

# Illustrator



logo  
société

<b>La boîte à outils</b> .....	3	Motifs .....	12
<b>Les tracés</b> .....	4	Transparence .....	12
Les noms dans un tracé .....	4	Masques .....	13
Les différents types de points .....	4	Objets composites .....	13
Dessin main libre et la plume .....	4	<b>Le texte</b> .....	14
Auto-trace .....	5	Pour saisir du texte .....	14
Rectangles et ovales .....	5	Pour mettre du texte dans un objet ...	14
<b>Les sélections</b> .....	6	Chainage de deux blocs de texte .....	14
Dégradé .....	6	Pour poser du texte sur un tracé .....	15
Changement d'échelle – rotation –		Habiller une image .....	15
réflexion – inclinaison .....	7	Éditez le tracé des lettres .....	15
Ciseau – ajout et retrait d'un point .....	7	Texte en noir au blanc partiel.....	16
<b>Un tour dans les menus</b> .....	8	<b>Le business graphique</b> .....	17
Grouper et associer .....	8	Les données des graphiques .....	17
Avant plan – arrière-plan .....	8	Les différents types de graphiques ....	17
Déplacement .....	8	Graphique à colonnes groupées .....	17
Préférences .....	9	Graphique à colonnes empilées .....	18
Répéter .....	9	Graphique linéaire .....	18
Joindre – aligner – verrouiller –		Graphique à secteurs .....	18
masquer – guides .....	9	Graphique à surfaces .....	18
Joindre .....	9	Graphique de points .....	19
Aligner .....	9	Graphique combiné .....	19
Verrouiller .....	9	Graphique à motif .....	19
Tout déverrouiller .....	9	<b>Finition</b> .....	20
Masquer .....	9	Utilisation des documents d'Illustrator	
Tout afficher .....	9	dans les logiciels de mise en page .....	20
Transformer en guide .....	9	Marques de découpe .....	20
Annuler tout les guides .....	9	La séparationquadrichromique .....	20
Prévisualisation .....	10	<b>Les raccourcis claviers</b> .....	21
<b>Fond et contour</b> .....	11	<b>Les caractères spéciaux</b> .....	22
Les couleurs personnalisées .....	12	Trucs et astuces .....	23

## PRÉAMBULE

Nous appliquons les conventions suivantes dans l'ensemble de nos supports de cours : les menus, commandes et options des fenêtres de dialogue sont toujours en **caractères gras** et les touches sont toujours inscrites en *italique*, dans une police particulière par rapport au corps du texte.

Ce support avec les écrans Macintosh s'adresse aux utilisateurs des versions Macintosh et Windows. Généralement la touche option sur Macintosh est remplacée par la touche Alt sur Windows et la touche commande par la touche Ctrl.

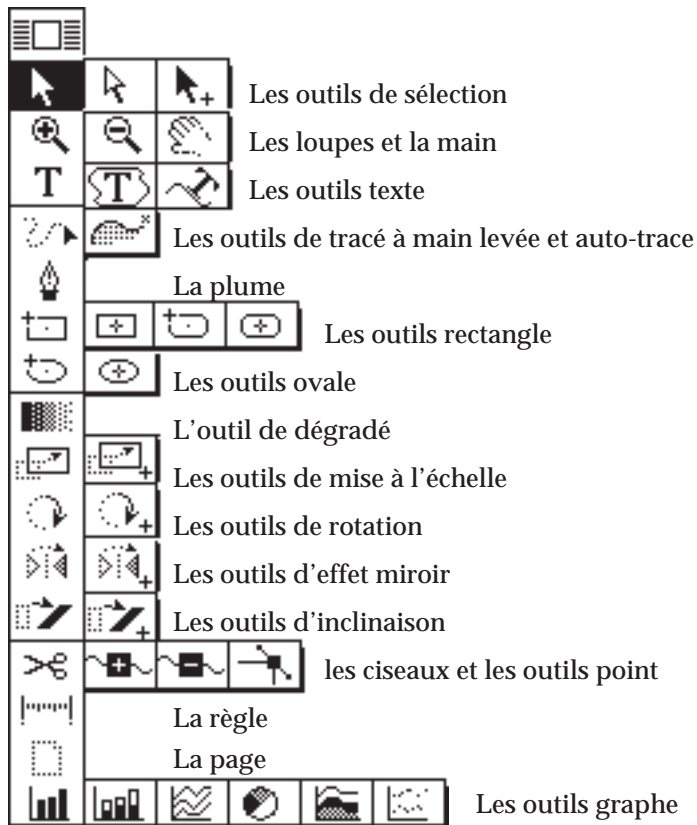
© Copyright 1993 – ED PRODUCTIONS  
78, rue Jacquard  
59260 Lille-Hellemmes  
France  
Tél : 03.20.04.78.53

Illustrator 3 appartient à la catégorie des logiciels de dessin vectoriel. Il existe deux environnements graphiques sur ordinateur : le dessin point par point (MacPaint) et le dessin vectoriel.

Dans une application de dessin bitmap, vous dessinez en jouant sur l'apparence des pixels. Les lignes et les textes sont irréguliers, de mauvaise qualité lorsqu'ils sont imprimés car l'imprimante imprime des points juxtaposés.

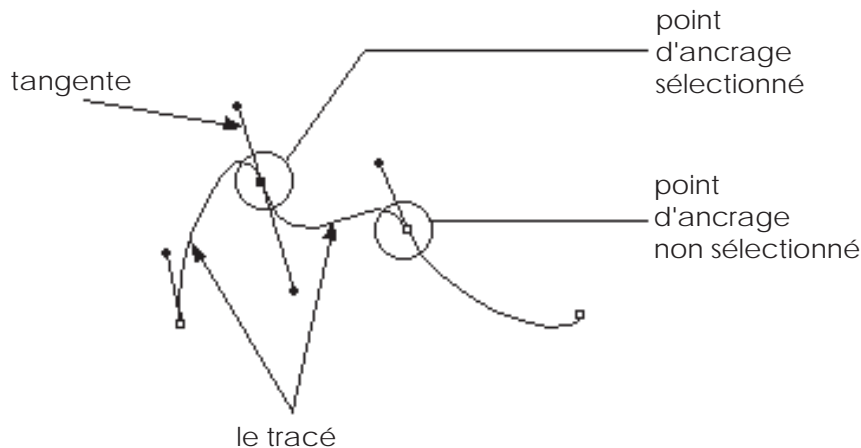
Dans un logiciel de dessin vectoriel chaque objet est défini par une série de tracés mathématiques, envoyés à l'imprimante, qui génèrent des traits et des textes parfaits si l'imprimante est compatible avec le logiciel. En outre, ces données mathématiques demandent moins de place sur le disque dur qu'un dessin point par point.

## LA BOÎTE A OUTILS

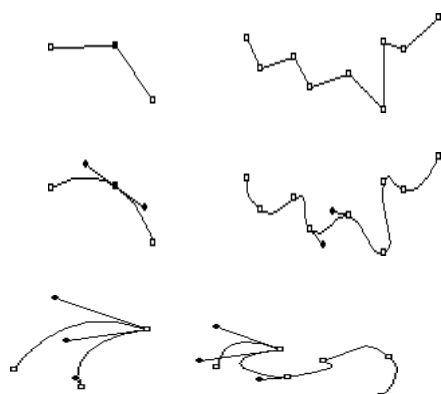


# LES TRACÉS ET LES DIFFÉRENTS POINTS

## Les noms dans un tracé



## Les différents types de points



Si vous cliquez un point, puis de nouveau plus loin, vous obtenez un segment.

Si vous cliquez et que vous glissez, vous obtenez une courbe.

La touche *option* permet de changer de direction et d'obtenir des angles aigus.

## Dessin main libre et la plume

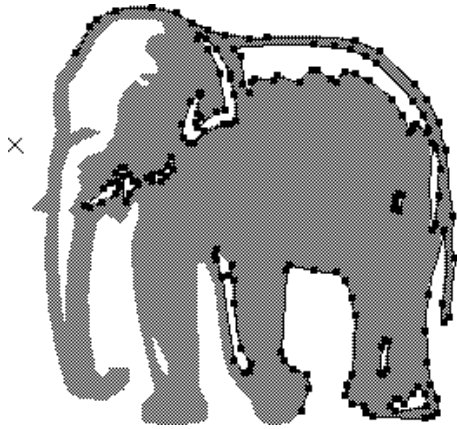
Cliquer - glisser avec l'outil main libre crée un tracé relié par des points de construction. Pour effacer les derniers points, avant de relâcher le bouton de la souris, maintenez enfoncé la touche *commande*, puis rebrousser chemin. Vous pouvez ensuite continuer le tracé. De même lors des tracés à la plume. Si vous maintenez la touche *majuscule* enfoncée, vous contraignez le tracé suivant les axes.

La touche *contrôle* permet de basculer d'un outil à l'autre.

Lors des tracés avec la plume, essayez d'employer le moins de points de construction possible.

Pour une courbe allant dans un seul sens, un point d'ancrage tous les 120 degrés suffit. Pour les courbes dont l'orientation évolue progressivement, vous devez positionner un point d'ancrage tous les deux points d'inflexion (point à partir duquel la courbe change d'orientation). Pour les courbes dont l'orientation change brutalement (sommet), vous devez faire correspondre un point angulaire avec chaque sommet. En relâchant la souris et en maintenant enfoncée la touche *option*, si vous cliquez et que vous glissez sur le dernier point, cela crée un angle dans le tracé.

## Auto-trace



Une image sauvegardée au format Paint ou Pict peut servir de modèle. Cette image apparaît, en fond, grisée mais ne s'imprime pas. Elle est comparable à une image placée sous un papier calque. Pour utiliser l'auto-trace, il suffit de placer le curseur (x) sur le bord du modèle à retracer à la marge du noir et du blanc. Cliquez. Un tracé se dessine automatiquement. Pour ne tracer qu'une partie du modèle, glissez et arrêtez à l'endroit où le tracé doit s'interrompre, et relâchez la souris.

## Rectangles et ovales

Pour tracer ces formes géométriques, cliquez un coin et tirez. Pour un ovale ce coin correspond à celui du rectangle circonscrit. Les formes obtenues avec ces outils sont toujours construites avec un point d'alignement en leur centre. D'ailleurs, vous tracez ces formes depuis leur centre en choisissant les outils supplémentaires ou en tenant enfoncée la touche *option* lors de leurs créations.

Pour obtenir un carré ou un cercle, maintenez la touche *majuscule* enfoncée pendant que vous tracez la forme.

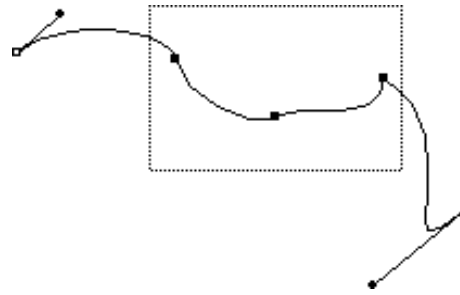
Si vous cliquez une seule fois avec l'outil rectangle ou ovale, une fenêtre de paramétrage apparaît. Cette fenêtre permet notamment d'indiquer l'arrondi d'angle des rectangles, sinon ils peuvent être définis dans la fenêtre des préférences.

Les points, de tous types, sélectionnés apparaissent en noir.

Dans un tracé sélectionné et dégroupé, les points non sélectionnés sont évidés.

En cliquant sur un point avec la flèche de sélection, vous le sélectionnez. Vous pouvez aussi sélectionner un ou plusieurs points, en le (ou les) encadrant.

Il est possible d'activer un segment (droite ou courbe) en cliquant sur celui-ci. Dans ce cas, les points de ce segment sont sélectionnés.



Pour ajouter ou retirer un point ou un ensemble de points à la sélection, utilisez la touche *majuscule* en continuant de sélectionner.

Dans le cas de points superposés ou très proches, le point sélectionné est celui qui est au premier plan.

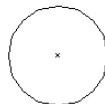
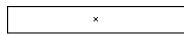


pour sélectionner dans un tracé groupé seulement le ou les points désirés.

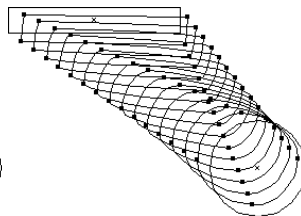


pour sélectionner l'ensemble du tracé quand il est dégroupé. Vous pouvez aussi utiliser la flèche de sélection et la touche *option*, mais dans ce cas, ne bougez pas en cliquant sinon un double est créé.

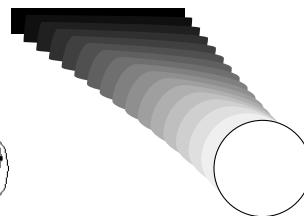
## Dégradé



A



B



C

Pour réaliser un dégradé de forme ou de couleur, la marche à suivre est la suivante:

- ① Définissez les attributs des objets ou tracés de départ et d'arrivée.
- ② Cliquez sur le ou les points d'ancrage de la déformation pour le premier objet ou tracé. Avec la touche *option*, sélectionnez l'ensemble de l'objet ou du tracé.
- ③ En maintenant la touche *majuscule* enfoncée, choisissez les points d'ancrage du second objet. Attention de bien choisir votre point sinon vous risquez de rencontrer des déformations non voulues.
- ④ Avec l'outil dégradé, cliquez sur un point sélectionné du premier objet, puis sur un point sélectionné du second.
- ⑤ Saisissez le nombre d'étapes de votre dégradé (attention de ne pas mettre trop d'étapes lorsque c'est inutile car cela peut ralentir l'impression). Les pourcentages permettent d'étirer ou de concentrer les étapes du dégradé.
- ⑥ Le dégradé sélectionné et groupé apparaît entre les deux formes originelles non sélectionnées.

Le langage de description de page PostScript utilisé par Illustrator ne supporte que 256 couleurs donc 256 pas. Mais toutes les imprimantes ne réussissent pas à imprimer les 256 couleurs. En divisant la résolution de l'unité d'impression par 16, vous obtenez une estimation de la fréquence de trame maximum à utiliser pour obtenir quand

même 256 niveaux de gris. En utilisant une valeur de trame inférieure à ce résultat, on minimise le phénomène des bandes.

RÉSOLUTION	TRAME MAXI
2 540 pt	159 lpi
2 400 pt	150 lpi
1 270 pt	79 lpi
1 200 pt	75 lpi

Pour connaître le nombre d'étapes adéquat dans un dégradé de couleur, vous pouvez employer l'utilitaire Blender pour calculer le nombre d'étapes nécessaires entre deux couleurs ou la formule suivante :

$$\left( \frac{\text{résolution}}{\text{linéature}} \right)^2 \times \% \text{changement de couleur}$$

- Il est impossible de créer un dégradé entre un tracé ouvert et un tracé fermé, un rectangle ou un ovale.
- N'utilisez jamais un dégradé entre une couleur personnalisée et une couleur quadrichromique.
- Pour dégrader une couleur personnalisée jusqu'au blanc, n'utilisez pas blanc dans les attributs, du menu dessin mais 0 % de la couleur personnalisée utilisée.
- Il est possible de créer un dégradé entre deux objets à motif, à condition, que le motif soit identique sur les deux objets.

## Changement d'échelle – rotation – réflexion

inclinaison 


Chacun de ces outils fonctionne selon le même principe :

- ➊ Définissez un point de référence pour la déformation par un clic de souris. Par exemple, l'axe de rotation.
- ➋ Cliquez et glissez jusqu'au résultat souhaité. En tenant la touche *majuscule* enfoncée, vous contraignez la déformation suivant les axes voulus.


Vous pouvez utiliser une fenêtre de paramétrage, si en cliquant lors de la définition du point de référence, vous tenez la touche *option* enfoncée.

## Ciseau-ajout et retrait d'un point

conversion d'un point 

 Afin de couper un tracé ou ouvrir un objet, cliquez à l'endroit où vous désirez effectuer cette opération, avec les ciseaux. Les deux points créés sont superposés et actifs. Pour déplacer ces deux points, enfoncez la touche *majuscule* et cliquez sur les deux points. Le point de l'avant plan est alors désélectionné. Puis cliquez – glissez sur le point restant. Les ciseaux ne sont plus actifs si du texte a été placé sur un tracé.

 Si vous cliquez avec cet outil sur un tracé entre deux points, un point est ajouté à ce segment.

 Si vous cliquez avec cet outil sur un point, vous le supprimez en déformant les segments adjacents.

 Cet outil permet de transformer un point d'ancrage droit en point courbe et vice-versa.

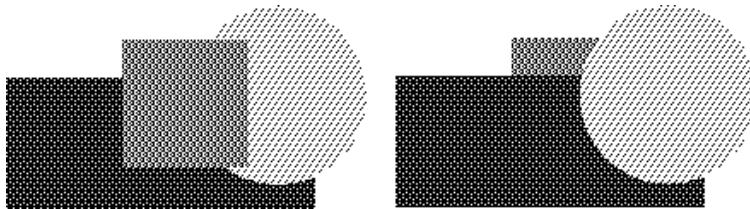
## Grouper et associer

Les outils de tracé donnent un dessin dégroupé, hormis les outils rectangle et ovale qui génèrent un tracé groupé. Les étapes d'un dégradé sont également groupées et associées. Mais vous pouvez aussi associer plusieurs tracés ou/et objets entre eux, grâce à l'option associer du menu objet.

Avec le pointeur de sélection et la touche *option*, en cliquant sur une courbe, le tracé complet est sélectionné et dupliqué si vous glissez. Si vous réitérez la même opération, vous sélectionnez également d'autres tracés ou objets, ils sont alors groupés avec le premier.

Pour savoir si un tracé est groupé ou dégroupé, cliquez sur une partie quelconque du tracé ou de l'objet avec l'outil de sélection. Si les points apparaissent évidés, l'objet ou le tracé n'est pas groupé. Si les points sont noirs, l'objet ou le tracé est groupé.

## Avant plan – arrière-plan



La création des objets s'effectue en les plaçant les uns par-dessus les autres. Ainsi, le premier objet créé se situe à l'arrière-plan, et le dernier objet au premier plan. Les objets intermédiaires s'empilent entre l'arrière et le premier plan.

Pour changer l'ordre de cet assemblage, utilisez les fonctions du menu édition premier plan (place l'objet sélectionné au-dessus de l'ensemble des tracés), arrière-plan (place l'objet sélectionné en dessous de l'ensemble des tracés), coller devant et coller derrière (collent devant ou derrière l'objet sélectionné, au même endroit que l'élément copié). La touche *option* permet de sortir l'objet d'un groupe.

Un objet qui possède un fond est opaque, sauf si l'objet au premier plan est un objet composite ou un masque. Dans ce cas, avec un masque, tout se passe comme si l'utilisateur voyait les différents objets à partir du fond de l'écran, de l'arrière-plan vers le premier plan.

## Déplacement

En passant par le menu édition, vous tapez dans la fenêtre de dialogue la distance et l'angle (sens trigonométrique) de déplacement de la sélection.

Il est possible de conserver l'élément originel si vous utilisez le bouton copie.

Les motifs peuvent suivre ce déplacement.

Mais vous pouvez aussi effectuer des déplacements à l'aide de la souris.

Après avoir sélectionné un segment, un point, un ensemble de points, un tracé complet, un groupe d'objets, glissez à partir de l'endroit sélectionné.

Après avoir commencé le mouvement et avant de relâcher le bouton de la souris, si vous enfoncez la touche *majuscule*, vous contraignez le déplacement ; si vous enfoncez la touche *option*, vous conservez l'élément originel. Attention à relâcher le bouton de la souris avant la touche !

## Préférences

Toutes les transformations sur un objet garni d'un motif sont appliquées à ce motif.

Permet de visualiser et d'imprimer les motifs.

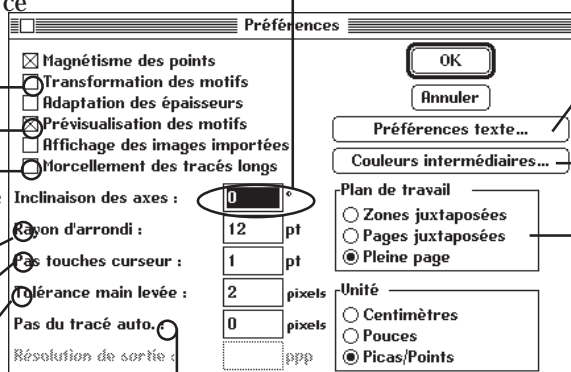
Coupe les tracés en différentes zones afin de permettre l'impression.

Le coin arrondi des rectangles.

Permet de fixer le déplacement d'un objet avec les touches fléchées.

Si vous utilisez l'outil main levée, vous ajoutez plus ou moins de points lors des tracés. De nombreux points de construction s'affichent si la valeur est de 1 ; peu si la valeur est de 10 ou plus.

Modifie les axes X et Y des repères lors de la création des objets. Par exemple, si vous indiquez 30°, les prochains traits seront tirés à 30° si vous tenez la touche *majuscule* enfoncée.

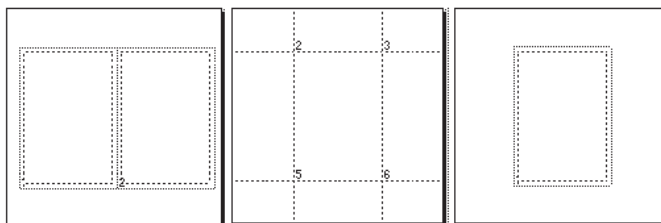


Permet d'indiquer les préférences pour les textes.

Permet d'ajuster les couleurs écran.

Le format d'affichage de la page. Voir ci-dessous.

Nous vous conseillons une valeur de 1 ou 2 afin d'ajuster l'auto-trace.



Zones juxtaposées

Pages juxtaposées

Plaine page

## Répéter

Après un déplacement, un changement d'échelle, une rotation, une réflexion, une inclinaison, un déplacement avec copie, cette fonction du menu objet permet d'effectuer une nouvelle fois la même opération automatiquement.

## Joindre – aligner – verrouiller – masquer – guides

Joindre permet de fermer un tracé ouvert sélectionné.

Aligner superpose ou aligne suivant un axe les points d'ancrage sélectionnés.

Verrouiller interdit toute manipulation sur un tracé sélectionné.

Tout déverrouiller libère tous les tracés verrouillés. Tous les points des tracés déverrouillés sont actifs. Cette commande agit sur l'ensemble des objets verrouillés, jamais sur un seul objet.

Masquer permet de dissimuler la sélection quand celle-ci rend le repérage trop difficile, le dessin confus, etc. Cependant, les éléments cachés doivent être affichés avant de fermer le document pour être sauvés.

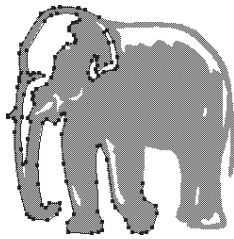
Tout afficher montre l'ensemble des éléments cachés, jamais sur un seul objet.

Transformer en guide permet de transformer un trait, un axe, une courbe en guide ou repère qui n'est pas imprimé. À utiliser de préférence en activant la fonction magnétisme des points dans la fenêtre des préférences.

Annuler tout les guides possède un fonctionnement identique à l'option tout déverrouiller.



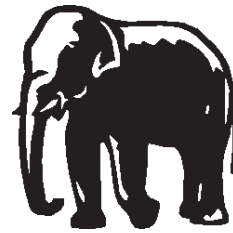
PRÉVISUALISATION



TRACÉS ET MODÈLE



TRACÉS SEULS



MODÈLE SEUL

Plusieurs fenêtres pour un fichier peuvent être ouvertes en même temps.

Lors de certaines opérations complexes, il peut être intéressant de visualiser le résultat final en même temps que le tracé seul. Cependant, ce mode de travail ralentit l'affichage, et ce, d'autant que vous ouvrez une nouvelle fenêtre.

Il est également possible de prévisualiser seulement une partie d'un dessin. Sélectionnez les tracés qui vous intéressent et demandez prévisualiser la sélection dans le menu affichage.

Deux formats d'affichage par défaut du travail existent dans Illustrator : taille réelle et taille écran. Vous pouvez aussi zoomer sur une partie spécifique de l'image grâce aux outils loupes et déplacer l'image à l'écran par la main.

Des règles et des repères issus de ces règles peuvent être affichés comme dans les logiciels de PAO. Attention toutefois à avoir demandé préalablement afficher les objets invisibles pour les repères.

Par défaut, les objets dans Illustrator possèdent un fond noir et sont sans contour. Dès que vous indiquez que l'objet a un contour, son épaisseur est de 1 point. Si cette épaisseur est de 0, le contour sera prévisualisé et imprimé le plus finement possible. Le bouton tester permet de visualiser le résultat sans quitter la fenêtre de dialogue.



Un arc de cercle est constitué d'une série de courtes lignes droites juxtaposées. Aussi, lorsque vous créez des dessins complexes, il est intéressant d'augmenter la flèche de quelques points, notamment lorsque l'imprimante vous envoie un message de "limite" (par exemple limitcheck). Cette valeur dépend du périphérique de sortie. Jusqu'à une valeur de 8 environ (limites : 0 et 100 pixels), la flèche n'a pas d'effets sur les impressions, notamment avec les flasheuses.

Par défaut la flèche est de 0. Plus elle est élevée, plus les segments sont visibles.

Extrémité précise la nature de l'extrémité d'un tracé ou de pointillés.



Successivement, le trait se termine net, le trait se prolonge par un demi cercle de rayon égal à la moitié de son épaisseur, le trait se prolonge par un rectangle égal à la moitié de l'épaisseur du trait.

La forme du sommet permet de préciser la nature du point d'ancrage au sommet d'un angle aigu.



Dans les dessins de droite, la partie supérieure indique le tracé. En bas, le résultat obtenu. Successivement les segments sont joints par une pointe, par un arc de cercle de rayon égal à la moitié de l'épaisseur du trait et par un rectangle.

Si vous choisissez l'option pointillés, dans la zone de type de traits, vous entrez, en points, dans la première case, la longueur du premier tiret, dans la seconde, l'espace entre les deux premiers tirets, dans la troisième case, la longueur du second tiret, etc. Si les tirets doivent toujours avoir la même grandeur, remplissez seulement les deux premières cases. Pour obtenir des tirets comme des points, sélectionnez extrémités arrondis et 0 dans la première case.

## Les couleurs personnalisées et gamme Pantone.

Choisissez couleur personnalisée dans le menu dessin. Entrez les pourcentages et le nom de cette couleur (sans lettre accentuée) de la couleur désirée. Validez par le bouton OK. Cette couleur est désormais disponible dans les attributs du dessin, dans la catégorie des couleurs personnalisées.

Pour accéder aux couleurs de la gamme Pantone, ouvrez par exemple le fichier Pantone® NEC. Par le menu fenêtre, affichez votre document. La fenêtre contenant le fichier Pantone est cachée. Si vous demandez les couleurs personnalisées, la liste référencée des couleurs Pantone apparaît.

Si vous souhaitez utiliser à nouveau le ou les mêmes couleurs personnalisées ou Pantone, créez un fichier où toutes les couleurs qui vous intéressent sont accessibles. Pour y avoir accès, comme pour le fichier Pantone, il suffit d'ouvrir le fichier couleur et de rappeler la fenêtre de votre document.

## Motifs



Pour créer un motif de remplissage, suivez la démarche suivante :

- ❶ Vérifiez si dans les préférences du menu édition, les options prévisualisation des motifs et transformer les motifs sont activées.
- ❷ Créez un rectangle sans fond ni contour et placez-le à l'arrière plan sur le motif voulu.
- ❸ Sélectionnez le motif (ici le pique) et la forme géométrique.
- ❹ Dans le menu dessin, choisissez motif. Dans la fenêtre de dialogue qui apparaît, cliquez créer. Le motif apparaît en bas et à droite de la fenêtre.
- ❺ Donnez un nom à ce motif et validez la fenêtre.
- ❻ Vous accédez aux motifs dans la fenêtre d'attribut en demandant les motifs.
- ❼ Vous pouvez modifier la reproduction de ce motif si vous cliquez sur le bouton transformer.

Les motifs se positionnent par rapport à l'origine des règles. Si vous souhaitez modifier cette origine, déplacez les points zéro en cliquant et glissant l'intersection des règles à l'endroit où vous désirez que la nouvelle origine se situe. Pour afficher les règles, activez afficher règles dans le menu affichage.

Si vous souhaitez utiliser de nouveau le ou les mêmes motifs, créez un fichier où tous les motifs qui vous intéressent sont accessibles. Pour y avoir accès, comme pour le fichier Pantone, il suffit d'ouvrir le fichier bibliothèque et de rappeler la fenêtre de votre document.

Si vous avez des problèmes d'impression avec un objet garni d'un motif essayez de créer le motif séparément puis créer un masque avec l'objet qui doit contenir le motif.

## Transparence

Lors de la séparation quadrichromique, toute couleur (à l'exception du noir) placée au-dessus d'une ou de plusieurs autres couleurs crée automatiquement une défonce bord à bord. Le recouvrement pallie ce problème. Il s'appelle transparence dans Illustrator. Si vous cochez l'option transparent concernant un objet, vous annulez la défonce. Cette couleur s'imprime alors en surimpression.

Dans la plupart des cas, seul le contour de l'objet est transparent. Son épaisseur est

double de la valeur de recouvrement. Aucune différence n'apparaît à l'écran, ni à l'impression quel que soit l'imprimante... Seules, certaines flasheuses tiennent compte de cette information.

Autre usage de la transparence : les ombres portées. Dans ce cas, l'objet complet est transparent. Mais faites des essais, car une valeur de trame ne s'ajoute pas à une autre pour donner un résultat plus foncé !

Autre méthode qui permet de foncer ou d'éclaircir une zone : les couleurs personnalisées du menu dessin et les masques. Tous les objets coloriés avec une couleur personnalisée peuvent être modifiés en une seule fois.

- ❶ Créez l'objet et mettez-le en couleur à l'aide des couleurs personnalisées. Attention de ne pas utiliser de lettres accentuées dans la dénomination des couleurs car elles ne seraient pas reconnues par l'application Separator d'Adobe.
- ❷ Enregistrez ce dessin.
- ❸ Sans quitter, créez un masque à la forme des zones à éclaircir ou à foncer.
- ❹ Modifiez les couleurs et leur nom dans la fenêtre des couleurs personnalisées.
- ❺ Enregistrez sous un autre nom.
- ❻ Sélectionnez l'ensemble du dessin. Rappelez le document enregistré en  $\Sigma$  et collez la sélection en arrière-plan.

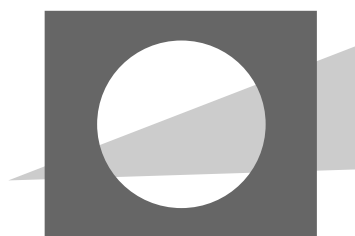
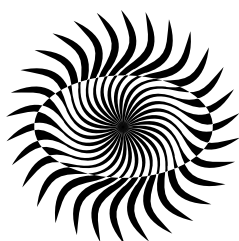
## Masques



- ❶ Réalisez le fond (dans notre exemple, les trois bandes)
- ❷ Réalisez le masque (le cœur) en cochant pour cet objet l'option masque dans les attributs.
- ❸ Placez le masque au-dessus du fond masqué.
- ❹ Dégroupez le masque et supprimez s'il y a lieu le point d'alignement au centre (par exemple, dans un rectangle).
- ❺ Envoyez le masque à l'arrière-plan.

Nous vous conseillons de grouper le masque et le fond, car généralement, il faut remettre cet ensemble au premier plan afin de visualiser les éléments précédemment tracés. En cas de problèmes, il vaut mieux réaliser cette opération sur un autre fichier et copier – coller le résultat dans le fichier définitif.

## Objets composites



- ❶ Assurez-vous que les objets à travers lesquels vous voulez voir sont devant l'objet de l'arrière-plan.
- ❷ Sélectionnez tous les objets que vous voulez inclure dans le tracé composite.
- ❸ Choisissez rendre transparent dans le menu dessin.  
Si vous annulez la transparence, l'objet qui servait de "trou" ne retrouve pas les attributs qu'il avait avant l'opération.

Parmi les polices disponibles sur votre ordinateur, certaines sont appelées de type 1. Seules ces polices, à la condition d'installer préalablement ATM 2, peuvent être éditées et devenir des objets vectoriels.

## Ceci est du Texte

Une police peut avoir différentes graisses, différents styles, différentes tailles...

L'interlignage correspond à la distance entre deux lignes de base. L'approche de paire correspond à l'espace entre deux lettres tandis que l'approche de groupe correspond à l'espace entre deux groupes de lettres, notamment les mots. Le décalage vertical permet de modifier la position du texte par rapport à sa ligne de base. L'échelle horizontale correspond à l'étréitisation. Retrait permet de paramétrer la marge gauche, celle de droite ainsi que l'alinéa de première ligne.

### Pour saisir du texte

Cliquez avec le curseur texte à l'endroit où vous voulez placer le point d'ancrage de ce texte. Ce point d'ancrage est à gauche de la ligne de base du texte quand le texte est aligné à gauche (c'est le cas dans l'exemple ci-dessus), à droite lorsque le texte est aligné à droite et au centre si le texte est centré. Il ne reste qu'à saisir le texte.

Vous pouvez aussi définir un bloc de texte par un cliquer – glisser dans lequel vous saisirez le texte ou l'importerez par le menu fichier. La flèche évidée permet de modifier les dimensions de cette zone.

Le déplacement du curseur texte et la sélection de texte s'effectue comme dans un traitement de texte.

Un objet texte peut être sélectionné avec la flèche de sélection, en cliquant sur la ligne de base du texte.

Une fois l'objet texte sélectionné, vous pouvez lui appliquer les outils d'échelle, de rotation, de réflexion et d'inclinaison.

### Pour mettre du texte dans un objet

Cliquez avec le curseur sur la forme tracée et saisissez le texte.



### Chaînage de deux blocs de texte

Après avoir créé un premier objet, s'il n'y a pas assez de place pour afficher l'ensemble du texte :

- ❶ Créez un second objet.
- ❷ Sélectionnez le + du premier objet, en bas de la dernière ligne de texte.
- ❸ Ajoutez à la sélection (touche majuscule – clic) le second tracé.
- ❹ Demandez chaîner dans le menu texte.

Le texte s'écoule des blocs de l'arrière-plan vers ceux de premier plan.

## Pour poser du texte sur un tracé

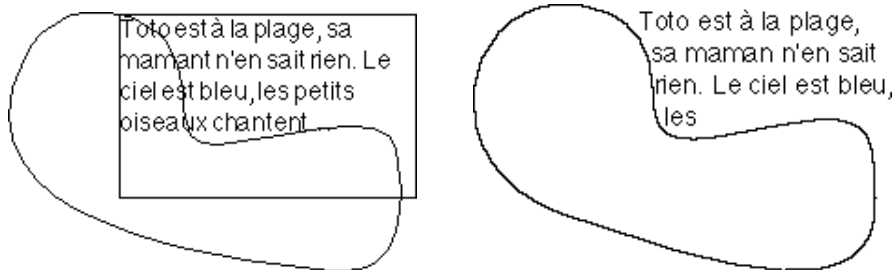
Cliquez avec le curseur sur le tracé et saisissez le texte.



Il est possible de déplacer le texte le long du tracé en cliquant – glissant, avec la flèche de sélection, sur le point d’insertion du texte (le grand I majuscule).

Le texte peut se placer en dessous de sa ligne de base si vous double – cliquez avec la flèche de sélection sur le point d’insertion du texte (le grand I majuscule).

## Habiller une image



- ❶ Mieux vaut construire un objet sans fond ni contour de forme un peu plus grand que l’objet qu’il faut protéger du texte.
- ❷ Amenez cet objet silhouette au premier plan, sur le texte.
- ❸ Sélectionnez-le ou les blocs de texte et la silhouette (objet construit en 1).
- ❹ Demandez habiller dans le menu texte.
- ❺ Amenez l’objet à habiller juste au-dessus de la silhouette.

L’habillage fonctionne aussi avec le texte accolé à un tracé.

## Éditer le tracé des lettres



Convertir du texte offre l’avantage de travailler sur la forme et le fond du texte et de rendre l’impression plus rapide. La police entière n’est pas à charger par l’imprimante. Ce peut être une solution lorsque votre document est employé sur un ordinateur qui ne possède pas la police concernée.

Cette fonction est utilisable seulement avec des polices de caractères de type 1.

Pour éditer le tracé d’un texte, sélectionnez ce texte avec la flèche de sélection et demandez vectoriser dans le menu texte. Après l’emploi de cette fonction, vous pouvez utiliser le texte comme un masque.

Les points de la construction obtenue sont toujours groupés. Seul l’usage de la flèche évidée permet de travailler sur ces points.

## Texte en noir au blanc partiel

- ❶ Éditez le contour du texte.
- ❷ Créez un rectangle noir sans contour.
- ❸ Positionner le texte à cheval sur le texte.
- ❹ Sélectionner l'ensemble.
- ❺ Demandez rendre transparent, dans le menu dessin.

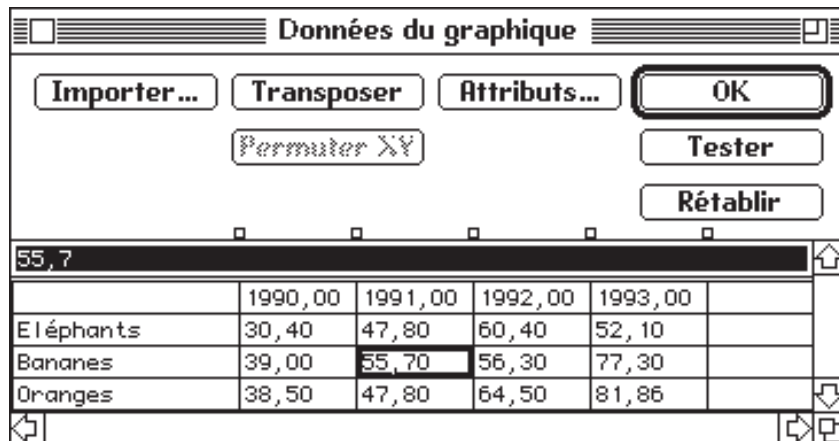


NOTES

## Les données des graphiques

Les désignations des rangées apparaissent sur l'axe des X (horizontal) tandis que les désignations des colonnes apparaissent en légende.

Les options permettent de modifier la largeur des colonnes et la largeur des groupes. Un groupe correspond à un ensemble de colonnes qui représente une rangée de données dans la fenêtre données du graphique.



Vous pouvez aussi ajuster la largeur de la colonne de données en élargissant avec la souris à l'endroit où vous saisissez les données. Dans la fenêtre attribut, vous pouvez aussi changer cette largeur de colonne.

Depuis cette fenêtre, vous pouvez modifier le format décimal de l'affichage, bien que les graphiques et les calculs s'effectuent avec l'ensemble des décimales saisies.

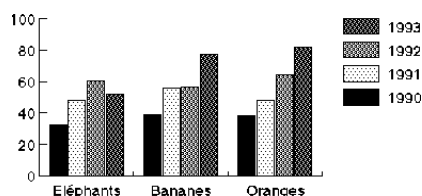
Le bouton importer permet d'utiliser un fichier de données créé dans une autre application, enregistré au format texte, dans Excel par exemple. Le copier - coller permet aussi de transposer des informations d'une application vers Illustrator.

Pour créer un graphique manuellement, il suffit de suivre la même procédure que pour la création d'un rectangle.

Le graphique créé est groupé. Pour sélectionner certaines parties utilisez le pointeur évidé.

## Les différents types de graphiques

Graphique à colonnes groupées 




Ce type de graphique s'utilise pour comparer un élément à un autre ou pour comparer différents éléments sur une période donnée.

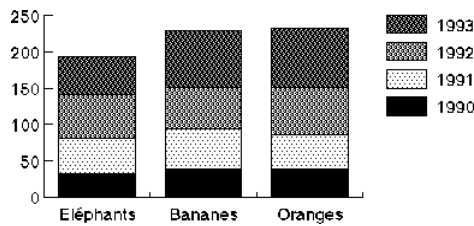
L'axe des X (horizontal) représente les catégories et l'axe des Y (vertical) corres-

pond aux valeurs positives ou négatives.

Les catégories peuvent être des mots qui décrivent une colonne de données, des mois, des années, des jours... pour comparer les données dans le temps.


Quand vous entrez des données dans la fenêtre données du graphique, vous entrez les catégories au début des rangées. Les désignations que vous entrez en haut des colonnes sont les légendes. Elles définissent une série de données et apparaissent comme des rectangles que vous pouvez placer à côté des graphes.

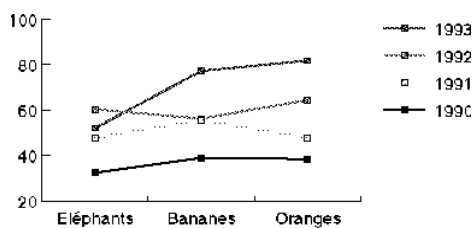
Graphique à colonnes empilées 



Ce type de graphique compare la progression d'un groupe de variables dans le temps, ou montre la relation des parties au tout. Les représentations des valeurs pour chaque catégorie sont empilées les unes sur les autres au lieu des unes à cotés des autres comme dans le cas précédent.

Les valeurs dans chaque colonne doivent être toutes de même signe.

Graphique linéaire 



Un graphique linéaire montre la tendance d'un ou plusieurs éléments sur une période de temps. L'axe des X (horizontal) représente généralement le temps alors que l'axe des Y (vertical) représente les quantités.

Chaque colonne de données correspond à une ligne du graphique. Pour ce graphique vous pouvez, combiner valeurs positives et négatives.

Graphique à secteurs 

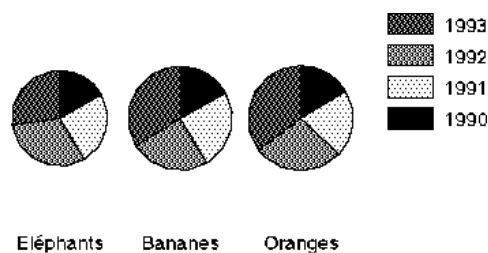
Ce type de graphique en forme de camembert à portions montre la part de chaque évaluation par rapport à l'ensemble. Une seule rangée de données est utile. Les valeurs pour chaque camembert doivent toutes être de même signe.


Si vous avez plus d'une rangée de données, un camembert séparé par rangée supplémentaire est créé automatiquement.

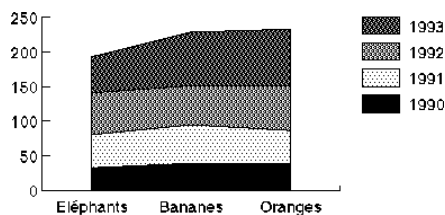
Des options permettent de choisir où placer les légendes (à l'intérieur de chaque part ou à l'extérieur du camembert).

Attention aux textes noirs sur fond noir ! Pour changer la couleur, utilisez le pointeur évidé.

Choisissez les légendes standard pour l'homogénéité visuelle quand vous combinez ce type de graphique avec d'autres types.



Graphiques à surfaces 

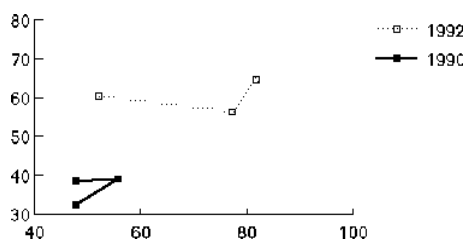


plus haute du graphique correspond à la somme des deux valeurs de la rangée correspondante — ce n'est pas la valeur la plus importante de la rangée correspondante—. Les graphiques linéaires et à surfaces n'ont pas la même allure même s'ils contiennent les mêmes données. Un graphique à surface contient au moins deux rangées de données. Les valeurs doivent toutes être positives ou négatives si ce graphique comporte plus d'une colonne de données.

Graphique de points 

Il répartit des points le long des axes X et Y, les valeurs jouant le rôle de coordonnées. Ici, il n'y a pas de catégories. Ce graphique diffère des autres types car les deux axes représentent des valeurs.

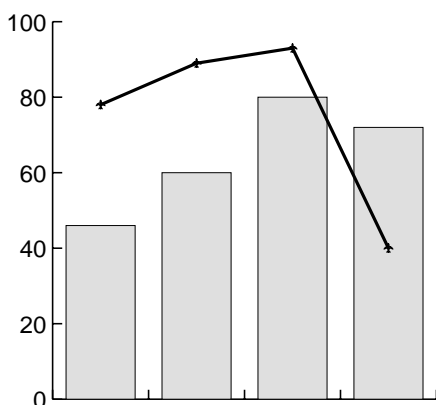
Ce graphique possède deux colonnes de données. La première correspond aux valeurs pour les coordonnées sur l'axe des Y et la seconde, les coordonnées sur l'axe des X. Si la première colonne contient des désignations, elles sont ignorées tandis que la deuxième colonne produit les valeurs pour les coordonnées en Y.



Les graphiques de points décrivent des formes générales ou des tendances. Ils indiquent aussi si des données variables s'affectent les unes aux autres.

Ce type de graphique ne se combine pas avec les autres. Les légendes doivent être ajoutées et éventuellement manipulées "manuellement".

Graphique combiné



- ❶ Créez un graphique à colonnes.
- ❷ Sélectionnez une série de colonnes avec la touche évidée tout en maintenant les touches *majuscule* et *option* enfoncées.
- ❸ Sélectionnez et groupez l'ensemble, y compris la ligne horizontale.
- ❹ Demandez, dans le menu graphe, le nouveau type de graphique désiré (ici une courbe).

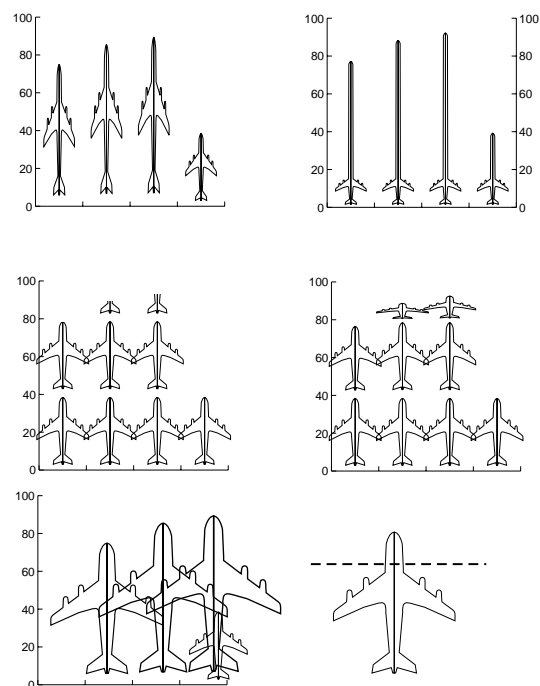
Graphique à motif

Pour créer un motif

- ❶ Tracez un rectangle puis créez ou placez un dessin devant. Le rectangle doit rester en arrière-plan.
- ❷ Utilisez la plume pour tracer une ligne horizontale qui définit l'endroit à partir duquel le dessin doit être modifié, s'il y a lieu, comme dans l'exemple de l'avion en bas à droite.
- ❸ Sélectionnez et groupez l'ensemble, y compris la ligne horizontale.
- ❹ Avec la flèche évidée sélectionnez la ligne horizontale et demandez transformer en guide dans le menu objet.
- ❺ Sélectionnez l'ensemble.
- ❻ Demandez définir un symbole dans le menu graphique puis nouveau. La visualisation s'affiche.
- ❼ Donnez un nom et validez.

Pour créer le graphique à motif commencez par établir un graphique à colonnes pour lequel vous indiquerez dans le menu graphique, symbole de barre.

Une procédure identique fonctionne pour illustrer les points du graphique. Il suffit dans ce cas d'utiliser la fonction symbole de points à la place du symbole de barre et d'utiliser un graphique de points, par exemple...



## Utilisation des documents Illustrator dans les logiciels de mise en page

Après avoir réalisé le graphisme dans Illustrator, enregistrer sous avec l'option Macintosh noir et blanc ou couleur. Ce choix permet de visualiser l'image dans un programme de mise en page en noir et blanc ou en couleur. Vous pouvez éventuellement inclure une copie EPSF.

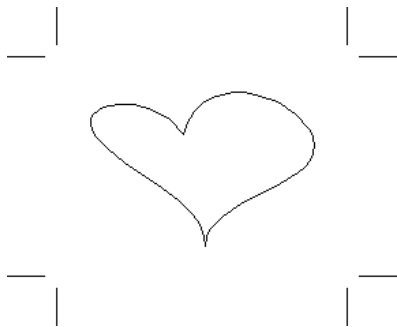
Une fois dans le logiciel de mise en page, demandez placer ou importer et recherchez le fichier Illustrator.

L'image restituée dans la maquette peut être redimensionnée, mise en rotation... Mais vous ne pourrez jamais travailler sur le tracé ni changer les couleurs.

A noter que dans XPress, la séparation quadrichromique aura lieu lorsque vous demanderez l'impression séparée des films. Dans PageMaker, il est nécessaire de posséder l'application PrePrint.

Si vous voulez imprimer la page de XPress ou de PageMaker qui contient le document Illustrator, il est nécessaire que le fichier Illustrator soit placé avec le fichier de mise en page (à ne pas oublier si vous devez porter vos films à flasher).

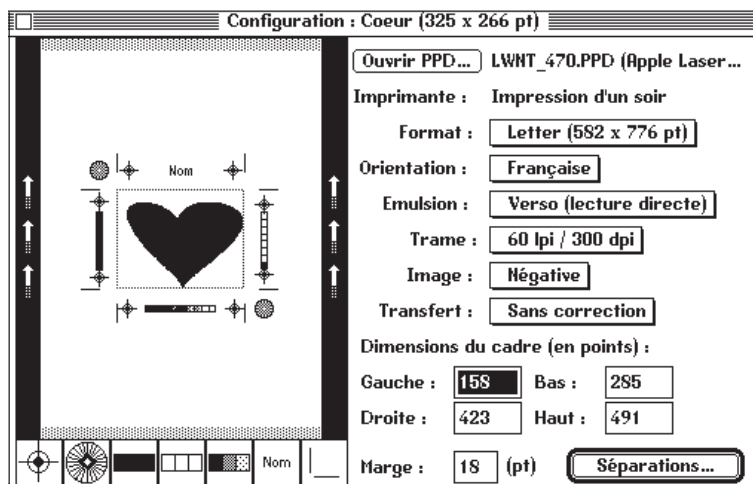
## Marques de découpe



- ❶ Créer un rectangle qui correspond à la taille de l'image finale.
- ❷ Positionnez-le.
- ❸ Demandez dans les attributs, un contour de 0,1 point, en 100 % de noir, de cyan, de magenta et de jaune.
- ❹ Demandez placer les traits de coupe dans le menu objet.
- ❺ Vérifiez le résultat.

## La séparation

Vous pouvez réaliser la séparation (quadrichromique, Pantone...) de vos fichiers Illustrator. L'utilitaire Separator permet la séparation des fichiers EPSF. Attention toutefois, les images Tiff ne sont pas séparées.



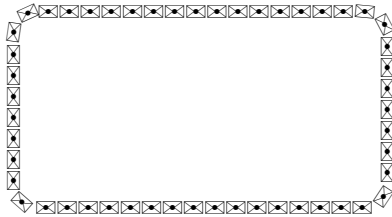
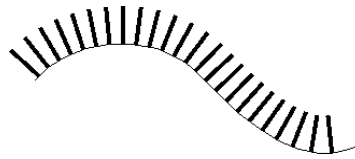
EFFETS	RACCOURCIS
• Affiche la fenêtre de déplacement	<i>Option</i> – <b>flèche de sélection pleine</b>
• Affiche le travail à la taille de l'écran	<i>Commande</i> – <b>M</b>
• Affiche le travail à la taille réelle	<i>Commande</i> – <b>H</b>
• Ajout d'un point	<i>Option</i> – <b>ciseaux</b>
• Alignement texte à droite	<i>Majuscule</i> – <i>commande</i> – <b>R</b>
• Alignement texte à gauche	<i>Majuscule</i> – <i>commande</i> – <b>L</b>
• Alignement texte centre	<i>Majuscule</i> – <i>commande</i> – <b>C</b>
• Alignement texte justifié	<i>Majuscule</i> – <i>commande</i> – <b>J</b>
• Augmenter la taille de caractère d'une sélection	<i>Majuscule</i> – <i>commande</i> – <b>/</b>
• Carré ou cercle	<i>Majuscule</i> – <b>rectangle</b> ou <b>ovale</b>
• Carré ou cercle tracé depuis le centre	<i>Majuscule</i> – <i>option</i> – <b>rectangle</b> ou <b>ovale</b>
• Ciseaux	<i>Option</i> – <b>outil ajout de point</b>
• Contraint la déformation selon l'axe des x, des y ou selon les deux axes.	<i>Majuscule</i> – <b>outil échelle</b>
• Contraint les mesures à l'horizontale, verticale et à 45°	<i>Majuscule</i> – <b>outil de mesure</b>
• Convertisseur de direction d'un point	<i>Contrôle</i> – <i>commande</i>
• Copier une prévisualisation Pict de votre écran	<i>Commande</i> – <i>option</i> – <b>C</b>
• Créer un point angulaire.	<i>Option</i> – <b>plume</b>
• Déplacer la sélection dans la direction de la flèche.	<b>flèche</b> (distance dans la fenêtre des préférences)
• Diminuer la taille de caractère d'une sélection	<i>Majuscule</i> – <i>commande</i> – <b>.</b>
• Effacer	<i>Commande</i> – <b>main libre</b>
• Flèche de sélection	<i>Commande</i> – <b>outil</b>
• Flèche de sélection multiple	<i>Option</i> – <b>flèche de sélection évidée</b>
• Flèche sélectionnée temporairement	<i>Espace</i> – <b>outil de tracé</b>
• Inclinaison horizontale, verticale ou à 45°	<i>Majuscule</i> – <b>outil inclinaison</b>
• Interlettrage de 5 fois l'incrément indiqué dans la fenêtre des préférences.	<i>Commande</i> – <i>option</i> – <b>flèche droite</b> ou <b>gauche</b>
• Interlettrage incrémenté selon indications de la fenêtre préférences.	<i>Option</i> – <b>flèche droite</b> ou <b>gauche</b>
• Interlignage augment ou diminue	<i>Option</i> – <b>flèche haut</b> ou <b>bas</b>
• Ligne de base du texte se déplace	<i>Majuscule</i> – <i>option</i> – <b>flèche haut</b> ou <b>bas</b>
• Lignes et courbes horizontales, verticales ou à 45°	<i>Majuscule</i> – <b>plume</b>
• Loupe grossissante	<i>Commande</i> – <i>espace</i>
• Loupe réduit	<i>Commande</i> – <i>option</i> – <i>espace</i>
• Main	<i>Espace</i> sauf dans du texte
• Masquer un élément	<i>Commande</i> – <b>3</b>
• Outil de changement de direction de points	<i>Contrôle</i> – <b>outil de sélection</b>
• Outil de sélection courant	<i>Contrôle</i>
• Outil par défaut	<i>Majuscule</i> – <b>double clic sur un outil</b>
• Ouverture d'un document sans modèle	<i>Commande</i> – <b>N</b> ou <b>Nouveau</b>
• Ouvre nouveau document sans modèle	<i>Commande</i> – <i>option</i> – <b>N</b> ou <b>Nouveau</b>
• Ouvrir un document avec un modèle différent	<i>Commande</i> – <i>option</i> – <b>O</b> ou <b>Ouvrir</b>
• Passage loupe +, loupe-	<i>Option</i> – <b>loupe</b>
• Passe d'un outil de tracé à un autre	<i>Contrôle</i> – <b>outil main levée</b> ou <b>plume</b>

• Prévisualisation d'une sélection	<i>Commande – option – Y</i>
• Réflexion horizontale, verticale ou à 45°	<i>Majuscule – outil reflet</i>
• Repositionner les outils par défaut de la palette	<i>Majuscule – commande – double clic dans la palette d'outil</i>
• Rotation à 45°	<i>Majuscule – outil rotation</i>
• Sélection multiple	<i>Majuscule – outil de sélection</i>
• Sélection outil en sélection multiple	<i>Majuscule – option</i>
• Trace de puis le centre	<i>Option – outil rectangle ou ovale</i>
• Tracés et modèle	<i>Commande – E</i>
• Tracés seuls	<i>Commande – W</i>
• Passage entre la flèche noire et la flèche évidée	<i>Commande – tabulation</i>
• Prévisualisation	<i>Commande – Y</i>

## Les caractères spéciaux

CARACTÈRES SPÉCIAUX	ASPECT	RACCOURCI CLAVIER
Apostrophe	'	Majuscule – option – "
Copyright	©	Option – C
è majuscule	È	Option – K
é majuscule	É	Majuscule – Option – & puis E
Espace 1/2 cadratin		Majuscule – commande – N
Espace 1/4 cadratin		Majuscule – commande – Q
Espace 1 cadratin		Majuscule – commande – M
Espace insécable		Commande – espace
Guillemets américains	“ ”	Option – " et option – majuscule – "
Guillemets français	« »	Option – 7 et option – majuscule – 7
Marque déposée	®	Option – R
Marque	™	Majuscule – option – T
Paragraphe	¶	Option – 6
Point gras	•	Majuscule – option – point
Pomme Apple		Option – 1
Tiret 1/2 cadratin	–	Majuscule – option – tiret
Tiret 1 cadratin	—	Option – tiret
Tiret césure	-	Commande – tiret

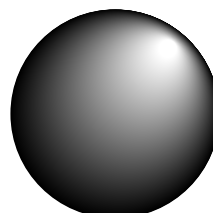
- Pour créer des pointillés, comme des rails de chemin de fer, utilisez le texte sur un chemin. Dessinez une ligne et utilisez la lettre i ou l sans empattement pour créer les tirets



- Pour construire rapidement et simplement des bordures décoratives, tracez un rectangle à coins arrondis avec l'outil pour coller du texte à un chemin. Cliquez sur le rectangle, tapez le(s) caractère(s). Utilisez de préférence un caractère de type Zapf Dingbats. Répétez le caractère jusqu'à ce qu'il remplisse le contour du rectangle. Sélectionnez l'ensemble du texte et ajustez la taille et l'interlettrage. Vous pouvez utiliser cette astuce pour créer plusieurs bordures que vous utiliserez dans les logiciels de mise en page.

- Pour simuler une fausse grille qui n'affecte que les déplacements des éléments, choisissez la fenêtre des préférences et changez la distance du curseur flèche par rapport à la grille en spécifiant la valeur de votre choix. Ensuite utilisez les touches fléchées pour déplacer les éléments.
- Pour simuler une règle personnalisée, utilisez l'outil dégradé. Définissez la première et la dernière marque. Effectuez un dégradé entre ces deux marques. Si après la création de cette règle, vous en désirez une dans une autre direction, dupliquez l'ensemble puis mettez cet objet en rotation.
- Si vous avez perdu une illustration ou un logo, créé dans Illustrator, mais que vous aviez importé ce fichier dans PageMaker, vous pouvez récupérer ce fichier. Ouvrez un duplicata de votre document PageMaker contenant l'image recherchée. Éliminez tout hormis le graphisme que vous souhaitez récupérer. Demandez l'impression de la page. Dans cette fenêtre cliquez sur le bouton PostScript. Enlevez toutes les options. Activez les commandes Inclure images et PostScript puis sélectionnez format EPS sans Aldus Prep inclus. Cliquez alors sur le bouton imprimer. Le fichier obtenu peut être ouvert dans Illustrator même si une fenêtre vous informe qu'il ne trouve pas certaines polices.
- Texte à la fois objet composite et masque  
Exportez une illustration quadrichromique dans Photoshop sous la forme EPS — 5 fichiers. Dans Illustrator, générez le contour d'un texte. Créez un objet composite de ce texte, puis sélectionnez dans les attributs : sans contour ni remplissage et cochez l'option masque. Choisissez placer depuis le menu fichier pour importer le fichier principal de l'image Photoshop. Sélectionnez l'image importée et le texte puis associez les.
- Si vous souhaitez modifier l'origine des règles, cliquez et glissez l'intersection des règles à l'endroit où vous désirez situer la nouvelle origine.

- Donnez rapidement un effet de 3 dimensions sur un objet grâce à un dégradé entre cet objet et une forme intérieure plus claire.



- La création de parallélépipèdes en pseudo 3D

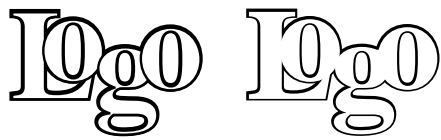


Créez la face avant de votre cube et les deux cotés que vous voulez voir. Chacune des faces est groupée indépendamment des autres. Sélectionnez la partie supérieure. Demandez échelle non uniforme au point d'intersection des trois faces. Laissez l'échelle horizontale à 100% et mettez l'échelle verticale à 70,71 % par exemple. Inclinez le dessus selon l'axe horizontal de 45° depuis le point d'intersection des trois faces puis mettez en rotation de -15° toujours avec le même centre pour axe. Répétez les opérations effectuées sur l'objet face avant (ED Productions, supports de cours) mais avec une mise à l'échelle de 96,59 %, une inclinaison horizontale de -15° et -15° de rotation. Pour le dernier coté, choisissez les valeurs suivantes : 86,602 %, 30° et -30°. Ajustez s'il y a lieu les coins par les options extrémité et coins.

Selon le type de perspective envisagée, voici les valeurs à utiliser :

NOM	FACE	ÉCHELLE	INCLINAISON	ROTATION
		VERTICALE	HORIZONTALE	
Trimétrique 1	Dessus	86,602 %	30°	-15°
	Face	96,592 %	-15°	-15°
	Coté	70,711 %	45°	30°
Trimétrique 2	Dessus	70,711 %	45°	-15°
	Face	96,592 %	-15°	-15°
	Coté	86,602 %	30°	30°
Dimétrique	Dessus	96,592 %	15°	-15°
	Face	96,592 %	-15°	-15°
	Coté	50,000 %	60°	60°
Isométrique	Dessus	86,602 %	30°	-30°
	Face	86,602 %	-30°	-30°
	Coté	86,602 %	30°	30°
Axonométrique	Dessus	100 %	0°	-45°
	Face	70,711 %	-45°	-45°
	Coté	70,711 %	45°	45°

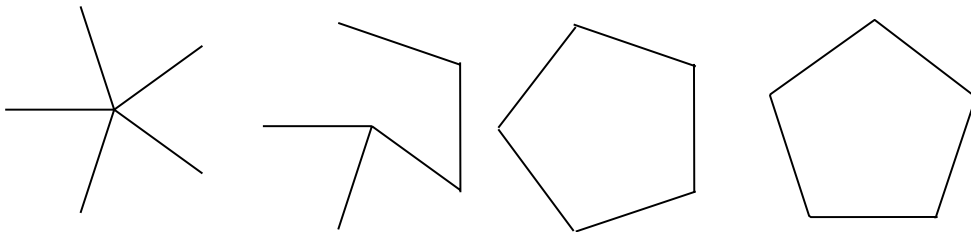
- Le message d'erreur d'impression : Undefined offending command peut être causé par un nombre d'objets associé trop important.
- Choisir une teinte pour une ombre colorée dans un process couleur (couleur CMJN) par exemple, n'est pas chose aisée. Pour vous aider vous pouvez créer une gamme de teintes puis choisir la couleur désirée.  
Tracez une ligne de 5 point minimum, coloriez-la avec les valeurs désirées (ex : 15% de Cyan, 65% de magenta, 50% de jaune).  
Copiez cette ligne, déplacez-la au-dessous de la précédente de quelques centimètres. Changez sa couleur en blanc. Créez un dégradé entre les deux lignes. Le nombre d'étapes indique les différences dans les pourcentages. Par exemple 19 étapes donnent une différence de 5 % entre les valeurs. Sélectionnez la ligne que vous appréciez, et regarder dans la boîte de dialogue les valeurs correspondantes.
- Créez un fichier Adobe Illustrator Startup qui contient du texte avec les polices les plus souvent utilisées. Placez ce fichier dans le dossier qui contient Illustrator. Les polices utilisées dans le document Startup apparaissent dans le menu texte. Vous pouvez inclure des motifs, des couleurs personnalisées, et des dessins pour des graphes dans ce fichier.



- Pour réussir de tels effets, il suffit de superposer deux textes, en jouant sur le contour et le remplissage du texte. Le mot logo du fond est noir avec un contour de 5 points. Celui de l'avant-plan est blanc, sans contour.



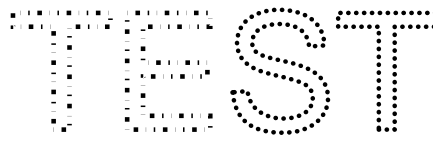
- Une modification du contour et de la forme des sommets d'angles sur du texte.



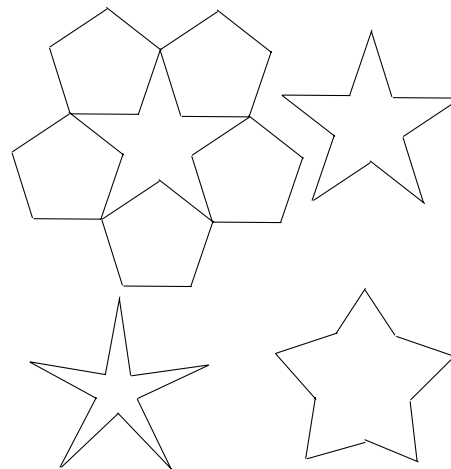
- Pour créer des polygones réguliers ou des étoiles, suivez les manipulations suivantes. Choisissez le nombre de côtés de votre polygone (ici, 5). Divisé 360 par le nombre de côtés ( $360/5=72$ ). Tracez un segment horizontal, puis depuis ce qui sera le centre du polygone, mettez en rotation de  $72^\circ$  en demandant une copie de l'original. Ensuite, répétez trois fois (deux segments sont déjà tracés). Reliez les segments par leurs extrémités. Le polygone est composé...

Placez comme indiqué sur la figure les polygones afin d'obtenir au centre une étoile. Supprimez ensuite l'ensemble des segments du contour. Vous pourrez par la suite modifier la forme de l'étoile obtenue

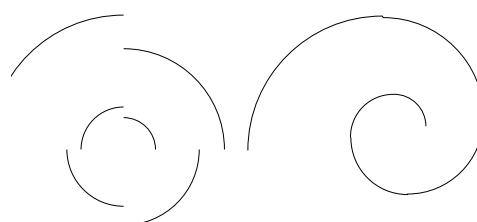
- Les contours de ces lettres sont en pointillés.



- La superposition de trois mots texte, remplis de manière différente, et légèrement décalés les uns par rapports aux autres.



- Vous pouvez réaliser facilement une spirale parfaite. Commencez par tracer un cercle. A partir de celui ci, tracez une série de nouveaux cercles dont le diamètre est inférieur d'un quart au précédent (75% dans la fenêtre de dialogue). Supprimez les segments comme indiqué sur l'illustration. Repositionnez les fragments des cercles qui forment une spirale. Joignez chaque extrémité pour créer un chemin qui accepte le texte sur l'ensemble de la spirale.



<b>A</b>	Étoile ..... 25	Plume ..... 4
Ajout et retrait d'un point ..... 7	Extrémité d'un tracé ..... 11	Point sélectionné ..... 4
Aligner ..... 9	<b>F</b>	Pointillés ..... 11
Alinéa ..... 14	Fausse grille ..... 23	Pomme Apple ..... 22
Angle dans le tracé ..... 4	Fenêtre ..... 10	Polygone ..... 25
Apostrophe ..... 22	Flèche ..... 11	PostScript ..... 6
Appliquer ..... 11	Fond ..... 11	Préférences ..... 9
Approche de paire ..... 14	<b>G</b>	Premier plan ..... 8
Approche de groupe ..... 14	Graphique	Prévisualisation ..... 10
Arrière-plan ..... 8	à colonnes empilées ..... 18	<b>R</b>
Associer ..... 8	à colonnes groupées ..... 17	Rails de chemin de fer .. 23
Auto-trace ..... 5	à motif ..... 19	Rectangle ..... 5- 8
Avant plan ..... 8	à secteurs ..... 18	à coins arrondis ..... 4
<b>B</b>	à surfaces ..... 18	Récupération fichier
Bitmap ..... 3	combiné ..... 19	Illustrator perdu ..... 23
Bloc de texte ..... 14	de points ..... 19	Réflexion ..... 7
Bordures décorées ..... 23	linéaire ..... 18	Règles personnalisées... 23
Boulet ..... 22	Guillemets américains .. 22	Relâcher guides ..... 9
<b>C</b>	Guillemets français ..... 22	Rotation ..... 7
Caractères spéciaux ..... 22	<b>H - I</b>	<b>S</b>
Carré ..... 5	Habiller une image ..... 15	Saisir du texte ..... 14
Cercle ..... 5	Inclinaison ..... 7	Sélection dans un tracé
Chaînage de deux blocs	Interlignage ..... 14	groupé ..... 6
de texte ..... 14	<b>J - L</b>	Sélectionner l'ensemble
Ciseaux ..... 7	Joindre ..... 9	du tracé ..... 6
Coller derrière ..... 8	Ligne de base ..... 14	Séparation quadri ..... 20
Coller devant ..... 8	<b>M</b>	Sommet ..... 11
Contour ..... 11	Magnétisme des points .. 9	Spirale ..... 25
Conversion d'un point ... 7	Marque ..... 22	<b>T</b>
Copyright ..... 22	Marque déposée ..... 22	Texte à la fois objet
Couleurs ..... 12	Marques de découpe .... 20	composite et masque .... 23
Créer guides ..... 9	Masque ..... 8 - 13	Texte dans un objet ..... 14
<b>D</b>	Masquer ..... 9	Texte en noir au blanc
Décalage vertical ..... 14	Modifier l'origine des	partiel ..... 16
Dégradé ..... 6 - 8	règles ..... 23	Texte sur un tracé ..... 15
Déplacement ..... 8	Montrer ..... 9	Tiret 1/2 cadratin ..... 22
Dessin main libre ..... 4	Motif de remplissage .... 12	Tiret 1 cadratin ..... 22
Dessin vectoriel ..... 3	<b>N - O</b>	Tiret césure ..... 22
Données des graphiques..	Noms d'un tracé ..... 4	Tirets ..... 11
..... 17	Objet composite ..... 8 - 13	Tracé dégroupé ..... 8
<b>E</b>	Ovale ..... 5 - 8	Tracé groupé ..... 8
Échelle ..... 7	<b>P</b>	Transparence ..... 13
Échelle horizontale ..... 14	Pantone ..... 12	Trois dimensions sur un
Éditer le tracé des lettres..	Paragraphe ..... 14	objet ..... 23
..... 15	Parallélépipède en speudo	Types de graphiques .... 17
Erreur d'impression .... 24	3d ..... 24	Types de points ..... 4
Espace 1/4 cadratin ..... 22	Perspective ..... 23	<b>U - V</b>
Espace 1 cadratin ..... 22	axonométrique ..... 24	Undefined offending
Espace ..... 22	dimétrique ..... 24	command ..... 24
Espace insécable ..... 22	isométrique ..... 24	Verrouiller ..... 9
	trimétrique ..... 24	

ED EDITIONS  
Supports de formation  
78, rue Jacquard  
59260 Lille-Hellemmes

## QUE PENSEZ-VOUS DE CE SUPPORT DE FORMATION ?

*Nous serions heureux de savoir ce que vous pensez de la qualité de ce manuel dans différents domaines.*

	Très mauvaise	Mauvaise	Convenable	Bonne	Excellente
Accès aux informations	1	2	3	4	5
Table des matières	1	2	3	4	5
Titre de chapitre	1	2	3	4	5
Intertitres	1	2	3	4	5
Index	1	2	3	4	5
Organisation générale	1	2	3	4	5
Informations suffisantes	1	2	3	4	5
Exactitude	1	2	3	4	5
Facilité de lecture	1	2	3	4	5
Usage de la langue	1	2	3	4	5
Présentation des pages	1	2	3	4	5
Illustrations	1	2	3	4	5

*Veillez nous donner vos commentaires sur la qualité de ce support de cours.*

---

---

---

---

---

Êtes-vous formateur  oui  non

Nom : \_\_\_\_\_ Fonction: \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

Société qui a effectué la formation : \_\_\_\_\_

*Nous vous remercions de l'aide que vous avez bien voulu nous apporter !*

Tous les commentaires et suggestions deviennent propriété d'ED Éditions — Manuel Illustrator 3/Édition juin 93.