

# LES FORMES

## ILLUSTRATOR

### PRINCIPE

Les Formes sont des éléments visuels calibrés pour pouvoir **être appliqués sur des vecteurs en se déformant** pour s'adapter à ces derniers.

### DESCRIPTION

Il existe **4** types de Formes :

- **Les Formes Caligraphiques**
- **Les Formes Diffuses**
- **Les Formes Artistiques**
- **Les Formes Motifs**

Exception faite de la forme **Caligraphique**, chacune de ces formes part d'un élément visuel.

Une fois la forme appliquée à un vecteur, suivant le type de cette forme, elle épousera le vecteur de différentes façons.

Avec une forme **Diffuse**, l'élément visuel sera multiplié le long du vecteur sans déformation.

Avec une forme **Artistique**, l'élément visuel ne sera appliqué qu'une fois sur le vecteur et il le recouvrira entièrement de son premier au dernier point, en se déformant suivant ses courbes et angles.

Enfin, avec une forme de **Motif**, l'élément sera multiplié le long du vecteur tout en lui apposant, également, des déformations issues des angles et courbes.

### UTILISATION

Pour créer une nouvelle forme, il suffit de créer un ou plusieurs composants vectoriels dans sa scène, de les sélectionner et déplacer dans la fenêtre des formes.

Pour les appliquer, on peut, simplement, sélectionner le vecteur concerné et sélectionner la forme voulue dans la fenêtre des formes.

Vous noterez, à ce sujet, que l'épaisseur de contour du vecteur influence l'application de la forme sur ce dernier.

Vous pouvez modifier les paramètres d'une forme en double-cliquant sur cette dernière. Vous avez, notamment, la possibilité de lui appliquer des notions d'aléatoire pour la rendre plus chaotique et générer des effets de particules.