

**Marché N° 144-2010**

**FORMATION DES FORMATEURS DE L'O.F.P.P.T.  
SUR LE DEVELOPPEMENT MULTIMEDIA**

**MODULE 2 : MAITRISER LE DESSIN 2D A L'AIDE D'ILLUSTRATOR  
SUPPORT FR COURS**



**DECEMBRE-2010**



## **Table des Matières**

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Paramètres d'affichage .....                                          | 2  |
| Menu Affichage .....                                                  | 2  |
| Repères.....                                                          | 2  |
| Afficher/masquer les règles Ctrl R .....                              | 2  |
| Les Couleurs.....                                                     | 2  |
| Les Calques.....                                                      | 3  |
| Importation de Fichiers .....                                         | 3  |
| Outil Texte .....                                                     | 4  |
| Base de création.....                                                 | 6  |
| Créer un rectangle .....                                              | 6  |
| Créer un objet personnalisé .....                                     | 6  |
| Palette d'outil.....                                                  | 7  |
| Contour .....                                                         | 7  |
| Déplacement et Dimension des Blocs .....                              | 8  |
| Dégrader et volume .....                                              | 9  |
| Outil Filet.....                                                      | 10 |
| Ajouter des points .....                                              | 10 |
| Outil dégradé de forme .....                                          | 13 |
| Les Motifs .....                                                      | 13 |
| Outil Rotation .....                                                  | 15 |
| Outil miroir.....                                                     | 16 |
| Outils rotation et miroir .....                                       | 16 |
| Outil déformation.....                                                | 17 |
| Transformation répartie.....                                          | 17 |
| Transformation .....                                                  | 18 |
| Outil déformation.....                                                | 18 |
| Outils tourbillon .....                                               | 18 |
| Outils cristallisation Outils fronce .....                            | 18 |
| Outil Dilatation.....                                                 | 19 |
| Outil feston.....                                                     | 19 |
| Les Formes et Symboles .....                                          | 19 |
| Outils pulvérisation de symbole .....                                 | 19 |
| Zone outil de recadrage .....                                         | 20 |
| Outil pot de peinture dynamique.....                                  | 21 |
| Dégrader de forme et déformation.....                                 | 22 |
| Les masques d'écrêtage.....                                           | 27 |
| Le masque d'opacité .....                                             | 27 |
| Masque d'opacité avec une forme + combine écrêtage.....               | 29 |
| Créer un effet vitre .....                                            | 29 |
| Vectorisation dynamique .....                                         | 29 |
| Méthode 1-convertir une illustration en vectorisation dynamique ..... | 29 |
| Méthode 2-importer un fichier et le vectoriser .....                  | 30 |
| Création d'animations Flash .....                                     | 31 |
| Aide-mémoire sur les effets et les filtres .....                      | 32 |
| Graphiques .....                                                      | 34 |

## Paramètres d'affichage

### **Menu Affichage**

> Nouvelle vues > mémoriser des vues, zooms > Afficher/masquer les limites de pages > Coordonnée des point > barre d'outil menu affichage > X et Y.

### **Repères**

Déverrouiller > affichage repère > décocher verrouiller les repères.

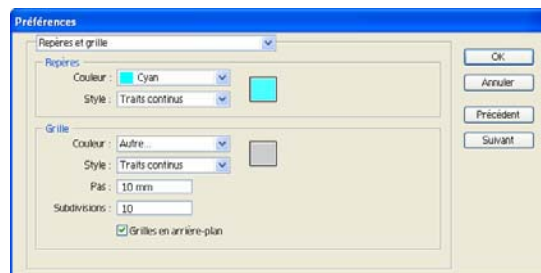
### **Afficher/masquer les règles Ctrl R**

Pour déplacer le pt Zéro > clic sur le carré blanc à l'intersection des règles > glisser  
Vérifier les données dans la barre d'outil. Mettre plusieurs éléments au même point



Zéro. Glisser la règle à l'endroit voulu > zéro dans x et Y.

Afficher la grille Paramétrer la Grille > Edition > préférence > repère et grille.



## Les Couleurs

### **Pour les aplats > utiliser un soutien au noir pour le print**

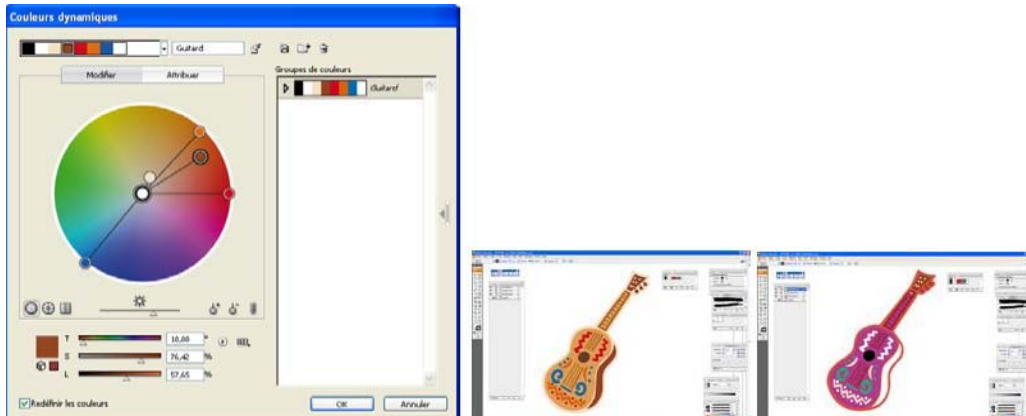
Réglage CMJN > 100% noir + 30% cyan

### **Pour les textes en noirs pour le print**

Réglage 100% noir -CMJ 0%

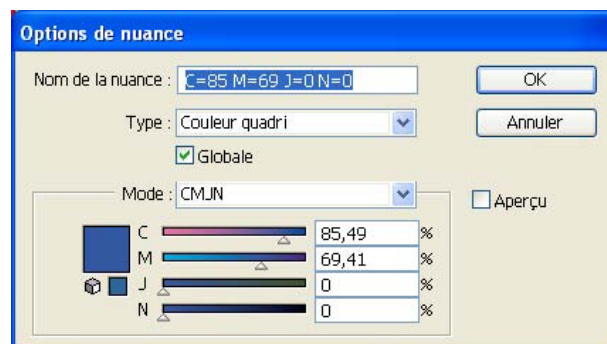
- ✓ **Réinitialiser le nuancier** > ouvrir la palette nuancier > ouvrir la bibliothèque de nuances > nuancier par défaut > impression.
- ✓ **Nettoyer le nuancier** > menu de la palette nuancier > sélectionner les couleurs non utilisé > sup.
- ✓ **Créer un groupe de couleur**
- ✓ **Afficher la roue chromatique** > double-clic sur un groupe couleur > permet de modifier toutes les couleurs d'un objet. Clic sur le groupe de couleur, pour motif les couleurs. Une à une Enregistre en tant que nouveau Gr. De couleur Pour ne pas écraser les couleurs Originales.

- ✓ **Notion de couleur globale** > Dans la palette couleur > double-clic sur la couleur Pour afficher les options. > déterminer que la couleur est globale en faisant un double-clic dessus. Puis modifier la couleur. Tous les objets d'une même couleur seront modifiés.



## Les Calques

Double-clic sur le calque Modèle > estompe et verrouille le calque



## Importation de Fichiers

Fichier > importer > clic sur model > calque estompé et verrouillé créer auto > Importé  
Utile pour un scan

- ✓ **Palette lien** Pour gérer les images importées. Menu fenêtres. **Rééditer** le lien pour remplacer une image **Incorporer** pour que les images n'est plus besoin de lien

## Outil Texte

### ✓ **Menu Texte**

Fenêtre texte > paragraphe et caractère.

### ✓ **Texte simple**

Clic sur l'outil > clic sur la page > écrire le texte.

### ✓ **Changer la couleur**

> Sélectionner avec outil sélection > Clic direct sur le nuancier.

### ✓ **Créer un dégradé**

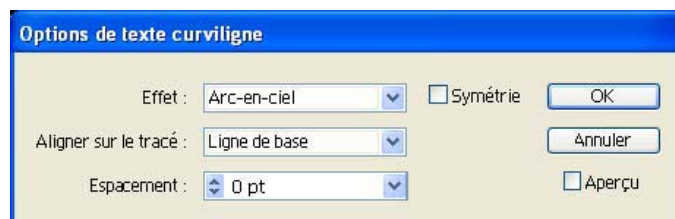
> Selec texte > clic droit > vectorisé > utiliser la palette des dégradé.

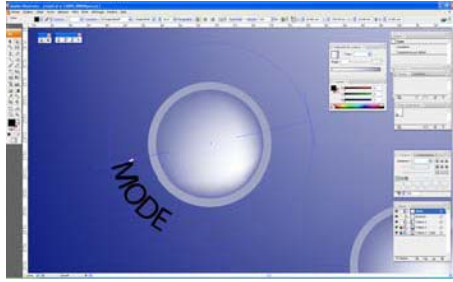
### ✓ **Donner une forme au texte** Créer le texte > sélection > **vectorisé** > **fenêtre forme** > clic sur la forme souhaitée.

### ✓ **Texte curviligne**

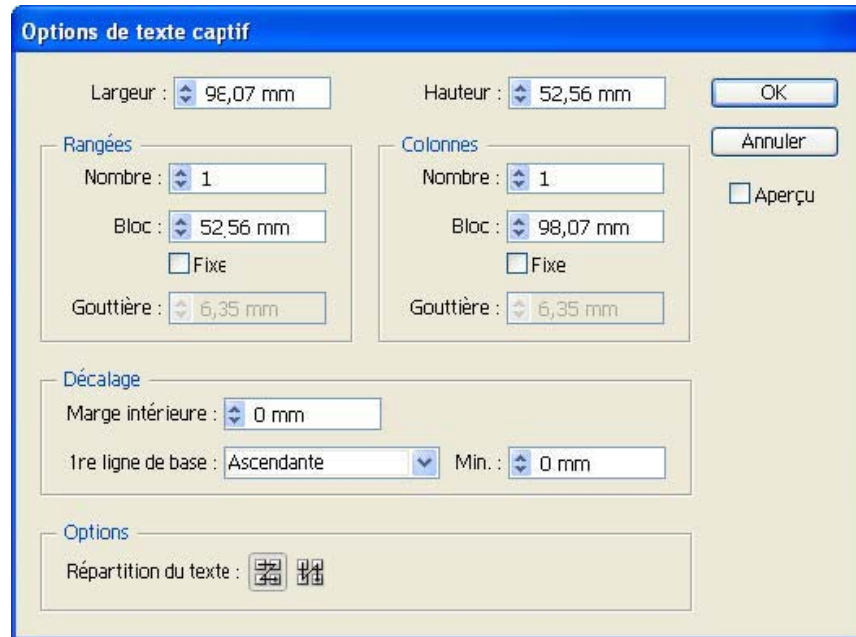
Option de texte curviligne > Menu Texte > texte curviligne > option de texte curviligne.

Texte  
White House  
texte





- Faire passer le texte à l'intérieur du cercle > Pointeur blanc (outil sélection) > passer le curseur à l'intérieur du cercle.



#### ✓ **Modifier le tracé du texte**

Sélection avec l'outil sélection direct le tracé pour modifier son contour / sa couleur.

#### ✓ **Option de texte captif** pour afficher les options de mise en page du texte Menu Texte > option de texte captif.

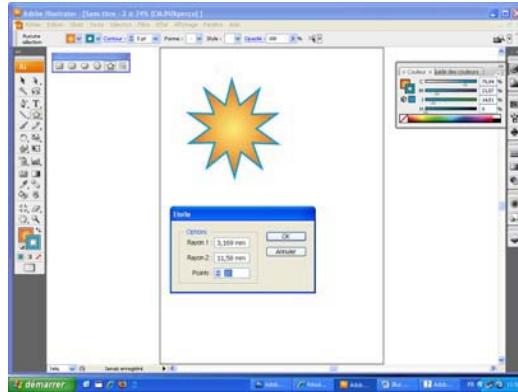
#### ✓ **Supprimer le lien entre 2 blocs texte** > sélectionner le bloc récepteur > menu texte > texte lié > sup. le lien Conserve les autres liens s'il y en a. **Supprimer le blocs > menu texte > texte lié > annulé la sélection.**

#### ✓ **Création de rangées et de colonnes de texte**

Sélectionnez un objet texte captif. > Choisissez la commande Texte > Options de texte captif > Dans les sections Rangées et Colonnes de la boîte de dialogue, définissez les options suivantes : **Nombre** > Indique le nombre de rangées et de colonnes que l'objet doit contenir. **Bloc** > Indique la hauteur de rangées individuelles et la largeur de colonnes individuelles. **Fixe** > Détermine ce qu'il advient du bloc de rangées et de colonnes si vous redimensionnez la zone de texte. Lorsque cette case est cochée, le redimensionnement de la zone

peut modifier le nombre de rangées et de colonnes, mais pas leur largeur. Cette case doit être décochée pour que la largeur des rangées et des colonnes change lorsque vous redimensionnez la zone de texte.

- ✓ **Les césures NB > quand le texte est justifié autorisé les césures**



Palette paragraphe > césure (sélectionner en amont le texte)

- ✓ **Habillage de texte**

Pour l'habillage texte et images sur le même calque Images en 1<sup>er</sup> plan > Sélectionner le bloc texte et l'image > menu objet > habillage de texte > créer.

- ✓ **Modifier une image par la palette lien > pour ne pas modifier l'habillage de texte**

Palette liens (menu fenêtre) > clic sur l'image > rééditer le lien > sélectionner la nouvelle image.

## **Base de création**

### ***Créer un rectangle***

Sélectionner fond > remplir à l'aide de la palette > faire glisser la couleur dans le rectangle > sélectionner contour pour le contour.

### ***Créer un objet personnalisé***

Selec outil étoile > cliquer sur la page > une boîte de dialogue apparaît > paramétrer.

## Palette d'outil

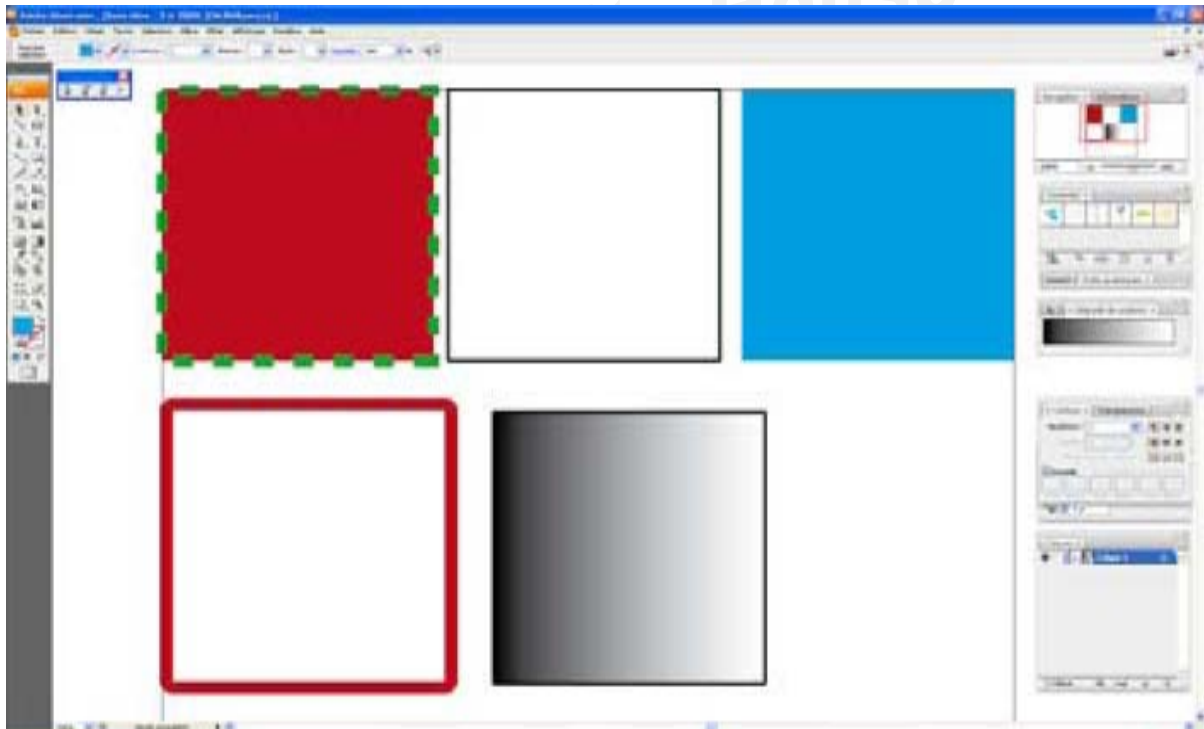
- ✓ Outil de sélection direct Permet de déplacer un point.
- ✓ Outil de sélection progressif Permet de déplacer un objet dans un groupe d'objet (Associé) (Lorsque l'on déplace avec outil sélection, on déplacera le groupe).
- ✓ Outil Polygone.



- ✓ Procédure-Illustrator-2008 Illustrator - 7 – >Appuyer flèche haut et bas pour modifié la forme/le nombre de côté.
- ✓ Entrer les valeurs de couleurs pour contour/couleur Clic avec Shift sur contour/couleur > Affiche le panneau couleur.

## Contour

### Fenêtre contour



Centrer le contour quand on vectorise pour garder la taille d'origine Tracé > vectorisé le contour > Exemple de contour.

## Déplacement et Dimension des Blocs

### ✓ Redimensionner un bloc

> clic dans L ou H > utiliser les Flèches du clavier haut et bas.

### ✓ Créer une forme à partir du centre

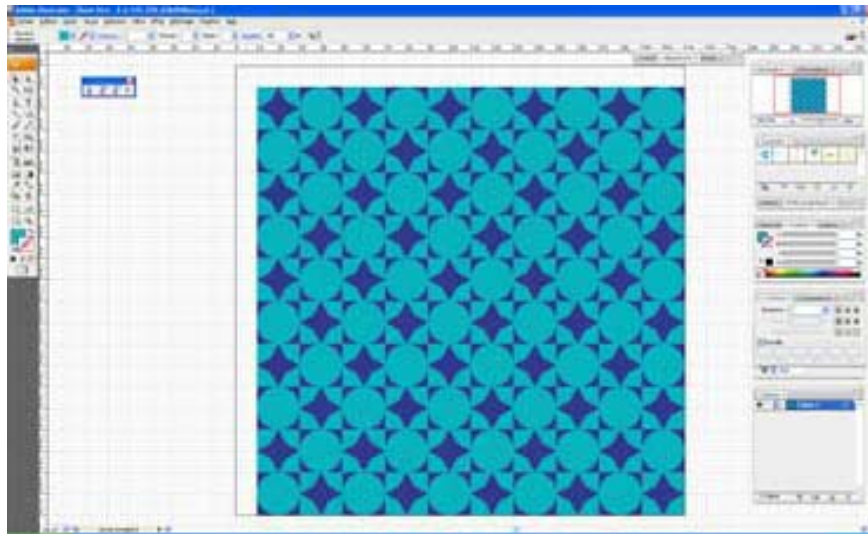
Alt. +Shit > Alt > à partir du centre shift > Homothétie

Déplacer avec une contrainte vertical Ou Horizontal > Shift.

### ✓ Sélectionner plus d'éléments avec > Shift

### ✓ Paramétrer les duplications et déplacements

Objet > transformation > déplacement Ctrl D > répéter la transformation.



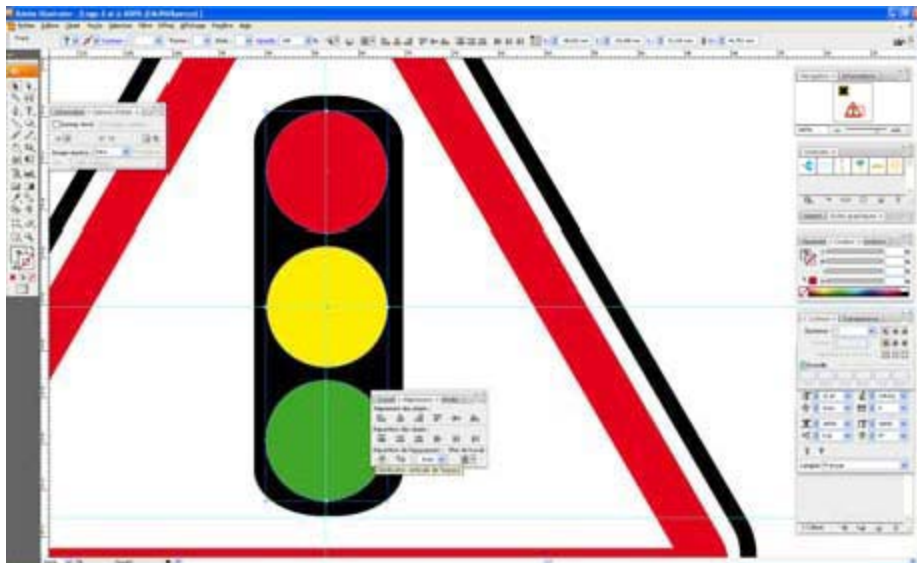
### ✓ Aligner des Objets

Fenêtre Alignement Sélectionner les objets à aligner entre eux Exemple :  
Alignement des ronds > répartition de l'espace automatique > distribution  
vertical de l'espace Alignement des objets > alignement horizontal au centre  
**Indiquer la distance entre les objets alignés** > dans répartition de l'espace >  
remplacer Auto par la valeur > clic sur le premier objet duquel on part (dans cet  
exemple valeur/2 objet/rond rouge).

### ✓ Rotation

Sélectionner l'objet > double-clic outil rotation > noter la valeur.

✓ **Afficher le centre d'un objet**



**Fenêtre > option d'objet**

**Dégrader et volume**

✓ **Guide des couleurs**

Changer la couleur dans la barre des dégradés > Select la couleur dans le guide des couleurs la glisser sur le pot de peinture (fenêtre dégradé de couleur) Glisser le pot vers la sélection pour exécuter.

Outil dégradé > sectionné l'objet > clic outil > tirer.

Tirer vers le bas Tirer vers le haut Tracé court Tracé long.

✓ **Donner un dégradé à un anneau**



✓ **Créer un objet avec contour, sans fond, > Vectorisé l'objet > Objet > tracé > vectorisé le contour > > Dans la barre d'outil sélectionné arrière-plan et clic sur l'icône dégradé.**

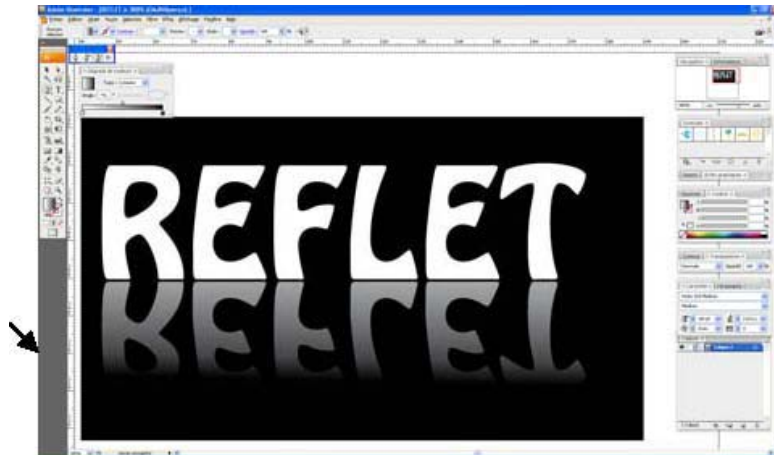
✓ **Donner un dégradé à du texte / Créer un effet de reflet**

Créer le texte Objet > transformation > miroir **Vectorisé le texte > miroir > sélectionner > dans la barre d'outil clic sur fond puis clic dégradé > Orienter le dégradant en traçant une droite.**

✓ **Donner un seul dégradé à un groupe d'objet**

> Ctrl G > faire le dégradé > sélectionner l'objet > clic sur outil dégradé > tracé une droite sur l'objet.

**Outil Filet**



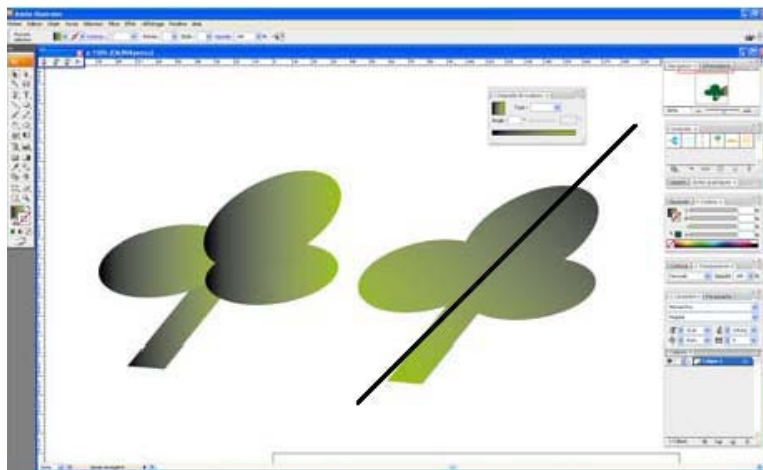
✓ **Créer un filet de Dégrader**

Menu objet > créer un filet de dégradé > aspect : vers le centre.

✓ **Créer une forme avec une couleur > pipette, sélectionner la nouvelle couleur > outil filet > clic sur la forme. Modeler avec l'outil sélection direct**

Clic sur l'endroit à modifier > clic sur la pipette pour récupérer une couleur plus foncé/plus claire.

***Ajouter des points***

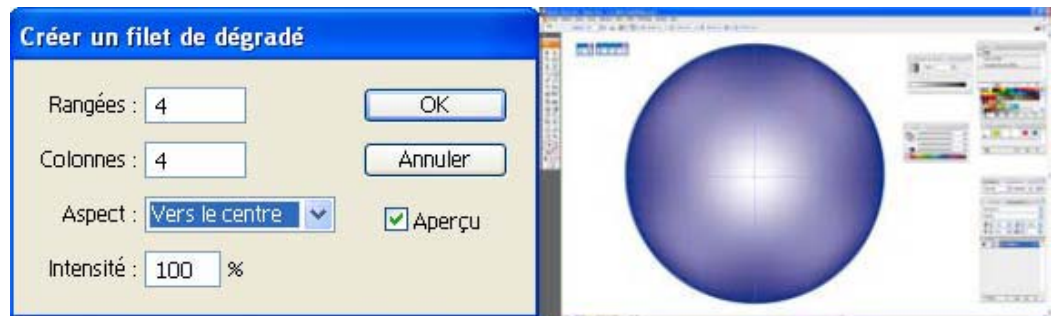


> Outil filet > clic à l'endroit souhaité ou l'on souhaite ajouté le pt filet.

✓ **Sup. un rangé**

> Avec l'outil filet > clic avec Alt. sur le filet Créer des points sans passer par le menu > utiliser l'outil filet Conversion d'un objet avec fond en dégradé en un objet de filet

> Sélectionnez l'objet, puis choisissez la commande Objet > Décomposer. > Sélectionnez l'option Filet de dégradé, puis cliquez sur le bouton Ok.

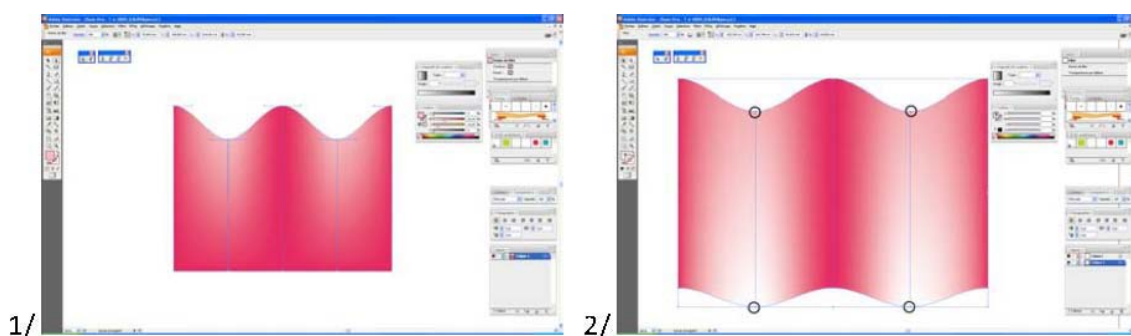
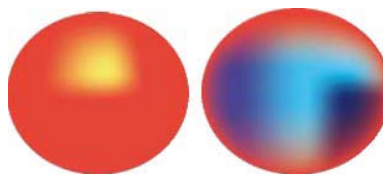


✓ **L'objet sélectionné est converti en objet de filet qui prend la forme du dégradé, c'est-à-dire circulaire (radial) ou rectangulaire (linéaire).**

Pour créer des vecteurs Pour créer un effet de couleur > lasso > cliquer la zone souhaité > clic sur la couleur choisie :

1. Créer un rectangle avec une couleur > Objet > créer un filet de dégradé > avec outil sélection direct sélectionner 1 pt sur 2, toujours rester appuyer sur shift et glisser les points > toujours avec shift avec la pipette sélectionner la couleur de dégradé.

2. Pour modifier une rangé de dégradé > sélectionner le point directeur avec l'outil de sélection directe.





Créer un ovale bleu et couper le bas  
 Sélectionner un lavande en couleur de fond  
 Placer 2 points de filets dégradés sur le côté gauche  
 Tracer un ovale, fond lavande, 3 points de filet dégradé blanc en haut  
 Tracer un 2ème ovale lavande, 3 points de filet dégradé blanc en bas  
 Tracer un rectangle arrondi blanc, 1 pt de dégradé bleu  
 Police : DS digital (télécharger sur dafont.com)  
 Boutons : Tracer 1 cercle contour bleu fond lavande  
 2ème cercle fond lavande, 1 pt de dégradé blanc  
 Base : rectangle arrondi, fond bleu, 1 pt de dégradé blanc à gauche  
 Ombre portée : ellipse, dégradé lavande-blanc, contour progressif

Pour l'ombre > forme ovale avec dégradé bleu lavande à blanc > contour progressif 5 mm (effet > spéciale > contour).

✓ **Donner un effet de volume**

Sélectionner l'objet > > palette dégradé pour choix de couleurs > 2 couleurs > sélectionner l'outil dégradé > clic un fois ou l'on souhaite le point de lumière.

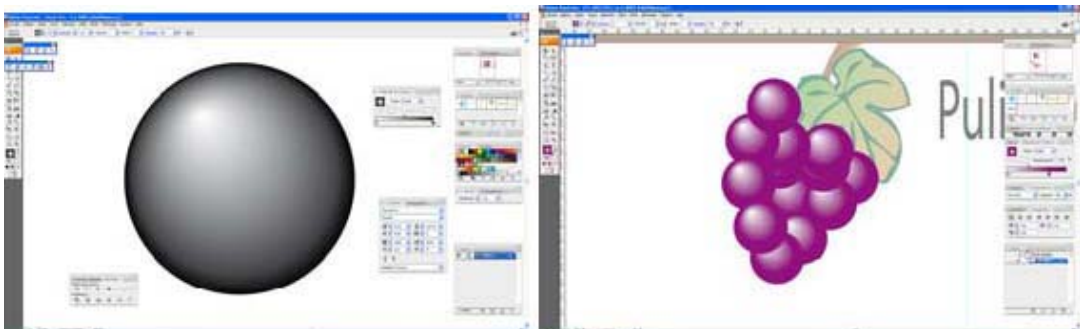
✓ **Donner un effet de volume avec plus de formes**

Sélectionner > copier > coller devant > Alt + Maj réduire puis rotation.

✓ **Donner des arrondis à une forme**

Filtre > spécial > arrondi Partir d'un triangle de base.

✓ **Ombre portée Avec Aperçu > effet > spécial > ombre portée Sans aperçu / possibilité de créer des ombres séparées > filtre > spécial > ombre portée.**



## Outil dégradé de forme

Créer une forme > dupliquer > (ou créer 2 formes) sélectionner les deux > outil dégradé de forme > Alt (pour afficher les options) > clic sur le premier point donner le nombre de répétition souhaité, choisir le pas, le sens.



### ✓ Aligner les forme sur l'objet/le tracé

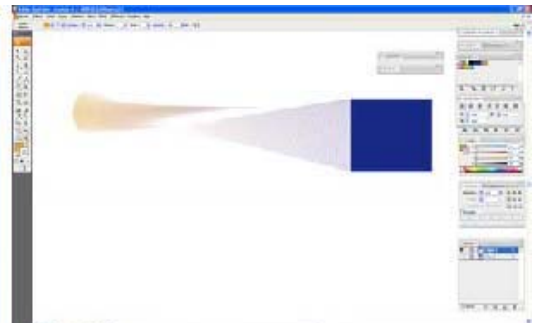
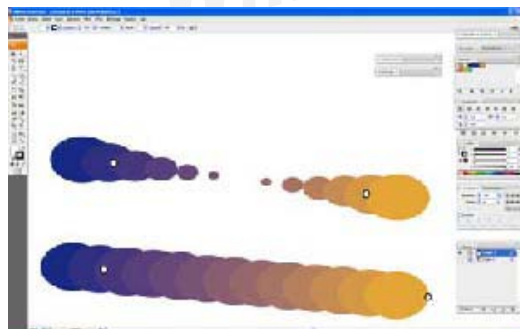
Sélection les 2 objets étoiles + rectangle > menu > objet > dégradé de forme > inversé le sens permet d'aligner sur l'objet.

### ✓ Options de dégrader > le pas Pas : Etapes > duplique Pas : Dégradé de forme > dégrade selon la couleur de la 1ere et 2<sup>ème</sup> forme Style de forme > en fonction des deux points sélectionnés.

1/ les 2 pts du centre 2/les même pts sur chaque forme.

Pas : Couleur lissé.

## Les Motifs



### ✓ Menu nuancier de la palette nuancier > ouvrir la bibliothèque de nuance > motif.

## ✓ **OUTIL Plume** > Courbes de Béziérs

Outil sélection directe pour reprendre un point. Maj pour faire un trait droit Sup les poignés outil selec direct cliquer sur le pt d'ancrage concernés

Utiliser l'outil de sélection directe > section les 2 points à déplacer > tirer pour déformer.

Sélectionner Flèche blanche (outil de sélection direct) en premier, Puis outil plume **Alt** > pour créer/modifié la tangente **Shif** > contraindre une droite **Ctrl** > utiliser la flèche blanche pour modifier un tracé (outil de sélection direct),

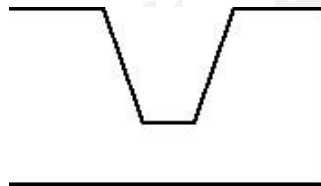
Déplacer un point (bien se positionner sur le point) **Alt + Fl. blanche** > copie le tracé **Ajouté un point** > clic sur le tracé.

> joindre 2 courbes en ajoutant un tracé > verrouiller les repère > Ctrl J.

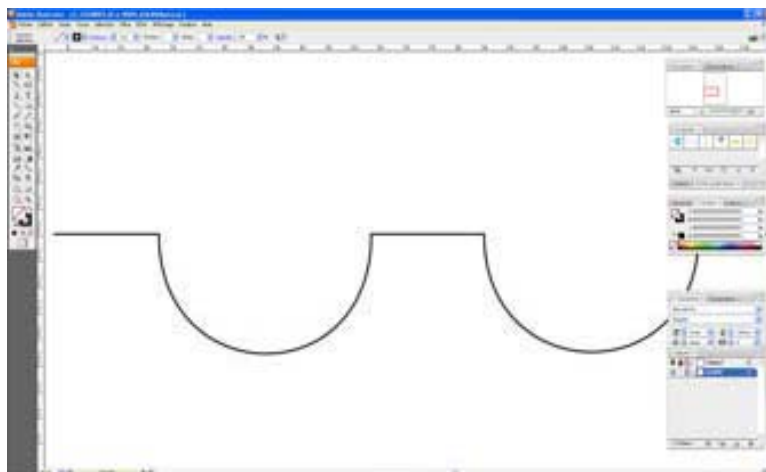
> Joindre 2 points en les superposant > sélectionner les points avec Flèche blanche > Objet > tracé > alignement > les deux

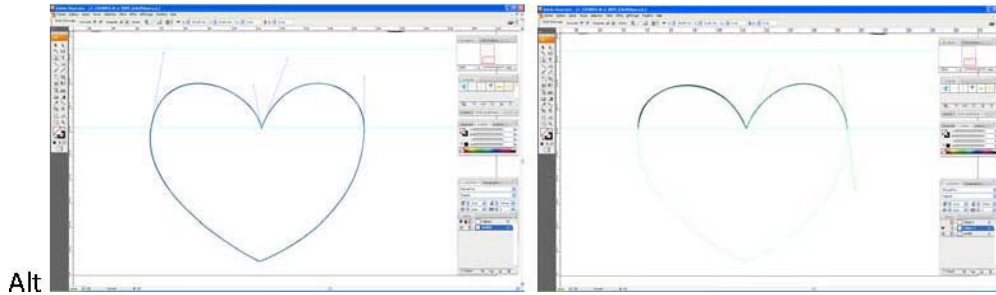
Si pb pour joindre > Verrouiller les repères > sélection > objet > points isolés > supprimer les points isolés

Clic > clic + shift (contrainte courbe droite) > laissé enfoncé la souris clic Alt (Shiftf+Alt+souris) descendre vers la bas > clic nouveau point glisser vers le haut > reclic sur ce point > Clic > clic + shift



Un cœur en 4 points Premier pt > clic **Alt** pour créer la tangente et donner la direction au prochain point.

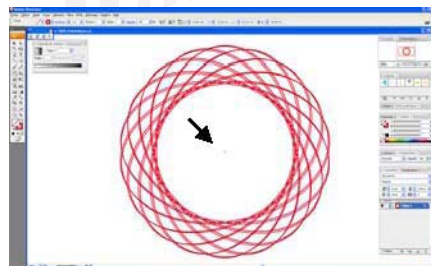
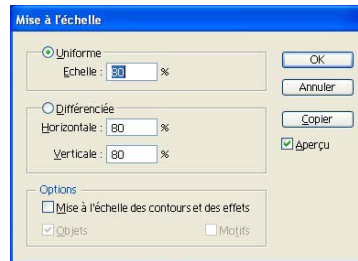




> clic point central du cœur, réajuster les courbes en maintenant alt > créer un nouveau point au centre avec :

### ✓ Outil Mise à l'échelle

> sélection l'outil > Alt > clic sur la page > Affiche les options > copier pour copier l'objet à une autre échelle.



### Outil Rotation

Clic outil rotation > clic sur le pt que l'on souhaite fixe (pt central de rotation) faire pivoter l'objet.

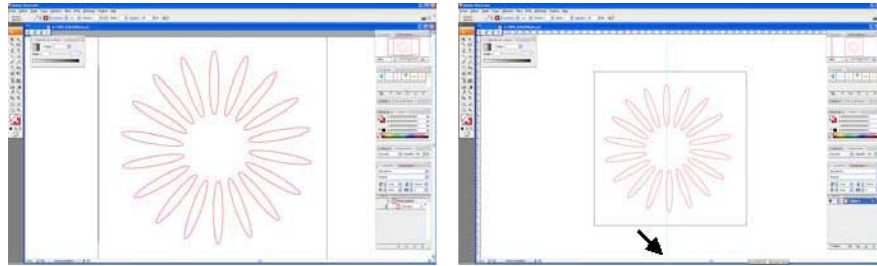
> créer une ellipse > outil rotation > Alt > **clic sur LE CENTRE de l'objet** (de l'ellipse) > affiche les options de rotation > 20° > copier > Crtl D (répéter l'action)

> créer une ellipse > outil rotation > Alt > **clic sur LA BASE de l'objet** (de l'ellipse) > 20° > copier > Crtl D

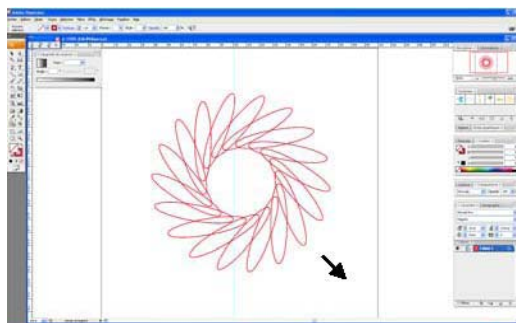
> créer une ellipse > outil rotation > Alt > clic **SOUS** l'objet (de l'ellipse) > 20° > copier > Crtl D > créer une ellipse > outil rotation > Alt > clic **à côte** l'objet (de l'ellipse) > 20° > copier > Crtl D.

## Outil miroir

Sélectionner outil > Alt > clic sur le point de ref duquel on applique la transformation > copier



## Outils rotation et miroir

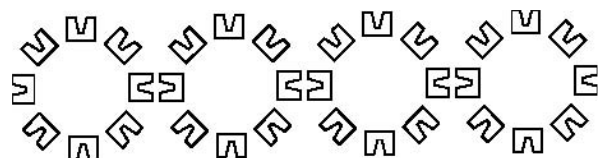
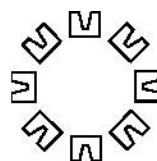
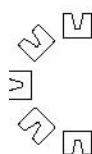
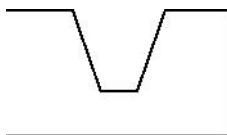


Créer une forme > Outil sélection directe pour reprendre un point. > Maj pour faire un trait droit Sup. les poignés outil select direct cliquer sur le pt d'ancrage concernés > Utiliser l'outil de sélection directe > sélectionner les 2 points à déplacer > tirer pour déformer.

Sélectionner l'objet avec outil sélection > **outil rotation** > Alt + clic sur la page sous le dessin > 45° > copier > **Ctrl + D pour dupliquer la dernière action.**

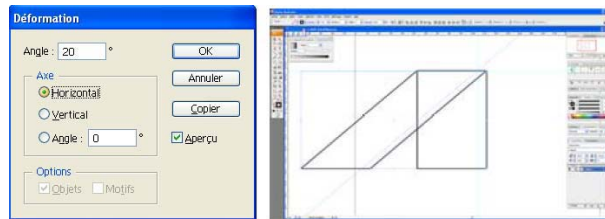
Outil sélection > sectionner tout > Alt + sélectionner une arête > déplacer ou l'on souhaite le copier > Ctrl + D pour dupliquer la dernière action.

Sélectionner l'objet avec outil sélection > **outil miroir** > Alt + clic sur la page sous le dessin > notifier l'angle.



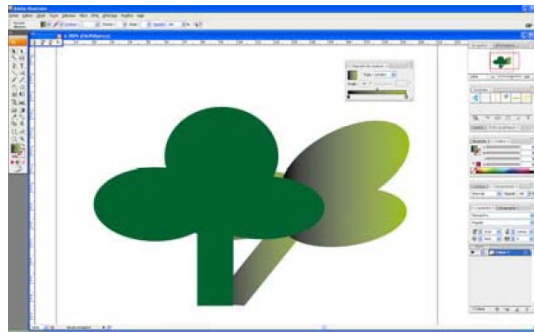
## Outil déformation

- > créer une forme > outil déformation > Alt > clic sur coin haut gauche > 50° > copier
- > créer un arbre 4 formes > Crtl G (groupé) Crtl C > contrôle B (copier derrière) > clic sur la forme pour indiquer la base > déformer.



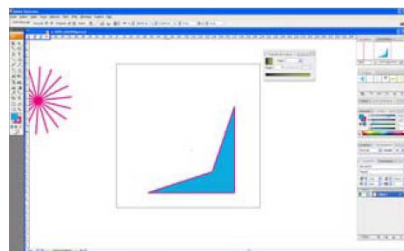
## Outil transformation manuelle

- Créer un rectangle > clic sur outil transformation > sans lâcher la souris clic sur un coin de la forme puis Crtl pour déformer.

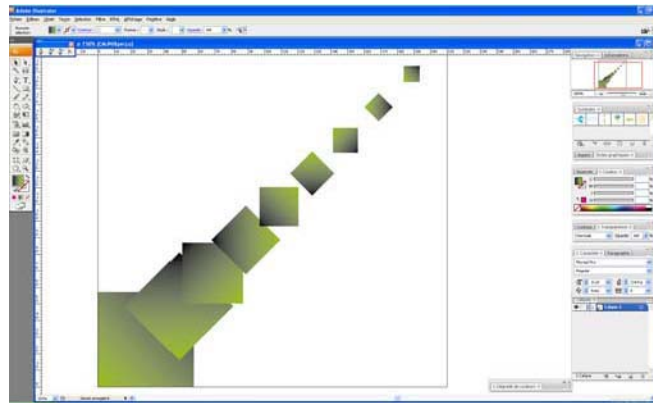


## Transformation répartie

- Permet de réaliser plus de transformations en même temps. **Possible de le modifier par la fenêtre aspect > Possible de modifier chaque copie** Menu Objet > transformation > transformation répartie Déplacement Horizontal : Vers la gauche - / vers la droite + Déplacement vertical : Vers haut + / vers le bas - Angle.



Pour cet exemple sélectionner copier > Ctrl D



### Transformation

Menu effet > distorsion / transformation Répétition à l'identique > si l'on en modifie un, ils se modifient tous **Possible d'indiquer la nombre de copies** > évite ctrl D Indiquer le pt de ref, l'angle et le nbre de duplication.

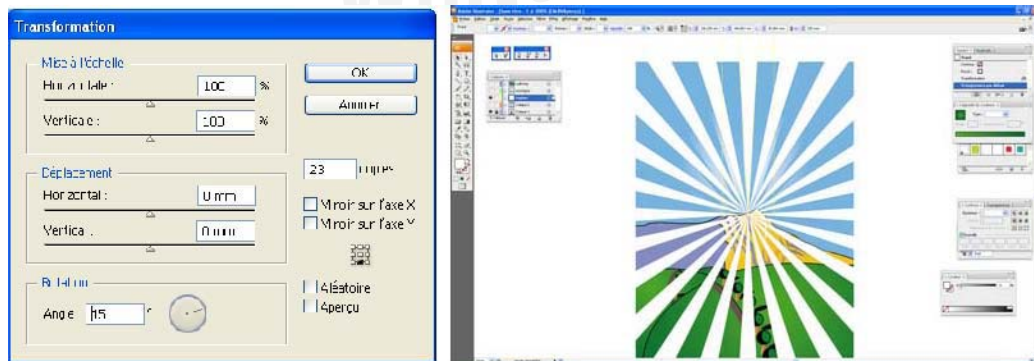
Pour cet exemple, base un triangle blanc. 23 copies / 15° / pt de ref en bas.

### Mise à l'échelle

Clic outil mise à l'échelle > Alt + clic sur la page > indiquer le %.

Cocher mise à l'échelle des contours et des effets.

### Outil déformation



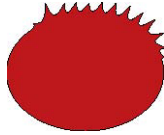
Alt pour déterminer la forme

### Outils tourbillon



### Outils cristallisation Outils fronce

**Outil Dilatation**



**Outil feston**



## **Les Formes et Symboles**

Créer une palette personnalisée

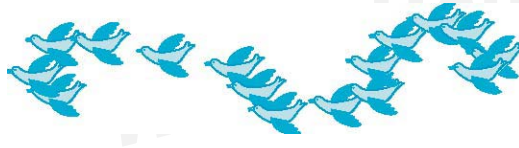
A partir de ces formes on créer des modèles personnalisés de forme Dans la fenêtre des formes clic sur le menu > clic sur ouvrir bibliothèque de forme > autre bibliothèque > ouvrir le dossier ou sont stockées les formes.

Il est possible de créer ses formes et ses styles graphiques en les glissant directement dans la fenêtre.

## **Outils pulvérisation de symbole**

Ouvrir la fenêtre symbole > clic sur le symbole > clic sur outil pulvérisation de symbole > diffuser sur la page.

Double-clic sur l'outil pour redimensionner le diamètre du cercle Utiliser la palette outils de pulvérisation pour :



Glissement/espacement/redimensionnement/rotation/coloration/transparence/stylisation pour utiliser les styles graphiques.

Dissocier les symboles Barre de menu > Objet > Décomposer l'objet Puis toujours dans objet > dissocier.

## **Pot de Peinture dynamique**

Créer une forme > sélectionner > Pot de peinture dynamique > sectionner sur l'objet > outil select de peinture dynamique > utiliser la palette de couleur.

## Zone outil de recadrage

Pour recadrer

PATHFINDER > Créer des Anneaux olympiques entrelacé

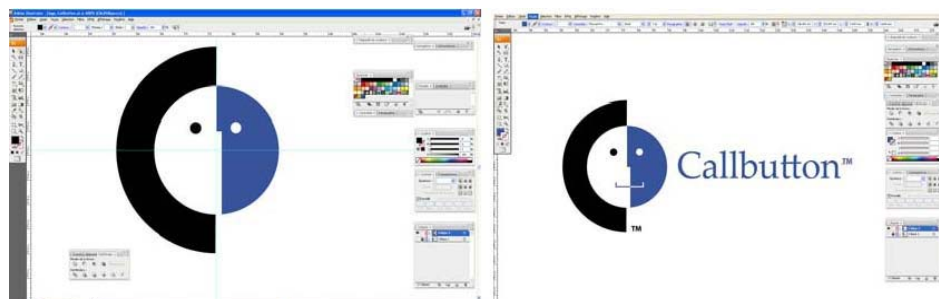


**Cercles** > créer un cercle contour centré 10pt sans fond > vectorisé le contour (objet > tracé) > dupliquer l'anneau **Pour l'entrelacement** > tout sélectionner > Pathfinder > division > Avec l'outil de sélection direct sélectionner la partie à la quel on souhaite appliquer la couleur.

**Texte** > vectorisé (>objet) > outil sélection directe > colorer les lettre > **Pour l'entrelacement** > Pathfinder > division Avec l'outil de sélection direct sélectionner la partie à la quel on souhaite appliquer la couleur.

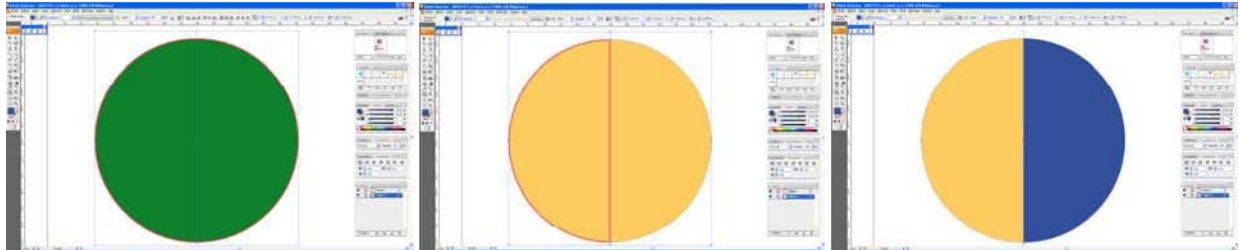


**Pour le demi-cercle** > créer un cercle > sélectionner coupé avec les ciseaux en haut et en bas.> Ctrl J (joindre les 2pts) **Pour le cercle en deux couleur** > faire un tracé à la plume sans fond > sélectionner le cercle + le tracé > Pathfinder > division > avec outil sélection direct sélectionner la partie à coloré en bleue **Pour la bouche** > Créer un rectangle > la plume sélectionner le segment du haut > sup. > Sélectionner le tracé de la bouche + tracé précédent > patfinder > contour.



## Outil pot de peinture dynamique

Permet d'avoir différentes couleurs sur un seul objet via un tracé ou des formes.

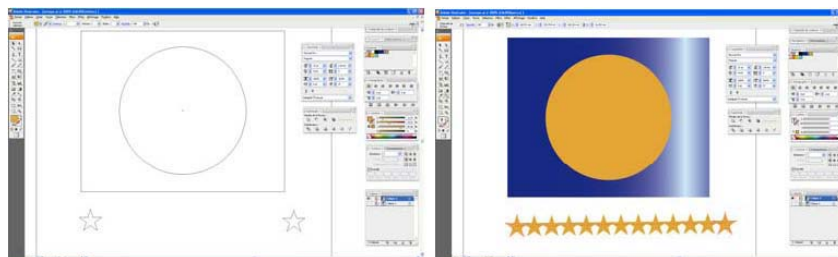
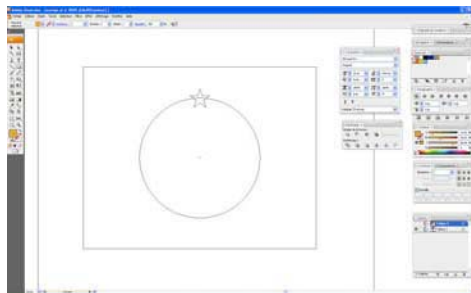
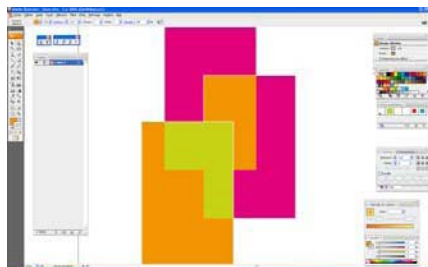


### **Via un tracé**

> Créer une forme > faire un tracé pour divisé la forme > sélectionner la forme et le tracé > outil pot de peint. Dynamique > (clic sur fusionner la peinture dynamique dans la barre d'outil ) > sélectionner la coul. avec la pipette ou ds nuancier > l'appliquer sur la partie souhaité avec le pot de peinture dynamique > clic gauche / clic droit.

### **Via des formes**

Pour décomposé > objet > peinture dynamique > décomposer.

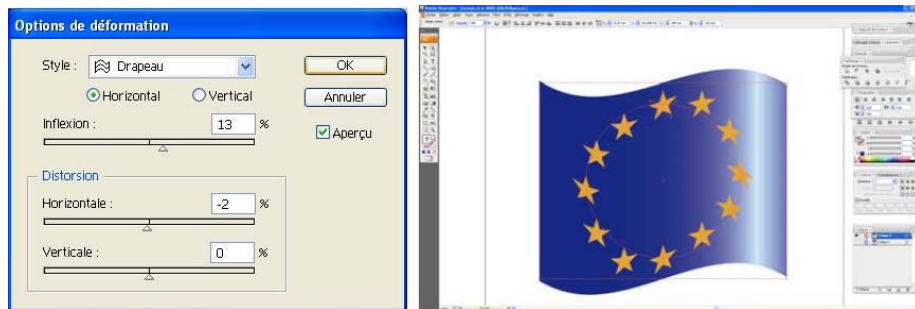


## Dégrader de forme et déformation

> Créer un rectangle > tracer un cercle à partir du centre du rectangle, le coupé en haut avec le ciseau pour dire que c'est un tracé ouvert.

> Outil étoile > tracer une étoile avec Alt+Shift pour une étoile droite et standard Un à gauche, l'autre à droite > sélectionner les 2 > outil dégradé de forme.

Sélection les 2 objets étoiles + rectangle > menu > objet > dégradé de forme > inversé le sens permet d'aligner sur l'objet.



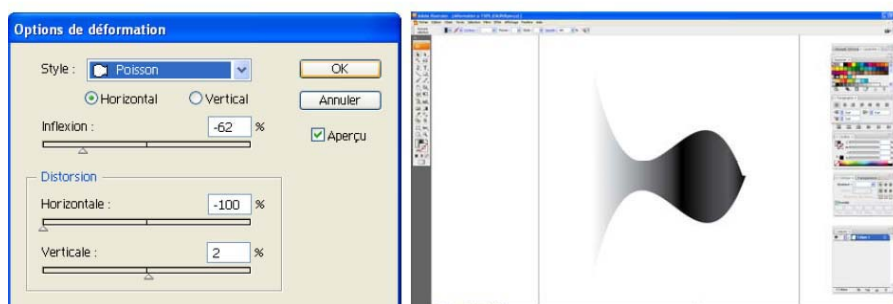
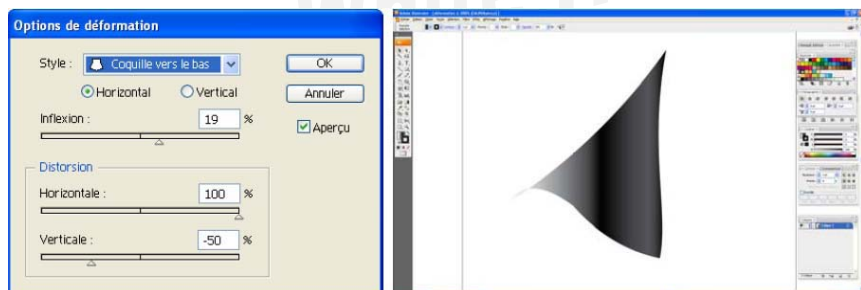
>sélectionner tout > menu effet > effet illu > déformation Drapeau.

## **Menu déformation**

Menu > Effet > illu > déformation,

Possibilité de les additionner / Applicable aussi au texte.

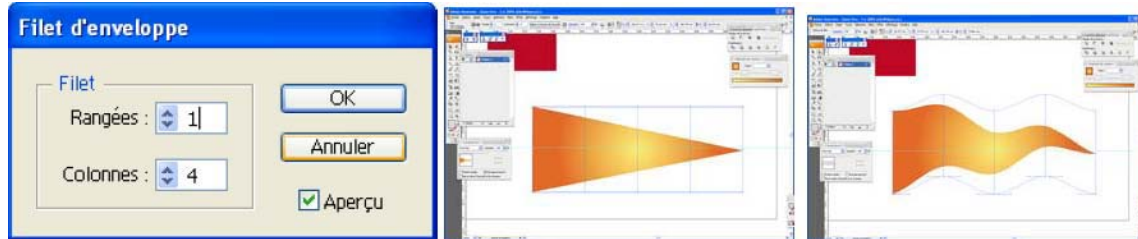
## **Gérer les effets dans la palette aspect**



Exemple à partir d'un rectangle.

### Distorsion avec forme en aplat

Objet > distorsion de l'enveloppe > créer d'après un filet > 1rangée 4 colonne > remonté un pt sur deux.



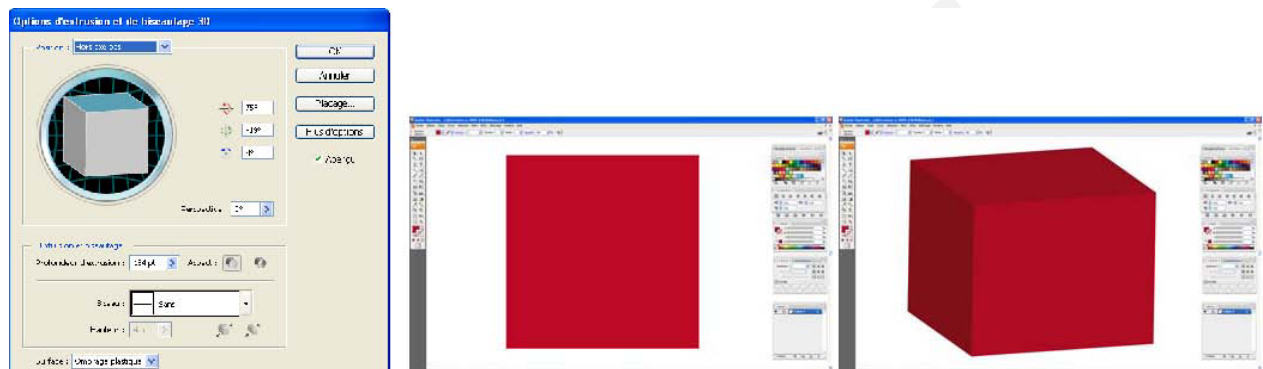
Avec un objet > Groupé tout > sélectionner > appliquer la distorsion d'après un filet.

### 3D 3D 3D

Menu Effet > 3 d

> Extrusion et biseautage

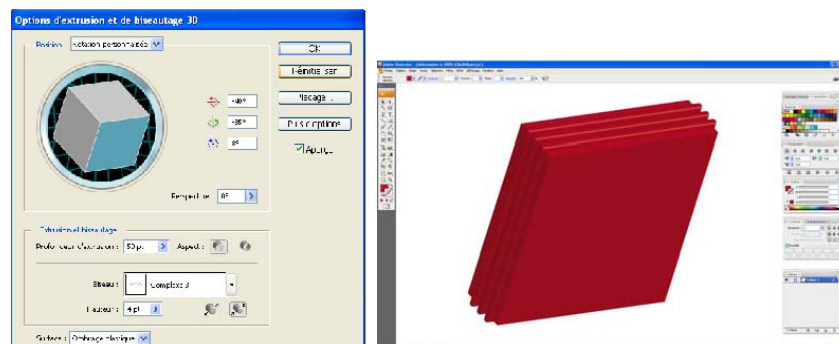
> sélectionner la forme à transformée > aller dans le menu > faire pivoter > par la fenêtre de vues > modifier > dans la palette aspect.



Choix de vues et de biseau entrant/sortant > choix de sa taille.

Exemple

Choix de l'ombrage, de la couleur de l'ombrage, réglage de la luminosité.



## > Révolution 3D

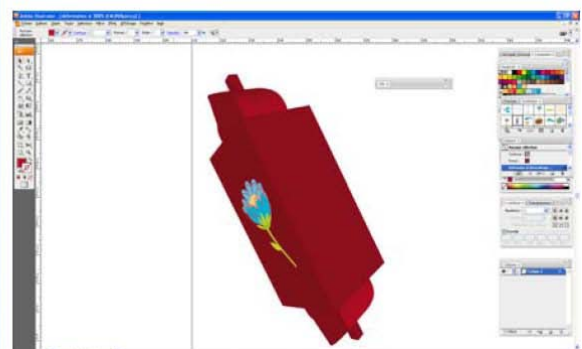
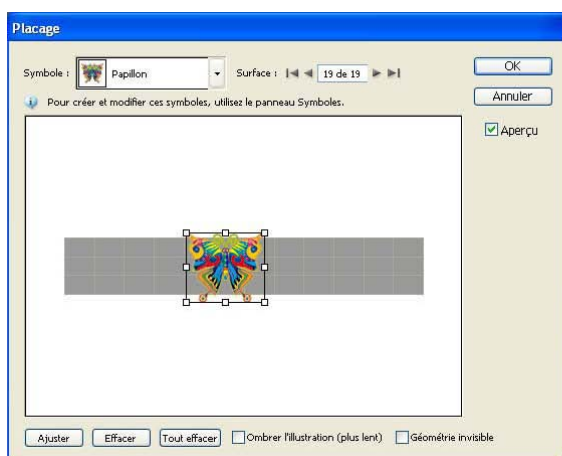
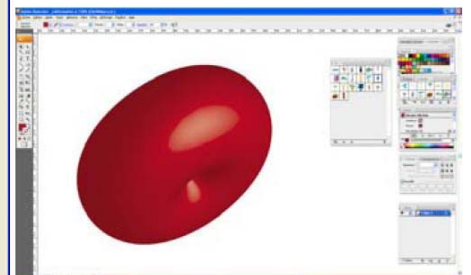
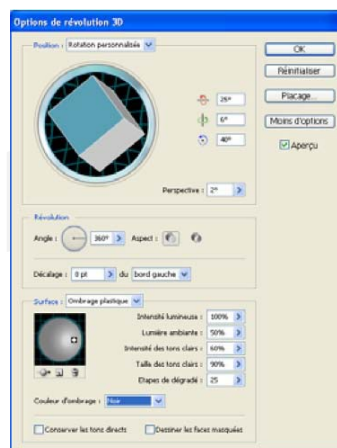
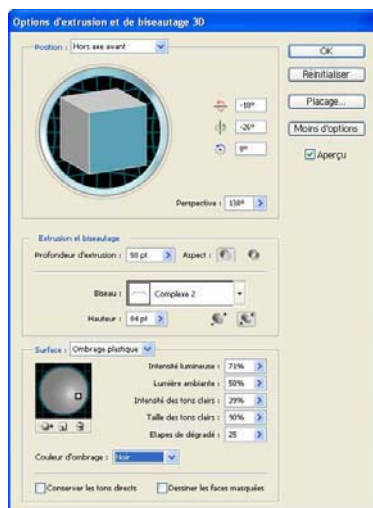
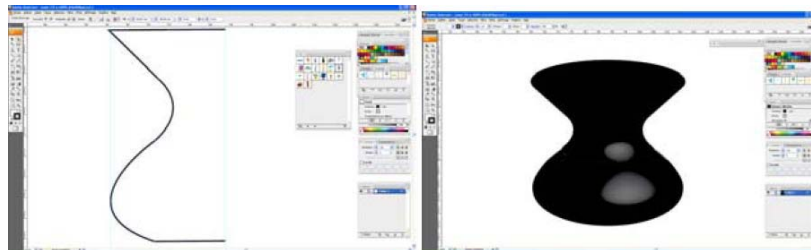
Exemple à partir d'un cercle.

## > Créer d'après un tracé

1/choisir la couleur > Faire la moitié de l'objet en tracé 2/Effet > 3 d > révolution > cocher bord droit 3/.

## Placage d'illustrations sur un objet 3D

Dans la palette symboles > choisir ses symboles dans la bibliothèque des symboles > s Fenêtre Aspect > double-clic sur extrusion et biseautage > Sélection la face ou l'on souhaite plaquer un objet > sélectionner le symbole.



## Pour plaquer l'étiquette sur la bouteille

> Créer l'étiquette > tout groupé > la glisser dans la fenêtre symbole > option graphique > Procédé comme ci-dessus.

Chaque objet 3D est composé 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 pouvez seulement plaquer des illustrations 2D stockées dans le panneau Symboles sur des objets 3D. 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, le nombre de faces risque d'être différent de l'original. Si ce nombre est inférieur à celui défini pour le placage d'origine, les illustrations en trop seront ignorées.

- ✓ La position du symbole étant définie par rapport au centre de la surface de l'objet, le symbole est replaqué par rapport au nouveau centre de l'objet lorsque la géométrie de la surface change.
- ✓ Vous pouvez plaquer des illustrations sur des objets utilisant les effets Extrusion et biseautage ou Révolution, mais pas sur des objets utilisant seulement l'effet Rotation.

1. Sélectionnez l'objet 3D.
2. Dans le panneau Aspect, cliquez deux fois sur l'effet Extrusion et biseautage ou Révolution.

► Dernière surface

► ou entrez le numéro d'une surface dans la zone de texte.

◀, Surface précédente ▶, Surface suivante

3. Cliquez sur le bouton Placage.
4. Choisissez l'illustration à plaquer sur la surface sélectionnée à partir du menu déroulant Symbole.
5. Pour sélectionner la surface à plaquer, cliquez sur les boutons fléchés Première surface zone de texte. Les surfaces visibles apparaissent en gris clair ; celles masquées par la position en cours de l'objet apparaissent en gris foncé. Lorsqu'une surface est sélectionnée dans la boîte de dialogue, ses contours s'affichent en rouge dans la fenêtre de document.
6. Utilisez l'une des méthodes suivantes :
  - ✓ Pour déplacer le symbole, placez le pointeur dans le cadre de sélection et faites-le glisser. Pour le mettre à l'échelle, faites glisser une poignée latérale ou d'angle. Pour le faire pivoter, faites-le 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 le bouton Ajuster.
  - ✓ Pour supprimer les illustrations d'une seule surface, sélectionnez celle-ci à l'aide des options de surface, puis choisissez l'option Sans dans le menu Symbole ou cliquez sur le bouton Effacer.
  - ✓ Pour supprimer toutes les illustrations de toutes les surfaces de l'objet 3D, cliquez sur le bouton Tout effacer.

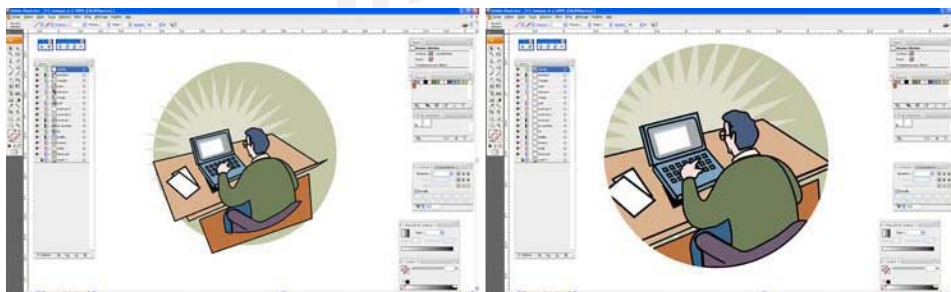
- ✓ Pour ombrer et appliquer l'éclairage de l'objet aux illustrations plaquées, sélectionnez le bouton Ombre l'illustration.
  - ✓ Pour afficher seulement le placage, sans la géométrie de l'objet 3D, sélectionnez le bouton Géométrie invisible. Cela est notamment utile pour utiliser la fonction de placage 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 pré-visualiser l'effet obtenu, sélectionnez l'option Aperçu.
7. Cliquez sur le bouton **Ok** dans la boîte de dialogue Placage.

### Les masques d'écrêtage

Créer une forme en haut de tout les autres claquages > sélectionner tout y compris la forme de calque utile au masque > menu objet > masque d'écrêtage > créer.

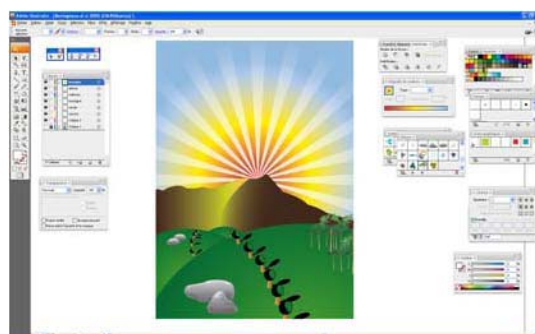
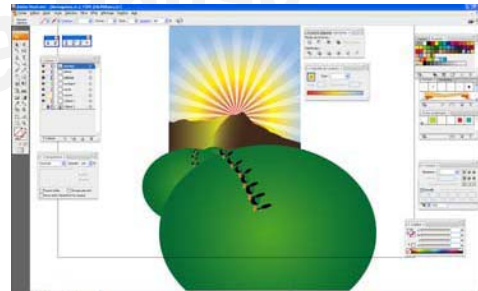
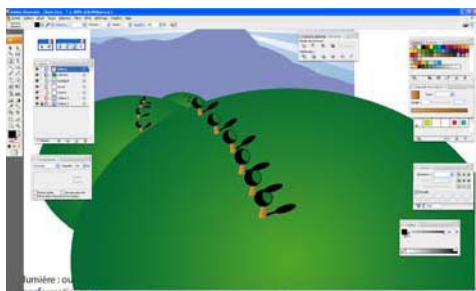
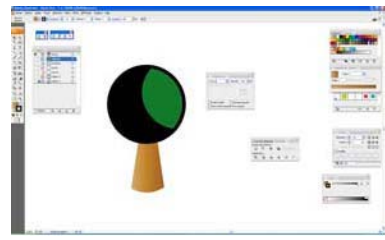
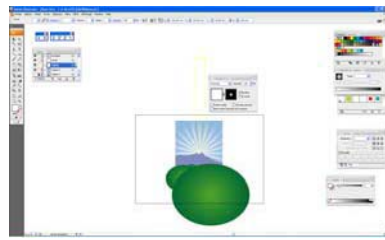
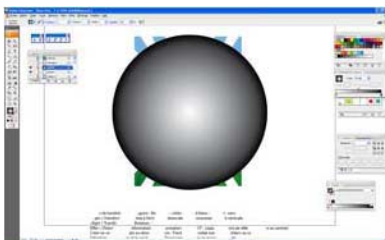
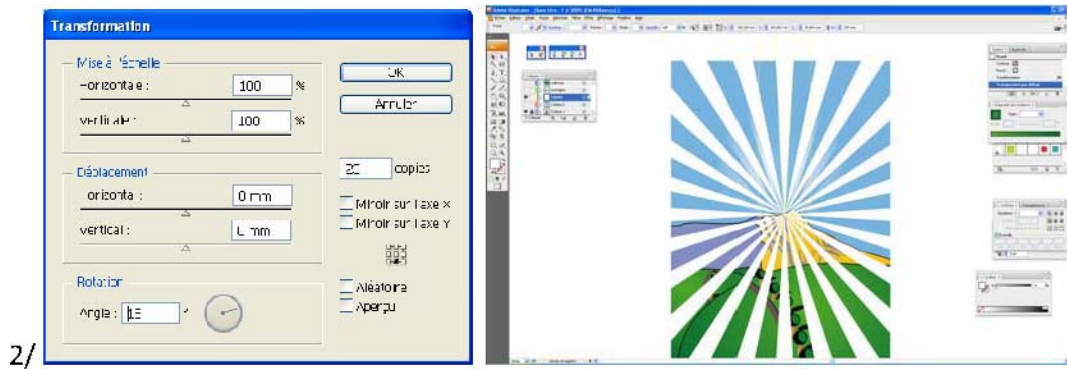
#### **Modifier avec outil de sélection (fl. Noire)**

Objet > masque d'écrêtage > modifier le contenu > modifier l'illustration (le contenu) sans bouger le masque Objet > masque d'écrêtage > modifier le masque > déplacer le masque Ajouter un contour au masque > sélectionner avec outil sélection direct **Nb** lors d'un écrêtage le contour et le fond de la forme s'annule.



### **Le masque d'opacité**

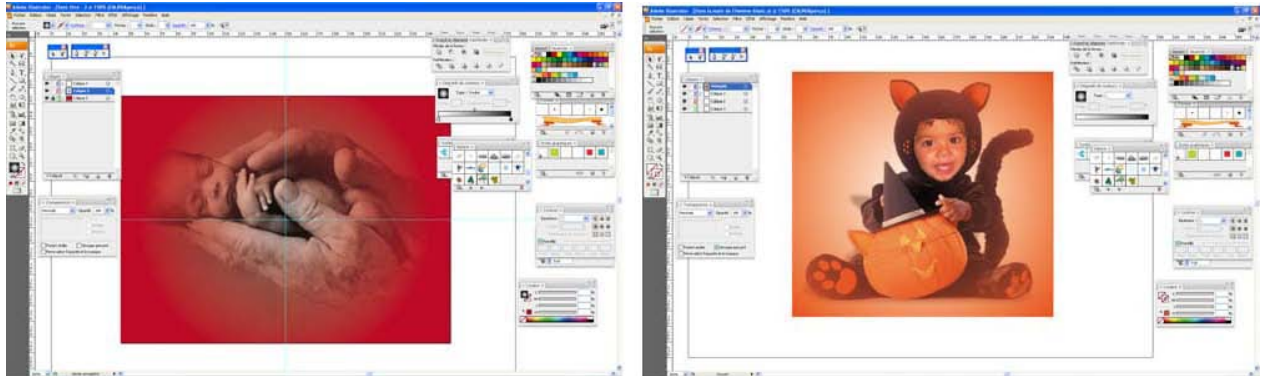
Exemple : 1/ Créer un triangle blanc 2/ Menu effet > distorsion / transformation > base un triangle. 23 copies / 15° / pt de ref en bas 3/ Créer une ellipse avec dégradé / sélectionner ellipse + triangle de base 4/ Menu Fenêtre transparence > créer un masque d'opacité Le masque s'affiche dans la fenêtre transparence 5/ Créer les arbres sur les collines > Faire le premier arbre -Créer 2 cercles identiques un noir un verre, les placer, pathfinder division > sup. la partie verte. Dupliquer et créer le deuxième (modifier l'échelle) 6/ Sélectionner les 2 > clic 2x sur outil dégradé de forme pour afficher le menu Etapes > indiquer le nombre d'arbres entre les deux Pour modifier la trajectoire modifiée la courbe, ajouter un pt. 7/ Utiliser pot de peinture dynamique pour la montagne 8/ créer un masque d'écrêtage.



## **Masque d'opacité avec une forme + combine écrêtage**

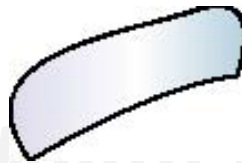
Un fond de coul, une image, une forme avec dégradé noir et blanc (forme au choix) :

Créer 3 calque > Créer un fond de coul. En Ar. PL, verrouiller le calque > importé l'image > Créer le dégradé NB > Sélectionner les 2 -l'image et dégradé > Menu de la fenêtre transparence > créer un masque d'opacité > cocher écrêter Possible : d'utiliser un dégradé radial ou linéaire, d'utiliser un forme y appliquer le dégradé.



## **Créer un effet vitre**

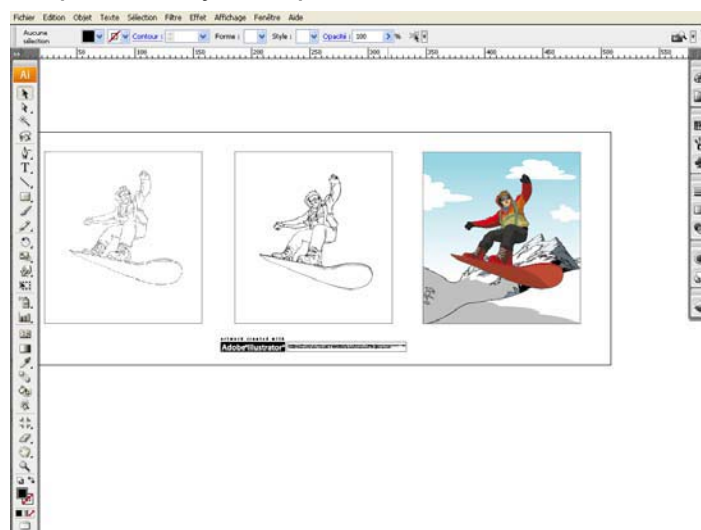
Utiliser du blanc et diminuer l'opacité.



## **Vectorisation dynamique**

### **Méthode 1-convertir une illustration en vectorisation dynamique**

Sélection le fichier scanné > outil sélection > objet > vectorisation dynamique > créer et convertir en peinture dynamique. Utiliser cette méthode si vous souhaitez appliquer des fonds et des **contours** à l'**illustration** vectorielle à l'aide de l'outil Pot de peinture dynamique.



*Exemple à partir d'une image scannée*

**Outil utilisation direct** pour sélectionner des parties / un point vectoriel de l'image.

## **Méthode 2-importer un fichier et le vectoriser**

Fichier > importé

### **Modifier un fichier importé**

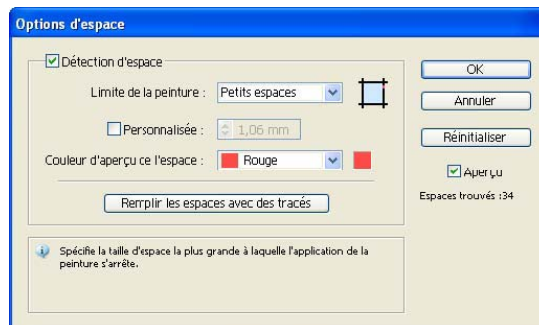
> clic sur modifier l'original dans la barre d'outil.

### **Vectorisé**

> clic sur vectorisé dans la barre d'outil Une nouvelle barre d'option s'affiche. > Zone mini pour préciser le type de vectorisation que l'on souhaite obtenir.

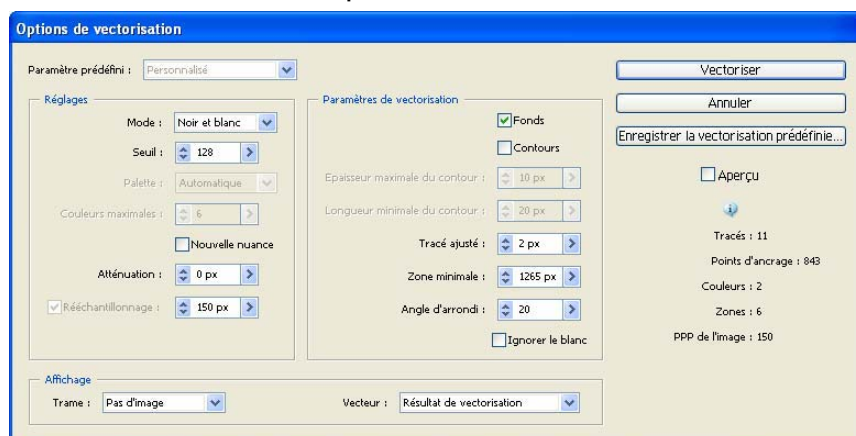
### **Option d'espace**

> Petits espaces



### **Afficher les options de vectorisation Clic sur icône**

Mode : couleur / niv. de gris / NB Mode couleur activé > choix du nombre de couleur possible Seuil : seuil selon le mode choisit Atténuation Rééchantillonnage > pour baisser la résolution de l'image avant de vectorisé > nb on perd en qualité. Angle d'arrondi > en dessous de la valeur indiquée, moins de sommet, les détails s'estompent.



Une fois vectorisé possible de modifier avec les paramètres prédéfinis.

Pour cette photos > vectorisation dynamique > paramètre prédéfini > 6 couleurs.

## Création d'animations Flash



Il existe plusieurs façons de créer des animations Flash dans Illustrator. La plus simple consiste à placer chaque image animée sur un calque Illustrator distinct, puis de choisir l'option Calques AI en images SWF lorsque vous exportez l'illustration.

💡 Une vidéo sur l'exportation de fichiers SWF depuis Illustrator est disponible à l'adresse suivante : [www.adobe.com/go/vid0214\\_fr](http://www.adobe.com/go/vid0214_fr). Une vidéo sur la création de contenu mobile dans Illustrator est disponible à l'adresse suivante : [www.adobe.com/go/vid0207\\_fr](http://www.adobe.com/go/vid0207_fr). Vous pouvez également visiter le site Adobe Studio (disponible sur le site <http://www.adobe.com/fr/studio>) et profiter des conseils et des didacticiels de création d'animations Flash :

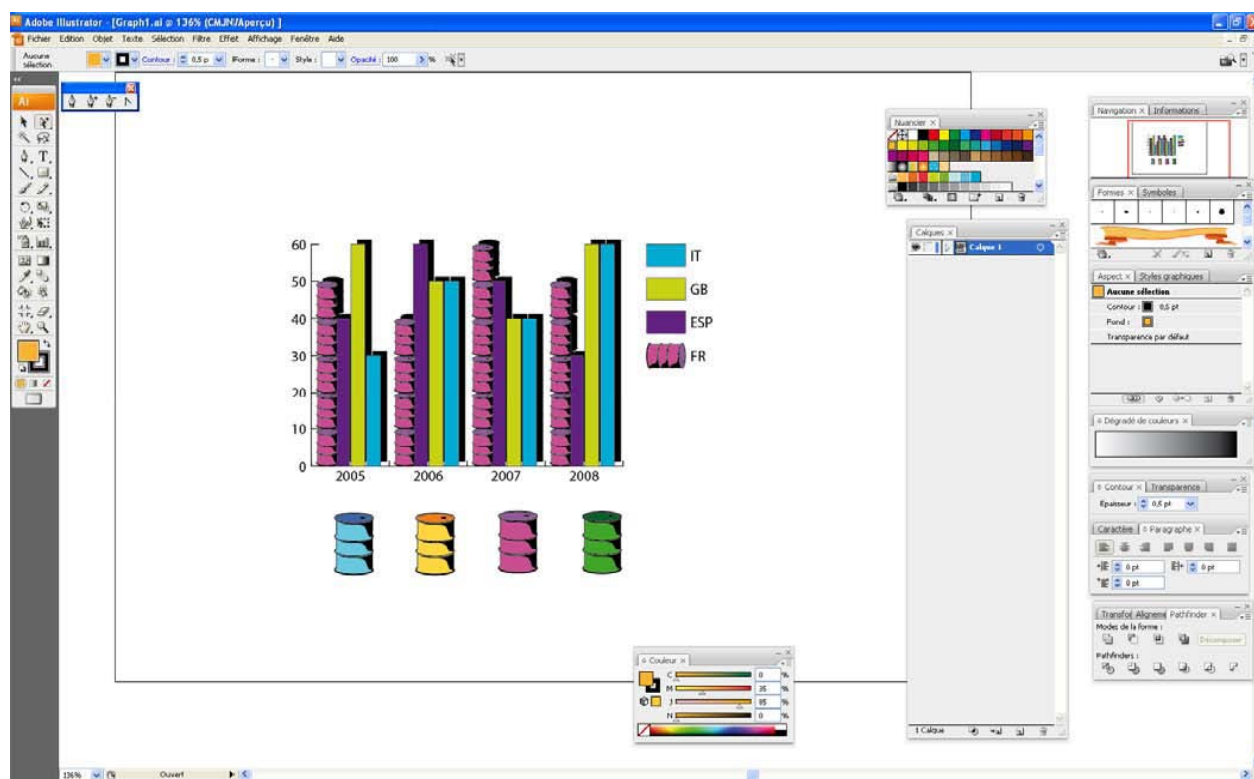
1. Créez les illustrations à animer. Utilisez les symboles pour réduire la taille de l'animation et simplifier votre travail.
2. Créez un calque distinct pour chaque image de l'animation. Vous pouvez effectuer cette opération en collant l'illustration de base dans un nouveau calque pour l'éditer par la suite. Vous pouvez également utiliser la commande Décomposer en calques pour générer automatiquement des calques composés des différents objets qui forment l'illustration.
3. Assurez-vous que les calques respectent l'ordre dans lequel vous souhaitez les afficher pour la composition de l'animation.
4. 4. Utilisez l'une des méthodes suivantes :
  - ✓ Choisissez la commande Fichier > Exporter, sélectionnez le format Flash (SWF), puis cliquez sur le bouton Exporter. Dans la boîte de dialogue Options SWF, sélectionnez l'option Calques AI en images SWF dans le menu déroulant Exporter sous. Définissez d'autres options d'animation, puis cliquez sur le bouton Ok.
  - ✓ Choisissez la commande Fichier > Enregistrer pour le Web et les périphériques. Choisissez la commande SWF dans le menu Format de fichier optimisé. Dans le menu Type de l'exportation, choisissez l'option Calques AI en images SWF. Définissez d'autres options, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

## Aide-mémoire sur les effets et les filtres

| Effet/Filtre                                                                                         | Action                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                      | Voir aussi : <a href="#">Application d'effets Pathfinder.</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Effet > Pixellisation (partie inférieure du menu) Filtre > Pixellisation (partie inférieure du menu) | Permet de définir nettement une sélection en rassemblant des pixels de valeurs chromatiques similaires. Voir aussi : <a href="#">Filtres et effets Pixellisation.</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Effet > Pixellisation (partie supérieure du menu)                                                    | Permet de convertir un objet vectoriel en objet bitmap. Voir aussi : <a href="#">Pixellisation d'un objet vectoriel</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Effet > Renforcement Filtre > Renforcement                                                           | Permet d'accentuer la netteté des images floues en augmentant le contraste des pixels adjacents. Voir aussi : <a href="#">Filtre et effet Renforcement.</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Effet > Esquisse Filtre > Esquisse                                                                   | Permet d'ajouter une texture à des images, leur conférant souvent un effet tridimensionnel. Ces filtres sont également utiles pour créer un effet artistique ou de dessin à la main. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : <a href="#">Esquisse, filtres et effets.</a>                                                                                                                                                                                                      |
| Effet > Esthétiques Filtre > Esthétiques (partie supérieure du menu)                                 | Permet d'ajouter des flèches, des ombres portées, des arrondis, des effets de contour progressif, des effets lumineux et des effets de griffonnage à des objets. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : <a href="#">Création d'une ombre portée, Application d'une lueur interne ou externe, Ajout de flèches aux traits, Lissage des contours d'un objet, Création d'une esquisse à l'aide de l'effet Griffonnage, Application d'un effet arrondi aux angles des objets.</a> |
| Effet > Esthétiques Filtre > Esthétiques (partie inférieure du menu)                                 | La commande Contour lumineux produit un effet de tableau peint ou un effet impressionniste sur une sélection en dispersant des pixels, puis en recherchant et en renforçant les contrastes dans l'image. Voir aussi : <a href="#">Filtre et effet Esthétiques (partie inférieure du menu).</a>                                                                                                                                                                                      |
| Effet > Filtres SVG                                                                                  | Permet d'ajouter des propriétés graphiques XML (telles que des ombres portées) à votre illustration. Voir aussi : <a href="#">Application d'effets SVG</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Effet > Textures Filtre > Textures                                                                   | Permet de conférer à une image un aspect de profondeur ou de substance ou d'ajouter un effet organique. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : <a href="#">Filtres et effets Texture.</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Effet > Vidéo Filtre > Vidéo                                                                         | Permet d'optimiser les images issues de supports vidéo ou d'illustrations destinées à être visualisées sur un téléviseur. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : <a href="#">Filtres et effets Vidéo</a>                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Effet > Déformation                                                                                  | Permet de distordre ou déformer des objets, y compris les tracés, le texte, les filets, les dégradés et les images pixellisées.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| Effet/Filtre                                                                         | Action                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Effet > 3D                                                                           | Permet de convertir les tracés ouverts ou fermés ou les objets bitmap en objets tridimensionnels (3D) auxquels vous pouvez appliquer une rotation, de la lumière ou une ombre. Voir aussi : <a href="#">Création d'objets 3D</a> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Effet > Artistiques Filtre > Artistiques                                             | Permet d'appliquer un effet de peinture à un support classique. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : <a href="#">Filtres et effets artistiques</a> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Effet > Atténuation Filtre > Atténuation                                             | Permet de retoucher les images et d'atténuer les transitions de couleurs trop importantes en égalisant les pixels autour des arêtes marquées sur les lignes nettes et les zones d'ombre. Voir aussi : <a href="#">Filtres et effets Atténuation</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Effet > Contours Filtre > Contours                                                   | Permet de créer un effet d'œuvre d'art à l'aide de différents effets de contour de pinceau et d'encre. Voir aussi : <a href="#">Filtres et effets Contours</a> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Effet > Convertir en (forme)                                                         | Permet de remodeler un objet vectoriel ou bitmap. Voir aussi : <a href="#">Remodelage d'objets à l'aide d'effets</a> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Filtre > Création                                                                    | Permet d'appliquer un effet de mosaïque aux couleurs d'un objet bitmap (Mosaïque). Permet également de définir le rognage de l'illustration dans le plan de travail (Traits de coupe). Voir aussi : <a href="#">Création d'une mosaïque, Définition des traits de coupe pour le rognage ou l'alignement</a> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Filtre > Distorsion Effet > Distorsion et transformation (partie supérieure du menu) | Permet de remodeler des objets vectoriels ou d'appliquer les effets à un fond ou à un contour ajouté à un objet bitmap à partir du panneau Aspect. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : <a href="#">Remodelage d'objets à l'aide d'effets</a> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Effet > Distorsion et transformation Filtre > Distorsion (partie inférieure du menu) | Permet d'appliquer une distorsion et un remodelage géométriques à l'image. Voir aussi : <a href="#">Filtres et effets Déformation (partie inférieure du menu)</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Effet > Tracé                                                                        | Permet de décaler le tracé d'un objet par rapport à son emplacement initial, remplacer le texte par des tracés transparents modifiables et manipulables comme tout autre objet graphique et remplacer le contour d'un objet sélectionné par un objet avec fond de la même épaisseur que le contour initial. Vous pouvez également appliquer ces commandes à un fond ou un contour ajouté à un objet bitmap à partir du panneau Aspect. Voir aussi : <a href="#">Décalage de duplication d'objets</a> , <a href="#">Conversion de texte en texte vectorisé</a> , <a href="#">Conversion des contours en tracés transparents</a> . |
| Effet > Pathfinder                                                                   | Permet de combiner les groupes, les calques ou les sous-calques pour former des objets modifiables.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## Graphiques





# Travailler avec **Illustrator**

Marché 144-2010  
Formation des Formateurs de l'O.F.P.P.T. sur le Développement Multimédia  
Module 02 : Maîtriser le Dessin 2d à l'aide d'Illustrator

1

## Introduction

Illustrator est un logiciel qui va vous permettre de créer des illustrations, dessins et logos de types "**vectoriels**". Ce terme désigne le mode de travail de ce logiciel; à savoir des droites et des courbes calculées de façon mathématique.

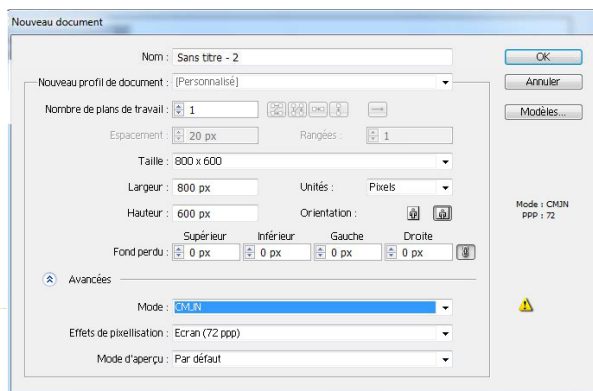
Illustrator est à l'opposé du logiciel Photoshop qui lui travaille en mode **Bitmap** (pixels).

Il existe deux environnements graphiques sur ordinateur : Le dessin point par point et le dessin vectoriel. Dans une application de dessin bitmap, Vous dessinez en jouant sur l'apparence des pixels. Les lignes et les textes sont irréguliers, de mauvaise qualité lorsqu'ils sont imprimés, car l'imprimante imprime des points juxtaposés.

3

## Environnement De Travail

Pour ouvrir un nouveau document, allez dans le menu **Fichier/Nouveau** ou tapez (**Ctrl O**), Illustrator vous affiche cette fenêtre :



Vous devez spécifier les paramètres pour :

4

- **Le nom**

Il s'agit du nom que vous donnerez à votre page et qui figurera ensuite dans votre barre de titre.

- **Le plan de travail**

Après avoir créé un nouveau document, vous allez voir apparaître une page délimitée par les **lignes continues**; elles représentent la **surface totale d'impression** de votre document.

- **Le mode de travail**

Il vous faudra choisir entre le travail destiné à l'écran (RVB) ou au travail destiné à l'impression (CMJN).

- **L'orientation des fichiers**

Vous devrez choisir entre l'orientation À la Française



À l'Italienne



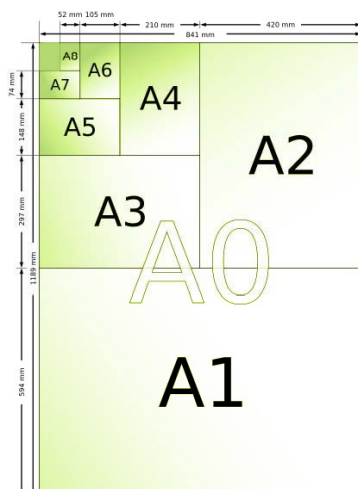
On les retrouve également sous le nom de portrait et paysage.

5

## **Le Format Du Plan De Travail**

Il change en fonction du travail que vous aurez à effectuer. Cependant, les formats peuvent être modifiés à tout moment.

Différents formats :



6

|            |                 |                  |
|------------|-----------------|------------------|
| <b>A10</b> | Largeur 2,6 cm  | Hauteur 3,7 cm   |
| <b>A9</b>  | Largeur 3,7 cm  | Hauteur 5,2 cm   |
| <b>A8</b>  | Largeur 5,2 cm  | Hauteur 7,4 cm   |
| <b>A7</b>  | Largeur 7,4 cm  | Hauteur 10,5 cm  |
| <b>A6</b>  | Largeur 10,5 cm | Hauteur 14,8 cm  |
| <b>A5</b>  | Largeur 14,8 cm | Hauteur 21 cm    |
| <b>A4</b>  | Largeur 21 cm   | Hauteur 29,7 cm  |
| <b>A3</b>  | Largeur 29,7 cm | Hauteur 42 cm    |
| <b>A2</b>  | Largeur 42cm    | Hauteur 59,4 cm  |
| <b>A1</b>  | Largeur 59,4 cm | Hauteur 84 cm    |
| <b>A0</b>  | Largeur 84 cm   | Hauteur 118,8 cm |

|           |                 |                 |
|-----------|-----------------|-----------------|
| <b>B5</b> | Largeur 18,2 cm | Hauteur 25,7 cm |
| <b>B4</b> | Largeur 25,7 cm | Hauteur 36,4 cm |

|                 |                  |                  |
|-----------------|------------------|------------------|
| <b>Lettre</b>   | Largeur 21,59 cm | Hauteur 27,94 cm |
| <b>Légal</b>    | Largeur 21,59 cm | Hauteur 35,56 cm |
| <b>Tabloïde</b> | Largeur 27,94 cm | Hauteur 43,18 cm |

|                     |                                              |  |
|---------------------|----------------------------------------------|--|
| <b>Personnalisé</b> | De 0,04 cm à 577,95 cm De 0,04cm à 577,95 cm |  |
|---------------------|----------------------------------------------|--|

## Présentation

À l'ouverture du logiciel, vous pouvez voir différentes palettes apparaîtront. Elles vous permettront de créer et transformer vos dessins. Les palettes sont nombreuses dans Illustrator et il ne servirait à rien de toutes les afficher dès le début de vos créations; Elles sont regroupées sous forme d'onglets, vous permettant ainsi de mieux organiser votre espace de travail; Organisé, celui-ci vous permettra de gagner un temps considérable!

Il vous est possible de **déplacer les palettes** en effectuant un clic maintient sur leurs barres de titre.

Vous pouvez :

- Les **regrouper** ou les **séparer** par la technique du glissé déplacer des onglets (vous maintenez le clic enfoncé sur un onglet et vous le sortez ou le rentrez vers une nouvelle palette).
- Les **masquer** en allant dans le menu Fenêtre/Masquer (nom de la palette) ou de les afficher menu Fenêtre/Afficher (nom de la palette).
- Pour masquer/afficher l'**ensemble des palettes**, appuyer sur la touche tabulation.

9

### **La palette d'outils**

Par défaut, elle se situe à gauche de l'écran lors de l'ouverture du logiciel. Les outils qu'elle contient permettent de réaliser, transformer, modifier et sélectionner vos dessins et textes. Si votre palette n'**apparaît pas**, allez dans le menu Fenêtre/Afficher la palette d'outils.

10



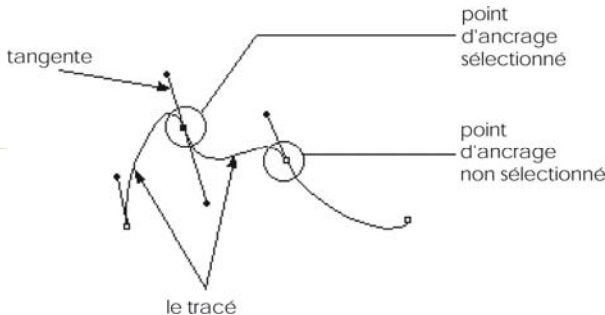
|                        |                                                |
|------------------------|------------------------------------------------|
| Sélection (V)          | Sélection directe (A)                          |
| Baguette magique (Y)   | Lasso direct (Q)                               |
| Plume (P)              | Texte (T)                                      |
| Trait                  | Rectangle (M)                                  |
| Pinceau (B)            | Crayon (N)                                     |
| Rotaion (R)            | Mise à l'échelle (S)                           |
| Fluidité (Shift R)     | Transformation (E)                             |
| Symboles (Shift S)     | Graphe (J)                                     |
| Filet de dégradé (U)   | Dégradé (G)                                    |
| Pipette (I)            | Dégradé de forme (W)                           |
| Tranches (shift K)     | Ciseaux (C)                                    |
| Défilement (H)         | Loupe (Z)                                      |
| Couleur de fond (X)    | Basculement Couleur Fond et contour (Shift X)  |
| Couleur par défaut (D) | Couleur contour (X)                            |
|                        | Aplat (<), Dégradé (>), Sans couleur (/)       |
|                        | Ecran standart, Plein écran avec/sans menu (F) |

Pour ne **garder à l'écran** que la palette d'outils, appuyez sur la touche Majuscule puis sur la touche **Tabulation**

Certains outils ont un petit triangle à leur droite ; il permet de faire apparaître une suite **d'outils optionnels**.

L'un des outils principaux d'Illustrator étant «la plume» qui permet de **tracer** des courbes à l'aspect parfait grâce au placement de points d'**ancrage** et de **tangentes** qui vont en modifier la courbure.

**Les noms dans un tracé**

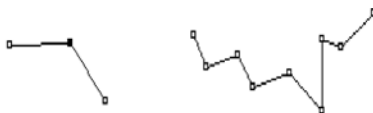


The diagram illustrates a Bézier curve with the following labels:

- tangente**: Points to the tangent line at an anchor point.
- point d'ancrage sélectionné**: Points to an anchor point that is currently selected (indicated by a circle).
- point d'ancrage non sélectionné**: Points to an anchor point that is not selected (indicated by a square).
- le tracé**: Points to the curve itself.



### Les Différents Types de Points



Si vous cliquez un point, puis de nouveau plus loin, vous obtenez un segment.



Si vous cliquez et que vous glissez, vous obtenez une courbe.



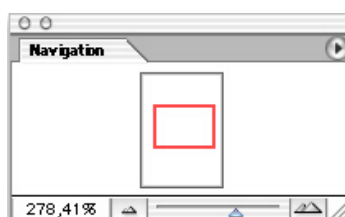
La touche *option* permet de changer de direction et d'obtenir des angles aigus.

13



### La palette de navigation

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Navigation**.

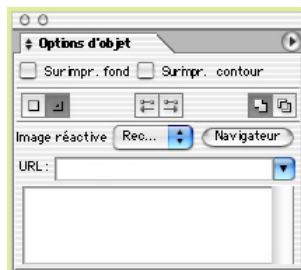


C'est la représentation de votre plan de travail sous forme miniaturisée.

Elle vous permet de vous déplacer au sein de votre zone de travail et de modifier l'affichage de vos illustrations. Le taux d'affichage (en bas à gauche) allant d'un minimum de 3,13% à un maximum de 6400%.

14

## La palette d'infos

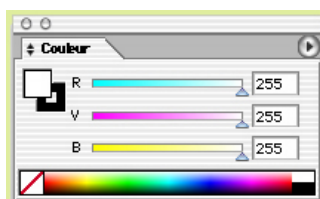


Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Infos** ou tapez **F8**.

Cette palette indique la position de votre souris, les coordonnées X et Y et dimensions L et H des objets que vous sélectionnez. Sont indiquées également des informations concernant les textes et couleurs que vous utilisez.

15

## La Palette de Couleur

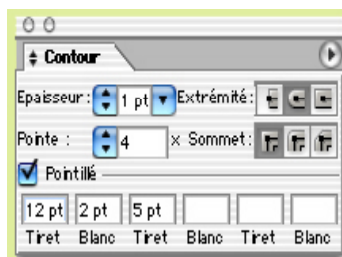


Pour la faire apparaître allez dans le menu **Fenêtre/Couleur** ou tapez **F6** au clavier.

Elle permet de créer différentes couleurs de fond et de contour en fonction du mode colorimétrique choisit (RVB, CMJN, TSL, RVB Sécurisé, Niveaux de gris).

16

## La Palette de Contour



Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Contour** ou tapez **F10** au clavier.

Elle vous permet de choisir l'épaisseur et les formes de contours des objets que vous créez (extrémité, sommet et pointillé).

17

## La Palette de dégradé

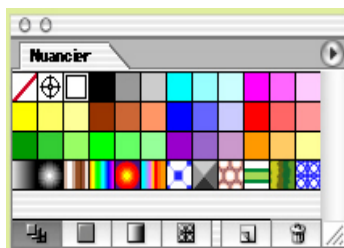


Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Dégradé** ou au clavier **F9** ou double cliquez sur l'outil dégradé dans la palette d'outil.

Elle permet la réalisation des dégradés et leur changement de styles (linéaire ou radial).

18

## La Palette de Nuancier

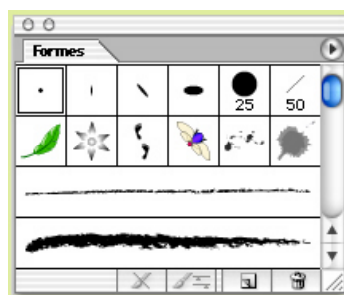


Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Nuancier**.

Elle vous permet de créer et de stocker différentes nuances de couleur, (aplat, dégradé, motifs).

19

## La Palette de Formes

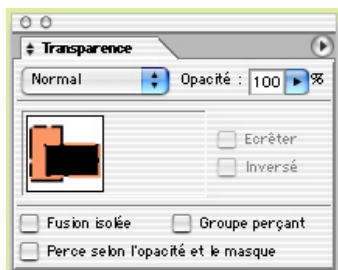


Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Formes** ou au clavier **F5**.

Elle permet de régler les options d'outils de dessin et d'en créer sous différentes formes (calligraphiques, diffuses, artistiques).

20

## La Palette de Transparence



Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Transparence** ou tapez **Shift-F10** au clavier.

Elle permet la modification de l'opacité des objets, Calques...

21

## La Palette de Styles

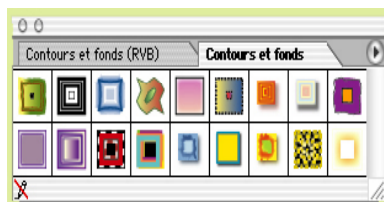


Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Styles** ou tapez **Shift-F5** au clavier.

Elle permet d'appliquer différents styles (contour, fond) sur les objets que vous créez.

22

## Les Bibliothèques de Styles

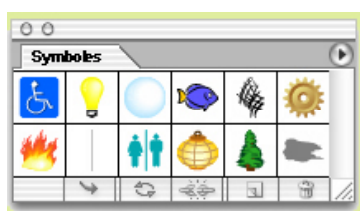


Pour les faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre /Bibliothèques de styles/** choisir dans le menu déroulant.

Ce sont des options de styles de fonds et de contours supplémentaires.

23

## La palette de Symboles

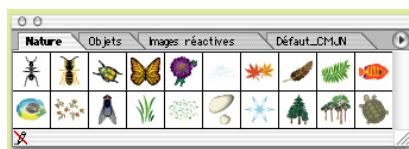


Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre /Symboles** ou tapez **Shift-F11** au clavier.

Elle permet le stockage, la création ainsi que la modification de dessins prêts à l'emploi.

24

## Les Bibliothèques de Symboles



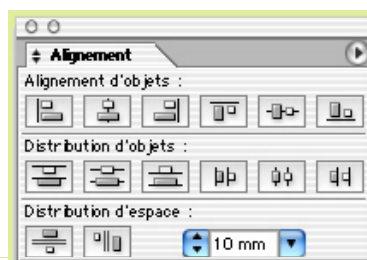
Pour les faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Bibliothèques de Symboles**.

Ce sont des styles de symboles supplémentaires (animaux...).

25

## La Palette d'Alignement / Distribution

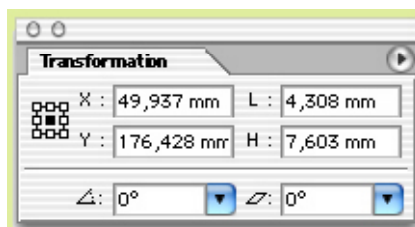
Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Alignement** ou tapez **Shift-F7** au clavier.



26

## La palette de transformation

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre /Transformation** ou tapez **Shift-F8** au clavier.

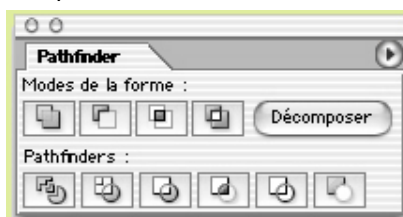


Elle permet de modifier la taille position, orientation et inclinaison des objets.

27

## La Palette des Pathfinder

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre /Pathfinder** ou tapez **Shift F9** au clavier.

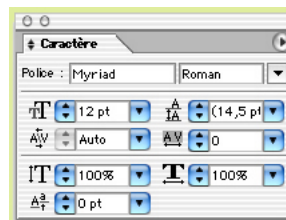
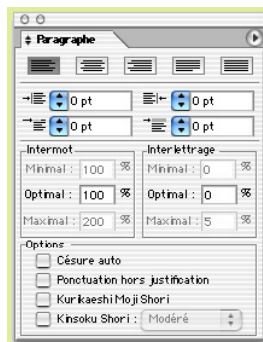


Elle permet d'effectuer des combinaisons d'objets entre eux (type fusion...).

28

## Les Palettes de Texte

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Texte** **Ctrl T** (caractère), **Ctrl M** (paragraphe).

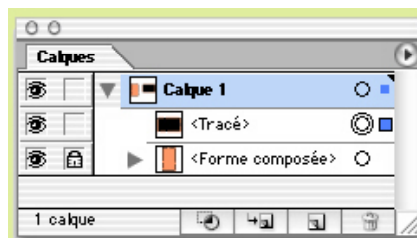


Les deux palettes principales permettent de modifier les attributs de caractère (police, taille, approche...) et de paragraphe (alignement, retrait).

29

## La Palette de Calque

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Calque**.

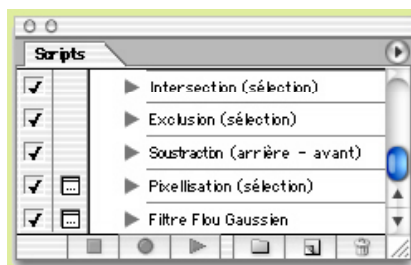


Elle permet la gestion des objets créés sur des feuilles (calques) indépendantes les uns des autres.

30

## **La Palette de Script**

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre /Script**.

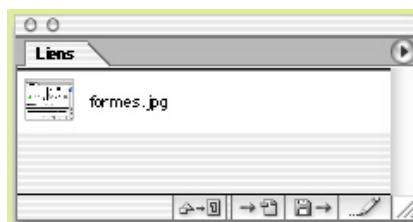


Elle permet d'enregistrer des actions pas à pas et ainsi d'automatiser des tâches.

31

## **La Palette de Liens**

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre /Liens**.



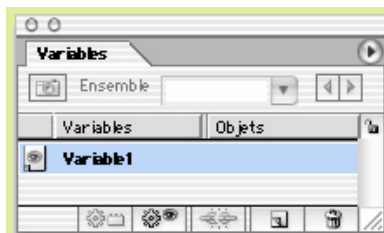
Elle permet la gestion des images importées.

32

## La Palette de Variables



Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Variable**.



Elle permet la gestion des objets définis sous forme de variable.

33

## Les Formats D'enregistrement



Le travail que vous effectuez actuellement n'est pas encore enregistré de façon physique sur votre disque dur et en cas d'incident (panne, blocage de l'ordinateur), votre document s'en trouverait définitivement perdu. Il vous

faudra donc rapidement avoir le réflexe d'enregistrer régulièrement votre fichier. Il faut distinguer deux types d'enregistrements :

- La commande **Enregistrer sous...** Elle vous permet de créer pour la première fois un document physique sur votre disque dur.
- La commande **Enregistrer**. Elle vous permet la sauvegarde régulière de votre travail. Cette commande ne s'utilise qu'une fois.

34

Dans Illustrator, vous trouverez deux grands types de formats. Les formats destinés au multimédia et ceux qui sont destinés à la PAO :

- **Multimédia :**

- **SVG et SWF** : Utilisés pour les images fixes et animations de type Flash.

- **AI** : Format natif du logiciel Illustrator. Si vous souhaitez utiliser un fichier uniquement dans ce logiciel. C'est un format importable vers le logiciel de mise en pages InDesign.

- **PDF** : Permet de créer un fichier qui peut être placé en ligne et gérer des images contenant du bitmap, vectoriel et des liens Internet. Format natif du logiciel Acrobat.

35

- **PAO :**

- **EPS** : Format idéal pour la PAO.

Ce format permet d'exporter vos fichiers vers les logiciels de mise en pages (Quark et Indesign).

EPS > pour l'impression

PDF > pour l'impression

SVG > pour le WEB (peut être redimensionné sans perte de qualité)

36

**Raccourcis clavier :****Ctrl + 0 > Taille écran**

Barre d'espace pour la main (se déplacer sur la page)

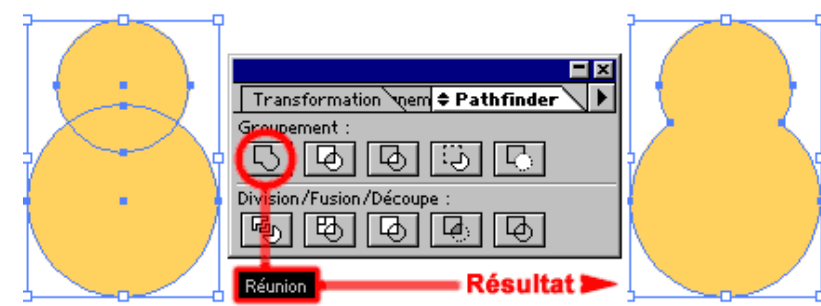
**Ctrl R > masquer/afficher les règles****Ctrl Y > Mode tracé / Mode Couleur****Ctrl G > Associer des objets****Ctrl F > coller devant****Ctrl B > copier derrière****Ctrl D > répéter la dernière action****Ctrl R > afficher les règles****Ctrl K > repère et grille**



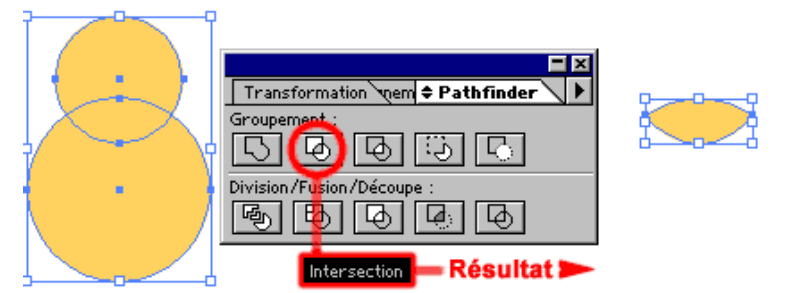
# Utilisation de la palette pathfinder d'Illustrator

Le Pathfinder est un outil vraiment formidable, il vous permet d'agir sur une sélection de deux tracés se chevauchant permettant de les réunir, les soustraire, les diviser, les découper, les isoler, de les subdiviser et bien plus encore...

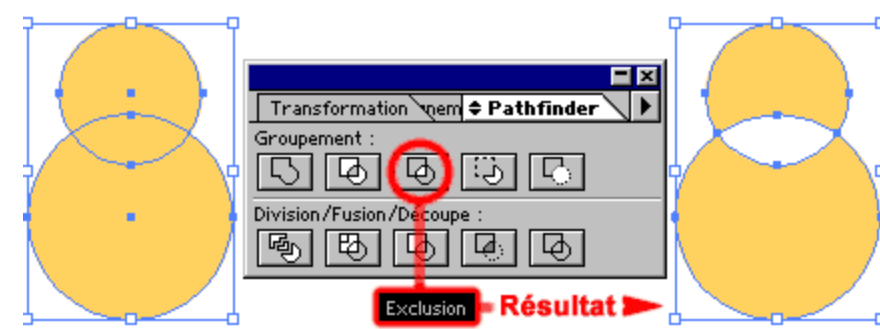
**Effet réunion :** Réunit les tracés de toutes les formes sélectionnées pour n'en former qu'une seule. Le résultat obtenu tient compte des attributs de dessin de la forme située au premier plan. (couleurs, contour)



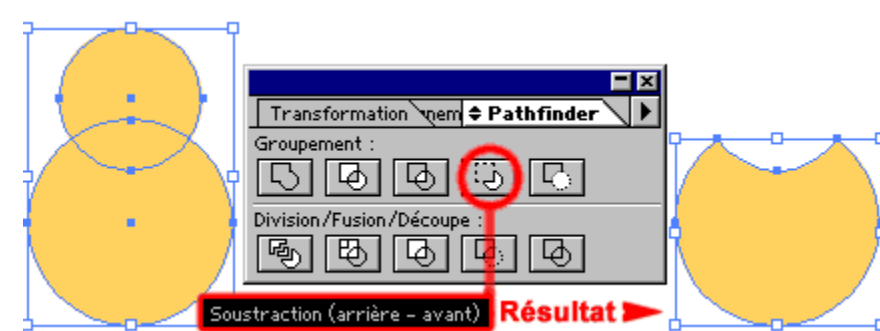
**Effet intersection :** Conserve les tracés à l'intersection des formes sélectionnées sans tenir compte des parties non superposées.



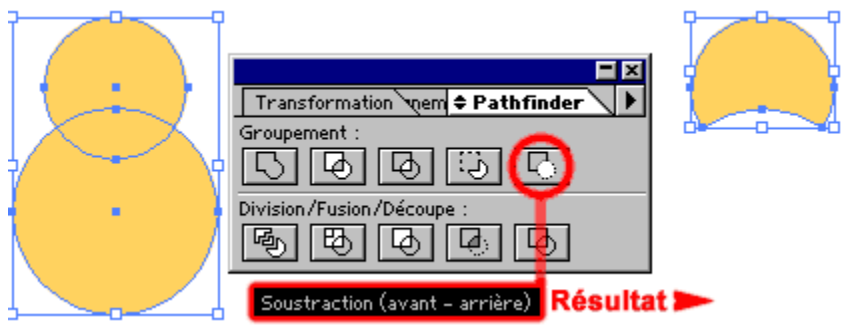
**Effet exclusion :** Ne conserve que les tracés n'appartenant pas à l'intersection des formes sélectionnées et rend les intersections transparentes. Si les objets superposés sont en nombre pair, les intersections sont transparentes. Dans le cas contraire, elles sont visibles.



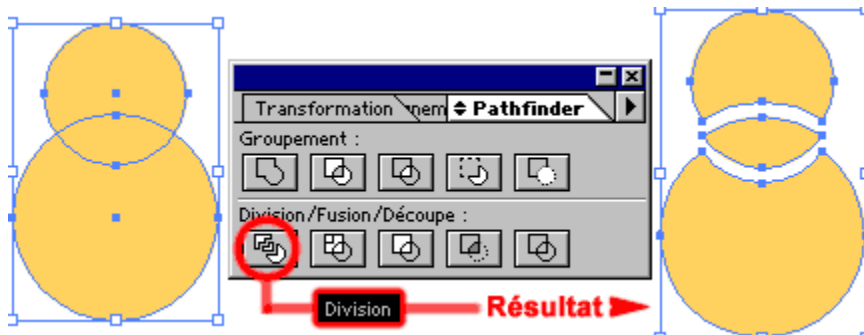
**Effet soustraction (arrière-avant) :** Évide de la forme située à l'arrière-plan toutes les parties recouvertes par les autres formes situées au premier plan.



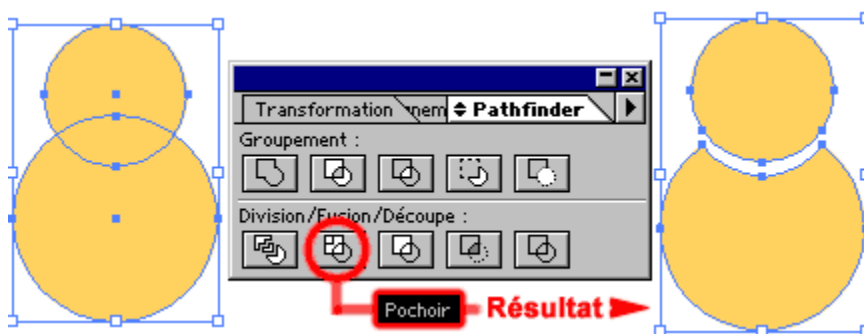
**Effet soustraction (avant-arrière) :** Évide de la forme située au premier plan toutes les formes sélectionnées situées à l'arrière-plan.



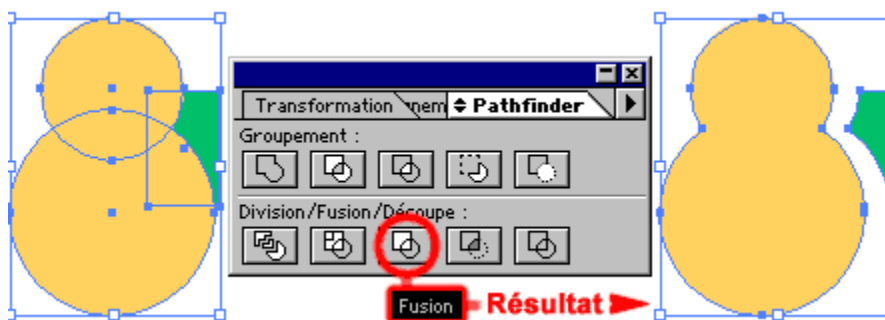
**Effet division :** Divise un groupe de formes selon leurs intersections. Les formes ainsi créées peuvent être dissociées et manipulées indépendamment.



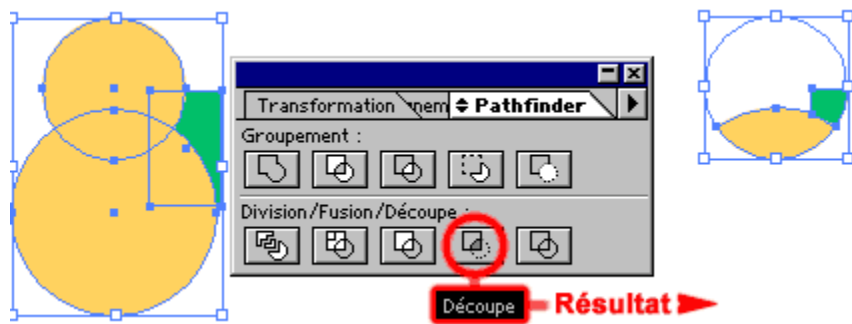
**Effet pochoir :** Supprime la partie masquée d'une forme présentant un fond, supprime tous les contours.



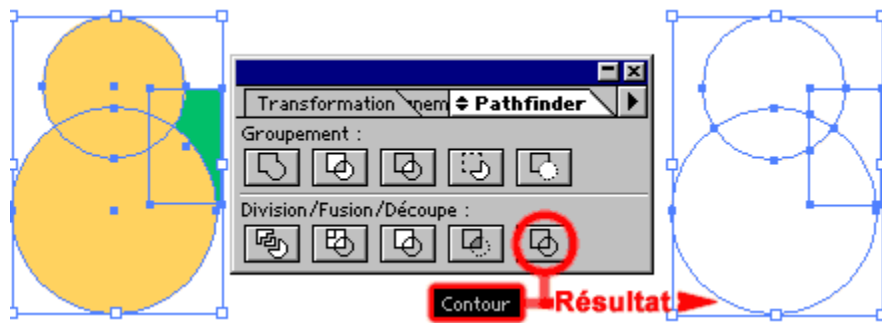
**Effet fusion :** Supprime la partie masquée d'une forme présentant un fond, supprime tous les contours et fusionne les formes superposées dotées de la même couleur de fond.



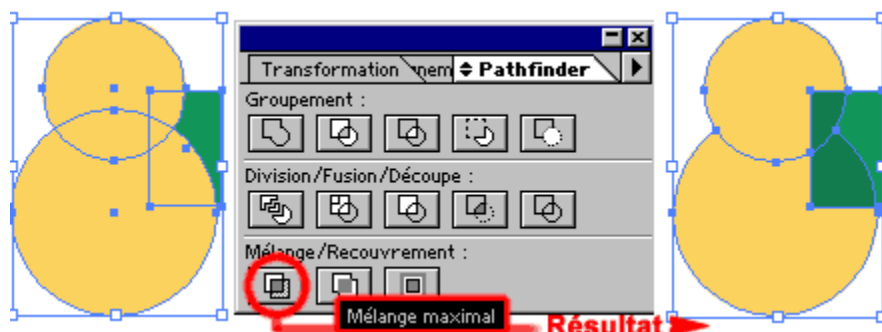
**Effet découpe :** Divise un groupe de formes, puis supprime toutes les parties se trouvant en dehors des limites de la forme de premier plan. Il supprime également tous les contours.



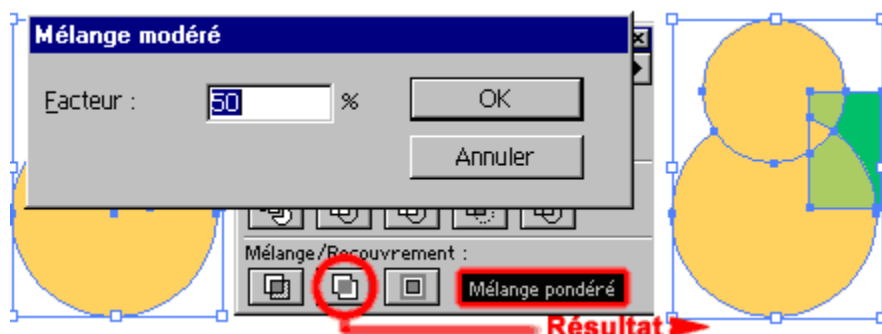
**Effet contour :** Divise les formes sélectionnées selon leurs chevauchement, en ne conservant que leurs contours. Les formes ainsi créées peuvent être dissociées et manipulées indépendamment.



**Effet mélange maximal :** Divise les formes sélectionnées selon leurs chevauchement, en supprime les contours. Puis additionne les couleurs des parties se chevauchant. (addition des couleurs uniquement en mode CMJN)



**Effet mélange pondéré :** Divise les formes sélectionnées selon leurs chevauchement, en supprime les contours. Puis permet de paramétrer l'opacité des couleurs des parties se chevauchant.



**Ci-dessous un exemple d'utilisation :** Idéale pour superposer des éléments les uns sur les autres tous en laissant paraître d'autres éléments situés en arrière plan.