

<b>INTERFACE, ESPACE DE TRAVAIL ET BASES</b>	<p><b>Interface</b> : identifier et gérer parfaitement tous les panneaux d'interface.</p> <p><b>Fonctions de base</b> : tracer des objets réguliers en utilisant les raccourcis de contrainte de forme ou de position.</p> <p>Colorer ses objets avec des couleurs et des motifs créés à la demande.</p> <p>Découper ses objets de plusieurs manières.</p> <p>Modifier l'empilement des objets. Identifier et appliquer des motifs aux objets.</p> <p>Importer des images de plusieurs manières et savoir pourquoi. Utiliser les bibliothèques CC.</p> <p>Gérer ses unités en fonction de la finalité des travaux.</p> <p>Identifier précisément les outils texte.</p>
<b>TRAVAIL SUR LES OBJETS</b>	<p>Mélanger les objets en les ajoutant, les soustrayant, les découpant entre eux puis créer des formes complexes avec les résultats.</p> <p>Gérer la transparence des objets.</p> <p>Utiliser les masques.</p> <p>Utiliser des couleurs venant d'autres nuanciers.</p> <p>Aligner les différents points des formes ou modifier dynamiquement les formes elles-mêmes avec les fonctions appropriées puis les aligner ou les disposer entre elles de manière précise.</p> <p>Créer et utiliser les symboles.</p> <p>Gérer le texte dans son ensemble avec les styles</p>
<b>FONCTIONS SPÉCIFIQUES</b>	<p>Colorer une illustration avec la peinture dynamique.</p> <p>Utiliser l'outil Filet de dégradé.</p> <p>Créer des déformations programmées entre deux formes.</p> <p>Déformer ses objets à l'aide d'effets ou avec la distorsion d'enveloppe.</p> <p>Utiliser les symboles pour les graphes.</p> <p>Travailler sur la grille de perspective.</p> <p>Utiliser une image comme modèle de dessin ou la vectoriser.</p> <p>Travailler avec un mode Aperçu spécifique pour le Web.</p> <p>Disposer son texte en tableau.</p>
<b>PRODUCTION</b>	<p>Vectoriser son texte lorsque nécessaire.</p> <p>Assembler un dossier pour l'envoyer en production en externe.</p>

## Objectifs :

Le stagiaire sera capable de :  
 Maîtriser les fonctions et techniques avancées d'Illustrator en fonction de l'orientation papier ou numérique ; Créer des illustrations enrichies complexes.

## Public concerné :

Tout utilisateur de l'application cherchant à consolider ses connaissances initiales de l'outil de dessin vectoriel d'Adobe.

## Pré requis :

Avoir suivi notre formation 'ILLUSTRATOR Base (niv.1)' ou posséder les compétences équivalentes.

## Approche pédagogique :

L'apprentissage du logiciel se fait à travers des explications théoriques suivies de cas pratiques guidés visant à acquérir de l'autonomie. Des exercices d'évaluation viennent valider l'acquisition des notions des principaux modules.

## Moyens pédagogiques :

Salle équipée d'un vidéoprojecteur et d'un PC par stagiaire.  
 À l'issue du stage, un support de cours est remis reprenant l'ensemble des notions abordées pendant la formation permettant à chaque participant de revenir sur les notions à consolider.

## Modalités de validation :

Certification bureautique TOSA®,  
 Attestation de formation personnalisée.

## Consultant :

Formateur en informatique, spécialiste d'Adobe.

### Tarif INTER <sup>(1)</sup>

75 € HT / heure / personne

*(1) Session ouverte à partir de 3 participants.*

*Sur site Com'In4. Tests TOSA inclus.*

### Tarif INTRA <sup>(2)</sup>

1 050 € HT / pers. / session

*(2) Session de 2 à 6 participants maximum.*

*Tarif dégressif dès 2 inscrits.*

*Sur site client ou site Com'In4. Tests TOSA inclus.*

### Tarif 'sur mesure' <sup>(3)</sup>

1 208 HT / pers. / session

*(3) Session en face-à-face (1 participant).*

*Sur site client. Tests TOSA inclus.*

## En Présentiel

**Durée stage : 2 jours (14h)**

Dates à définir ultérieurement

Test le : à déterminer

Score attendu : **550 - 725**

Code CPE : 237 359