



# Piscine Adobe Illustrator

## Journée 02 : Illustration avancée

Janina [janina@42.fr](mailto:janina@42.fr)  
Staff Pédago 42 [pedago@42.fr](mailto:pedago@42.fr)

*Résumé: Ce document est le sujet du J02 de la piscine illustrator*

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Préambule</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Consignes générales</b>	<b>3</b>
<b>III</b>	<b>Consignes spécifiques</b>	<b>5</b>
<b>IV</b>	<b>Exercice 00 : Selfie</b>	<b>6</b>
<b>V</b>	<b>Exercice 01 : Madame Irma</b>	<b>10</b>
<b>VI</b>	<b>Exercice 02 : Père Castor</b>	<b>19</b>

# **Chapitre I**

## **Préambule**

# Chapitre II

## Consignes générales

Sauf contradiction explicite, les consignes suivantes seront valables pour tous les jours de cette Piscine.

- Seul ce sujet sert de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Le logiciel à utiliser est Adobe Illustrator, cependant vous pourrez si vous le souhaitez vous servir de visuels que vous aurez re-travaillé dans Photoshop, si l'exercice le permet.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- Les exercices sont très précisément ordonnés du plus simple au plus complexe. En aucun cas nous ne porterons attention ni ne prendrons en compte un exercice complexe si un exercice plus simple n'est pas parfaitement réussi.
- Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices. L'url de votre dépôt GIT pour cette journée est disponible sur votre intranet.
- Vos exercices seront évalués par vos camarades de Piscine.
- Vous ne devez laisser aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices dans votre dépôt de rendu.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra et sur Slack !
- Lisez attentivement les exemples car ils peuvent vous permettre d'identifier un travail à réaliser qui n'est pas précisé dans le sujet à première vue.
- Vous accorderez une rigueur toute particulière à l'organisation de vos fichiers .ai, j'entends par là organisation et nommage de vos calques, sous groupes etc...
- Internet regorge de tutoriels sur Illustrator. A commencer par la documentation officielle d'Adobe régulièrement mise à jour. Je vous conseille vivement de la consulter autant que nécessaire. N'hésitez pas tester plusieurs tutos avant de vous lancer tête baissée dans l'exercice.

- Dans chaque exercice, des outils vous seront donnés en référence, cette liste n'est bien-sûr pas exhaustive et vous pourrez en combiner autant que nécessaire.
- Cependant il pourra vous être demandé d'utiliser certains outils, quand ce sera le cas, ce sera explicitement spécifié dans le sujet.
- Less is more :Pensez à vérifiez la propreté de vos images, le logiciel peut parfois au cours d'une vectorisation ou de l'utilisation d'un pathfinder vous créer des points d'ancrages inutiles ou mal ajusté. N'hésitez pas à zoomer grossièrement et à nettoyer vos tracés en supprimant ou réajustant ce qui mérite de l'être. Et de manière générale lorsque vous dessinez à la plume ou avec n'importe quel autre outil de dessin, veillez à utilisez le moins de points d'ancrages possibles. Préférez jouer sur vos courbes et les poignes de vos points pour obtenir la forme souhaitée.
- La qualité et la pertinence des images que vous produirez est étroitement liée au temps, à la rigueur et à l'attention aux détails que vous accorderez à chacun des exercices de cette piscine. Le processus de création est long, alors patience et bon courage !

# Chapitre III

## Consignes spécifiques

Cette journée sera entièrement dédiée à la typographie. Vous devrez manipuler les caractères typographiques pour créer de nouveaux visuels, de nouvelles lettres etc... Illustrator, de par sa spécificité à gérer le vectoriel, est l'outil idéal pour travailler avec du texte. Cette journée est l'occasion de découvrir cette nouvelle matière qu'est la typo en créant et en vous amusant avec.

# Chapitre IV

## Exercice 00 : Selfie

**Objectifs :** A partir d'un selfie de vous, ça peut aussi être votre photo de profil d'intra, vous réaliserez un portrait en low-poly.

- Si tu ne sais pas ce qu'est le low-poly, je t'invite grandement à aller jeter un oeil.
- Mais comme je suis plutôt sympathique, je t'ai glissé quelques exemples ci-dessous.



FIGURE IV.1 – Un exemple de portrait en low-poly





FIGURE IV.2 – Un exemple de portrait en low-poly



FIGURE IV.3 – Un exemple de portrait en low-poly

# Chapitre V

## Exercice 01 : Madame Irma

**Objectifs :** L'outil de base de votre travail sera le tarot de Marseille. Et c'est à ce moment précis que je perds les plus cartésiens d'entre vous... Trêve de plaisanteries, ce qu'il y a d'intéressant dans le tarot de Marseille et surtout dans les arcanes majeures du jeu, c'est que c'est extrêmement codé : au niveau de la couleur, des symboles qui y figurent, de la posture des personnages etc... C'est d'ailleurs tout ces codes qui sont utilisés pour déchiffrer le message des cartes dans un premier temps dans la divination avant même de faire appel à un quelconque 6ème sens. Tous ces codes sont autant de choses exploitables que vous allez pouvoir reprendre dans vos illustrations.

- Vous devrez choisir 3 arcanes parmi les 22 arcanes majeures présentées, et proposer une réinterprétation graphique de chacune d'entre elles.
- Pensez aux couleurs, aux symboles qui figurent sur chacune de ces cartes, c'est autant de choses que vous devrez réutiliser et vous réapproprier dans vos illustrations.
- Les arcanes forment un jeu complet graphiquement cohérent, il devra en être de même pour vos illustrations.

## Les 22 Arcanes Majeures



FIGURE V.1 – Les 15 premières arcanes

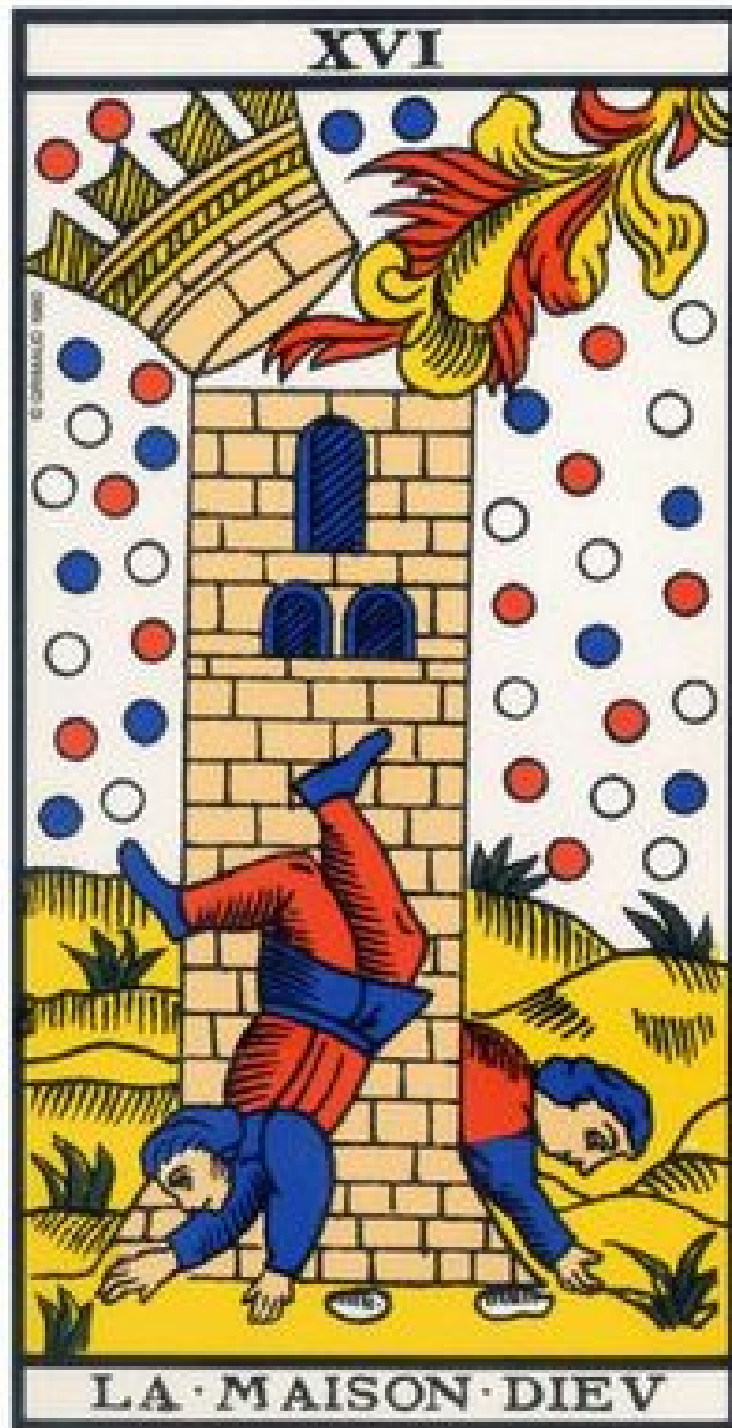


FIGURE V.2 – La maison Dieu





FIGURE V.3 – L'étoile



FIGURE V.4 – La lune



FIGURE V.5 – Le soleil





FIGURE V.6 – Le jugement



FIGURE V.7 – Le monde

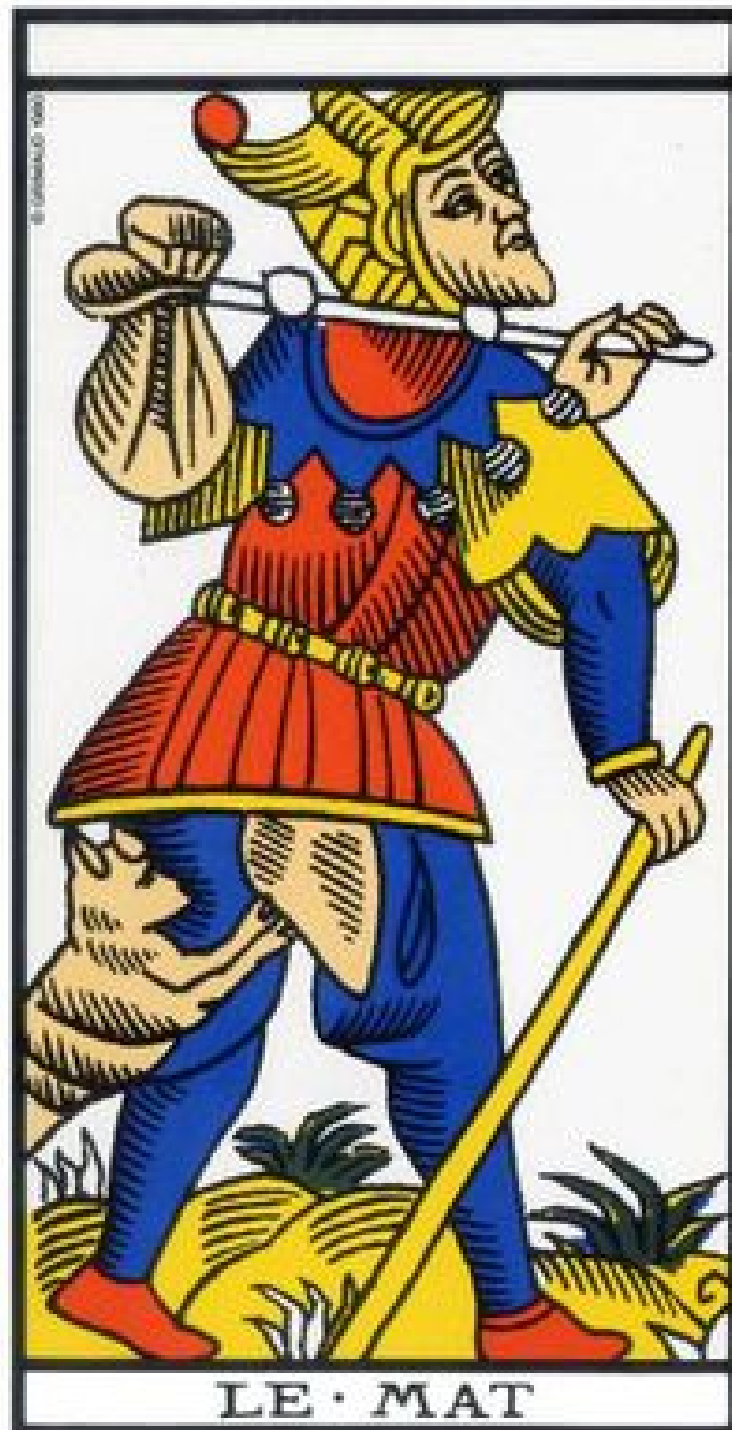


FIGURE V.8 – Le mât

# Chapitre VI

## Exercice 02 : Père Castor

**Description :** Ce dernier exercice aura très certainement quelque chose de régressif.

Vous devrez choisir une scène d'un conte, cela peut-être les contes de Perrault, des frères Grimm ou encore un conte venu d'orient pourquoi pas ? Vous devrez créer une illustration qui illustrera la scène que vous avez choisi (le chaperon rouge qui va voir sa grand mère par exemple). Vous êtes libres de respecter l'univers du conte ou non. Tentez au maximum de vous réapproprier l'histoire, son ambiance etc C'est aussi votre imagination et votre personnalité qui doit transpirer dans l'image finale. Ca sera le dernier exercice d'illustration pur de cette semaine de piscine alors amusez vous.

Au cours de ces trois premiers jours de piscine vous avez pu balayer un certains nombre de style d'illustrations, peut-être en avez-vous repéré certains que vous aimeriez bien réutiliser dans cet exercice ?

**Objectifs :** Synthèse de toutes les méthodes d'illustration vues jusque là. Réappropriation d'une scène d'un conte populaire.

- Au minimum un motif devra figurer dans votre illustration
- Vous intégrerez un ou plusieurs personnages
- Vous utiliserez la grille de perspective au moins une fois.