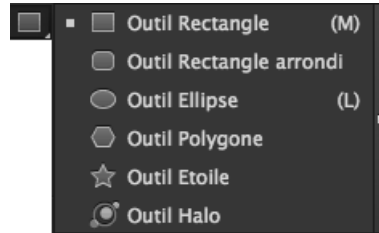


## 4.1 La création d'objets

### A- Tracer un rectangle/une ellipse

#### Par un cliqué-glissé

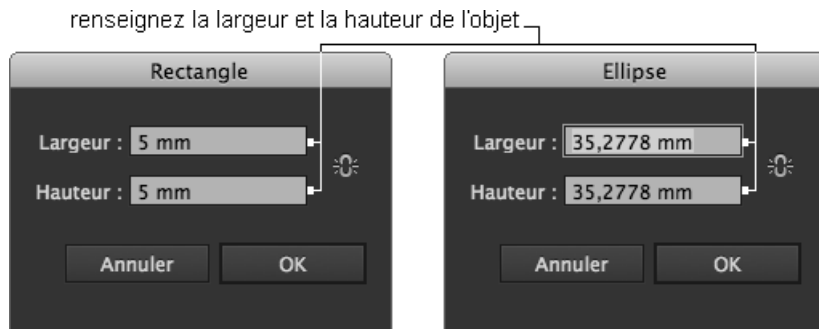
- ▷ Déployez l'outil **Rectangle**  par un clic prolongé, puis choisissez la forme voulue en cliquant sur son intitulé.




- ▷ Effectuez un cliqué-glissé pour dessiner la forme.
- ⇒ Pour dessiner une ellipse, un rectangle ou un rectangle arrondi à partir de son centre, maintenez la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) enfoncée lorsque vous effectuez le cliqué-glissé.
- ⇒ Maintenir la touche **⇧** enfoncée au cours d'un cliqué-glissé permet de tracer un cercle ou un carré (et non une ellipse ou un rectangle).

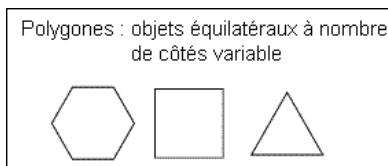
#### En précisant ses dimensions

- ▷ Sélectionnez l'outil correspondant à la forme à tracer.
- ▷ Cliquez pour définir l'origine (coin supérieur gauche) ; maintenez la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) enfoncée pour que l'origine soit définie au centre de l'objet.





- ⇒ Il est possible de saisir une valeur dans une autre unité que l'unité proposée en la faisant suivre de l'abréviation correspondante : p pour pouce, mm pour millimètre, cm pour centimètre, pt pour point, pc pour pica et px pour pixel.
- ⇒ Notez que toutes les zones de saisie numérique d'Illustrator acceptent les opérations. Si, par exemple, vous saisissez 2cm\*3, la valeur **60 mm** sera prise en compte.
- ⇒ En cliquant sur , hauteur et largeur seront identiques, pour produire un carré ou un cercle.



## B- Tracer un polygone à l'aide de l'outil Polygone

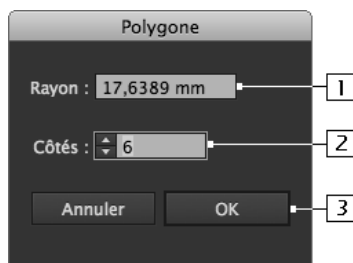


### Par un cliqué-glissé

- ▷ Cliquez sur l'outil  (dans la même série que l'outil .
- ▷ Pointez le centre du polygone à tracer.
- ▷ Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris en arc de cercle pour faire pivoter le polygone ou en maintenant enfoncée l'une des touches suivantes :
  - Pour déplacer le polygone en le faisant glisser.
  - ou  Pour ajouter ou supprimer un (ou plusieurs) côté(s).

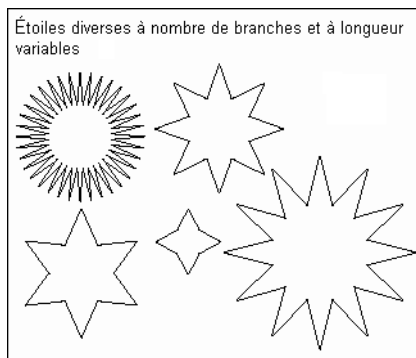
### En précisant ses dimensions

- ▷ Cliquez sur l'outil  (dans la même série que l'outil .
- ▷ Cliquez au centre du futur polygone.





- 1 Spécifiez la distance qui doit séparer les sommets du centre.
- 2 Renseignez le nombre de côtés attendu.
- 3 Créez le polygone.

## C- Tracer une étoile

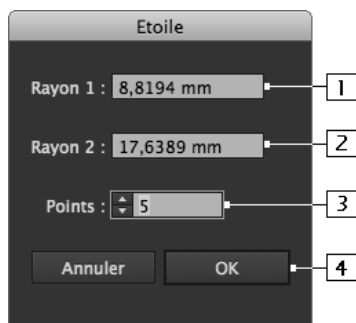


### Par un cliqué-glissé

- ▷ Cliquez sur l'outil  (même série que l'outil .
- ▷ Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris en arc de cercle pour faire pivoter l'étoile ou en maintenant enfoncée l'une des touches suivantes :
  - Alt (PC) ou  (Mac) Pour que les branches de l'étoile soient parfaitement symétriques.
  - ↑ ou  ↓ Pour ajouter ou supprimer des branches.
  - Espace Pour déplacer l'étoile en la faisant glisser.



### En spécifiant ses dimensions

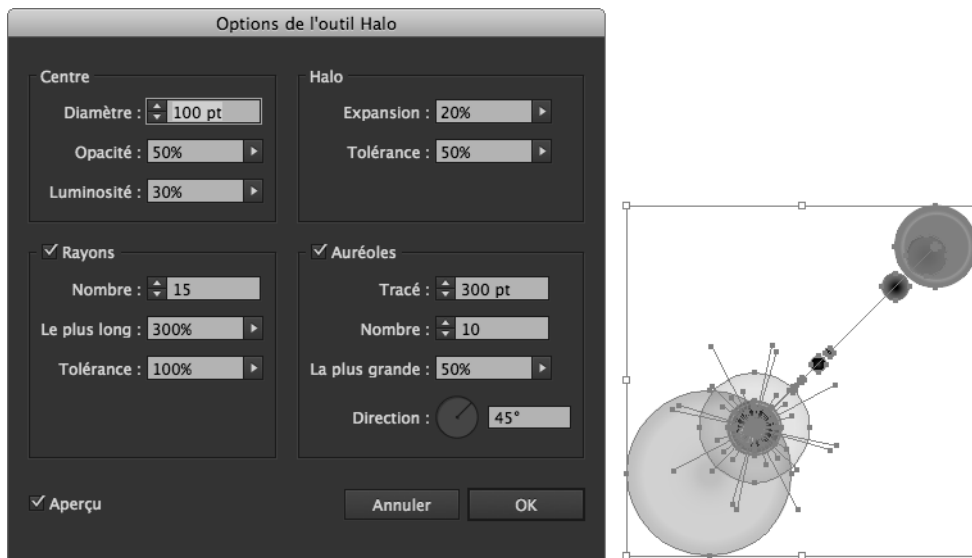
- ▷ Cliquez sur l'outil  (même série que l'outil .
- ▷ Cliquez au point central de la future étoile.




- 1 Spécifiez la distance entre le centre et l'extrémité la plus éloignée de la branche.
- 2 Indiquez la distance entre le centre et l'extrémité la plus proche du centre.
- 3 Renseignez le nombre de branches.
- 4 Créez l'étoile.

## D-Créer un Halo



- ▷ Cliquez sur l'outil  dans la même série que l'outil .
- ▷ Cliquez au point de départ du halo.
- ▷ Spécifiez les paramètres du halo. En cochant la case **Aperçu**, vous visualiserez en temps réel l'impact de vos réglages.
- ▷ Cliquez sur **OK** pour appliquer les réglages.



⇒ Pour modifier les réglages, sélectionnez le halo et double cliquez sur  dans le panneau des outils.

## E- Tracer une spirale

### Par un cliqué-glissé

- ▷ Cliquez sur l'outil  (dans la même série que l'outil .
- ▷ Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris en arc de cercle pour faire pivoter la spirale ou, en maintenant enfoncée l'une des touches suivantes :



Pour contraindre l'outil à un multiple de 45° ou à l'angle spécifié.

**Ctrl** (PC) ou **cmd** **⌘** (Mac)


Pour écarter ou resserrer les tracés de la spirale.

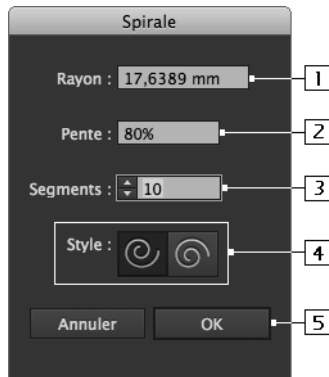


Pour ajouter ou supprimer des boucles.

⇒ Une fois la spirale tracée, vous pouvez la déplacer en appuyant sur la touche **Espace** pendant le cliqué-glissé.

### En spécifiant ses dimensions




- ▷ Cliquez sur l'outil  (dans la même série que l'outil .
- ▷ Cliquez au centre de la future spirale.



- 1 Indiquez la distance du point le plus éloigné par rapport au centre.
- 2 Spécifiez le pourcentage de diminution de chaque boucle par rapport à la précédente.
- 3 Précisez le nombre de segments voulu (chaque boucle d'une spirale est composée de quatre segments).
- 4 Sélectionnez le sens de la spirale.
- 5 Créez la spirale.




## F- Dessiner avec le crayon



- ▷ Cliquez sur l'outil .
- ▷ Réalisez un cliqué-glissé pour dessiner votre tracé.
- ⇒ Pour prolonger un dessin à main levée, sélectionnez-le, cliquez sur , pointez une extrémité et effectuez un cliqué-glissé.
- ⇒ Un double clic sur l'outil **Crayon**  permet de modifier ses paramètres.

## G- Utiliser l'outil Gomme

### Effacer une partie d'un tracé



- ▷ Sélectionnez le tracé concerné (.
- ▷ Ouvrez la liste de l'outil **Crayon**  puis cliquez sur l'outil **Gomme** .
- ▷ Faites glisser le pointeur sur la partie du tracé que vous souhaitez supprimer.

### Effacer un objet

L'outil **Gomme** va vous permettre d'effacer n'importe quelle partie d'un objet.

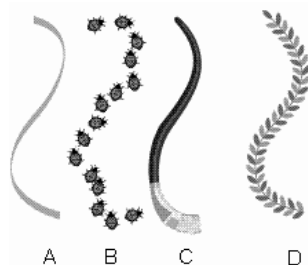
- ▷ Si l'effacement concerne un ou plusieurs objets spécifiques, sélectionnez-les (ils peuvent faire partie de différents calques) ou ouvrez-les en mode **Isolation** s'ils font partie d'un groupe ou d'un sous-calque.

Si l'effacement concerne n'importe quel objet du plan de travail, ne réalisez aucune sélection.

- ▷ Cliquez sur l'outil **Gomme** .
- ▷ Réalisez un cliqué-glissé sur la zone à effacer et, si besoin, accompagnez-le des touches suivantes :
  - Maintenez la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) enfoncée pour créer une zone rectangulaire ou les touches **Alt** **⇧** (PC) ou **⌘** **⇧** (Mac) pour créer une zone carrée.
  - Maintenez la touche **⇧** enfoncée pour réaliser une ligne verticale, horizontale ou diagonale.
- ⇒ Pour modifier les paramètres de la gomme (angle, arrondi ou diamètre), faites un double clic sur l'outil **Gomme** .





## H-Dessiner une forme avec le pinceau

Les différents types de formes vous permettent d'obtenir les effets suivants :



- A Les **Formes calligraphiques** créent des contours qui semblent dessinés avec un stylet.
- B Les **Formes diffuses** dispersent les copies d'un objet le long du tracé.
- C Les **Formes artistiques** étirent uniformément un objet ou une illustration.
- D Les **Formes de motifs** dessinent un motif composé de carreaux individuels qui se répètent sur le tracé.

- ▷ **Fenêtre - Formes** ou **F5**
- ▷ Sélectionnez une forme dans le panneau.
 

*Vous pouvez aussi sélectionner une forme dans une bibliothèque de formes importée au préalable.*
- ▷ Cliquez sur l'outil **Pinceau**  puis effectuez un cliqué-glissé pour dessiner votre tracé.
- ⇒ Un double clic sur l'outil **Pinceau**  permet de modifier ses paramètres.
- ⇒ Vous pouvez ouvrir le menu  du panneau **Formes** pour modifier le type de forme à afficher.
- ⇒ Vous pouvez appliquer une forme à un objet en sélectionnant celui-ci puis en cliquant sur la forme correspondante dans le panneau **Formes**.
- ⇒ Pour enlever un contour de forme, sélectionnez l'objet concerné puis cliquez sur le bouton  du panneau **Formes**.
- ⇒ Vous pouvez transformer un trait en forme, permettant ainsi de modifier les attributs de contour et le fond, à l'aide de la commande **Objet - Tracé - Vectoriser le contour**.