

Illustrator CC

Les fonctions essentielles

(édition 2019)

pour PC/Mac

collection

Pixel
Memo

Table

des **Matières**

ENVIRONNEMENT

1.1	L'interface et les préférences	1
A-	Lancer/quitter Adobe Illustrator CC.	1
B-	Description de l'écran de travail	1
C-	Annuler/rétablir les manipulations.	2
D-	Les préférences de l'application	3
1.2	L'affichage	5
A-	Modifier le mode d'affichage du logiciel	5
B-	Changer de mode d'affichage	5
C-	Masquer/afficher les limites de page	5
D-	Modifier le zoom d'affichage.	6
E-	Gérer l'affichage des fenêtres de document	6
F-	Les plans de travail	7
G-	Gérer la grille	11
H-	Gérer les règles	11
I-	Travailler avec des repères	11
1.3	Les panneaux et barres d'outils	14
A-	Gérer les panneaux et les docks	14
B-	Gérer les barres d'outils.	15
C-	Gérer le panneau Contrôle	15
D-	Découvrir le panneau Propriétés	16

DOCUMENTS ET CALQUES

2.1	Les documents	17
A-	Créer un nouveau document	17
B-	Modifier le format d'un document existant.	18
C-	Recadrer les pages.	19
D-	Enregistrer au format Illustrator (*.AI)	20
E-	Enregistrer au format Illustrator EPS (*.EPS).	21
F-	Enregistrer au format Adobe PDF (*.PDF)	22
G-	Créer un style PDF prédéfini	22
H-	Exporter un fichier.	24
I-	Importer une image	24
J-	Créer un assemblage de fichiers	26

K-	Exploiter les bibliothèques Creative Cloud	27
2.2	Les calques	28
A-	Créer un calque	28
B-	Définir les options d'un calque	28
C-	Sélectionner avec le panneau Calques	29
D-	Gérer les calques	29
E-	Isoler des groupes et des sous-calques	30
F-	Verrouiller des calques	31
G-	Masquer/afficher des calques/des sous-calques.	31
H-	Afficher les calques en mode Tracés/Aperçu	32
I-	Supprimer les points isolés	33

IMPRESSION

3.1	Les options d'impression	34
A-	Imprimer un document	34
B-	Créer manuellement des traits de coupe	35
C-	Définir les options de repères et de fond perdu	35
3.2	La séparation des couleurs	36
A-	Obtenir la défonce d'un objet.	36
B-	Surimpression du blanc.	36
C-	Définir la séparation des couleurs.	36

CRÉATION ET GESTION DES OBJETS

4.1	La création d'objets	38
A-	Tracer un rectangle/une ellipse.	38
B-	Tracer un polygone à l'aide de l'outil Polygone	39
C-	Tracer une étoile.	41
D-	Créer un halo	42
E-	Tracer une spirale	42
F-	Dessiner avec le crayon	43
G-	Utiliser l'outil Gomme	44
H-	Dessiner une forme avec le pinceau.	44
I-	Peindre avec les pointes de pinceau.	45
J-	Dessiner avec l'outil Forme de tache	46
K-	Créer un dégradé de formes.	47
L-	Dessiner avec la grille de perspective	48
4.2	Les formes et les tracés.	50
A-	Créer une forme	50
B-	Définir les options d'une forme calligraphique	50
C-	Tracer des formes géométriques avec l'outil Shaper.	51
D-	Tracer des droites à la plume	52
E-	Tracer des courbes à la plume	52
F-	Exploiter l'outil Courbure	53

G-	Utiliser l'outil Largeur	54
H-	Gérer les points d'ancrage	55
I-	Déformer un tracé	55
J-	Convertir un point d'ancrage	57
K-	Joindre des points d'ancrage	58
L-	Utiliser l'outil Modelage	58
M-	Appliquer un effet Pathfinder	58
N-	Combiner les objets avec l'outil Concepteur de formes	59
O-	Transformer un objet vectoriel en image bitmap	60
4.3	La gestion des objets	61
A-	Sélectionner un ou plusieurs objets	61
B-	Modifier l'affichage d'un objet lors de sa sélection	64
C-	Supprimer des objets	64
D-	Déplacer un objet	64
E-	Copier un objet	66
F-	Copier/déplacer des objets à l'aide du Presse-papiers	67
G-	Déplacer/copier un objet d'un calque à un autre	67
H-	Verrouiller/déverrouiller des objets	67
I-	Masquer/afficher des objets	68
J-	Associer/dissocier des objets	68
K-	Aligner les objets	68
L-	Répartir les objets	69
M-	Modifier l'ordre de superposition des objets	70
N-	Modifier la superposition des objets à l'aide du Presse-papiers	70
O-	Découper des objets	70

PRÉSENTATION ET TRANSFORMATION DES OBJETS

5.1	Les attributs	72
A-	Choisir un modèle de couleur	72
B-	Découvrir le panneau Nuancier	73
C-	Les groupes de couleurs	74
D-	Découvrir les Thèmes Adobe Color	78
E-	Découvrir le panneau Aspect	79
F-	Importer des couleurs, des motifs et des dégradés	79
G-	Colorier le fond/le contour des objets	80
H-	Ajouter un fond/un contour à un objet	81
I-	Modifier la transparence d'un objet	82
J-	Créer un masque d'opacité	83
K-	Modifier les contours d'un objet	84
L-	Convertir les couleurs appliquées	85
M-	Assombrir/éclaircir la couleur d'un objet	85
N-	Créer un dégradé	85
O-	Appliquer un dégradé du nuancier à un objet	86

P-	Utiliser l'outil Dégradé de couleurs	86
Q-	Créer un dégradé	87
R-	Appliquer un motif du nuancier au fond d'un objet	89
S-	Créer un motif	89
T-	Transformer un motif appliqué à un objet	89
U-	Copier les attributs de dessin	90
V-	Annuler le contour/le fond d'un objet	91
W-	Créer un tracé transparent	91
X-	Appliquer un style	91
Y-	Créer un style	92
5.2	Les effets	92
A-	Appliquer un effet	92
B-	Définir une ombre portée	93
C-	Appliquer de nouveau le dernier effet utilisé	93
D-	Créer des lignes en zigzag ou ondulées	93
E-	Incurver des tracés	94
F-	Donner un effet de torsion	95
G-	Modifier les points d'ancrage de manière aléatoire	95
H-	Appliquer une torsion sur un objet	96
I-	Donner une apparence d'esquisse	96
J-	Arrondir les sommets des tracés	97
K-	Appliquer un effet à une image bitmap RVB	97
5.3	Les symboles	97
A-	Gérer les symboles	97
B-	Les instances de symbole	99
C-	Les jeux d'instances de symbole	100
5.4	Les transformations	102
A-	Appliquer une rotation à un objet	102
B-	Appliquer une transformation manuelle	103
C-	Utiliser l'outil Déformation de la marionnette	105
D-	Définir précisément les dimensions d'un objet	106
E-	Mettre un objet à l'échelle	106
F-	Créer la symétrie d'un objet	107
G-	Effectuer des transformations sur un objet	108
H-	Répéter une transformation	109
I-	Transformer un rectangle en tableau	109
J-	Déformer un objet	109
K-	Transformer une ellipse dynamique en graphe sectoriel	110
L-	Déformer à l'aide des outils Fluidité	111
M-	Utiliser la peinture dynamique	114
N-	Utiliser la vectorisation dynamique	116
O-	Appliquer un masque d'écrêtage	120
P-	Gérer les objets des masques	120

Q-	Utiliser les modes de dessin Intérieur et Arrière	121
----	---	-----


TEXTE

6.1	La gestion du texte	122
A-	Saisir du texte	122
B-	Saisir du texte dans un objet	122
C-	Saisir du texte le long d'un tracé	123
D-	Déplacer le texte saisi le long d'un tracé	124
E-	Retoucher les lettres une à une avec l'outil Texte tactile	124
F-	Rechercher/remplacer du texte	125
G-	Lier des blocs de texte	125
H-	Insérer des rangées et des colonnes dans un bloc de texte	127
I-	Réaliser des césures	128
J-	Définir des règles de ponctuation typographique	128
6.2	La présentation du texte	129
A-	Modifier les attributs de caractères	129
B-	Utiliser les styles de caractère	130
C-	Modifier les attributs de paragraphe	132
D-	Gérer les tabulations	132
E-	Les glyphes (caractères spéciaux)	133
F-	Les jeux stylistiques	134
G-	Gestion des polices	135
H-	Habiller un objet graphique	136
I-	Vectoriser un texte	136

INTERNET

7.1	Les images pour le Web et les périphériques mobiles	137
A-	Créer un document destiné au Web	137
B-	Enregistrer les images pour le Web ou pour les périphériques mobiles	138
C-	Associer un lien URL à un objet	142
D-	Exporter les styles CSS	142


Index	144
-----------------	-----

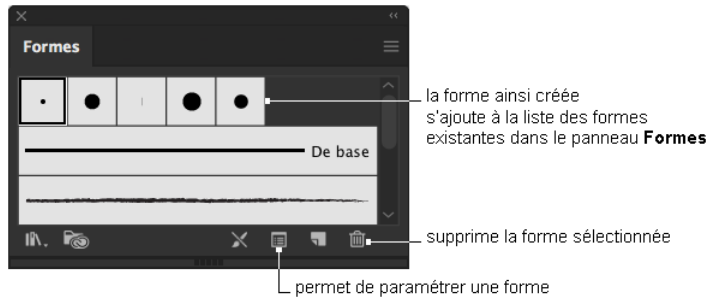
- ▷ Pour modifier les paramètres de la grille de perspective, choisissez le menu **Affichage - Grille de perspective - Définir la grille**. Trois grilles prédéfinies sont proposées avec un, deux ou trois points de fuite. Sur ces bases, vous pouvez ensuite affiner les réglages selon vos besoins.
- ⇒ En 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.

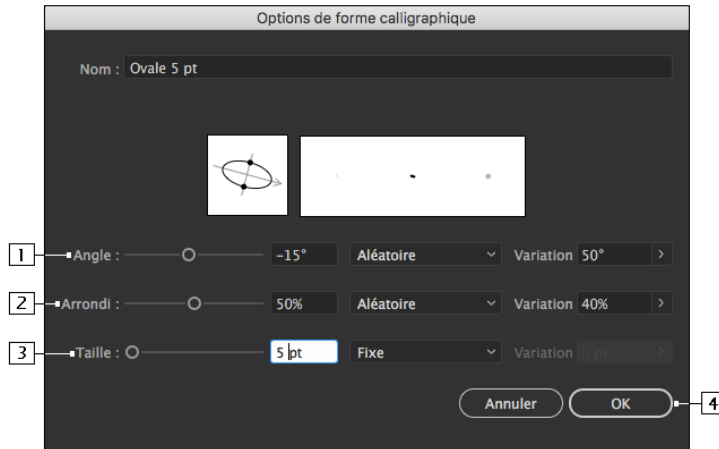
- ▷ Affichez le panneau **Formes** (**F5**) puis sélectionnez, si besoin est, l'objet à partir duquel vous souhaitez créer la forme.
- ▷ Cliquez sur le bouton **Nouvelle forme**  du panneau **Formes**.
- ▷ Activez l'option correspondant au type de forme à créer puis cliquez sur **OK**.
- ▷ Définissez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

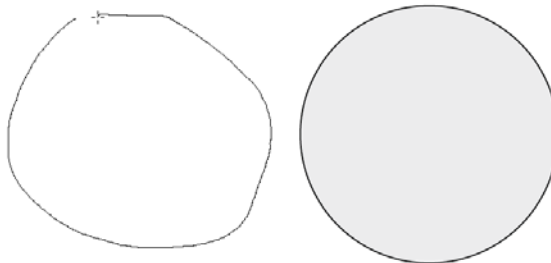


- 1 Précisez la valeur de l'**Angle** de rotation.
- 2 Précisez la valeur de pourcentage de l'**Arrondi**.
- 3 Précisez la valeur de la **Taille** du diamètre.
- 4 Validez.








- ▷ 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.

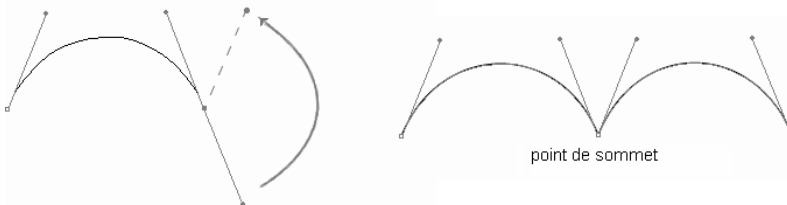




D-Tracer des droites à la plume


- ▷ 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.

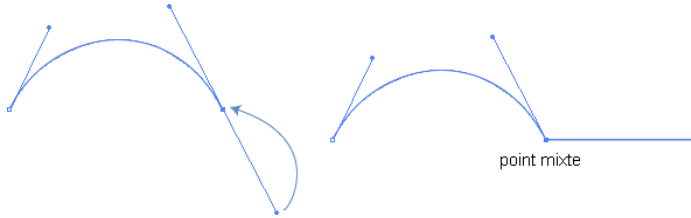
E- Tracer des courbes à la plume




- ▷ 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.

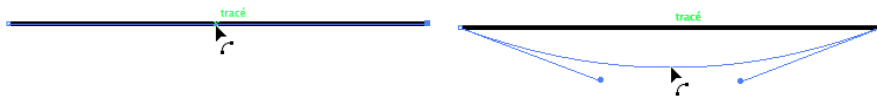


- ▷ Pour tracer un arc avec un point de polygone (point mixte) :
 - Cliquez pour créer le second point d'ancrage et effectuez un cliqué-glissé pour dessiner la ligne directrice.
 - Maintenez la touche  (PC) ou  (Mac) enfoncée, cliquez sur le dernier point directeur puis faites-le glisser sur le point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



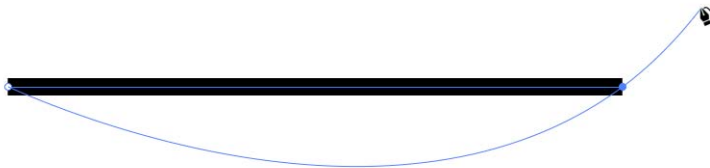
- ▷ Pour effacer le dernier segment et mettre fin au tracé, appuyez sur la touche .
 - ▷ Pour effacer le segment et poursuivre le tracé, annulez la dernière commande par **Edition - Annuler** ou par **Ctrl Z** (PC) ou **Cmd Z** (Mac).
 - ▷ Pour mettre fin au tracé de la courbe, sélectionnez l'outil **Sélection**  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.



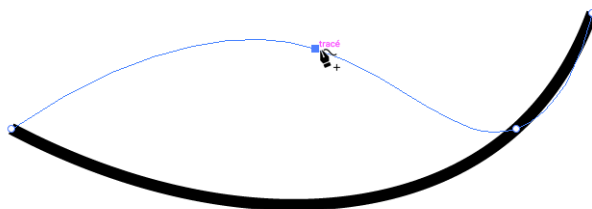
F- Exploiter l'outil Courbure

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

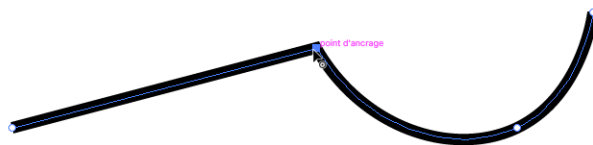
- ▷ Sélectionnez l'outil **Courbure** .
- ▷ Approchez-le d'un point d'ancrage, cliquez et tirez pour tracer une courbe.



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




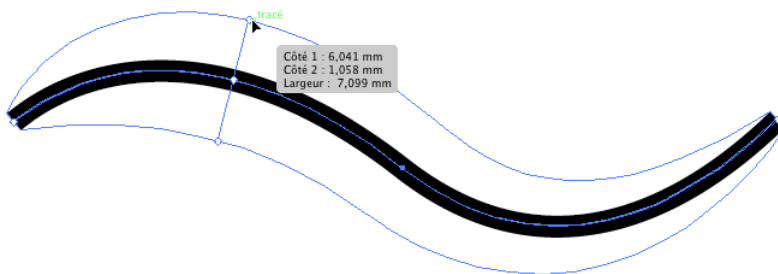
- ▷ Double-cliquez sur un point d'inflexion pour le transformer en sommet.



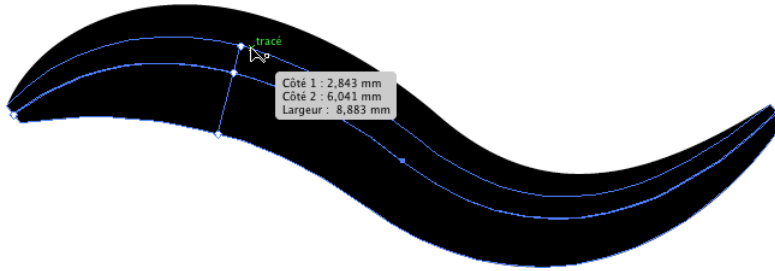
G-Utiliser l'outil Largeur

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.