

### Objectifs pédagogiques

Apprendre les techniques de dessin vectoriel, la gestion des objets et du texte, l'organisation du travail et la vectorisation des images.

### Publics concernés

Pour tous publics.

### Nombre de stagiaires

De 1 à 5 stagiaires en intra.

### Lieu de la formation

Sur le site de l'entreprise cliente. En présentiel.

### Dates

À définir avec l'entreprise cliente. Entrée permanente.

### Durée de la formation / Horaires

3 jours (3 x 7 heures) / 9h00-12h30 / 13h30-17h00

### Prérequis

Maîtrise de l'environnement PC ou Mac.  
Autonomie sur Internet.

### Méthode et moyens pédagogiques

Apport théorique, démonstrations par l'exemple, mises en pratique et mises en situation. Supports de cours.

### Moyens techniques

Un poste informatique par stagiaire disposant du logiciel enseigné. Connexion internet requise.

### Modalités d'évaluation

Exercices pratiques tout au long de la formation et mise en situation en fin de formation afin d'évaluer les acquis.

### Sanction

Attestation de formation.

### Formateur

Donatien Leroy est professionnel de la communication visuelle et formateur multimédia depuis plus de 15 ans.

### Accessibilité

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. En amont de la formation, le formateur entre en contact avec le stagiaire ou son référent pour définir la nature des difficultés d'apprentissage et définir les modalités de l'adaptation de la formation.

### Note de satisfaction des participants

Indice global de satisfaction (2020-2022) : 4/4

### DONATIEN LEROY / BINDI CRÉATION

3 rue de la Salle / 37190 VALLÈRES

Tel : 06 28 23 74 38

E-mail : [contact@bindi-creation.com](mailto:contact@bindi-creation.com)

N° SIRET : 49526116600062

ORGANISME DE FORMATION ENREGISTRÉ AUPRÈS DE LA DREETS DE LA RÉGION CENTRE-VAL DE LOIRE / N° DE DÉCLARATION D'ACTIVITÉ AU TITRE DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE : 24370323937

## PROGRAMME DE FORMATION

### ADOBE ILLUSTRATOR INITIATION

#### JOUR 1

PRÉSENTATION D'ILLUSTRATOR ET INTERFACE Vectoriel et Bitmap, plans de travail, raccourcis clavier ...

#### LES OUTILS DE DESSIN VECTORIEL

Formes simples, plume, crayon, pinceau

Outils de sélection : sélection directe, sélection par poignées, baguette magique ...

Couleurs : Nuanciers, Motifs, Styles, Dégradés

Utilisation des formes, des symboles, des styles

#### JOUR 2

#### L'OBJET

Le fond et les contours, la superposition / La fenêtre Aspect / Les transformations : miroir, rotations, mise à l'échelle ... / Le Pathfinder et les outils de découpe

#### LE TEXTE

Texte libre, curviligne et captif, perspectives / Attributs de caractère et de paragraphe / Mise en page et habillage de texte / Importation de texte et manipulation

#### LES OUTILS DE TRANSFORMATION

Déformation, tourbillon, dilatation, contraction ...

#### JOUR 3

#### GESTION DES CALQUES

Leur utilité dans le processus créatif

#### LES IMAGES

Importer une image / Vectorisation d'une image

#### ENREGISTREMENTS POUR LE WEB OU LE PRINT

#### IMPRESSION

Exercices pratiques tout au long de la formation