

# Illustrator

## À quoi ça sert ?

Illustrator permet de faire des dessins vectoriels.

Les dessins peuvent être agrandis sans perte de qualité. Le logiciel recalcule les courbes et les couleurs en fonction de la taille.

La photo n'est pas son fort.

Le dessin est davantage sa tasse de thé.

## 1 - l'interface

### En haut :

Les menus options (File – Edit – Object – Type – Select – View – Window – Help).

Ces menus offriront des options en fonction de nos besoins.

### À Gauche :

La boîte à outils (verticale).

Cette fenêtre peut se déplacer selon votre préférence.

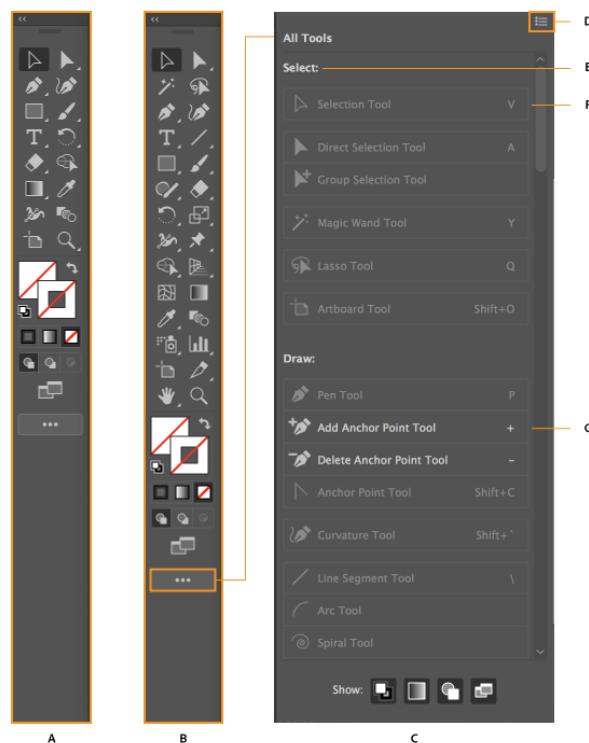
Si vous fermez la fenêtre par erreur, vous pouvez la réactiver dans le menu Window.

Certains outils ont un petit triangle en bas à droite, cela signifie que l'outil en question possède des options, En restant sur le triangle, les différents choix apparaîtront (Tadam !).







### Sous les menus options :

Nous trouvons la barre **control** qui contient les options des outils. Ces options changent en fonction de l'outil sélectionné.
























On peut aussi obtenir les options outils en double-cliquant sur l'outil désiré.
























## Select

 Selection Tool	V
 Direct Selection Tool	A
 Group Selection Tool	
 Magic Wand Tool	Y
 Lasso Tool	Q
 Artboard Tool	Shift+Q








## Draw

 Pen Tool	P
 Add Anchor Point Tool	+
 Delete Anchor Point Tool	-
 Anchor Point Tool	Shift+C
 Curvature Tool	Shift+~
 Line Segment Tool	l
 Arc Tool	
 Spiral Tool	
 Rectangular Grid Tool	
 Polar Grid Tool	
 Rectangle Tool	M
 Rounded Rectangle Tool	
 Ellipse Tool	L
 Polygon Tool	
 Star Tool	
 Flare Tool	
 Paintbrush Tool	B
 Blob Tool	Shift+B
 Shaper Tool	Shift+N
 Pencil Tool	N
 Smooth Tool	
 Path Eraser Tool	
 Join Tool	

 Symbol Spayer Tool	Shift+S
 Symbol Shifter Tool	
 Symbol Scruncher Tool	
 Symbol Sizer Tool	
 Symbol Spinner Tool	
 Symbol Stainer Tool	
 Symbol Screener Tool	
 Symbol Styler Tool	





 Column Graph Tool	J
 Stacked Column Graph Tool	
 Bar Graph Tool	
 Stacked Bar Graph Tool	
 Line Graph Tool	
 Area Graph Tool	
 Scatter Graph Tool	
 Pie Graph Tool	
 Radar Graph Tool	
 Slice Tool	Shift+K
 Slice Selection Tool	
 Perspective Grid Tool	Shift+P
 Perspective Selection Tool	Shift+V

## Type






















 Type Tool	T
 Area Type Tool	
 Type on a Path Tool	
 Vertical Type Tool	
 Vertical Area Type Tool	
 Vertical Type on a Path Tool	
 Touch Type Tool	Shift+T

## Paint

 Gradient Tool	G
---	---

 Mesh Tool	U
 Shape Builder Tool	Shift+M
 Live Paint Bucket	K
 Live Paint Selection Tool	Shift+L

## Modify

 Rotate Tool	R
 Reflect Tool	O
 Scale Tool	S
 Shear Tool	
 Reshape Tool	
 Width Tool	Shift+W
 Warp tool	Shift+R
 Twirl Tool	
 Pucker Tool	
 Bloat Tool	
 Scallop Tool	
 Crystallize Tool	
 Wrinkle Tool	
 Puppet Warp Tool	
 Free Transform Tool	E
 Eyedropper Tool	I
 Measure Tool	
 Blend Tool	W
 Eraser Tool	Shift+E
 Scissors Tool	C
 Knife	

## Navigate

 Hand Tool	H
 Print Tiling Tool	
 Zoom Tool	Z

## 2a – Création d'un nouveau document

Aller dans le menu File (fichier)

Cliquez sur New (nouveau)

Une fenêtre de dialogue va s'ouvrir. Vous aurez le choix entre vos fichiers récents ou enregistrés, des modèles pré-formatés.

La zone de droite vous permet de changer les paramètres que vous souhaitez (titre, taille, orientation, plans de travail (4 par exemple), options avancées (mettre effet de pixellisation à 300)).

### Se déplacer dans le document

Main (barre espace) = déplace le document.

Loupe (Z) = zoom avant arrière (molette)

Impression = affiche les marges de sécurité d'impression.

## 2b – l'espace de travail

Le document est la zone blanche.

La zone grise est à l'extérieur du document. On peut y travailler également.

## 3 – Ouvrir, enregistrer et exporter

### Ouvrir :

Menu File (fichier) + Open (ouvrir). Puis explorer vos dossiers.

On peut ouvrir les images existantes, des fichiers Illustrator, des fichiers Photoshop...

### Pour enregistrer :

Menu File (fichier) + Save as (enregistrez-vous)

Choisir un titre

Enregistrez sur l'ordinateur

**Choisir le format (AI)** (le pdf permet aussi de conserver les réglages)

**Important seul les formats AI ou pdf conservent vos réglages de travail. Ils vous permettent donc de poursuivre votre travail après l'enregistrement. Vous conservez ici les avantages du vectoriel.**

### Pour exporter

Menu File (fichier) + Export + Export As + choisir votre titre + dossier + format

Vous pouvez exporter un fichier d'échange (Jpeg par exemple). Un fichier d'échange peut être lu par tous les appareils (ordi, cell, tablettes...).

**Par contre, il ne peut plus être retravaillé. Vous perdez ici les avantages du vectoriel.**

# Premiers pas

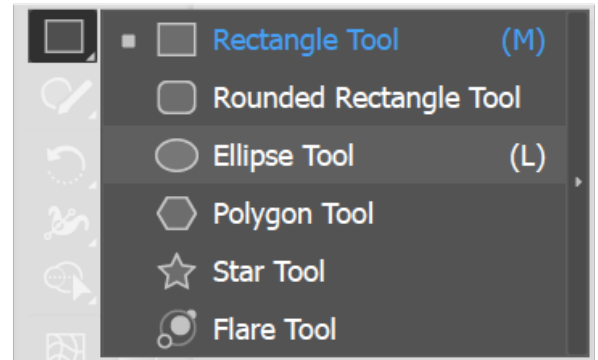
## 4 – Dessiner des formes prédéfinies

Dans un nouveau document

Dans le menu outils, positionner et laisser la souris sur le rectangle.

Des choix apparaissent (Tadam !):

- Rectangle
- Rectangle arrondi
- Ellipse
- Polygone
- Étoile
- Outils halo



Sur la droite des choix, vous trouverez une petite flèche blanche qui vous permettra de **séparer ces options et de les garder ouverts** dans une nouvelle fenêtre

### Tracer la forme

Cliquer sur la forme désirée.

Dans le document, cliquer-tirer pour tracer la forme.

Les points qui sont positionnés sur et dans la forme servent à la redimensionner, la pivoter ou arrondir les angles.

Vous pouvez aussi travailler la couleur de remplissage et de contour (dans le menu outils, en bas).



### Déplacer la forme

Choisir l'outil flèche noire (V).

Cliquer déplacer la forme.

Pour la désélectionner, cliquer hors de la forme.

### Supprimer la forme

Cliquer dessus + touche delete (suppr) du clavier

### Pour faire un carré ou un cercle

Choisir l'outil rectangle ou ellipse et pendant que vous tracez, sans relâcher la souris, tapez Shift au clavier.

### Augmenter ou diminuer le nombre de cotés du polygone ou le nombre de branche de l'étoile

#### Option 1 :

Pendant que vous le tracez, au clavier, appuyer sur la flèche haute pour augmenter, ou flèche basse pour diminuer.

#### Option 2 :

Choisir la forme.

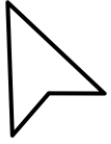
Dans le document, cliquez une fois.

Une fenêtre s'ouvre.

Remplissez les options proposées pour déterminer la taille et le nombre de côté ou de branches.

Cette option marche avec toutes les formes.

## 5 - Modifier les formes de base



Choisir l'outil flèche blanche (A)

En cliquant sur une forme, des points blancs apparaissent (Tadam !).

En manipulant ces points, un par un, vous pourrez déformer les formes de base.

On peut sélectionner plusieurs points en maintenant la touche Shift en même temps que l'on sélectionne les points.

Cliquer dans le vide pour désélectionner.

### Astuce :

Outil **plume** \* (P) permet de tracer des formes libres.

Ajouter des points d'ancrage : outil plume +

Supprimer des points d'ancrage : outil plume -

Cliquer sur le contour aux endroits désirés, l'outil s'adapte à la situation.

## 6 - Modifier les courbes

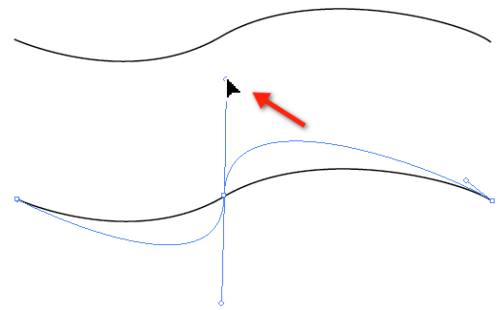
Travers un cercle.

Prendre l'outil flèche blanche.

Sélectionner un point.

Une tangente apparaît (Tadam !)

En manipulant les poignées de ces tangentes, on peut travailler les courbes.



### Astuce :

En superposant les 3 points de la tangente, on crée un angle.

## 7 - Outil flèche noire de sélection

Permet de déplacer, redimensionner ou pivoter les éléments.

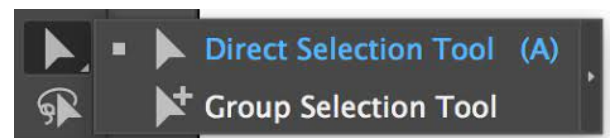
### Astuce :

Pour sélectionner **plusieurs éléments**, utiliser Shift et cliquer sur les éléments.

Cliquer sur les éléments un par un.

ou

Cliquer-tirer pour englober plusieurs éléments.



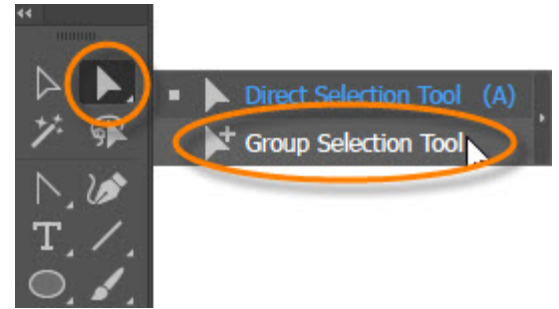
En double cliquant sur l'outil, une fenêtre de réglage apparaîtra (Tadam !).

Possibilité de déplacer en copiant l'élément.

Command D = répéter l'action

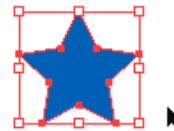
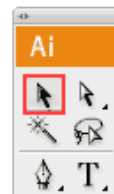
## 8 – Outil flèche blanche de sélection directe

Permet de sélectionner les points ou des courbe sur un objet.  
Désélectionner l'objet.  
Cliquer sur le tracé.  
Les points d'ancrage deviennent blancs.  
Avec l'outil flèche blanche, on peut alors sélectionner un point et le manipuler.



### Astuces :

- En cliquant **sur un segment**, les deux points d'extrémité sont alors sélectionnés. Ainsi, la manipulation n'altèrera pas des deux points.
- Vous pouvez aussi sélectionner **deux points distants avec la touche Shift**.



Selection Tool



Direct Selection Tool

### Pour les courbes :

- Vous pouvez déplacer le point central de la tangente.
- Vous pouvez sélectionner une extrémité de la tangente et travailler la courbe, la tangente entière bouge.
- **Avec la touche TAB** (ou option), vous pouvez manipuler un seul coté de la tangente (un seul côté de la tangente bouge) et cela va créer un angle.

Dans le menu Control (option des outils)  
Possibilité de convertir un point en angle ou un angle en courbe.

## 9 – Faire des groupes et les manipuler

Cliquer sur deux objets.  
**Command G** ou Menu object – Group (Associer)

- On peut grouper
- Deux (ou plus) objets entre eux
  - Un groupe + un objet
  - Un groupe + un groupe

On peut déplacer les objets groupés en même temps.

Avec **Outil flèche blanche de sélection progressive**, cliquer sur un seul objet appartenant à un groupe.  
On peut alors déplacer ce seul objet. Pourtant il appartient toujours au groupe.

## **Ai** PEN TOOL



### 10 - Dessiner avec la plume

#### Lignes droites

Cliquer sur la plume

Sélectionner ses couleurs de fond et de contour.

Cliquer une fois dans le document et relâcher.

L'aperçu de la trajectoire apparaît (Tadam !).

Cliquer à l'endroit désiré et ainsi de suite, tracer votre forme.

**Pour fermer la forme**, cliquer à nouveau sur le point de démarrage (un petit cercle apparaît -Tadam ! - près de la plume).

**Pour ne pas fermer la forme**, taper Enter au clavier pour stopper le tracé.

#### Lignes courbes

Cliquer sur la plume

Sélectionner ses couleurs de fond et de contour.

Cliquer une fois dans le document.

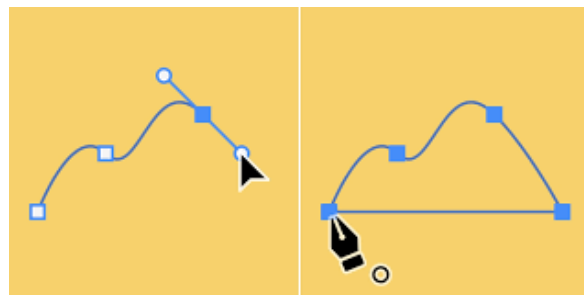
L'aperçu de la trajectoire apparaît (Tadam !).

Cliquer à l'endroit désiré sans relâcher, la tangente apparaît (Tadam !).

Glisser alors la souris pour tracer la courbe souhaitée.

Ainsi de suite, tracer votre forme.

Vous pouvez repartir avec une ligne droite en re cliquant sur le dernier point d'ancrage avant de repartir. La tangente disparaît (Tadam !) et vous pouvez repartir avec une nouvelle ligne droite.



# Exercice de la vache



Supprimer la couleur du fond.  
Prendre un contour vert.

Je commence par **le dos** plat.

Je clique en haut à gauche.

Je vais vers la droite et clique à l'endroit où la courbe commence.

Je clique et reste cliqué pour tracer la courbe. Je relâche quand j'obtiens la courbe que je souhaite.

Je reclique au centre des tangentes pour reparti droit.

Ainsi de suite, je fais le contour du corps.

Je fais ensuite la patte arrière,

Les 3 petites lignes avec entrée pour stopper les lignes.

La cloche avec une courbe et des lignes droites.

L'extérieur de la tête, puis l'intérieur.

Le pis et l'horizon avec des lignes épaisses.

On peut interpréter les lignes à travers les pixels.

## Mettre la couleur.

Si la couleur n'est pas imprimable, un petit panneau avec un point d'exclamation apparaît (Tadam !). Il faut alors corriger le paramètre.

Avec la flèche noire, sélectionner la forme à colorer.

Choisir la couleur **ou** prendre la pipette (I) et cliquer sur la couleur désirée si j'ai un modèle.

Pour les lignes épaisses :

Mettre la couleur de fond inactive (carré barré) et sélectionner la couleur du contour.

Épaissir la ligne avec le menu Control en haut en augmentant le nombre de pixels.

Enregistrer le AI (le pdf permet aussi de conserver les réglages)

Exporter en JPEG

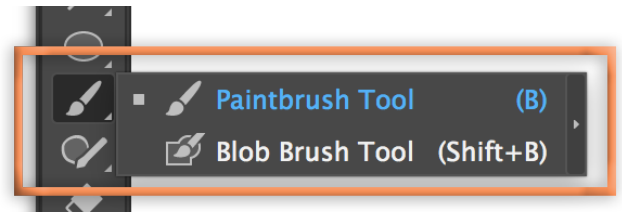




## 12 – Outil Pinceau (B)

L'outil propose 3 choix

- Paintbrush (B) = dessine en créant une trajectoire
- Blob Brush – Pinceau tâche (Shift B) = dessine en créant une forme (la trajectoire est le contour de la forme – on peut donc lui ajouter un contour)
- Pencil – crayon (N)



Tracer avec la souris.

Les courbes se recalculent pour s'assouplir. = **Fidélité** (fidélité).

Possibilité de régler ce

Double-clic sur l'outil pour voir les options de fidélité.

**Option : Fill new brush strokes** (remplir les nouveaux contours)

Possibilité de poursuivre ou modifier la ligne.

Sélectionner la ligne et redessiner la partie désirée.

**Option Keep selected** (conserver la sélection)

Conserve ou non la sélection après la modification.

Coché = après la modification, la ligne reste sélectionnée et on peut poursuivre à nouveau.

Si décoché = après la modification, la ligne n'est plus sélectionnée.

Fin de l'intervention.

**Option Edit selected paths** (Modifier les tracés sélectionnés)

Coché = possibilité de superposer des lignes

Si décoché = la nouvelle ligne remplace l'ancienne

**Option Within** (Dans la limite de)

Tolérance de la proximité des tracés pour les options.

**Réglage de la forme de la ligne**

Window – Brush Libraries (bibliothèque de formes)

Ouvrir le premier choix pour faire apparaître la fenêtre dédiée.

**Créer son propre pinceau - personnalisé une forme**

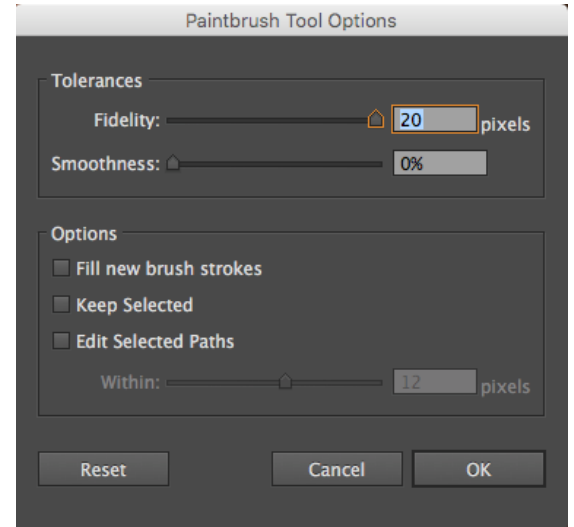
Tracer une forme ou un motif.

Sélectionner le motif.

Le glisser dans la bibliothèque.

Remplir les champs (**important : Method = Tints** pour pouvoir changer la couleur par la suite).

Le motif est maintenant disponible.



Standard brushes in Adobe Illustrator CS4 - Part I



### 13 - Outil crayon

Disponible dans le menu pinceau ou dans les trois petits points sous la fenêtre outils.

#### Crayon classique (N) = tracer des lignes

La trajectoire sélectionnée peut se retravailler, comme pour le pinceau.

Réglage de contour, couleur

Même fenêtre d'options que le pinceau.

**Option : Fill new brush strokes** (remplir les nouveaux contours)

Possibilité de poursuivre ou modifier la ligne. Sélectionner la ligne et redessiner la partie désirée.

**Option Keep selected** (conserver la sélection)

Conserve ou non la sélection après la modification.

Coché = après la modification, la ligne reste sélectionnée et on peut poursuivre à nouveau.

Si décoché = après la modification, la ligne n'est plus sélectionnée. Fin de l'intervention.

**Option Edit selected paths** (Modifier les tracés sélectionnés)

Coché = possibilité de superposé des lignes

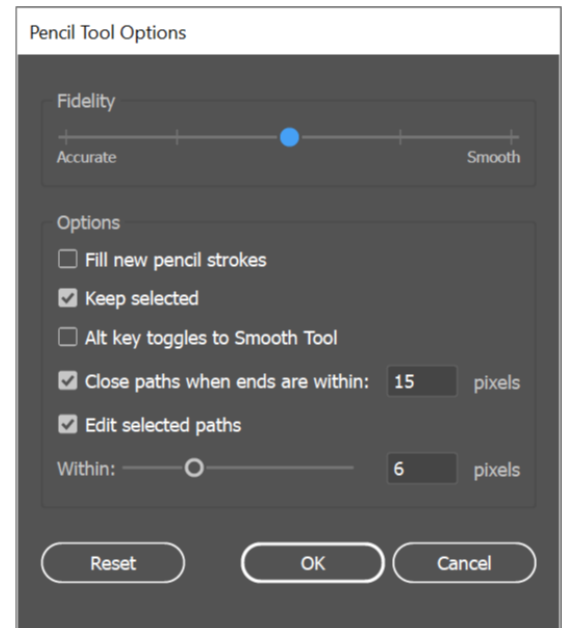
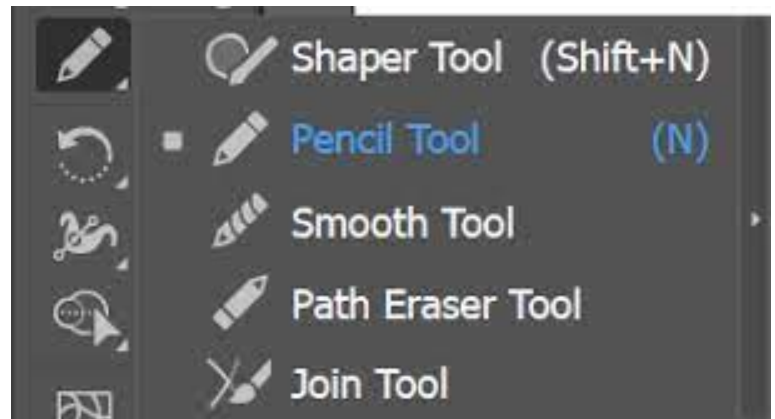
Si décoché = la nouvelle ligne remplace l'ancienne

**Option Within** (Dans la limite de)

Tolérance de la proximité des tracés pour les options.

#### L'outil crayon arrondi

Ne dessine pas, mais permet d'arrondir des lignes existantes.



### 14 - Les outils Gomme, Ciseaux

Ils se trouvent dans l'icône Gomme

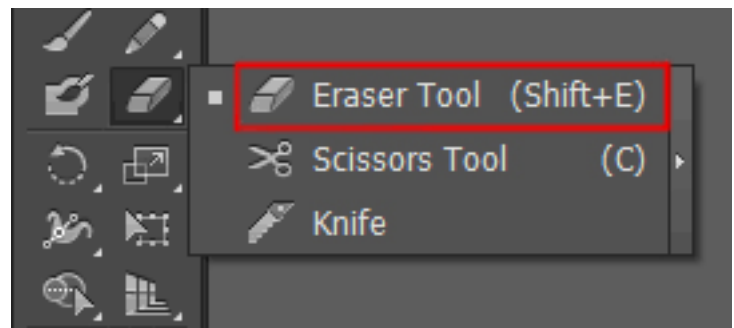
Eraser - Gomme (E)

Scissors - Ciseaux (C)

**La gomme** efface et coupe les lignes ou les formes sélectionnées. Les fragments deviennent indépendants.

Si aucune forme n'est sélectionnée, la gomme devient active sur toutes les formes (pas les textes).

Si une forme possède un contour, le contour se prolonge sur la découpe.



**Le ciseau** coupe le tracé sélectionné et sépare la trajectoire en deux parties distinctes.

Pour couper **une forme**, cliquer sur **deux point** du contour. La forme se sépare avec perte du contour sur la découpe.

## 15 - La couleur

### Mettre la couleur

Dans la palette des outils : couleur du fond et du contour.

Fenêtre des couleurs : Window – Color (F6)

### Couleurs destinées à l'impression :

CMYK = CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, noir)

### Couleurs destinées aux écrans

RGB = RVB (Rouge, vert, bleu)

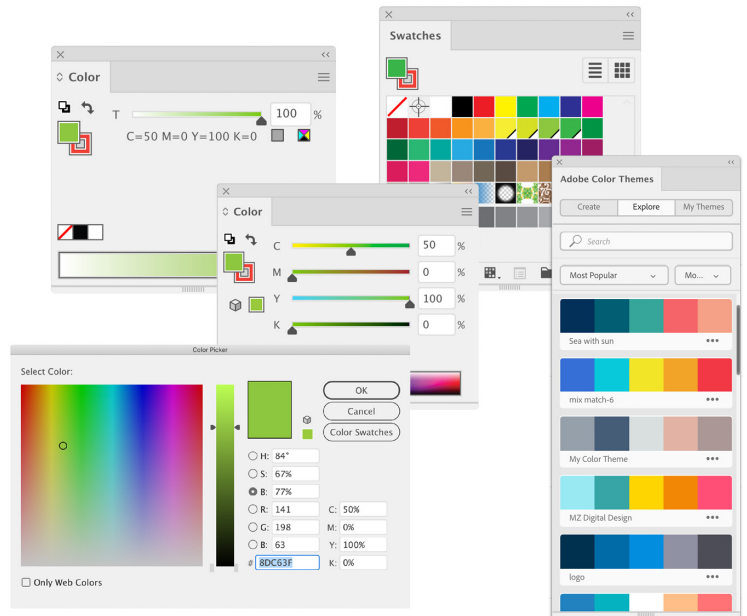
### Couleurs destinées pour le web

code Hex = #C9C0C9 par exemple

Numéros octets hexadécimaux (ce qui signifie qu'ils se composent de six chiffres ou lettres)

Le modèle HSL = TSL (Teinte, Saturation, Luminosité)

Basé sur le cercle chromatique



En double-cliquant sur le carré de couleur de la palette des outils, le sélecteur de couleur apparaît (Tadam !). Il permet de choisir ses couleurs de différentes façon.

Si un petit panneau triangulaire apparaît, cela veut dire que la couleur n'est pas imprimable.

Cliquer OK pour valider la couleur.

Même démarche pour le contour.

Même démarche pour du texte (fond et contour).

**Pour ne pas avoir de fond ou de contour**, il suffit de choisir la case blanche barrée.

### Les dégradés

Choisir l'outil dégradé.

Appliquer le dégradé à la forme et paramétrer les options.

Par défaut, le dégradé proposé est en valeurs de tons (les gris).

On peut redimensionner, déplacer ou pivoter la ligne qui indique le dégradé.

Dans la fenêtre Gradient (dégradé), cliquer sur les curseurs aux extrémités de la couleur pour varier les teintes et les nuances. Valider.

Pour ajouter une 3<sup>e</sup> couleur : taper ALT au clavier, cliquer en même temps sur un curseur de couleur dans la fenêtre Gradient et le déplacer. Ainsi, vous avez 3 curseurs, il suffit alors de varier les couleurs.

Varié le type pour changer de type de dégradé : linéaire, radial, freeform.



## Outil Eyedropper Tool - Pipette

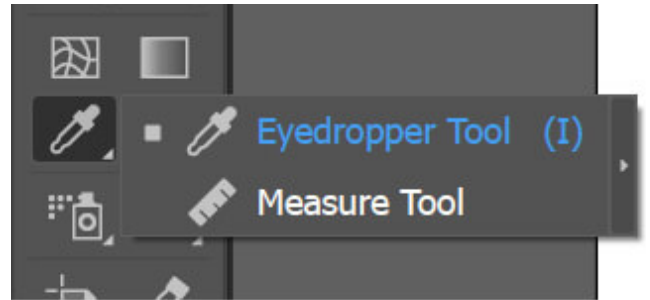
La pipette permet de récupérer des informations pour les attribuer à un autre élément.

- Le contour et le fond : sélectionner l'objet à modifier, puis cliquer avec la pipette sur celui qui servira de modèle.

On peut aussi tout désélectionner, cliquer la pipette sur l'objet qui sert de modèle, puis avec ALT, cliquer sur l'objet à modifier.

- La couleur : sélectionner l'icône fond et contour, puis cliquer avec la pipette sur la couleur désirée.

- Le texte : même démarche que pour le fond ou le contour.



Double-clic sur l'outil pipette = ouvrir les options.

## Outil mesure

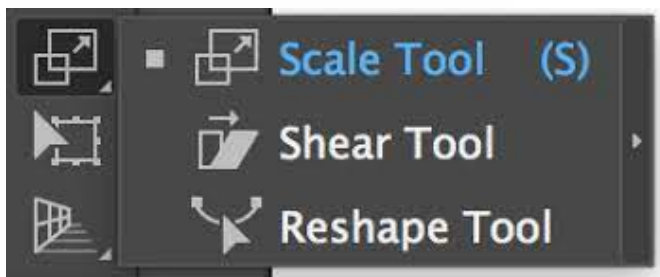
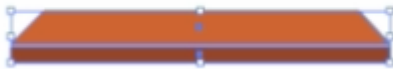
Disponible dans l'outil pipette.

Permet de mesurer dans le document et de connaître les positions des éléments.

## 16 - Outil Scale Tool

Construire un trapèze et un rectangle. Choisir les couleurs.

Sélectionner les 2 formes + menu Objet – Group (Associer)



Trouver l'Outil Scale Tool (S) - mise à l'échelle

**Saisir l'axe de la forme** (point central), puis le déplacer vers le haut.

Essai : sans changer d'outil, cliquer sur le groupe d'éléments et le glisser.

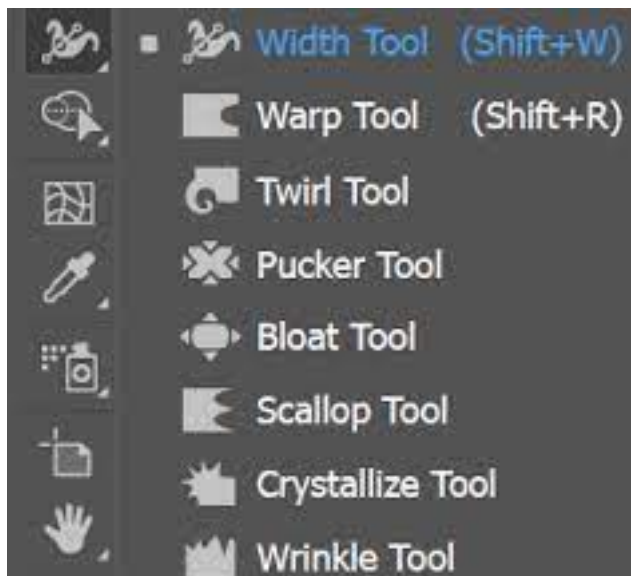
Problème = il se déforme.

**Cliquer sur l'élément avec Shift** = il ne se déforme plus.

**Alt+cliquer-déplacer** sur l'objet pour reproduire la planche.

## 17 - Déformer des tracés et des formes géométriques

Pour paramétrer l'outil, double cliquer sur l'icône.  
En maintenant **Shift** ou **Alt**, on peut régler l'outil en direct.



Wrap tool (déformation): repousse ou étire la matière  
Twirl Tool = Tourbillon : crée un tourbillon. Plus on clic longtemps, plus le tourbillon est présent. Cela marche sur une forme ou sur une ligne. Inverser le tourbillon avec ALT.

Pucker tool = contraction

Bloat toll = dilatation

Scallop tool = crée un effet *plume - irrégularités*

Crystallize tool = crée des éclats

Wrinkle Tool = ébouriffe.

## 18 - Les effets

Explorer les effets vectoriels

### **l'onglet Stylise :**

Crop Shadow = Ombre

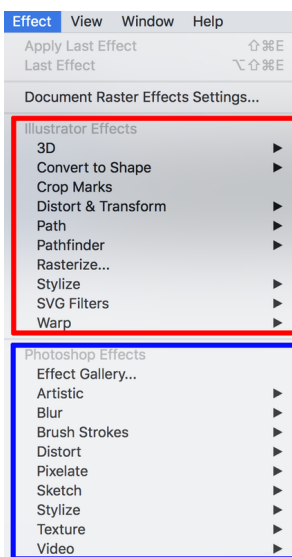
Feather = flou

Inner Glow = flou extérieur

Outer Glow = flou intérieur

Round Corners = coins ronds

Scribble = gribouillage



Most of these effects are vector based (scalable) and can be converted to editable shapes.

**ALL** of these effects are rasterized (pixel based) direct from Photoshop.

None of these effects are vector based

## 19 -Outil alignement (Shift F7)

### **Pour tester :**

Tracer 5 ou 6 éléments (formes et textes)

Ouvrir la fenêtre des alignements.

Tester les icones pour comprendre les alignements.

On peut aligner en fonction du plan de travail ou en fonction des autres éléments (Les uns par rapport aux autres).

On peut grouper les objets alignés pour qu'ils conservent leur position.



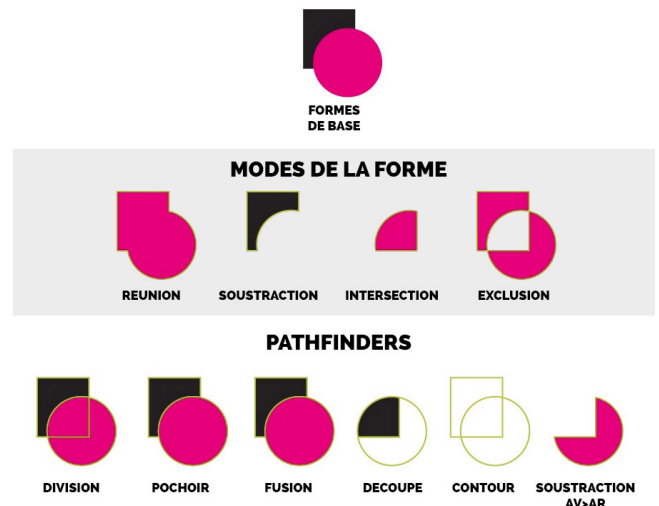
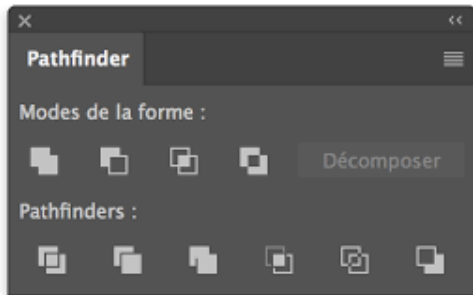
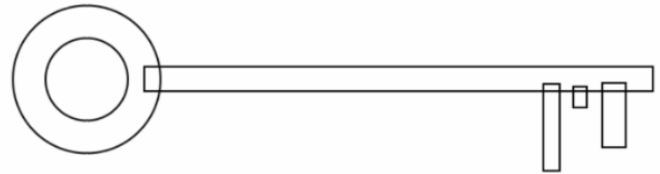
## 20 - Le Pathfinder = outil qui mélange les formes

### Pour tester :

Dessiner les formes et créer une clé (un cercle, un long rectangle et plusieurs petits rectangles à l'extrémité).

Oter le fond et mettre simplement un contour.

Ouvrir Window – Pathfinder (Shift+Ctrl+F9)



En observant l'image ci-contre, vous comprendrez les différentes possibilités qu'offre cet outil. Vous pouvez additionner, soustraire, diviser etc.

En additionnant les éléments de la clé vous constaterez comment votre contour épouse toutes les formes initiales.

Dans à partir de formes simples, vous pouvez créer des formes plus complexes.

### Pour diviser

Dessiner les deux formes,

Cliquer diviser dans le Pathfinder

Puis dans le menu Objet (Object), **choisir dissocier** (Ungroup)

Pour découper une typo, il faudra d'abord la vectoriser. Attention pour les couleurs, les typos sont en niveau de gris par défaut, vous devrez sans doute changer ce paramètre si vous voulez travailler les couleurs des typos vectorisées.

## 21 – Modification globale

On utilise cette option si on a dupliqué plusieurs fois un élément.

La modification globale permet de généraliser une ou des modifications à plusieurs éléments identiques.

Dans le menu des propriétés, cherchez en bas Commencer la modification globale (Start Global Edit).

Sur la petite flèche sur le côté, choisissez à quels éléments s'appliquent les modifications.

Puis cliquez sur Commencer (Start...).

Ensuite si vous modifiez une couleur, ou une taille, la modification s'applique aux autres éléments identiques.

## 22 - Répéter des formes en cercle

Dessiner un cercle.

Dessiner un triangle au-dessus.

Dessiner un mini cercle à la base du triangle (collé à lui).

**Grouper** le triangle et le mini cercle (Command G).

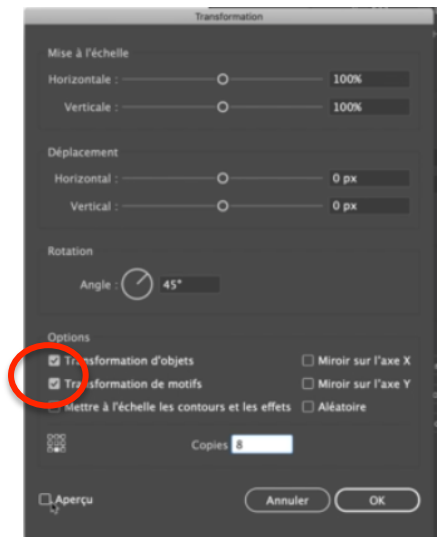
Menu Objet – Distorsion et transformation – Transformation

Sur l'icône en bas cliquer sur le petit carré de base + choisir 8 copies + mettre angle à 45 degrés

Cliquer OK

Si on déplace le triangle, les autres suivent.

On peut ensuite les déplacer ou rajouter des éléments dans le groupe.



## 23 – Répéter une action

Exemple, répéter la duplication d'un objet,

Je crée un objet, **je le duplique avec ALT, je saisis l'objet et le déplace.**

Ensuite en cliquant **Command D, je peux répéter l'action** que je viens de faire.



# Exercice Adidas



On va commencer par le mot.  
Il est composé de cercles et de barre.  
Les cercles sont identiques.  
Les barres ont toutes la même largeur, les hauteurs varient.  
On prendra le S dans une police existante (arial)

1 - **Mettre l'image** dans le document, elle va nous servir de guide pour les tailles et les positions des formes.

2 - Prendre l'outil **Ellipse**.

3 - Supprimer la couleur de fond (pour pouvoir voir au travers des formes que nous allons créer). Choisir un contour rouge pour qu'il se détache du noir original.

4 - Dans le menu Affichage (View), cocher le repère commenté (Smart Guides) + cocher Règles – Afficher les règles.

5 - **Placer les règles** aux bordures du 1<sup>er</sup> A. Pour cela, cliquez dans la règle au-dessus du document et glissez la jusqu'à l'endroit désiré. Faire pareil sur la gauche pour mettre une règle au bord gauche du A.

6 - Se placer **au croisement des 2 règles** et tracer le cercle en maintenant **Shift** pour être parfaitement circulaire.

7 Augmenter l'épaisseur de ce contour. Aller dans les propriétés – Stroke (contours), **choisir l'alignement par l'intérieur** (Align Stroke).

On trouve ce menu en cliquant sur le mot Stroke dans les propriétés. Monter les pixels pour atteindre la bonne épaisseur

8 - On va **copier-coller ce cercle 4 fois** et les placer aux bons endroits.

Prendre la flèche noire, sélectionner le cercle, puis en enfonçant la touche ALT, cliquer-déplacer la copie du cercle, ainsi de suite.

9 - Prendre **l'outil rectangle et dessiner le 1er rectangle**. En zoomant sur chaque lettre, ajuster la taille et la position.

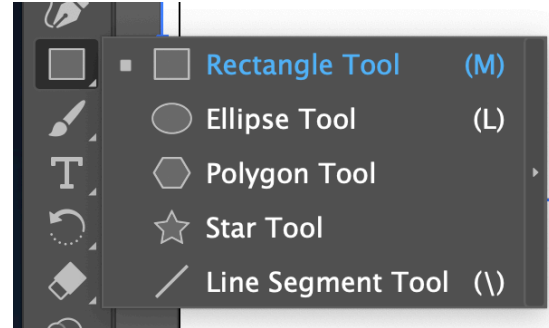
**Astuce loupe** : en enfonçant la touche ALT, on inverse la loupe + en loupe – et vice et versa.

Copier le premier, le déplacer sur le D et ajuster la taille, ainsi de suite.

10 – **Choisir l'outil Texte**, cliquez dans le document et écrire un S en majuscule. Choisir la police Arial Bold ou Helvetica et trouver la bonne taille.

11 – les trois barres

Choisir **l'outil rectangle** sans couleur de fond et avec un contour rouge de 1 ou 2 pixels.



Tracer un rectangle verticale assez grand.

Prendre la flèche blanche et cliquer sur un coin blanc du rectangle (le coin devient bleu). Déplacer ce point sur un des angles du logo image, puis placer les 3 autres points pour former le polygone original. Répéter cette opération encore deux fois pour obtenir les 3 bandes.

12 – Sélectionner les éléments et **mettre la couleur noire**. Attention il y a des formes et des lignes, il faut donc mettre des fond ou des contours.

13 – **Sauvegarder** votre fichier de travail (AI ou PDF)

14 – **Exporter** votre travail en JPEG.

# Exercice la Pomme de Apple

Télécharger le logo Apple et l'ouvrir dans AI.

**Méthode :** nous allons dessiner la moitié de la pomme et appliquer une symétrie.

## 1 – Afficher **les règles (Ctrl R)**

Glisser le règle verticale pour la placer au centre

## 2 - **Outil plume (P)** - Pen Tool

Pas de couleur de fond, contour rouge (ou autre selon votre choix, mais pas noir).

**Cliquer au centre en haut** (sur la la bordure de la pomme), et glisser **vers la gauche** sur environ 1cm et lâcher le clic.

## 3 – **Chercher le point** sur la bordure qui marque un **changement de direction**.

**Cliquer et tirer** pour trouver la bonne courbe.

## 4 – **Répéter l'opération** jusqu'au centre en bas

**Astuce :** si la courbe ne semble pas vouloir épouser le contour, revenir en arrière cliquer sur le dernier point, la plume se mettre alors en tracé droit, cliquer ensuite à l'endroit suivant et glisser la souris pour revenir en courbe.

## 5 – **Cliquer entrée** pour arrêter le tracé.

## 6 – **Vérifier le tracé**.

Faire un zoom important pour observer votre courbe rouge.

Avec la flèche blanche, cliquer sur un point, on retrouve alors les tangentes. On peut alors retravailler les courbes.

**Astuce :** nous pouvons rajouter des points avec la Plume +.

## 7 – **La symétrie**

Outil flèche noire, sélectionner le tracé.

**Copier-coller** l'élément = Ctrl C puis Ctrl V.

Clic-droit sur l'élément copié, un menu apparait (Tadam !).

Choisir Transformation (Transform), puis miroir (Reflect), cliquer OK.

## 8 – **Placer la symétrie**

Glisser l'éléments de façon à ce que les jointures soient invisibles.

Nous pouvons maintenant supprimer la règle du centre qui peut nous déranger.

## 9 – **La morsure de droite**.

Outil plume +

Ajouter deux points aux endroits où la morsure coupe le contour.

**En maintenant la touche ALT appuyée**, nous pouvons travailler les tangentes pour s'ajuster au mieux sur la courbe de la morsure.



#### 10 – **La feuille - Outil plume.**

Cliquer sur le point de départ, cliquer ensuite sur l'autre extrémité et glisser la souris pour créer la courbe.

Refaire la même chose à l'inverse pour faire la 2<sup>e</sup> courbe.

#### 11 – **La couleur**

Supprimer l'image de fond, pour ne garder que nos tracés.

Sélectionner les éléments, **supprimer la couleur de contour** et **mettre la couleur de fond noire**.

#### 12 - **Joindre les courbes**

Zoomer sur les jointures.

**Avec l'outil flèche blanche**, sélectionner les 2 points et faire Command J (joindre)

Répéter l'opération sur chaque jointure.

#### 13 – **Sauvegarder** votre fichier de travail (AI ou PDF)

#### 14 – **Exporter** votre travail en JPEG.

# Exercice Pictogramme et son ombre portée



1 – Créer **un nouveau document** 1080x1080 pixels  
Choisir en RVB pour l’affichage écran.

## 2 – Outil ellipse

Cliquer en maintenant **Shift** (pour le cercle parfait), étirer et tracer le cercle avec un fond et un contour.

## 3 – Déformation du cercle - Outil flèche blanche.

Désélectionner le cercle, et cliquer sur le point en bas. **Étirer ce point** en descendant (essayons de rester dans l’axe.

## 4 – Pour créer la pointe.

Cliquez sur la **poignée de la tangente** et rapprocher ce point du centre, superposez ces deux points. Faire la même chose avec l’autre poignée.

## 4 – Mise en couleur sur chaque moitié.

Nous allons supprimer la moitié de la forme de façon à dissocier les 2 côtés.  
Outil flèche blanche, cliquer sur le point à droite du cercle et supprimer.  
Il ne reste plus que la moitié de la courbe.

Copier coller et faire la symétrie.

Outil flèche noire, sélectionner le tracé.

**Copier-coller** l’élément = Ctrl C puis Ctrl V.

Choisir Transformation (Transform), puis miroir (Reflect), cliquer OK.

Replacer ce segment.

Mettre la couleur sur chaque moitié.

Supprimer le contour.

## 5 - Créer le cercle blanc - Outil ellipse

Cliquer en maintenant **Shift** (pour le cercle parfait), étirer et tracer le cercle avec un fond blanc et pas de contour.

## 6 - Créer l’ombre portée - Outil ellipse

Sans Shift pour avoir une ellipse aplatie, **tracer votre cercle sous l’icône**. Respecter la largeur de l’élément pour que cela s’aligne.

Mettre un fond noir.

**Mettre un effet** : Spécial (Stylize) - Contour progressif (Feather) pour créer un flou. Choisir le nombre de pixels désiré.

## 7 – Observons les calques

Fenêtre (Window) – Claques (Layers)

On peut voir qu’il n’y a qu’un seul calque.

En cliquant dessus, on trouve **la liste de tous les éléments**.

Nous pouvons alors **montrer ou cacher** chaque élément

**Dans les calques, vous pouvez renommer vos éléments pour une meilleure compréhension. Vous pouvez aussi déplacer les calques vers le haut ou vers le bas pour placer les éléments en avant ou en arrière.**

8 – **Sauvegarder** votre fichier de travail (AI ou PDF)

9 – **Exporter** votre travail en JPEG.

# Mon Hibou - Exercice de synthèse

## Notions utiles :

- Tracer avec l'outil plume
- Utiliser les formes prédéfinies
- Utiliser la symétrie
- Appliquer les couleurs
- Utiliser l'outil texte

### 1 – Fond et contour

Ne pas mettre de fond et choisir un contour qui contraste, vert fluo par exemple.

Mettre votre modèle en fond pour qu'il serve de guide.

### 2 – Tracer le contour du carré noir.

Dans la fenêtre des calques :

- Verrouiller le calque qui contient le modèle
- Créer un nouveau calque afin de séparer le fond du dessin.

Tracer le grand carré.

### 3 – Tracer la moitié du Hibou

**Commencer par la tête**, partir du centre haut et suivre le contour gauche jusqu'au centre bas.

Les yeux sont trois cercles concentriques.

Le bec est un triangle.

**Copier-coller** Tous les éléments en une seule fois = Ctrl C puis Ctrl V.

Choisir Transformation (Transform), puis miroir (Reflect), cliquer OK.

Replacer les éléments.

Mettre la couleur sur chaque moitié.

Supprimer les contours.

### 4 – Le texte

Police Arial

Écrire, ajuster, placer et mettre la couleur.

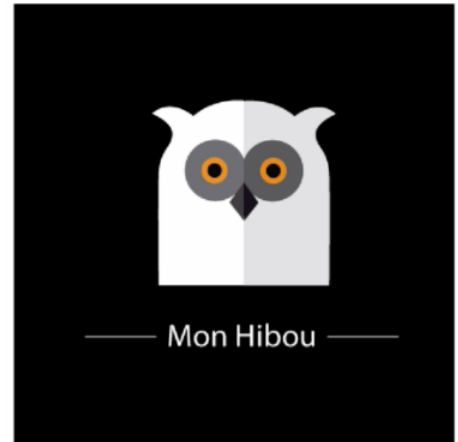
### 5 – Les lignes

Outil Trait

Tracer, ajuster, placer et mettre la couleur.

### 7 – Sauvegarder votre fichier de travail (AI ou PDF)

### 8 – Exporter votre travail en JPEG.



# Faire une image à partir d'un croquis.

## Avant de commencer :

- Importer le croquis
- Le mettre en pleine page
- Le mettre bien horizontal
- prendre connaissance des indications (le client veut du marron)



## Calques

- Ouvrir la fenêtre des calques.
- Verrouiller le calque qui contient le croquis, ainsi il ne bougera pas. Cacher ce calque pour l'instant.
- créer un nouveau calque pour dessiner.

**Dans les calques, vous pouvez renommer vos éléments pour une meilleure compréhension. Vous pouvez aussi déplacer les calques vers le haut ou vers le bas pour placer les éléments en avant ou en arrière.**

### 1 - **Le planisphère** : transformer une image GIF en vectoriel

Importer le Gif dans votre document.

Sélectionner le Gif avec l'outil flèche noire.

Dans le menu Control, choisir Vectorisation de l'image (Image Trace) – Par défaut (Default)

L'image se vectorise (perte de la pixellisation).

Ensuite, cliquer sur décomposer (Expand).

Les contours viennent de s'attribuer des points d'ancrage et des tangentes.

2 - **Sélectionner les océans et les mers** et mettre une **couleur marron** de votre choix. Noter ce réglage de couleur car vous allez en avoir encore besoin ensuite.

### 3 - **Mettre le planisphère dans un cercle** (cela marche avec n'importe quelle forme libre ou prédéfinie)

Dessiner un cercle (peu importe sa couleur), la taille doit couvrir ce que vous voulez conserver de la carte.

Sélectionner la carte et le cercle.

Menu Objet (Object) – Masque d'écrêtage (Clipping Mask) – Créer (Make)

Ainsi la carte n'apparaît que dans le cercle.

**Pour ajuster** la taille du cercle ou de la carte, ou leur placement, il vaut mieux **revenir dans la fenêtre des calques** pour avoir une meilleure maîtrise de ce que l'on manipule.

### **Pour couper le bas du cercle :**

Créer un rectangle.

Sélectionner tous les éléments et refaire un **nouveau masque d'écrêtage**.

### 4 - **Finaliser le dessin**

Dans les calques, remettre le croquis visible.

Sélectionner le calque qui contient la carte et les masques et mettre cet élément à la bonne taille.

Verrouiller ce calque pour le protéger.

Créer un nouveau calque et travailler sur ce dernier.

Tracer un cercle autour du planisphère, choisir un marron un peu différent pour le fond (pas de contour).

Déplacer le calque si besoin (avant/arrière)

Couper le bas du cercle avec le ciseau.

Ajouter une petite ligne sous la planète (long rectangle – même couleur que le dernier cercle)

#### 5 - **Le nom du client**

Police CF Marie-Eve disponible ici : <https://www.dafont.com/cf-marie-eve.font>

Ajuster la position et la taille.

Mettre la même couleur que la ligne et le cercle.

#### 6 - **Le texte** en demi cercle :

**Tracer un cercle** (trajectoire), ce cercle doit s'aligner avec la typo.

Sélectionner l'outil T - Choisir l'icône **T avec la vague**.

**Écrire** le cercle sélectionné (Typo American Typewriter <https://fontsgreek.com/fonts/American-Typewriter-Regular> ).

Le texte se colle à la courbe.

Un carré blanc marque le début du texte, un autre marque la fin.

La petite barre du milieu permet de placer le texte au-dessus ou au-dessous de la courbe

**Ajuster la position et la taille**.

Mettre la **même couleur** que la ligne et le cercle.

Ne pas faire de faute d'orthographe !

#### 7 – **Masquer le croquis** et ajuster le dessin si besoin.

**Vérifier vos placements avec les règles**.

#### 8 – **Sauvegarder** votre fichier de travail (AI ou PDF)

Préciser dans le nom que le fichier est **non-vectorisé** = exemple : Logo\_City\_Bread\_nonvectorisé.ai

#### 9 – **Exporter** votre travail en JPEG.

Préciser dans le nom que le fichier est **non-vectorisé** = exemple : Logo\_City\_Bread\_nonvectorisé.jpmed

#### 10 – **Vectorisation des éléments textes**

Sélectionner les 2 éléments textes

Clic-droit – Vectoriser (Create Outlines)

refaire les sauvegardes en précisant **version vectorisée**

#### **Pourquoi vectoriser le texte ?**

La version vectorisée pourra s'adapter à tous les formats, même les plus grands. Il faudra envoyer cette version aux imprimeurs.

La version non-vectorisée finira par montrer des défauts.



# Le logo Boutique de vélo

Utiliser la même méthode que pour les exercices précédents.

Approchez-vous le plus possible du résultat **sans chercher à être strictement identique**.

## 1 - Commencez par la montagne.

**Pour la montagne**, le blanc de la neige doit être un trou et non pas du blanc. Ainsi si on change la couleur du fond, la neige changera aussi de couleur.

## 2 - Continuez avec le nom.

Typo du nom = Impact

Il faudra la resserrer un peu pour réduire la largeur des lettres.

## 3 - Placez le texte en demi cercle au dessus de la montagne.

Utilisez une règle pour équilibrer le texte gauche/droite.

## 4 - Le grand plateau = Étoile déformée.

Choisir l'étoile dans les formes prédéfinies.

Quand l'outil est en main, cliquer 1 fois dans le document pour faire apparaître (Tadam !) la fenêtre des réglages de l'outil

- Rayon extérieur

- Rayon intérieur

- Nombre de branche

Choisir les paramètres (environ 30 branches)

Quand la roue est tracée, saisir l'outil flèche blanche et arrondir les pointes au plus proche de l'effet désiré.

## Découper la roue avec le Pathfinder :

- Enlever le cercle central (bien aligner les éléments).

- Enlever la moitié supérieure (avec un trait ou un rectangle, puis objet -Dissocier).

## 5 - Finaliser le logo

- Faire la petite roue

- Faire le X (avec 2 traits)

- Ajouter le texte (Arial et Impact)

- Tout aligner verticalement.

Approchez-vous le plus possible du résultat **sans chercher à être strictement identique**.

6 - **Sauvegarder** votre fichier de travail (AI ou PDF)

7 - **Exporter** votre travail en JPEG.

# Carte de visite

Recto Verso

## 1 - Créer un nouveau document.

- Le nommer.
- Mettre le format suivant : 85 millimètres x 55 millimètres (format standard).
- Choisir un format paysage.
- Choisir 2 plans de travail (le recto et le verso)
- **Très important** = mettre 3mm pour le fond perdu (Haut, bas. Gauche et droit, lignes de coupe pour un imprimeur)
- **Option avancées** = choisir CMJN (CMYB)
- Mode d'aperçu = par défaut

## 2 - Le fond perdu

Dans le document créé, les lignes rouges indiquent le fond perdu.

Le rectangle blanc est ce qui sera imprimé réellement.

Le fond perdu sert à limiter les décalages de coupe.

Il convient donc de faire dépasser jusqu'aux lignes rouge les éléments qui doivent se trouver sur la bordure (voir image ci-dessous).



## 3 - Votre exercice

Faire une carte de visite de votre choix, pour la personne de votre choix (Sportif, homme d'affaire, chanteur)

On doit retrouver :

- Les lignes de coupe (fond perdu)
- un logo
- du texte qui suit une courbe
- un dessin en fond
- des choix de couleurs harmonieux ou en rapport avec l'activité de la personne.

4 - **Sauvegarder** votre fichier de travail (AI ou PDF)

5 - **Exporter** votre travail en JPEG.

# Les raccourcis clavier usuels

Ctrl Y = voir les contours  
CTRL G = Grouper  
Command J = joindre  
Pathfinder = Shift+Ctrl+F9

Outil flèche noire (V)  
Outil flèche blanche (A)  
Outil plume \* (P) devient *plume +* ou *plume -*  
Command D = répéter l'action

Outil texte (T)  
Outil Pinceau (B)  
Outil Pinceau tâche (Shift B)  
Outil Pencil – crayon (N)  
Outil Eraser - Gomme (E)  
Outil Scissors – Ciseaux (C)  
Outil Pipette (I)  
Outil Color (F6)  
Outil Scale (S)  
Outil Rotate (R)  
Outil Width – Largeur (Shift W)  
Outil Wrap – Déformation (Shift R)

