

ILLUSTRATOR

POUR LES STYLISTES

DURÉE : 3 JOURS (21H)
TARIF INTRA : 2400€ HT



OBJECTIFS :

- Prendre en main Illustrator.
- Apprendre à utiliser les outils de dessins.
- Modifier, combiner, transformer les formes d'objets.
- Créer et appliquer un motif
- Créer un fichier exploitable pour l'étape de fabrication des vêtements.
- Enregistrer son fichier et l'exporter (jpg, PDF).

PRÉSENTATION DU LOGICIEL

Illustrator: un standard pour le vectoriel
Architecture de l'interface
Déplacement, zoom et modes d'aperçus

DESSINER AVEC ILLUSTRATOR

Constitution élémentaire d'un tracé: fond, contour et opacité
Tracés ouverts et tracés fermés
Les formes programmées: construction numérique et manuelle
Dessiner à main levée: crayon, pinceau
Les formes de contours créatives (calligraphies, motifs, crayonnés...)
La plume et les courbes de Bézier
✦ **Révolution IA : Génération de dessins vectoriels en UN clic via Firefly**

TRANSFORMATION DES TRACÉS SOUS ILLUSTRATOR

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

TRAVAILLER LA COULEUR SOUS ILLUSTRATOR

Palette couleur, nuancier et sélecteur de couleur
Bibliothèques de nuances: Pantones textiles et autres
Création d'un dégradé de couleur,
Outil peinture dynamique
✦ **Révolution IA : Recoloration Générative (changez votre palette chromatique en un mot !)**

IMPORTER UN FICHER BITMAP SOUS ILLUSTRATOR

La palette Liens, lier et incorporer
Vectoriser une image bitmap

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.

4 personnes maximum par stage.

LES CALQUES SOUS ILLUSTRATOR

Principes et intérêts des calques
Création et gestion des calques (calques, sous-calques)

DESSINER DES ARTICLES DE MODE AVEC ILLUSTRATOR

Dessiner un pantalon
Dessiner une veste
Dessiner une chemise

DESSINER DES MOTIFS AVEC ILLUSTRATOR

Principes du motif
Dessiner un motif simple
Dessiner un motif « all-over »
L'outil création de motifs
Les motifs bitmap

AJOUTER DES DÉTAILS AVEC ILLUSTRATOR

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

EXPORTER SON DOCUMENT

Optimisation des calques, des palettes (formes, nuancier, symboles)
Renseigner un cartouche, les métadonnées
Impression, exportation en PDF et archivage

