

Raccourcis clavier

Ctrl + 0 > Taille écran

Barre d'espace pour la main (se déplacer sur la page)

Ctrl R > masquer/afficher les règles

Ctrl Y > Mode tracé / Mode Couleur

Ctrl G > Associer des objets

Ctrl F > coller devant

Ctrl B > copier derrière

Ctrl D > répéter la dernière action

Ctrl R > afficher les règles

Ctrl K > repère et grille

Sélectionner l'outil > clic sur la page ou l'objet > **affiche les options**

Sélectionner l'outil avec Alt. et indiquer

Maj. pour garder les proportions lors des modifications

Toujours sélectionner l'objet pour effectuer une modif.

2 points d'ancrages créent un tracé vectoriel

Shift > déplacer sur la ligne

Alt Shift > copier et déplacer sur la ligne

Shift pour le choix de couleur dans la fenêtre couleur > permet de rester dans la même gamme de couleur.

Verrouiller un objet > objet > verrouiller

Déverrouiller > objet > déverrouiller

NOTES

Afficher les règles et repères

Toujours créer des calques

Cliquer sur la page pour afficher les options d'un outil (clic à l'endroit où l'on souhaite la forme)

Aligner les objets (fenêtre alignement)

Lors d'un tracé Utiliser l'effet miroir / aligner et joindre les points

Nuancier

Créer ses couleurs et notamment le noir et le noir d'aplac

Enregistrer le nuancier sous ASE > permet de l'importer dans Indesign et Illu.

Exporter un fichier ds Indesign/Photoshop > **enregistrer en EPS**

Les formats d'enregistrement

EPS > pour l'impression > dans Indesign

PDF > pour l'impression

SVG > pour le WEB (peut être redimensionné sans perte de qualité)

Créer des traits de coupes

Créer un rectangle > objet > zone de recadrage

Installation d'un script

Copiez le script sur le disque dur de votre ordinateur.

Si vous l'enregistrez dans le dossier Adobe Illustrator CS3/Paramètres prédéfinis/Scripts, le script apparaît dans le sous-menu Fichier > Scripts.

Si vous enregistrez le script à un autre emplacement sur votre disque dur, vous pouvez exécuter le script dans Illustrator en choisissant la commande Fichier > Autre script.

Remarque : si vous enregistrez un script dans le dossier Adobe Illustrator CS3/Paramètres prédéfinis/Scripts pendant qu'Illustrator est en cours d'exécution, vous devez redémarrer Illustrator pour que le script apparaisse dans le sous-menu Scripts.

PARAMETRES D’AFFICHAGE

■ Menu Affichage

- > Nouvelle vues > mémoriser des vues, zooms
- > Afficher/masquer les limites de pages
- > Coordonnée des point > barre d’outil menu affichage > X et Y

■ Repères

Déverrouiller > affichage repère > décocher verrouiller les repères

■ Afficher/masquer les règles Ctrl R

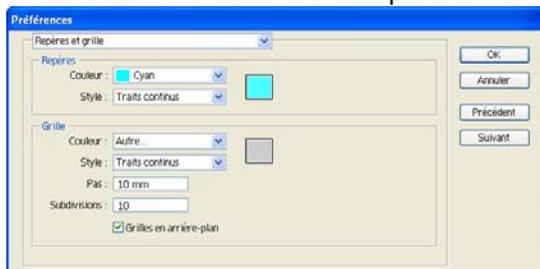
Pour déplacer le pt Zéro > clic sur le carré blanc à l’intersection des règles > glisser

Vérifier les données dans la barre d’outil. Mettre plusieurs éléments au même point Zéro. Glisser la règle à l’endroit voulu > zéro dans x et Y



■ Afficher la grille

Paramétrer la Grille > Edition > préférence > repère et grille



LES COULEURS

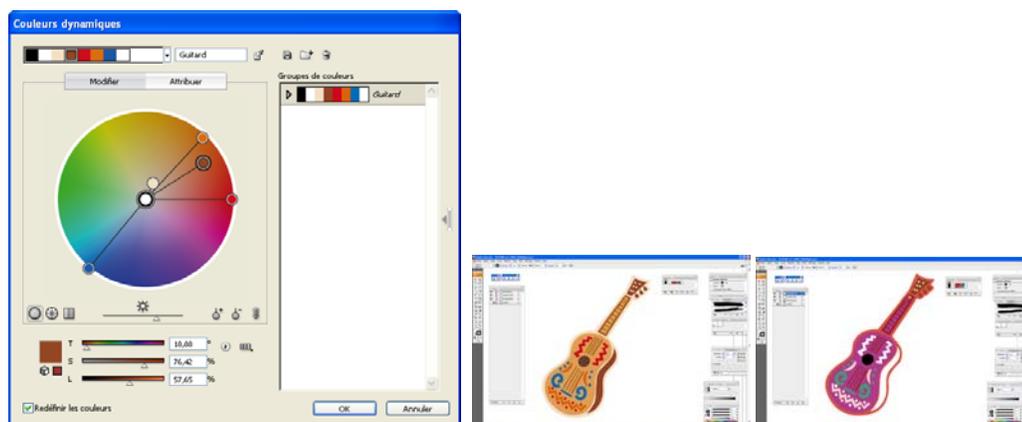
Pour les aplats > utiliser un soutien au noir pour le print

Réglage CMJN > 100% noir + 30% cyan

Pour les texte en noirs pour le print

Réglage 100% noir - CMJ 0%

- **Réinitialiser le nuancier** > ouvrir la palette nuancier > ouvrir la bibliothèque de nuances > nuancier par défaut > impression
- **Nettoyer le nuancier** > menu de la palette nuancier > sélectionner les couleur non utilisé > sup
- **Créer un groupe de couleur**
- **Afficher la roue chromatique** > double-clic sur un groupe couleur > permet de modifier toutes les couleurs d'un objets. Clic sur le groupe de coul., pour motif les coul. Une à une
Enregistre en tant que nouv. Gr. De coul. Pour ne pas écraser les coul. originales

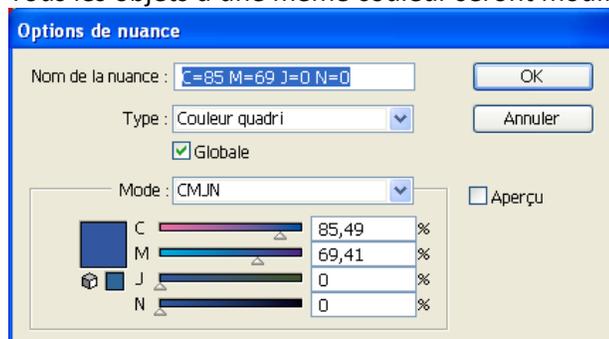


■ Notion de couleur globale

> Dans la palette couleur > double-clic sur la coul. Pour afficher les options.

> déterminer que la coul. est **globale** en faisant un double-clic dessus. Puis modifier la couleur.

Tous les objets d'une même couleur seront modifiés.



LES CALQUES

Double-clic sur le calque

Modèle > estompe et verrouille le calque



IMPORTATION DE FICHIERS

Fichier > importer > clic sur model > calque estompé et verrouillé créer auto > Importé
Utile pour un scan

■ Palette lien

Pour gérer les images importés. Menu fenêtres.

Rééditer le lien pour remplacer une image

Incorporer pour que les images n'est plus besoin de lien

OUTIL TEXTE

■ Menu Texte

Fenêtre texte > paragraphe et caractère

■ Texte simple

Clic sur l'outil > clic sur la page > écrire le texte

■ Changer la coul

> Sélectionner avec outil sélection > Clic direct sur le nuancier

■ Créer un dégradé

> selec texte > clic droit > vectorisé > utiliser la palette des dégradé

Texte

■ Donner une forme au texte

Créer le texte > selection > **vectorisé** > **fenêtre forme** > clic sur la forme souhaitée

texte

■ Texte curviligne

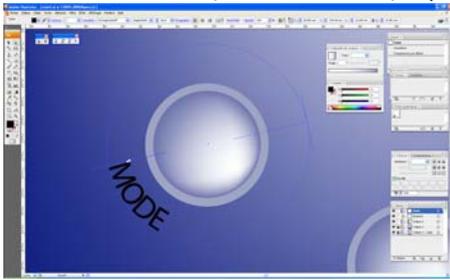
Option de texte curviligne

> Menu Texte > texte curviligne > option de texte curviligne



■ Faire passer le texte à l'intérieur du cercle

> Pointeur blanc (outil sélection) > passer le curseur à l'intérieur du cercle

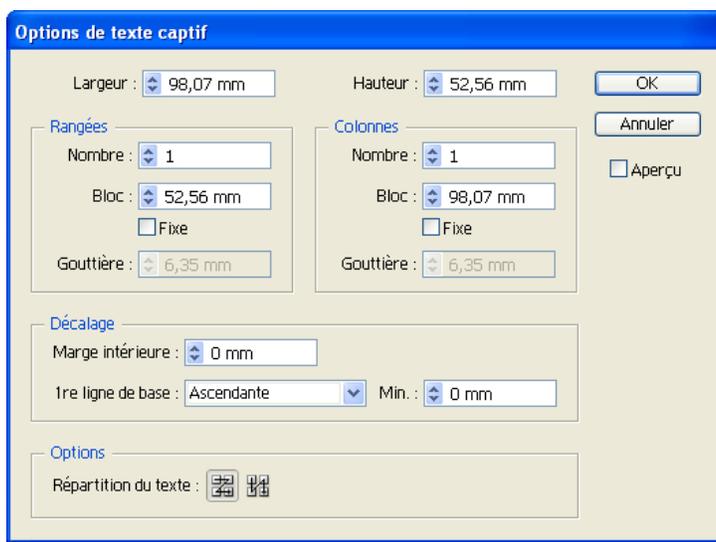


■ Modifier le tracé du texte

Sélection avec l'outil sélection direct le tracé pour modifier son contour / sa couleur

■ **Option de texte captif** pour afficher les options de mise en page du texte

Menu Texte > option de texte captif



Supprimer le lien entre 2 blocs texte > sélectionner le bloc recèptueur > menu texte > texte lié > sup. le lien
Conserve les autres liens s'il y en a.

Supprimer le blocs > menu texte > texte lié > annulé la sélection

Création de rangées et de colonnes de texte

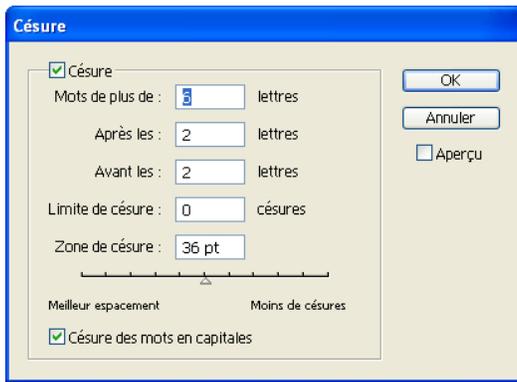
Sélectionnez un objet texte captif. > Choisissez la commande Texte > Options de texte captif > Dans les sections Rangées et Colonnes de la boîte de dialogue, définissez les options suivantes :

Nombre > Indique le nombre de rangées et de colonnes que l'objet doit contenir.

Bloc > Indique la hauteur de rangées individuelles et la largeur de colonnes individuelles.

Fixe > Détermine ce qu'il advient du bloc de rangées et de colonnes si vous redimensionnez la zone de texte. Lorsque cette case est cochée, le redimensionnement de la zone peut modifier le nombre de rangées et de colonnes, mais pas leur largeur. Cette case doit être décochée pour que la largeur des rangées et des colonnes change lorsque vous redimensionnez la zone de texte.

■ Les césures



NB > quand le texte est justifié autorisé les césures

Palette paragraphe > césure (sélectionner en amont le texte)

■ **Habillage de texte**

Pour l'habillage texte et images sur le même calque

Images en 1^{er} plan > Sélectionner le bloc texte et l'image > menu objet > habillage de texte > créer

■ **Modifier une image par la palette lien > pour ne pas modifier l'habillage de texte**

Palette liens (menu fenêtre) > clic sur l'image > rééditer le lien > sélectionner la nouvelle image

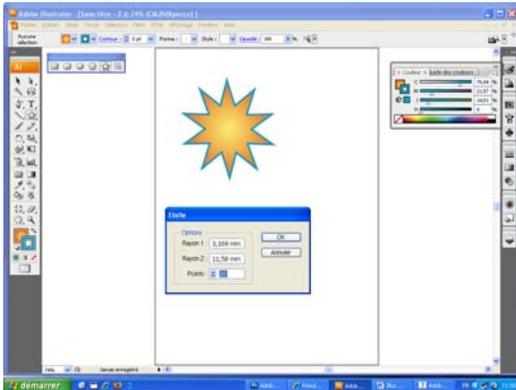
BASE DE CREA

Créer un rectangle

Sélectionner fond > remplir à l'aide de la palette > faire glisser la couleur dans le rectangle > sélectionner contour pour le contour

Créer un objet personnalisé

Selec outil étoile > cliquer sur la page > une boîte de dialogue apparaît > paramétrer



PALETTE DOUTIL

■ **Outil de sélection direct**

Permet de déplacer un point

■ **Outil de sélection progressif**

Permet de déplacer un objet dans un groupe d'objet (Associé)

(Lorsque l'on déplace avec outil sélection, on déplacera le groupe)

■ **Outil Polygone**

Procédure-illu-2008

ILLUSTRATOR

- 7 -

> Appuyer flèche haut et bas pour modifier la forme/le nombre de côtés

■ Entrer les valeurs de couleurs pour contour/couleur

Clic avec Shift sur contour/couleur > Affiche le panneau couleur



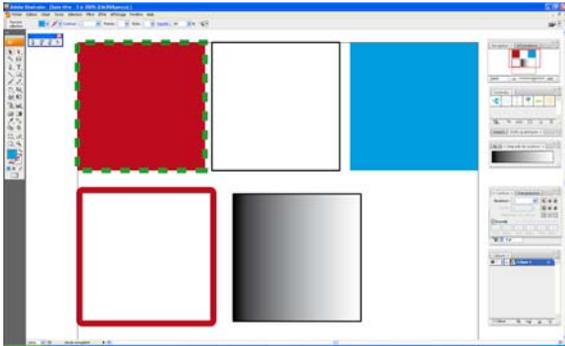
CONTOUR

Fenêtre contour

Centrer le contour quand on vectorise pour garder la taille d'origine

Tracé > vectorisé le contour

> Exemple de contour



DEPLACEMENT ET DIMENSION DES BLOCS

■ Redimensionner un bloc

> clic dans L ou H > utiliser les Flèches du clavier haut et bas

■ Créer une forme à partir du centre

Alt. + Shift > Alt > à partir du centre shift > Homothétie

■ Déplacer avec une contrainte vertical Ou Horizontal

> Shift

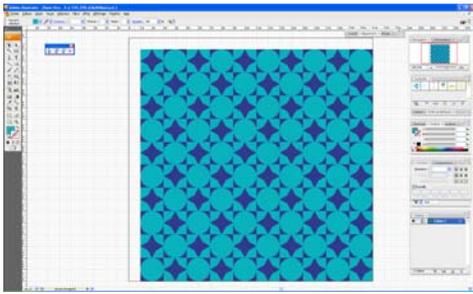
■ Sélectionner plusieurs éléments

> Shift

■ Paramétrer les duplications et déplacements

Objet > transformation > déplacement

Ctrl D > répéter la transformation



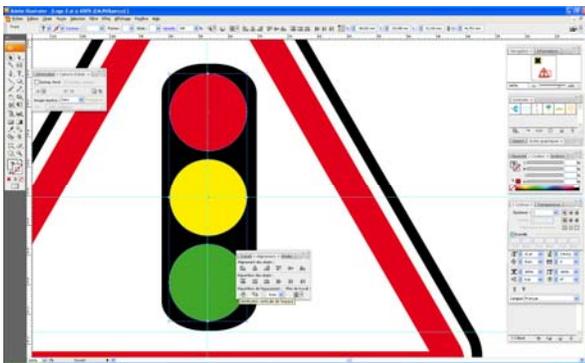
■ Aligner des Objets

Fenêtre Alignement

Sélectionner les objets à aligner entre eux

Exemple : Alignement des ronds > répartition de l'espace automatique > distribution vertical de l'espace
Alignement des objets > alignement horizontal au centre

Indiquer la distance entre les objets alignés > dans répartition de l'espace > remplacer Auto par la valeur > clic sur le premier objet duquel on part (dans cet exemple valeur/2 objet/rond rouge)



■ Rotation

Sélectionner l'objet > double-clic outil rotation > noter la valeur

■ Afficher le centre d'un objet

Fenêtre > option d'objet

DEGRADER et VOLUME

■ Guide des couleurs

Changer la couleur dans la barre des dégradés > Select la couleur dans le guide des couleur la glisser sur le pot de peinture (fenêtre dégradé de couleur)

Glisser le pot vers la sélection pour exécuter

Outil dégradé > sectionné l'objet > clic outil > tirer

Tirer vers le bas



Tirer vers le haut



Tracé court



Tracé long



■ Donner un dégradé à un anneau

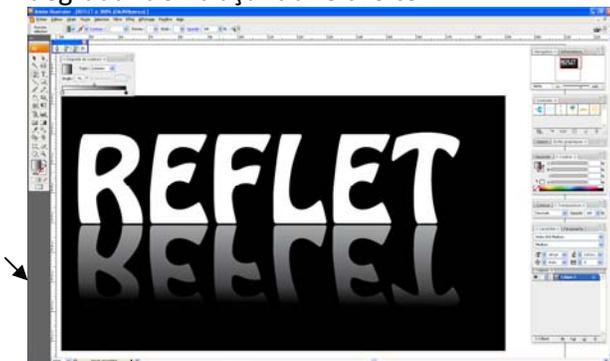
Créer un objet avec contour, sans fond,
> **Vectorisé l'objet** > Objet > tracé > vectorisé le contour >
> Dans la barre d'outil sélectionné arrière-plan et clic sur l'icône dégradé

■ Donner un dégradé à du texte / Créer un effet de reflet

Créer le texte

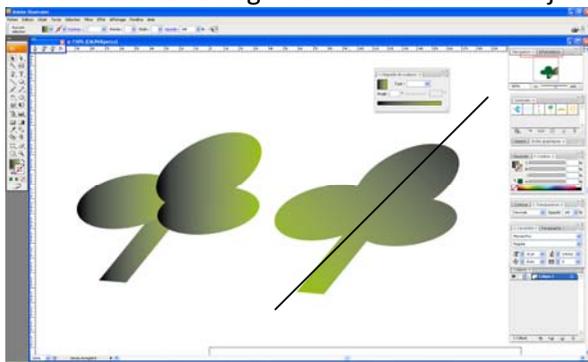
Objet > transformation > miroir

Vectorisé le texte > miroir > sélectionner > dans la barre d'outil clic sur fond puis clic dégradé > Orienter le dégradant en traçant une droite.



■ Donner un seul dégradé à un groupe d'objet

> Ctrl G > faire le dégradé > sélectionner l'objet > clic sur outil dégradé > tracé une droite sur l'objet



OUTIL FILET

■ Créer un filet de Dégrader

Menu objet > créer un filet de dégradé > aspect : vers le centre

**Créer une forme avec une couleur > pipette, sélectionner la nouvelle couleur > outil filet > clic sur la forme.
Modeler avec l'outil sélection direct**

Clic sur l'endroit à modifier > clic sur la pipette pour récupérer une couleur plus foncé/plus claire

Ajouter des points

> Outil filet > clic à l'endroit souhaité ou l'on souhaite ajouté le pt filet

Sup. un rangé

> Avec l'outil filet > clic avec Alt. sur le filet

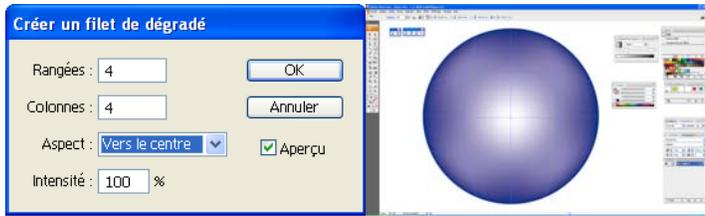
Créer des points sans passer par le menu > utiliser l'outil filet

Conversion d'un objet avec fond en dégradé en un objet de filet

> Sélectionnez l'objet, puis choisissez la commande Objet > Décomposer.

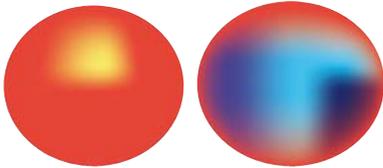
> Sélectionnez l'option Filet de dégradé, puis cliquez sur le bouton OK.

L'objet sélectionné est converti en objet de filet qui prend la forme du dégradé, c'est-à-dire circulaire (radial) ou rectangulaire (linéaire).



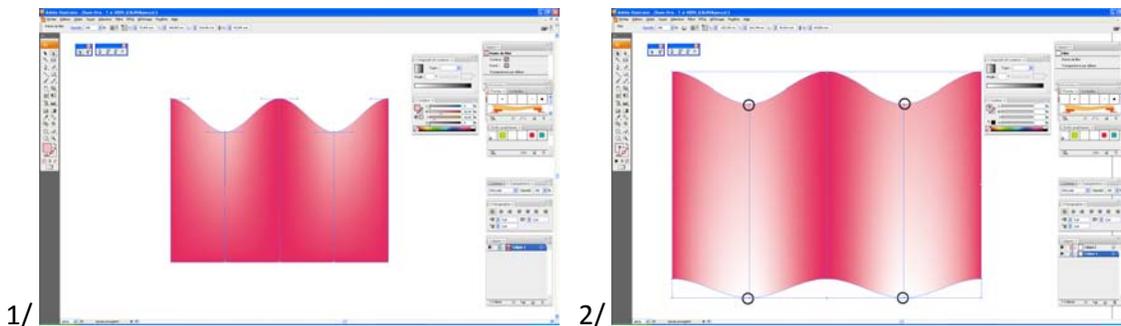
Pour créer des vecteurs

Pour créer un effet de couleur > lasso > cliquer la zone souhaité > clic sur la couleur choisie



1/ Créer un rectangle avec une couleur > Objet > créer un filet de dégradé > avec outil sélection direct sélectionner 1 pt sur 2, toujours rester appuyer sur shift et glisser les points
> tjs avec shift avec la pipette sélectionner la couleur de dégradé.

2/ Pour modifier une rangé de dégradé > sélectionner le point directeur avec l'outil de sélection directe.





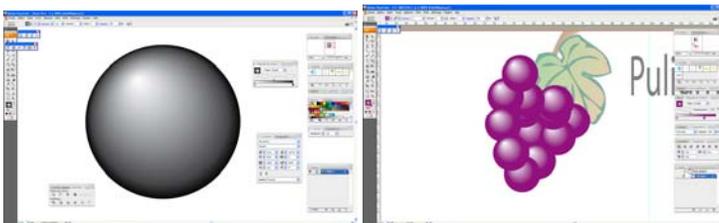
Créer un ovale bleu et couper le bas
 Sélectionner un lavande en couleur de fond
 Placer 2 points de filets dégradés sur le côté gauche
 Tracer un ovale, fond lavande, 3 points de filet dégradé blanc en haut
 Tracer un 2ème ovale lavande, 3 points de filet dégradé blanc en bas
 Tracer un rectangle arrondi blanc, 1 pt de dégradé bleu
 Police : DS digital (télécharger sur dafont.com)
 Boutons : Tracer 1 cercle contour bleu fond lavande
 2ème cercle fond lavande, 1 pt de dégradé blanc
 Base : rectangle arrondi, fond bleu, 1 pt de dégradé blanc à gauche
 Ombre portée : ellipse, dégradé lavande-blanc, contour progressif

Pour l'ombre

> forme ovale avec dégradé bleu lavande à blanc > contour progressif 5 mm (effet > spéciale > contour)

■ Donner un effet de volume

Sélectionner l'objet >> palette dégradé pour choix de couleurs > 2 couleurs > sélectionner l'outil dégradé > clic un fois ou l'on souhaite le point de lumière



■ Donner un effet de volume avec pls formes

Sélectionner > copier > coller devant > Alt + maj réduire puis rotation



■ Donner des arrondis à une forme

Filtre > spécial > arrondi
 Partir d'un triangle de base

■ Ombre portée

Avec Aperçu > effet > spécial > ombre portée

Sans aperçu / possibilité de créer des ombres séparées > filtre > spécial > ombre portée

Outil dégradé de forme

Créer une forme > dupliquer > (ou créer 2 formes) sélectionner les deux
> outil dégradé de forme > Alt (pour afficher les options) > clic sur le premier point donner le nbre de répétition
souhaité, choisir le pas, le sens



Aligner les forme sur l'objet/le tracé

Sélection les 2 objets étoiles + rectangle > menu > objet > dégradé de forme > inversé le sens permet d'aligner
sur l'objet

■ Options de dégrader > le pas

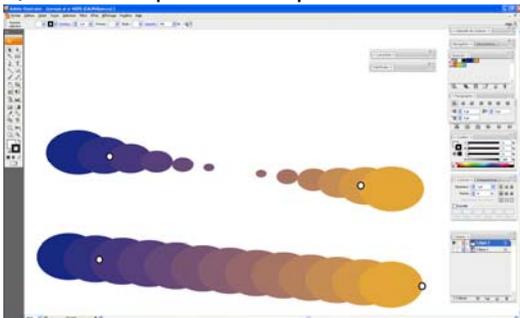
Pas : Etapes > duplique

Pas : Dégradé de forme > dégrade selon la couleur de la 1ere et 2^{ème} forme

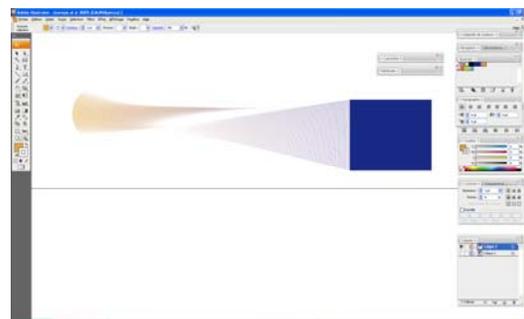
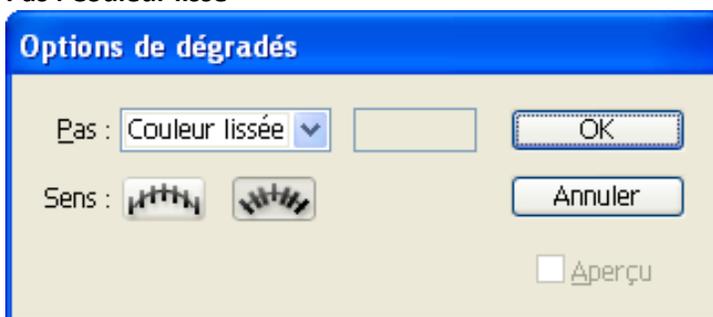
Style de forme > en fonction des deux points sélectionnés

1/ les 2 pts du centre

2/ les même pts sur chaque forme



Pas : Couleur lissé



Menu nuancier de la palette nuancier > ouvrir la bibliothèque de nuance > motif

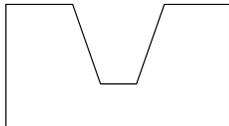
OUTIL Plume > Courbes de Béziérs

Outil sélection directe pour reprendre un point.

Maj pour faire un trait droit

Sup les poignés outil selec direct cliquer sur le pt d'ancrage concernés

Utiliser l'outil de sélection directe > section les 2 points à déplacer > tirer pour déformer



Sélectionner Flèche banche (outil de sélection direct) en premier, Puis outil plume

Alt > pour créer/modifié la tangente

Shif > contraindre une droite

Ctrl > utiliser la flèche blanche pour modifier un tracé (outil de sélection direct),
Déplacer un point (bien se positionner sur le point)

Alt + Fl. blanche > copie le tracé

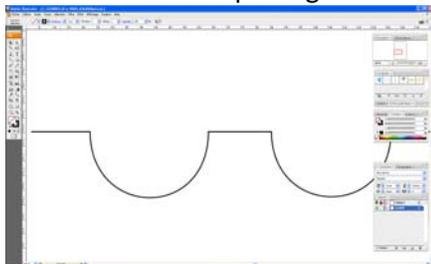
Ajouté un point > clic sur le tracé

> joindre 2 courbes en ajoutant un tracé > verrouiller les repère > Ctrl J

> Joindre 2 points en les superposant > sélectionner les points avec Flèche blanche > Objet > tracé > alignement > les deux

Si pb pour joindre > Verrouiller les repères > sélection > objet > points isolés > supprimer les points isolés

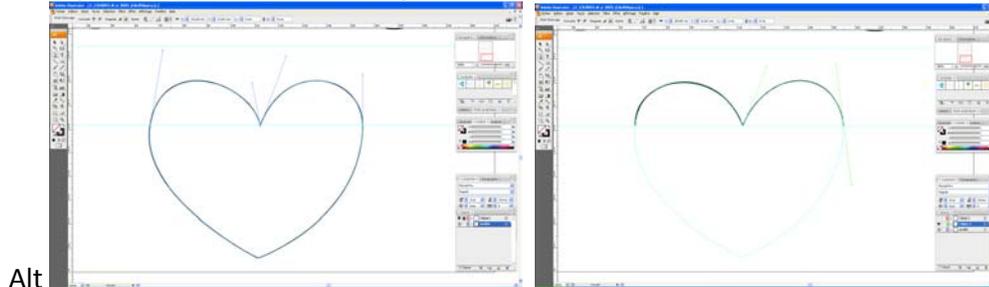
Clic > clic + shift (contrainte courbe droite) > laissé enfoncé la souris clic Alt (shif+alt+souris) descendre vers la bas > clic nouveau point glisser vers le haut > reclic sur ce point > Clic > clic + shift



Un cœur en 4 points

Premier pt > clic **Alt pour créer la tangente** et donner la direction au prochain point

> clic point central du cœur, réajuster les courbes en maintenant alt > créer un nouveau point au centre avec



■ Outil Mise à l'échelle

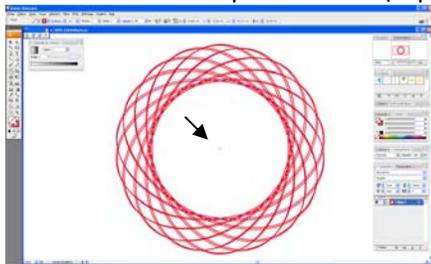
> sélectionnez l'outil > Alt > clic sur la page > Affiche les options > copier pour copier l'objet à une autre échelle



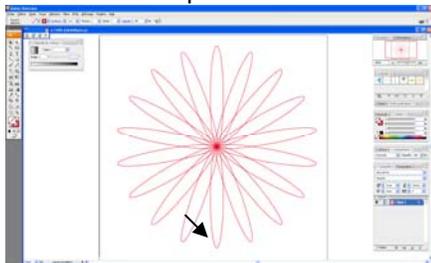
Outil Rotation

Clic outil rotation > clic sur le pt que l'on souhaite fixe (pt central de rotation) faire pivoter l'objet

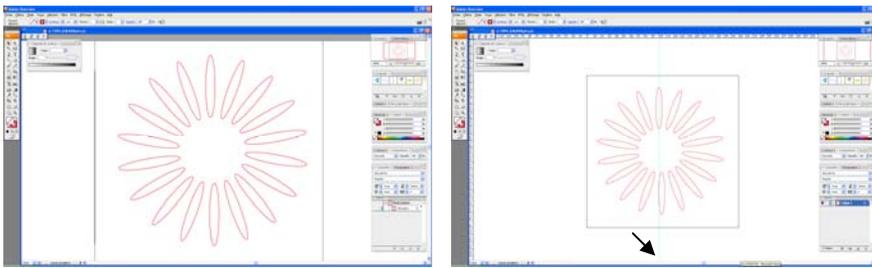
> créer une ellipse > outil rotation > Alt > **clic sur LE CENTRE de l'objet** (de l'ellipse) > affiche les options de rotation > 20° > copier > Ctrl D (répéter l'action)



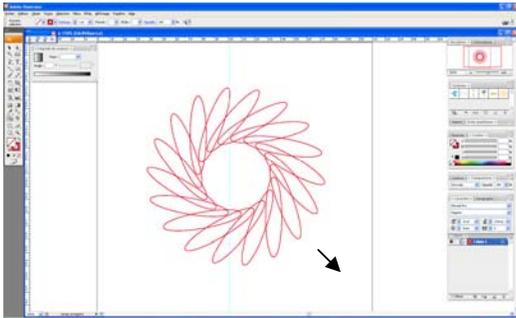
> créer une ellipse > outil rotation > Alt > **clic sur LA BASE de l'objet** (de l'ellipse) > 20° > copier > Ctrl D



> créer une ellipse > outil rotation > Alt > **clic SOUS l'objet** (de l'ellipse) > 20° > copier > Ctrl D



> créer une ellipse > outil rotation > Alt > clic à côté l'objet (de l'ellipse) > 20° > copier > Ctrl D

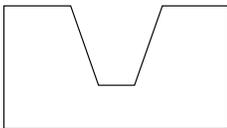


■ Outil miroir

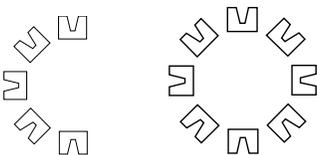
Sélectionner outil > Alt > clic sur le point de ref duquel on applique la transformation > copier

OUTILS ROTATION ET MIROIR

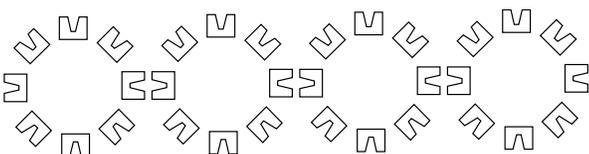
Créer une forme > Outil sélection directe pour reprendre un point. > Maj pour faire un trait droit
 Sup. les poignés outil select direct cliquer sur le pt d'ancrage concernés
 > Utiliser l'outil de sélection directe > sélectionner les 2 points à déplacer > tirer pour déformer



Sélectionner l'objet avec outil sélection > **outil rotation** > Alt + clic sur la page sous le dessin > 45° > copier
 > **Ctrl + D pour dupliquer la dernière action**



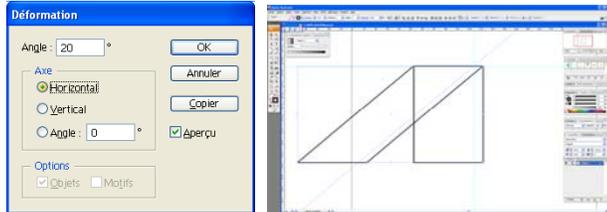
Outil sélection > sectionner tout > Alt + sélectionner une arête > déplacer ou l'on souhaite le copier > Ctrl + D
 pour dupliquer la dernière action



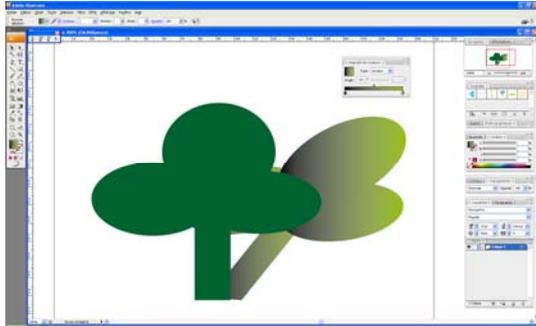
Sélectionner l'objet avec outil sélection > **outil miroir** > Alt + clic sur la page sous le dessin > notifier l'angle

■ Outil déformation

> créer une forme > outil déformation > Alt > clic sur coin haut gauche > 50° > copier

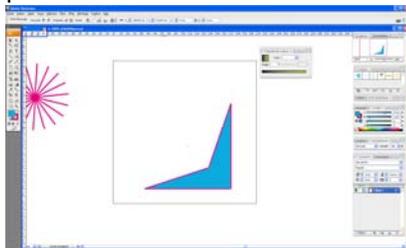


> créer un arbre 4 formes > Crtl G (groupé) Crtl C > contrôle B (copier derrière) > clic sur la forme pour indiquer la base > déformer



■ Outil transformation manuelle

Créer un rectangle > clic sur outil transformation > sans lâcher la souris clic sur un coin de la forme puis Crtl pour déformer



■ Transformation répartie

Permet de réaliser pls transformation en même temps.

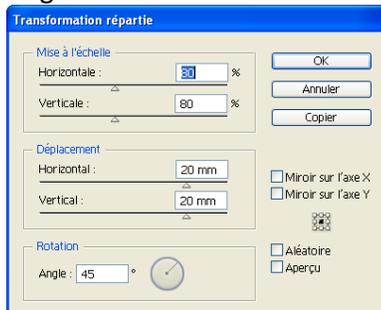
Possible de le modifier par la fenêtre aspect > Possible de modifier chaque copie

Menu Objet > transformation > transformation répartie

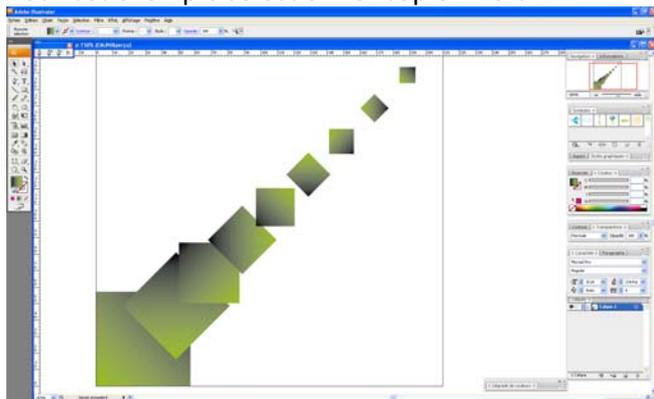
Déplacement Horizontal : Vers la gauche - / vers la droite +

Déplacement vertical : Vers haut + / vers le bas -

Angle



Pour cet exemple sélectionner copier > Ctrl D



■ Transformation

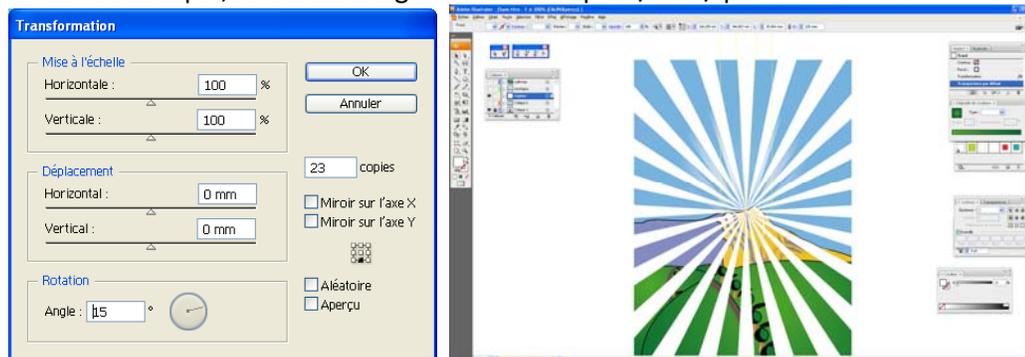
Menu effet > distorsion / transformation

Répétition à l'identique > si l'on en modifie un, ils se modifient tous

Possible d'indiquer la nombre de copies > évite ctl D

Indiquer le pt de ref, l'angle et le nbre de duplication

Pour cet exemple, base un triangle blanc. 23 copies / 15° / pt de ref en bas



Mise à l'échelle

Clic outil mise à l'échelle > Alt + clic sur la page > indiquer le %

Cocher mise à l'échelle des contours et des effets

OUTIL DEFORMATION

Outils déformation

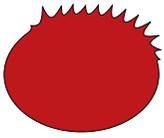
Alt pour déterminer la forme



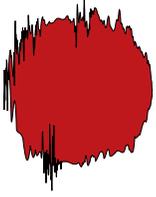
Outils tourbillon



Outils cristallisation



Outils fronce



Outil Dilatation

Outil feston

LES FORMES ET SYMBOLES

Créer une palette personnalisée

A partir de ces formes on crée des modèles personnalisés de forme

Dans la fenêtre des formes clic sur le menu > clic sur ouvrir bibliothèque de forme > autre bibliothèque > ouvrir le dossier où sont stockées les formes

Il est possible de créer ses formes et ses styles graphiques en les glissant directement dans la fenêtre

Outils pulvérisation de symbole

Ouvrir la fenêtre symbole > clic sur le symbole > clic sur outil pulvérisation de symbole > diffuser sur la page



Double-clic sur l'outil pour redimensionner le diamètre du cercle

Utiliser la palette outils de pulvérisation pour :

Glissement/espacement/redimensionnement/rotation/coloration/transparence/stylisation pour utiliser les styles graphiques

Dissocier les symboles

Barre de menu > Objet > Décomposer l'objet

Puis tjs dans objet > dissocier

Pot de Peinture dynamique

Créer une forme > sélectionner > Pot de peinture dynamique > sectionner sur l'objet > outil select de peinture dynamique > utiliser la palette de couleur

Zone outil de recadrage

Pour recadrer

PATHFINDER > Créer des Anneaux olympiques entrelacé

Cercles > créer un cercle contour centré 10pt sans fond > vectorisé le contour (objet > tracé) > dupliquer l'anneau

Pour l'entrelacement > tout sélectionner > Pathfinder > division

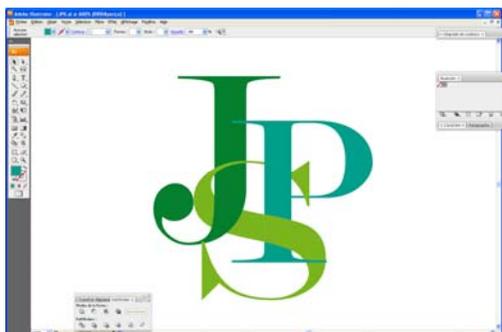
> Avec l'outil de sélection direct sélectionner la partie à la quel on souhaite appliquer la couleur



Texte > vectorisé (>objet) > outil sélection directe > colorer les lettre >

Pour l'entrelacement > Pathfinder > division

Avec l'outil de sélection direct sélectionner la partie à la quel on souhaite appliquer la couleur

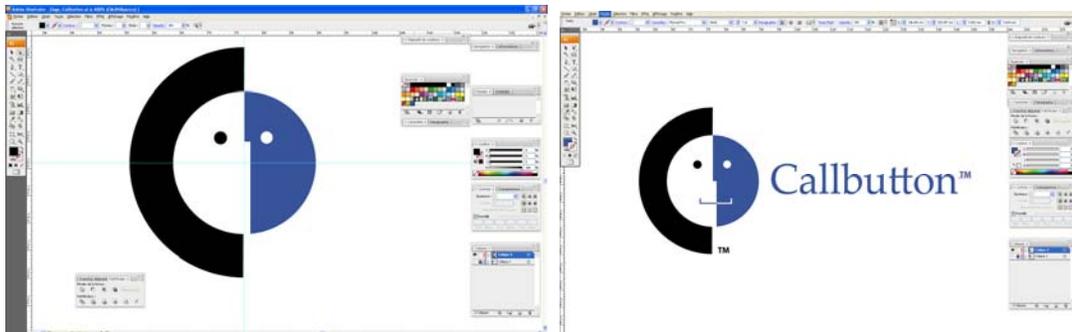


Pour le demi-cercle > créer un cercle > sélectionner coupé avec les ciseaux en haut et en bas.> Ctrl J (joindre les 2pts)

Pour le cercle en deux couleur > faire un tracé à la plume sans fond > sélectionner le cercle + le tracé > Pathfinder > division > avec outil sélection direct sélectionner la partie à coloré en bleue

Pour la bouche > Créer un rectangle > la plume sélectionner le segment du haut > sup.

> Sélectionner le tracé de la bouche + tracé précédent > patfinder > contour

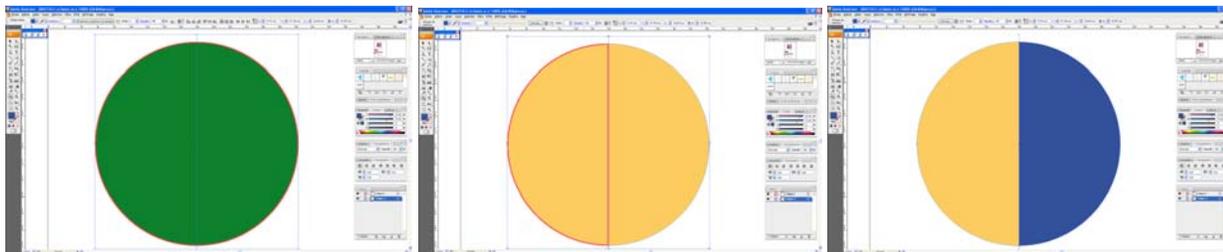


OUTIL POT DE PEINTURE DYNAMIQUE

Permet d'avoir différentes couleurs sur un seul objet via un tracé ou des formes

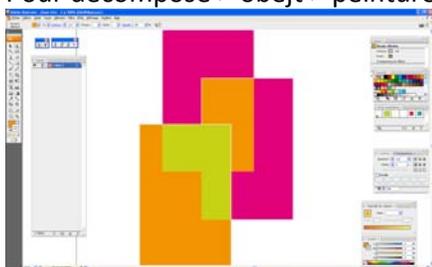
Via un tracé

> Créer une forme > faire un tracé pour divisé la forme > sélectionner la forme et le tracé > outil pot de peint. Dynamique > (clic sur fusionner la peinture dynamique dans la barre d'outil)
> sélectionner la coul. avec la pipette ou ds nuancier > l'appliquer sur la partie souhaité avec le pot de peinture dynamique > clic gauche / clic droit



Via des formes

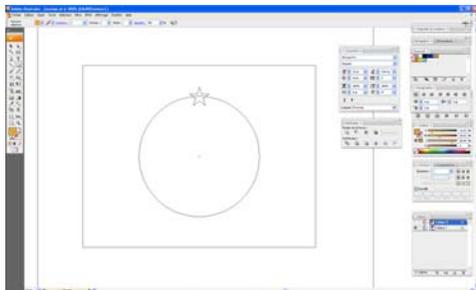
Pour décomposé > obeit > peinture dynamique > décomposer



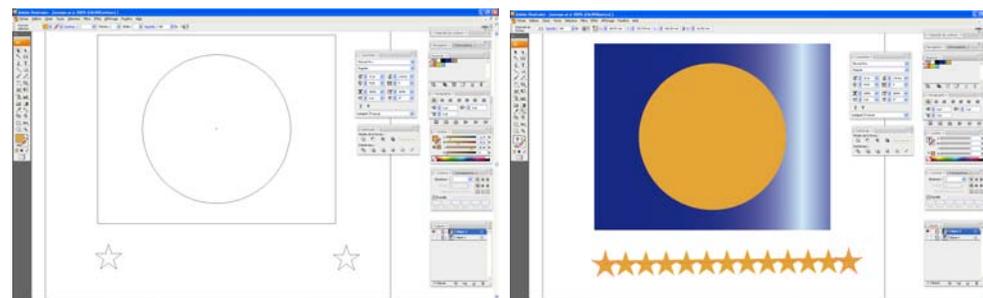
DEGRADER DE FORME ET DEFORMATION

> Créer un rectangle

> tracé un cercle à partir du centre du rectangle, le coupé en haut avec le ciseau pour dire que c'est un tracé ouvert

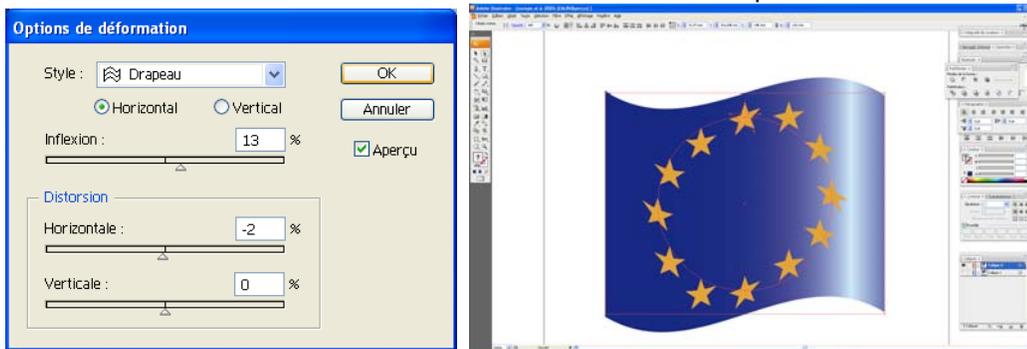


> Outil étoile > tracer une étoile avec Alt+Shift pour une étoile droite et standard Un à gauche, l'autre à droite > sélectionner les 2 > outil dégradé de forme



Sélection les 2 objets étoiles + rectangle > menu > objet > dégradé de forme > inversé le sens permet d'aligner sur l'objet

>sélectionner tout > menu effet > effet illu > déformation Drapeau



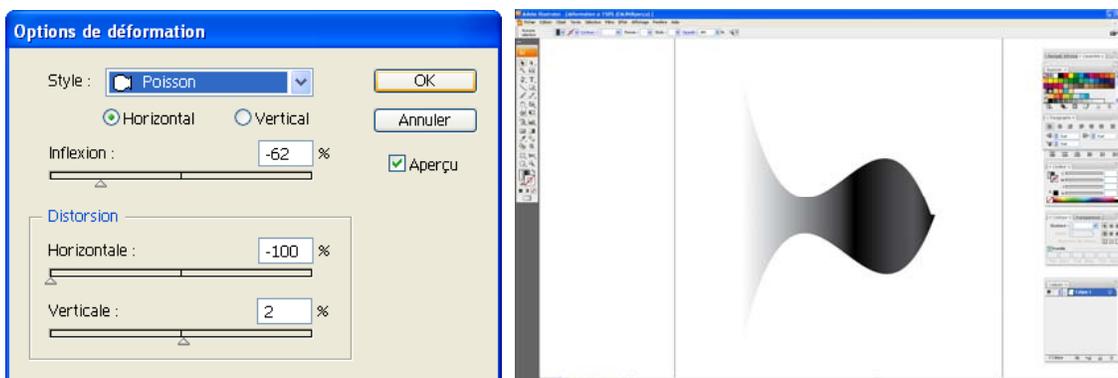
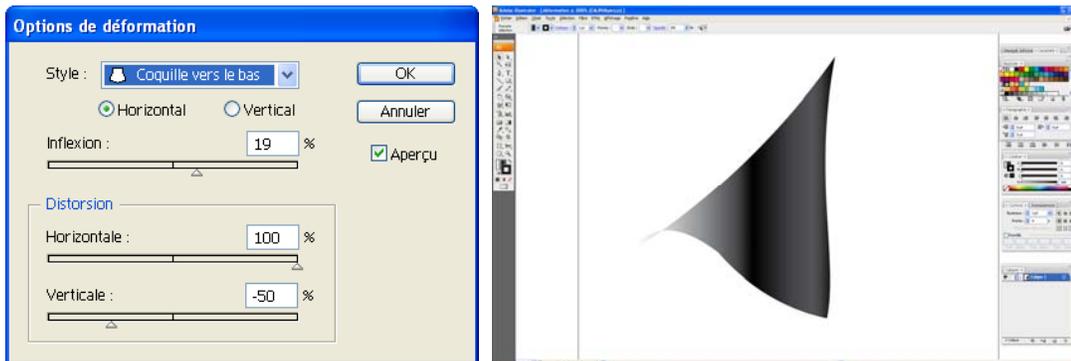
Menu déformation

Menu > Effet > illu > déformation

Possibilité de les additionner / Applicable aussi au texte

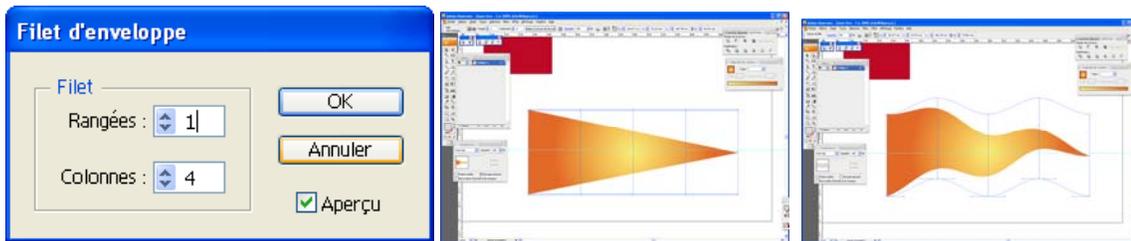
Gérer les effets dans la palette aspect

Exemple à partir d'un rectangle



Distorsion avec forme en aplat

Objet > distorsion de l'enveloppe > créer d'après un filet > 1rangée 4 colonne > remonté un pt sur deux
Procédure-illu-2008



Avec un objet > Groupé tout > sélectionner > appliquer la distorsion d'après un filet

3D 3D 3D

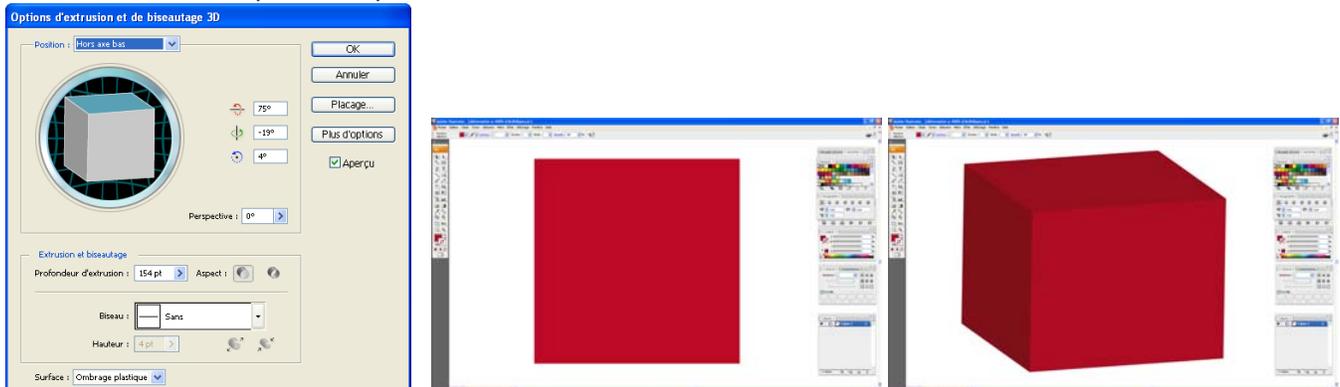
Menu Effet > 3 d

> Extrusion et biseautage

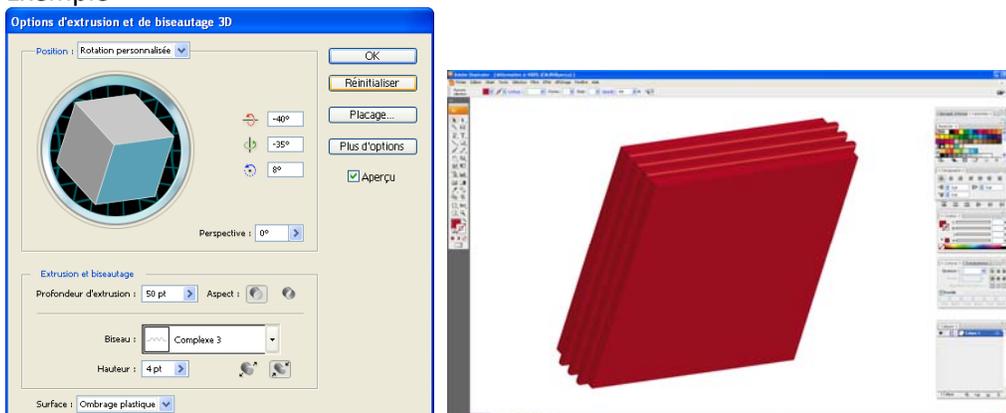
> sélectionner la forme à transformée > aller dans le menu

> **faire pivoter** > par la fenêtre de vues

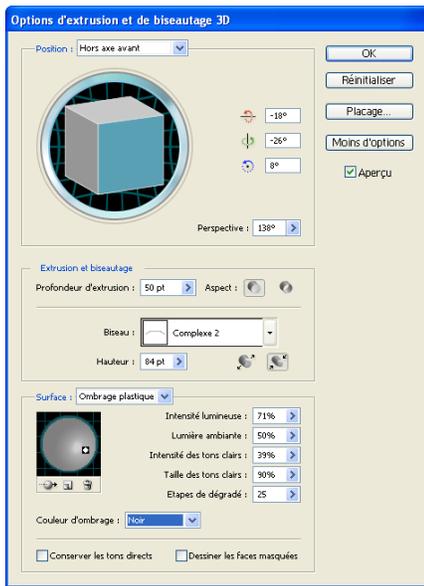
> **modifier** > dans la palette aspect



Choix de vues
et de biseau entrant/sortant > choix de sa taille
Exemple

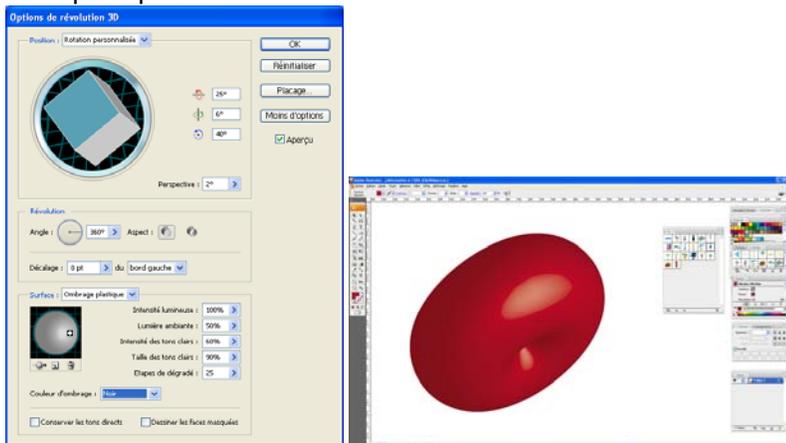


Choix de l'ombrage, de la couleur de l'ombrage, réglage de la luminosité



> Révolution 3D

Exemple à partir d'un cercle

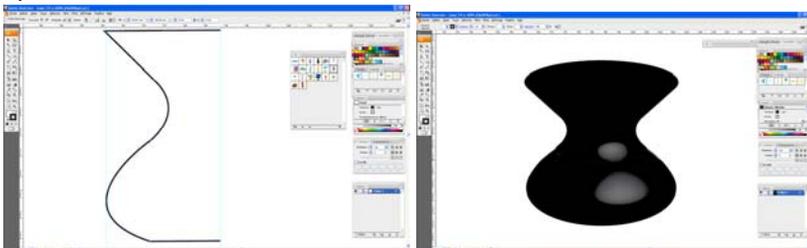


> Créer d'après un tracé

1/choisir la couleur > Faire la moitié de l'objet en tracé

2/Effet > 3 d > révolution > cocher bord droit

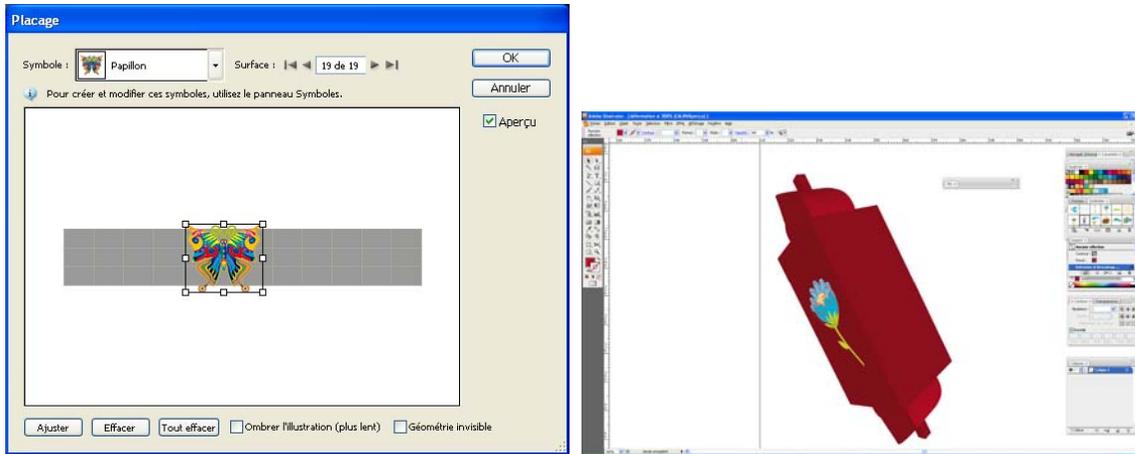
3/



Placage d'illustrations sur un objet 3D

Dans la palette symboles > choisir ses symboles dans la bibliothèque des symboles > s

Fenêtre Aspect > double-clic sur extrusion et biseautage
 > Sélection la face ou l'on souhaite plaquer un objet > sélectionner le symbole



Pour plaquer l'étiquette sur la bouteille

> Créer l'étiquette > tout groupé > la glisser ds la fenêtre symbole > option graphique
 > Procédé comme ci-dessus

Chaque objet 3D est composé de plusieurs surfaces. Un carré extrudé, par exemple, devient un cube composé de six surfaces : les faces avant et arrière et les quatre faces latérales. Vous pouvez plaquer des images 2D sur chaque surface d'un objet 3D. Il vous est ainsi possible, par exemple de plaquer une étiquette ou du texte sur un objet en forme de bouteille ou simplement d'ajouter différentes textures sur chaque face de l'objet.



Objet 3D avec placage d'illustrations sur chaque face

- A.
Illustration Symbole
- B.
Illustration Symbole
- C.
A et B plaqués sur un objet 3D

Vous pouvez seulement plaquer des illustrations 2D stockées dans le panneau Symboles sur des objets 3D. Toute image Illustrator peut constituer un symbole, y compris les tracés, les tracés transparents, le texte, les images pixellisées, les filets et les groupes d'objets.

Lors du placage d'objets 3D, gardez en mémoire les points suivants :

- Comme la fonction de placage utilise des symboles, vous pouvez modifier une instance de symbole et mettre automatiquement à jour toutes les surfaces où ce symbole est plaqué.
 - Vous pouvez interagir avec le symbole dans la boîte de dialogue Placage, avec les commandes habituelles du cadre de sélection pour le déplacement, la mise à l'échelle ou la rotation de l'objet.
 - L'effet 3D enregistre chaque surface plaquée de l'objet sous un numéro. Si vous modifiez l'objet 3D ou appliquez le même effet à un autre objet, le nombre de faces risque d'être différent de l'original. Si ce nombre est inférieur à celui défini pour le placage d'origine, les illustrations en trop seront ignorées.
 - La position du symbole étant définie par rapport au centre de la surface de l'objet, le symbole est replaqué par rapport au nouveau centre de l'objet lorsque la géométrie de la surface change.
 - Vous pouvez plaquer des illustrations sur des objets utilisant les effets Extrusion et biseautage ou Révolution, mais pas sur des objets utilisant seulement l'effet Rotation.
1. Sélectionnez l'objet 3D.
 2. Dans le panneau Aspect, cliquez deux fois sur l'effet Extrusion et biseautage ou Révolution.
 3. Cliquez sur le bouton Placage.
 4. Choisissez l'illustration à plaquer sur la surface sélectionnée à partir du menu déroulant Symbole.
 5. Pour sélectionner la surface à plaquer, cliquez sur les boutons fléchés Première surface , Surface précédente , Surface suivante  et Dernière surface  ou entrez le numéro d'une surface dans la zone de texte.

Les surfaces visibles apparaissent en gris clair ; celles masquées par la position en cours de l'objet apparaissent en gris foncé. Lorsqu'une surface est sélectionnée dans la boîte de dialogue, ses contours s'affichent en rouge dans la fenêtre de document.

6. Utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Pour déplacer le symbole, placez le pointeur dans le cadre de sélection et faites-le glisser. Pour le mettre à l'échelle, faites glisser une poignée latérale ou d'angle. Pour le faire pivoter, faites-le glisser hors du cadre de sélection, près d'une poignée.
 - Pour que les illustrations plaquées s'adaptent aux limites de la surface sélectionnée, cliquez sur le bouton Ajuster.
 - Pour supprimer les illustrations d'une seule surface, sélectionnez celle-ci à l'aide des options de surface, puis choisissez l'option Sans dans le menu Symbole ou cliquez sur le bouton Effacer.
 - Pour supprimer toutes les illustrations de toutes les surfaces de l'objet 3D, cliquez sur le bouton Tout effacer.
 - Pour ombrer et appliquer l'éclairage de l'objet aux illustrations plaquées, sélectionnez le bouton Ombrer l'illustration.
 - Pour afficher seulement le placage, sans la géométrie de l'objet 3D, sélectionnez le bouton Géométrie invisible. Cela est notamment utile pour utiliser la fonction de placage 3D comme outil de déformation tridimensionnelle. Vous pouvez, par exemple, utiliser cette option pour plaquer du texte sur le côté d'une ligne ondulée extrudée, de façon à ce que le texte apparaisse déformé comme sur un drapeau.
 - Pour prévisualiser l'effet obtenu, sélectionnez l'option Aperçu.
7. Cliquez sur le bouton OK dans la boîte de dialogue Placage.

LES MASQUES D'ECRETAGAGE

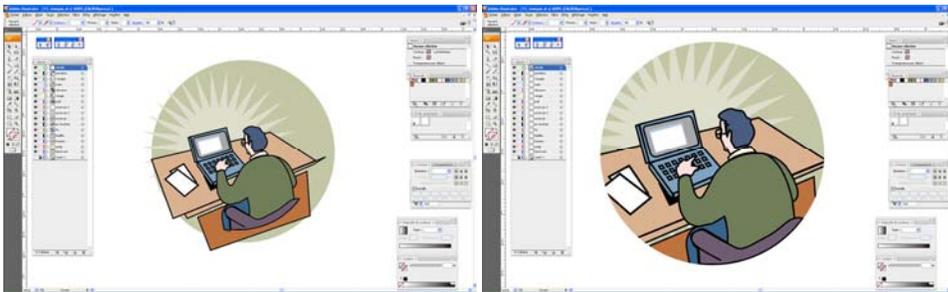
Créer une forme en haut de tout les autres claques > sélectionner tout y compris la forme de calque utile au masque > menu objet > masque d'écrêtage > créer

■ Modifier avec outil de sélection (fl. Noire)

Objet > masque d'écrêtage > modifier le contenu > modifier l'illustration (le contenu) sans bouger le masque
Objet > masque d'écrêtage > modifier le masque > déplacer le masque

Ajouter un contour au masque > sélectionner avec outil sélection direct

Nb lors d'un écrêtage le contour et le fond de la forme s'annule



LE MASQUE D'OPACITE

Exemple :

1/ Créer un triangle blanc

2/ Menu effet > distorsion / transformation > base un triangle. 23 copies / 15° / pt de ref en bas

3/ Créer une ellipse avec dégradé / sélectionner ellipse + triangle de base

4/ Menu Fenêtre transparence > créer un masque d'opacité

Le masque s'affiche dans la fenêtre transparence

5/ Créer les arbres sur les collines >

Faire le premier arbre - Créer 2 cercles identique un noir un verre, les placer, pathfinder division > sup. la partie verte.

Dupliquer et créer le dernière (modifier l'échelle)

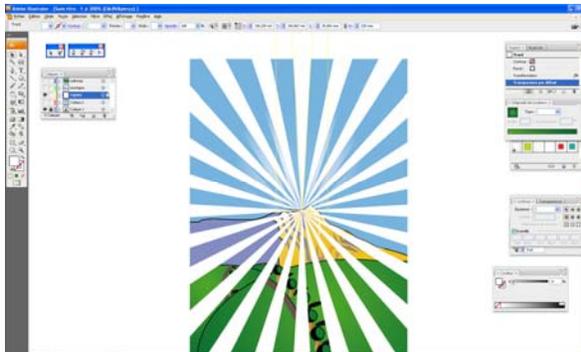
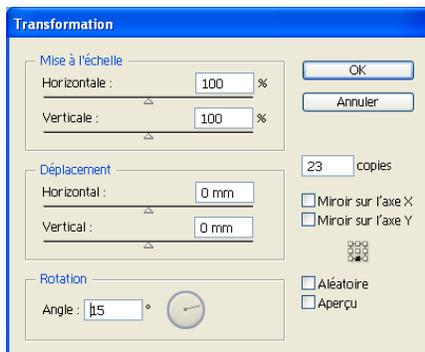
6/ Sélectionner les 2 > clic 2x sur outil dégradé de forme pour afficher le menu

Etapas > indiquer nbre d'arbres entre les deux

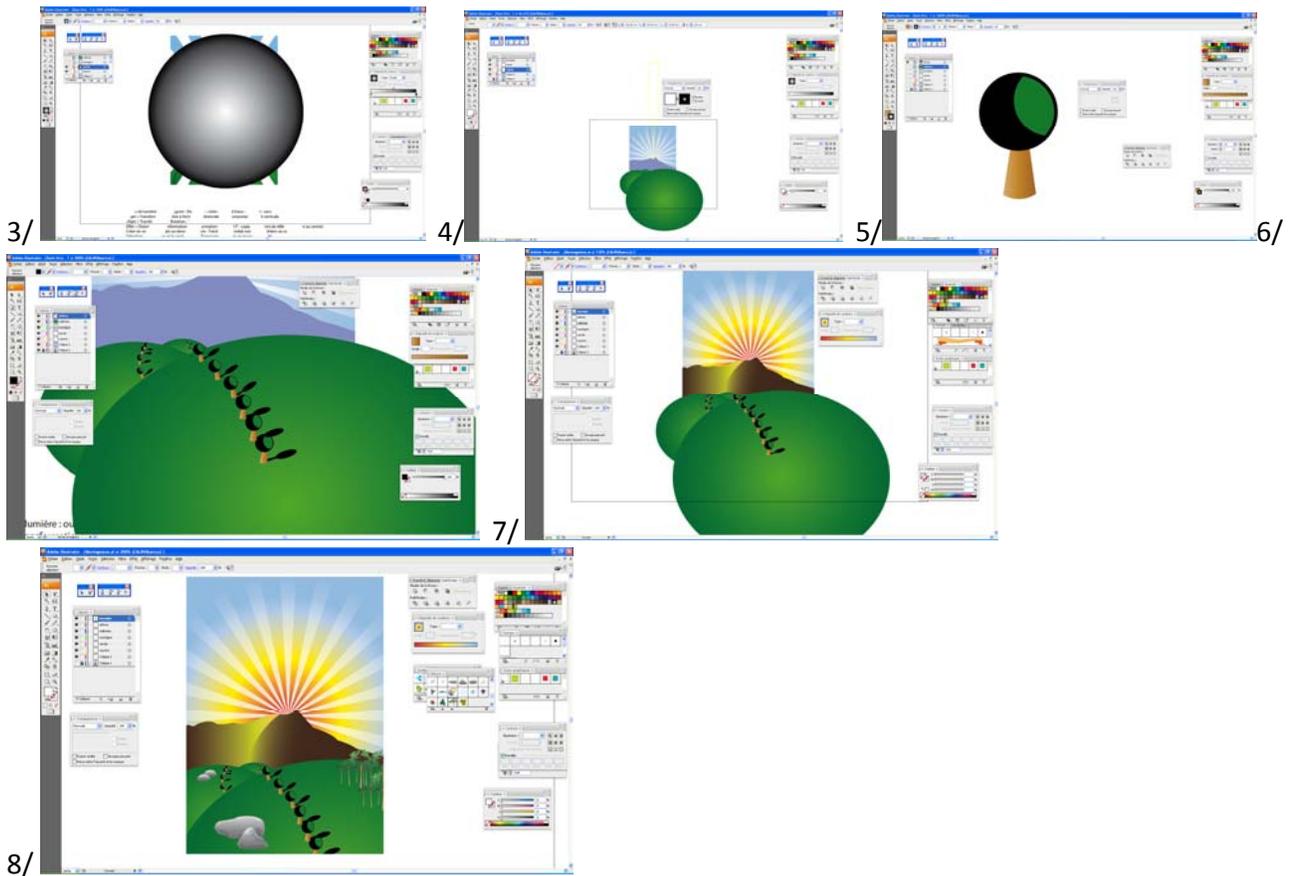
Pour modifier la trajectoire modifiée la courbe, ajouter un pt.

7/ Utiliser pot de peinture dynamique pour la montagne

8/ créer un masque d'écrêtage



2/



MASQUE D'OPACITE AVEC UNE FORME + COMBINE ECRETAGE

Un fond de coul, une image, une forme avec dégradé njoir et blanc (forme au choix)

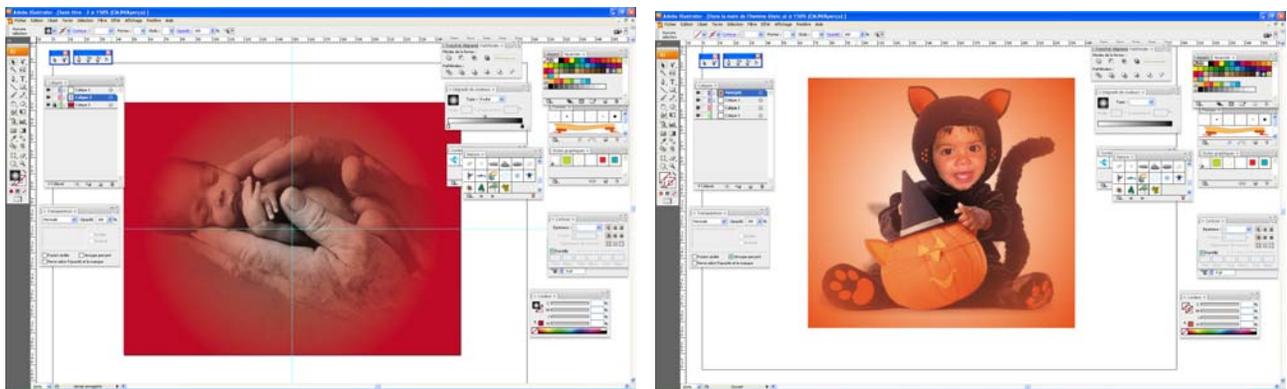
Créer 3 calque > Créer un fond de coul. En Ar. PL, verrouiller le calque

> importé l'image > Créer le dégradé NB

> Sélectionner les 2 - l'image et dégradé

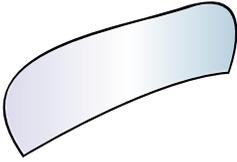
> Menu de la fenêtre transparence > créer un masque d'opacité > cocher écrêter

Possible : d'utiliser un dégradé radial ou linéaire, d'utiliser un forme y appliquer le dégradé



■ Créer un effet vitre

Utiliser du blanc et diminuer l'opacité



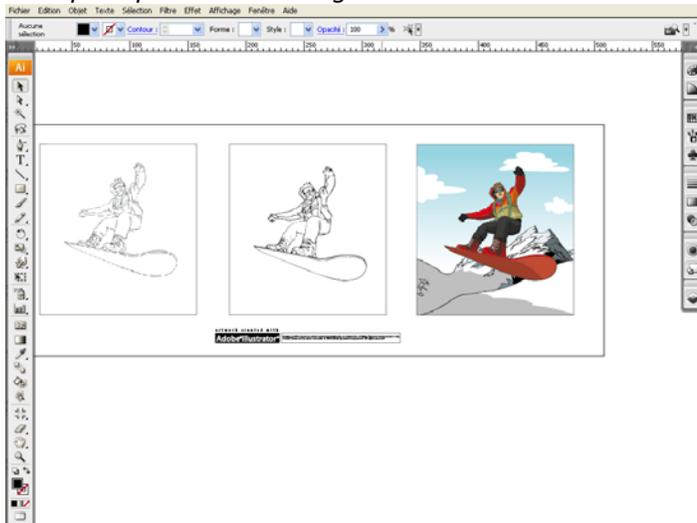
VECTORISATION DYNAMIQUE

Méthode 1- CONVERTIR UNE ILLUSTRATION EN VECTORISATION DYNAMIQUE

Sélection le fichier scanné > outil sélection > objet > **vectorisation dynamique** > créer et convertir en peinture dynamique.

Utiliser cette méthode si vous souhaitez **appliquer des fonds et des contours à l'illustration** vectorielle à l'aide de l'outil Pot de peinture dynamique

Exemple à partir d'une image scannée



Outil utilisation direct pour sélectionner des parties / un point vectoriel de l'image

Méthode 2- IMPORTER UN FICHER ET LE VECTORISER

Fichier > importé

Modifier un fichier importé

> clic sur modifier l'original dans la barre d'outil

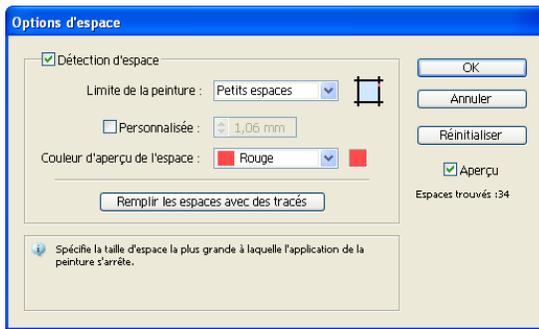
Vectorisé

> clic sur vectorisé dans la barre d'outil

Une nouvelle barre d'option s'affiche. > Zone mini pour préciser le type de vectorisation que l'on souhaite obtenir

Option d'espace

> Petits espaces



Afficher les options de vectorisation

Clic sur icône

Mode : couleur / niv. de gris / NB

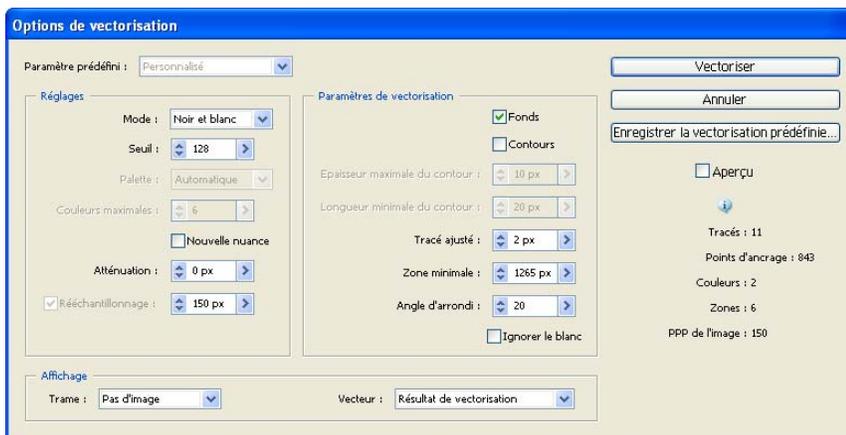
Mode couleur activé > choix du nombre de couleur possible

Seuil : seuil selon le mode choisit

Atténuation

Rééchantillonnage > pour baisser la résolution de l'image avant de vectorisé > nb on perd en qualité.

Angle d'arrondi > en dessous de la valeur indiquée, moins de sommet, les détails s'estompent



Une fois vectorisé possible de modifier avec les paramètres prédéfinis

Pour cette photos > vectorisation dynamique > paramètre prédéfini > 6 couleurs



Création d'animations Flash

Il existe plusieurs façons de créer des animations Flash dans Illustrator. La plus simple consiste à placer chaque image animée sur un calque Illustrator distinct, puis de choisir l'option Calques AI en images SWF lorsque vous exportez l'illustration.

💡 Une vidéo sur l'exportation de fichiers SWF depuis Illustrator est disponible à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0214_fr. Une vidéo sur la création de contenu mobile dans Illustrator est disponible à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0207_fr. Vous pouvez également visiter le site Adobe Studio (disponible sur le site <http://www.adobe.com/fr/studio>) et profiter des conseils et des didacticiels de création d'animations Flash.

1. Créez les illustrations à animer. Utilisez les symboles pour réduire la taille de l'animation et simplifier votre travail.
2. Créez un calque distinct pour chaque image de l'animation.

Vous pouvez effectuer cette opération en collant l'illustration de base dans un nouveau calque pour l'éditer par la suite. Vous pouvez également utiliser la commande Décomposer en calques pour générer automatiquement des calques composés des différents objets qui forment l'illustration.

3. Assurez-vous que les calques respectent l'ordre dans lequel vous souhaitez les afficher pour la composition de l'animation.
4. Utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Choisissez la commande Fichier > Exporter, sélectionnez le format Flash (SWF), puis cliquez sur le bouton Exporter. Dans la boîte de dialogue Options SWF, sélectionnez l'option Calques AI en images SWF dans le menu déroulant Exporter sous. Définissez d'autres options d'animation, puis cliquez sur le bouton OK.
 - Choisissez la commande Fichier > Enregistrer pour le Web et les périphériques. Choisissez la commande SWF dans le menu Format de fichier optimisé. Dans le menu Type de l'exportation, choisissez l'option Calques AI en images SWF. Définissez d'autres options, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

Effet/Filtre	Action
Effet > 3D	Permet de convertir les tracés ouverts ou fermés ou les objets bitmap en objets tridimensionnels (3D) auxquels vous pouvez appliquer une rotation, de la lumière ou une ombre. Voir aussi : Création d'objets 3D
Effet > Artistiques Filtre > Artistiques	Permet d'appliquer un effet de peinture à un support classique. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : Filtres et effets artistiques
Effet > Atténuation Filtre > Atténuation	Permet de retoucher les images et d'atténuer les transitions de couleurs trop importantes en égalisant les pixels autour des arêtes marquées sur les lignes nettes et les zones d'ombre. Voir aussi : Filtres et effets Atténuation
Effet > Contours Filtre > Contours	Permet de créer un effet d'œuvre d'art à l'aide de différents effets de contour de pinceau et d'encre. Voir aussi : Filtres et effets Contours
Effet > Convertir en (forme)	Permet de remodeler un objet vectoriel ou bitmap. Voir aussi : Remodelage d'objets à l'aide d'effets
Filtre > Création	Permet d'appliquer un effet de mosaïque aux couleurs d'un objet bitmap (Mosaïque). Permet également de définir le rognage de l'illustration dans le plan de travail (Traits de coupe). Voir aussi : Création d'une mosaïque , Définition des traits de coupe pour le rognage ou l'alignement
Filtre > Distorsion Effet > Distorsion et transformation (partie supérieure du menu)	Permet de remodeler des objets vectoriels ou d'appliquer les effets à un fond ou à un contour ajouté à un objet bitmap à partir du panneau Aspect. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : Remodelage d'objets à l'aide d'effets
Effet > Distorsion et transformation Filtre > Distorsion (partie inférieure du menu)	Permet d'appliquer une distorsion et un remodelage géométriques à l'image. Voir aussi : Filtres et effets Déformation (partie inférieure du menu)
Effet > Tracé	Permet de décaler le tracé d'un objet par rapport à son emplacement initial, remplacer le texte par des tracés transparents modifiables et manipulables comme tout autre objet graphique et remplacer le contour d'un objet sélectionné par un objet avec fond de la même épaisseur que le contour initial. Vous pouvez également appliquer ces commandes à un fond ou un contour ajouté à un objet bitmap à partir du panneau Aspect. Voir aussi : Décalage de duplication d'objets , Conversion de texte en texte vectorisé , Conversion des contours en tracés transparents
Effet > Pathfinder	Permet de combiner les groupes, les calques ou les sous-calques pour former des objets modifiables.

Effet/Filtre	Action
	Voir aussi : Application d'effets Pathfinder
Effet > Pixellisation (partie inférieure du menu) Filtre > Pixellisation (partie inférieure du menu)	Permet de définir nettement une sélection en rassemblant des pixels de valeurs chromatiques similaires. Voir aussi : Filtres et effets Pixellisation
Effet > Pixellisation (partie supérieure du menu)	Permet de convertir un objet vectoriel en objet bitmap. Voir aussi : Pixellisation d'un objet vectoriel
Effet > Renforcement Filtre > Renforcement	Permet d'accentuer la netteté des images floues en augmentant le contraste des pixels adjacents. Voir aussi : Filtre et effet Renforcement
Effet > Esquisse Filtre > Esquisse	Permet d'ajouter une texture à des images, leur conférant souvent un effet tridimensionnel. Ces filtres sont également utiles pour créer un effet artistique ou de dessin à la main. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : Esquisse, filtres et effets
Effet > Esthétiques Filtre > Esthétiques (partie supérieure du menu)	Permet d'ajouter des flèches, des ombres portées, des arrondis, des effets de contour progressif, des effets lumineux et des effets de griffonnage à des objets. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : Création d'une ombre portée , Application d'une lueur interne ou externe , Ajout de flèches aux traits , Lissage des contours d'un objet , Création d'une esquisse à l'aide de l'effet Griffonnage , Application d'un effet arrondi aux angles des objets
Effet > Esthétiques Filtre > Esthétiques (partie inférieure du menu)	La commande Contour lumineux produit un effet de tableau peint ou un effet impressionniste sur une sélection en dispersant des pixels, puis en recherchant et en renforçant les contrastes dans l'image. Voir aussi : Filtre et effet Esthétiques (partie inférieure du menu)
Effet > Filtres SVG	Permet d'ajouter des propriétés graphiques XML (telles que des ombres portées) à votre illustration. Voir aussi : Application d'effets SVG
Effet > Textures Filtre > Textures	Permet de conférer à une image un aspect de profondeur ou de substance ou d'ajouter un effet organique. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : Filtres et effets Texture
Effet > Vidéo Filtre > Vidéo	Permet d'optimiser les images issues de supports vidéo ou d'illustrations destinées à être visualisées sur un téléviseur. Disponible : mode RVB seulement Voir aussi : Filtres et effets Vidéo
Effet > Déformation	Permet de distordre ou déformer des objets, y compris les tracés, le texte, les filets, les dégradés et les images pixellisées.

Graphiques

