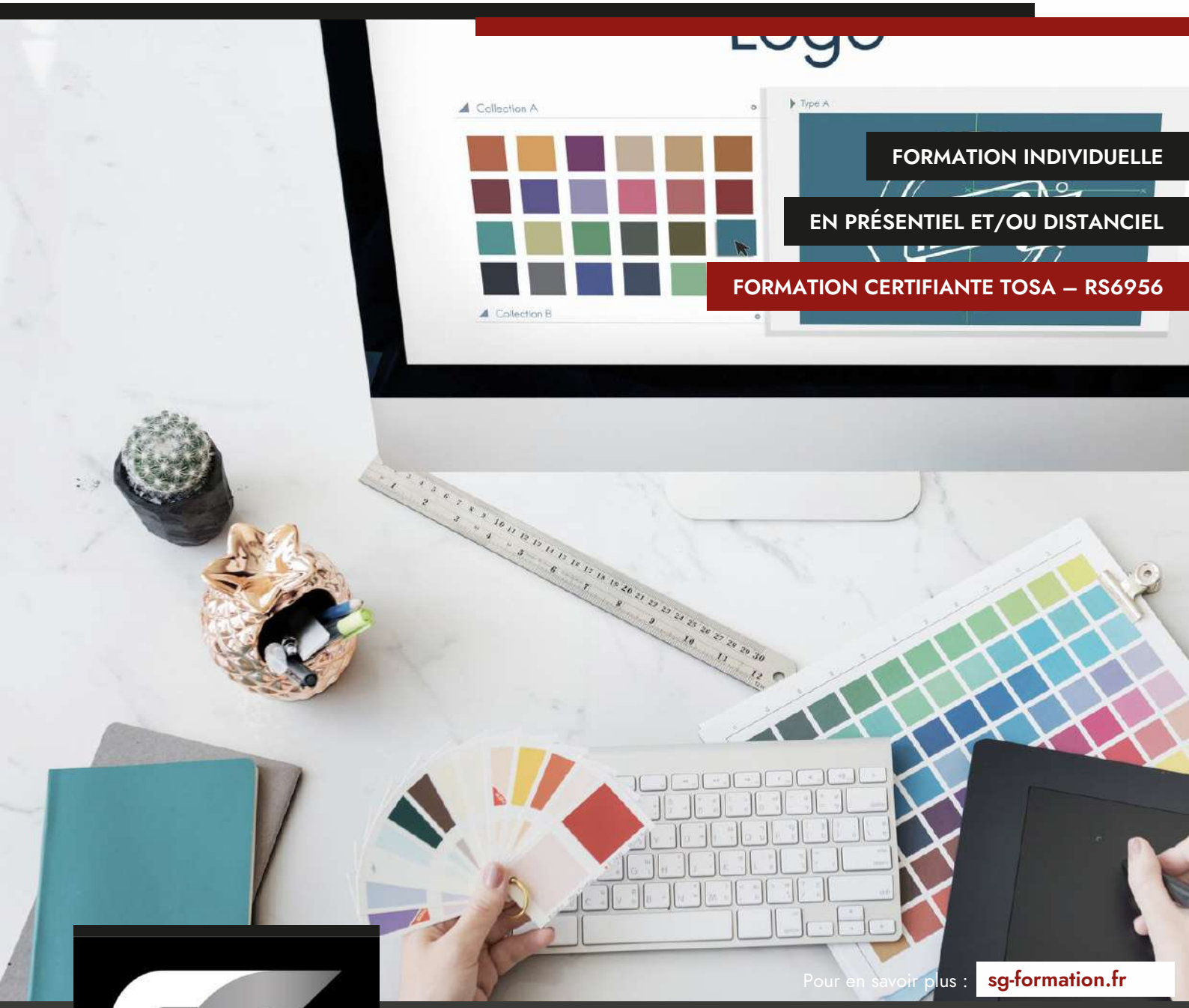
ADOBE ILLUSTRATOR



FORMATION INDIVIDUELLE

EN PRÉSENTIEL ET/OU DISTANCIEL

FORMATION CERTIFIANTE TOSA – RS6956

Pour en savoir plus : **sg-formation.fr**

SG FORMATION (SARL)
03 10 45 21 85
326 Rue Verte, 59141 Thun-l'Évêque
audrey@sg-formation.fr

ADOBE ILLUSTRATOR

DURÉE

14 h *(2 jours)*

PUBLIC VISÉ

Tout public – professionnels ou futurs professionnels amenés à utiliser Adobe Illustrator

MODALITÉS D'ACCÈS

Nos formations sont ouvertes **toute l'année** *(contactez-nous)*

ACCESSIBILITÉ

Une **adaptation** des formations pour les **personnes en situation de handicap** est possible.
Les lieux de formation seront accessibles aux personnes en situation de handicap.
Une vérification sera établie. *Nous contacter : (Audrey, référent Handicap : 06 58 30 42 22)*

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Formateur spécialisé - Supports pédagogiques (Power-Point - Livret apprenant) - Exercices pratiques remis à l'issue de la formation - Tests d'entraînement à la certification Tosa - Suivi du programme de formation
Poste équipé d'Adobe Illustrator (version Creative Cloud récente) ; une tablette graphique est un plus.

SUIVI, ÉVALUATION, SANCTION

» **Moyens permettant de suivre l'action de formation**
- Plans d'action de formation

» **Moyens permettant d'en évaluer les résultats**
- Évaluation de positionnement en début de formation
- Réalisation de travaux durant la formation (exercices et mises en situation)
- Évaluation des acquis en fin de formation

» **Sanction**
- Délivrance d'une attestation d'assiduité
- Formation certifiante : passage de la certification **TOSA – Créer des illustrations vectorielles et des graphiques avec Illustrator (RS6956)**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Configurer son espace de travail et gérer ses documents et plans de travail
- Appliquer les principes du dessin vectoriel (tracés, points d'ancrage, poignées)
- Manipuler, transformer et organiser des objets et des calques
- Créer des formes simples et complexes (Pathfinder, Concepteur de forme, pinceaux)
- Gérer les couleurs, les dégradés et les motifs
- Dessiner des tracés précis et intégrer du texte dans ses créations
- Appliquer des effets et exploiter les fonctionnalités d'IA générative
- Préparer, exporter et automatiser la production de fichiers pour l'impression et le web
- Se préparer au passage de la certification Tosa Illustrator (RS6956)

PRÉREQUIS

- Aucun – savoir utiliser un ordinateur (gestion des fichiers et des dossiers)

CERTIFICAT

CERTIFICATION TOSA – RS6956

Objectifs et contexte de la certification

Aujourd'hui, tous les travaux de communication des entreprises, qu'ils soient imprimés ou digitaux, intègrent d'innombrables éléments graphiques. Dans ce contexte, l'utilisation et la connaissance d'un logiciel d'illustration vectorielle comme Illustrator sont impératives, aussi bien pour les services communication internes que pour les agences, studios et indépendants (freelances).

La certification « Créer des illustrations vectorielles et des graphiques avec Illustrator » (Tosa), enregistrée au Répertoire spécifique sous le numéro **RS6956** (certificateur : ISOGRAD), repose sur un test en ligne qui évalue l'ensemble des compétences du candidat dans l'utilisation du logiciel. À l'issue du test, le candidat obtient un **score de 0 à 1000**, correspondant à un niveau (Initial, Basique, Opérationnel, Avancé ou Expert).

Les niveaux **Opérationnel, Avancé et Expert** permettent au titulaire de faire valoir ses compétences sur Illustrator et d'attester de son opérationnalité selon son profil et l'emploi qu'il exerce.

Compétences attestées

La certification évalue **4 domaines** et **12 compétences** :

Domaine 1 : Interface, espace de travail et fondamentaux

1.1 Connaître et optimiser l'interface utilisateur : Naviguer dans l'interface et personnaliser les espaces de travail pour optimiser l'accès aux outils et panneaux essentiels, améliorant ainsi la productivité et l'efficacité lors de l'utilisation du logiciel.

1.2 Gérer des documents et configurer des espaces : Créer, gérer et enregistrer des documents de manière structurée et efficace, en exploitant les modèles, en configurant les espaces de travail et en adaptant les vues pour répondre aux besoins spécifiques du projet.

1.3 Appliquer les fondamentaux des graphiques vectoriels : Appliquer les principes du dessin vectoriel en utilisant les différences entre graphiques vectoriels et bitmap, ainsi que les chemins, points d'ancrage et poignées, pour créer des illustrations précises et évolutives.

Domaine 2 : Travail sur les objets

2.1 Manipuler des objets : Sélectionner, aligner, distribuer et organiser les objets dans le document, en appliquant des techniques de transformation comme l'échelle, la rotation et la déformation, pour structurer et harmoniser la composition visuelle.

2.2 Créer et modifier des formes : Utiliser les outils de forme pour créer et modifier des formes géométriques simples et complexes, en employant des outils comme le Pathfinder et les pinceaux, afin de concevoir des illustrations variées et personnalisées.

2.3 Utiliser des couleurs et des motifs : Appliquer et modifier les couleurs, créer des dégradés et des motifs, et gérer les palettes de couleurs, afin d'assurer un design cohérent et esthétique.

Domaine 3 : Fonctions spécifiques

3.1 Dessiner et effectuer des tracés : Utiliser des techniques de dessin à main levée avec le crayon, le pinceau et autres outils, ainsi que les outils de plume pour créer des tracés précis.

3.2 Utiliser du texte : Implémenter du texte dans les illustrations, modifier les propriétés typographiques, et créer des textes sur chemin ainsi que des formes de texte, pour intégrer harmonieusement des éléments textuels dans les designs.

3.3 Appliquer des effets et des filtres : Appliquer des effets vectoriels et raster pour enrichir les illustrations, en utilisant des filtres et des options de stylisation pour des effets avancés.

Domaine 4 : Production

4.1 Préparer des documents pour l'impression et le web : Configurer les documents pour l'exportation afin de garantir leur compatibilité et leur qualité optimale sur différents supports, notamment pour des impressions professionnelles répondant aux exigences telles que les marques de coupe et les fonds perdus.

4.2 Exporter et intégrer des fichiers : Exporter des illustrations dans différents formats et optimiser les fichiers pour une utilisation dans d'autres logiciels ou sur des plateformes web.

4.3 Automatiser des tâches : Utiliser des actions, des scripts et d'autres outils pour automatiser les tâches répétitives et améliorer l'efficacité du flux de travail.

Modalités d'évaluation

- **Test adaptatif** : le niveau des questions s'adapte au niveau du candidat tout au long du test
- **Scoring mathématique IRT** (Item Response Theory) : score sur 1000
- **Typologies de questions** : exercices de mise en situation dans l'environnement Adobe Illustrator, activités interactives (relier, glisser-déposer, cliquer sur zone, listes déroulantes...), QCM
- **Format** : 35 questions – 60 minutes, réparties sur les 4 domaines
- **Conditions de passage** : en ligne, sous surveillance d'un examinateur en présentiel ou à distance (e-surveillance)

Échelle des résultats

Niveau Tosa	Score	Résultat
Initial	1 – 350	Attestation de passage
Basique	351 – 550	Attestation de passage
Opérationnel	551 – 725	Certification délivrée
Avancé	726 – 875	Certification délivrée
Expert	876 – 1000	Certification délivrée

La certification est délivrée à partir du niveau Opérationnel (score de 551). En deçà, le candidat reçoit une attestation de passage.

PROGRAMME

MODULE 1 : DÉCOUVRIR ILLUSTRATOR ET SON ESPACE DE TRAVAIL

JOUR 1 – 2 H

Référentiel Tosa RS6956 – compétences 1.1 – 1.2 – 1.3

Les usages d'Illustrator

- Panorama des usages : logo, pictogramme, illustration, infographie, supports imprimés et web
- Graphiques vectoriels et images bitmap : différences, avantages et formats

L'interface et la gestion des documents

- Écran d'accueil, nouveau document et modèles prédéfinis (impression, web, mobile, vidéo)
- Interface : barre d'outils, panneaux, panneau Propriétés et barre des tâches contextuelle
- Personnaliser son espace de travail et ses raccourcis clavier
- Plans de travail multiples : créer, dupliquer, organiser
- Affichage : zoom, règles, repères, grilles et modes d'affichage
- Enregistrer : format AI, documents cloud et historique des versions

Les fondamentaux du dessin vectoriel

- Tracés, points d'ancrage et poignées : comprendre la logique vectorielle
- Outils Sélection et Sélection directe

Travaux pratiques : Personnalisation de son espace de travail, création d'un document à plusieurs plans de travail

MODULE 2 : TRAVAILLER LES OBJETS, LES FORMES ET LES COULEURS

JOUR 1 – 5 H

Référentiel Tosa RS6956 – compétences 2.1 – 2.2 – 2.3

Manipuler les objets

- Sélectionner, grouper, isoler, verrouiller et masquer
- Aligner et répartir, y compris par rapport à un objet clé
- Transformer : mise à l'échelle, rotation, symétrie, déformation, transformation répétée
- Organiser avec les calques : création, ordre, visibilité, verrouillage, sous-calques

Créer et modifier des formes

- Outils géométriques et formes dynamiques (angles arrondis)
- Pathfinder et outil Concepteur de forme : combiner, soustraire, diviser
- Personnaliser les contours : épaisseur, pointillés, extrémités, profils de largeur
- Pinceaux calligraphiques, artistiques, de motif et de forme

Utiliser les couleurs et les motifs

- Modes colorimétriques : CMJN, RVB, tons directs (Pantone)
- Nuancier, couleurs globales et groupes de couleurs
- Dégradés linéaires, radiaux et de forme libre ; filet de dégradé
- Créer des motifs personnalisés, recolorer une illustration
- Pipette et Peinture dynamique

Travaux pratiques : Création d'un logo à partir de formes simples (Pathfinder, Concepteur de forme), mise en couleur avec un nuancier global, création d'un motif

MODULE 3 : DESSINER, ÉCRIRE ET ENRICHIR SES CRÉATIONS — JOUR 2 – 4 H 30

Référentiel Tosa RS6956 – compétences 3.1 – 3.2 – 3.3

Dessiner et effectuer des tracés

- Outil Plume et outil Courbe : tracés précis, conversion de points
- Crayon, Shaper, Pinceau et Forme de tache : dessin à main levée
- Outil Largeur, Gomme, Ciseaux et Cutter : retoucher un tracé
- Masque d'écrêtage et vectorisation d'une image

Utiliser du texte

- Texte de point, texte captif et texte curviligne (sur un tracé)
- Propriétés typographiques : Adobe Fonts, approche, interlignage, styles de caractère et de paragraphe
- Vectoriser du texte, créer des titres et accroches personnalisés
- Déformer un texte avec les enveloppes

Appliquer des effets

- Panneau Aspect : contours et fonds multiples, styles graphiques
- Effets vectoriels (distorsion, arrondis, ombre portée) et effets Photoshop (pixellisés)
- Effets 3D et matières
- Transparence, modes de fusion et masques d'opacité

L'IA générative dans Illustrator (Adobe Firefly)

- Générer des graphiques vectoriels à partir d'un texte (Texte en vecteur)
- Recolorisation générative et génération de motifs
- Bonnes pratiques : retravailler les résultats, droits d'usage, crédits génératifs

Travaux pratiques : Illustration au trait à l'outil Plume, création d'une affiche intégrant un texte curviligne et des effets

MODULE 4 : PRÉPARER, EXPORTER ET AUTOMATISER LA PRODUCTION

JOUR 2 – 2 H 30

Référentiel Tosa RS6956 – compétences 4.1 – 4.2 – 4.3

Préparer pour l'impression et le web

- Fonds perdus, traits de coupe et zone de sécurité
- Séparation quadri et tons directs, surimpression et défonce : aperçu des séparations
- Profils colorimétriques et gestion des couleurs
- Assemblage : regrouper polices et images liées

Exporter et intégrer ses fichiers

- Enregistrer en PDF pour l'imprimeur (normes PDF/X)
- Exporter pour les écrans : SVG, PNG, JPEG ; panneau Exportation des éléments
- Intégrer ses fichiers dans InDesign, Photoshop ou un site web ; bibliothèques Creative Cloud
- Partager un fichier pour révision (commentaires en ligne)

Automatiser des tâches

- Créer et exécuter des actions, traitement par lots
- Symboles et styles graphiques pour gagner du temps
- Découvrir les scripts

Se préparer à la certification

- Déroulé du test Tosa et entraînement sur des exercices types

Travaux pratiques : Préparation d'un fichier pour l'imprimeur (fonds perdus, PDF/X), export d'un pack de visuels pour le web