

DURÉE : 3 JOURS

21 heures - Présentiel

PRÉ-REQUIS

La connaissance de l'environnement Windows

OBJECTIFS

Maîtriser ce standard du dessin vectoriel à travers les outils et les méthodes de travail

PUBLIC VISÉ

Tout public

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Diagnostic pédagogique amont permettant de regrouper les apprenants par niveau homogène et d'assurer la parfaite adéquation entre vos besoins et le programme
- Organisation en petit groupe de 1 à 6 apprenants maximum garantissant une meilleure interactivité
- 1 poste informatique par apprenant
- Environnement confortable, calme et propice à la concentration (dans nos salles)
- Supports de cours et documentation individuels de qualité (livrets papier)
- Enchaînement de : ① théorie
② démonstration par l'exemple
③ mise en pratique sur exercices
- Visualisation et partage des connaissances transmises par projection audiovisuelle en appui
- A l'issue de la formation, tous les exercices et leurs corrigés vous sont remis

MOYENS D'ENCADREMENT

Consultant formateur spécialisé, validé par notre équipe tant sur la capacité pédagogique que la connaissance technique métier

MOYENS D'ÉVALUATION

Diagnostic préalable des connaissances individuelles à partir d'un questionnaire de positionnement
Évaluation de l'atteinte des objectifs par l'apprenant
Évaluation du transfert des acquis par le formateur

ORGANISATION - INTER OU INTRA

INTER-ENTREPRISES

Prix et dates sur calendrier si programmé

PRIX INTRA-ENTREPRISE

Sur devis - Programme adaptable en intra

CONTENU PEDAGOGIQUE

Présentation

Interface du logiciel
Les modes d'affichage, les modes de couleurs
Les zooms, les vues et le déplacement
Les règles, les repères et la grille
L'enregistrement et les formats de fichiers

Les outils prédéfinis

Ellipses et rectangles, polygones et étoiles
Filets, arcs, spirales, grilles et cibles
Création manuelle et paramétrée des formes
Les touches de contraintes
Les outils Crayon et Pinceau

Les méthodes de sélection

Transformer les objets grâce aux outils de sélection
Les modifications simples

Les attributs des objets

Appliquer un attribut de fond, appliquer les attributs de contour
Appliquer une transparence aux objets
Créer des couleurs, des motifs et des dégradés
L'outil Pipette

L'outil Plume

Tracé de polygone, tracé de courbe de Bézier
Point d'inflexion, point de sommet, point mixte
Continuer un tracé
Conversion de points, suppression et ajout de point

Gestion du tracé vectoriel

Ouvrir un tracé
Scinder un objet
Aligner les points d'ancrage
Paramétrer les coordonnées d'un point
Joindre un tracé
Fusionner deux points d'ancrage
Ajouter ou supprimer des points d'ancrage
Vectoriser un contour

Gestion des objets

Position et taille de l'objet
Déplacement d'objet
Associer ou dissocier des objets
Verrouiller ou déverrouiller un objet
Masquer ou démasquer un objet
Alignement d'objets

Transformations des objets

La Mise à l'échelle
La rotation, la symétrie, l'inclinaison
La transformation manuelle
La fonction Décomposer, la fonction Décalage
La fenêtre de Pathfinder
Les outils de déformation
Les distorsions d'enveloppe
L'outil dégradé de forme

Les outils de texte

Insérer un texte simple
Mise en forme des caractères, mise en forme des paragraphes
Insérer un texte curviligne, insérer un texte captif
Vectoriser un texte

La diffusion des images

Les formats d'exportation