

TRANSFORMEZ VOS COMPÉTENCES
AUGMENTEZ VOTRE VISIBILITÉ

Cette formation en Blended Learning s'adresse à toutes celles et ceux qui désirent apprendre Illustrator. Ce dernier est la référence des logiciels de dessin vectoriel. Il permet de créer des logos, des icônes, des pictogrammes, des esquisses, des polices de caractère, de la signalétique, des illustrations complexes pour l'impression et le web, des cartes de visite, des flyers, de la bande dessinée... Grâce à lui, vous pourrez utiliser vos créations dans n'importe quelle circonstance et sur n'importe quel support, elles conserveront toute leur qualité.

Objectif

Acquérir les bases essentielles du logiciel Illustrator
Créer des logos, icones, pictogrammes
Créer des illustrations complexes
Créer des cartes de visite ou flyers
Créer des outils de communication.

FORMATION BLENDED LEARNING

Durée : 35 heures dont 27 heures en visioconférence 8 heures en e-learning

Durée : 5 jours / 3 heures en Blended Learning

Blended Learning : 27 heures Visioconférence et/ou présentiel + 8 heures en e-learning

(Exercices et évaluations) .

Date de départ : date inscrite sur demande de prise en charge

Date de fin : 8 semaines après la date de départ (selon le rythme des cours en visioconférence hebdomadaire ou plus espacé selon le choix du stagiaire).

Pré-requis

Cette formation nécessite une excellente connaissance de l'outil informatique et l'utilisation des logiciels bureautiques de base

ORGANISATION

Formateur

La formation est assurée par un ou une professionnel(le) de la pédagogie, maîtrisant parfaitement l'outil informatique et particulièrement les spécificités du e-learning. Ses compétences professionnelles et pédagogiques ont été validées par des certifications et/ou approuvées par notre équipe pédagogique. Il enregistre plusieurs années d'expérience dans le domaine du PAO DAO et plus particulièrement dans l'utilisation du logiciel Photoshop. Il suit en temps réel la progression du parcours pédagogique de chaque apprenant durant toute la durée de la formation.

Moyens pédagogiques et techniques

Connexion à la plate-forme de Blended Learning « Formadistance » à l'aide d'identifiants personnels qui ont été communiqués par mail avant le début de la formation

Intégration d'une application de visioconférence autorisant une partie de la formation en visioconférence avec le formateur.

Cours en ligne comprenant des supports pédagogiques, des exercices de pratique guidée et des vidéos d'aide à la pratique personnelle. Supports pédagogiques « ENI » et « ESINO ».

Exercices et questionnaires en ligne : Questions à trous, Qcm/Qrm, questions correspondance/apparier, questions ouvertes, zones sur image (hotspot), réponse sur image, questions calculées, réordonner des mots, correspondance par glisser/coller, expression orale, compréhension à la lecture....

Mise à disposition d'un forum dédié au cours et d'un wiki.

Dispositif de suivi de l'exécution et d'évaluation des résultats de la formation

Suivi en ligne du stagiaire par le e-formateur en temps réel durant toute la durée de la formation en e-learning avec possibilité d'intervention par message interne, chat ou visioconférence en cas de problématique.

Intervention du e-formateur par visioconférence en fin de parcours pour récapitulatif de la formation et personnalisation à chaque cas personnel.

Mise à disposition d'un chat interne 24/24H

Mise en place de questionnaires variés et ludiques après chaque module en e-learning avec évaluation des savoirs faire acquis par le stagiaire.

(Questions à trous, Qcm/Qrm, questions

correspondance/apparier, questions ouvertes, zones sur image (hotspot), réponse sur image,

questions calculées, réordonner des mots, correspondance par glisser/coller, expression orale, compréhension à la lecture.

Mise en place de travaux personnalisés à réaliser sur l'espace dédié à cet effet avec corrections du e-formateur.

Formulaire d'évaluation en ligne à la fin de la formation débouchant sur la remise d'une Attestation de suivi de formation

- Mise en ligne de feuille d'émargement pour la partie de formation en Visioconférence dite « synchrone » et d'une feuille d'assiduité avec récapitulatif des connexions pour la partie de formation en e-learning dite « asynchrone ».
- Mise en ligne d'une enquête de satisfaction concernant la formation afin d'évaluer la prestation de formation sous les aspects techniques et pédagogiques.

Profil du stagiaire:

Toutes catégories de professionnels : Photographe Gaphiste, Dessinateur, employé bureau d'études et plus généralement toutes les personnes amenées à utiliser Photoshop et notamment les personnes de la communication..

POINTS FORTS

Mixte de formation en e-learning et visioconférence

- Formation disponible 7/7 j 24/24 h
- Formation personnalisée individuelle
- Traçabilité et suivi permettant de répondre aux exigences de la formation professionnelle
- Remise d'un Certificat d'Aptitude à ILLUSTRATOR

PROGRAMME

Module 1 : Environnement de travail

L'environnement

A- Lancer/quitter Adobe

Illustrator CC

B- Description de l'écran de travail

C- Annuler/rétablir les manipulations

D- Modifier les paramètres proposés par défaut

E- Définir les unités de mesure à utiliser

F- Définir les caractéristiques de la grille/des repères

1.2 L'affichage

A- Changer de mode d'affichage

B- Modifier l'affichage de la fenêtre du logiciel

C- Masquer/afficher les limites de page

D- Modifier le zoom d'affichage

E- Faire défiler le document

F- Gérer l'affichage des fenêtres de document

G- Modifier l'affichage d'un objet lors de sa sélection

H- Manipuler la grille

I- Manipuler les règles

J- Travailler avec des repères

K- Utiliser les repères commentés

L- Travailler avec des vues personnalisées

1.3 Les panneaux

A- Gérer les panneaux et les docks

B- Découvrir les panneaux d'outils personnalisés

C- Découvrir le panneau Contrôle

D- Choisir un modèle de couleur

D- Choisir un modèle de couleur

E- Découvrir le panneau

Nuancier

F- Les groupes de couleurs

G- Découvrir le panneau Aspect

H- Importer des couleurs, des motifs et des dégradés

Module 2 : Documents

2.1 Les documents

A- Créer un nouveau document

B- Enregistrer au format Illustrator (*.AI)

C- Enregistrer au format Illustrator EPS (*.EPS)

D- Enregistrer au format Adobe PDF (*.PDF)

E- Créer un style PDF prédéfini

F- Exporter un fichier

G- Importer une image

H- Créer un assemblage de fichiers

I- Exploiter les bibliothèques

Creative Cloud

2.2 Les calques

A- Créer un calque

PROGRAMME

- B- Définir les options d'un calque
- C- Sélectionner avec le panneau Calques
- D- Gérer les calques
- E- Isoler des groupes et des sous-calques
- F- Verrouiller des calques
- G- Masquer/afficher des calques/des sous-calques
- H- Afficher les calques en mode

Tracés/Aperçu

2.3 Le plan de travail

- A- Modifier le format d'un document existant
- B- Recadrer les pages
- C- Les plans de travail
- D- Supprimer les points isolés

Module 3 : Impression

3.1 Les options d'impression

- A- Imprimer un document
- B- Créer manuellement des traits de coupe
- C- Définir les options de repères et de fond perdu

3.2 La séparation des couleurs

- A- Obtenir la défonce d'un objet
- A- Obtenir la défonce d'un objet
- B- Surimpression du blanc

Module 4 : Objets graphiques

4.1 La création d'objets

- A- Tracer un rectangle/une ellipse

B- Tracer un polygone à l'aide de l'outil Polygone

C- Tracer une étoile

D- Créer un halo

E- Tracer une spirale

F- Dessiner avec le crayon

G- Utiliser l'outil Gomme

H- Dessiner une forme avec le pinceau

I- Peindre avec les pointes de pinceau

J- Dessiner avec l'outil Forme de tache

K- Créer une forme

L- Tracer des formes géométriques avec l'outil Shaper

M- Tracer des droites à la plume

N- Tracer des courbes à la plume

O- Exploiter l'outil Courbure

P- Moduler les contours des tracés avec l'outil Largeur

4.2 Les options de création

A- Prédéfinir les options de création

B- Définir les options d'une forme calligraphique

C- Mesurer la distance entre deux points

4.3 La gestion des objets

A- Sélectionner un ou plusieurs objets

B- Supprimer des objets

C- Déplacer un objet

D- Copier un objet

PROGRAMME

- D- Copier un objet
- E- Créer la symétrie d'un objet
- F- Copier/déplacer des objets à l'aide du Presse-papiers
- G- Déplacer/copier un objet d'un calque à un autre
- H- Verrouiller/déverrouiller des objets
- I- Masquer/afficher des objets
- J- Associer/dissocier des objets
- K- Aligner les objets
- L- Répartir les objets
- M- Modifier l'ordre de superposition des objets
- N- Dessiner derrière ou à l'intérieur d'un objet avec les modes de dessin
- O- Modifier la superposition des objets à l'aide du Presse-papiers

4.4 La modification des objets

- A- Ellipses dynamiques et graphes sectoriels
- B- Créer des lignes en zigzag ou ondulées
- C- Incurver des tracés
- D- Modifier les points d'ancrage de manière aléatoire
- E- Appliquer une torsion sur un objet
- F- Donner une apparence d'esquisse
- G- Arrondir les sommets des tracés

- H- Modifier les contours d'un tracé
 - I- Décomposer le fond d'un objet
 - J- Découper un objet selon une forme définie
 - K- Couper un objet à l'aide du cutter
 - L- Diviser un tracé à l'aide des ciseaux
 - M- Gérer les points d'ancrage
 - N- Polygones dynamiques
 - O- Déformer un tracé
 - P- Convertir un point d'ancrage
 - Q- Joindre des points d'ancrage
 - R- Utiliser l'outil Modelage
 - S- Appliquer un effet Pathfinder
 - T- Combiner les objets avec l'outil Concepteur de formes
 - U- Créer un tableau
- ## 4.5 La présentation des objets
- A- Colorier le fond/le contour des objets
 - B- Ajouter un fond/un contour à un objet
 - C- Convertir les couleurs appliquées
 - D- Assombrir/éclaircir la couleur d'un objet
 - E- Créer un dégradé
 - F- Appliquer un dégradé du nuancier à un objet
 - G- Utiliser l'outil Dégradé de couleurs

PROGRAMME

H- Créer un dégradé à partir de la couleur des objets
I- Appliquer un motif du nuancier au fond d'un objet
J- Créer un motif
K- Transformer un motif appliqué à un objet
L- Copier les attributs de dessin
M- Annuler le contour/le fond d'un objet
N- Appliquer un style
O- Créer un style

4.6 La transformation des objets

A- Appliquer une rotation à un objet
B- Appliquer une transformation manuelle
C- Définir précisément les dimensions d'un objet
D- Mettre un objet à l'échelle
E- Dessiner avec la grille de perspective
F- Effectuer des transformations sur un objet
G- Déformer un objet
H- Répéter une transformation
I- Déformer à l'aide des outils

Fluidité

J- Créer un dégradé de formes
K- Donner un effet de torsion
L- Utiliser la peinture dynamique
M- Utiliser la vectorisation dynamique

4.7 Les effets spéciaux

A- Appliquer un effet
B- Définir une ombre portée
C- Modifier la transparence d'un objet
D- Créer un masque d'opacité
E- Appliquer de nouveau le dernier effet utilisé
F- Transformer un objet vectoriel en image bitmap
G- Appliquer un effet à une image bitmap RVB
H- Créer un tracé transparent
I- Créer un masque
J- Gérer les objets des masques

4.8 Les symboles

A- Gérer les symboles
B- Les instances de symbole
C- Les jeux d'instances de symbole

Module 5 : Texte

5.1 La gestion du texte

A- Saisir du texte
B- Saisir du texte dans un objet
C- Saisir du texte le long d'un tracé
D- Déplacer le texte saisi le long d'un tracé
E- Retoucher les lettres une à une avec l'outil Texte tactile
F- Rechercher/remplacer du texte
G- Lier des blocs de texte

PROGRAMME

H- Insérer des rangées et des colonnes dans un bloc de texte

I- Réaliser des césures

J- Définir des règles de ponctuation typographique

5.2 La présentation du texte

A- Modifier les attributs de caractères

B- Utiliser les styles de caractère

C- Modifier les attributs de paragraphe

D- Gérer les tabulations

E- Les glyphes (caractères spéciaux)

F- Gestion des polices

G- Habiller un objet graphique

H- Vectoriser un texte

Module 6 : Internet

6.1 Les images pour le Web et les périphériques mobiles

A- Créer un document destiné au Web

B- Enregistrer les images pour le Web et les écrans

C- Associer un lien URL à un objet

D- Exporter les styles CSS

E- L'interactivité SVG

Conclusion :

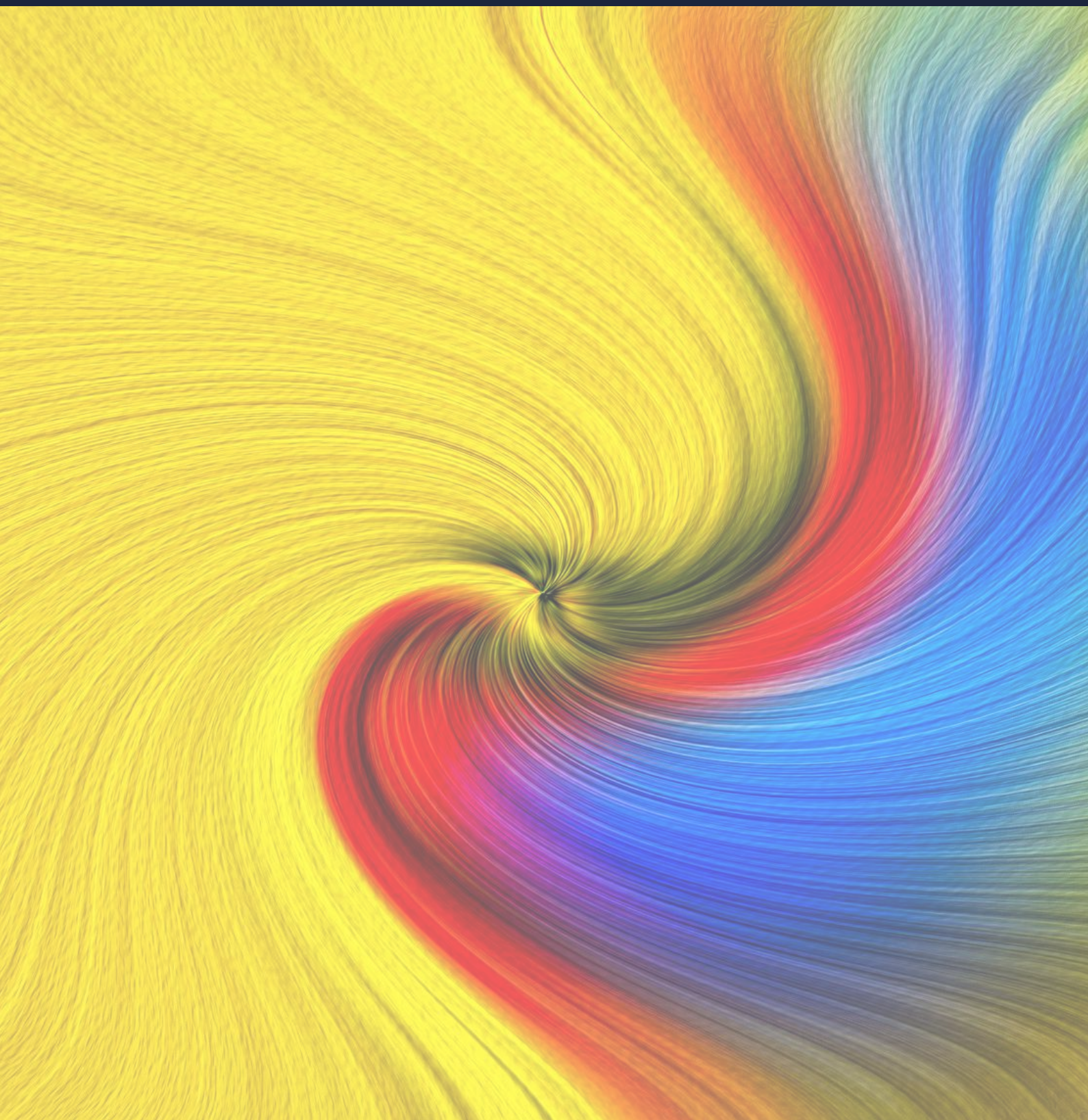
Auto-évaluation générale

Enquête de satisfaction

Edition d'un Certificat d'Aptitude



FORMATION :
ILLUSTRATOR



FORMATION 100% FINANCÉE PAR L'ÉTAT