



Logos

Objectif

Utilisation des outils et fonctionnalités vues dans les précédents TP pour réaliser quatre logos.

Pré-requis

Avoir réalisé le TP01 à 09.

Conseils méthodologiques

Vous pouvez visualiser le résultat à travers le fichier Résultat.pdf

Utilisation et enregistrement fichiers

Les fichiers (polices, modèle, résultat) que vous allez utiliser pour ce TP se trouvent sur le disque dur de votre machine à l'emplacement suivant : DD_stagiaire > Illustrator > Ai01 > tp10_Ai01 > Stagiaire éléments.

Le fichier que vous allez créer doit être enregistré dans votre dossier tp10_Ai01.







Logos

Introduction

Création d'un nouveau fichier > Transformation.ai avec le profil CMJN de base > enregistrement dans le répertoire tp10_Ai.

Remarque : ce fichier vous servira pour tester les différents outils de transformation.

L'outil Rotation

La rotation consiste à faire pivoter un objet autour d'un point que vous définissez.

La copie associée à la rotation permet d'obtenir des objets à symétrie radiale, tels que les pétales d'une fleur, les graduations d'une horloge...

Utilisation

Création d'un rectangle que vous sélectionnez avec l'outil Sélection.



Sélection de l'outil Rotation dans la palette Outils :



Remarque : par défaut, le point d'origine correspond au centre de l'objet.





• Rotation manuelle

Faites glisser la souris pour que l'objet pivote autour de son point d'origine.



Remarque : lors de cette opération, si vous maintenez la touche Maj enfoncée, vous contraignez l'outil à des angles multiples de 45°.

Vous pouvez également modifier le point d'origine avant d'effectuer la rotation en cliquant une fois avec l'outil à un autre endroit sur le plan de travail.



Remarque : pour rétablir le point d'origine au centre de l'objet > double-clic sur l'outil > boîte de dialogue > Annuler.

Pour faire pivoter une copie de l'objet > touche *alt* enfoncée après avoir commencé à faire glisser la souris > relâcher la souris puis la touche *alt*.



Remarque : une double flèche au niveau du pointeur vous indique que vous réalisez une copie.





• Rotation paramétrée

Si vous souhaitez que le point de référence soit le centre de l'objet > *double-clic* sur l'outil Rotation > une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de spécifier un angle > cochez la case Aperçu pour prévisualiser l'effet avant de l'appliquer.

	Rotation		
Rotation			
Options : Transform	ation d'objets 🗇 Transformation	de motifs >	
🗹 Aperçu			
Copier		ок	

Remarque : une valeur d'angle négative fait pivoter l'objet dans le sens horaire, une valeur d'angle positive le fait pivoter dans le sens antihoraire.

Cliquez sur OK si vous souhaitez appliquer cette rotation, cliquez sur Copier si vous souhaitez faire une copie de l'objet pivoté.

Si vous souhaitez modifier et paramétrer le point de rotation > maintenez la touche *alt* enfoncée > déplacer la souris pour définir un nouveau point d'origine > 3 points s'affiche à droite du pointeur > cliquez sur le point pour faire apparaître la boîte de dialogue > paramétrez l'angle de rotation.

	Rotation			
	Rotation		1 - A.	
• >	Angle 🕜 30"	>		
	Options : D Transformation d'objets. [] Transformation de monts			
	🖸 Aperçu			
*	Copier Annuler OK			÷

• Rotation autour d'un axe

Pour répartir plusieurs copies d'un même objet de façon circulaire autour d'un point d'origine > menu Affichage > Afficher les règles > cliquez-glissez dans chacune des règles pour établir l'axe de rotation en plaçant un repère vertical et un repère horizontal.







Dessinez un objet que vous positionnez centré sur l'un des repères.



Activez l'outil Rotation > positionnez le pointeur sur l'axe de rotation défini par les 2 repères > cliquez en appuyant sur la touche *alt* > ouverture la boîte de dialogue > définissez un angle de rotation et cliquez sur Copier.

	Rotation	
$\mathbf{\Phi}$	Rotation	
>	Angle : -30* -30* - 50* - 5	
	🗹 Aperçu	
1	Copier OK	

Menu Objet > Transformation > Répéter la transformation ou ctrl + d (PC) ou cmd + d (Mac). Cette opération réitère la dernière opération réalisée (ici, rotation à -30° avec duplication de l'objet).



Résultat : Illustrator garde en mémoire la dernière action réalisée et cette combinaison de touche permet de la répéter. Cette combinaison clavier fonctionne à partir du moment où un objet est copié. Le fait de désélectionner l'objet annule cette mise en mémoire.





L'outil Mise à l'échelle

La mise à l'échelle d'un objet consiste à agrandir ou à réduire à l'horizontale (axe des x), à la verticale (axe des y) ou les deux à la fois, homothétiquement ou non, à partir d'un point d'origine que vous avez défini au préalable.

Utilisation

Création d'une forme quelconque que vous sélectionnez avec l'outil Sélection.



Sélection de l'outil Mise à l'échelle dans la palette Outils :

Remarque : par défaut, le point d'origine correspond au centre de l'objet.

Double-cliquez sur l'outil Mise à l'échelle pour afficher sa boîte de dialogue.

Mise à l'éc	helle
O Uniform	me : 85%
O Différe	nciée
Horizont	ale : 85%
Vertica	ale : 85%
Options	
C Rayons	d'arrondi
Mettre	à l'échelle les contours et les effets
Transfe	armation d'objets 🗍 Transformation de motifs

Entrez une valeur de pourcentage Uniforme ou Différenciée (dans ce cas, précisez une valeur horizontale et une valeur varticale) > cochez Aperçu pour visualiser le résultat > OK ou Copier.







• Mise à l'échelle des contours et des effets

Création d'un triangle avec un contour de 3 pts.

Pour créer un triangle, 2 méthodes :

 utiliser l'outil Étoile > en traçant le dessin sur votre page, appuyez sur la touche de déplacement vers le bas, jusqu'à ce que vous atteigniez une étoile à 3 côtés > avec la touche *Maj* positionnez la base du triangle à l'horizontale. Ce dessin reste une étoile : 6 points d'ancrage, dont 3 inutiles.



utiliser l'outil Polygone > en traçant le dessin sur votre page, appuyez sur la touche de déplacement vers le bas, jusqu'à ce que vous atteigniez un polygone à 3 côtés > avec la touche Maj positionnez la base du triangle à l'horizontale. Ce dessin ne contiendra que 3 points d'ancrage.



Dupliquez cet objet que vous positionnez à côté du premier > sélection objet + alt + Maj







Sélectionnez l'objet de gauche > Double-cliquez sur l'outil Mise à l'échelle > spécifiez un facteur de réduction > cochez Options > Rayons d'arrondi et Mettre à l'échelle les contours et les effets > OK.

A	Mise à l'échelle	
	Mise à l'échelle	
	O Uniforme : 50%	
	O Différenciée	
	Horizontale : 50%	
	Verticale : 50%	
	Options	
	Rajons d'arrondi	
	Mutre à l'échelle les contours et les effets	
	🖬 Transformation (Calapira - 🖓 Transformation do monto	
A	🖾 Aperçu	
	Copier Annuler OK	

Sélectionnez l'objet de droite > Double-cliquez sur l'outil Mise à l'échelle > spécifiez un facteur de réduction > décochez Options > Rayons d'arrondi et Mettre à l'échelle les contours et les effets > OK.

A	Mise à l'échelle	
	Mise à l'échelle	
	O Uniforme : 50%	
	O Différenciée	
	Horizontale : 50%	
>	Verticale : 50%	>
	Options	
	Rivons d'arrondi	
	Mattre à l'échelle les contours et les effets	
1		
	La Aperça	
	Copier Annuler OK	

Résultat : l'outil n'adapte pas le coefficient de réduction au contour de l'objet.

Vous pouvez également spécifier directement des valeurs de largeur et de hauteur ainsi que l'option Mise à l'échelle des contours et des effets dans la palette **Transformation**.





Travaux pratiques

L'outil Miroir

L'outil Miroir crée le symétrique d'un objet par rapport à un axe passant par un point définit au préalable. Pour créer la symétrique d'un objet, effectuez une copie lors de l'utilisation de l'outil.

Utilisation

Création d'une forme quelconque puis sélection de l'objet.





Remarque : par défaut, le point d'origine correspond au centre de l'objet.





• Symétrie manuelle

Faites glisser la souris > l'outil établit une symétrie de l'objet par rapport à son point d'origine.



Remarque : si vous maintenez la touche Maj enfoncée, vous contraignez l'outil à des angles multiples de 45°.

Vous pouvez également modifier le point d'origine avant d'effectuer la rotation en cliquant une fois avec l'outil à un autre endroit sur le plan de travail.



Remarque : Un second clic, ailleurs sur le document, valide le déplacement de l'objet, par une symétrie verticale ou horizontale, selon le point défini lors du premier clic.

Pour réaliser une copie symétrique de l'objet > maintenez les touches *alt* et *Maj* enfoncées après avoir commencé à faire glisser la souris > relâchez la souris puis les touches.



Remarque : une double flèche au niveau du pointeur vous indique que vous réalisez une copie.





• Symétrie paramétrée

Si vous souhaitez que le point de référence soit le centre de l'objet > double cliquez sur l'outil Miroir > une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de spécifier l'axe ou l'angle de symétrie > cochez la case Aperçu pour prévisualiser l'effet avant de l'appliquer.

Cliquez sur OK si vous souhaitez appliquer cette symétrie, cliquez sur Copier si vous souhaitez faire une copie symétrique de l'objet.

>	Miroir Axe ⊙ Horizontal ≩) ○ Vertical βi Angle : 60	× · •
	 ☑ Transformation d'objets □ Transformation de motifs ☑ Aperçu Copier	

Si vous souhaitez modifier le point de référence > maintenez la touche *alt* enfoncée > déplacer la souris pour définir un nouveau point d'origine > 3 points s'affiche à droite du pointeur > cliquez sur le point pour faire apparaître la boîte de dialogue > paramétrez l'axe de symétrie.

<u> </u>	Miroir	
*	Axe Horizontal Vertical Angle: 60 Options Transformation d'objets Transformation de motifs Aperçu Copier Annuler OK	>

Remarque : pour rétablir le point d'origine au centre de l'objet > double-clic sur l'outil > boîte de dialogue > Annuler.





L'outil Déformation

L'outil Déformation permet de changer la forme d'un objet ou de l'incliner suivant un axe et angle que vous définissez.

Remarque : *la copie associée à la déformation permet, par exemple, d'obtenir l'ombre portée d'un objet.*

Utilisation

Création d'une façade de maison puis sélection de l'objet.



Remarque : vous pouvez vous aider des repères pour réaliser cette façade.



Sélection de l'outil Déformation dans la palette Outils :

Remarque : par défaut, le point d'origine correspond au **centre de l'objet**.

• Déformation manuelle

Faites glisser la souris pour déformer l'objet par rapport à son point d'origine.

Remarque : lors de cette opération, si vous maintenez la touche Maj enfoncée > vous contraignez l'outil à des angles multiples de 45 °.

Attention : *ne faites pas de mouvement trop ample avec la souris lors d'une transformation > ceci risque d'établir une déformation trop importante vis-à-vis du plan de travail.*

Vous pouvez également modifier le point d'origine avant d'effectuer la rotation en cliquant une fois avec l'outil à un autre endroit sur le plan de travail.

Remarque : pour rétablir le point d'origine au centre de l'objet > double-clic sur l'outil > boîte de dialogue > Annuler.

Pour réaliser une copie déformée d'un l'objet > maintenez la touche *alt* enfoncée après avoir commencé à faire glisser la souris > relâchez la souris puis la touche *alt*.

Remarque : une double flèche au niveau du pointeur vous indique que vous réalisez une copie.

• Déformation paramétrée

Si vous souhaitez que le point de référence soit le centre de l'objet > double-cliquez sur l'outil Déformation > une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de spécifier l'angle et l'axe de déformation > cochez la case Aperçu pour prévisualiser l'effet avant de l'appliquer.

Cliquez sur OK si vous souhaitez appliquer cette déformation, cliquez sur Copier si vous souhaitez faire une copie de l'objet déformé.

Déformation	
Angle O -115*	>
Options Transformation d'abore D'Tiensformation de monte Aperçu Copier Annule OK	

Remarque : dans le cas d'un axe oblique, entrez son angle en degrés, par rapport à l'axe des abscisses, x.

Si vous souhaitez modifier le point de référence > maintenez la touche *alt* enfoncée > déplacer la souris pour définir un nouveau point d'origine > 3 points s'affiche à droite du pointeur > cliquez sur le point pour faire apparaître la boîte de dialogue > paramétrez l'angle et l'axe de déformation.

Déformation	
Angle 120*	·
Options Transformation (Totjane)	>
Copier Annuler OK	

Travaux pratiques

Illustrator • Module 01 • TP10

Réalisation d'une ombre portée pour le dessin de la façade.

• Positionner le point de référence au bas de la façade > réalisez une copie déformée que vous placez sous le calque de la façade avec une couleur plus foncée.

• Affinez la déformation à travers le cadre de sélection en abaissant la poignée centrale supérieur.

L'outil Modelage

L'outil Modelage permet de modifier tout où partie d'un tracé tout en conservant sa forme générale intacte.

Utilisation

Sélection de un ou plusieurs points d'ancrage avec l'outil de Sélection directe.

Remarque : cet outil, utilisé conjointement avec l'outil Sélection directe, permet de conserver la forme générale de l'objet.

Ci-dessous, le résultat obtenu après la sélection des mêmes points d'ancrage que précédemment, mais avec leur déplacement à l'aide de l'outil de Sélection directe.

Travaux pratiques

Illustrator • Module 01 • TP10

Réalisation des logos

- Vous allez maintenant réaliser différents logos en utilisant les différents outils de transformation combinés aux autres outils vus dans les TP précédents.
- Vous avez à votre disposition les originaux au format .jpg qui vous serviront de modèle.
- Pour le texte, si la police n'est pas installée sur votre poste, utilisez-en une proche de celle du modèle.
- Vous pouvez, dans un premier temps et si vous le souhaitez, réaliser ces différents logos sans utiliser le tuto puis comparer votre démarche avec la méthodologie proposée.
- Vous pouvez visualiser le résultat à travers le fichier tp10_Ai > résultat_logos.pdf
- Pour démarrer, voici comment importer une image sous forme de modèle dans Illustrator.

ÉTAPE 1

- Création Nouveau document > Logos.ai avec le profil CMJN de base > enregistrement dans le répertoire tp10_Ai.
- Pour commencer et afin d'éviter toute confusion dans les couleurs > options de la palette Nuancier
 > Sélectionner les nuances inutilisées > *clic* sur la Corbeille > Oui.

 Dans la palette Calques > double-clic sur Calque 1 > renommer le calque > logo Coffeenerd. Vous pouvez également, pour plus de lisibilité, modifier la couleur de ce calque, et, de fait, de tous les éléments qu'il contiendra (sélection, tracé...).

×	66	Options de calque
o →	Calque 1 0	Nom : Calque 1
	Options de calque	> Couleur : Illeu clair 🛩
	Nom : Calque 1	✓ 📕 Bleu Clair ■ Rouge clair
1 Calque	Couleur : Bleu clair 🗸	Vert images à :
	🗋 Modèle 🛛 Verrouiller	Magenta uler OK
	Afficher Dimprimer	Cris clair
	🖾 Aperçu 🛛 Estomper les images à : 👘	Orange
	(Annuler) OK	Vert fonce Bleu-vert

• Menu Fichier > Importer Coffeenerd.jpg en cochant Modèle et en décochant la case Lien.

Remarque : si l'option Lien est **cochée**, le visuel importé ne fait pas partie du fichier Illustrator > dans le cas du déplacement du fichier importé dans un autre dossier ou de la modification de son nom, le lien sera brisé > il sera alors nécessaire de rééditer le lien (idem avec InDesign). Si l'option Lien est **décochée**, le visuel importé fait partie intégrante du fichier et peut être déplacé seul ou renommé.

×	~~	> Options de calque
Calques	≡	Nom : Modèle Coffeenerd ing
	0	House concentrating
A Modèle Coffeenerd	0	Couleur : Rouge clair ~
		🖾 Modèle 🛛 Verrouiller
		🖾 Afficher 📋 Imprimer
		🖾 Aperçu 🛛 🐼 Estomper les images à : 50%
2 Calques C Q I II	Ŵ	(Annuler) OK

Résultat : Illustrator créé un calque verrouillé avec la propriété Modèle > ceci permet d'avoir un visuel estompé à 50 % pour facilité sa reproduction.

Réalisation du logo Coffeenerd

ÉTAPE 1

Réalisation du premier tracé noir de la partie gauche (épaisseur : 6 pts).

Conseil 1 : Placez un repère horizontal afin que les lignes directrices des 2 points d'ancrage bas soient de la même longueur.

Conseil 2 : Utilisez la touche Maj afin de contraindre le tracé horizontalement et verticalement.

Remarque : Une copie en **miroir** de l'ensemble des éléments de la partie gauche sera réalisée pour une symétrie parfaite.

ÉTAPE 2

Placez un repère vertical pour contrôler la longueur des lignes directrices, à gauche > tracez l'anse de la tasse.

Avec la touche *Maj* enfoncée > contraignez le tracé pour le dessin en "s" de la fumée au-dessus de la tasse > réalisez le premier tracé, épaisseur : 4 pts > avec la touche *alt* > dupliquez 3 fois ce tracé.

Remarque : avec la palette **Alignement** (menu Fenêtre > Alignement) vous pourrez répartir de manière régulière les éléments ou l'espace entre chaque des élément > option **Distribution horizontale de l'espace** ou **Distribution horizontale au centre** (ou à gauche ou à droite, car les objets ont la même largeur) > choisir l'option **Aligner sur une sélection**, la répartition se fera ainsi sur l'espace disponible entre le premier et le dernier élément sélectionné.

Placez un repère vertical, au centre de votre dessin > le miroir sera appliqué avec ce repère comme point de référence > tracez une demi-courbe (correspondant à la bouche).

ÉTAPE 4

Sélectionnez l'ensemble de votre dessin > sélectionnez l'outil Miroir > avec la touche *alt* enfoncée (3 petits points apparaissent près de l'outil) > cliquez sur le repère vertical placé au centre > sélectionnez Vertical > Copier.

* * * *	Miroir
	Axe O Horizontal Vertical 90°
Q	Options Transformation d'objets Transformation de motifs
	Copier Annuler OK

ÉTAPE 5

Pour convertir les 2 demi-courbes de la bouche en un seul tracé > sélection de l'outil Sélection directe dans la palette Outils > sélection par cliqué-glissé des 2 points d'extrémité des demi-courbes > menu Objet > Tracé > Joindre.

Les 2 points superposés ne deviennent qu'un et la courbe devient un tracé unique.

Remarque : l'option **Joindre** permet de relier les points d'extrémité de 2 tracés pour les convertir en un tracé unique. Elle permet également de fermer une forme ouverte. Dans ce cas, il existe 2 possibilités de fermer le tracé : sélection des 2 points d'extrémité à joindre avec l'outil de Sélection directe > menu Objet > Tracé > Joindre ou sélection de la forme avec l'outil Sélection > menu Objet > Tracé > Joindre.

Finalisez le dessin avec le petit tracé horizontal reliant les 2 tasses.

ÉTAPE 7

Menu Sélection > Tout > menu Objet > Associer. Tout les éléments du dessin étant groupés, il sera plus facile de le centrer par rapport au cadre.

ÉTAPE 8

Sélectionnez l'outil Rectangle dans la palette Outils > cliquez sur votre plan de travail > une boîte de dialogue s'ouvre > précisez les dimensions Largeur : 65 mm et Hauteur : 65 mm.

Remarque : *en activant l'option Conserver les proportions en largeur et <i>en hauteur, la saisie des valeurs de la Largeur s'applique automatiquement à la Hauteur.*

À partir de la palette Nuancier (menu Fenêtre > Nuancier) > créez une nouvelle nuance avec les composantes suivantes : Cyan 5%, Magenta 20%, Jaune 80%, Noir 0% > attribuez cette couleur à votre carré, sans couleur de contour.

Nuancier Nouveau groupe de couleurs Dupliquer la nuance Fisionner les mances Supprimer la nuance Dissocier le prope de couleurs Selectionner les nuances non utilisées Ajouter les couleurs sélectionnées Tri par nom Tri par type Affichage par petites vignettes Affichage par petites vignettes Selections de nuances Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE	Nom de la nuance : C=S M=20 J=80 N=0 Type : Couleur quadri Obale Mode : CMJN C M M J J S S S S S S S S S S S S S S S S
Nouveau groupe de couleurs Dupliquer la nuance Lusdonner les nuances Supprimer la nuance Dissocier le proupe de couleurs Sélectionner les nuances non utilisées Ajouter les couleurs sélectionnées Noir Noir Noir Noir Tri par nom Tri par type Affichage par petites vignettes Affichage par vignettes sources Affichage par vignettes Liste de grandes vignettes Liste de grandes vignettes Coptions de nuances Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances sous ASE Erregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE	Nom de la nuance : C=S M=20 J=80 N=0 Type : Couleur quadri Obale Mode : CMJN C M J J S S S S S S S S S S S S S S S S S
Stans) Supprimer la nuance Repéragel Sélectionner les nuances non utilisées Noir Sélectionner les nuances non utilisées Noir Sélectionner les nuances non utilisées Noir Tri par nom Tri par type Affichage par petites vignettes Affichage par vignettes moyennes Affichage par grandes vignettes Liste de petites vignettes Options de nuance Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE	Type : Couleur quadri obale Mode : CMJN C M J S S S S S S S S S S S S S
[Repérage] Sélectionner les nuances non utilisées Noir Sélectionner les nuances non utilisées Noir Tri par nom Tri par nom Tri par type Affichage par petites vignettes Affichage par utilisées Affichage par grandes vignettes Affichage par utilisées Viste de potites vignettes Affichage par grandes vignettes Uiste de grandes vignettes Uiste de grandes vignettes Options de nuances Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE	Mode: CMJN
Blanc Sélectionner les nuances non utilisées Noir Ajouter les couleurs sélectionnées Tri par nom Tri par type Affichage par petites vignettes Affichage par vignettes moyennes Affichage par grandes vignettes Vignettes Viste de grandes vignettes Uste de grandes vignettes Options de nuances Options de nuances Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous A.L. Selectionnées	Mode: CMJN
Tri par nom Tri par type Affichage par petites vignettes Affichage par vignettes moyennes Affichage par grandes vignettes Liste de petites vignettes Liste de grandes vignettes Options de nuance Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous A	C 5 9 M 20 5 80 5
Affichage par petites vignettes Affichage par vignettes moyennes Affichage par grandes vignettes Liste de grandes vignettes Liste de grandes vignettes Options de nuance Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous A.L.	9 j 80 y
Affichage par grandes vignettes Liste de petites vignettes Liste de grandes vignettes Options de nuance Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous A.L.	
Options de nuance Tons directs Ouvrir la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous AI	N 0 _ 3
Ouvrir la bibliothèque de nuances Enregistrer la bibliothèque de nuances sous ASE Enregistrer la bibliothèque de nuances sous AL	Ajouter à ma bibliothèque
X ((Nuancier = >	Annuler OK
Nuancier >	
🔀 [Sans]	
Repérage]	
Noir 🕅	
Blanc 🛛	
C=5 M=20 J=80 N=0	
IA. « \$1 88.	

Décochez l'option Globale de la palette Options de nuance. Celle-ci permet de créer des teintes d'une nuance, entre 1 et 99%. Dans la palette Nuancier, un petit triangle en bas à droite de l'icône de couleur indique que la couleur est globale.

Placez-le à l'arrière-plan > sélection avec l'outil Sélection > menu Objet > Disposition > Arrière-plan.

Placez correctement les éléments > menu Sélection > Tout > placement en hauteur d'abord, avec l'outil de Sélection > puis en largeur : palette Alignement > option Alignement horizontal au centre.

Sélectionnez l'outil Sélection directe progressive > sélectionnez la première tasse (verre de lunette) puis avec *Maj*, sélectionnez la seconde > remplissez de blanc.

ÉTAPE 9

Sélectionnez l'outil texte > saisissez le texte COFFEENERD > police Orator Std Medium, corps 27 pts, en noir et centré > menu Texte > Vectoriser.

Menu Sélection > Tout > placement du texte en bas > puis en largeur : palette Alignement > option Alignement horizontal au centre.

Remarque : il est souvent très utile de **vectoriser** le texte, c'est-à-dire de le convertir en tracés vectoriels. Ainsi, le fichier pourra être ouvert sur un poste **sans que la police ne soit installée** (ici, Orator Std Medium). Les **corrections** sont possibles mais délicates sur des textes courts, impossibles à réaliser dans des textes longs. Il faut donc veiller, pour les **textes courts**, à noter et vectoriser le nom de la typo à la marge du document, pour les **textes longs**, à sauvegarder le texte dans un fichier (type Word, OpenOffice, TextEdit...).

Réalisation du logo Dim

ÉTAPE 1

Menu Fichier > Importer DIM.jpg comme Modèle dans le document Logos.ai > création d'un nouveau calque > DIM au-dessus du calque Modèle DIM.

x			~	Options de calque
Calques			=	Nom : DIM
• 8	> 🧟	Coffeenerd	0	
•	>	DIM	0	Couleur : Or 🗸
•	>	Modèle DIM.jpg	0	🗌 Modèle 🔲 Verrouiller
				🖬 Afficher 🔛 Imprimer
				Aperçu 🗌 Estomper les Images à : 🔤
3 Calques		[] _ @ ₩	÷	(Annuler) OK

ÉTAPE 2

Placez des repères afin de délimiter le rectangle principal.

Remarque : vous pourrez placer des repères sur votre plan de travail après affichage des **règles** > menu Affichage > Règles > Afficher les règles. Ensuite, avec votre pointeur, vous allez chercher les repères dans les règles horizontale et/ou verticale, puis vous les placez sur votre plan de travail.

Les repères peuvent être **affichés** ou **masqués** > menu Affichage > Repères > Afficher/Masquer les repères. Ils peuvent également être **verrouillés** ou **déverrouillés** > menu Affichage > Repères > Verrouiller les repères (option cochée ou décochée). S'ils sont déverrouillés, ils se comportent comme n'importe quel tracé et peuvent être déplacés, alignés, répartis, supprimés... sur votre plan de travail.

Il est également possible de **convertir** en repère, soit une figure, soit un tracé > menu Affichage > Repères > Créer les repères.

Choisissez l'outil Rectangle arrondi et tracez un rectangle bleu (C96 M64 J18 N4) en vous aidant des repères.

Préférez toujours des valeurs rondes pour les dimensions des objets, des blocs texte comme pour le placement de vos objets dans votre plan de travail (préférez largeur x hauteur = 65×20 mm plutôt que 64,912 x 19,917 mm et x = 120 mm plutôt que 120,0147 par exemple !).

Remarque : *si l'angle des arrondis est insuffisant ou trop important > supprimez le rectangle et cliquez sur le pointeur pour faire apparaître la boîte de dialogue afin de modifier la valeur de l'angle.*

ÉTAPE 4

Sélectionnez l'outil Plume ou l'outil Trait > faites un tracé assez long qui suit l'inclinaison du second rectangle > convertissez ce tracé en repère > menu Affichage > Repères > Créer les repères.

Création d'un nouveau rectangle > faites pivoter ce dernier avec l'outil Rotation de telle manière qu'il coïncide avec l'angle de votre repère créé précédemment.

	Rotation	
	Rotation	
>	Angle : () 36.5"	
	Options i al contraction della contraction de material	
	(Copier) (Annuler) (OK	

Vous pouvez appliquer une légère transparence au rectangle afin de visualiser le modèle pour ajuster son positionnement avec la palette Transparence.

ÉTAPE 5

Vous allez maintenant découpez le grand rectangle en utilisant la méthode suivante > sélectionnez le rectangle > choisissez l'outil Ciseaux >> cliquez en 2 endroits de la diagonale pour découper le rectangle (un peu sur la gauche de la diagonale, en haut, pour redessinnez l'arrondi).

Remarque : afin de vérifier que votre rectangle est bien scindé en 2 parties > visualisez le résultat dans la palette Calques > vous devez obtenir 2 sous-calque après la séparation.

×			×	
Calques		=	Calques	i =
0 A	> 🔯 Coffeenerd	0 >	⊕	0
0	V 🔽 DIM	0.0	🐵 🖌 🔫 DIM	0.0
0	<rectangle></rectangle>	0		0
0	<tracé></tracé>	0		0
8 6	> 🐴 Modèle DIM.jpg	0	🐵 📃 <tracé></tracé>	0
			🔳 🔒 📔 > 🖼 Modèle DIM.jpg	0
Calques	s [] Q @ 40 0	Û	3 Calques 📑 🔍 🖬 🖽	E 🖻

Il ne vous reste plus qu'à supprimer la partie droite du rectangle (suppr).

Placez un repère horizontal afin de délimiter à quel endroit il faudra couper le petit rectangle.

Supprimez la partie supérieure du petit rectangle en utilisant la même méthode que pour l'étape 5 > rétablissez l'opacité des 2 rectangles.

ÉTAPE 7

Vous allez maintenant affiner le bord droit du grand rectangle.

Sélectionnez l'outil Sélection directe > sélectionnez et déplacez le point d'ancrage bas > déplacez sa ligne directrice selon le modèle.

Sélectionnez ensuite l'outil Plume > cliquez sur le point d'ancrage bas > poursuivez le tracé.

Sélectionnez l'outil Suppression de point d'ancrage 🎲 pour supprimer le point suivant.

Ajustez la ligne directrice du point du bas.

Sélectionnez le point du haut restant > avec l'outil Conversion du point d'ancrage > tirez une ligne directrice vers la droite pour ajuster l'arrondi avec le modèle > fermez le tracé.

ÉTAPE 8

Il vous reste à composer le texte DIM avec la police Gill Sans Std Extra Bold, en corps 57 pts > menu Texte > Vectoriser (sans oublier de noter le nom de la police en marge de votre document).

Remarque : le texte est vectorisé > le tracé des caractères est légèrement modifié pour obtenir des pleins et des déliés d'épaisseur identique. Le contrepoinçon du "D" est, quant à lui, réduit en hauteur, la chasse du "M" est élargie.

Réalisation du logo Gamehub

ÉTAPE 1

Travaux pratiques

Menu Fichier > Importer Gamehub.jpg comme Modèle dans le document Logos.ai > création d'un nouveau calque > Gamehub au-dessus du calque Modèle Gamehub.

×			**		Options de calque
Calques			=		
• 8	> 🚳	Coffeenerd	0	Nom : Gamehub	
• 8	> 📼	DIM	0	Couleur : Vert anis	~
•		Gamehub	0	493 M	
	> 👰	Modèle Gamehub.jpg	0	🗌 Modèle	Verrouiller
				🖬 Aperçu	🗌 Estomper les images à :
4 Calques		C Q 🖩 🖽 🗉	逾		

Remarque : chaque logo est réalisé sur un calque différent pour plus de facilité.

ÉTAPE 2

Dans la palette Nuancier > Création de 6 nouvelles couleurs (ci-dessous, à partir de C78 M15 J26 N0).

×	<<	
Nuancier	\equiv	Nouvelle nuance Nouvelle nuance
		Dupliquer la puence
		Pusionner les nuances
Sans]	2	Dissocier le groupe de couleurs
[Repérage]	⊕	
Noir		Aiouter les couleurs sélectionnées
Blanc		Tri nor nom
C=5 M=20 J=80 N=0		Tri par type
C=96 M=64 J=18 N=4		Afficher le champ Rechercher
C=78 M=15 J=26 N=0		Affichage par petites vignettes
C=54 M=88 J=0 N=0		Affichage par vignettes moyennes
C=0 M=20 J=80 N=0		Affichage par grandes vignettes
C=0 M=82 J=17 N=0		✓ Liste de petites vignettes Liste de grandes vignettes
C=0 M=77 J=54 N=0		
C=0 M=59 J=33 N=0		Options de nuance Tons directs
	1 m	ions dilects
		Ouvrir la bibliothèque de nuances

Le nombre de couleurs dans la palette Nuancier commence à devenir important et certaines couleurs, proches d'une autre, peuvent être appliquées par mégarde.

Dans la palette Nuancier > Création d'un Nouveau groupe de couleurs (icône ou option).

ou Nouveau groupe de couleurs...

Nommez ces groupes de couleurs du nom du logo (Coffeenerd, DIM et Gamehub) > sélectionnez les couleurs utilisées pour chacun des modèles > glissez-les dans le dossier correspondant.

Remarque : la création de **Nouveau groupe de couleurs** vous permet de classer les nuances par modèle de logo, d'éviter les confusion de couleurs et d'organiser votre document.

Sélectionnez l'outil Polygone > cliquez sur votre plan de travail > une boîte de dialogue s'ouvre > complétez-la.

	Polygone	•	
Rayon :	10,6 mm		
Côtés :	С з		
Ann	uler	ОК	D

Remarque : vous pouvez également tracez le polygone en utilisant la flèche de déplacement vers le bas de votre clavier : le nombre de côtés du polygone diminue. En utilisant la flèche de déplacement vers le haut, le nombre de côtés augmente.

ÉTAPE 5

Dans la barre de contrôle ou dans la palette Transformation > décochez l'option Conserver les proportions en largeur et en hauteur > arrondissez les valeurs de largeur et de hauteur du triangle.

Remarque : en utilisant des valeurs arrondies, il vous sera plus aisé, pour la suite de l'exercice, de calculer le déplacement et de contrôler la juxtaposition des éléments.

ÉTAPE 6

À l'aide de la touche *Maj* de votre clavier, vous allez appliquer une rotation à 90° de votre triangle > appliquez la couleur au triangle > placez-le sur votre modèle.

ÉTAPE 7

Sélectionnez l'outil Miroir > axe vertical > Copier > appliquez la couleur correspondante.

Menu Objet > Transformation > Déplacement > option Position > Verticale > - 9,25 mm, soit la moitié de la hauteur du triangle, plus facile à calculer avec une valeur ronde ! > OK.

Le triangle se positionne automatiquement à sa place.

Répéter la transformation #D	Déplacement	
Déplacement 036M Rotation Miroir Mise à l'écheile Déformation	> Position > Horizontale : 0 mm Verticale : -9,25 mm	
Transformation répartie ℃QXD Réinitialiser le cadre de sélection	Distance : 9,25 mm Angle : 90°	
	Options	
	🖾 Aperçu	

Pour le triangle du dessous > gardez sélectionné ce dernier triangle > entrez les valeurs > Copier.

Déplacement	
Position	>
Horizontale : 0 mm	
Verticale : 18,5 mm	
Distance : 18.5 mm	
Angle: O -90*	
Options	
🛛 Transformations d'alignità - 🖓 Transformations du materie	
9 Aperçu	
Copier Annuler OK	
The second secon	

ÉTAPE 8

Sélectionnez les 3 triangles > outil Miroir > *alt + clic* sur le bord droit de la sélection > option Axe > Vertical > Copier > appliquez les couleurs.

Remarque : pour vérifier la juxtaposition des éléments > sélectionnez les 3 triangles de gauche > choisissez le point de référence droit. Le positionnement du bord droit de la sélection sur l'abscisse x est ici de 136 mm.

Sélectionnez les 3 triangles de droite > choisissez le point de référence gauche. Le positionnement du bord gauche de cette sélection sur l'abscisse x est de 136 mm, identique au bord droit de la précédente sélection.

Sélectionnez le triangle du milieu > menu Objet > Transformation > Déplacement > Copier cet objet une première fois avec un déplacement vertical de 18,5 mm, une seconde fois avec un déplacement vertical de - 18,5 mm > appliquez les couleurs.

ÉTAPE 10

Sélectionnez l'ensemble des triangles > outil Miroir > *alt + clic* sur le bord droit de la sélection > option Axe > Vertical > Copier > appliquez les couleurs.

Remarque : vérifiez la juxtaposition du bord droit de la première sélection de 8 triangles avec le bord gauche de la copie en miroir. Ici, le positionnement sur l'abscisse est identique pour les 2 groupes : x = 152 mm.

ÉTAPE 11

Sélectionnez, 2 par 2, les triangles juxtaposés et de même couleur > menu Objet > Associer. Vous devez obtenir 6 groupes de 2 objets.

Remarque : cette opération permet la sélection du groupe avec l'outil Sélection et l'alignement d'autres éléments sur ce groupe de 2 objets et non sur 2 objets distincts.

ÉTAPE 12

Dessinez maintenant les motifs intérieurs.

• Dessinez un cercle noir de 13 mm de diamètre > avec l'outil de Sélection directe > sélectionnez et supprimez le point d'ancrage haut > menu Objet > Tracé > Joindre, pour fermer la forme.

Dessinez un cercle rose de 13 mm de diamètre > positionnez-le au-dessus du cercle noir > menu Fenêtre > Pathfinder > Division. Cet outil permet de découper en objets distincts les parties superposées de 2 objets ou plus.

Sélectionnez l'outil de Sélection directe progressive > supprimez la forme en trop.

Sélectionnez l'ensemble de l'objet > menu Objet > Associer.

 Dessinez un cercle blanc (ici gris, pour plus de visibilité) de 8 mm de diamètre > avec l'outil de Sélection > sélectionnez le cercle > menu Édition > Copier > Coller devant. Une copie superposée au premier objet est désormais créée.

Dans la barre de contrôle ou dans la palette Transformation > choisissez le point de référence situé au centre et en haut : la transformation s'appliquera depuis ce point de référence.

Cochez l'option Conserver les proportions en largeur et en hauteur > entrez la largeur de cet objet dupliqué : 4 mm. La hauteur se modifie d'elle-même (4 mm).

 Dessinez un cercle blanc (ici gris, pour plus de visibilité) de 8 mm de diamètre > avec l'outil de Sélection > sélectionnez le cercle > menu Édition > Copier > Coller devant.

Dans la barre de contrôle ou dans la palette Transformation > choisissez le point de référence situé au centre > cochez l'option Conserver les proportions en largeur et en hauteur > entrez la largeur de cet objet dupliqué : 4 mm. La hauteur se modifie d'elle-même (4 mm).

=	=			0 Transformation				
9		4 mm	L:	m	95 r	x :	202	
B		4 mm	H:	nm	124	Υ:	888	
		0°		131	0°	1.		

Avec l'outil de Sélection > sélectionnez le cercle blanc > menu Édition > Copier > Coller devant > appliquez lui la couleur rose > placez un repère à l'endroit où vous couperez la forme > sélectionnez l'outil Ciseaux > coupez au niveau du repère > supprimez la forme en trop > sélectionnez la forme restante > menu Objet > Tracé > Joindre. Ceci vous permet de fermer votre tracé.

Avec l'outil de Sélection > sélectionnez les 2 points au niveau de la coupure > menu Objet > Tracé > Alignement > Horizontal > OK. Cette fonction a pour but d'aligner parfaitement, sur le plan horizontal, les 2 nouveaux points d'ancrage créés par la coupure.

Sélectionnez l'ensemble de l'objet > menu Objet > Associer.

• Idem première partie du point précédent.

Sélectionnez l'ensemble de l'objet > menu Objet > Associer.

• Dessinez un cercle noir de 8 mm de diamètre > avec l'outil de Sélection directe > sélectionnez le point d'ancrage le plus à droite > supprimez-le.

Sélectionnez l'outil Miroir > avec *alt + clic* > définissez l'axe vertical de la copie sur le bord droit de votre objet > Copier.

Sélectionnez l'ensemble de l'objet > menu Objet > Associer.

ÉTAPE 13

Vous allez maintenant centrer chacun de ces motifs sur le fond couleur. Pour cette opération, vous avez besoin de visualiser le modèle : décalez votre dessin par rapport au modèle.

Sélectionnez l'outil de Sélection > sélectionnez le motif > avec la touche *Maj* enfoncée, ajoutez le fond à votre sélection > lâchez la touche *Maj* > cliquez à nouveau sur le fond afin de le définir comme objet de référence. Un contour de sélection plus épais apparaît alors.

Menu Fenêtre > Alignement > option Alignement horizontal au centre.

Menu Fenêtre > Alignement > option Alignement vertical au centre.

Le motif est alors centré par rapport au fond, sur les plans horizontal et vertical.

Répétez l'opération avec les autres motifs.

Remarque : pour cette opération, l'association des objets (menu Objet > Associer) est indispensable. Voici ce que donnerait la même opération si les objets n'étaient pas associés :

ÉTAPE 14

Vous allez maintenant composer le texte "gamehub" avec la police de caractère Bauhaus Std Bold, en corps 30 pts > menu Texte > Vectoriser (sans oublier de noter le nom de la police en marge de votre document).

Remarque : le texte est vectorisé > avec l'outil Ciseaux, vous allez légèrement modifier la boucle du "g" et l'extrémité du "e". N'oubliez pas de joindre vos tracés pour fermer la forme. Pour le "g", vous pourrez également aligner les 2 points d'ancrage sur le plan vertical (menu Objet > Tracé > Alignement...).

Réalisation du logo DPB

ÉTAPE 1

Menu Fichier > Importer DPB.jpg comme Modèle dans le document Logos.ai > création d'un nouveau calque > DPB au-dessus du calque Modèle DPB.

×		"			Options de calque
Calqu	es			=	Nom : DPB
•		-	Coffeenerd	0	
•		-	DIM	0	Couleur : Violet ~
•		1	Gamehub	0	🗌 Modèle 🔲 Verrouiller
•			DPB	0	
•		1000 A	Modèle DPB.jpg	0	Aperçu 🗌 Estomper les images à :
5 Calqu	ues		C Q IR ₩⊞	(十) 前	Annular
nation (Collection)	01000				Annuler

ÉTAPE 2

Dans la palette Nuancier > Création d'un Nouveau groupe de couleurs > DPB > OK.

×		Nouveau groupe de couleurs	
Nuancier	= >	Nom DPB	
(Sans)	82 C	Illustration sélectionnée Convertir les couleurs quadri en couleurs personnalisées Inclure les nuances de teintes Annuter OK	
Noir Blanc			
Sill Coffeenerd Sill DIM Sill Gamebub			
n, < 🕄 🛛 🗃	± 🔒		

Dans ce groupe, créez les nouvelles nuances.

V DPB	
C=0 M=78 J=2 N=0	\mathbf{X}
C=30 M=100 J=65 N	\mathbf{X}
C=0 M=90 J=100 N=0	\mathbf{X}
C=0 M=25 J=90 N=0	\mathbf{X}
C=55 M=15 J=95 N=0	\mathbf{X}
C=0 M=50 J=0 N=0	\mathbf{X}
C=0 M=70 J=100 N=0	\mathbf{X}
C=0 M=45 J=95 N=0	\mathbf{X}
C=40 M=5 J=100 N=0	\mathbf{x}
C=85 M=45 J=0 N=0	\mathbf{X}

Sélectionnez l'outil Ellipse > cliquez sur votre plan de travail > entrez les valeurs suivantes : Largeur 5 mm, hauteur 16 mm.

Sélectionnez l'outil Conversion de point d'ancrage > cliquez sur les somments de votre ellipse > les lignes directrices disparaissent.

ÉTAPE 4

Mise en place de repères en vous aidant du modèle > sélectionez l'outil Trait > tirez des diagonales partant de la pointe des pétales supérieures et séparant en deux l'espace entre 2 pétales inférieures > convertissez en repères > menu Affichage > Repères > Créer les repères.

À l'intersection, vous placerez un repère horizontal qui sera le point de référence des rotations à venir.

ÉTAPE 5

Sélectionnez l'outil Rotation > positionnez le premier pétale > appliquez la couleur.

Sélectionnez le premier pétale > outil Rotation > *alt + clic* sur l'intersection > rotation paramétrée > Copier > appliquez la couleur.

ÉTAPE 6

Sélectionnez l'outil Plume > dessinez le pétale central supérieur > appliquez la couleur.

Sélectionnez le premier pétale supérieur > outil Rotation > *alt + clic* sur l'intersection > rotation paramétrée > Copier > menu Objet > Transformation > Répéter la transformation > appliquez la couleur aux 2 nouveaux pétales.

	Rotation	
Rotation Angle : 37* Options : Transform	nation d'objett 📋 Transformation de Junits	B
🖾 Aperçu		
Copier	(Annuler) OK	PB

Travaux pratiques

Le dernier pétale dupliqué aura besoin d'une modification de son tracé.

Sélectionnez les 2 points d'ancrage de droite avec l'outil de Sélection directe > supprimez-les.

Sélectionnez l'outil Plume > retracez le contour suivant le modèle. N'hésitez pas à utiliser la touche *Maj* pour contraindre votre tracé.

ÉTAPE 7

Avec l'outil Sélection > sélectionnez la partie droite du logo (exceptée la pointe, en rouge) > outil Miroir > *alt + clic* > Axe vertical > Copier > appliquez les couleurs.

Remarque : le fait de travailler avec l'outil Miroir vous garantit la parfaite symétrie des 2 parties de votre logo, la gauche et la droite.

Vous pouvez supprimer les repères qui ne vous serviront plus > menu Affichage > Repères > Déverrouiller les repères > sélection > suppression. Pour les verrouiller à nouveau > menu Affichage > Repères > Verrouiller les repères.

Placez un nouveau repère à la base de la courbe sous le logo.

Sélectionnez l'outil Plume > tracez la courbe sous le logo.

Remarque : appliquez une couleur de contour plutôt qu'une couleur de fond afin que celle-ci ne vous masque pas le modèle lorsque vous placerez vos points. La couleur de fond s'applique toujours en ligne droite entre le premier et le dernier point d'ancrage d'un tracé non fermé.

ÉTAPE 9

Tracez un cercle de 65 x 65 mm et de 3 pts d'épaisseur > démarrez votre tracé sur le repère vertical central > tracez avec *alt* + *Maj*

Remarque : lors d'un tracé, la touche Maj vous permet de réaliser un cercle ou un carré plutôt qu'une ellipse ou un rectangle. La touche alt vous permet de réaliser un tracé depuis son centre. Il est possible de combiner les 2 touches pour tracer un cercle depuis son centre.

Le cercle est découpé dans sa partie basse.

Pour obtenir une découpe qui suit le tracé du dessous > menu Objet > Tracé > Vectoriser le contour.

Remarque : la vectorisation du contour du cercle le transforme en forme. Ceci permet une découpe du cercle qui suit le tracé du dessous. L'extrémité d'un tracé non vectorisé est toujours perpendiculaire à l'axe du tracé.

Avec l'outil de Sélection > sélectionnez la courbe bleue > menu Édition > Copier > Coller devant.

Pour distinguer la courbe dupliquée de la précédente > changez la couleur de fond > avec la touche de déplacement vers le haut du clavier > décalez la courbe dupliquée pour la positionner selon le modèle.

Avec la touche *Maj* + outil de Sélection > ajoutez le cercle à votre sélection (courbe dupliquée + cercle, donc) > palette Pathfinder > Division > supprimez les éléments obtenus inutiles.

ÉTAPE 10

Composez le texte "DPB" avec la police de caractère Gill Sans MT Bold, en corps 60 pts > menu Texte > Vectoriser (notez le nom de la police en marge de votre document).

