

L'outil plume

Objectif

- A travers la réalisation de différents exercices, apprentissage de l'outil plume.

Pré-requis

- Avoir réalisé les tp01 > 05

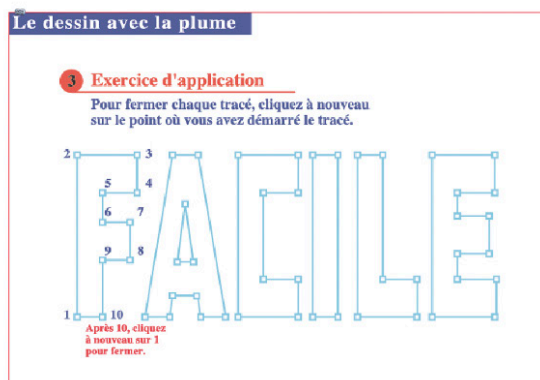
Conseils méthodologiques

- Vous utiliserez les fichiers traces_rectilignes.indd et traces_curvilignes.indd qui contiennent les modèles pour les différents exercices.
- Les calques verrouillés servent en tant que modèle pour réaliser les exercices.
- Le répertoire liens renferme tous les éléments servant pour la mise en page du document.

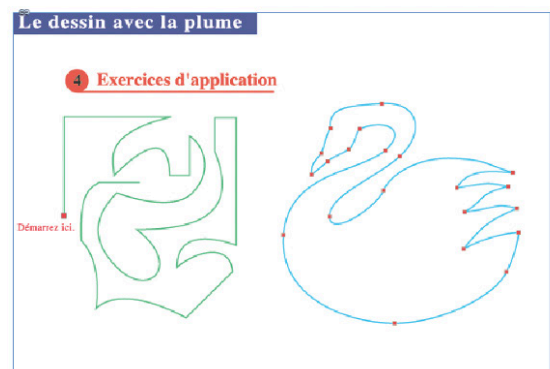
Fichiers à utiliser pour ce TP

- Les fichiers que vous allez utiliser pour cet exercice se trouvent dans le répertoire suivant :

DD_stagiaire > InDesign > Id01 > tp06_Id01



>



L'outil Plume

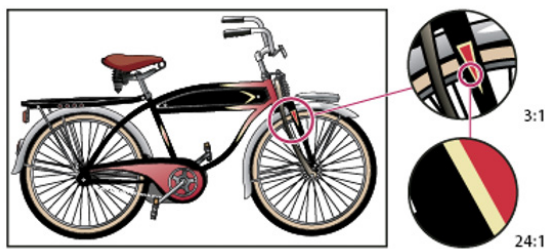
Introduction

- Initialement utilisé pour le dessin vectoriel sous **Illustrator**, l'outil Plume est présent sur les différents logiciels de la suite Adobe CC, c'est pourquoi vous le reverrez dans le **module 01 d'Illustrator et Photoshop**.

Remarque : Son utilisation est identique sur les 3 logiciels.

Le dessin vectoriel avec l'outil Plume

- Les dessins vectoriels sont composés de lignes et de courbes (pour Illustrator, des courbes de Bézier), définies par des objets mathématiques appelés vecteurs, qui décrivent une image suivant ses caractéristiques géométriques :



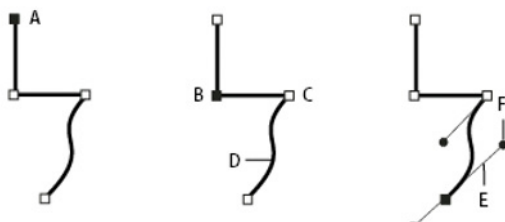
Exemple de graphique vectoriel dans différentes échelles d'affichage

- Vous pouvez déplacer et modifier des dessins vectoriels sans perte de détails : leurs bords restent nets même redimensionnés, imprimés sur une imprimante, enregistrés dans un fichier PDF ou importés dans une autre application.

Remarque : Les dessins vectoriels représentent le meilleur choix pour les logos, devant être utilisés dans différentes tailles, sur différents supports de sortie.

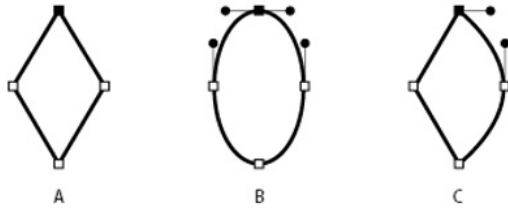
Les tracés vectoriels

- Lorsque vous dessinez, vous créez une ligne appelée tracé, composé d'un ou de plusieurs segments droits ou curvilignes. Le début et la fin de chaque segment sont indiqués par des points d'ancrage. Un tracé peut être fermé (un cercle, par exemple) ou ouvert :



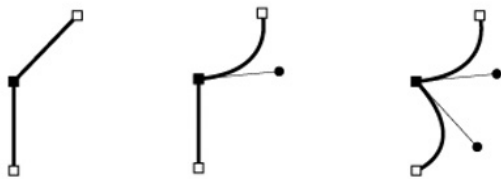
A. Extrémité de tracé **B.** Point d'ancrage sélectionné **C.** Point d'ancrage non sélectionné **D.** Tracé curviligne **E.** Ligne directrice (tangente) **F.** Point directeur

- Les tracés peuvent avoir deux types de point d'ancrage > les sommets et les points d'inflexion :



A. Quatre sommets **B.** Quatre points d'inflexion **C.** Combinaison de sommets et de points d'inflexion

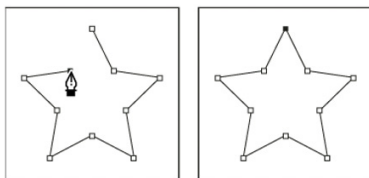
- Un sommet peut relier deux segments rectilignes ou courbes, tandis qu'un point d'inflexion raccorde toujours deux segments courbes :



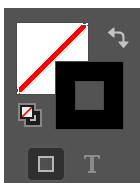
Un sommet peut relier deux segments rectilignes ou courbes, tandis qu'un point d'inflexion raccorde toujours deux segments courbes.

Tracer des droites avec l'outil Plume

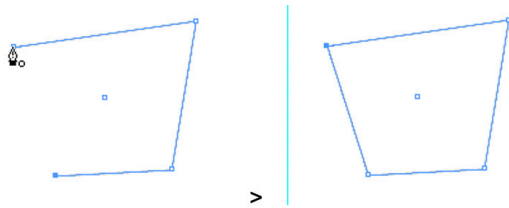
- La ligne droite est le tracé le plus simple à réaliser avec l'outil Plume. Il suffit de cliquer avec l'outil Plume pour créer deux points d'ancrage. Si vous continuez à cliquer, vous créez un tracé composé de segments rectilignes reliés par des sommets :



Pour obtenir des segments droits, cliquez sur le document à l'aide de l'outil Plume en faisant attention d'avoir toujours un contour noir sans fond :



- Pour fermer un tracé, faites revenir l'outil Plume sur le premier point d'ancrage (vide). Un petit cercle apparaît en regard de l'outil Plume lorsqu'il est placé correctement. Cliquez pour fermer le tracé :



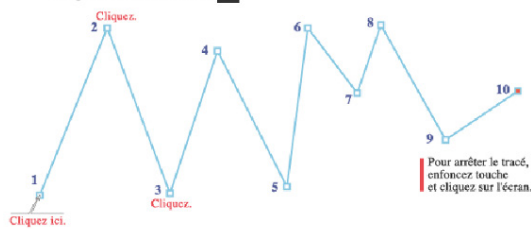
Exercices avec des droites :

- Ouvrir le fichier **dessin_rectiligne.indd** > afficher la **page 1** et réaliser le premier exercice sur le **calque dessin** :

1 Les tracés rectilignes

Ils sont obtenus par clics successifs sur les petits carrés blancs.


Cliquez d'abord dans l'outil .

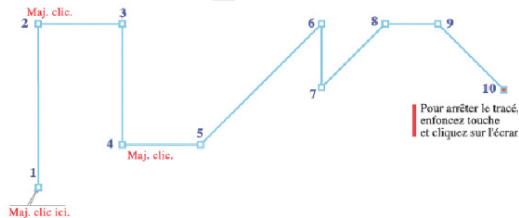


- Afficher la **page 2** > réaliser le **deuxième exercice** :

2 Les tracés rectilignes à 45°

Dessinez en cliquant mais avec la touche **Majuscule** enfoncée.

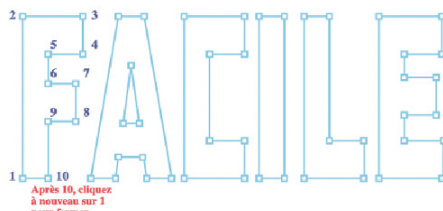
Cliquez d'abord dans l'outil .



- Afficher la **page 3** > réaliser le **troisième exercice** :

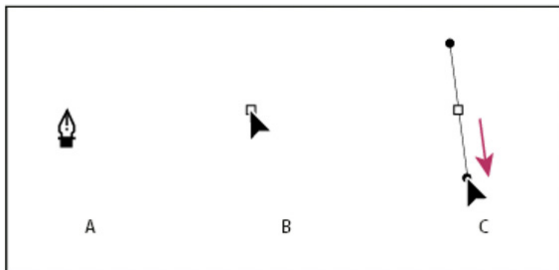
3 Exercice d'application

Pour fermer chaque tracé, cliquez à nouveau sur le point où vous avez démarré le tracé.



Tracer des courbes avec l'outil Plume

- Les courbes se modifient plus facilement, s'affichent et s'impriment plus rapidement si vous les dessinez avec le moins de points d'ancrage possible. Si vous utilisez trop de points, la courbe risque de présenter des irrégularités non désirées. Vous avez donc plutôt intérêt à espacer autant que possible les points d'ancrage et à modeler la courbe en agissant sur la longueur et l'inclinaison des lignes directrices.



ÉTAPE A

Sélectionner l'outil **Plume** > placer l'outil Plume à l'endroit où commencer la courbe.

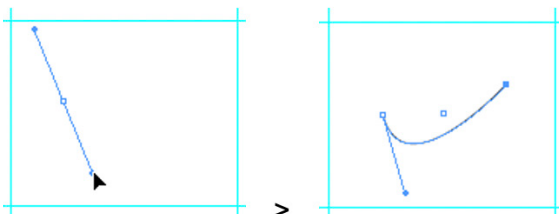
ÉTAPE B

Maintenez le bouton de la souris enfoncée > le premier point d'ancrage apparaît et l'outil Plume prend la forme d'une flèche.

ÉTAPE C

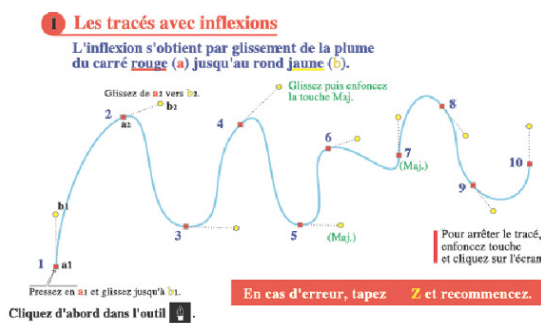
Faites glisser pour définir l'inclinaison de la courbe que vous tracez > relâchez ensuite le bouton de la souris.

Ci-dessous > suite au premier point de courbe > voici le résultat quand vous cliquez sur un deuxième point et que vous relâchez tout de suite la souris :

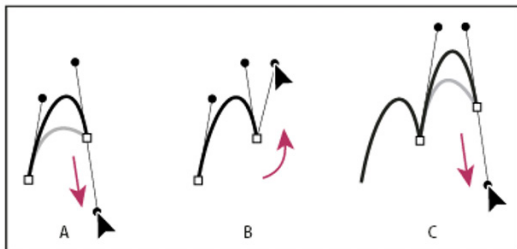


Exercice avec des courbes :

- Ouvrir le fichier **dessin_curviligne.indd** > afficher la **page 1** et réaliser le premier exercice sur le calque **dessin** :



Tracé de deux segments incurvés reliés par un sommet



ÉTAPE A

- À l'aide de l'outil **Plume** > faites glisser pour créer le premier point d'inflexion d'un segment incurvé.

ÉTAPE B

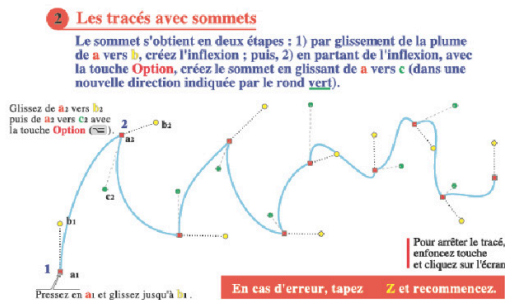
- Remplacez l'outil **Plume** > faites glisser le pointeur pour créer une courbe avec un deuxième point d'inflexion > maintenez ensuite la touche **Alt** enfoncée et faites glisser la ligne directrice vers son côté opposé pour définir l'inclinaison de la prochaine courbe.
- Relâchez la touche et le bouton de la souris.

Résultat : Cette opération convertit le point d'inflexion en sommet en scindant les lignes directrices.

ÉTAPE C

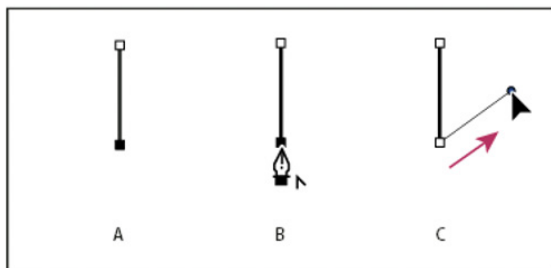
- Remplacez l'outil **Plume** pour définir un troisième point en cliquant / glissant vers le bas pour définir une nouvelle courbe.

- Sur le fichier **dessin_curviligne.indd** > afficher la **page 2** et réaliser le **deuxième exercice** sur le calque **dessin** :



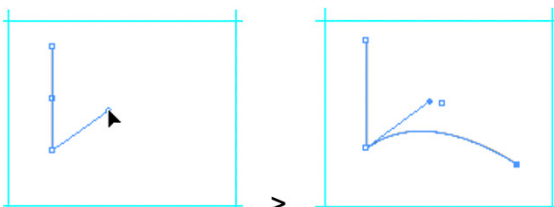
Tracé d'une droite suivie d'une courbe

- Réalisez une droite > placez l'outil Plume sur l'extrémité sélectionnée. Une icône de conversion de point apparaît en regard de l'outil Plume lorsque celui-ci est placé correctement. Pour définir l'inclinaison du segment incurvé que vous allez ensuite créer, cliquez sur le point d'ancrage et faites glisser la ligne directrice qui apparaît :



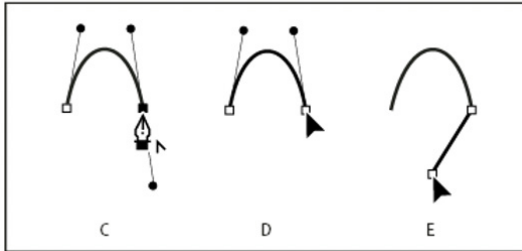
- A.** Segment droit terminé **B.** Position de l'outil Plume sur l'extrémité (l'icône de conversion de point directeur s'affiche) **C.** Glissement du point directeur

Ci-dessous > suite au deuxième point de courbe > voici le résultat quand vous cliquez sur un troisième point et que vous relâchez tout de suite la souris :





Tracé d'une courbe suivie d'une droite



C. Positionnement de l'outil Plume sur une extrémité existante D. Clic sur l'extrémité E. Clic sur le sommet suivant

- Sur le fichier **dessin_curviligne.indd** > afficher la **page 3** et réaliser le troisième exercice sur le calque **dessin** :

3 Les mélanges de tracés

Si le sommet joint une partie courbe et une partie rectiligne, il ne comporte qu'une seule tangente. Ce sommet s'obtient en deux étapes : 1) par glissement de la plume (de a vers b), créez l'inflexion ; 2) cliquez sur l'inflexion précédemment réalisée en a (pour en supprimer une tangente) et allez cliquer ou pressez ailleurs pour faire un autre point.



- Sur le fichier **dessin_curviligne.indd** > afficher la **page 4** et réaliser le quatrième exercice sur le calque **dessin** :

4 Exercices d'application

