

Home / Design Center / Tutorials

# Utiliser l'outil Plume dans Adobe Illustrator CS3

## video2brain

Adobe Illustrator vous offre différents moyens de créer des objets. Même si son usage peut vous sembler difficile au début, l'outil Plume constitue l'une des meilleures possibilités pour créer des objets. Ce didacticiel vous montrera comment dessiner en vous servant de l'outil Plume, avec toutes les améliorations dans l'édition de point et toutes les nouveautés de cet outil.

### Conditions requises :

Pour pouvoir suivre ce chapitre, vous avez besoin du logiciel :

Illustrator CS3

Nous vous invitons à visionner la vidéo correspondant à ce didacticiel dans Adobe Creative Suite 3 Video Workshop.

## Utiliser l'outil Plume

- 1. Dans Illustrator, choisissez Fichier > Nouveau pour créer un nouveau document.
- 2. Choisissez l'outil Plume dans la palette Outils. L'outil Plume est le cinquième bouton dans la palette.
- Cliquez sur trois endroits différents sur la présentation pour dessiner un tracé (voir image n°1). Vous commencez à former un objet en ajoutant successivement des points d'ancrage.



Image n°1 : Dessiner un tracé avec l'outil Plume.

- 4. Cliquez une quatrième fois, sur le premier point d'ancrage, pour compléter le tracé et créer un objet.
- 5. Le dessin est complet.
- 6. Passez au panneau Couleur et choisissez une couleur de remplissage jaune.
- Une fois l'outil Plume sélectionné, retournez à votre présentation et placez quelques points d'ancrage pour créer une forme. Remarquez que la couleur de remplissage suit chaque clic de la Plume (voir image n°2).



Image n°2 : La couleur de remplissage suit le tracé quand vous dessinez avec l'outil Plume.

A la différence de Adobe Flash CS3 Professional, chaque objet dans Illustrator possède une couleur de contour et de remplissage. Parfois il est plus facile de dessiner une forme avant de spécifier les couleurs de remplissage et de contour, étant donné que le remplissage peut vous gêner lorsque vous souhaitez positionner un nouveau point d'ancrage ou une ligne.

8. Choisissez une couleur de remplissage blanche dans le panneau Couleur.

Les dessins produits avec la plume ne comportent que des contours droits ou des contours courbés uniquement, vous pouvez combiner les deux.

9. Pour créer une courbe, cliquez et maintenez le bouton de votre souris enfoncé pour placer un point d'ancrage, puis tirez les poignées de Bézier qui apparaissent. Déplacez les poignées sur le point suivant pour tracer une courbe entre les points (voir image n°3). Cela permet de créer les bords mous et les formes liquides qui caractérisent ce logiciel.



Image n°3 : Tracez des courbes en déplaçant les poignées de Bézier.

Il est facile de créer des formes avec l'outil Plume. Par contre, vous pouvez rencontrer des difficultés lorsque vous devez déplacer les poignées de Bézier avec un angle exact, afin de créer une forme spécifique. Vous n'êtes pas obligé de les placer correctement lors du premier essai, car il est très facile de modifier les points d'ancrage et les poignées.

- 10. Tirez pour créer une forme avec au moins cinq points d'ancrage. Elle peut avoir n'importe quelle taille ou forme, mais doit comporter des courbes que vous avez créées grâce aux poignées de Bézier.
- Choisissez l'outil Sélection directe dans la palette Outils. Cliquez sur un point d'ancrage quelconque de votre forme. Les poignées de Bézier réapparaissent (voir image n°4). Tirez les poignées pour changer la forme de la courbe.



Image nº4 : Les poignées de Bézier réapparaissent quand vous sélectionnez directement les points d'ancrage.

- 12. Choisissez l'outil Ellipse dans la palette Outils. Dessinez un cercle dans un secteur vide de votre présentation.
- Choisissez l'outil Sélection directe dans la palette Outils et sélectionnez le cercle. Remarquez que le cercle contient le même type de points d'ancrage et de poignées de Bézier que vous avez déjà vus dans votre forme personnalisée.
- 14. Pour bouger le point d'ancrage d'une forme ou d'une ligne tracée avec l'outil Plume, déplacez son point d'ancrage. Une nouveauté dans l'outil de sélection directe du logiciel Illustrator CS3 est que le panneau de contrôle propose beaucoup plus d'options pour modifier un point d'ancrage sélectionné.
- 15. Sélectionnez un point d'ancrage sur le cercle que vous venez de tracer. Dans le panneau de contrôle, choisissez l'option Convertir les points d'ancrage sélectionnés en angles. La courbe se transforme en deux lignes qui se rejoignent au niveau du point d'ancrage sélectionné (voir image n°5).



Image n°5 : Convertir un point d'ancrage en angle.

 Dans le panneau de contrôle, sélectionnez maintenant l'option Convertir les points d'ancrage sélectionnés en arrondis. Remarquez que le cercle ne contient plus d'angles.



Image n°6 : Conversion d'un angle en courbe lisse.

- 17. Cliquez sur l'outil Plume et maintenez la touche de votre souris enfoncée pour afficher d'autres options outils. Remarquez les outils Ajout de point d'ancrage, Suppression de point d'ancrage et Conversion de point directeur. Avec la touche de la souris encore enfoncée, cliquez sur le bouton Détacher pour déplacer ces outils dans un menu détachable.
- Appuyez sur Ctrl (Windows) ou Commande (Mac Os) et cliquez une fois sur le cercle pour le sélectionner. Vous pouvez faire une sélection avec ce raccourci pour la majorité des outils de Illustrator.
- Choisissez l'outil Ajout de point d'ancrage dans le menu détachable de l'outil Plume. Placez votre pointeur sur le bord du cercle et cliquez pour ajouter un point d'ancrage (voir image n°7).



Image n°7 : Ajouter un point d'ancrage avec l'outil Ajout de point d'ancrage.

20. Choisissez l'outil Suppression de point d'ancrage dans le menu détachable de l'outil Plume et placez votre pointeur sur un point d'ancrage quelconque, cliquez une fois pour le supprimer.

### Découvrir encore plus:

Pour plus d'informations et pour consulter des didacticiels supplémentaires rendez vous au site Adobe Design Center.