LES CONTOURS ILLUSTRATOR

PRINCIPE

Les contours sont les **couleurs appliquées sur le vecteur même** et non à l'intérieur.

DESCRIPTION

Les contours forment une ligne d'une couleur choisie sur la forme même du vecteur. Contrairement à la couleur de remplissage, une couleur appliquée en contour ne va pas automatiquement fermer la forme si cette dernière ne l'est pas.

Il est possible de modifier les paramètres du contour d'une forme pour alterner son application visuelle. Vous possédez, pour cela, 6 paramètres :

• Épaisseur

• Extrémité de Contour

(La forme du contour aux extrémités)

Angle de Contour

(La forme du contour aux angles)

Pointe

(La propension du contour à ne pas couper les angles aigues)

Alignement

(Si le contour est mis sur le vecteur, à l'intérieur ou extérieur)

Pointillés

UTILISATION

Pour modifier les paramètres du contour d'une forme, on utilise la fenêtre des contours.

En sélection la forme concernée par la modification, on trouvera les différents éléments pour modifier les paramètres.

L'épaisseur et la pointe peuvent se modifier directement via un champ de saisie.

Pour les autres paramètres, on dispose de boutons :

• Pour les extrémités de contours (崔 🗷 🕒)

Respectivement : Sans extrémité, Extrémité arrondie, Extrémité carrée

• Pour les angles de contours (F F F)

Respectivement : Angle en pointe, Angle arrondi, Angle en biseau

Respectivement : Aligné au centre, Aligné à l'intérieur, Aligné à l'intérieur

Enfin, vous pourrez activer le **paramètre de pointillés.** Vous disposerez, alors, d'une série de champs de saisie afin de rentrer des valeurs de pixels pour la taille des traits et celle des trous.

RACCOURCIS

Attention : Les raccourcis avec l'apostrophe *À CRÉER* n'existent pas par défaut ou possèdent un autre raccourci moins pratique. Ce raccourci doit être créé soit-même en allant dans la partie du menu "Raccourcis Clavier" comme il sera vue dans le prochain chapitre "Menu" de la Formation.

Section

Touche « F10 » → Fenêtre de Contour **Maj + F4** → Vectoriser le contour *À CRÉER* **Maj + X (x2)** → Remettre l'épaisseur à 1 (S'il n'y a pas de remplissage)