

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

CONCEVOIR SES ILLUSTRATIONS VECTORIELLES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Présentation du logiciel et de ses utilisations
Créer un nouveau document: pour le print, le web ou digital
Tracer des formes simples
Transformations
Création vectorielle avec l'outil Plume
Création de nuances globales, aplats de couleurs

Les aspects de fond et de contour
Texte libre, captif et curviligne
La palette de Pathfinder
Gestion des illustrations sur calques
Masques d'écrêtage
Principaux formats d'enregistrement

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Graphistes, illustrateurs.

Pré-requis

Être parfaitement à l'aise avec les notions vectorielles de base et savoir manipuler les tracés. Il est vivement conseillé d'utiliser une tablette avec stylet graphique pour cette formation.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel
Durée: 35 heures
1680€ ht, 2016€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 5 jours.
Inter: 1680€ ht
Intra: à partir de 800€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en début et fin de session.

Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel : Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

10/2021

► Présentation du logiciel et de ses utilisations

Interface, panneaux, espace de travail
Appliquer les réglages colorimétriques adaptés au print ou au web

► Créer un nouveau document: pour le print, le web ou digital

Repères, règles et grilles

► Tracer des formes simples

Gestion des déplacements
Copies des objets

Associations d'objets

Alignement des objets

► Transformations

Rotations, miroir, échelle des objets
Méthode manuelle et paramétrée

► Création vectorielle avec l'outil Plume

Utilisations des outils: ajout, suppression, point d'ancrage
Différents outils de sélections
Méthode de tracés à partir de modèles

► Création de nuances globales, aplats de couleurs

Création de nuances de tons direct
Création de nuances en dégradés
Création des motifs

► Les aspects de fond et de contour

Réalisation d'effet via palette d'aspect

► Texte libre, captif et curviligne

Vectorisation du texte
Attributs de caractères et paragraphes

► La palette de Pathfinder

Décomposition des Pathfinder

► Gestion des illustrations sur calques

Gestions des calques

► Masques d'écrêtage**► Principaux formats d'enregistrement**

Enregistrer et exporter selon sa destination