

INITIATION ILLUSTRATOR

PRÉSENTIEL OU EN CLASSE À DISTANCE
TYPE D'ACTION : ACQUISITION DES DONNÉES

TARIF INTRA / À DISTANCE : NOUS CONSULTER
SUIVI : Feuille d'émargement signée par 1/2 journée

DURÉE DU STAGE : 2 JOURS (14H)
DÉLAI D'ACCÈS À LA FORMATION : 3 SEMAINES
Indicateur global de satisfaction : (Satisfait et Très Satisfait) : 100%

NIVEAU :
 Initiation Intermédiaire Avancé Expert

Intervenant : Formateur Spécialiste des outils ADOBE et des techniques d'infographie Prépresse et web Certifié TOSA DIGITAL

Accessibilité/ PSH : Consultation auprès du chef d'entreprise sur les salariés à former et plus précisément des PSH (Personnes en Situation de Handicap) en tenant compte des conditions internes à l'entreprise (accès à la salle de formation, adaptation des moyens de la formation ...).

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- ✓ Utiliser les principaux outils de dessin vectoriel
- ✓ Concevoir une illustration en utilisant les calques
- ✓ Travailler les effets de vectorisation image et texte
- ✓ Gérer et optimiser les typographies et les textes
- ✓ Choisir et paramétrer le format d'export de ses illustrations selon leur destination

PREREQUIS

- ✓ Savoir utiliser un ordinateur dans ses fonctions de base.

PUBLIC VISE

- ✓ Toute personne ayant à créer ou modifier des illustrations vectorielles simples.
- ✓ 5 personnes maximum

MOYENS PEDAGOGIQUES

- ✓ Alternance de concepts théoriques et de cas pratiques
- ✓ Méthodes d'animation participatives
- ✓ Travail de groupe sur cas pratiques issus, dans la mesure du possible, du contexte de travail des participants
- ✓ Exercices de validation des acquis à réaliser en toute autonomie tout au long de la formation

MOYENS TECHNIQUES UTILISES

- ✓ Un ordinateur par personne,
- ✓ Tableau blanc,
- ✓ Un support de cours

MOYENS D'ÉVALUATION DE LA FORMATION

À CHAUD / A LA FIN DE LA FORMATION

- ✓ Au cours de la formation, suivi du responsable de projet.
- ✓ Évaluation écrite à l'issue de la formation où le participant donnera ses impressions par écrit et à l'oral.

À FROID / SUIVI à 3 mois

- ✓ QCM envoyé aux apprenants (évolution et vérification de la maîtrise des acquis)
- ✓ Évaluation du transfert des acquis avec la direction

SANCTION DE LA FORMATION

Attestation de formation remise à chaque apprenant à l'issue du stage et/ou certification TOSA
CODE CPF / TOSA : 237359



Société par Actions simplifiée au capital de 5.000 € - www.dbconseil.com - Code APE 7022Z

Siège : 843 Chemin des Taillades 84830 SERIGNAN DU COMTAT - ☎ 06.30.09.05.51 - contact@dbconseil.com

Organisme de Formation enregistré sous le numéro 93840339184 auprès du préfet de la région PACA

FR 89 791406374 - RCS Avignon - N° SIRET 791 406 374 00011 - Partenaire de Kangourou agent Linguaskill FR608

CGV : https://www.dbconseil.com/DB_CONSEIL_WEB/FR/pdf/CGV.pdf - CGI : https://www.dbconseil.com/DB_CONSEIL_WEB/FR/pdf/CGI.pdf

DEROULE DU PROGRAMME

RAPPELS DES FONDAMENTAUX

- Principes du vectoriel
- Avantages par rapport au Bitmap
- Principaux usages du vectoriel dans la chaîne graphique

DESSINER AVEC LA PLUME ET LES FORMES

- Tracer des lignes droites et des segments
- Tracer des lignes courbes
- Modifier ses courbes avec précision
- Utiliser les outils Crayon, Arrondi et Gomme
- Tracer des formes avec l'outil Pinceau
- Utiliser les Formes artistiques, diffuses et calligraphiques
- Utilisation des masques
- Utilisation des transformations de forme (dégradé de formes, Etc.)

LES TECHNIQUES DE PEINTURE : CONTOURS, FONDS ET DEGRADEES

- Remplir avec de la couleur
- Tracer des contours en couleurs
- Personnaliser sa propre palette de couleurs
- Dessiner avec des motifs
- Créer un dégradé de couleurs
- Régler la direction de son dégradé
- Créer des dégradés lissés
- Créer un dégradé de formes

DEFORMER DES OBJETS ET CRÉER DES FORMES 3D

- Redimensionner un objet
- Appliquer une rotation
- Tordre des objets
- Créer des reflets d'objets
- Modifier la perspective
- Utiliser l'outil Transformation manuelle
- Travailler avec les Symboles
- Dessiner en 3D

CREER DES TEXTES

- Insérer du texte à un document
- Choisir et modifier ses attributs
- Déformer du texte
- Créer du texte en colonne
- Importer du texte et modifier les attributs de paragraphes
- Habiller un dessin avec du texte
- Créer un texte curviligne sur mesure
- Vectoriser et modifier la forme de ses lettres
- Remplir du texte avec une image



DEROULE DU PROGRAMME

JOUER SUR LES EFFETS, STYLES ET TRANSPARENCES

- ➔ Utiliser les attributs d'aspect
- ➔ Ajouter un attribut d'aspect
- ➔ Utiliser des effets dynamiques
- ➔ Utiliser des styles
- ➔ Appliquer ou supprimer des styles et attributs d'aspect
- ➔ Jouer sur les effets de transparence
- ➔ Créer des effets de reflets
- ➔ Créer du relief avec effet d'embossage

GERER LES CALQUES ET ASSOCIER ILLUSTRATOR A PHOTOSHOP

- ➔ Créer et gérer des calques
- ➔ Déplacer des objets et des calques
- ➔ Afficher, dupliquer, fusionner des calques
- ➔ Importer un fichier de Photoshop
- ➔ Masquer une partie de l'image
- ➔ Transformer un photo en Dessin sous Illustrator (plume + calque + peinture)
- ➔ Exporter un fichier avec des calques vers Photoshop

IMPRESSION D'UNE ILLUSTRATION

- ➔ Préparation de l'impression
- ➔ Paramétrage et couches CMJN
- ➔ Impression des repères et infos couleur

