

# Adobe Illustrator

## Initiation (Niveau 1)

# Programme

### Objectifs

Acquérir les bases d'Illustrator et –surtout– une logique de travail adaptée.

Illustrator est un logiciel de dessin vectoriel. Il est utilisé pour dessiner et concevoir des logos, des illustrations, des schémas techniques...

### Public concerné

Illustrator est utilisé par tous les professionnels de la création graphique : graphistes, infographistes, opérateurs PAO, maquettistes, imprimeurs, regraphes.

### Pré-requis

Être à l'aise avec les manipulations de base d'un ordinateur sous Windows ou Mac OSX.

**Durée indicative\* : 5 jours (35 heures)**

### Méthodes pédagogiques

- 1 Formation sur mesure**  
Une entreprise par session de formation.
- 2 Évaluation en Amont**  
Question sur les différentes problématiques à aborder.
- 3 Module présentiel**  
Le formateur s'adapte aux participants à leur acquis et aux situations qu'ils évoquent.
- 4 Évaluation en Aval**  
Vérification des acquis en cours de formation.

### Profil de l'intervenant

Graphiste/Formateur ayant plus de 10 ans d'expérience en production et en enseignement.

### Moyens pédagogiques

Cours et exercices pratiques.

### Moyens techniques

Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat. Imac 27 pouces

\*Les durées des formations sont fixées en fonction de vos besoins et de votre niveau de connaissance.

### Utiliser l'interface

Apprendre, avec quelques outils et raccourcis clavier, comment naviguer facilement dans le logiciel.

[zoom, main, raccourcis clavier, interface et palettes...]

La découverte d'un logiciel pose toujours les mêmes difficultés : être confronté à une nouvelle interface et une nouvelle logique de travail.

### Créer et manipuler les objets

Qu'est-ce qu'un objet vectoriel ? Créer, sélectionner, et manipuler les objets natifs d'Illustrator.

[formes de base, outils de sélection, palette alignement, repères et repères commentés...]

### Déformer & transformer : les bases de la construction

Appréhender une approche efficace du dessin vectoriel. Dessiner des objets complexes avec des combinaisons d'outils et de techniques.

[rotation, mise à l'échelle, miroir, déformation, transformation répartie...]

Plus que dans n'importe quel autre logiciel, les méthodes de construction sont essentielles, nous y attachons une extrême importance.

### Les plans de travail, les calques & les masques

Structurer correctement son document et utiliser des masques.

[calques, plan de travail, masque d'écrêtage, tracé transparent...]

### Construire des objets plus complexes

Les combinaisons de formes et d'objets et le dessin à la plume.

[pathfinder, outil Concepteur de forme, gomme, joindre, aligner des points, décalage, ajout de points d'ancrage, plume...].

### Les effets & les attributs graphiques

Contrôler l'aspect visuel des objets en utilisant des techniques et des effets éditables.

[nuancier, couleurs, dégradés, contours, les bases de la palette aspects...].

### Appréhender le flux de production

Exporter dans les formats de fichiers couramment utilisés. Comprendre les enjeux de la chaîne graphique et l'intégration avec les autres logiciels Adobe (InDesign et Photoshop).



**ZIGZAG FORMATION** / 2 ter rue G. Charpack/ 76130 Mont Saint Aignan

n° Siret : 499 950 061 N.A.F: 744B  
TVA intracom : FR 14 499 950 061  
SARL au capital de 10000 euros

tel : 02 76 51 01 01  
port : 06 65 84 51 01  
e.mail: zigzag@agencezigzag.fr