



### PRE-REQUIS

Il est nécessaire d'être initié à l'utilisation d'un ordinateur et de connaître l'environnement Windows & Mac.



### PUBLICS CONCERNES

Cette formation s'adresse à tout public.



### DELAIS D'ACCES

Les dates sont à convenir directement avec le centre ou le formateur. Nos formations se déroulent en présentiel ou en visioconférence, avec l'un de nos formateurs, en cours individuel ou en petits groupes pour les entreprises.



### MODALITES D'ACCES

L'accès à nos formations peut être initié par un particulier, un employeur, ou à l'initiative d'un salarié avec l'accord de ce dernier. Votre CPF peut être utilisé pour certaines de nos formations. Les demandeurs d'emploi peuvent également y accéder. N'hésitez pas à nous contacter.



### REFERENCES REGLEMENTAIRES

Les conditions générales de vente et le règlement intérieur sont consultables sur notre site internet.



### ACCESSIBILITE :

Les personnes en situation de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement afin d'étudier ensemble les modalités de leur participation.



### CONTACT :

Du lundi au vendredi de 9h à 18h.

Tel : 09 83 23 17 65

[contact@envogueformation.com](mailto:contact@envogueformation.com)



21 heures



Cf. Convocation



1 à 8 personnes



2100 €



### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Les stagiaires seront capables de :

- Naviguer efficacement dans l'interface d'Illustrator et personnaliser son espace de travail.
- Créer et gérer des documents Illustrator, les paramétrer selon les besoins du projet, et les exporter dans les formats appropriés.
- Utiliser et organiser les calques pour gérer les éléments graphiques de manière claire et structurée.
- Dessiner des formes et illustrations vectorielles complexes en utilisant des outils comme la Plume, le Crayon, le Pinceau et les formes dynamiques.
- Créer et personnaliser des graphes pour des présentations visuelles de données.
- Préparer des projets pour l'impression en respectant les contraintes techniques (traits de coupe, surimpression).



### MOYENS ET METHODES PEDAGOGIQUES

Un intervenant qualifié accompagne les participants pendant toute la durée de la formation. Nous mettons à disposition des ordinateurs, salle de réunion, une imprimante, des supports de cours et un accompagnement informatique :

- Présentation et étude de cas
- Exercices et applications sur des cas concrets
- Participation active
- La pédagogie est adaptée aux adultes



### MODALITES D'EVALUATION

- Test d'entrée en formation
- Feuille de présence
- Évaluation des acquis du stagiaire par mises en situation
- Questionnaire de satisfaction
- Certificat de réalisation
- Passage certification



### CERTIFICATEUR

- [ISOGRAD Tosa Illustrator](#)
- Code de la fiche : RS6205
- Date d'échéance de l'enregistrement : 14/12/2024

### CONTENU DE LA FORMATION

#### ❖ **PRENDRE EN MAIN ILLUSTRATOR**

- Présentation
- Découvrir l'interface (fenêtre de démarrage, outils, panneau, menus, zoom)
- Adopter quelques raccourcis
- Créer un document

#### ❖ **DOCUMENTS**

- Créer un nouveau document
- Modifier le format d'un document existant
- Créer un document à partir d'un modèle
- Ouvrir un document
- Afficher les informations sur le document
- Enregistrer au format Illustrator
- Enregistrer au format Illustrator EPS
- Importer une image

#### ❖ **CALQUES**

- Principe
- Créer et paramétrer les calques
- Sélectionner un calque et les objets associés
- Dupliquer un calque
- Supprimer des calques
- Modifier l'ordre des calques
- Créer un sous-calque
- Verrouiller/Déverrouiller les calques
- Fusionner des calques

#### ❖ **DESSINER**

- Créer une forme
- Les formes dynamiques
- Utiliser l'outil Halo
- Augmenter le nombre de cotés en cours de tracé
- Utiliser l'outil Crayon et les outils associés
- Utiliser l'outil Gomme/Pinceau/Forme de tache/Largeur
- Créer un dégradé de formes
- Dessiner en perspective

#### ❖ **OUTIL PLUME**

- Tracer une droite
- Tracer un polygone
- Tracer des courbes
- Gérer les tracés
- Utiliser l'outil Courbure

### ❖ **FORME**

- Présentation des formes
- Utiliser des formes
- Créer des formes
- Importer des formes
- Créer une bibliothèque de formes

### ❖ **GRAPHES**

- Principe
- Définir un type de graphe
- Créer un graphe
- Modifier les données du graphe
- Modifier les attributs du graphe
- Modifier les axes
- Créer un graphe avec des symboles

### ❖ **IMPRESSION**

- Supprimer les points isolés
- Imprimer un document
- Créer des traits de coupe autour d'un objet
- Gérer la surimpression du noir et du blanc