

## Adobe Illustrator

RS :

Adobe Illustrator est un logiciel de création graphique vectorielle. Il fait partie de la gamme Adobe et peut être utilisé indépendamment ou en complément de Photoshop, il offre des outils de dessin vectoriel puissants. Les images vectorielles sont constituées de courbes générées par des formules mathématiques. L'un des outils principaux d'Illustrator étant « la plume » qui permet de tracer des courbes à l'aspect parfait grâce au placement de points d'ancrage et de tangentes qui vont en modifier la courbure. Un des avantages des images vectorielles est qu'elles sont indépendantes de la résolution, c'est-à-dire qu'elles gagnent en qualité si on les agrandit pour mieux les observer. Adapté aussi bien à la création de document papier qu'à celle d'illustrations pour Internet (logos, affiches, etc.) ce logiciel est orienté vers le marché professionnel, il intègre de nombreuses options propres à améliorer la productivité.

Démontrez que vous disposez des compétences nécessaires et devenez Professionnel certifié Adobe en conception graphique et illustration à l'aide d'Adobe Illustrator 2021

**Prérequis :** 150 heures de pratique afin de couvrir l'ensemble des compétences testées.



## Objectifs

Travailler  
dans  
l'industrie  
du design

- 1.1 Identifier le but, le public et les besoins du public pour la préparation des conceptions et des œuvres d'art.**
  - 1.1.a** Déterminer si le contenu est pertinent par rapport à l'objectif, au public, aux besoins du public, à l'expérience utilisateur et s'il a une conception appropriée pour les appareils cibles ; Termes clés : objectifs du client, public cible, données démographiques, accessibilité, etc.
  - 1.1.b** Identifier les exigences en fonction de la façon dont les conceptions et les œuvres d'art seront utilisées, y compris la vidéo, l'impression et le Web.
- 1.2 Communiquer avec les collègues et les clients au sujet des plans de conception.**
  - 1.2.a** Démontrer une connaissance des techniques de communication des plans de conception avec les pairs et les clients ; Termes clés : croquis, spécifications, processus de conception, wireframes, prototypes, itérations, ordres de modification, brouillons, boucle de rétroaction, etc.
  - 1.2.b** Démontrer la connaissance des concepts de base de la gestion de projet. i. Termes clés : portée du projet, glissement de la portée, collaboration dans le cloud et gestion des fichiers

## Travailler dans l'industrie du design

### 13 Déterminez le type de droits d'auteur, d'autorisations et de licences requis pour utiliser un contenu spécifique.

**1.3.a** Identifier les considérations juridiques et éthiques pour l'utilisation de contenu tiers, telles que les droits d'auteur, les autorisations et les licences ; Concepts clés : Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvre dérivée, utilisation commerciale, attribution, travail pour compte d'autrui, utilisation équitable, utilisation équitable, images de stock et graphiques vectoriels, etc.

**1.3.b** Identifier quand et comment obtenir l'autorisation d'utiliser des images de personnes et de lieux. i. Termes clés : libération du modèle, libération de l'emplacement, etc. ii. Concepts clés : l'autorisation d'utiliser une photo est distincte de l'autorisation d'utiliser le visage ou l'emplacement restreint d'une personne, etc.

### 14 Démontrer une compréhension de la terminologie clé liée aux graphiques numériques

**1.4.a** Démontrer une connaissance de la terminologie des graphiques numériques ; Termes clés : résolution de l'image, taille de l'image, types de fichiers, pixel, raster, bitmap, vecteur, chemin, objet, type, pixellisation, rendu, redimensionnement, taille de l'image mesurée en pixels par rapport à la taille du document mesurée en pouces / centimètres, etc.

**1.4.b** Démontrer la connaissance de la façon dont la couleur est créée dans les graphiques numériques ; Termes clés : mode couleur, gamme, CMJN vs RVB vs HSB vs niveaux de gris, tramage, etc.

### 15 Démontrer la connaissance des principes de conception de base et des meilleures pratiques utilisées dans l'industrie de la conception.

**1.5.a Communiquer** visuellement en utilisant les éléments et les principes de conception et les techniques de conception courantes ; Termes clés : espace, ligne, forme, forme, couleur, texture, accentuation/point focal, unité/harmonie, variété, équilibre, alignement, proximité, répétition, rythme, échelle, mouvement, espace négatif, gestalt, etc.

**1.5.b** Identifier et utiliser des ajustements typographiques courants pour créer un contraste, une hiérarchie et une lisibilité améliorée ; Termes clés : police, taille, style, couleur, alignement, crénage, suivi, début, échelle horizontale et verticale, longueur de ligne, etc.

**1.5.c** Définir les termes et principes courants de conception graphique et d'illustration ; Termes clés : rapport d'aspect, règle des tiers, premier plan, arrière-plan, couleur, ton, contraste

Cet objectif couvre la configuration de l'interface et les paramètres du programme qui facilitent un flux de travail efficace et efficient, ainsi que la connaissance de l'importation de ressources numériques pour un projet.

## Configuration et interface du projet

### 21 Créez un document avec les paramètres appropriés pour mobile, Web, impression, film et vidéo, ou art et illustration.

**2.1.a** Définissez les paramètres de document appropriés pour les illustrations imprimées et à l'écran. Concepts clés : largeur/hauteur, orientation, plans de travail, fond perdu, effets raster, résolution, mode couleur, etc.

**2.1.b** Créer des pré réglages de document à réutiliser pour des besoins de projet spécifiques.

## Configuration et interface du projet

- 22 2.2 Naviguez, organisez et personnalisez l'espace de travail de l'application.**
- 2.2.a** Identifier et manipuler des éléments de l'interface Illustrator ; Concepts clés : Barre de contrôle, menus, panneaux, barres d'outils, plans de travail, canevas 100x, etc.
- 2.2.b** Organisez et personnalisez l'espace de travail ; Concepts clés : utilisation et basculement entre les espaces de travail par défaut ; documents à onglets ; affichage, masquage, imbrication et ancrage des panneaux; raccourcis et menus; la personnalisation, l'enregistrement et la réinitialisation des espaces de travail ; etc.
- 2.2.c** Configurer les préférences de l'application ; Concepts clés : Général, Type, Unités, Guides et grille, Interface utilisateur, Gestion des fichiers et Presse-papiers, Apparence du noir.
- 23 Utilisez des outils de conception non imprimables dans l'interface pour faciliter la conception ou le flux de travail.**
- 2.3.a** Naviguer dans les documents ; Concepts clés : panoramique, zoom, planche à coller, etc.
- 2.3.b** Utilisez des règles ; Concepts clés : affichage et masquage des règles, modification de l'unité de mesure sur les règles, ajustement et réinitialisation de l'origine de la règle.
- 2.3.c** Utiliser des guides et des grilles ; Concepts clés : ajout, suppression et verrouillage/déverrouillage de guides ; masquer les guides et les grilles ; montrant les grilles; l'utilisation d'options d'alignement ou d'alignement; création de mises en page de guide.
- 2.3.d** Utilisez les vues et les modes pour travailler efficacement avec les graphiques vectoriels. ; Concepts clés : Contour vs Aperçu, Mode écran, Mode Présentation, Mode Isolation, Modes Dessin.
- 24 Gérer les actifs d'un projet.**
- 2.4.a** Œuvre d'art ouverte.
- 2.4.b** Placer des ressources dans un document Illustrator ; Concepts clés : intégration, liaison, remplacement, copier-coller, options d'importation, etc.
- 2.4.c** Utiliser le panneau Liens.
- 25 Gérer les couleurs, les nuances et les dégradés.**
- 2.5.a** Définissez les couleurs de fond et de contour actives ; Concepts clés : Sélecteur de couleurs, échantillons, outil Pipette, valeurs de couleur, etc.
- 2.5.b** Créer et personnaliser des dégradés ; Concepts clés : panneau de dégradé, arrêts de couleur et de transparence d'édition, types de dégradé,
- 2.5.c** Créer, gérer et modifier des nuances et des bibliothèques de nuances ; Concepts clés : couleur, couleur globale, motif et dégradé ; identifier le type d'échantillon de couleur, y compris Process, Spot et Global Spot; création, gestion et chargement de bibliothèques de nuances (y compris des bibliothèques commerciales telles que Pantone), etc.
- 2.5.d** Utilisez le panneau Guide des couleurs pour sélectionner des couleurs coordonnées.
- 26 Gérer les pinceaux, symboles, styles et motifs prédéfinis.**
- 2.6.a** Ouvrez et parcourez les bibliothèques de pinceaux, symboles, styles graphiques et motifs inclus.
- 2.6.b** Modifier les pinceaux, symboles, styles graphiques et motifs prédéfinis ; Concepts clés: contour, remplissage, pinceaux, types de pinceaux, outil de largeur, etc.

## Configuration et interface du projet

Cet objectif couvre la gestion de la structure des documents, tels que les couches et les pistes, pour des flux de travail efficaces.

### 3.1 Utiliser des couches pour gérer les éléments de conception.

**3.1.a** Utilisez le panneau Calques pour modifier les calques ; Concepts clés : ajout, suppression, masquage/affichage, verrouillage/déverrouillage, duplication et renommage de calques ; options de calque ; etc.

**3.1.b** Gérer et travailler avec plusieurs couches dans un projet complexe ; Concepts clés : utilisation de sous-couches, Collage mémorise les couches, hiérarchie et ordre d'empilement, sélection et ciblage d'objets à l'aide du panneau Calques, etc.

### 3.2 Modifier la visibilité des calques à l'aide de l'opacité et des masques.

**3.2.a** Ajuster l'opacité d'un calque ; Concepts clés : panneau de transparence et masques d'opacité.

**3.2.b** Créer, appliquer et manipuler des masques d'écrêtage

## Création et modification d'éléments visuels

Cet objectif couvre les outils et fonctionnalités de base de l'application, ainsi que les outils qui affectent l'apparence visuelle des éléments du document.

### 4.1 Utilisez les outils et fonctionnalités de base pour créer des éléments visuels.

**4.1.a** Créez des graphiques ou des illustrations à l'aide de divers outils ; Outils clés : outils de dessin, outils de peinture, outil crayon, outil Pinceau, outil Stylo, outil Courbure, formes, outil Pinceau Blob, etc.

### 4.2 Ajouter et manipuler du texte à l'aide des paramètres typographiques appropriés.

**4.2.a** Utilisez des outils de type pour ajouter de la typographie ; Outils clés : outil Type de point, outil Type de zone, outil Texte sur un tracé, outil Texte vertical, outil Type vertical, outil Type vertical, Type vertical sur un outil Tracé et outil Type tactile

Concepts clés : différence entre le type de zone, le type de point et le type sur un tracé ; texte d'espace réservé

**4.2.b** Utilisez les paramètres de caractères appropriés ; Paramètres clés : police, taille, style, alignement, crénage, suivi, interdétation, échelle horizontale et verticale, couleur utilisée pour améliorer la lisibilité et la hiérarchie, type amélioré, etc.

**4.2.c** Utilisez les paramètres de paragraphe appropriés ; Paramètres clés : indentation, alignement, espacement des paragraphes.

**4.2.d** Convertir du texte en graphiques ; Concepts clés : conversion du texte en contours, avantages/inconvénients.

**4.2.e** Gérer le flux de texte ; Concepts clés : zones de texte multiples, gestion du texte de débordement, enfilage de texte, habillage de texte,

### 4.3 Créez, gérez et manipulez des sélections.

**4.3.a** Sélectionnez des objets à l'aide de divers outils ; Concepts clés: ciblage vs sélection, enregistrement des sélections, sélection en fonction des attributs de l'objet (couleur, contour, opacité), etc.

**4.3.b** Modifier et affiner les sélections à l'aide de diverses méthodes ; Concepts clés: modificateurs de clavier, sélection de plusieurs objets avec des outils de sélection ou un panneau Calques, déplacement et regroupement d'objets, outil de sélection standard vs outil de sélection directe vs outil Lasso vs outil de sélection de groupe, etc.

**4.3.c** Sélections de groupe ou de groupe ; Concepts clés : objets groupés, mode d'isolement, etc.

Création et  
modification  
d'éléments  
visuels

Publier des  
éléments  
digitaux.

## 4.4 Transformer les graphiques et les médias numériques.

**4.4.a** Modifier les plans de travail ; Outils clés : outil Plan de travail ; redimensionnement, recadrage et copier-coller des illustrations et des plans de travail dans et entre les documents, etc.

Concept clé : comprendre la relation entre l'art et le plan de travail.

**4.4.b** Faire pivoter, retourner et transformer des calques, des objets, des sélections, des groupes ou des éléments graphiques individuels ; Concepts clés : mise à l'échelle, options d'échelle, transformation, déformation, distorsion, inclinaison, utilisation d'outils de distorsion ou d'options de menu, répétition d'objets, etc.

## 4.5 Utiliser des techniques de reconstruction et d'édition de base pour manipuler des graphiques et des médias numériques.

**4.5.a** Appliquer des méthodes et des outils de correction automatique de base ; Outils clés : Outil de simplification, outil lisse, outil de jointure, etc.

**4.5.b** Réparer et reconstruire les graphiques ; Outils clés : gomme, ciseaux, couteau, Shape Builder, pathfinder, Live Paint, etc.

**4.5.c** Évaluer ou ajuster l'apparence des objets, des sélections ou des calques ; Concepts clés : remplissage et contour, panneau Apparence, pinceaux, outil Pipette, etc.

**4.5.d** Utilisez Image Trace pour créer des vecteurs à partir d'images bitmap ; Concepts clés : Préréglages de suivi, paramètres de suivi, expansion, etc.

## 4.6 Modifier l'apparence des éléments de conception à l'aide d'effets et de styles graphiques.

**4.6.a** Utilisez des effets pour modifier des images ; Concepts clés : identification de la différence entre les effets raster et vectoriels ; ombres portées, plumes et lueurs ; modification des effets appliqués, etc.

**4.6.b** Créer, modifier et enregistrer des styles graphiques ; Concepts clés : création, suppression et gestion de styles graphiques ; rupture des liens liés aux styles graphiques, etc.

**4.6.c** Développer l'apparence des objets ; Concepts clés : expansion des transformations, contour, effets.

Cet objectif couvre l'enregistrement et l'exportation de documents ou de ressources dans des calques ou des sélections individuels.

## 5.1 Préparer les images pour l'exportation vers le Web, l'impression et la vidéo.

**5.1.a** Vérifier les spécifications du projet ; Concepts clés : définition du mode couleur du document (espace colorimétrique), de la résolution (effets raster), des dimensions en pixels, des métadonnées, etc.

## 5.2 Exportez ou enregistrez des images numériques dans différents formats de fichiers

**5.2.a** Enregistrer dans le format de fichier natif pour Illustrator ; Concepts clés : compatibilité, options d'enregistrement, y compris les documents en ligne.

**5.2.b** Enregistrez les graphiques dans les formats appropriés pour l'impression ou l'écran ; Concepts clés : formats de fichiers (y compris vecteur vs raster), CMJN vs RVB, résolution, dimensions en pixels, etc.

**5.2.c** Exporter des éléments de projet ; Concepts clés : exportation de ressources, exportation de sélections ou de plans de travail spécifiques, exportation pour écrans, etc.

**5.2.d** Empaqueter un projet Illustrator ; Concepts clés : gestion et dépannage des polices et des images, packages de fichiers, etc. REMARQUE : Tous les éléments clés (termes clés, outils clés, concepts clés et paramètres clés) sont des exemples et non une liste complète