

Objectifs pédagogiques

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

Publics concernés

Pour tous publics.

Modalités d'accès

Par email ou par téléphone pour vous inscrire.

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

Un exercice par séquence (*item en majuscules*) et mise en situation en fin de formation pour évaluer les acquis.

Sanction

Attestation d'acquisition des connaissances.

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

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