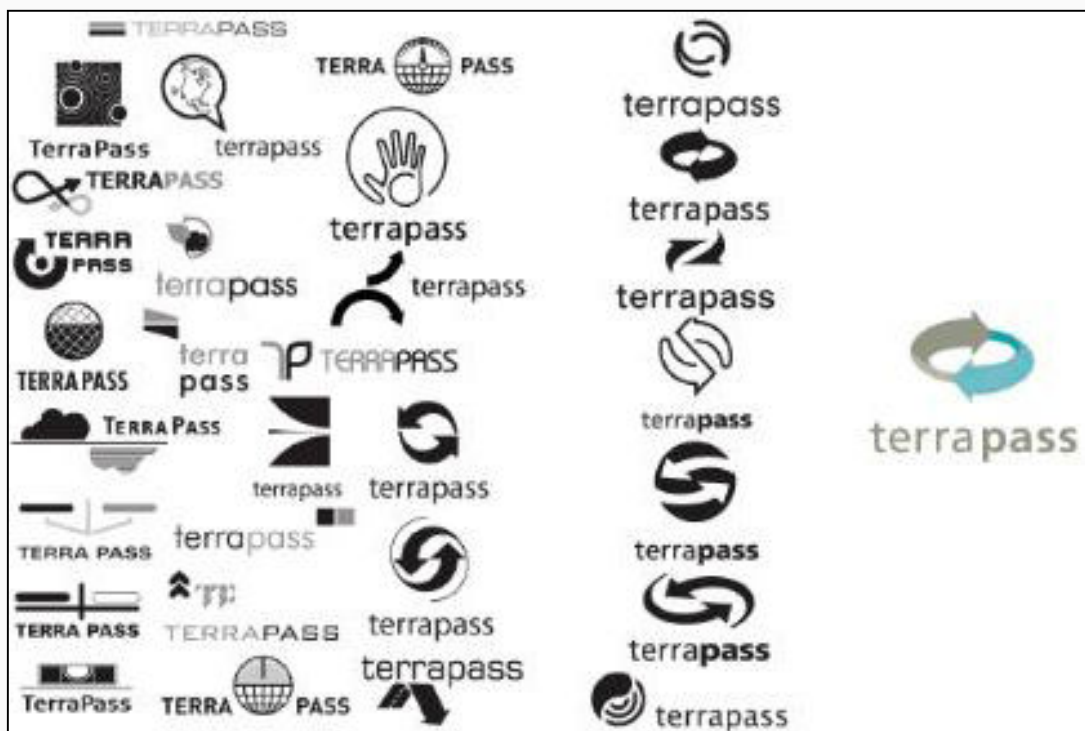
	Atelier Multimédia 1	ISET Kairouan
	Atelier 2	Enseignant : Bassem Seddik
	Production d'un logo personnalisé vectoriel	2^{ème} année Techniciens en Multimédia et Développement Web

Pour un rappel sur les raccourcis clavier Photoshop®, prière de revoir le révérenciel fournit. On note que la touche « ctrl » sous Windows est remplacée par la touche « command » sous Macintosh.

L'objectif de cet atelier est de bâtir une version numérique d'un logo personnalisé qui est propre à chaque étudiant. Par exemple contenant les initiales de son Nom et Prénom. Le point est mis sur l'idée de chercher des références pour s'en inspirer, puis itérer plusieurs prototypes pour en choisir celui qui sera le meilleur candidat et le numériser moyennant les outils vectoriels sous Photoshop. Ce qui représente une 2^{ème} occasion après le premier atelier précédent pour maîtriser la création de contenus vectoriels.

Le concept d'évolution des versions numériques d'un logo donnée est illustré dans la figure suivante :



Les principales étapes qu'on propose de suivre pour cet objectif sont les suivantes :

1. Dessiner PAR LA MAIN des exemplaires de votre logo personnel comme bon vous l'imaginez. Vous pouvez :
 - a. Utiliser les Lettres de Votre Nom et Prénom
 - b. Joindre texte personnalisé et une forme simplifiée d'un concept clé :
 - i. Créature : Tigre, Lion, chat, Papillon, abeille, dauphin, oiseau, ...
 - ii. Objet : main, œil, chaîne, cube, ...
 - iii. Symbole : Globe, planète, molécule, flèche(s), route, ...
 - iv. Signature, ...
2. Scanner l'image dessinée ou en prendre une photo numérique rapide si le scan n'est pas accessible.

3. Passer sous Photoshop et utiliser les outils de création vectorielle pour numériser votre idée.
4. Regrouper les composantes de votre logo sous un dossier et le glisser/déposer dans votre Illustration de la semaine dernière pour y mettre votre signature personnelle.

Les outils de base à apprendre sont les suivants :

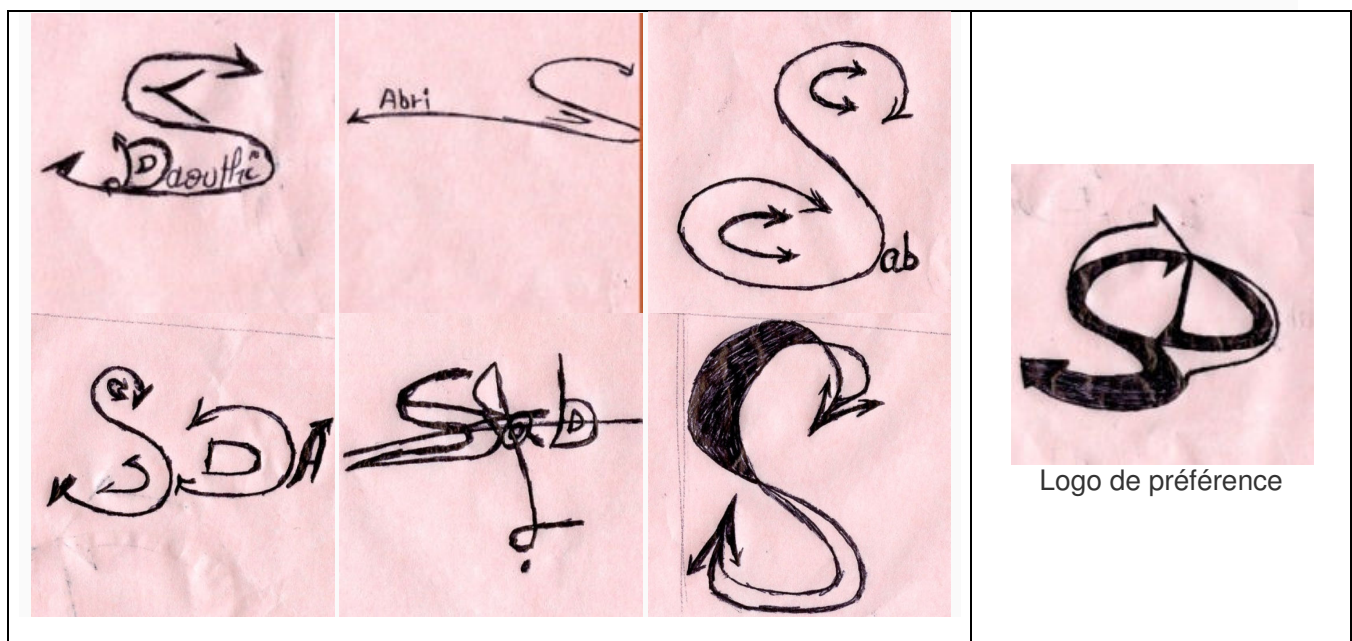
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Outil Plume P ○ Outil Plume libre P ○ Outil Ajout de point d'ancrage ○ Outil Suppression de point d'ancrage ○ Outil Conversion de point 	<p>Plume : dessin de formes vectorielles</p> <p>Dessin libre</p> <p>+ : rajout de points sur la forme</p> <p>- : Suppression de points sur la forme</p> <p>Conversion de types de points</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sélection de tracé A ■ Outil Sélection directe A 	<p>Sélection de tous les points d'une forme</p> <p>Sélection par point(s) unique(s) pour leur modification</p>

Les opérations de création les plus importantes sont :

Le point Coin	Le point Bézier	Le point Coin-Bézier

Des exemples de stages de réalisation sont donnés dans les figures suivantes :

- Un exemple d'une chaîne de prototypage de logo réussie par un étudiant :



Logo de préférence

- Des exemples de réalisation d'un logo donné sous une forme vectorielle :
 - Exemple1



- Exemple2

