



Piscine Adobe Illustrator

Journée 01 : Création d'illustrations complexes

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

Résumé: *Ce document est le sujet du J01 de la piscine Illustrator*

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	3
III	Consignes spécifiques	5
IV	Exercice 00 : PATTERN	6
V	Exercice 01 : MONOLITHE	8
VI	Exercice 02 : BIG CITY LIFE	9
VII	Exercice 03 : MOSAÏQUE	10

Chapitre I

Préambule

Bonjour et bienvenue dans cette seconde journée de piscine, aujourd’hui vous allez apprendre à créer des illustrations plus complexes. Mais sans plus attendre un rapide [time lapse](#) vous montrant la création d’un élément ornemental complexe.

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 utiliser 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

Nous allons poursuivre sur la thématique de l'illustration dans cette seconde journée en complexifiant un peu l'affaire et en intégrant de nouvelles notions à savoir : la notion de géométrie dans l'espace et la notion de répétition (motifs)

- Attention pour la création de motifs, vous devrez faire preuve d'une précision et d'une rigueur irréprochable si vous souhaitez que votre motif se répète parfaitement.

Chapitre IV

Exercice 00 : PATTERN

Objectif : Création de deux motifs du plus simple au plus complexe.

- Vous devrez créer deux motifs : un avec une forme géométrique simple se répétant. Cela peut être des rayures, des pois ou tout autre chose.
- Votre second motif sera inspiré du style Art déco (cf images données en référence, mais tu peux aussi aller jeter un œil sur ce qu'est le style Art déco)
- Attention vos motifs devront se répéter parfaitement horizontalement et verticalement.
- Vous regarderez la vidéo sur les motifs

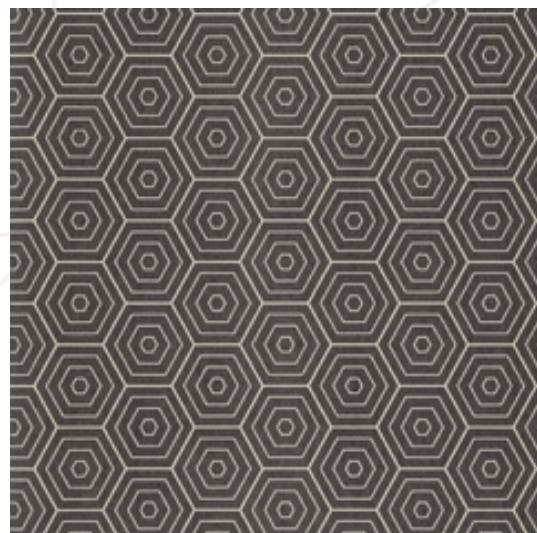


FIGURE IV.1 – Exemple pattern 1

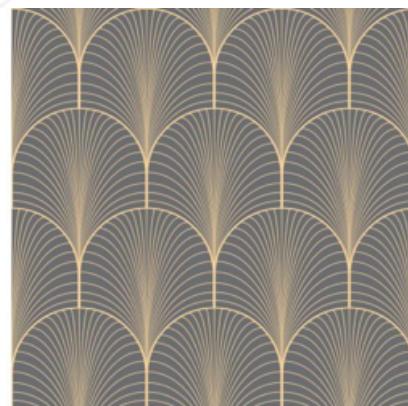


FIGURE IV.2 – Exemple pattern 2



FIGURE IV.3 – Exemple pattern 3

Chapitre V

Exercice 01 : MONOLITHE

Objectif : Comprendre une image pour la reproduire, comprendre la notion de trame et de gris optique, manipuler les motifs.

- A partir de l'image qui vous sera fourni dans le dossier res et du logo de 42 vectorisé, vous devrez recréer le logo de 42 avec différentes trames.
- Vous veillerez à jouer sur la densité, la grosseur et l'espacement de vos points pour créer des gris plus ou moins clairs.
- Chacun des motifs utilisés pour créer votre image devra être placé dans un seul et même nuancier.



FIGURE V.1 – L'un des t-shirts officiels de 42

Chapitre VI

Exercice 02 : BIG CITY LIFE

Objectif : Maitriser les outils de géométrie dans l'espace sur illustrator pour créer des illustrations complexes et en perspective.

- Vous devrez créer un paysage urbain, ou en d'autres termes une ville.
- Vous veillerez à varier la forme de vos batiments (hauteurs, largeurs), formes des fenêtres
- Vous intégrerez des éléments de mobiliers urbains, arbres et/ou véhicules
- Vous utiliserez obligatoirement l'outil grille de perspective.
- Vous regarderez la vidéo sur la grille de perspective.

Chapitre VII

Exercice 03 : MOSAÏQUE

Objectif : Maitriser les outils de géométrie dans l'espace sur illustrator pour créer des illustrations complexes et en perspective.

- En vous inspirant du travail de Daniele de Nigris, vous devrez réaliser un visuel dans le même esprit.
- Votre visuel final devra intégrer les notions de géométrie, volume, texture et couleur/gradient.
- Le compte behance de l'artiste [ici](#)

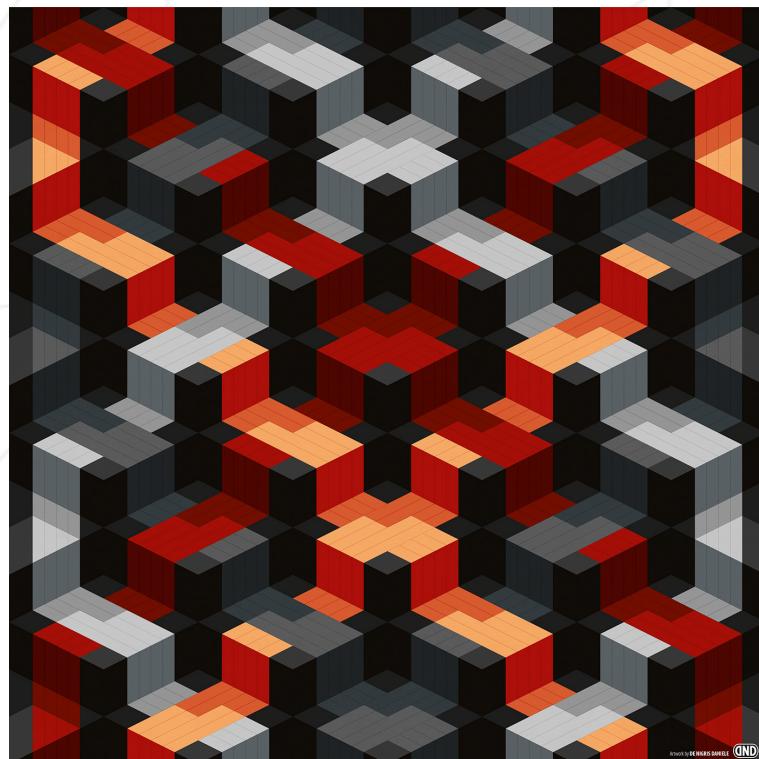


FIGURE VII.1 – MAGLIE II par Daniele de Nigris