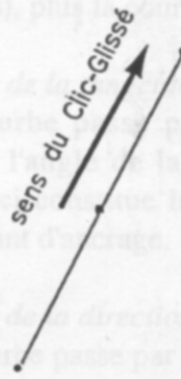
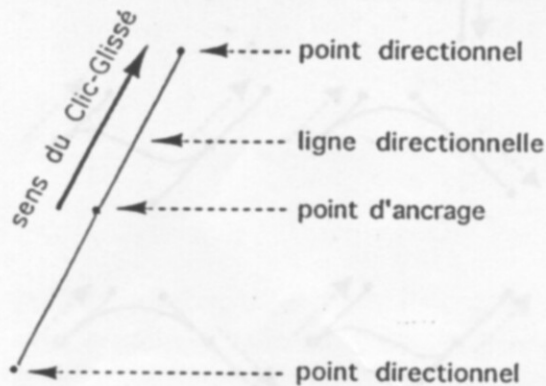


TRACÉ DE SEGMENTS DE COURBES

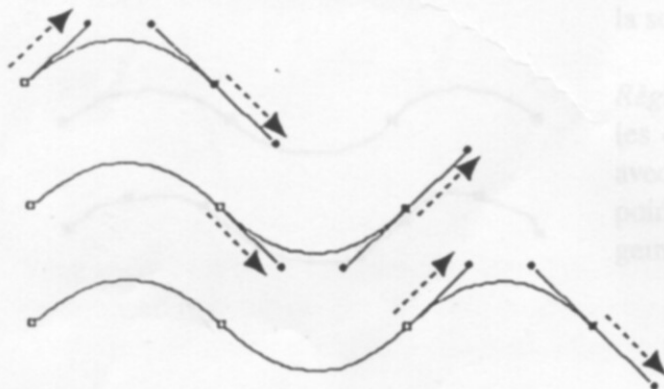


L'outil plume sert également à dessiner des segments de courbes. Un segment de courbe est une courbe entre deux points d'ancrage.

Un clic-glissé dépose sur la page un premier point d'ancrage, avec ses lignes directionnelles. Déplacer la souris (sans appuyer sur le bouton), puis faire un deuxième clic-glissé : cela dépose sur la page un second point d'ancrage, avec ses lignes directionnelles. Illustrator trace le segment de courbe reliant ces deux points d'ancrage, en respectant les lignes directionnelles des deux points. Continuer le tracé en faisant une succession de clics-glissés : à chaque fois, Illustrator crée le segment de courbe reliant le nouveau point d'ancrage au point d'ancrage précédent.



la courbe passera par le point d'ancrage, dans le sens indiqué par le clic-glissé (du bas-gauche vers le haut-droite), selon l'angle indiqué par la ligne directionnelle.



REMARQUE :

Les tangentes et les points d'ancrage apparaissent dans la couleur fixée par les options du calque sur lequel on dessine.

Si la touche \hat{v} est enfoncée au moment où vous commencez un nouveau clic-glissé, le point suivant sera placé à 0° , 45° ou 90° du point précédent.

Si la touche \hat{v} est enfoncée au moment où vous relâchez le bouton de la souris pour terminer le clic-glissé, la ligne directionnelle sera à 0° , 45° ou 90° .

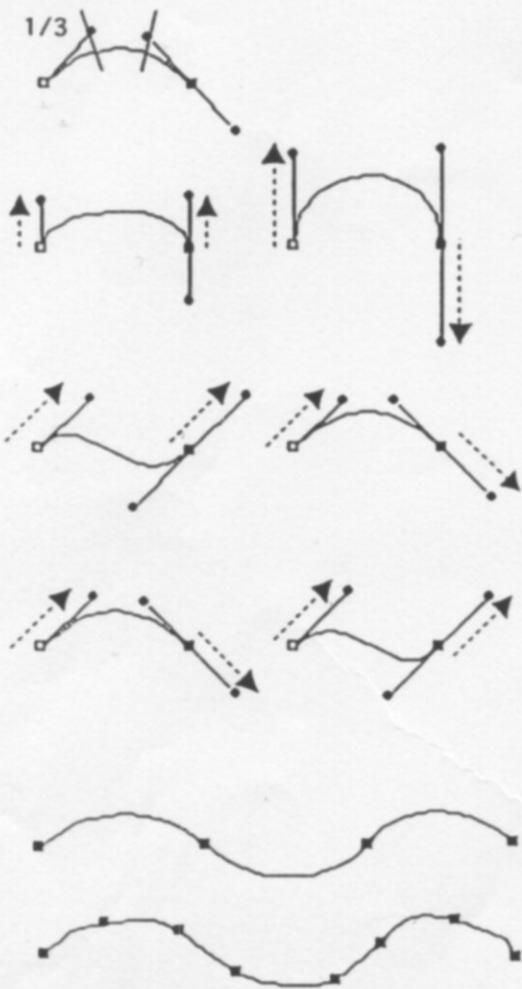
Pour arrêter le tracé sans le fermer, cliquer sur l'outil plume ou faire \mathfrak{A} -clic en dehors de tout tracé ou demander Edit. -> Tout désélectionner ($\mathfrak{A} \hat{v} A$).

Pour fermer un tracé de segments de courbes, faire un clic-glissé sur le premier point d'ancrage.

Pour reprendre un tracé de segments de courbes, faire avec l'outil plume un clic-glissé sur le point d'ancrage de l'extrémité à laquelle on veut se rattacher, puis continuer le tracé.

REGLES POUR LE TRACÉ DE SEGMENTS DE COURBES

Le tracé des courbes est régi par quelques règles élémentaires.



Règle du tiers :

la longueur de la demi-ligne directionnelle correspond à environ un tiers de la longueur de la courbe.

Règle de la profondeur :

plus la demi-ligne directionnelle est longue (plus on glisse longtemps avec la souris), plus la courbe est creuse.

Règle de la tangente :

la courbe passe par le point d'ancrage selon l'angle de la ligne directionnelle : celle-ci constitue la tangente à la courbe au point d'ancrage.

Règle de la direction :

la courbe passe par le point d'ancrage dans la direction indiquée par le mouvement de la souris.

Règle du minimum de points :

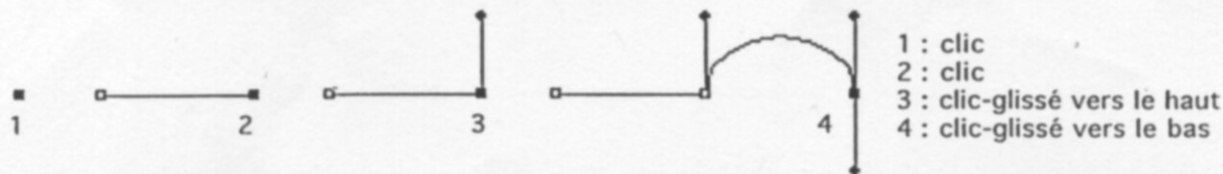
les courbes les plus lisses sont réalisées avec un minimum de points, en général un point de chaque côté d'une bosse, au changement de courbure (point d'inflexion).

TRACÉ DE SEGMENTS VARIÉS

Pour faire suivre un segment de courbe par un segment de droite, recliquer sur le dernier point d'ancrage, puis cliquer plus loin pour tracer le segment de droite.



Pour faire suivre un segment de droite par un segment de courbe, faire sur le dernier point d'ancrage un clic-glissé indiquant la ligne directionnelle du départ du segment de courbe, puis faire plus loin un clic-glissé pour tracer le segment de courbe.



Pour faire suivre un segment de courbe par un autre segment de courbe faisant un angle avec le premier, faire sur le dernier point d'ancrage un \curvearrowright -clic-glissé indiquant la nouvelle ligne directionnelle de départ du segment de courbe, puis faire plus loin un clic-glissé pour tracer le segment de courbe.



Pour fermer un tracé constitué de segments variés, poser le dernier point d'ancrage soit avec un clic (point de droite), soit avec un clic-glissé (point de courbe), soit avec un \curvearrowright -clic-glissé (point d'angle de courbes), selon la nature de ce point.

