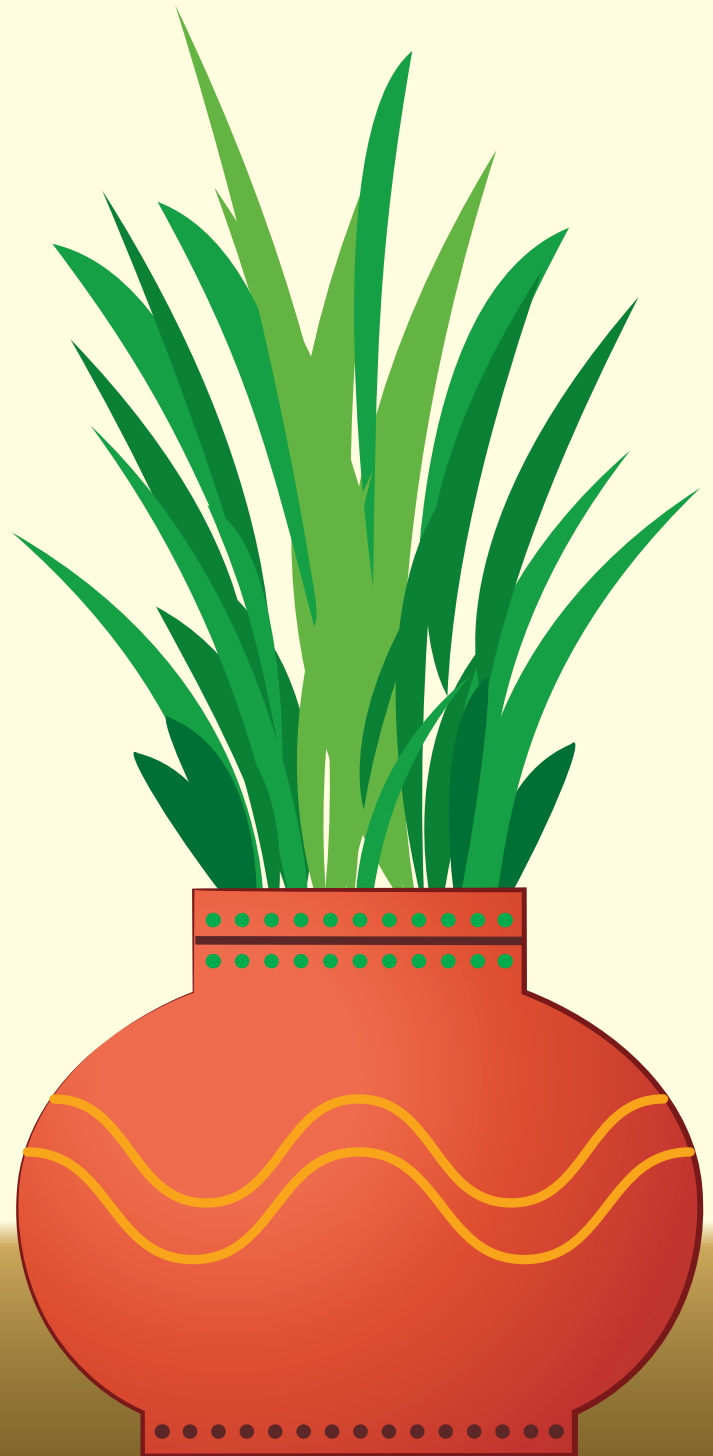


Illustrator

Les fonctions de base

FORMATRICE : LISE COULOMBE



Mise à jour 29 janvier 2025

© 2025 LISE COULOMBE

Toute diffusion, représentation ou reproduction intégrale ou partielle de cet ouvrage faite ou transmise de quelque manière que ce soit ou par quelque procédé, électronique, mécanique, de photocopie, d'enregistrement ou autres, est strictement interdite sans l'autorisation écrite de l'autrice, conformément aux dispositions de la Loi sur le droit d'auteur du Canada.

Table des matières

Index 4

Formats d'images

Images vectorielles 5

Images matricielles 5

Modes de couleur 6

Luminosité de l'interface 7

Règles 7

Dimensions et position des éléments 8

Les panneaux 9

Texte : les essentiels

Caractères spéciaux 10

Glyphes 10

Espacements entre les mots et les signes 11

Raccourcis clavier de texte 13

Exercices pas-à-pas

Exercice 1 **Anneaux olympiques** 15

Exercice 2 **Clôture avec ombre au sol** 16

Exercice 3 **Coupe de vin** 20

Exercice 4 **Coco** 21

Exercice 5 **Cube** 22

Exercice 6 **Trèfle à quatre feuilles** 23

Exercice 7 **Dessiner avec l'outil Plume** 24

Les 7 actions de l'outil Plume 25

Opérations avec les touches de clavier 25

Exercice 8 **Supprimer un point d'ancrage** 26

Exercice 9 **Les chiffres** 27

Exercice 10 **Vase** 28

Exercice 11 **Ajout de volume** 29

Exercice 12 **Cache-pot** 30

Exercice 13 **Guitare** 33

Exercice 14 **Parapluie** 34

Exercice 15 **Camisole** 35

Exercice 16 **Ciseaux** 36

Exercice 17 **Fleur** 37

Exercice 18 **Rosace** 38

Exercice 19 **Stylo-feutre** 39

Index

A

Affichage

Aperçu 22

Tracé 22

C

Contour et trait

Attributs d'angles de trait 34

Attributs d'extrémités de trait 20, 34

Pointillé 21, 31

Couleur

Changement de ton d'une couleur 20, 22

Modes

CMJN 6

RVB 6

Courbes de Bézier

L'outil Plume

Les 7 actions de l'outil Plume

Ajout d'un point d'ancrage 16, 25

Conversion d'un point d'ancrage 23, 25

Début d'un nouveau tracé 25

Fermeture d'un tracé 25, 28, 30

Prolongement d'un tracé 25

Raccord de deux tracés 25, 28, 30

Suppression d'un point d'ancrage 25, 26

Point d'ancrage anguleux 28, 30

Point d'ancrage arrondi 28, 30

Segments courbés et droits

Segments courbés alternés 24

Segments courbés en S 24

Segments courbés et droits en alternance 24

Segments courbés joints par un sommet pointu 24

Opérations sur les tracés

Couper avec l'outil Ciseau 15, 20

Déplacer un point d'ancrage 21, 22

Relier les points d'extrémité 33, 34

D

Dégradé

Bibliothèques 16

Options de base du panneau Dégradé 16, 17, 18, 39, 41

E

Effets

Contour progressif 18, 40

Zigzag 21, 31

F

Formats d'images

Image matricielle 5

Image vectorielle 5

G

Grille

Afficher la grille 23, 39

I

Importation d'image

Opération d'importation 33

Interface : luminosité 7

M

Mesures

Dimensions et position des éléments 8

Règles

Affichage 7

Modification de l'origine (point zéro) 7

Unités de mesure 7

O

Opérations sur les objets

Alignement 37

Copies multiples 15, 16

Entrelacement 15

Ordre de superposition 15, 17, 19

Verrouiller un objet 20

Outils de formes et trait

Ellipse 15, 20, 21, 37

Rectangle 16, 22

Trait 21, 31

Outils de transformation

Déformation 18

Miroir 22, 28, 30, 33, 34

Mise à l'échelle 22

Rotation

Rotation paramétrée 22

Rotation paramétrée et copies multiples 37, 38

P

Panneaux : organisation 9

Pathfinder

Réunion 29, 36, 37

Soustraction 36

R

Repères

Créer des repères 20

Verrouiller les repères 20, 21, 37

S

Symboles

Bibliothèques de symboles 32

T

Texte

Caractères spéciaux 10

Espacements entre les mots et les signes 11

Glyphes 10

Raccourcis clavier 13

Transparence

Mode de fusion : produit 19

Formats d'images

Images vectorielles

Les images **vectorielles** sont bâties à partir de segments droits ou courbes qui sont gérés par des **points d'ancrage** et **ficelles**. Ceux-ci sont, en fait, des coordonnées mathématiques. C'est grâce à leur construction basée sur des coordonnées mathématiques que les images vectorielles peuvent être agrandies à l'infini sans apparitions de contours dentelés. Les images vectorielles comportant moins d'informations que les images matricielles, elles sont donc plus légères.

Illustrator est un logiciel qui gère principalement des éléments de nature **vectorielle**.

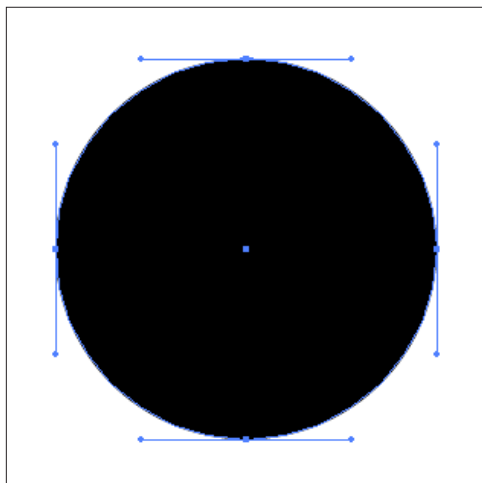
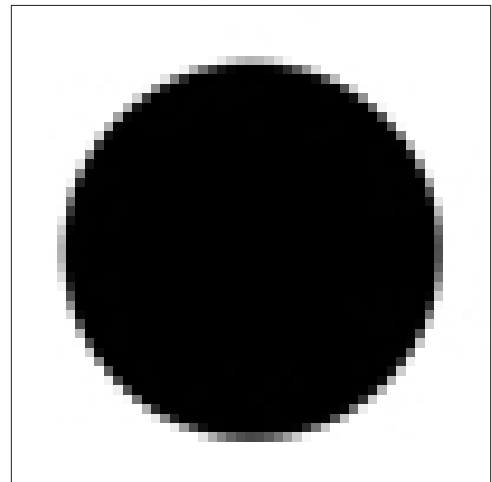


Image vectorielle
avec ses points d'ancrage et ficelles

Images matricielles

Les images **matricielles** sont bâties à partir de points appelés **pixels**. Chaque pixel, de format carré, comporte sa propre couleur. L'image que vous voyez ci-dessous est composée d'un ensemble de pixels. Les pixels sont organisés en lignes et en colonnes et chacun d'eux peut être traité indépendamment. Les images provenant de caméras numériques ou qui ont été numérisées (scannées) sont des images composées de pixels. Chaque pixel étant une information, les images matricielles sont plus lourdes que les images vectorielles.

Photoshop est un logiciel qui gère principalement des éléments de nature **matricielle**.



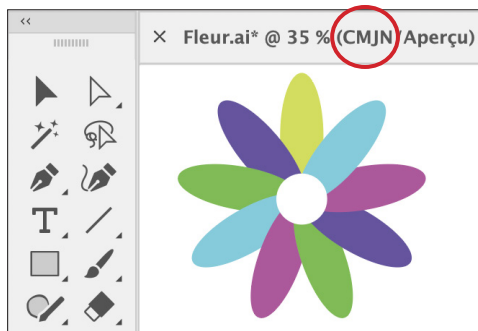
Vue rapprochée d'une image matricielle

Modes de couleur

Dans Illustrator, la conversion du mode se fait à partir du menu **Fichier > Mode colorimétrique du document**.

Pour la version anglaise : **File > Document Color Mode**.

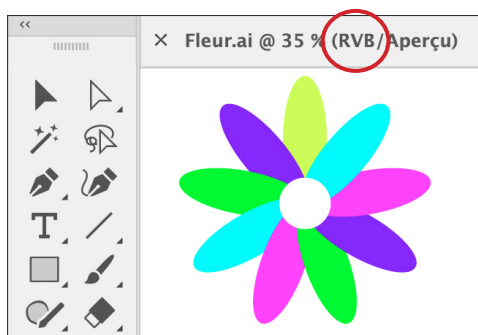
On peut voir cette information sur l'onglet du document.



CMJN

CMJN (français) ou **CMYK** (anglais)

Le mode **CMJN** combine des encres de couleur **cyan, magenta, jaune et noir** pour produire environ 1 million de couleurs. C'est le mode de couleur utilisé en **imprimerie offset**. Ce procédé d'impression est nommé quadrichromie.

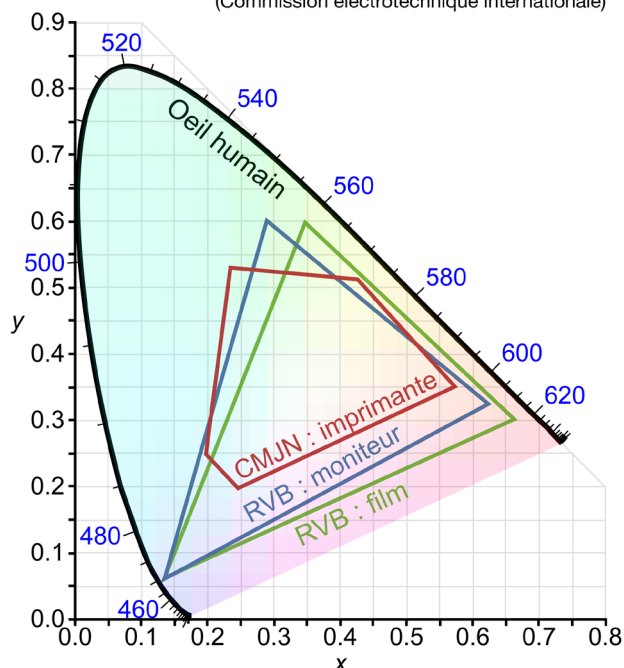


RVB

RVB (français) ou **RGB** (anglais)

Le mode **RVB** combine des lumières **rouges, vertes et bleues** pour produire 16,7 millions de couleurs. C'est le mode de couleur utilisé pour la vidéo, les téléviseurs ainsi que pour les écrans d'ordinateur. C'est donc le mode utilisé pour le **Web**.

Diagramme de chromaticité CEI 1931
(Commission électrotechnique internationale)



Étendue des couleurs reproductibles

L'étendue des couleurs reproductibles du mode **RVB** est plus grande que celle couverte par le mode **CMJN**.

La conversion **RVB** vers **CMJN** entraîne donc une perte de certaines couleurs.



ATTENTION!!!

Une fois que vous avez fait passer votre document du mode de couleur **RVB** à **CMJN**, il est inutile de revenir à **RVB** et espérer retrouver la même étendue de couleurs. Les couleurs perdues ne reviendront pas.

Il est donc recommandé de faire une copie du document avant de le faire passer de **RVB** à **CMJN**.

Luminosité de l'interface

Vous pouvez personnaliser la teinte de l'interface pour passer d'un gris foncé à un gris clair selon votre préférence. Pour modifier la couleur de l'interface, passez par :

Macintosh, version française : **Illustrator > Réglages (ou Préférences si version antérieure) > Interface utilisateur > Luminosité**

Macintosh, version anglaise : **Illustrator > Settings (ou Preferences si version antérieure) > User Interface > Brightness**

Windows, version française : **Édition > Préférences > Interface utilisateur > Luminosité**

Windows, version anglaise : **Edit > Preferences > User Interface > Brightness**

Règles

Affichage

Affichage > Règles > Afficher/ Masquer les règles

Pour la version anglaise : **View > Rulers > Show/Hide Rulers**

Raccourci : **⌘ R** (Mac) ou **ctrl R** (Win)

Unités de mesure

Vous pouvez modifier les unités de mesure pour les règles s'affichant à l'écran.

Marche à suivre

1. Placez votre pointeur au-dessus d'une des règles et appuyez sur le bouton droit de la souris.
2. Le menu contextuel s'affiche.
3. Sélectionnez l'unité de mesure désirée, celle-ci devient l'unité utilisée dans les boîtes de dialogue et affichée sur la règle.

Modification de l'origine (point zéro)

L'origine correspond au point d'intersection des zéros des règles verticale et horizontale. Par défaut, l'origine se situe dans l'angle supérieur gauche d'un document. La position de l'origine peut être temporairement déplacé pour une vérification ou opération spécifique.

Marche à suivre

1. Placez votre pointeur au-dessus de l'intersection des règles horizontale et verticale.
2. Glissez l'origine vers son nouvel emplacement.
3. Pour replacer l'origine à sa position par défaut, doublecliquez sur le point d'intersection des règles horizontale et verticale.

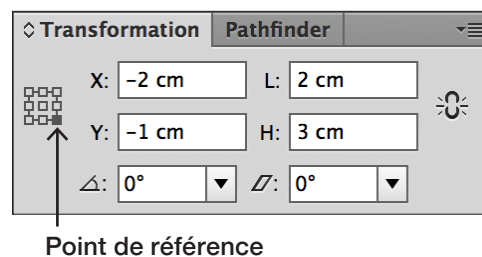
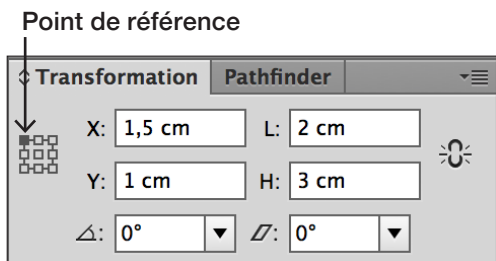
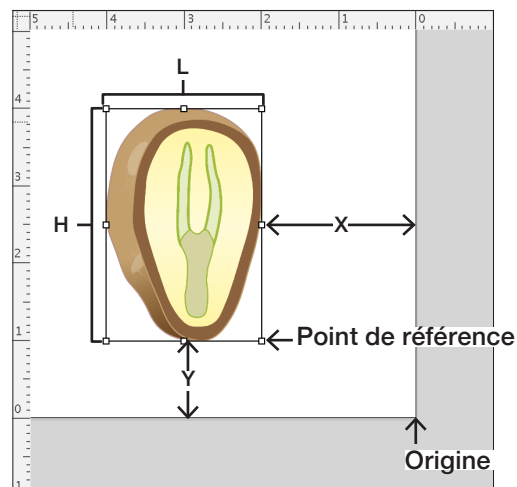
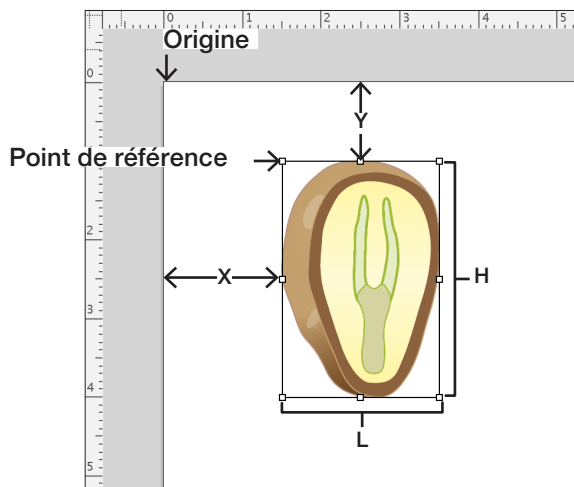


Dimensions et position des éléments

Présentation à partir du panneau **Transformation** disponible à partir du menu **Fenêtre**.

Pour la version anglaise : **Window > Transform**.

Les informations sur les dimensions et la position des éléments s'affichent aussi dans la barre **Contrôle**.



Point de référence

Point sur l'objet servant de référence pour les dimensions et la position.

On le sélectionne en cliquant sur un des neuf carrés blancs du localisateur de point de référence

Origine

Le point 0 des règles horizontale et verticale.

X : Position horizontale par rapport au point d'origine

Y : Position verticale par rapport au point d'origine

L : Largeur

H : Hauteur

Opérations mathématiques



Vous pouvez additionner, soustraire, multiplier et diviser dans les cases X, Y, L, et H.

Les panneaux

Les panneaux sont en quelque sorte des petits tableaux de bord regroupant des ensembles de fonctions relatives à une tâche. Par défaut, ils sont ancrés et empilés en position verticale à droite de votre fenêtre.

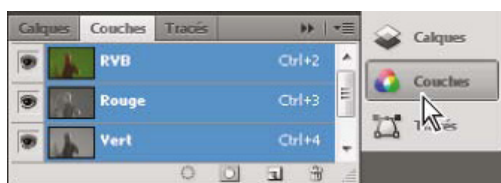
Illustrator propose des choix et agencements de panneaux en fonction de la spécificité d'un travail à effectuer. Vous les retrouverez sous le menu **Fenêtre (Window) > Espace de travail (Workspace)**.

Vous pouvez personnaliser l'affichage et l'agencement des panneaux de ces espaces de travail.

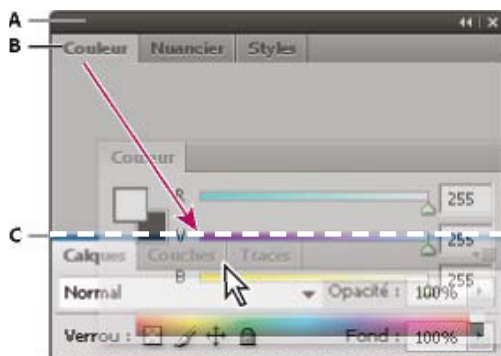
Par la suite, pour rétablir la position et la taille par défaut des panneaux d'un espace de travail, choisissez **Fenêtre (Window) > Espace de travail (Workspace) > Réinitialiser (Reset)**.



- Pour afficher ou masquer tous les panneaux et barres, appuyez sur la touche **tabulation** → I.
- Pour afficher ou masquer tous les panneaux sauf la barre **Outils**, appuyez sur les touches **maj↑ + tabulation** → I.



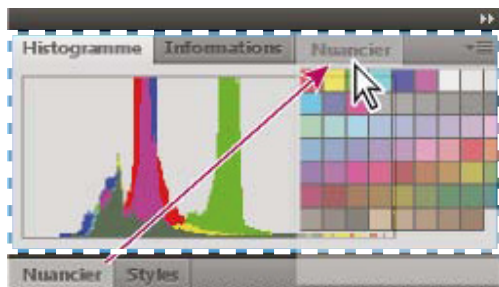
Pour afficher le contenu d'un panneau, cliquez sur son icône ou sur les double flèches tout en haut de l'ensemble des panneaux.



A. Barre de titre. Pour déplacer un groupe de panneaux, cliquez sur sa barre de titre et glissez.

B. Onglet. Pour déplacer un seul panneau, cliquez sur son onglet et glissez.

C. Une ligne bleue apparaît à l'endroit où le panneau s'insérera. (En pointillé blanc sur l'exemple.) Dans l'exemple ci-contre, le panneau **Couleur** va être ancré seul au-dessus du groupe de panneaux **Calques**.



Un cadre bleu indique que le panneau s'intégrera dans le groupe de panneaux. (En pointillé blanc sur l'exemple.) Dans l'exemple ci-contre, le panneau **Nuancier** sera ajouté au groupe de panneaux **Histogramme**.



Pour masquer le contenu d'un panneau afin d'allouer plus d'espace à d'autres panneaux, doublecliquez sur son onglet.

Texte : les essentiels

Caractères spéciaux

Espace insécable

L'espace **insécable** remplace l'espace régulier et sert à unir deux mots lorsque l'on veut éviter que ceux-ci se retrouvent sur des lignes différentes. (Exemple : la date à la fin d'une ligne et le mois au début de la ligne suivante)

L'espace **insécable** peut être insérée dans le texte à partir du menu **Texte > Insérer une espace > Espace insécable**.

Pour la version anglaise : **Type > Insert White Space > Nonbreaking Space**.

Espace fine

L'espace **fine** sert à espacer typographiquement les ponctuations et autres signes particuliers.

Il équivaut à **25 % (1/4)** de l'espace **EN**. L'**EN** équivaut à la largeur d'un **seul zéro** du caractère utilisé.

L'espace fine peut être insérée dans le texte à partir du menu **Texte > Insérer une espace > Espace fine**.

Pour la version anglaise : **Type > Insert White Space > Thin Space**.

Raccourcis clavier en Macintosh : **maj ⬆ + alt ⌘ + cmd ⌘ + touche M**

Raccourcis clavier en Windows : **maj ⬆ + ctrl ⌫ + alt ⌘ + touche M**

Tiret conditionnel

Le **tiret conditionnel** permet d'appliquer une césure à un endroit différent dans le mot que celui proposé par Illustrator. Le tiret conditionnel n'est effectif qu'au besoin. S'il n'est plus requis suite à des modifications dans le texte, il est automatiquement caché et le mot apparaît tout d'un bout sans que rien y paraisse.

Le **tiret conditionnel** peut être inséré dans le texte à partir du menu

Texte > Insérer un caractère spécial > Césures et tirets > Tiret conditionnel

Pour la version anglaise : **Type > Insert Special Character > Hyphens and Dashes > Discretionary Hyphen**.

Raccourcis clavier en Macintosh : **maj ⬆ + cmd ⌘ + touche tiret**

Raccourcis clavier en Windows : **maj ⬆ + ctrl ⌫ + touche tiret**



Ne jamais taper soi-même un tiret pour insérer une césure. S'il y a des modifications dans le texte et que ce tiret n'est plus requis, il restera apparent au milieu du mot qui était auparavant coupé.

Glyphes

Un glyphe est une forme spéciale de caractère. Certaines polices fournissent une multitude de glyphes pour de nombreux caractères standards. Vous pouvez l'utiliser un glyphe pour insérer, par exemple, un caractère ornemental ou illustratif, des signes de fraction, des ligatures, etc.

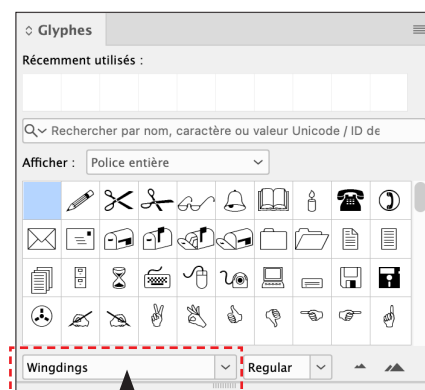
Il y a deux moyens d'afficher le panneau **Glyphes** :

Texte > Glyphes ou **Fenêtre > Texte et tableaux > Glyphes**

Version anglaise : **Type > Glyphs** ou **Window > Type & Tables > Glyphs**

Insertion d'un glyphe

1. Placez votre point d'insertion dans le texte à l'endroit où vous souhaitez voir apparaître un glyphe
2. Dans le panneau **Glyphes**, doublecliquez sur le glyphe choisi.



Liste où l'on peut choisir des polices ayant des caractères illustrés.

Espacements entre les mots et les signes

En français

Le signe	Les espaces
L'apostrophe (')	Rien avant, rien après
La barre oblique (/)	
Le trait d'union (-)	
Le point (.)	Rien avant, espacement de la ligne après
La virgule (,)	
Le point-virgule (;)	Espace fine avant, espacement de la ligne après
Le point d'interrogation (?)	
Le point d'exclamation (!)	
Les signes de monnaie (\$) et (¢)	
Le signe de pourcentage (%)	
Les deux points (:)	Espace insécable avant et espacement de la ligne après
Les guillemets français (« »)	Espace fine à l'intérieur, espacement de la ligne à l'extérieur
Les parenthèses (())	Rien à l'intérieur, espacement de la ligne à l'extérieur
Les guillemets anglais (“ ”)	
Les points de suspension (...)	Rien entre eux Rien avant, lorsqu'ils suivent le texte (suivent le...) Espacement de la ligne après, lorsqu'ils précèdent le texte (... précèdent)
Le symbole (h) à l'intérieur d'une heure (ex. : 6 h 30)	Espace fine à l'intérieur de l'heure
Tranche de trois chiffres dans un nombre	Espace fine entre les tranches
Nombre de quatre chiffres	Pas d'espace à l'intérieur
Les signes mathématiques (-), (+), (÷), (x), (=) et autres	Espace fine avant et après
Le signe de monnaie (\$)	Se place après le montant Espace fine entre le nombre et le signe de monnaie \$ <i>Notez qu'en français, on utilisera la virgule pour séparer les dollars des cents.</i>

En anglais

Le signe

Les espaces

L'apostrophe dans un mot (')

La barre oblique (/)

Le trait d'union (-)

Rien avant, rien après

Le point (.)

La virgule (,)

Le point-virgule (;)

Les deux points (:)

Le point d'interrogation (?)

Le point d'exclamation (!)

Le signe de pourcentage (%)

Le signe de monnaie (¢)

Rien avant, espacement de la ligne après

Les parenthèses (())

Les guillemets anglais ("")

Rien à l'intérieur, espacement de la ligne à l'extérieur

Les deux points (:) à l'intérieur d'une heure (ex. : 6:30)

Rien à l'intérieur,
espacement de la ligne à l'extérieur de l'heure

Tranche de trois chiffres dans un nombre

Virgule entre les tranches
Exemple : 1,000 ou encore 20,000

*Notez qu'en anglais, les nombres de 4 chiffres sont traités de la même façon que ceux de 5 chiffres et plus.
C'est différent du français.*

Les signes mathématiques
(-), (+), (÷), (x), (=) et autres

Espace fine avant et après

Le signe de monnaie (\$)

Se place avant en anglais
Sans espace entre le signe de monnaie \$ et le montant

Notez qu'en anglais, on utilisera le point pour séparer les dollars des cents.



Raccourcis clavier de texte

pour Macintosh avec la touche **cmd** ⌘ ou Windows avec la touche **ctrl** ⌃

Sélection des caractères

Clés et/ou opérations

Positionner le point d'insertion dans le texte	Un clic
Sélectionner un mot	Deux clics dans le mot
Sélectionner un paragraphe	Trois clics
Sélectionner un article.	cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche A
Sélectionner un texte à partir du point d'insertion jusqu'à sa fin et ce, même si la fin du texte n'est pas affichée	maj ↑ + cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche FIN [END] ↵
Sélectionner un texte entre deux clics.	Outil Texte + maj ↑ + clics au début et à la fin de la sélection souhaitée

Déplacement du point d'insertion de texte

Clés

Caractère précédent ou suivant	Flèche gauche ou droite
Ligne précédente ou suivante	Flèche haut ou bas
Mot précédent ou suivant	cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + Flèche gauche ou droite

Édition de texte

Clés

Aligner le texte à gauche.	maj ↑ + cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche L
Aligner le texte à droite	maj ↑ + cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche R
Aligner le texte centré	maj ↑ + cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche C
Aligner le texte justifié	maj ↑ + cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche J
Réduire la taille des caractères	maj ↑ + cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche virgule*
Augmenter la taille des caractères	maj ↑ + cmd ⌘ ou ctrl ⌃ + touche point-virgule*
Réduire ou augmenter l'interlignage	alt ⌥ + touche Flèche vers le haut ou vers le bas*
Réduire ou augmenter l'interlettrage	alt ⌥ + touche Flèche vers la gauche ou vers la droite*

* **Note** : L'incrément sera déterminé par les paramètres entrés ci-dessous.

Macintosh, version française : **Illustrator** > **Réglages (Préférences pour version antérieure)** > **Texte** > **Corps/Interlignage**

Macintosh, version anglaise : **Illustrator** > **Settings (Preferences pour version antérieure)** > **Type** > **Size/Leading**

Windows, version française : **Édition** > **Préférences** > **Texte** > **Corps/Interlignage**


Windows, version anglaise : **Edit** > **Preferences** > **Type** > **Size/Leading**

Exercices pas-à-pas

Exercice 1 Anneaux olympiques

Sujets d'étude : Copies multiples • Outil Ciseaux • Ordre de superposition • Entrelacement

Étape 1

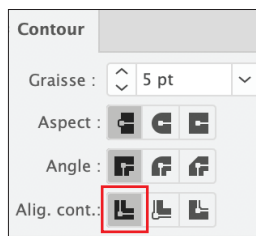
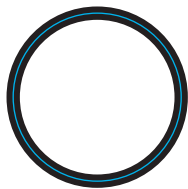
Tracez un cercle avec l'outil **Ellipse**  et la touche **maj ↑** (shift) enfoncée pour bien obtenir une forme circulaire parfaite.

Relâcher le bouton de la souris avant la touche **maj ↑**.

Assurez-vous que l'intérieur de ce cercle est vide.

Gardez votre cercle sélectionné. Vérifiez que l'épaisseur du contour est répartie de chaque côté du tracé.

Fenêtre > Contour (Window > Stroke)



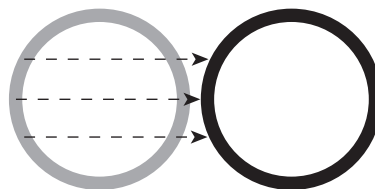
Étape 2

Faites une copie de ce cercle en le faisant glisser avec la touche **alt ⌘** enfoncée.

Relâcher le bouton de la souris avant la touche **alt ⌘**.

Affichage > Repères commentés (View > Smart Guides)

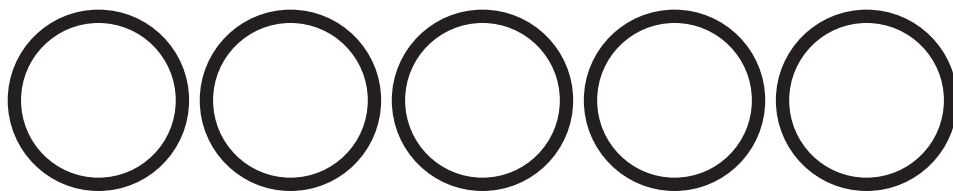
Au cours de votre déplacement, à l'aide de vos repères commentés, assurez-vous que votre copie demeure à la même position verticale que le cercle original.



Étape 3

Gardez votre copie de cercle sélectionnée et faites d'autres copies de ce cercle en tapant les touches

cmd ⌘ + D (MAC) **ctrl ⌘ + D** (WIN)



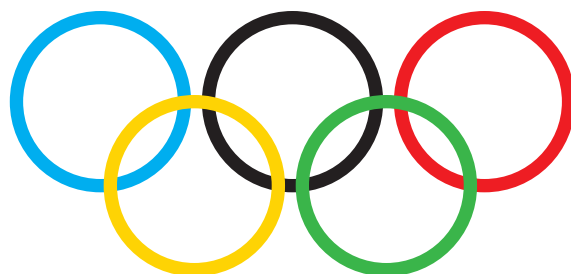
Étape 4

Déplacez deux de ces cercles au-dessous et centrez-les à l'aide des repères commentés.

Affichage > Repères commentés V. anglaise : View > Smart Guides

Colorez les anneaux en vous inspirant du modèle fourni.

Fenêtre > Couleurs Version anglaise : Window > Color



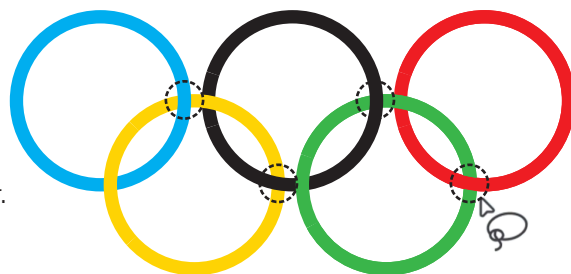
Étape 5

Sélectionnez **tous** les objets que vous souhaitez entrelacer.

Vous ne pourrez pas ajouter un objet à entrelacer à d'autres déjà entrelacés.

Aller à **Objet > Entrelacement > Créer** (Object > Intertwine > Make)

Dessinez un tracé fermé autour de la zone de chevauchement à entrelacer.



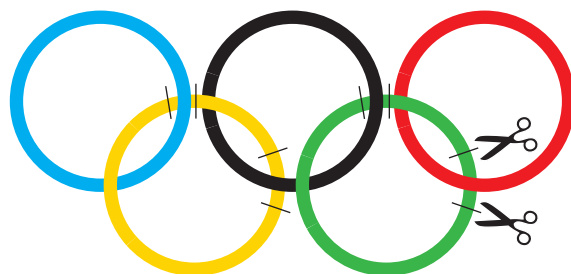
Variante de l'étape 5 pour entrelacer vos anneaux

Pour les versions antérieures à CC2023

À l'aide de l'outil **Ciseaux** (derrière l'outil Gomme), découpez des tronçons de cercle que vous déplacerez à l'avant-plan ou à l'arrière-plan.

Objet > Disposition > Premier plan ou **Arrière-plan**

Version anglaise : **Objet > Arrange > Bring to Front** ou **Send to Back**



Ci-dessus, des tronçons ont été coupés et déplacés à l'arrière-plan.

Exercice 2 Clôture avec ombre au sol


Sujets d'étude : **Rectangle** • **Dégradé** : bibliothèques et angle
Ajout et déplacement d'un point d'ancrage • **Copies multiples**

Étape 1

Tracez un rectangle vertical.

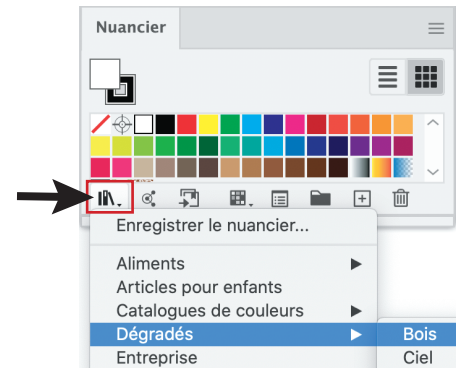


Étape 2

Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône **Fond**  pour qu'elle s'affiche au-dessus de l'icône **Contour**.

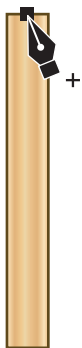
Allez au menu **Fenêtre** et affichez le panneau **Nuancier**. (**Window > Swatches**)

Cliquez sur le bouton d'accès aux **bibliothèques de dégradés** et appliquez un dégradé de bois.




Étape 3

Avec l'outil **Plume**, ajoutez un point d'ancrage sur le segment supérieur.



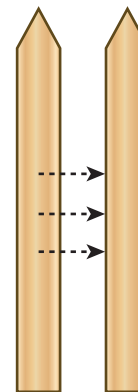
Étape 4

Avec l'outil **Sélection directe**,  déplacez ce nouveau point afin d'obtenir une pointe sur votre piquet de clôture.



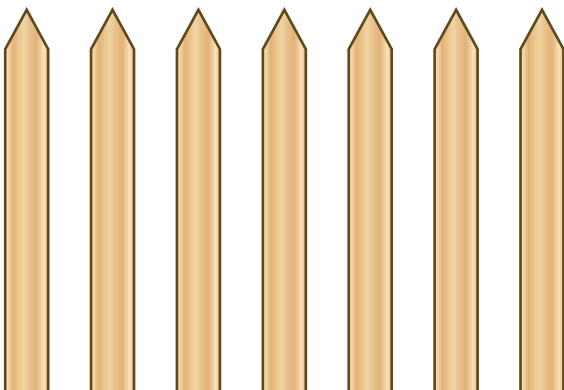
Étape 5

Faites une copie de ce piquet en le glissant avec l'outil **Sélection**  et les touches **alt** + **maj** ↑.



Étape 6

Faites d'autres copies de ce piquet en tapant les touches **cmd** + **D** (MAC) ou **ctrl** + **D** (WIN).

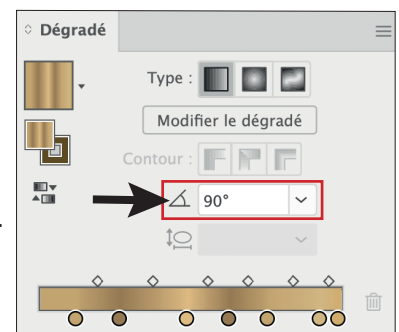


Étape 7

Dessinez un premier tasseau (planche horizontale). Vous constatez que son dégradé n'est pas dans le bon sens.

Allez au menu **Fenêtre** et affichez le panneau **Dégradé de couleurs**. (**Window > Gradient**)

Appliquez un **angle** de 90°.




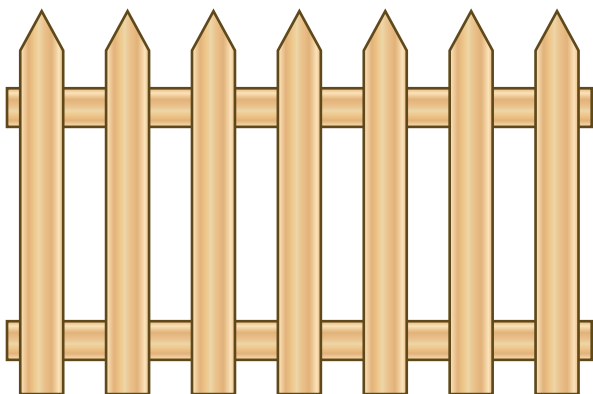
Étape 8

Copiez-collez ce tasseau (planche horizontale).
Positionnez correctement ces deux tasseaux sur vos piquets de clôture et faites-les passer à l'arrière-plan.

Objet > Disposition > Arrière-plan

Version anglaise : **Object > Arrange > Send to back**

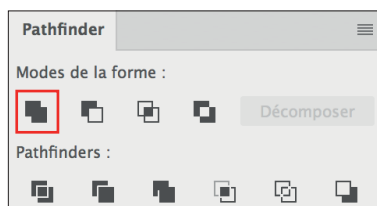
Sélectionnez le tout avec l'outil **Sélection**  et associez. **Objet > Associer.** (**Object > Group**).



Étape 10

Fusionnez toutes ces formes.

Fenêtre > Pathfinder > Réunion
(**Window > Pathfinder > Unite**)



Supprimez le contour. 

Gardez votre copie de clôture sélectionnée.



Étape 9

Début de la construction de l'ombre au sol

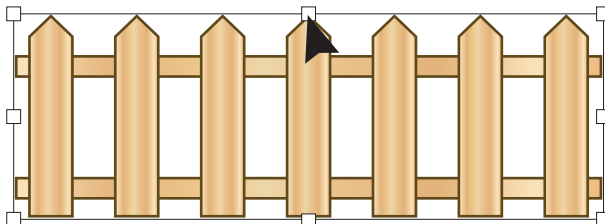
Copiez-collez votre clôture.

Cette copie deviendra l'ombre au sol de votre clôture.

Sélectionnez votre clôture avec l'outil **Sélection**. 


Cliquez sur une des **poignées** du **cadre de sélection** et glissez de façon à réduire la hauteur de votre clôture.

Gardez votre copie de clôture sélectionnée.



Étape 11

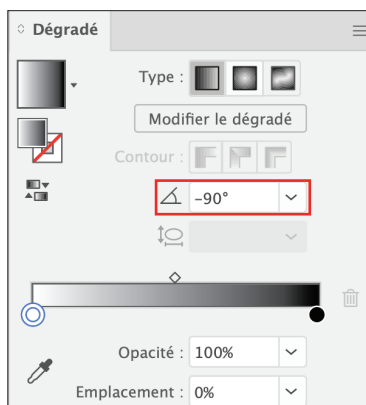
Faites passer le fond à l'avant-plan.

Appliquez le **dégradé linéaire blanc à noir** du panneau **Nuancier** (Swatches). 



Affichez le panneau **Dégradé**.

Fenêtre > Dégradé de couleurs (**Window > Gradient**) Appliquez un **angle** de **-90°**.



Étape 12

Dans le panneau **Dégradé (Gradient)**, doublecliquez sur la **pastille blanche**.

Vérifiez que vous êtes bien

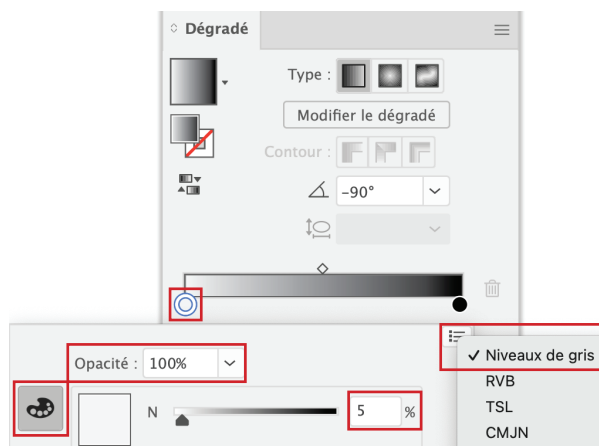
en **niveaux de gris (grayscale)**.

Au besoin, changez le mode de couleur en

passant par le menu dans le coin en haut à droite.

Appliquez un **gris 5%**.

Laissez l'**opacité** à **100%**.

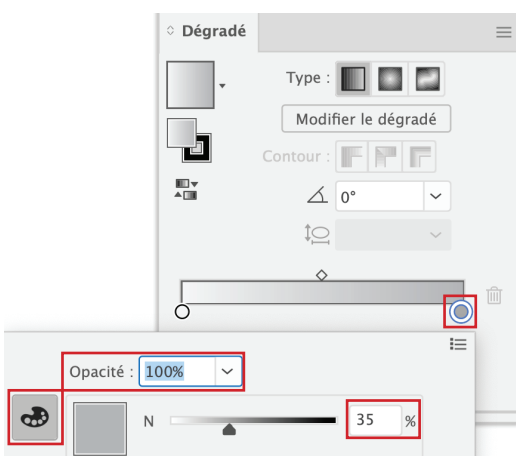


Doublecliquez sur la **pastille noire**

et appliquez un **gris 35%**.

Dans les deux cas, l'**opacité** doit être à **100%**.

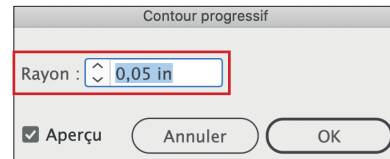
Laissez l'**opacité** à **100%**.



Étape 13

Rendez les contours de votre ombre plus flous.

Effet > Spécial > Contour progressif (Effect > Stylize > Feather)



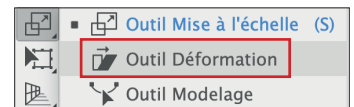
Cet effet de **contour progressif** peut être modifié par la suite.

Passer par **Fenêtre > Aspect (Window > Appearance)**



Étape 14

Affichez et doublecliquez sur l'outil **Déformation (Shear)**.



L'outil Déformation (Shear) est derrière l'outil Mise à l'échelle (Scale)

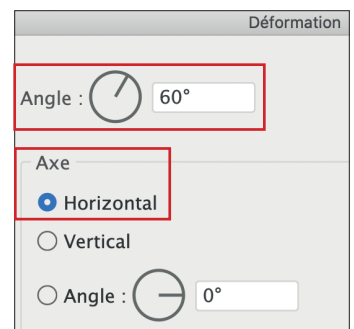
Dans la fenêtre

Déformation (Shear),

appliquez un **angle** de **60°**

sur l'**axe horizontal**.

Cette déformation est définitive.

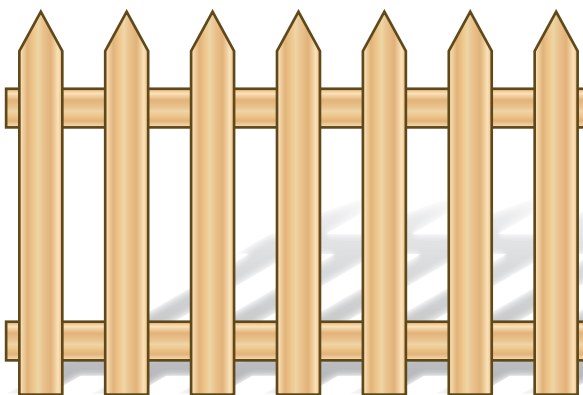


Étape 15

Positionnez correctement votre ombre par rapport à votre clôture et faites-la passer à l'arrière-plan.

Objet > Disposition > Arrière-plan
(**Objet > Arrange > Send to back**)

En guise de sol, dessinez un rectangle rempli d'un dégradé vert.
Placez-le à l'arrière-plan.

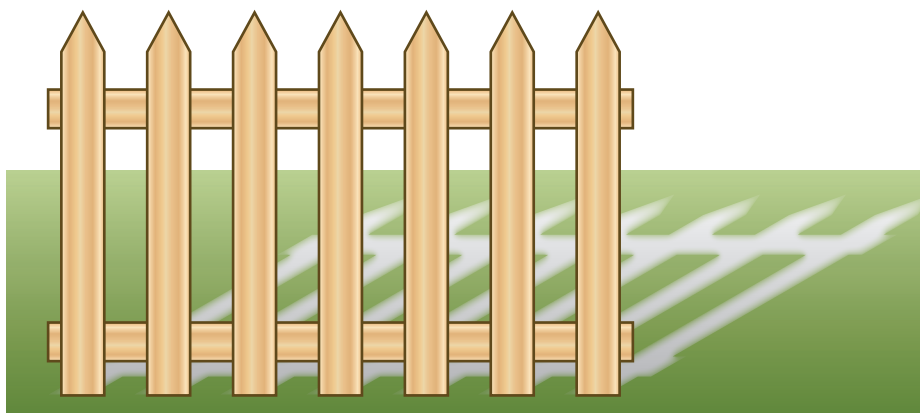


Étape 16

En guise de sol, dessinez un rectangle rempli d'un dégradé vert.

Déplacez ce rectangle à l'arrière-plan.

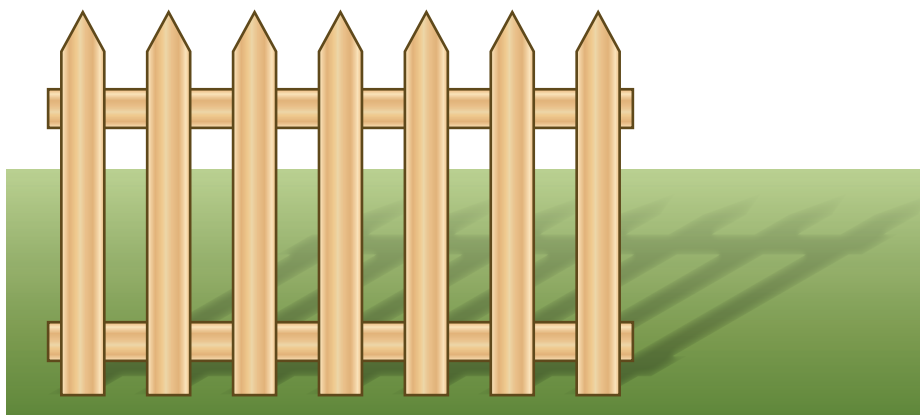
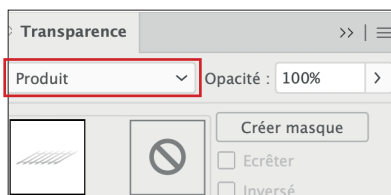
Objet > Disposition > Arrière-plan
(**Objet > Arrange > Send to back**)



Étape 17

Sélectionnez votre ombre et appliquez-lui une plus belle fusion avec votre sol.



Fenêtre > Transparence > Produit
(**Window > Transparency > Multiply**)




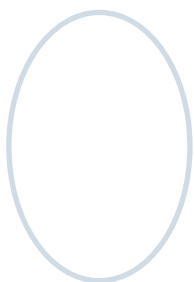
Exercice 3 Coupe de vin

Sujets d'étude : Ellipse · Repères · Outil Ciseaux · Verrouiller un objet · Extrémités de trait
Changement de luminosité d'une couleur

Étape 1

Tracez un ovale avec l'outil **Ellipse**. 
(derrière l'outil Rectangle) 

Appliquez un fond transparent et un contour coloré. 

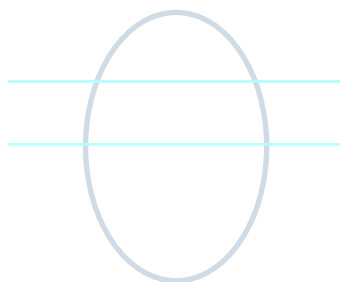


Étape 2


Affichage > Règles > Afficher les règles
View > Rulers > Show Rulers

Placez votre pointeur sur la règle horizontale, cliquez et descendez un premier repère sur votre ovale. Répétez cette opération. Verrouillez ces deux repères.

Affichage > Repères > Verrouiller les repères
View > Guides > Lock Guides

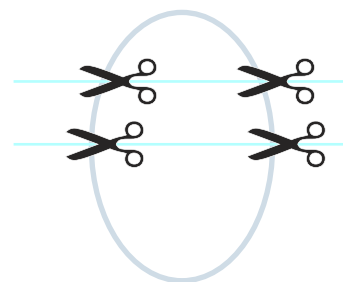


Étape 3

Coupez votre ovale à la hauteur de vos repères avec l'outil **Ciseaux** 
(situé derrière l'outil Gomme).

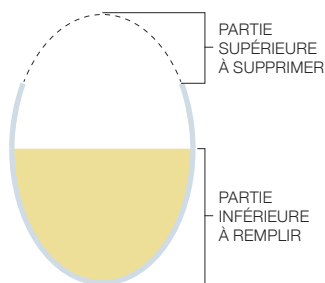
Vous n'avez plus besoin de vos repères, vous pouvez les effacer.

Affichage > Repères > Effacer les repères
View > Guides > Clear Guides



Étape 4

Sélectionnez et supprimez la partie supérieure de votre ovale coupé. Remplissez la partie inférieure de votre ovale coupé avec une couleur.



Étape 5

Tracez un ovale au-dessus de votre forme. Cet ovale doit avoir le même contour que votre forme du bas et l'intérieur doit être vide. Affichez-vous en tracés pour bien ajuster l'ovale par rapport aux côtés de la coupe.

Affichage > Tracés

View > Outline





Étape 6

Ajoutez un autre ovale au-dessus de la partie pleine. Appliquez la même couleur de remplissage que la partie pleine et supprimez la ligne contour.



Pâlissez cette couleur de remplissage.

Étape 7

Dessinez la base du pied avec l'outil **Ellipse** 
et la tige du pied avec l'outil **Trait**. 

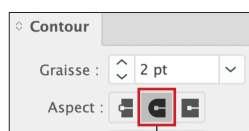
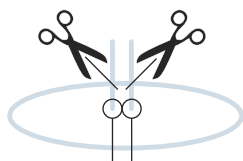
Appliquez des extrémités rondes à vos lignes.

Fenêtre > Contour > Aspect (Window > Stroke > Cap)

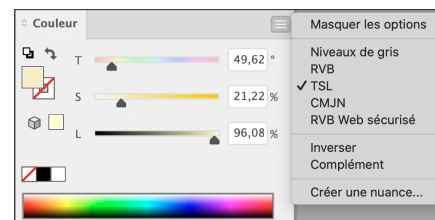
Gardez vos deux lignes sélectionnées et verrouillez-les.

Objet > Verrouiller > Sélection (Object > Lock > Selection)

Sectionnez et supprimez le tronçon de l'ovale entre ces lignes.



Astuce : Pour ne changer que la luminosité de votre couleur tout en conservant la même teinte, sélectionnez **TSL (HSB)** dans le menu du panneau **Couleur (Color)**.



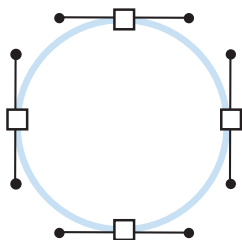
Exercice 4 **Coco**

Sujets d'étude : **Ellipse** • **Déplacement d'un point d'ancrage** • **Outil Trait** • **Effet Zigzag** • **Pointillé**

Étape 1

Tracez un cercle avec l'outil **Ellipse**.

L'outil **Ellipse** pourrait se trouver derrière l'outil Rectangle.

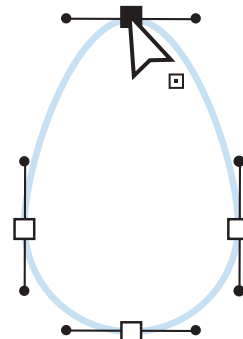


Étape 2

Sélectionnez le point d'ancrage supérieur avec l'outil **Sélection directe**.

Version anglaise : **Direct Selection**

Glissez ce point d'ancrage vers le haut.
De cette façon, vous transformez votre cercle en œuf.



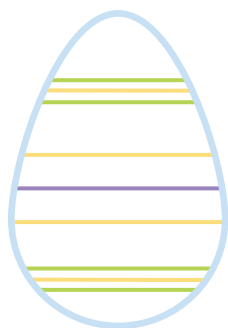
Étape 3

Tracez des lignes sur votre œuf.



L'outil **Trait** est un bon choix pour cette opération.

Version anglaise : outil **Line Segment**



Étape 4

Sélectionnez certaines de vos lignes et appliquez un effet.

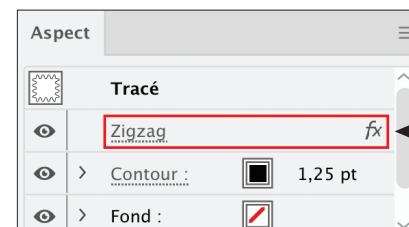
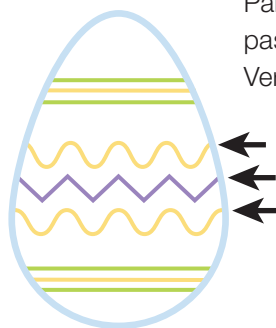
Effet > Distorsion et transformation > Zigzag...

Version anglaise : **Effect > Distort & Transform > Zig Zag...**

Sous **Inflexions...** (anglais **Ridges...**), appliquez un nombre impair pour avoir une symétrie dans votre zigzag.

Par la suite, pour modifier votre effet **Zig Zag**,
passez par **Fenêtre > Aspect**

Version anglaise : **Window > Appearance**



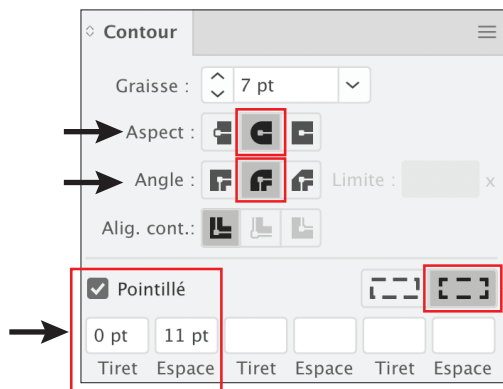
Étape 5

Pour convertir quelques lignes continues en lignes à pois, affichez le panneau **Contour**.

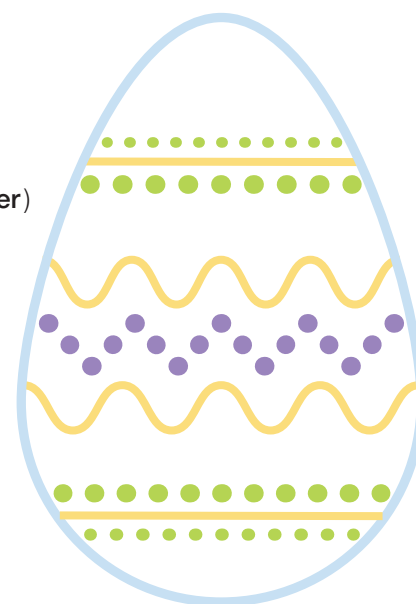
Fenêtre > Contour > Cochez l'option Pointillé

Version anglaise : **Window > Stroke > Cochez l'option Dashed Line**

Ensuite, choisissez les options **arrondies** dans **Aspect** et **Angle**. (anglais **Cap** et **Corner**)



Cette option ajuste les pois selon la longueur des lignes.
Elle ajuste aussi la position des pois sur les angles des lignes en zigzag.



Exercice 5 Cube

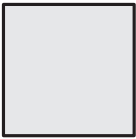
Sujets d'étude : Rectangle • Déplacement d'un segment • Réflexion • Rotation • Mise à l'échelle
Affichage : Aperçu et Tracé • Changement de luminosité d'une couleur

Étape 1

Sélectionnez l'outil **Rectangle**.



Tracez un carré avec la touche **maj** enfoncée.



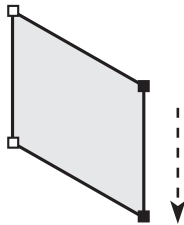
Étape 2

Sélectionnez le côté droit à l'aide de l'outil **Sélection directe** (flèche blanche).



Version anglaise : **Direct Selection**

Glissez le côté droit vers le bas.



Étape 3

Sélectionnez votre forme avec l'outil **Flèche noire**.

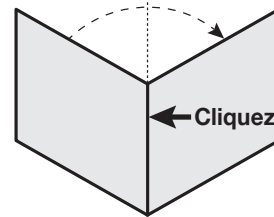


Prenez soin de bien cliquer sur la forme.

Sélectionnez l'outil **Miroir (Reflect)**. (derrière l'outil Rotation).
Enfoncez la touche **alt**. Votre pointeur prendra cet aspect.



Cliquez sur la ligne de pli de votre réflexion.



La fenêtre **Miroir (Reflect)** apparaît.
Demandez une réflexion sur l'axe vertical et une copie.

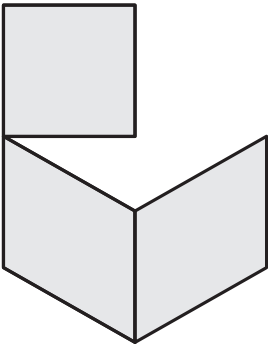
Cliquez sur cette ligne.

Étape 4

Sélectionnez l'outil **Rectangle**.



Tracez un carré avec la touche **maj**.
Positionnez ce carré comme ci-dessous.



Étape 5

Sélectionnez l'outil **Rotation (Rotate)**.

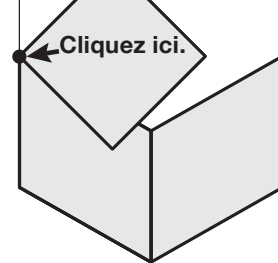


Enfoncez la touche **alt**.

Votre pointeur devra prendre cet aspect.



Cliquez sur le pivot de votre rotation.
La fenêtre **Rotation (Rotate)** apparaît.
Demandez une rotation de -45° .



Cliquez ici.

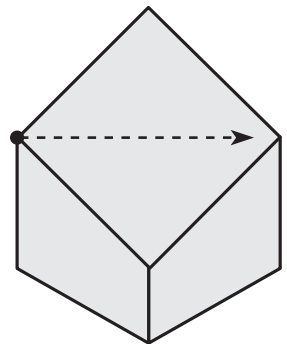
Étape 6

Sélectionnez l'outil **Sélection**.



(flèche noire). (**Selection**)

Élargissez le dessus de votre cube.



Étape 7

Affichez seulement les lignes de construction de votre document. **Affichage > Tracés**
Pour la version anglaise : **View > Outline**

Sélectionnez la partie supérieure

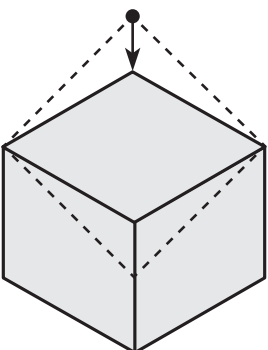
de votre cube avec l'outil **Flèche noire**.



Sélectionnez l'outil **Mise à l'échelle (Scale)**.



Redimensionnez en glissant une poignée jusqu'à ce que les lignes se superposent.



Étape 8

Revenez à l'affichage en mode Aperçu.

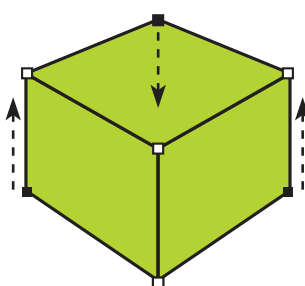
Affichage > Aperçu

Pour la version anglaise : **View > Preview**

Sélectionnez le point supérieur de votre cube avec l'outil **Flèche blanche** et glissez vers le bas.



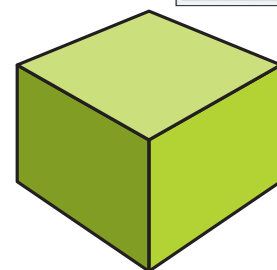
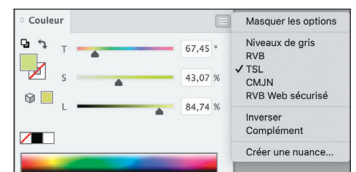
Sélectionnez les deux points inférieurs et extérieurs de votre cube avec l'outil **Flèche blanche** et glissez vers le haut.



Étape 9

Affichez le panneau **Couleur (Color)** en passant par le menu **Fenêtre (Window)**.
Appliquez des tons différents sur chaque côté de votre cube afin de simuler un éclairage.

Astuce : Pour ne changer que la luminosité de votre couleur tout en conservant la même teinte, sélectionnez **TSL (HSB)** dans le menu du panneau **Couleur (Color)**.



Exercice 6 Trèfle à quatre feuilles

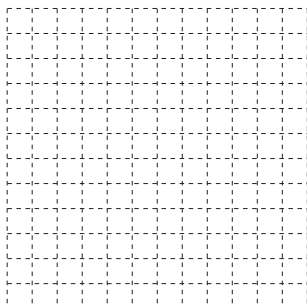
Sujets d'étude : Affichage de la grille · Conversion, ajout et déplacement de point d'ancrage

Étape 1

Créez un nouveau document de 12 x 12 pouces.
Une fois celui-ci créé, affichez la grille.

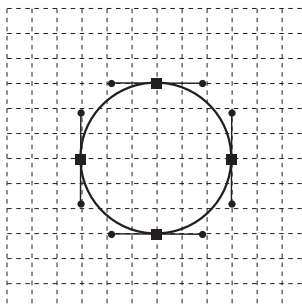
Affichage > Afficher la grille

Pour la version anglaise : **View > Show Grid**




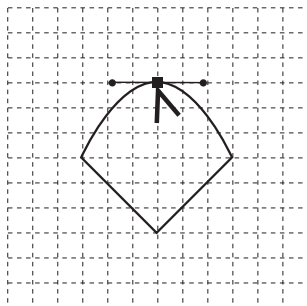
Étape 2

Tracez un cercle au centre de votre document.
Maintenez la touche **maj** ⌘ pour tracer un cercle parfait
et la touche **alt** ⌥ pour que la forme se déploie à partir
du centre.




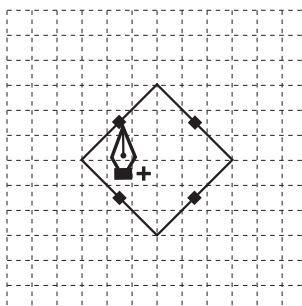
Étape 3

Avec l'outil **Point d'ancrage**,  (derrière l'outil Plume)
convertissez les points courbes en points anguleux
de manière à transformer le cercle en losange.
Pour la version anglaise : **Anchor Point**




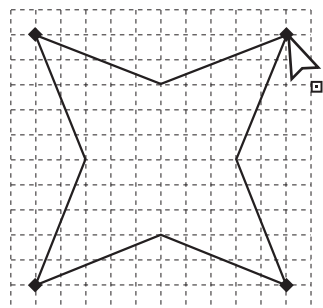
Étape 4

Avec l'outil **Plume**, 
ajoutez des points d'ancrage sur les segments




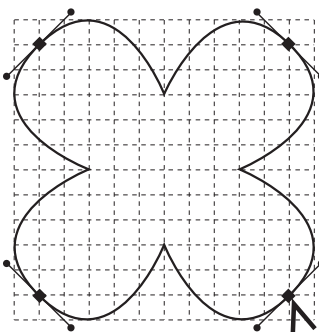
Étape 5

Avec l'outil **Sélection directe**, 
déplacez ces nouveaux points de façon à transformer
le losange en étoile à quatre pointes.



Étape 6

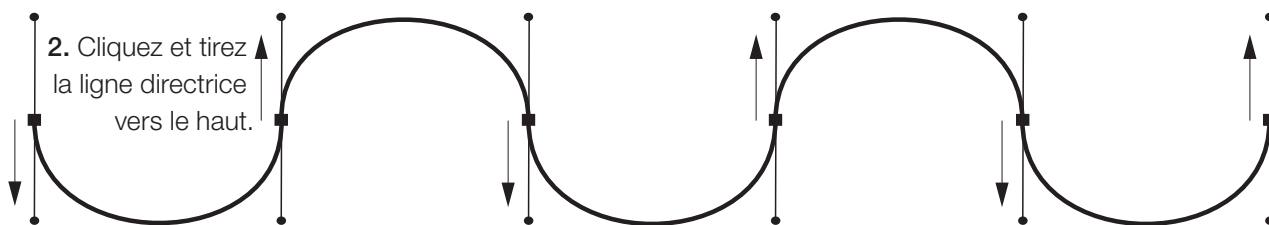
Avec l'outil **Point d'ancrage**,  (derrière l'outil **Plume**)
convertissez les sommets **pointus** en sommets **arrondis**
de manière à transformer l'étoile en trèfle.



Exercice 7 Dessiner avec l'outil Plume

Sujets d'étude : Différents types de segments et raccords avec l'outil Plume

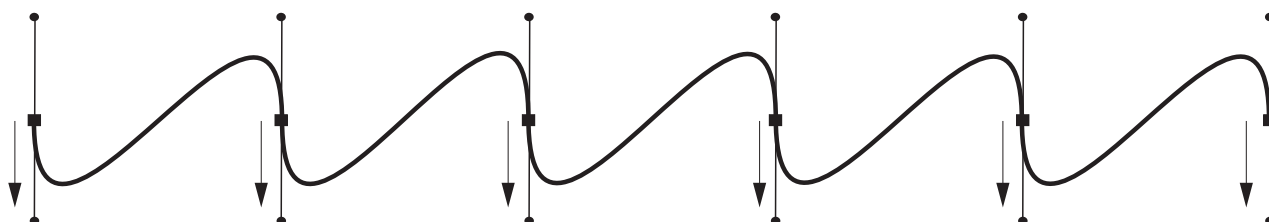
a. Segments courbés alternés : vers le bas et vers le haut



1. Cliquez et tirez la ligne directrice vers le bas.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour tout le reste du tracé.

b. Segments courbés en S



1. Cliquez et tirez la ligne directrice vers le bas.

2. Cliquez et tirez la ligne directrice vers le bas.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour tout le reste du tracé.

c. Segments courbés joints par un sommet pointu

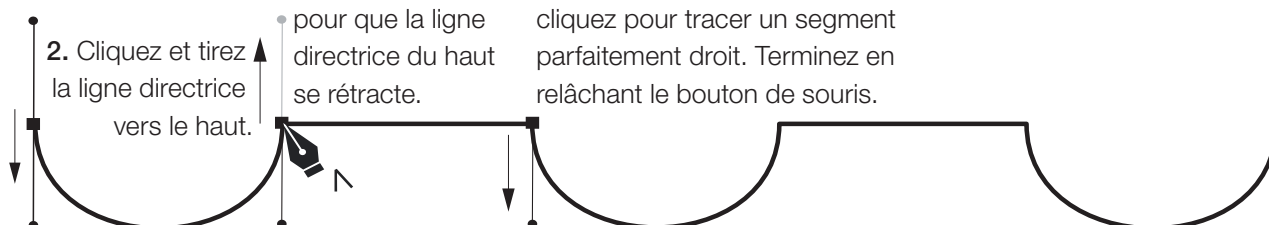


1. Cliquez et tirez la ligne directrice vers le bas.

4. Enfoncez la touche **alt** et glissez la ligne directrice complètement vers le bas.

5. Répétez les étapes 2, 3 et 4 pour tout le reste du tracé.

d. Segments courbés et droits en alternance



1. Cliquez et tirez la ligne directrice vers le bas.

5. Cliquez sur le point d'ancrage et tirez la ligne directrice vers le bas.

6. Répétez les étapes 2, 3, 4 et 5 pour tout le reste du tracé.

Les 7 actions de l'outil Plume

Chacune des icônes accompagnant l'outil **Plume** vous annonce une action à venir.



* La plume commence un nouveau tracé.



/ La plume prolonge un tracé existant.

Votre pointeur doit être positionné sur l'extrémité d'un tracé pour que l'icône de prolongement apparaisse.



■ La plume raccorde deux tracés.

Vous devez d'abord cliquer sur l'extrémité d'un tracé et pourrez ensuite raccorder lorsque vous positionnerez votre pointeur sur l'extrémité d'un autre tracé.



+ La plume ajoute un point d'ancrage sur un tracé.

Votre pointeur doit être positionné sur un segment entre deux points d'ancrage pour que le signe « plus » apparaisse.



— La plume supprime un point d'ancrage du tracé.

Votre pointeur doit être positionné sur un point d'ancrage pour que le signe « moins » apparaisse.



↷ La plume convertit un point d'ancrage courbe à anguleux ou anguleux à courbe.










Cette icône apparaît en cours de tracé lorsque vous cliquez sur le dernier point que vous venez d'effectuer.



○ La plume ferme un tracé.

Cette icône apparaît lorsque vous avez presque terminé votre tracé et que vous positionnez votre pointeur sur le point de départ de ce tracé.

Opérations avec les touches de clavier

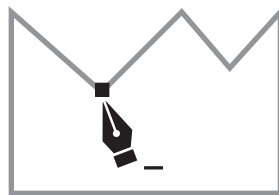
- La touche **Échappe (Escape)** permet de terminer et sortir d'un tracé que l'on effectue.
- La touche **Majuscule (Shift)** permet de tracer des segments droits avec une contrainte de 45 degrés.
- La touche **Option**  (Mac) ou **alt**  (Windows) permet de passer de l'outil **Plume** à l'outil de **conversion**  (Point d'ancrage). L'affichage temporaire de cet outil fait en sorte qu'en cliquant sur un point d'ancrage, vous pouvez le convertir de point anguleux à point courbe ou l'inverse; courbe à anguleux.
- La touche **cmd**  (Mac) ou **ctrl**  (Windows) affiche temporairement la dernière flèche utilisée. Ce qui veut dire que si vous en train d'effectuer un tracé avec l'outil **Plume**, vous pourriez afficher temporairement la flèche blanche (outil Sélection directe) si elle est la dernière flèche que vous avez utilisée auparavant. De cette façon, vous pourriez apporter une correction à votre tracé et retrouver votre outil **Plume** lorsque vous relâchez la touche **cmd**  (Mac) ou **ctrl**  (Windows).
- Les touches **cmd**  + **Z** (Mac) ou **ctrl**  + **Z** (Windows) annulent le dernier point d'ancrage effectué tout en demeurant connecté au tracé pour vous permettre de poursuivre votre tracé.



Forme de départ

que vous pourriez dessiner et copier deux fois pour comparer les résultats entre deux techniques de suppression de point d'ancrage.

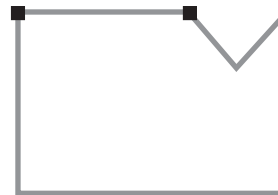
Supprimer un point d'ancrage avec l'outil Plume

**A**

Visez le point d'ancrage indiqué ci-dessus avec l'outil Plume.

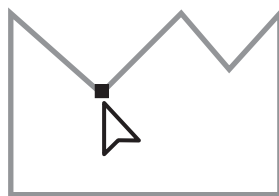
Un signe "moins" apparaît lorsque la pointe de l'outil Plume survole le point d'ancrage.

Supprimez ce point d'ancrage en cliquant.

**B**

Un nouveau segment apparaît entre les points adjacents au point supprimé.

Supprimer un point d'ancrage sélectionné avec l'outil Flèche blanche

**A**

Sélectionnez le point indiqué ci-dessus avec l'outil Sélection directe (flèche blanche).

Supprimez ce point.

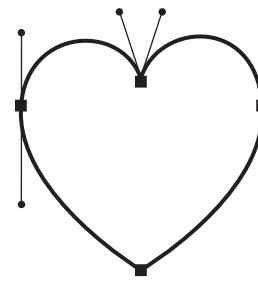
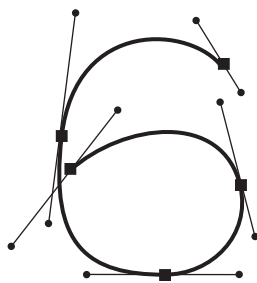
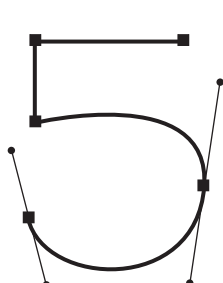
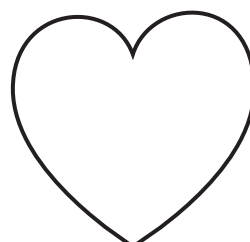
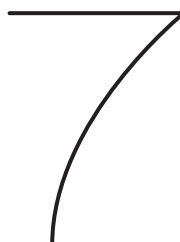
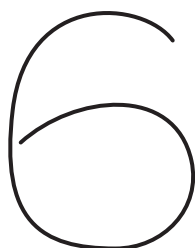
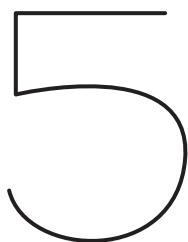
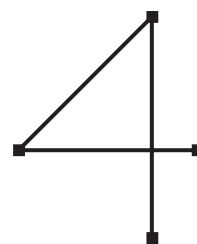
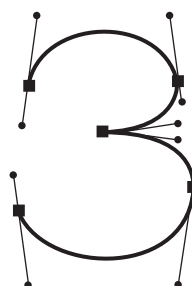
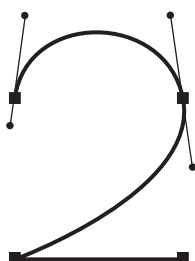
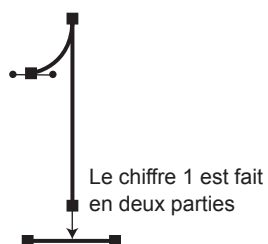
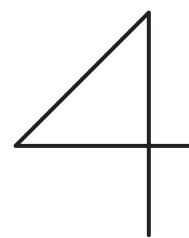
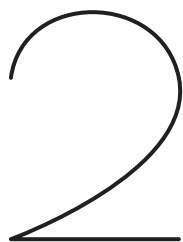
**B**

Les segments adjacents au point supprimé sont maintenant supprimés et laissent un espace vide.

Conclusion : Aucune de ces deux techniques n'est meilleure que l'autre ; tout dépend du résultat que vous recherchez.

Exercice 9 Les chiffres

Sujets d'étude : Copies multiples • Outil Ciseau • Ordre de superposition des objets



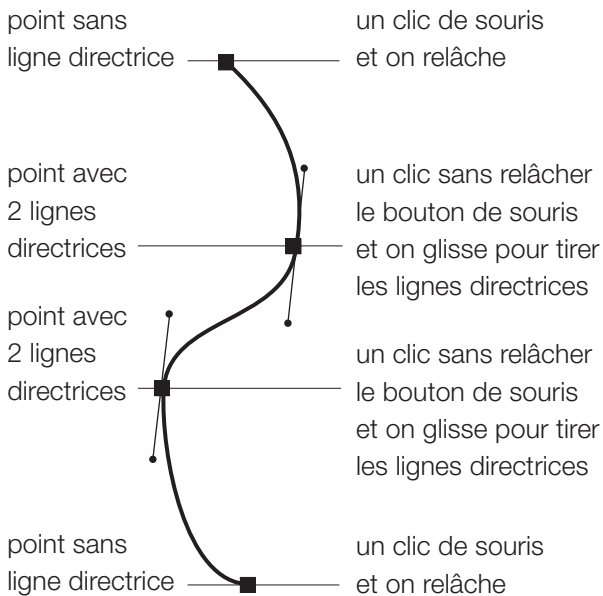
Exercice 10 Vase

Sujets d'étude : Points anguleux et arrondis • Réflexion • Raccorder et fermer des tracés

Étape 1

Tracez le côté d'un vase.

Ci-dessous, exemple de tracé avec différents types de points qui pouvant être utilisés.

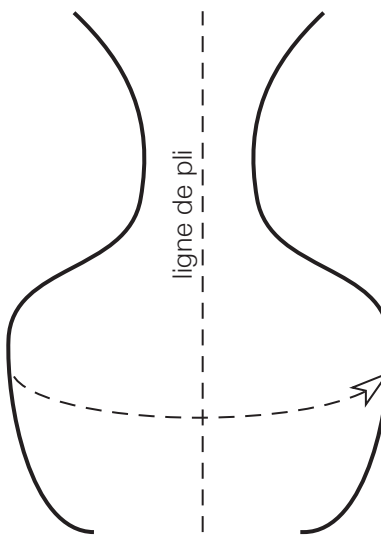


Étape 2

Sélectionnez ce tracé avec l'outil **Sélection**.

Prenez soin de bien cliquer sur ce tracé.

Sélectionnez l'outil **Miroir**. Version anglaise : **Reflect**
L'outil **Miroir** se trouve derrière l'outil Rotation.



Enfoncez la touche **alt**.
Votre pointeur devra prendre cet aspect.

Cliquez sur la ligne de pli de votre réflexion.

La fenêtre **Miroir** apparaît
Version anglaise : **Reflect**

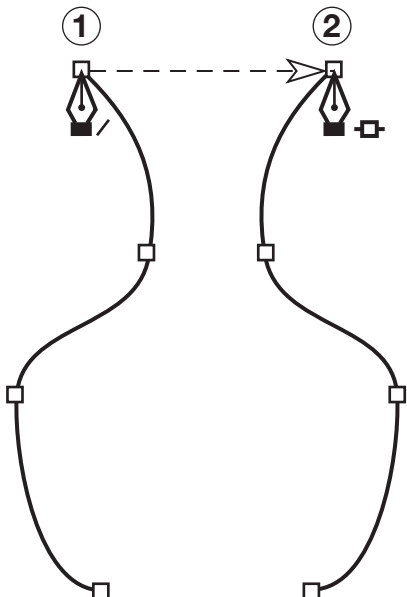
Demandez une réflexion sur l'axe vertical et une copie.

Étape 3

Joignez ces deux segments.

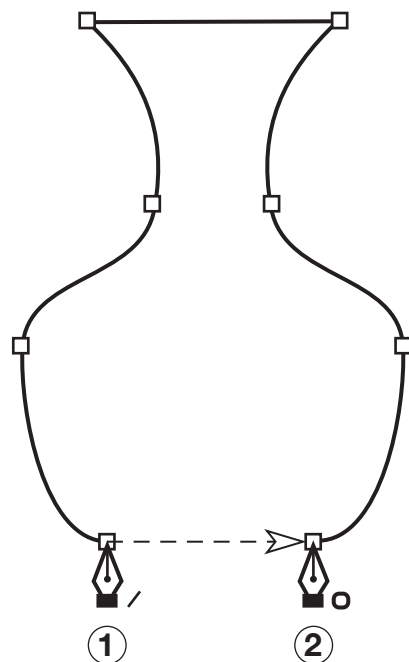
Cliquez sur un point d'extrémité pour prolonger le segment.

Cliquez sur un point d'extrémité de l'autre segment pour joindre ces deux segments.



Étape 4

Fermez la forme.



Cliquez sur un point d'extrémité pour prolonger le segment.

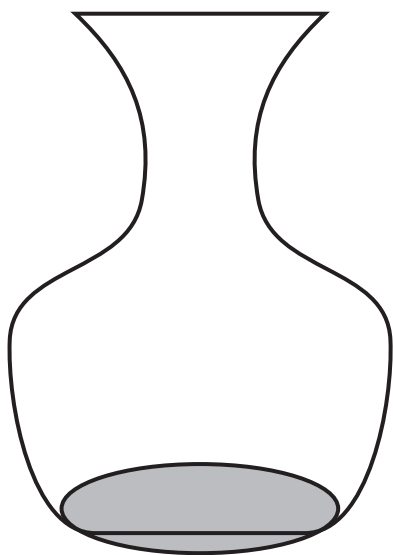
Cliquez sur l'autre point d'extrémité pour fermer la forme.

Exercice 11 Ajout de volume

Sujet d'étude : **Pathfinder : Réunion**

Étape 1

Tracez un ovale à la base du vase.

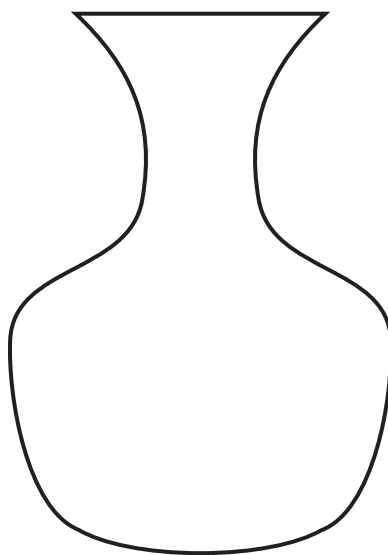
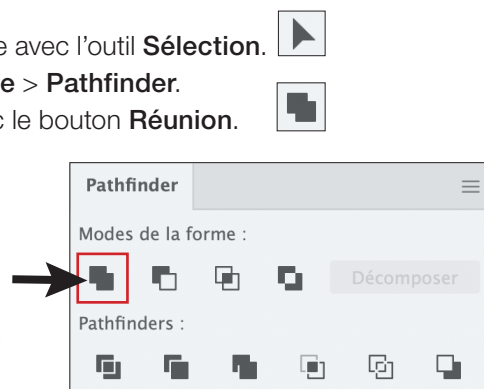


Étape 2

Sélectionnez le vase et l'ovale avec l'outil **Sélection**.

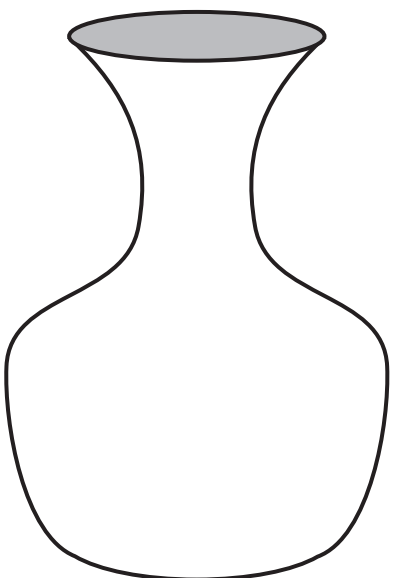
Sélectionnez le menu **Fenêtre > Pathfinder**.

Unifiez ces deux formes avec le bouton **Réunion**.



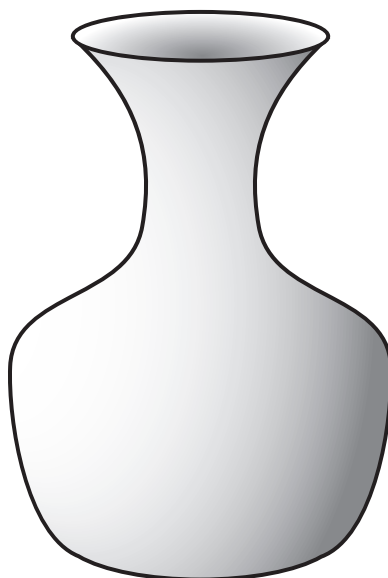
Étape 3

Dessinez un ovale pour l'ouverture du vase.



Étape 4

Donnez du relief à votre dessin avec l'outil et le panneau **Dégradé**.

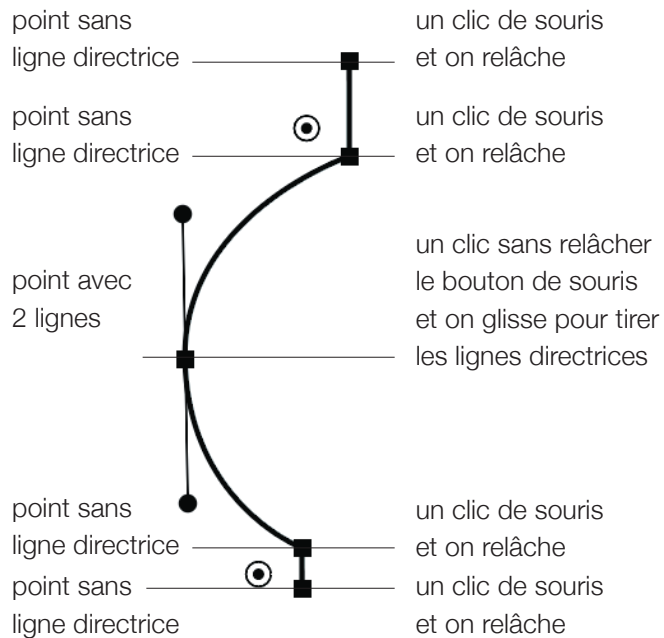


Exercice 12 **Cache-pot**

Sujets d'étude : **Points anguleux et arrondis** • **Réflexion** • **Raccorder et fermer des tracés**

Étape 1

Tracez un premier côté d'un cache-pot.



Étape 2

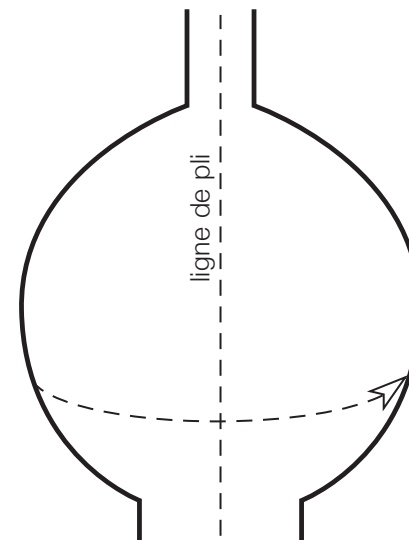
Sélectionnez ce tracé avec l'outil **Sélection**.

Prenez soin de bien cliquer sur ce tracé.

Sélectionnez l'outil **Miroir**.

Version anglaise : **Reflect**

L'outil **Miroir** se trouve derrière l'outil **Rotation**.



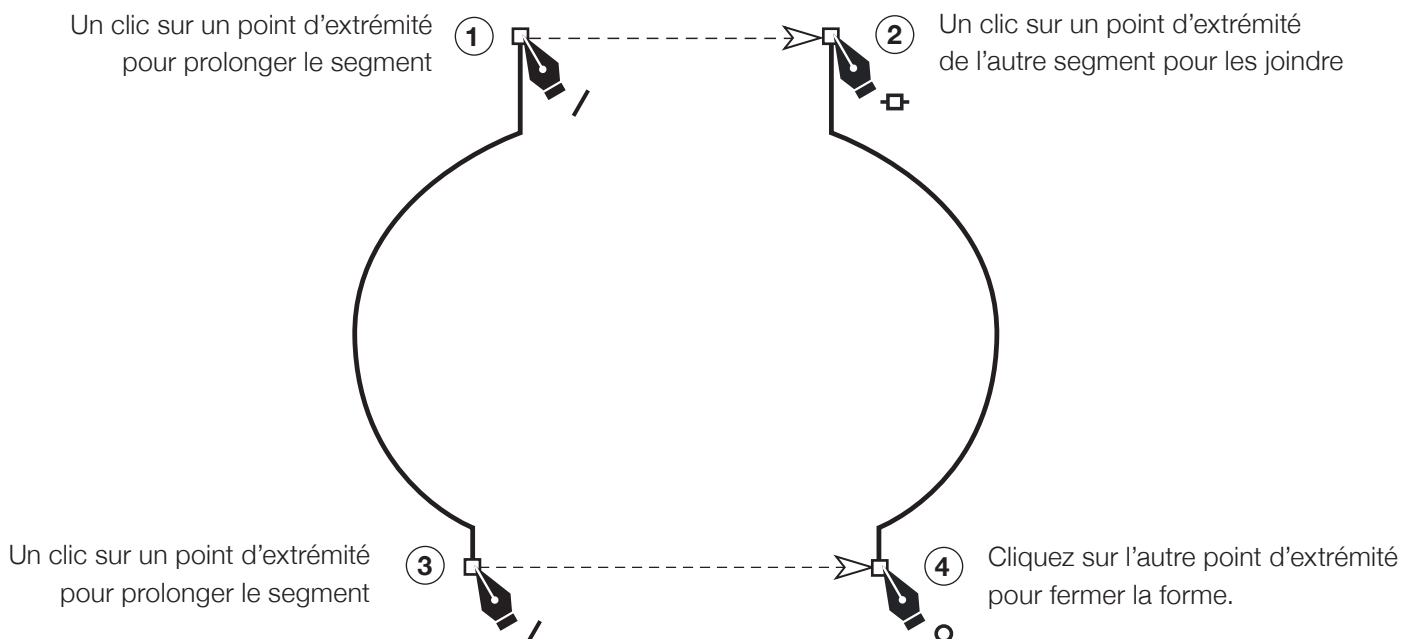
Enfoncez la touche **alt**.
Votre pointeur devra prendre cet aspect.

Cliquez sur la ligne de pli de votre réflexion.

À partir de la boîte de dialogue, demandez une réflexion sur l'axe vertical et une copie.

Étape 3

Ajustez la largeur de votre futur cache-pot et joignez ces deux segments.

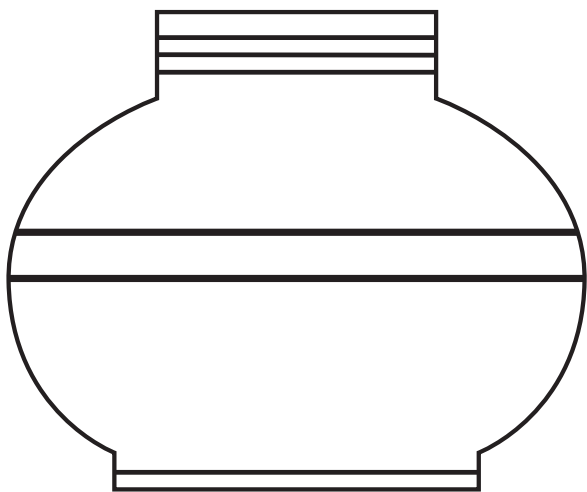


Étape 4

Tracez des lignes sur votre cache-pot.

L'**Outil Trait** est un bon choix pour cette opération. 

Version anglaise : outil **Line Segment**

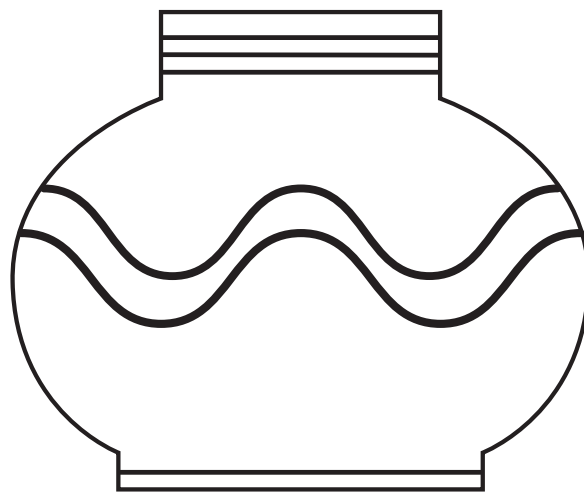


Étape 5

Sélectionnez certaines de vos lignes et appliquez un effet.

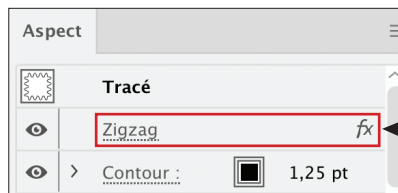
Effet > Distorsion et transformation > Zigzag...

Version anglaise : **Effect > Distort & Transform > Zig Zag...**



Par la suite, pour modifier votre effet **Zigzag**,
passez par **Fenêtre > Aspect**

Version anglaise : **Window > Appearance**



Cliquez sur **Zigzag**
pour ouvrir la fenêtre
des options.

Étape 6

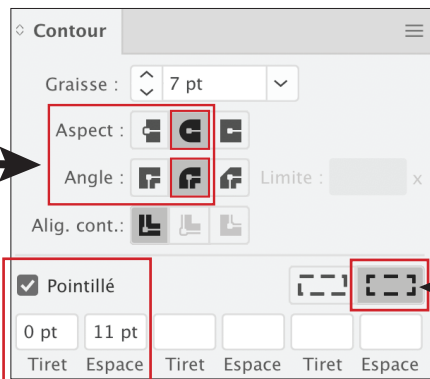
Pour convertir quelques lignes continues en lignes à pois, affichez le panneau **Contour**.

Fenêtre > Contour > Cochez l'option Pointillé

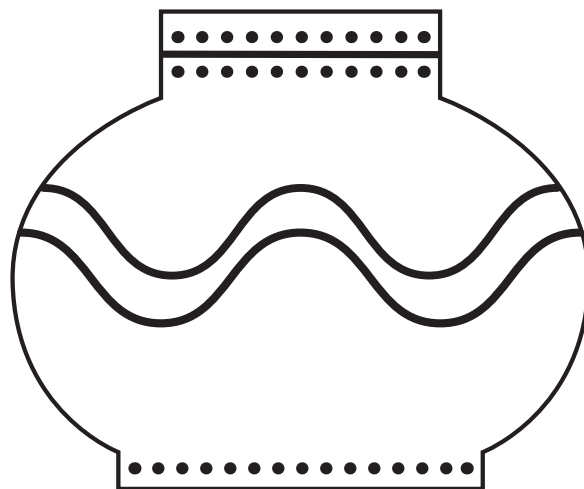
Version anglaise : **Window > Stroke > Cochez l'option Dashed Line**

Ensuite, choisissez les options **arrondies** dans **Aspect** et **Angle**.

Version anglaise : **Cap et Corner**



Cette option ajuste
les pois selon la
longueur des lignes.



Étape 7

Allez au menu **Fenêtre** et affichez le panneau **Symboles**.

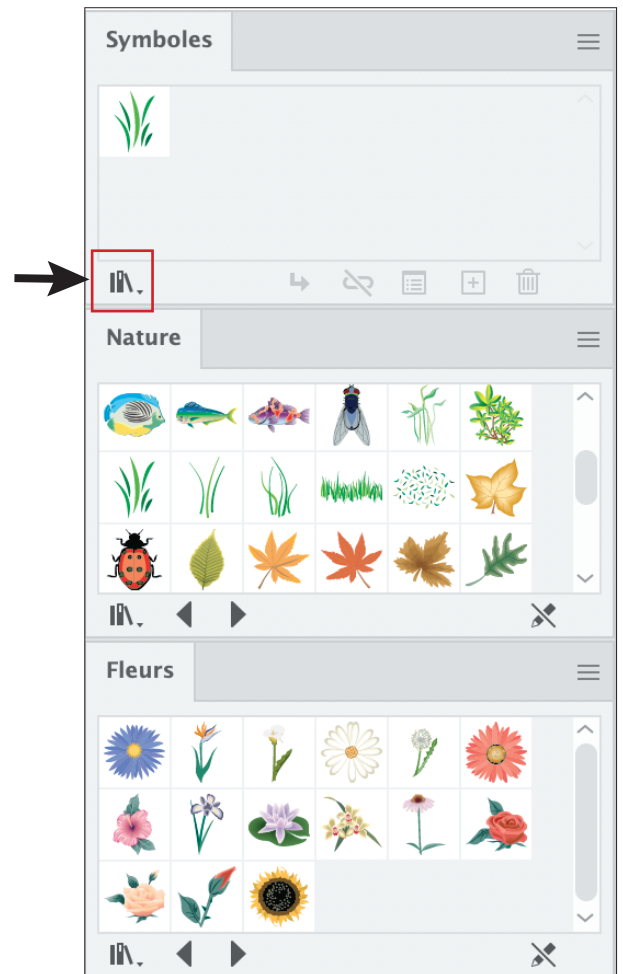
Version anglaise : **Window > Symbols**

Cliquez sur le bouton d'accès aux bibliothèques.

Certaines de ces bibliothèques pourraient vous fournir de beaux végétaux pour remplir votre cache-pot.

Pour récupérer un des dessins des panneaux de symboles, cliquez sur un de ceux-ci, maintenez votre bouton de souris enfoncé et glissez à l'extérieur du panneau pour déposer le dessin à l'endroit souhaité.

Par la suite, vous pouvez redimensionner et incliner ce dessin.



Astuce du métier !

Par défaut, Illustrator ne vous permet pas de modifier directement dans votre plan de travail les symboles que vous avez utilisés. Vous devez passer par le panneau **Symboles** de **votre document** et doublecliquez sur le symbole que vous souhaitez modifier.

Si vous souhaitez avoir plus de liberté dans vos interventions, sélectionnez dans votre plan de travail "l'objet-symbole" que vous souhaitez modifier.

Allez au menu **Objet > Décomposer...**

Version anglaise : **Object > Expand...**

Cliquez sur le bouton **OK** de la fenêtre.

Vous pourrez par la suite modifier plus librement les éléments issus de votre symbole.

S'ils sont nombreux et qu'ils sont associés, utilisez une des flèches blanches pour les sélectionner individuellement.

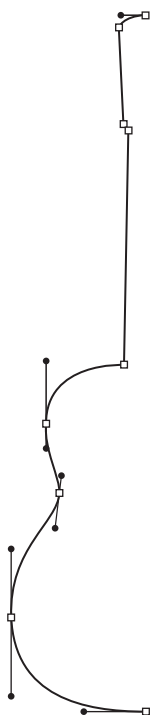
Exercice 13 Guitare

Sujets d'étude : Outil Plume • Réflexion • Relier les points d'extrémité sélectionnés
Importation d'une photo

Étape 1

Tracez le côté d'une guitare.

Ci-contre, un exemple de tracé avec deux types de points : avec et sans lignes directrices ; dit autrement : points arrondis et points anguleux.



Étape 2

Sélectionnez ce tracé

avec l'outil **Sélection**.



Prenez soin de bien cliquer sur ce tracé.

Sélectionnez l'outil **Miroir**.



Version anglaise : **Reflect**

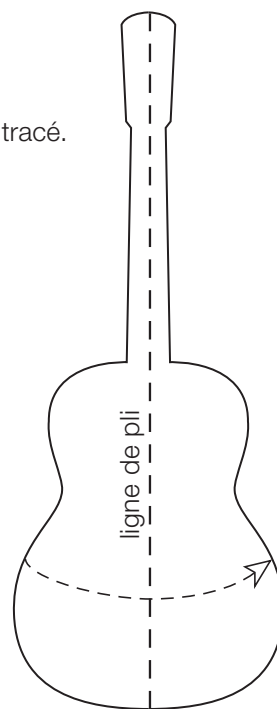
L'outil **Miroir** se trouve derrière l'outil **Rotation**.

Enfoncez la touche **alt** ⌘

Votre pointeur doit prendre cet aspect.

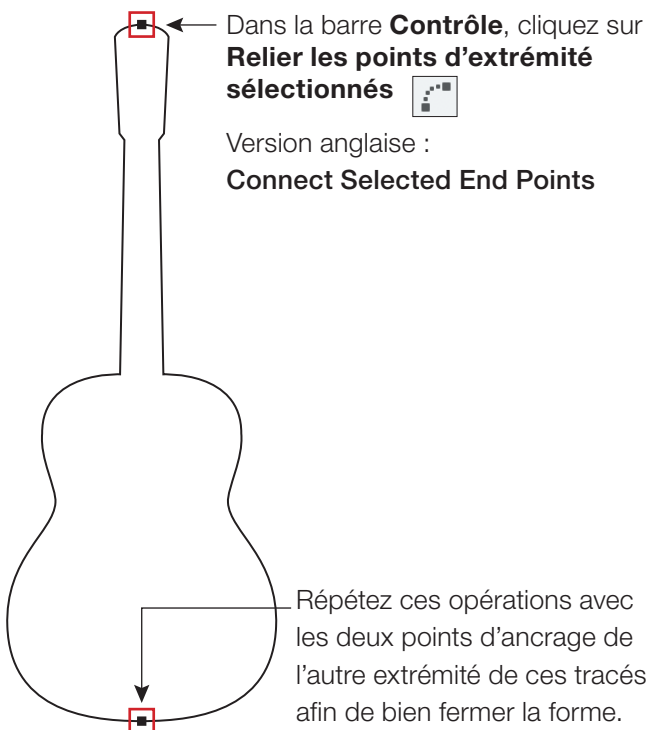
Cliquez sur la ligne de pli de votre réflexion.

À partir de la boîte de dialogue, demandez une réflexion sur l'axe vertical et une copie.



Étape 3

Avec l'outil **Sélection directe**, entourez les extrémités supérieures des deux tracés.



Suggestion

Ce pourrait être une bonne idée d'importer une photo de guitare pour vous en servir comme modèle.

Fichier > Importer... Version anglaise : **File > Place...**



Exercice 14 Parapluie

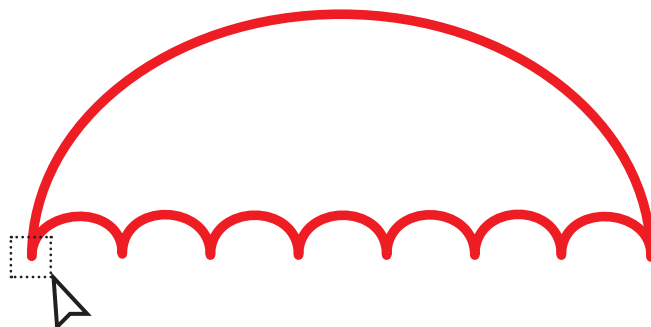
Sujets d'étude : Relier les points d'extrémité sélectionnés • Extrémités et angles de trait

1 Composantes de la partie supérieure



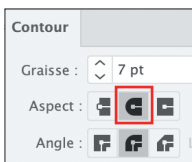
Tracé fait avec l'outil **Plume**.
Les angles et les extrémités sont arrondis.

2 Réunion des composantes de la partie supérieure



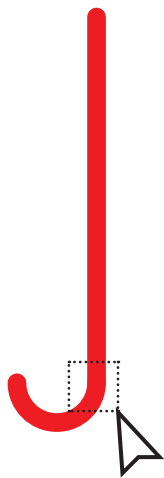
Rapprochez les deux lignes de façon à ce que leurs extrémités se superposent.
Avec l'outil **Sélection directe**, entourez les extrémités d'un côté.
Cliquez sur le bouton **Relier...** de la barre **Contrôle**.
(**Connect selected endpoints**)
Répétez l'opération pour l'autre côté.

3 Composantes du manche



Moitié inférieure d'un ovale coupé

4 Réunion des composantes du manche

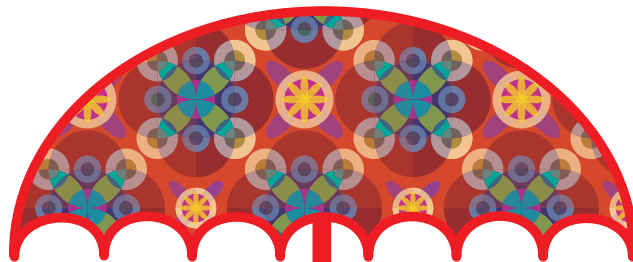


Rapprochez les deux lignes de façon à ce que leurs extrémités se superposent.

Avec l'outil **Sélection directe**, entourez les extrémités.

Cliquez sur le bouton **Relier...** (Connect selected endpoints) de la barre **Contrôle**.

5 Assemblage des deux parties et coloration

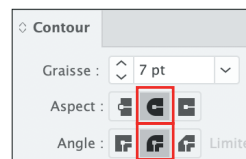


Rapprochez les deux parties.

Colorez.

Assurez-vous que le manche du parapluie est derrière la toile.

La finition de votre parapluie sera plus belle si vous appliquez l'attribut **Arrondi** aux extrémités et aux angles de vos tracés.

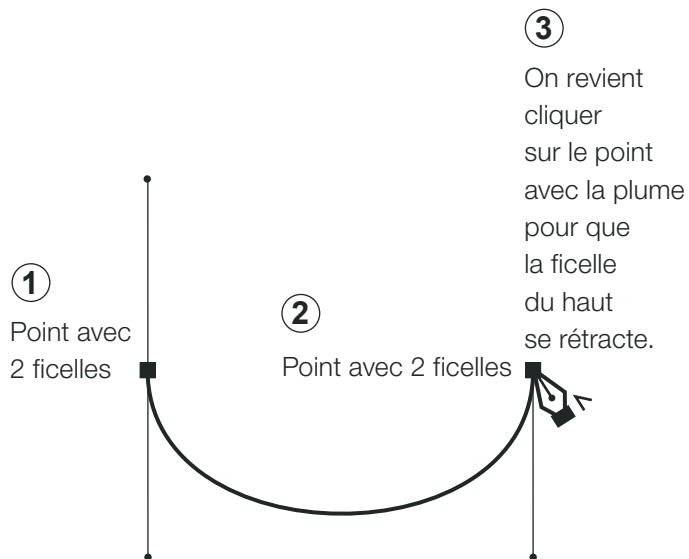


Exercice 15 **Camisole**

Sujets d'étude : **Outil Plume** • Courbes et droites en alternance

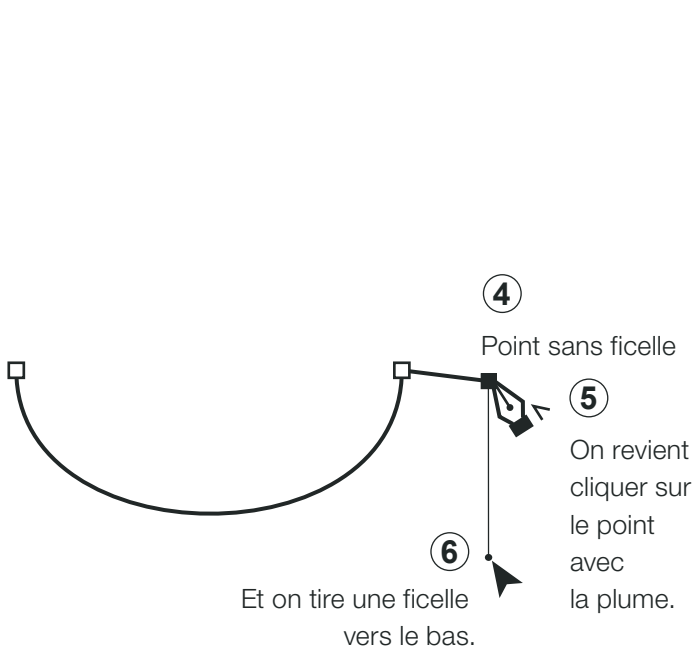
Étape 1

Commencez en traçant le col de la camisole.



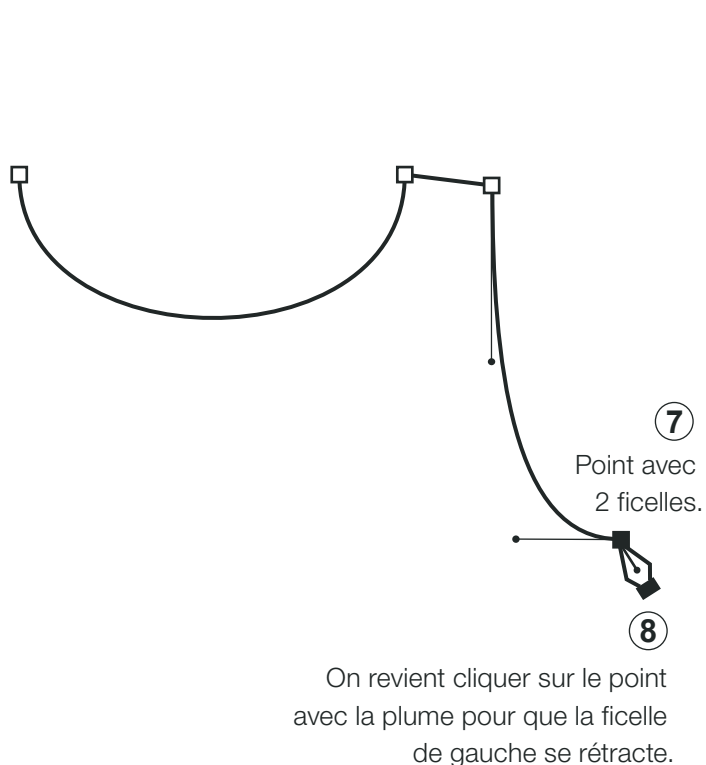
Étape 2

Poursuivez avec l'épaule.



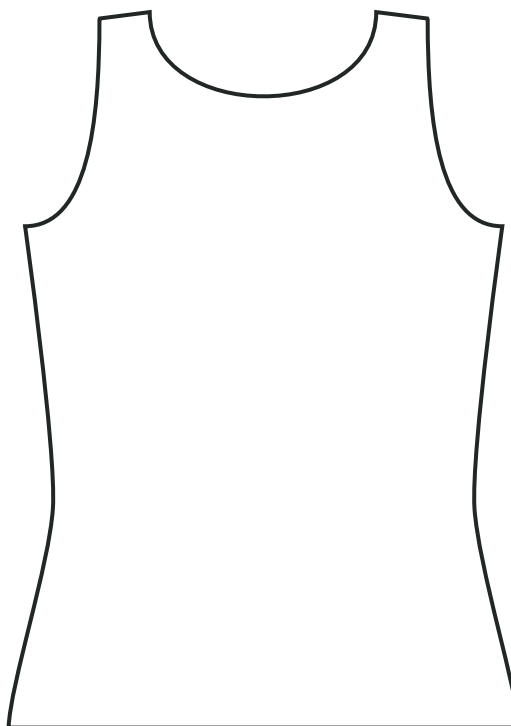
Étape 3

Poursuivez avec la manche.



Étape 4

Poursuivez le tracé jusqu'à l'obtention d'une camisole comme celle illustrée ci-dessous.



Exercice 16 Ciseaux

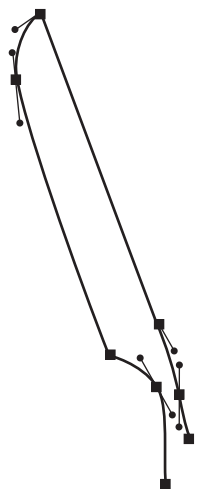
Sujets d'étude : Outil Plume • Pathfinder : Réunion et Soustraction

Étape 1

Dessinez la lame et la branche de votre ciseau avec l'outil **Plume**.
Pour la version anglaise :



Pen Tool

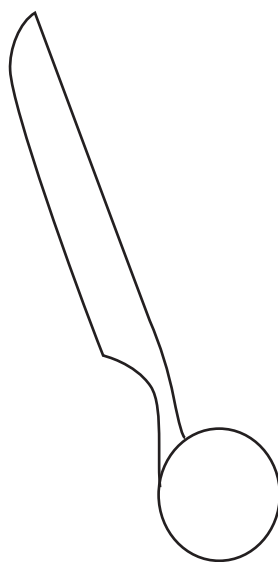


Étape 2

Dessinez l'extérieur de l'anneau avec l'outil **Ellipse**.



L'outil **Ellipse** se trouve derrière l'outil **Rectangle**.



Étape 3

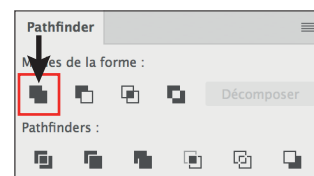
Fusionnez ces deux formes.



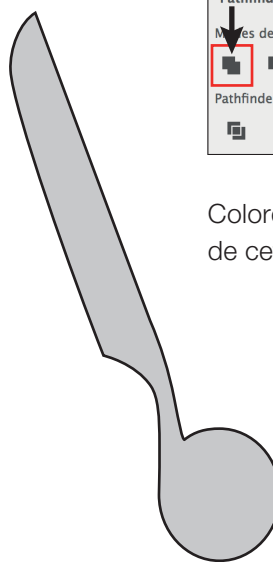
Fenêtre > Pathfinder > Réunion

Pour la version anglaise :

Window > Pathfinder > Unite

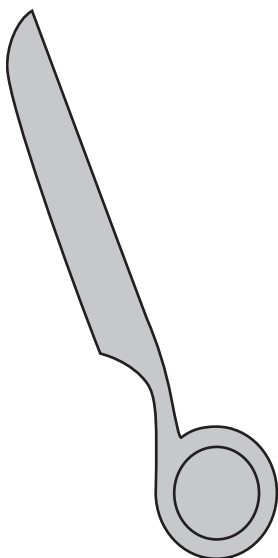


Colorez l'intérieur de cette nouvelle forme.



Étape 4

Dessinez l'intérieur de l'anneau avec l'outil **Ellipse**.
L'outil **Ellipse** se trouve derrière l'outil **Rectangle**.



Étape 5

Sélectionnez ces 2 formes.

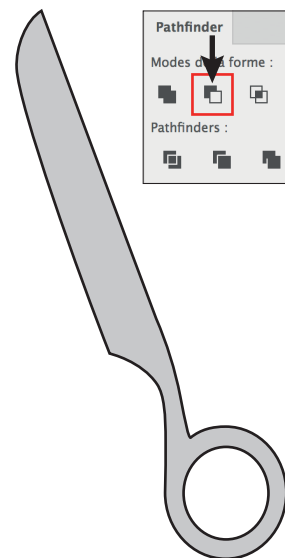
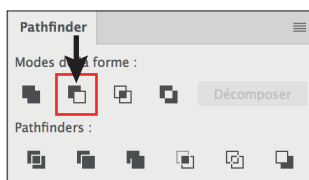
Perforez l'anneau.

Fenêtre > Pathfinder > Soustraction

Pour la version anglaise :



Window > Pathfinder > Minus Front



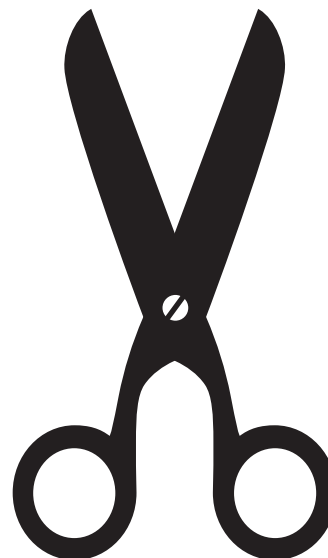
Étape 6

Appliquez une réflexion à votre forme et demandez une copie avec l'outil **Miroir**.

Pour la version anglaise : **Reflect**.



L'outil **Miroir** se trouve derrière l'outil **Rotation (Rotate)**.



Exercice 17 Fleur

Sujets d'étude : Ellipse • Rotation • Copies multiples • Pathfinder : Réunion • Alignement

Étape 1

Tracez un pétale avec l'outil Ellipse. 

Cet outil est derrière l'outil **Rectangle**

Sélectionnez cette ellipse avec l'outil **Sélection**. 



Étape 2

Sélectionnez l'outil Rotation. 

Pour la version anglaise : **Rotate**

Enfoncez la touche **alt** ⌘.

Votre pointeur devra prendre cet aspect. 



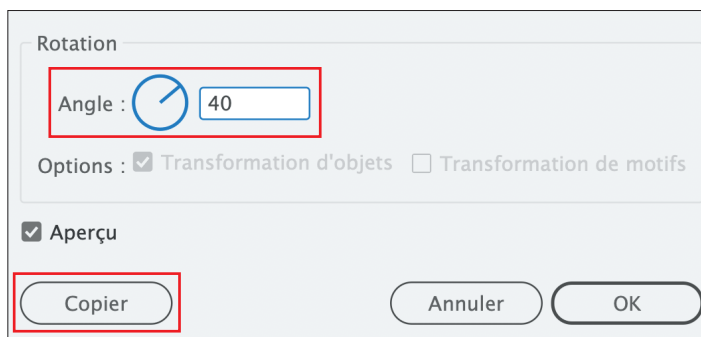
← Cliquez sur le pivot de votre rotation.

Étape 3

Demandez une rotation de 40 degrés.

(360 degrés ÷ 9 pétales)

Cliquez sur le bouton **Copier**. (Copy)

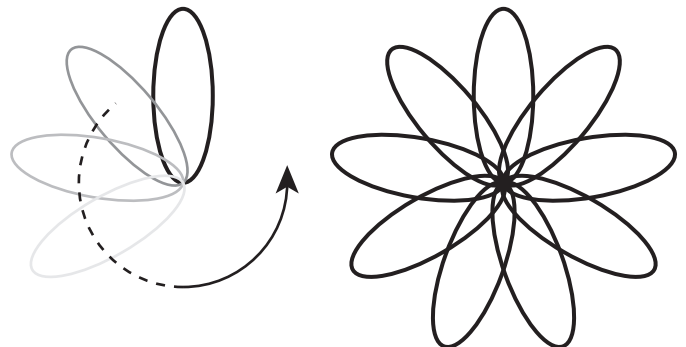


Étape 4

Faites d'autres copies de pétales à l'aide des touches

cmd ⌘ + **D** (MAC)

ctrl ⌘ + **D** (WIN).



Étape 5

Obtenez une forme unique avec ces 9 pétales sélectionnés.

Fenêtre > Pathfinder > Réunion. 

Pour la version anglaise : **Window > Pathfinder > Unite**

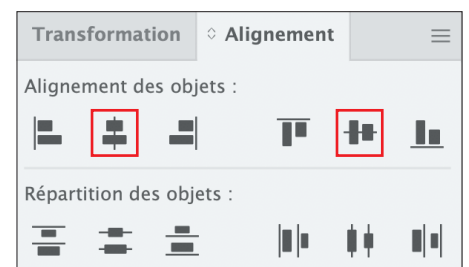
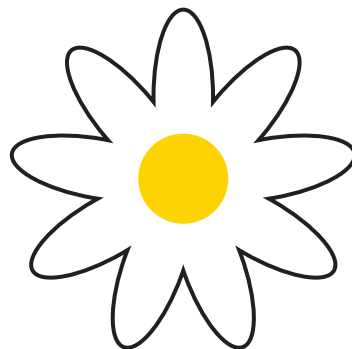
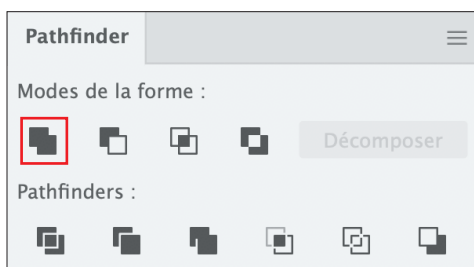
Étape 6

Tracez et colorez un cercle. Centrez-le dans la fleur.

Fenêtre > Alignement >

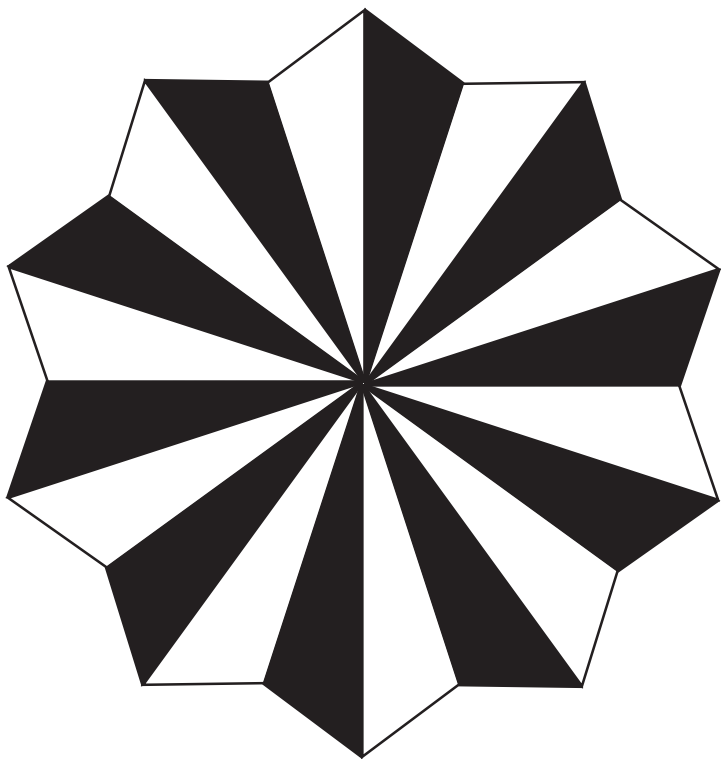
Alignement horizontal et vertical au centre.  

Pour la version anglaise : **Window > Align**




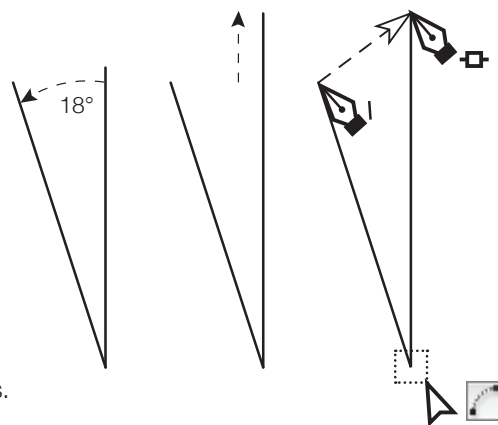
Exercice 18 Rosace

Mettez en application ce que vous avez appris dans les exercices précédents.



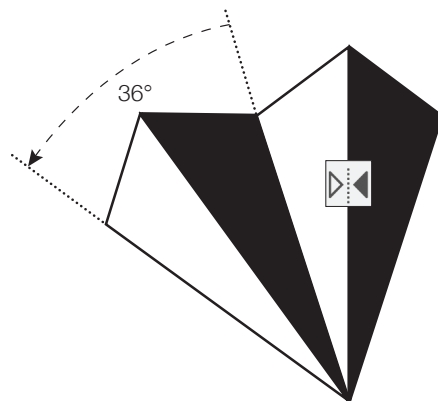
Étape 1

- Tracez une ligne verticale noire de 1 point d'épaisseur avec l'outil **Trait**.  Maintenez la touche **maj** (shift) enfoncée pour que la ligne soit bien droite.
- Faites une copie de cette ligne en lui appliquant une rotation de 18 degrés.
- Sélectionnez à nouveau votre ligne de droite et augmentez sa longueur.
- Reliez ces 2 lignes afin de créer **une forme bien fermée**.
- Assurez-vous que les pointes sont bien pointues et non arrondies ou tronquées.



Étape 2

- Faites une copie de votre forme en lui appliquant une réflexion verticale.
- Remplissez de noir une des 2 formes.
- Associez ces deux formes.
- Faites une copie de cet ensemble en lui appliquant une rotation de 36 degrés.



Étape 3

- Dupliquez cette copie jusqu'à l'obtention d'une rosace fermée.

Exercice 19 Stylo-feutre


Sujets d'étude : Outils Plume, Rectangle et Rectangle arrondi • Dégradé
Effet de contour progressif

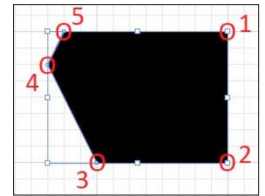


Étape 1 : Préparation du document


1. Créez un nouveau document. **Fichier > Nouveau...**
Pour la version anglaise : **File > New...**
2. Pour vous aider à mieux dessiner, affichez la grille. **Affichage > Afficher la grille.**
Pour la version anglaise : **View > Show Grid**

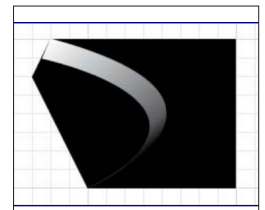
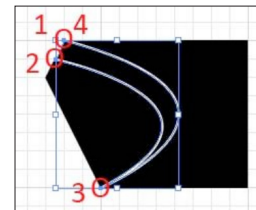
Étape 2 : Dessin de la pointe

1. Avec l'outil **Plume** , et dessinez une pointe de feutre.
2. Choisissez une couleur pour le fond et supprimez le contour.




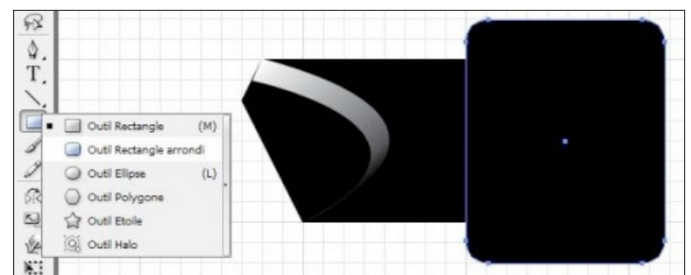
Étape 3 : Reflet sur la pointe

1. Avec l'outil **Plume** , dessinez la forme du reflet.
Pour vous permettre de voir votre forme en la dessinant, appliquez-lui un contour blanc.
2. Une fois votre reflet dessiné, appliquez-lui un dégradé blanc vers noir avec un angle de -50° .
3. Supprimez le contour blanc qui vous a permis de voir l'évolution de votre dessin.




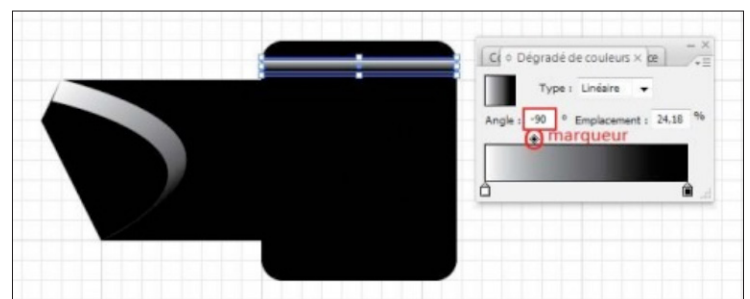
Étape 4

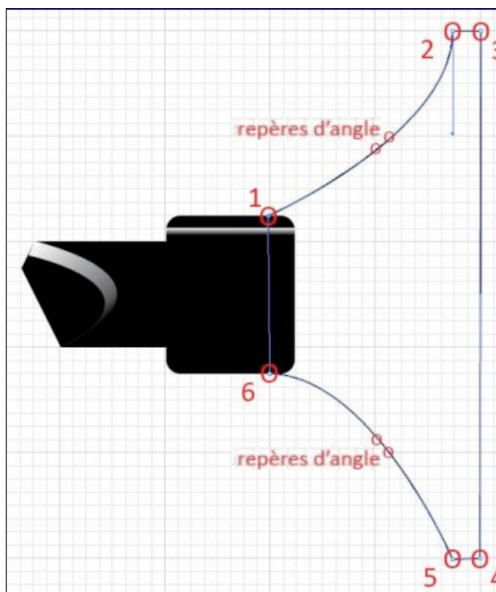
1. Avec l'outil **Rectangle arrondi** , dessinez une forme noire comme sur l'illustration ci-contre.
2. Assurez-vous que cette nouvelle forme est bien centrée par rapport à la pointe.



Étape 5

1. Prenez l'outil **Rectangle** , et dessinez un éclat de lumière en longueur. Celui-ci ne doit pas dépasser de la forme arrondie.
2. Appliquez-lui un dégradé blanc et noir avec un angle de -90° , puis rapprochez un peu le petit losange vers le blanc, afin que la zone noire soit plus importante.



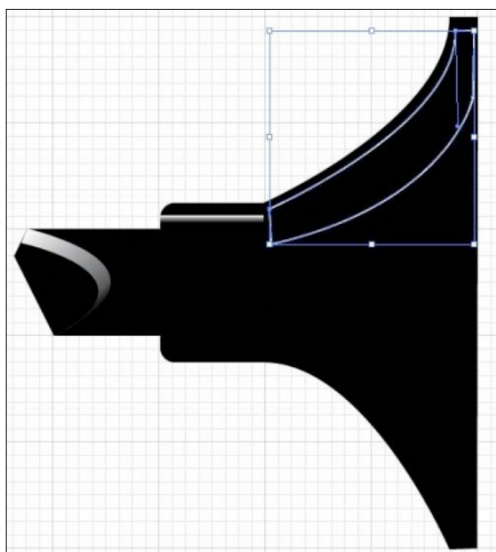


Étape 6

Reprenez l'outil **Plume** , et dessinez la forme comme sur l'illustration ci-contre.

Le quadrillage devient ici fort utile, car il vous permet de placer vos points de manière symétrique.

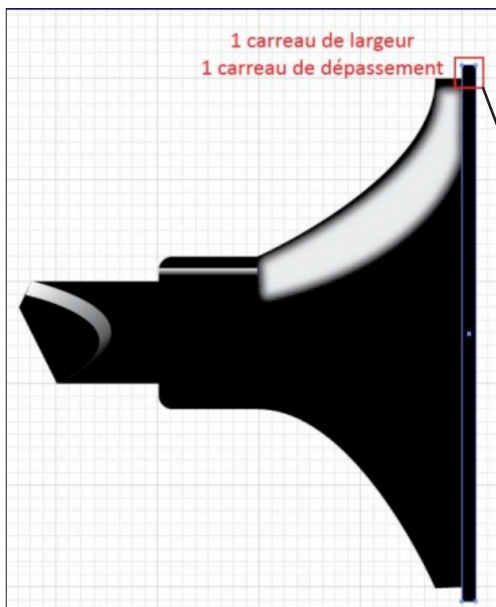
Pour la partie courbée, aidez-vous de l'angle du quadrillage.



Étape 7

1. Appliquez un fond noir à votre nouvelle forme.

2. Avec l'outil **Plume** , dessinez le reflet tel que sur l'illustration ci-contre.

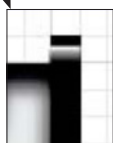


Étape 8


1. Appliquez un fond gris pâle à votre reflet.

2. Adoucissez les contours en passant par le menu **Effet > Spécial > Contour progressif...**

Pour la version anglaise : **Effect > Stylise > Feather...**




Étape 9

1. Avec l'outil **Rectangle** , dessinez une petite bande noire d'un carré de largeur et qui dépasse d'un carré en haut et en bas par rapport à la forme précédente.

2. Copier/coller le reflet de la forme arrondie de l'étape 5. Redimensionnez-le pour l'ajuster à l'épaisseur de votre rectangle comme démontré ci-contre.

Étape 10 : Corps du stylo-feutre

Avec l'outil **Rectangle** , tracez une forme aussi haute que la petite bande noire que vous venez de faire. Déterminez la longueur nécessaire.

Étape 11 : Remplissage du corps du stylo-feutre avec un dégradé

1. Dans la **barre d'outils**, affichez le fond à l'avant-plan.
2. Appliquez le dégradé par défaut.

Étape 12 : Modification du dégradé

Affichez le panneau pour modifier un dégradé. **Fenêtre > Dégradé de couleurs**

Pour la version anglaise : **Window > Gradient**

Créez un dégradé en utilisant une couleur de votre choix et du blanc.

La combinaison devra être la suivante : couleur pâlie / blanc / couleur à 100 % / couleur pâlie.

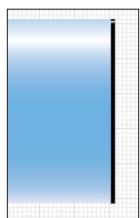
Indications :

Pour modifier la couleur de son dégradé, il faut cliquer sur un récipient de couleur.

Le panneau **Couleur (Color)** ou **Nuancier (Swatches)** apparaît alors et vous pouvez changer votre couleur (si vous ne voyez que du noir, cliquez sur le menu du panneau et choisissez dans la liste **CMJN (CMYK)** ou **RVB (RGB)**).

Pour ajouter un récipient de couleur, il faut cliquer sous la bande de dégradé.

Pour supprimer un récipient de couleur, il faut le glisser vers le bas à l'extérieur du panneau **Dégradé**.



Étape 13 : Finalisation du corps du stylo-feutre

Copier/coller la petite bande noire de l'étape 9 avec son reflet et collez-la à l'autre extrémité du corps votre stylo-feutre.

Votre stylo-feutre est maintenant terminé.

Vous pouvez ajouter du texte dessus pour simuler la présence d'une marque.

Il serait bon d'associer toutes les composantes de votre stylo-feutre avant de changer son orientation.