

ILLUSTRATOR

Durée : 10 heures

Prix : 1400 €

OBJECTIF DE LA FORMATION :

Maîtriser les fonctions de base d'illustrator permettant de créer ou modifier des graphismes simples

PUBLIC :

Tout public

PRÉREQUIS

Aucun

OUTILS ET MÉTHODOLOGIE PÉDAGOGIQUE

Point en amont de la formation avec restitution du besoin client.

Point en fin de journée de formation, recueil des impressions, régulation sur les autres journées en fonction de l'évolution pédagogique.

Évaluation à chaud en fin de formation, débriefing sur l'écart éventuel, formalisation d'une régulation sur les points soulevés.

MOYENS D'ENCADREMENT DE LA FORMATION

FRANCE EVOLUTION s'engage à adapter chaque formation aux besoins réels du stagiaire. L'animation est basée sur une pédagogie active, avec des exercices pratiques et personnalisés qui permettent l'ancrage en temps réel.

Cette animation s'appuie sur une alternance d'exposés théoriques et pratiques. Support de cours délivré à chaque participant. Travaux pratiques.

LIEU DE FORMATION

Cette formation est dispensée en distanciel grâce à une connexion avec votre ordinateur.

La plateforme de visioconférence sera laissée au libre choix du bénéficiaire.

MODALITES ET DELAIS D'ACCÈS

Inscription directe via son CPF - www.moncompteformation.gouv.fr

Inscription : au minimum 15 jours avant le démarrage de la session

Si prise en charge par un OPCO : vous devez en faire la demande à votre OPCO un mois avant le démarrage de la session

CONTACTS

Téléphone : 06.25.73.16.81

Mail : administratif@contact-france-evolution.fr



ACCESSIBILITÉ

Nos intervenants savent adapter leurs méthodologies pédagogiques en fonction des différentes situations d'handicap

CONTENU DE LA FORMATION :

1. PRÉSENTER LE LOGICIEL ILLUSTRATOR ET DES PLANS DE TRAVAIL

- Apprendre le fonctionnement des outils et panneaux
- Enregistrer son travail
- Prendre en main des plans de travail
- Créer son espace de travail
- Modifier les plans de travail

2. DÉCOUVRIR LES OUTILS ET LES FORMES

- Utiliser le crayon et le pinceau
- Utiliser les outils plume, Lasso et baguette magique
- Créer et modifier des formes simples
- Déplacer, dupliquer et aligner

3. PRENDRE EN MAIN LES TRACÉS

- Utiliser les outils gomme, ciseau et cutter
- Fermer et ouvrir un tracé
- Couper et relier un tracé
- Prendre en main les points d'ancrages
- Sélectionner et masquer un tracé

4. GÉRER LA TRANSFORMATION

- Prendre en main la manipulation et disposition
- Gérer la symétrie, l'effet miroir, les mises à l'échelle et les déformations

5. DESSINER AVEC LA PLUME

- Tracer des lignes droites
- Tracer des courbes
- Convertir une courbe en sommet et inversement

6. PRENDRE EN MAIN LES CALQUES

- Créer des calques et des sous-calques
- Copier/coller selon les calques
- Associer, dissocier, verrouiller et masquer
- Apprendre les groupes de calques

7. PRENDRE EN MAIN LES COULEURS

- Appliquer des couleurs de fond
- Appliquer des couleurs de contour
- Apprendre les tons directs
- Apprendre les nuanciers
- Réaliser un dégradé linéaire et radial

8. CRÉER DES MOTIFS, SYMBOLES ET TEXTES

- Apprendre la création de motif
- Créer des symboles
- Apprendre la typographie
- Habiller de texte
- Prendre en main la vectorisation du texte

9. CRÉER DES EFFETS GRAPHIQUES

- Ajouter un effet
- Modifier une forme à partir de la bibliothèque « Formes »
- Choisir un mode de fusion
- Utiliser les styles graphiques

10. S'ÉVALUER EN FIN DE FORMATION

- Contrôler ses connaissances
- Contrôler l'application des connaissances

SUIVI ET ÉVALUATION DES RÉSULTATS

Document d'évaluation de satisfaction, test des acquis, attestation de présence, attestation de formation individualisée.

DATES

Nous consulter

DISPOSITIONS PRATIQUES

Le stagiaire utilise son ordinateur personnel , il doit avoir une connexion internet, un micro et une webcam