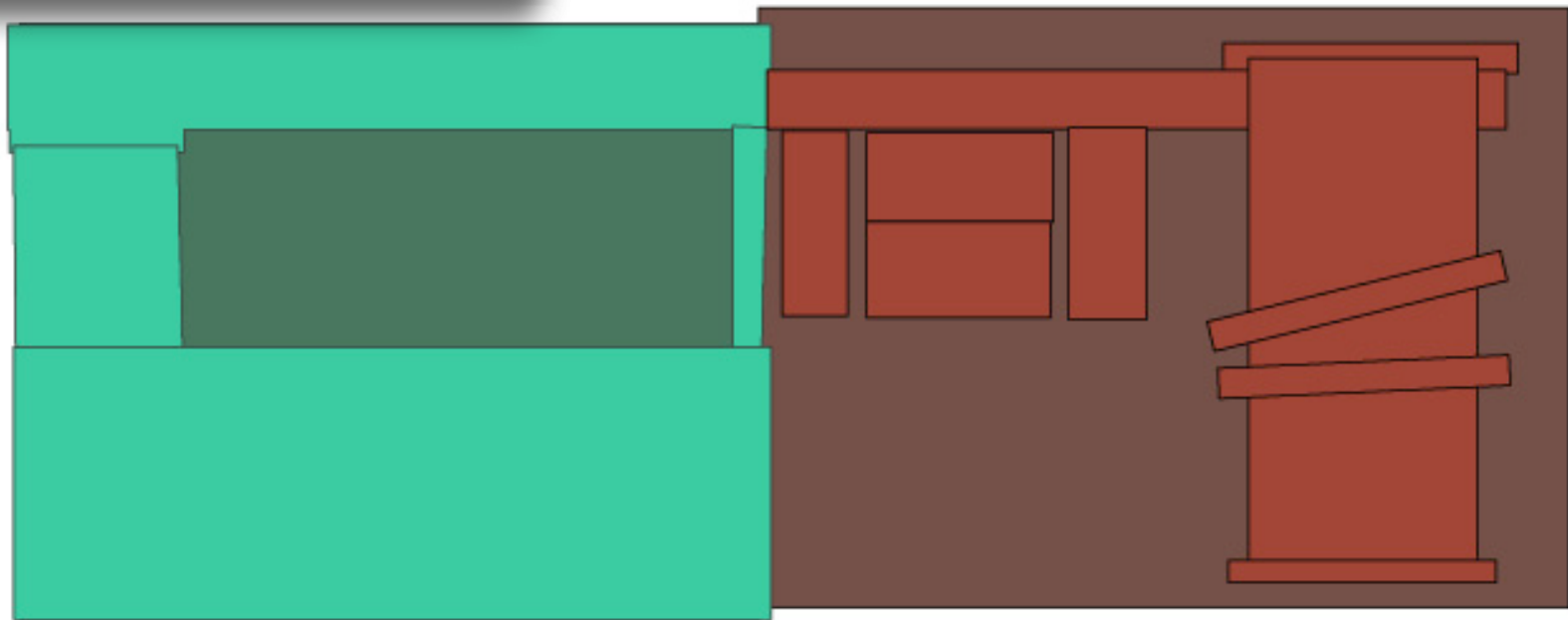


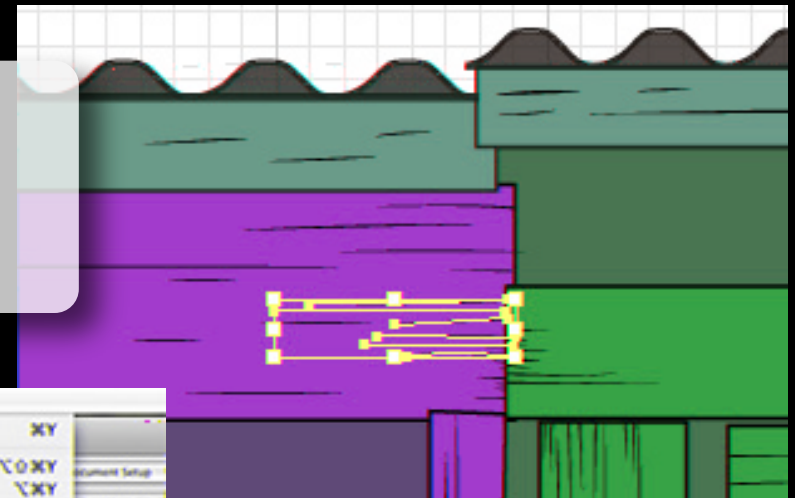
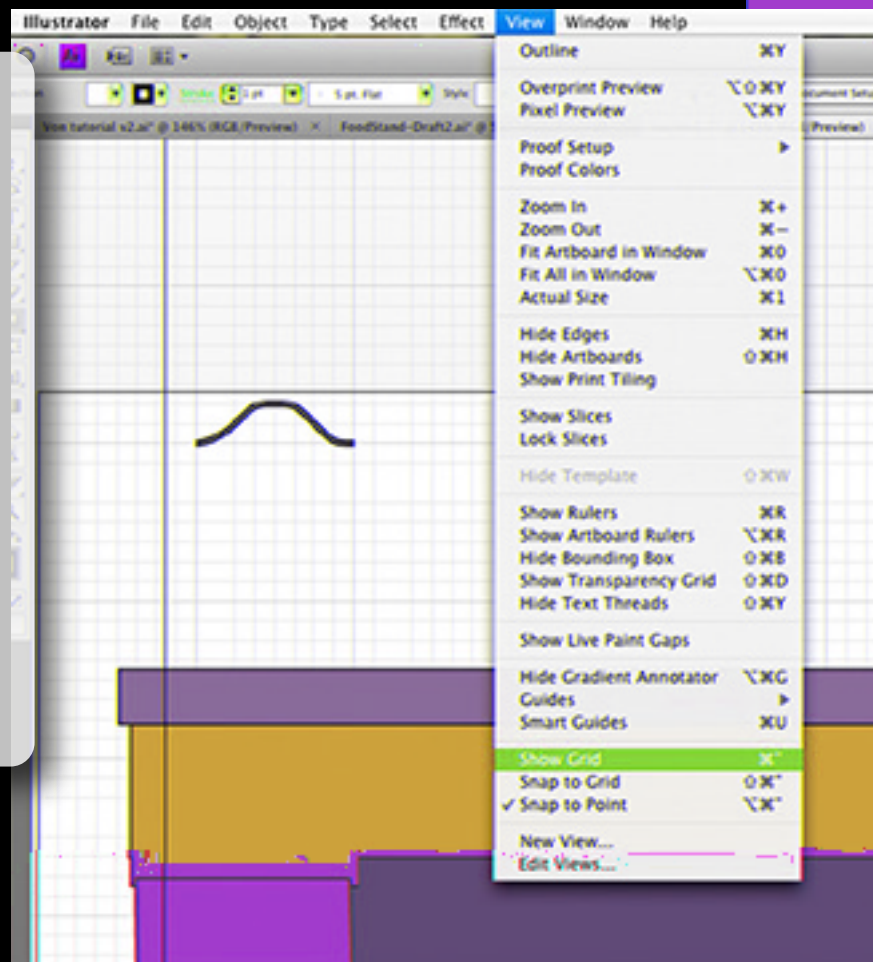
Je commence l'illustration en utilisant les outils Forme pour créer une ébauche de la cabane. Avec l'outil Sélection directe, je règle manuellement les points d'ancrage de sorte que mon dessin n'ait pas l'air trop géométrique.



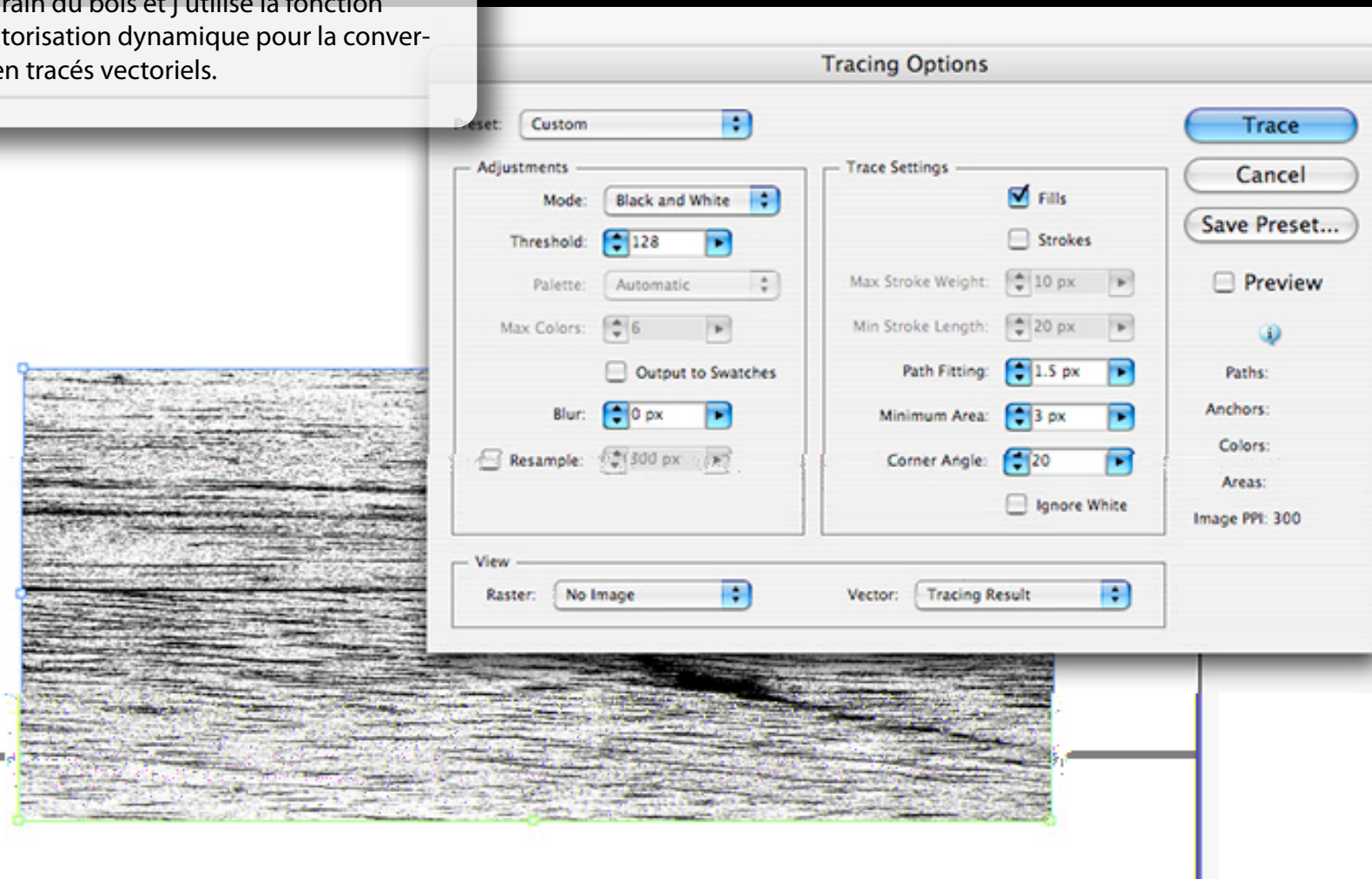
Je crée une forme de motif que je place sur un nouveau calque pour créer les bords ondulés du toit en tôle.

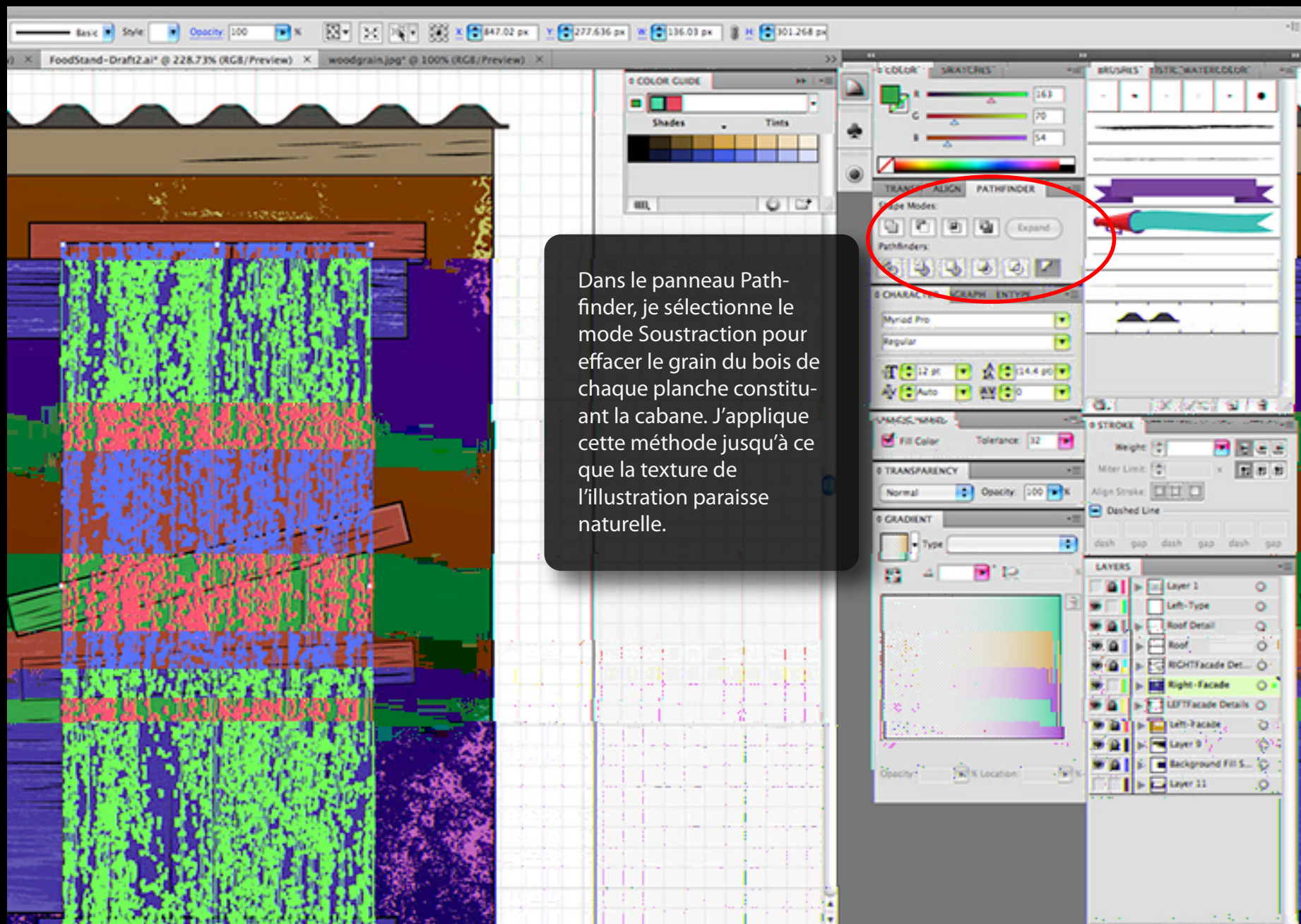
Les options Afficher la grille et Magnétisme de la grille du menu Affichage s'avèrent très pratiques pour créer des formes de motifs.

Ensuite, avec l'outil Plume, je dessine une forme fine personnalisée et, avec l'outil Pinceau, j'ajoute des détails qui donnent un aspect vieilli aux panneaux en bois.

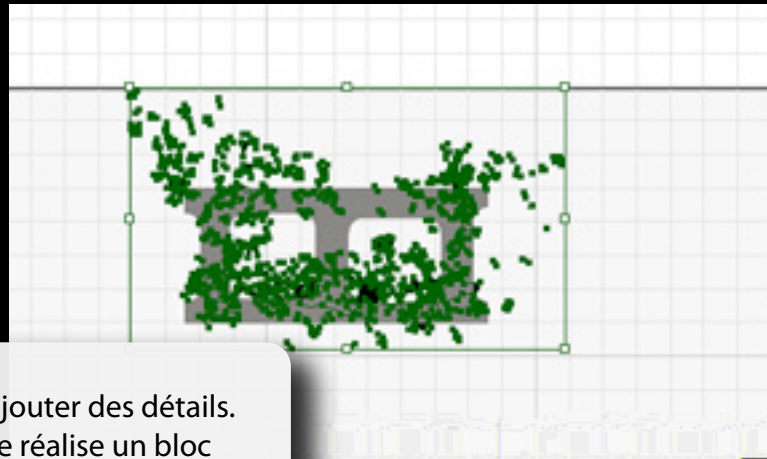


Pour obtenir des textures réalistes, j'importe une photo JPEG représentant le grain du bois et j'utilise la fonction Vectorisation dynamique pour la convertir en tracés vectoriels.





Dans le panneau Path-finder, je sélectionne le mode Soustraction pour effacer le grain du bois de chaque planche constituant la cabane. J'applique cette méthode jusqu'à ce que la texture de l'illustration paraisse naturelle.

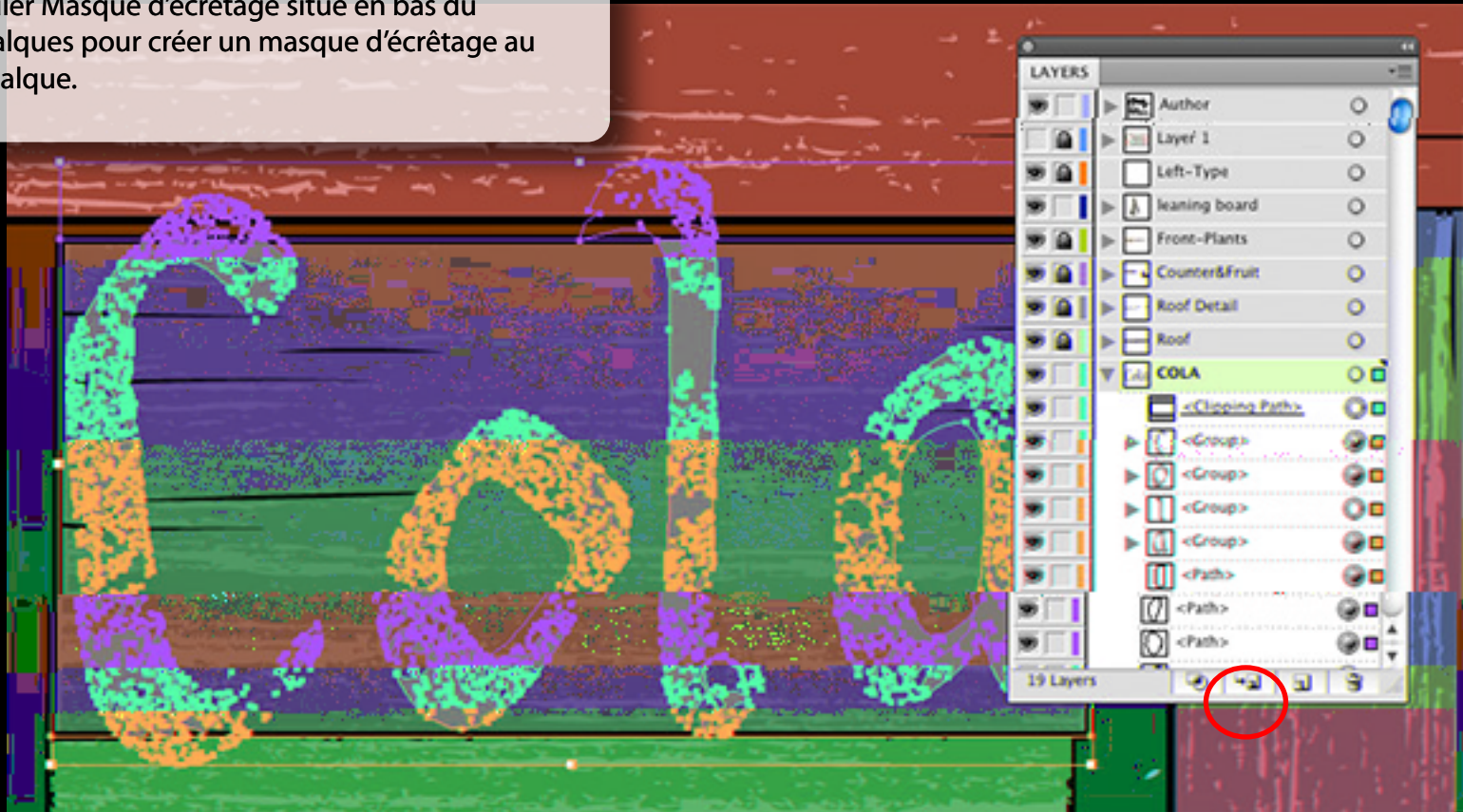


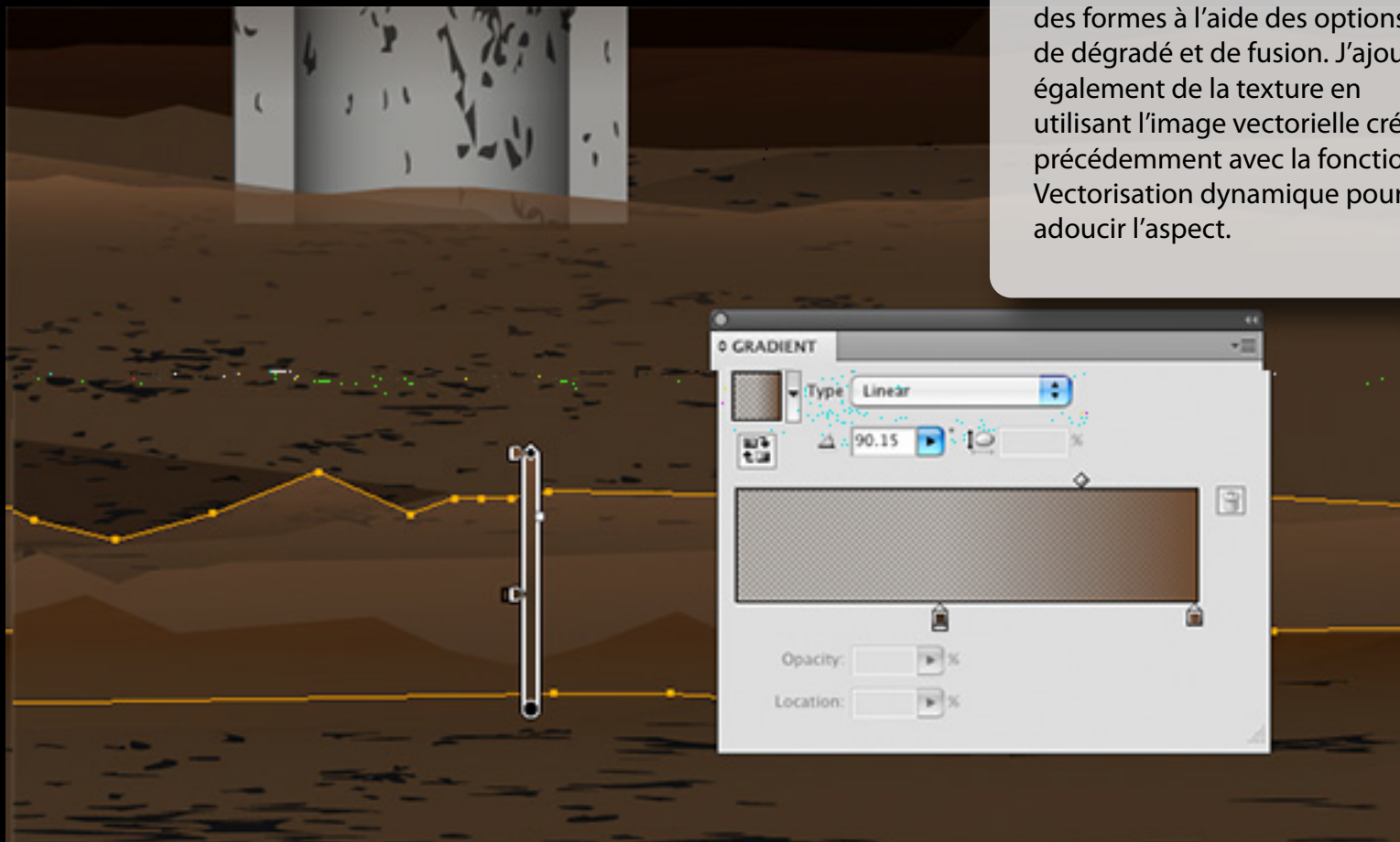
Ensuite, je commence à ajouter des détails.
A l'aide de l'outil Forme, je réalise un bloc
de cendre pour les fondations de la
cabane. Après avoir ajouté la texture,
j'associe les objets qui composent le bloc
de cendre, puis je le fais glisser dans le
panneau Symboles pour créer un symbole.

Ensuite, je commence à ajouter des détails.
A l'aide de l'outil Forme, je réalise un bloc
de cendre pour les fondations de la
cabane. Après avoir ajouté la texture,
j'associe les objets qui composent le bloc
de cendre, puis je le fais glisser dans le
panneau Symboles pour créer un symbole.



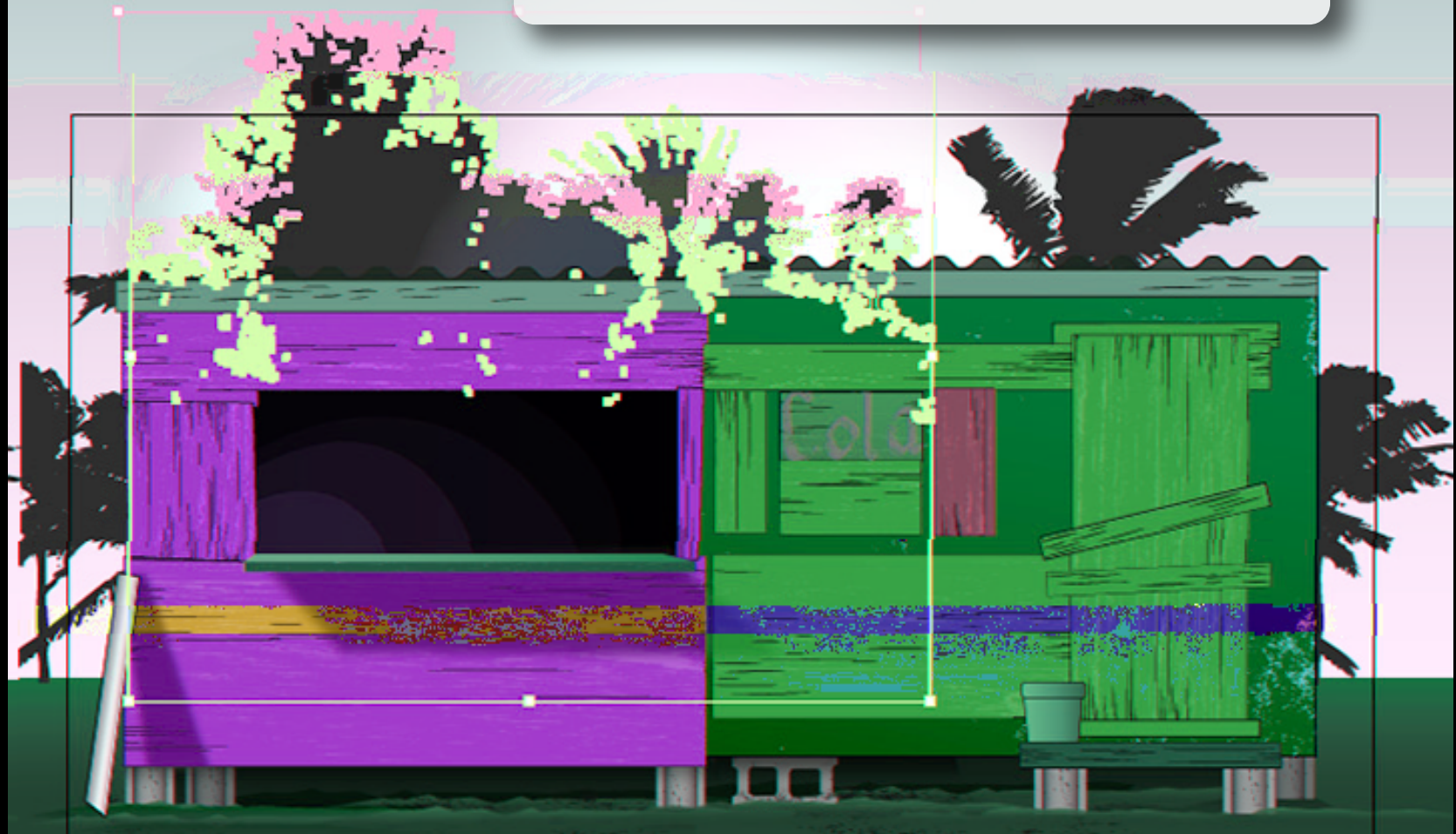
Une fois les détails du bois ajoutés, je crée du texte de couleur. Afin de contenir le texte sur une seule planche, je le place sur son propre calque et clique sur le bouton Créer/Annuler Masque d'écrêtage situé en bas du panneau Calques pour créer un masque d'écrêtage au niveau du calque.



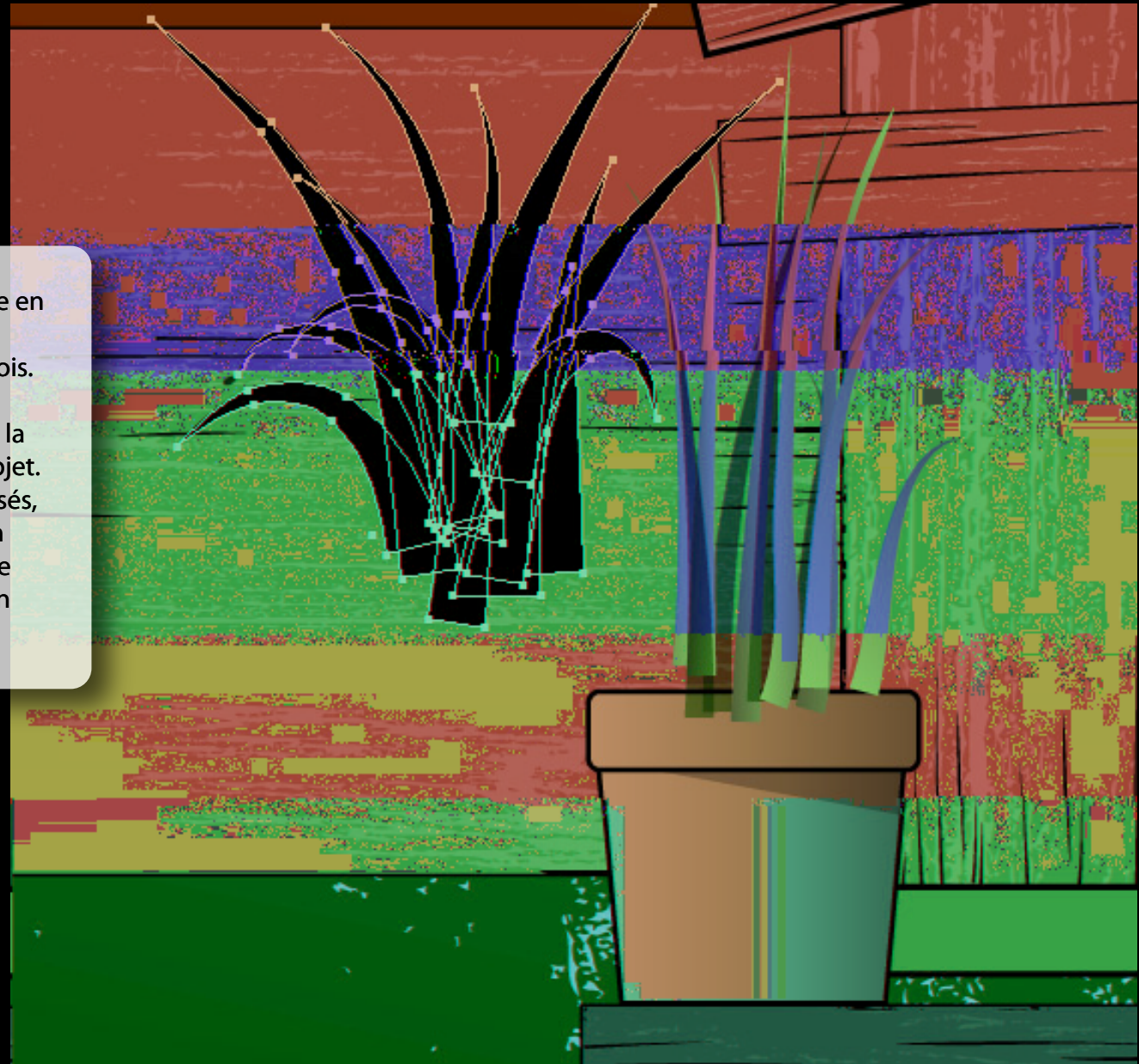


Ensuite, j'ajoute la texture au sol terreux en dessinant et disposant des formes à l'aide des options de dégradé et de fusion. J'ajoute également de la texture en utilisant l'image vectorielle créée précédemment avec la fonction Vectorisation dynamique pour adoucir l'aspect.

A partir de photos prises lors d'un séjour à Porto Rico, je réalise des silhouettes vectorielles avec la fonction Vectorisation dynamique et je m'en sers comme arrière-plan. J'utilise également des cercles avec dégradés blancs par dessus un effet de transparence pour créer une lueur.



Un détail ! Je crée la plante en utilisant le même contour que pour les fissures du bois. J'augmente l'épaisseur du contour de 10 à 30 pts, en la modifiant pour chaque objet. Une fois les contours réalisés, je les vectorise, j'ajoute un léger dégradé et change le mode de fusion sur certain pour plus de diversité.



Pour finir mon illustration, j'ajoute le texte dessiné à la main en utilisant la fonction Vectorisation dynamique sur des photos pour convertir le texte en objets vectoriels, puis j'ajoute de la couleur pour lui donner un aspect réaliste !



Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
Etats-Unis
www.adobe.com/fr

Adobe, le logo Adobe et Illustrator sont des marques déposées ou des marques d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.
© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.