

Déroulé de la Séance sur illustrator et l'evolution des animaux.

0. Lire l'introduction du manager + remarque sur la fiche logiciel

Bonjour à tous !

Aujourd'hui, je veux vous parler d'un concept très populaire dans les jeux vidéo : les **Gatcha**. Dans ces jeux, les joueurs collectionnent des personnages, des créatures, ou des objets, et ce qui les rend accro, c'est la **notion de rareté**. Plus un personnage est rare et évolué, plus il est recherché et valorisé !

Eh bien, vous allez faire pareil avec votre **animal de compagnie**. Votre mission sera de le faire **évoluer**, comme dans un gatcha. Vous commencerez par une version simple, puis, au fur et à mesure, vous allez l'améliorer, lui ajouter des détails, jusqu'à obtenir une **version rare** et unique. Et pour finir, vous pourrez créer un **cadre de rareté** pour montrer à quel point votre création est spéciale.

Votre animal va passer d'une version basique à une **évolution exceptionnelle**, tout comme les personnages dans les jeux gatcha.

1. Introduction : Décomposition géométrique (20 minutes)

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'importance de la décomposition en formes géométriques pour structurer un dessin.
- Apprendre à utiliser les **formes de base** (cercle, carré, rectangle, polygone) dans Illustrator.
- Introduire la notion de **chemin** et de **remplissage** des formes.

Consigne aux élèves :

1. **Dessinez l'animal de compagnie** en commençant par le décomposer en **formes géométriques simples** (cercles, rectangles, triangles) pour représenter la tête, le corps, les pattes, etc.
2. Travaillez sur un **calque séparé** appelé "Construction".
3. Donnez à chaque forme une **opacité plus faible** (par exemple, 50%) pour que ce calque serve de guide pour la suite.
4. Utilisez le **remplissage** et le **contour** pour différencier les parties de votre animal.

Temps alloué : 20 minutes.

2. Utilisation de la Plume pour dessiner l'animal (30 minutes)

Objectifs pédagogiques :

- Maîtriser l'**outil Plume** pour dessiner des tracés vectoriels.
- Savoir utiliser le calque de construction comme référence pour créer des formes plus détaillées.
- Comprendre l'importance des points d'ancrage et des courbes de Bézier.

Consigne aux élèves :

1. Sur un **nouveau calque** nommé "Dessin final", réalisez le **dessin complet de votre animal** en utilisant l'**outil Plume** pour dessiner par-dessus le calque de construction.
2. Utilisez le calque "Construction" avec une **faible opacité** (environ 20%) pour vous guider, mais essayez d'ajouter des **détails** et de faire évoluer la silhouette de votre animal.
3. Réalisez chaque partie de l'animal (corps, tête, pattes, etc.) sur ce même calque, en affinant le dessin par rapport aux formes géométriques de base.

Temps alloué : 30 minutes.

3. Construction de l'animal avec le Pathfinder (30 minutes)

Objectifs pédagogiques :

- Introduire l'utilisation du **Pathfinder** pour combiner, soustraire et fusionner des formes.
- Renforcer la compréhension des **formes simples** et de leur combinaison pour créer des objets plus complexes.
- Créer un **objet unique** à partir de plusieurs formes géométriques.

Consigne aux élèves :

1. Reproduisez à nouveau votre animal en utilisant uniquement des **formes géométriques simples** (comme lors de la première étape) pour le corps, les pattes, la tête, etc.
2. Cette fois, utilisez le **Pathfinder** pour combiner ces formes et obtenir une **silhouette unique** de votre animal :
 - **Unification** pour fusionner plusieurs formes.
 - **Soustraction** pour retirer des parties inutiles.
 - **Intersection** pour créer de nouvelles formes à partir de zones de recoupement.
3. Une fois la forme finale obtenue, appliquez un **remplissage** et un **contour** pour la finaliser.

Temps alloué : 30 minutes.

4. Exportation du projet (15 minutes)

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à **exporter** un projet en différents formats.
- Savoir gérer les paramètres d'exportation, notamment la résolution et le format de fichier (AI, PNG).

Consigne aux élèves :

1. **Exportez** votre travail en format **AI** pour conserver toutes les propriétés d'Illustrator (calques, vecteurs).
2. Exportez également en format **PNG** (avec transparence) pour un aperçu rapide de votre animal.
3. Si vous le souhaitez, ajoutez un **cadre** autour de votre illustration pour simuler une carte de "rareté", en vous inspirant du style des cartes de collection ou de jeux de gatcha.

Temps alloué : 15 minutes.

5. Exercice bonus (pour les élèves en avance) : Création d'un cadre de rareté (15 minutes)

Objectifs pédagogiques :

- Encourager la **créativité** et l'appropriation personnelle du projet.
- S'exercer à ajouter des **détails graphiques** en lien avec une esthétique de type gatcha.

Consigne aux élèves :

1. Créez un **cadre décoratif** autour de votre animal de compagnie pour en faire une "carte de rareté".
2. Utilisez des formes géométriques, des couleurs et des styles pour faire ressortir l'aspect rare ou spécial de votre carte (exemple : des bordures dorées, des motifs répétitifs, etc.).

Temps alloué : 15 minutes (exercice bonus).

Récapitulatif du déroulé :

- **Introduction à la décomposition géométrique (20 min)** : Décomposition de l'animal en formes géométriques simples.
 - **Dessin à la plume avec calque de construction en fond (30 min)** : Utilisation de l'outil Plume pour créer un dessin plus détaillé de l'animal.
 - **Pathfinder et construction d'une silhouette unique (30 min)** : Fusion des formes géométriques avec le Pathfinder.
 - **Exportation du travail (15 min)** : Apprentissage de l'exportation en AI et PNG.
 - **Bonus (15 min)** : Création d'un cadre de rareté dans un style gatcha.
-

Objectifs pédagogiques globaux :

- Comprendre la **décomposition des formes** et l'usage des **formes géométriques** pour structurer un dessin.
- Apprendre à **utiliser l'outil Plume** et les courbes de Bézier.
- Savoir utiliser le **Pathfinder** pour créer des formes plus complexes.
- Être capable d'exporter son projet dans différents formats vectoriels et matriciels.
- Stimuler la **créativité** et encourager les élèves à développer leur propre style à travers un projet progressif.

Ce programme met en avant une **progression cohérente** et structurée qui permet aux élèves d'évoluer à leur rythme, tout en les engageant dans un projet créatif centré sur leur **animal de compagnie**.