

| | | |
|---|---|----------------------|
|  | PROGRAMME DE FORMATION ILLUSTRATOR Maitrise des outils vectoriel 5 jours | Réf. ILL-002 |
| | 05/12/2022 | V1-14/02/2022 |

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Maîtriser les principales fonctionnalités d'Illustrator - Savoir créer les outils vectoriels afin de créer des illustrations, graphiques ou logo pour le PRINT ou le WEB (illustrations, plans, maquettes...)

| | |
|---------------------------------------|-------------------------------|
| Taux de satisfaction des apprenants : | Nombre de stagiaires par an : |
| En cours | En cours |

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'univers PC ou MAC

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS

D'ORGANISATION

5 jours de 7h : 35 heures avec cours + mise en situation professionnelle. La formation se déroule à distance à travers Teams

TARIF : Nous contacter pour toute demande de devis.

DELAI D'ACCES

3 semaines entre l'inscription et le début de la formation

LIEU DE LA FORMATION

Via l'application Teams

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Remise d'une attestation de formation

Remise d'un évaluation Sommative

Evaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : Exercices notés

QCM : contrôle des connaissances acquises

Certification ICDL (PCIE)

METHODES MOBILISEES

Plate-forme de partage, groupe de travail sur Teams
Le formateur possédera un micro et une caméra de qualité

Chaque cours en visio conférence est enregistré via un logiciel.

Plate-forme de partage, groupe de travail sur Teams

Cours théorique

Exercices de pratiques encadrés

Mise en situation Professionnelle.

Le stagiaire pourra revoir le cours vidéo chez lui pendant ou après la formation.

Il aura accès à ces vidéos via Teams

CONTENU DE LA FORMATION

Jour 1

Les Bases de l'image numérique

1. Différencier les types d'images : Matriciel, vectoriel
2. Différencier les différents modes colorimétriques et leurs usages : RVB, CMJN, ton direct
3. Utiliser les formats de travail et d'export

Maitriser les fondamentaux

4. Maitriser l'interface
5. Personnaliser sa barre d'outils
6. Gérer les espaces de travail
7. Création et paramétrage d'un nouveau document : Dimensions, modes
8. Paramétrer et utiliser les règles et les repères
9. Gérer les plans de travaux, comprendre leurs utilités et savoir les gérer
10. Savoir gérer les calques et sous calques

Jour 2

Créer des formes vectorielles simples

11. Utilisation des primitives en mode manuel et paramétrique : rectangle, ellipses etc...
12. Utiliser la sélection d'objets et la sélection de points

Les textes

13. Découvrir les différents modes de texte : Texte libre, texte captif, curviligne
14. Utiliser les blocs de texte : simples, à colonnes, chaînage de bloc
15. Savoir habiller une image avec du texte
16. Modifier les typographies
17. Utiliser les styles de caractères et de paragraphes
18. Créer des masques d'écritages avec du texte
19. Savoir vectoriser des textes

Modification et combinaison d'objets

20. Comprendre et utiliser le mode isolation
21. Utiliser les outils de modification (Rotation, miroir, déformation, mise à l'échelle)
22. Utiliser la palette pathfinder et les différents modes de combinaison d'objets
23. Utiliser les palettes alignement et transformation
24. Utiliser le mode grouper et le mode verrouiller
25. Utiliser les fonctions duplication et répéter la dernière action
26. Utiliser le masque d'écritage
27. Utiliser les déformateurs
28. Savoir régler et modifier des contours

Formateur : Monsieur Frédéric Levy

Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap :
d.rodriquez@artfactory-formation.fr

Jour 3

Les courbes de Bézier

29. Découvrir les fondamentaux de l'outil plume, la conversion et la modification de points

Aspect des objets

30. Savoir utiliser la palette nuancier et ses différentes options
31. Savoir utiliser l'outil pipette
32. Comprendre et utiliser les couleurs globales
33. Créer des dégradés
34. Savoir utiliser la palette des aspects

Utilisation des images matricielles dans Illustrator

35. Importer des images liées ou incorporées
36. Importer des images en tant que modèle
37. Vectoriser des images ou des illustrations

Jour 4

Pixellisation d'objets vectoriels

38. Comprendre la résolution des effets pixellisés dans les filtres
39. Pixelliser une image

Illustrations complexes

40. Créer des filets de dégradés
41. Utiliser la peinture dynamique
42. Créer des pleins et des déliés dans les tracés
43. Savoir utiliser l'outil perspective

Jour 5

Les graphiques

44. Créer et personnaliser des graphiques d'après des données

Automatisation

45. Savoir utiliser les scripts
46. Savoir créer et utiliser des gabarits

Finalisation d'un document

47. Savoir choisir les formats d'enregistrement et d'exportation, simples ou multiples
48. Savoir vérifier de la séparation des encres, la surimpression
49. Savoir créer et appliquer un vernis sélectif
50. Comprendre et utiliser l'aplatissement de la transparence