

FORMATION ADOBE ILLUSTRATOR INITIATION

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Maîtriser les fonctions essentielles d'Adobe Illustrator : dessin vectoriel.

DUREE DE LA FORMATION

2 Jours (14 heures)

PUBLIC

Toute personne désirant utiliser les fonctionnalités fondamentales d'Adobe Illustrator

PRE-REQUIS

Bonnes connaissances de l'environnement informatique

METHODES PEDAGOGIQUES

Énoncés théoriques

Exercices d'application sur poste

Support de cours formation

MOYENS PEDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Documents supports de formation projetés.

Exposés théoriques

Etude de cas concrets

Quizz en salle

EVALUATION FORMATIVE

Une feuille d'évaluation de compétences est remise à chaque stagiaire leur permettant d'évaluer leurs acquis.

Une deuxième évaluation permet d'évaluer les modalités pédagogiques et le contenu de la formation, de mesurer le degré de satisfaction à chaud du stagiaire pour adapter les formations suivantes aux besoins spécifiques des participants

DOCUMENTS ET SUPPORTS POUR LES STAGIAIRES

Il sera remis à chaque stagiaire une attestation de formation, à l'issue de la session.

Chaque stagiaire reçoit des fiches comprenant :

- les principales notions théoriques abordées.
- la feuille d'évaluation de fin de session.

ENCADREMENT PEDAGOGIQUE

La formation est animée par des formateurs spécialisés

ACCESSIBILITE

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap.

Les aspects, l'accessibilité et le type de handicap au regard des modalités d'accompagnement pédagogiques sont à évoquer impérativement au cours de l'entretien préalable à toute contractualisation afin de pouvoir orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.

TARIF : Sur Demande

PROGRAMME

JOUR 1

INTRODUCTION :

- L'image bitmap (avec des pixels) et l'image vectorielle

PRÉSENTATION D'ADOBE ILLUSTRATOR ET DE SON INTERFACE

- Choisir son plan de travail
- Présentation rapide des principaux outils et palettes, notion d'espace de travail

L'OBJET VECTORIEL

- Comprendre la forme vectorielle
- Le point d'ancrage (types sommet ou courbe),
- Le vecteur et la poignée de direction, etc.

JOUR 2

LES FORMES VECTORIELLES DE BASE : CRÉATION ET DÉFORMATION

- Créer un rectangle, une ellipse, un polygone
- Créer un triangle avec l'outil Polygone
- Les déformations, utilisation du cadre de sélection

APPLIQUER UN FOND ET UN CONTOUR À UN OBJET VECTORIEL

- Les différents types de fond dans la palette Nuancier : couleur, dégradé et motif
- La palette Contour

LES OUTILS ET TECHNIQUES DE SÉLECTION

- Sélection flèche noire et flèche blanche : fonctionnalité et spécificité
- Les autres outils de sélection (Baguette magique et Lasso)