



Piscine Adobe Illustrator

Journée 03 : Graphisme et typographie

Janina janina@42.fr
Staff Pédago 42 pedago@42.fr

Résumé: *Ce document est le sujet du J03 de la piscine illustrator*

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	3
III	Consignes spécifiques	5
IV	Exercice 00 : BAHAUUS	6
V	Exercice 01 : THE NAME GAME	8
VI	Exercice 02 : THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG	9
VII	Exercice 03 : HANDLETTERING	10
VIII	Exercice 04 : ASCII PORTRAIT	11

Chapitre I

Préambule

Cette journée est placée sous le signe de la typographie alors pour se documenter sur la typo, c'est par [ici](#)

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 exaustive 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 poignées 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 : BAHAUUS

Objectifs : Composer avec des formes et des caractères typographiques. Comprendre et s'imprégner d'un mouvement artistique pour créer quelque chose.

- Vous regarderez la vidéo sur le texte dans illustrator : usages et manipulations
- Vous allez devoir réaliser une affiche dans le style BAHAUUS
- Il faudra donc dans un premier temps vous documenter sur ce qu'est le Bauhaus afin de comprendre et de vous imprégner des caractéristiques de ce mouvement.



J'insiste lourdement là dessus, votre production graphique devra être cohérente avec les caractéristiques du BAHAUS.

Chapitre V

Exercice 01 : THE NAME GAME

Objectifs : Création d'une lettrine. Aborder des notions de typographie.



FIGURE V.1 – Quelques lettrines pour vous inspirer

- Vous devrez choisir 5 lettres de l'alphabet et créer une lettrine pour chacune d'elle.
- Parmi ces lettrines une devra contenir une texture ou un motif que vous aurez créé, une autre devra contenir un effet de volume ou de 3D, une autre devra se composer d'un camaïeu de couleur.
- Vous porterez une attention particulière à votre choix de typographie, en variant les formes de lettres.

Chapitre VI

Exercice 02 : THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Objectifs : Création et personnalisation d'un caractère typographique.



FIGURE VI.1 – Quelques lettrines pour vous inspirer

- En combinant deux polices de caractère vous devrez créer la vôtre.
- Vous accorderez une attention particulière à l'équilibre de vos lettres et chiffres, en tenant compte du caractère isolé mais aussi dans son contexte (phrase, bloc texte etc...).
- Vous ne devrez créer que 15 caractères, parmi eux vous devrez avoir au moins une lettre en capitale et en minuscule, un chiffre, un signe de ponctuation. Vous êtes libres pour le reste.

Chapitre VII

Exercice 03 : HANDLETTERING

Objectifs : Vectorisation d'un lettering tracé à la main



FIGURE VII.1 – Le lettering qui vous servira de référence

- En prenant comme référence le lettering qui vous est proposé dans le dossier res, vous devrez redessiner le texte en respectant l'essence de la calligraphie de l'image proposée. Respectez les notions de pleins et de déliés, l'épaisseur (graisse) de la lettre, les courbes etc...
- Vous devrez ensuite y intégrer de la couleur, des jeux d'ombres et de lumières. Et pourquoi pas de l'ornementation.
- N'hésitez pas à vous inspirer d'handlettering trouvés sur internet, ou à aller faire quelques recherches sur les travaux des peintres en lettres (oui oui ce métier existe toujours!).

Chapitre VIII

Exercice 04 : ASCII PORTRAIT

Objectifs : Création d'un ASCII PORTRAIT en utilisant des caractères typographiques



FIGURE VIII.1 – Ada Lovelace

- En partant d'un des portraits photo mis à disposition, vous devrez recréer un ASCII PORTRAIT
- C'est la forme, l'épaisseur de la lettre ou du chiffre qui va vous permettre de créer des zones plus ou moins grises sur votre portrait. Il faudra donc accorder une attention particulière sur le choix de vos caractère pour être capable de recréer les ombres et lumières de votre image.
- Vous êtes libre de choisir la font qui vous plaira, vous pouvez travailler en noir et blanc ou en couleur. En revanche il faudra impérativement travailler en monochrome.



FIGURE VIII.2 – Grace Hopper



FIGURE VIII.3 – Margaret Hamilton



FIGURE VIII.4 – Marie Curie

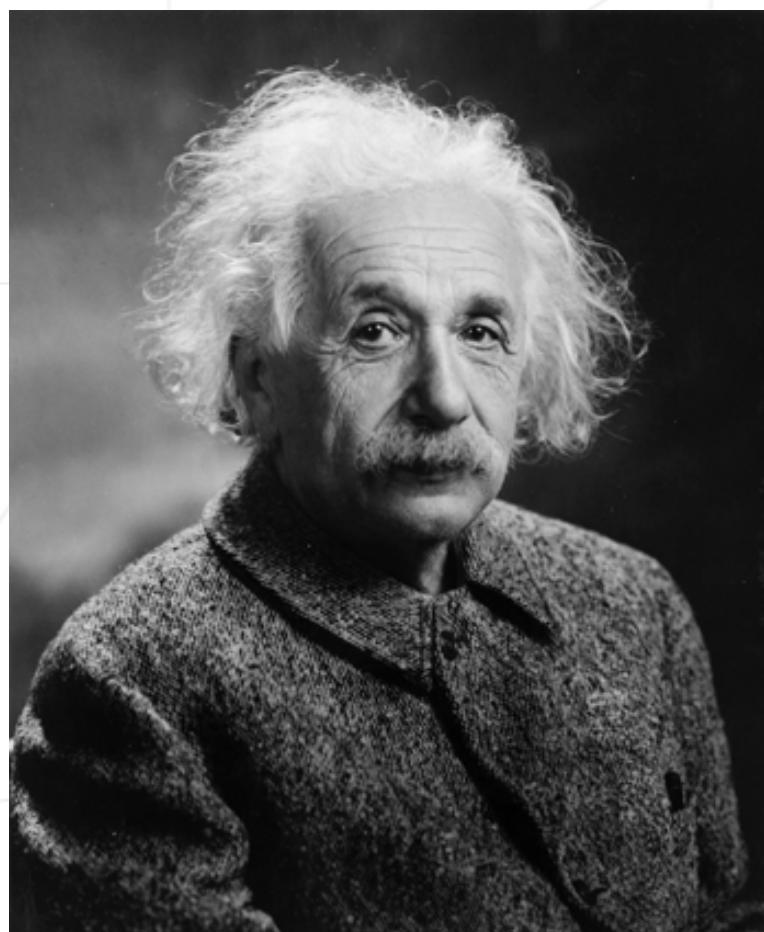


FIGURE VIII.5 – Albert Einstein