

## Tutoriel illustrator : Dessiner des tracés

- Utiliser l'outil plume
- Convertir des points directeurs

### Dessiner le logo de la Caisse d'Epargne

## Travail préparatoire à l'exercice

- 1) Cherchez sur Internet (Google image) le logo de la Caisse d'Epargne



- 2) Enregistrez chaque logo sur dans votre espace de travail (clic droit : enregistrer sous)

## Illustrator

- 3) Ouvrez Adobe Illustrator
- 4) Importez l'image du logo de la Caisse d'Epargne
- 5) Renommez le calque courant : « modèle caisse d'épargne »
- 6) Verrouillez votre calque
- 7) Créez un nouveau calque et nommez-le « logo caisse d'épargne »

## Utilisation de l'outil plume

- 8) Pour détourer le logo vous allez utiliser l'outil plume.



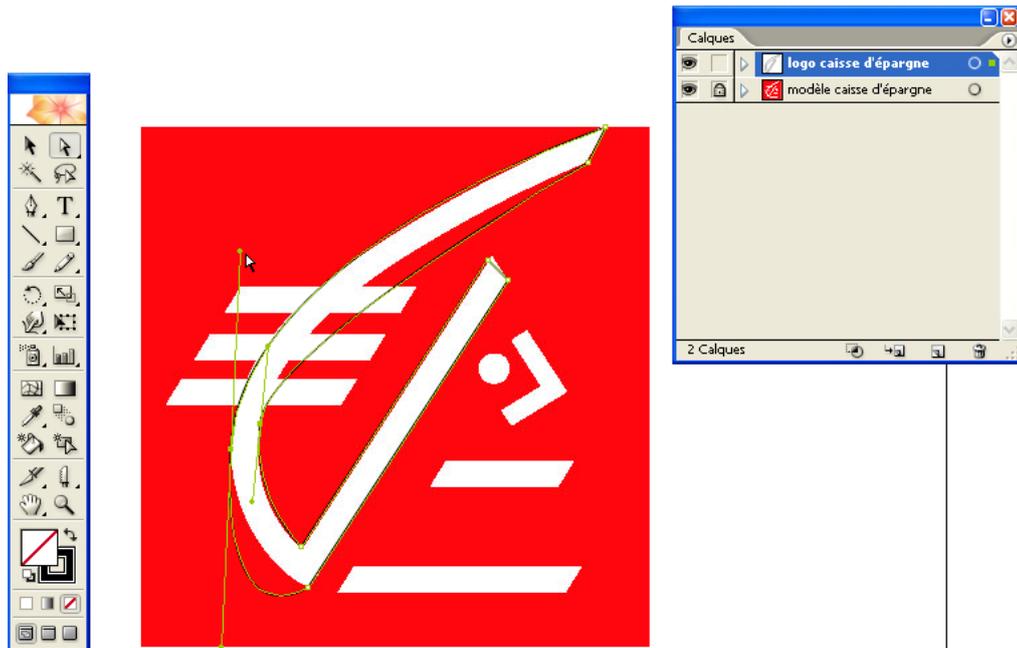
Cet outil permet de créer un tracé vectoriel librement.

- a. Cliquez sur l'outil plume
- b. Testez les effets de cet outil :
  - Lorsque vous faites une série de clics « simples » vous obtenez une forme ouverte composée de segments de droite. (avant d'avoir commencé le tracé l'outil à cette apparence : )
  - Lorsque vous faites un clic et que vous le maintenez (la touche de la souris reste enfoncée) en tirant vous créez des « poignées » qui permettent de gérer la courbure du segment créé. Le pointeur prend cette forme : 
  - Une fois la forme faite vous pouvez la fermer en positionnant la plume sur le point initial du tracé et en cliquant lorsque le pointeur se modifie et fait apparaître un « o » : 

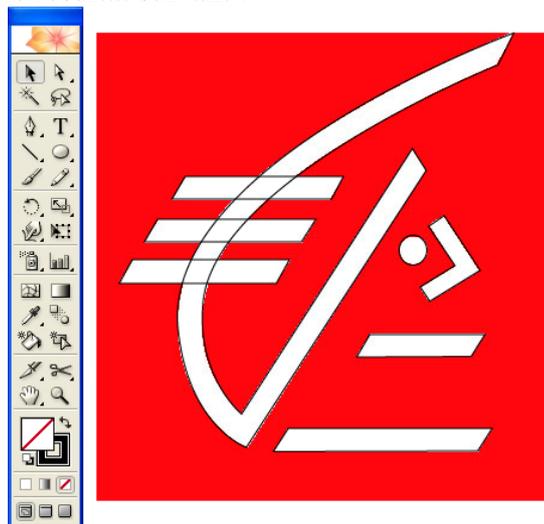
NB : il est important de fermer une forme si l'on veut par la suite l'utiliser avec le « Pathfinder ». Dans le cas contraire on obtiendra suite à une transformation avec le « Pathfinder » un « tracé transparent » qui ne permettra pas certaines opérations.

- 9) Dans un premier temps faites quelques essais pour bien vous saisir de cet outil (des fleurs enfantines feront très bien l'affaire).
  - 10) Vérifiez que vous vous trouvez bien sur le calque « logo caisse d'épargne »
  - 11) Commencez à tracer les formes de l'écureuil comme si vous le décalquiez. Si votre tracé n'est pas tout à fait satisfaisant dans un premier temps ne vous inquiétez pas. Vous le reprendrez par la suite en utilisant les outils « conversion de point directeur »  et l'outil « sélection directe » 
  - 12) Pour commencer nous avons tracé une première forme un peu rapidement. (voir illustration ci-dessous). Nous avons, au préalable, pris soin de choisir un contour de tracé noir et un fond de tracé transparent.
- NB : si vous n'avez pas choisi ces options de couleurs vous pouvez les changer à tout moment. Il suffit que le tracé concerné soit sélectionné.

- 13) On peut déplacer les points directeurs du tracé en le sélectionnant. Pour le sélectionner il suffit de cliquer dessus avec l'outil « Sélection directe ». Un point sélectionné est plein, un point non sélectionné est vide (intérieur blanc).
- 14) Nous allons ensuite modifier l'orientation et les longueurs des deux poignées visibles sur l'illustration ci-dessous. On utilise pour cela l'outil « Sélection directe » qui nous permet de saisir l'extrémité de la poignée puis de la modifier.



15) Vous devez obtenir le résultat suivant :

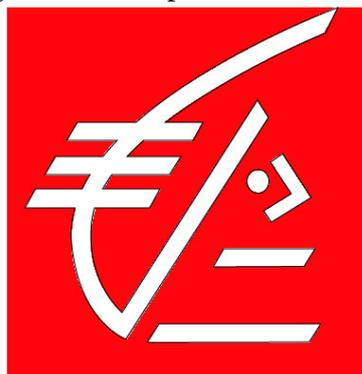


16) Avec le « Pathfinder » faites un « Ajout de la forme » sur les 4 éléments de la queue de l'écureuil puis cliquez sur le bouton « décomposer »

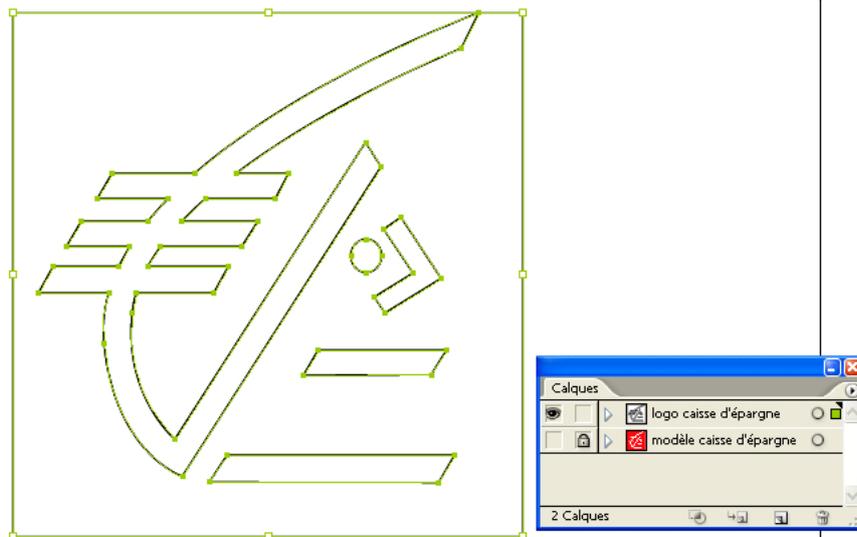
17) Il ne vous reste plus qu'à ajouter un carré qui délimitera le contour du logo

18) Pour l'étape suivante vous utiliserez la fonction « Division » du « Pathfinder » et obtenir ainsi toutes les zones du logo.

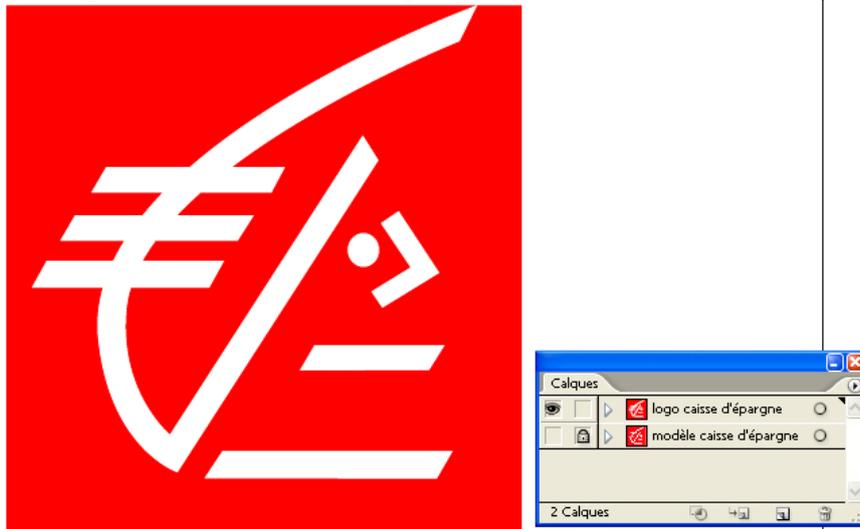
NB : Pensez à Dissocier les objets avant de passer à la suite.



19) Il ne vous reste plus qu'à tracer un carré autour du logo puis à sélectionner tous les objets avant d'utiliser la fonction « Division » du « Pathfinder »



20) Dissocier les objets (menu : « Objet », sous menu : « Dissocier ») pour pouvoir remplir le logo avec les couleurs adéquates.



### Prolongement de l'exercice

21) Utilisez les mêmes principes pour créer le logo de Shell

