

ILLUSTRATOR POUR LES STYLISTES

DURÉE : 3 JOURS (21H)
TARIF INTRA : Nous consulter



OBJECTIFS :

- Appréhender Illustrator et utiliser les outils de dessin.
- Créer et appliquer un motif, du tracé manuel à la génération par IA.
- Décliner une gamme chromatique et des variantes
- Créer un fichier exploitable pour la fabrication des vêtements.
- Enregistrer, présenter et exporter son fichier (JPG, PDF, mockup).

DESSINER AVEC ILLUSTRATOR

Constitution élémentaire d'un tracé : fond, contour et opacité
Tracés ouverts et tracés fermés
Dessiner à main levée : crayon, pinceau
Les formes de contours créatives (calligraphies, motifs, crayonnés...)
La plume et les courbes de Bézier
Outil Concepteur de forme (Shape Builder) : construire un dessin technique par assemblage

TRANSFORMATION DES TRACÉS

Les différents outils de sélection : flèche noire et blanche
Les outils de transformation : rotation, symétrie,..
Les outils de déformation et de découpe
Associer, dissocier, aligner, répartir
Manipulation et préparation du document
Déplacement, zoom et modes d'aperçus
Règles, repères, repères commentés et grille
Les plans de travail multiples

TRAVAILLER LA COULEUR

Palette couleur, nuancier et sélecteur de couleur
Bibliothèques de nuances : Pantones textiles et autres
Création d'un motif, d'un dégradé de couleur, outil dégradé, gestion de la transparence des dégradés
Outil peinture dynamique
Révolution IA : Recoloration Générative — décliner une gamme de coloris sur un modèle ou un imprimé en un mot

IMPORTER ET VECTORISER UNE IMAGE

La palette Liens, lier et incorporer
Vectorisation dynamique (couleurs, niveaux de gris, noir,...)
Détourage automatique par IA d'une photo de tissu ou de produit
Concept to Vector : transformer un croquis papier ou une photo de matière en vectoriel éditable

LES CALQUES

Principes et intérêt des calques
Gestion et modification des calques (calques, sous-calques)
Le masque d'écrêtage

PUBLIC : Styliste, infographiste, assistant de collection

PRÉREQUIS : Connaître l'outil informatique

FORMATEUR : Graphiste en activité depuis plusieurs années

MOYENS PÉDAGOGIQUES : Ordinateurs Mac ou PC mis à disposition avec dernière version du logiciel CC et accès internet. Clé USB 8Go offerte avec support de cours numérique.

ÉVALUATION : En cours de formation par le formateur et en fin de formation via un atelier de mise en pratique et bilan.

6 personnes maximum par stage.

DESSINER DES ARTICLES DE MODE

Dessiner un pantalon
Dessiner une veste
Dessiner une chemise

DESSINER DES MOTIFS

Principes du motif
Dessiner un motif simple
Dessiner un motif « all-over »
L'outil création de motifs
Les motifs bitmap
Générer un motif par prompt, puis le reprendre et l'éditer en vectoriel
Générer des variations d'un motif existant sans repartir de zéro

AJOUTER DES DÉTAILS

Simuler le tissu
Effets de matières (usures, taches)
Dessiner des objets (coutures, fermetures «Éclair», rivets, crochets, cordons, élastiques)

L'IA GÉNÉRATIVE AU SERVICE DE LA COLLECTION

Générer des pistes de recherche visuelle à partir d'un prompt
Décliner une silhouette ou un imprimé en plusieurs variantes
Generative Expand : étendre un imprimé au-delà de son cadre d'origine
Turntable : visualiser un dessin sous d'autres angles
Les modèles partenaires : utiliser d'autres moteurs IA depuis Illustrator
Ce que l'IA fait bien, ce qu'elle rate — et les droits d'usage commercial sur une collection

MOCKUP ET EXPORTATION

Mockup : appliquer un imprimé ou un motif sur un vêtement en volume pour la présentation collection
Enregistrer et réutiliser ses mockups comme modèles
Optimisation des calques, des palettes (formes, nuancier, symboles)
Renseigner un cartouche, les métadonnées
Impression, exportation en PDF et archivage

