

Objectifs de la formation :	
Le collaborateur connaîtra les fonctionnalités de Illustrator, il saura traiter les quatres axes, le dessin vectoriel, manipuler du texte, les fonctions de transformation et le grapheur	
PUBLIC	Toute personne devant utiliser ce Logiciel
PRE REQUIS	Connaître l'environnement Windows
ORGANISATION	Durée : 3 Jours (21h) Un support de cours Nombre de Stagiaires : 1 personne minimum et 6 maximum
FORMATEUR	Formateur ayant les compétences en PAO et disposant d'une expérience d'au moins 2 ans en Formation
PEDAGOGIE	Pré-évaluation des besoins. Apports théoriques et exercices pratiques permettent d'approfondir les connaissances de base. Réalisation lorsque le temps le permet des créations de projets personnels. Evaluation de stage à chaud. Evaluation des acquis (QCM ou mise en situation ou exercice test d'application) Et/ou Certification TOSA. Attestation de stage avec report des acquis. Evaluation de stage à froid.
MODULE SUIVANT	Illustrator perfectionnement
HANDICAP	En cas de situation de handicap, contactez-nous pour connaitre l'accessibilité à la formation en fonction de nos partenaires handicaps

PROGRAMME

<p>ENVIRONNEMENT</p> <p>Paramétrer l'environnement de travail Comprendre les différents modes graphiques (BitMap) Utiliser les outils de désignation et de Zoom Les fonctions de dessin, Tracer des lignes, des droites, des courbes, des rectangles, des carrés parfaits, u à Coins arrondis, des ellipses, des cercles et arcs de cercles, Enrichir les objets</p> <p>CREER DES FORMES PREETABLIES</p> <p>Déplacer et gérer les points de contrôle des Courbes de Bézier. Paramétrer et utiliser les attributs de dessin : superposition, fond, contour... Créer, modifier des effets spéciaux : masques, Dégradés de formes, spirales des Gérer les plans et les Calques, Utiliser et placer symboles sur les Calques, Paramétrer les déformations d'objet, Utiliser les fonctions en mode libre, contraint ou paramètre Varier la taille des objets, Créer des rotations et des Symétries, Utiliser l'outil d'anamorphose Mettre en pratique les palettes de contrôle et D'alignement</p>	<p>TEXTE</p> <p>Saisir, modifier et formater du texte Gérer le texte, les césures, les justifications, le Chaînage et les habillages. Convertir les objets texte en tracés modifiables Adapter du texte à son environnement Créer et modifier des motifs simples, géométriques Et des textures, Utiliser et créer des tracés de fond</p> <p>CREER DES COMPOSITIONS D'ILLUSTRATIONS VECTORIELLES ET Hit Map</p> <p>Récupérer et mettre en pratique des filtres externes (Photoshop)</p> <p>GRAPHIQUES</p> <p>Choisir et construire son modèle de graphique Saisir, importer et modifier les données d'un graphique</p> <p>COULEUR</p> <p>Choisir un modèle de couleur et définir sa couleur Créer une palette de couleur personnalisée Construire des dégradés de couleurs manuels ou Automatiques, Créer des transparences Utiliser les filtres et exporter des effets spéciaux</p> <p>FICHIERS</p> <p>Importer et exporter de et vers d'autres applications de Mise en page</p> <p>IMPRESSION</p> <p>Imprimer et contrôler les options d'impression Gérer la séparation couleur</p>
---	--