

TUTORIEL ILLUSTRATOR – 3PPA COM / PAO & Communication visuelle

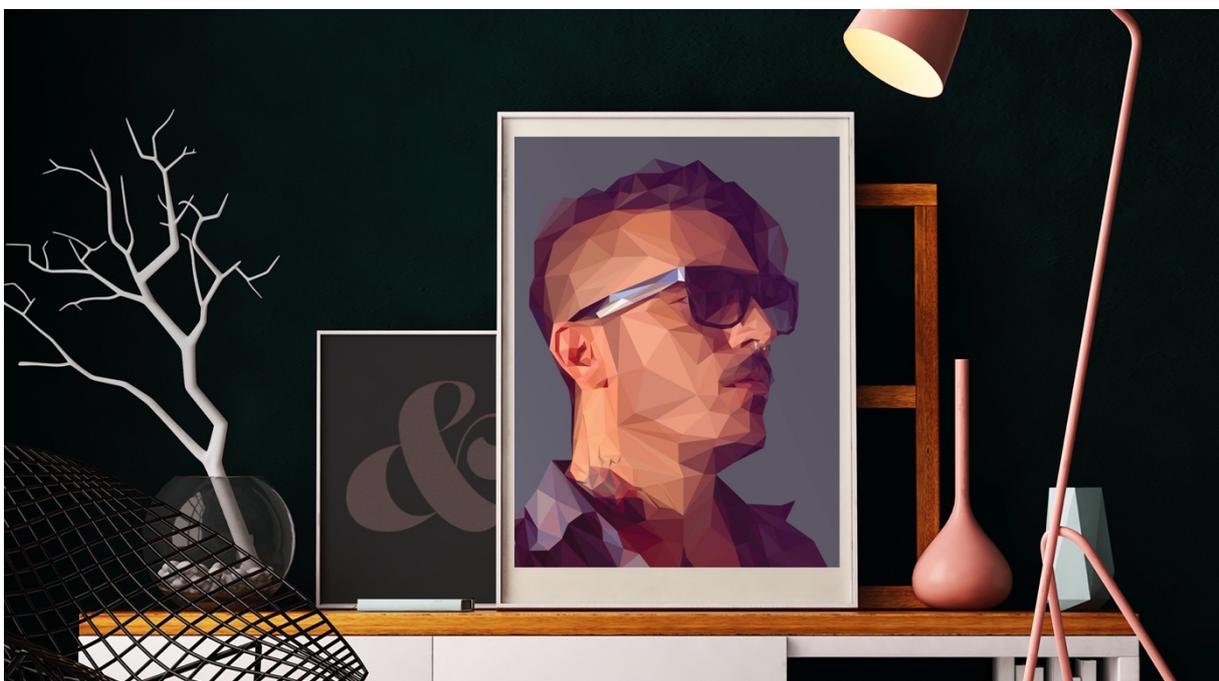
- Lien tutoriel vidéo : www.poasson.com/enseignement/tutoriel-illustrator-espace-interieur-objets-portrait.mp4
- Lien sur la page des tutoriels : <https://www.poasson.com/enseignement-superieur-bts-licence-master-ingenierie-de-formation/>

A/ REALISATION DE L'ESPACE INTERIEUR ET DES OBJETS QUI LE COMPOSE.

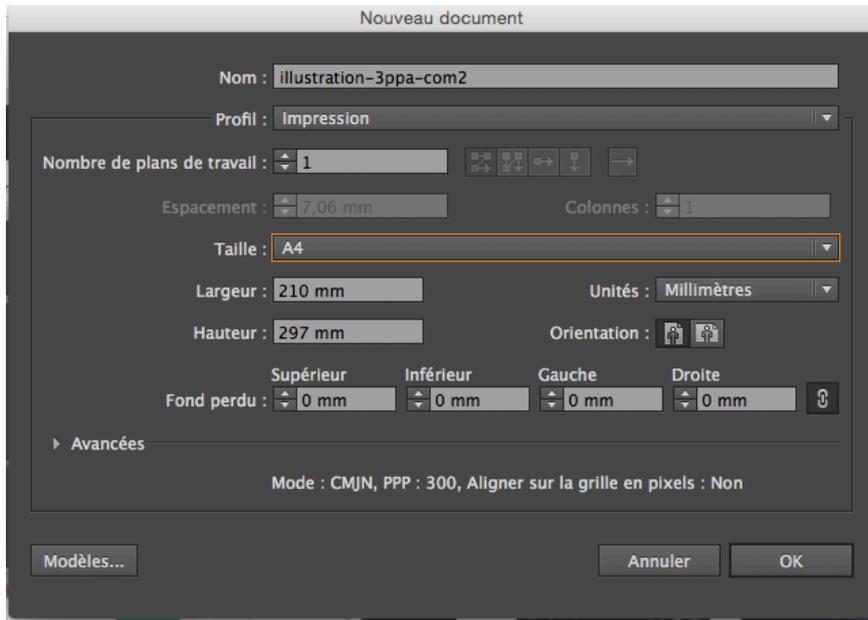
>> Visuel réalisé dans ce tutoriel :



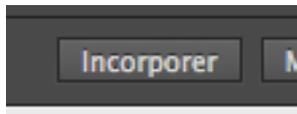
>> Image de référence :



1/ Créer le fichier de travail > Fichier > nouveau
Profil impression (300dpi / CMJN / format papier A4)



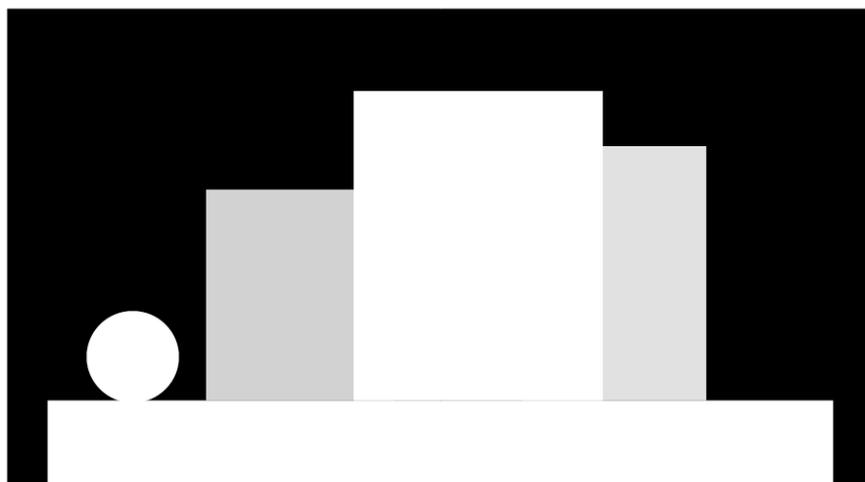
2/ Importer le modèle téléchargeable sur Myges (section support de cours)
Fichier > Importer et incorporer l'image pour qu'elle fasse partie intégrante du fichier illustrator (Utiliser la barre de contrôle horizontale en haut de l'interface)



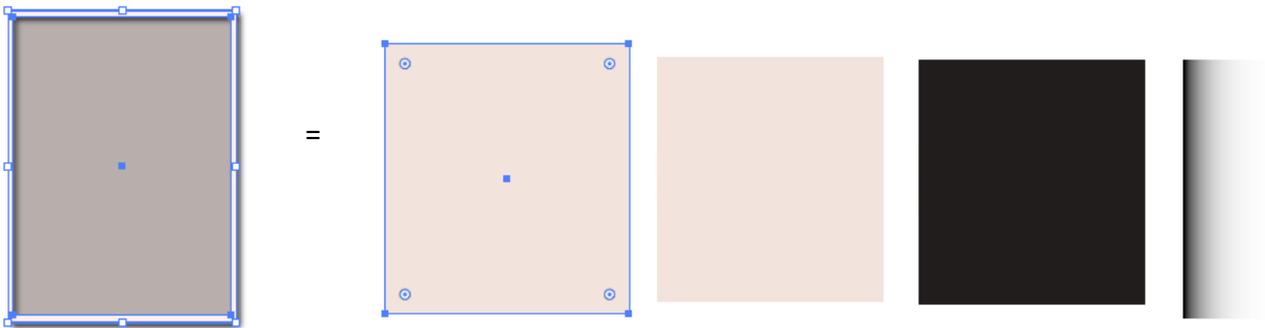
3/ Redimensionner le plan de travail avec l'outil plan de travail, en fonction de la taille du modèle



4/ Réalisation de l'ensemble et des masses principales : Créer des rectangles à l'aide de l'outil forme géométrique pour le fond noir, les cadres et la commode. Un cercle pour le bocal. Composer tous ces éléments dans le plan de travail prévu à cet effet : les éléments principaux et leurs masses sont créés grossièrement et positionnés, il est temps de les préciser.



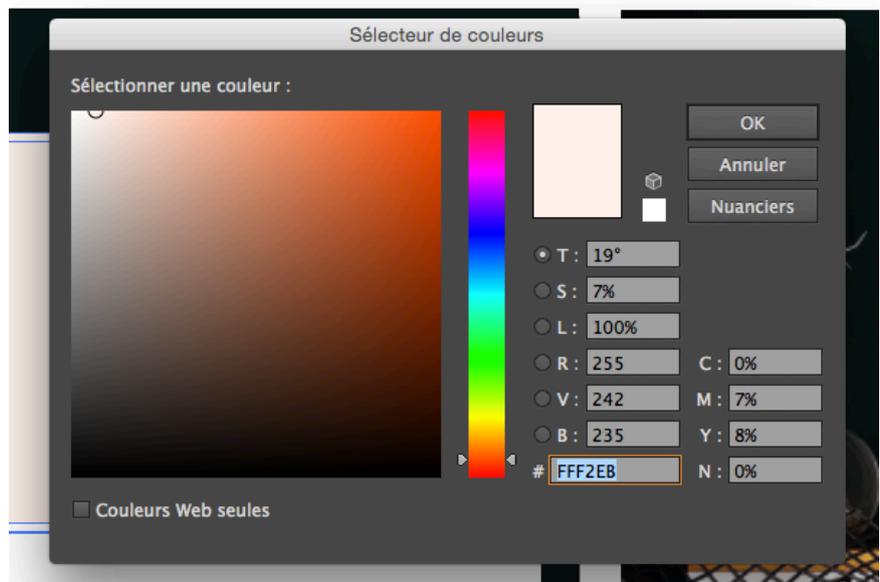
5/ Réalisation des cadres :



- Pour la réalisation d'un cadre, créer deux rectangles un grand et un plus petit : utilisez la fenêtre d'alignement pour les aligner au centre verticalement et horizontalement.

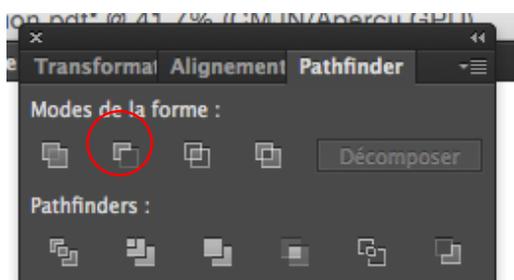


- Appliquer une couleur de fond blanc, crème, à votre convenance.

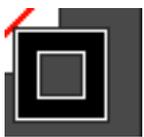
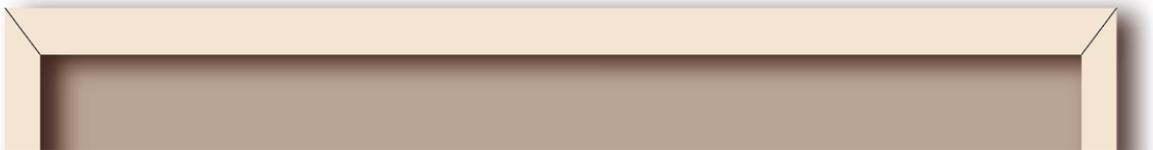


Le sélecteur de couleur est simple à utiliser, le carré à gauche vous permet de choisir vos nuances, la barre verticale représentant le spectre chromatique vous permet de choisir vos teintes, vous avez à droites les valeurs des couleurs en CMJN (print) en RVB et TSL écran) et la valeur hexadécimale de la couleur (web : #FFF2EB), pour appliquer des couleur sur une page de site web.

- Combiner les deux rectangles par soustraction à l'aide de la fenêtre Pathfinder pour obtenir un cadre avec un vide de la taille du visuel encadré.

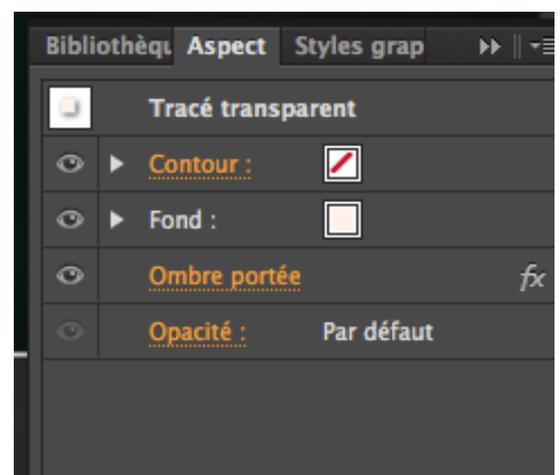
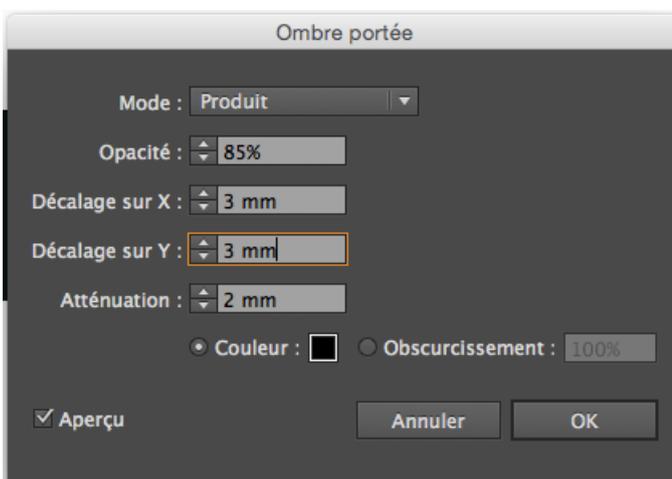


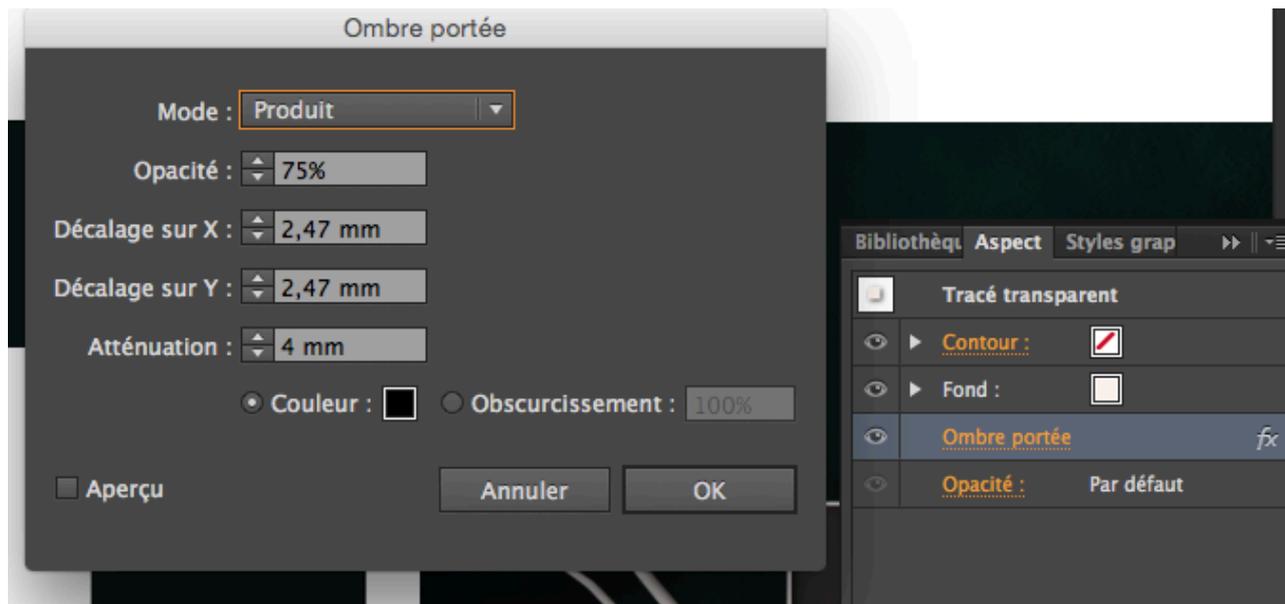
- Pour la réalisation du visuel encadré, créer un troisième rectangle de la dimension du petit rectangle créé précédemment pour le cadre et appliquer une couleur de fond. Aligner ce rectangle avec le cadre au centre.
- Vous pouvez également ajouter des obliques à chaque angle du cadre, réalisées à la plume, appliquer une couleur de contour noire ou brune et régler l'épaisseur du contour à 0,5pt, dans la barre de contrôle, fenêtre contour.



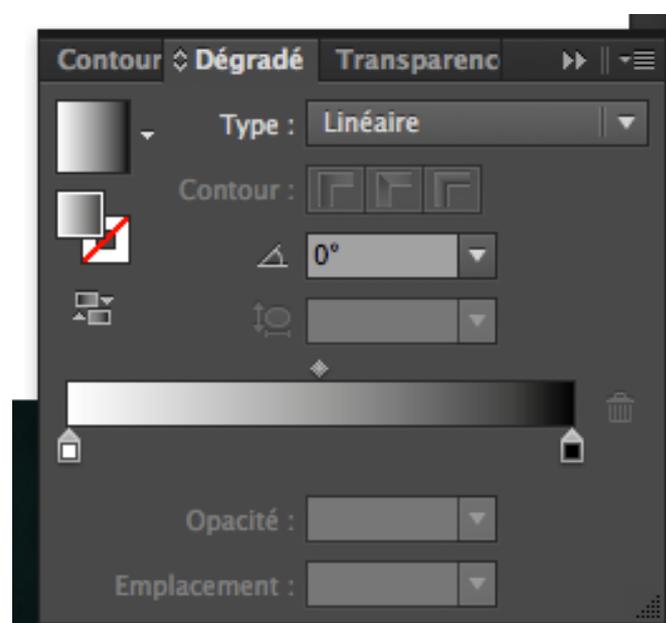
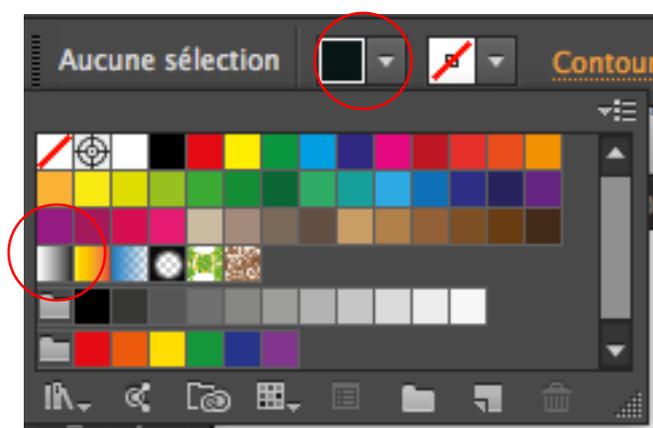
- Pour la réalisation des ombres du cadre sur le visuel encadré, deux méthodes :
 - a- Sélectionner le cadre et Utiliser l'effet d'ombre portée (effet > spécial > ombre portée)
 Vous pouvez régler le décalage de l'ombre sur x et y, l'opacité de l'ombre et son mode de fusion, comme sur photoshop (la manière dont l'ombre va transparaître sur la couleur ou texture en arrière-plan). Vous pouvez également régler l'atténuation de l'ombre à savoir sa diffusion (0mm = ombre nette / 2mm=ombre plus diffuse) et enfin la couleur de l'ombre.
Il s'agit d'une illustration que vous déclinez, n'hésitez pas à prendre des libertés quant aux couleur, ombrages et textures

>> Si vous souhaitez modifier l'ombre après l'avoir validée, vous devez ouvrir la fenêtre Aspect (fenêtre > Aspect), sélectionnez l'effet ombre portée, ainsi la boîte de dialogue initiale s'affiche et vous pouvez modifier vos réglages.





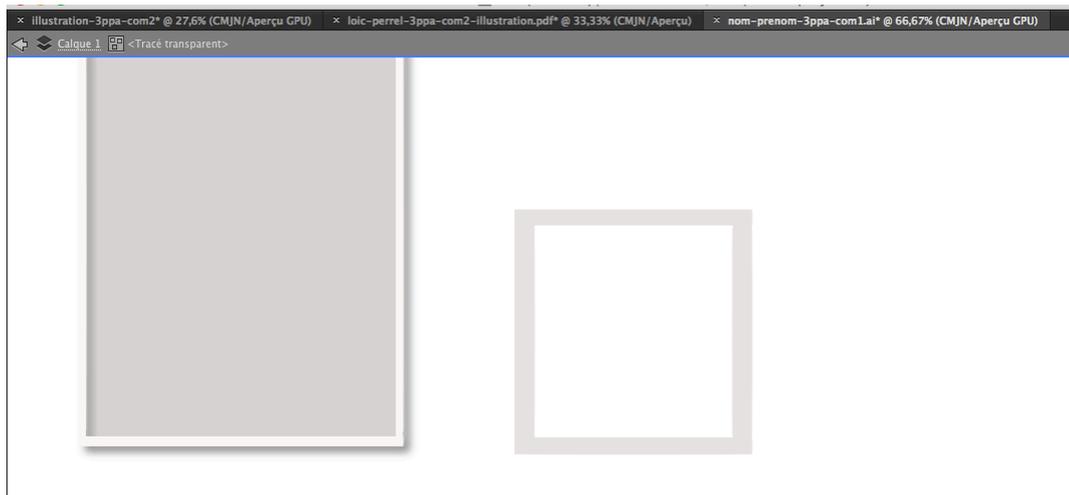
b – Dupliquer le rectangle servant au visuel encadré et utiliser les dégradés de couleur : Sur la barre de contrôle à gauche, dérouler le carré de couleur et choisir le dégradé de base noir et blanc comme sur la figure ci-dessous. Ensuite sélectionner la fenêtre dégradé de couleur sur la barre des fenêtre à droite, si elle n'est pas affichée (fenêtre > dégradé de couleurs).



>> Sur la barre horizontale, il y a deux enciers un blanc et un noir, vous pouvez les déplacer sur la barre ce qui aura pour effet d'appliquer sur le dégradé plus de blanc ou de noir en fonction de l'encier que vous déplacez. Pour ajouter un encier, il vous suffit de cliquer juste en-dessous de la barre à l'endroit où vous souhaitez ajouter un encier et donc une couleur. Pour changer une couleur il suffit de cliquer sur un encier et de se rendre sur la fenêtre couleur et de choisir votre couleur. Vous pouvez également régler l'opacité d'une

couleur ce qui vous permet de rendre le blanc transparent et les ombres noires opaques et ainsi superposer ce rectangle sur le visuel encadré.

- Quelques soit la méthode d'ombrage, vous devez associer (Objet > associer) chaque composante de votre cadre et lorsque vous souhaitez modifier un élément, il vous suffira de double cliquer sur l'objet et d'entrer dans le groupe, sélectionner un élément et le modifier ou ajouter un élément. Double cliquer hors du groupe pour en sortir.

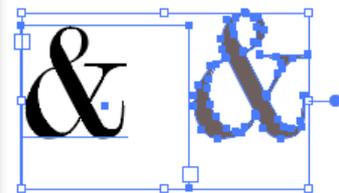
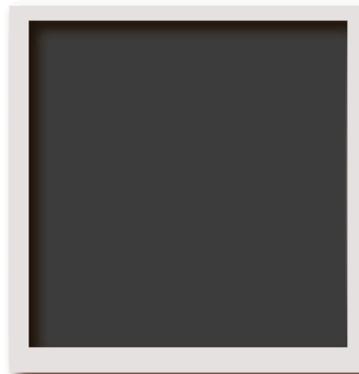


>> Répéter la méthode pour le second cadre.

>> Ajouter le visuel de l'esperluette « & » dans ce second cadre :

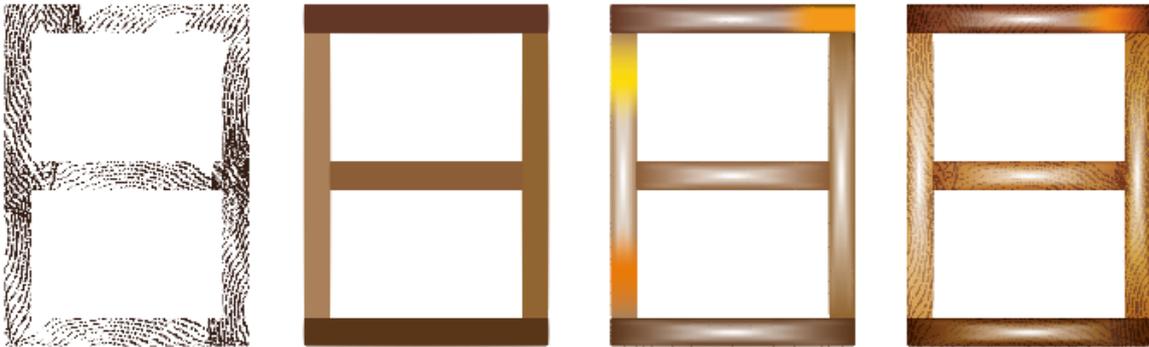
Réaliser un bloc texte avec l'outil texte et taper le caractère, dans la barre de contrôle, utiliser la fenêtre « Caractère », choisir la police de caractère et augmenter le corps de texte. *Il faut vectoriser ce caractère (Texte > vectoriser), le bloc texte devient un tracé vectoriel que l'on peut agrandir avec la flèche noire et positionner sur le cadre.*

Associer l'ensemble.



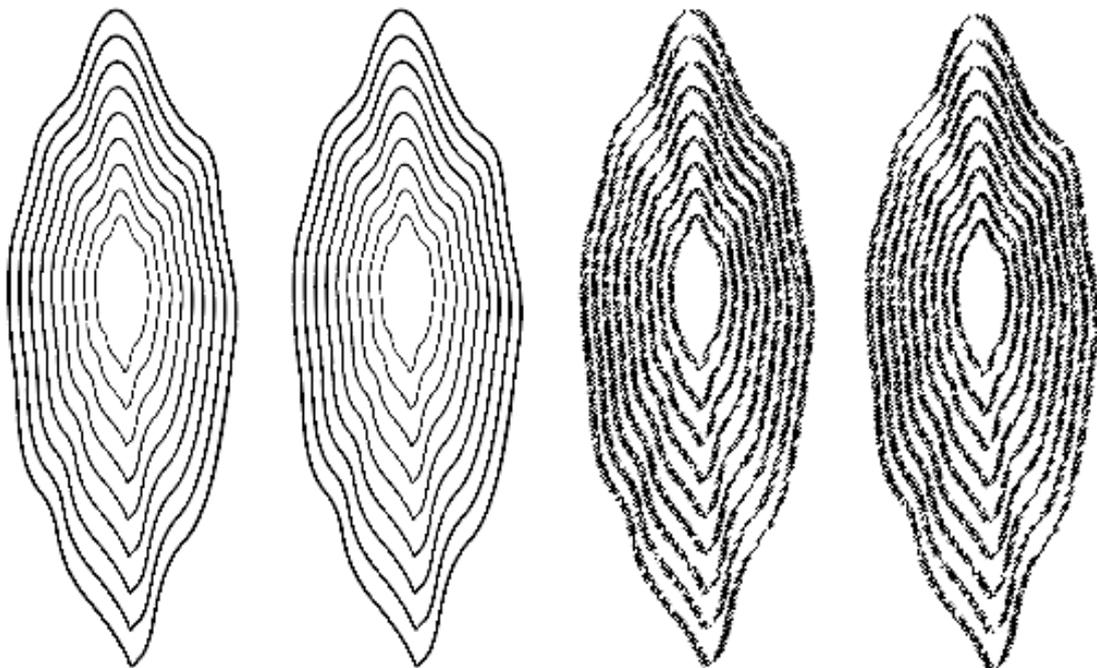
6/ Réalisation du châssis

- Utiliser le rectangle de masse réalisée dans la partie 4 du tutoriel pour avoir les dimension générales du châssis et créer 5 rectangle de même épaisseur pour les 4 extrémités du châssis et sa traverse : appliquer des couleurs de fonds, des bruns différents, plus ou moins clairs sur chaque rectangle (le châssis est créé)
- Dupliquer le châssis 2 fois pour obtenir 3 modèles qui nous permettront une fois superposés d'obtenir le modèle final comme sur la figure ci-dessous : conserver l'un des modèles d'origine, les deux autres vont servir, l'un à réaliser les textures du bois et l'autre les lumières.

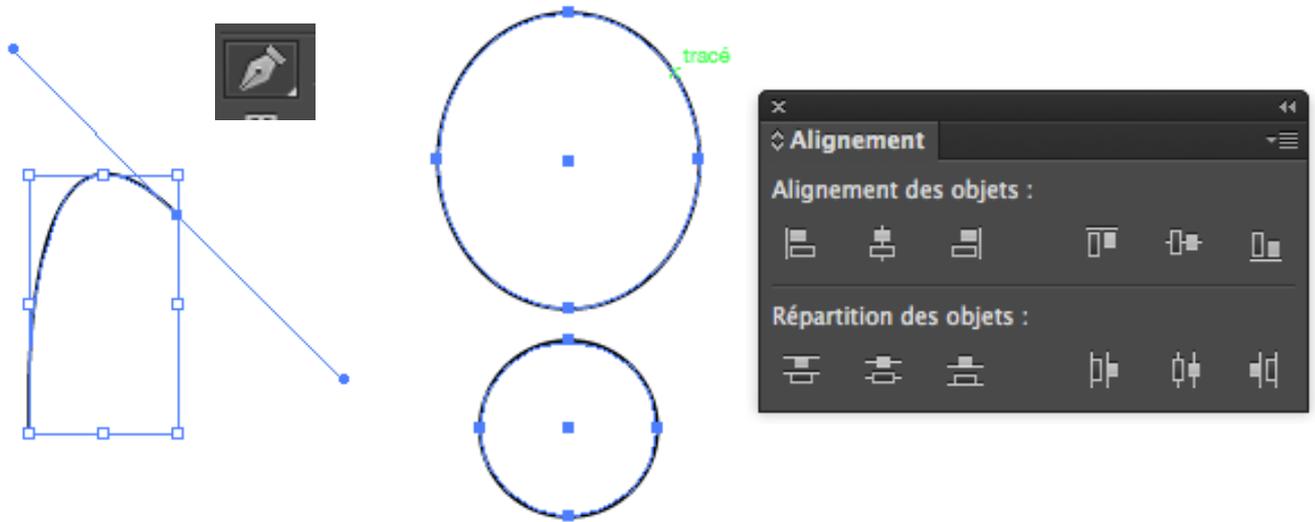


>> Pour réaliser les striures du bois et les incruster dans le cadre (1ère figure) :

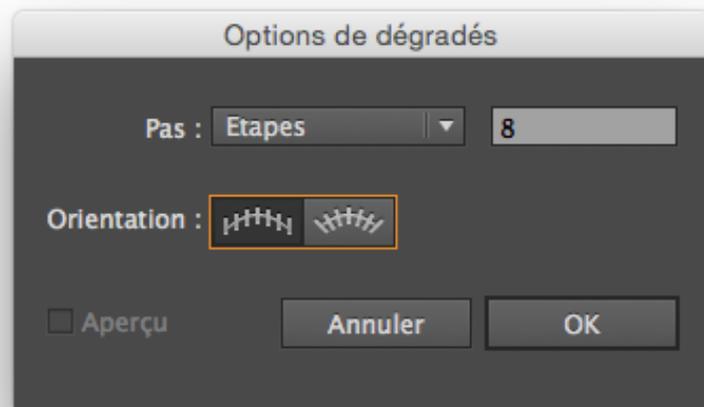
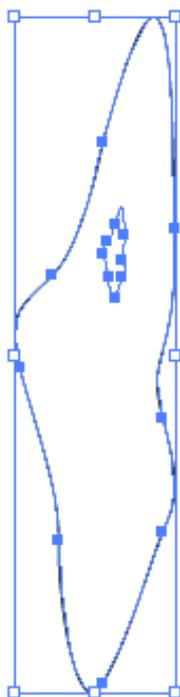
- Dans un premier temps, créer les formes de striures comme sur la figure ci-dessous



- Créer à la plume la forme la plus petite et la forme la plus grande (un clic = 1 point d'ancrage, un second clic permet de réaliser un second point d'ancrage, si vous rester cliquer et déplacer le curseur, une courbe se crée) et aligner les.



- Sélectionner les deux formes à l'aide de la flèche noire, Utiliser la fonction de dégradé de formes (**Objets > dégradé de formes > créer**), qui permet de créer automatiquement des étapes graphiques entre les deux formes sélectionnées. Dans le cas présent des formes concentriques qui vont être identiques mais de plus en plus grandes.
- En fonction du rendu modifier le nombre d'étapes pour obtenir davantage d'intervalles entre les deux formes. (**Objets > dégradé de formes > options de dégradés**),

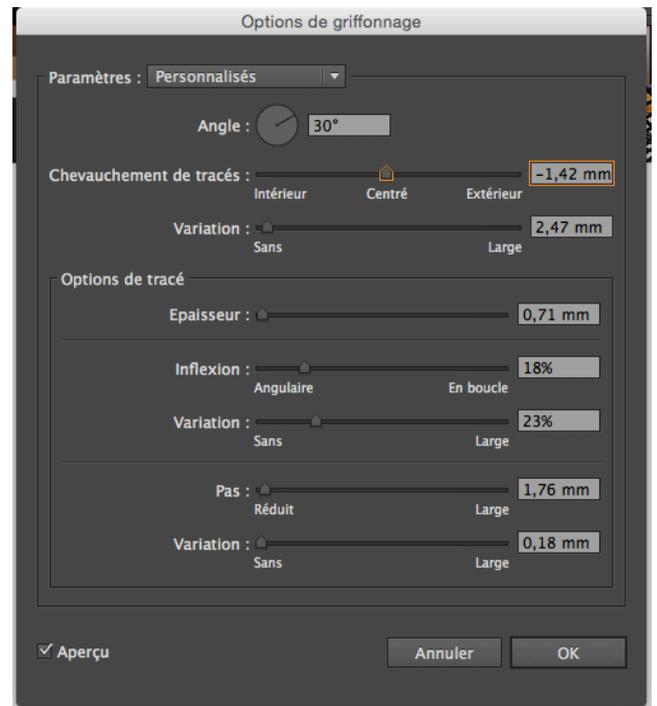


- Une fois le dégradé de formes obtenu, il faut décomposer le dégradé pour que toutes les formes qui le composent soient vectorisées et exploitables : (**Objets > dégradé de formes > décomposer**).

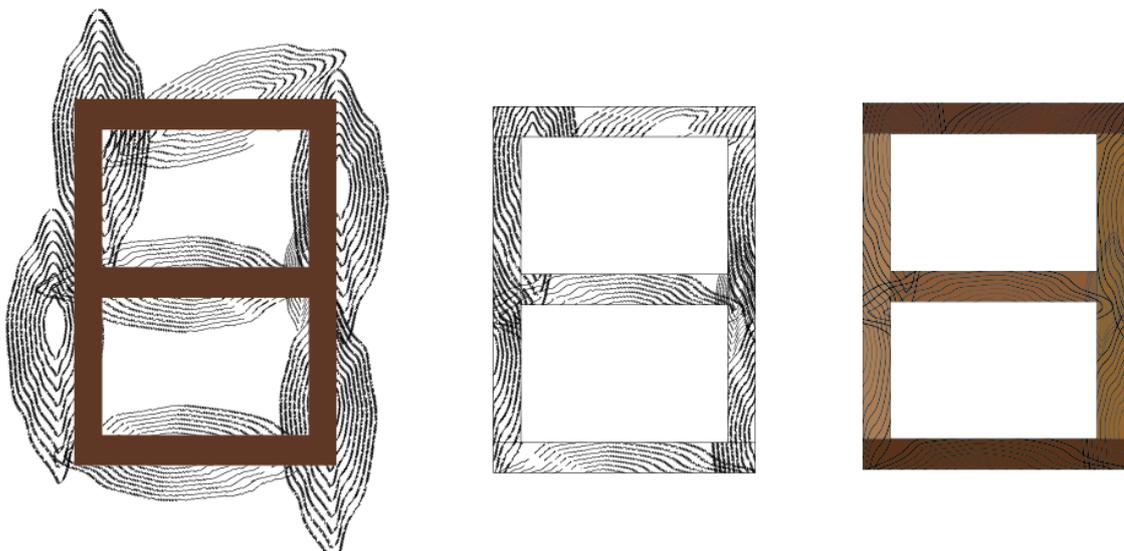
- Appliquer un effet de griffonnage afin de réaliser des striures sur chaque forme du dégradé et ainsi obtenir une texture plus réaliste.

- Le critère variation permet d'élargir les striures
- L'inflexion permet de gérer des courbes plus ou moins importantes entre les striures.
- L'épaisseur permet de graisser les striures
- L'angle donne la direction des striures

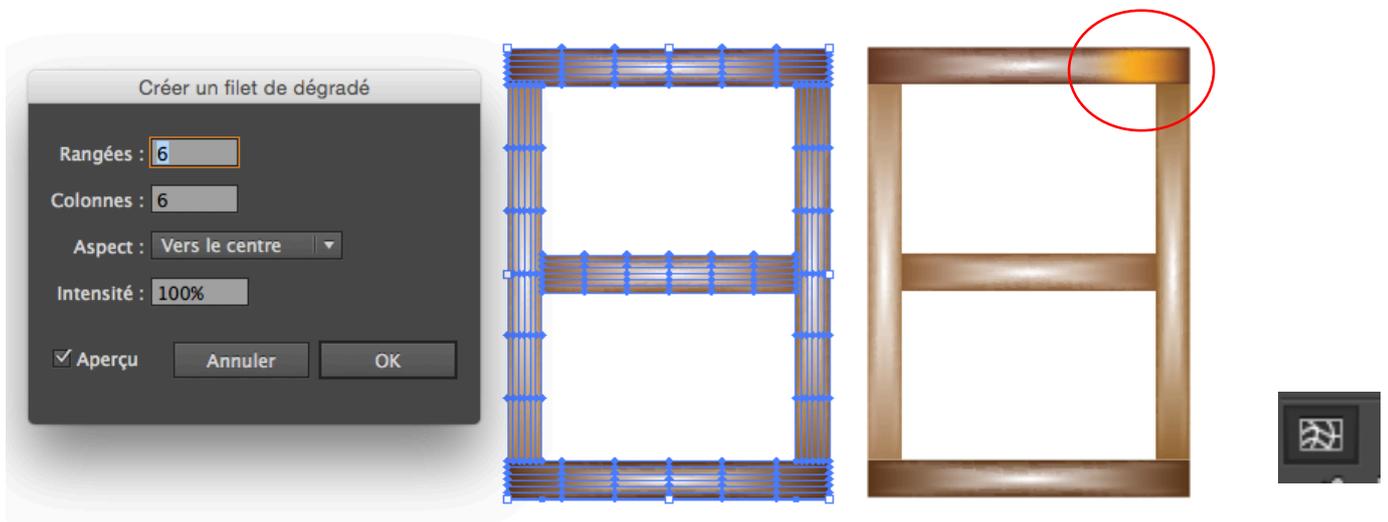
- Une fois l'effet de griffonnage obtenu il faut vectoriser l'effet
(Objet > aplatissement des transparences)



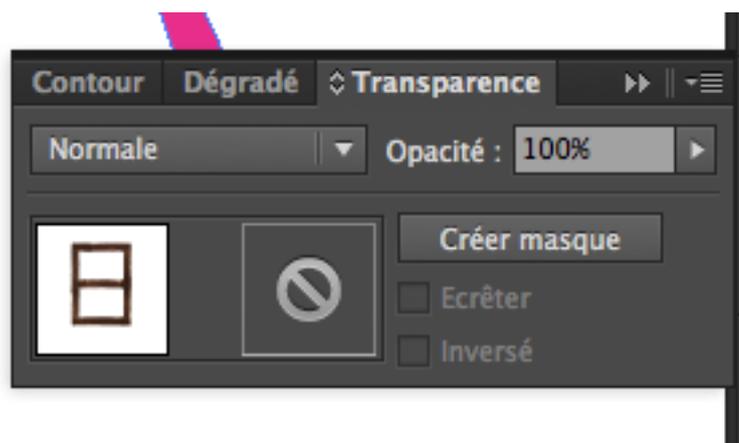
- Disposer l'un des modèles de châssis sur votre zone de travail à côté de votre plan de travail, dupliquer les textures pour les disposer à tous les endroits du châssis.
- Sélectionner le châssis et le transformer en tracé transparent **(Objet > Tracé transparent > Créer)** : l'objet, à savoir le châssis est composé de 5 objets et grâce à cette fonction le logiciel considérera l'ensemble comme un tracé unique et nous pourrons l'utiliser comme masque d'écritage afin d'incruster les textures dans le châssis.
- Pour réaliser le masque d'écritage il faut s'assurer que le tracé du châssis (le masque dans lequel sera incrustée la texture soit au premier plan **(Objet > Disposition > Premier plan)** et la texture en arrière-plan : Sélectionner les éléments et créer le masque d'écritage **(Objet > masque d'écritage > créer)**
- Superposer les textures avec le modèle d'origine du châssis et les associer



- Sélectionner le dernier modèle de châssis pour réaliser les lumières du châssis : Appliquer un filet de dégradé sur l'objet (**Objet > créer un filet de de dégradé**) > un quadrillage composé de points que l'on peut sélectionner séparément grâce à la flèche blanche (**outil de sélection directe**) afin d'appliquer des couleurs différentes sur chaque point ou groupe de points et des effets de transparence.
- *Le filet de dégradé est un quadrillage dont vous choisissez le nombre de colonnes et le nombre de rangées soit le nombre de lignes et de points présents sur l'objet. Si vous souhaitez ajouter une ligne de points ou vertice sur le quadrillage après avoir créer le filet, il suffira d'utiliser l'outil « Filet de dégradé » et de cliquer sur une partie du quadrillage. Le réglage de l'aspect, vers le centre consiste à mettre des lumières aux centres de chaque élément qui compose l'objet, plat il n'y aura aucune lumière et vers l'extérieur, il y aura des ombres aux centres de chaque élément.*
- **Sélectionner avec la flèche blanche plusieurs points comme sur l'angle en haut à droite de la figure ci-dessous et appliquer un couleur vive, une lumière vive.**



- Pour finaliser le châssis, superposer le châssis avec les textures sur le châssis avec les lumières et appliquer un mode de fusion (comme sur photoshop) en incrustation, les couleurs et textures des châssis vont se mélanger.
- Utiliser la fenêtre transparence (**fenêtre > transparence**), les modes de fusion se trouvent dans le menu déroulant « normale » et l'opacité générale de l'objet dans le champ « opacité »

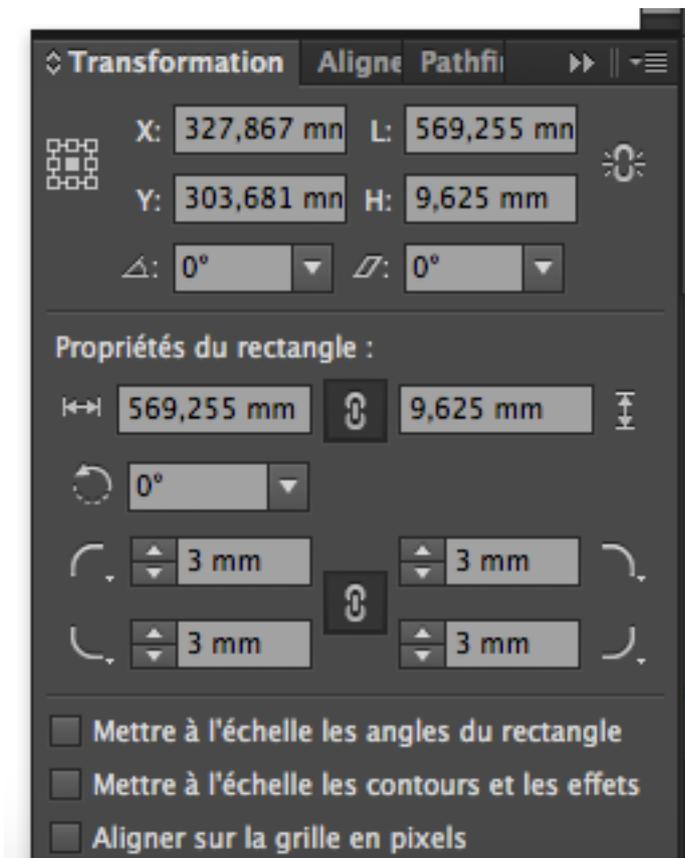


7/ Réalisation de la commode

- Utiliser le rectangle de masse créé dans la partie 4 du tutoriel.
- Dupliquer ce rectangle et superposer cette copie sur le premier, réduire sa hauteur pour réaliser le plateau et appliquer une couleur brune type bois.



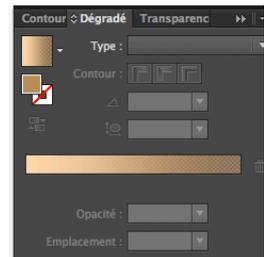
- Utiliser la fenêtre de Transformation (**Fenêtre > Transformation**) pour créer des angles arrondis au rectangle, des arrondis plus importants en haut qu'en bas.



- Pour incruster des textures bois sur le plateau de la commode, utiliser les textures réalisées pour le châssis et le incruster dans le plateau à l'aide de la fonction « Masque d'écrêtage ».
- Redimensionner la hauteur du rectangle en arrière-plan, pour qu'il passe juste en-dessous du plateau, lui appliquer une couleur sombre ou un dégradé. Réaliser les planches qui soutiennent la commode à l'aide de rectangles, les positionner et gérer des décalages pour laisser passer des ombres.



- Créer les portes à l'aide de 4 rectangles, deux de couleur crème côte à côte et deux autres en dégradé du brun clair au foncé, superposés aux deux premiers. Appliquer une réduction d'opacité sur les deux rectangles en dégradé, à l'aide de la fenêtre transparence pour que les couleurs des rectangles de premier-plan se mélangent aux rectangles d'arrière-plan.

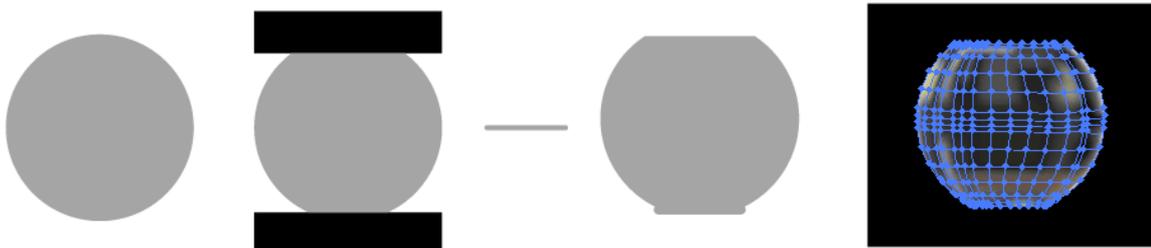


- Appliquer des ombres portées sur le plateau et les portes pour créer du volume.
- Créer les livres à l'aide de rectangle, appliquer des dégradés de couleurs et les positionner dans la commode.

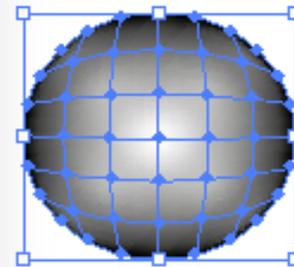
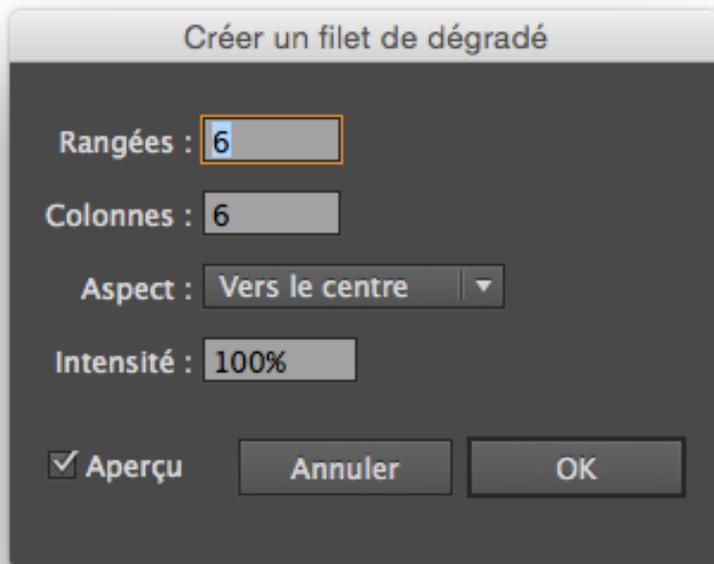


8/ Réalisation du bocal

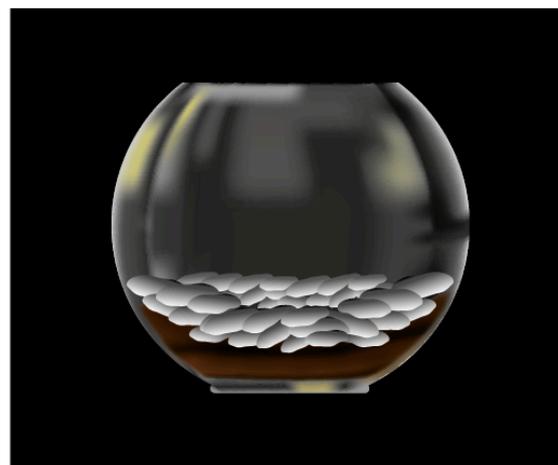
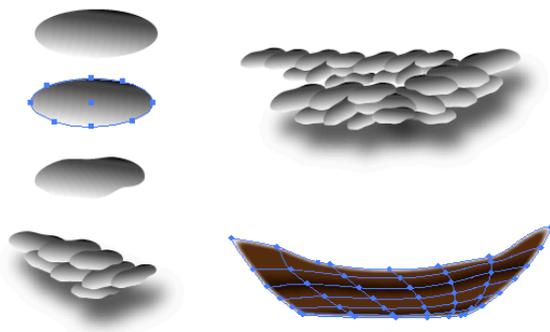
- Utiliser le cercle de masse réalisé dans la partie 4 du tutoriel pour créer le bocal, en tout cas sa forme. Comme sur la figure ci-dessous, créer deux rectangles pour découper les parties supérieures et inférieures du cercle, à l'aide de la fenêtre pathfinder (soustraction). Créer un rectangle et arrondir les angles à l'aide de la fenêtre transformation pour la partie socle du bocal. Réunir les deux parties à l'aide du pathfinder de réunion.



- Dupliquer le bocal et appliquer un filet de dégradé, comme pour le châssis et y appliquer des effets de reflets, de lumières, d'ombres et de transparences sur des parties différentes du bocal.

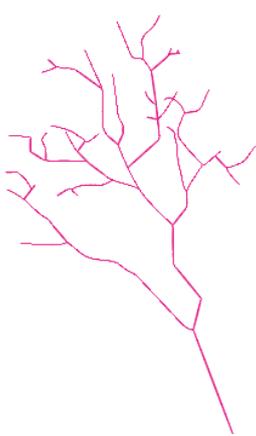


- Créer un caillou à l'aide d'une ellipse, utiliser la plume pour ajouter des points sur le tracé de l'ellipse et les déplacer à l'aide de la flèche blanche pour créer un caillou dont les contours sont irréguliers. Appliquer un dégradé de couleur dans les tons de gris ou d'ocre.
- Dupliquer le caillou, pour faire une composition de plusieurs cailloux et appliquer un effet d'ombre portée.
- Réaliser un tracé à la plume reprenant le fond du bocal, appliquer un filet de dégradés afin de réaliser un amas de terre au fond du bocal

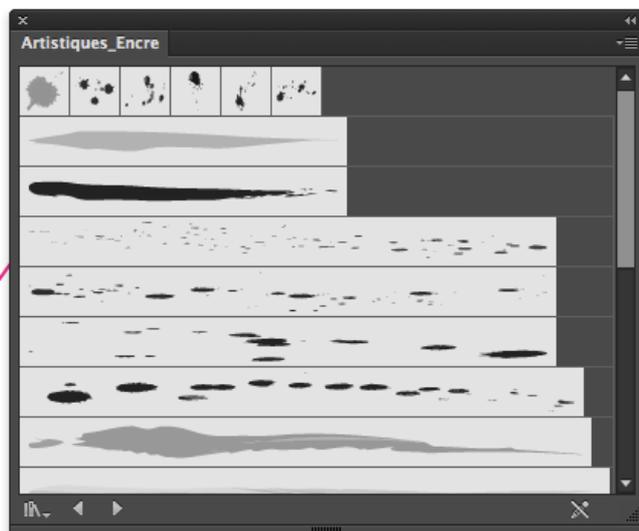
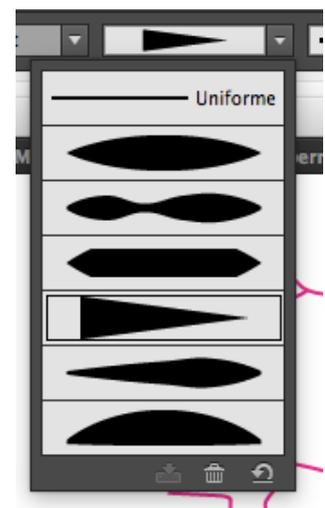
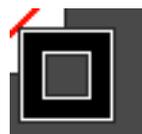


9/ Réalisation de l'arbre planté dans le bocal

- Utiliser la plume pour réaliser les tracés qui composent l'arbre, en suivant le modèle en référence ou toutes autres formes d'arbre. Utiliser les ciseaux pour découper des parties de tracés si cela est nécessaire et utiliser la flèche blanche si vous souhaitez déplacer des points, des tangentes et transformer les tracés



- Appliquer une couleur de contour, Graisser le contour des tracés et appliquer un filtre de forme en triangle, dans le champ déroulant situé à côté du champs épaisseur de la fenêtre contour située sur la barre de contrôle (figure ci-dessous)



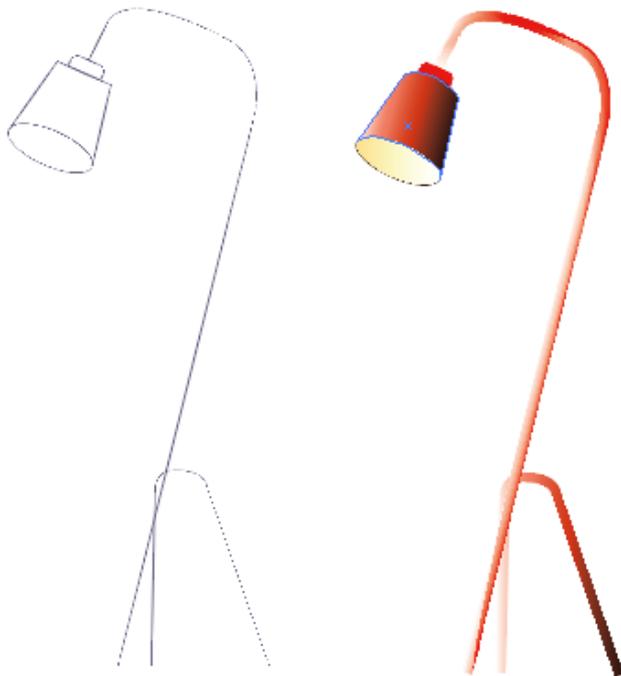
D'autres filtres de formes et de traits sont accessibles dans l'onglet **Fenêtre > Bibliothèque de formes**



- Vectoriser les contours des tracés (**Objet > Tracé > vectoriser le contour**) pour en faire des formes pleines et les réunir à l'aide des Pathfinder.
- Appliquer un dégradé de couleur et intégrer l'arbre dans le bocal entre les groupes de cailloux de premier-plan et d'arrière-plan.
- **Composer tous les objets réalisés des parties 5 à 9 du tutoriel sur le plan de masse réalisé dans la partie 4 du tutoriel**



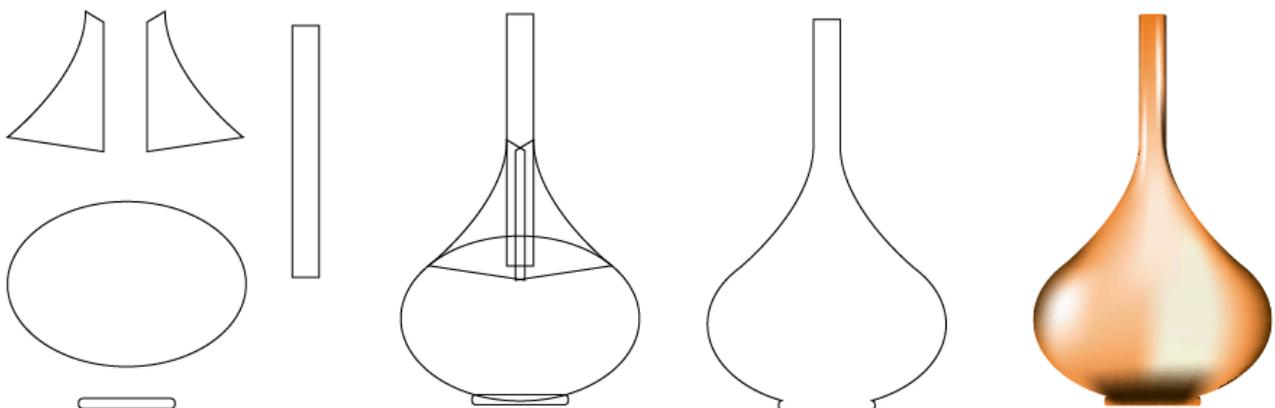
10/ Réalisation de la lampe



- Créer les tracés de toutes les composantes de la lampe, à l'aide de la plume, des formes géométriques, ciseaux, flèche blanche et composer la lampe.
- Graisser les tracés des tubes et vectoriser les contours. Appliquer des dégradés de couleurs et/ou filets de dégradé.
- Associer les objets

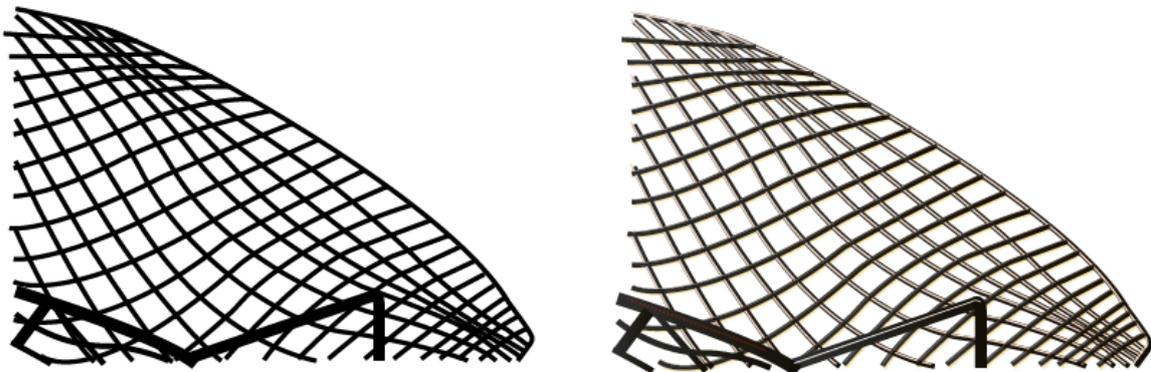
11/ Réalisation du vase

- Créer 5 éléments graphiques, une ellipse, un rectangle vertical, un rectangle horizontal avec les angles arrondis et deux tracés identiques comme sur la figure ci-dessous qui permettent de raccorder l'ellipse et le tube vertical.
- Réunir toute ces formes en un seul objet, à l'aide des pathfinder
- Appliquer une couleur de fond correspondant à la couleur finale de l'objet.
- Appliquer un filet de dégradé et à l'aide de la flèche blanche, appliquer des lumières et des ombres.

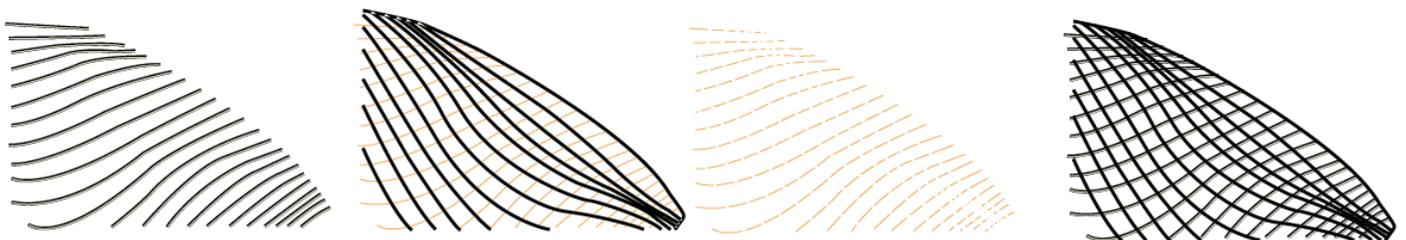


12/ Réalisation du siège

- Utiliser la plume pour réaliser les tracés qui composent le siège, en suivant le modèle en référence ou toutes autres formes de sièges. Utiliser les ciseaux pour découper des parties de tracés si cela est nécessaire et utiliser la flèche blanche si vous souhaitez déplacer des points, des tangentes et transformer les tracés.
 - Composer les lignes horizontales, les graisser et les associer
 - Composer les lignes verticales les graisser et les associer
 - Composer les lignes de l'assise et des accoudoirs, les graisser et les associer.
 - Appliquer une couleur de fond pour chaque groupe.
 - Dupliquer chaque groupe.
 - Vectoriser le contour des groupes d'origine et conserver les copies en contours



- Pour réaliser les lumières des lignes horizontales :
 - Utiliser la copie du groupe de lignes horizontales, dégraisser le contour et appliquer une couleur ocre clair, assez lumineuse. Vectoriser le contour
 - Superposer le groupe de lignes claires avec le groupe de lignes d'origine noires.
 - Il faut maintenant couper les parties des lumières qui croisent les lignes verticales du siège.
 - Dupliquer le groupe de lignes verticales d'origine (dont les contours ont été vectorisés). Créer à partir de ce nouveau groupe un tracé transparent.
 - Superposer le tracé transparent qui correspond au groupe de lignes verticales sur le groupe de lignes horizontales claires à découper, qu'il faut également transformer en tracé transparent.
 - Sélectionner les deux éléments et utiliser le pathfinder soustraction.
- Pour réaliser les lumières des lignes verticales : Utiliser la même méthode que pour les lignes horizontales.
- Ajouter des tracés plus clairs et plus fins pour réaliser les lumières de l'accoudoir et de la partie de l'assise visible.



>> Composer tous les objets sur le plan de travail

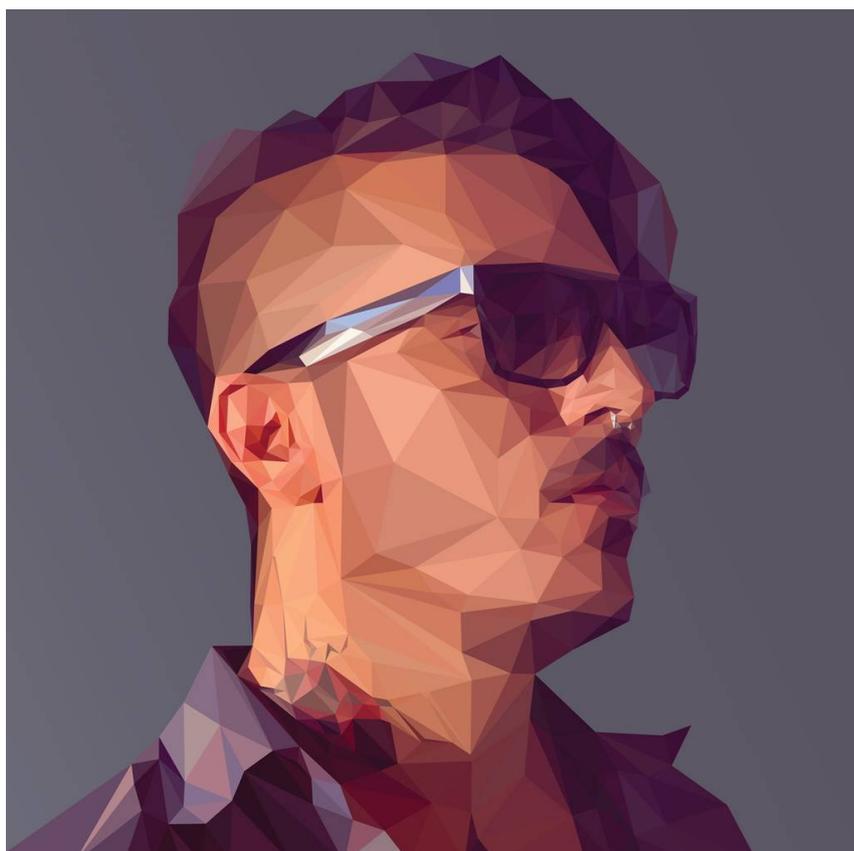
B/ REALISATION DU PORTRAIT GEOMETRIQUE

>> Image réalisée dans ce tutoriel



- Pour réaliser ce genre de portrait, il suffit d'avoir une photographie assez contrastée du visage à représenter. Il faut distinguer assez nettement les lumières des ombres et des médiums.

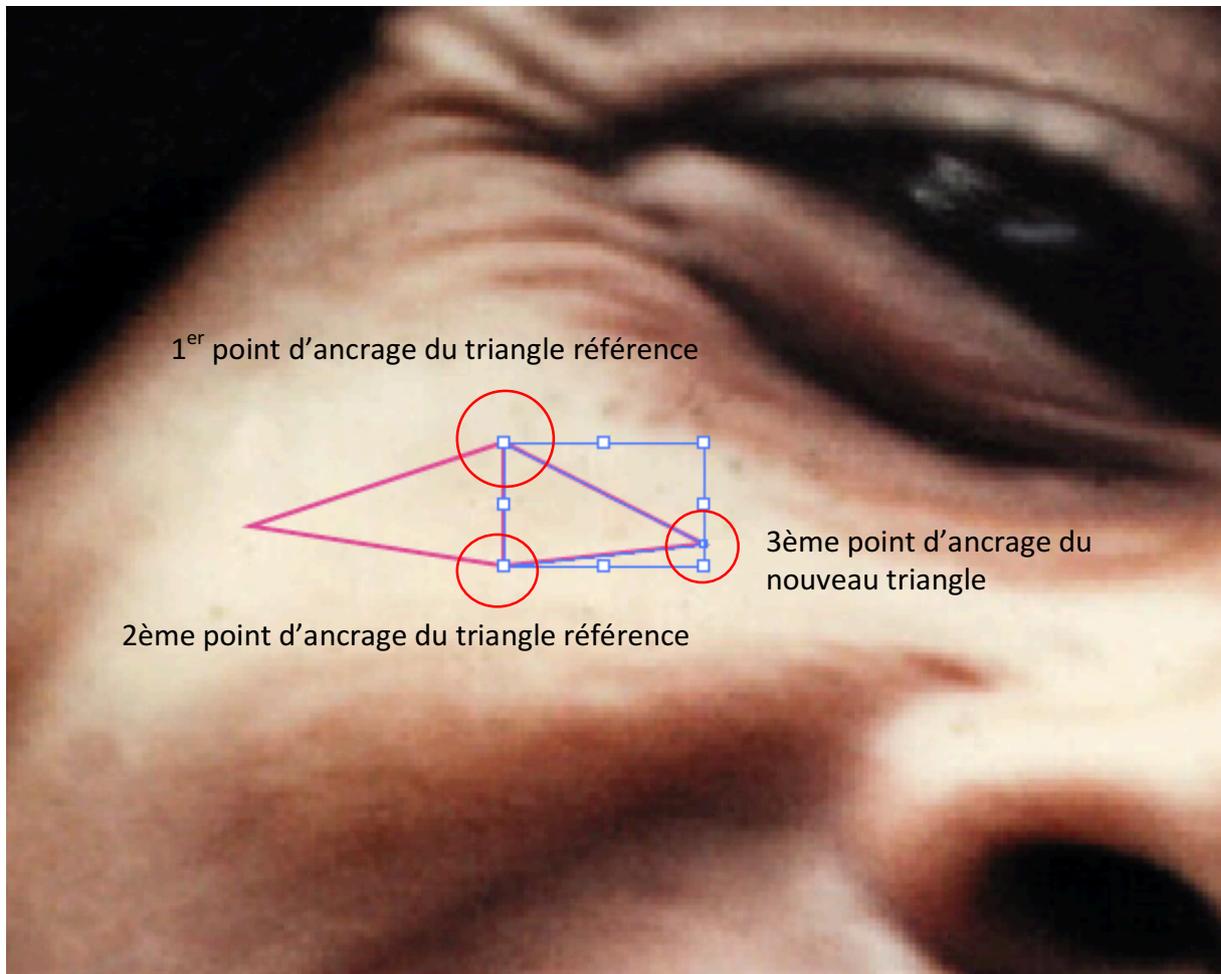
Image référence :



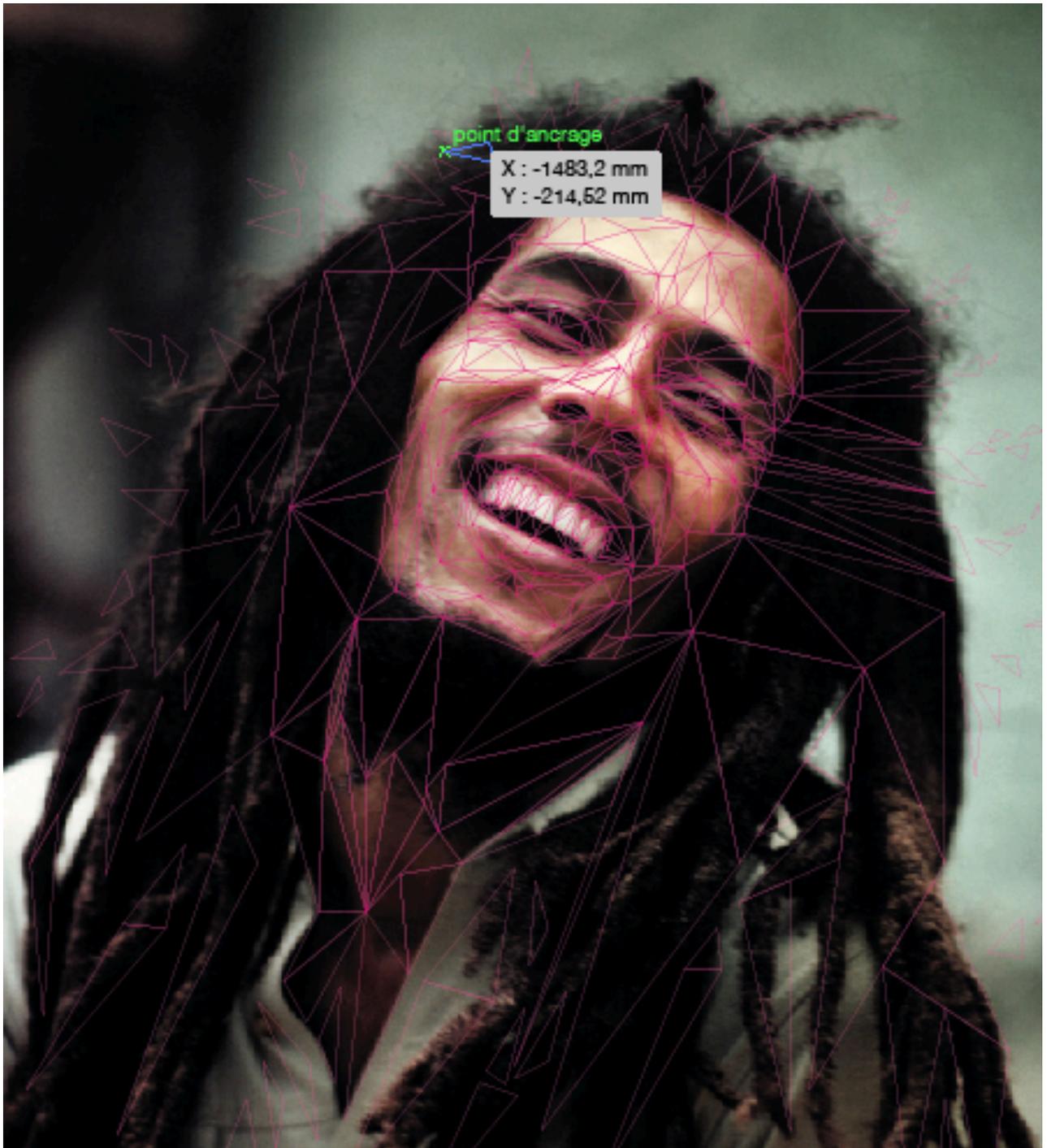
Photographie du visage à représenter:

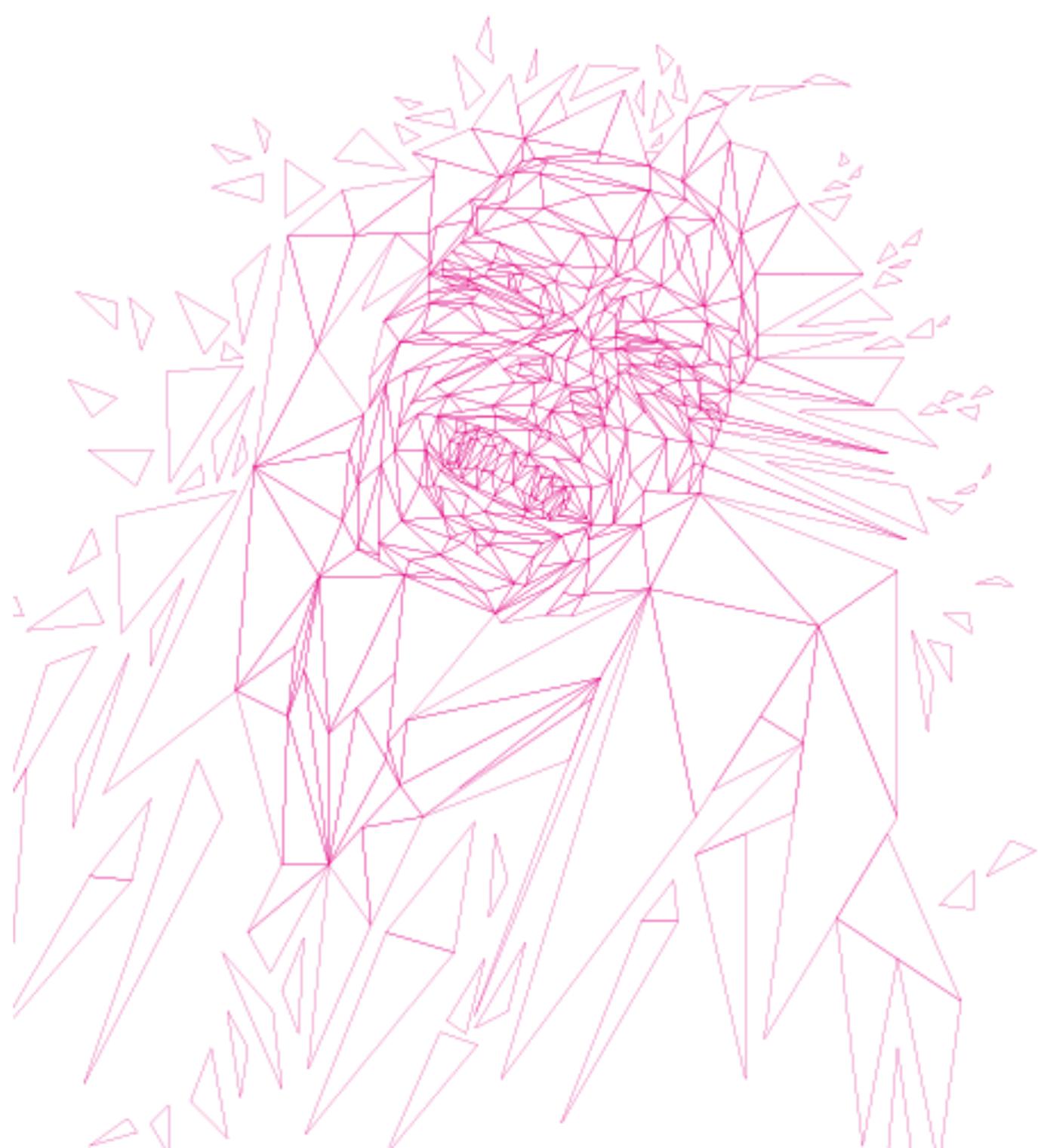


- 1/ créer un fichier de travail au profil impression, au format A4, dont on pourra modifier les dimensions à l'aide de l'outil plan de travail.
 - 2/ Importer la photographie avec le visage à représenter de la même manière que sur l'image référence et cette même image.
 - 3/ Incorporer toutes les images.
 - 4/ Positionner la photographie à représenter sur l'espace de travail et verrouiller l'objet (**Objet > verrouiller sélection**)
 - 5/ Se concentrer sur une zone de la photographie dont le contraste clair/obscur est assez fort, utiliser la plume et réaliser un triangle sur une partie d'une zone claire, qui sera le triangle référence autour duquel seront construits les autres.
 - 6/ Utiliser les points d'ancrage du premier triangle, grâce aux repères commentés qui doivent être cochés (**Affichage > repères commentés**) ; avec votre plume sélectionner le point d'ancrage du premier triangle, duquel vous souhaitez construire le second triangle (chaque triangle en superpose un autre), suivez le côté du premier triangle et créer le second point d'ancrage ensuite le troisième.
- >> À chaque fois qu'un triangle est réalisé le désélectionner pour réaliser le suivant (**sélection > désélectionner** ou **cmd+maj+A pour mac / ctrl+maj+A pour PC**)



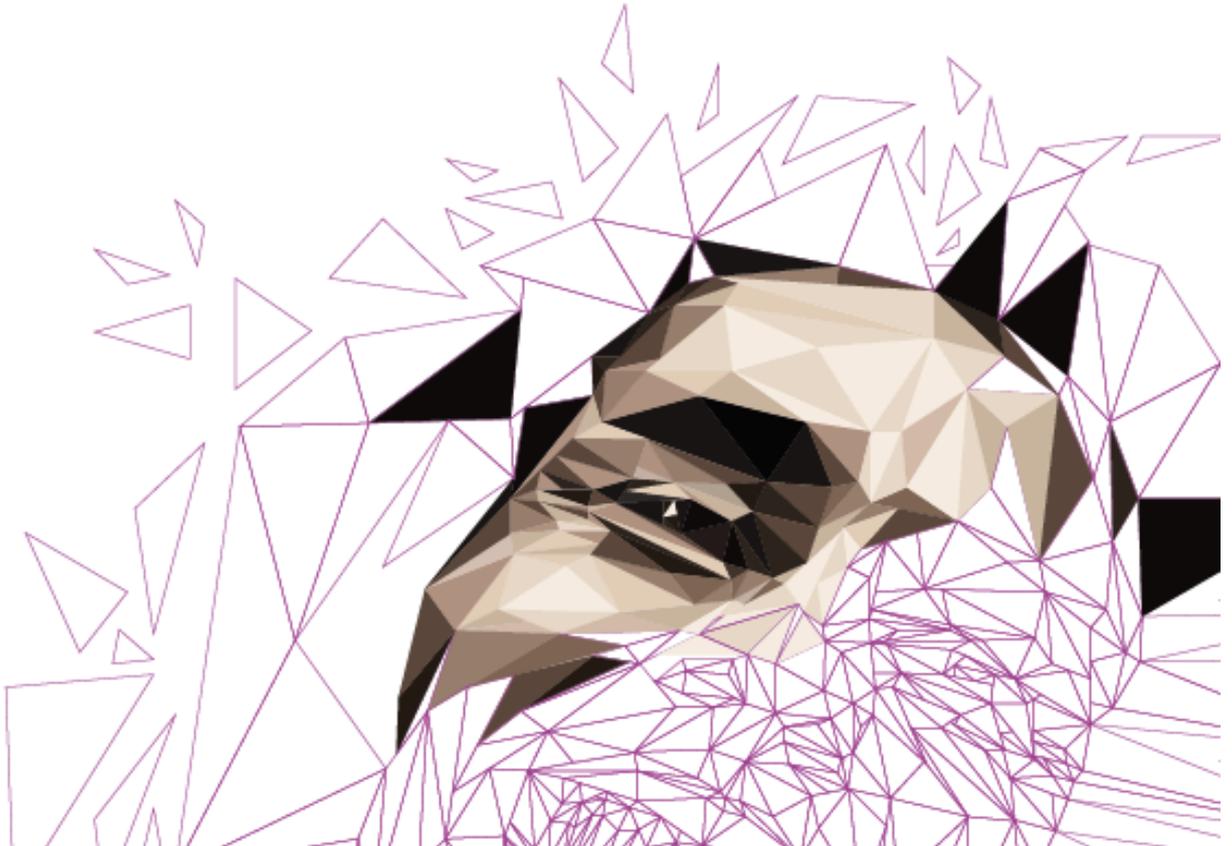
7/ Réaliser le maillage du portrait (l'ensemble des triangles)





8/ Appliquer des couleurs dans vos triangles en vous référant aux tons de votre photographie de référence du plus clair au plus sombre : choisir le ton le plus clair et utiliser le sélecteur de couleur pour choisir les tons plus sombres.

Une fois que votre gamme est réalisée, sélectionner chaque triangle avec la flèche noire et utiliser la pipette pour appliquer les tons choisis.



9/ Vous pouvez choisir des teintes de base et les tons qui leur incombent différents pour dverses zones du portrait comme sur la figure ci-dessous



10/ Déverrouiller la photographie de référence et Associer tous les triangles.

C/ INTEGRATION DU PORTRAIT DANS LE VISUEL DE L'INTERIEUR REALISER DANS LA PARTIE A- DU TUTORIEL

1/ Dupliquer le portrait, le copier (Edition > Copier**) et le coller (**Edition > Coller**) dans le premier fichier de travail.**

2/ Le redimensionner en fonction de la taille du cadre dans lequel intégrer le portrait.

3/ Couper le portrait (Edition > Couper**), double cliquer sur le groupe du cadre dans lequel l'intégrer et entrer dans le groupe. Coller le portrait et le positionner entre le rectangle correspondant au visuel à encadré et le cadre sur lequel il y a une ombre portée qui se posera sur le portrait.**

4/ Sortir du groupe, enregistrer le fichier au format PDF.

