



Piscine Adobe Illustrator

Journée 04 : Identité visuelle

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

Résumé: Ce document est le sujet du J04 de la piscine Adobe Illustrator.

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	9
III	Consignes spécifiques	11
IV	Exercice 00 : Sum'up	12
V	Exercice 01 : Pied Piper	16
VI	Exercice 02 : Cartes de visites	17
VII	Exercice 03 : LA REPONSE A L'UNIVERS ET TOUT LE RESTE	18
VIII	Exercice 04 : KIDO	22

Chapitre I

Préambule

Cette journée étant plutôt axée branding, j'aimerais partager avec vous l'histoire d'un logo. Il est d'ailleurs parfois intéressant de se pencher un peu sur l'histoire de la création d'une marque, cela peut s'avérer étonnant. C'est le cas de la Virgule ou "Swoosh" de Nike, dont vous connaissez peut-être déjà l'historique d'ailleurs. Ce logo a quand même pas loin de 50 ans (48 pour être précise), il n'a quasiment pas ou très peu évolué depuis sa création en 1971.

Nike fait partie de ces grandes marques qui ont façonné l'histoire. Spécialisée dans le sport, elle a su s'imposer dans le paysage depuis plusieurs décennies, en prononçant des valeurs de dépassement de soi mais aussi en conjuguant le sport à l'esthétisme.

Le nom Nike est une référence à la mythologie grecque, Niké étant le nom de la déesse grecque personnifiant la Victoire, très souvent représentée ailée, elle avait la particularité de se déplacer à grande vitesse. L'une de ses représentations les plus célèbres dans les arts est la Victoire de Samothrace visible au musée du Louvre à Paris. La vitesse, la victoire, la marque avait déjà trouvé le nom parfait pour coller au plus près de ses valeurs. Ne restait plus qu'à trouver un visuel fort qui puisse les renforcer.

C'est Carolyn Davidson, alors encore étudiante en graphisme à l'Université de Portland, en 1971 qui proposera le dessin de la virgule, comme une représentation stylisée des ailes de la déesse. L'ironie a voulu qu'à l'époque pourtant cette fameuse virgule ne faisait clairement pas l'unanimité auprès des créateurs de la marque. Ils n'ont pas accepté par résignation mais on en était pas loin. Il faut dire aussi qu'à l'époque n'avait pas de quoi se payer les services d'une agence pour créer son logotype. Ils ont donc fait appel à Carolyn pour la modique somme de... 35 dollars ! La suite de l'histoire vous la connaissez :)

Afin de remercier Carolyn d'avoir créé un logo reconnaissable entre tous aujourd'hui, le fondateur de Nike lui a offert 500 actions, qui valent en tout aujourd'hui environ 1 million de dollars.

Le "Swosh" est devenu tellement familier et reconnaissable qu'en 1995, la marque décide de se séparer du mot Nike et de conserver uniquement la virgule.

Vous trouverez à la suite plusieurs planches de recherches du logo par Carolyn Davidson à l'époque de la création de la marque.



FIGURE I.1 – Recherches logo Nike 01



FIGURE I.2 – Recherches logo Nike 02



FIGURE I.3 – Recherches logo Nike 03



FIGURE I.4 – Recherches logo Nike 04



FIGURE I.5 – Recherches logo Nike 05



FIGURE I.6 – Recherches logo Nike 06



FIGURE I.7 – L'évolution de la marque et de son logo

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

Bienvenue dans cette nouvelle journée de piscine, comme évoqué dans le préambule cette journée sera axée branding. Par branding on entend image de marque, identité visuelle, charte graphique et donc logotype. Illustrator est bien plus adapté que Photoshop pour dessiner du logo, d'ailleurs il y a moyen qu'un-e graphiste se mette à grincer des dents si vous lui parlez de logo dessiné dans Photoshop. Le logo c'est le symbol qui représente l'image de la marque, il peut être affiché en très petit comme en très très grand. Ainsi le vectoriel permet de n'avoir aucune perte de qualité peu importe la dimension de l'image. Mais sans plus attendre quelques conseils pour ne pas vous prendre les pieds dans le tapis dans cette journée dédiée au branding :

- Vous devez commencer à être à l'aise maintenant pour dessiner avec illustrator. Mais au delà du dessin, ce qui est important pour le logo c'est aussi la sémantique. Vous devrez créer des signes qui font sens, qui racontent quelque chose. Rappelez vous le logo Nike en préambule de ce sujet : il y a une vraie histoire, de vraies valeurs derrière.
- Evitez de tomber dans l'annecdotique dans le choix de vos symboles ou même de vos couleurs, si vous créez le logo d'un centre de yoga par exemple, y a un tas de symboles autre que la fleur de lotus qui sont exploitables ! Ne vous contentez pas de la facilité, vous êtes plus malins que ça, j'en suis sûre !

Chapitre IV

Exercice 00 : Sum'up

Objectifs : Synthétiser un concept dans un pictogramme. Cet exercice est une bonne première approche à la création de logo, il va vous permettre d'apprendre à synthétiser graphiquement une image, une idée, un concept.

- Vous avez en tout à disposition 3 groupes d'images, chacun de ces groupes d'images possède une thématique commune.
- Evidemment aucun indice ne vous est fourni. Et vous devrez déduire vous même le thème commun à chacun de ces groupes d'images.
- Cette étape vous permettra ensuite de passer à la suivante. Vous devrez créer un pictogramme qui synthétisera la thématique de chaque groupe d'images.
- 3 groupes d'images, 3 pictogrammes
- Attention même si les thématiques peuvent sembler évidentes, votre pictogramme devra bien en synthétiser tous les aspects.



FIGURE IV.1 – Thématique n°1



FIGURE IV.2 – Thématique n°2



FIGURE IV.3 – Thématique n°3

Chapitre V

Exercice 01 : Pied Piper

Objectifs : Il s'agira de vous familiariser avec la création de logotype, d'être capable de synthétiser une forme qui sera porteuse de sens pour porter un certain nombre de valeurs (ouais on fait un petit peu de com' aussi aujourd'hui.)

- Afin de vous aider dans votre procès de création de logotype, je vous conseille de regarder cette [vidéo](#)
- Si vous deviez créer un logo pour votre propre entreprise, quel serait-il ?
- Vous devrez réfléchir à une forme, une ambiance, une typo en accord avec le secteur de l'entreprise de vos rêves.
- Le logo doit contenir un picto. Soyez créatifs et originaux. Vous devrez aussi choisir une font ou pour la dessiner, tant qu'elle reste en accord graphiquement avec votre picto.
- Je vous conseille vivement de poser quelques idées sur papier en crayonnant grossièrement quelque chose (encore une fois pas de Joconde juste quelques traits pour commencer à imaginer des formes). Ou de vous faire une sorte de moodboard, c'est à dire un agencement de photos, de couleurs etc... Cela peut-être des photos d'animaux, d'objets, bref ce que vous voulez, tant que cela vous permet d'en extraire des formes que vous allez pouvoir synthétiser pour créer votre logo.

Chapitre VI

Exercice 02 : Cartes de visites

Objectifs : Vous avez créé votre logo, dans ce second exercice il s'agira de créer votre modèle de carte de visite. C'est l'occasion de voir comment les éléments graphiques que vous avez choisis et mis en place dans votre logotype, peuvent fonctionner sur un autre support tout en formant un ensemble cohérent.

- Le format final de votre carte de visite sera de 85x55mm
- Vous travaillez en CMJN
- Vous déclinerez un recto et un verso
- Vous êtes libres sur l'orientation de votre carte portrait ou paysage, à vous de voir c'est votre parti pris
- Votre logo devra apparaître sur au moins un des deux côtés de votre carte
- Vous êtes libre sur les infos que vous ferez figurer sur votre carte, soyez juste logique (On s'en fiche un peu d'avoir votre numéro de sécu sur votre carte de visite.)

Chapitre VII

Exercice 03 : LA REPONSE A L'UNIVERS ET TOUT LE RESTE

Objectifs : Décliner un univers abstrait ou non à partir d'un logo existant. Ici le logo de 42.

- A l'occasion de la sortie du nouvel IpadPro, Apple a soumis son logo à plusieurs créatifs afin qu'ils en fassent leur propre réinterprétation. La seule contrainte, c'est de pouvoir reconnaître la forme de la pomme. Voici quelques exemples :



FIGURE VII.1 – Visuel Apple 01

- Naturellement ce n'est pas Apple la réponse à l'univers et tout le reste... c'est bien 42. Vous devrez donc créer votre propre réinterprétation du logo de 42. J'attire votre attention sur le fait qu'il ne vous est pas demandé de recréer le logo de 42 mais bien de vous servir de la forme initiale pour créer votre réinterprétation.



FIGURE VII.2 – Visuel Apple 02



FIGURE VII.3 – Visuel Apple 03

- Pas d'envolées lyriques non plus, il faudra que la forme du logo de 42 soit reconnaissable en substance.



FIGURE VII.4 – Visuel Apple 04



FIGURE VII.5 – Visuel Apple 05



FIGURE VII.6 – Visuel Apple 06

Chapitre VIII

Exercice 04 : KIDO

Objectifs : Cet exercice est l'occasion de travailler avec un début de brief créa. Un brief créa vous donne en général des indications sur votre cible à atteindre, les valeurs que veut porter la marque etc...

Le topo : Kido TV est une chaîne familiale pour petits et grands qui se veut résolument ludique et fun, tout en proposant des programmes instructifs. La chaîne propose 5 programmes phare que sont : KidoCraft, KidoPlanet, KidoCiné, KidoMorning, KidoQUizz. Si cette chaîne devait exister son principale concurrent serait Gulli.

KidoCraft : C'est le programme pour les petites mains qui aiment fabriquer toutes sortes de choses. Diffusé tous les jeudis de 17h à 18h, ce programme ravira les amoureux du DIY et les plus manuels d'entre vous.

KidoPlanet : Ce sont des reportages sur la nature, les animaux et l'histoire, avec un axe majeur sur l'environnement pour sensibiliser les plus jeunes aux questions environnementales. Diffusé tous les dimanches de 14h à 17h.

KidoCiné : Tous les soirs un film pour toute la famille, du film d'animation aux grands classiques cinématographiques.

KidoMorning : Des dessins animés ! Les plus jeunes seront enchantés de retrouver tous leurs héros préférés pour de folles aventures chaque matin de 7h à 10h.

KidoQuizz : Des jeux, des questions le tout dans une bonne ambiance pour se défier et s'amuser en famille.

- Vous allez devoir créer 6 logos en tout.
- Vous devrez imaginer dans un premier temps le logo de KidoTV, c'est l'entité mère de ce brief. En vous servant du brief, en prenant en compte les valeurs de la marque, vous devrez créer un brief qui y réponde.
- Vous devrez ensuite décliner les 5 logos des 5 programmes décrits dans le brief, en respectant chacune des thématiques décrites.
- N'oubliez pas le maître mot dans la charte graphique c'est la cohérence, on doit vraiment sentir que vos logos appartiennent à un même ensemble, ils doivent avoir un dénominateur commun.

- Tenez vraiment compte du brief, votre cible commerciale c'est en apparence les enfants mais pas que ;)