



# ILLUSTRATOR NIVEAU 1 INITIATION

## INFORMATIONS

### CONTACT

03 88 47 10 96

mfo@metaformose.org

### A QUI S'ADRESSE LA FORMATION ?

- Maquettistes, graphistes

### MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

- Formation en présentiel, interactive axée sur la pratique pour une meilleure compréhension et application
- Supports vidéo et exercices
- Documents informatiques et papiers

### PREREQUIS

- Être à l'aise avec l'ordinateur et la bureautique

### NOMBRE DE PARTICIPANTS

2 à 8 personnes

### DURÉE DE L'INTERVENTION

**3 journées soit 21 heures**

9h-12h30 et 13h30h-17h

### EVALUATION

- Contrôle des connaissances en cours de formation, tests, questionnaires
- Fiche d'évaluation et de satisfaction stagiaire
- Attestation individuelle de formation

### INTERVENANTS

- Formateurs seniors experts en PAO CAO DAO

## LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

- » Apprendre les fonctions essentielles d'Illustrator pour produire rapidement et efficacement des images vectorielles de qualité

## LE PROGRAMME DE LA FORMATION

### 1. Découvrir les diversités d'usages d'Illustrator

- Panorama des différentes applications: logo, illustration, ...
- Prise en main de l'interface: personnalisation et raccourcis

### 2. Réaliser des illustrations

- Les outils géométriques, de fusion et de déformation de formes
- La personnalisation des contours
- La conversion en symbole

### 3. Enrichir ses créations

- Les effets : 3d, artistiques...
- Les pathfinder et la création de formes complexes
- Le tracé libre et l'outil plume ; le dégradé de formes ; le masque d'écrêtage ; la vectorisation d'image ; les formes de contour

### 4. Réussir ses mises en couleur

- Les principaux modes colorimétriques: CMJN, RVB, Pantone...
- La sélection et l'enregistrement de nuances unies ou de dégradés
- La création de motifs personnalisés

### 5. Mettre en valeur ses titres et accroches

- La saisie de texte et les effets de déformation
- La vectorisation et la création de caractères

### 6. Mettre en page efficacement ses publications

- La mise en forme de paragraphes
- La maquette : colonnes, habillage et chaînage
- L'utilisation des repères, de la grille
- La gestion des fonds perdus ; les traits de coupe