

ILLUSTRATOR

Durée : 30 heures

Prix : 4200 €

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

- Connaître le fonctionnement des outils et panneaux
- Prendre en main la barre de travail
- Créer un document
- Enregistrer son travail

2. UTILISER LES PLANS DE TRAVAIL

- Naviguer dans les plans de travail
- Créer son espace de travail
- Modifier les plans de travail

3. DÉCOUVRIR LES OUTILS

- Faire un dessin libre
- Prendre en main les crayons et pinceaux
- Prendre en main l'outil plume
- Prendre en main les formes fermés (rectangle, ellipse, polygone)
- Prendre en main les formes primitives (trait, arc, spirale, crayon)
- Prendre en main l'outil baguette magique
- Prendre en main l'outil lasso

4. PRENDRE EN MAIN LES FORMES

- Créer et modifier des formes simples
- Déplacer, dupliquer et aligner
- Faire des groupes et dégradés de formes
- Créer des dessins de traits
- Découper des formes

5. PRENDRE EN MAIN LES TRACÉS

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

6. APPRENDRE LA TRANSFORMATION

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

7. METTRE EN PRATIQUE

8. DESSINER AVEC LA PLUME

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

9. APPRENDRE LES CALQUES 1

- Comprendre les calques
- Créer des calques et des sous-calques
- Travailler en mode isolation

10. APPRENDRE LES CALQUES 2

- Copier/coller selon les calques
- Associer, dissocier, verrouiller et masquer
- Comprendre les groupes de calques

11. S'ÉVALUER EN MILIEU DE FORMATION : QUESTIONS/RÉPONSES

12. PRENDRE EN MAIN LES COULEURS

- Utiliser les bibliothèques de couleurs
- Appliquer des couleurs de fond
- Appliquer des couleurs de contour

13. PRENDRE EN MAIN LA COLORIMÉTRIE 1

- Apprendre des couleurs RVB et CMJN
- Apprendre les tons directs
- Prendre en main les nuanciers
- Insérer des annotateurs de dégradé

14. PRENDRE EN MAIN LA COLORIMÉTRIE 2

- Apprendre les couleurs dynamiques
- Apprendre les dégradés linéaires
- Apprendre les dégradés radiaux
- Apprendre les nuances de motif

15. METTRE EN PRATIQUE DE LA COLORIMÉTRIE

16. CRÉER DES MOTIFS ET SYMBOLES

- Créer des motifs
- Créer des symboles
- Pulvériser des symboles

17. APPRENDRE LES EFFETS GRAPHIQUES 1

- Découvrir le tableau « aspect »
- Ajouter un effet
- Modifier une forme à partir de la bibliothèque « Formes »

18. APPRENDRE LES EFFETS GRAPHIQUES 2

- Choisir un mode de fusion
- Utiliser les styles graphiques

19. INSÉRER DU TEXTE

- Comprendre la typographie
- Modifier l'habillage de texte
- Modifier la vectorisation du texte

20. 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.