

Illustrator - et la 3D

Notions de 3D

Les axes X, Y, Z

La perspective

Les sources de lumière

Extrusion : ajout de profondeur à un objet

Préparation de la forme initiale de l'objet

Réglage des lumières et des ombres

Placage d'une image vectorielle ou en pixels sur une surface de l'objet 3D

Préparation de l'aspect graphique de l'objet

Profondeur d'extrusion

Extrusion pleine ou évidée

Application d'un profil d'extrusion

Préparation d'un profil d'extrusion personnalisé

Orientation de l'objet 3D dans l'espace

Mise en perspective de l'objet 3D

Révolution : rotation d'un profil autour d'un axe

Préparation du profil de l'objet

Préparation de l'aspect graphique de l'objet

Positionnement de l'axe de révolution

Angle de la révolution

Révolution pleine ou évidée

Orientation de l'objet 3D dans l'espace

Mise en perspective de l'objet 3D

Réglage des lumières et des ombres

Placage d'une image vectorielle ou en pixels sur une surface de l'objet 3D

Rotation : position d'un objet dans l'espace

Orientation de l'objet dans l'espace

Mise en perspective de l'objet

Réglage des lumières et des ombres

Durée : 1 jours

MacOS/Windows

Pré-requis

Bonne connaissance d'Illustrator

Objectifs

Être capable d'utiliser professionnellement les fonctions 3D de ce logiciel.

Horaires

Du Lundi au Vendredi

de 9h00 à 12h45 et

de 13h45 à 18h00

Matériel

Par stagiaire : PC Windows ou Mac OS X

Suivi du stage

Assistance par email après le stage