# FORMATION OCKAM RAZOR

# LA PLUIVIE ILLUSTRATOR

### **PRINCIPE**

La Plume est l'outil permettant de **construire et modifier librement les formes vectorielles.** 

### **RACCOURCIS**

Pendant la pose d'un point

**Maintenir le Clic**  $\rightarrow$  Appliquer une Courbe de Bézier

**Alt** → Casser la Courbe de Bézier **Ctrl** → Faire apparaître l'outil de Sélection ou de Sélection de Vecteur

**Espace** → Déplacer le point

**Ctrl** + **Z puis Ctrl** + **Y** → Récupérer le tracé perdu (*1 point avant*)

### DESCRIPTION

La plume est l'outil le plus important d'Illustrator.

Il permet de **construire une forme vectorielle point par point**, en délimitant ses lignes et en formant ses courbes de bézier.

Contrairement aux autres outils de création comme l'ellipse ou le rectangle, la plume ne sert pas à construire une forme pré-établie, laissant, ainsi, libre cours à l'utilisateur.

Cependant, et, justement, à contrario des outils comme le pinceau ou le crayon, l'usage de la plume ne se fait pas à main levée, mais point par point.

Ce principe offre à l'utilisateur, à la fois une grande souplesse et, en même temps, une maîtrise aigüe. La plume est un excellent moyen de générer rapidement une forme souhaitée.

De plus, la plume permet d'agir, également, sur d'autres vecteurs existants afin d'y ajouter des points, en retirer tout comme ajouter, modifier ou retirer des courbes de bézier.

La plume étant un outil important et calibré, il réclame une certaine maîtrise pour le prendre parfaitement en main. En connaissant correctement ses raccourcis clavier et sa logique, on peut parvenir, rapidement, à le dominer.

## **UTILISATION**

À partir de la plume, pour démarrer la création d'une nouvelle, il suffit de cliquer à n'importe quel emplacement vide, cela créera le premier point de cette forme. Chaque nouveau clic avec l'outil va créer un nouveau point, ce dernier sera toujours relié au point précédent.

Lorsque vous cliquez et que vous maintenez le clic, vous placez un point et vous "tendez" une courbe de bézier sur ce point.

Si, après avoir donné quelques nouveaux points à votre forme, vous cliquez sur le tout premier point intégré, vous relierez ainsi le dernier point avec le premier et la forme vectorielle sera fermée et achevée.

Il est important de garder en tête que la construction d'une forme vectorielle avec la plume se poursuit tant que l'on n'en sort pas. Il y a plusieurs façons, volontaires ou involontaires, de sortir de la construction d'un vecteur, l'une des principales étant de changer d'outil.

Lorsque vous changez d'outil, vous perdez votre construction en cours.

Si vous souhaitez utiliser la plume pour modifier une forme vectorielle existante, il vous faudra la sélectionner en premier lieu puis vous pourrez :

- (  $^{+}$ ) Lui ajouter un point en cliquant, avec la plume, sur une de ses lignes
- ( 🏠 ) **Lui retirer un point en cliquant**, avec la plume, sur le point à retirer
- ( \( \cappa \)) **Lui retirer une courbe de bézier** en cliquant, avec la plume et en maintenant Alt, sur un de ses points possédant une courbe de bézier