

L'environnement de travail

☞ Interface et préférences

Généralités sur les formats	9
Découvrir l'interface de l'application	11
Les barres d'outils	14
Le panneau Contrôle	18
Gérer les panneaux et les docks	20
Découvrir le panneau Propriétés	22
Utiliser la Touch Bar d'Apple	24
Annuler/rétablir les manipulations	24
Les préférences de l'application	24

☞ Affichage

Modifier le mode d'affichage du logiciel	27
Modifier le zoom d'affichage	27
Créer une vue	28
L'espace de travail	29
Les plans de travail	31


☞ Règles, repères, grille

Utiliser les règles	38
Gérer les repères de règles	39
Créer des objets repères	42
Utiliser les repères commentés	42
Utiliser la grille	46
Gérer les repères avec le panneau Propriétés	48


Les documents et les calques

☞ Documents



Créer un nouveau document	49
Modifier le format d'un document existant	54
Créer un document à partir d'un modèle	56
Ouvrir un document	57
Accéder à un des documents ouverts	60

Afficher les informations sur le document	60
Enregistrer au format Illustrator (*.AI)	61
Enregistrer au format Illustrator EPS (*.EPS)	62
Enregistrer au format Adobe PDF (*.PDF)	65
Créer un style PDF prédéfini	67
Enregistrer au format SVG (*.SVG) ou Compressé en SVG (*.SVGZ)	76
Importer une image	78
Importer un fichier Adobe Photoshop	79
Exporter un document	82
Exploiter la suite Creative Cloud	84
Gérer la synchronisation avec Dropbox	91
 Calques	
Principe	92
Créer et paramétrer les calques	92
Sélectionner un calque et les objets associés	97
Dupliquer un calque	98
Supprimer des calques	98
Modifier l'ordre des calques	98
Créer un sous-calque	99
Verrouiller/déverrouiller les calques	99
Isoler un groupe ou un sous-calque	99
Fusionner des calques	100


Dessiner objets, texte, formes et graphes

 Dessiner	
Introduction	101
Créer une forme	101
Les formes dynamiques	106
Utiliser l'outil Halo	108
Augmenter le nombre de côtés en cours de tracé	112
Utiliser l'outil Crayon et les outils associés	112
Utiliser l'outil Gomme	115
Utiliser l'outil Pinceau	117
Utiliser l'outil Forme de tache	121
Utiliser l'outil Largeur	123
Créer un dégradé de formes	126

Créer un dégradé de formes suivant une courbe	128
Dessiner en perspective	129
☞ Outil Plume	
Introduction	137
Tracer une droite	137
Tracer un polygone	138
Tracer des courbes	139
Gérer les tracés	142
Utiliser l'outil Courbure	151
☞ Modification des tracés	
Transformer/déformer après avoir terminé le tracé	152
Présenter un tracé sous forme de flèche	152
Utiliser l'outil Modelage	153
Transformer un trait en forme	153
Simplifier un tracé	154
Ajouter des points d'ancrage à un tracé	155
Pixelliser un tracé	155
Utiliser le panneau Pathfinder pour modifier les formes	158
Utiliser le Concepteur de formes	162
☞ Texte	
Saisir un texte	167
Modifier un texte	168
Formater un texte saisi	168
Utiliser l'outil Texte tactile	179
Insérer des caractères spéciaux	180
Modifier la casse des caractères	180
Utiliser les polices OpenType	181
Les jeux stylistiques	185
Utiliser des styles de caractères	186
Vectoriser des polices	190
Saisir un texte long	191
Paramétrer la justification	193
Réaliser des césures	195
Gérer les tabulations	197
Utiliser des styles de paragraphe	200
Placer un texte le long d'un tracé ouvert	204

Placer du texte dans une forme	208
Lier du texte entre plusieurs objets	211
Habiller un objet graphique	213
Vérifier l'orthographe	215
Rechercher/remplacer du texte	217
Rechercher/remplacer une police	219
Définir des règles de ponctuation typographique	220
Insérer des rangées et des colonnes dans un bloc de texte	221
 Formes	
Présentation des formes	223
Utiliser des formes	224
Créer des formes	227
Importer des formes	236
Créer une bibliothèque de formes	237
 Graphes	
Principe	238
Définir un type de graphe	238
Créer un graphe	242
Modifier les données du graphe	244
Modifier les attributs du graphe	244
Modifier les axes	246
Modifier les attributs de dessin d'un graphe	248
Créer un graphe avec des symboles	249

Gestion, mise en valeur et modification des objets

 Gestion des objets	
Sélectionner un ou plusieurs objets	255
Sélectionner les objets ayant des attributs identiques	256
Afficher les informations concernant les objets	261
Déplacer manuellement des objets et des motifs	262
Déplacer un objet en cours de tracé	263
Copier/déplacer des objets à l'aide du Presse-papiers	263
Copier/déplacer les objets d'un calque à l'autre	264
Dupliquer un objet	265

Dupliquer un objet en lui appliquant un décalage	265
Supprimer un objet	266
Redimensionner un objet	266
Associer/dissocier des objets	268
Verrouiller/déverrouiller des objets	269
Masquer/afficher des objets	270
Agencer des objets	270
Découper des objets	274
☞ Attributs	
Découvrir le panneau Nuancier	276
Les attributs de couleurs	277
Les groupes de couleurs	285
Les attributs de motifs	293
Les attributs de dégradés	298
Les filets de dégradé	309
Modifier les contours d'un objet	312
Les attributs d'aspect	315
Copier les attributs d'un objet sur un autre	319
Les styles	320
Appliquer un aspect à un calque	323
Assombrir/éclaircir les couleurs d'un objet	323
Inverser des couleurs	324
Créer un tracé transparent	324
Appliquer une couleur à une image en niveaux de gris	325
☞ Effets	
Introduction	326
Créer des lignes en zigzag ou ondulées	326
Incurver des tracés	327
Modifier les points d'ancrage de manière aléatoire	328
Appliquer une torsion à un objet	329
Donner une apparence d'esquisse	329
Arrondir les sommets des tracés	330
Définir une ombre portée	331
Appliquer de nouveau le dernier effet utilisé	332
Appliquer un effet à une image bitmap RVB	333

☞ Symboles

Généralités	338
Créer/modifier un symbole.	339
Utiliser les instances de symbole	342
Utiliser les symboles dynamiques	344
Le panneau Contrôle des symboles	345
Utiliser les jeux d'instances de symbole	346

☞ Transformation des objets

Paramétrer le déplacement des objets et des motifs	355
Appliquer une rotation à un objet.	356
Créer une symétrie	358
Déformer un objet	360
Effectuer des transformations sur un objet	362
Recadrer une image	365
Transformer un rectangle en tableau	366
Répéter une transformation	367
Décomposer un objet	367
Déformer à l'aide des outils Fluidité	369
Utiliser l'outil Déformation de la marionnette	375
Créer et modifier des enveloppes.	376
Utiliser la vectorisation dynamique	383
Utiliser la peinture dynamique	387
Créer un masque d'opacité	393
Appliquer un masque d'écrêtage	398

Impression

☞ Impression

Supprimer les points isolés.	401
Imprimer un document	401
Créer des traits de coupe autour d'un objet.	404
Définir les options de repères et fonds perdus	405
Obtenir la défonce d'un objet	406
Gérer la surimpression du noir	406
Gérer la surimpression du blanc	408
Recouvrir des couleurs	410

Définir la séparation des couleurs	411
Définir les options de surimpression et d'aplatissement des transparences	413

Fonctions avancées

☞ Images pour le Web

Principe	415
Préparer les images pour le Web	415
Décomposer les calques	418
Enregistrer une image pour le Web ou les périphériques mobiles.	420
Utiliser l'outil Tranche.	425
Exporter au format SWF.	429
Exporter les règles de styles CSS	435

☞ Scripts et variables

Principe	439
Créer un script.	439
Exécuter un script	440
Créer un ensemble de scripts	442
Gérer les scripts	443
Utiliser les variables	446

Glossaire	451
Index	455