



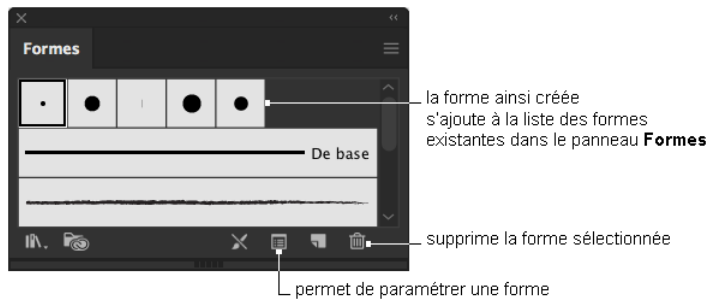
- ▷ Pour modifier les paramètres de la grille de perspective, choisissez le menu **Affichage - Grille de perspective - Définir la grille**. Trois grilles prédéfinies sont proposées avec un, deux ou trois points de fuite. Sur ces bases, vous pouvez ensuite affiner les réglages selon vos besoins.
- ⇒ En double cliquant sur l'outil  du panneau **Outils**, les options de la grille s'affichent avec notamment le choix de la position du widget.


4.2 Les formes et les tracés

A- Créer une forme

Les formes diffuses et artistiques sont définies obligatoirement à partir d'un objet existant. Une forme de motif peut être définie ou pas à partir d'un objet existant tandis qu'une forme calligraphique n'est pas définie à partir d'un objet existant.

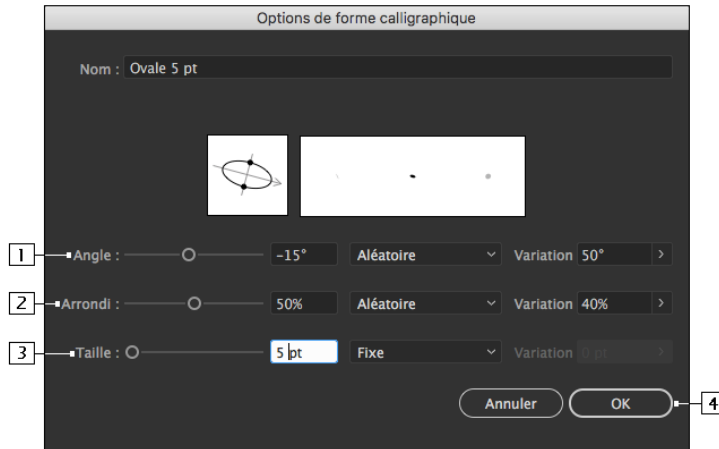
- ▷ Affichez le panneau **Formes** (**F5**) puis sélectionnez, si besoin est, l'objet à partir duquel vous souhaitez créer la forme.
- ▷ Cliquez sur le bouton **Nouvelle forme**  du panneau **Formes**.
- ▷ Activez l'option correspondant au type de forme à créer puis cliquez sur **OK**.
- ▷ Définissez les options relatives à la forme à créer puis cliquez sur **OK** (cf. Définir les options d'une forme calligraphique).





- ⇒ Par défaut, les formes apparaissent sous forme de vignettes. Cependant, vous pouvez choisir un **Affichage par liste** en cliquant sur l'option correspondante du menu .

B- Définir les options d'une forme calligraphique



- ▷ Veillez à ce qu'aucun objet ne soit sélectionné ; à l'inverse, la forme que vous souhaitez modifier sera appliquée à l'objet sélectionné.
- ▷ **Fenêtre - Formes** ou **F5**
- ▷ Double cliquez sur la forme dont vous souhaitez modifier les paramètres.

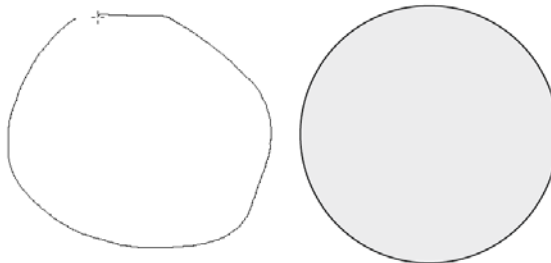


- 1 Précisez la valeur de **l'Angle** de rotation.
- 2 Précisez la valeur de pourcentage de **l'Arrondi**.
- 3 Précisez la valeur de la **Taille** du diamètre.
- 4 Validez.








- ▷ Si, dans votre document, des tracés utilisent cette forme, Illustrator vous propose, par le biais d'une boîte de dialogue, d'appliquer les modifications aux contours existants (**Appliquer aux contours**) ou à l'inverse, de **Laisser les contours**.
- ⇒ Pour supprimer l'effet calligraphique, sélectionnez l'objet concerné puis cliquez sur  du panneau **Formes**.
- ⇒ Pour paramétrer la forme d'un objet uniquement, sélectionnez cet objet puis cliquez sur le bouton **Options de l'objet sélectionné**  visible dans la partie inférieure du panneau **Formes**.

C- Tracer des formes géométriques avec l'outil Shaper






- ▷ Tracez sommairement une forme approximative avec l'outil de mise en forme  (également appelé **Shaper**) accessible par le bouton **Modifier la barre d'outils** . Cette forme sera automatiquement convertie en une forme géométrique.

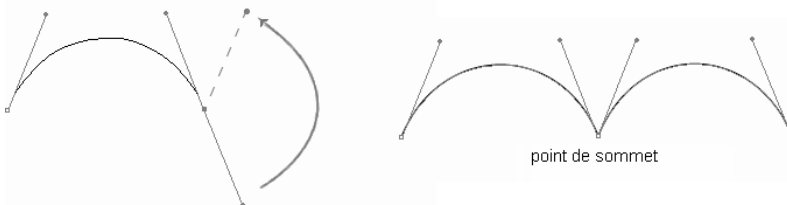




D-Tracer des droites à la plume


- ▷ Sélectionnez l'outil **Plume**  puis cliquez à l'origine de la droite.
- ▷ Cliquez à l'autre extrémité du premier segment. Si nécessaire, maintenez la touche  enfoncée pour contraindre l'angle des segments à un multiple de 45°. Pour déplacer le point, maintenez la touche  enfoncée puis faites glisser le point d'ancrage vers sa nouvelle destination.
- ▷ Cliquez ainsi à chaque point d'ancrage pour tracer les autres segments.
- ▷ Mettez fin au tracé en sélectionnant l'outil **Sélection**  ou en fermant le tracé par un clic sur son premier point d'ancrage.
- ⇒ Lors de la conception du tracé, il est possible d'annuler le dernier segment tracé en appuyant sur les touches  **Z** (PC) ou  **Z** (Mac) ou **Edition - Annuler Plume** ; appuyer à deux reprises sur la touche  permet de supprimer tout le tracé.

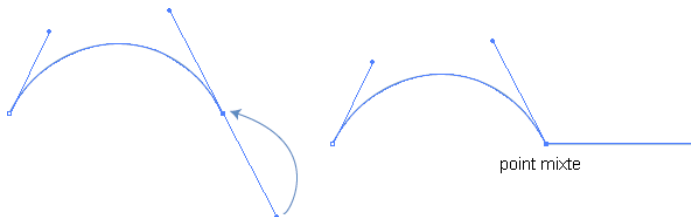
E- Tracer des courbes à la plume




- ▷ Sélectionnez l'outil **Plume** .
- ▷ Pour fixer le premier point d'ancrage, pointez l'origine de la courbe, cliquez et faites glisser le pointeur de la souris dans la direction que doit prendre la courbe.
- ▷ Pour tracer un arc ou une inflexion, pointez à l'endroit marquant la fin de l'arc puis effectuez un cliqué-glissé dans la direction opposée.
- ▷ Pour tracer un segment sinusoidal, pointez à la fin du nouveau segment, cliquez et faites glisser dans la même direction que précédemment.
- ▷ Pour tracer un arc avec un point de sommet :
 - Cliquez pour créer le second point d'ancrage et effectuez un cliqué-glissé pour dessiner la ligne directrice.
 - Maintenez la touche  (PC) ou  (Mac) enfoncée.
 - Cliquez sur le dernier point directeur puis faites-le glisser à l'endroit souhaité.
 - Relâchez le bouton de la souris et la touche  (PC) ou  (Mac) lorsque le point directeur est correctement positionné.
 - Créez le troisième point d'ancrage par la technique ordinaire.

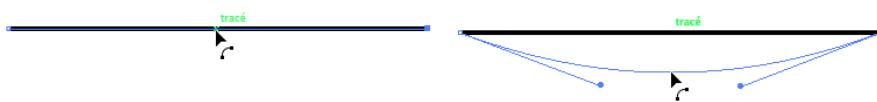


- ▷ Pour tracer un arc avec un point de polygone (point mixte) :
 - Cliquez pour créer le second point d'ancrage et effectuez un cliqué-glissé pour dessiner la ligne directrice.
 - Maintenez la touche  (PC) ou  (Mac) enfoncée, cliquez sur le dernier point directeur puis faites-le glisser sur le point d'ancrage.

- Relâchez le bouton de la souris et la touche **Alt** ou .
- Cliquez à l'endroit où vous souhaitez positionner le troisième point d'ancrage.



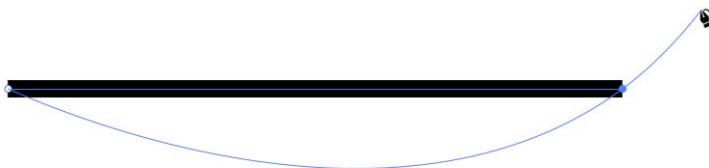
- ▷ Pour effacer le dernier segment et mettre fin au tracé, appuyez sur la touche .
- ▷ Pour effacer le segment et poursuivre le tracé, annulez la dernière commande par **Edition - Annuler** ou par **Ctrl Z** (PC) ou **Cmd Z** (Mac).
- ▷ Pour mettre fin au tracé de la courbe, sélectionnez l'outil **Sélection**  ou fermez la courbe en cliquant sur son premier point d'ancrage.
- ⇒ À l'approche d'un segment de tracé, le pointeur de l'outil **Point d'ancrage** change d'aspect et devient . En cliquant et tirant sur le segment, on peut ainsi le modifier directement.



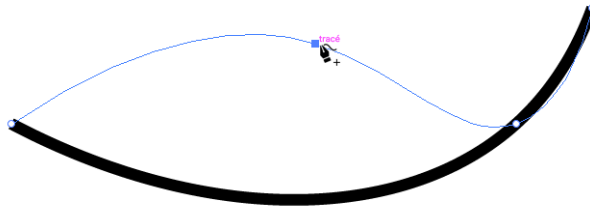
F- Exploiter l'outil Courbure

Les outils de dessin vectoriels sont assez rigides. Pour une utilisation plus intuitive, exploitez cet outil **Courbure**.

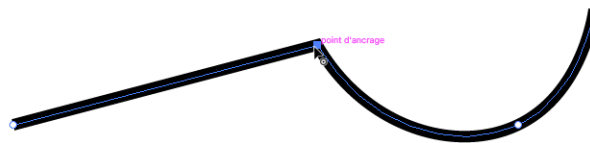
- ▷ Sélectionnez l'outil **Courbure** .
- ▷ Approchez-le d'un point d'ancrage, cliquez et tirez pour tracer une courbe.



- ▷ Cliquez sur un segment et tirez pour modifier sa courbure.



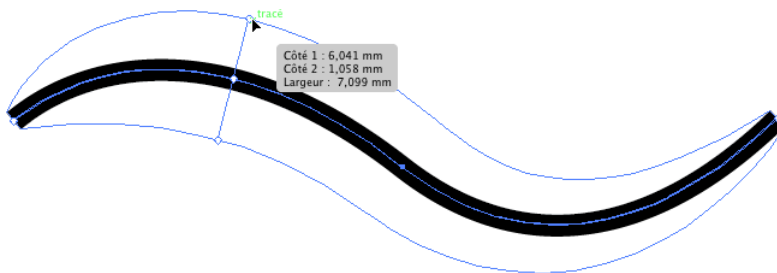
- ▷ Double-cliquez sur un point d'inflexion pour le transformer en sommet.



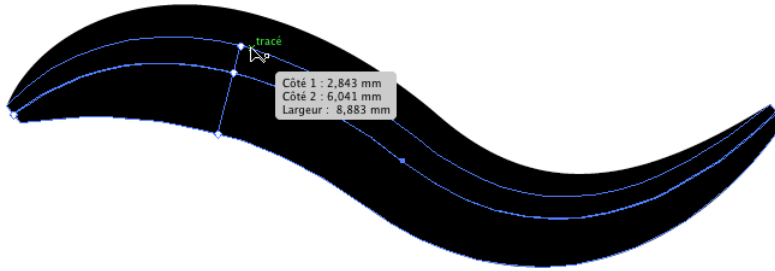
G-Utiliser l'outil Largeur

Par défaut les contours ont une largeur fixe. Adobe a donc créé un outil spécifique pour faire varier l'épaisseur des contours à volonté que ce soit pour un tracé ouvert ou une forme fermée.

- ▷ Cliquez sur l'outil **Largeur**  dans la barre d'outils pour l'activer.
- ▷ Ajoutez un point de largeur en cliquant sur le tracé et en tirant vers l'extérieur pour en modifier l'épaisseur.









- ▷ En maintenant la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) enfoncée, la modification du point de largeur s'effectuera asymétriquement d'un seul côté à la fois.




- ⇒ Les points de largeur se manipulent exactement comme les points d'ancrage des tracés ; vous pouvez les déplacer par cliqué-glissé.
- ⇒ Pour supprimer un point de largeur, cliquez dessus pour le sélectionner et appuyez sur la touche **Suppr**.

H- Gérer les points d'ancrage


- ▷ Sélectionnez le tracé concerné à l'aide de l'outil **Sélection directe** .
- ▷ Pour ajouter un point d'ancrage, sélectionnez l'outil **Plume**  ou l'outil **Ajout de point d'ancrage**  puis cliquez sur le tracé à l'endroit où doit être ajouté le point.
- ▷ Pour supprimer un point d'ancrage, sélectionnez l'outil **Plume**  ou l'outil **Suppression de point d'ancrage**  puis cliquez sur le point d'ancrage à supprimer.
- ▷ Pour aligner les points d'ancrage, sélectionnez les points d'ancrage à aligner à l'aide de l'outil , faites **Objet - Tracé - Alignement** ou **Ctrl | Alt | J** (PC) ou **cmd | ⌘ | J** (Mac), choisissez l'**Axe** selon l'alignement attendu puis cliquez sur **OK**.
- ⇒ La commande **Objet - Tracé - Ajout de point d'ancrage** ajoute automatiquement des points d'ancrage à l'objet sélectionné. Elle peut être utilisée plusieurs fois sur un même objet.
- ⇒ La commande **Objet - Tracé - Simplifier** permet de réduire le nombre de points d'ancrage du tracé sélectionné.

I- Déformer un tracé

Déplacer des points d'ancrage/segments

- ▷ Cliquez sur l'outil  puis sélectionnez les points d'ancrage de l'arc ou du segment à déplacer.
- ▷ Faites glisser les points d'ancrage ou les segments ainsi sélectionnés vers leur nouvel emplacement ; utilisez la touche **⇧** pour obtenir un angle de rotation multiple de 45°.

Déformer une courbe

- ▷ Cliquez sur l'outil  puis sélectionnez la courbe à déformer.
- ▷ Utilisez une des techniques suivantes :
 - Pour modifier l'emplacement du point d'ancrage, faites-le glisser.