

Les Tutos de Pépin



www.lestutosdepepin.fr

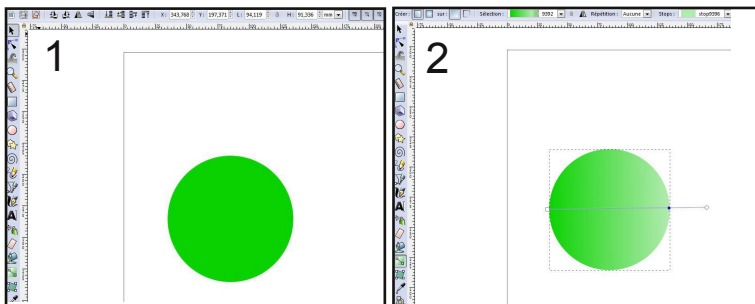
juin/2018

Dessiner un logo

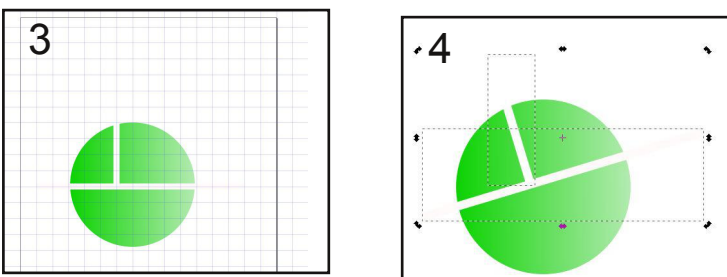


(version 0.92)

Créer un logo n'est pas simple car il doit être simple, original, créatif, attrayant et doit permettre l'identification visuelle d'une entreprise, d'une marque ou d'une association. Ce tuto sans prétention pour vous permettre de vous lancer dans la création de votre logo.

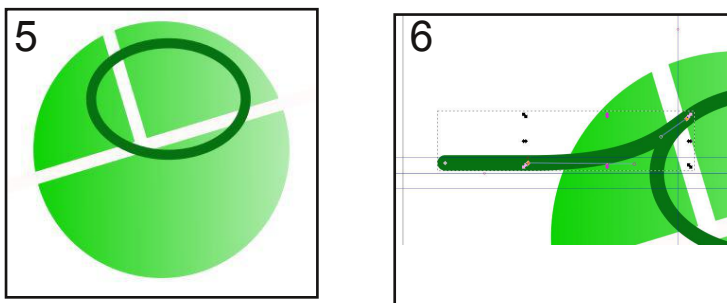


Avec l'outil créer des cercles, des ellipses, dessiner un cercle puis mettre le fond en vert (1). Avec l'outil créer et éditer des dégradés nous appliquons un léger dégradé horizontal (2).



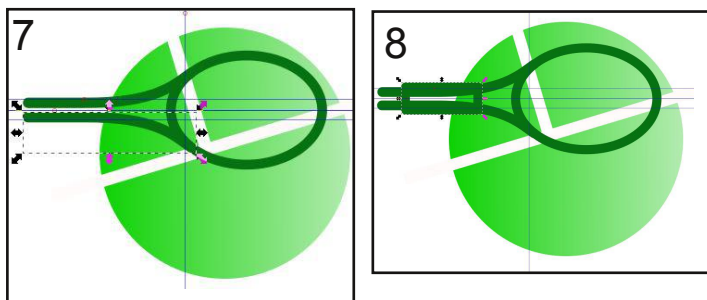
Avec l'outil tracer des courbes de bézier on trace deux segments de droite perpendiculaires (les segments sont tracés au-delà du cercle et seront recoups plus tard). (3) On choisit la couleur de contour blanc et l'épaisseur en fonction du dessin.

Ensuite on sélectionne les deux segments et on les fait pivoter vers la gauche (4)

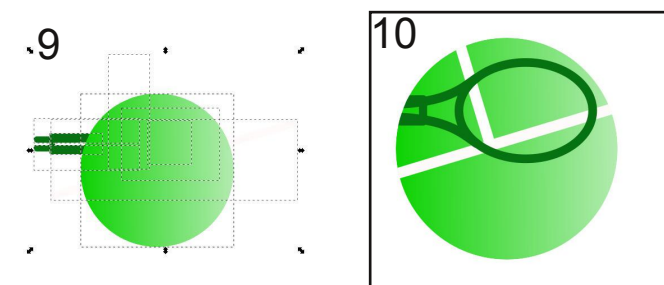


Avec l'outil tracer des cercles, on dessine une ellipse sans remplissage du fond et une couleur verte de contour (5).

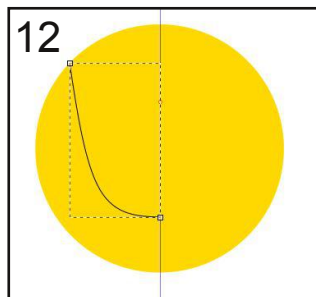
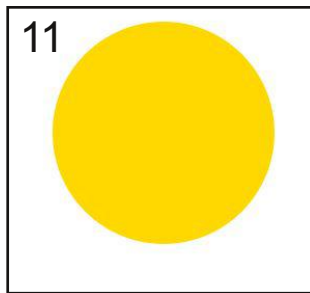
Avec l'outil de Bezier on dessine ensuite le premier bras de la raquette de même couleur et même épaisseur que le cadre. (6). (On peut s'aider en positionnant des guides horizontaux)



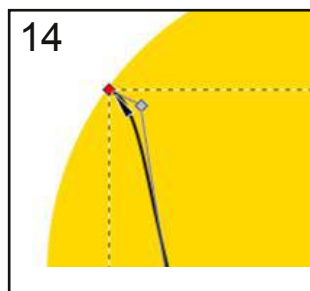
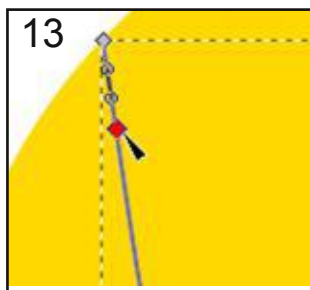
Le bras étant sélectionné, **Menu > Edition > Dupliquer** pour le second bras, puis **Menu > Objet > Retourner verticalement**. On déplace vers le bas (7). Avec l'outil créer des rectangles et des carrés on dessine le manche : pas de couleur de fond et contour de même épaisseur et couleur que les bras et le cadre. Arrondir les angles. (8)



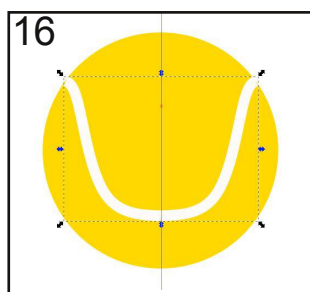
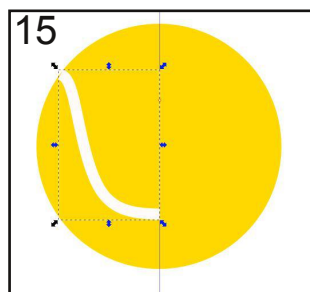
On sélectionne le fond puis clic droit et dupliquer. Ensuite Ctrl +A (9) et **Menu > Objet > Découpe > Définir** pour découper (10) Voir tuto découper une image : www.sitew.com/fs/Astuces/du2ix-Decouper_image.pdf



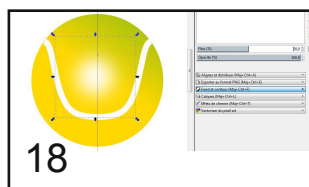
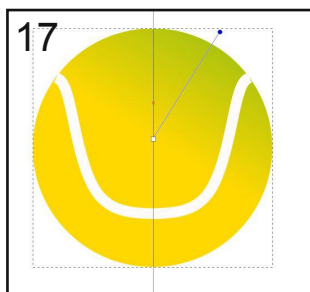
Pour réaliser la balle de tennis on trace un cercle (11). Ensuite on trace une courbe de Bézier sur la moitié du cercle (12).



On rajoute un noeud (13) puis on descend le premier noeud pour courber le haut du tracé. (14)



On augmente l'épaisseur du contour et on applique la couleur blanche (15) puis on duplique le segment puis retournement horizontal. On déplace vers la droite le second segment et après avoir sélectionné les deux segments on les regroupe *Menu > Objet > Grouper* (16).



On applique un dégradé (17) puis on place un cercle de couleur blanche au centre de la balle avec un flou de 50%. (18)



On place la balle au centre de la raquette (19) et on écrit le nom du club sous la raquette. On sélectionne le texte pour le courber.(20). Voir le tuto courber un texte voir : www.sitew.com/fs/Astuces/duqgd-Courber_un_texte.pdf



Après avoir mis le texte en blanc, dupliquer le texte, appliquer une couleur et décaler pour créer une ombre (21).