

Illustrator CC

FICHES MÉMOIRE

La plupart des commentaires sont issus de différentes sources en libre consultation et de mon expérience personnelle en tant que graphiste, web-designer & intervenant

Merci à Wikipédia & Adobe.

La Puissance Créative du Graphisme Vectoriel

Découvrez Adobe Illustrator, le logiciel de création graphique vectorielle incontournable. Grâce à son approche basée sur des formules mathématiques, il offre des illustrations et des graphismes évolutifs, d'une qualité irréprochable, sans perte de résolution.

Manipulez les formes, les couleurs et les courbes avec une précision absolue, permettant une créativité illimitée. Utilisé par les professionnels du design, Illustrator est l'outil idéal pour la création de logos, d'icônes, de maquettes et bien plus encore. Libérez votre imagination et donnez vie à vos idées visuelles avec Adobe Illustrator.

Liens Utiles & Autoformation

Tutoriels Adobe Illustrator

envato tuts+

Balo { YouTube }

Emmanuel Correia { YouTube }



FAUX JONATHAN
Formateur indépendant

9, avenue Jean Zay - 45000 Orléans

06 20 95 54 47
jonathan@bmf-formation.com

Page : 1/24

bmf-graphisme.com

SIREN N° 503 668 022
N° 24 45 02929 45 auprès du Préfet de la région Centre-Val de Loire

Bézier & PostScript

- La puissance et la simplicité d'Illustrator proviennent du choix de la courbe de Bézier comme élément de base. Une courbe modifiée permet de décrire une ligne, un cercle ou encore un arc de cercle.
- Le choix du format PostScript comme format natif de document, permet d'imprimer un fichier en l'envoyant directement vers l'imprimante, sans avoir à passer par l'interface d'Illustrator. Format ouvert et documenté, les éditeurs tiers pouvaient aisément développer des applications capables de lire et de créer des documents au format d'Illustrator.

Matières & Ressources

Adobe Stock { free }

Freepik

Inspirations, Recherches & Tendances

Pinterest

Behance

Alternatives Professionnelles ou Semi-Professionnelle

Affinity Designer { 75€ /unique }

CorelDRAW Essentials { 130€ /unique }

canva.com { 110€ /an }

Illustrator, comme Vectoriel !

Adobe Illustrator est un logiciel de création graphique et de dessin vectoriel largement utilisé dans l'industrie du design graphique. Il permet de créer des illustrations, des logos, des icônes, des infographies et bien plus encore.

L'aspect vectoriel d'Illustrator est l'une de ses caractéristiques les plus puissantes et les plus distinctives. Contrairement aux images bitmap, qui sont composées de pixels et peuvent perdre en qualité lorsqu'elles sont agrandies, les graphiques vectoriels sont basés sur des formules mathématiques qui décrivent des objets géométriques tels que des lignes, des courbes ou encore des formes.

Cette approche permet aux créatifs de travailler avec des objets modifiables et extensibles à l'infini sans perte de qualité.

Voici quelques points clés à retenir sur les graphiques vectoriels dans Illustrator :

- 1. Évolutivité :** Les objets vectoriels peuvent être agrandis ou réduits à n'importe quelle taille sans aucune perte de résolution. Cela signifie que vous pouvez créer une petite icône et ensuite l'agrandir pour l'utiliser sur une affiche sans compromettre la qualité.
- 2. Flexibilité :** Les formes vectorielles peuvent être facilement modifiées, déplacées, ajustées et combinées. Vous pouvez ajuster les couleurs, les contours, les épaisseurs de ligne et les formes avec précision pour obtenir le résultat souhaité.
- 3. Création de courbes :** Illustrator propose des outils puissants pour créer des courbes et des trajectoires lisses à l'aide de points d'ancrage et de poignées de contrôle. Cela permet de réaliser des illustrations détaillées et des tracés précis.
- 4. Édition non destructive :** L'avantage majeur des objets vectoriels dans Illustrator est la possibilité d'effectuer des modifications non destructives. Vous pouvez toujours revenir en arrière et ajuster les propriétés d'un objet sans altérer les autres éléments de votre illustration.
- 5. Polyvalence :** Les graphiques vectoriels créés dans Illustrator peuvent être exportés dans différents formats tels que SVG, EPS ou encore PDF et utilisés dans une variété de supports, tels que des sites web, des impressions, des applications mobiles et bien plus encore.

En résumé, Adobe Illustrator est un logiciel de création graphique puissant qui tire parti de l'aspect vectoriel pour offrir une flexibilité, une évolutivité et une précision exceptionnelles dans la création d'illustrations et de graphiques. Son utilisation vous permet de créer des designs de haute qualité, que ce soit pour des projets personnels ou professionnels.

Le Vectoriel, Concrètement ?

En utilisant des points d'ancrage et des vecteurs pour définir la direction et la puissance des courbes, le graphisme vectoriel peut sembler rigide à première vue. Il est en réalité un outil incroyablement souple et flexible, sa capacité à créer des formes précises et modulables ainsi que sa polyvalence pour l'application d'effets et de styles, en font un choix privilégié pour de nombreux projets graphiques.

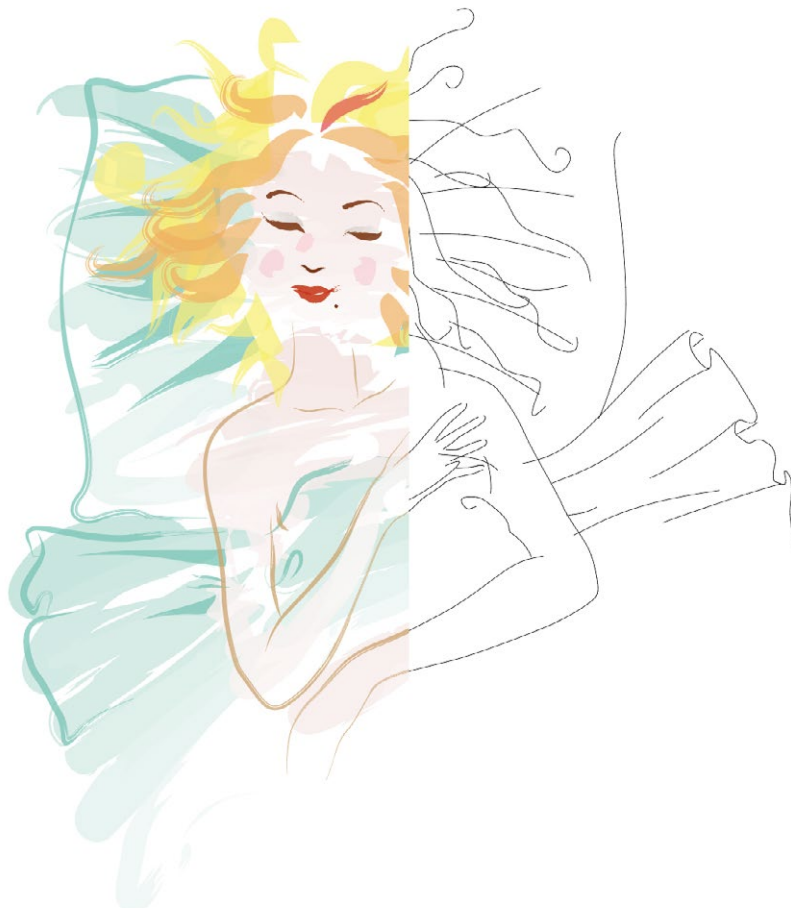
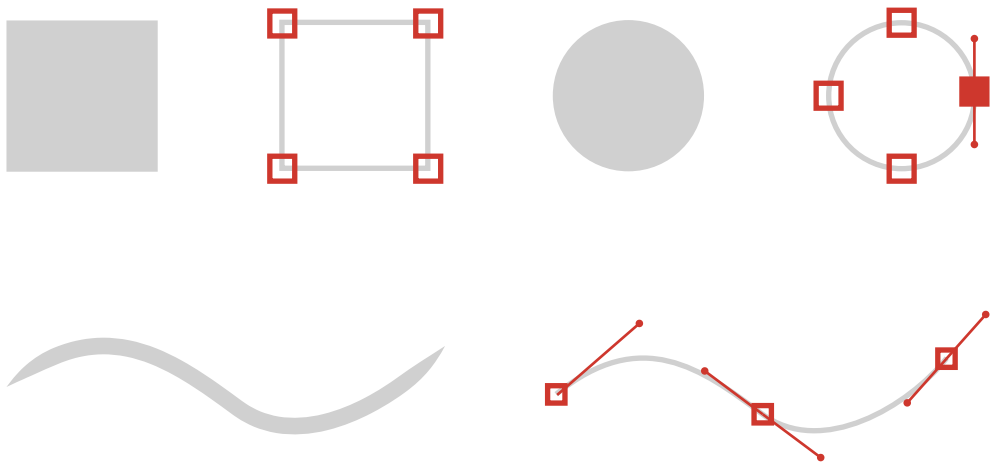


Illustration ou Illustrations ?

L'illustration est une représentation visuelle ou graphique qui accompagne ou complète un texte, une histoire, un concept ou une idée. Elle est utilisée pour communiquer des informations, raconter une histoire ou embellir un contenu de manière visuellement attrayante.

L'objectif principal de l'illustration est de rendre le contenu plus compréhensible, attractif et mémorable en utilisant des éléments visuels tels que des dessins, des images, des schémas, des graphiques ou des pictogrammes. Elle peut être réalisée à la main ou créée numériquement à l'aide de logiciels de conception graphique tel qu'Adobe Illustrator.

Les illustrations peuvent prendre de nombreuses formes et styles différents, allant du réalisme détaillé à l'abstraction artistique. Elles sont largement utilisées dans les livres pour enfants, les bandes dessinées, les magazines, les publicités, les sites web, les jeux vidéo et de nombreux autres médias.

Schéma : représentation visuelle simplifiée ou symbolique d'un concept, d'une idée ou d'un système. Il est utilisé pour illustrer les relations, les connexions ou les processus de manière claire et concise. Les schémas sont couramment utilisés dans divers domaines tels que la science, l'informatique, ou bien encore l'architecture, pour faciliter la compréhension visuelle et la communication d'informations complexes de manière visuellement efficace.

Graphique : représentation visuelle des données ou des informations sous forme de diagramme, de courbe ou de tableau. Il est utilisé pour illustrer et visualiser les relations, les tendances ou les modèles des données de manière claire et concise. Les graphiques sont couramment utilisés dans divers domaines tels que les statistiques, l'économie, les sciences sociales ou encore le marketing, pour faciliter la compréhension des données et permettre une interprétation plus rapide et plus intuitive.

Pictogramme : représentation graphique simple et symbolique d'un objet, d'une action ou d'un concept spécifique. Il est utilisé pour transmettre rapidement des informations de manière visuelle et universelle, en utilisant des symboles reconnaissables et intuitifs. Les pictogrammes sont souvent utilisés dans les domaines de la signalisation, de l'orientation, des interfaces utilisateur, des manuels d'instructions ou encore des panneaux d'information, afin de fournir des indications claires et compréhensibles, indépendamment de la langue ou de la culture. Ils permettent une communication efficace et rapide sans recourir à du texte détaillé.

Plan : représentation visuelle et schématique d'un espace, d'un lieu ou d'une construction. Il fournit des informations détaillées sur les dimensions, la disposition, les proportions et les caractéristiques d'un environnement donné. Les plans sont couramment utilisés dans l'architecture, l'urbanisme, la construction et le design d'intérieur pour visualiser et communiquer efficacement la structure et l'organisation d'un espace, que ce soit une maison, un bâtiment, un jardin ou tout autre projet. Ils permettent de planifier et d'exécuter des projets en fournissant une représentation claire et précise de l'espace.

En résumé, une illustration est une image ou un graphisme qui accompagne un texte ou une idée pour aider à la compréhension, à l'attrait visuel et à la communication d'un message de manière visuellement captivante.



Fevik



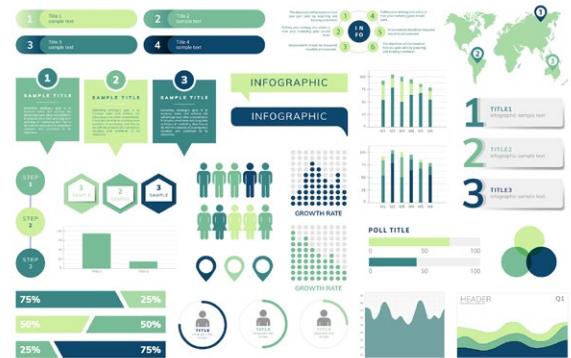
Fred Ericksen



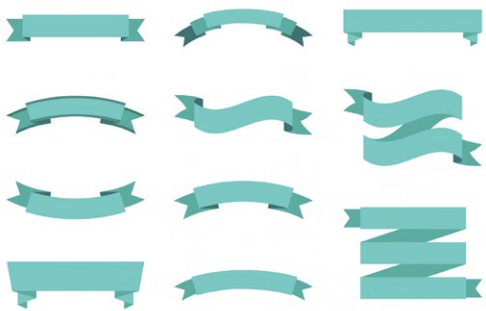
Meier Delphine



pikisuperstar



rawpixel.com



gstudioimagen



freepik.com

Illustrator, de Nombreuses Possibilités

Adobe Illustrator, en plus de la réalisation d'illustrations, est un logiciel polyvalent avec lequel vous pouvez explorer de nombreuses possibilités. Il est également performant pour la création de logos uniques, de chartes graphiques et plus largement pour la PAO. Vous pourrez ainsi réaliser des flyers, des affiches, des kakémonos, des dépliants et même des emballages.

Logo : symbole graphique, emblème ou signe distinctif utilisé pour représenter une marque, une entreprise, une organisation ou un produit. Il est conçu pour être reconnaissable et mémorable, véhiculant l'identité visuelle et les valeurs de l'entité qu'il représente. Le logo est souvent utilisé sur des supports tels que les sites web, les produits imprimés, les enseignes et les médias sociaux pour promouvoir la reconnaissance de la marque et faciliter l'identification.

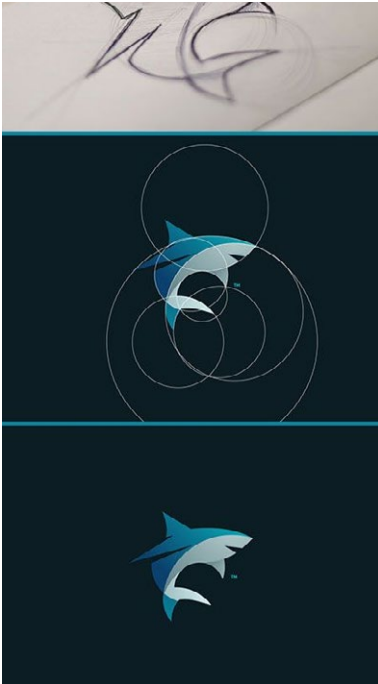
Charte Graphique : ensemble de règles et de directives qui définissent l'identité visuelle d'une marque ou d'une entreprise. Elle comprend des éléments tels que les couleurs, les typographies, les logos, les icônes et les styles graphiques spécifiques qui doivent être utilisés de manière cohérente dans tous les supports de communication. La charte graphique assure l'uniformité et la reconnaissance de la marque, garantissant que tous les éléments visuels sont alignés sur les valeurs et l'image de l'entité.

Publication Assistée par Ordinateur (PAO) : elle désigne l'utilisation d'un logiciel de conception graphique pour créer et mettre en page des documents destinés à l'impression ou à la publication numérique. Elle permet de combiner du texte, des images, des illustrations et d'autres éléments visuels pour créer des supports tels que des brochures, des magazines, des livres, des affiches, des dépliants, des newsletters et bien d'autres.

Packaging : ensemble des matériaux et des éléments visuels utilisés pour emballer et présenter un produit. Il comprend généralement la boîte, l'étiquette, les éléments de branding et tout autre élément graphique ou structurel lié à l'emballage du produit. Il a pour objectif de protéger le produit, de communiquer des informations importantes (comme le nom du produit, la marque, les ingrédients, etc.) et d'attirer l'attention des consommateurs sur les rayons des magasins. Il joue un rôle essentiel dans la création d'une image de marque forte et dans l'expérience d'achat du consommateur.

Conception Web : Adobe Illustrator est également adapté à la création d'interfaces utilisateur (UI), des icônes personnalisées ou encore des éléments graphiques pour les sites web. Il permet aussi de concevoir des maquettes pour présenter des concepts de design Web, en le combinant notamment avec d'autres logiciels.

Interface Utilisateur : c'est le point de contact visuel et fonctionnel entre un utilisateur et un système informatique, tel qu'une application, un site web ou un logiciel. Elle comprend les éléments visuels tels que les boutons, les menus, les formulaires et les icônes ainsi que les interactions et les flux de navigation qui permettent d'interagir avec le système. L'objectif est de rendre l'expérience de l'utilisateur intuitive, conviviale et efficace, en facilitant la navigation, l'interaction et la compréhension des fonctionnalités offertes par le système.



lombokdesign.com



Chiff avec joie et passion par Slowane www.slowane.ch

slowane.ch



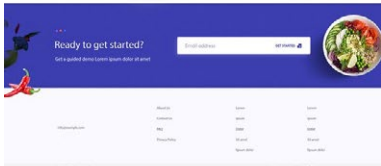
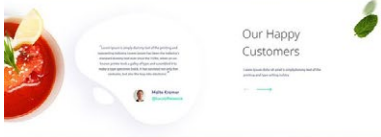
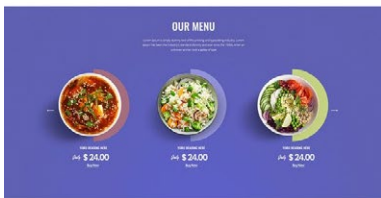
ibrandstudio.com



Vera Zvereva



ibrandstudio.com



HieuBowl



inconnu

Des Styles et encore des Styles

Dans le vaste domaine du design graphique, de nombreux styles coexistent, reflétant la créativité humaine et l'évolution des tendances.

Parmi les styles récents utilisés dans le design numérique, on trouve le skeuomorphisme, le Material Design, le Flat Design, le Neumorphism et le Flat Design 2.0. Chacun de ces styles offre des esthétiques visuelles distinctes et des approches uniques pour créer des interfaces, des illustrations et des graphiques.

Ces styles témoignent de l'adaptabilité du design graphique aux besoins changeants et de son rôle dans la création d'expériences visuelles engageantes et esthétiquement remarquables.

Skeuomorphism : popularisé dans les années 2000, il cherchait à imiter l'apparence et le comportement d'objets du monde réel dans les interfaces numériques. Il utilisait des textures, des ombres et des détails réalistes pour créer une expérience familière et tangible.

Material Design : Introduit par Google en 2014, il est un style de design graphique qui met l'accent sur l'utilisation de formes géométriques, de couleurs vives, d'ombres et de transitions fluides. Il vise à créer une interface utilisateur intuitive et réactive, inspirée par les propriétés physiques du papier et de l'encre.

Flat Design : émergeant à la même période, il se caractérise par des formes géométriques simples, des couleurs vives et un aspect minimaliste. Il se démarque par l'absence d'ombres, de dégradés et de textures complexes, privilégiant une esthétique épurée et directe.

Neumorphism : apparu plus récemment, il est un style de design qui combine des éléments du skeuomorphisme et du flat design. Il utilise des effets d'ombre et de lumière subtils pour donner l'impression d'une surface souple et réaliste. Les éléments semblent en relief, mais sans imiter directement des objets réels.

Flat Design 2.0 : évolution du Flat Design, il conserve l'esthétique minimaliste et les formes géométriques simples, mais introduit des éléments de profondeur tels que des ombres légères, des dégradés doux et des animations subtiles. Il vise à ajouter une certaine dimension visuelle tout en conservant la simplicité caractéristique du Flat Design.



gigantic.store

Le Principe Créatif, de L'Inspiration à la Proposition !

Le principe créatif est le cœur de toute composition graphique. En tant que communicant, vous devez savoir que chaque création visuelle est le fruit d'un processus créatif unique.

La recherche constitue un pilier essentiel du principe créatif. En explorant diverses sources d'inspiration telles que des livres, des galeries d'art, des sites web et même la nature qui nous entoure, nous nourissons notre esprit de nouvelles idées et de références visuelles. Cette étape de recherche nous permet de nous immerger dans différents univers, de découvrir de nouvelles tendances et de comprendre les besoins spécifiques du projet.

L'inspiration est la force motrice qui alimente notre créativité. C'est lorsqu'une idée soudaine ou une connexion inattendue se produit que nous sommes stimulés pour créer quelque chose de nouveau et d'unique. L'inspiration peut provenir de diverses sources, qu'il s'agisse d'une image percutante, d'une conversation inspirante ou même d'un simple moment de réflexion. Cultiver notre capacité à être réceptifs à l'inspiration nous permet de repousser les limites de notre créativité.

Une fois que nous avons réuni notre recherche et notre inspiration, nous entamons la phase de réalisation de pistes graphiques. C'est le moment de laisser nos idées prendre forme sur le papier ou sur l'écran. À travers des croquis, des ébauches et des expérimentations, nous explorons différentes directions visuelles, en jouant avec les formes, les couleurs et les typographies. Cette étape nous permet d'affiner notre vision et d'explorer différentes options pour la proposition graphique finale.

Les échanges et les validations sont essentiels pour affiner notre proposition graphique. Nous partageons notre travail avec les clients, les collègues ou les collaborateurs, afin de recueillir leurs retours et d'ajuster notre approche en conséquence. Les échanges créatifs nous permettent de bénéficier de perspectives différentes et d'obtenir des idées et des commentaires constructifs. En intégrant ces retours dans notre processus de création, nous pouvons améliorer notre proposition et nous rapprocher davantage de la vision souhaitée.

Il est important de noter que notre principe créatif évolue avec le temps, notre pratique et notre expérience. Au fur et à mesure que nous développons nos compétences et que nous accumulons des expériences, notre approche créative se transforme et se raffine. Nous affinons notre sens de l'esthétique, développons notre intuition et élargissons notre répertoire créatif. Chaque projet devient une opportunité d'apprentissage et de croissance, nous permettant d'affiner notre compréhension du principe créatif et d'explorer de nouvelles voies.

En somme, le principe créatif est un voyage passionnant qui commence par la recherche et l'inspiration, passe par la réalisation de pistes graphiques et les échanges collaboratifs pour aboutir à une proposition graphique finale. Tout au long de ce processus, notre créativité se nourrit de nouvelles idées, d'expériences partagées et d'un apprentissage continu, nous permettant de créer des designs innovants et impactants.

La Production Graphique, une Histoire de Processus

Chaque étape du processus de production graphique est essentielle pour assurer un résultat final de qualité, en accord avec les attentes du client et répondant aux objectifs du projet. En suivant ces étapes de manière structurée, on crée un processus efficace et collaboratif, favorisant la créativité et la satisfaction des clients.

1**La demande :**

Consiste à comprendre les besoins et les attentes du commanditaire. Il s'agit d'écouter attentivement le brief, de poser des questions pertinentes pour clarifier les objectifs du projet, les délais et les contraintes spécifiques. C'est une étape cruciale pour établir une base solide, alignée sur les attentes du commanditaire.

**2****L'Inspiration & Conceptualisation :**

Après l'analyse de la demande, du marché ou encore de la concurrence, il est temps de rechercher l'inspiration et de développer des concepts créatifs. Cela implique d'explorer différentes sources, de recueillir des références visuelles, de générer des idées et de conceptualiser des approches créatives qui répondent aux besoins du projet.

**3****La Proposition :**

À cette étape, on présente au client les concepts créatifs sous la forme de propositions visuelles. Il peut s'agir de maquettes, de croquis, de storyboards ou d'autres supports visuels pour illustrer la vision créative. L'objectif est de communiquer efficacement les idées et de permettre au client de visualiser le rendu final.

**4****Le Développement :**

Une fois la proposition validée, on passe à la phase de développement. Cela implique de créer et d'affiner les éléments graphiques, tels que les illustrations, les typographies, les mises en page, les couleurs, etc. Il s'agit de donner vie aux idées conceptuelles et de créer des visuels cohérents et attractifs.

**5****La Validation :**

Le commanditaire examine les visuels développés et fournit des retours et des suggestions. Ces échanges permettent d'affiner les détails, d'apporter des modifications et d'assurer que le résultat est en accord avec les attentes. La validation est une étape itérative, où le dialogue et la collaboration sont essentiels pour parvenir à un résultat satisfaisant.

**6****La Diffusion :**

Une fois que le projet a été validé, il est temps de préparer les fichiers finaux pour leur diffusion. Cela peut inclure la production de fichiers imprimables, la création de fichiers adaptés aux différents supports (web, réseaux sociaux, etc.) et la gestion de la livraison des fichiers finaux au commanditaire ou aux fournisseurs.

Maîtrisez l'Art de la Composition Graphique : les Clés du Succès !

Pour donner vie à des compositions visuellement percutantes, il est essentiel d'en maîtriser les nombreux fondamentaux. Que vous aspiriez à créer des designs époustouflants, des illustrations envoûtantes ou des mises en page accrocheuses, l'art de la composition est votre allié de choix.

Composition et Mise en Page : comprendre les principes de base de la composition, tels que l'équilibre, la hiérarchie, le contraste, la proximité et l'espace négatif. Savoir organiser les éléments visuels de manière harmonieuse et efficace pour guider le regard de l'observateur à travers la composition.

Typographie : avoir une connaissance solide de la typographie, y compris les différentes familles de polices, les combinaisons de polices, les tailles, les alignements et les espacements. Savoir choisir et utiliser la typographie appropriée pour communiquer le message et renforcer l'esthétique visuelle.

Couleur : comprendre les principes de la couleur, y compris les harmonies, les contrastes et les associations. Savoir choisir et utiliser les couleurs de manière intentionnelle pour susciter des émotions, créer des contrastes visuels et transmettre l'identité de la marque ou le message souhaité.

Hiérarchie Visuelle : être capable de créer une hiérarchie visuelle claire en utilisant des variations de taille, de couleur, de contraste et de positionnement des éléments. Savoir guider l'observateur à travers la composition en mettant en évidence les éléments importants et en créant des points focaux.

Illustration et Imagerie : avoir des compétences en illustration et en traitement d'images pour créer ou sélectionner des visuels qui complètent et renforcent la composition. Savoir utiliser des techniques d'édition d'images et des effets visuels pour obtenir le rendu souhaité.

Adaptabilité et Contexte : être capable de s'adapter à différents supports et formats, tels que les supports imprimés, les médias numériques ou les plateformes de réseaux sociaux. Comprendre comment la composition peut être influencée par le contexte dans lequel elle sera utilisée.

Créativité et Pensée Conceptuelle : être capable de générer des idées créatives et de penser de manière conceptuelle pour trouver des solutions visuelles uniques et originales. Pouvoir communiquer efficacement des concepts et des idées à travers la composition graphique.

Composition & Mise en Page

Dans un sens, ce sont les fondamentaux du design visuel. Ils donnent à votre composition une structure qui permet de faciliter la navigation, des marges sur les côtés aux contenus à l'intérieur. Il existe 6 principes basiques qui peuvent vous aider à réussir votre composition.

1**La Proximité :**

C'est l'utilisation de l'espace visuel à mettre en relation avec ses contenus. En pratique, c'est regrouper ou organiser les informations ou éléments graphiques d'une même famille ensemble. Les groupes n'ayant aucun lien entre eux doivent être séparés afin de marquer leur manque de relation. Cela rend votre composition plus simple à appréhender dans son ensemble.

+

2**L'Espace Libre :**

Toute zone de respiration, que ce soit entre des contenus, des images, entre des lignes de textes ou encore même les marges externes, est considéré comme un espace libre. Ils vous aident à définir et séparer les différentes sections en les laissant « respirer » entre elles.

+

3**L'Alignement :**

On l'utilise régulièrement sans s'en rendre compte, par l'exemple, lors de la rédaction d'un courriel, le texte s'aligne automatiquement à gauche. Lorsque vous réalisez vos compositions, vous pouvez imaginer une grille sur laquelle vous allez arranger et positionner vos objets. L'alignement va vous permettre de respecter vos espaces, vos marges et la masse de chaque groupe pour obtenir un aspect équilibré. Cette attention aux détails rend votre composition plus simple à percevoir.

+

4**Le Contraste :**

C'est le fait de rendre un élément différent d'un autre afin d'attirer l'attention du lecteur, créer une accentuation ou mettre l'attention sur un objet important. Il existe de nombreuses stratégies pour jouer avec le contraste. Vous pouvez utiliser de la couleur, ajuster la taille, la forme ou bien encore ajuster les styles de textes.

+

5**La Hiérarchie :**

Très proche du contraste, cette technique visuelle aide le lecteur à naviguer dans votre composition. En d'autres termes, cela montre où commencer et où continuer par la suite, en utilisant différents niveaux d'accentuation. Il faut donc décider quels éléments vous voulez que votre lecteur remarque en premier puis de les faire ressortir.

+

6**La Répétition :**

C'est trouver des façons de renforcer votre composition en répétant certains éléments. Par exemple, si vous avez une palette de couleurs spécifique, il faut trouver les moyens de la maintenir, tout comme un en-tête de titre. Être consistant peut rendre votre travail bien plus facile à appréhender. Lorsque le lecteur sait à quoi s'attendre, il peut se concentrer sur le contenu.

La Typographie, une Histoire de Sens

La typographie désigne l'art et la manière d'utiliser différents types de caractères pour structurer un texte, dans un but esthétique et de compréhension.

En plus de posséder une histoire, les polices de caractères permettent d'accentuer le sens des propos, de transmettre des sentiments complémentaires dans votre composition.

Il existe de nombreuses polices de caractères permettant de remplir de nombreuses fonctions. Par exemple, pour un texte d'article, on préfère souvent une police légère qui permettra une lecture agréable en colonnes. Alors que pour un titre, on pourra utiliser une police plus épaisse et stylisée. Enfin, pour une affiche ou encore une couverture, on pourra notamment utiliser une police plus fantaisiste.

Abril Display Regular

Agency FB Regular

Alfa Slab One Regular

Baskerville Old Face Regular

Futura Std Book

F u t u r i s t F i x e d - w i d t h R e g u l a r

Helvetica Neue LT Std 25 Ultra Light

Pacifico Regular

Rockwell Std Bold

Sanelma Regular

Thirsty Rough Black One

La Typographie, de Nombreuses Définitions

Polices de Caractères : c'est la représentation visuelle de caractères d'une même famille qui regroupe tous les corps et graisses dont le style est coordonné. Ceci afin de former l'ensemble d'un alphabet ou d'un langage, complet et cohérent.

Helvetica Neue Thin
Thin Italic
Thin Condensed

Helvetica Neue Roman
Roman Italic
Condensed

Helvetica Neue Bold
Bold Italic
Bold Condensed

Helvetica Neue Black
Black Italic
Black Condensed

Elles sont rangées selon des classifications en fonction de leur apparence ou encore de leur époque, il est souvent difficile de s'y retrouver. Ces classements sont de plus parfois arbitraire avec de nombreuses confusions entre l'anglais et le français.

Un classement simple pour commencer :

Garamond

Empattement ou Serif

Verdana

Sans Empattement ou Sans Serif

Angelina

Scriptes ou Cursives

Thirsty Rough

Fantaisistes

Glyphe : c'est une représentation graphique, parmi une infinité possible, d'un signe typographique, autrement dit d'un caractère, d'un accent, d'un numéro, d'un signe de ponctuation ou encore d'autres caractères.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¼ ½ ¾ ≠ ∞ + - / *
à ä æ é è ê ë ì ï ô ö ù û ü œ € Ω π © ® ? ! ; : # € ...

Familles Typographiques : une famille de polices est un groupe de polices aux glyphes similaires. Une famille de polices peut ainsi contenir une police sans empattement, la même avec empattement ou bien proposer un style ancien et un style moderne.

Arial Regular

Arial Narrow

Arial Nova

Arial Rounded

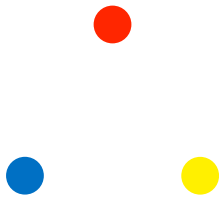
Les Caractères Invisibles : non imprimable, ils peuvent apparaître à l'écran. Ce type de caractère communique des informations sur la mise en forme du texte. Ils permettent également l'application des règles typographiques pour une meilleure compréhension du texte.

On exprime souvent la règle de 3 typographies pour la réalisation d'une composition, c'est plutôt une recommandation qu'une obligation. Plus vous utiliser de polices, plus il sera dur de les faire vivre ensemble. De manière générale, on va utiliser une police pour les titres, une police pour les textes d'articles et une police annexe pour des légendes, des commentaires ou encore des interviews.

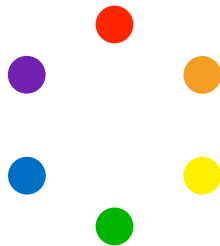
La Couleur

Elle joue un rôle vital dans le design visuel et la vie de tous les jours. Elle peut captiver votre attention, évoquer une certaine émotion ou bien même communiquer un message important sans utiliser aucun mot.

Comment savoir quelles couleurs s'accorde bien et celles qui fonctionnent moins bien ? La réponse est simple, il faut utiliser la Théorie des Couleurs. Elle découle de la longue histoire humaine et peut vous aider à réaliser une composition ou bien trouver la tenue parfaite.



Les trois couleurs primaires : le rouge, le jaune et le bleu.



En les combinants, nous obtenons le orange, le vert et le violet.



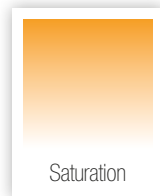
En mixants encore ces couleurs, nous obtenons bien plus de couleurs.



Nous obtenons ainsi la Roue Chromatique. Chaque couleur comporte trois paramètres : la Teinte, la Saturation et la Luminosité (TSL).



Le plus simple à comprendre, c'est une autre façon de dire couleur.



L'intensité d'une couleur, c'est lorsqu'elle apparaît du plus subtile ou plus vibrant.



Éclairage d'une couleur du plus claire au plus sombre, allant du blanc au noir.

Les Formules pour la Création d'Harmonie des Couleurs :



Monochromatic



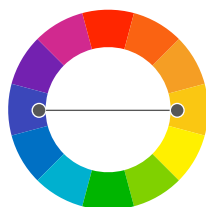
La formule la plus simple pour l'harmonie en utilisant qu'une seule couleur et ses différentes teintes.



Analogues



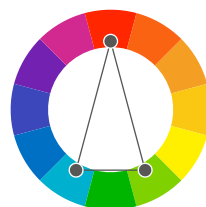
Point de départ pour vous inspirer, n'oubliez pas de jouer avec les différentes teintes de vos analogues.



Complémentaires



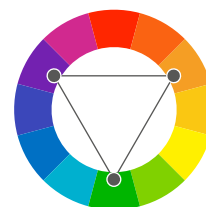
De même, afin d'éviter d'utiliser des schémas trop classiques, ajoutez des variations de tons.



Complémentaires Partagés



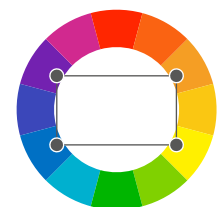
Permet d'obtenir le même niveau de contraste avec plus de couleurs à travailler avec de meilleurs résultats.



Triadiques



Ces combinaisons sont plus difficiles à utiliser avec les couleurs primaire et secondaire.



Tetradiques



Fonctionne mieux lorsqu'une couleur domine pendant que les autres servent à l'accentuation.

Lisibilité

La lisibilité est un facteur important dans toutes les compositions. Vos couleurs doivent participer à la compréhension globale de votre composition.



Dans certaines situations, il ne faudra peut-être pas utiliser la couleur dans les moindres détails. Les couleurs neutres comme le noir et le blanc permettent de balancer votre composition. Ainsi lorsque vous utilisez de la couleur, elle se distingue vraiment.

Les Couleurs Transmettent un Message

Il est important de considérer le thème de votre projet et de choisir une palette de couleurs qui y correspond. Par exemple, les couleurs lumineuses tendent à être plus amusantes ou modernes, tandis que les couleurs désaturées apparaissent souvent plus sérieuses. La couleur peut prendre également un sens différent en fonction de son contexte d'utilisation.



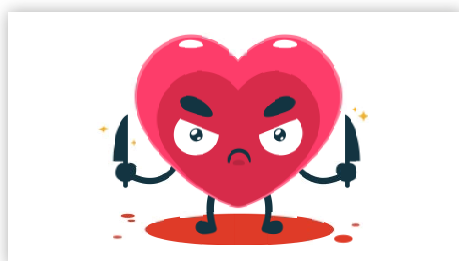
Couleurs lumineuses pour les sens « fun et moderne »



Couleurs désaturées pour le sens « sérieux »



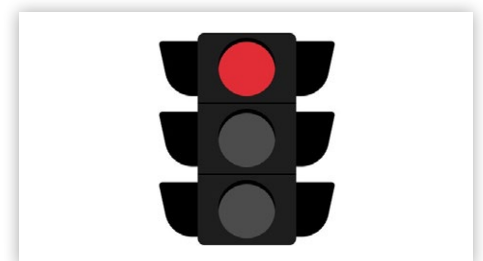
Couleur thématique pour le sens « jardin »



Le rouge transmet ici la signification « sanguin »



Le rouge transmet ici la signification « fraise »



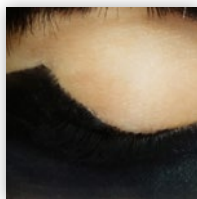
Le rouge transmet ici la signification « stop »

Technique, l'Image Numérique BitMap (carte à point) :

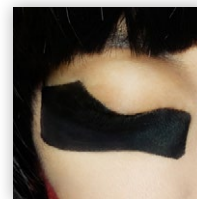
Image constituée d'une matrice de points colorés. C'est-à-dire, constituée d'un tableau ou d'une grille, où chaque case possède une couleur qui lui est propre. Cette case est considérée comme un point appelé « pixel ». Le pixel est donc l'unité de base permettant de mesurer la définition (ou la taille) d'une image numérique matricielle.



72 px dans un pouce



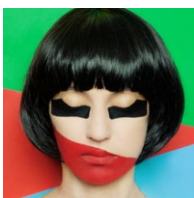
150 px dans un pouce



300 px dans un pouce

La résolution : c'est le nombre de pixels par unité de longueur. Autrement dit, c'est la densité de points par unité de longueur exprimée en dpi (dot per inch) ou ppp (point par pouce).

En pratique, une image pour un écran doit comporter 72 pixels par pouce alors qu'une image pour l'impression doit-elle en comporter 300.



Rapport de Taille
en 72 px par pouce



Rapport de Taille
en 300 px par pouce

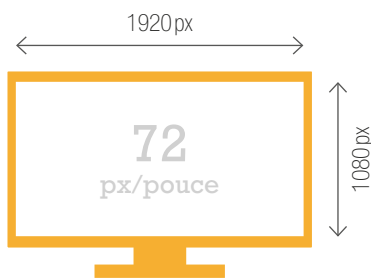
Ces deux images comportent le même nombre de pixels. On peut cependant remarquer que la deuxième apparaît bien plus petite physiquement. En effet les pixels sont « resserrés »..

Avant un projet d'impression, il faut donc s'assurer que son image est suffisamment grande pour la réalisation de son projet.

Attention, une image mal préparée ou agrandie (notamment pour l'impression), entraînera des conséquences néfastes pour votre réalisation. En effet, votre image sera dégradée.

Technique, deux Univers Principaux de Production :

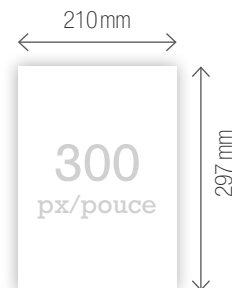
Pour simplifier, il existe deux types de production, le numérique et l'impression. Les règles, les contraintes ainsi que les techniques sont évidemment très différentes entre ces deux univers. Il faudra donc adapter votre production en fonction de sa finalité.



Définition

C'est la taille d'une image ou d'un écran (tablettes, smartphones, téléviseurs...) exprimé en pixels.

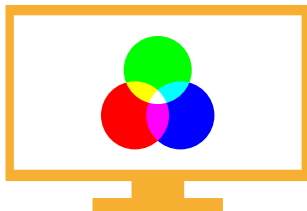
La plupart des écrans affichent une résolution de 72 pixels par pouce (sauf pour les écrans de type Rétina).



Taille du document

C'est le format papier imprimé, exprimé le plus souvent en pouce ou en millimètres.

Pour l'impression professionnelle et obtenir une reproduction irréprochable, on utilise une résolution de 300 pixels par pouce.



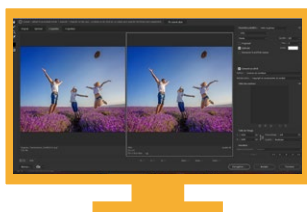
RVB

Chaque pixel est composé de 3 diodes, Rouge/Vert/Bleu pouvant s'additionner pour afficher la couleur du pixel souhaité. Le RVB est un système de codage informatique de la couleur.



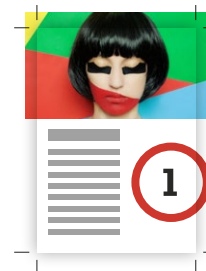
CMJN

La quadrichromie est un procédé d'imprimerie obtenu à partir de trois couleurs, Cyan/Magenta/Jaune auxquelles on ajoute le noir. Ce procédé est réalisé à partir d'encre ou de toner.



Optimisation d'images

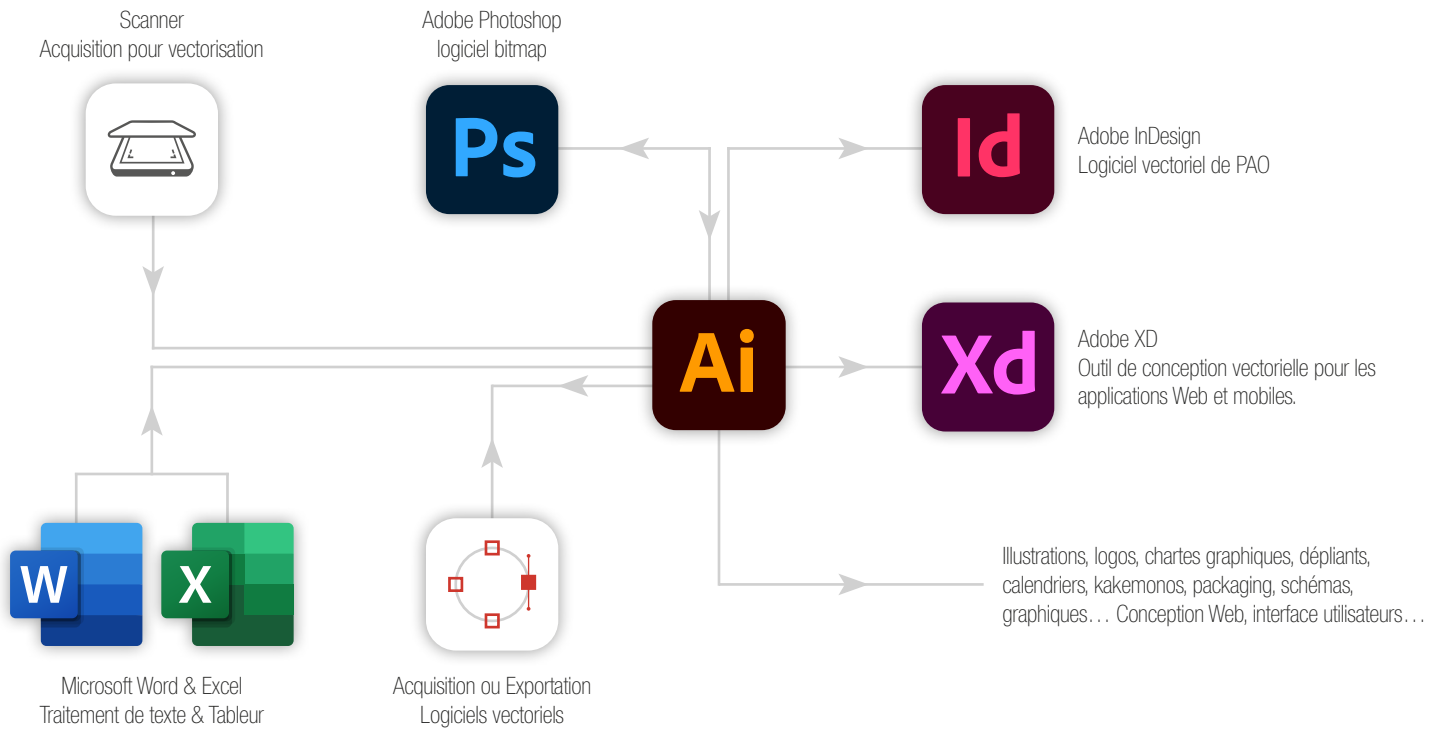
Afin de garantir un téléchargement le plus rapide possible des images sur vos différents appareils, vos images doivent être optimisées, c'est-à-dire proposer le meilleur ratio possible entre sa qualité perçue et son poids.



Traits de coupe et fond perdus

Pour l'impression professionnelle, vous devez indiquer les traits de coupe afin que l'imprimeur sache où découper votre document et tous les objets en contact avec le bord de la page doivent déborder d'au moins 5 mm.

Technique, Illustrator, au Coeur de Nombreux Métiers :



Le Vectoriel, Différents Formats :

Cette liste est loin d'être exhaustive, elle présente cependant les formats de fichiers vectoriels les plus couramment utilisés. Chaque format possède ses spécificités et ses avantages, le choix du format dépendra des besoins du projet et des logiciels utilisés pour la réalisation des fichiers vectoriels.

.AI (Adobe Illustrator) : format natif du logiciel, il permet de sauvegarder des fichiers vectoriels contenant des éléments tels que des formes, des courbes, des calques et des effets. Les fichiers AI sont principalement utilisés dans l'écosystème Adobe.

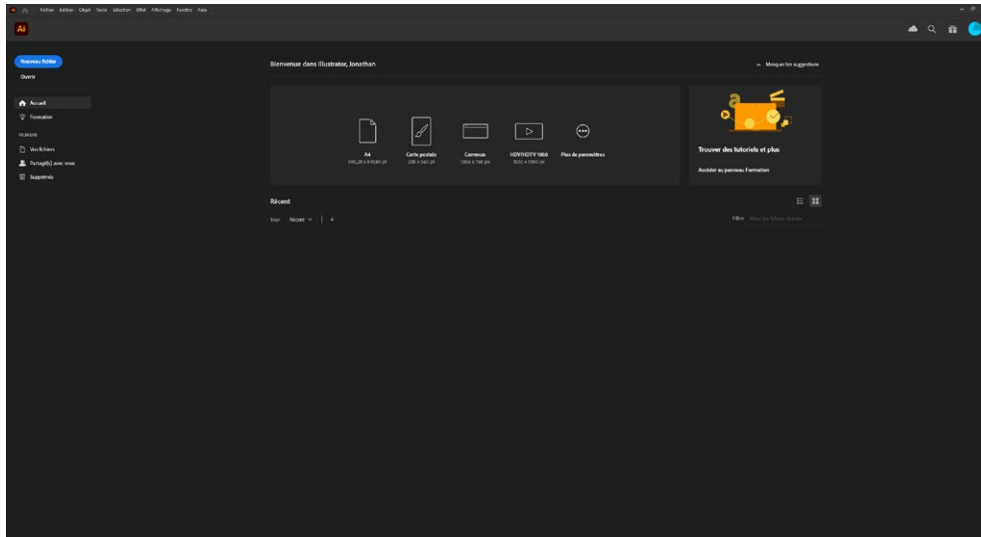
.EPS (Encapsulated PostScript) : format de fichier vectoriel polyvalent qui prend en charge les éléments vectoriels, les images bitmap, les polices de caractères et les informations de mise en page. Les fichiers EPS sont largement utilisés dans l'impression professionnelle et peuvent être ouverts dans de nombreux logiciels de création graphique.

.SVG (Scalable Vector Graphics) : format de fichier vectoriel basé sur XML qui est largement utilisé sur le Web. Les fichiers SVG sont redimensionnables sans perte de qualité et prennent en charge des éléments interactifs, tels que des liens et des animations, ce qui les rend idéaux pour les icônes, les logos et les illustrations en ligne.

.PDF (Portable Document Format) : bien qu'il ne soit pas exclusivement un format vectoriel, le PDF peut contenir des éléments vectoriels et il est largement utilisé pour les documents graphiques. Les fichiers PDF sont compatibles avec différents logiciels et systèmes d'exploitation et ils peuvent être facilement partagés ou imprimés tout en préservant la qualité du contenu vectoriel.

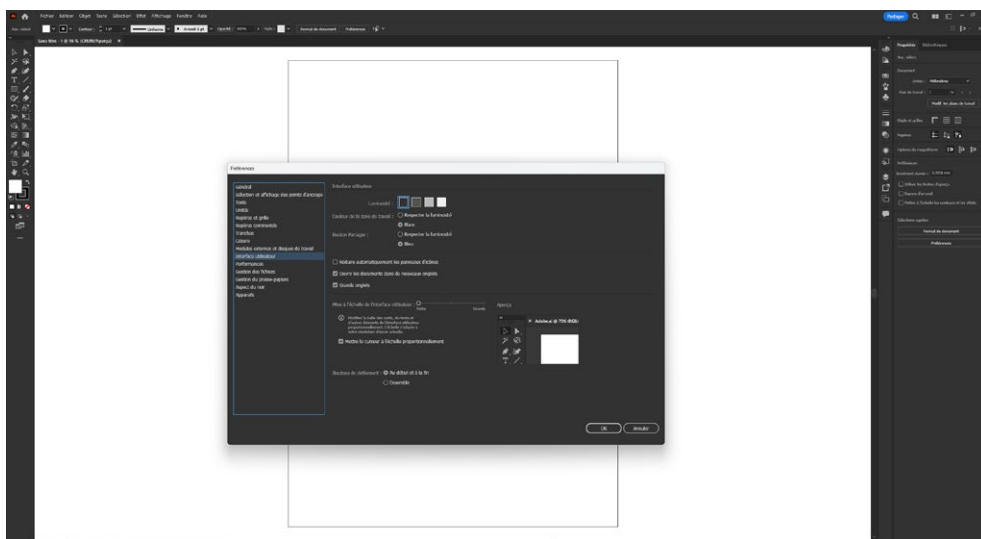
Premier Pas, l'interface :

Votre premier contact après le lancement du logiciel sera l'écran d'accueil. Cet écran vous permet de balayer rapidement les contrôles de base pour créer un Nouveau fichier, Ouvrir un fichier existant ou encore de visualiser vos fichiers récents. Il y a également un accès direct aux fichiers déposés ou partagés sur le Creative Cloud et des services d'Adobe.



Vous pouvez masquer temporairement cet écran en cliquant sur l'icône Illustrator ou définitivement dans la fenêtre des préférences en réalisant **[ctrl]+K**

Dans cette fenêtre des Préférences, à l'onglet Interface utilisateur, vous aurez notamment la possibilité de régler la luminosité de votre interface et la couleur de la zone de travail.



Pour la Couleur de la zone de travail, je vous invite à sélectionner Blanc. Vous gagnerez en souplesse et sans vous contraindre à votre seul plan de travail.

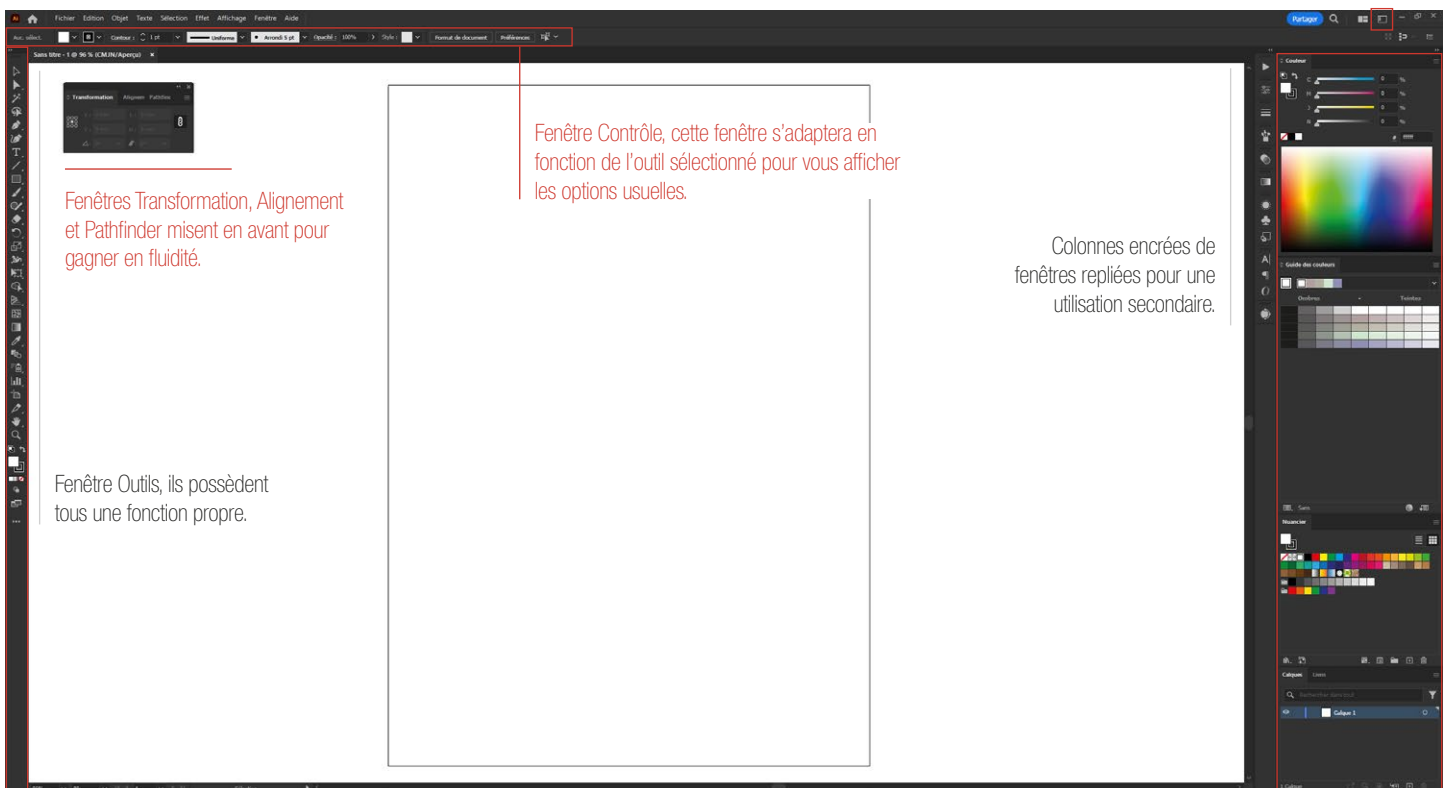
Un Espace de Travail Professionnel :

C'est l'endroit où tous les outils, les panneaux et les fonctionnalités essentielles sont à portée de main. Il est conçu pour offrir une expérience fluide et intuitive dans un environnement organisé et fonctionnel, permettant de se concentrer sur sa production.

Tout comme un peintre organise ses pinceaux, ses couleurs et sa toile avant de commencer à peindre, il faut créer un environnement propice à son expression artistique.

Menu Contextuel, toutes les fonctionnalités de base sont rangés dans leur onglet.

Icône **Changer l'espace de travail**, Permet d'accéder rapidement à la gestion et notamment à l'enregistrement de votre espace de travail.



Colonnes encrées de fenêtres dépliées pour une utilisation principale.

Les flèches permettent de déplier les différents états d'options d'une fenêtre.



La plupart des fenêtres possèdent un menu déroulant pour gérer ses options.













La première étape consiste donc à régler et à enregistrer son propre espace de travail. Il est complètement personnalisable (positions des fenêtres, étiquettes des menus, raccourcis clavier) et il est évidemment évolutif.

Raccourcis Clavier Usuels

Actions Courantes

[clic droit]	Options contextuelles en fonction du pointeur souris et de la sélection en cours
[suppr] / [Ret arr]	Effacer/Supprimer
[ctrl]+Z	Annuler (peut s'appliquer plusieurs fois)
[ctrl]+[shift]+Z	Rétablir
[molette]	Déplacement vertical des pages (haut/bas)
[ctrl]+[molette]	Déplacement horizontal d'une page ou d'une planche (gauche/droite)
[alt]+[molette]	Zoom avant et zoom arrière, en fonction du pointage souris
[ctrl]++	Zoom avant (peut-être remplacé par : [ctrl]+[espace])
[ctrl]+-	Zoom arrière (peut-être remplacé par : [ctrl]+[alt]+[espace])
[ctrl]+O	Ajuster le plan de travail à la taille de votre fenêtre
[espace]	Outil main, permet de se déplacer dans le document
[ctrl]	Permet d'obtenir temporairement le dernier outil de Sélection utilisé
X	Permet de basculer la couleur de fond et la couleur de contour
[ctrl]+Y	Permet de basculer entre le mode Tracés et le mode Aperçu
[ctrl]+D	Répète la dernière action réalisée (déplacement, rotation, copie...)
[ctrl]+C / [ctrl]+V	Copier coller
[ctrl]+C / [ctrl]+F	Copier / Coller devant
[ctrl]+C / [ctrl]+B	Copier / Coller derrière
[ctrl]+G	Associer
[ctrl]+[shift]+G	Associer / Dissocier

Les Outils Courants

	V	Outil Sélection (déplacement, homothétie, rotation...)
	A	Outil Sélection directe (point d'ancrage, segment, courbe, vecteur...)
	P	Outil Plume
	T	Outil Texte
	M/L	Outil Rectangle et Outil Elipse
	B	Outil Pinceau
	N	Outil Crayon (sous l'Outil Shaper)
	[shift]+W	Outil Largeur
	I	Outil Pipette
	[espace]	Outil Main
	X	Permet de basculer la couleur de fond et la couleur de contour
	[shift]+D	Permet de basculer entre le mode dessin devant derrière et intérieur