

PRÉ-REQUIS

Utilisation de l'environnement système

DURÉE / LIEU

3 jours / 21 heures – AMG Informatique

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- ✓ Support de cours, exercices applicatifs, assistance téléphonique et courrielle post-formation.
- ✓ Formation animée par un intervenant spécialisé de la formation pour adulte.
- ✓ Moyens matériels : poste de travail individuel en réseau, imprimante couleur partagée, connexion Internet, accès WIFI gratuit.
- ✓ Locaux : salles de formation climatisées (entre 20 et 60 m²), salle de pause avec boissons chaudes et froides à disposition gratuitement.

OBJECTIFS ET PUBLIC CONCERNÉ

- ✓ Acquérir les connaissances nécessaires pour créer des illustrations, vectoriser des dessins et intégrer ces données dans tous types de documents.
- ✓ Cette formation s'adresse à toute personne ayant à réaliser des dessins ou illustrations.
- ✓ Elle favorise le développement des compétences et le maintien dans l'emploi.

ÉVALUATION DES ACQUIS

- ✓ Exercices et travaux pratiques applicatifs.
- ✓ Exercices de validation des connaissances.
- ✓ Possibilité Certification TOSA.

PROGRAMME

1. NOTIONS DE BASE

- Se familiariser avec la notion de dessin vectoriel
- Appréhender la notion de langage PostScript

2. ERGONOMIE

- Se familiariser avec l'interface
- Découvrir les menus et les palettes
- Utiliser la palette d'outils
- Utiliser la notion d'objets et de plans
- Découvrir les modes d'affichage, tracés et aperçu

3. TRACÉ DE FORMES

- Utiliser les formes géométriques prédéfinies
- Tracer à main levée et utiliser le tracé paramétré
- Utiliser le Pathfinder et le Concepteur de formes : Réunion et intersection de formes
Découpe d'objets
- Utiliser les outils de dessin : pinceau crayon

4. MANIPULATION DES OBJETS

- Sélectionner des objets
- Déplacer un objet
- Dimensionner un objet
- Gérer la rotation d'un objet
- Dupliquer un objet
- Retoucher des points

5. L'OUTIL PLUME

- Connaître le principe du dessin avec les courbes de Bézier
- Dessiner une droite
- Dessiner une courbe
- Dessiner une forme complexe
- Découper ou fermer un tracé

6. RÈGLES ET GRADUATIONS

- Utiliser les règles et le point d'origine
- Gérer les mesures

7. FOND ET CONTOURS

- Modifier des attributs de fond
- Modifier des attributs de contour

8. LE TEXTE

- Saisir du texte
- Définir des attributs typographiques
- Importer du texte
- Réaliser un habillage
- Utiliser du texte curviligne
- Gérer la vectorisation d'un texte

9. LES TRANSFORMATIONS

- Changer d'échelle
- Utiliser des rotations et symétrie d'objet
- Déformer et distordre un objet
- Utiliser les outils de fluidité
- Convertir en pixels ou bitmap

10. EFFETS SPÉCIAUX

- Utiliser les dégradés de couleur
- Se servir des dégradés de forme
- Gérer les filets de dégradé
- Utiliser les masques
- Gérer la transparence
- Utiliser les motifs
- Se servir des effets de déformation
- Utiliser l'outil Halo
- Se servir des effets spécifiques aux images bitmap

PRÉ-REQUIS

Utilisation de l'environnement système

DURÉE / LIEU

3 jours / 21 heures – AMG Informatique

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- ✓ Support de cours, exercices applicatifs, assistance téléphonique et courrielle post-formation.
- ✓ Formation animée par un intervenant spécialisé de la formation pour adulte.
- ✓ Moyens matériels : poste de travail individuel en réseau, imprimante couleur partagée, connexion Internet, accès WIFI gratuit.
- ✓ Locaux : salles de formation climatisées (entre 20 et 60 m²), salle de pause avec boissons chaudes et froides à disposition gratuitement.

OBJECTIFS ET PUBLIC CONCERNÉ

- ✓ Acquérir les connaissances nécessaires pour créer des illustrations, vectoriser des dessins et intégrer ces données dans tous types de documents.
- ✓ Cette formation s'adresse à toute personne ayant à réaliser des dessins ou illustrations.
- ✓ Elle favorise le développement des compétences et le maintien dans l'emploi.

ÉVALUATION DES ACQUIS

- ✓ Exercices et travaux pratiques applicatifs.
- ✓ Exercices de validation des connaissances.
- ✓ Possibilité Certification TOSA.

PROGRAMME

11. EFFETS 3D

- Gérer la fonction d'enveloppe 3D
- Dessiner des cylindres ou des boîtes
- Utiliser le placage de textures

12. LES COULEURS

- Utiliser la palette de couleur
 - Définition et mélange de couleurs...
 - Les nuanciers : création, utilisation, enregistrement
- Les différentes normes couleur : tons directs, quadrichromie...

13. ORGANISATION

- Créer et utiliser des symboles
- Créer et utiliser des calques
- Créer de scripts
- Utiliser la baguette magique

14. LES GRAPHES

- Créer un graphe
- Personnaliser
- Changer des attributs du graphe.

15. ATELIER QUESTIONS / RÉPONSES