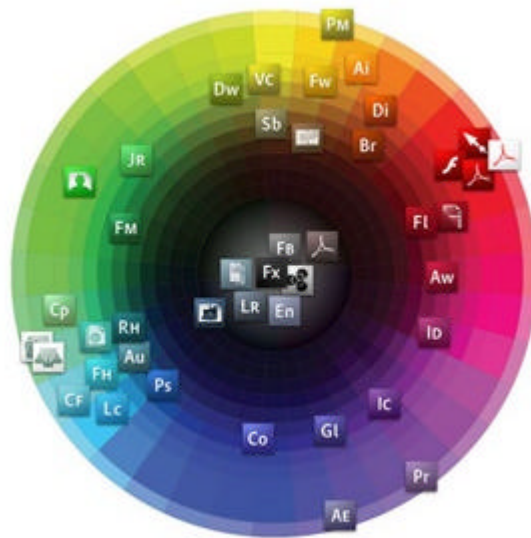


SUPPORT DE COURS

ILLUSTRATOR



SOMMAIRE

CHAPITRE I – LES FICHIERS -	5
CHAPITRE II – LES IMAGES VECTORIELLES ET BITMAP -	9
CHAPITRE III – LES AIDES VISUELLES -	13
CHAPITRE IV – DESSIN ET TRACÉ -	21
CHAPITRE V – TRANSFORMATION ET GESTION DES OBJETS -	39
CHAPITRE VI – COULEUR ET COLORISATION -	53
CHAPITRE VII – CONTOUR ET FORME -	75
CHAPITRE VIII – LE TEXTE -	87
CHAPITRE IX – LES CALQUES -	99
CHAPITRE X – TRANSPARENCE ET MODE DE FUSION -	105
CHAPITRE XI – MASQUE D'OPACITE ET MASQUE D'ECRETAGE -	109
CHAPITRE XII – EFFETS ET ASPECTS -	113
CHAPITRE XIII – LES STYLES GRAPHIQUES -	119
CHAPITRE XIV – LA 3D, UN EFFET A PART ENTIERE -	125
CHAPITRE XV – LES SYMBOLES -	135
CHAPITRE XVI – ENREGISTREMENT DES FICHIERS -	139
CHAPITRE XVII - IMPRESSION -	145
CHAPITRE XVIII – RACCOURCIS CLAVIERS-	151

CHAPITRE I

LES FICHIERS

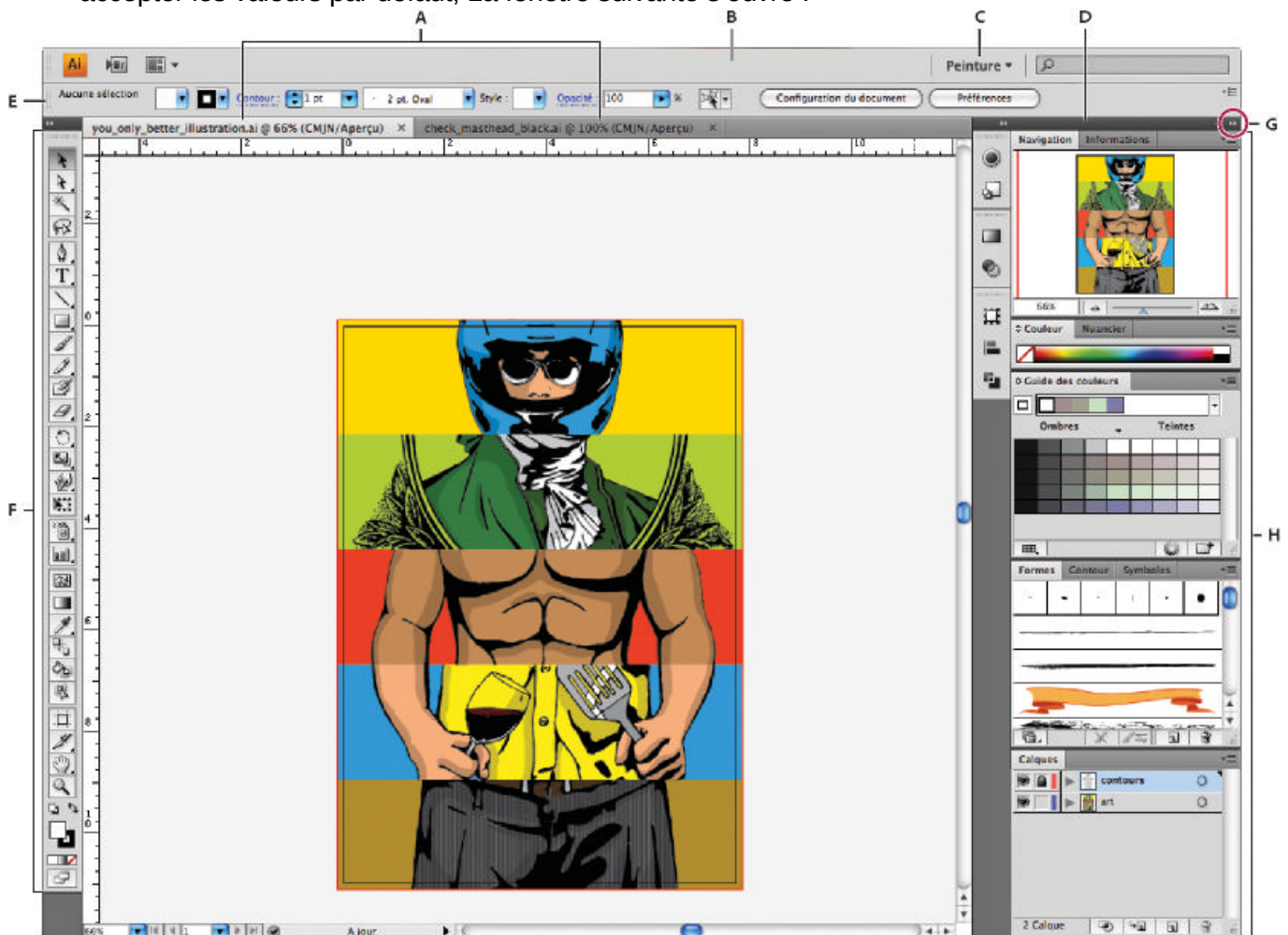
1/ PRESENTATION

Illustrator est un logiciel permettant la création de **graphismes vectoriels** destinés à l'impression ou au Web. Ces tracés seront soit à base d'objets simples prédéfinis (carrés, rectangles, cercles, ellipses, étoiles, etc.), soit des tracés complexes réalisés à l'aide de la plume ou du crayon. Ces tracés peuvent être des contours (une couleur ou un motif sont appliqués au tracé) ou remplis (une couleur ou un motif sont appliqués à la zone circonscrite).

L'intérêt d'une forme vectorielle est que leur taille n'est jamais définie. Qu'il soit imprimé sur une feuille A4 ou sur un document trois fois plus grande, le cercle sera exactement le même par rapport aux autres éléments du document. De plus, avec une bonne imprimante, capable de traiter des formes vectorielles, les lignes et les courbes sont toujours parfaitement lisses et précises.

L'INTERFACE ILLUSTRATOR

Lancez Illustrator, choisissez Fichier > Nouveau, cliquez sur OK de la boîte de dialogue pour accepter les valeurs par défaut, La fenêtre suivante s'ouvre :



Espace de travail Illustrator par défaut : **A.** Documents sous forme d'onglets **B.** Barre d'application **C.** Sélecteur d'espace de travail **D.** Barre de titre de panneau **E.** Panneau Contrôle **F.** Panneau Outils **G.** Bouton de réduction à la taille d'une icône **H.** Quatre groupes de panneaux en ancrage vertical

2/ IMPORTATION DE FICHIERS

La commande Importer intègre des fichiers issus d'autres applications dans Adobe Illustrator. Ces fichiers peuvent être incorporés (inclus) dans le fichier Illustrator, ou lui être liés. Les fichiers liés restent indépendants du fichier Illustrator, ce qui permet d'avoir un fichier Illustrator moins volumineux.

Les images bitmap importées sont modifiables à l'aide des outils de transformation et des filtres d'images> les images vectorielles importées étant converties en tracé Illustrator (images incorporées seulement).

IMPORTER ET LIER DES FICHIERS CREEES DANS D'AUTRES APPLICATIONS :

- 1 - Ouvrez le fichier Illustrator dans lequel vous souhaitez importer les illustrations,
- 2 - Choisissez Fichier > Importer.
- 3 - Recherchez le fichier à importer et sélectionnez-le. Si vous ne le trouvez pas, cela signifie qu'il est enregistré dans un format non reconnu par Illustrator.
- 4 - Procédez de l'une des façons suivantes :

Pour créer un lien entre le fichier d'illustration et le fichier Illustrator, assurez-vous que l'option Lien est activée dans la boîte de dialogue Importer

Pour incorporer l'illustration au fichier, désactivez l'option Lien dans la boîte de dialogue Importer:

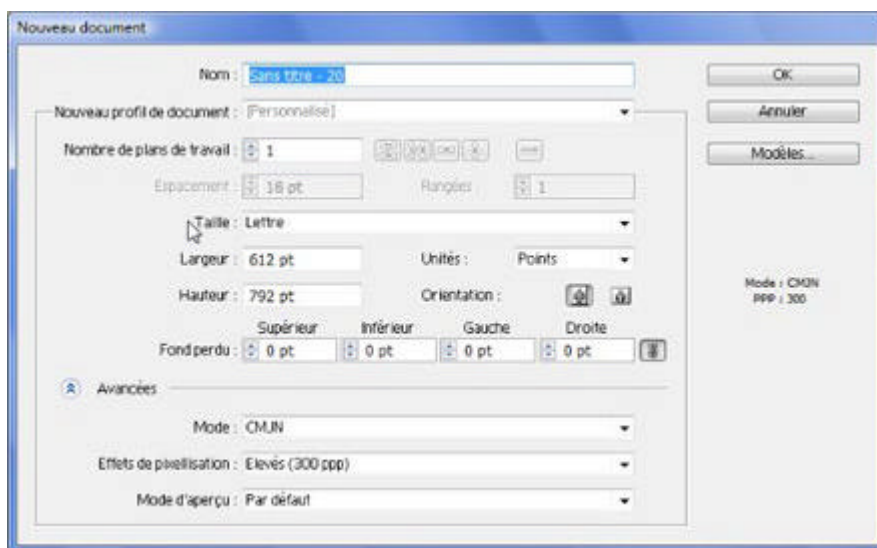
? Pour créer un calque modèle utilisant ce fichier, sélectionnez Modèle.

? Pour remplacer un fichier importé existant, sélectionnez Remplacer (Cette option n'est disponible que si vous sélectionnez le fichier à remplacer avant de choisir la commande Fichier > Importer).

- 5 - Cliquez sur Importer. L'illustration est placée dans le fichier Illustrator en tant que fichier lié ou incorporé, selon l'option sélectionnée dans la boîte de dialogue Importer.

3/ CREATION D'UN NOUVEAU DOCUMENT

Menu fichier > nouveau.



Indiquez le nombre de plans de travail pour votre document ainsi que l'ordre dans lequel vous souhaitez les voir apparaître à l'écran :

- **Grille par rangée** : Organise les plans de travail selon le nombre de rangées indiqué. Choisissez le nombre de rangées dans le menu correspondant. La valeur par défaut crée l'aspect le plus carré possible selon le nombre de plans de travail indiqué.
- **Grille par colonne** : Organise les plans de travail selon le nombre de colonnes indiqué.
- **Réorganiser par rangée** : Organise les plans de travail dans une rangée.
- **Réorganiser par colonne** : Organise les plans de travail dans une colonne.
- **Passer à une disposition de droite à gauche** : Organise les plans de travail selon le format de rangées ou colonnes défini, en les affichant de droite à gauche. Précisez l'espacement par défaut entre les plans de travail.

Remarque : une fois votre document ouvert, vous pouvez personnaliser vos plans de travail en les déplaçant et en les redimensionnant à votre convenance.

Définissez la position du fond perdu sur chaque côté du plan de travail. Cliquez sur l'icône Verrouiller  pour appliquer des valeurs différentes selon les côtés.

Cliquez sur le bouton Avancées pour indiquer les options supplémentaires suivantes :

Remarque : après avoir créé le document, vous pouvez modifier ces paramètres, en choisissant la commande Fichier > Format de document, puis en spécifiant de nouveaux paramètres.

- **Mode** : Spécifie le mode colorimétrique du nouveau document. La modification du mode colorimétrique convertit les contenus par défaut (nuances, formes, symboles, styles graphiques) du nouveau profil du document sélectionné en un autre mode colorimétrique. Les couleurs seront alors modifiées. Faites attention à l'icône d'avertissement lorsque vous apportez des modifications.
- **Effets de pixellisation** : Spécifie la résolution des effets de pixellisation dans le document. Si vous envisagez de sortir le document sur une imprimante haut de gamme avec une résolution élevée, il est extrêmement important de définir la valeur sur Haute. Par défaut, le profil d'impression définit cette valeur sur Haute.
- **Grille de transparence** : Spécifie les options de la grille de transparence pour les documents qui utilisent le profil Vidéo et film.
- **Mode Aperçu** : Définit le mode d'aperçu par défaut du document (vous pouvez le modifier à tout moment à l'aide du menu Affichage) :
- **Défaut** : affiche l'illustration créée dans le document en affichage vectoriel et en couleurs. Le zoom avant/arrière conserve l'arrondi des courbes.
- **Pixel** : affiche l'illustration avec un aspect pixellisé. Il ne pixellise pas véritablement le contenu, mais affiche un aperçu simulé comme si les contenus étaient pixellisés.
- **Surimpression** : fournit un « aperçu à l'encre » qui simule approximativement la façon dont la fusion, la transparence et la surimpression apparaissent sur une sortie aux couleurs séparées.

4/ MODIFIER LE FORMAT DU DOCUMENT

Choisissez Fichier > Format de document ou cliquez sur le bouton Format de document dans le panneau Contrôle (ce bouton est visible lorsque aucun élément n'est sélectionné).

5/ MODIFIER LE PLAN DE TRAVAIL DU DOCUMENT

Vous pouvez modifier le document en adaptant la taille et les informations des plans de travail créés

grâce à l'**outil Plan de travail** . Il ne vous reste plus qu'à sélectionner le plan de travail voulu et de modifier les informations dans le **Panneau Contrôle**.

Cet outil équivaut à un recadrage du document.

CHAPITRE II

LES IMAGES VECTORIELLES ET BITMAP

En informatique, il existe deux catégories principales de graphiques : les images vectorielles et les images bitmap. La compréhension des différences qui les séparent est essentielle pour la création, l'édition ou l'importation d'illustrations.

Dans Illustrator, le type de l'illustration peut être déterminant pour votre productivité. Certains formats de fichier, par exemple, ne gèrent que les images bitmap alors que d'autres n'acceptent que les graphiques vectoriels. Les types de graphiques sont particulièrement importants lors de l'importation ou de l'exportation d'images vers ou depuis Illustrator (les images bitmap liées, par exemple, ne sont pas modifiables dans Illustrator). Les formats graphiques ont également une incidence sur la façon dont les commandes et les filtres sont appliqués aux images. Ainsi, dans Illustrator, certains filtres ne fonctionnent qu'avec des images bitmap.

1/ IMAGES VECTORIELLES

Les programmes de dessin, tels qu'Adobe Illustrator, créent des images vectorielles constituées de droites et de courbes définies par des éléments mathématiques appelés **vecteurs**. Ceux-ci portent les caractéristiques géométriques des graphiques. Par exemple, un pneu de bicyclette dans un graphique vectoriel est constitué d'une définition mathématique d'un cercle tracé avec un certain rayon, défini à une position donnée et rempli d'une couleur spécifique. Vous pouvez déplacer, redimensionner ou modifier la couleur du pneu sans que la qualité du graphique en pâtisse.

Les images vectorielles sont indépendantes de la résolution. Autrement dit, elles sont automatiquement mises à l'échelle pour être imprimées de façon nette et précise sur n'importe quel périphérique de sortie, quelle que soit la résolution. A ce titre, elles conviennent parfaitement au texte (en particulier de corps de petite taille) et aux caractères gras, comme ceux des logos, qui nécessitent des traits nets et clairs faciles à dimensionner.

Dans la mesure où les images s'affichent sur les moniteurs au moyen d'un quadrillage de points les images vectorielles tout comme les images bitmap s'affichent en pixels.

2/ RÉOLUTION DES IMAGES BITMAP

La résolution correspond au nombre de points ou de pixels par unité de mesure linéaire utilisés pour reproduire des illustrations. Les périphériques de sortie reproduisent les images sous forme de regroupements de pixels. La résolution des images vectorielles, telles que les illustrations dans Illustrator dépend du périphérique utilisé pour afficher l'illustration. Celle des images bitmap, comme les photographies numérisées, dépend à la fois du périphérique d'affichage et de la résolution de l'image.

A) DIMENSIONS EN PIXELS

Nombre de pixels sur la hauteur et la largeur d'une image bitmap. Les dimensions en pixels, la taille et le réglage moniteur déterminent la taille d'affichage d'une image à l'écran. La taille d'une image est proportionnelle à ses dimensions en pixels.

Un moniteur 21 pouces permet d'afficher 1152 pixels à l'horizontale et 870 pixels à la verticale. Une image possédant le même nombre de pixels tient sur ce petit écran.

Lorsque vous souhaitez afficher une image en ligne (une page Web, par exemple, susceptible d'être consultée sur plusieurs types de moniteurs), les dimensions en pixels revêtent une importance particulière. Pour que votre image puisse être visualisée sur un moniteur 17 pouces, vous aurez sans doute avantage à limiter sa taille à 800 x 600 pixels.

B) RESOLUTION D'IMAGE

Nombre de pixels affichés par unité de longueur imprimée dans une image, généralement exprimée en pixels par pouce (ppp). Une image bitmap à haute résolution contient davantage de pixels (donc plus petits) qu'une image de mêmes dimensions à faible résolution. Par exemple, une image d'un pouce sur un pouce à une résolution de 72 ppp contient un total de 5 184 pixels (72

pixels en largeur x 72 pixels en hauteur = 5 184). La même image à une résolution de 300 ppp contient un total de 90 000 pixels.

Les images à haute résolution utilisant davantage de pixels pour représenter chaque unité de surface, elles permettent généralement de reproduire à l'impression plus de détails et des transitions de couleurs plus fines que les images à plus faible résolution. Toutefois, l'augmentation de la résolution d'une image numérisée ou créée avec un niveau de résolution plus faible ne fait qu'étendre aux autres pixels les informations associées aux pixels d'origine, sans pour autant améliorer la qualité de l'image.

C) RESOLUTION D’AFFICHAGE

Nombre de pixels ou de points affichés par unité de longueur sur le moniteur. Cette résolution est, en général, mesurée en points par pouce (ppp). La résolution d'affichage est fonction de la taille du moniteur et de son réglage en pixels. Un moniteur PC ou Mac OS peut aller de 60 à 133 ppp. La maîtrise de cette notion permet de comprendre pourquoi la taille d'affichage d'une image diffère souvent de sa taille d'impression.

D) RESOLUTION D’IMPRESSION

Nombre de points d'encre par pouce (ppp) produits par une photocomposeuse ou une imprimante laser. Pour obtenir de bons résultats, utilisez une résolution d'image proportionnelle à la résolution d'impression, mais non identique. La plupart des imprimantes laser ont des résolutions de sortie comprises entre 600 et 1 200 ppp et donnent de bons résultats avec des images réglées entre 72 et 185 ppp.

Les photocomposeuses haut de gamme peuvent imprimer à 1 200 ppp ou plus, et sont très efficaces avec les images réglées entre 200 et 350 ppp.

La linéature

Nombre de points d'impression ou de cellules de demi-teintes par pouce, utilisé pour imprimer des images à niveaux de gris ou des séparations de couleur. Egalement appelée trame, la linéature est exprimée en lignes par pouce (LPP) ou lignes de cellules par pouce dans une trame de demi-teintes.

La relation existant entre la résolution d'image et la linéature détermine la qualité du détail de l'image imprimée. En général, pour produire une image en demi-teintes de qualité optimale, la résolution d'image doit être égale à 1,5 ou 2 fois la linéature. Néanmoins selon les images et les périphériques une résolution plus faible peut donner de bons résultats.

Remarque : certaines photocomposeuses et imprimantes laser à 600 ppp utilisent des technologies de tramage autres que la similitravure. Si vous imprimez une image sur une imprimante sans demi-teintes adressez-vous à votre prestataire de services ou consultez la documentation livrée avec l'imprimante pour connaître les résolutions d'image recommandées.

E) AFFICHAGE SOUS FORME DE CONTOURS (TRACES)

Par défaut, Adobe Illustrator définit l'affichage de façon à vous donner un aperçu de l'ensemble de l'illustration en couleurs. En revanche, vous pouvez choisir de n'afficher que les contours (ou tracés) de l'illustration. Lorsque vous affichez une illustration complexe sans attributs de dessin, le rafraîchissement de l'écran est plus rapide.

- Pour afficher les illustrations sous forme de contours, choisissez la commande Affichage > Tracés ou le raccourci Ctrl Y. Choisissez la commande Affichage > Aperçu pour rétablir l'aperçu en couleurs de vos illustrations.
- Pour afficher les illustrations d'un calque sous forme de contours, cliquez sur l'icône en forme d'œil du calque dans le panneau Calques tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez de nouveau pour rétablir l'aperçu en couleurs des illustrations. Le centre de l'icône en forme d'œil est évidé lorsque le mode Tracés est activé, et plein lorsque le mode Aperçu est activé.

CHAPITRE III

LES AIDES VISUELLES

1/ UTILISATION DES REGLES

Illustrator dispose de deux règles : l'une, horizontale, en haut de la fenêtre d'illustration, et l'autre, verticale, sur la gauche.

Lorsque vous ouvrez un nouveau document, les règles sont masquées, mais vous pouvez les afficher à tout moment. Ces règles vous permettent de placer et de mesurer avec précision les objets sur le plan de travail. Lorsque vous faites défiler le document ou que vous utilisez le zoom, les règles s'ajustent en conséquence.

A) POUR AFFICHER OU MASQUER LES REGLES

Choisissez Affichage > Afficher les règles ou Affichage > Masquer les règles.

B) DEFINITION DES UNITES DE MESURE DES REGLES

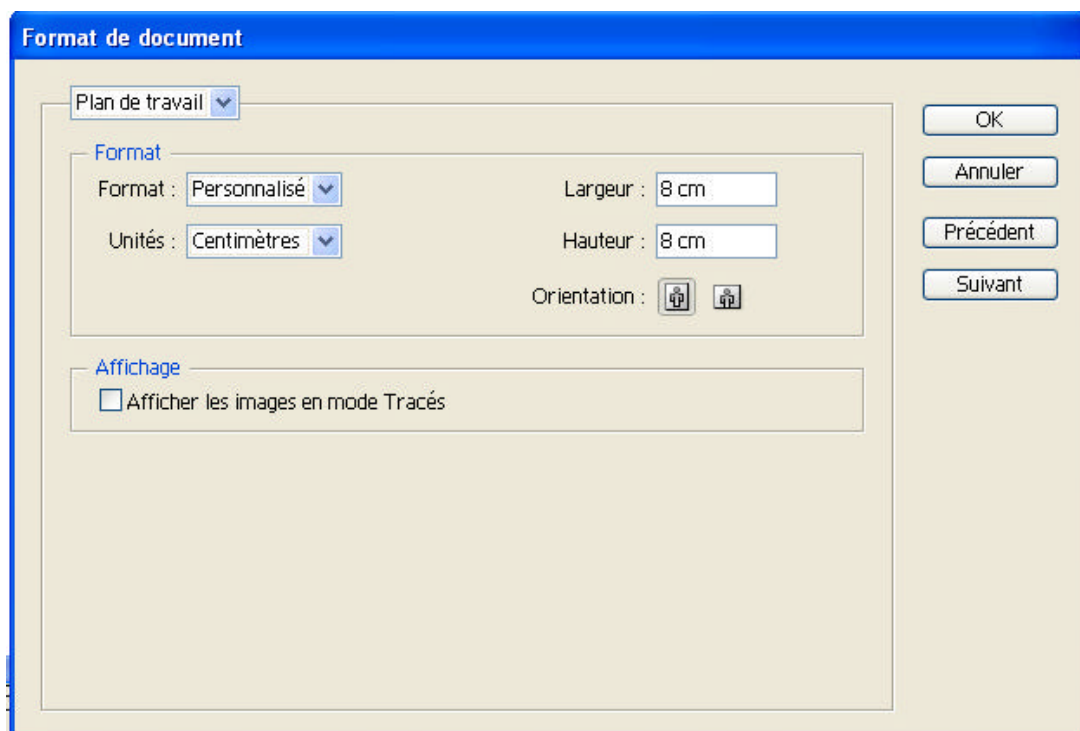
Les graduations longues des règles indiquent l'unité de mesure principale (les centimètres, par exemple), tandis que les graduations courtes indiquent les sous-multiples de l'unité (tels que les millimètres). Lorsque vous agrandissez ou réduisez le document, les graduations des règles sont modifiées en conséquence.

C) POUR DEFINIR L'UNITE DE MESURE DE LA REGLE POUR TOUS LES FICHIERS

- 1 - Choisissez Edition > Préférences > Unités et annulation.
- 2 - Dans le menu déroulant Générales, choisissez l'unité de mesure souhaitée.

Pour définir l'unité de mesure de la règle uniquement pour le fichier actif:

- 1 - Choisissez Fichier > Format de document. Choisissez Plan de travail dans le menu déroulant en haut à gauche de la boîte de dialogue Format de document,
- 2 - Dans le menu déroulant Unités, choisissez l'unité de mesure souhaitée, puis cliquez sur OK.



D) MODIFICATION DE L'ORIGINE DES REGLES

Sur chaque règle, le point ayant pour coordonnée 0 est appelé origine. Lorsque vous ouvrez un document, l'origine est placée en fonction de l'option Affichage définie dans le volet Plan de travail de la boîte de dialogue Format de document. Si vous avez sélectionné l'option Pleine page ou Zones juxtaposées, elle se situe dans le coin inférieur gauche de la page.

Si vous modifiez la valeur des règles pour un document, la nouvelle valeur sera appliquée par défaut chaque fois que vous ouvrirez ce document. Le déplacement de l'origine des règles est possible à tout moment. Vous pouvez ainsi travailler sur une carte au format 3x5 pouces centrée sur une page au format 8,5 x 11 pouces. Définissez l'origine des règles sur les valeurs 3x5 pouces de l'illustration plutôt que sur les valeurs 8,5 x 11 pouces de la page pour améliorer la précision de votre travail.

Remarque : la position de l'origine influe sur la disposition des motifs et sur le cadre de sélection défini avec la commande Séparations.

E) POUR MODIFIER L'ORIGINE DES REGLES :

1 - Pointez à l'intersection des règles dans le coin supérieur gauche.

2 - Procédez de l'une des façons suivantes :

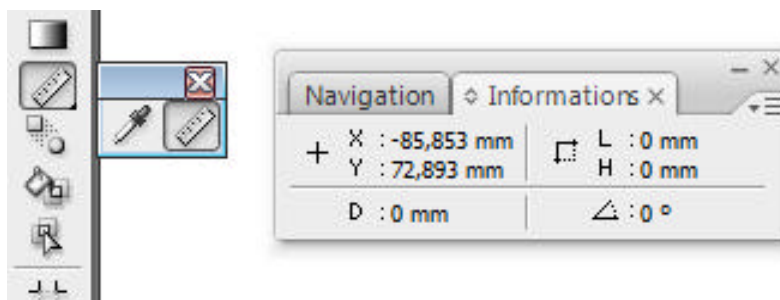
Faites glisser le pointeur dans la fenêtre jusqu'à l'endroit souhaité. Le pointeur prend la forme d'une croix en pointillé, tandis que deux filets matérialisent le déplacement vertical et horizontal de l'origine.

Cliquez deux fois à l'intersection des règles pour rétablir les paramètres par défaut.

2/ UTILISATION DE L'OUTIL MESURE

L'outil Mesure calcule la distance entre deux points quelconques de la surface de travail. La distance mesurée s'affiche dans le panneau Informations, ainsi que les distances horizontale et verticale depuis les axes x et y, les distances horizontale, et verticale absolues, les distances totales et l'angle mesuré.

Toutes les mesures, à l'exception de l'angle, sont calculées dans l'unité de mesure choisie dans le volet des préférences Unités et annulation ou le volet Plan de travail de la boîte de dialogue Format de document.



POUR MESURER LA DISTANCE ENTRE DEUX POINTS

1 - Sélectionnez l'outil Mesure.

2 - Procédez de l'une des façons suivantes :

Cliquez sur les deux points pour mesurer la distance qui les sépare.

Cliquez sur le premier point et faites glisser le pointeur jusqu'au second. Maintenez la touche Maj. enfoncée pour contraindre l'outil à des angles multiples de 45 degrés.

3/ REPERES ET REPERES COMMENTES

Pour faciliter l'alignement du texte et des objets graphiques sur une page, il est possible d'utiliser des grilles d'arrière-plan ou de créer et d'afficher des marques d'alignement appelées repères.

Les grilles apparaissent sous forme de lignes ou de pointillés en surimpression sur l'illustration entière, mais ne s'impriment pas. Elles servent à disposer des objets ou éléments de façon symétrique. Les illustrations et outils sélectionnés sont magnétisés à la grille si l'option Magnétisme de la grille est activée. L'espacement, la couleur et le style de la grille peuvent varier d'un fichier à un autre.

Remarque : lorsque le document est affiché en mode Aperçu en pixels, la commande Magnétisme de la grille du menu Affichage devient Magnétisme du pixel.

Les repères font office d'outils d'alignement, mais ne s'impriment pas. Tout objet peut servir de repère d'alignement pour une image. Les illustrations et outils sélectionnés peuvent être magnétisés aux repères lorsqu'ils se trouvent dans l'espace de tolérance de ceux-ci. La couleur et le style de repères sont identiques pour tous les fichiers.

A) UTILISATION DES REPERES

Il existe deux sortes de repères :

- **Les repères de règle** sont des droites verticales ou horizontales « extraites » de l'une des règles. Ils sont très maniables et facilitent l'alignement vertical ou horizontal sur la zone de travail.
- **Les objets repères** sont des objets (droite, rectangle ou toute autre forme composée de tracés, sauf du texte) qui ont été convertis en repères. De tels objets peuvent vous aider à élaborer une illustration autour d'un ou plusieurs objets. Vous pouvez à tout moment reconverter un objet de repère en objet graphique. A leur création, les repères sont verrouillés en position, de façon à être fixes par rapport à l'illustration. Vous pouvez toutefois déverrouiller un repère pour le sélectionner, le déplacer, le supprimer ou le retransformer en objet graphique. Par défaut, les objets s'alignent automatiquement sur les repères dès qu'ils s'en approchent à moins de 2 pixels.

B) POUR CREER UN REPERE DE REGLE :

- 1 - S'il y a lieu, choisissez Affichage > Afficher les règles.
 - 2 - Pointez sur la règle de gauche ou sur la règle supérieure selon que vous souhaitez un repère vertical ou horizontal. Maintenez la touche ALT (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour transformer un repère vertical en repère horizontal, et inversement.
 - 3 - Faites glisser le repère de règle jusqu'à la position souhaitée.
- Pour faciliter le travail avec plusieurs repères, placez-les tous sur le même calque. Il suffit ensuite de choisir le calque pour sélectionner tous les repères et les déplacer ou les modifier.

C) POUR CONVERTIR UN OBJET GRAPHIQUE EN OBJET REPERE :

- 1 - Sélectionnez un objet, un groupe d'objets ou toute combinaison d'objets et de groupes.
- 2 - Choisissez Affichage > Repères > Créer des repérés.

D) POUR DEPLACER, SUPPRIMER OU ANNULER UN REPERE :

- 1 - Choisissez Affichage > Repères > Verrouiller les repères pour verrouiller ou déverrouiller le repère. Lorsqu'un repère est verrouillé, cette commande est cochée.
- 2 - Sélectionnez le repère à déplacer, supprimer ou annuler puis, selon le cas :
Faites glisser ou copiez le repère.
Supprimez le repère en appuyant sur la touche Retour arrière ou Suppr (Windows). Vous pouvez également choisir Edition > Couper ou Edition > Effacer.
Pour supprimer tous les repères, choisissez Affichage > Repères > Effacer les repères.
Pour annuler un objet repère et le reconverter en un objet graphique ordinaire, choisissez Affichage > Repères > Annuler les repères.

E) POUR AFFICHER OU MASQUER LES REPERES :

Choisissez Affichage > Repères > Afficher les repères pour tous les afficher ou Affichage > Repères > Masquer les repères pour tous les masquer.

F) UTILISER LES REPERES COMMENTES

Les repères commentés sont des repères temporaires magnétisés qui s'affichent lorsque vous créez ou manipulez des objets ou des plans de travail. Ils vous permettent d'aligner, de modifier et de transformer des objets ou des plans de travail par rapport à d'autres objets et/ou d'autres plans de travail en les alignant et en affichant des emplacements X, Y et des valeurs de référence. Vous pouvez spécifier le type de repères et les commentaires qui s'affichent (libellés des dimensions, objet en surbrillance ou libellés) au moyen des préférences de repères commentés.

Utilisation de repères commentés

Les repères commentés sont activés par défaut.

Choisissez la commande Affichage > Repères commentés pour activer ou désactiver les repères. Vous pouvez utiliser les repères commentés de plusieurs manières :

- Lorsque vous créez un objet à l'aide des outils Plume ou Modelage, aidez-vous des repères commentés pour insérer les points d'ancrage du nouvel objet par rapport à un objet existant. Lorsque vous créez un plan de travail, vous pouvez également utiliser les repères commentés pour le positionner en fonction d'un autre plan de travail ou d'un objet.
- Lorsque vous créez un objet à l'aide des outils Plume ou Forme, ou lorsque vous transformez un objet, aidez-vous des repères commentés de construction pour insérer des points d'ancrage selon des angles prédéfinis, comme 45 ou 90 degrés. Définissez ces angles dans les préférences de repères commentés.
- Lorsque vous déplacez un objet ou un plan de travail, utilisez les repères commentés pour aligner l'objet ou le plan sélectionné sur d'autres objets ou plans de travail. L'alignement repose sur la géométrie des objets et des plans de travail. Les repères apparaissent lorsque l'objet approche du bord ou du centre d'un autre objet.

4/ UTILISATION DE LA GRILLE DU DOCUMENT

Vous avez le choix entre deux styles de grille (pointillés et lignes) et pouvez notamment remplacer leur couleur soit par des couleurs de grille prédéfinies, soit par des couleurs choisies dans un sélecteur de couleurs.

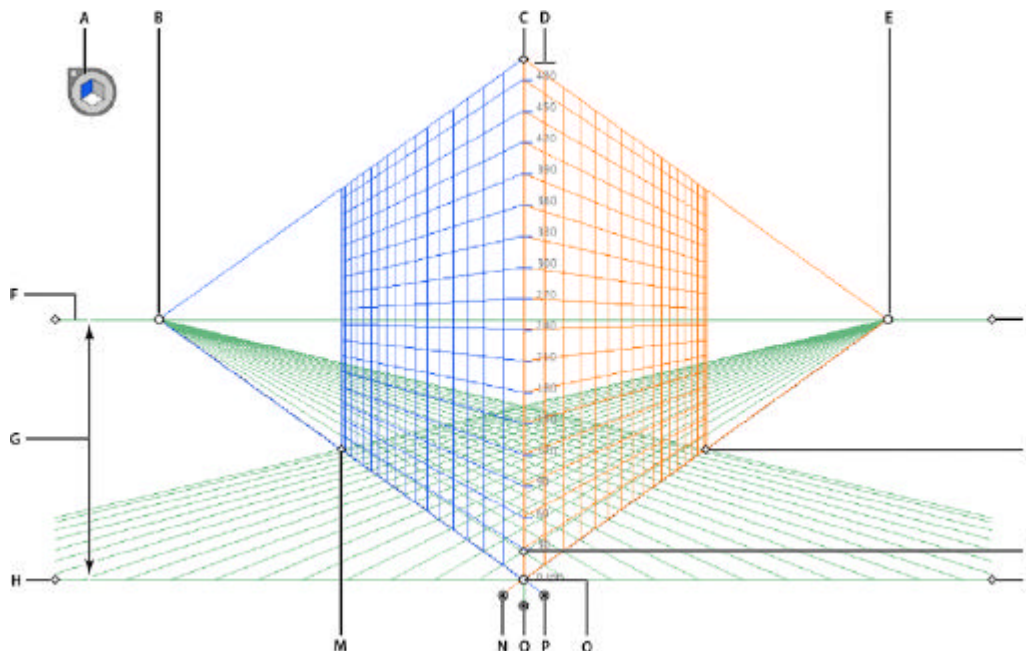
L'espacement des grilles est défini par deux paramètres : la distance entre deux lignes principales et l'espacement entre les subdivisions. La visibilité et le magnétisme de la grille sont régis respectivement par les commandes Afficher la grille et Magnétisme de la grille du menu Affichage.

5/ UTILISATION DE LA GRILLE DE PERSPECTIVE (NOUVEAUTES CS5)

L'outil Grille de perspective permet d'activer une grille pour dessiner directement sur les plans de perspective réelle. Utilisez la grille de perspective pour dessiner des formes et des scènes dans des perspectives de 1, 2 ou 3 points. L'outil de perspective de sélection vous permet non seulement de déplacer, mettre à l'échelle, dupliquer et transformer des objets dynamiquement mais aussi de déplacer les objets perpendiculairement à leur position actuelle.

Pour afficher la grille de perspective à deux points de fuite par défaut, procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez la commande Affichage > Grille de perspective > Afficher la grille.
- Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + I (Windows) ou Commande + Maj + I (Mac OS). Le même raccourci clavier permet de masquer la grille.
- Cliquez sur l'outil Grille de perspective dans le panneau Outils.

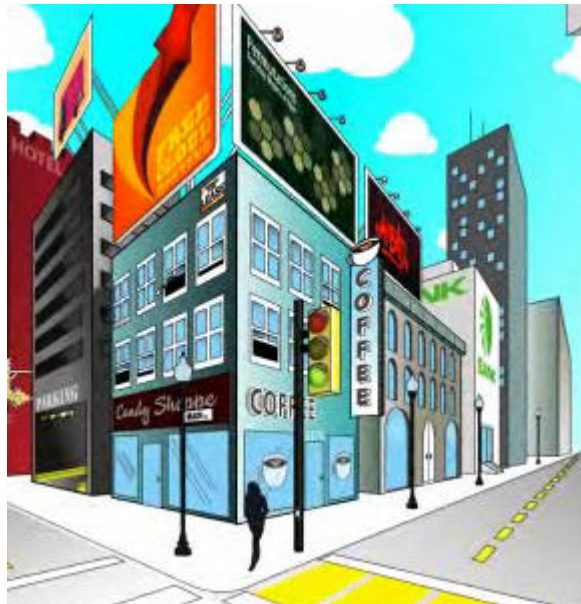


Grille de perspective

A. Widget de changement de plan **B.** Point de fuite gauche **C.** Limite verticale de la grille **D.** Règle de la grille de perspective **E.** Point de fuite droit **F.** Ligne d'horizon **G.** Hauteur de l'horizon **H.** Niveau du sol **I.** Niveau de l'horizon **J.** Limite de grille **K.** Taille des cellules de la grille **L.** Niveau du sol **M.** Limite de grille **N.** Point de contrôle du plan de la grille de droite **O.** Point de contrôle du plan de la grille horizontale **P.** Point de contrôle du plan de la grille de gauche **Q.** Origine

Modification, suppression, importation et exportation d'une grille de perspective prédéfinie

Pour modifier une grille de perspective prédéfinie, choisissez la commande Edition > Paramètres prédéfinis de la grille. Dans la boîte de dialogue Paramètres prédéfinis de la grille de perspective, sélectionnez la grille prédéfinie à modifier, puis cliquez sur Modifier.



Exemple d'illustration conçue à l'aide de la grille de perspective.

6/ PRÉFÉRENCES DES REPÈRES ET DE LA GRILLE

Pour définir les préférences de repères et de grille :

1 - Choisissez Edition > Préférences > Repères et grille.

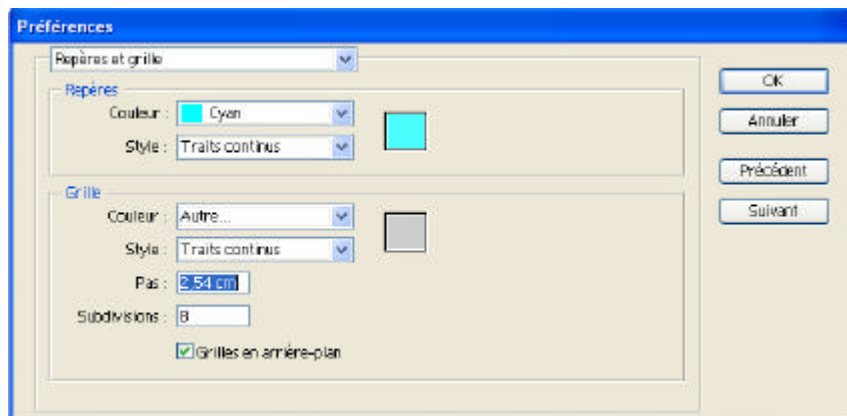
2 - Définissez les options des repères et de la grille.

Choisissez une couleur pour les repères, la grille ou les deux. Si vous choisissez Autre, cliquez sur la case Couleur, choisissez une couleur dans le sélecteur et cliquez sur OK.

Spécifiez le pas (en changeant éventuellement l'Unité de mesure) du quadrillage principal.

Pour l'option Subdivisions, entrez le nombre de graduations. Cochez la case Grilles en arrière-plan pour afficher la grille derrière l'illustration ou désactivez-la pour laisser la grille au premier plan, devant vos illustrations.

3 - Cliquez sur OK.



CHAPITRE IV

DESSIN ET TRACES

A PROPOS DU DESSIN

Le dessin est la spécialité d'Adobe Illustrator. Il est donc conseillé de vous familiariser avec les techniques et les possibilités d'Illustrator.

Bien sûr, pour dessiner des objets, vous utilisez les outils de dessin d'Illustrator. Par exemple, vous utilisez l'outil Rectangle pour tracer des carrés, l'outil Crayon pour tracer des traits à main levée et l'outil Plume pour tracer des formes personnalisées très précises.

Les traits que vous dessinez sont des tracés. Les tracés peuvent avoir toutes sortes de formes : ligne droite, forme géométrique (une étoile, par exemple) ou courbes lisses et angles pointus (pour tracer le contour d'une fleur, par exemple).

Une fois que vous avez dessiné un objet, vous pouvez modifier son tracé à l'aide de divers outils et commandes. Par exemple, l'outil Gomme permet d'effacer une partie d'un tracé et la commande Simplifier de remodeler le tracé.

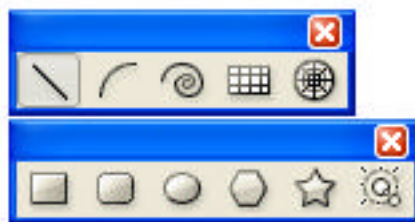
Vous pouvez même combiner des objets dessinés de manière à créer un objet plus complexe. Par exemple, vous pouvez superposer deux cercles, puis utiliser l'option Soustraction de la forme du panneau Pathfinder pour que le cercle du dessus efface le cercle du dessous. Vous obtenez ainsi une forme en croissant de lune.

Vous pouvez également appliquer des attributs d'aspect aux objets que vous avez dessinés. Par exemple, vous pouvez appliquer au contour d'un objet une couleur du panneau Nuancier ou une couleur créée avec le panneau Couleur. Vous pouvez ensuite appliquer un motif au fond de l'objet à l'aide du panneau des styles ou un dégradé à l'aide du panneau Dégradé de couleurs.

Ces quelques exemples ne font qu'illustrer les nombreuses possibilités des outils de dessin élémentaires. Vous découvrirez au fur et à mesure les différents outils et techniques disponibles d'Illustrator.

1/ DESSIN DE TRAITS SIMPLES ET DE FORMES

Vous disposez de **deux groupes** d'outils pour créer des traits simples et des formes géométriques. Le premier groupe comprend les outils **Trait**, **Arc**, **Spirale**, **Grille rectangulaire** et **Grille à coordonnées polaires**. Le deuxième groupe comprend les outils **Rectangle**, **Rectangle arrondi**, **Ellipse**, **Polygone**, **Etoile** et **Halo**.



Ces outils simples d'utilisation vous permettent de dessiner rapidement des objets élémentaires.

N'oubliez pas que le terme « **tracé** » désigne aussi bien un trait qu'une forme simple. Cela signifie que, lorsque vous avez créé un trait ou une forme simple, vous pouvez ensuite effectuer des modifications en réglant les points et les segments du tracé.

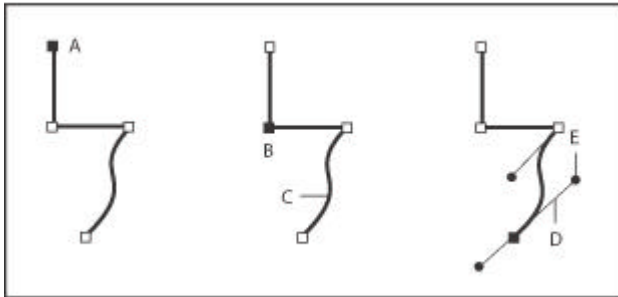
Vous pourrez tracer les formes soit en faisant glisser le pointeur, soit en spécifiant les propriétés en cliquant à l'endroit où vous souhaitez faire commencer la forme.

NB : L'outil Halo constitue un halo de lumière c'est-à-dire une diffusion lumineuse, en aucun cas vous ne pourriez l'utiliser seul. Tracer auparavant une forme avec un fond coloré puis tracé le halo par-dessus.

2/ TRACES

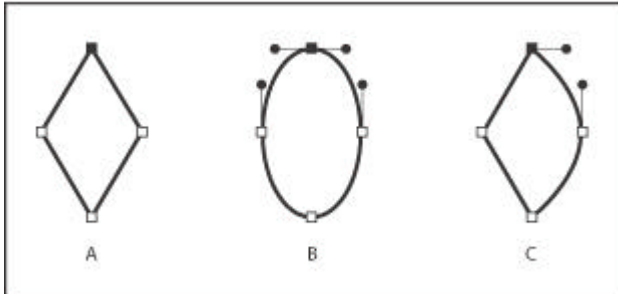
Un tracé est composé d'un ou plusieurs *segments* rectilignes ou courbes. Les extrémités d'un segment sont marquées par un *point d'ancrage*, qui fonctionne comme une épingle qui tient un fil en place. Pour modifier la forme d'un tracé, il faut donc agir sur ses points d'ancrage. Vous pouvez modifier une courbe en faisant glisser ses *points directeurs* à l'extrémité des *lignes directrices* qui apparaissent au niveau des points d'ancrage.

Un tracé peut être soit *ouvert*, comme un arc, soit *fermé*, comme un cercle. Sur un tracé ouvert, les points d'ancrage de départ et de fin sont appelés *extrémités*.



Éléments d'un tracé **A.** Extrémité sélectionnée (pleine) **B.** Point d'ancrage sélectionné **C.** Segment de tracé courbe **D.** Ligne directrice **E.** Point directeur

Il existe deux sortes de point d'ancrage sur un tracé : les sommets et les points d'inflexion. Au niveau d'un *sommet*, la direction du tracé change brusquement. Au niveau d'un *point d'inflexion*, les segments de tracés sont joints de façon à former une courbe continue. Lorsque vous dessinez un tracé, vous pouvez mélanger à votre guise les sommets et les points d'inflexion. Vous pouvez toujours transformer un sommet en point d'inflexion, et vice versa.



Points d'un tracé **A.** Quatre sommets **B.** Quatre points d'inflexion **C.** Mélange de sommets et de points d'inflexion

Un sommet peut relier deux segments rectilignes ou courbes, tandis qu'un point d'inflexion raccorde toujours deux segments courbes.



Un sommet peut relier des segments rectilignes et des segments courbes.

A) DESSIN DE TRACES A MAIN LEVEE AVEC L'OUTIL CRAYON

L'outil Crayon vous permet de dessiner des tracés ouverts ou fermés de la même façon qu'avec un crayon sur une feuille de papier. Il se prête tout particulièrement à la réalisation d'esquisses ou de dessins à la main. Une fois le tracé terminé, vous pouvez le modifier immédiatement, si nécessaire.

Des points d'ancrage sont insérés automatiquement au fur et à mesure que vous dessinez avec l'outil Crayon ; ce n'est pas vous qui déterminez leur emplacement. Vous pouvez cependant les retoucher par la suite. Le nombre de points d'ancrage dépend de la longueur et de la complexité du tracé, ainsi que des paramètres de tolérance définis dans la boîte de dialogue Préférence de l'outil Crayon. Ces paramètres déterminent la sensibilité de l'outil Crayon aux déplacements de la souris ou du stylet de la table graphique.

- Pour dessiner un tracé à main levée avec l'outil Crayon :

Sélectionnez l'outil Crayon .

Placez l'outil au point de départ du tracé, puis faites glisser pour dessiner le tracé. L'outil Crayon  affiche un petit signe x pour signaler le dessin d'un tracé à main levée.

Une ligne pointillée se dessine dans le sillage du pointeur lorsque vous le faites glisser. Des points d'ancrage apparaissent le long du tracé ainsi qu'à ses extrémités. Les attributs de dessin courants sont appliqués au tracé et celui-ci est sélectionné par défaut.

Pour prolonger le tracé existant, vérifiez qu'il est sélectionné, placez la pointe du crayon sur une extrémité du tracé, puis faites glisser (lorsque le petit signe x disparaît, cela signifie que vous êtes suffisamment prêt de l'extrémité).

- Pour dessiner un tracé fermé avec l'outil Crayon :

Sélectionnez l'outil Crayon. Placez l'outil au point de départ du tracé, puis faites glisser pour dessiner le tracé. Tout en faisant glisser le pointeur, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. L'outil Crayon  affiche un petit signe o pour indiquer que vous dessinez un tracé fermé. Lorsque le tracé atteint la taille et la forme souhaitées, relâchez le bouton de la souris (mais pas la touche Alt ou Option). Une fois le tracé fermé, relâchez la touche Alt ou Option.

- Pour relier un nouveau tracé à un tracé existant :

Sélectionnez les deux tracés. Sélectionnez l'outil Crayon.

Placez l'outil au point de départ du premier tracé, puis faites glisser le pointeur vers l'autre tracé. Tout en faisant glisser le pointeur, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. L'outil Crayon  affiche une petite icône en forme de point d'ancrage pour indiquer que vous continuez le même tracé. Faites glisser le pointeur jusqu'à l'extrémité de l'autre tracé, relâchez le bouton de la souris, puis relâchez la touche Ctrl ou Option.

Remarque : Pour des résultats optimaux, faites glisser le pointeur d'un tracé vers l'autre comme si vous poursuiviez les tracés vers leur point d'origine.

- Pour ajouter un nouveau tracé à un tracé existant :

Sélectionnez le tracé. Sélectionnez l'outil Crayon.

Placez l'outil au point de départ du tracé, puis faites glisser pour dessiner le tracé. Tout en faisant glisser le pointeur, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. L'outil Crayon  affiche une petite icône en forme de point d'ancrage pour indiquer que vous continuez le même tracé. Faites glisser le pointeur jusqu'au tracé, relâchez le bouton de la souris, puis relâchez la touche Ctrl ou Option.

- Pour modifier un tracé avec l'outil Crayon :

Sélectionnez le tracé à modifier.

Placez l'outil Crayon sur le tracé à modifier, ou à proximité de celui-ci (lorsque le petit signe x disparaît, cela signifie que vous êtes suffisamment près du tracé).

Faites glisser l'outil jusqu'à ce que le tracé ait la forme souhaitée.

- Pour définir les préférences de l'outil Crayon :

Cliquez deux fois sur l'outil Crayon .

Définissez les options suivantes, puis cliquez sur OK :

B) DESSIN DE TRACES A MAIN LEVEE AVEC L'OUTIL PINCEAU

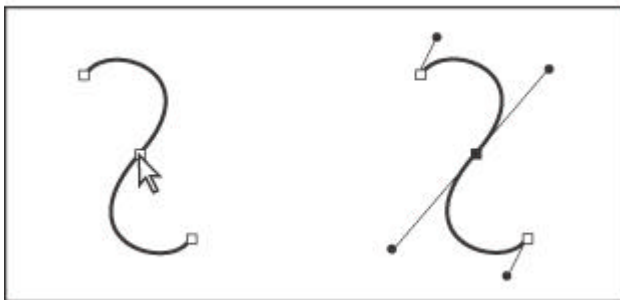
L'outil Pinceau vous permet de dessiner des tracés ouverts ou fermés de la même façon qu'avec un pinceau sur une feuille de papier. Une fois le tracé terminé, vous pouvez le modifier immédiatement, si nécessaire. La différence notable que constitue l'outil pinceau vis-à-vis de l'outil Crayon, apparaît dans la gestion du contour du dessin effectué. En effet, l'outil Pinceau réalise un contour avec une épaisseur variable selon le tracé, Il se prête à la réalisation de peinture ou de calligraphie.

3/ CREATION DE TRACES PRECIS AVEC L'OUTIL PLUME

Utilisez l'outil Plume pour les tracés que vous ne pouvez pas dessiner avec les outils de dessin plus simples. Cet outil vous permet de tracer des droites parfaitement rectilignes et des courbes régulières très précises.

A) A PROPOS DES LIGNES DIRECTRICES ET DES POINTS DIRECTEURS

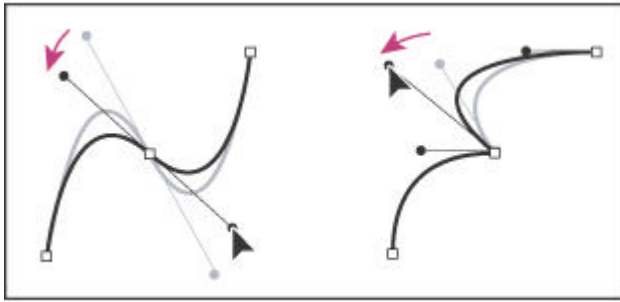
Avant de dessiner et de modifier des courbes avec l'outil Plume, il est important de bien comprendre les deux éléments associés aux **points d'ancrage** sur les courbes. Lorsque vous utilisez l'outil Sélection directe ou l'outil Lasso pour sélectionner un point d'ancrage reliant des courbes, celles-ci affichent des **lignes directrices** se terminant par des **points directeurs**. L'angle et la longueur de ces lignes directrices déterminent la forme et la taille des courbes. Le déplacement des points directeurs change la forme de la courbe. Les lignes directrices n'apparaissent pas à l'impression.



Une fois que vous avez sélectionné un point d'ancrage (à gauche), les lignes directrices apparaissent sur toutes les courbes reliées par ce point d'ancrage (à droite).

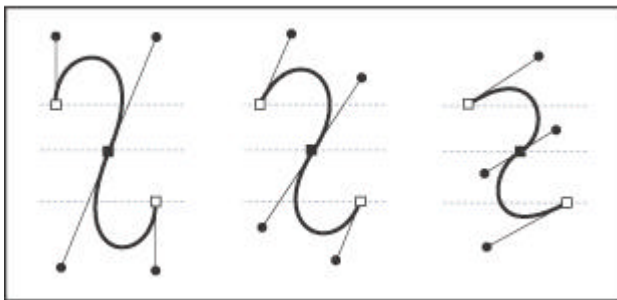
Un point d'inflexion a toujours deux lignes directrices qui se déplacent ensemble comme une seule ligne droite. Lorsque vous faites glisser le point directeur d'une des deux lignes directrices d'un point d'inflexion, les deux lignes directrices se déplacent simultanément, en maintenant une courbe continue au niveau de ce point d'ancrage.

Un sommet peut quant à lui avoir une, deux ou aucune ligne directrice, selon qu'il relie respectivement un, deux ou aucun segment courbe. Les lignes directrices d'un sommet conservent le sommet en utilisant différents angles. Lorsque vous faites glisser le point directeur d'une ligne directrice d'un sommet, l'autre ligne directrice, le cas échéant, ne bouge pas.



Réglage des lignes directrices d'un point d'inflexion (à gauche) et d'un sommet (à droite)

Les lignes directrices sont toujours tangentes (perpendiculaires au rayon) à la courbe au niveau des points d'ancrage. L'inclinaison de chaque ligne directrice détermine celle de la courbe. De même, la longueur de chaque ligne directrice détermine la hauteur ou l'incurvation de la courbe.



Le déplacement ou le redimensionnement des lignes directrices modifie l'inclinaison de la courbe.

B) CREATION DE SEGMENTS DE DROITE AVEC L'OUTIL PLUME

La ligne droite est le tracé le plus simple à réaliser avec l'outil Plume. Il suffit de cliquer avec l'outil Plume pour créer deux points d'ancrage. Si vous continuez à cliquer, vous créez un tracé composé de segments rectilignes reliés par des sommets.

Pour tracer des droites avec l'outil Plume :

Sélectionnez l'outil Plume .

Placez l'outil Plume sur le point de départ de la droite, puis cliquez pour définir le premier point d'ancrage (sans faire glisser). Celui-ci reste sélectionné (plein) jusqu'à ce que vous définissiez le point suivant.

Remarque : Le premier segment dessiné ne sera visible que lorsque vous aurez cliqué pour définir un second point d'ancrage. Si des lignes directrices apparaissent, cela signifie que vous avez accidentellement fait glisser l'outil Plume. Dans ce cas, choisissez *Edition > Annuler* et cliquez à nouveau.

Cliquez à nouveau à l'endroit où le segment doit se terminer. Cliquez tout en maintenant la touche Maj. enfoncée pour contraindre l'angle du segment à des multiples de 45°. Vous obtenez ainsi un autre point d'ancrage.

Continuez à cliquer avec l'outil Plume pour créer d'autres segments rectilignes.

Le dernier point d'ancrage inséré s'affiche sous la forme d'un carré plein, indiquant qu'il est sélectionné. Le point d'ancrage précédent se désélectionne dès que vous en ajoutez un nouveau.

Terminez le tracé en procédant de l'une des façons suivantes :

Pour fermer un tracé, pointez sur son premier point d'ancrage (évidé). Un cercle miniature apparaît à côté de l'outil Plume  lorsqu'il est correctement positionné. Cliquez pour fermer le tracé.

Pour que le tracé reste ouvert, vous avez le choix entre maintenir la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquer à l'écart de tous les objets, choisir *Sélection > Désélectionner* ou sélectionner un autre outil dans la boîte à outils.

C) CREATION DE COURBES AVEC L'OUTIL PLUME

Pour dessiner des courbes, vous devez utiliser l'outil Plume afin d'ajouter des points d'ancrage aux endroits où la courbe change de direction et de faire glisser les points directeurs qui forment la courbe.

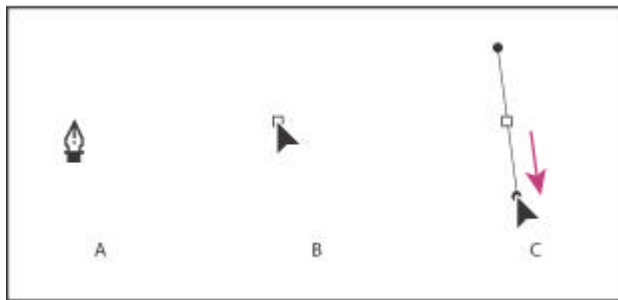
Les courbes se modifient plus facilement, et s'affichent et s'impriment plus rapidement si vous les dessinez avec le moins de points d'ancrage possible. De plus, si vous utilisez trop de points, la courbe risque de présenter des irrégularités indésirables. Vous avez donc plutôt intérêt à espacer autant que possible les points d'ancrage et à modeler la courbe en agissant sur la longueur et l'inclinaison des lignes directrices.

- Pour tracer une courbe :

Sélectionnez l'outil Plume .

Placez l'outil Plume sur l'origine de la courbe et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Le premier point d'ancrage apparaît et le pointeur de l'outil Plume se transforme en flèche .

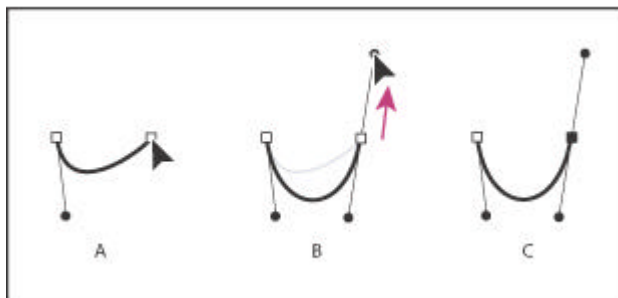
Faites glisser pour définir l'inclinaison de la courbe que vous tracez. D'une façon générale, prolongez la ligne directrice d'environ un tiers de la distance à laquelle vous allez placer le point d'ancrage suivant. Faites glisser tout en maintenant la touche Maj. enfoncée pour contraindre la ligne directrice à des angles multiples de 45°.



Tracé du premier point de courbe **A**. Positionnement de l'outil Plume **B**. Début du glissement (bouton de la souris enfoncé) **C**. Glissement pour prolonger les lignes directrices

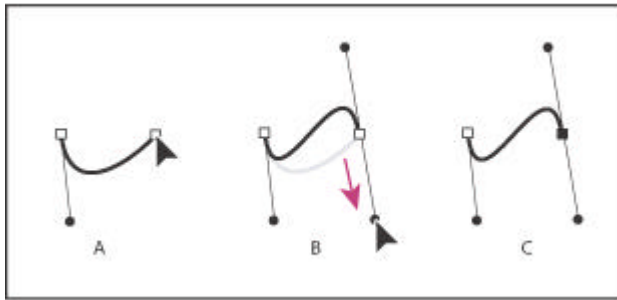
Relâchez le bouton de la souris.

Remarque : Le premier segment ne sera visible que lorsque vous aurez défini le second point d'ancrage. Placez l'outil Plume à l'endroit où la courbe doit se terminer, puis procédez de l'une des façons suivantes : Pour former un arc, faites glisser la souris dans une direction opposée à la ligne directrice précédente, puis relâchez le bouton de la souris.



Tracé du deuxième point de courbe **A**. Début du glissement d'un second point d'inflexion **B**. Glissement en direction opposée de la ligne directrice précédente, dessinant un arc **C**. Résultat après avoir relâché le bouton de la souris

Pour tracer une sinusoïde, faites glisser la souris dans la même direction que la ligne directrice précédente, puis relâchez le bouton de la souris.



Tracé d'une sinusoïde **A**. Début du glissement d'un nouveau point d'inflexion **B**. Glissement dans la même direction que la ligne directrice précédente, créant une courbe sinusoïdale **C**. Résultat après avoir relâché le bouton de la souris

Continuez à faire glisser l'outil Plume depuis différents endroits pour créer des points d'inflexion supplémentaires.

Terminez le tracé en procédant de l'une des façons suivantes :

Pour fermer le tracé, placez l'outil Plume sur son premier point d'ancrage (évidé). Un cercle miniature apparaît à côté de l'outil Plume  lorsqu'il est correctement positionné. Cliquez ou faites glisser pour fermer le tracé.

Pour que le tracé reste ouvert, vous avez le choix entre maintenir la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquer à l'écart de tous les objets, choisir Sélection > Désélectionner ou sélectionner un autre outil dans la boîte à outils.

D) COMBINAISON DE COURBES, DE SOMMETS ET DE SEGMENTS RECTILIGNES DANS UN DESSIN

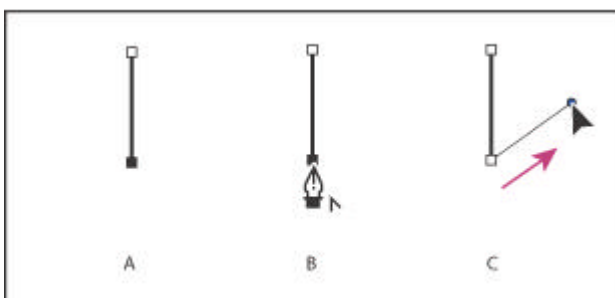
A mesure que vous dessinez un tracé, vous pouvez modifier à votre guise les types de point et les lignes directrices. Cette possibilité est particulièrement intéressante lorsque vous alternez des segments rectilignes et courbes sur un même tracé ou lorsque vous voulez dessiner deux courbes reliées par un sommet.

- Pour dessiner une droite suivie d'une courbe :

Cliquez avec l'outil Plume  en deux points différents afin de tracer une droite.

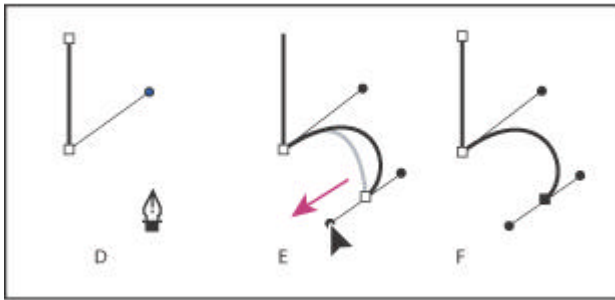
Placez l'outil Plume sur l'extrémité sélectionnée. L'icône de conversion de point directeur  apparaît à côté de l'outil Plume lorsque celui-ci est correctement positionné.

Faites glisser un point directeur afin de créer une ligne directrice et de définir l'inclinaison de la courbe que vous allez créer, puis relâchez le bouton de la souris.



Tracé d'un segment rectiligne suivi d'un segment mixte (première partie) **A**. Segment rectiligne terminé **B**. Positionnement de l'outil Plume sur une extrémité existante **C**. Glissement du point directeur

Placez ensuite l'outil Plume à l'endroit où vous souhaitez terminer la courbe, faites glisser afin de la terminer, puis relâchez le bouton de la souris.

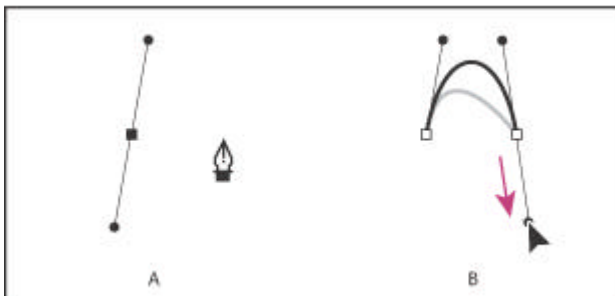


Tracé d'un segment rectiligne suivi d'un segment mixte (deuxième partie) **D.** Repositionnement de l'outil Plume **E.** Glissement du point directeur **F.** Nouvelle courbe terminée

- Pour dessiner une courbe suivie d'une droite :

Faites glisser la souris avec l'outil Plume pour créer le premier point d'inflexion de la courbe, puis relâchez le bouton de la souris.

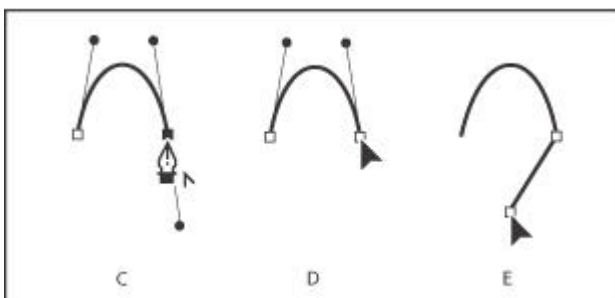
Placez ensuite l'outil Plume à l'endroit où vous souhaitez terminer la courbe, faites glisser afin de la terminer, puis relâchez le bouton de la souris.



Tracé d'une courbe suivie d'une droite (première partie) **A.** Premier point d'inflexion de la courbe terminé et outil Plume positionné sur une extrémité existante **B.** Courbe terminée après glissement

Placez l'outil Plume sur l'extrémité sélectionnée. L'icône de conversion de point directeur apparaît à côté de l'outil Plume lorsque celui-ci est correctement positionné. Cliquez sur le point d'ancrage pour convertir le point d'inflexion en sommet.

Repositionnez l'outil Plume à l'endroit où la droite doit se terminer, puis cliquez pour terminer la droite.



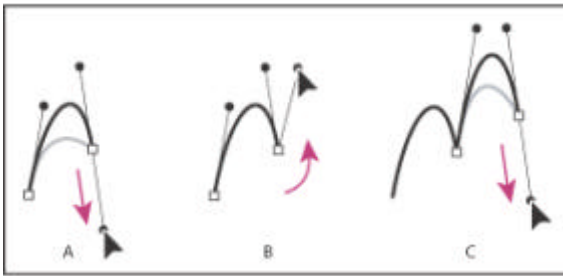
Tracé d'une courbe suivie d'une droite (deuxième partie) **C.** Positionnement de l'outil Plume sur une extrémité existante **D.** Clic sur l'extrémité **E.** Clic sur le sommet suivant

- Pour dessiner deux courbes reliées par un sommet :

Faites glisser la souris avec l'outil Plume pour créer le premier point d'inflexion de la courbe, puis relâchez le bouton de la souris.

Repositionnez l'outil Plume, faites glisser la souris pour tracer une courbe avec un second point d'inflexion, puis relâchez le bouton de la souris.

Maintenez la touche Maj (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser le point directeur vers l'outil Plume afin de définir l'inclinaison de la courbe suivante. Relâchez ensuite la touche et le bouton de la souris. Cette opération convertit le point d'inflexion en sommet en scindant les lignes directrices.



Tracé de deux courbes **A.** Glissement d'un nouveau point d'inflexion **B.** Pour diviser les lignes directrices, maintenez la touche Alt ou Option enfoncée tandis que vous faites glisser pour amener le point directeur vers le haut **C.** Résultat après avoir relâché le bouton de la souris

Repositionnez l'outil Plume à l'endroit où vous souhaitez terminer la deuxième courbe, puis faites glisser afin de terminer la deuxième courbe.

E) CONVERSION DE POINTS D'ANCRAGE

L'outil Conversion de point directeur vous permet de convertir des sommets en points d'inflexion et inversement.

- Pour convertir des points d'inflexion en sommets et inversement :

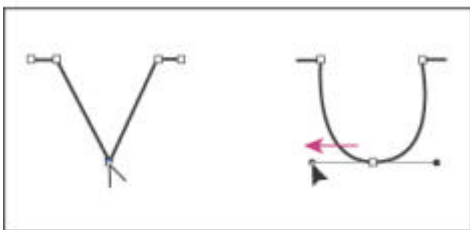
A l'aide de l'outil Sélection directe  ou Lasso , sélectionnez le tracé à modifier.

 Pour basculer de façon temporaire vers l'outil Conversion de point directeur alors que l'outil Plume est sélectionné, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Sélectionnez l'outil Conversion de point directeur.

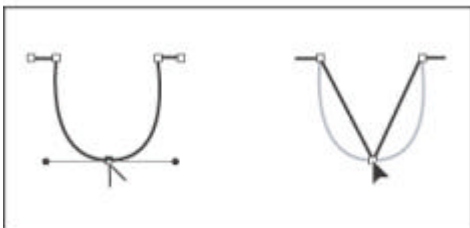
Placez l'outil Conversion de point directeur sur le point d'ancrage à convertir, puis procédez de l'une des façons suivantes :

Pour convertir un sommet en point d'inflexion, faites glisser un point directeur hors du sommet.



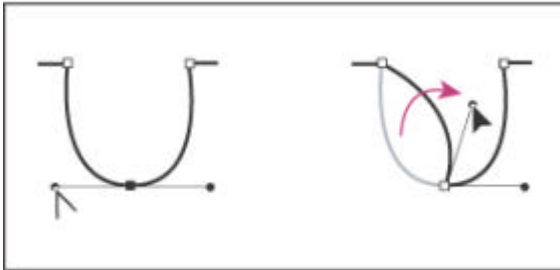
Glissement d'un point directeur hors d'un sommet pour créer un point d'inflexion

Pour convertir un point d'inflexion en sommet sans lignes directrices, cliquez sur le point d'inflexion.



Clic sur un point d'inflexion pour créer un sommet

Pour convertir un sommet sans lignes directrices en sommet avec lignes directrices indépendantes, commencez par faire glisser un point directeur hors du sommet (le transformant ainsi en point d'inflexion avec lignes directrices). Relâchez uniquement le bouton de la souris (maintenez enfoncées les touches que vous avez utilisées pour activer l'outil Conversion de point directeur), puis faites glisser un des deux points directeurs. Pour convertir un point d'inflexion en sommet avec lignes directrices indépendantes, faites glisser un des deux points directeurs.



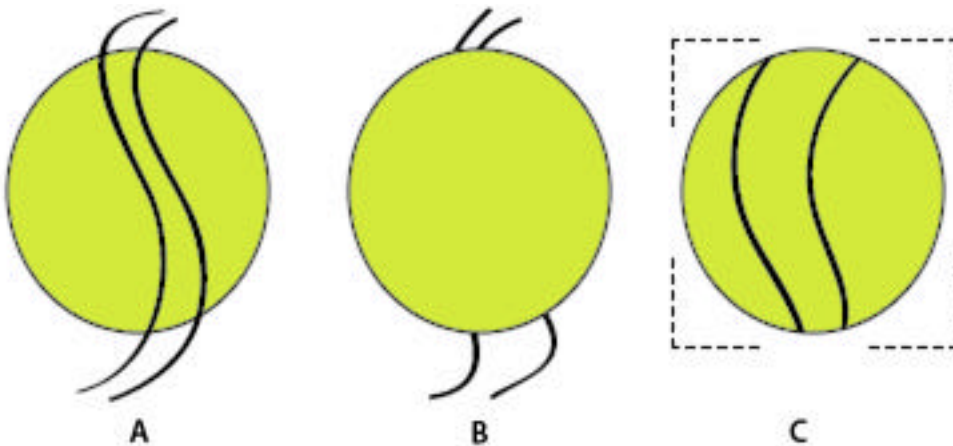
Conversion d'un point d'inflexion en sommet

💡 Pour basculer temporairement de l'outil Conversion de point directeur au dernier outil de sélection utilisé, appuyez sur la touche **Ctrl** (Windows) ou **Commande** (Mac OS).

4/ MODES DE DESSIN (NOUVEAUTES CS5)

Illustrator se compose des modes de dessin suivants :

- Dessin normal ()
- Dessin arrière ()
- Dessin intérieur ()



Un rectangle pointillé ouvert, comme celui représenté par l'illustration C, s'affiche lorsqu'un objet est actif en mode Dessin intérieur.

Le mode de dessin par défaut est Dessin normal. Vous pouvez sélectionner les modes de dessin dans le panneau Outils, sous le sélecteur de couleurs.

Panneau Modes de dessin

Pour changer de mode de dessin, cliquez sur le panneau Modes de dessin dans le panneau Outils et sélectionnez le mode de dessin de votre choix. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier **Maj + D** pour faire défiler les modes de dessin.

Remarque : les options *Coller*, *Coller sur place* et *Coller dans tous les plans de travail* respectent les modes de dessin. Toutefois, les options *Coller devant* et *Coller derrière* ne sont pas affectées par les modes de dessin.

5/ MODIFICATION DES TRACES

La modification d'un tracé commence en général par la sélection d'un ou de plusieurs tracés ou de points d'ancrage. Vous pouvez modifier la forme d'un tracé en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Ajouter et supprimer des points d'ancrage.
- Modifier des parties d'un tracé à l'aide de l'outil Arrondi.
- Supprimer des parties d'un tracé à l'aide de l'outil Gomme.
- Convertir des points d'inflexion en sommets et inversement à l'aide de l'outil Conversion de point directeur.
- Déplacer des points d'ancrage ou des points directeurs des lignes directrices reliées à une courbe.
- Modifier de façon globale les tracés et les points sélectionnés à l'aide de l'outil Modelage.
- Supprimer d'un tracé des points d'ancrage superflus sans modifier la forme du tracé à l'aide de la commande Simplifier.
- Diviser des tracés à l'aide de l'outil Ciseaux.
- Relier les extrémités d'un tracé ouvert pour le fermer ou relier les extrémités de deux tracés ouverts.

A) SÉLECTION DE TRACES OU DE POINTS D'ANCRAGE

L'outil Sélection directe  vous permet de sélectionner chaque segment de tracé et chaque point d'ancrage d'un objet. Chaque ligne et point directeur apparaît ensuite sur le tracé. Vous pouvez alors les modifier. Lorsque l'outil Sélection directe est placé sur un tracé ou un objet non sélectionné, un carré rempli apparaît à côté du pointeur . Lorsqu'il est placé sur le point d'ancrage d'un tracé ou d'un objet, un carré évidé apparaît .

L'outil Lasso  permet de sélectionner des tracés et des points d'ancrage en faisant glisser le pointeur autour de n'importe quelle partie de l'objet.

 Pour utiliser le dernier outil de sélection utilisé, l'outil Sélection directe ou Sélection directe progressive alors que vous utilisez un autre outil (sauf ces outils de sélection), maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

Pour obtenir des illustrations sur les tracés et les points d'ancrage. Pour plus de détails sur la sélection d'objets entiers et sur les autres méthodes de sélection.

 Pour sélectionner des lignes et des points directeurs, sélectionnez l'objet, puis choisissez Sélection > Objet > Poignées directrices.

- Pour sélectionner un segment de tracé :

Procédez de l'une des façons suivantes :

Sélectionnez l'outil Sélection directe , puis cliquez à moins de 2 pixels du segment ou tracez un rectangle de sélection sur une partie du segment.

Sélectionnez l'outil Lasso direct , puis faites glisser le pointeur autour d'une partie du segment.

Les points d'ancrage sélectionnés et leurs lignes et points directeurs sont mis en surbrillance.

Pour ajouter un segment de tracé à la sélection ou pour en supprimer un, procédez de l'une des façons suivantes :

A l'aide de l'outil Sélection directe, cliquez sur le segment à ajouter à la sélection ou à supprimer ou faites-le glisser tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.

A l'aide de l'outil Lasso, faites glisser le pointeur autour d'une partie du segment à ajouter à la sélection tout en maintenant la touche Maj. enfoncée. Pour supprimer un segment de la sélection, faites glisser le pointeur tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

- Pour sélectionner un point d'ancrage avec l'outil Sélection directe :

Assurez-vous que l'objet n'est pas sélectionné.

Sélectionnez l'outil Sélection directe .

Placez le pointeur sur le point d'ancrage jusqu'à ce que le pointeur affiche un carré évidé , puis cliquez.

Pour ajouter des points d'ancrage à la sélection ou pour en supprimer, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en cliquant sur le point d'ancrage à ajouter ou à supprimer.

- Pour sélectionner un point d'ancrage avec l'outil Lasso :

Sélectionnez l'outil Lasso .

Faites glisser le pointeur autour du point d'ancrage.

Choisissez parmi les options suivantes :

Pour ajouter le point à la sélection, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en faisant glisser le pointeur autour du point d'ancrage à ajouter.

Pour supprimer le point de la sélection, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser le pointeur autour du point d'ancrage à supprimer.

B) AJOUT ET SUPPRESSION DES POINTS D'ANCRAGE

- Pour ajouter ou supprimer un point d'ancrage :

1 Sélectionnez le tracé à modifier.

2 Pour ajouter un point d'ancrage, sélectionnez l'outil Plume ou Ajout de point d'ancrage, placez le pointeur sur le segment de tracé et cliquez.

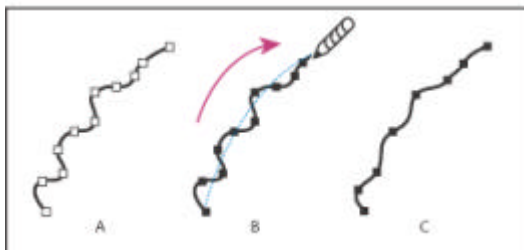
3 Pour supprimer un point d'ancrage, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez le point à l'aide de l'outil Sélection directe, puis cliquez sur le bouton Supprimer les points d'ancrage sélectionnés  dans le panneau Contrôle.
- Sélectionnez l'outil Plume ou Suppression de point d'ancrage, placez le pointeur sur le point d'ancrage et cliquez.

C) LISSAGE DU TRACÉ

• L'outil Arrondi

Vous pouvez utiliser l'outil Arrondi plusieurs fois pour arrondir encore plus le tracé. Le pourcentage de lissage est déterminé par les paramètres de tolérance définis dans la boîte de dialogue Préférences de l'outil Arrondi.



Utilisation de l'outil Arrondi **A.** Tracé d'origine **B.** Glissement sur le tracé à l'aide de l'outil Arrondi **C.** Résultat

Pour utiliser l'outil Arrondi :

S'il y a lieu, sélectionnez le tracé à arrondir avec l'outil Sélection  ou cliquez sur le tracé tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

Procédez de l'une des façons suivantes :

Sélectionnez l'outil Arrondi .

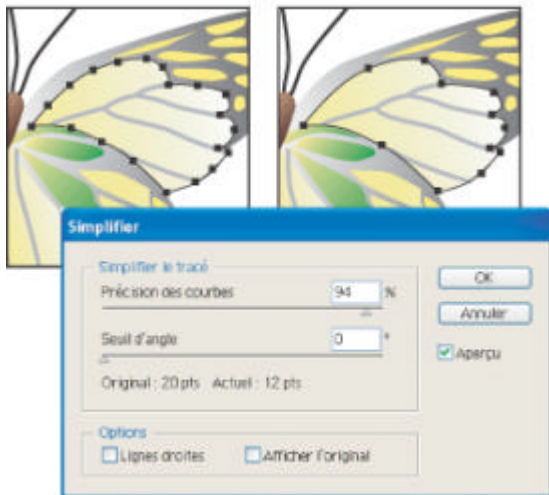
Lorsque l'outil Crayon ou Pinceau est sélectionné, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour le transformer de façon temporaire en outil Arrondi.

Faites glisser l'outil le long du segment à arrondir. Le contour ou le tracé modifié peut présenter moins de points d'ancrage que l'original.

Poursuivez cette opération jusqu'à ce que le contour ou le tracé prenne la forme escomptée.

• Simplification des tracés

La commande Simplifier supprime d'un tracé les points d'ancrage superflus sans changer la forme de ce dernier. En supprimant les points d'ancrage superflus, vous vous simplifiez le travail : la taille du fichier diminue et l'affichage et l'impression sont plus rapides.



Tracé d'origine (à gauche) comparé au tracé simplifié (à droite)

- Pour simplifier un tracé :

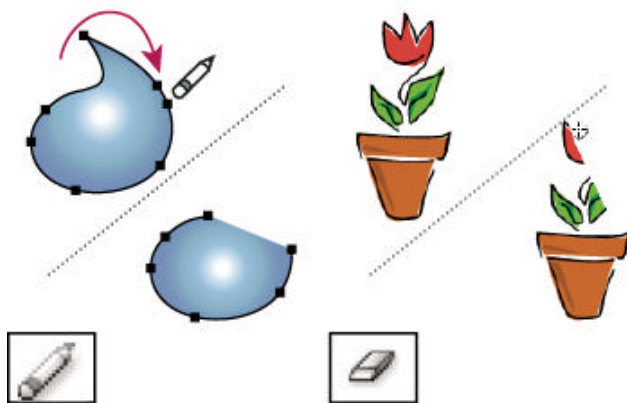
- Sélectionnez le tracé.
- Choisissez Objet > Tracé > Simplifier.
- Définissez les options suivantes, puis cliquez sur OK :
- Définissez une précision des courbes comprise entre 0 et 100 % pour indiquer la différence tolérée entre le tracé simplifié et le tracé original. Plus le pourcentage est élevé, plus il y a de points et plus le tracé simplifié se rapproche de l'original. Les points d'ancrage existants sont ignorés, excepté les extrémités d'une courbe et les sommets (à moins que vous n'ayez saisi une valeur pour le paramètre Seuil d'angle).
- Spécifiez un seuil d'angle compris entre 0 et 180 ° pour une meilleure précision de l'arrondi des sommets. Si l'angle d'un sommet est inférieur au seuil défini, le sommet n'est pas modifié.

D) EFFACEMENT DU TRACÉ

Vous pouvez effacer des parties d'une illustration à l'aide de l'outil Gomme de tracé, ou Gomme.

L'outil Gomme de tracé  vous permet d'effacer des parties d'un tracé en dessinant le long du tracé. Cet outil est utile pour limiter l'effacement à un segment du tracé, comme un côté d'un triangle.

L'outil Gomme  vous permet d'effacer n'importe quelle partie d'une illustration, quelle que soit sa structure. La gomme s'utilise sur les tracés, les tracés transparents, les tracés appartenant à des groupes de peinture dynamique et les masques.



Utilisation de l'outil Gomme de tracé pour effacer des parties d'un tracé (à gauche) et utilisation de l'outil Gomme pour effacer une partie d'un objet associé (à droite)

Effacement d'une partie d'un tracé avec l'outil Gomme de tracé

1. Sélectionnez l'objet.
2. Sélectionnez l'outil Gomme de tracé .
3. Faites glisser l'outil le long du segment du tracé à effacer. Pour obtenir de meilleurs résultats, effectuez un mouvement lent et continu.

Effacement d'objets à l'aide de l'outil Gomme

- 1) Utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Pour effacer des objets spécifiques, sélectionnez-les ou ouvrez-les en mode isolé.
 - Pour effacer n'importe quel objet du plan de travail, veillez à ne rien sélectionner.
- 2) Sélectionnez l'outil Gomme .
- 3) (Facultatif) Cliquez deux fois sur l'outil Gomme, puis définissez les options.
- 4) Faites glisser l'outil sur la zone à effacer. Vous pouvez contrôler l'outil en utilisant l'une des méthodes suivantes :
 - Pour maintenir l'outil Gomme le long d'une ligne verticale, horizontale ou diagonale, faites-le glisser le long de cette ligne tout en appuyant sur la touche Maj.
 - Pour créer un cadre autour d'une zone et effacer son contenu, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser. Pour donner au cadre une forme carrée, appuyez sur les touches Alt-Maj (Windows) ou Option-Maj (Mac OS) tout en faisant glisser.
 - Options de l'outil Gomme
 - Dans le panneau Outils, cliquez deux fois sur l'outil Gomme pour en modifier les options.

E) DIVISION DE TRACES

Il est parfois nécessaire de scinder des tracés existants, qu'ils aient été créés manuellement ou à l'aide de l'outil Tracé automatique. Deux outils vous permettent de scinder un tracé, l'outil Ciseaux et l'outil Cutter vous permettent de scinder un tracé ouvert en deux tracés distincts ou d'ouvrir un tracé fermé en un ou plusieurs tracés distincts. Vous ne pouvez pas scinder un tracé de texte.

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez l'outil **Ciseaux** , puis cliquez à l'endroit du tracé où vous voulez le scinder. Lorsque vous scindez le tracé au milieu d'un segment, les deux nouvelles extrémités apparaissent l'une au-dessus de l'autre, et l'une des deux est sélectionnée.
- Sélectionnez le point d'ancrage où vous voulez scinder le tracé, puis cliquez sur le bouton Couper le tracé aux points d'ancrage sélectionnés  dans le **panneau Contrôle**. Lorsque vous scindez le tracé à un point d'ancrage, un nouveau point d'ancrage vient se superposer au premier, et un point d'ancrage est sélectionné.
- Sélectionnez l'outil **Cutter** . Pour couper l'objet selon un tracé incurvé, faites glisser le pointeur sur l'objet.

H) ALIGNEMENT DES POINTS D'ANCRAGES

La commande Aligner vous permet de déplacer deux points d'ancrage ou plus (sur un même tracé ou des tracés différents) vers une position alignée sur leur position actuelle.

- Pour aligner des points d'ancrage :

1 Cliquez sur l'outil Sélection directe, maintenez la touche Maj. enfoncée et sélectionnez les points d'ancrage que vous souhaitez aligner ou répartir. Le dernier point d'ancrage sélectionné devient le point d'ancrage clé. L'option **Aligner sur un point d'ancrage clé**  est automatiquement sélectionnée dans le panneau Alignement et dans le panneau Contrôle.

2 Dans le **panneau Alignement ou Contrôle**, cliquez sur le bouton correspondant au type d'alignement ou de répartition voulu.

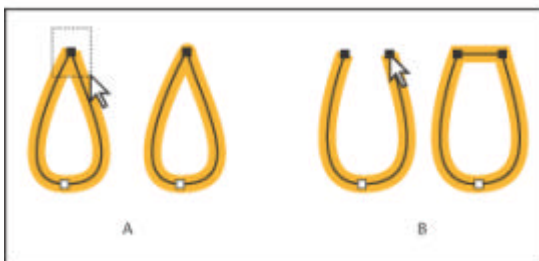


I) JONCTION D'EXTREMITES

La commande Joindre vous permet de relier les extrémités d'un tracé ouvert pour le fermer ou de relier les extrémités de deux tracés ouverts.

- Pour relier deux extrémités :

1. Sélectionnez les extrémités.
2. Si les extrémités se confondent, tracez un rectangle de sélection autour d'elles pour les sélectionner toutes les deux.
3. Cliquez sur le bouton **Relier les points d'extrémité sélectionnés**  dans le **panneau Contrôle**.
4. Si les extrémités se confondent, une boîte de dialogue s'affiche pour vous permettre de spécifier le type de jonction recherché. Sélectionnez l'option par défaut Crénelé ou l'option Arrondi, puis cliquez sur le bouton OK.



*Jonction d'extrémités **A**. Sélection et jonction des extrémités confondues **B**. Sélection et jonction des extrémités non confondues*

6/ VECTORISATION D'IMAGES

Si vous souhaitez utiliser une illustration existante pour créer un dessin, vous avez la possibilité de reproduire cette illustration. Par exemple, vous pouvez créer un graphique à partir d'une esquisse dessinée sur papier ou d'une image pixellisée enregistrée dans un autre programme graphique en important le graphique dans Illustrator, puis en le retouchant.

La méthode la plus simple pour reproduire une illustration consiste à ouvrir l'illustration ou faire glisser le fichier dans Illustrator, puis reproduire l'illustration automatiquement à l'aide de la commande Vectorisation dynamique.

Vous pouvez alors contrôler le niveau de détail et l'application du fond. Lorsque le résultat vous convient, vous pouvez convertir l'illustration en tracés vectoriels ou en objets Peinture dynamique.

Avant et après vectorisation d'une image bitmap à l'aide de la commande Vectorisation dynamique.

Tracé automatique d'illustrations à l'aide de la vectorisation dynamique

1 Ouvrez ou importez le fichier à utiliser comme image source pour la vectorisation.

2 Une fois l'image source sélectionnée, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- ✓ Pour Vectoriser l'image à l'aide de vectorisations prédéfinies, cliquez sur le bouton Paramètres prédéfinis et options de vectorisation ▼ dans le panneau Contrôle, puis sélectionnez un paramètre prédéfini.
- ✓ Pour vectoriser l'image à l'aide des options de vectorisation par défaut, cliquez sur l'icône Vectorisation dynamique dans le panneau Contrôle ou choisissez la commande Objet > Vectorisation dynamique > Créer.
- ✓ Pour définir des options de vectorisation avant de vectoriser l'image, cliquez sur le bouton Paramètres prédéfinis et options de vectorisation dans le panneau Contrôle, puis choisissez la commande Options de vectorisation. Vous pouvez également choisir la commande Objet > Vectorisation dynamique > Options de vectorisation. Définissez les options de vectorisation ▼, puis cliquez sur le bouton Vectoriser.

3 (Facultatif) Modifiez le résultat de la vectorisation. Panneau contrôle > Paramètre prédéfini ou dans la boîte de dialogue d'options de vectorisation .

4 (Facultatif) Convertissez l'objet de vectorisation en tracés ou en objet Peinture dynamique.



Exemple de vectorisation

CHAPITRE V

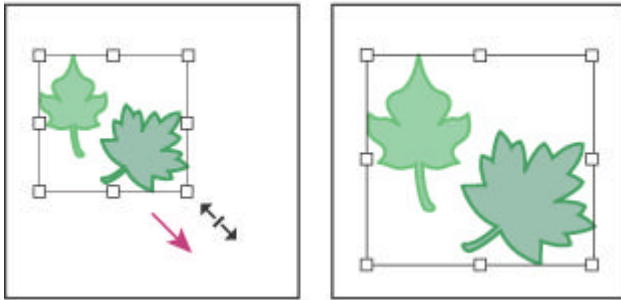
TRANSFORMATION ET GESTION DES OBJETS

1/ TRANSFORMATION DES OBJETS

A) UTILISATION DU CADRE DE SELECTION

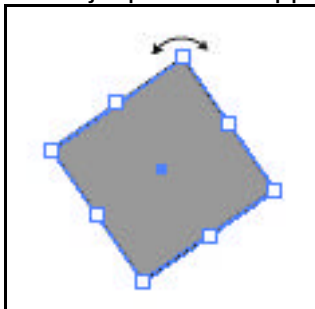
Quand vous sélectionnez un objet avec l'outil Sélection , un cadre de sélection avec des poignées blanches apparaît.

Vous pouvez utiliser ces poignées pour changer **la taille de l'objet** :



Appuyez sur Maj. En tirant sur une des poignées d'angles pour garder la proportion de l'objet.

Vous pouvez utiliser ces poignées d'angles pour **tourner l'objet**, placer votre souris à l'extérieur de l'objet pour faire apparaître un outil avec deux flèches noires, cliquez et glissez :



Appuyez sur Maj. En tirant sur une des poignées d'angles pour obtenir un angle de rotation de 45°.

Pour dupliquer des objets avec leur cadre de sélection :

Sélectionnez un ou plusieurs objets à l'aide de l'outil Sélection.

Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser en pointant sur un endroit quelconque de la sélection (mais pas sur une poignée).

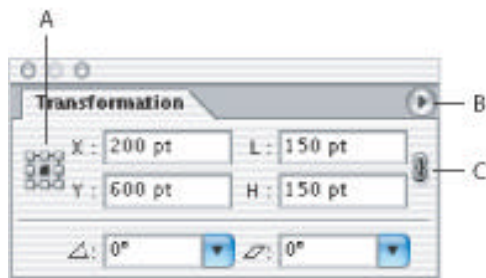
Pour afficher ou masquer le cadre de sélection :

Choisissez Affichage > Afficher le cadre de sélection ou Affichage > Masquer le cadre de sélection.

B) UTILISATION DU PANNEAU TRANSFORMATION

Le panneau Transformation affiche les informations relatives à l'emplacement, la taille et l'orientation d'un ou plusieurs objets sélectionnés. Vous pouvez modifier les objets sélectionnés ou leurs motifs, ou les deux à la fois, en saisissant de nouvelles valeurs. Vous pouvez également modifier le point de référence de la transformation et verrouiller les proportions de l'objet.

Toutes les valeurs du panneau font référence aux cadres de sélection des objets, sauf les valeurs X et Y qui se rapportent au point de référence sélectionné. Avec les commandes du menu du panneau Transformation, vous définissez si les contours et les motifs doivent être mis à l'échelle avec l'objet.



Panneau Transformation **A.** Localisateur de point de référence **B.** Menu du panneau **C.** Icône de verrouillage des proportions

- Pour utiliser le panneau Transformation :

Choisissez Fenêtre > Transformation.

Sélectionnez un objet à transformer.

Si l'objet utilise un motif, choisissez l'une des options suivantes dans le menu du panneau Transformation :

Transformer l'objet

Transformer le motif

Tout transformer, pour mettre à l'échelle à la fois l'objet et le motif.

Remarque : Lorsque l'option Transformer le motif est sélectionnée, une icône d'avertissement ⚠ s'affiche en bas à gauche du panneau pour vous rappeler que cette option est active. Cliquez sur cette icône pour désélectionner Transformer le motif et sélectionner Tout transformer.

Saisissez de nouvelles valeurs dans les zones de texte.

Choisissez des valeurs dans les menus déroulants disponibles.

Choisissez des commandes dans le menu du panneau.

Appuyez sur la touche Tabulation, Entrée ou Retour pour appliquer la modification.

- La zone X et Y

Ces 2 zones correspondent à l'emplacement exact de l'objet dans le document, la valeur X, indique l'emplacement horizontal et Y l'emplacement vertical.

- La zone L et H

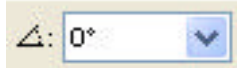
Ces 2 zones indiquent la taille en Largeur et en Hauteur de votre objet.

Choisissez parmi les options suivantes :

Pour conserver les proportions de l'objet, cliquez sur l'icône de verrouillage des proportions  dans le panneau. Lorsque l'option est sélectionnée, des crochets noirs s'affichent au-dessus et en dessous de l'icône.

Remarque : Lorsque vous saisissez des données en X et Y ou L, H vous pouvez utiliser les unités mm (millimètres), pt (point) ou px (pixels) en les indiquant.

- La zone

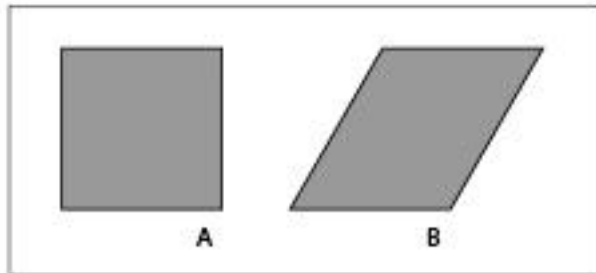


Cette zone permet de tourner l'objet selon le sens de rotation voulu, c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre ou inversement (choisir un chiffre dans la liste déroulante).

- La zone



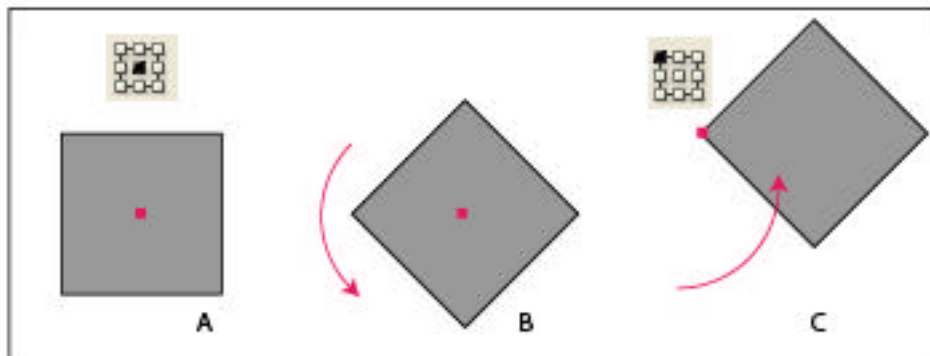
Cette zone permet d'incliner les bords de l'objet selon l'importance voulue (choisir un chiffre dans la liste déroulante).



Exemple d'inclinaison **A**. Objet d'origine **B**. Inclinaison de 30°

- La zone Localisateur de point de référence

Cette zone indique le point d'origine de l'objet, celui qui est pris en compte par Illustrator pour positionner et modifier l'objet. Il se trouve par défaut toujours au centre. Vous avez la possibilité de modifier l'origine de l'objet en déplaçant se point de référence. Cela permet de changer l'emplacement et de modifier différemment l'objet.



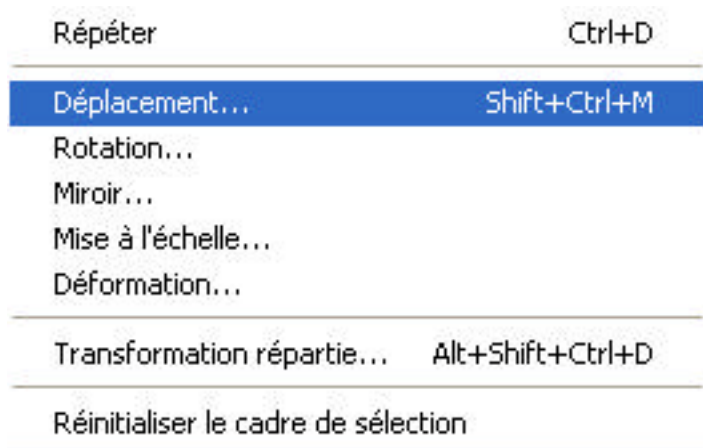
Exemple de changement de point de référence **A**. Localisateur de point de référence au centre **B**. Rotation de 45 ° **C**. Changement du localisateur de point de référence en haut à gauche et rotation de 45°.

C) UTILISATION DE LA COMMANDE TRANSFORMATION

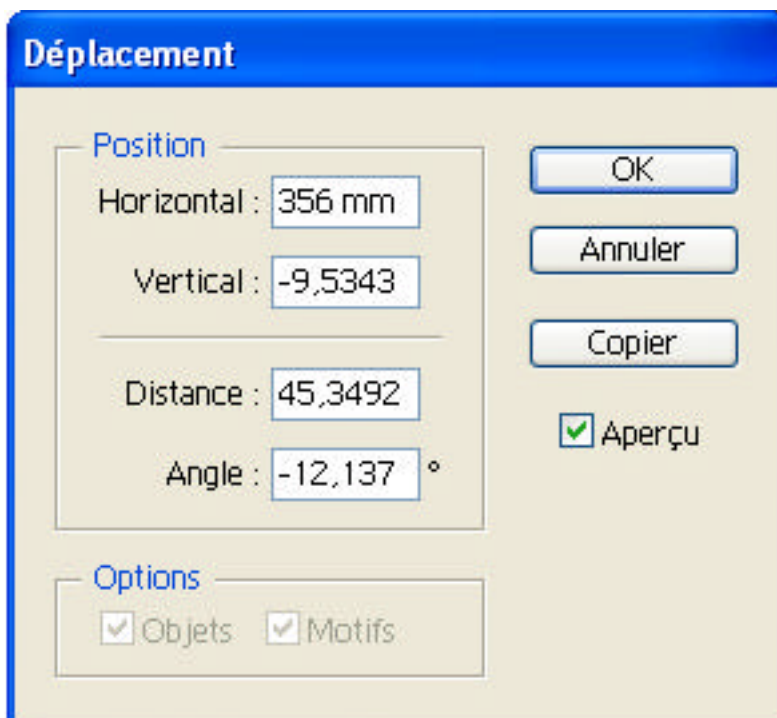
Sélectionnez l'objet à modifier :

Menu Objet > Transformation

Choisissez dans la liste, la transformation à effectuer :

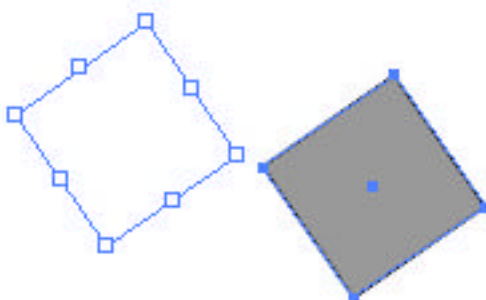


- **Le déplacement** permet de changer l'emplacement de l'objet dans le document, de façon précise.

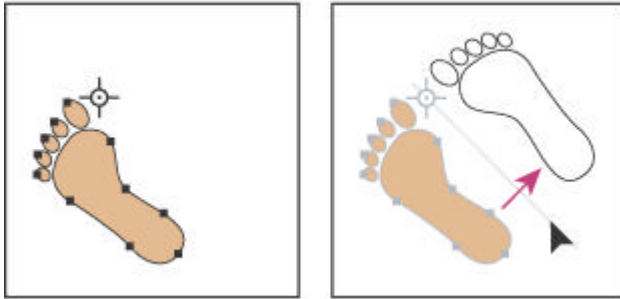


- Dans chaque fenêtre de transformation, vous aurez la possibilité d'avoir un aperçu de la modification apportée. Pour cela, il vous suffit de cocher la case **aperçu** et de la décocher pour revenir à l'état d'origine.

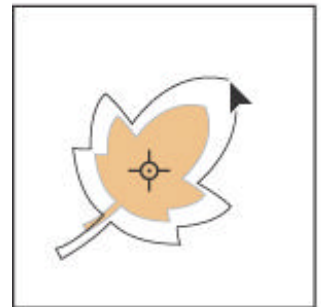
- Vous aurez aussi la possibilité d'appuyer sur le bouton **COPIER**, ce qui permet d'effectuer la transformation sur la copie de l'objet d'origine, et non pas sur l'objet de départ.



- la **Rotation** permet de tourner l'objet.
- le **Miroir**, permet de modifier l'angle de visualisation d'un objet

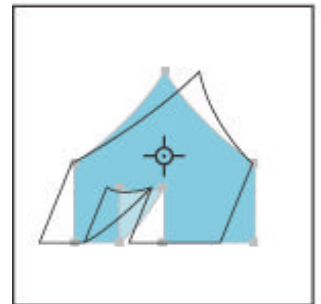


- la **Mise à l'échelle** permet de changer la taille de l'objet de manière proportionnelle et précise. L'avantage de cette technique consiste dans l'utilisation de l'unité pourcentage pour donner une équivalence de taille à l'objet (*exemple : faire une étiquette CD, Tracer un objet cercle de 12 cm, transformation > mise à l'échelle 33,33 % et appuyer sur COPIER, permet de créer le cercle du milieu, parfaitement placé et à la bonne taille 4 cm*)



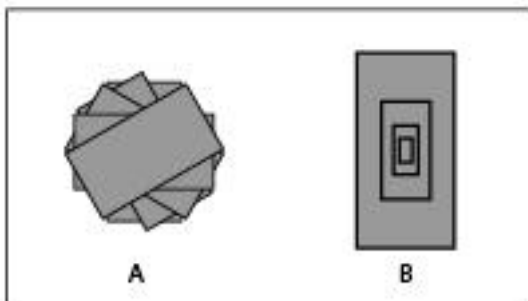
- la **Déformation** permet de modifier les angles de l'objet.

- La **transformation répartie** réunit les différentes transformations précédentes dans la même fenêtre pour pouvoir les utiliser en une seule fois (déplacement, rotation, mise à l'échelle, miroir, déformation).



- Dans le menu Objet > Transformation, vous trouverez la manipulation **REPETER** ou le raccourci **Ctrl + D**

Cette manipulation permet de réaffecter la transformation sur l'objet d'origine ou sur l'objet copié.



Exemple de transformation **A**. Rectangle copié avec transformation Rotation + répéter **B**. Rectangle copié avec transformation Mise à l'échelle + répéter.

D) UTILISATION DES OUTILS DE TRANSFORMATION

Dans le panneau Outils vous trouverez les différentes transformations que l'on vient de décrire. Leur fonctionnement est similaire au menu Objet > Transformation.



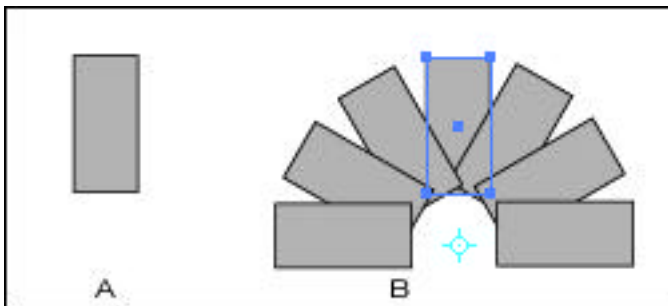
Il suffit de sélectionner un ou plusieurs objets et d'utiliser l'outil de Transformation souhaité. L'avantage de ces outils, c'est qu'ils permettent une transformation manuelle et donc plus rapide mais aussi de modifier l'axe de l'objet et donc le sens de transformation.

Dès que vous prenez un outil de transformation, une cible apparaît au centre de l'objet, appelé axe de transformation.

Vous pouvez déplacer cet axe avant d'appliquer la transformation.

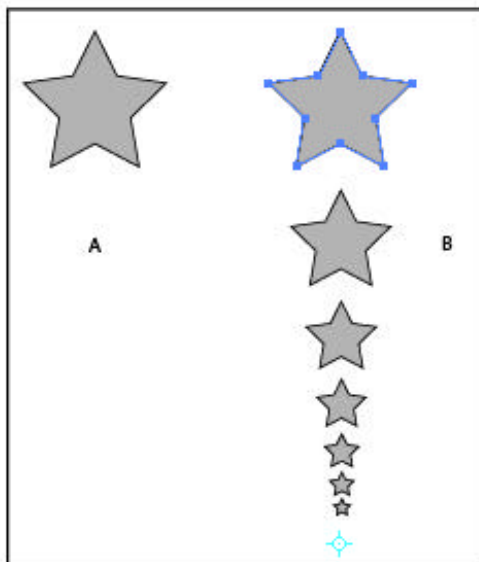
Exemple :

- 1- Créer un rectangle dans le sens de la hauteur
- 2- Prendre l'outil Rotation
- 3- Appuyer sur ALT (pour faire apparaître la fenêtre de Transformation)
- 4- cliquez sur la cible du rectangle tout en maintenant ALT et glissez la cible en dehors du rectangle.
- 5- Relâchez la souris, puis ALT
- 6- Choisir l'angle de transformation, exemple : 30°
- 7- faites le raccourci CTRL + D pour répéter



*Exemple de transformation **A.** Rectangle **B.** Rectangle copié avec transformation Rotation+ ALT + glissement de l'axe de transformation + répéter (Ctrl + D).*

Autre exemple



*Exemple de transformation **A.** Etoile **B.** Etoile copiée avec transformation Mise à l'échelle+ ALT + glissement de l'axe de transformation + répéter (Ctrl + D).*

2/ GESTION DES OBJETS

A) ORDRE DES OBJETS

Lorsque vous dessinez des objets dans Illustrator, il leur affecte un ordre de création et d'*empilement*, le plus ancien étant en arrière plan et le plus récent se trouvant au premier plan. L'ordre de superposition des objets détermine la façon dont ils s'affichent lorsqu'ils se chevauchent.

Pour changer l'ordre d'empilement et de superposition des objets, on utilise la commande du menu Objet > Disposition ou le panneau Calques pour changer l'emplacement (Voir rubrique Calques)

- Pour faire passer un objet au premier plan ou à l'arrière-plan du même groupe ou calque :

Sélectionnez l'objet à déplacer.

Choisissez Objet > Disposition > Premier plan ou Objet > Disposition > Arrière-plan.

- Pour déplacer un objet vers l'avant (c'est-à-dire devant un autre) ou un objet vers l'arrière dans une superposition :

Sélectionnez l'objet à déplacer.

Choisissez Objet > Disposition > En avant ou Objet > Disposition > En arrière.

B) ASSOCIATION D'OBJETS

Il est possible d'associer (grouper) plusieurs objets de façon à les traiter comme un tout. Vous pouvez ainsi déplacer ou transformer plusieurs objets sans agir sur leurs attributs ni sur leurs positions relatives. Par exemple, vous pouvez associer tous les objets d'un logo, afin de pouvoir le déplacer ou le redimensionner d'un seul bloc.

Un groupe peut à son tour être associé (imbriqué) à d'autres objets ou groupes pour former un autre groupe plus vaste. (Les groupes s'affichent comme des éléments <Groupe> dans le panneau Calques. Vous pouvez utiliser le panneau Calques pour ajouter ou supprimer des éléments dans des groupes).

- Pour associer (grouper) ou dissocier (séparer) des objets :

Sélectionnez les objets à associer ou le groupe à dissocier. Même si vous ne sélectionnez qu'une partie d'un objet, l'opération portera sur la totalité de l'objet.

Choisissez Menu Objet > Associer ou Objet > Dissocier.

C) VERROUILLAGE D'OBJETS

Vous pouvez verrouiller un objet en utilisant soit le panneau Calques (Voir rubrique Calques), soit la commande Verrouiller. Il est impossible de sélectionner ou de modifier une illustration verrouillée. Vous pouvez rapidement verrouiller des tracés multiples, des groupes et des sous-calques.

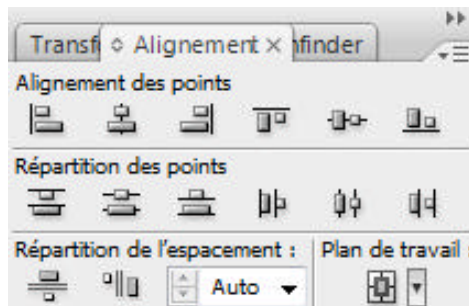
- Pour verrouiller ou déverrouiller un objet :

Sélectionner un ou plusieurs objets ou groupe d'objets

Menu Objet > Verrouiller > sélection

Ou Menu Objet > Tout Déverrouiller

D) ALIGNEMENT ET REPARTITION DES OBJETS



Alignement ou répartition par rapport au cadre de sélection de tous les objets sélectionnés

- 1 Sélectionnez les objets à aligner ou répartir.
- 2 Dans le panneau Alignement ou le panneau Contrôle, sélectionnez l'option Aligner sur une sélection , puis cliquez sur le bouton correspondant au type d'alignement ou de répartition souhaité.

Alignement ou répartition par rapport à un objet clé

- 1 Sélectionnez les objets à aligner ou répartir.
- 2 Cliquez de nouveau sur l'objet à utiliser comme objet clé (cette fois, sans maintenir la touche Maj enfoncée). Un contour bleu s'affiche autour de l'objet clé et l'option Aligner sur un objet clé  est automatiquement sélectionnée dans les panneaux Contrôle et Alignement.
- 3 Dans le panneau Alignement ou Contrôle, cliquez sur le bouton correspondant au type d'alignement ou de répartition voulu.

Remarque : pour annuler l'alignement et la répartition par rapport à un objet, cliquez de nouveau sur l'objet afin de supprimer le contour bleu ou choisissez la commande Annuler l'objet clé dans le menu du panneau Alignement.

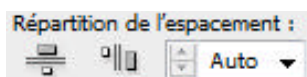
Alignement ou répartition par rapport à un plan de travail

- 1 Sélectionnez les objets à aligner ou répartir.
- 2 A l'aide de l'outil Sélection, appuyez sur la touche Maj, puis cliquez dans le plan de travail que vous souhaitez utiliser pour l'activer. Le plan de travail actif présente un contour plus foncé que les autres plans de travail.
- 3 Dans le panneau Alignement ou le panneau Contrôle, sélectionnez l'option Aligner sur le plan de travail , puis cliquez sur le bouton correspondant au type d'alignement ou de répartition souhaité.

Répartition des objets selon une valeur spécifiée

Vous pouvez répartir les objets en spécifiant l'espacement entre leurs tracés.

- 1 Sélectionnez les objets à répartir.
- 2 Dans la zone de texte Répartition de l'espacement du panneau Alignement, indiquez l'espacement à respecter entre les objets.



3/ LES OUTILS DE FLUIDITE

Illustrator propose divers outils de fluidité pour modifier la forme d'un objet. Pour déformer un objet à l'aide des outils de fluidité, maintenez tout simplement le bouton de la souris enfoncé et faites glisser l'outil sur l'objet ; vous ajoutez ainsi des points d'ancrage et ajustez les tracés.

Remarque : Vous ne pouvez pas appliquer les outils de fluidité sur les fichiers liés, ni sur les objets contenant du texte, des graphes ou des symboles.

Utilisez l'un des outils suivants pour déformer un objet :

- A. Objet d'origine (voir ci-dessous)
- B. Outil *Déformation*  Étire les objets comme s'ils étaient en argile. Lorsque vous faites glisser ou tirez sur des parties d'un objet avec cet outil, les zones affectées s'atténuent.
- C. Outil *Tourbillon*  Crée des distorsions en forme de tourbillon.
- D. Outil *Contraction*  Contracte la forme d'un objet en déplaçant les points de contrôle vers le curseur.
- E. Outil *Dilatation*  Dilate la forme d'un objet en éloignant les points de contrôle du curseur.
- F. Outil *Festons*  Ajoute des formes d'arc, aléatoires et arrondies, au contour d'un objet.
- G. Outil *Cristallisation*  Ajoute des formes en pointe aléatoires, en forme d'arc, au contour d'un objet.
- H. Outil *Fronces*  Ajoute des formes d'arc aléatoires et en pointe au contour d'un objet.

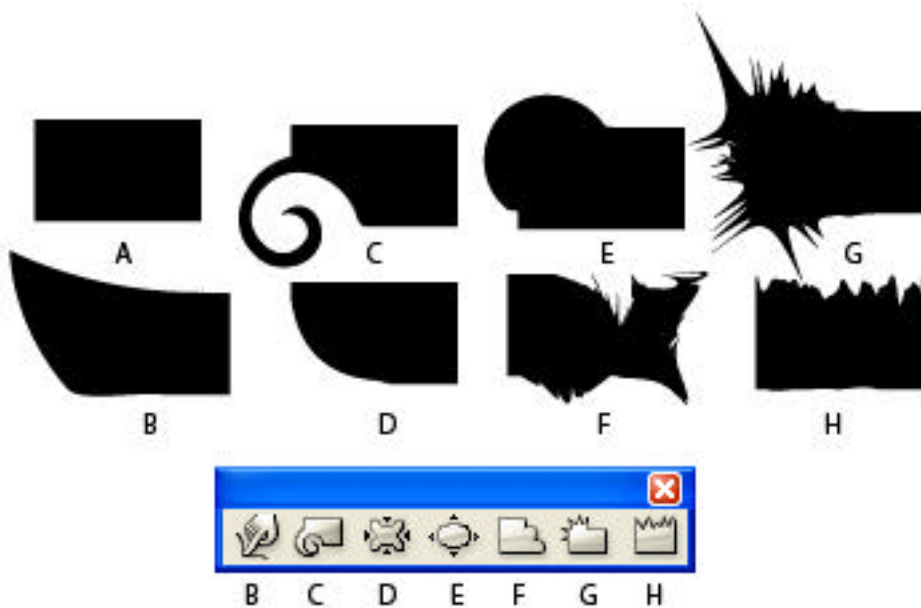
Pour déformer un objet à l'aide des outils de fluidité :

Sélectionnez l'outil de fluidité voulu dans la boîte à outils.

Cliquez ou faites glisser l'outil sur l'objet à déformer.

Pour définir les options de l'outil :

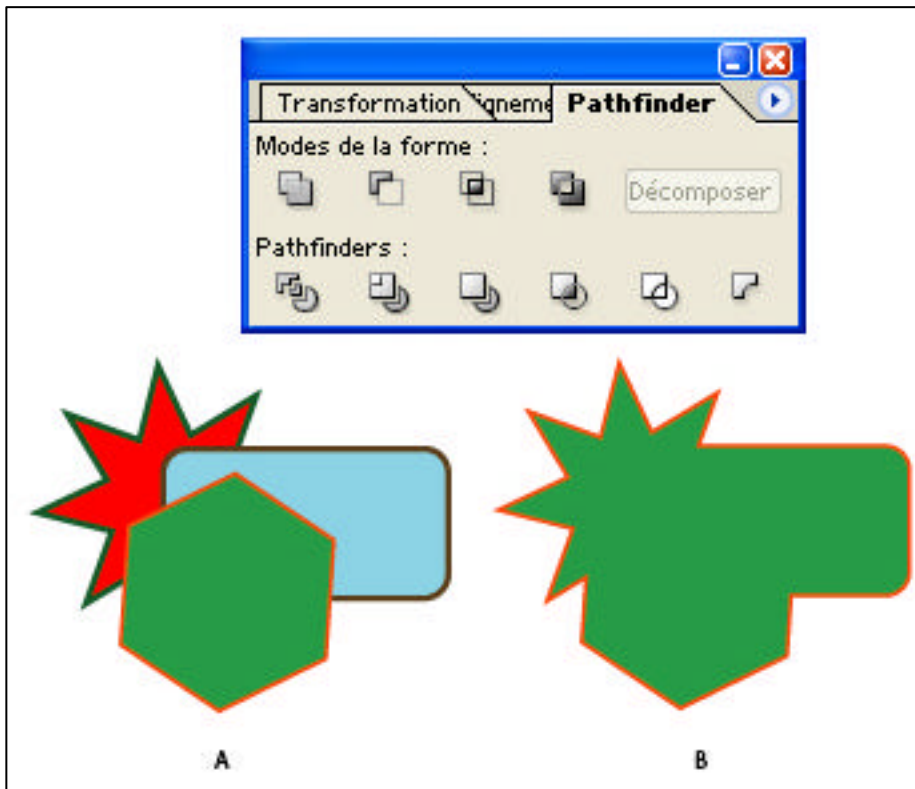
Cliquez deux fois sur l'outil dans la boîte à outils.



4/ LE PATHFINDER

Dans Illustrator, vous pouvez combiner des objets vectoriels pour créer des formes, des logos, de différentes façons. Les tracés ou formes obtenus varient selon la méthode de combinaison utilisée. On utilise dans ce but le panneau Pathfinder.

Afficher le panneau : Menu Fenêtre > Pathfinder



Exemple d'utilisation du Pathfinder **A.** 3 formes superposées **B.** Objet obtenu à partir des 3 formes composées par le Pathfinder Ajout à la forme.

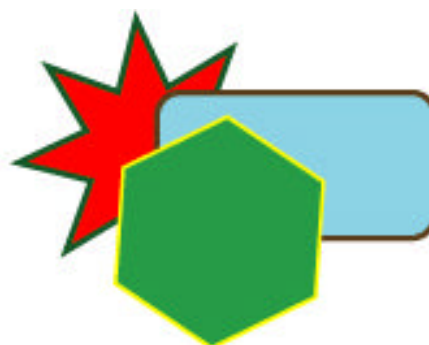
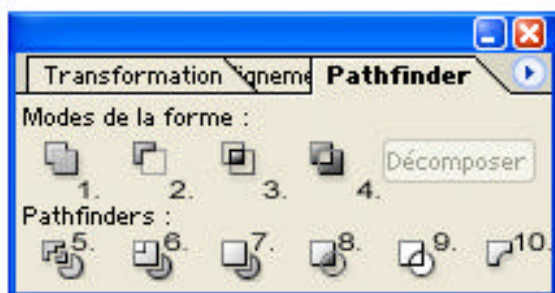
- Utilisation du panneau Pathfinder

Vous pouvez utiliser 2 lignes de boutons pour créer des formes. Soit les boutons Modes de la forme, soit les boutons Pathfinder (décomposition).

Les résultats de fusion ou de décomposition des objets sont différents selon le bouton sur lesquels vous cliquez. (Voir résultats, page suivante)

Une distinction est à apporter sur les 4 boutons des Modes de la forme. En effet, la **composition des formes par défaut est destructive**, si vous voulez appliquer des effets non destructifs, appuyez sur la touche ALT avant de cliquer sur le bouton de Mode de forme. Vous pourrez encore agir sur les différents objets de la forme grâce à l'outil Sélection Directe. Vos différents objets seront encore indépendants.

- Démonstration des effets Pathfinder



FORMES DE BASE



- Exemple d'utilisation du Pathfinder



Sélectionner les 3 cercles
+ Ajout à la forme



Positionner le rectangle sur les cercles
+ Soustraction à la forme

5/ OUTIL CONCEPTEUR DE FORME (NOUVEAUTES CS5)

L'outil Concepteur de forme est un outil interactif qui permet de créer des formes complexes par fusion et gommage de formes simples. Opérant sur les tracés simples comme sur les tracés transparents, il met intuitivement en surbrillance les bords et régions de l'illustration sélectionnée et permet de les fusionner en de nouvelles formes. Ainsi, vous pouvez tracer un trait traversant un cercle par son centre pour former rapidement deux demi-cercles sans avoir à ouvrir un panneau ni à sélectionner un autre outil. L'outil Concepteur de forme permet également de décomposer des formes superposées en objets séparés et d'adopter aisément des styles d'illustration lors de la fusion des objets.

Enfin, vous pouvez activer le curseur de nuance de couleur pour sélectionner les couleurs que vous utiliserez dans votre illustration.

A propos de l'outil Concepteur de forme

L'outil Concepteur de forme  est un outil interactif qui permet de créer des formes complexes en fusionnant et en gommant des formes simples. Il fonctionne tant sur les tracés simples que sur les tracés transparents.

Il met en surbrillance de manière intuitive les bords et régions de l'illustration sélectionnée et permet de les fusionner pour créer de nouvelles formes. Un bord désigne une section d'un tracé qui ne croise aucun autre tracé des objets sélectionnés. Une région est une zone fermée délimitée par des bords.

L'outil Concepteur de forme est défini par défaut sur le mode de fusion qui vous permet de combiner des tracés et des régions. Vous pouvez cependant passer en mode de gommage afin de supprimer les bords ou régions que vous ne souhaitez pas conserver en appuyant sur la touche Alt (Windows).

Création de formes à l'aide de l'outil Concepteur de forme

Pour créer une forme à l'aide de l'outil Concepteur de forme :

- 1 Créez les formes auxquelles vous souhaitez appliquer l'outil Concepteur de forme.
- 2 A l'aide de l'outil Sélection, sélectionnez les tracés que vous souhaitez fusionner pour créer la forme.

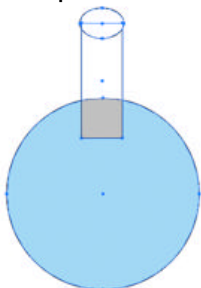
Important : veillez à ne sélectionner que les tracés auxquels vous devez appliquer l'outil Concepteur de forme. Si vous sélectionnez tous les tracés, un problème de performance risque de se produire.

3 Sélectionnez l'outil Concepteur de forme dans le panneau Outils ou appuyez sur les touches Maj + M (Windows). Cet outil est défini par défaut sur le mode de fusion qui vous permet de fusionner des tracés. En mode de fusion, le pointeur prend cette forme.

4 Identifiez la région que vous souhaitez extraire ou fusionner.

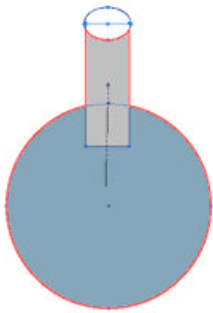
5 Pour détacher ou extraire une région du reste d'une forme, déplacez le pointeur et cliquez sur la région à détacher ou extraire.

Des points d'ancrage supplémentaires apparaissent à l'endroit où la forme va se scinder.

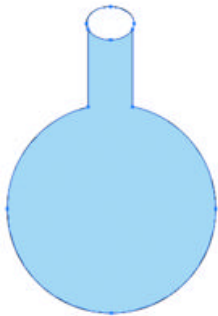


Fusion de régions fermées à l'aide de l'outil Concepteur de forme. Une zone de sélection apparaît lorsque vous placez le pointeur sur une région fermée.

6 Pour fusionner des tracés, faites glisser la région à fusionner, puis relâchez la souris ; les deux régions fusionnent et créent une nouvelle forme.



Glissement le long de la région pour fusionner



Nouvelle forme après fusion

7 Pour utiliser le mode Gomme de l'outil Concepteur de forme, cliquez sur la région fermée à supprimer tout en appuyant sur la touche Alt (Windows). Lorsque vous appuyez sur la touche Alt (Windows), le pointeur prend cette forme .



Exemple d'illustration

CHAPITRE VI

COULEUR ET COLORISATION

1/ MODELES COLORIMETRIQUES ET MODES COLORIMETRIQUES

Un **modèle colorimétrique** est un système utilisé pour décrire la couleur. Illustrator prend en charge les modèles colorimétriques **TSL, RVB, RVB Web sécurisé, CMJN et Niveaux de gris**. Vous pouvez basculer entre les différents modèles colorimétriques lorsque vous choisissez et créez des couleurs pour votre illustration.

Le **mode colorimétrique** du document définit la sortie de l'image. Le mode **RVB** est destiné aux illustrations qui seront affichées à l'écran ou projetées à l'aide de luminophores ou de lumières, tandis que le mode **CMJN** est destiné aux documents qui seront imprimés avec des encres de couleur. Même si vous devez choisir un mode colorimétrique à la création du document, vous pouvez en changer par la suite à tout moment, en utilisant la commande Mode colorimétrique du document.

- Vous devez choisir le mode colorimétrique à la création du document, dans **Fichier > Nouveau**, cocher le bouton **RVB** ou **CMJN**.
- Si vous récupérez une photo, ou tout autre document, vous devrez modifier le mode colorimétrique. Menu **Fichier > Mode colorimétrique du document > Cocher RVB** ou **CMJN**

2/ APPLICATION DE NUANCES

Lorsque vous créez un objet ou que vous voulez modifier les attributs de dessin d'un objet existant dans Illustrator, vous pouvez utiliser les **cases Fond et Contour de la boîte à outils**, le sélecteur de couleurs, le panneau Aspect, le panneau Couleur, le panneau Dégradé de couleurs et le panneau Nuancier.

A) APPLICATION DE COULEURS A L'AIDE DE LA BOITE A OUTILS

Utilisez les cases Fond et Contour de la boîte à outils pour sélectionner le fond et le contour d'un objet, intervertir la couleur de fond et la couleur de contour et rétablir le fond et le contour par défaut.

Au-dessous des cases Fond et Contour, se trouvent les boutons Couleur, Dégradé et Aucun. Utilisez-les pour convertir le fond ou le contour sélectionné en couleur, pour transformer un fond en dégradé ou supprimer le fond et le contour de l'objet sélectionné.

- Pour modifier les attributs de fond ou de contour à l'aide de la boîte à outils :



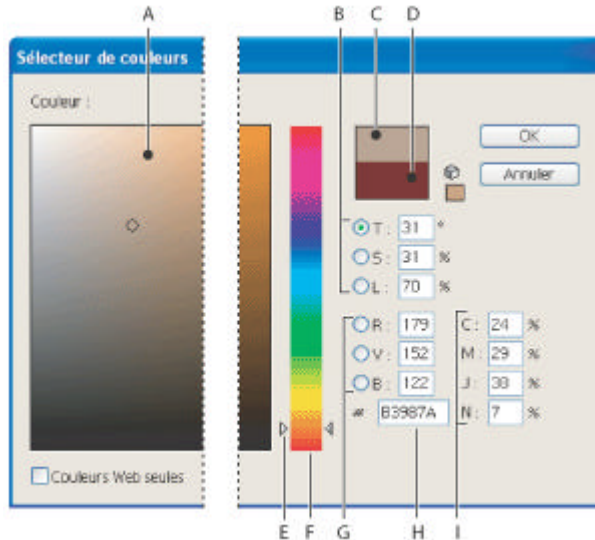
Cliquez sur l'un des boutons suivants dans la boîte à outils :

- Cliquez sur le bouton **Permuter Fond/Contour** ou appuyez sur les touches **Maj + x** pour permuter les couleurs de fond et de contour.
- Cliquez sur le bouton **Fond et contour par défaut** pour rétablir les paramètres de couleur par défaut (fond blanc et contour noir).
- Cliquez sur le bouton **Couleur** pour remplacer le contour ou le fond sélectionné par la dernière couleur en aplat sélectionnée dans le panneau Couleur.
- Cliquez sur le bouton **Dégradé** pour remplacer le contour ou le fond sélectionné par le dernier dégradé de couleur sélectionné dans le panneau Dégradé de couleurs.
- Cliquez sur le bouton **Aucun** pour supprimer le fond ou le contour de l'objet.
- Cliquez deux fois sur le bouton Fond ou Contour pour choisir une couleur dans le **sélecteur de couleurs** (voir Utilisation du sélecteur de couleurs).

B) APPLICATION DE COULEURS A L'AIDE DU SELECTEUR DE COULEURS

- Utilisation du sélecteur de couleurs

Le sélecteur de couleurs vous permet de choisir la couleur de fond ou de contour d'un objet en la sélectionnant à partir d'un spectre des couleurs ou en définissant sa valeur numérique.



Sélecteur de couleurs A. Spectre des couleurs B. Valeurs chromatiques TSL C. Couleur actuelle D. Couleur précédente E. Curseurs de couleur F. Bande des couleurs G. Valeurs chromatiques RVB H. Valeur chromatique hexadécimale I. Valeurs chromatiques CMJN

- Affichage du sélecteur de couleurs

Cliquez deux fois sur la case Fond ou Contour dans la boîte à outils ou dans le panneau Couleur.

- Sélection d'une couleur à l'aide du spectre des couleurs

Sélectionnez le composant à utiliser pour afficher le spectre des couleurs : T (Teinte), S (Saturation), L (Luminosité), R (Rouge), V (Vert) ou B (Bleu).

Procédez ensuite comme suit :

Faites glisser le curseur le long de la bande des couleurs ou cliquez directement dans la bande pour régler les couleurs affichées dans le spectre.

Cliquez ou faites glisser le pointeur dans le grand carré du spectre des couleurs pour sélectionner une couleur. Un marqueur circulaire indique la position de la couleur dans le spectre.

Au fur et à mesure que vous modifiez la couleur à l'aide du curseur ou du spectre des couleurs, les valeurs numériques sont actualisées en conséquence. La nouvelle couleur apparaît dans la partie supérieure du carré de couleur situé à droite de la bande et la couleur d'origine s'affiche dans la partie inférieure.

- Spécification de couleurs à l'aide de valeurs numériques

Saisissez des valeurs dans les zones de texte :

En mode TSL, spécifiez la teinte (T) selon un angle compris entre 0° et 360°, qui correspond à un emplacement sur la roue chromatique. Spécifiez la saturation (S) et la luminosité (L) en pourcentage.

En mode RVB, spécifiez des valeurs de composante comprises entre 0 et 255 (0 correspondant au noir et 255 à la couleur pure).

En mode CMJN, spécifiez la valeur de chacune des composantes sous la forme d'un pourcentage de cyan (C), de magenta (M), de jaune (J) et de noir (N).

Dans la zone de texte #, saisissez une valeur chromatique sous forme hexadécimale.

- Remplacement par une couleur imprimable

Dans les modèles colorimétriques RVB et TSL, certaines couleurs, telles que les couleurs fluo, ne sont pas imprimables, car elles ne possèdent aucune équivalence CMJN. Lorsque vous sélectionnez une couleur non imprimable, un triangle d'avertissement ⚠ s'affiche en haut à droite de la boîte de dialogue. Cliquez dessus pour remplacer la couleur par l'équivalent CMJN le plus proche (affiché sous le triangle).

Remarque : Les couleurs imprimables sont déterminées par les valeurs d'impression saisies pour le jeu d'encre sélectionné dans la boîte de dialogue de configuration CMJN.

- Affichage des couleurs Web sécurisées

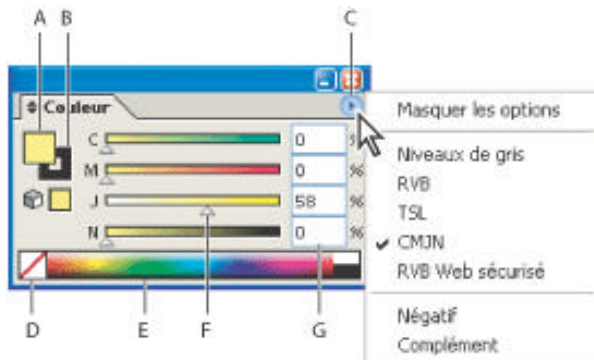
Les couleurs Web sécurisées regroupent les 216 couleurs utilisées par tous les navigateurs, quelle que soit la plate-forme utilisée. Pour limiter le spectre des couleurs aux couleurs Web sécurisées, sélectionnez Couleurs Web seules dans le coin inférieur gauche du sélecteur de couleurs.

- Remplacement par une couleur Web sécurisée

Lorsque vous sélectionnez une couleur Web non sécurisée, un cube 📦 s'affiche en haut à droite de la boîte de dialogue. Cliquez dessus pour remplacer la couleur par la couleur Web sécurisée la plus proche (affichée sous le cube).

C) UTILISATION DU PANNEAU COULEUR

Le panneau Couleur permet d'appliquer une couleur au fond et au contour d'un objet et de modifier ou mélanger les couleurs que vous avez créées ou que vous avez sélectionnées dans le panneau Nuancier dans un objet ou dans une bibliothèque de couleurs.



Sélection de couleurs dans le panneau Couleur **A.** Couleur du fond **B.** Couleur du contour **C.** Menu du panneau **D.** Case Aucun **E.** Barre du spectre des couleurs **F.** Bande des couleurs **G.** Zone de texte pour un composant de couleur

- Affichage du panneau Couleur

Choisissez Fenêtre > Couleur.

- Utilisation du menu du panneau Couleur

Cliquez sur le triangle ▶ dans le coin supérieur droit du panneau

- Affichage et masquage des options

Dans le menu du panneau, choisissez Afficher les options pour afficher toutes les options ou Masquer les options pour n'afficher que la bande du spectre des couleurs.

- Choix d'un modèle colorimétrique

Le panneau Couleur peut afficher les valeurs colorimétriques en utilisant différents modèles. Pour changer de modèle colorimétrique, choisissez Niveaux de gris, RVB, TSL, CMJN ou RVB Web sécurisé dans le menu du panneau Couleur. Pour plus de détails sur les différents modèles colorimétriques.

- Sélection d'une couleur

Cliquez sur les cases Fond ou Contour sur la gauche du panneau Couleur ou en bas de la boîte à outils. Procédez ensuite de l'une des façons suivantes :

Placez le pointeur sur la bande du spectre des couleurs (il se transforme en pipette), puis cliquez. Pour ne pas sélectionner de couleur, cliquez sur la case Aucun à gauche de la barre du spectre ; pour sélectionner le blanc, cliquez sur la case blanche à droite (en haut) de la barre ; pour le noir, cliquez sur la case noire à droite (en bas) de la barre.

Faites glisser un curseur de couleur, cliquez dans la barre ou saisissez des valeurs dans les zones de texte appropriées. (À l'exception des couleurs TSL, vous pouvez également faire glisser un curseur de couleur en maintenant la touche Maj enfoncée pour déplacer tous les curseurs de même. Vous conservez ainsi une couleur similaire, mais avec une teinte ou une intensité différente.) Pendant que vous faites glisser, cliquez ou saisissez une valeur. Vous pouvez observer l'effet de la modification sur les autres curseurs.

Réglez le curseur Teinte si vous utilisez une couleur globale du panneau Nuancier.

- Remplacement par une couleur imprimable

Dans les modèles colorimétriques RVB et TSL, certaines couleurs, telles que les couleurs fluo, ne sont pas imprimables, car elles ne possèdent aucune équivalence CMJN. Lorsque vous sélectionnez une couleur non imprimable, un triangle d'avertissement  s'affiche en bas à gauche du panneau. Cliquez dessus pour remplacer la couleur par l'équivalent CMJN le plus proche (affiché sous le triangle).

Remplacement par une couleur Web sécurisée

Lorsque vous sélectionnez une couleur non sécurisée pour le Web, un cube  s'affiche en regard du rectangle de couleur. Cliquez dessus pour remplacer la couleur par la couleur Web sécurisée la plus proche (affichée sous le cube).

- Remplacement d'une couleur par son négatif

Choisissez Négatif, dans le menu du panneau Couleur, pour remplacer chaque composant de la couleur par sa valeur opposée sur l'échelle chromatique. Par exemple, si une couleur RVB a une valeur R de 100, la commande Négatif remplace cette valeur R par 155 ($255 - 100 = 155$).

- Remplacement d'une couleur par son complément

Choisissez Complément, dans le menu du panneau Couleur, pour remplacer chaque composant de la couleur par une nouvelle valeur, calculée d'après la somme de la valeur RVB la plus élevée et de la valeur RVB la plus basse dans la couleur sélectionnée. Illustrator ajoute la valeur RVB la plus basse et celle la plus élevée à la couleur sélectionnée, puis soustrait la valeur de chaque composant du nombre obtenu pour créer de nouvelles valeurs RVB.

Par exemple, supposons que vous sélectionniez une couleur dont les valeurs RVB sont 102 pour le rouge, 153 pour le vert et 51 pour le bleu. Illustrator ajoute la valeur la plus élevée (153) à celle la plus basse (51) pour obtenir une nouvelle valeur (204). Chacune des valeurs RVB de la couleur sélectionnée est soustraite du résultat obtenu pour calculer de nouvelles valeurs RVB complémentaires : $204 - 102$ (rouge) = 102 pour la nouvelle valeur R, $204 - 153$ (vert) = 51 pour la nouvelle valeur V et $204 - 51$ (bleu) = 153 pour la nouvelle valeur B.

D) EXPLICATION SUR LES NUANCES

Les **NUANCES** sont des **COULEURS, TEINTES, DEGRADÉS ET MOTIFS** portant un nom et qui peuvent être associés à un document spécifique ou sont disponibles dans un panneau de bibliothèque de nuances séparée. Un ensemble de nuances par défaut est mis à votre disposition lorsque vous créez un document. Pour sélectionner, ajouter, supprimer et modifier les nuances d'un document, utilisez le panneau **Nuancier**.

En plus des nuances du panneau Nuancier, vous pouvez charger des bibliothèques de nuances provenant d'autres documents Illustrator et de divers systèmes de couleur. Les bibliothèques de nuances s'affichent dans des panneaux séparés et ne sont pas enregistrées avec le document.

* TYPES DE NUANCES

Le panneau Nuancier et les panneaux de bibliothèques de nuances contiennent les types de nuances suivants :

Couleurs quadrichromiques

Une couleur quadri est imprimée grâce aux quatre encres primaires : cyan, magenta, jaune et noir. Par défaut, Illustrator définit les nouvelles nuances comme des couleurs quadri.

Tons directs

Un ton direct est une encre spéciale pré mélangée, utilisée à la place ou en complément d'encres CMJN. Vous pouvez reconnaître les nuances de tons directs grâce à l'icône de ton direct  (quand le panneau est en mode Affichage par liste) ou au point dans le coin inférieur (quand le panneau est en mode d'affichage par vignettes).

Couleurs globales

Les couleurs globales sont mises à jour automatiquement dans l'ensemble de l'illustration lorsqu'elles sont modifiées. Tous les tons directs sont des couleurs globales, à la différence des couleurs quadri qui peuvent être globales ou non. Vous pouvez reconnaître les nuances de couleurs globales grâce à l'icône de couleur globale  (quand le panneau est en mode Affichage par liste) ou au triangle dans le coin inférieur (quand le panneau est en mode d'affichage par vignettes).

Teintes

Une teinte est une couleur globale dont l'intensité est modifiée. Les teintes de même couleur sont reliées, de sorte que si vous modifiez une nuance de teinte, toutes les nuances de teintes associées (ainsi que les objets dotés de ces nuances) sont également modifiées. Les nuanciers de teintes sont identifiés par un pourcentage (quand le panneau est en mode Affichage par liste).

Dégradés de couleurs

Un dégradé est le passage progressif d'une couleur à une autre ou entre deux teintes de même couleur. Les dégradés de couleurs peuvent être définis en couleurs quadri CMJN, en couleurs RVB ou en tons directs.

Motifs

Les motifs sont des tracés répétitifs (mosaïque), des tracés transparents ou du texte avec fond uni ou sans fond. Vous pouvez aussi les créer intégralement à l'aide des outils d'Illustrator.

Aucun

La nuance Aucun supprime le contour ou le fond d'un objet. Vous ne pouvez ni modifier cette nuance, ni la supprimer.

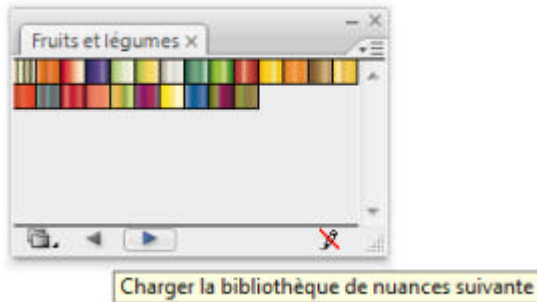
Repérage

La nuance Repérage  est une nuance intégrée permettant aux objets dont le fond ou le contour est rempli avec cette nuance de s'imprimer sur chacune des séparations à partir d'une imprimante PostScript. Par exemple, les repères de montage adoptent la couleur de repérage, de sorte que les plaques d'impression sont alignées précisément sur la presse. Vous pouvez modifier la couleur de repérage en cliquant deux fois dessus dans le panneau Nuancier. Il est impossible de supprimer cette nuance.

* UTILISATION DES BIBLIOTHEQUES DE NUANCES

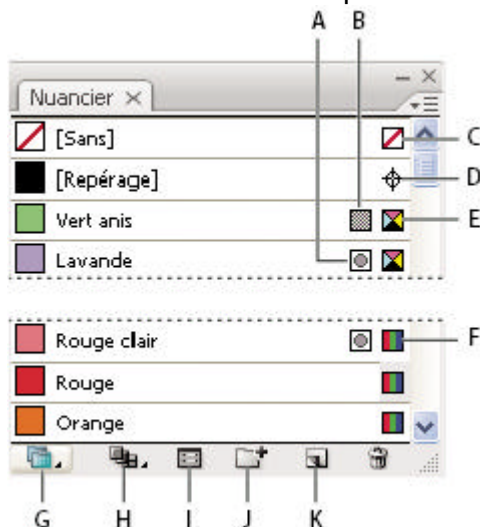
? Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez la commande Fenêtre > Bibliothèques de nuances > [nom de la bibliothèque].
- Dans le panneau Nuancier, choisissez la commande Ouvrir la bibliothèque de nuances > [nom de la bibliothèque].
- Dans le panneau Nuancier, cliquez sur le bouton Menu Bibliothèque de nuances , puis choisissez une bibliothèque dans la liste.



* PRESENTATION DU PANNEAU NUANCIER

Le panneau Nuancier (Fenêtre > Nuancier) permet de contrôler toutes les couleurs, les dégradés et les motifs d'un document. Il vous suffit de nommer et d'enregistrer ces éléments pour pouvoir y accéder instantanément. Lorsque le fond ou le contour d'un objet contient une couleur, un dégradé, un motif ou une teinte appliquée à partir du panneau Nuancier, la nuance appliquée est mise en évidence dans le panneau Nuancier.



Panneau Nuancier en mode Affichage par petites vignettes

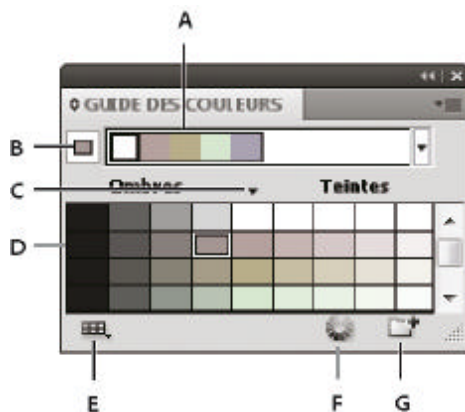
A. Ton direct **B.** Couleur globale **C.** Fond ou contour défini sur Sans **D.** Nuance Repérage (s'imprime sur toutes les plaques) **E.** Symbole CMJN (quand le document est ouvert dans ce mode) **F.** Symbole RVB (quand le document est ouvert dans ce mode) **G.** Bouton Menu Bibliothèque de nuances **H.** Bouton Afficher le menu de types de nuances **I.** Bouton Options de nuances **J.** Bouton Nouveau groupe de couleurs **K.** Bouton Nouvelle nuance.

E) PRESENTATION DU PANNEAU GUIDE DES COULEURS

Le panneau Guide des couleurs vous suggère des couleurs harmonieuses basées sur la couleur actuelle dans le panneau Outils. Vous pouvez appliquer ces couleurs à une illustration, les modifier dans la boîte de dialogue Modifier les couleurs / Redéfinir les couleurs de l'illustration ou les enregistrer en tant que nuances ou groupes de nuances dans le panneau Nuancier.

Vous pouvez manipuler de nombreuses manières les couleurs que le panneau Guide des couleurs génère, notamment en modifiant la règle d'harmonie ou en réglant le type de variation (comme les teintes, les ombres, les couleurs vives ou les couleurs éteintes), ainsi que le nombre de variantes de couleurs qui apparaissent.

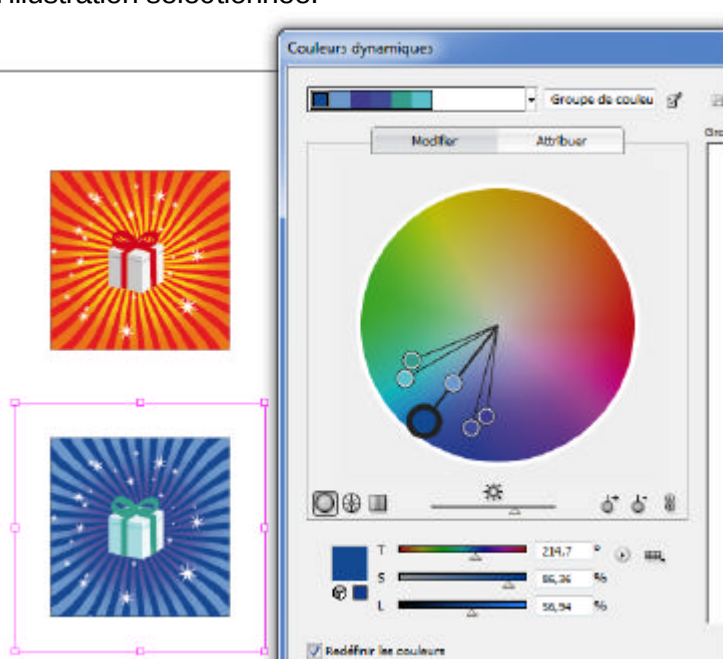
Important : si une illustration est sélectionnée, cliquez sur une variation de couleur pour modifier la couleur de l'illustration sélectionnée, comme lorsque vous cliquez sur une nuance dans le panneau Nuancier.



A. Menu Règles d'harmonie et groupe de couleurs actif **B.** Définition comme couleur de base **C.** Couleurs actives **D.** Variations de couleurs **E.** Limitation des couleurs à la bibliothèque de nuances indiquée **F.** Modifier les couleurs ou Modifier ou appliquer les couleurs en fonction de la sélection (ouvre les couleurs disponibles dans la boîte de dialogue Modifier les couleurs / Redéfinir les couleurs de l'illustration) **G.** Enregistrement du groupe dans le panneau Nuancier

Modification des couleurs d'une illustration dans la boîte de dialogue Modifier ou Attribuer les couleurs

La modification des couleurs dans la boîte de dialogue Modifier les couleurs / Redéfinir les couleurs de l'illustration est une méthode pratique pour régler globalement les couleurs de l'illustration sélectionnée.



F/ OUTIL PIPETTE

Vous pouvez utiliser l'outil Pipette pour copier les attributs d'aspect et de couleur (notamment les transparences, les effets dynamiques et autres) d'un objet quelconque d'un fichier Illustrator, du bureau ou de toute autre application. Vous pouvez ensuite appliquer les attributs copiés à un objet à l'aide de l'outil Pot de peinture.

Par défaut, les outils Pipette et Pot de peinture agissent sur tous les attributs d'un objet. Vous pouvez personnaliser la liste des attributs affectés à partir de la boîte de dialogue d'options de l'outil. Vous pouvez également utiliser les outils Pipette et Pot de peinture pour copier et coller des attributs de texte.

- Pour copier des attributs à l'aide de l'outil Pipette :

Sélectionnez l'objet dont vous voulez modifier les attributs.

Sélectionnez l'outil Pipette .

Déplacez l'outil Pipette sur l'objet dont vous souhaitez échantillonner les attributs.

Procédez de l'une des façons suivantes :

Cliquez sur l'outil Pipette pour échantillonner tous les attributs d'aspect et les appliquer à l'objet sélectionné.

Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez pour n'échantillonner que la couleur d'une partie d'un dégradé, d'un motif, d'un objet filet ou d'une image importée et appliquez cet attribut au fond ou au contour sélectionné.

Maintenez la touche Maj puis la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncées et cliquez pour ajouter les attributs d'aspect d'un objet aux attributs d'aspect de l'objet sélectionné. Vous pouvez également cliquer d'abord, et maintenir ensuite la touche Maj puis la touche Alt ou Option enfoncées.

- Pour copier des attributs du bureau ou d'autres programmes vers Illustrator à l'aide de l'outil Pipette :

Sélectionnez l'objet dont vous voulez modifier les attributs.

Sélectionnez l'outil Pipette.

Cliquez sur un endroit quelconque du document en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

Sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le pointeur vers l'objet du bureau dont vous souhaitez copier les attributs. Une fois que le pointeur est sur l'objet, relâchez le bouton de la souris.

Important : L'outil Pipette permet uniquement d'échantillonner la couleur RVB de l'écran lorsque vous effectuez l'échantillonnage en dehors du document actif. L'affichage d'un carré noir à droite de l'outil Pipette indique que l'outil échantillonne une couleur RVB de l'écran.

3/ DEGRADE DE COULEURS

Vous pouvez utiliser l'outil Dégradé, le panneau Dégradé de couleurs, la boîte à outils ou le panneau Nuancier pour appliquer un dégradé de couleurs au fond d'un objet. L'outil Dégradé de couleurs permet également d'appliquer un dégradé de couleurs à plusieurs objets.

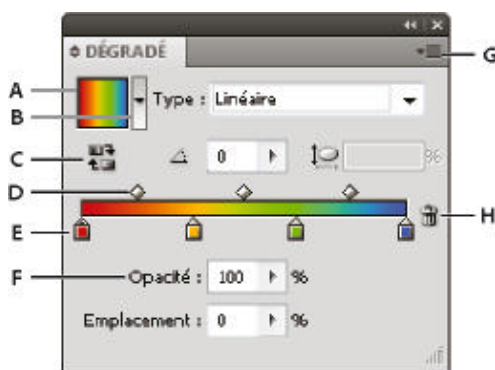
A l'aide des options du panneau ou de l'outil Dégradé de couleurs, vous pouvez indiquer le nombre et l'emplacement des étapes, l'angle selon lequel les couleurs s'affichent, le format de pixels d'un dégradé elliptique et l'opacité de chaque couleur.

PANNEAU DÉGRADÉ DE COULEURS

Dans le panneau Dégradé de couleurs, la case Fond en dégradé affiche les dégradés de couleur et leur type. Lorsque vous cliquez sur la case Fond en dégradé, l'objet sélectionné est rempli avec le dégradé. Juste à droite de cette case se trouve le menu Dégradé, qui répertorie tous les dégradés par défaut et préenregistrés que vous pouvez choisir. Le bouton d'enregistrement de dégradé, situé en bas de la liste, permet d'enregistrer les paramètres de dégradé en cours en tant que nuance.

Par défaut, le panneau comporte une case de départ et une case d'arrivée de couleur, mais vous pouvez en ajouter d'autres en cliquant sur le curseur de dégradé. Lorsque vous cliquez deux fois sur une étape de dégradé, le panneau Couleur de l'étape de dégradé s'affiche : vous pouvez sélectionner une couleur à partir du panneau Couleur ou Nuancier.

Lorsque vous travaillez dans ce panneau, il est utile d'afficher toutes ses options (choisissez la commande Afficher les options dans le menu du panneau).



Panneau Dégradé de couleurs

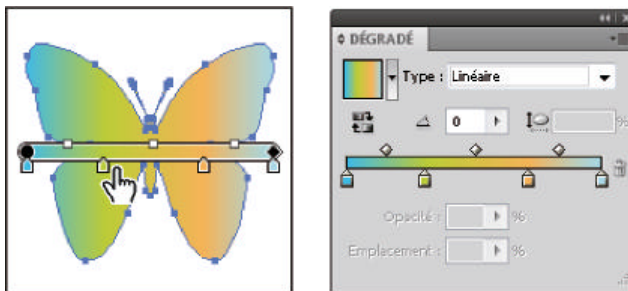
A. Case Fond en dégradé B. Menu Dégradé C. Inversion des couleurs D. Points médians E. Etape de dégradé F. Opacité G Menu du panneau H. Supprimer la couleur de dégradé

OUTIL DÉGRADÉ DE COULEURS

L'outil Dégradé de couleurs permet d'ajouter ou de modifier des dégradés. Lorsque vous cliquez avec l'outil Dégradé de couleurs dans un objet avec fond sans dégradé non sélectionné, le dernier dégradé utilisé est appliqué à cet objet.

L'outil Dégradé de couleurs offre également la plupart des fonctionnalités accessibles dans le panneau Dégradé de couleurs. Lorsque vous sélectionnez un objet avec un fond en dégradé et l'outil Dégradé de couleurs, une barre de dégradé apparaît dans l'objet. Vous pouvez utiliser cette barre pour modifier l'angle, l'emplacement et l'étendue d'un dégradé linéaire ou le point focal, l'origine et l'étendue d'un dégradé radial. Si vous placez l'outil directement sur la barre de dégradé, cette dernière se transforme en curseur (le même que celui du panneau Dégradé de couleurs) avec des étapes de dégradé et des indicateurs d'emplacement. Vous pouvez cliquer sur le curseur pour ajouter de nouvelles étapes de dégradé, cliquer deux fois sur des étapes de dégradé individuelles pour spécifier de nouvelles couleurs et des paramètres d'opacité, ou faire glisser les étapes de dégradé vers de nouveaux emplacements.

Lorsque vous placez le pointeur sur la barre ou le curseur et que le curseur de rotation apparaît, vous pouvez faire glisser ce dernier pour repositionner l'angle du dégradé. Si vous déplacez l'extrémité circulaire du curseur, l'origine du dégradé est modifiée ; si vous faites glisser la flèche, la gamme du dégradé augmente ou diminue.



Lorsque vous cliquez sur une étape de dégradé, une boîte de dialogue d'options de couleur pour le dégradé s'ouvre.

MODIFICATION DE LA DIRECTION, DU RAYON OU DE L'ORIGINE D'UN DÉGRADÉ.

Une fois qu'un dégradé est appliqué à un objet, l'outil Dégradé de couleurs permet de le modifier en « dessinant » un nouveau tracé de fond. Cet outil permet de modifier le sens du dégradé, son origine et de changer ses points de départ et d'arrivée.

1 Sélectionnez l'objet contenant le dégradé.

2 Sélectionnez l'outil Dégradé, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

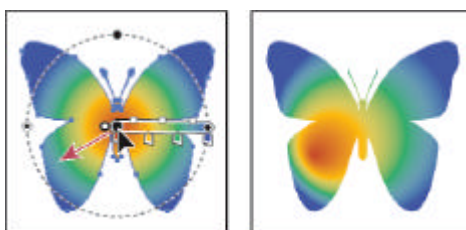
- Pour modifier la direction d'un dégradé linéaire, cliquez à l'emplacement à partir duquel vous souhaitez faire commencer le dégradé linéaire, puis faites-le glisser dans la direction souhaitée. Vous pouvez également placer l'outil Dégradé sur le curseur de dégradé dans l'objet, puis, lorsque le curseur se transforme en icône de rotation, le faire glisser afin de définir l'angle du dégradé.

Remarque : vous pouvez également modifier la direction en définissant une nouvelle valeur dans la zone Angle du panneau Dégradé.

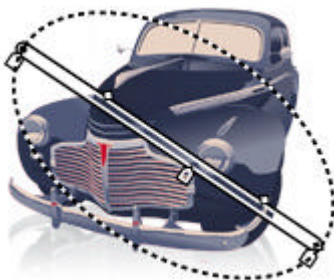
- Pour modifier le rayon d'un dégradé radial ou elliptique, placez l'outil Dégradé sur la flèche du curseur de dégradé dans l'objet, puis faites-le glisser pour définir le rayon.

- Pour modifier l'origine du dégradé, placez l'outil Dégradé de couleurs au début du curseur de dégradé dans l'objet et faites-le glisser jusqu'à l'emplacement souhaité.

- Pour modifier simultanément le rayon et l'angle, cliquez sur le point d'extrémité tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, puis faites-le glisser à l'emplacement voulu.



Modification simultanée du rayon et de l'angle d'un dégradé



Exemple de dégradé sur une illustration

4/ UTILISATION DES MOTIFS

Pour créer un motif, concevez une illustration devant servir de motif, puis faites-la glisser vers le panneau Nuancier ou utilisez la commande Utiliser comme motif. Vous pouvez utiliser un tracé, un tracé transparent, un filet, un objet bitmap incorporé, un masque d'écrêtage ou du texte (avec ou sans fond uni) en tant que motif et pouvez également créer un motif avec les outils Illustrator. Notez toutefois que vous ne pouvez pas utiliser de motifs, de dégradés de couleurs, de contours, de graphes ou d'objets bitmap liés dans un motif. Vous pouvez ensuite personnaliser le motif en modifiant sa taille, en le déplaçant, en modifiant sa forme ou en colorant ses objets.



- Agencement d'un motif

Pour la création d'un motif, il faut utiliser des objets. Ces objets doivent parfaitement composer une forme géométrique stricte (alignée et répartie). En effet, n'oubliez jamais qu'un motif est un élément carré ou rectangulaire qui se répète linéairement dans l'objet.

- Exemple de construction d'un motif

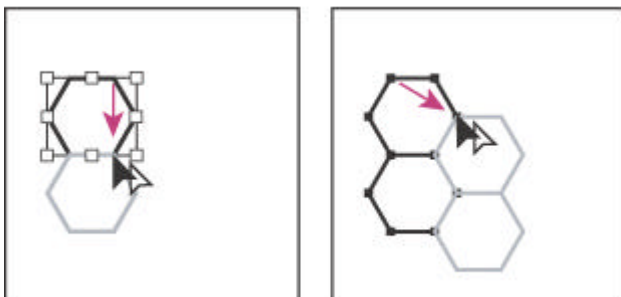
Assurez-vous que les repères commentés sont activés et que l'option Magnétisme du point est sélectionnée dans le menu Affichage.

Sélectionnez l'objet géométrique. Pour plus de précision, placez l'outil Sélection directe sur un des points d'ancrage de l'objet.

Faites glisser l'objet verticalement à partir de l'un de ses points d'ancrage, puis maintenez les touches Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS) enfoncées pour dupliquer l'objet tout en dirigeant son déplacement.

Une fois la copie de l'objet en position, relâchez le bouton de la souris, puis les touches.

A l'aide de l'outil Sélection directe progressive, sélectionnez les deux objets en cliquant dessus tout en maintenant la touche Maj enfoncée et faites-les glisser horizontalement à partir d'un de leurs points d'ancrage ; maintenez ensuite les touches Alt + Maj (Windows) ou Option + Maj (Mac OS) enfoncées pour dupliquer l'objet tout en dirigeant son déplacement.



Sélectionnez les deux objets (à gauche) et faites-les glisser pour en créer une copie (à droite).

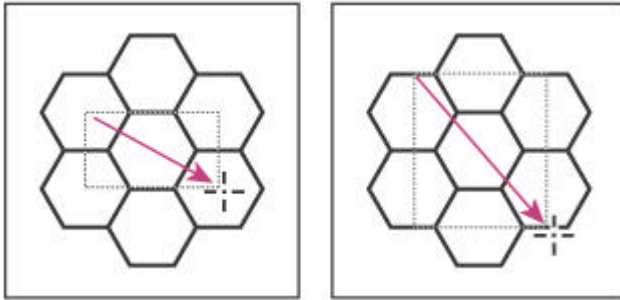
Une fois la copie de l'objet en position, relâchez le bouton de la souris, puis les touches.

Répétez les étapes 2 à 6 jusqu'à ce que vous obteniez le motif recherché.

Utilisez l'outil Rectangle  et procédez de l'une des façons suivantes :

Pour un motif de fond, tracez un cadre partant du centre de l'objet supérieur gauche et se terminant au centre de l'objet inférieur droit.

Pour un motif de tracé, tracez un cadre dont les bords coïncident avec les contours extérieurs des objets. Si le motif est destiné à un élément d'angle, maintenez la touche Alt enfoncée à mesure que vous faites glisser, afin d'obtenir un cadre carré.



Cadre d'un motif de fond (à gauche) comparé au cadre d'un motif de tracé (à droite)

Appliquez des couleurs aux formes géométriques.



- Enregistrement d'un motif

Une fois la création du motif terminé, il faut l'enregistrer dans le panneau Nuancier soit en glissant les éléments dans le panneau, soit en cliquant sur le bouton Nouvelle nuance .

- Modification d'un motif dans un objet

Une fois appliqué un motif dans un objet, vous avez encore la possibilité de le modifier. Grâce aux commandes de transformation, vous pouvez changer la taille du motif, son inclinaison ... Sélectionner l'objet.

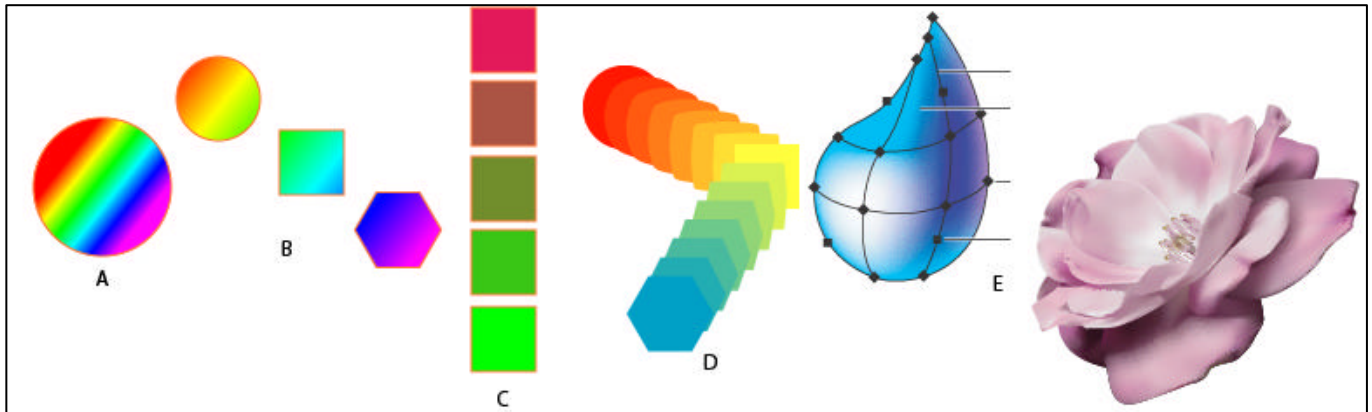
Menu Objet > Transformation > Mise à l'échelle, Déformation, Miroir ...

Cocher dans la fenêtre l'option ☒ Motif, tout en vérifiant que l'option objet est désactivée.

5/ AUTRES TECHNIQUES DE DEGRADES

Vous connaissez déjà le dégradé de couleurs sur un objet ou sur plusieurs objets. Il existe encore d'autres techniques de dégradés :

- **Le Filtre dégradé**
- **Le dégradé de formes**
- **Le filet de dégradé**



Les différents types de dégradés : **A.** Le dégradé de couleurs **B.** Le dégradé de couleurs sur plusieurs objets **C.** Le Filtre dégradé **D.** Le dégradé de formes **E.** Le filet de dégradé.

A) LE FILTRE DEGRADE

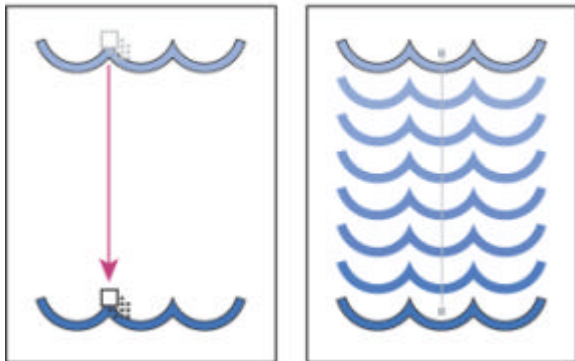
Les filtres Dégradé créent une série de couleurs intermédiaires entre un groupe d'au moins trois objets avec fond, sur la base de l'orientation verticale ou horizontale des objets ou de leur ordre de superposition. Ces filtres n'agissent ni sur les contours, ni sur les objets sans attributs de dessin.

Ce filtre permet donc de créer une série de couleurs sur plusieurs objets sans avoir à créer les teintes intermédiaires, exemple : échantillon de couleurs ou nuancier.

- Sélectionnez au moins trois objets avec fond
- Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour appliquer un dégradé progressif au fond des objets intermédiaires, du premier plan à l'arrière-plan, choisissez Edition > Modifier les couleurs > Dégradé avant arrière.
 - Pour appliquer un dégradé progressif au fond des objets intermédiaires, de gauche à droite, choisissez Edition > Modifier les couleurs > Dégradé horizontal.
 - Pour appliquer un dégradé progressif au fond des objets intermédiaires, de haut en bas, choisissez Edition > Modifier les couleurs > Dégradé vertical (voir exemple ci-dessus).

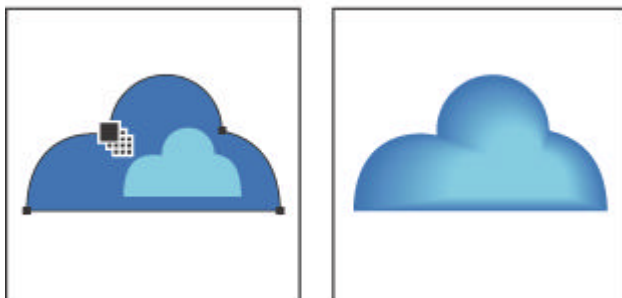
B) LE DEGRADÉ DE FORMES

L'utilisation la plus simple du dégradé de formes consiste à répartir des formes équidistantes entre deux objets. Pour cela, utilisez l'outil Dégradé de formes ou la commande Créer un dégradé.



En cliquant sur deux objets à l'aide de l'outil Dégradé (à gauche), vous créez un dégradé de formes réparties de façon régulière (à droite).

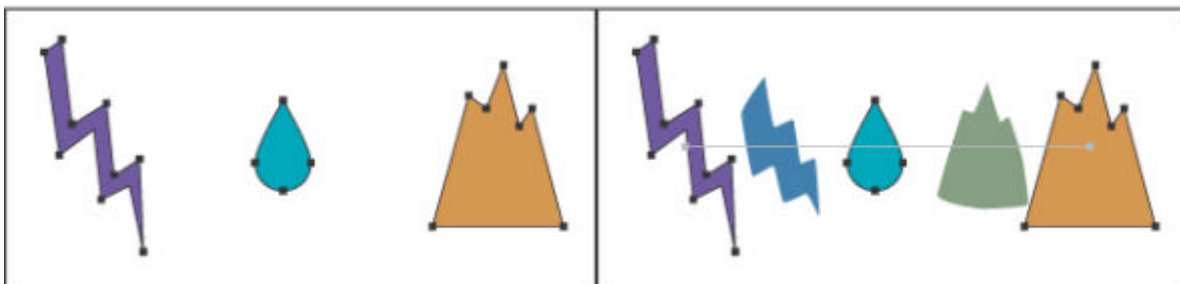
Vous pouvez également créer un dégradé entre deux tracés ouverts, afin de créer une transition progressive entre des objets, ou associer des dégradés de couleurs et d'objets pour créer des transitions de couleur ayant la forme d'un objet particulier.



En cliquant sur deux objets à l'aide de l'outil Dégradé (à gauche), vous dégradez la couleur de façon régulière entre les deux objets (à droite).

- Création et annulation de dégradé de formes

Pour créer des dégradés de formes dans Illustrator, cliquez sur les objets ou les points d'ancrage concernés avec l'outil Dégradé de formes ou sélectionnez-les, puis appliquez-leur la commande Créer un dégradé.



1/ Objets avant application du dégradé

2/ La commande Créer un dégradé crée des objets intermédiaires entre les objets sélectionnés.

Une fois que vous avez créé un dégradé de formes entre des objets, les objets du dégradé sont traités comme un même objet. Si vous déplacez l'un des objets d'origine ou modifiez leurs points d'ancrage, le dégradé de formes change en conséquence. De plus, les objets intermédiaires entre les deux objets d'origine n'ont pas de points d'ancrage propres. Vous pouvez annuler ou décomposer le dégradé de formes. L'annulation d'un dégradé de formes

supprime les objets intermédiaires et rétablit les originaux. La décomposition d'un dégradé de formes vous permet de diviser le dégradé en objets distincts, que vous pouvez ensuite modifier individuellement comme les autres objets et que vous pouvez décomposer davantage.

- Pour créer un dégradé de formes entre plusieurs objets à l'aide de l'outil Dégradé de formes :

Sélectionnez l'outil Dégradé de formes .
Procédez de l'une des façons suivantes :

Pour créer le dégradé de formes dans un ordre séquentiel, sans rotation, cliquez sur chaque objet en évitant les points d'ancrage.

Pour réaliser un dégradé vers un point d'ancrage déterminé d'un objet, cliquez sur ce point à l'aide de l'outil Dégradé de formes. Lorsque le pointeur, en forme de carré blanc, se trouve sur un point d'ancrage, il devient transparent avec un point noir au centre.

Pour appliquer le dégradé de formes entre deux tracés ouverts, sélectionnez une extrémité de chaque tracé. Une fois que vous avez fini d'ajouter des objets au dégradé, cliquez sur l'outil Dégradé de formes dans la boîte à outils.

- Pour créer un dégradé de formes entre plusieurs objets à l'aide de la commande Créer un dégradé :

Sélectionnez les objets. Choisissez Objet > Dégradés de formes > Créer.

- Pour définir les options de fusion :

Pour modifier un dégradé de formes existant, sélectionnez l'objet dégradé.

Choisissez Objet > Dégradés de formes > Options de dégradés.

Sélectionnez l'une des options suivantes dans le menu Pas :

Couleur lissée laisse Illustrator calculer le nombre d'étapes nécessaires dans les dégradés. Si les objets sont dotés d'un fond ou d'un contour de couleurs différentes, le programme indique le nombre d'étapes optimal pour obtenir une transition graduelle des couleurs. Si les objets contiennent des couleurs identiques ou des dégradés de couleur ou des motifs, le nombre d'étapes est déterminé en fonction de la distance la plus longue entre les bords des cadres des deux objets.

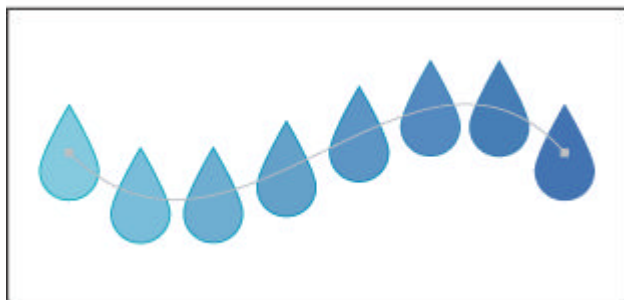
Étapes pour définir le nombre d'étapes (de formes) entre le début et la fin du dégradé.

Distance pour définir la distance entre chaque objet intermédiaire du dégradé. La distance spécifiée est mesurée entre le bord (le bord droit par exemple) d'un objet et le bord correspondant de l'objet suivant.

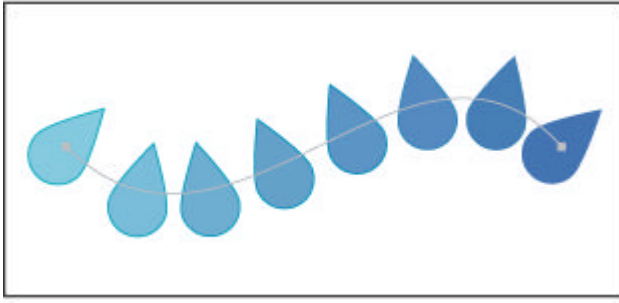
Sélectionnez l'une des options suivantes :

Aligner sur la page , pour donner au dégradé une orientation perpendiculaire à l'axe des x de la page.

Aligner sur le tracé , pour l'orienter perpendiculairement au tracé.



Application à un dégradé de formes de l'option Aligner sur la page



Application à un dégradé de formes de l'option Aligner sur le tracé

- Pour annuler un dégradé de formes :

Sélectionnez le dégradé de formes.

Choisissez Objet > Dégradé de formes > Annuler.

- Pour décomposer un dégradé de formes en objets distincts :

Choisissez Objet > Dégradé de formes > Décomposer. Pour décomposer chacun des objets obtenus.

C) FILET DE DEGRADE

Le filet de dégradé est un filet à base de points d'ancrages posé sur un objet. Il permet de mettre en place différents dégradés sur le même objet. On s'en sert souvent pour mettre en place du volume sur les formes, exemple : fleurs, vêtements, visages

- Création d'un objet de Filet

Sélectionnez un objet bitmap ou vectoriel avec fond.

Choisissez Objet > Créer un filet de dégradé.

Définissez le nombre de rangées et de colonnes de mailles à créer sur l'objet en saisissant un nombre dans les zones de texte Rangées et Colonnes.

Sélectionnez le sens d'application des tons clairs dans le menu déroulant Aspect :

L'option Plat applique uniformément la couleur d'origine sur la surface de l'objet, faisant ainsi disparaître les tons clairs.

L'option Vers le centre crée un ton clair au centre de l'objet.

L'option Vers l'extérieur crée un ton clair sur les bords de l'objet.

Indiquez le pourcentage de blanc pur à ajouter à l'objet de filet. Une valeur de 100 % applique le blanc le plus pur à l'objet et une valeur de 0 % n'en applique aucun.

Pour prévisualiser le filet dans la fenêtre de document, sélectionnez Aperçu.

- Conseils pour la création d'un objet de filet

Vous pouvez créer un objet de filet à partir d'un tracé ou d'une image bitmap quelconque (par exemple, une photographie importée d'Adobe Photoshop). Gardez ce qui suit à l'esprit lorsque vous créez des objets de filet :

Vous ne pouvez pas créer un objet de filet à partir d'un tracé transparent, d'un objet texte ou d'un fichier EPS importé.

Pour convertir un objet simple, utilisez la commande Créer un filet ou l'outil Filet, sachant que cet outil permet d'ajouter des tons clairs à un point précis en cliquant dessus.

Pour créer un objet de filet composé d'un agencement régulier de points et de mailles, utilisez la commande Créer un filet.

Pour obtenir des résultats optimaux lors de la conversion d'un objet complexe, utilisez la commande Créer un filet.

Lors de la conversion d'objets complexes, Illustrator peut être amené à insérer des points d'ancrage masqués afin de conserver la forme d'une droite. Pour modifier, ajouter ou supprimer un ou plusieurs points d'ancrage, utilisez l'outil Ajout de point d'ancrage ou Suppression de point d'ancrage.

Le rafraîchissement de l'affichage est plus rapide lorsque les objets de filet sont de petite taille. Les objets de filet complexes pouvant entraîner une baisse considérable des performances, il est préférable de créer plusieurs petits objets simples qu'un seul objet complexe.

- Modification d'un objet de filet

Un objet de filet consiste en un entrecroisement de mailles de filet qui facilite la manipulation des transitions colorimétriques sur l'objet. Il suffit de déplacer et de créer des points sur ces mailles pour modifier l'intensité d'un glissement de couleur ou l'étendue d'une couleur sur l'objet.

L'intersection de deux mailles forme un point d'ancrage particulier appelé point de filet. Un point de filet a la forme d'un losange et possède toutes les propriétés d'un point d'ancrage ainsi que la faculté d'accepter les couleurs. Vous pouvez ajouter, supprimer, modifier des points de filet et changer la couleur associée à chacun d'eux.

Le filet comporte également des points d'ancrage (matérialisés par des carrés et non des losanges), qui peuvent être ajoutés, supprimés, modifiés ou déplacés comme tous les autres points d'ancrage dans Illustrator. Vous pouvez placer des points d'ancrage sur une maille, puis les modifier en faisant glisser leurs lignes.

L'espace formé entre quatre points de filet représente une facette de filet. Sa couleur se modifie de la même façon qu'une couleur de point de filet.

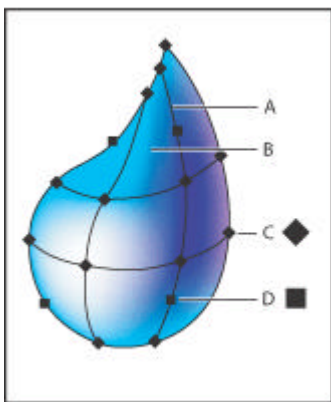


Diagramme d'un objet de filet : **A.** Maille de filet **B.** Facette de filet **C.** Point de filet **D.** Point d'ancrage

💡 Pour reconvertir un objet de filet en objet de tracé, choisissez Objet > Tracé > Décalage et définissez la valeur de décalage sur zéro.

- Pour ajouter ou supprimer un point de filet et une maille :

Sélectionnez l'outil Filet

Choisissez parmi les options suivantes :

Pour ajouter un point de filet de la couleur du fond, cliquez sur l'objet de filet. Les mailles correspondantes sont prolongées à partir du nouveau point de filet vers les contours de l'objet. Un clic sur une maille ajoute une maille d'intersection.

Pour ajouter un point de filet sans modifier la couleur du fond, cliquez tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Pour supprimer un point de filet ainsi que les mailles correspondantes, cliquez sur le point tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

- Pour modifier un point de filet :

Sélectionnez l'outil Filet ou Sélection directe et cliquez directement sur un point de filet. Des lignes directrices apparaissent sur ce point.

Procédez de l'une des façons suivantes à l'aide de l'outil Filet ou Sélection directe ou selon les instructions :

Pour modifier la couleur d'un point de filet, voir Retouche des couleurs dans un objet de filet.

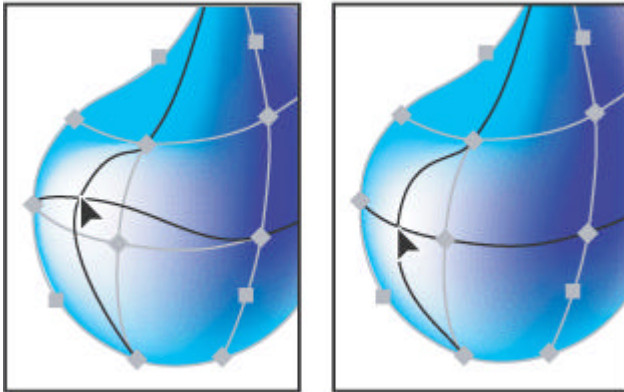
Faites glisser le point de filet afin de le déplacer librement avec les mailles de connexion.

Faites glisser les points directeurs sur les lignes directrices pour modifier le point de filet comme un point simple point d'ancrage. Pour plus de détails sur la modification des points d'ancrage.

Pour déplacer simultanément toutes les lignes directrices à partir du point de filet, maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser un point directeur à l'aide de l'outil Filet.

Utilisez les outils Sélection directe, Conversion de point directeur ou les outils de transformation pour modifier les points de filet.

Pour obliger le mouvement à suivre une maille, maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser le point de filet à l'aide de l'outil Filet. Cette manipulation permet de déplacer un point de filet le long d'une maille courbe sans la déformer.

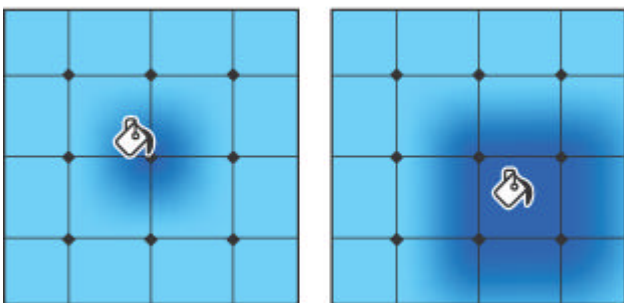


Glissement du point de filet (à gauche) comparé au glissement avec la touche Maj enfoncée à l'aide de l'outil Filet pour contraindre le point à la maille (à droite)

- Retouche des couleurs dans un objet de filet

Vous pouvez ajouter des couleurs à un objet de filet à l'aide du panneau Couleur, du panneau Nuancier, du sélecteur de couleur, en faisant glisser des couleurs ou à l'aide de l'outil Pot de peinture. Lorsque vous sélectionnez un point de filet et le colorez, le point et la zone avoisinante héritent de la couleur du fond. Si vous cliquez sur une facette de filet, la couleur s'étend aux quatre points de filet de la facette. Vous pouvez également activer des filtres de couleur pour modifier la couleur des points de filet.

Important : Si vous attribuez un ton direct à un point de filet, Illustrator convertit la couleur en ton direct lors de l'impression des séparations.



Ajout d'une couleur à un point de filet (à gauche) comparé à l'ajout d'une couleur à une facette de filet (à droite)

Dès lors qu'une couleur est appliquée aux éléments d'un objet de filet, vous pouvez modifier la forme et l'étendue des surfaces coloriées en éditant les points de filet, les points d'ancrage et les mailles.

- Pour ajouter une couleur à un point de filet ou une facette de filet avec le panneau Couleur :

Sélectionnez un point ou une facette de filet avec l'outil Filet  ou Sélection directe . Pour sélectionner une facette de filet avec l'outil Filet, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Contrôle (Mac OS) enfoncée.

Choisissez parmi les options suivantes :

Dans le panneau Couleur, sélectionnez une couleur à l'aide des curseurs ou de la gamme de couleurs.

Dans le panneau Nuancier, sélectionnez une nuance.

Cliquez deux fois sur la case Fond de la boîte à outils et sélectionnez une couleur à l'aide du sélecteur de couleur.

- Pour ajouter une couleur à un point de filet ou une facette de filet par glisser-déposer :

Faites glisser une couleur directement sur un point ou une maille de filet à partir de la case Fond du panneau Couleur ou Nuancier, ou de la case Fond de la boîte à outils.

- Pour ajouter une couleur à un point de filet ou une facette de filet avec l'outil Pot de peinture :

Sélectionnez l'outil Pot de peinture.

Cliquez directement sur un point ou une facette de filet. Le point ou la facette prend la couleur du fond.

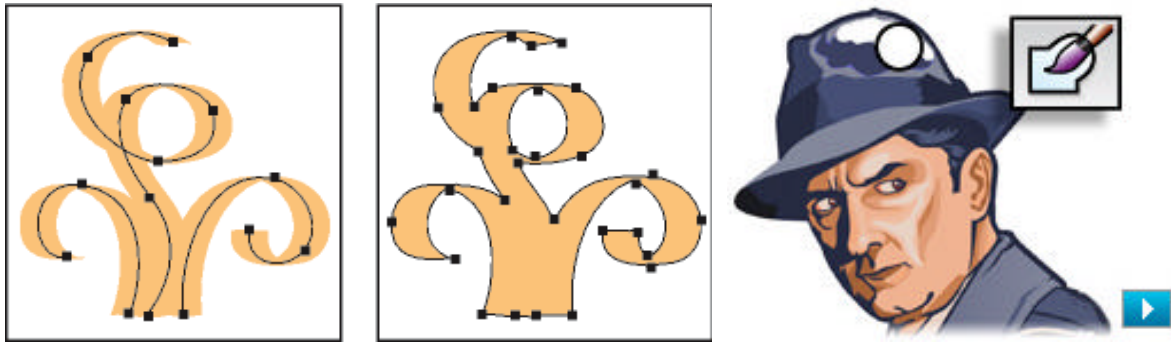
EXEMPLES



6 / PEINTURE

A) DESSIN ET FUSION DE TRACES A L'AIDE DE L'OUTIL FORME DE TACHE

Utilisez l'outil Forme de tache  pour peindre des formes dotées d'un fond que vous pouvez fusionner et faire s'entrecouper avec d'autres formes de même couleur. L'outil Forme de tache utilise les mêmes options de forme par défaut que les formes calligraphiques.



Tracé créé avec une forme calligraphique (gauche) ; tracé créé avec une forme de tache (droite). Exemple d'utilisation.

CONSIGNES RELATIVES À L'OUTIL FORME DE TACHE

Lorsque vous utilisez l'outil Forme de tache, respectez les consignes suivantes :

- Pour fusionner des tracés, ceux-ci doivent être collés les uns aux autres dans l'ordre d'empilement.
- L'outil Forme de tache crée des tracés avec un fond et aucun contour. Si vous voulez fusionner vos tracés créés à l'aide de l'outil Forme de tache avec l'illustration existante, assurez-vous que l'illustration a la même couleur de fond et aucun contour.
- Lorsque vous dessinez des tracés à l'aide de l'outil Forme de tache, les nouveaux tracés sont fusionnés avec le tracé correspondant de premier plan. Si le nouveau tracé touche plusieurs tracés correspondants à l'intérieur d'un même calque ou groupe, tous les tracés intersectés sont fusionnés.
- Pour appliquer des attributs de peinture (tels que des effets ou de la transparence) à l'outil Forme de tache, sélectionnez la forme, puis définissez les attributs dans le panneau Aspect avant de procéder au dessin.
- Vous pouvez utiliser l'outil Forme de tache pour fusionner les tracés créés à l'aide d'autres outils. Pour ce faire, assurez-vous que l'illustration existante n'a aucun contour, puis paramétrez l'outil Forme de tache de façon à avoir la même couleur de fond et dessinez un nouveau tracé en intersection avec tous les autres tracés que vous voulez fusionner.

CRÉATION DE TRACÉS FUSIONNÉS

Veillez à bien garder à l'esprit qu'il est impossible de fusionner des tracés comportant un contour.

- 1 Sélectionnez le tracé dans lequel vous voulez fusionner un autre tracé.
- 2 Dans le panneau Aspect, désélectionnez l'option Réduire les nouveaux objets à l'aspect de base. Lorsque cette option est désélectionnée, l'outil Forme de tache utilise les attributs de l'illustration sélectionnée.
- 3 Sélectionnez l'outil Forme de tache et assurez-vous qu'il utilise les mêmes paramètres d'aspect que l'illustration sélectionnée.

Dessinez des tracés en intersection avec l'illustration. Si les tracés ne fusionnent pas, vérifiez que les attributs de l'outil Forme de tache correspondent parfaitement aux attributs du ou des tracés existants et qu'aucun n'est doté d'un contour.

B) GROUPE DE PEINTURE DYNAMIQUE

La conversion de votre illustration en groupes de peinture dynamique vous permet de les colorer librement, comme vous le feriez sur toile ou sur papier. Vous pouvez appliquer une couleur différente à chaque segment de tracé et remplir chaque tracé délimité (et non pas les tracés fermés uniquement) avec une couleur, un motif ou un dégradé différents.

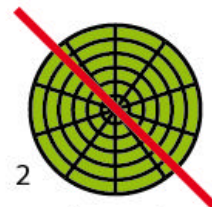
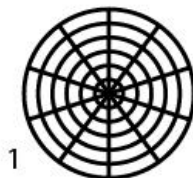
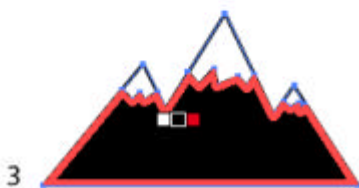
Création d'un groupe de peinture dynamique

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs tracés et/ou tracés transparents.
- 2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Choisissez la commande Objet > Peinture dynamique > Créer.
 - Sélectionnez l'outil Pot de peinture dynamique , puis cliquez sur l'objet de votre choix.

Remarque : lors de la conversion en groupe de peinture dynamique, certaines propriétés (transparence et effets, par exemple) peuvent être perdues et d'autres objets (texte, images bitmap et formes, par exemple) ne peuvent pas être convertis.

Sélection d'éléments dans les groupes de peinture dynamique

Utilisez l'outil Sélection de peinture dynamique  pour sélectionner des faces et des bords individuels dans un groupe de peinture dynamique. Utilisez l'outil Sélection pour sélectionner l'ensemble du groupe de peinture dynamique, et l'outil Sélection directe pour sélectionner les tracés dans un groupe de peinture dynamique. Lorsque vous travaillez sur un document complexe, vous pouvez isoler un groupe de peinture dynamique afin de sélectionner facilement la face ou le bord que vous souhaitez.



Application d'une couleur de fond vert sur l'ensemble de l'objet



Application d'une couleur de fond noir grâce à l'outil Peinture dynamique

2 exemples d'utilisation de l'outil pot de peinture dynamique

Le premier exemple permet de peindre des zones non fermées qui se chevauchent. Le second exemple permet de peindre des zones liées au même objet.

CHAPITRE VII

CONTOUR ET FORMES

1/ LE CONTOUR D'OBJET

Comme nous le savons, les objets sont composés de tracés avec un fond et/ou un contour. Pour modifier l'aspect du contour de l'objet, vous devez utiliser le panneau Contour. Les attributs de contour ne sont disponibles que dans le cas d'un tracé. Accessibles à partir du panneau Contour, ils déterminent si une ligne est continue ou pointillée, définissent la séquence de pointillés et, s'il y a lieu, l'épaisseur du contour, la pointe ainsi que les styles de sommets et d'extrémités.

L'épaisseur du contour est exprimée en points. Illustrator trace le contour en le centrant sur le tracé, une moitié du contour apparaissant d'un côté du tracé et l'autre moitié de l'autre côté.

A) ATTRIBUTS DE CONTOUR A L'AIDE DU PANNEAU CONTOUR :

Sélectionnez l'objet dont vous voulez modifier les attributs de contour.

Cliquez sur la case Contour dans la boîte à outils, dans le panneau Aspect ou dans le panneau Couleur pour sélectionner le contour de l'objet.

Choisissez **Fenêtre > Contour** ou **panneau contrôle**.

Pour spécifier une épaisseur de contour, saisissez une valeur dans la case Epaisseur.

Si vous saisissez une épaisseur de 0, le contour prend la valeur Aucun.

Cliquez sur l'un des boutons d'option d'extrémité suivants :

Extrémité carrée  pour des lignes tracées avec des extrémités carrées.

Extrémité arrondie  pour des lignes tracées avec des extrémités semi-circulaires.

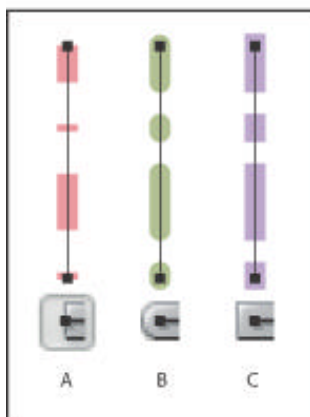
Extrémité projetée  pour des lignes tracées avec des extrémités carrées qui se projettent de la moitié de la largeur de la ligne au-delà de la fin de la ligne. Cette option fait que l'épaisseur de la ligne s'étend à distance égale dans toutes les directions.

Cliquez sur l'un des boutons d'option de sommet suivants :

Sommet en pointe  pour des lignes de contour avec des coins pointus ; saisissez une pointe comprise entre 1 et 500. La pointe détermine le moment où le programme passe d'un sommet pointu à un sommet biseauté. La pointe par défaut est 4, ce qui signifie que lorsque la pointe atteint quatre fois l'épaisseur du contour, le programme convertit un sommet pointu en un sommet biseauté. Une pointe de 1 génère un sommet en biseau.

Sommet en arrondi  pour des lignes tracées avec des coins arrondis.

Sommet en biseau  pour des lignes tracées avec des coins carrés.



Sélectionnez Pointillé pour créer une ligne personnalisée discontinue, puis spécifiez une séquence de pointillés, en indiquant leur longueur ainsi que celle des intervalles dans les cases de saisie Pointillé.

Les chiffres saisis sont répétés en séquence. Ainsi, une fois le motif défini, vous n'avez pas à remplir toutes les cases de saisie.

Lignes pointillées de 6pt avec un écart de 2, 12, 16, 12 **A.** Extrémité carrée **B.** Extrémité arrondie **C.** Extrémité projetée

B)

B) PARAMÈTRES D'ALIGNEMENT DU CONTOUR (NOUVEAUTÉS CS5)

Des options du panneau Contour permettent de paramétrer l'alignement des pointillés. Vous pouvez ainsi choisir d'aligner les contours en pointillé symétriquement autour des angles et à l'extrémité des tracés ouverts ou de conserver les pointillés et les espaces des contours.

Vous permet de rendre les tirets dans les crénelés et les extrémités des tracés cohérents et prévisibles. Pour conserver l'apparence des tirets sans nécessairement les aligner, sélectionnez l'icône Conserve les longueurs de tiret et d'espace avec exactitude.



Réglages des tirets dans les angles

A. Conserve les longueurs de tiret et d'espace avec exactitude **B.** Aligne les tirets sur les crénelés et les fins de tracé tout en ajustant les longueurs

2/ ASPECT DU CONTOUR

Dans Adobe Illustrator, vous pouvez appliquer des aspects à un objet. Cet aspect permet de modifier l'objet sans y avoir accès directement.

Vous avez la possibilité d'appliquer des filtres et effets contours sur un tracé.

Sélectionnez l'objet.

Menu Effets puis vous choisissez dans la liste > spécial

- o Arrondis, qui permet d'arrondir les angles droits d'un tracé
- o Contour progressif, qui permet d'atténuer le contour du tracé.
- o Vous obtenez un contour flou et non plus net.

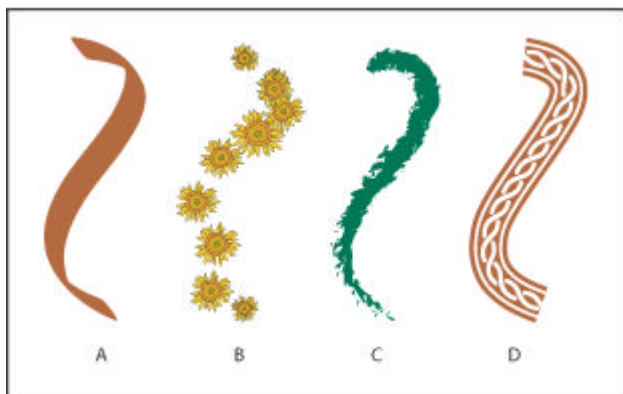
3/ FORMES DE CONTOUR

Dans Adobe Illustrator, vous avez la possibilité d'utiliser d'autres types de contours. Ces contours sont appelés Formes

A) TYPES DE FORMES

Illustrator propose quatre types de formes : *calligraphique*, *diffuse*, *artistique* et *de motif*. Vous pouvez obtenir les effets suivants à l'aide de ces formes :

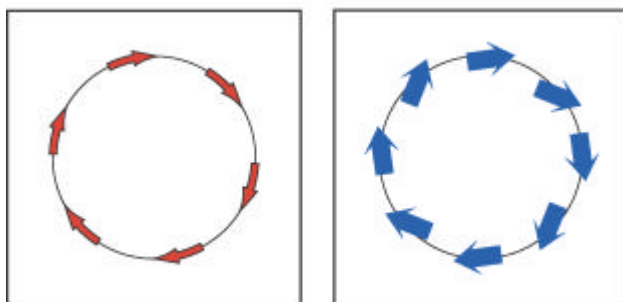
- Les **FORMES CALLIGRAPHIQUES** créent des contours qui semblent dessinés au stylet, et que l'on aurait fait passer au centre du tracé.
- Les **FORMES DIFFUSES** dispersent les copies d'un objet (une coccinelle ou une feuille, par exemple) le long du tracé.
- Les **FORMES ARTISTIQUES** étirent une forme (telle que Charbon brut) ou une forme d'objet de manière homogène le long du tracé.
- Les **FORMES DE MOTIF** dessinent un motif composé d'éléments individuels qui se répètent sur le tracé. Elles comportent jusqu'à cinq éléments pour les côtés, les coins intérieurs et extérieur, le début et la fin du motif.



Exemples de formes **A.** Forme calligraphique **B.** Forme diffuse **C.** Forme artistique **D.** Forme de motif



Les formes diffuses et les formes de motif donnent souvent le même résultat, à la différence près que les formes de motif suivent exactement le tracé, contrairement aux formes diffuses.



Les flèches d'une forme de motif se courbent pour suivre le tracé (à gauche), tandis que les flèches restent droites dans une forme diffuse (à droite).

B) APPLICATION DE FORMES A DES TRACES EXISTANTS

Vous pouvez appliquer une forme à n'importe quel tracé créé avec un outil de dessin Illustrator, y compris les outils Plume, Pinceau ou de base. Il est ensuite possible de le modifier comme n'importe quel tracé.

- Pour appliquer une forme à un tracé existant :

Procédez de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez le tracé, puis choisissez une forme prédéfinie ou sauvegardée dans le panneau **formes** à appliquer au tracé.
- Choisissez une forme dans les **bibliothèques de formes**, Menu Fenêtre > Bibliothèque de formes.
- Faites glisser une forme à partir d'une bibliothèque de formes ou du panneau Formes vers le tracé.

C) CREATION DE FORMES

Illustrator vous permet de créer de nouvelles formes et de modifier des formes existantes. Toutes les formes doivent être composées d'objets vectoriels simples. Les dégradés de couleurs ou de formes, autres contours, objets filet, images bitmap, graphes, fichiers importés ou masques ne sont pas autorisés.

* CREATION D'UNE FORME CALLIGRAPHIQUE

Vous pouvez modifier l'angle, l'arrondi et le diamètre des contours tracés à l'aide des formes calligraphiques.

- Pour dessiner une forme calligraphique :

Cliquez sur le bouton Nouvelle forme  du panneau Formes ou choisissez Nouvelle forme dans le menu du panneau. Sélectionnez Nouvelle forme calligraphique, puis cliquez sur OK. Dans la zone de texte Nom, saisissez le nom que vous souhaitez donner à la forme (30 caractères maximum).

Indiquez les valeurs d'angle, d'arrondi et de diamètre de la forme (l'aperçu de la boîte de dialogue reflète vos paramètres).

Pour définir l'angle de rotation de l'ellipse, faites glisser la pointe de la flèche dans l'aperçu ou saisissez une valeur dans la zone de texte Angle.

Pour définir l'arrondi, faites glisser un des points noirs de l'aperçu à l'extérieur du centre ou à proximité de celui-ci ou saisissez une valeur dans la zone de texte Arrondi. Plus la valeur est élevée, plus l'arrondi est important.

Pour définir le diamètre, utilisez le curseur Diamètre ou saisissez une valeur dans la zone de texte Diamètre.

Dans chaque menu déroulant, choisissez la façon dont seront gérés les écarts d'angle, d'arrondi et de diamètre.

L'option Fixe utilise la valeur définie dans la zone de texte associée. Par exemple, lorsque la valeur du diamètre est 20, l'option Fixe utilise toujours cette valeur comme diamètre de la forme.

L'option Aléatoire utilise une valeur aléatoire dans une plage spécifiée. Lorsque vous choisissez cette option, vous devez également saisir une valeur dans la zone de texte Variation pour définir l'intervalle de variation des formes autorisé. L'option Aléatoire utilise, pour chaque contour, toute valeur comprise entre celle définie dans la zone de texte des caractéristiques de forme plus ou moins la valeur Variation. Par exemple, si la valeur Diamètre est définie sur 15 et la valeur Variation sur 5, le diamètre peut être de 10 ou 20 ou toutes valeurs comprises entre ces dernières.

L'option Pression (uniquement disponible si vous utilisez la forme avec une tablette graphique) utilise une valeur définie par la pression du stylet. Si vous choisissez cette option, vous devez également saisir une valeur dans la zone de texte Variation. L'option Pression utilise la valeur de la zone de texte des caractéristiques de forme moins la valeur Variation

pour la pression de tablette la plus légère, et utilise la valeur de la zone de texte des caractéristiques de forme plus la valeur Variation pour la pression de tablette la plus forte. Par exemple, supposons que l'arrondi soit de 75 % et la variation de 25 %. Le contour le plus fin sera de 50 % et le plus épais de 100 %. Plus la pression est légère, plus le contour de la forme est angulaire.

* CREATION D'UNE FORME DIFFUSE

La forme diffuse est définie à partir du graphique d'une illustration. Vous pouvez modifier la taille, le pas, la diffusion et la rotation des objets insérés le long du tracé avec la commande Formes diffuses.

- Pour dessiner une forme diffuse :

Sélectionnez le graphique à utiliser comme forme.

Cliquez sur le bouton Nouvelle forme  du panneau Formes ou choisissez Nouvelle forme dans le menu du panneau. Sélectionnez Nouvelle forme diffuse, puis cliquez sur OK.

Dans la zone de texte Nom, saisissez le nom que vous souhaitez donner à la forme (30 caractères maximum).

Saisissez une valeur dans les zones de texte situées à gauche afin de définir la taille, le pas, la diffusion et l'angle de rotation :

- Taille détermine la taille des objets.

Pas détermine l'intervalle qui sépare les objets.

- Diffusion détermine à quelle distance les objets sont placés indépendamment de chaque côté du tracé. Plus cette valeur est grande, plus les objets sont éloignés du tracé.

- Rotation détermine l'angle de rotation des objets.

Dans chaque menu déroulant, indiquez comment seront déterminés les écarts de taille, de pas, de diffusion et de rotation.

- L'option Fixe utilise la valeur définie dans la zone de texte associée. Par exemple, si vous indiquez Fixe pour une diffusion de 50 %, la diffusion des objets le long du tracé s'effectuera toujours en fonction de ce coefficient.

- L'option Aléatoire utilise une valeur aléatoire. Lorsque vous choisissez l'option Aléatoire, vous devez saisir également une valeur dans la zone de texte située à droite pour définir l'intervalle de variation des formes autorisé. Pour chaque contour, cette option utilise une valeur comprise dans l'intervalle défini par les valeurs minimum et maximum. Par exemple, si la valeur minimum de la taille est de 50 % et sa valeur maximum est de 100 %, la taille des objets peut varier dans cet intervalle et prendre une valeur comprise entre 50 et 100 % de leur taille initiale.

- L'option Pression (uniquement disponible si vous utilisez la forme avec une tablette graphique) utilise une valeur définie par la pression du stylet. Lorsque vous choisissez cette option, vous devez également saisir une valeur dans la zone de texte située à droite ou faire glisser le curseur. Pression utilise la valeur minimum pour la pression la plus légère et la valeur maximum pour la pression la plus forte. Plus la pression est élevée, plus la taille des objets est grande.

Choisissez une orientation dans le menu déroulant Rotation relative à.

- L'option Page définit l'angle de rotation des objets par rapports à la page. Par exemple, lorsque vous définissez un angle de rotation de 0 °, les objets pointent vers le haut de la page.

- L'option Tracé définit l'angle de rotation des objets par rapports au tracé. Par exemple, lorsque vous définissez un angle de rotation de 0 °, les objets sont tangents au tracé.

Choisissez le mode de coloration à partir du menu Mode.

Cliquez sur OK.

* CREATION D'UNE FORME ARTISTIQUE

La création d'une forme artistique est basée sur l'utilisation d'une illustration. Vous pouvez modifier la direction et la taille des objets peints le long d'un tracé à l'aide de formes artistiques, ainsi qu'appliquer une symétrie aux objets le long du tracé ou à travers celui-ci.

- Pour dessiner une forme artistique :

Sélectionnez l'image à utiliser comme forme.

Cliquez sur le bouton Nouvelle forme  du panneau Formes ou choisissez Nouvelle forme dans le menu du panneau. Sélectionnez Nouvelle forme artistique, puis cliquez sur OK.

Dans la zone de texte Nom, saisissez le nom que vous souhaitez donner à la forme (30 caractères maximum).

Pour définir l'option Sens, choisissez la direction dans laquelle vous souhaitez que l'illustration soit dessinée lorsque vous faites glisser le pinceau.

La flèche figurant sur chaque bouton représente l'extrémité du contour. Lorsque vous faites glisser le pinceau dans la fenêtre de l'illustration, le dessin s'effectue de la manière suivante :

 : L'extrémité du contour correspond au côté gauche de l'illustration.

 : L'extrémité du contour correspond au côté droit de l'illustration.

 : L'extrémité du contour correspond au bord supérieur de l'illustration.

 : L'extrémité du contour correspond au bord inférieur de l'illustration.

Pour définir la taille, saisissez un pourcentage dans la zone de texte Largeur correspondant à l'échelle souhaitée. Pour conserver les proportions, cochez la case Proportionnelle.

Pour modifier la symétrie de l'illustration par rapport au tracé, choisissez Horizontale ou Verticale.

Choisissez le mode de coloration à partir du menu Mode.

Cliquez sur OK.

* CREATION D'UNE FORME DE MOTIF

Pour créer un motif, servez-vous des nuanciers de motif du panneau Nuancier ou de l'image d'une illustration pour définir les éléments de la forme. Vous pouvez utiliser les nuanciers de motif préétablis ou créer les vôtres.

Vous pouvez également modifier la taille, le pas et la symétrie des formes de motif et appliquer une nouvelle image à un élément d'une forme de motif pour la redéfinir.

Pour appliquer un nouveau motif à des formes de motif existantes, sélectionnez les nuanciers de motifs dans la boîte de dialogue Options de forme de motif.

- Pour créer une forme de motif à l'aide des nuanciers de motifs :

Cliquez sur le bouton Nouvelle forme  du panneau Formes ou choisissez Nouvelle forme dans le menu du panneau. Sélectionnez Nouvelle Forme de motif, puis cliquez sur OK.

Dans la zone de texte Nom, saisissez le nom que vous souhaitez donner à la forme (30 caractères maximum).

Cliquez sur l'élément de motif que vous souhaitez définir. Par exemple, si vous voulez définir un élément latéral, cliquez sur le bouton Côtés .



Composants d'un élément **A.** Côtés **B.** Angle extérieur **C.** Angle intérieur **D.** Début **E.** Fin

Sélectionnez dans la liste déroulante le motif que vous voulez appliquer à l'élément choisi.

Le nuancier sélectionné s'affiche sur le bouton de l'élément sélectionné.

Répétez, s'il y a lieu, les étapes 3 et 4 pour appliquer de nouveaux motifs aux autres éléments.

Pour définir la taille du motif, saisissez une valeur correspondant à l'échelle souhaitée (afin de conserver les proportions) et indiquez le pas entre les éléments.

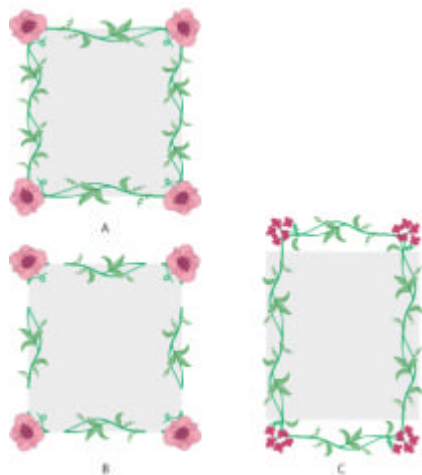
Pour modifier la symétrie du motif sur le tracé, choisissez Horizontale ou Verticale.

Dans la zone Adaptation, spécifiez l'agencement des carreaux le long du tracé.

L'option Agrandir les carreaux élargit ou rétrécit le motif, afin qu'il épouse parfaitement l'objet. Cette option peut donner une structure inégale au motif.

L'option Compléter par un blanc ajoute des espaces blancs entre les éléments du motif, afin de l'appliquer de façon uniforme au tracé.

L'option Taille approchante (pour les tracés rectangulaires uniquement) permet d'adapter les éléments le plus exactement possibles au tracé, sans les déformer. Cette option permet de légèrement décaler le motif au lieu de le centrer par rapport au tracé, afin de conserver une structure uniforme.



Utilisation de différents paramètres d'option d'élément : **A.** Agrandir les carreaux **B.** Compléter par un blanc **C.** Taille approchante

Choisissez le mode de coloration à partir du menu Mode (voir Choix d'un mode de coloration).

Cliquez sur OK.

D) MODIFICATION DES FORMES EXISTANTES

Vous pouvez modifier les formes qui existent déjà. Lorsque vous modifiez les options d'une forme, vous pouvez appliquer les modifications uniquement aux contours déjà tracés dans l'illustration avec la forme ou appliquer les changements uniquement aux nouveaux contours. Vous pouvez également modifier les options de contour d'un objet sélectionné sans toucher les autres objets de l'illustration ni modifier les attributs de forme.

- Pour modifier une forme existante :

Cliquez deux fois sur la forme à modifier dans le panneau Formes ou sélectionnez la forme, puis choisissez Options de forme dans le menu du panneau.

Dans la boîte de dialogue d'options du type de forme sélectionné, modifiez les options selon vos besoins, puis cliquez sur OK.

Si le document actif contient des tracés à formes utilisant la forme modifiée, un message s'affiche :

Cliquez sur Appliquer aux contours pour changer les contours préexistants. La forme modifiée sera également appliquée aux nouveaux contours.

Cliquez sur Laisser les contours pour ne pas modifier les contours préexistants et appliquer la forme modifiée uniquement aux nouveaux contours.

- Pour modifier les options d'un tracé sélectionné sans toucher aux attributs de forme des autres objets :

Sélectionnez un tracé à formes.

Choisissez Options de l'objet sélectionné dans le menu du panneau Formes ou cliquez sur le bouton Options de l'objet sélectionné  du panneau.

Modifiez les options, puis cliquez sur OK. Les nouvelles options sont uniquement appliquées au tracé sélectionné. Les autres objets de l'image peints avec cette forme conservent les attributs de forme d'origine (ceux-ci ne sont pas affectés). Lors de la prochaine utilisation de la forme, les attributs d'origine seront utilisés.

- Pour modifier les formes diffuses, artistiques et de motif en les faisant glisser vers l'image :

Sélectionnez une forme diffuse, artistique ou de motif à partir du panneau Formes.

Faites glisser la forme dans l'image et effectuez les modifications requises.

Procédez de l'une des façons suivantes :

Pour créer une nouvelle forme, faites glisser la forme modifiée vers le panneau Formes.

Pour redéfinir la forme existante, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser la forme modifiée vers le panneau Formes.

4/ CONTOURS A LARGEUR VARIABLE (NOUVEAUTES CS5)

Utilisez l'outil Largeur pour tracer des contours à largeur variable, rapides à retoucher et à uniformiser en tout point, symétriquement ou de part et d'autre. Vous pouvez même créer et enregistrer des profils de largeur personnalisés pour ensuite les réappliquer à un contour.

A) CREATION DE CONTOURS A LARGEURS VARIABLES

A propos de l'outil Largeur

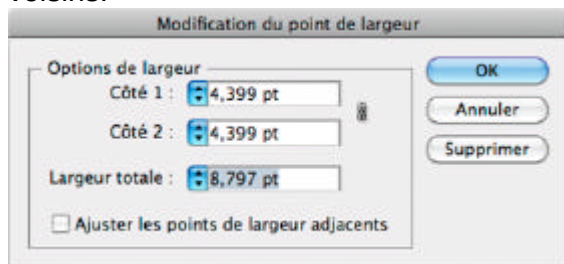
L'outil Largeur est accessible à partir du panneau Outils. Il permet de créer des contours de largeurs variables et d'enregistrer ces diverses largeurs sous forme de profils pouvant être appliqués à d'autres contours.

Lorsque vous survolez un contour avec l'outil Largeur, un losange creux avec poignées apparaît sur le tracé. Vous pouvez régler la largeur du contour et déplacer, dupliquer et supprimer le point de largeur.

Si plusieurs contours apparaissent, seul le contour actif est ajusté. Pour régler un contour, sélectionnez le contour pour qu'il devienne le contour actif dans le panneau Aspect.

Utilisation de l'outil Largeur

Pour créer ou modifier un point de largeur dans la boîte de dialogue Modification du point de largeur, cliquez deux fois sur le contour à l'aide de l'outil Largeur, puis éditez les valeurs du point de largeur. Si vous sélectionnez l'option Ajuster les points de largeur adjacents, les modifications apportées au point de largeur sélectionné sont également appliquées aux points de largeur voisins.



Boîte de dialogue Modification du point de largeur pour des points continus

Si vous appuyez sur la touche Maj et cliquez deux fois sur le point de largeur, cette case est cochée automatiquement.

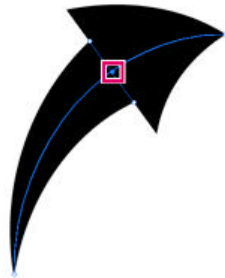
Lors du réglage de la largeur d'un contour, l'outil Largeur fait la distinction entre des points de largeur continus et discontinus. Pour créer un point de largeur discontinu :

1 Créez deux points de largeur sur un contour et affectez-leur des largeurs de contour différentes.



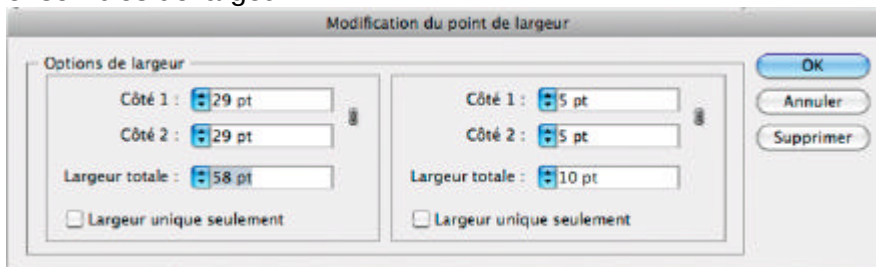
Deux points ayant une largeur de contour différente

2 Faites glisser l'un des points sur l'autre point de largeur pour créer un point de largeur discontinu pour le contour.



Points de largeur discontinus créés en faisant glisser l'un des points sur l'autre

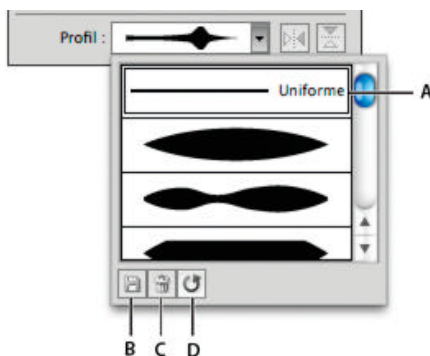
Pour des points discontinus, la boîte de dialogue Modification du point de largeur affiche les deux ensembles de largeur.



Boîte de dialogue Modification du point de largeur pour des points discontinus

B) ENREGISTREMENT DES PROFILS DE LARGEUR

Après avoir défini la largeur du contour, vous pouvez enregistrer le profil de largeur variable à partir du panneau Contour ou du panneau Contrôle.



A. Option de profil de largeur uniforme **B.** Icône d'enregistrement de profil de largeur **C.** Icône de suppression de profil de largeur **D.** Icône de réinitialisation de profil de largeur

5/ POINTE DU PINCEAU (NOUVEAUTES CS5)

L'outil Pointe du pinceau permet de tracer des traits qui donnent l'illusion d'avoir été peints avec un véritable pinceau en poil. Avec l'outil Pointe du pinceau, vous pouvez :

- créer des contours fluides et naturels qui rappellent la peinture au pinceau avec un support tel que l'aquarelle ;
- sélectionner des pinceaux dans une bibliothèque prédéfinie ou créer vos propres pinceaux à partir des formes de pointe proposées comme un arrondi, un plan ou un éventail. Vous pouvez également définir d'autres caractéristiques de pinceau, telles que la longueur de la pointe, la dureté du pinceau et l'opacité de la peinture.

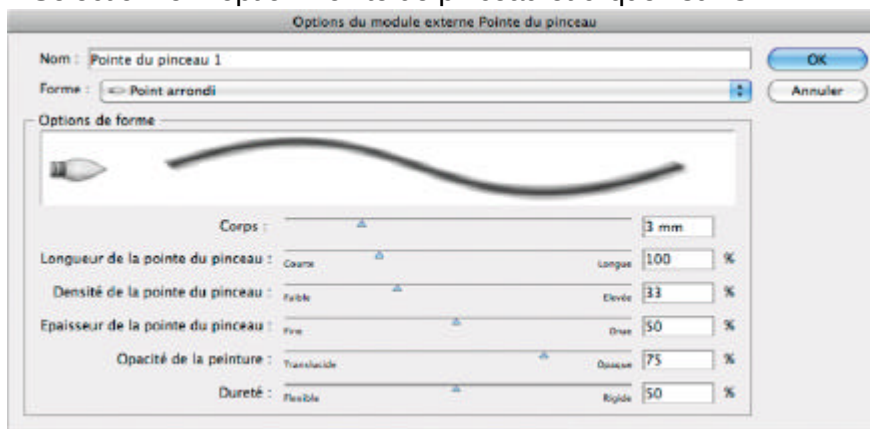


Illustration qui utilise diverses formes et caractéristiques de pointe de pinceau

Utilisation de l'outil Pointe du pinceau

Pour utiliser l'outil Pointe du pinceau :

- 1 Créez une définition de forme en cliquant sur l'icône de nouvelle forme ou dans le panneau surgissant du panneau Formes et en sélectionnant Nouvelle forme.
- 2 Sélectionnez l'option Pointe de pinceau et cliquez sur OK.



Boîte de dialogue Options du module externe Pointe du pinceau

- 3 Dans la boîte de dialogue Options du module externe Pointe du pinceau, réglez les options suivantes :

Forme Il existe dix modèles de pinceau différents, qui inspirent toute une variété de styles de dessin et pointe de pinceau.

Taille Il s'agit du diamètre du pinceau.

Longueur de la pointe du pinceau.

Densité de la pointe du pinceau La densité de la pointe du pinceau désigne le nombre de poils dans une zone précise de la virole.

Épaisseur de la pointe du pinceau L'épaisseur de la pointe du pinceau peut varier de 1 % (fin) à 100 % (grossier).

Opacité de la peinture Cette option vous permet de définir l'opacité de la peinture utilisée. L'opacité de la peinture peut être comprise entre 1 % (translucide) et 100 % (opaque).

Dureté La dureté désigne la rigidité des poils.

- 4 Cliquez sur OK pour créer une définition de pinceau avec les caractéristiques choisies.

CHAPITRE VIII

LE TEXTE

1/ SAISIE DE TEXTE

Dans Illustrator, trois méthodes permettent de créer du texte : à partir d'un point, dans un objet et sur un tracé. La méthode choisie dépend de la manière dont vous souhaitez utiliser le texte dans votre illustration.

A) SAISIE DE TEXTE LIBRE

Le *texte de point* est une ligne horizontale ou verticale de texte qui débute là où vous cliquez sur le plan de travail et s'étend à mesure que vous saisissez des caractères. Cette méthode de saisie de texte s'avère utile pour ajouter quelques mots à une illustration.

- Pour saisir du texte à partir d'un point :

Procédez de l'une des façons suivantes :

Pour créer une ligne horizontale de texte, sélectionnez l'outil Texte .

Pour créer une ligne verticale de texte, sélectionnez l'outil Texte vertical .

Le pointeur se transforme en I dans un rectangle pointillé. La petite ligne horizontale en bas du pointeur en forme de I indique la position de la *ligne de base*, qui sert de support au texte saisi.

Cliquez sur le point de départ de la ligne de texte.

Ou alors cliquez à partir du point de départ de votre texte et glissez dans le document pour créer une ZONE de texte dans lequel va s'inclure votre texte.

Important : Veillez à ne pas cliquer sur un objet existant, car vous le convertiriez en texte captif ou curviligne. Si un objet se trouve à l'endroit de saisie choisi, verrouillez l'objet ou masquez-le, ou saisissez le texte ailleurs et remplacez-le sur l'objet.

Saisissez le texte souhaité. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) pour passer à la ligne suivante dans le même objet texte.

Une fois le texte saisi, cliquez sur l'outil Sélection  pour sélectionner l'objet texte ou cliquez sur le texte en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

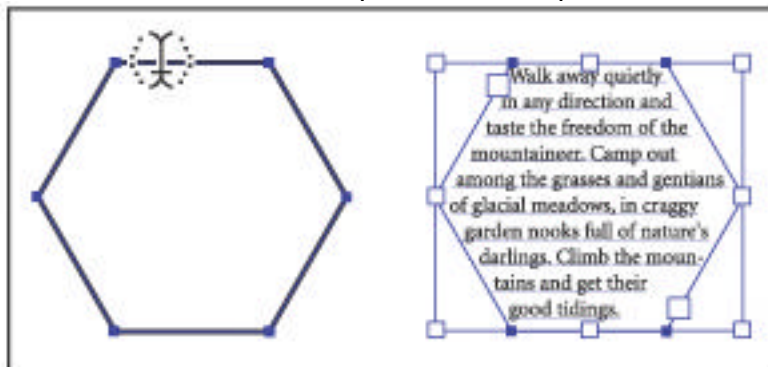
B) SAISIE DE TEXTE CAPTIF

Illustrator vous permet d'écrire à l'intérieur d'un objet ou tracé dessiné. Pour cela utilisez l'outil Texte Captif  ou l'outil Texte captif Vertical .

- Pour saisir du texte dans une forme :

Dessinez un tracé ou une forme sur votre document.

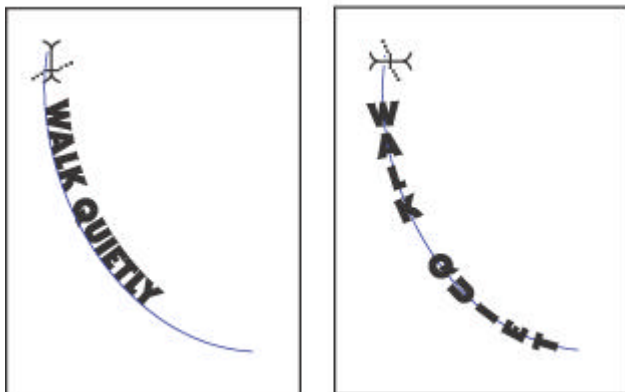
Sélectionnez l'outil Texte captif ou Texte captif Vertical et cliquez sur le contour de l'objet.



Important : L'objet utilisé pour intégrer du texte captif ne comporte pas d'attributs couleur. En effet, peu importe la couleur de l'objet au départ quand on utilise l'outil Texte captif, la forme est vidée de ses attributs de contour et de fond, elle devient un tracé transparent. Pour redonner des attributs de couleurs à la forme de texte captif, sélectionner l'objet avec l'outil sélection directe puis cliquez sur le contour de la forme (dans la barre d'outils doit apparaître des cases de fond et de contour vide ).

C) SAISIE DE TEXTE CURVILIGNE

Un *texte curviligne* suit le bord d'un tracé ouvert ou fermé. La forme du tracé peut être régulière ou non. La saisie de texte curviligne horizontal produit des caractères parallèles à la ligne de base, la saisie de texte curviligne vertical, des caractères perpendiculaires à la ligne de base.



Texte curviligne horizontal (à gauche) et texte curviligne vertical (à droite)

- Pour saisir du texte autour d'une forme :

Dessinez un tracé ou une forme sur votre document.

Sélectionnez l'outil Texte curviligne  ou Texte curviligne Vertical  et cliquez sur le contour de l'objet.

Important : L'objet utilisé pour intégrer du texte curviligne ne comporte pas d'attributs couleur. En effet, peu importe la couleur de l'objet au départ quand on utilise l'outil Texte curviligne, la forme est vidée de ses attributs de contour et de fond, elle devient un tracé transparent. Pour redonner des attributs de couleurs à la forme de texte curviligne, sélectionner l'objet avec l'outil sélection directe puis cliquez sur le contour de la forme (dans la barre d'outils doit apparaître des cases de fond et de contour vide ).

- Déplacement de texte sur un tracé

Le texte curviligne suit la direction dans laquelle les points ont été ajoutés au tracé. Cependant, vous pouvez facilement le déplacer le long du tracé et le basculer symétriquement de l'autre côté.

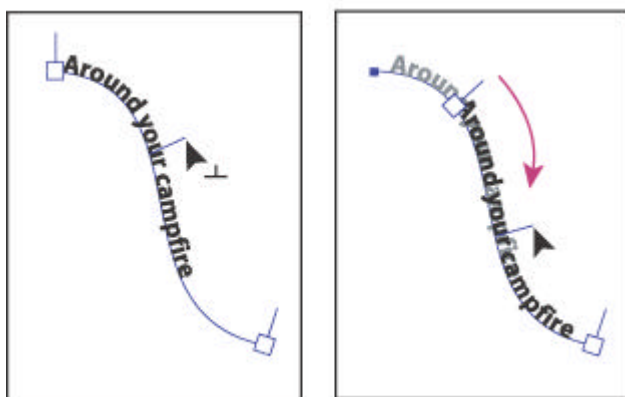
Pour déplacer un texte le long d'un tracé :

Sélectionnez l'objet texte.

Un crochet apparaît au début du texte, à la fin du tracé et au point médian entre les crochets de début et de fin. Positionnez le pointeur sur le crochet central du texte jusqu'à ce qu'une petite icône apparaisse à côté du pointeur .

Faites glisser le crochet central sur le tracé. Veillez à ne pas sortir du tracé.

 Maintenez la touche *Ctrl* (Windows) ou *Commande* (Mac OS) enfoncée pour éviter que le texte ne glisse de l'autre côté du tracé.

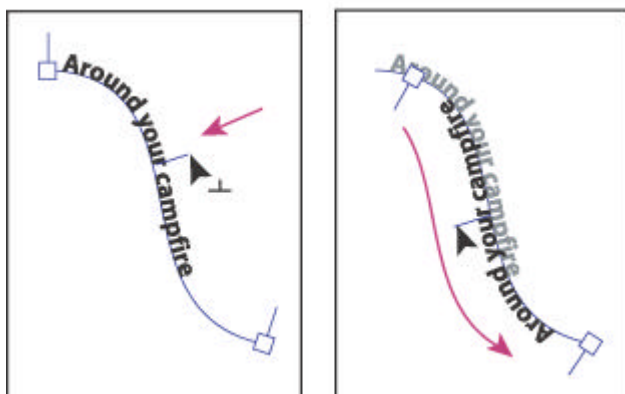


Déplacement de texte sur un tracé

Pour faire passer le texte de l'autre côté d'un tracé :

Procédez de l'une des façons suivantes :

Sélectionnez l'objet texte. Positionnez le pointeur sur le crochet central du texte jusqu'à ce qu'une petite icône apparaisse à côté du pointeur $\perp$. Faites ensuite glisser le crochet sur le tracé.



Application d'une symétrie au texte curviligne

Choisissez Texte > Texte curviligne > Options de texte curviligne, sélectionnez Symétrie, puis cliquez sur OK.

- Application d'effets de texte curviligne

Les effets de texte curviligne vous permettent de déformer l'orientation des caractères sur un tracé.

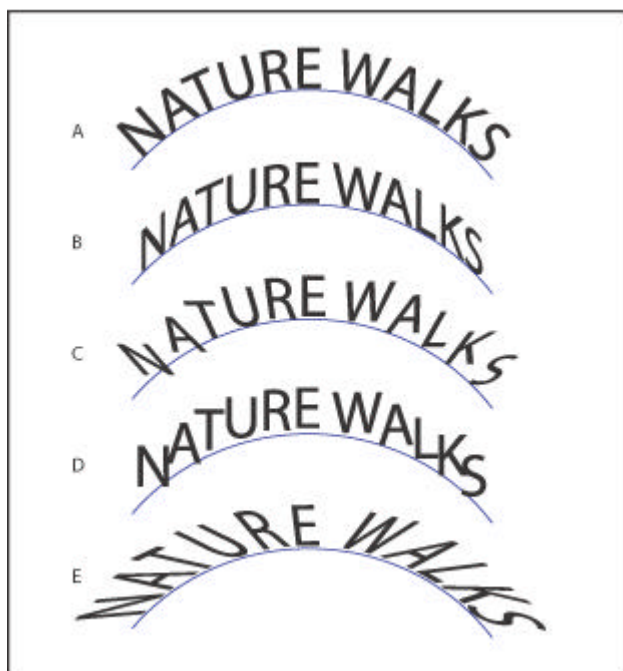
Pour appliquer un effet de texte curviligne :

Sélectionnez l'objet texte.

Procédez de l'une des façons suivantes :

Choisissez Menu Texte > Texte curviligne et sélectionnez un effet dans le sous-menu.

Choisissez Texte > Texte curviligne > Options de texte curviligne, sélectionnez une option dans le menu Effet, puis cliquez sur OK.

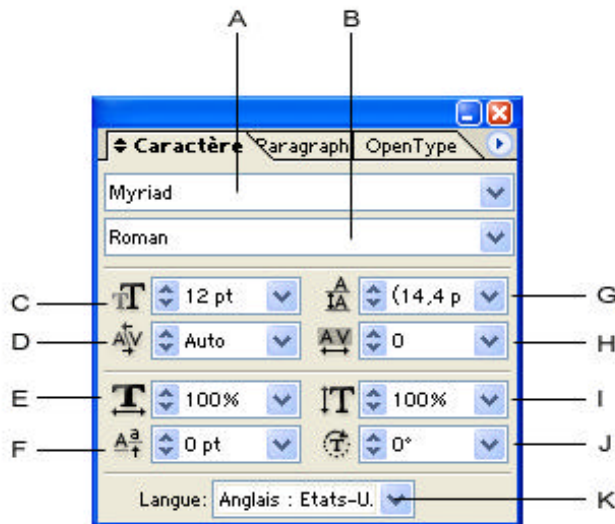


Effets de texte curviligne **A.** Arc-en-ciel **B.** Inclinaison **C.** Ruban 3D **D.** Marche d'escalier **E.** Gravité

2/ MISE EN FORME DES CARACTERES

A) PANNEAU CARACTERES

Le panneau Caractère vous permet d'appliquer des options pour la mise en forme de caractères individuels dans vos documents.



A. Choix de la police (Style d'écriture)

B. Style de caractères (Attributs qui changent selon la police, Gras ou Italique)

C. Corps de police (taille des lettres)

D. Crénage (Espace entre 2 lettres, placez votre curseur entre 2 lettres du texte)

E. Echelle horizontale (change le rapport de hauteur des lettres, exemples : 120 % ou 70 %)

F. décalage vertical (décale une ou plusieurs lettres dans le sens vertical, vers le haut ou le bas)

G. Interligne (espace entre les lignes)

H. Approche (espace entre les lettres, sélectionnez plusieurs lettres)

I. Echelle verticale (change le rapport de largeur des lettres, exemples : 120 % ou 70 %)

J. Rotation des caractères

K. Langue (attention ne traduit pas le texte, permet de changer de dictionnaire grammatical)

Options du panneau caractères

Cliquez sur le bouton d'options du panneau pour faire apparaître un menu dans lequel vous trouverez :

- o **Tout en majuscules** (permet de transformer des lettres minuscules en majuscules)
- o **Tout en minuscules** (permet de transformer des lettres majuscules en minuscules)
- o **Exposant** (permet de décaler une ou plusieurs vers le haut, exemple : cm² devient cm²)
- o **Indice** (permet de décaler une ou plusieurs vers le bas, exemple : CO₂ devient CO₂)

B) MENU TEXTE

Le menu Texte vous permet d'appliquer des options supplémentaires pour votre mise en forme.

Aperçu des polices

Menu texte > police qui permet d'avoir un aperçu rapide des polices et donc des styles d'écritures.

Rechercher une police

Menu Texte > rechercher une police, permet de chercher une police utilisée dans le document pour vous permettre de la remplacer par une autre. Illustrator vous donne la possibilité de la remplacer dans tout le document, appuyé sur le bouton *Tout remplacer* ou de choisir zone par zone en utilisant le bouton *ignorer* pour passer à la zone suivante et le bouton *remplacer* pour changer la police.

Modifier la casse

Menu Texte > Modifier la casse, permet de passer le texte en majuscules ou minuscules et propose 2 autres alternatives : Casse du titre qui permet de mettre la première lettre des mots en majuscule, et Casse de la phrase qui mettra la première lettre du paragraphe en majuscule.

Ponctuation typographique

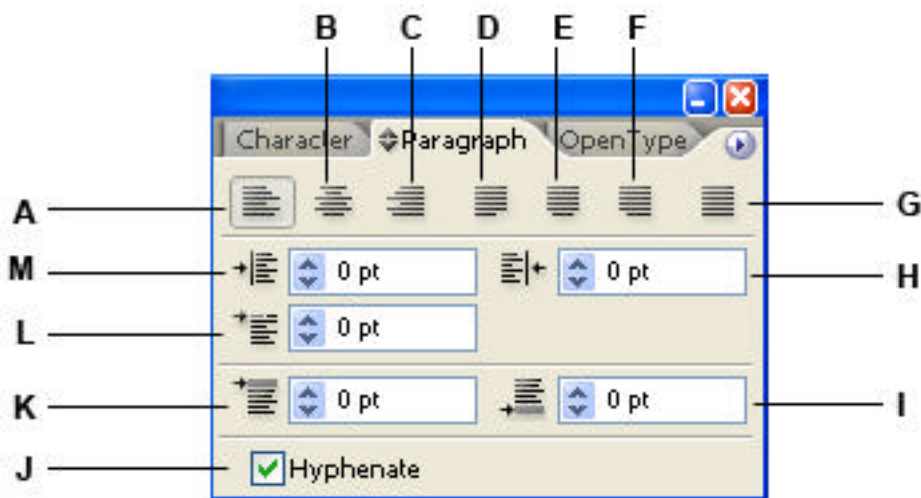
Menu Texte > ponctuation typographique, permet de mettre en forme le texte écrit selon les règles de typographie classique appliquée.

Les marques de formats

Menu Texte > afficher les caractères masqués, permet d'afficher les marques non imprimables, telles que les marques de paragraphe, les sauts de ligne, les tabulations, les espaces Plus pratique pour travailler avec le texte !

3/ MISE EN FORME DES PARAGRAPHES

A) PANNEAU PARAGRAPHES



A. Choix de l'alignement : alignement du texte à gauche

B. Alignement du texte au centre

C. Alignement du texte à droite

D. Alignement du texte justifié à gauche (c'est-à-dire que le paragraphe est aligné à gauche et à droite et la dernière ligne du paragraphe reste aligné à gauche)

E. Alignement du texte justifié au centre (c'est-à-dire que le paragraphe est aligné à gauche et à droite et la dernière ligne du paragraphe reste aligné au centre)

F. Alignement du texte justifié à droite (c'est-à-dire que le paragraphe est aligné à gauche et à droite et la dernière ligne du paragraphe reste aligné à droite)

G. Alignement Forcé (c'est-à-dire que le paragraphe est aligné à gauche et à droite ainsi que la dernière ligne du paragraphe, même si celle-ci ne contient pas énormément de mots !)

H. Retrait à droite (décaler un ou plusieurs paragraphes vers la gauche)

I. Espace après (met en place un espace après le paragraphe sur lequel repose votre curseur)

J. Césure (applique par défaut une coupure du mot en fin de ligne)

K. Espace avant (met en place un espace avant le paragraphe sur lequel repose votre curseur)

L. Alinéa (applique un décalage de la première ligne du paragraphe)

M. Retrait à gauche (décaler un ou plusieurs paragraphes vers la droite)

B) MENU TEXTE

Orientation du texte

Menu texte > orientation du texte, permet de modifier un texte déjà écrit pour le positionner verticalement ou horizontalement.

C) TABULATIONS

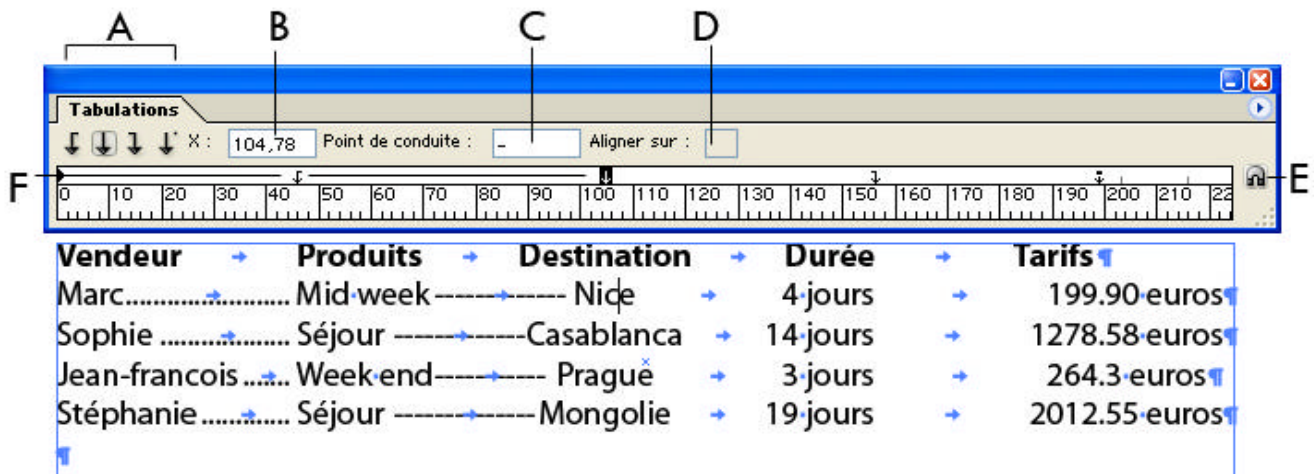
Les tabulations permettent de positionner du texte à des emplacements précis dans un texte captif ou le long d'un tracé de texte. Pour insérer une tabulation, il suffit de placer le point d'insertion dans le texte et d'appuyer sur la **touche Tabulations** .

Par défaut, Illustrator pose des taquets de tabulation à intervalles d'un demi-pouce. Vous pouvez cependant adapter ces taquets en fonction de vos besoins grâce à le panneau **tabulations**.

⇒ **En travail préparatoire**, créer votre zone de texte et affichez les caractères masqués (menu texte). Appliquez une tabulation entre chaque texte à séparer.

Vendeur	Produits	Destination	Durée	Tarifs
Marc	Mid-week	Nice	4 jours	199.90 euros
Sophie	Séjour	Casablanca	14 jours	1278.58 euros
Jean-francois	Week-end	Prague	3 jours	264.3 euros
Stéphanie	Séjour	Mongolie	19 jours	2012.55 euros

⇒ **Afficher le panneau** : menu Fenêtre > texte > tabulations



A. Choix du type de tabulations : à gauche, centré, à droite, décimale

B. Position de la tabulation : indicateur de position de la tabulation posée dans la règle

C. Point de conduite : permet de remplir l'espace vide d'une tabulation par un caractère, exemple points ou tirets

D. Aligner sur : permet d'indiquer l'alignement d'une tabulation par rapport à un caractère du texte, exemple le « e » de « euros »

E. Magnétisme : cliquez pour caler le panneau de tabulations au dessus de la zone de texte

F. Règle et tabulations : Utiliser la règle pour positionner la tabulation dans le texte

⇒ Procédure de mise en place

- Sélectionnez le type de tabulation en cliquant sur un des boutons du panneau.
- Positionner la tabulation sur la règle du panneau
- Appliquer un point de conduite ou aligner sur un caractère donné
- Vous pouvez modifier une tabulation en la sélectionnant dans la règle ou la supprimer en tirant vers le bas

⇒ Résultat

Vendeur	Produits	Destination	Durée	Tarifs
Marc	Mid week	Nice	4 jours	199.90 euros
Sophie	Séjour	Casablanca	14 jours	1278.58 euros
Jean-francois.....	Week end	Prague	3 jours	264.3 euros
Stéphanie.....	Séjour	Mongolie	19 jours	2012.55 euros

Utilisation d'une tabulation à gauche de 43 et un point de conduite « point »

Utilisation d'une tabulation centrée de 105 et un point de conduite « tiret »

Utilisation d'une tabulation à droite de 153

Utilisation d'une tabulation décimale de 199 (alignement sur le point de « 199.90 euros »)

(Voir affichage panneau)

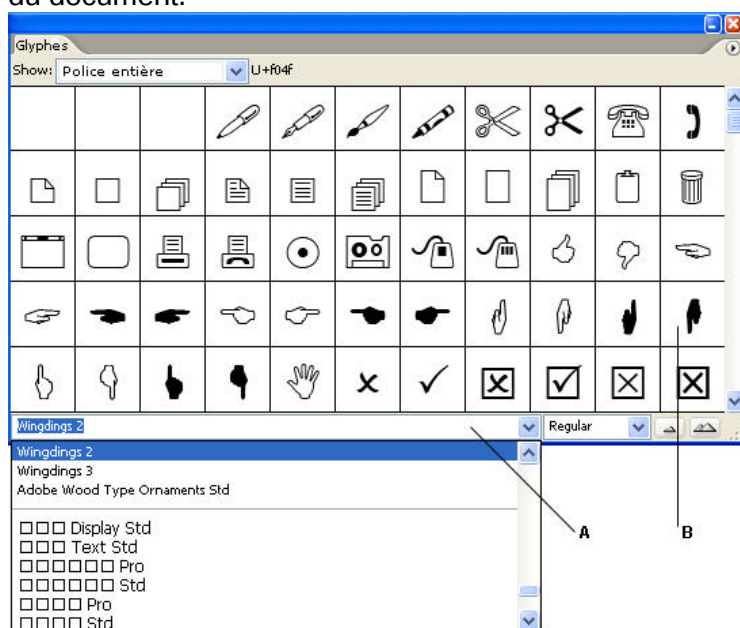
4/ AUTRES MISE EN FORME

A) LES GLYPHES

Le panneau glyphs permet d'afficher et d'utiliser tous les caractères d'une police. En effet, une police comporte tous les caractères de bases (alphabet, chiffres) mais aussi des symboles, des ornements, des caractères spéciaux et de l'alphabet international.

Menu fenêtre > texte > glyphs

Sélectionnez un caractère dans les cases du panneau et double-cliquez pour l'inclure dans le texte du document.



Panneau glyphs **A.** Choix de la police **B.** Choix du caractère

B) OPEN TYPE

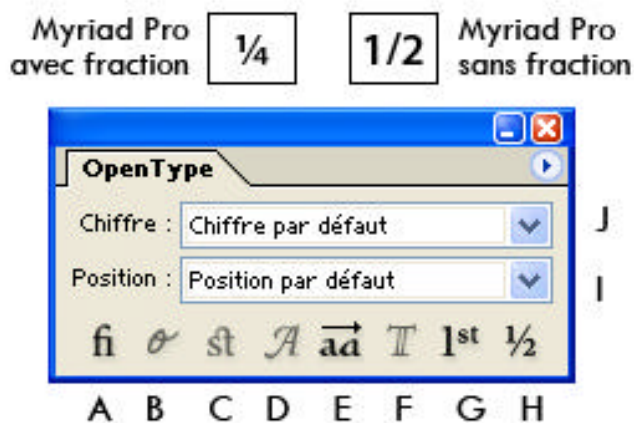
Les polices comprennent de nombreux caractères en plus de ceux qui figurent sur votre clavier. En fonction de la police, ces caractères peuvent inclure des ligatures, des fractions, des lettres italiques ornées, des ornements, des ordinaux, des variantes de titrage et stylistiques, des indices et des exposants, des chiffres arabes alignés et non alignés.

Le panneau Open Type permet d'indiquer quand il convient d'utiliser des caractères de remplacement pour les polices Open Type.

Les polices comprennent de nombreux caractères en plus de ceux qui figurent sur votre clavier. En fonction de la police, ces caractères peuvent inclure des ligatures, des fractions, des lettres italiques ornées, des ornements, des ordinaux, des variantes de titrage et stylistiques, des indices et des exposants, des chiffres arabes alignés et non alignés.

Le panneau Open Type permet d'indiquer quand il convient d'utiliser des caractères de remplacement pour les polices Open Type.

Menu fenêtre > texte > Open Type



Panneau Open Type : **A.** Ligatures standard **B.** Variantes contextuelles **C.** Ligatures conditionnelles **D.** Lettre italique ornée **E.** Variantes stylistiques **F.** Variantes de titrage **G.** Ordinaux **H.** Fractions **I.** Position des caractères **J.** Type de chiffre

C) STYLES DE CARACTERES ET DE PARAGRAPHES

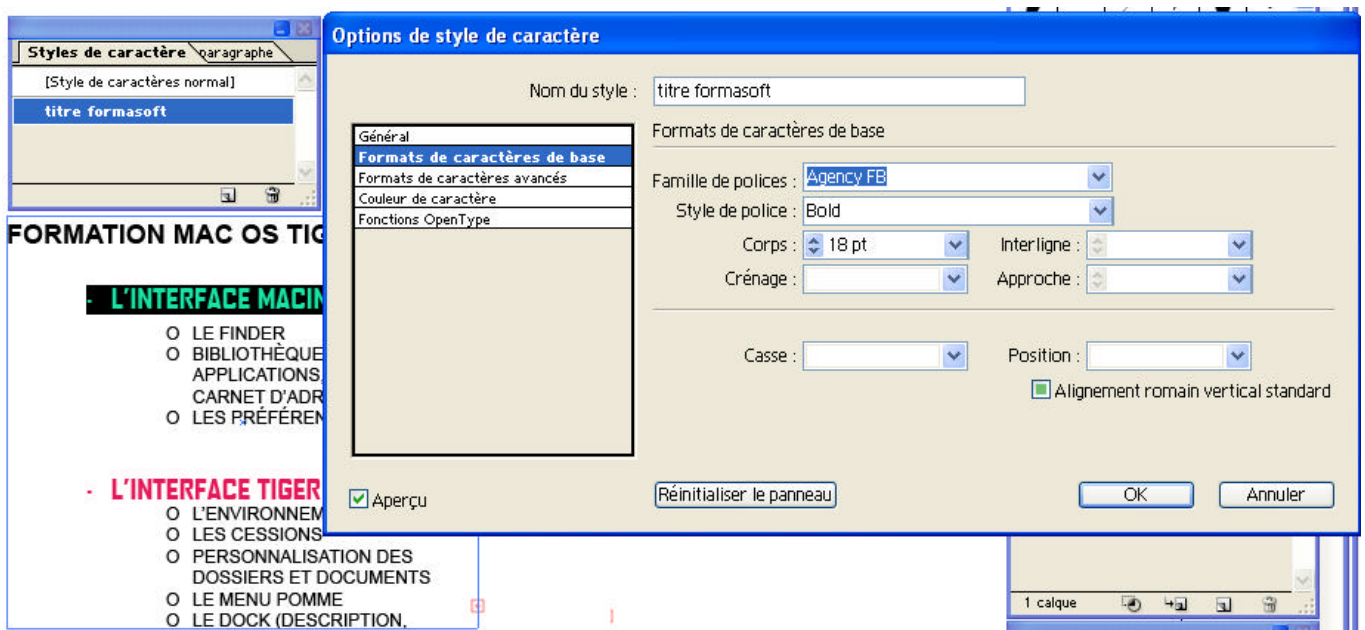
Vous pouvez modifier le format d'un texte attribut par attribut ou en appliquant des styles de caractère et de paragraphe. Un style de caractère est un ensemble d'attributs de mise en forme des caractères qui peuvent être appliqués à une plage de texte sélectionnée. Un style de paragraphe comprend à la fois des attributs de mise en forme des caractères et des paragraphes et peut être appliqué à un paragraphe sélectionné ou à une plage de paragraphes.

Le recours à des styles de caractère et de paragraphe vous permet de gagner du temps et de vous assurer que le texte de vos documents est mis en forme de façon cohérente.

Menu fenêtre > texte > Style de caractère ou styles de paragraphe

Création d'un style

- Pour créer un style de caractère ou de paragraphe, appuyer sur le bouton *nouveau style*  en bas du panneau.
- Illustrator vous affiche une fenêtre dans laquelle vous entrez toutes les informations de mise en forme que vous voulez enregistrer : formats de caractère standard et avancée, couleurs, retraits et espacements, tabulations, Open Type ...
- donner un nom pour votre style et valider en appuyant sur OK.



Appliquer un style

Une fois le style créé, il apparaît dans le panneau style de caractère ou paragraphe. Sélectionnez le texte à mettre en forme et cliquez sur le style correspondant dans le panneau.

Modifier un style

Pour modifier la mise en forme d'un style, il faut double-cliquez sur le style dans le panneau. Quand vous modifiez un style, les changements s'opèrent automatiquement dans les zones de texte du document.

D) VECTORISER LE TEXTE

La commande Vectoriser du menu Texte, vous permet de convertir du texte en tracés, qu'il est ensuite possible de modifier et de manipuler comme tout objet graphique.



Modification d'un caractère **A.** Objet texte d'origine **B.** Texte vectorisé, dissocié et modifié

CHAPITRE IX

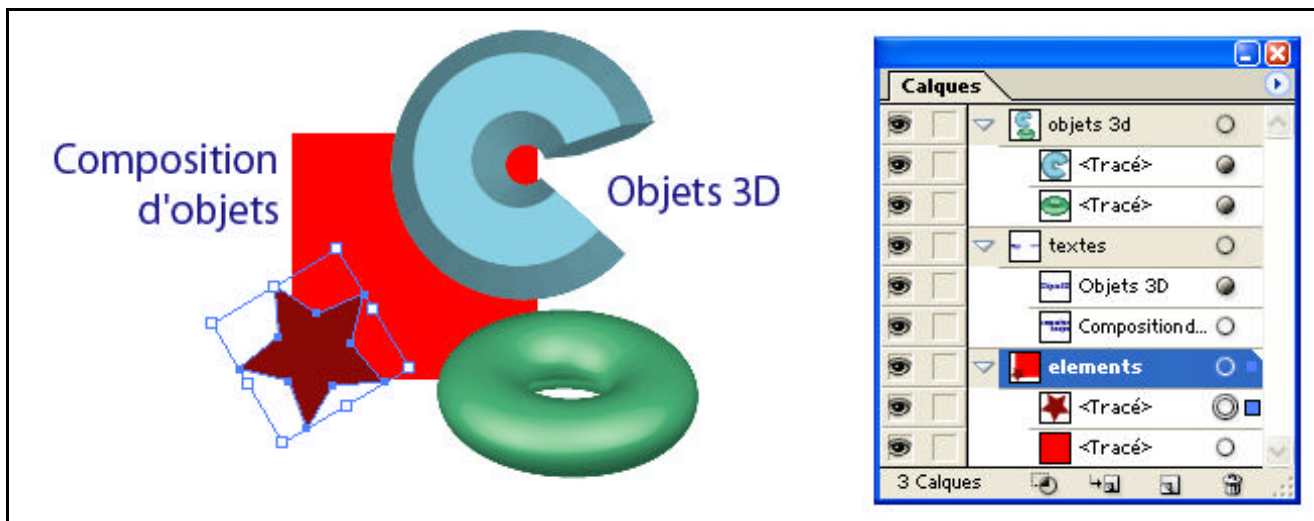
LES CALQUES

L'organisation des divers éléments dans la fenêtre de document est parfois difficile lorsque vous créez des illustrations complexes. Les petits éléments sont souvent masqués par les éléments plus grands, et leur sélection devient parfois fastidieuse. Les calques constituent un outil très pratique permettant d'organiser tous les éléments d'une illustration. Ils font office de dossiers transparents contenant des illustrations. Si vous réorganisez les dossiers, vous modifiez l'ordre de superposition des éléments de l'illustration. Vous pouvez déplacer des éléments d'un dossier à un autre et créer des sous-dossiers à l'intérieur des dossiers.

La structure des calques d'un document peut être aussi simple ou complexe que vous le voulez. Par défaut, tous les éléments sont placés dans un calque parent unique, mais vous pouvez créer de nouveaux calques et y placer des éléments ou encore déplacer des éléments entre les calques à tout moment. Le panneau Calques vous permet de sélectionner, masquer, verrouiller et modifier les attributs d'aspect d'une illustration. Vous avez même la possibilité de créer des calques modèles pour assurer l'homogénéité de vos illustrations ou d'importer des calques depuis Photoshop.

Pour une gestion optimale des calques, Illustrator vous offre l'opportunité d'utiliser un panneau complète :

Menu Fenêtre > calques



Exemple de composition grâce aux calques

1/ GESTION DES CALQUES

Par défaut Illustrator travaille avec un calque déjà créé. Pour organiser votre document, séparez les éléments du montage en thématique de calques. Pour cela vous devrez mettre en place des calques ou sous calques dans le panneau affichée.

A) CREATION DE CALQUE

Pour créer un calque, appuyer sur le bouton nouveau calque  en bas du panneau. Adobe Illustrator crée automatiquement un nouveau calque par-dessus le calque 1.

Illustrator vous permet aussi de créer des sous calques, c'est-à-dire des calques inférieurs intégrés dans les calques de premier niveau. Pour cela, appuyer sur le bouton nouveau sous-calque  du panneau.

B) OPTIONS DE CALQUE

Lorsque vous créez des calques, vous avez la possibilité de modifier les informations du calque, tels que son nom, sa couleur ...

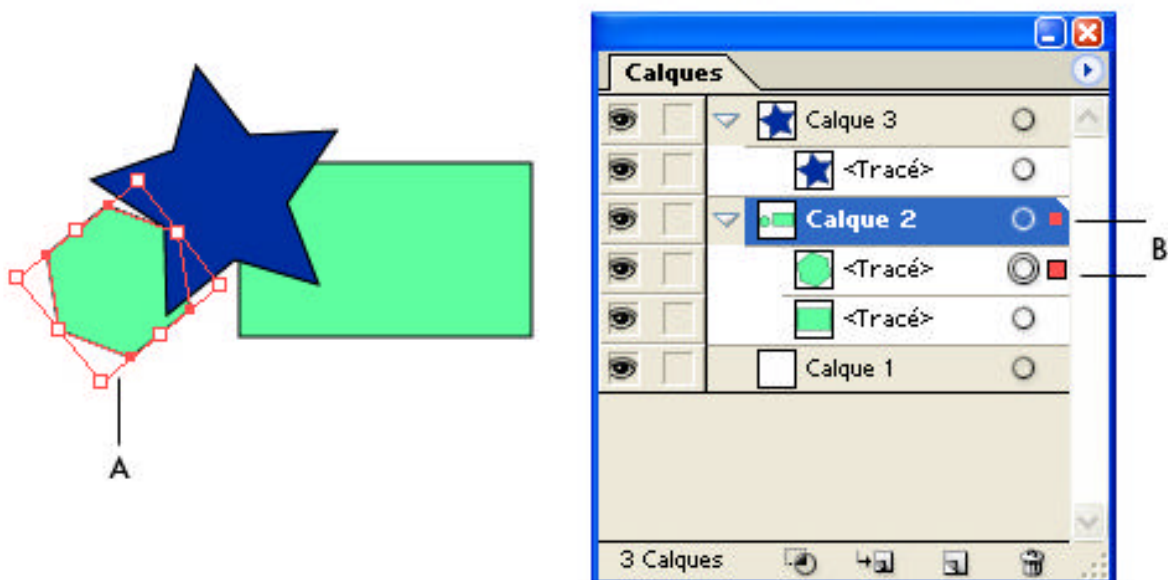
- Soit vous affichez les options de calque lors de leur création en maintenant la touche ALT du clavier et en appuyant sur le bouton nouveau calque du panneau.
- Soit vous faites un double clic sur un calque déjà créé.

Les **OPTIONS** affichées sont :

- **Nom**, pour personnaliser le nom du calque ou de l'objet dans le panneau Calques.
- **Verrouiller**, pour empêcher la modification des illustrations contenues dans le calque.
- **Afficher**, pour afficher toutes les illustrations contenues dans le calque sur le plan de travail.
- **Couleur**, pour définir le paramètre de couleur du calque. Vous pouvez choisir une couleur dans le menu ou bien dans le nuancier en cliquant deux fois sur ce dernier.
- **L'option Modèle** permet de transformer le calque en calque modèle.
- **Imprimer**, pour rendre imprimables les illustrations contenues dans le calque.
- **Aperçu**, pour afficher les illustrations contenues dans le calque en mode Aperçu et non en mode Tracés.
- **Estomper les images à**, pour réduire l'intensité des images liées et bitmap contenues dans le calque selon le pourcentage spécifié.

C) INDICATEUR VISUEL

Illustrator attribue une couleur différente à chaque calque du panneau Calques. Cette couleur s'affiche dans la colonne de sélection du calque lorsqu'au moins un objet est sélectionné dans le calque, ainsi que dans la colonne de sélection de l'objet sélectionné. En outre, cette même couleur s'affiche dans la fenêtre de document dans le cadre de sélection, le tracé, les points d'ancrage et le centre de l'objet sélectionné. Ainsi, vous repérez rapidement un calque correspondant à cet objet dans le panneau Calques. Vous pouvez d'autre part changer la couleur du calque à votre convenance.



Indicateur visuel : **A.** Objet sélectionné **B.** indicateur visuel de même couleur que l'objet qui indique sa sélection et sa dans les calques

Vous pouvez changer la couleur de l'indicateur grâce aux options de calque (voir ci-dessus)

L'indicateur du calque sert aussi de **réfèrent de sélection**, si vous n'arrivez pas à sélectionner un objet directement dans le document vous pouvez cliquer sur cette zone de l'indicateur visuel (qui est vide au départ) pour faire apparaître l'indicateur et automatiquement sélectionner l'objet correspondant dans le document.

D) AFFICHAGE DES CALQUES

Illustrator vous permet de masquer ou d'afficher les éléments sur le document.

Soit vous masquez les objets se trouvant sur un calque en cliquant sur l'œil devant le calque .

Soit vous passez en mode tracés (menu Affichage > tracés ou CTRL + Y)

Soit vous changez l'aperçu du calque en cliquant sur l'œil situé devant en appuyant sur CTRL (passe le calque en mode tracés).

E) VERROUILLAGE D'UN CALQUE

Vous pouvez verrouiller les éléments se trouvant sur un calque ou sous calque en cliquant dans la zone vide situé à droite de l'œil du calque correspondant. Un icône de cadenas apparaît , vous ne pouvez plus ni modifier, ni déplacer les objets.

F) SUPPRESSION DE CALQUE

Vous pouvez supprimer un ou plusieurs objets en les sélectionnant et en appuyant sur la touche SUPPR ou alors sélectionner le calque souhaité et appuyer sur l'icône du panneau calques .

G) DUPLIQUER UN CALQUE

Vous pouvez copier des objets en utilisant la touche ALT du clavier avec l'outil sélection  et glisser-déplacer. Vous pouvez aussi sélectionner un calque et le glisser sur le bouton nouveau calque du panneau .

2/ DISPOSITION DES OBJETS

Adobe Illustrator «empile» les objets tracés, le plus récent se trouvant au premier plan. L'ordre de superposition des objets détermine la façon dont ils s'affichent lorsqu'ils se chevauchent. Vous pouvez à tout moment modifier l'ordre de superposition (appelé aussi ordre d'empilement) des objets de l'illustration en utilisant la commande **Objet > Disposition**. Mais cette dernière reste assez fastidieuse selon l'ordre de création des objets.

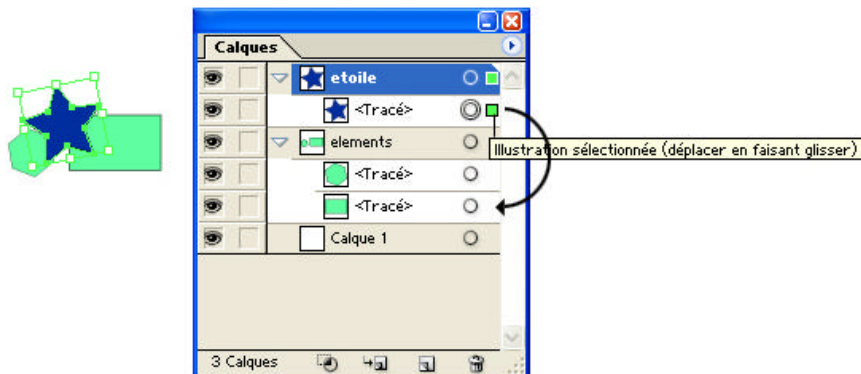
Vous pouvez utiliser les commandes en passant par le panneau calques pour le faire.

L'ordre de superposition dans la fenêtre de document correspond à la hiérarchie des éléments dans le panneau Calques. Les illustrations du calque supérieur du panneau Calques se trouvent sur le dessus dans l'ordre de superposition ; les illustrations du calque inférieur du panneau Calques se trouvent en dessous. Les objets sont également organisés hiérarchiquement à l'intérieur d'un calque.

Procédez de l'une des façons suivantes dans le panneau Calques :

-Faites glisser le calque dans le panneau et relâchez le bouton de la souris lorsque des repères noirs d'insertion apparaissent à l'emplacement voulu. Les repères noirs d'insertion apparaissent soit entre deux éléments du panneau, soit de part et d'autre d'un calque ou d'un groupe. Les éléments libérés sur un calque ou un groupe sont placés devant tous les autres objets de l'élément.

- Cliquez dans la colonne de sélection du calque sur l'indicateur visuel ou de sélection du calque et faites glisser son carré de couleur de sélection vers le carré de couleur de sélection d'un autre calque ou tracé, puis relâchez le bouton de la souris. Si vous faites glisser le carré de couleur de sélection de l'élément vers un objet, l'élément est placé sur l'objet ; si vous le faites glisser vers un calque ou un groupe, l'élément est placé devant tous les autres objets dans le calque ou le groupe.



Exemple de déplacement d'objet à travers les calques

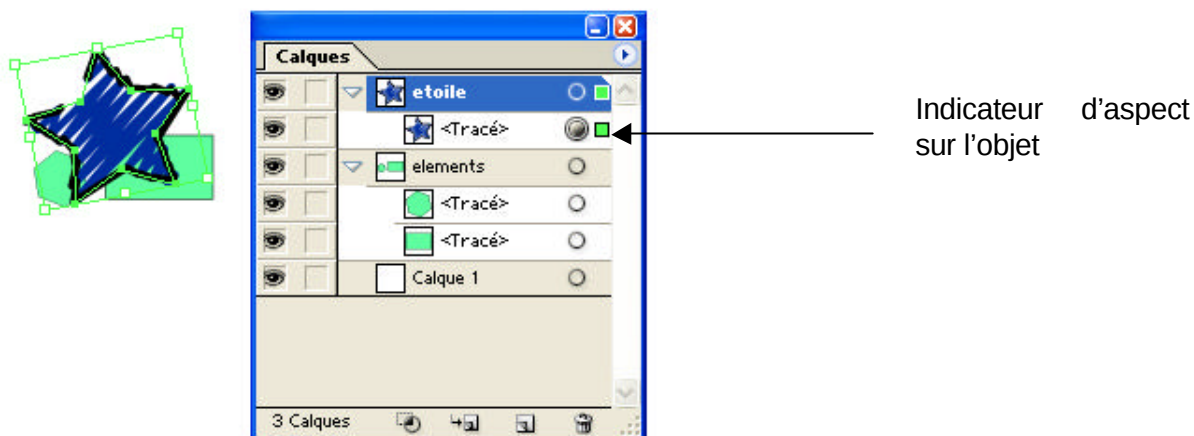
3/ GESTION DES ASPECTS

Le panneau Calques permet de modifier facilement l'aspect d'une illustration. Vous pouvez appliquer des styles et des effets et définir des attributs d'aspect à tout niveau de la hiérarchie de calque.

Si, par exemple, vous appliquez un effet Ombre portée à un calque ciblé, tous les objets du calque sont affectés par l'ombre portée. Toutefois, si vous déplacez un objet en dehors du calque, cet objet ne contient plus l'ombre portée car l'effet est appliqué au calque, et non à chaque objet contenu dans le calque.

Pour repérer et gérer les aspects dans le panneau calques, utilisez l'icône de ciblage d'aspect pour chaque calque .

Lorsque vous utilisez un effet sur un objet, celui-ci est identifié dans votre panneau calques par l'icône de ciblage .



Vous pouvez **déplacer l'aspect** sur autre objet. Il suffit de prendre l'icône de ciblage de l'aspect et de le glisser sur un autre icône de calque.

Vous pouvez aussi **copier l'aspect** (copier les effets, exemple : une ombre portée). Il suffit de prendre l'icône de ciblage de l'aspect et de le glisser sur un autre icône de calque tout en maintenant la touche ALT

CHAPITRE X

*TRANSPARENCE ET
MODE DE FUSION*

Adobe Illustrator vous permet d'ajouter de la transparence à une illustration de plusieurs manières. Vous pouvez varier le degré de transparence du fond ou du contour d'un objet (ou les deux), d'un groupe d'objets ou transformer un calque avec une opacité de 100 % (complètement opaque) en calque avec opacité de 0 % (complètement transparent). Lorsque vous réduisez l'opacité d'un objet, l'illustration sous-jacente transparaît à la surface de l'objet.

Grâce aux commandes du panneau Transparence, vous pouvez également produire des effets spéciaux, par exemple masquer des couleurs sous-jacentes ou réaliser des transparences progressives ou des dégradés de couleurs.

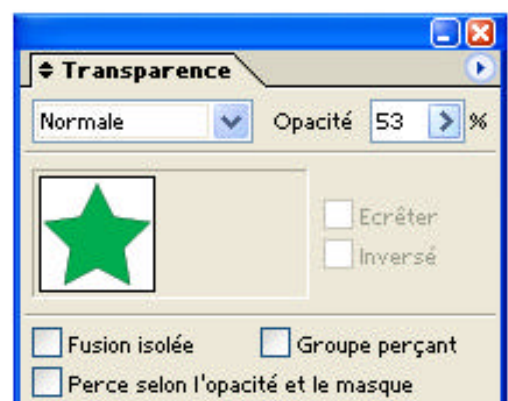
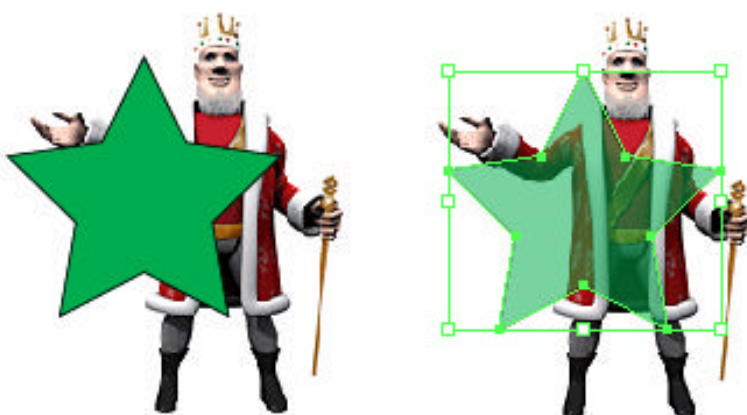


Les zones d'objets situées sous un objet sous-jacent transparent s'affichent à travers l'objet sous-jacent.

1/ OPACITE

Le panneau Transparence permet de définir l'opacité et le mode de fusion des objets, de créer des masques d'opacité ou de masquer une partie d'un objet avec la couche supérieure d'un objet transparent.

Menu fenêtre > transparence



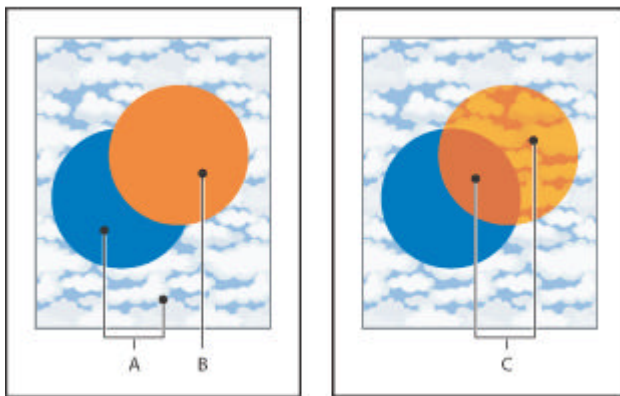
Il faut agir sur la case opacité qui règle la visibilité des objets. Par défaut tous les objets utilisés dans Illustrator sont visibles à 100%. Pour diminuer l'opacité et donc faire apparaître les objets sous jacents indiquez un chiffre inférieur à 100%.

2/ MODE DE FUSION

Ces modes vous permettent de diversifier les méthodes utilisées pour dégrader les couleurs des objets sélectionnés avec celles des objets sous-jacents. Lorsque vous appliquez un mode de fusion à un objet, ce mode de fusion a un impact sur tous les objets sous-jacents au calque ou au groupe de l'objet. Vous pouvez également isoler le mode de fusion sur un calque ou un groupe ciblé afin que les objets sous-jacents ne soient pas affectés, ou bien isoler tous les modes de fusion au niveau de la page.

Lorsque vous examinez l'effet d'un mode de fusion, pensez en termes de couleurs :

- o La *couleur de dégradé* représente la couleur d'origine de l'objet, du groupe ou du calque sélectionné.
- o La *couleur de départ* désigne la couleur sous-jacente de l'illustration.
- o La *couleur d'arrivée* caractérise la couleur résultant de la fusion.



Objet supérieur avec mode de fusion Normal (à gauche) comparé au mode de fusion Lumière crue (à droite) **A.** Couleurs de départ des objets sous-jacents avec une opacité de 100 % **B.** Couleur de dégradé de l'objet supérieur **C.** Couleurs d'arrivée après application du mode de fusion Lumière crue à l'objet supérieur

ILLUSTRATOR PROPOSE LES MODES DE FUSION SUIVANTS :

Normale

Applique à la sélection la couleur de dégradé, sans interaction avec la couleur de départ. Il s'agit du mode par défaut.

Obscurcir

Sélectionne la couleur de départ ou de dégradé (la plus sombre des deux) comme couleur d'arrivée. Les zones plus claires que la couleur de dégradé sont remplacées. Les zones plus sombres que la couleur de dégradé restent inchangées.

Produit

Multiplie la couleur de départ par la couleur de dégradé. La couleur d'arrivée est toujours plus foncée. Le produit d'une couleur quelconque par le noir rend du noir. Le produit d'une couleur quelconque par le blanc n'a aucune incidence sur la couleur. Cet effet équivaut à dessiner sur une page à l'aide de plusieurs marqueurs magiques.

Densité couleur +

Assombrit la couleur de départ de sorte à refléter la couleur de dégradé. La fusion avec du blanc ne produit aucun effet.

Eclaircir

Sélectionne la couleur de départ ou de dégradé (la plus claire des deux) comme couleur d'arrivée. Les zones plus sombres que la couleur de dégradé sont remplacées. Les zones plus claires que la couleur de dégradé restent inchangées.

Superposition

Multiplie l'inverse des couleurs de dégradé et de départ. La couleur d'arrivée est toujours plus claire. Une superposition avec le noir n'a aucune incidence sur la couleur et une superposition avec le blanc produit du blanc. Cet effet équivaut à projeter plusieurs images diapositives les unes sur les autres.

Densité couleur -

Eclaircit la couleur de départ de sorte à refléter la couleur de dégradé. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

Incrustation

Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de départ. Les motifs ou les couleurs s'incrustent sur l'image existante, conservant les tons clairs et les tons foncés de la couleur de départ tout en mélangeant la couleur de dégradé afin de refléter la luminosité ou l'obscurité de la couleur d'origine.

Lumière tamisée

Assombrit ou éclaircit les couleurs, selon la couleur de dégradé. L'effet est semblable à la projection d'une lumière diffuse sur l'illustration. Si la couleur de dégradé (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'illustration est éclaircie comme si elle était estompée. Si elle contient plus de 50 % de gris, l'illustration est assombrie comme si elle était surexposée. Lorsque vous dessinez avec un noir ou un blanc pur, vous obtenez une zone nettement plus foncée ou plus claire, mais vous n'obtenez ni un noir ni un blanc pur.

Lumière crue

Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de dégradé. L'effet est semblable à la projection d'une lumière de projecteur crue sur l'illustration.

Si la couleur de dégradé (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'illustration est éclaircie comme si elle était filtrée. Ce mode est idéal pour ajouter des tons clairs à l'illustration. Si elle contient plus de 50 % de gris, l'illustration est assombrie comme si elle était multipliée. Ce mode est idéal pour ajouter des ombres à l'illustration. Lorsque vous dessinez avec un noir ou un blanc pur, vous obtenez un noir ou un blanc pur.

Différence

Soustrait la couleur de dégradé de la couleur de départ ou la couleur de départ de la couleur de dégradé, selon la couleur ayant une luminosité supérieure. La fusion avec du blanc inverse les valeurs de la couleur de départ. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

Exclusion

Produit un effet semblable au mode Différence avec un moindre contraste. La fusion avec du blanc inverse les composants de la couleur de départ. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

Teinte

Crée une couleur d'arrivée avec la luminance et la saturation de la couleur de départ et la teinte de la couleur de dégradé.

Saturation

Crée une couleur d'arrivée avec la luminance et la teinte de la couleur de départ et la saturation de la couleur de dégradé. L'utilisation de ce mode dans une zone dont la saturation est nulle (grise) ne produit aucun effet.

Couleur

Crée une couleur d'arrivée avec la luminance de la couleur de départ et la teinte et la saturation de la couleur de dégradé. Ce mode conserve les niveaux de gris de l'illustration. Il est idéal pour colorer les images monochromes et teinter les images couleur.

Luminosité

Crée une couleur d'arrivée avec la teinte et la saturation de la couleur de départ et la luminance de la couleur de dégradé. Ce mode produit l'effet inverse du mode Couleur.

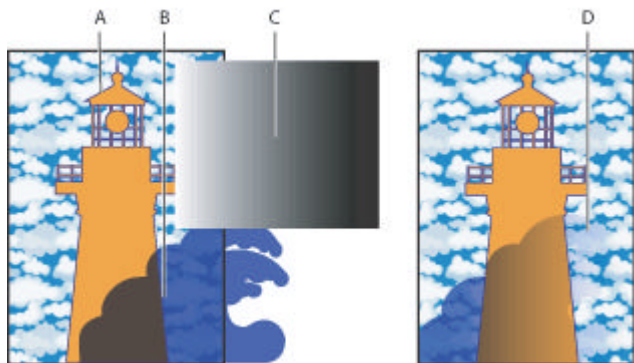
Remarque : Les modes Différence, Exclusion, Teinte, Saturation, Couleur et Luminosité ne fusionnent pas les tons directs et, comme pour la plupart des modes de fusion, un noir à 100 % masque la couleur du calque sous-jacent. Au lieu d'un noir à 100 %, définissez un noir riche utilisant des valeurs CMJN.

CHAPITRE XI

*MASQUE D'OPACITE ET
MASQUE D'ECRETAGE*

1/ MASQUE D'OPACITE

Un *masque d'opacité* utilise un *objet de masque* pour modifier la transparence de l'illustration sous-jacente. L'illustration est complètement visible sous la partie blanche du masque. En revanche, elle est masquée par la partie noire du masque. Les niveaux de gris du masque produisent différents degrés de transparence dans l'illustration.



Création d'un masque d'opacité **A.** Objets sous-jacents **B.** Objet avec mode de fusion et transparence **C.** Objet avec fond en dégradé noir vers le blanc **D.** C déplacé vers la zone de B et masquant B Une fois le masque d'opacité créé, une vignette

A) CREATION DU MASQUE D'OPACITE

- Sélectionnez au moins deux objets ou groupes. L'objet ou groupe de premier plan sélectionné fera office de masque. Ce masque doit être impérativement construit à base de noir et blanc. Ceux sont ses 2 couleurs qui définissent les parties visibles ou masquées sur l'objet. Pour créer un masque d'opacité fluide et en douceur, privilégiez un objet avec un dégradé du noir au blanc.

- Sélectionnez les 2 objets, afficher les options du panneau Transparence  et appuyer sur la commande Créer un masque d'opacité.

B) MODIFIER UN MASQUE D'OPACITE

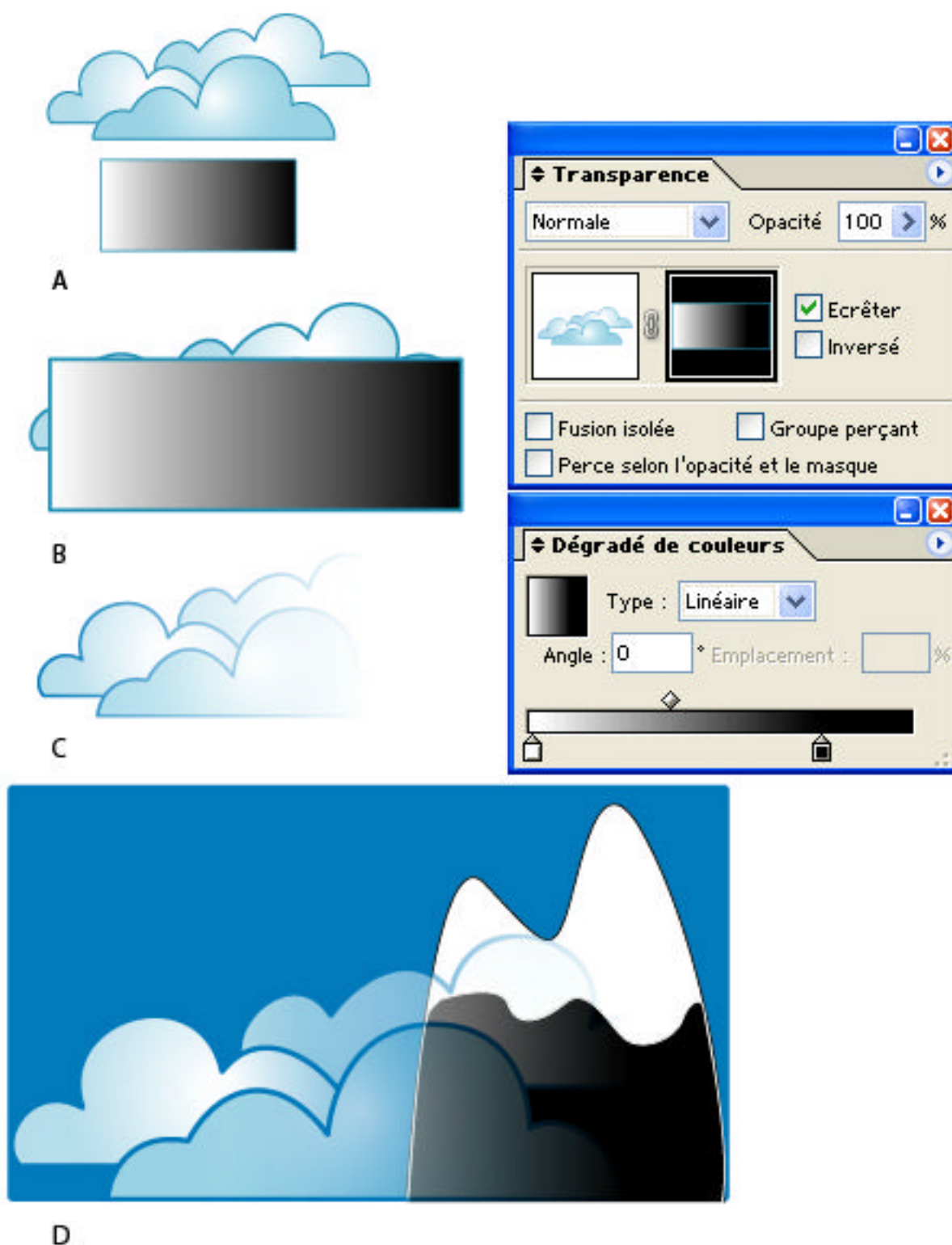
Une fois le masque créé, il vous suffit d'agir sur la vignette de l'objet dans le panneau transparence ou sur la vignette du masque (dégradé noir et blanc).

Ainsi une fois la vignette du masque sélectionné vous pouvez modifier la visibilité de l'objet en agissant sur la pipette du noir ou du blanc dans le panneau dégradé de couleurs.

C) SUPPRIMER UN MASQUE D'OPACITE

Pour supprimer le masque d'opacité, sélectionner l'objet contenant le masque et afficher les options du panneau transparence  et appuyer sur la commande annuler le masque d'opacité.

D) EXEMPLE



Création d'un masque d'opacité : **A.** objets nuage et rectangle dégradé du noir au blanc **B.** superposition et sélection des 2 objets **C.** création du masque d'opacité et modification avec le panneau dégradé de couleurs **D.** exemple d'illustration

2/ MASQUE D'ECRETAGAGE

Un masque d'écrêtage est un objet ou un groupe d'objets dont la forme masque les autres illustrations, rendant ainsi visible uniquement l'illustration contenue dans les limites du masque.

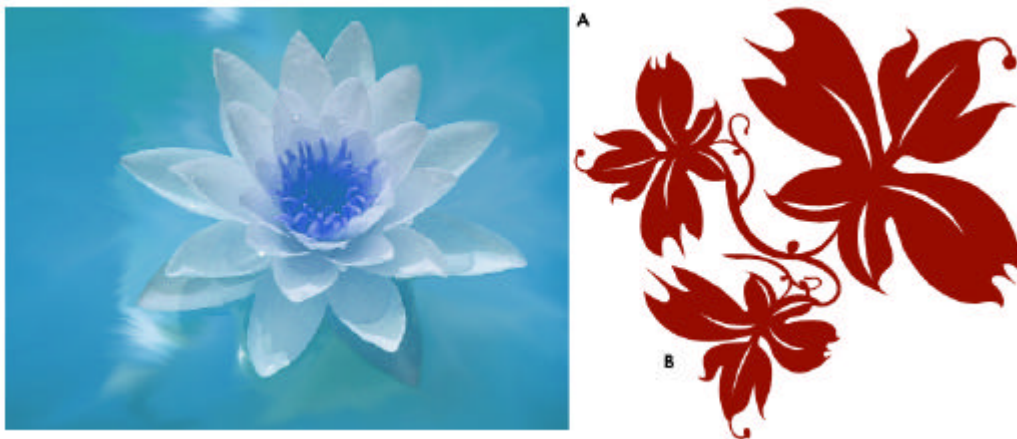
On appelle ensemble d'écrêtage le masque d'écrêtage et les objets qu'il masque, qui apparaissent comme un groupe ou comme un calque dans le panneau Calques, selon la façon dont l'écrêtage a été réalisé. Les objets de l'ensemble d'écrêtage sont matérialisés par une ligne pointillée dans le panneau Calques.

L'exemple le plus frappant est sans conteste, le symbole graphique d'Adobe Illustrator ou Photoshop CS :



Pour mettre en place un masque d'écrêtage dans Illustrator, il vous faut **une forme vectorielle** qui sert de masque et **un fond (photo ou objets dessinés)** visible à travers le masque.

Attention, si vous voulez utiliser plusieurs formes pour le masque, cela ne fonctionnera que si vous avez fusionné les différentes formes. Utilisez pour cela, le panneau Pathfinder et le bouton « Ajout à la forme ».



Création d'un masque d'écrêtage **A.** Photo de fond **B.** forme vectorielle pour le masque **C.** résultat



CHAPITRE XII

EFFET ET ASPECT

1 / A PROPOS DES EFFETS

Illustrator comprend une série d'effets que vous pouvez appliquer à des objets, groupes ou calques pour en modifier les caractéristiques.

Illustrator CS3 et les versions antérieures incluaient déjà des effets et des filtres, mais cette nouvelle version d'Illustrator propose uniquement des effets (à l'exception des filtres SVG). La principale différence entre un filtre et un effet est qu'un filtre modifie définitivement un objet ou un calque, alors qu'un effet et ses propriétés peuvent être modifiés ou supprimés à tout moment.

Une fois appliqué à un objet, l'effet s'affiche dans le **panneau Aspect**. Le panneau Aspect vous permet de modifier l'effet, de le déplacer, de le dupliquer, de le supprimer ou de l'enregistrer dans un style graphique. Vous devez décomposer un effet avant de pouvoir accéder aux nouveaux points d'ancrage.

Remarque : les versions précédentes d'Illustrator incluaient des filtres et des effets.

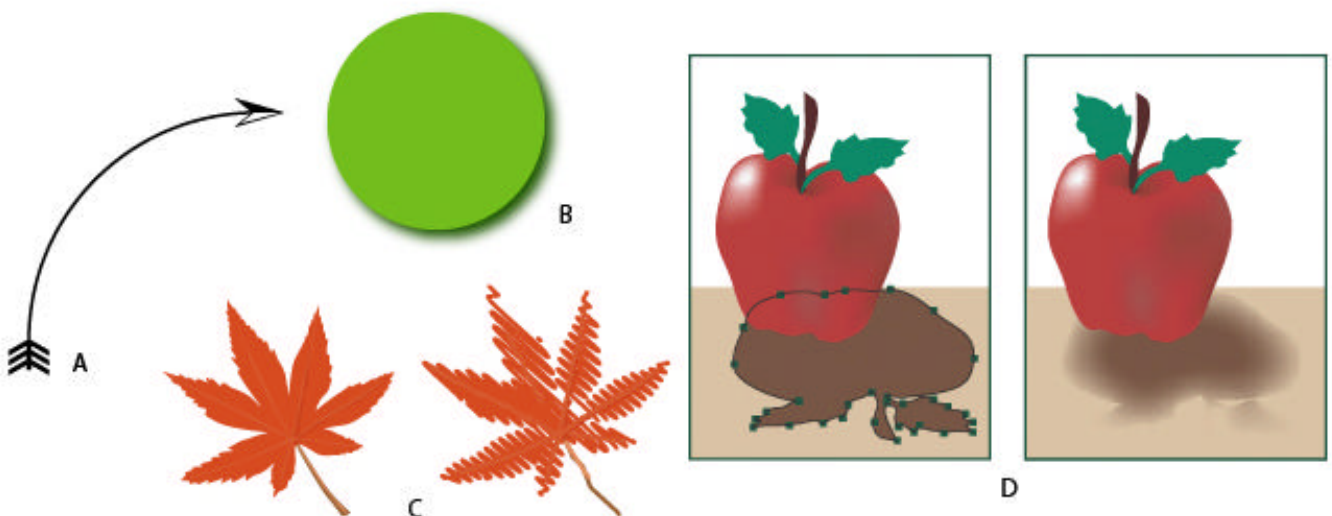
- ✓ Les effets figurant dans la moitié supérieure du menu Effets sont des effets vectoriels. Ils sont applicables uniquement à des objets vectoriels ou au fond ou au contour d'un objet bitmap dans le panneau Aspect. Les effets et catégories d'effets répertoriés ci-après échappent néanmoins à cette règle et peuvent être appliqués à la fois à des objets vectoriels et bitmap : effets 3D, Filtres SVG, effets Déformation, effets Transformation, Ombre portée, Contour progressif, Lueur interne et Lueur externe.
- ✓ Les effets visibles dans la moitié inférieure du menu Effets sont des effets de pixellisation. Ils sont applicables aux objets vectoriels comme aux objets bitmap.

UTILISATION DES FILTRES ET EFFETS SPÉCIAUX

Les aspects graphiques les plus couramment utilisés sont répertoriés dans le sous-menu Spécial situé dans la partie supérieure du menu Effet.

Sous-rubriques associées :

- o Ajout de flèches aux lignes
- o Création d'ombres portées
- o Contour progressif
- o Création de lueurs internes et externes
- o Création d'objets semblant esquissés à la main
- o Griffonnage pour donner un effet de dessin à la main



Exemples d'effets : **A.** flèche **B.** Ombre portée **C.** griffonnage **D.** contour progressif à un objet

2/ ASPECTS

Vous pouvez modifier l'aspect des objets, groupes et calques dans Adobe Illustrator en utilisant des effets et les fonctions des panneaux Aspect et Styles graphiques. En outre, vous pouvez décomposer un objet en plusieurs parties pour modifier les différents éléments de l'objet de manière indépendante.

A propos des attributs d'aspect

Les attributs d'aspect sont des propriétés qui modifient l'aspect d'un objet, tout en conservant intacte sa structure sous-jacente.

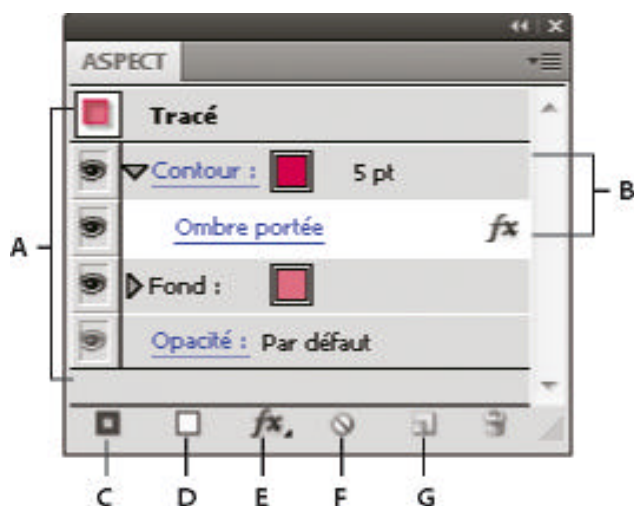
Les attributs d'aspect comprennent les fonds, les contours, la transparence et les effets. Lorsque vous appliquez un tel attribut à un objet, puis que vous le modifiez ou le supprimez ultérieurement, l'objet sous-jacent n'est pas modifié, ni aucun des autres attributs appliqués à cet objet.

Vous pouvez définir des attributs d'aspect à tous les niveaux de la hiérarchie de calque. Si, par exemple, vous appliquez un effet d'ombre portée à un calque, tous les objets du calque sont affectés par l'ombre portée. Toutefois, si vous déplacez un objet en dehors du calque, cet objet ne contient plus l'ombre portée, car l'effet est appliqué au calque, et non à chacun des objets contenus dans le calque.

Le panneau Aspect est l'outil qui vous permet d'utiliser les attributs d'aspect. La hiérarchie des attributs de l'illustration peut devenir très complexe. Vous pouvez en effet appliquer des attributs d'aspect à des calques, des groupes et des objets, voire à des fonds et des contours. Par exemple, si vous appliquez un effet à l'intégralité d'un calque et un autre effet à un objet de ce calque, il peut être difficile de déterminer lequel de ces effets a un impact sur l'illustration. Le panneau Aspect indique les fonds, les contours, les styles graphiques et les effets appliqués à un objet, groupe ou calque.

Présentation du panneau Aspect

Le panneau Aspect (Fenêtre > Aspect) vous permet d'afficher et de modifier les attributs d'aspect d'un objet, d'un groupe ou d'un calque. Les fonds et les contours sont répertoriés par ordre de superposition. L'ordre de haut en bas dans le panneau correspond à l'ordre de superposition du premier plan à l'arrière-plan de l'illustration. Les effets sont répertoriés de haut en bas dans leur ordre d'application à l'illustration.



Panneau Aspect affichant les attributs d'un objet associé

A. Tracé avec contour, fond et effet Ombre portée **B.** Tracé avec effet **C.** Bouton Ajouter un contour **D.** Bouton Ajouter un fond **E.** Bouton Ajouter un effet **F.** Bouton Effacer l'aspect **G.** Bouton Dupliquer l'élément sélectionné

Affichage du panneau Aspect

Choisissez Fenêtre > Aspect.

Affichage des attributs dans le panneau Aspect

Sélectionnez un objet ou un conteneur. Les attributs de l'élément sélectionné s'affichent dans le panneau Aspect. Si l'élément est un conteneur (tel qu'un calque ou un groupe), cliquez deux fois sur Contenu dans le panneau Aspect pour afficher les illustrations du conteneur. Cliquez sur le nom du conteneur pour afficher à nouveau les attributs de celui-ci.

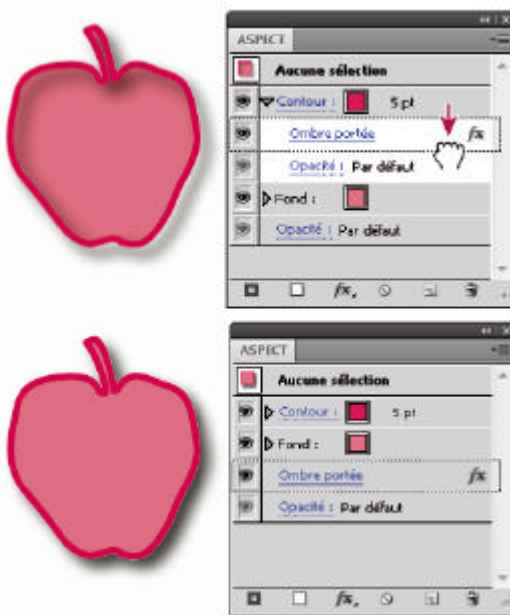
Développement et réduction des fonds et des contours

Cliquez sur le triangle ► situé à gauche du fond ou du contour dans le panneau Aspect pour afficher les propriétés supplémentaires de l'élément. Cliquez à nouveau pour réduire le fond ou le contour. Le triangle s'affiche si le fond ou le contour a des propriétés autres qu'une couleur ou une taille de contour.

Modification et suppression d'attributs d'aspect

Le panneau Aspect permet de modifier les attributs d'aspect très facilement. Vous pouvez modifier des effets, copier des attributs vers des éléments, dupliquer et modifier des attributs, modifier l'ordre de superposition des attributs ainsi que supprimer des attributs.

Vous pouvez également utiliser le panneau Calques pour déplacer, copier ou supprimer des attributs d'aspect.



Comparaison entre l'effet Ombre portée appliqué à un contour (en haut) et ce même effet appliqué à un fond (en bas)

Pour modifier un effet à partir du panneau Aspect :

Sélectionnez un objet ou un groupe (ou ciblez un calque dans le panneau Calques) auquel l'effet a été appliqué.

Cliquez deux fois sur l'effet répertorié dans le panneau Aspect.

Apportez les modifications requises dans la boîte de dialogue de l'effet et cliquez sur OK.

Pour copier des attributs vers un objet à l'aide du panneau Aspect :

Sélectionnez un objet ou un groupe (ou ciblez un calque dans le panneau Calques) ayant les attributs que vous souhaitez copier.

Si aucune vignette ne s'affiche en haut du panneau Aspect, choisissez Afficher la vignette dans le menu du panneau.

Faites glisser cette vignette sur un objet de la fenêtre de document.

Pour déplacer, copier ou supprimer des attributs d'aspect à l'aide du panneau Calques :

Procédez de l'une des façons suivantes :

Pour déplacer des attributs d'aspect, faites glisser l'icône de cible  ou  du panneau Calques à partir de tout élément ayant les attributs requis vers l'élément (du panneau Calques) auquel vous souhaitez l'appliquer.

Pour copier des attributs d'aspect, maintenez la touche Alt (Windows) ou la touche Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser l'icône de cible du panneau Calques à partir d'un élément vers l'élément auquel vous souhaitez l'appliquer.

Pour supprimer des attributs d'aspect, faites glisser l'icône de cible d'un élément vers le bouton Corbeille  situé au bas du panneau Calques. Les calques et les groupes perdent tous leurs attributs d'aspect ; les tracés, quant à eux, conservent un fond et un contour.

Pour dupliquer un attribut d'aspect :

Sélectionnez un attribut dans le panneau Aspect et effectuez l'une des opérations suivantes :

Cliquez sur le bouton Dupliquer l'élément sélectionné  du panneau ou choisissez Dupliquer l'élément dans le menu du panneau.

Faites glisser l'attribut d'aspect sur le bouton Dupliquer l'élément sélectionné du panneau.

Pour modifier l'ordre de superposition des attributs d'aspect :

Faites glisser un attribut d'aspect vers le haut ou vers le bas du panneau pour modifier l'ordre d'application des contours, des fonds et des effets. Si nécessaire, cliquez sur le triangle situé en regard d'un élément pour afficher le contenu de celui-ci. Relâchez le bouton de la souris lorsque le contour de l'attribut d'aspect que vous faites glisser atteint la position requise.

Pour supprimer des attributs d'aspect :

Procédez de l'une des façons suivantes :

Sélectionnez un attribut, puis choisissez Supprimer l'élément dans le menu du panneau.

Sélectionnez un attribut, puis cliquez sur le bouton Corbeille  du panneau.

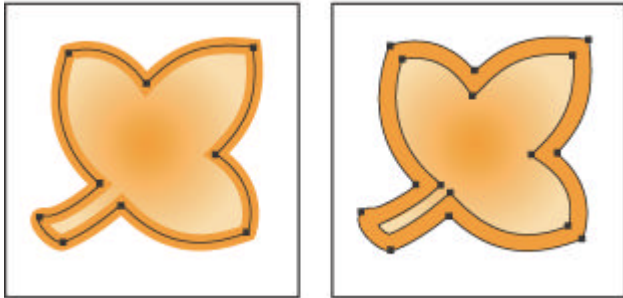
Faites glisser un attribut vers le bouton Corbeille.

Pour supprimer tous les attributs d'aspect, y compris tous les fonds et les contours, choisissez Effacer l'aspect dans le menu du panneau ou cliquez sur le bouton Effacer l'aspect  dans cette même panneau.

Pour supprimer tous les attributs d'aspect à l'exception d'un fond et d'un contour simples, choisissez Réduire à l'aspect de base dans le menu du panneau ou cliquez sur le bouton Réduire à l'aspect de base  du panneau.

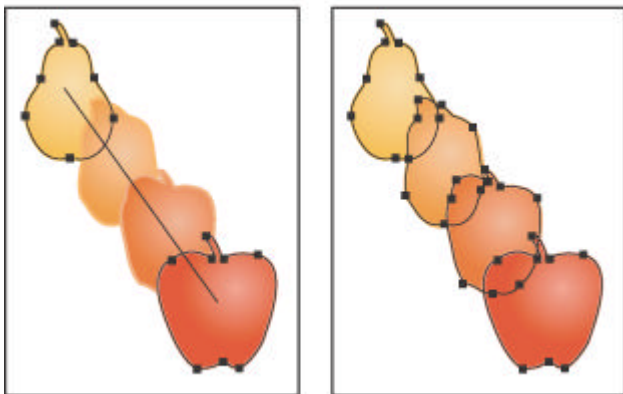
3/ DECOMPOSER (EQUIVAUT AUX ANCIENS FILTRES)

Les commandes Décomposer et Décomposer l'aspect permettent de diviser un objet en objets multiples composant l'aspect de l'objet d'origine. La décomposition d'un objet est utile lorsque vous souhaitez modifier des éléments spécifiques d'un objet, tels que les formes individuelles constituant un objet 3D ou un dégradé de forme. Elle est également utile lors de l'utilisation d'un objet conçu dans Illustrator, tel qu'un objet filet, les formes, les symboles, les styles, les motifs... ou dans une autre application qui ne reconnaît pas cet objet.



Avant (à gauche) et après (à droite) décomposition d'un objet avec fond et contour

Vous pouvez décomposer les dégradés en un seul objet filet ou en un nombre spécifié d'objets. Les dégradés de formes et les enveloppes se décomposent en objets déformés distincts.



Avant (à gauche) et après (à droite) décomposition d'un dégradé de formes composé de deux objets

 La décomposition est tout particulièrement utile si vous rencontrez des difficultés lors de l'impression d'effets de transparence, d'objets 3D, de motifs, de dégradés, de contours, de dégradés de formes, de halos, d'enveloppes ou de symboles.

POUR DÉCOMPOSER UN OBJET :

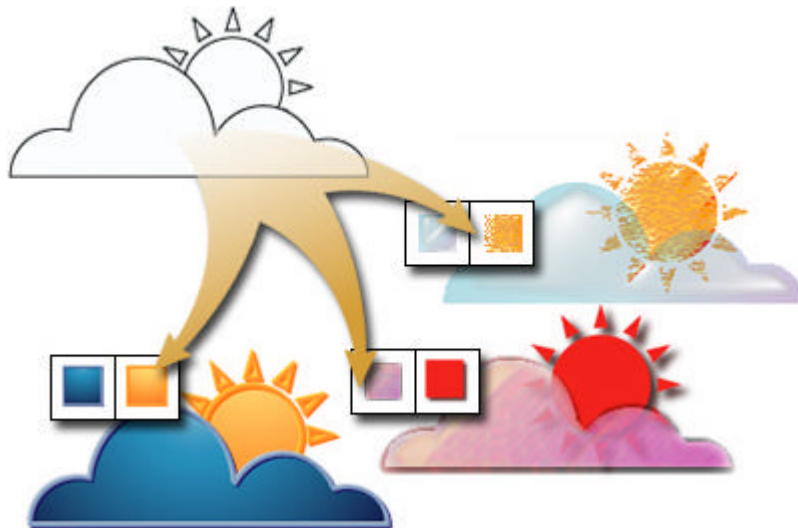
- ✓ Sélectionner l'objet et allez chercher la **commande décomposer ou décomposer l'aspect du menu objet**. Illustrator identifie et sépare les différents éléments de base de l'objet.
- ✓ Pour pouvoir agir sur les différents éléments, il faut utiliser la commande **Dissocier** du menu objet.

CHAPITRE XIII

STYLES GRAPHIQUES

Un style graphique est un ensemble réutilisable d'attributs d'aspect (d'effets) enregistré avec un document et s'affichant dans le panneau Styles graphiques à l'ouverture du document. Les styles graphiques vous permettent de modifier rapidement l'aspect d'un objet : vous pouvez, par exemple, modifier sa couleur de fond et de contour, sa transparence et les paramètres du menu Effet en une seule étape. Toutes les modifications effectuées à l'aide des styles graphiques sont réversibles.

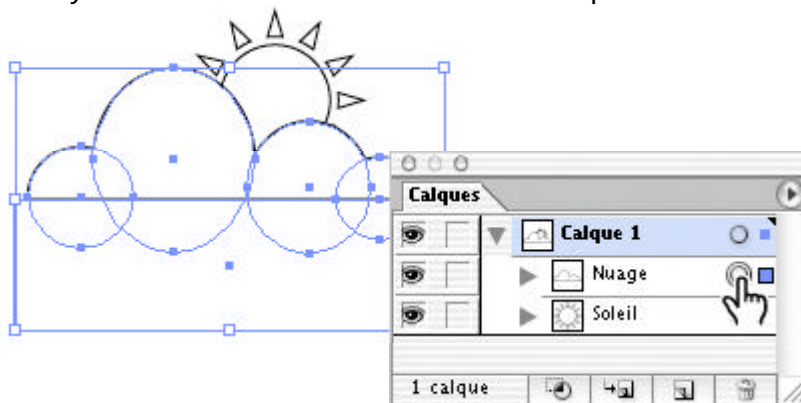
Pour vous expliquer l'utilisation d'un style graphique, nous allons suivre l'élaboration d'une illustration :



Ciblez le nuage dans le panneau Calques.

Dans le panneau Calques, cliquez sur le cercle (appelé icône cible) sur le bord droit de la liste du nuage. Lorsque l'icône cible affiche un double anneau, l'élément est *ciblé*.

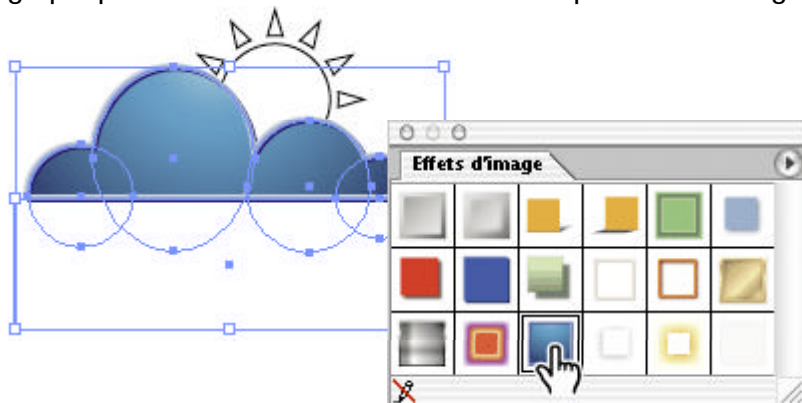
Le ciblage peut sembler simple, mais il s'agit d'une étape souvent oubliée lors de l'application de styles graphiques et d'effets. Cette opération est particulièrement importante lorsque vous souhaitez appliquer un style ou un effet à tout le contenu d'un calque.



1. APPLIQUEZ UN STYLE GRAPHIQUE AU NUAGE.

Si le panneau Styles graphiques n'est pas visible, choisissez Fenêtre > Styles graphiques. Le panneau Styles graphiques affiche divers styles graphiques par défaut, mais de nombreux styles supplémentaires sont à votre disposition dans les *bibliothèques de styles graphiques*. Pour ouvrir une bibliothèque de styles graphiques, cliquez sur le triangle dans le coin supérieur droit du panneau Styles graphiques, puis choisissez une bibliothèque de styles graphiques dans le sous-menu Ouvrir la bibliothèque de styles graphiques.

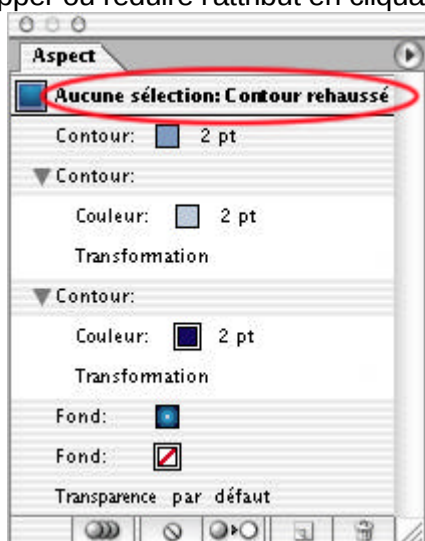
Une fois que vous l'avez localisé, cliquez sur le style graphique à utiliser. Nous avons utilisé le style graphique Contour rehaussé de la bibliothèque Effets d'image.



2. VISUALISEZ LES ATTRIBUTS D'ASPECT DU STYLE GRAPHIQUE.

Choisissez Sélection > Désélectionner pour désélectionner les nuages et si le panneau Aspect n'est pas visible, choisissez Fenêtre > Aspect. Le panneau Aspect répertorie les *attributs d'aspect* (propriétés qui modifient l'aspect d'un objet, tout en conservant intacte sa structure sous-jacente). Ces attributs comprennent les fonds, les contours, les paramètres de transparence et les effets.

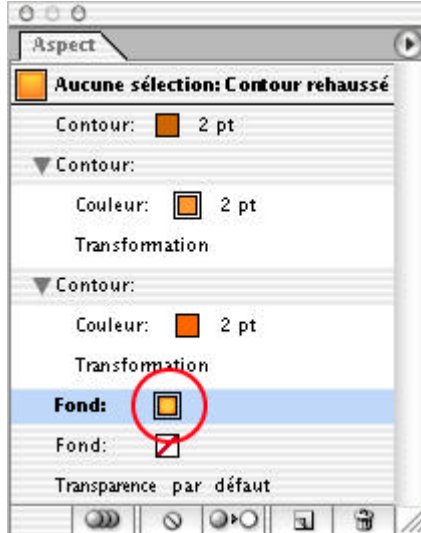
Dans notre cas, aucune illustration n'est ciblée, de sorte que la liste supérieure doit indiquer *Aucune sélection*, suivi du nom du style graphique actif. Les attributs d'aspect spécifiques dépendent du style graphique sélectionné à l'étape 2. Des triangles figurent sur la gauche de certains attributs. La présence d'un triangle indique que l'attribut inclut des effets ou des paramètres de transparence. Vous pouvez développer ou réduire l'attribut en cliquant sur le triangle.



3. MODIFIEZ LE STYLE GRAPHIQUE.

Cliquez sur chaque nuance de couleur dans le panneau Aspect, puis choisissez d'autres couleurs à l'aide du panneau Nuancier ou Couleur. Vous choisirez probablement des couleurs de la gamme allant du jaune au rouge, car vous appliquerez le nouveau style graphique au soleil.

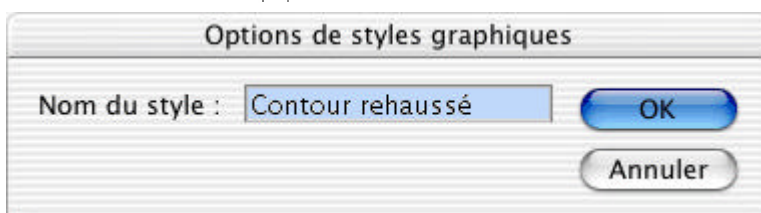
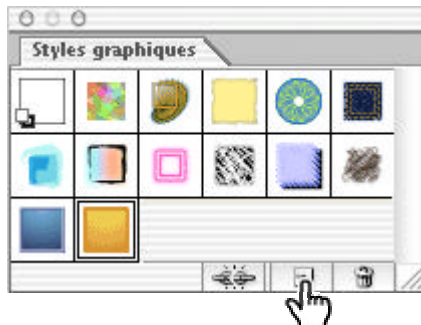
Vous pouvez également utiliser le panneau Aspect pour modifier d'autres aspects d'un style graphique. Par exemple, vous pouvez modifier l'ordre dans lequel Illustrator applique les attributs en faisant glisser l'un d'eux vers un autre emplacement du panneau. Si le style graphique inclut des effets, cliquez deux fois sur le nom d'un effet pour modifier ses paramètres.



4. CREEZ UN NOUVEAU STYLE.

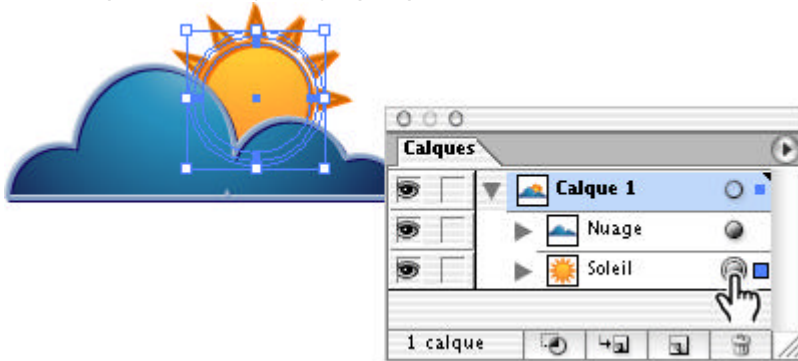
Cliquez sur le bouton Nouveau style graphique dans le panneau Styles graphiques. Le nouveau style apparaît comme dernier élément du panneau, de sorte qu'il peut être nécessaire de faire défiler la liste des styles graphiques vers le bas pour le voir. Cliquez deux fois sur le style, saisissez un nom descriptif, puis cliquez sur OK.

Nous avons nommé notre nouveau style graphique *Contour rehaussé orange*.



4. APPLIQUEZ LE NOUVEAU STYLE GRAPHIQUE AU SOLEIL.

Ciblez le soleil dans le panneau Calques, puis cliquez sur le style graphique que vous venez de créer dans le panneau Styles graphiques.



5. TESTEZ DIVERSES VARIANTES.

Maintenant que vous savez appliquer et modifier des styles graphiques, testez diverses variantes. Commencez par créer une copie du soleil et du nuage en faisant glisser *Calque 1* dans le panneau Calques sur le bouton Nouveau calque. Cliquez ensuite dans la colonne de sélection du calque copié, puis appuyez sur les touches fléchées du clavier pour repositionner le soleil et le nuage dupliqués. Maintenez la touche Maj enfoncée pour déplacer la sélection par incréments plus importants.

Pour supprimer les styles graphiques existants avant d'en appliquer de nouveaux, cliquez sur le bouton Effacer l'aspect dans le panneau Aspect. Cette opération supprime tous les attributs d'aspect (notamment le fond et le contour) de sorte que le soleil et le nuage ne sont pas visibles dans la fenêtre de document tant que vous ne les ciblez pas et n'appliquez pas de nouveaux styles graphiques.

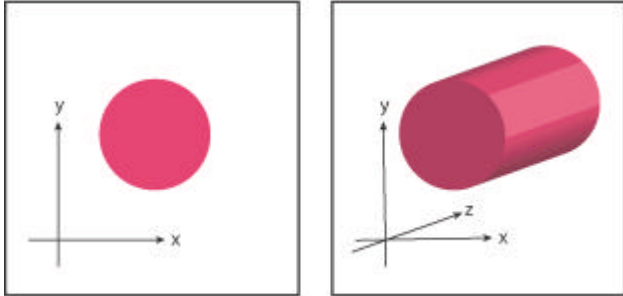


CHAPITRE XIV

*LA 3D, UN EFFET
A PART ENTIERE*

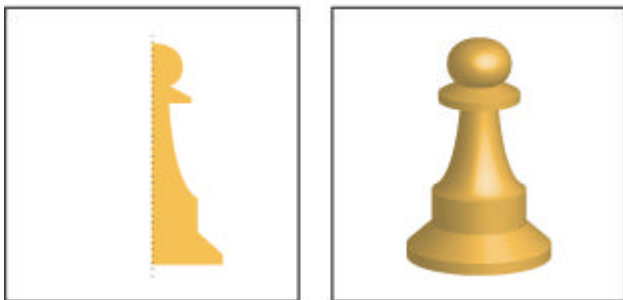
Les effets 3D vous permettent de créer des objets tridimensionnels (3D) à partir d'images bidimensionnelles (2D). Vous pouvez définir l'aspect des objets 3D avec des propriétés d'éclairage, d'ombrage, de rotation, etc. Vous pouvez également plaquer des images sur chaque surface d'un objet 3D.

Il existe trois façons de créer des objets 3D. Vous pouvez donner une profondeur à un objet 2D le long de son axe z par *extrusion* de l'objet. Par exemple, par extrusion d'une ellipse 2D, vous obtenez un cylindre.

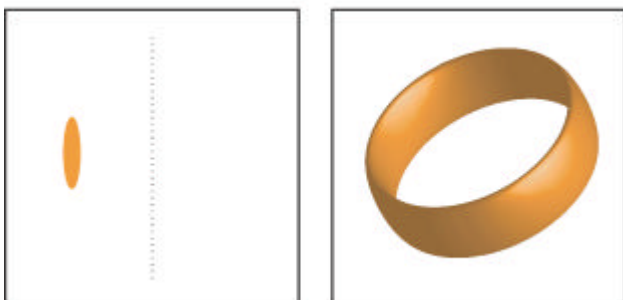


Tracé fermé avant (à gauche) et après application de l'effet Extrusion et biseautage (à droite).

Vous pouvez effectuer une rotation, ou *révolution*, de 360 ° maximum d'un objet 2D autour de l'axe global y.



Tracé fermé avant (à gauche) et après application de l'effet Révolution (à droite).



Tracé fermé avec axe décalé avant (à gauche) et après application de l'effet Révolution (à droite).

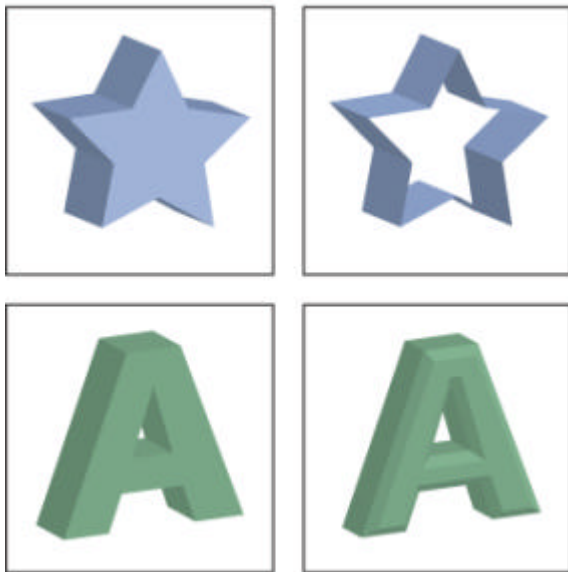
Les effets 3D vous permettent également de *faire pivoter* une image 2D dans un espace 3D pour modifier sa perspective.

1/ EXTRUSION ET BISEAUTAGE

L'extrusion développe un objet 2D le long de son axe z pour lui ajouter une profondeur. Cet axe z est toujours perpendiculaire à la face avant de l'objet et se déplace par rapport à l'objet si ce dernier est pivoté dans une boîte de dialogue Options 3D.

Après extrusion, vous pouvez boucher ou non l'avant et l'arrière de la forme pour donner à l'objet un aspect évidé ou plein. De plus, vous pouvez ajouter des propriétés de biseautage pour donner du relief à la surface de l'objet. Le biseau permet d'arrondir un bord ou de lui ajouter des facettes, par exemple. Vous pouvez choisir parmi les biseaux prédéfinis installés ou créer les vôtres.

 Pour modifier un effet Extrusion et biseautage 3D appliqué à un objet, sélectionnez l'objet 3D, puis cliquez deux fois sur l'effet dans le panneau Aspect. Pour plus de détails sur l'utilisation du panneau Aspect.



Objet extrudé obstrué (en haut à gauche) et non-obstrué (en haut à droite) ; objet sans bord biseauté (en bas à gauche) et avec bord biseauté (en bas à droite)

Pour extruder un objet 2D :

Sélectionnez l'objet.

Choisissez Effet > 3D > Extrusion et biseautage.

Pour définir la profondeur de l'objet, dans la section Extrusion et biseautage de la boîte de dialogue, saisissez une valeur comprise entre 0 et 2 000 dans la zone de texte Profondeur d'extrusion.

Procédez de l'une des façons suivantes :

Pour donner à l'objet un aspect plein, cliquez sur le bouton Activer pour un aspect plein . Les faces obstruées avant et arrière de l'objet s'affichent.

Pour donner à l'objet un aspect creux, cliquez sur le bouton Désactiver pour un aspect évidé .

Pour appliquer un bord biseauté sur la profondeur (axe z) de l'objet, choisissez un biseau dans le menu Biseau. Pour créer un biseau personnalisé, voir la rubrique suivante.

Choisissez parmi les options suivantes :

Pour définir la hauteur du biseau, faites glisser le curseur contextuel ou saisissez dans la zone de texte une valeur comprise entre 1 et 100. Les hauteurs trop élevées risquent de générer des intersections entre différentes parties de l'objet et de produire des résultats indésirables.

Pour ajouter le biseau à la forme d'origine de l'objet, cliquez sur le bouton Biseau sortant .

Pour soustraire le biseau de la forme d'origine de l'objet, cliquez sur le bouton Biseau entrant .

Pour définir les options de position, de surface ou d'éclairage.

Pour prévisualiser l'effet dans la fenêtre de document, sélectionnez Aperçu.

Cliquez sur OK.



Objet extrudé sans bord biseauté (à gauche), avec Biseau entrant (au milieu) et avec Biseau sortant (à droite)

Pour ajouter un tracé biseauté personnalisé au menu Biseau :

Ouvrez le fichier Biseaux.ai qui se trouve dans le dossier Modules externes d'Adobe Illustrator.

Créez un tracé simple ouvert dans le fichier Biseaux.ai.

Choisissez Fenêtre > Symboles et procédez de l'une des façons suivantes pour transformer le tracé en symbole :

Faites glisser le tracé sur le panneau Symboles.

Sélectionnez le tracé et cliquez sur le bouton Nouveau symbole  du panneau Symboles ou choisissez Nouveau symbole dans le menu du panneau.

Pour renommer le symbole, cliquez deux fois dessus dans le panneau Symboles, saisissez un nom dans la boîte de dialogue Options de symboles, puis cliquez sur OK.

Choisissez Fichier > Enregistrer.

Quittez Illustrator, puis redémarrez l'application.

Le biseau s'affiche dans le menu Biseau de la boîte de dialogue Options d'extrusion & de biseautage 3D.

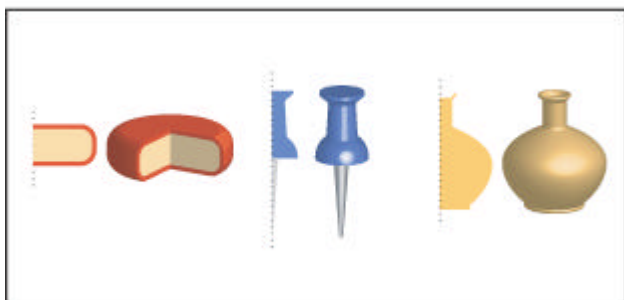
Pour appliquer le biseau personnalisé, procédez de l'une des façons suivantes :

Pour appliquer le biseau à un objet 3D extrudé, sélectionnez cet objet et cliquez deux fois sur l'effet Extrusion et biseautage 3D dans le panneau Aspect. Dans la boîte de dialogue Options d'extrusion & de biseautage 3D, choisissez le biseau dans le menu Biseau.

Pour appliquer le biseau personnalisé à un objet 2D, sélectionnez cet objet et choisissez Effet > 3D > Extrusion et biseautage. Dans la boîte de dialogue Options d'extrusion & de biseautage 3D, choisissez le biseau personnalisé dans le menu Biseau.

2/ EFFET REVOLUTION

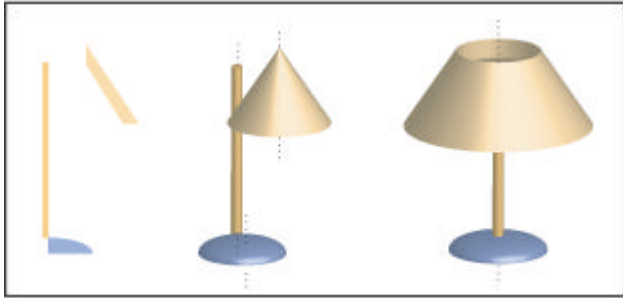
L'application de l'effet Révolution sur un objet fait tourner un tracé, ou *profil*, de façon circulaire autour de l'axe global y (axe de révolution) pour créer un objet 3D. Comme l'axe de révolution est vertical, le tracé ouvert ou fermé que vous faites tourner doit généralement représenter la moitié du profil de l'objet 3D souhaité en position verticale et de face. Vous pouvez ensuite faire pivoter la position de l'objet 3D dans la boîte de dialogue de l'effet.



Tracés fermés et objets 3D respectivement générés après révolution et rotation

Remarque : Il est beaucoup plus rapide d'appliquer une révolution à un tracé avec fond sans contour qu'à un tracé vectorisé.

Lorsque l'effet Révolution 3D est appliqué à un ou plusieurs objets simultanément, chaque objet tourne autour de son axe propre. Chaque objet se situe dans son propre espace 3D et ne peut entrecouper d'autres objets 3D. Lorsque l'effet Révolution est appliqué à un groupe ou un calque ciblé, en revanche, les objets tournent tous autour d'un seul axe. Pour plus de détails sur le ciblage des calques ou des groupes.



Objets d'origine (à gauche), objets séparés dont la révolution se fait autour de leurs axes respectifs (au milieu), objets groupés dont la révolution se fait autour du même axe (à droite).

 Pour modifier un effet Révolution 3D appliqué à un objet, sélectionnez l'objet 3D, puis cliquez deux fois sur l'effet dans le panneau Aspect. Pour plus de détails sur l'utilisation du panneau Aspect.

Pour faire tourner un objet 2D :

Sélectionnez l'objet.

Choisissez Effet > 3D > Révolution.

Pour définir l'angle de rotation du tracé en degrés, saisissez une valeur comprise entre 0 et 360 dans la section Révolution de la boîte de dialogue.

Procédez de l'une des façons suivantes :

Cliquez sur le bouton Activer pour un aspect plein , pour donner à l'objet un aspect plein.

Cliquez sur le bouton Désactiver pour un aspect évidé , pour donner à l'objet un aspect creux.

Pour ajouter une distance entre l'axe de révolution et le tracé, saisissez une valeur de décalage comprise entre 0 et 1 000 (cette option vous permet ainsi de créer un objet en forme d'anneau, par exemple).

Pour définir l'axe autour duquel l'objet tourne, choisissez Bord gauche ou Bord droit.

Pour définir les options de position, de surface et d'éclairage.

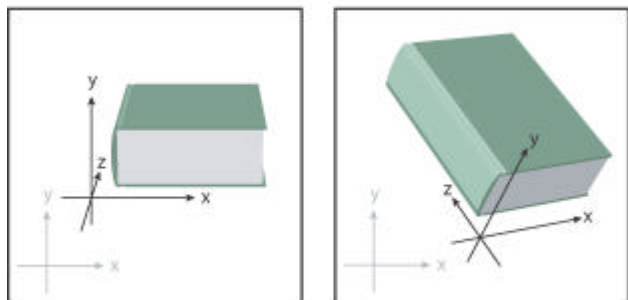
Pour prévisualiser l'effet dans la fenêtre de document, sélectionnez Aperçu.

Cliquez sur OK.

3/ ROTATION D'OBJET DANS UN ESPACE 3D

Vous pouvez faire pivoter un objet 3D créé avec les effets Extrusion et biseautage ou Révolution ou bien faire pivoter un objet 2D dans un espace 3D. Vous pouvez également ajuster la perspective d'un objet 3D ou 2D.

Souvenez-vous qu'il existe une différence entre les axes x, y et z de l'objet et les axes x, y et z globaux. Les axes de l'objet restent relatifs à la position d'un objet dans son espace 3D. Les axes globaux restent fixes par rapport à l'écran de l'ordinateur : l'axe x est horizontal, l'axe y vertical et l'axe z perpendiculaire à l'écran.



Les axes de l'objet (en noir) se déplacent avec l'objet, les axes globaux (en gris) restent fixes.

Pour faire pivoter un objet 2D ou 3D :

Sélectionnez l'objet.

Procédez de l'une des façons suivantes :

Pour faire pivoter un objet 2D, choisissez Effet > 3D > Rotation.

Pour faire pivoter un objet 3D existant, sélectionnez-le et cliquez deux fois sur l'effet dans le panneau Aspect.

Pour définir l'angle de rotation, procédez de l'une des façons suivantes :

Pour une rotation libre, faites glisser une face du cube repère. L'avant de l'objet est représenté par la face bleue du cube repère, le haut et le bas sont représentés par les faces gris clair, les côtés par le gris neutre et l'arrière par le gris foncé.

Choisissez une position prédéfinie dans le menu Position.

Pour contraindre la rotation autour d'un axe global, maintenez la touche Maj enfoncée tandis que vous faites glisser horizontalement (axe global y) ou verticalement (axe global x). Pour faire pivoter l'objet autour de l'axe global z, faites glisser le curseur dans la bande bleue qui entoure le cube repère.

Pour contraindre la rotation autour d'un axe de l'objet, faites glisser un bord sur le cube repère. Le pointeur prend la forme d'une flèche double et le bord du cube change de couleur pour indiquer l'axe autour duquel l'objet va tourner. Les bords rouges représentent l'axe x de l'objet, les bords verts son axe y et les bords bleus son axe z.

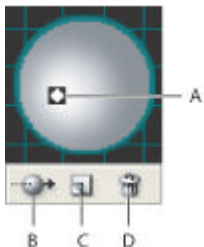
Saisissez des valeurs comprises entre -180 et 180 dans les zones de texte des axes horizontal (x) , vertical (y)  et de profondeur (z) .

Pour ajuster la perspective, saisissez une valeur comprise entre 0 et 160 dans la zone de texte Perspective. Un angle faible s'apparente à un téléobjectif, un angle élevé s'apparente à un objectif grand-angulaire.

Remarque : Un angle supérieur à 150 risque de déformer l'aspect des objets.

4/ ECLAIRAGE D'UN OBJET 3D

Vous pouvez considérablement modifier l'aspect d'un objet 3D en réglant son éclairage, notamment par ajout de lumières, variation de l'intensité de la lumière, modification de la couleur d'ombrage de l'objet et déplacement de lumières autour de l'objet.



Sphère d'éclairage **A**. Lumière sélectionnée devant **B**. Bouton Amener la lumière sélectionnée derrière/devant l'objet **C**. Bouton Nouvelle lumière **D**. Bouton Supprimer la lumière

Remarque : Les objets 3D ne partagent pas le même éclairage dans un document.

POUR MODIFIER L'ECLAIRAGE D'UN OBJET :

Sélectionnez l'objet 3D.

Dans le panneau Aspect, cliquez deux fois sur l'effet 3D pour ouvrir la boîte de dialogue Options 3D.

Cliquez sur Plus d'options pour afficher les options de surface.

Pour déplacer une lumière, procédez de l'une des façons suivantes :

Faites glisser la lumière vers une autre position sur la sphère.

Pour placer une lumière derrière ou devant l'objet, sélectionnez la lumière et cliquez sur le bouton Amener la lumière sélectionnée derrière l'objet ou sur le bouton Amener la lumière sélectionnée devant l'objet .

Pour ajouter une lumière, cliquez sur le bouton Nouvelle lumière . Par défaut, les nouvelles lumières apparaissent sur le centre avant de la sphère.

Pour supprimer une lumière, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton Corbeille.

Remarque : Par défaut, les effets 3D attribuent une lumière à l'objet. Vous pouvez ajouter et supprimer des lumières, mais l'objet doit toujours en conserver au moins une.

Pour modifier l'intensité d'une lumière, sélectionnez la lumière, puis faites glisser le curseur contextuel Intensité lumineuse ou saisissez un nombre compris entre 0 et 100.

Pour définir la couleur d'ombrage de l'objet, procédez de l'une des façons suivantes :

Pour ne pas ajouter de couleur à l'ombrage, choisissez Sans dans le menu déroulant Couleur d'ombrage.

Pour choisir une couleur personnalisée, choisissez Personnalisée dans le menu déroulant Couleur d'ombrage, puis cliquez sur la case Couleur d'ombrage pour sélectionner une couleur dans le sélecteur de couleurs. Les tons directs sont convertis en couleurs quadri.

Pour éviter les couleurs quadri si vous utilisez un mode de production en tons directs, choisissez Surimpression du noir. L'objet est ombré par surimpression d'ombres noires sur la couleur de fond de l'objet. Choisissez Affichage > Aperçu de la surimpression pour observer l'ombrage.

Si l'objet utilise des tons directs que vous voulez conserver, sélectionnez Conserver les tons directs. Les tons directs ne peuvent pas être conservés si vous avez choisi Personnalisée pour l'option Couleur d'ombrage.

5/ PLACAGE D'ILLUSTRATIONS

Les objets 3D se composent de plusieurs surfaces. Un carré extrudé, par exemple, devient un cube composé de six surfaces : les faces avant et arrière et les quatre faces latérales. Vous pouvez plaquer des images 2D sur chaque surface d'un objet 3D. Il vous est ainsi possible, par exemple de plaquer une étiquette ou du texte sur un objet en forme de bouteille ou simplement d'ajouter différentes textures sur chaque face de l'objet.



Objet 3D avec placage d'illustrations sur chaque face : **A.** Illustration Symbole **B.** Illustration Symbole **C.** A et B plaqués sur un objet 3D

Vous ne pouvez plaquer sur un objet 3D que les illustrations 2D enregistrées dans le panneau Symboles. Toute image Illustrator peut constituer un symbole, y compris les tracés, les tracés transparents, le texte, les images pixellisées, les filets et les groupes d'objets.

Lors du placage d'objets 3D, gardez en mémoire les points suivants :

Comme la fonction de placage utilise des symboles, vous pouvez modifier une instance de symbole et mettre automatiquement à jour toutes les surfaces où ce symbole est plaqué.

Vous pouvez interagir avec le symbole dans la boîte de dialogue Placage, avec les commandes habituelles du cadre de sélection pour le déplacement, la mise à l'échelle ou la rotation de l'objet.

L'effet 3D enregistre chaque surface plaquée de l'objet sous un numéro. Si vous modifiez l'objet 3D ou appliquez le même effet à un autre objet, il risque de ne pas y avoir le même nombre de faces que dans l'original. S'il y en a moins que le nombre défini pour le placage original, les illustrations en trop seront ignorées.

Comme la position du symbole est définie par rapport au centre de la surface de l'objet, lorsque la géométrie de la surface change, le symbole est replaqué par rapport au nouveau centre de l'objet.

Il est possible de plaquer des illustrations sur des objets utilisant les effets Extrusion et biseautage ou Révolution, mais pas sur des objets utilisant uniquement l'effet Rotation.

POUR PLAQUER DES ILLUSTRATIONS SUR UN OBJET 3D :

Sélectionnez l'objet 3D.

Dans le panneau Aspect, cliquez deux fois sur l'effet Extrusion et biseautage ou Révolution pour ouvrir la boîte de dialogue Options 3D.

Dans la boîte de dialogue Options 3D, cliquez sur Placage.

Dans la boîte de dialogue Placage, choisissez dans le menu déroulant Symbole l'illustration à plaquer sur la surface sélectionnée.

Pour sélectionner la surface à plaquer, cliquez sur les boutons fléchés Première surface , Surface précédente , Surface suivante  et Dernière surface  ou bien saisissez le numéro d'une surface dans la zone de texte. Les surfaces visibles sont en gris clair, celles masquées par la position en cours de l'objet sont en gris foncé. Lorsqu'une surface est sélectionnée dans la boîte de dialogue, ses contours s'affichent en rouge dans la fenêtre de document.

Choisissez parmi les options suivantes :

Pour déplacer le symbole, placez le pointeur dans le cadre de sélection et faites glisser ; pour le mettre à l'échelle, faites glisser une poignée latérale ou d'angle ; pour le faire pivoter, faites glisser hors du cadre de sélection, près d'une poignée.

Pour que les illustrations plaquées s'adaptent aux limites de la surface sélectionnée, cliquez sur Ajuster.

Pour supprimer les illustrations d'une seule surface, sélectionnez-la à l'aide des options de surface, puis choisissez Sans dans le menu Symbole ou cliquez sur Effacer.

Pour supprimer toutes les illustrations de toutes les surfaces de l'objet 3D, cliquez sur Tout effacer. Pour ombrer et appliquer l'éclairage de l'objet aux illustrations plaquées, sélectionnez Ombrer l'illustration (plus lent).

Pour afficher uniquement le placage, sans la géométrie de l'objet 3D, sélectionnez Géométrie invisible. Cela est notamment utile pour utiliser la fonction de placage 3D comme outil de déformation tridimensionnelle. Vous pouvez, par exemple, utiliser cette option pour plaquer du texte sur le côté d'une ligne ondulée extrudée, de façon à ce que le texte apparaisse déformé comme sur un drapeau.

Pour prévisualiser l'effet obtenu, cochez la case Aperçu.

Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Placage.

6/ EXEMPLES 3D



CHAPITRE XV

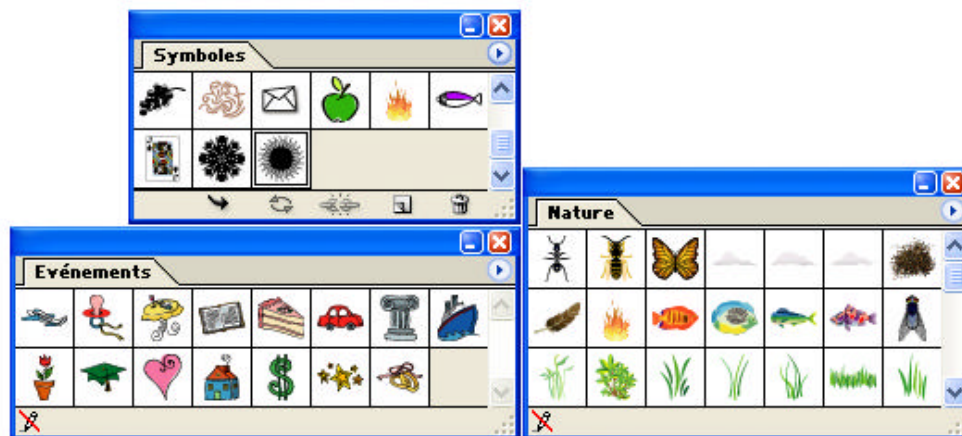
LES SYMBOLES

Un symbole est un objet artistique que vous pouvez réutiliser dans un document. Par exemple, si vous créez un symbole à partir d'une fleur, vous pouvez ajouter plusieurs instances de ce symbole à l'image sans devoir effectivement ajouter l'objet artistique complexe à maintes reprises. Chaque instance du symbole est liée au symbole dans le panneau Symboles ou dans une bibliothèque de symboles. L'utilisation de symboles peut vous faire gagner du temps et réduire considérablement la taille du fichier.

1/ UTILISATION DU PANNEAU ET DES BIBLIOTHEQUE DE SYMBOLES

Illustrator vous fournit une liste non exhaustive de symboles. Par défaut vous utilisez le panneau **symboles** pour travailler (menu fenêtre). Vous pouvez utiliser des symboles supplémentaires en chargeant des **bibliothèques de symboles**.

Vous pouvez les charger dans le menu fenêtre > bibliothèque de symboles, ou utiliser un panneau externe : charger des symboles créés dans un autre document, menu fenêtre > bibliothèque de symboles > autres bibliothèques ; ou provenant de site internet, <http://share.studio.adobe.com>.



2/ CREATION DE SYMBOLES

Vous pouvez créer des symboles à partir de tout objet artistique Illustrator, y compris les tracés, les tracés transparents, le texte, les images pixellisées, les objets filet et les groupes d'objets (vous ne pouvez toutefois pas utiliser les objets artistiques importés liés en tant que symboles, ni certains groupes tels que les groupes de graphes). Les symboles peuvent également inclure des objets actifs, tels que des contours, des dégradés de formes, des effets ou d'autres instances de symboles dans un symbole. Pour créer de nouveaux symboles à partir de symboles existants, dupliquez un symbole et modifiez-le. Vous pouvez également renommer les symboles nouveaux et dupliqués une fois créés.

Pour créer un symbole :

Sélectionnez l'image à utiliser en tant que symbole.

Faites glisser l'image vers le panneau Symboles. Faites glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée si vous souhaitez faire de l'image sélectionnée une instance du symbole nouvellement créé.

3/ OUTILS DE SYMBOLES

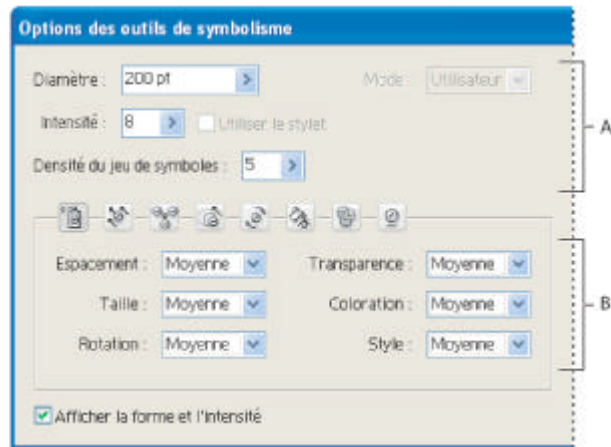
Les outils de symbolisme permettent de créer et de modifier des jeux d'instances de symboles. Vous créez un jeu de symboles à l'aide de l'outil Pulvérisation de symboles. Vous pouvez ensuite utiliser les autres **outils de symbolisme pour modifier la densité, la couleur, l'emplacement, la taille, la rotation, la transparence et le style des instances du jeu.**

Un jeu de symboles est le fait de sélectionner un symbole dans le panneau symboles et de le diffuser sur le document, puis par la suite vous pourrez le modifier avec les outils de symbolisme.

 <u>L'outil Pulvérisation de symboles (Maj+S)</u> Pulvérise le symbole sélectionné dans le document	 <u>L'outil Glissement de symboles</u> déplace les instances de symboles.	 <u>L'outil Espacement de symboles</u> rapproche les instances de symboles. Les éloigne si vous utilisez l'outil en maintenant ALT	 <u>L'outil Redimensionnement de symboles</u> redimensionne les instances de symboles. (ALT pour inverser)
 <u>L'outil Rotation de symboles</u> fait pivoter les instances de symboles.	 <u>L'outil Coloration de symboles</u> colore les instances de symboles avec la couleur choisie.	 <u>L'outil Transparence de symboles</u> opacifie les instances de symboles. (ALT pour inverser)	 <u>L'outil Stylisation de symboles</u> applique le style sélectionné aux instances de symboles.

4/ OPTIONS DES OUTILS DE SYMBOLES

Vous pouvez définir les options de tous les outils de symbolisme dans la boîte de dialogue Options des outils de symbolisme. Certaines options, telles que le diamètre, l'intensité et la densité, sont communes à tous ces outils. Certains outils disposent en outre d'options supplémentaires permettant de définir des aspects spécifiques du comportement de l'outil.



Boîte de dialogue Options des outils de symbolisme **A.** Options générales **B.** Options spécifiques à l'outil

Pour définir les options des outils de symbolisme :

Cliquez deux fois sur un outil de symbolisme dans la boîte à outils.

Dans la boîte de dialogue Options des outils de symbolisme, définissez les options générales suivantes :

L'option Diamètre indique la taille de la forme de l'outil.

L'option Intensité définit la vitesse des changements (plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont rapides). Vous pouvez également sélectionner Utiliser le stylet pour utiliser l'entrée à partir d'une tablette ou d'une plume au lieu de la valeur Intensité.

L'option Densité du jeu de symboles définit une valeur d'attraction pour le jeu de symboles (plus les valeurs sont élevées, plus les instances de symboles semblent être proches les unes des autres). Ce paramètre s'applique à un jeu de symboles entier. Lorsqu'un jeu de symboles est sélectionné, la densité change pour toutes les instances de symboles du jeu, pas uniquement pour les nouvelles instances.

L'option Afficher la forme et l'intensité affiche la taille au fur et à mesure que vous utilisez l'outil.

Pour définir les options spécifiques à l'outil, cliquez sur l'icône d'un outil dans la boîte de dialogue.

CHAPITRE XVI

ENREGISTREMENT DES FICHIERS

Lors de l'enregistrement, Illustrator écrit les données de l'illustration dans un fichier. La structure des données dépend du format de fichier sélectionné. Il existe quatre formats de base (AI, PDF, EPS et SVG) pouvant préserver toutes les données d'Illustrator.

Cependant, Vous pouvez exporter une illustration dans divers formats de fichier pour l'utiliser en dehors d'Illustrator (JPEG, GIF, SWF ...)

N'oubliez pas que lorsque vous choisissez un format non natif, Illustrator ne pourra pas récupérer toutes les données si vous rouvrez le fichier dans Illustrator. C'est pourquoi il est conseillé d'enregistrer les illustrations au format AI tant qu'elles ne sont pas terminées, puis de les exporter au format souhaité.

1/ ENREGISTREMENT D'UNE ILLUSTRATION AU FORMAT DE BASE

A) FORMAT ILLUSTRATOR

Illustrator CS44 vous permet d'enregistrer l'illustration au format de base du logiciel, c'est-à-dire en fichier Illustrator .AI.

- Vous passez par le menu **Fichier > enregistrer sous** tout en vérifiant le type de fichier en bas de la fenêtre puis les options Illustrator héritées, choisir la version du Logiciel dans lequel vous voulez enregistrer.

B) FORMAT PDF

Adobe PDF est un format de fichier polyvalent pouvant être utilisé dans divers processus :

De nombreuses applications de mise en page, de traitement de texte et graphiques acceptent les fichiers PDF importés ou insérés. Adobe PDF constitue ainsi un excellent choix pour l'enregistrement d'illustrations qui seront utilisées dans d'autres applications. De plus, Adobe PDF peut préserver toutes les données d'Illustrator, ce qui signifie que vous pouvez rouvrir le fichier dans Illustrator sans perte d'informations.

Adobe PDF est particulièrement adapté aux processus de publication. En enregistrant un composite de votre illustration au format Adobe PDF, vous créez un fichier compact et fiable que vous ou votre prestataire de services pouvez afficher, modifier, organiser et vérifier. Au moment approprié du processus, votre prestataire de services peut alors générer Adobe PDF est également un format idéal pour la distribution électronique de documents et l'affichage à l'écran. Vous pouvez envoyer des documents Adobe PDF à d'autres utilisateurs comme pièces jointes à un courrier électronique, ou les distribuer sur le World Wide Web ou sur un intranet

C) FORMAT EPS

La quasi-totalité des applications de mise en page, de traitement de texte et de graphisme acceptent les fichiers PostScript encapsulé (EPS) importés. Le format EPS préserve bon nombre des éléments graphiques que vous pouvez créer avec Adobe Illustrator, ce qui signifie que les fichiers EPS peuvent être ouverts et modifiés comme des fichiers Illustrator. Fondés sur le langage PostScript, les fichiers EPS peuvent contenir des images vectorielles et bitmap.

Deux méthodes permettent d'enregistrer une illustration au format EPS. Pour créer un fichier compatible avec Illustrator utilisez la commande Enregistrer. Pour créer un fichier compatible avec les versions antérieures d'Illustrator, utilisez la commande Exporter. Gardez bien à l'esprit que les versions antérieures du format de fichier EPS Illustrator (appelées formats EPS Illustrator hérités) peuvent ne pas prendre en charge certaines fonctions, telles que les dégradés, les calques et la transparence.

D) FORMAT SVG

SVG est un format vectoriel qui produit des graphiques Web interactifs de haute qualité. Il existe deux versions de formats SVG : SVG et SVG compressé (SVGZ). Le format SVGZ peut réduire la taille des fichiers de 50 à 80 % ; cependant, vous ne pouvez pas modifier les fichiers SVGZ à l'aide d'un éditeur de texte.

Remarque : Le module externe SVG pour votre navigateur Web est généralement installé avec Illustrator. Si vous devez vous procurer ce module séparément, téléchargez-le à partir du site Web www.adobe.com/svg/.

Lorsque vous exportez une illustration au format SVG, les objets de filet sont pixellisés. De plus, les images qui ne contiennent pas de couche alpha sont converties au format JPEG. Les images contenant une couche alpha sont converties au format PNG.

2/ ENREGISTREMENT POUR MICROSOFT OFFICE

La commande Enregistrer pour Microsoft Office vous permet de créer un fichier PNG que vous pouvez utiliser dans des applications Microsoft Office.

 *Pour personnaliser les paramètres PNG, tels que la résolution, la transparence et la couleur d'arrière-plan, utilisez la commande Exporter au lieu de la commande Enregistrer pour Microsoft Office. Vous pouvez également enregistrer une illustration au format PNG à l'aide de la commande Enregistrer pour le Web.*

Pour enregistrer une illustration dans un format compatible avec Microsoft Office :

Choisissez **Fichier > Enregistrer pour Microsoft Office**.

Dans la boîte de dialogue Enregistrer pour Microsoft Office, indiquez l'emplacement et le nom du fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

3/ EXPORTER UNE ILLUSTRATION

Vous pouvez exporter une illustration dans divers formats de fichier pour l'utiliser en dehors d'Illustrator. On parle de formats non natifs, car lorsque vous rouvrez un fichier dans Illustrator, toutes les données ne sont pas récupérées. Chaque format se distingue par la manière dont il représente les informations graphiques. Certains formats non natifs ne peuvent contenir que des dessins vectoriels ou des images bitmap ; d'autres peuvent combiner les deux dans un même fichier.

*Pour exporter une illustration, utilisez le menu **fichier > exporter** et faites un choix dans le menu type de fichiers*

A) FORMAT JPEG

Le format JPEG (Joint Photographic Experts Group) est un format de pixellisation couramment utilisé pour afficher des photographies et d'autres images en tons continus sur le World Wide Web. Le format JPEG comprime la taille des fichiers en supprimant des données de façon sélective. C'est pourquoi cette compression est dite avec perte. Le format JPEG ne prend pas en charge la transparence. *Pour enregistrer au format JPEG, soit vous utilisez le menu Fichier > exporter, soit Menu Fichier > enregistrer pour le web.*

B) FORMAT GIF

GIF (Graphics Interchange Format) est le format de fichier couramment utilisé pour afficher des graphiques et images à couleurs indexées sur le World Wide Web. GIF est un format compressé LZW conçu pour réduire la taille des fichiers et le délai de transfert électronique. Le format GIF prend en charge la transparence binaire en permettant la transparence de l'une des couleurs indexées. Ce format ne prend pas en charge l'opacité partielle telle qu'elle apparaît dans une couche alpha.

Pour enregistrer au format JPEG, soit vous utilisez le menu Fichier > exporter, soit Menu Fichier > enregistrer pour le web.

C) FORMAT PNG

Développé en tant que substitut du format GIF exempt de brevet, le format PNG (Portable Network Graphics) est utilisé pour la compression sans perte et l'affichage d'images sur le World Wide Web. Contrairement au format GIF, le format PNG prend en charge les images 24 bits et produit une transparence d'arrière-plan sans bords crénelés ; cependant, certains navigateurs Web ne prennent pas en charge les images PNG.

D) FORMAT BMP

BMP est le format de fichier bitmap Windows standard utilisé sur les ordinateurs compatibles Windows.

E) FORMAT PSD

L'exportation d'une illustration au format Photoshop conserve les calques, les masques, la transparence, les formes composées, les tranches, les images réactives et le texte modifiable lorsque cela est possible. Ceci facilite le partage d'illustrations entre Illustrator et Photoshop.

Si votre illustration contient des données ne pouvant pas être exportées au format de fichier Photoshop, Illustrator préserve son aspect en fusionnant les calques du document ou en la pixellisant. Il peut ainsi arriver que les calques, les sous-calques, les formes composées et le texte modifiable ne soient pas conservés dans le fichier Photoshop, même si vous avez sélectionné l'option d'exportation appropriée.

F) FORMAT SWF

Le format Macromedia Flash est une version du format graphique vectoriel Macromedia Flash destiné aux graphiques Web animés interactifs. Vous pouvez exporter des illustrations au format Macromedia Flash pour les utiliser sur le Web et afficher vos illustrations dans tout navigateur équipé du module Macromedia Flash Player.

G) FORMAT TIFF

TIFF est utilisé pour l'échange de fichiers entre applications et plates-formes informatiques. Très flexible, ce format est pris en charge par la quasi-totalité des logiciels de dessin, de retouche d'images et de mise en page. En outre, la quasi-totalité des scanners de bureau peuvent produire des images TIFF.

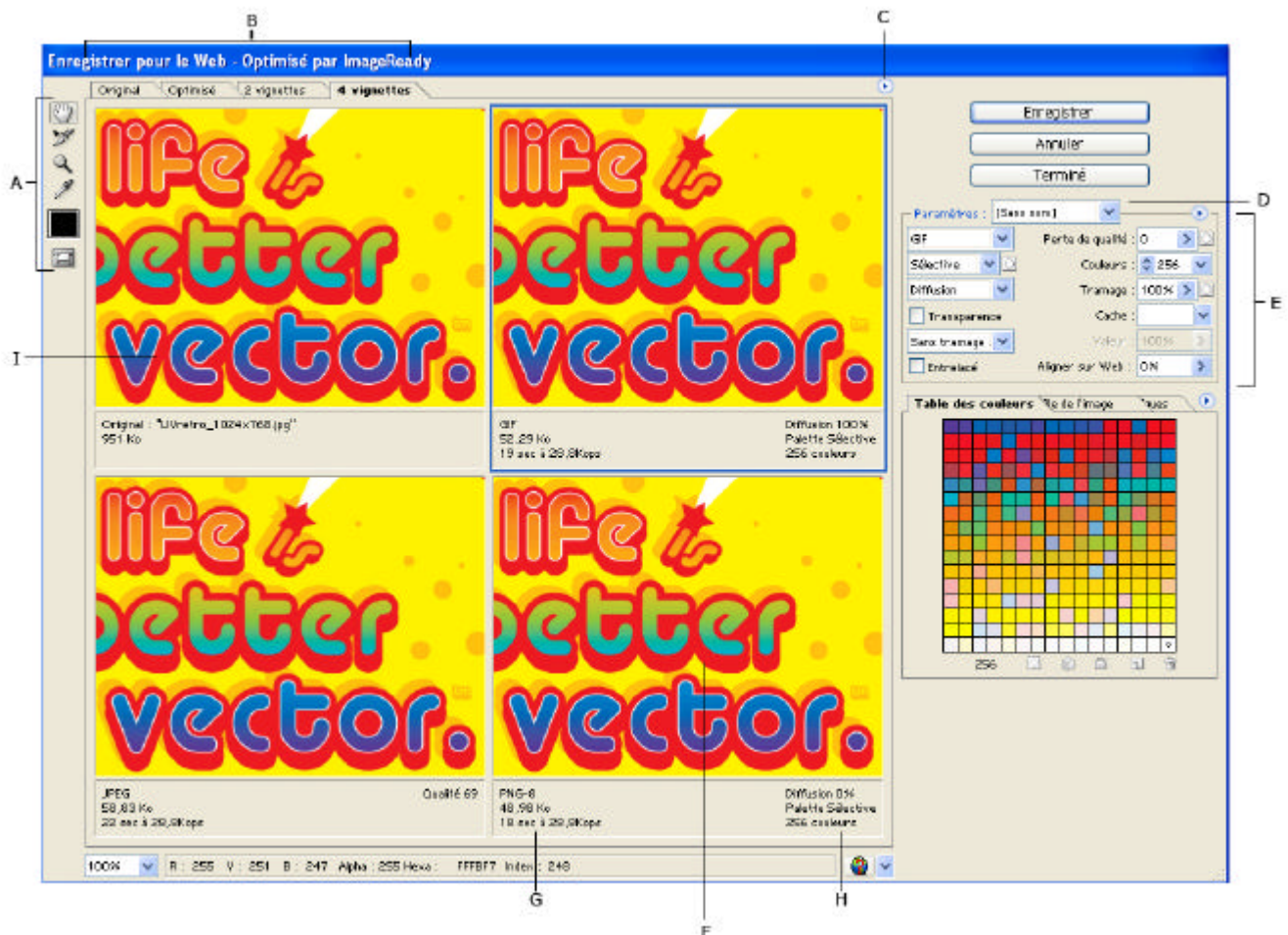
H) FORMAT AUTOCAD

DWG est le format de fichier standard pour l'enregistrement de graphiques vectoriels créés dans AutoCAD. DXF est un format d'échange graphique pour l'exportation de dessins AutoCAD ou l'importation de dessins vers et à partir d'autres applications. Le format DXF est une représentation de données référencée de toutes les informations contenues dans un fichier de dessin AutoCAD.

4/ OPTIMISATION DES IMAGES POUR LE WEB

Les formats de base dans lequel vous pourrez optimiser l'illustration sont :JPEG, GIF, PNG et maintenant SWF, SVG, WBMP.

Vous utilisez le Menu Fichier > enregistrer pour le web.



- A. Barre d'outils pour visualiser les infos. Les outils à votre disposition sont : La main (déplacement), l'outil sélection de tranches (optimiser les découpes), la loupe, la pipette, afficher/masquer les tranches.
- B. Vignettes de prévisualisation, les plus utiles sont 2 ou 4 vignettes.
- C. Menu échelle, permet de choisir une vitesse de connexion sur internet.
- D. Menu optimiser, permet d'activer des paramètres d'optimisation par défaut.
- E. Fenêtre d'optimisation, c'est ici que les options d'optimisation sont mises en place (format de fichiers, compression, choix du nombre de couleur ...).
- F. Vignette d'image optimisée (permet de contrôler la qualité de l'image).
- G. Informations sur l'image optimisée : Format du fichier, poids du fichier, temps de téléchargement selon la vitesse de connexion indiquée.
- H. Informations sur l'image optimisée : options de l'optimisation affichée.
- I. Image originale avec son poids et son format.

CHAPITRE XVII

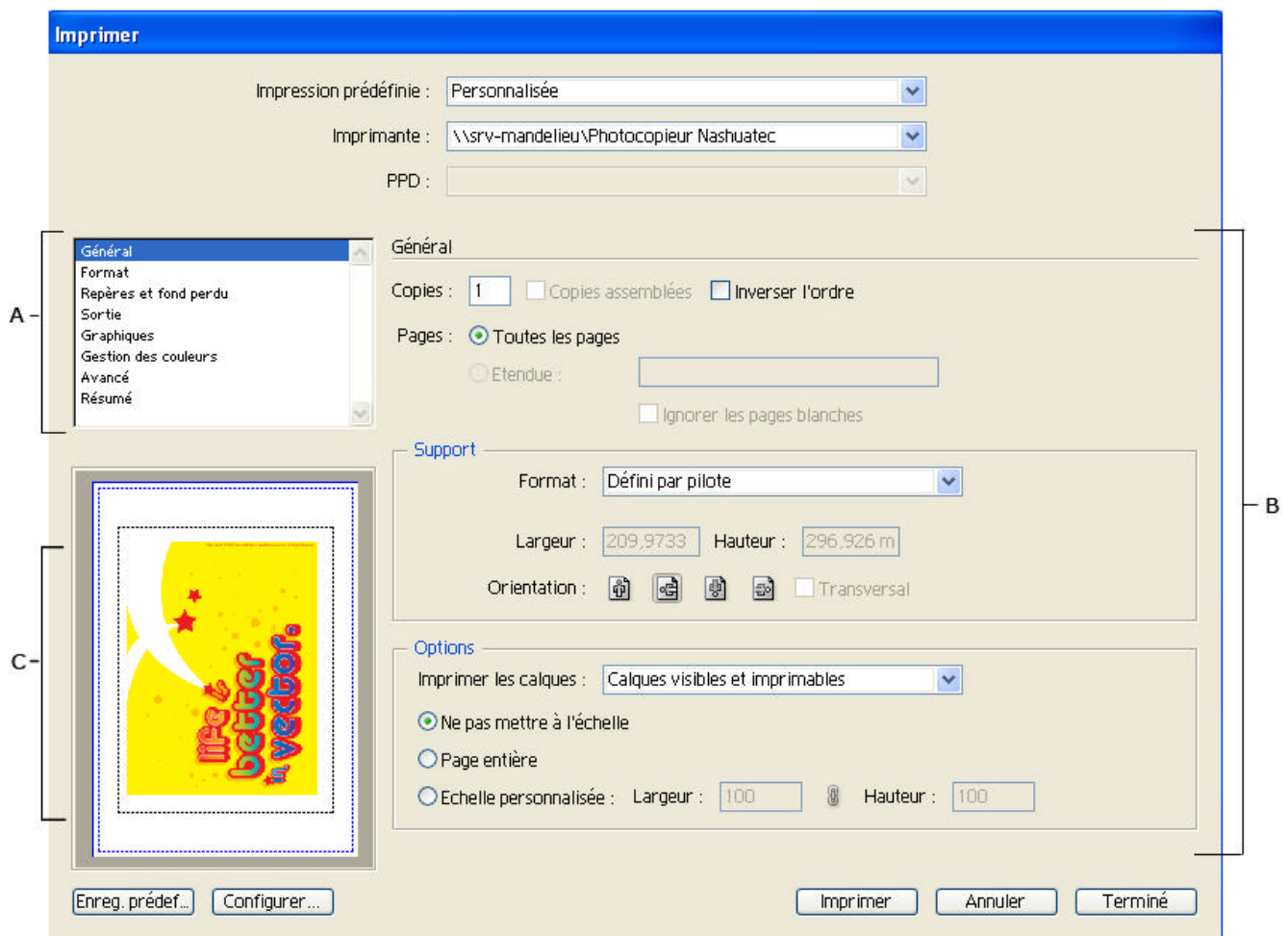
IMPRESSION

La boîte de dialogue Imprimer d'Illustrator est conçue pour vous aider tout au long du processus d'impression. Chaque ensemble d'options de la boîte de dialogue (des options Général à Résumé) est organisé pour vous guider dans la procédure d'impression de votre document.

Cependant, qu'il s'agisse de fournir des illustrations en couleur à un atelier de flashage extérieur ou d'envoyer l'esquisse d'un dessin sur une imprimante laser ou à jet d'encre, il est préférable d'acquérir quelques notions de base sur l'impression, qui faciliteront la sortie des documents et vous permettront d'obtenir à coup sûr le résultat escompté.

UTILISATION DE LA BOITE DE DIALOGUE IMPRIMER

Quel que soit le type de l'illustration imprimée, Adobe Illustrator vous donne le choix entre différentes options d'impression standard. Ces options apparaissent dans la boîte de dialogue Imprimer et sont organisées en groupes pour vous guider dans le processus d'impression. Une fois l'option souhaitée spécifiée, vous pouvez imprimer l'illustration à l'aide de la boîte de dialogue.



- A. Zone de choix d'impression
- B. Zone d'options pour l'impression
- C. Zone de prévisualisation du fichier imprimé

A) DEFINITION D'OPTIONS GENERALES

Dans la catégorie général, vous trouverez les options d'impression suivantes :

- Spécification du nombre de pages et de copies
- Choix du format du papier et de son orientation
- Choix des calques à imprimer
- Mise à l'échelle d'un document (permet d'ajuster le fichier sur le format de page choisit)

B) DEFINITION D'OPTIONS FORMAT

Le cadre d'impression (c'est-à-dire la surface imprimable) définit l'emplacement des repères d'impression dans votre document et les limites imprimables de l'illustration, ainsi que les limites non imprimables telles que les lignes directrices. Le cadre d'impression est défini avec les options Format de la boîte de dialogue Imprimer. Il est représenté par un rectangle en pointillés entourant l'illustration dans la fenêtre d'aperçu de la boîte de dialogue Imprimer. Le cadre n'est pas visible s'il a le même format que le plan de travail et le support, mais il est tout de même présent.

Les options Format définissent également à quel endroit doit être placée la surface imprimable ou le premier élément de votre illustration. Par exemple, vous pouvez modifier le positionnement pour mieux ajuster l'illustration sur le film ou la page imprimée.

Recadrer l'illustration selon :

Spécifie si l'illustration doit être recadrée sur le plan de travail, sur le cadre de toutes les illustrations du document, ou sur la zone de recadrage définie.

Positionnement

Cliquez sur l'un des carrés pour spécifier le point d'origine de la surface imprimable ou du premier élément à positionner.

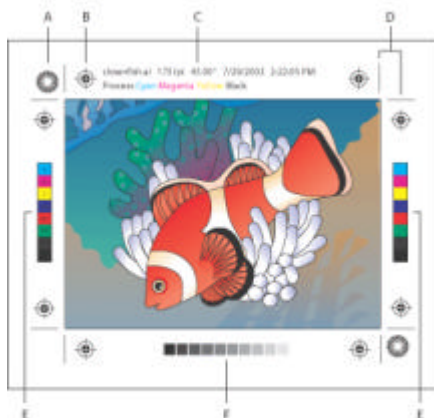
Mosaïque

Spécifie le mode de mosaïque des pages.

- Pleine page pour afficher et imprimer une seule page.
- Pages juxtaposées pour diviser le plan de travail en autant de pages entières que possible. Aucune page partielle n'est affichée ni imprimée.
- Zones juxtaposées pour diviser le plan de travail en autant de sections que nécessaire pour imprimer toute l'illustration.

C) DEFINITION D'OPTIONS DE REPERES

Lors de la préparation d'une illustration en vue de l'impression, un certain nombre d'éléments sont nécessaires pour le repérage précis des objets graphiques et la restitution fidèle des couleurs. Ces repères comprennent les traits de coupe, les repères de montage, les gammes de couleurs et les informations sur la page. Les options Repères et fond perdu de la boîte de dialogue Imprimer vous permettent d'ajouter ces repères à vos séparations.



Repères d'impression **A.** Etoile **B.** Repère de montage **C.** Informations sur la page **D.** Traits de coupe **E.** Gamme de couleurs **F.** Gamme de teintes

Le *fond perdu* désigne quant à lui la zone s'étendant au-delà du cadre de l'illustration, délimitée par les traits ou repères de coupe. Il représente en quelque sorte votre marge d'erreur, afin de garantir que l'encre est toujours imprimée jusqu'au bord une fois la page rognée, ou que le positionnement de l'illustration peut respecter un filet technique défini sur la page. Une fois l'image positionnée, vous pouvez spécifier la largeur du fond perdu. L'augmentation du fond perdu permet à Illustrator d'imprimer une plus grande partie de l'illustration située au-delà des traits de coupe. Cependant, ces traits définissent toujours un cadre d'impression de même format.

Notez les points suivants :

- Par défaut, Illustrator applique un fond perdu de 0 point aux repères d'impression romains et 8,5 points (3 millimètres) aux repères d'impression japonais (avec une double ligne pour indiquer toute différence entre le point d'origine original et le décalage). Ceci est disponible uniquement si votre système d'exploitation principal est japonais.
- Vous pouvez définir un fond perdu compris entre 0 et 72 points.
- La taille du fond perdu doit être choisie en fonction de sa finalité. Un fond perdu pour une presse d'imprimerie (où l'image déborde de la page imprimée) ne doit pas être inférieur à 18 points. Un fond perdu destiné à garantir la continuité de l'image par rapport à un filet technique exige tout au plus 2 ou 3 points.
- Votre imprimeur peut vous indiquer la taille de fond perdu à utiliser en fonction de vos travaux.

Vous pouvez définir les options Repères et fond perdu suivantes dans la boîte de dialogue Imprimer :

Traits de coupe

Ajoute de fines règles horizontale et verticale définissant l'emplacement où la page doit être rognée. Les traits de coupe peuvent également faciliter le repérage (alignement) d'une séparation de couleurs par rapport à une autre.

Repères de montage

Ajoute de petites «cibles» en dehors de la surface de la page pour aligner les différentes séparations d'un document couleur.

Gammes de couleurs

Ajoute de petits carrés de couleur représentant les encres CMJN et les teintes de gris (par incréments de 10 %). Votre prestataire de services utilise ces repères pour ajuster la densité d'encre sur la presse d'impression.

Informations sur la page

Identifie le film au moyen du nom du fichier, de l'heure et de la date d'impression, de la linéature utilisée, de l'angle de trame de la séparation, ainsi que de la couleur de chaque plaque. Ces libellés s'affichent en haut de l'image.

Type de repère d'impression

Permet d'imprimer des repères romains et japonais.

Graisse du trait de coupe

Spécifie la largeur des traits de coupe.

Décalage

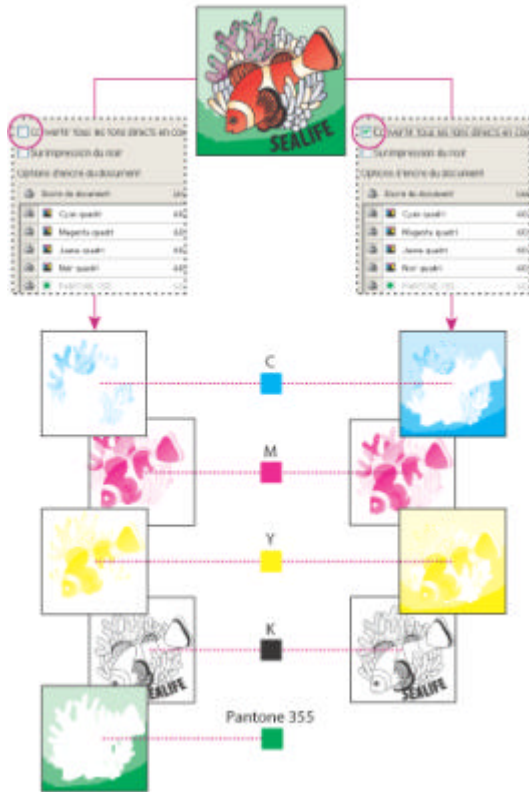
Spécifie la distance entre les traits de coupe et l'illustration. Pour éviter de dessiner des marques d'impression sur un fond perdu, veillez à saisir une valeur Décalage supérieure à la valeur Fond perdu.

Haut, Bas, Gauche et Droite

Permet de saisir des valeurs de 0 à 72 points pour spécifier le positionnement des marques de marge.

D) DEFINITION D'OPTIONS DE SORTIE

Votre illustration peut se composer de couleurs quadrichromiques (CMJN), de tons directs ou d'une combinaison des deux. Lorsque vous séparez une illustration, une plaque ou image distincte est créée pour chaque couleur quadri et ton direct, avec la plaque/image contenant les objets de cette couleur donnée. Les options Sortie de la boîte de dialogue Imprimer vous permettent de contrôler le mode de création des séparations de couleurs. Par exemple, vous pouvez choisir les couleurs à séparer et si les tons directs doivent être convertis dans leurs équivalents de couleur quadri les plus proches.



Séparation des couleurs quadrichromiques et d'un ton direct sur des plaques distinctes (à gauche) et conversion du ton direct en équivalents de couleur quadri (à droite).

E) DEFINITION D'OPTIONS DE GRAPHIQUES

Les options Graphiques de la boîte de dialogue Imprimer vous permettent de contrôler la manière dont les tracés, les polices, les informations PostScript, et les dégradés et objets de filet sont gérés pour l'impression.

G) DEFINITION D'OPTIONS DE GESTION DES COULEURS

Lorsque vous imprimez un document RVB ou CMJN avec gestion des couleurs, les options Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Imprimer vous permettent de spécifier des options supplémentaires de gestion des couleurs afin de garder les couleurs homogènes dans la sortie d'imprimante. Supposons, par exemple, que votre document contienne un profil adapté à un travail de prépresse et que vous vouliez contrôler les couleurs du document sur une imprimante de bureau. La boîte de dialogue Imprimer vous permet de convertir les couleurs du document en fonction de l'espace colorimétrique de l'imprimante de bureau. Le profil de l'imprimante est alors utilisé à la place du profil du document sélectionné lors de l'impression. Etant donné le grand nombre de profils RVB disponibles dans la boîte de dialogue Imprimer, vous pouvez envoyer des données chromatiques sous forme de valeurs RVB à des imprimantes.

Lorsque vous imprimez sur une imprimante PostScript, vous avez également la possibilité d'utiliser la gestion des couleurs PostScript. Dans cet environnement, Illustrator envoie les données chromatiques du document ainsi que le profil du document directement à l'imprimante.

PostScript, et laisse l'imprimante convertir le document en l'espace colorimétrique approprié. Les résultats de cette conversion des couleurs peuvent varier d'une imprimante à l'autre. Pour utiliser la gestion des couleurs PostScript, vous devez disposer d'une imprimante utilisant le langage PostScript Niveau 2 ou ultérieur. Il n'est pas nécessaire d'installer un profil ICC pour l'imprimante sur votre système.

Remarque : La gestion des couleurs PostScript n'est pas recommandée

H) DEFINITION D'OPTIONS AVANCE

Les options du groupe d'options Avancé de la boîte de dialogue Imprimer vous permettent d'imprimer des illustrations comme images bitmap sur des imprimantes basse résolution, certaines imprimantes non PostScript, ainsi que des imprimantes gérant à la fois l'impression PostScript et bitmap. Plus important encore, elles permettent de spécifier comment gérer la surimpression et les transparences.

I) RESUME

Utilisez les options Résumé de la boîte de dialogue Imprimer pour afficher vos paramètres de sortie avant l'impression, puis les ajuster si nécessaire.

Vous pouvez définir et afficher les options Résumé suivantes dans la boîte de dialogue Imprimer :

Options

Cette liste affiche les paramètres de sortie. Cliquez sur les triangles à côté des éléments de la liste pour afficher des informations plus détaillées.

Avertissements

Répertorie toutes les particularités à noter concernant les tons directs, la surimpression, les zones exigeant un aplatissement, les couleurs non imprimables et les éléments similaires.

Enregistrer le résumé

Enregistre le résumé dans un fichier texte. Pour enregistrer le résumé, cliquez sur Enregistrer le résumé, saisissez un nom et un emplacement, puis cliquez sur Enregistrer.

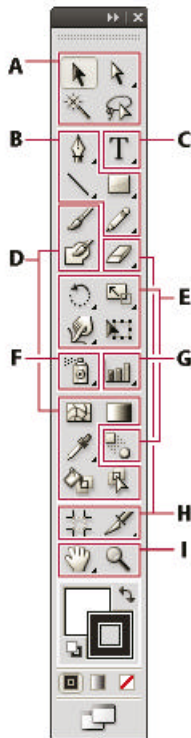
CHAPITRE XVIII

RACCOURCIS CLAVIERS

RACCOURCIS CLAVIERS UTILES

BARRE D'OUTILS (Utilisez les touches du clavier entre parenthèses pour activer l'outil)

Présentation du panneau Outils



A Outils de sélection

- Sélection (V)
- Sélection directe (A)
- Sélection directe progressive
- Baguette magique (Y)
- Lasso (Q)

B Outils de dessin

- Plume (P)
- Ajout de point d'ancrage (+)
- Suppression de point d'ancrage (-)
- Conversion de point directeur
- Trait (N)
- Arc
- Spirale
- Grille rectangulaire
- Grille à coordonnées polaires
- Rectangle (M)
- Rectangle arrondi
- Ellipse (L)
- Polygone
- Etoile
- Halo
- Crayon (N)
- Arrondi
- Gomme de tracé

C Outils de texte

- Texte (T)
- Texte captif
- Texte curviligne
- Texte vertical
- Texte captif vertical
- Texte curviligne vertical

D Outils de peinture

- Pinceau (B)
- Forme de tache (Maj+B)
- Filet (U)
- Dégradé de couleur (G)
- Pipette (I)
- Mesure
- Pot de peinture dynamique (K)
- Sélection de peinture dynamique (Maj+L)

E Outils de remodelage

- Rotation (R)
- Miroir (O)
- Mise à l'échelle (S)
- Déformation
- Modelage
- Déformation (Maj+R)
- Tourbillon
- Contraction
- Dilatation
- Festons
- Cristallisation
- Fronces
- Transformation manuelle (E)
- Dégradé de formes (W)

F Outils de symboles

- Pulvérisation de symboles (Maj+S)
- Glissement de symboles
- Espacement de symboles
- Redimensionnement de symb.
- Rotation de symboles
- Coloration de symboles
- Transparence de symboles
- Stylisation de symboles

G Outils de graphiques

- Graphe à barres verticales (J)
- Graphe à barres verticales empilées
- Graphe à barres horizontales
- Graphe à barres horizontales empilées
- Graphe linéaire
- Graphe à couches
- Graphe à nuages de points
- Graphe sectoriel
- Graphe Radar

H Outils de tranche et de coupe

- Zone de recadrage
- Tranche (Maj+K)
- Sélection de tranche
- Gomme
- Ciseaux (C)
- Cutter

I Outils de déplacement et de zoom

- Main (H)
- Page
- Zoom (Z)

■ Indique l'outil par défaut

* Les raccourcis clavier sont entre parenthèses

QUELQUES RACCOURCIS SOUVENT UTILISES :

CTRL + N	Nouveau document
CTRL + O	Ouvrir un document
CTRL + W	Fermer un document
CTRL + P	Imprimer un document
CTRL + Z	Annuler
CTRL + S	Enregistrer
CTRL + Q	Quitter le logiciel
CTRL + C	Copier un élément
CTRL + V	Coller un élément
CTRL + X	Couper un élément
CTRL + A	Tout sélectionné
CTRL + D	Répéter une transformation
CTRL + E	Appliquer le dernier filtre utilisé
SHIFT (MAJ) + CTRL + E	Appliquer le dernier effet utilisé
CTRL + Y	Affichage Tracés
CTRL + 0	Taille écran
CTRL + 1	Taille réelle
CTRL + R	Afficher/Masquer les règles
CTRL + ;	Afficher/Masquer les repères
CTRL + T	Afficher/Masquer Le panneau Caractères
SHIFT (MAJ) + F7	Afficher/Masquer Le panneau Alignement
F6	Afficher/Masquer Le panneau Couleur
F7	Afficher/Masquer Le panneau Calques
F10	Afficher/Masquer Le panneau Contour
F9	Afficher/Masquer Le panneau Dégradé de couleurs
Tab	Afficher/Masquer Les panneaux du logiciel

Pour connaître ou personnaliser les différents raccourcis claviers : Menu Edition > Raccourcis claviers