

Fiche Technique - Adobe Illustrator : Dessin d'un animal de compagnie en évolution

Introduction : Objectif

Vous allez travailler sur votre dessin d'animal de compagnie en suivant une série d'exercices. À chaque étape, vous allez faire évoluer votre dessin en apprenant à utiliser de nouveaux outils d'Illustrator. Suivez les consignes étape par étape et utilisez cette fiche pour vous familiariser avec les outils abordés.

0. Création d'un nouveau fichier




Créez un nouveau fichier de 10x10 cm.

1. Décomposition géométrique de votre animal (20 minutes)

Objectif : Utiliser des formes géométriques pour dessiner la structure de votre animal de compagnie.

Étapes :

1. **Créer un nouveau calque :** Ouvrez le panneau des calques (F7), créez un nouveau calque et renommez-le "Construction".
2. **Sélectionner les formes géométriques :**

-  **Outil Rectangle (M)** : permet de dessiner des rectangles et des carrés.
-  **Outil Ellipse (L)** : pour créer des cercles et des ovales.
-  **Outil Polygone** : pour des formes comme les triangles ou hexagones.

Astuce : Pour dessiner un cercle parfait ou un carré parfait, maintenez la touche **Shift** enfoncée pendant que vous dessinez.

3. **Placez vos formes** pour représenter les différentes parties de votre animal (un cercle pour la tête, un rectangle pour le corps, etc.).
4. **Ajustez l'opacité** de ces formes : Ouvrez le panneau **Propriétés** (Window > Properties), et ajustez l'opacité à environ **50%** pour que votre construction reste visible sans dominer.
5. **Gérer le remplissage et le contour :**
 - **Fond** : La couleur à l'intérieur de la forme.
 - **Contour** : La bordure extérieure de la forme.

Astuce : Vous pouvez désactiver le fond ou le contour en cliquant sur l'icône correspondante dans la barre d'outils.

6. **Gérer les superpositions :**

Pour gérer l'ordre des superposition utiliser le clic droit > disposition


Disposition	>	Premier plan	Majuscule+Ctrl+F12
Sélection	>	En avant	Majuscule+Ctrl++
Ajouter à la bibliothèque		En arrière	Alt+Majuscule+Ctrl+Q
Collecter pour l'exportation	>	Arrière-plan	Majuscule+Ctrl+(

2. Dessiner à la plume (30 minutes)

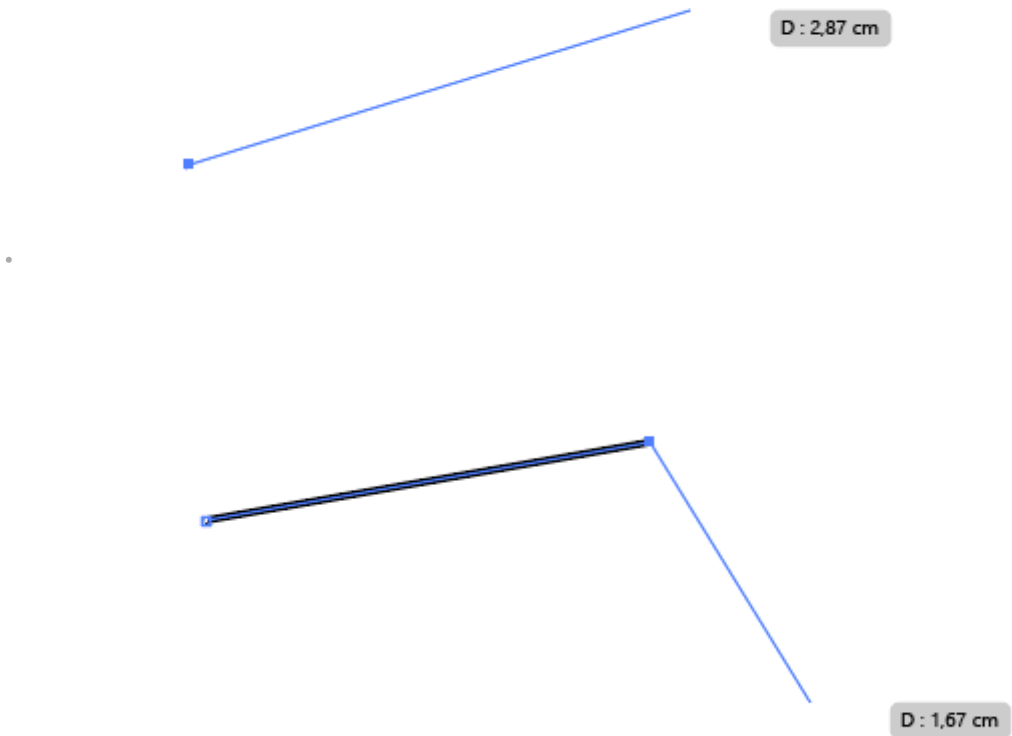
Objectif : Utiliser l'outil Plume pour dessiner votre animal en suivant votre construction.

Étapes :

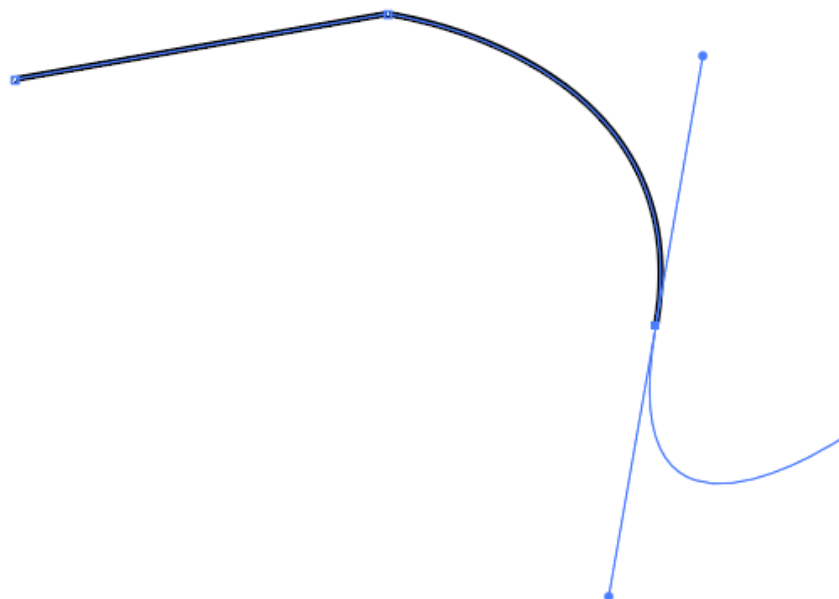
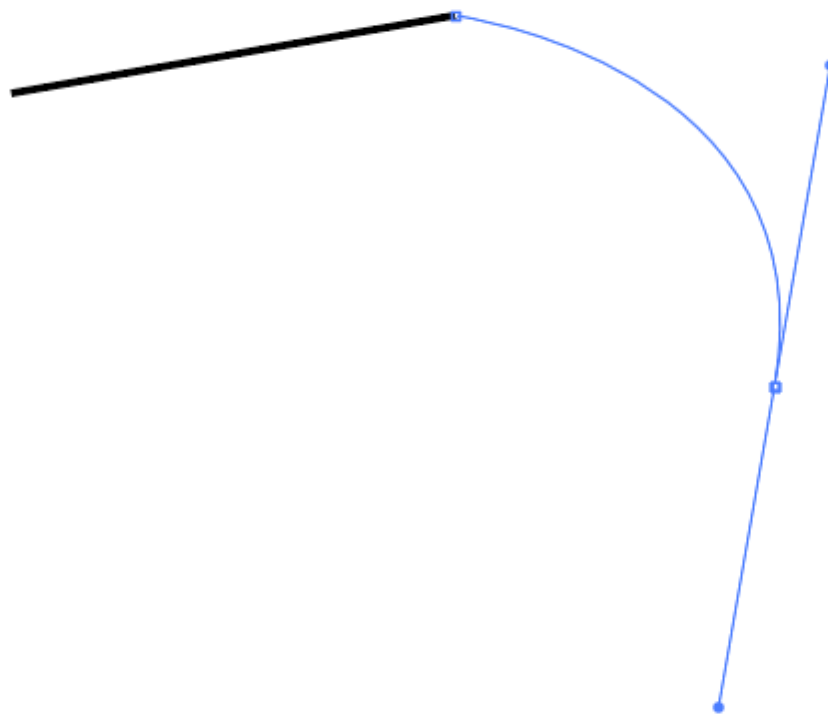
1. **Créer un nouveau calque :** Nommez-le "Dessin final".

2.  **Sélectionner l'outil Plume (P) :** L'outil Plume permet de créer des lignes et des courbes en plaçant des points d'ancrage.

- **Cliquer** pour poser des points d'ancrage et créer des lignes droites.



- **Cliquer et glisser** pour créer des courbes (courbes de Bézier).



D : 1,42 cm

- **Utiliser les poignées de Bézier** pour ajuster la courbure entre les points.

Astuce : Pour des courbes plus précises, n'hésitez pas à ajuster les poignées de Bézier après avoir placé vos points.

3. **Dessinez les contours** de votre animal en suivant votre dessin de construction qui doit être en arrière-plan (calque "Construction").

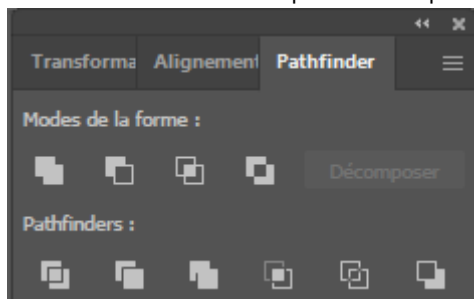
4. **Ajuster l'opacité du calque de construction** : Si ce n'est pas déjà fait, réduisez l'opacité du calque "Construction" à environ 20% pour qu'il soit moins visible.
 5. **Modifier les tracés** : Utilisez l'outil **Sélection directe (A)** pour ajuster les points d'ancrage et les courbes si nécessaire.
-

3. Utiliser le Pathfinder pour fusionner les formes (30 minutes)

Objectif : Apprendre à combiner des formes géométriques simples pour créer une seule silhouette à l'aide du Pathfinder.

Étapes :

1. **Revenir à la décomposition géométrique** :
 - Reproduisez votre animal en utilisant à nouveau des formes géométriques simples (cercle pour la tête, rectangles pour le corps, etc.) sur un **nouveau calque** (nommé "Formes simples").
2. **Sélectionner toutes les formes** : Utilisez l'outil **Sélection (V)** et sélectionnez toutes les formes qui composent votre animal.
3. **Ouvrir le Pathfinder** :
 - Allez dans **Fenêtre > Pathfinder** pour ouvrir le panneau.



- Utilisez les options suivantes :
 - **Unification** : Fusionner plusieurs formes en une seule.
 - **Soustraction** : Retirer une forme d'une autre.
 - **Intersection** : Créer une nouvelle forme avec la zone commune de plusieurs formes.
 - **Exclusion** : Retirer la partie qui se chevauche entre deux formes.
 - 4. **Réaliser une silhouette unique** : Utilisez **Unification** pour créer une seule forme de votre animal. Ajustez si nécessaire avec les autres options du Pathfinder.
-

4. Exporter votre projet (15 minutes)

Objectif : Exporter votre travail en différents formats pour l'utiliser ou le partager.

Étapes :

1. **Sauvegarder le fichier Illustrator** :
 - Allez dans **File > Save As** et enregistrez votre projet au format **.AI** pour conserver les calques et toutes les propriétés d'Illustrator.
 2. **Exporter en PNG** :
 - Allez dans **File > Export > Export As** et choisissez **PNG**.
 - Cochez la case **Transparence** si vous souhaitez que l'arrière-plan de votre image soit transparent.
 3. **Vérifiez la résolution** :
 - Pour une image à afficher à l'écran, une résolution de **72 ppi** est suffisante.
 - Pour une impression, choisissez **300 ppi** pour une meilleure qualité.
-

****5. Exercice Bonus : Créer un cadre de rareté**

Objectif : Créer un cadre de rareté comme dans les cartes de jeux gatcha.

Étapes :

1. **Créer un nouveau calque :** Nommez-le "Cadre".
 2. **Utiliser les formes géométriques :** Dessinez un cadre autour de votre animal en utilisant des formes géométriques simples comme des rectangles ou des cercles.
 3. **Personnaliser le cadre :**
 - Ajoutez des **détails décoratifs** avec d'autres formes ou motifs.
 - Jouez avec les **couleurs** et le **remplissage** pour donner une impression de rareté (or, argent, motifs complexes, etc.).
-

Récapitulatif des outils utilisés :

- **Outil Plume (P) :** Pour dessiner des tracés avec des points d'ancrage.
 - **Outil Sélection (V) :** Pour sélectionner des objets entiers.
 - **Outil Sélection directe (A) :** Pour modifier des points d'ancrage ou segments individuels.
 - **Formes géométriques :** Rectangle (M), Ellipse (L), Polygone.
 - **Pathfinder :** Pour combiner ou découper des formes (Unification, Soustraction, Intersection, Exclusion).
 - **Panneau des calques (F7) :** Pour organiser votre travail en différentes couches.
 - **Propriétés (Window > Properties) :** Pour ajuster l'opacité, la couleur de fond et le contour.
 - **Exportation (File > Export) :** Pour enregistrer votre projet en PNG, avec ou sans transparence.
-

Conseil final : N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre travail au format **.AI** pour éviter toute perte de données !