

ADOBE ILLUSTRATOR

NIVEAU 1



PRESENTIEL DISTANCIEL

OBJECTIFS Apprendre les fonctions essentielles du logiciel pour produire des illustrations vectorielles	DURÉE 21 heures
	PUBLICS Etudiant(e), Salarié(e), Demandeur d'emploi, Entrepreneur (se), Grand public
	PRÉ-REQUIS Pratique courante de l'outil informatique
	ÉVALUATION Formation basée sur l'apprentissage pratique Évaluation tout au long de la formation
MODALITÉS D'ACCÈS À LA FORMATION Entretien préalable + devis	VALIDATION > Attestation de formation > Possibilité de passer la certification : TOSA GRAPHICS

CONTENU DE LA FORMATION

PLANNING :

Formation en groupe :

- > Du 17.01 au 19.01.2022
- > Du 09.02 au 11.02.2022
- > Du 14.03 au 16.03.2022
- > Du 11.04 au 13.04.2022
- > Du 16.05 au 18.05.2022
- > Du 13.06 au 15.06.2022
- > Du 06.07 au 08.07.2022
- > Du 16.08 au 18.08.2022
- > Du 19.09 au 21.09.2022
- > Du 10.10 au 12.10.2022
- > Du 02.11 au 04.11.2022
- > Du 07.12 au 09.12.2022

Formation individuel et / ou à distance : Planning personnalisé sur devis

TARIFS :

Autofinancement :
adhésion* + 157,50 €

Prise en charge par un organisme (AGEFIPH, CPF, Pôle emploi, entreprise, OPCO...) :
315 €

Formation en individuel:
630 €

* Adhésion annuelle, acquittable une seule fois quelque soit le nombre de formations suivies

INTRODUCTION

- Qu'est-ce qu'un vecteur ?
- Différence pixels / bitmap
- Les bas de la colorimétrie

DÉCOUVRIR ILLUSTRATOR

- Les différents types d'illustrations : logos, pictogrammes, titres en image, infographie,
- Equipement matériel
- L'interface et l'environnement de travail : plan de travail et palettes
- Les modes d'affichage tracés et aperçu, zoom et outil main
- Les groupes et le sous-groupe de calque

DESSINER AVEC DES OUTILS GÉOMÉTRIQUES

- Les outils rectangle, cercle, polygone, étoile, triangle
- Les contours : épaisseurs, extrémités, formes de traits
- Les outils de sélection : flèches, lasso et baguette magique

L'OUTIL PLUME

- Principe des courbes de Bézier
- Dessiner des tracés simples et complexes à la plume

TRANSFORMER LES OBJETS

- Les fonctions associer, dissocier et le mode isolation - L'outil Gomme - Les plans : premier plan, arrière-plan - Les outils de transformation – Les modes de forme - Les outils de déformation
- L'outil largeur
- Alignement et répartition
- Miroir et rotation

METTRE EN COULEURS

- Les nuances de couleurs unies, dégradées, motifs
- Les couleurs globales Les couleurs Pantone

ÉDITER ET STYLISER DU TEXTE

- La saisie de texte : libre, captif, curviligne
- La mise en forme des caractères et des paragraphes
- La vectorisation de texte

ENREGISTRER ET EXPORTER LES ILLUSTRATIONS

- Les différents formats d'image
- Les plans de travail
- L'aplatissement des transparences
- Préparer ses docs pour l'impression

APPLICATION

Exercices pratiques - création de dessins et logos – création de supports de communication

Contenu indicatif, adaptable en fonction de vos besoins