



ÉVALUER. CERTIFIER. CODER.

RÉFÉRENTIEL PÉDAGOGIQUE

TOSA ADOBE ILLUSTRATOR®



TOSA by ISOGRAD
35 rue des Jeûneurs
75002 Paris

Table des matières

Table des matières	2
Introduction au référentiel pédagogique	3
Le TOSA Adobe Illustrator®	4
Objet du référentiel pédagogique	4
Une échelle de score unique	5
Niveau Initial	6
Synthèse	7
Niveau Basique	8
Synthèse	9
Interface, espace de travail et bases	9
Travail sur les objets	10
Fonctions spécifiques	10
Production	10
Niveau Opérationnel	11
Synthèse	12
Interface, espace de travail et bases	13
Travail sur les objets	13
Fonctions spécifiques	13
Production	14
Niveau Avancé	15
Synthèse	16
Interface, espace de travail et bases	16
Travail sur les objets	17
Fonctions spécifiques	17
Production	18
Niveau Expert	19
Synthèse	20
Interface, espace de travail et bases	20
Travail sur les objets	22
Fonctions spécifiques	22
Production	23

Introduction au référentiel pédagogique

Pour l'évaluation et la certification TOSA

Le TOSA Adobe Illustrator®

Le TOSA Adobe Illustrator® est une certification des compétences sur ce logiciel de dessin vectoriel qui s'adresse à tout particulier, salarié, étudiant, demandeur d'emploi, militaire en reconversion souhaitant améliorer son employabilité en certifiant son niveau de maîtrise.

Le TOSA Adobe Illustrator repose sur la technologie adaptative qui permet une évaluation fiable et précise du niveau du candidat sur le domaine testé. La détermination du score est basée sur l'*Item Response Theory* en utilisant un modèle à 3 facteurs. C'est un modèle très proche de celui utilisé par le GMAT. Les candidats ont parfois la perception que le test est difficile. C'est souvent le cas avec les tests adaptatifs qui cherchent en permanence à évaluer la limite des connaissances du candidat. Il peut être utile de rappeler ce point au candidat avant le test pour que ce dernier n'ait pas l'impression qu'il échoue sous prétexte qu'il se sent en difficulté.

Objet du référentiel pédagogique

Ce référentiel pédagogique s'adresse aux organismes de formation, aux établissements d'enseignement secondaire ou supérieur, et à l'ensemble des structures qui proposent ou souhaitent proposer à leurs étudiants/stagiaires des modules de préparation au passage de la Certification TOSA Adobe Illustrator, et/ou des tests d'évaluation TOSA Adobe Illustrator.

Les solutions d'évaluation et de certification TOSA permettent de situer le niveau de maîtrise des apprenants sur une échelle de score unique, allant de 0 à 1000 pour la certification, et divisée en cinq niveaux, d'« initial » à « expert », pour l'évaluation.

L'objet de ce référentiel est donc de préciser les connaissances techniques attendues sur chaque niveau, et dans chacune des quatre grandes catégories de compétences. Il doit ainsi permettre de déterminer les programmes d'enseignement ou de formation les plus adaptés à l'objectif de score d'un apprenant.

Une échelle de score unique

Les tests d'évaluation et la certification TOSA[®] reposent sur une échelle de score unique, traduite en cinq niveaux pour l'évaluation.

Niveaux TOSA [®]	Correspondance scores TOSA [®]
Expert	876 - 1000
Avancé	726 – 875
Opérationnel	551 – 725
Basique	351 – 550
Initial	1 – 350

Niveau Initial

Entre 1 et 350 points

Synthèse

Interface, espace de travail et bases	<ul style="list-style-type: none"> Identifier et adapter ses palettes d'outils à son propre usage Identifier les outils de base Connaître l'utilité d'Illustrator Créer un document
Travail sur les objets	<ul style="list-style-type: none"> Dessiner des objets de base Appliquer une couleur de fond et de contour à un objet
Fonctions spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser l'outil texte
Production	<ul style="list-style-type: none"> Enregistrer le fichier au format AI (natif) ou PDF (générique)

Le niveau initial pour un test d'évaluation ou un score compris entre 0 et 350 pour la certification est le niveau le plus bas sur l'échelle de score TOSA[®]. Il correspond au niveau d'un candidat qui n'a que très peu utilisé Illustrator ou qui n'a que des notions très parcellaires et limitées du fonctionnement du logiciel.

L'obtention du niveau initial signifie que le candidat connaît peu, voire pas du tout, les fonctionnalités même simples d'Illustrator, et qu'il ne peut l'utiliser dans un environnement professionnel.

Niveau Basique

Entre 351 et 550 points

Synthèse

Interface, espace de travail et bases	<p>Interface : personnaliser un espace de travail. Savoir travailler en mode Aperçu ou Tracé. Utiliser les bons outils de sélection</p> <p>Fonctions de base : Affecter une couleur de fond et de contour à un objet Gérer le contour des objets Grouper des objets</p>
Travail sur les objets	<p>Identifier les objets sur les différents calques. Écrire sur une forme Dupliquer un objet de manière spécifique, autre que copier-coller</p>
Fonctions spécifiques	<p>Frapper les caractères spéciaux. Connaître le mode de fusion le plus courant</p>
Production	<p>Identifier les zones de travail du document</p>
Interface, espace de travail et bases	<p>Interface : personnaliser un espace de travail Savoir travailler en mode Aperçu ou Tracé Utiliser les bons outils de sélection</p> <p>Fonctions de base : Affecter une couleur de fond et de contour à un objet Gérer le contour des objets Grouper des objets</p>

Interface, espace de travail et bases

Interface :

Le candidat dispose de toutes les connaissances du niveau initial.

Il sait démarrer Illustrator et connaît les spécificités des images produites avec le logiciel. Les éléments généraux de l'interface lui sont connus et il sait adapter son environnement de travail à ses besoins en affichant les palettes nécessaires.

Le candidat sait ouvrir un fichier et le modifier des deux manières possibles (Tracé / Aperçu) en fonction des nécessités du moment. Il sait pour cela choisir le bon outil de sélection parmi les outils Flèches disponibles.

Fonctions de base :

La notion d'objet est acquise par le candidat. La gestion des objets ne lui pose pas de problème.

Il sait identifier dans le panneau Calques l'élément d'illustration sélectionné pour le modifier de manière simple. Il connaît également la notion de groupe d'objets pour manipuler ses objets simplement.

Travail sur les objets

La connaissance de l'interface est suffisante pour que la gestion des objets se fasse plus efficacement : les différents empilements d'objets ne posent plus de problème au candidat qui sait les identifier et les manipuler. La gestion des plans est connue. Le candidat sait utiliser l'article Disposition du menu Objet pour disposer les objets plus en avant ou plus en arrière dans une illustration.

Le candidat peut utiliser le texte de manière non linéaire en l'associant à des formes variées.

L'utilisation de l'outil texte curviligne est acquise. Il lui est possible de disposer les textes sur des formes plus complexes créés avec les outils prédéfinis comme Rectangle ou Ellipse.

Il sait également dupliquer, déplacer et déformer des objets avec les outils et les fonctions correspondants dans le menu Objet avec l'article Transformation.

Fonctions spécifiques

Les différents outils de texte étant connus du candidat, il peut également intégrer des caractères spéciaux si besoin avec le panneau Glyphes.

Sa gestion des objets inclut également les bases des modes de fusion du panneau Transparence pour commencer à mélanger les couleurs des objets et obtenir des effets visuels subtils.

Production

Le candidat connaît les bases des contraintes liées aux différents types de travaux qu'il peut produire (*print / écran*) et peut donc en conséquence identifier, paramétrer et modifier les différentes zones de son illustration : plan de travail, fond perdu.

Niveau Opérationnel

Entre 551 et 725 points

Synthèse

<p>Interface, espace de travail et bases</p>	<p>Interface : identifier et gérer parfaitement tous les panneaux d'interface</p> <p>Fonctions de base : tracer des objets réguliers en utilisant les raccourcis de contrainte de forme ou de position</p> <p>Colorer ses objets avec des couleurs et des motifs créés à la demande</p> <p>Découper ses objets de plusieurs manières</p> <p>Modifier l'empilement des objets. Identifier et appliquer des motifs aux objets</p> <p>Importer des images de plusieurs manières et savoir pourquoi. Utiliser les bibliothèques CC</p> <p>Gérer ses unités en fonction de la finalité des travaux</p> <p>Identifier précisément les outils texte</p>
<p>Travail sur les objets</p>	<p>Mélanger les objets en les ajoutant, les soustrayant, les découpant entre eux puis créer des formes complexes avec les résultats</p> <p>Gérer la transparence des objets</p> <p>Utiliser les masques</p> <p>Utiliser des couleurs venant d'autres nuanciers</p> <p>Aligner les différents points des formes ou modifier dynamiquement les formes elles-mêmes avec les fonctions appropriées puis les aligner ou les disposer entre elles de manière précise</p> <p>Créer et utiliser les symboles</p> <p>Gérer le texte dans son ensemble avec les styles</p>
<p>Fonctions spécifiques</p>	<p>Colorer une illustration avec la peinture dynamique</p> <p>Utiliser l'outil Filet de dégradé</p> <p>Créer des déformations programmées entre deux formes</p> <p>Déformer ses objets à l'aide d'effets ou avec la distorsion d'enveloppe</p> <p>Utiliser les symboles pour les graphes</p> <p>Travailler sur la grille de perspective</p> <p>Utiliser une image comme modèle de dessin ou la vectoriser</p> <p>Travailler avec un mode Aperçu spécifique pour le Web</p> <p>Disposer son texte en tableau</p>
<p>Production</p>	<p>Vectoriser son texte lorsque nécessaire</p> <p>Assembler un dossier pour l'envoyer en production en externe</p>

Interface, espace de travail et bases

Connaissance de l'interface :

Le candidat dispose des connaissances du niveau basique et sait en plus identifier tous les éléments d'interface mis à sa disposition.

Il sait créer un espace de travail spécifiquement adapté à ses besoins en y incluant tous les panneaux nécessaires.

Fonctions de base :

Le candidat peut créer des objets complexes en utilisant des outils plus spécialisés. La gestion des objets est complètement acquise dans leur création comme dans leur manipulation ou dans les opérations qui peuvent y être appliquées comme des découpes. L'empilement des objets et la structure d'une illustration sont également parfaitement maîtrisés.

Les compétences du candidat en matière de gestion d'objets incluent la création de couleurs spécifiques. La génération de motifs est également assimilée.

L'importation d'images et la gestion globale des illustrations qui s'en suivent ne posent aucun problème au candidat quelle que soit la méthode utilisée : lien, incorporation ou bibliothèque cloud. L'utilisation souple des bibliothèques CC fait également partie des compétences du candidat. La finalité des travaux étant complètement connue et gérée par le candidat, il sait bien choisir ses unités de travail. Enfin, les différentes méthodes de génération et de gestion de texte sont maîtrisées.

Travail sur les objets

La manipulation des objets entre eux par le candidat est connue et fluide. Il sait ajouter, soustraire et diviser ses formes pour en créer de nouvelles plus complexes de même qu'il sait gérer les transparences des objets. La création d'objets complexes dynamique fait également partie des compétences du candidat.

Les alignements et la disposition précise des objets sont des sujets bien maîtrisés.

L'identification, la création et la gestion des masques est bien acquise. Le candidat a connaissance des différents nuanciers existants dans son activité et sait les trouver et pour créer les couleurs adaptées à ses besoins. Le candidat rationalise sa production en utilisant des symboles et des styles de texte dans ses illustrations complexes.

Fonctions spécifiques

Les fonctions de vectorisation et de peinture dynamique sont connues. Le candidat est en mesure de présenter des illustrations déclinées en plusieurs variantes de couleurs. La création de dégradés très complexes, notamment avec l'outil filet, est acquise. La déformation d'objets entre eux est connue, soit en dégradé de formes, soit en distorsion d'enveloppe. Le travail sur la grille de perspective est connu et maîtrisé, surtout dans ses contraintes. L'importation d'images à des fins de modèles est gérée aisément par le candidat, de même que le travail en aperçu web et les contraintes de grille de pixels qui en découlent.

Le candidat peut créer et gérer des symboles incluant des déformations automatiques dans les graphes qu'il génère. Il sait également créer des tableaux de texte.

Production

Les connaissances des différentes contraintes de production en fonction des différentes natures de travaux permettent au candidat de décider de vectoriser ses textes à la demande.

Il sait également assembler un dossier complet pour le rendre autonome et l'envoyer ainsi en sous-traitance, en production ou en archivage avec la fonction Assemblage.

Le candidat connaît les principes d'installation et d'utilisation de polices de caractères sur sa machine.

Ces connaissances sont spécifiques à un système et il sait les appliquer sur le sien mais sait aussi ce qu'il en est d'autres systèmes d'exploitation afin de l'expliquer à d'éventuels correspondants.

Niveau Avancé

Entre 726 et 875 points

Synthèse

Interface, espace de travail et bases	<p>Interface : maîtriser complètement le panneau Calques. Manipuler ses objets différemment</p> <p>Espace de travail : gérer et modifier ses plans de travail</p> <p>Bases : connaître le vocabulaire précis concernant les différentes parties d'un tracé vectoriel. Identifier les couleurs hors de la gamme correspondant à la nature du travail en cours (RVB / CMJN)</p>
Travail sur les objets	<p>Appliquer plusieurs types de dégradés aux différents composants des objets</p> <p>Dupliquer / disposer ses objets avec précision</p> <p>Découper les objets entre eux. Utiliser les styles de texte</p> <p>Modifier l'aspect des objets</p>
Fonctions spécifiques	<p>Utiliser la grille de perspective</p> <p>Utiliser les symboles efficacement</p> <p>Gérer la transparence des objets</p> <p>Identifier précisément les couleurs dans le nuancier</p> <p>Utiliser la palette des aspects, générer des aspects complexes</p> <p>Identifier les symboles</p> <p>Dessiner dans un objet</p>
Production	<p>Maîtriser les notions de surimpression et de couleur de soutien</p> <p>Connaître les spécificités de chaque format de fichier lors d'un export</p> <p>Exporter des illustrations parfaitement nettes pour le Web</p>

Interface, espace de travail et bases

Connaissance de l'interface :

Le candidat a une connaissance complète de l'interface d'Adobe Illustrator. Il sait paramétrer ses outils et son espace de travail sans hésiter.

La gestion des objets dans le panneau calque ne pose aucun problème au candidat qui sait identifier et sélectionner les objets avec précision en fonction de ses besoins.

L'utilisation de l'article Objet du menu Sélection fait également partie des fonctions connues du candidat qui sait ainsi sélectionner des objets difficiles d'accès avec aisance.

Espace de travail :

La gestion des plans de travail est parfaitement acquise et utilisée pour répondre efficacement aux problématiques de production *print* ou Web.

Fonctions de base :

Le candidat sait, au besoin, utiliser tous les outils de sélection d'objets mis à sa disposition ou modifier le comportement d'Adobe Illustrator pour accéder aux objets difficiles à sélectionner.

Les tracés vectoriels et les outils s'y rapportant sont connus et utilisés avec fluidité.

La gestion des couleurs spécifiques aux illustrations web ou *print* est aisée. Il n'y a pas d'hésitation dans le choix du mode couleur lors de la création ou l'identification des couleurs que crée le candidat. Les erreurs de conversion RVB / CMJN sont identifiées et gérées immédiatement.

Travail sur les objets

La connaissance des outils et panneaux de dégradés est complète. Le candidat maîtrise la création et l'application de dégradés complexes sur toutes les composantes des objets.

Les découpes d'objets et leurs différents effets ne posent pas de problème au candidat qui sait, au niveau avancé, créer des compositions d'objets dynamiquement modifiables. La duplication et la disposition précise des objets se font avec facilité. La notion de dessin à l'intérieur d'un autre objet permet au candidat d'accélérer ses productions en raccourcissant le temps de création des masques d'écèlement.

Les textes sont gérés globalement dans l'illustration : le candidat fait très bien la différence entre un style de caractère et un style de paragraphe et sait quand utiliser l'un et l'autre. La modification globale des textes d'une illustration ne pose pas de problème.

La construction des illustrations produites est structurée et rend les modifications ou les déclinaisons plus faciles et plus rapides.

Fonctions spécifiques

Le candidat connaît et sait utiliser le panneau transparence pour créer des objets aux caractéristiques de transparence avancées. Il est également capable d'utiliser ces options pour obtenir des comportements de transparence spécifiques dans des groupes d'objets.

Toutes les options du panneau nuancier qui différencient les couleurs créées par le candidat sont connues et utilisées pour produire des illustrations CMJN et/ou en ton direct. L'utilisation des nuanciers standards du marché est aisée.

Le candidat connaît les différentes manières de sauvegarder puis de partager ses couleurs et motifs créés dans un nuancier - fichier .ai, fichier ase ou bibliothèque CC. Le choix de la manière de communiquer ses informations se fait facilement en fonction du contexte que le candidat sait établir rapidement.

La connaissance qu'a le candidat de la composition des objets dans le panneau Aspects est complète. Il sait créer des objets comprenant plusieurs fonds ou contours ainsi que des effets sur des composants spécifiques sans difficulté. La gestion et la modification de ces aspects complexes sont fluides.

Les symboles font également partie des fonctions maîtrisées à ce niveau. Leur création et leur utilisation par le candidat se fait sans problème. Il sait identifier puis modifier ces symboles dans ses illustrations.

La grille de perspective est connue du candidat. Il a intégré les contraintes spécifiques de la fonction et sait la paramétrer. Il sait dessiner dessus sans perdre le bénéfice de l'éditabilité

au moyen des symboles. Il peut également intégrer des objets textes dans ses grilles tout en les gardant modifiables.

Production

Au niveau avancé, le candidat est en mesure de produire n'importe quel type d'illustration : Web ou *print*. L'acquisition des connaissances spécifiques à ces deux domaines est complète.

La surimpression, qui doit souvent être gérée à la main en packaging par exemple, est un paramètre que le candidat sait appréhender au moyen du panneau Options d'objet mais également par le biais des options de fusion du panneau Transparence.

La notion de couleur de soutien est également connue du candidat.

Il a ainsi les connaissances nécessaires pour prévoir et gérer l'impression de ses travaux.

L'exportation des illustrations dans tous les formats nécessaires se fait sans encombre.

Le candidat a intégré les tenants et aboutissants de tous les formats de fichiers principaux utilisés dans les domaines Web ou *print* et sait donc déduire immédiatement quel format est le plus adapté aux demandes qui lui sont faites. L'utilisation des interfaces d'exportation pour le Web est parfaitement maîtrisée.

Niveau Expert

Entre 876 et 1000 points

Synthèse

<p>Interface, espace de travail et bases</p>	<p>Interface : Tracer des objets complexes en combinant les raccourcis claviers Sélectionner ses objets avec tous les outils existants Fonctions de base : Poser et créer des repères avec n'importe quelle forme Connaître et manipuler son nuancier Gérer la typographie avec précision</p>
<p>Travail sur les objets</p>	<p>Répéter les transformations Utiliser les widgets de transformations dynamiques des objets Identifier et gérer les tracés transparents Utiliser les différents outils de texte Affecter des contours extérieurs au texte Créer des styles graphiques Générer de nouveaux objets directement en les manipulant Utiliser pleinement les aspects</p>
<p>Fonctions spécifiques</p>	<p>Utiliser le guide des couleurs Créer des graphes de différents types Modifier les graphes Utiliser des symboles pour agrémenter les graphes Exporter et partager ses nuanciers Générer des motifs Décomposer les objets complexes Créer des objets à aspects complexes Gérer les aspects avec précision Savoir les dupliquer au besoin Travailler en mode isolation pour les objets, les groupes d'objets et les symboles</p>
<p>Production</p>	<p>Exporter tout ou seulement partie de ses travaux Connaître le système de gestion de la couleur Identifier les points critiques de la production imprimée</p>

Interface, espace de travail et bases

Connaissance de l'interface :

Le candidat a une connaissance approfondie des paramètres d'Illustrator qu'il sait modifier et adapter à ses besoins ou à ses travaux.

Il peut facilement changer les unités de travail à la volée dans une illustration. Il sait gérer ses règles et les mesures en fonction d'un ou plusieurs plans de travail ou d'une manière globale.

La création d'objets est pratiquée aisément en y ajoutant les fonctions particulières disponibles au clavier lors du dessin et propres à chaque outil ou plus générales : raccourci de contrainte de proportion, raccourci de dessin depuis le centre mais aussi variation à la volée du nombre de côtés d'un polygone en cours de tracé et modification à la volée de l'encart en étoile de l'outil du même nom.

L'utilisation de ces raccourcis est également appliquée lors des transformations d'objets.

L'ensemble des outils permettant de sélectionner les objets est connu et utilisé. Les différents outils Flèches appris au niveau basique sont maintenant complétés par la Baguette magique et le Lasso que le candidat sait utiliser mais aussi paramétrer si besoin en utilisant la palette spécifique de la Baguette magique. À l'utilisation de ces outils avancés, le candidat ajoute la connaissance et l'utilisation des articles du menu Sélection lui permettant d'opérer des sélections sur des types d'objets identiques ou plutôt de choisir de sélectionner les objets en fonction des attributs qui leurs sont affectés. Pour cela la connaissance complète des possibilités d'affectation d'attributs à un objet est nécessaire et complètement intégrée. La possibilité de mémoriser ses sélections, comme le feraient les utilisateurs de Photoshop, est également connue et pratiquée dans les illustrations complexes ; le candidat pouvant ainsi naviguer aisément et retrouver facilement ses objets ou groupes d'objets dans ses illustrations.

Fonctions de base :

Le candidat sait très aisément fabriquer des repères avec n'importe quel objet et n'est plus limité aux seuls repères orthogonaux. Il sait gérer les repères et toutes les informations que fournit Illustrator dans le menu Affichage. À ces fins, la connaissance de ces différents types d'information (repères, règles, texte lié, grille du document, grille de perspective, tranches...) et de leurs effets (magnétisme du point, magnétisme de la règle ou de la grille...) est parfaite.

De la même manière, le candidat sait travailler en mode Tracé, Aperçu GPU ou Aperçu en pixels en fonction de ses besoins. La finalité Web d'une illustration ne lui pose pas de problème dans la gestion des alignements d'objets sur la grille de pixel qu'il sait activer si besoin lors de ses réalisations pour présenter des illustrations parfaitement nettes lorsqu'affichées sur écran.

L'utilisation du panneau Nuancier par le candidat est fluide. Il sait sans hésitation identifier ses différents types d'éléments : couleurs, groupes et thèmes de couleurs, dégradés et motifs.

La connaissance de la typographie est suffisamment complète pour que le candidat utilise pleinement toutes les fonctions avancées que propose Adobe Illustrator. Il sait précisément dans quel cas produire des objets Texte captif ou, au contraire, des objets Texte de point ; leur gestion différenciée ne pose aucun problème. La connaissance des options de justification est complète et le candidat ne se contente plus d'utiliser que les fonctions basiques du menu Texte. L'utilisation des fonctions OpenType dans le panneau du même nom est possible en cas de besoins typographiques précis, les connaissances du candidat étant suffisantes en la matière.

Travail sur les objets

La manipulation générale des objets ne pose aucun problème au candidat. Il sait comment créer des objets complexes en utilisant les raccourcis claviers spécifiques à chaque outil comme le polygone ou l'étoile. De la même manière, le raccourci de dessin des objets depuis le centre ou le raccourci de contrainte de proportions lui sont connus. La déformation des objets à l'aide des outils spécifiques ou de la transformation répartie est aisée. La répétition des transformations est également très bien maîtrisée.

L'utilisation des fonctions spécifiques de modification dynamique des formes comme les ellipses ou des arrondis d'angles avec les panneaux Propriété ou Transformation est couramment pratiquée.

Le candidat sait immédiatement identifier les objets complexes comme les tracés transparents ou les masques d'écrêtage dans les panneaux Calques. La gestion de ces fonctions est naturelle et leur manipulation lors de la reprise d'illustrations ou l'exploration de fichiers PDF en vue d'extraction d'éléments est fluide et rapide. La simplification d'illustrations lors de la reprise de fichiers PDF est faite avec aisance.

Le candidat a complètement intégré l'utilisation du panneau Aspect spécifiquement pour les objets textes. Ces objets qui nécessitent une attention particulière dans leur traitement surtout au niveau des contours sont parfaitement manipulés et les illustrations ainsi produites contiennent des textes qui restent éditables malgré les fonctions complexes qui y sont appliquées.

Pour accélérer encore, faciliter et fiabiliser son travail le candidat utilise les styles graphiques. Il sait les créer aisément de même que les exporter dans des bibliothèques personnalisées ou les Bibliothèques CC.

Fonctions spécifiques

Le candidat sait, en marge des connaissances déjà acquises sur les différents types de couleurs - RVB ou CMJN, venant d'un autre nuancier, globales ou non, ton direct - et sur les différents nuanciers disponibles, effectuer ses choix de couleur avec le panneau Guide des couleurs. À cette fin, la connaissance des règles d'association des couleurs est acquise. La génération de variantes de couleurs dans ses illustrations est effectuée facilement en utilisant le Guide des couleurs.

Il sait également utiliser le panneau Thèmes Adobe Color pour rechercher et préparer ses harmonies de couleurs. La création de couleur au sens complet est aisée, de même que l'enregistrement dans les bibliothèques CC pour les partager éventuellement avec des collaborateurs ou des clients.

Le candidat, sachant créer des motifs simples depuis le niveau opérationnel, a perfectionné sa technique pour créer des motifs répétitifs. L'utilisation et la modification de ces motifs dans une illustration lui sont faciles.

Le candidat maîtrise complètement la création d'objets complexes via le panneau d'Aspect. Ce panneau devient un élément indispensable des illustrations en permettant d'affecter des multiples contours, multiples fonds et multiples effets au même objet. L'identification des attributs d'aspects complexes d'un objet dans le panneau Calques est aisée et le candidat sait facilement modifier ou dupliquer ces attributs d'un objet à un autre ou d'un objet à un groupe d'objets.

Il sait également sans difficulté simplifier au besoin les aspects en les décomposant. La décomposition d'objet ou la décomposition d'aspect sont connues et maîtrisées.

Le mode Isolation est connu et couramment utilisé pour éditer les différents composants des objets, des groupes d'objets ou des symboles.

La création des graphes de tous les types disponibles est aisée. Pour ce faire, le candidat sait structurer ses données - au besoin avec un tableur - pour les introduire dans l'interface des outils de graphes dans l'ordre requis par le type de graphe choisi. La modification et la mise en couleur des graphes avec les bons outils de sélections sont acquises. Le candidat sait également créer des symboles spécifiques qui seront utilisés pour agrémenter ses graphes. La génération de symboles qui s'étirent sur des zones particulières de façon programmée ne pose pas de problème. L'intégration et les remplacements éventuels de ces symboles dans les graphes sont aisés. Enfin, l'utilisation des styles de caractères et de paragraphes pour légender facilement et de manière fiable les graphes est naturelle.

Production

L'exportation des travaux de toutes les manières possibles est facile pour le candidat. Il peut générer des illustrations web ou *print*, pixellisées ou vectorielles sans distinction.

Ses connaissances techniques des impératifs Web sont suffisantes pour que l'utilisation du panneau Exportation de fichier soit transparente. La génération des ressources nécessaires à toutes les utilisations (différentes tailles pour le *Responsive Design* ou pour des écrans d'appareils différents) est aisée. L'extraction et l'exportation de parties spécifiques de l'illustration pour générer des interfaces ne posent aucun problème dans ce même panneau.

Le candidat est au fait du système de gestion de la couleur qu'il aura réglé lui-même dans Illustrator dans le menu Édition en connaissance de cause. Il sait par la même occasion appliquer ces mêmes paramètres de gestion de couleur à une suite CC complète par l'intermédiaire d'Adobe Bridge.

La connaissance du candidat en matière d'impression est suffisamment complète pour que les termes les plus techniques comme surimpression, soutien ou défonce soient couramment utilisés en relation avec les donneurs d'ordres. L'impression offset, la plus courante, est parfaitement connue du candidat mais il sait également quelles contraintes peuvent impliquer d'autres méthodes d'impression comme la sérigraphie, qui ne supporte normalement aucune surimpression, et de ce fait nécessite des modifications parfois profondes dans les illustrations qu'il est capable d'appliquer.

La découpe numérique induisant d'autres contraintes au niveau de la production, le candidat sait également gérer ses tracés et notamment ses textes lors de l'envoi en production de ses illustrations.

D'une manière plus générale, le candidat est en mesure de s'approprier les contraintes de n'importe quelle méthode de sortie de ses travaux et d'appliquer les modifications nécessaires à ses illustrations.



contact@isograd.com



www.isograd.com

