

Cours 03 – 04 – 05

Illustrator :

Outils – Sélection

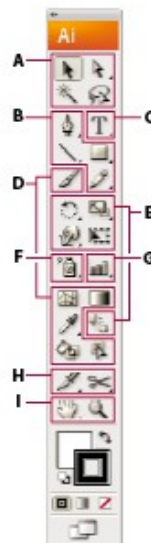
Plume – Bézier

Pathfinder



Illustrator : les outils

Présentation de la palette d'outils



A Outils de sélection

- Sélection (V)
- Sélection directe (A)
- Sélection directe progressive
- Baguette magique (Y)
- Lasso (Q)

C 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

G Outils de texte

- Texte (T)
- Texte captif
- Texte curviligne
- Texte vertical
- Texte captif vertical
- Texte curviligne vertical

D Outils de peinture

- Pinceau (B)
- Fillet (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

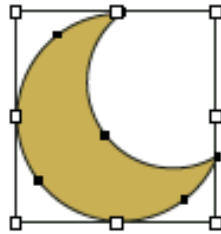
I Outils de déplacement et de zoom

- Main (H)
- Page
- Zoom (Z)

■ Outils affichés par défaut

* Raccourcis clavier entre parenthèses

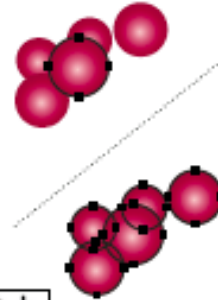
Outils de sélection



*L'outil Sélection (V)
sélectionne des objets entiers.*



*L'outil Sélection directe (A)
sélectionne des points ou des
segments de tracé à
l'intérieur des objets.*



*L'outil Sélection directe
progressive sélectionne des
objets et des groupes à
l'intérieur de groupes.*



*L'outil Baguette magique (Y)
sélectionne des objets ayant
des attributs similaires.*



*L'outil Lasso (Q) sélectionne
des points ou des segments de
tracé à l'intérieur des objets.*

Exercices : de sélection



Outils de peinture

Collection d'outils de peinture

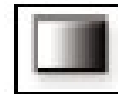
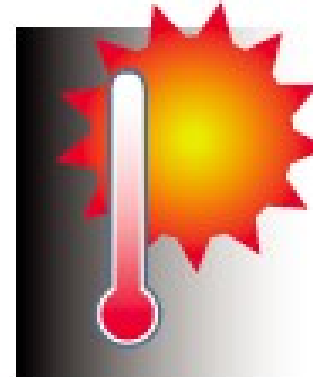
Illustrator propose les outils de peinture suivants :



L'outil Pinceau (B) dessine des droites à main levée et des lignes calligraphiques, ainsi que des formes artistiques et des motifs sur les tracés.



L'outil Filet (U) crée et modifie des filets et des enveloppes de filets.



L'outil Dégradé de couleurs (G) vous permet d'ajuster les points de départ et d'arrivée ainsi que l'angle des dégradés dans les objets.



L'outil Pipette (I) échantillonne et applique des attributs de couleur, de texte et d'aspect, y compris des effets, depuis les objets.

Outils de dessin



L'outil Trait (\) trace des lignes droites.



L'outil Arc trace des courbes concaves ou convexes.



L'outil Spirale trace des spirales dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse.



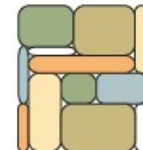
L'outil Grille rectangulaire trace des grilles rectangulaires.



L'outil Grille à coordonnées polaires trace des grilles de tableau circulaires.



L'outil Rectangle (M) dessine des carrés et des rectangles.



L'outil Rectangle arrondi trace des carrés et des rectangles aux angles arrondis.



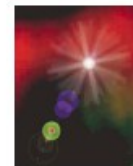
L'outil Ellipse (L) trace des cercles et des formes ovales.



L'outil Polygone trace des formes régulières à plusieurs côtés.



L'outil Etoile trace des étoiles.

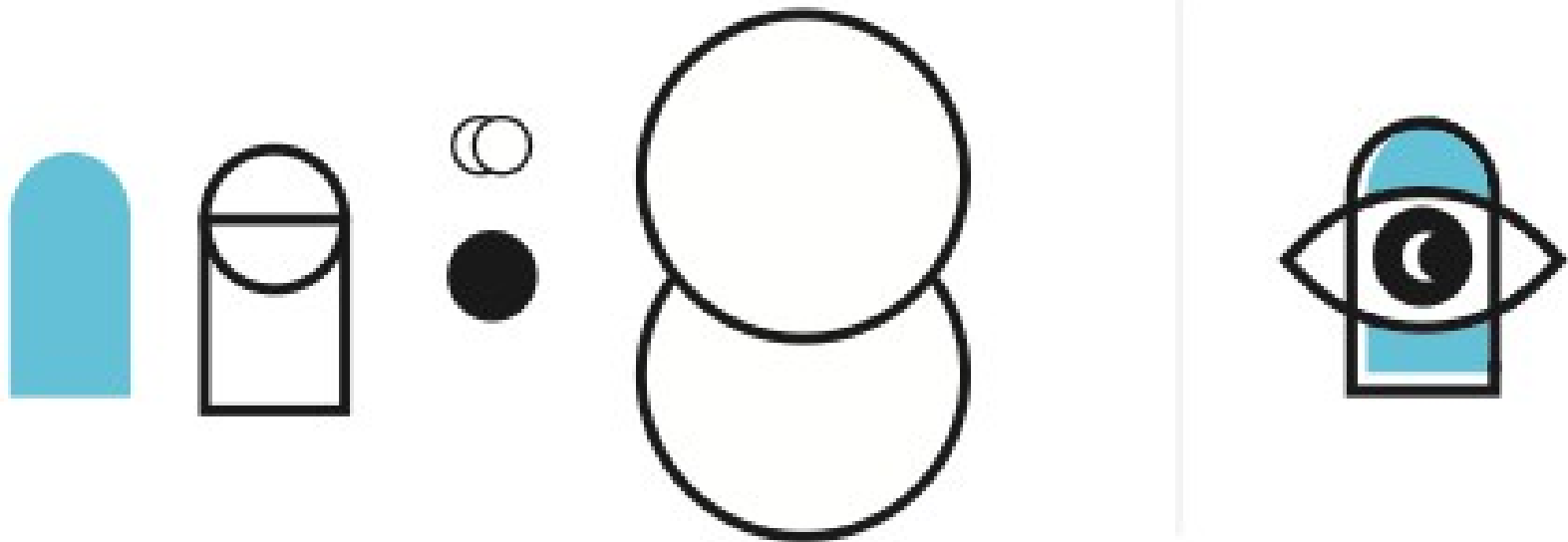


L'outil Halo crée des effets de type halo ou rayon de soleil.



L'outil Crayon (N) trace et modifie des droites à main levée.

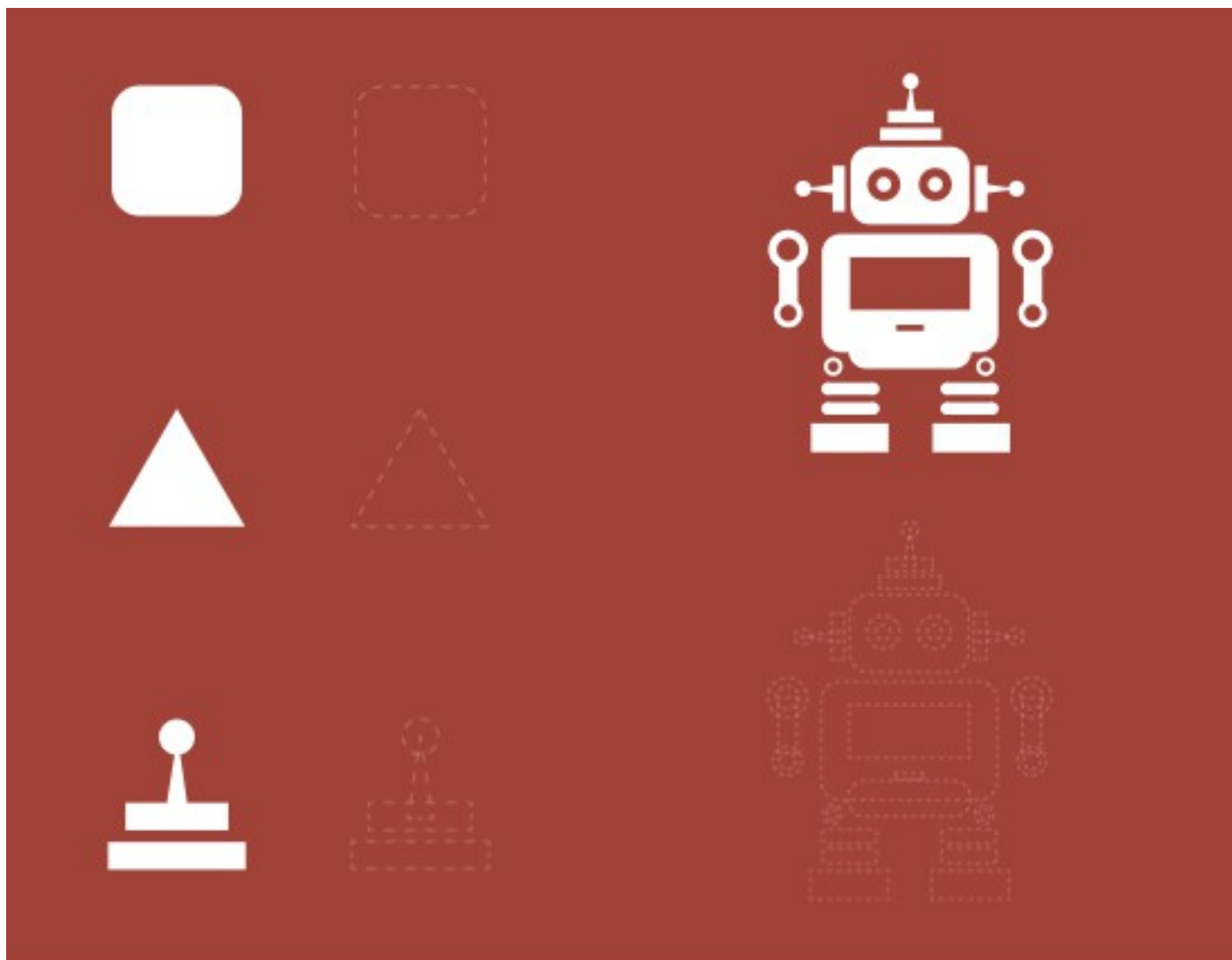
Exercices : de dessin 1



Exercices : de dessin 2



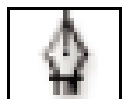
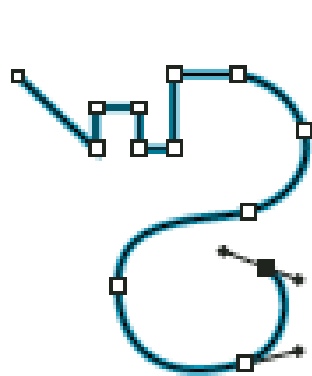
Exercices : de dessin 3



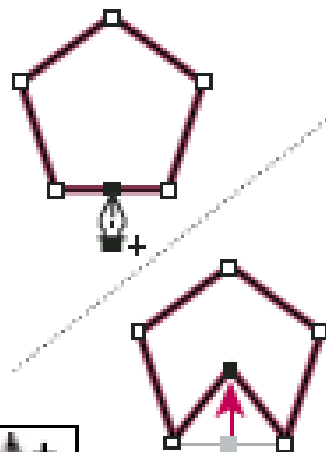
Outils de dessin

Collection d'outils de dessin

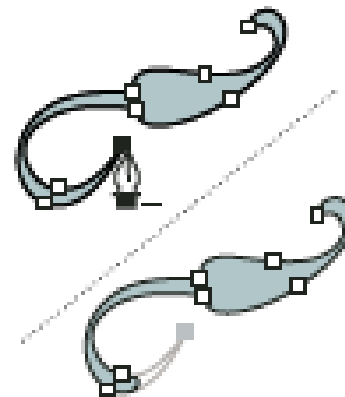
Illustrator met à votre disposition les outils de dessin suivants :



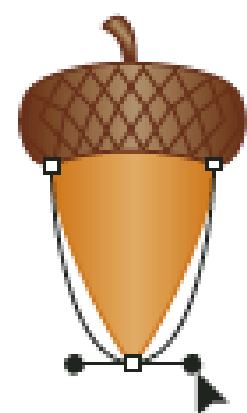
L'outil Plume (P) trace des droites et des courbes pour créer des objets.



L'outil Ajout de point d'ancrage (+) ajoute des points d'ancrage aux tracés.



L'outil Suppression de point d'ancrage (-) supprime les points d'ancrage des tracés.



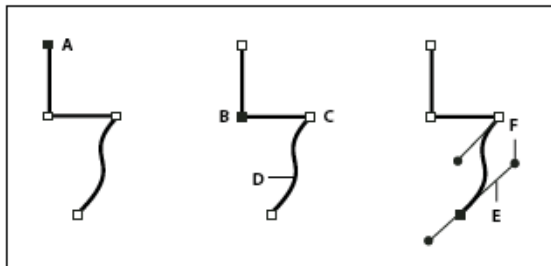
L'outil Conversion de point directeur (Maj + C) transforme un point d'inflexion en sommet, et inversement.

La plume : outil de tracé vectoriel

A propos des tracés

Lorsque vous dessinez, vous créez une ligne appelée *tracé*. Un tracé est composé d'un ou de plusieurs *segments* droits ou incurvés. Le début et la fin de chaque segment sont indiqués par des *points d'ancrage* qui fonctionnent à la manière d'épingles maintenant un fil en place. Un tracé peut être *fermé* (un cercle, par exemple) ou *ouvert*, s'il comporte des *extrémités* distinctes (une ligne onduleuse, par exemple).

Pour modifier la forme d'un tracé, vous pouvez faire glisser ses points d'ancrage, les *points directeurs* à l'extrémité des *lignes directrices* qui apparaissent aux points d'ancrage ou le segment du tracé lui-même.

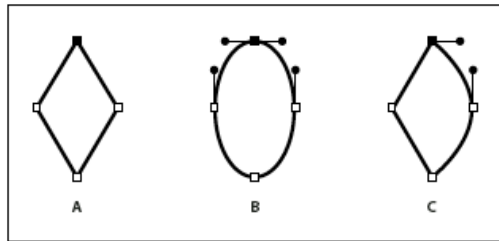


Composants d'un élément

A. Extrémité de tracé sélectionnée (pleine) B. Point d'ancrage sélectionné C. Point d'ancrage non sélectionné D. Segment de tracé incurvé
E. Ligne directrice F. Point directeur

Les tracés peuvent avoir deux types de point d'ancrage : les sommets et les points d'inflexion. Au niveau d'un *sommet*, un tracé change brusquement de sens. Au niveau d'un *point lisse*, les segments de tracé sont reliés en 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 inversement.

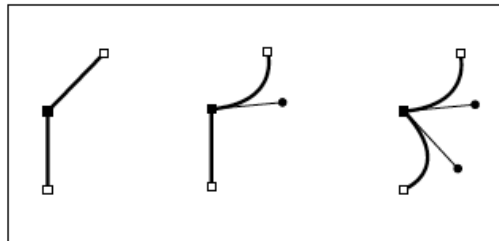
La plume : sommets



Points d'un tracé

A. Quatre sommets B. Quatre points d'inflexion C. Combinaison 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.

Remarque : ne confondez pas les sommets et les points d'inflexion avec les segments droits et incurvés.

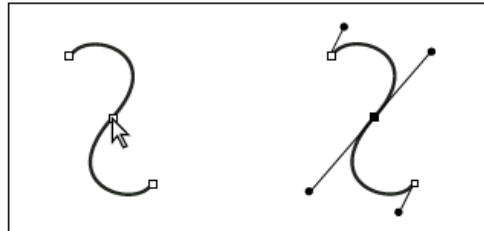
La ligne que forme un tracé s'appelle *contour*. Une couleur ou un dégradé appliqué à la zone interne d'un tracé ouvert ou fermé s'appelle *fond*. Un contour peut avoir une épaisseur, une couleur et un modèle de trait (Illustrator et InDesign) ou un modèle de ligne stylisée (InDesign). Une fois que vous avez créé un tracé ou une forme, vous pouvez modifier ses caractéristiques de contour et de fond.

Dans InDesign, à chaque tracé est également associé un *point central* qui correspond au centre du tracé, mais qui ne fait pas partie intégrante du tracé. Utilisez le point central pour déplacer le tracé, l'aligner sur les autres éléments ou pour sélectionner tous ses points d'ancrage. Le point central est toujours visible et ne peut être ni masqué ni supprimé.

La plume : lignes directrices

A propos des lignes directrices et des points directeurs

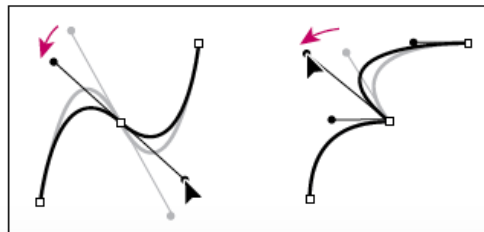
Lorsque vous sélectionnez un point d'ancrage qui relie des segments incurvés (ou lorsque vous sélectionnez le segment lui-même), les points d'ancrage des segments reliés affichent des *poignées de direction* qui sont constituées de *lignes directrices* se terminant à un *point directeur*. L'angle et la longueur des lignes directrices déterminent la forme et la taille des segments incurvés. Le déplacement des points directeurs modifie la forme de la courbe. Les lignes directrices n'apparaissent pas sur la sortie finale.



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 est toujours doté de deux lignes directrices qui se déplacent ensemble comme une seule unité droite. Lorsque vous déplacez une ligne directrice sur un point d'inflexion, les segments incurvés des deux côtés du point s'ajustent simultanément, assurant une courbe continue à ce point d'ancrage.

Un sommet peut quant à lui avoir une, deux ou aucune lignes directrices, selon qu'il relie respectivement un, deux ou aucun segments courbes. Les lignes directrices d'un sommet conservent le sommet en utilisant différents angles. Lorsque vous placez une ligne directrice sur un sommet, seule la courbe située du même côté du point que la ligne directrice est ajustée.

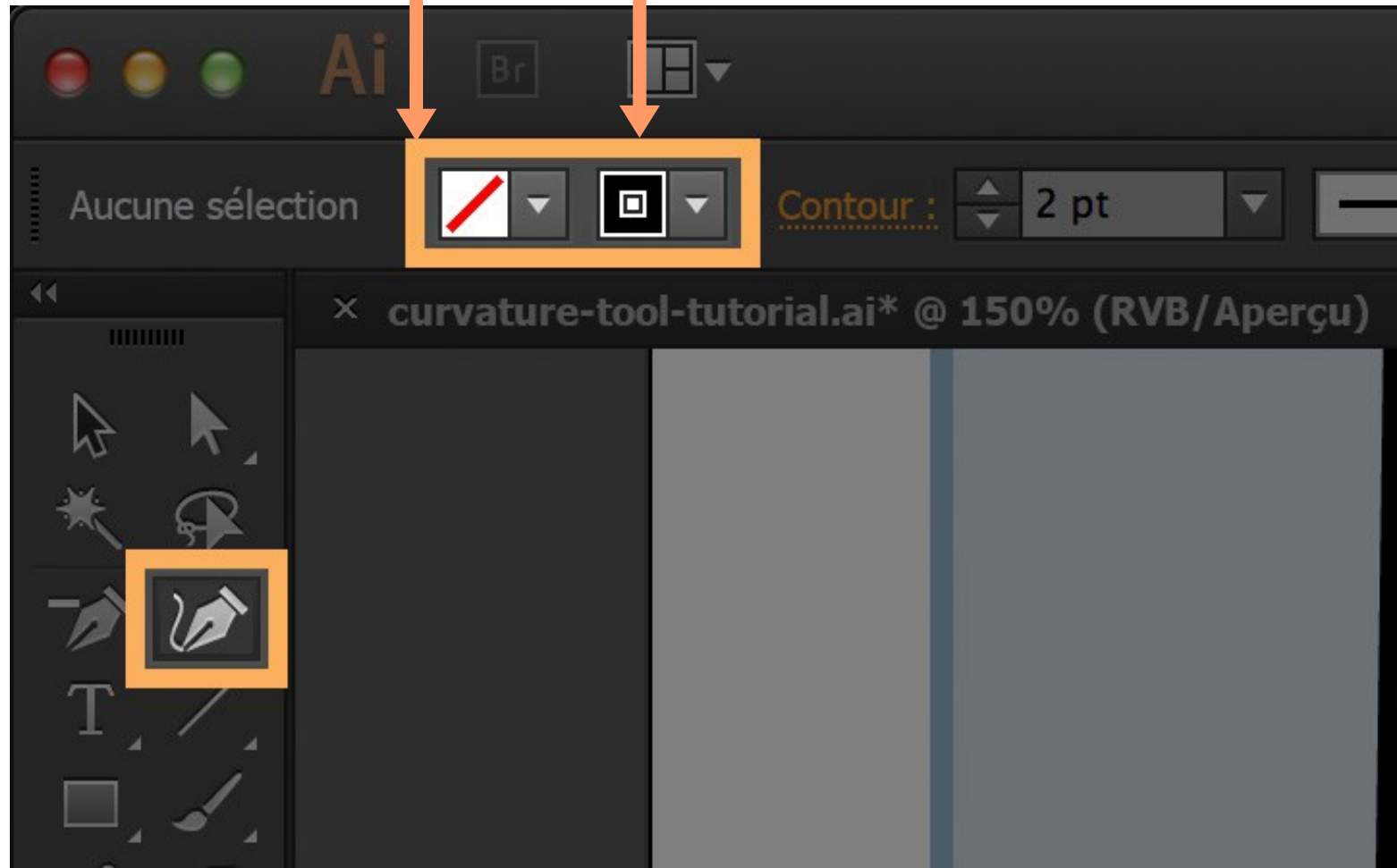


Réglage des lignes directrices d'un point d'inflexion (à gauche) et d'un sommet (à droite)

Remplissage / Contour

(remplie d'une couleur)

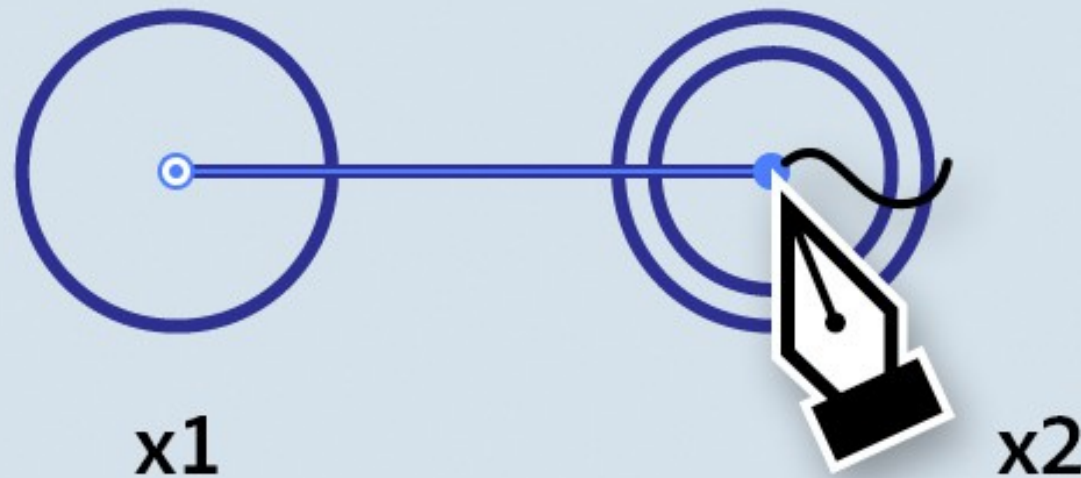
(avec un contour)



La plume : une ligne droite

Cette ligne nécessite 2 points : **x1** et **x2**

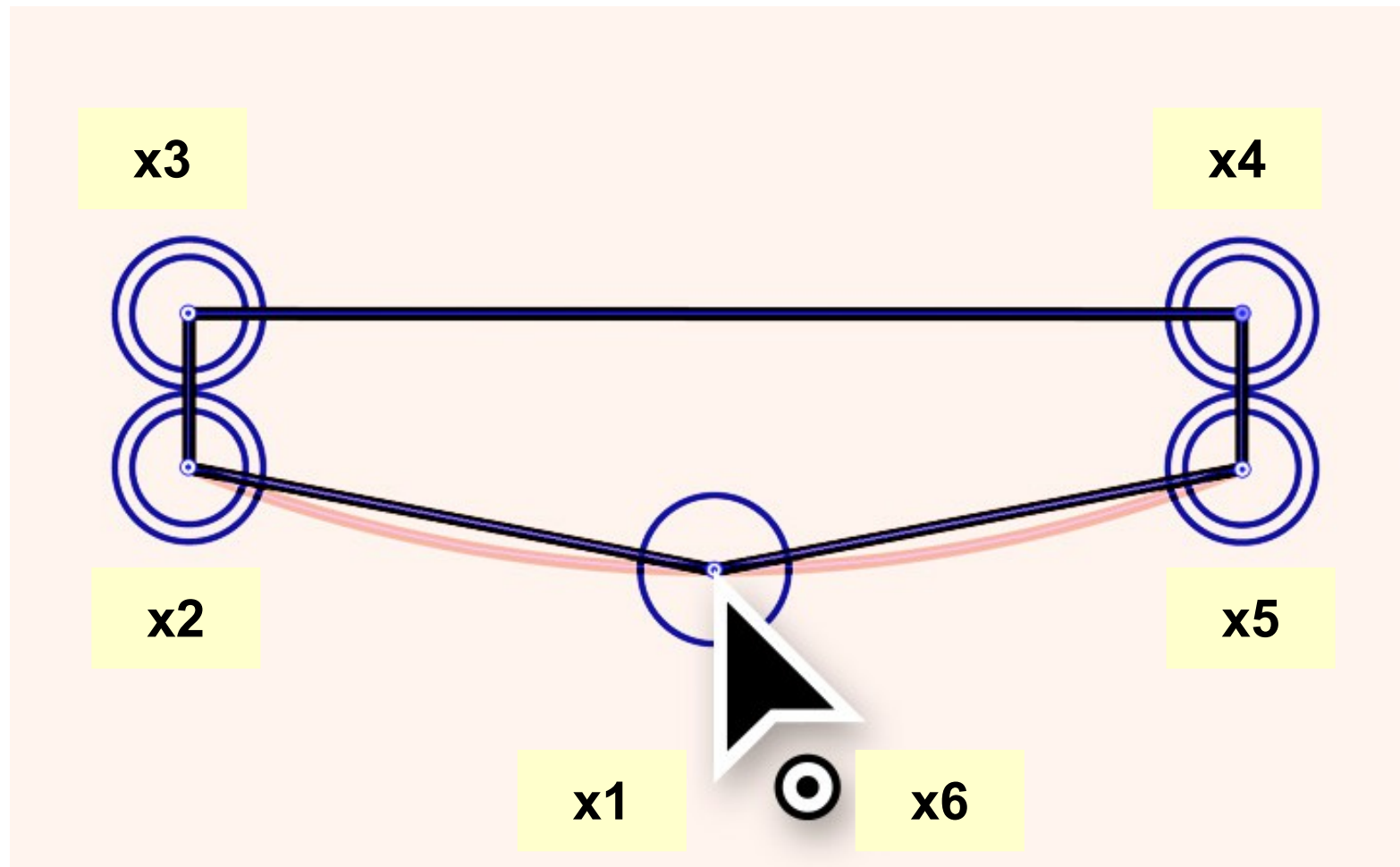
Schift : permettra à la ligne d'être droite



La plume : une forme pleine linéaire

Cette forme pleine nécessite 6 points.

Une forme pleine nécessite d'être refermée en revenant au point de départ. Lors de la fermeture, l'icône de la plume est complétée d'un cercle.

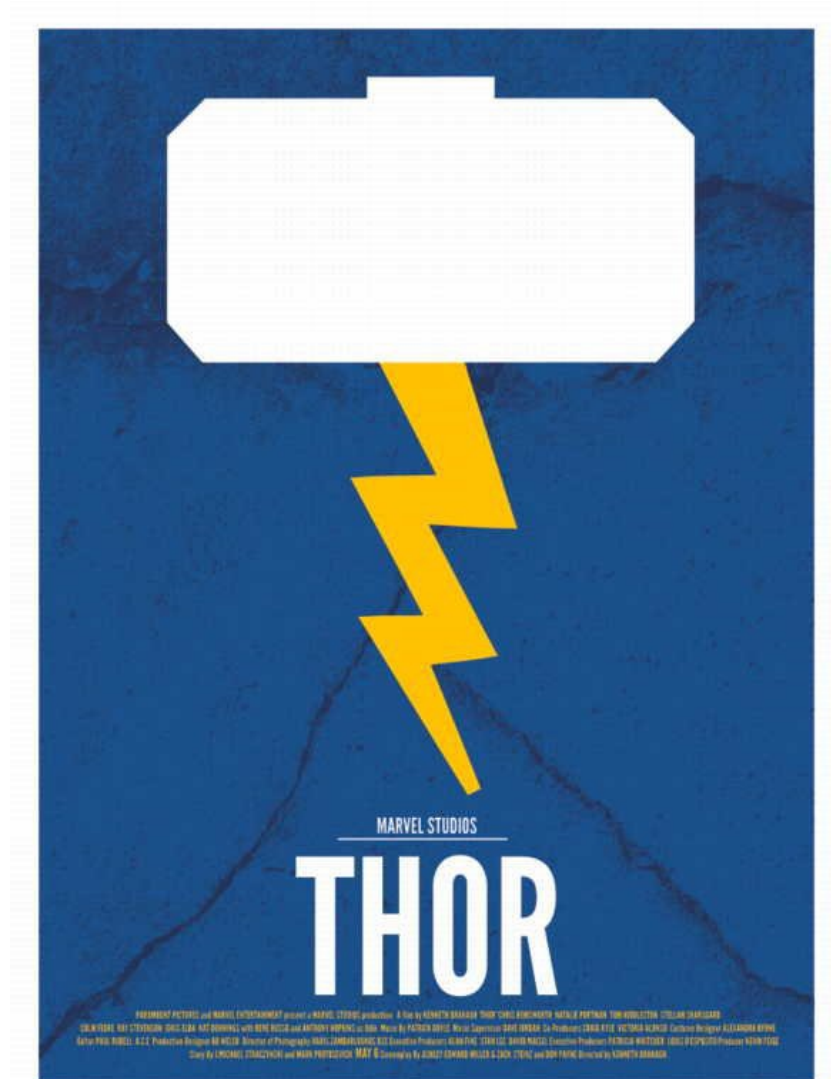


Exercices : tracé avec la plume + contour



Exercices :

dessin de formes avec la plume



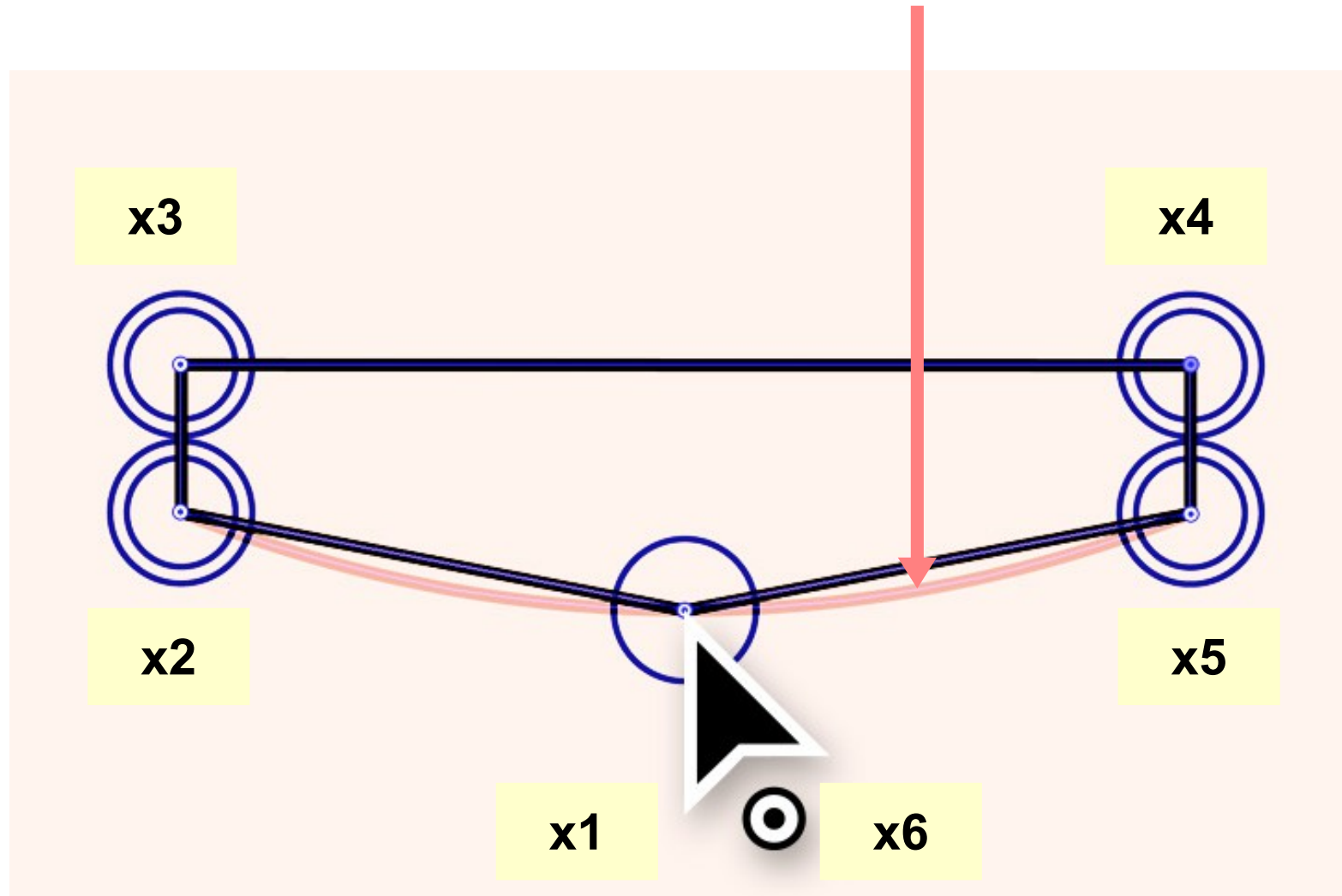
Exercices :

dessin de formes avec la plume



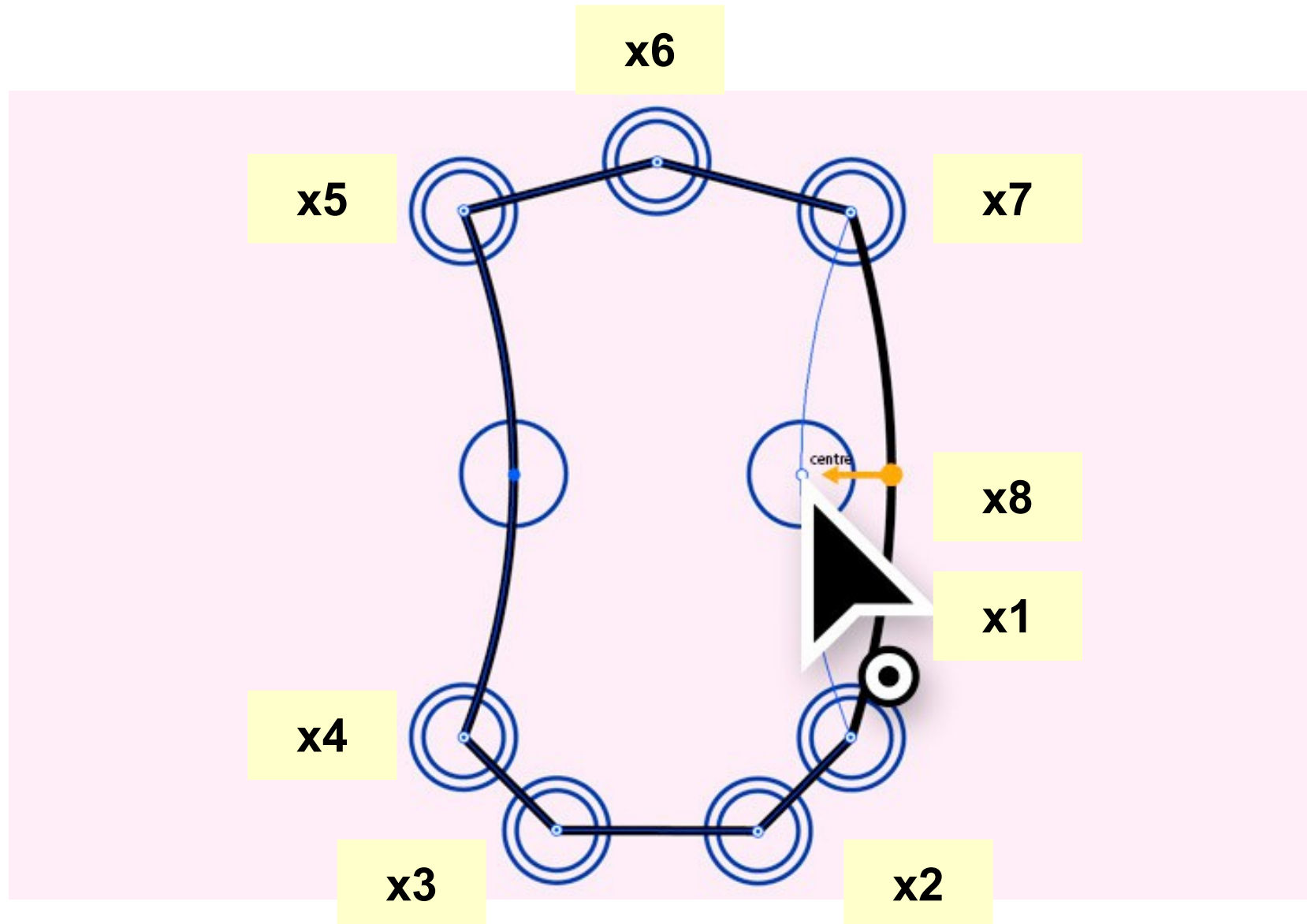
La courbe de bézier avec la plume

Lors de la fermeture, rester appuyé avec la souris jusqu'à l'apparition de la **courbe de bézier**, puis lâcher.



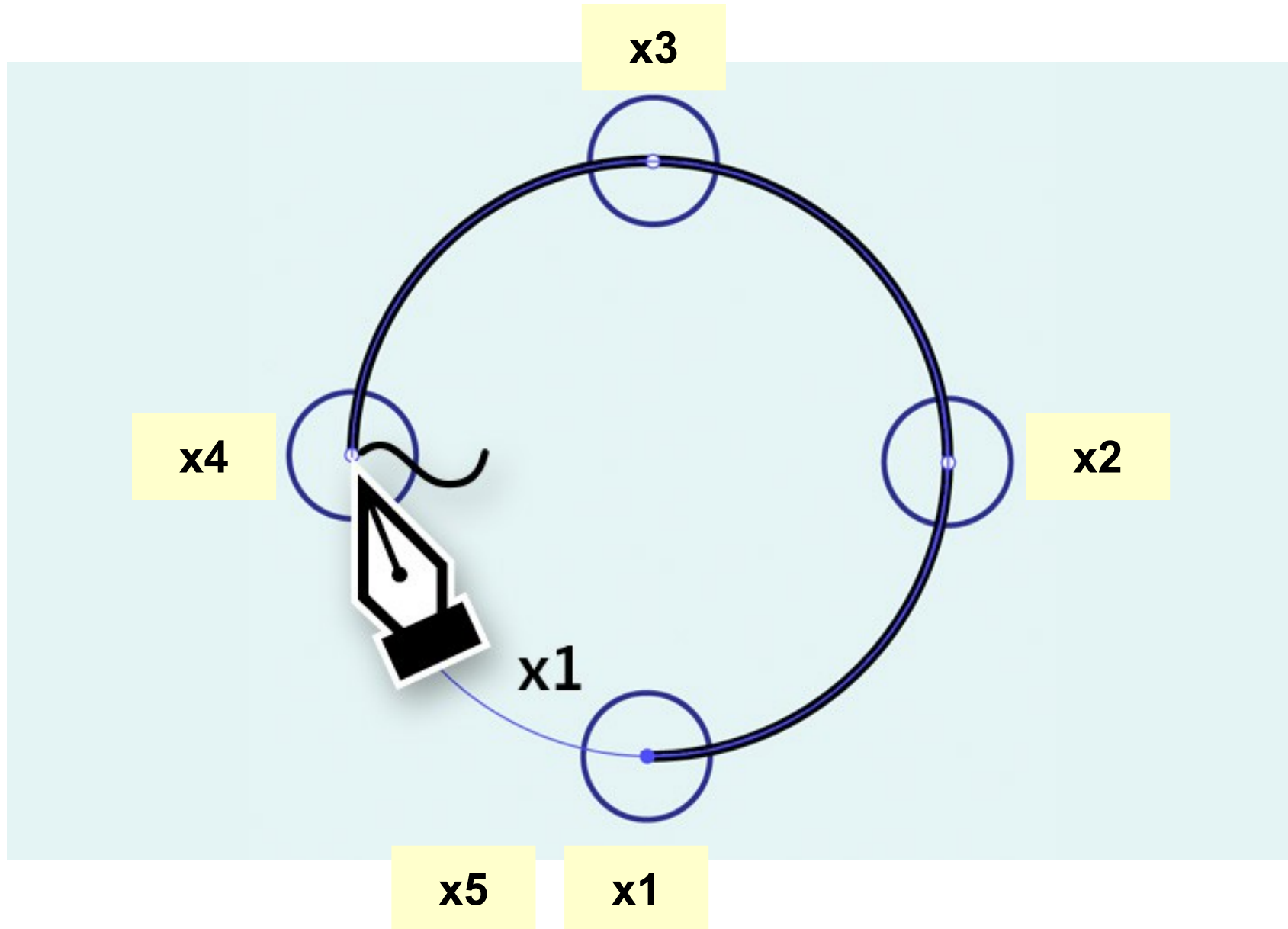
La plume : la courbe de bézier

Cette forme compte 2 courbes de bézier



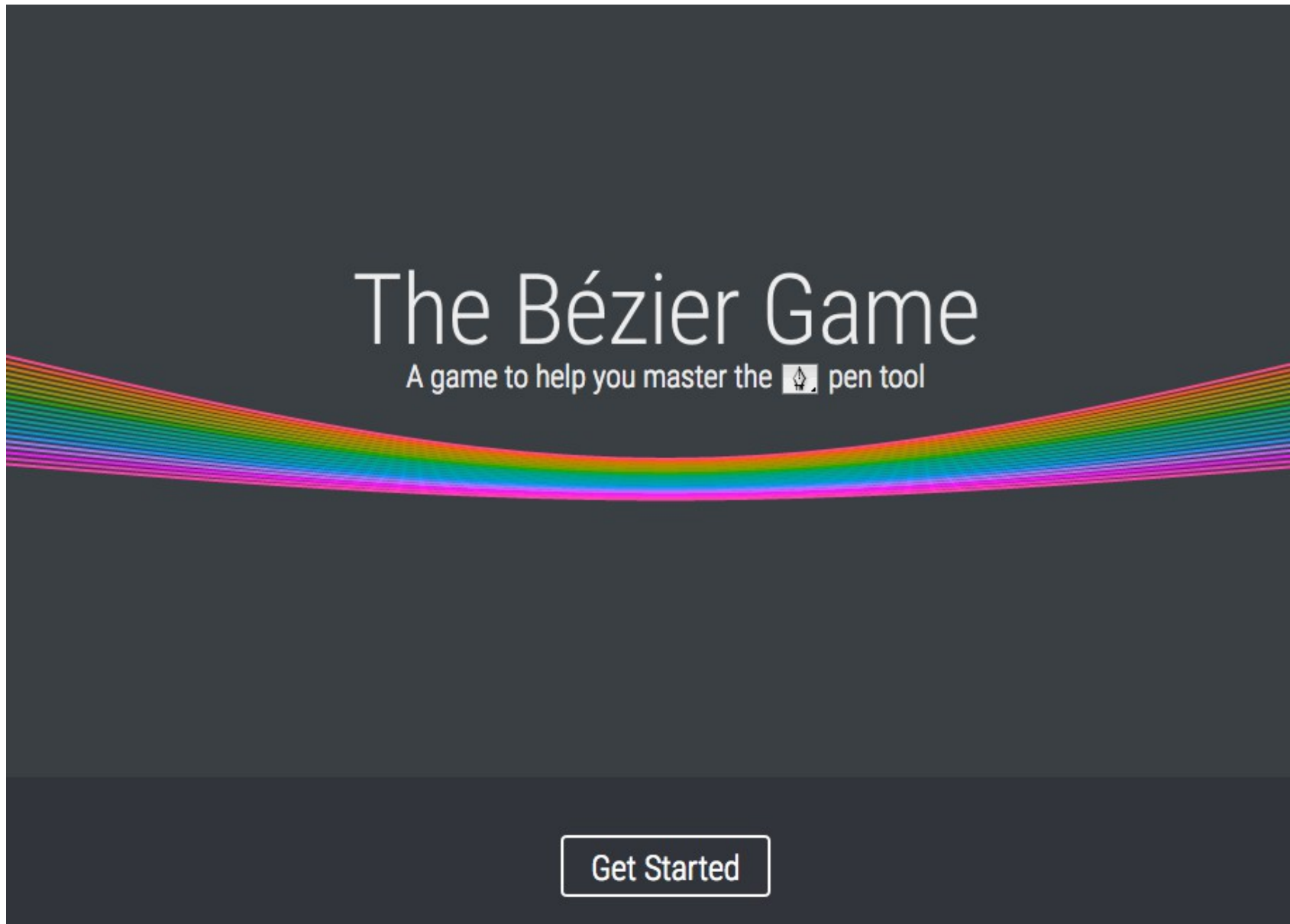
La plume : la courbe de bézier

Cette forme comptera 4 courbes de bézier

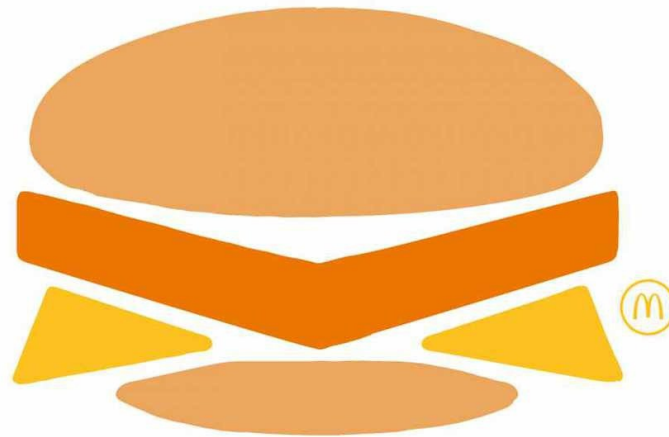


Exercices - The Bézier Game :

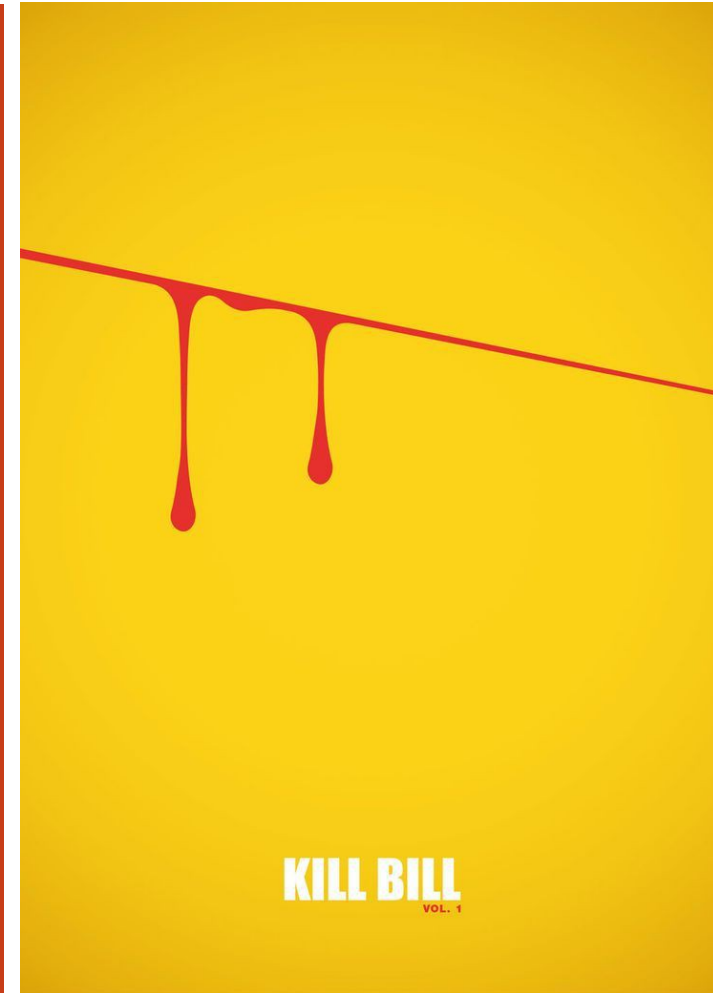
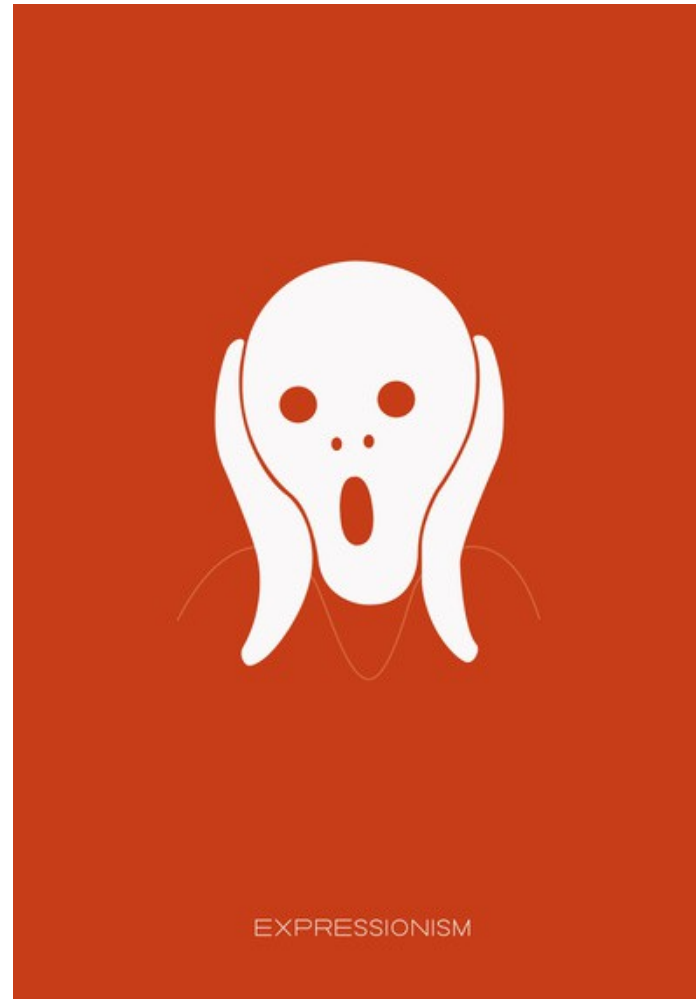
<http://bezier.method.ac/>



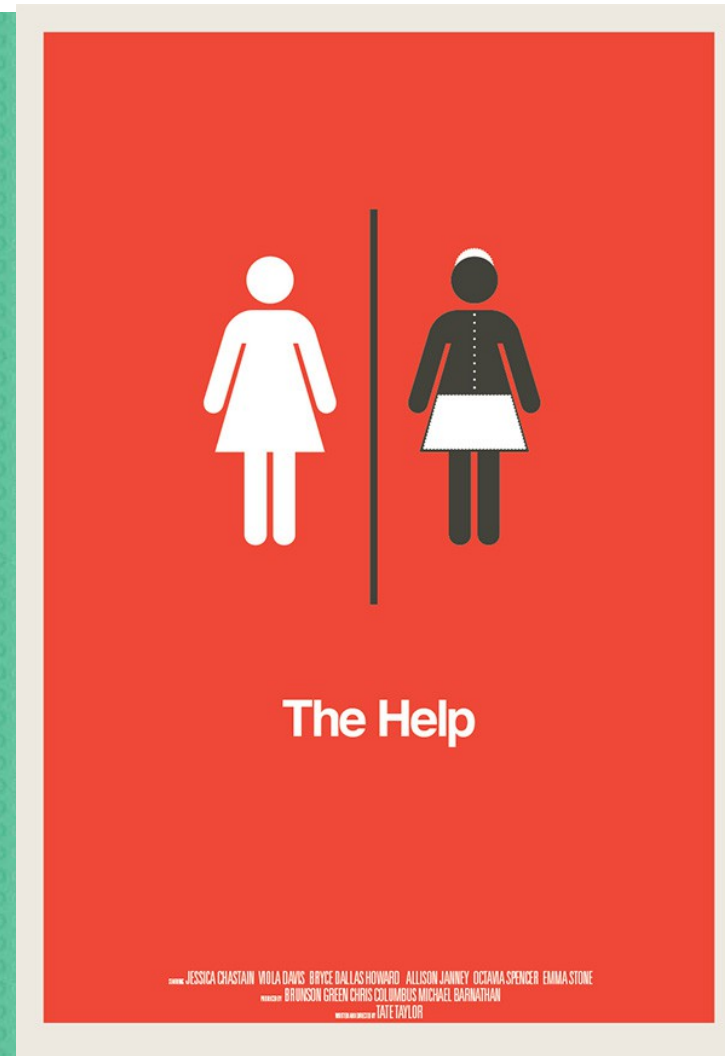
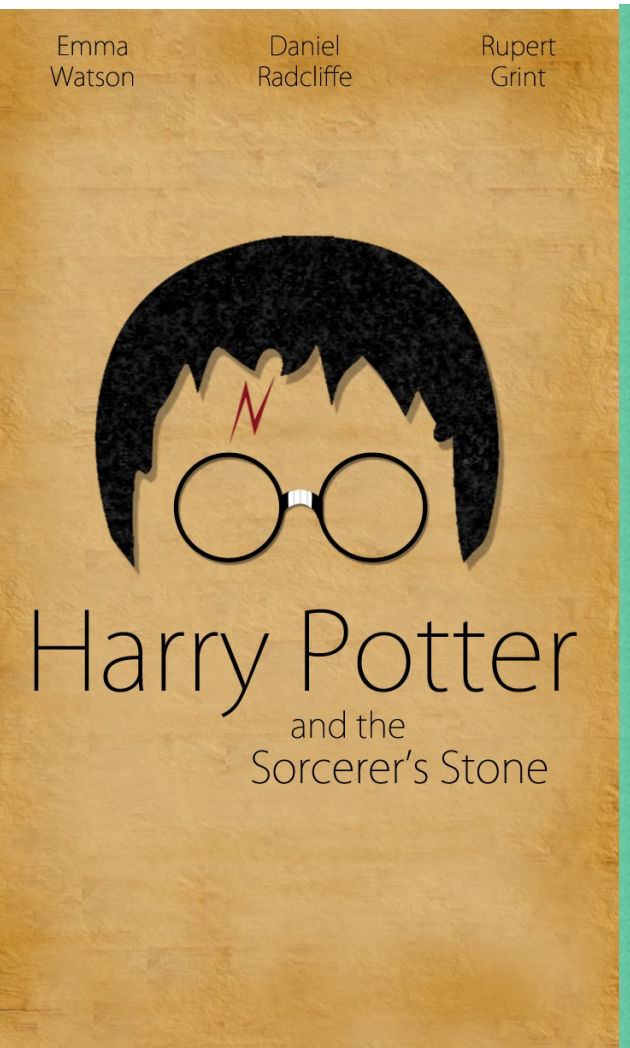
Exercices : formes avec courbes de bézier



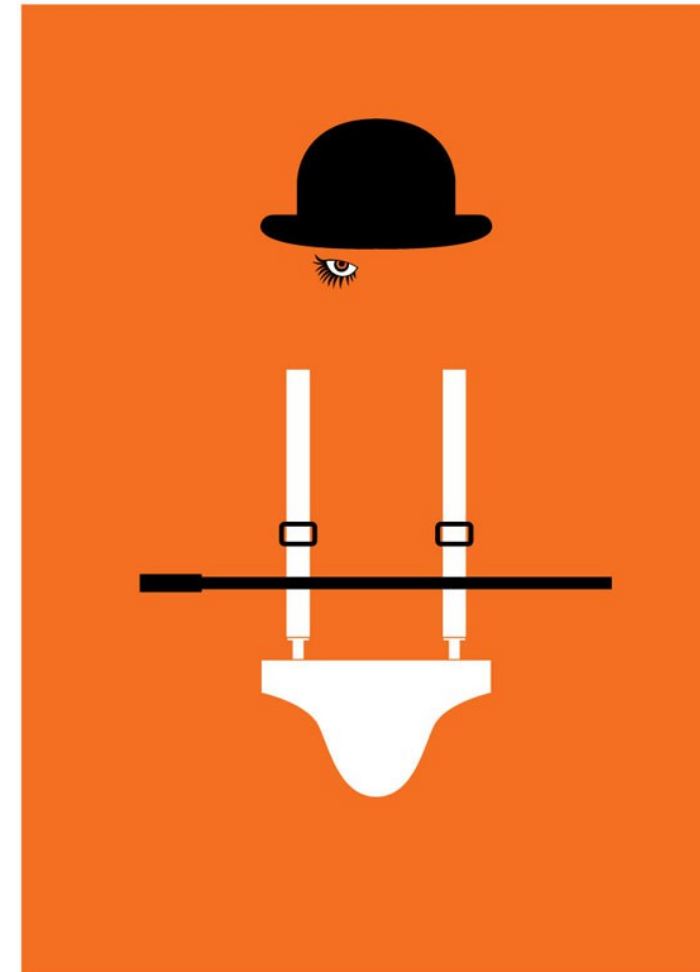
Exercices : formes avec courbes de bézier



Exercices : formes avec courbes de bézier



Exercices : formes avec courbes de bézier

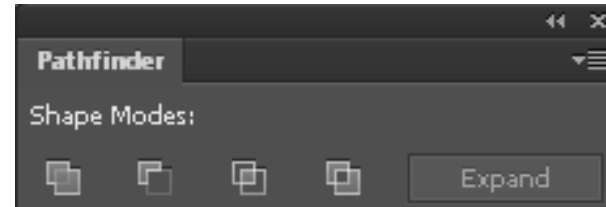


A Clockwork Orange — 1971 — Stanley Kubrick —

Limited Edition Print — No. —

Pathfinder : combinaison de formes

Fenêtre > Pathfinder



Le panneau Pathfinder permet de combiner des objets pour en faire de nouvelles formes avec les modes de forme (Shapes Modes) suivants :

Ajout à la forme

Ajoute la zone du composant à la forme géométrique sous-jacente.

Soustraction de la forme

Supprime la zone du composant de la forme géométrique sous-jacente.

Intersection des formes

Utilise la zone du composant pour écrêter la forme géométrique sous-jacente comme le ferait un masque.

Exclusion des intersections

Utilise la zone du composant pour inverser la forme géométrique sous-jacente, transformant les zones avec un fond en trous, et inversement. Utilisez la rangée de boutons inférieure du panneau d'effets Pathfinder pour créer des combinaisons de forme finales dès le premier clic. (Voir Application d'effets Pathfinder.)

Pathfinder



formes en arrière-plan (disque) et premier plan (carré) sur lesquelles sont utilisées les outils 'Modes la forme' de la palette Pathfinder



Ajout à la
forme



Soustraction
de la forme



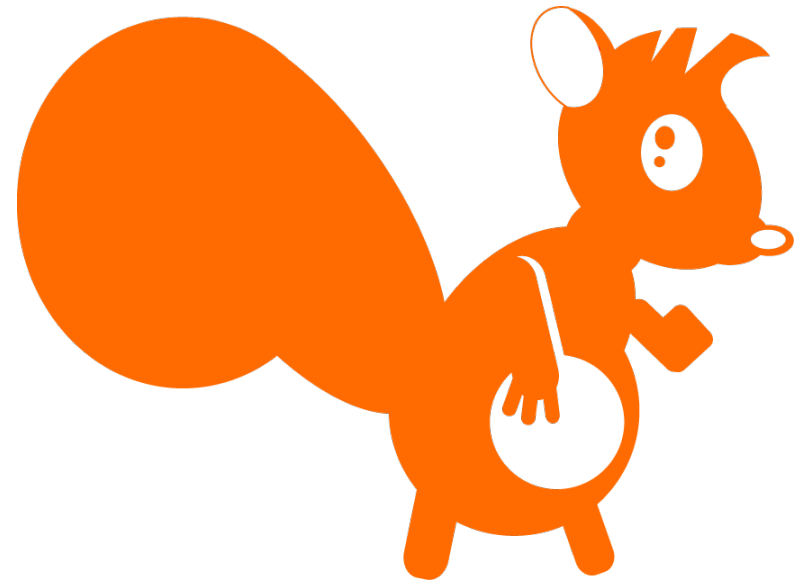
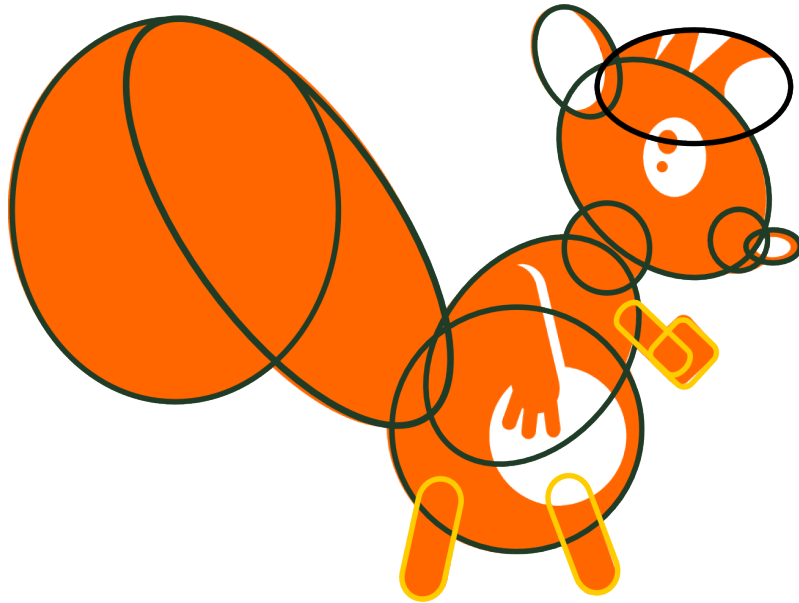
Intersection
des formes



Exclusion des
intersections

- A. **Ajout** appliqué à des formes
- B. **Soustraction** appliqué à des formes
- C. **Intersection** appliqué à des formes
- D. **Exclusion** appliqué à des formes

Exercices : Pathfinder



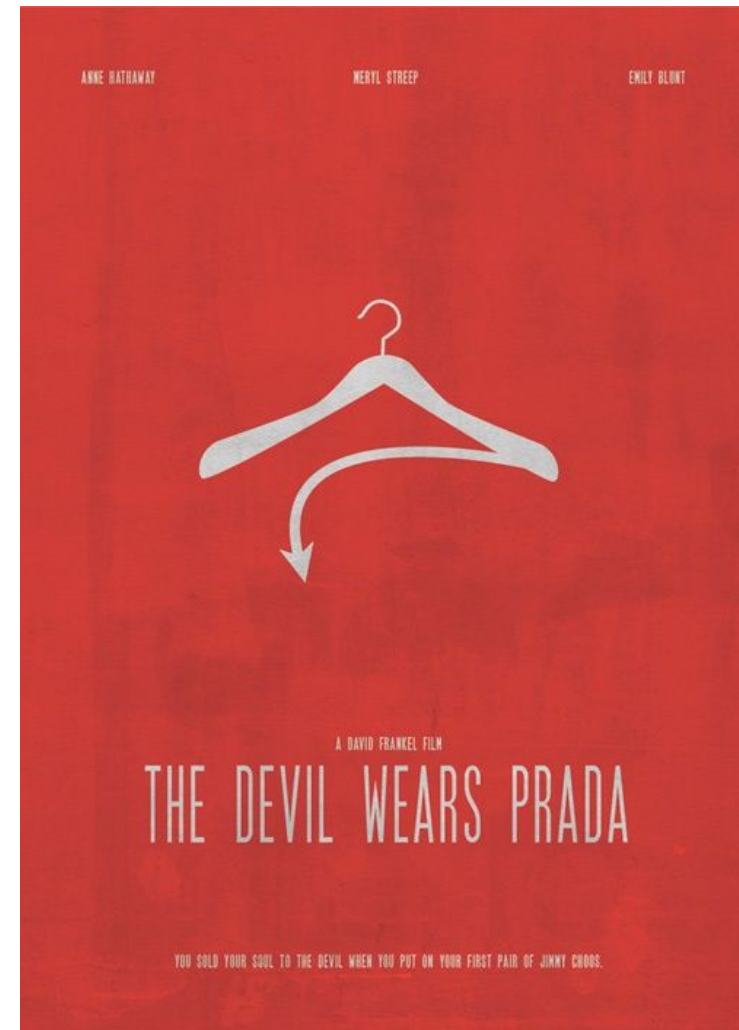
Etape 1 : tracer la silhouette

- 1- tracer les ellipses (formes noires)
- 2- tracer les rectangles arrondis (formes jaunes)
- 3- les orienter correctement
- 4- les disposer de façon adéquate
- 5- sélectionner toutes ces formes
- 6- les fusionner pour en faire une seule forme

Exercices : Pathfinder

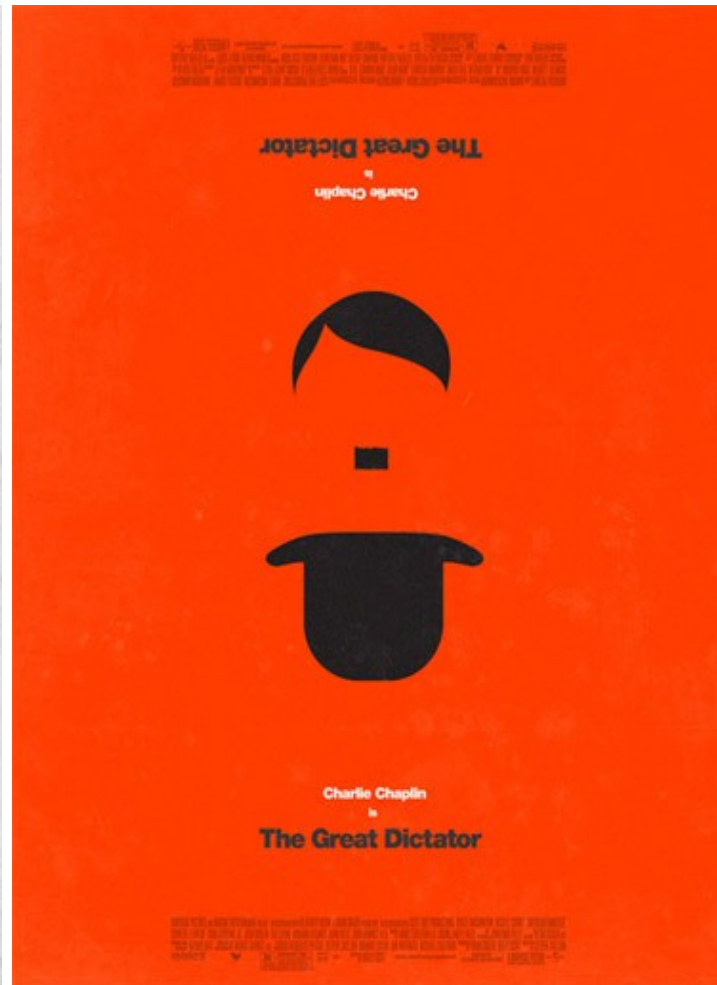


Exercices : Pathfinder



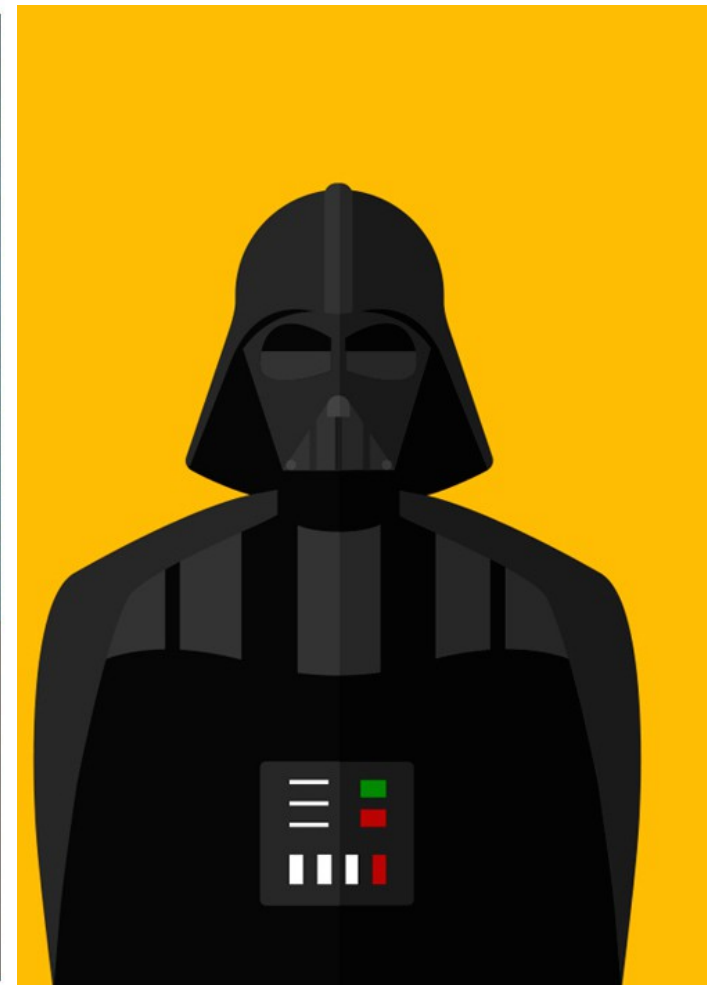
Exercices :

Tracés de formes vectorielles



Exercices :

Tracés de formes vectorielles

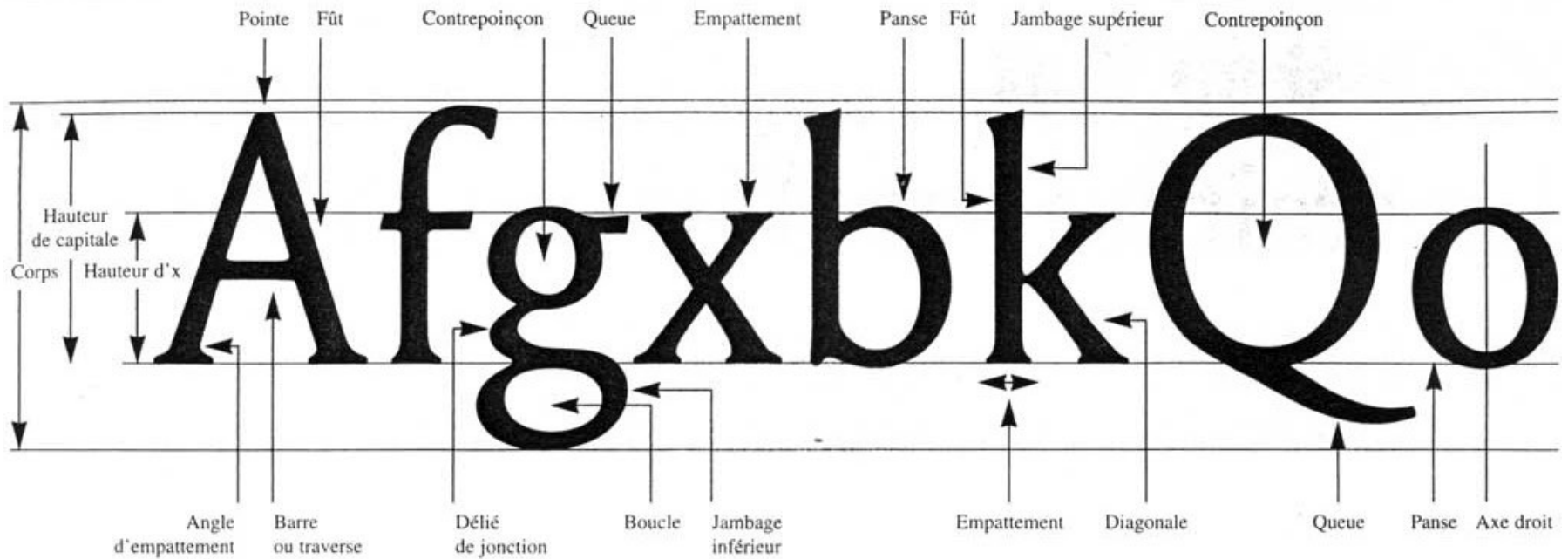


Typographie

La typographie (souvent abrégée en « typo ») désigne les différents procédés de composition et d'impression utilisant des caractères et des formes en relief, ainsi que l'art et la manière d'utiliser les différents types de caractères dans un but esthétique et pratique.

Les mots de la typographie

Les mots de la typo



Angle d'empattement

Arrondi assurant la liaison entre l'empattement et le fût.

Barre ou traverse

Segment qui lie les fûts d'une lettre comme sur le A ou le H.

Boucle ou goutte

Partie du g qui descend sous la ligne de pied.

Contrepoinçon

Fût

Egalement appelé haste ou hampe, il s'agit du trait principal (vertical ou oblique) d'un caractère.

Hauteur de capitale

Distance entre la ligne de pied et l'extrémité supérieure d'une capitale. Il s'agit en fait de la hauteur du fût.

Hauteur d'x

Hauteur du caractère bas de casse, à l'exclusion des jambages supérieurs et inférieurs.

Ligne de pied

Ligne sur laquelle s'alignent les caractères, dite également ligne de base.

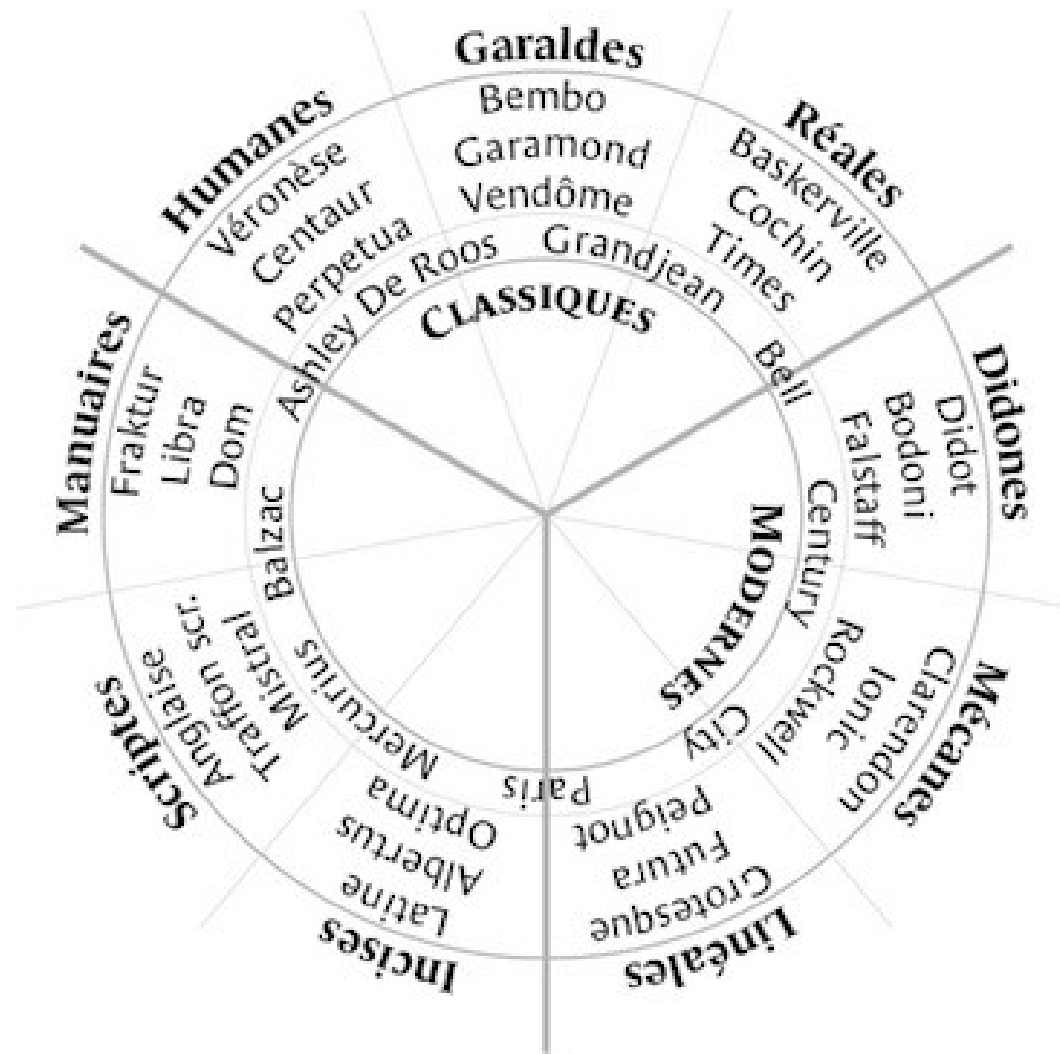
Panse

Trait qui referme le contrepoinçon (comme dans le b, le p ou le O).

Pointe

Liaison de deux fûts à la terminaison d'une lettre, comme sur le A, le V ou le W.

Familles de police **PRINT**



Familles de police en **WEB**

Times New Roman
Garamond
Georgia

Ces trois familles de polices
appartiennent au genre **sé**rif.
Elles se caractérisent par
leurs « empattements »

Trebuchet
Arial
Verdana

Ces trois familles de polices
appartiennent au genre **sans**
sérif. Elles se caractérisent
par l'absence
d'« empattements »

Courier
Courier New
Andale Mono

Ces trois familles de polices
appartiennent au genre
monospace. Elles se
caractérisent par une chasse
fixe

Outils de texte

Collection d'outils de texte

Illustrator propose les outils de texte suivants :



L'outil Texte (T) crée du texte et des objets texte, et vous permet de saisir et de modifier du texte.



L'outil Texte captif transforme les tracés fermés en objets texte et vous permet de saisir et de modifier du texte à l'intérieur.



L'outil Texte curviligne change le tracé en tracé de texte et vous permet de saisir et de modifier du texte le long du tracé.



*Outil Texte vertical crée du
texte vertical et des objets
texte verticaux, et vous
permet de saisir et de
modifier du texte vertical.*

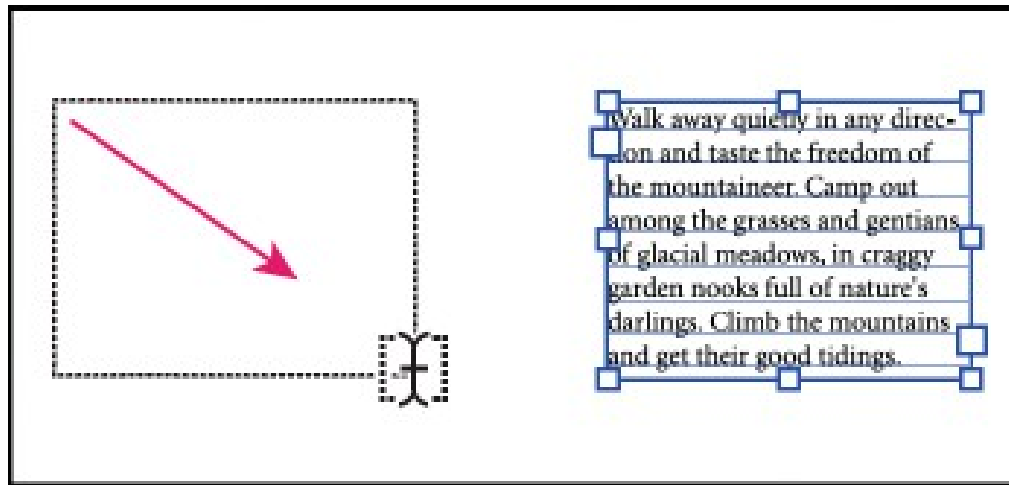


L'outil Texte captif vertical transforme les tracés fermés en objets texte verticaux et vous permet de saisir et de modifier du texte à l'intérieur.

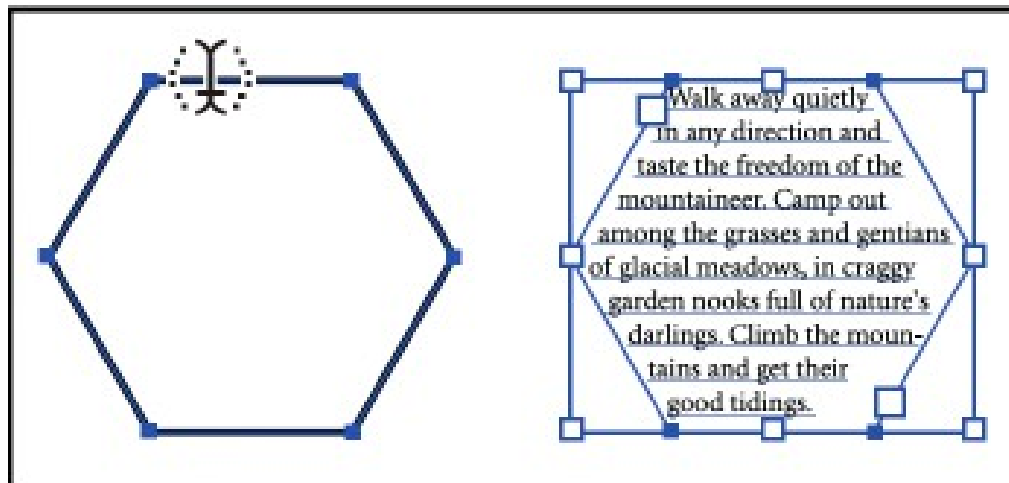


L'outil Texte curviligne vertical change le tracé en tracé de texte vertical et vous permet de saisir et de modifier du texte le long du tracé.

Texte : Ajouter un texte à une forme

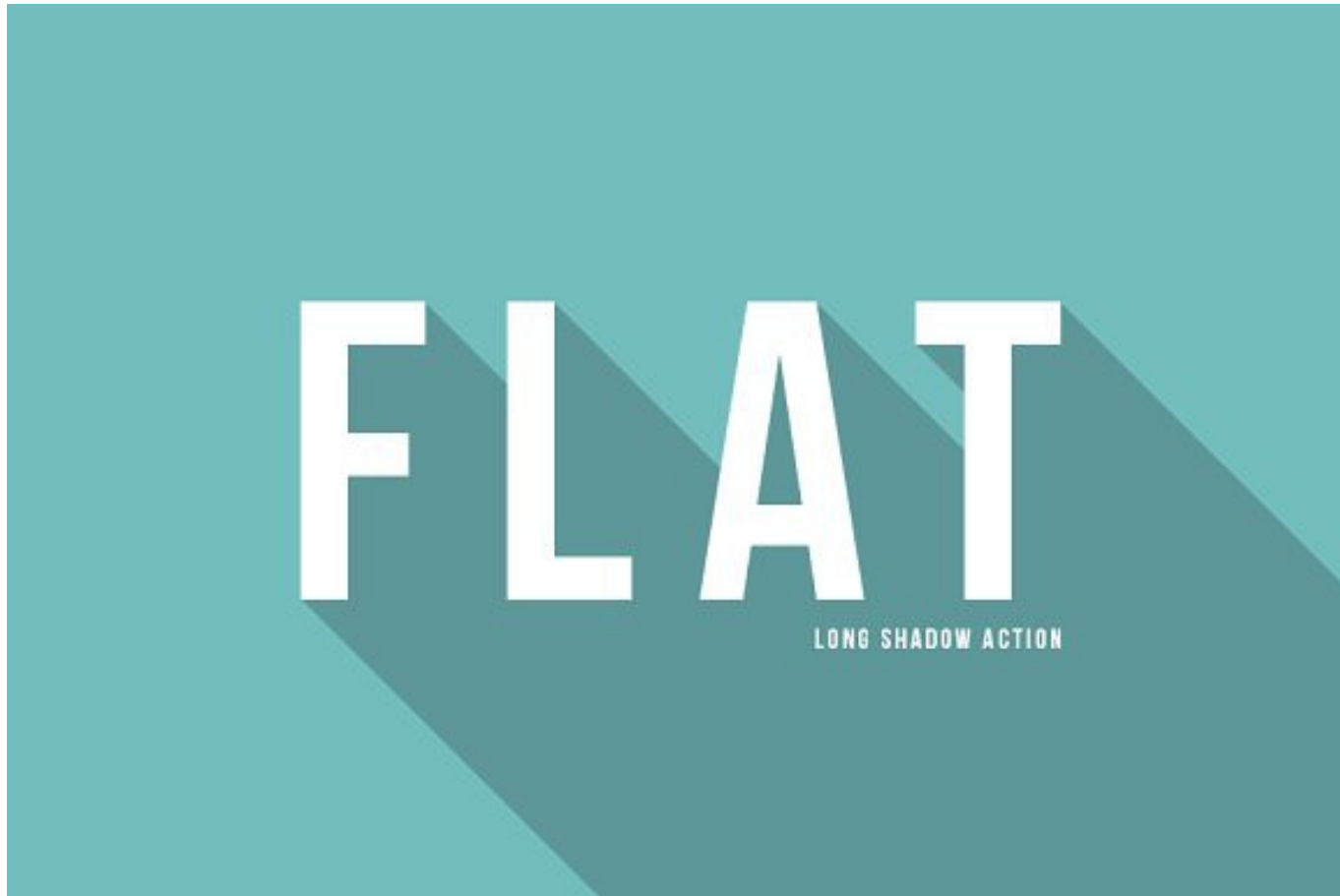


1. Créer la forme
2. Rédiger le texte
3. Copier le texte **Cmd C**

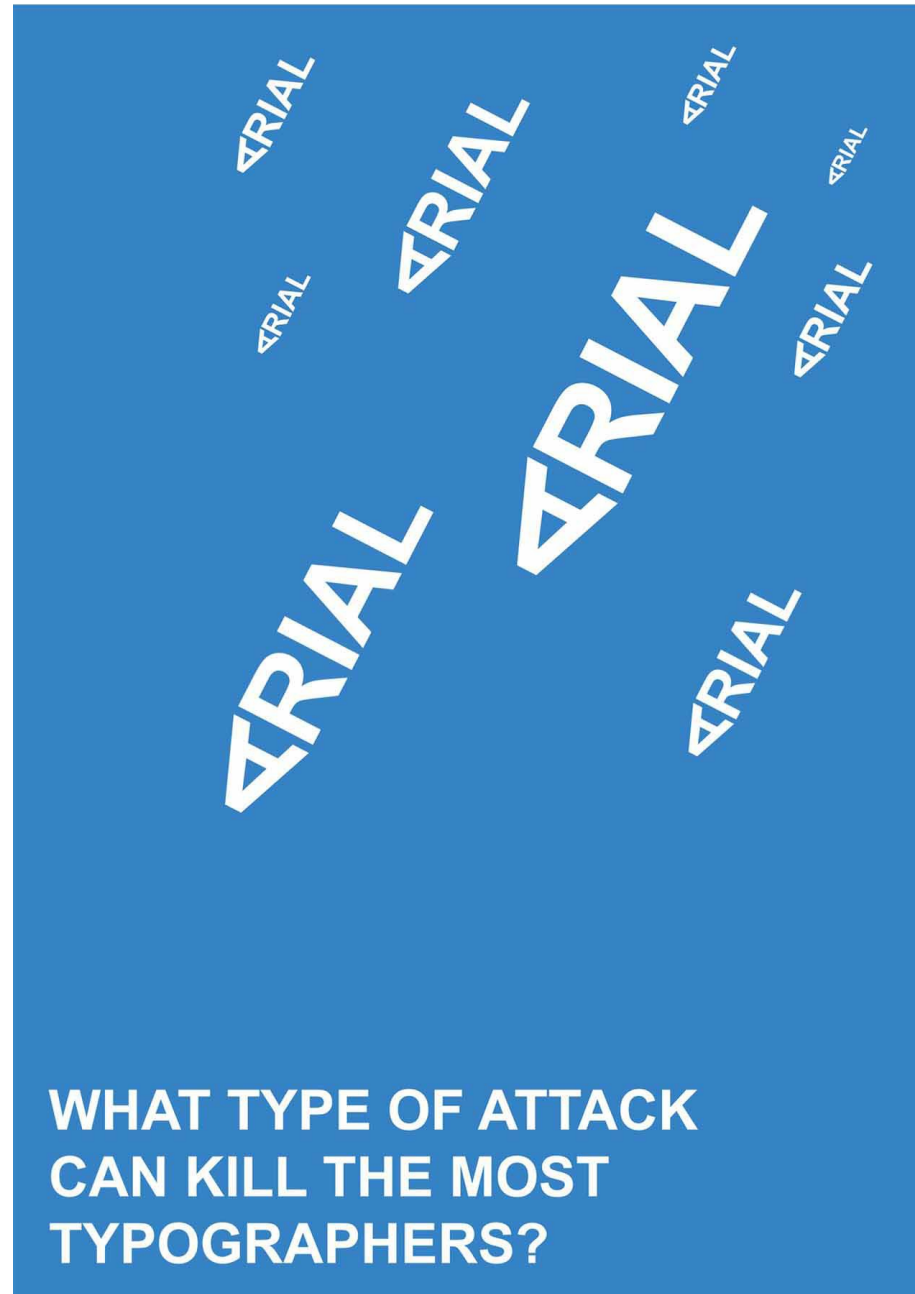


4. Sélectionner la forme
5. Sélectionner l'outil texte
6. Cliquer sur la forme avec l'outil texte
7. Coller le texte **Cmd V**

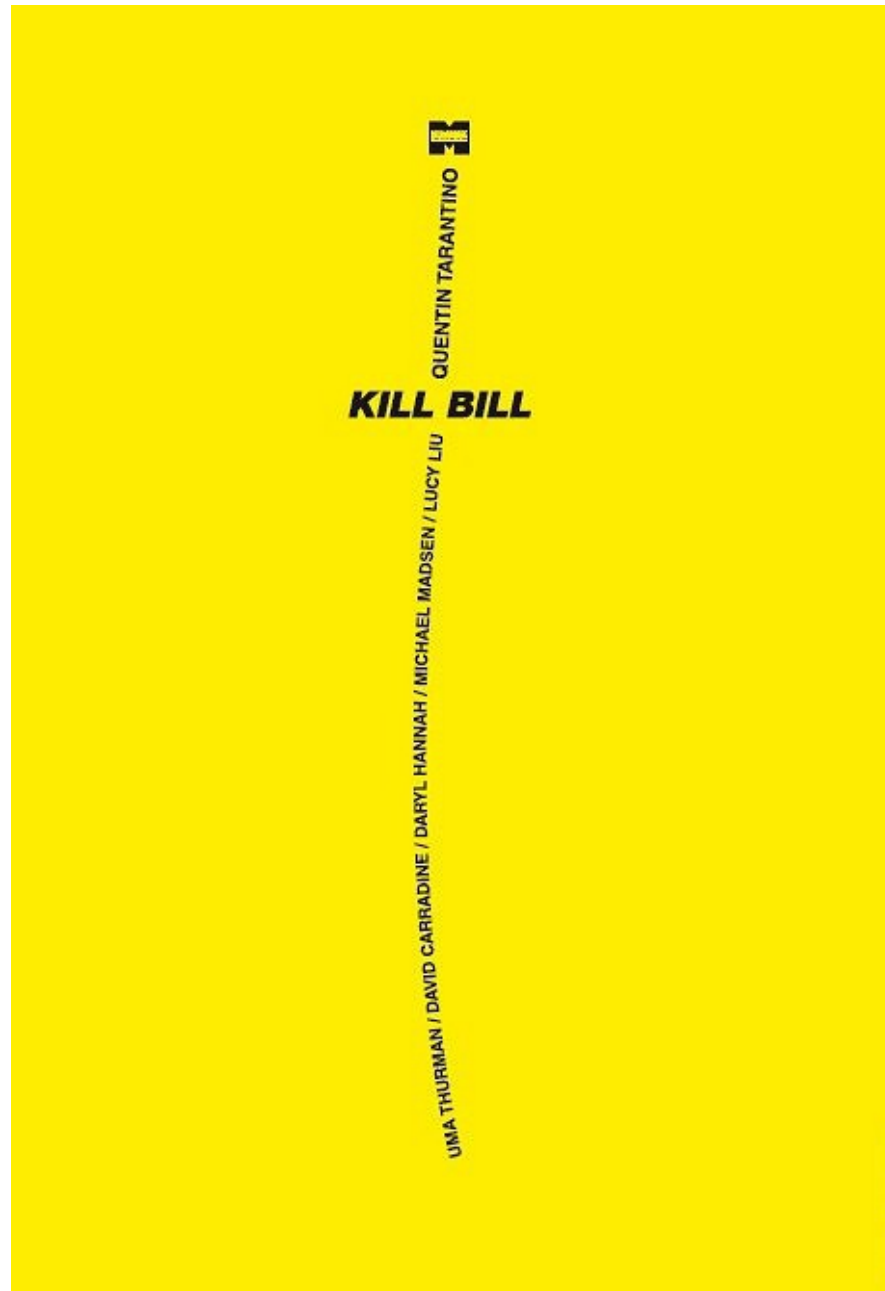
Exercices : Texte



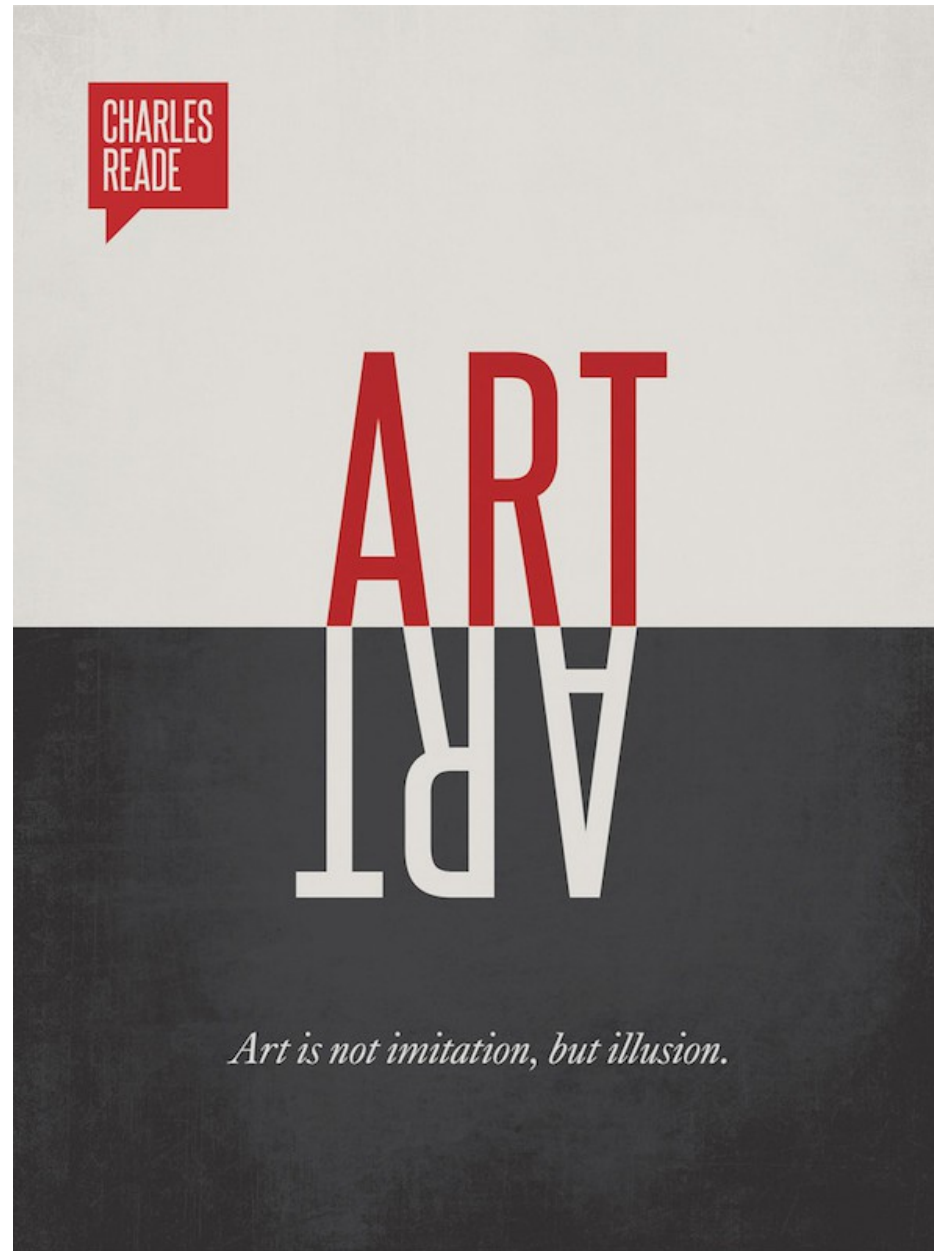
Exercices : Texte



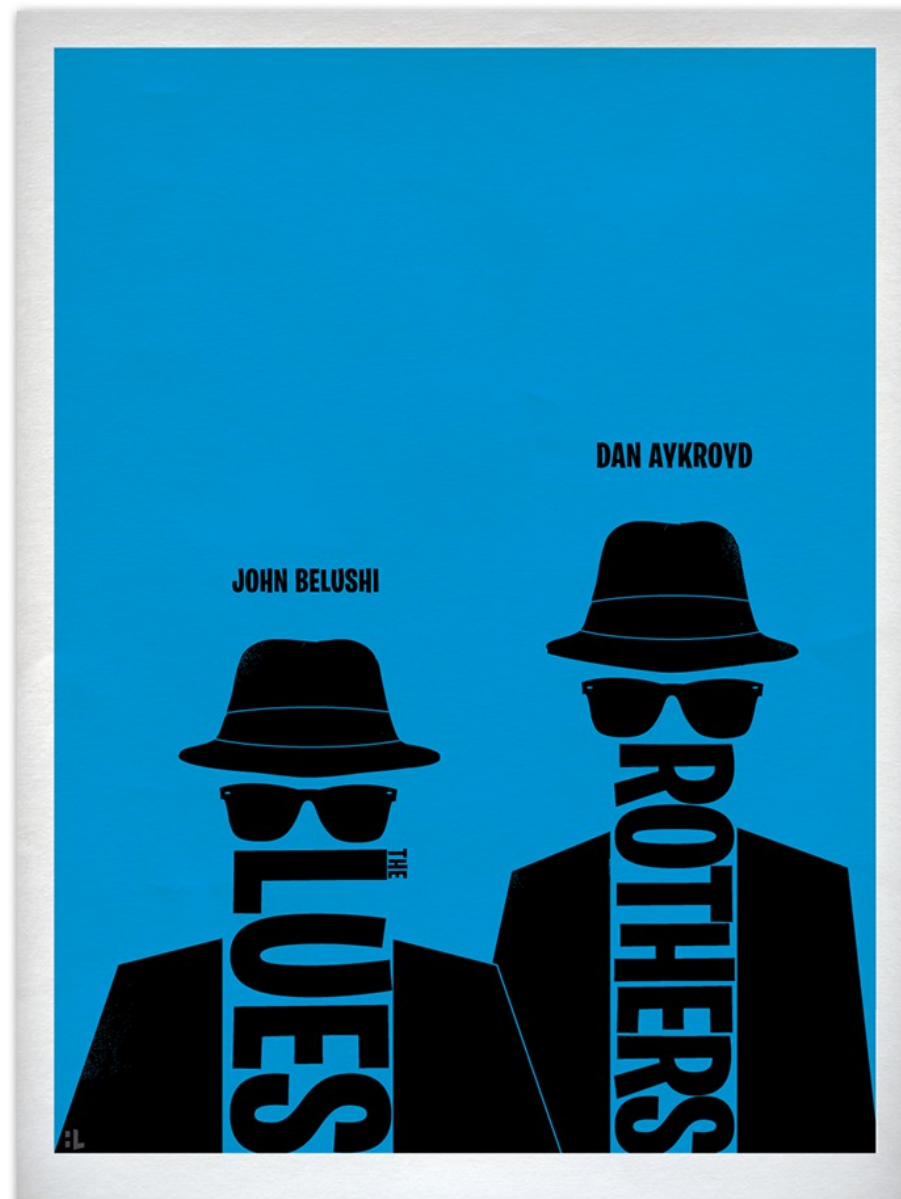
Exercices : Texte



Exercices : Texte



Exercices : Texte



Exercices : Texte

