

Illustrator

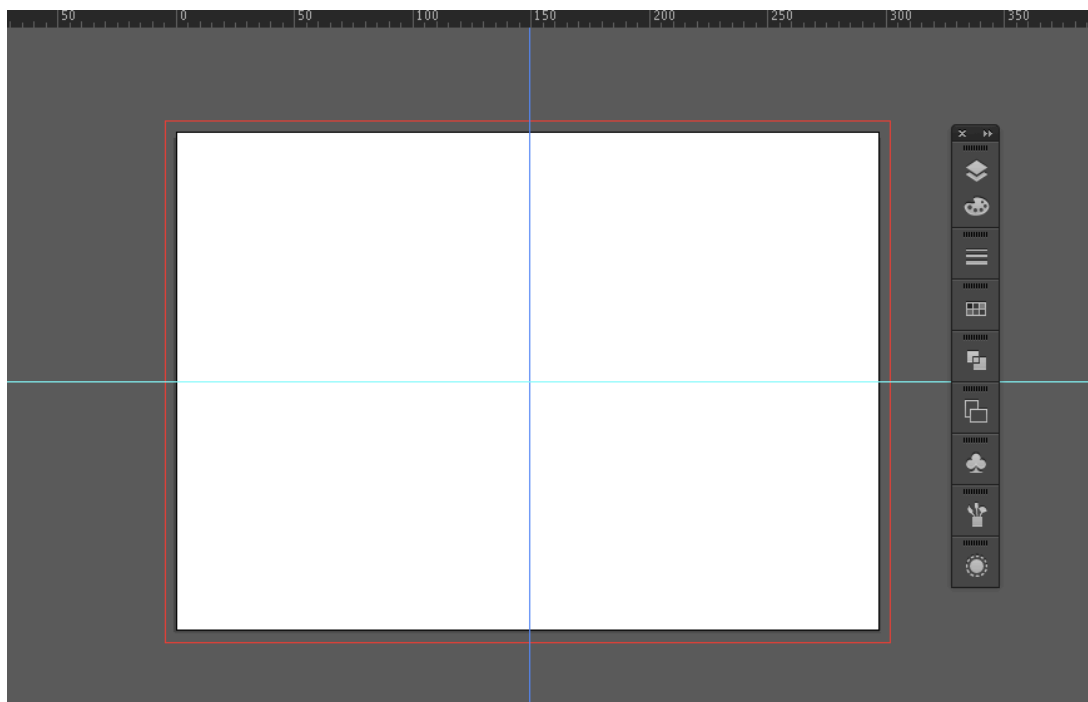
Création d'un icône flat : L'appareil photo

Virginie Boullé - virginie.b.formation@gmail.com

Icône flat : L'appareil photo



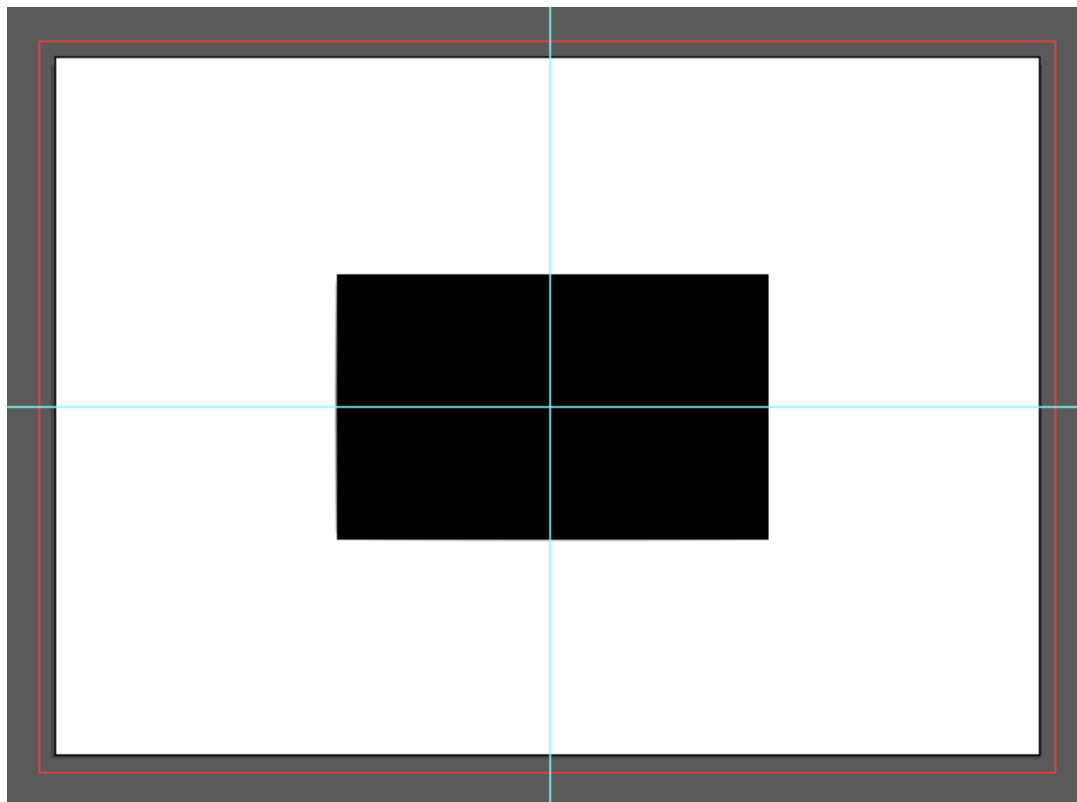
Créer un document au format A4 en orientation paysage.
Tracez 2 repères perpendiculaires pour visualiser le centre de la page.



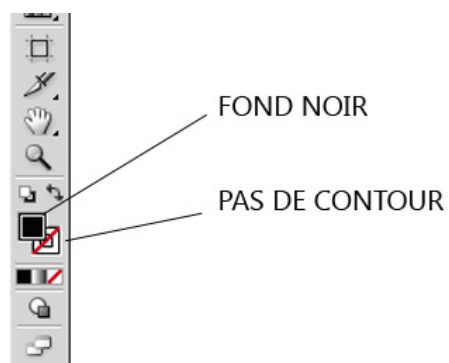
Etape 1, version monochrome.

Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil rectangle (ou la touche raccourci **M**), et tracez un rectangle de 148 mm x 74 mm représentant le boîtier de l'appareil photo.

Pour créer un rectangle avec les dimensions pré-indiquées, sélectionnez l'outil rectangle, puis tout en maintenant la touche ALT du clavier cliquez au centre de la feuille.



Toujours dans la barre d'outils, choisissez une couleur de remplissage noire et aucun contour.



Création de l'objectif :

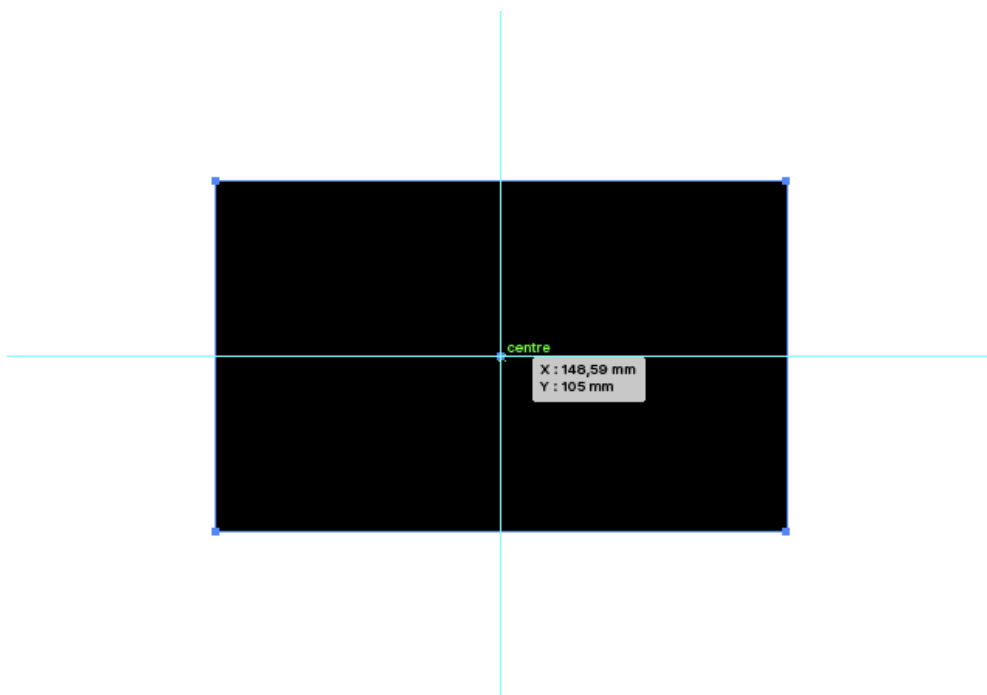
Afficher le centre du rectangle : lorsque vous sélectionnez votre rectangle noir il est entouré d'un filet bleu (couleur par défaut) et le centre de la forme est marqué par un point bleu.

Sélectionnez l'outil ellipse par un appui long sur l'icône de l'outil rectangle ou par la touche raccourci **L**.

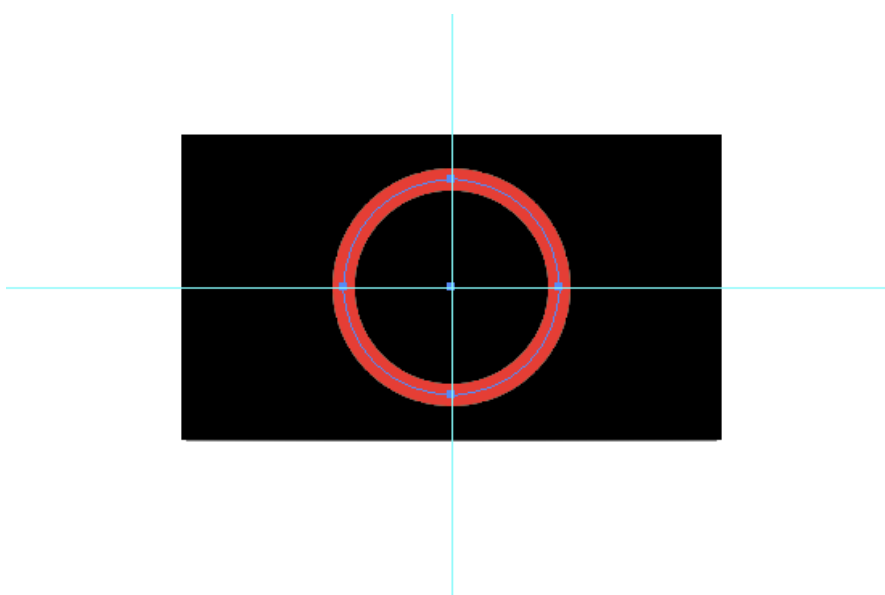
Pour créer un cercle ayant pour centre le centre du rectangle, avec les dimensions pré-indiquées :

Tracez un cercle de 52x52 mm à l'intérieur du rectangle, en son centre.

Placez-vous avec le curseur de votre outil ellipse sur le repère du centre du rectangle, puis tout en maintenant la touche ALT du clavier cliquer. Saisir les données 52 mm par 52 mm.



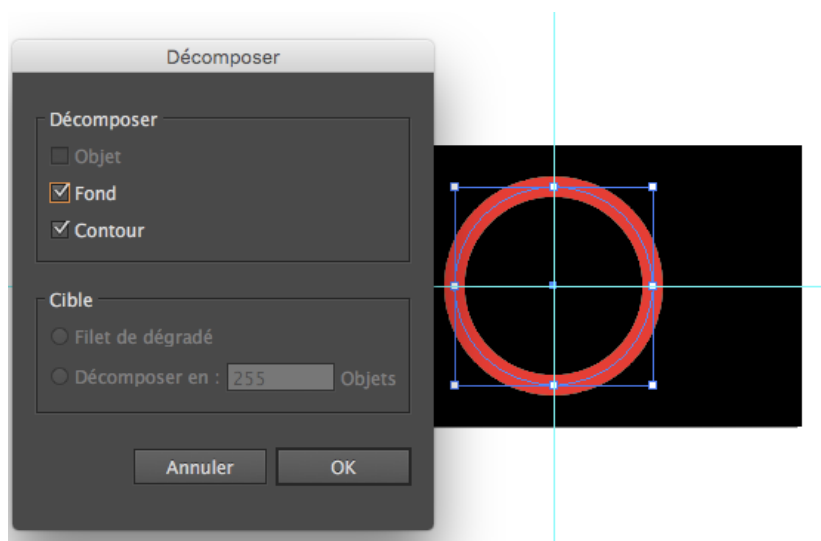
Une fois le cercle tracé appliquez lui un contour rouge de 15 points.



Nous allons à maintenant utiliser un outil qui permet de couper et trouser des formes, le **Pathfinder**.

Sélectionnez le cercle et dans l'onglet « **Objets** » et sélectionnez « **Décomposer** ».

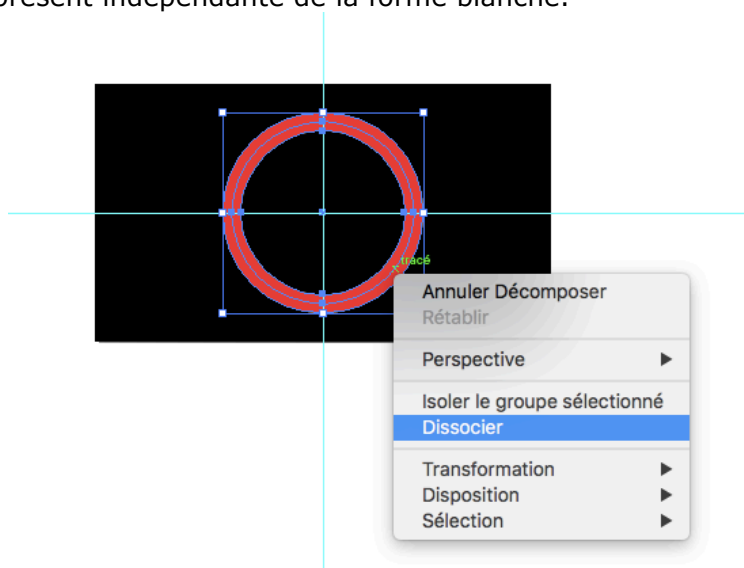
La fenêtre d'option de décomposition d'objet s'ouvre, laissez cocher « **fond** » et « **contour** » puis cliquer sur « **OK** ».



À présent, notre contour rouge n'est plus un contour de forme, mais une forme à part entière.

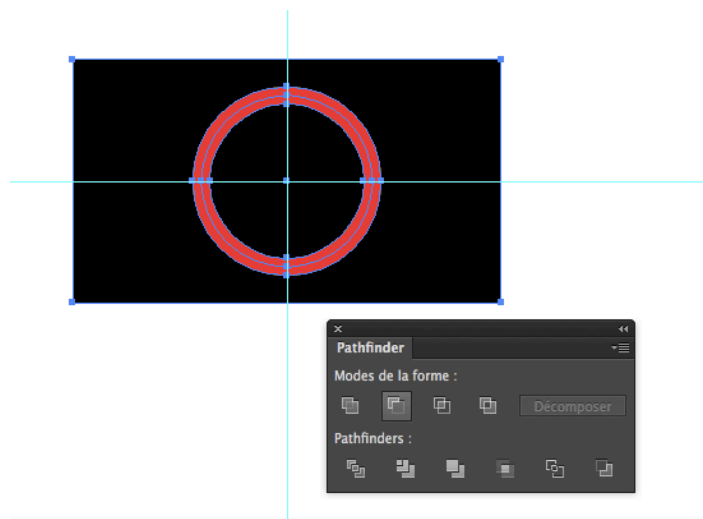
Faites un clic droit sur le cercle et choisissez « **Dissocier** ».

La forme rouge est à présent indépendante de la forme blanche.

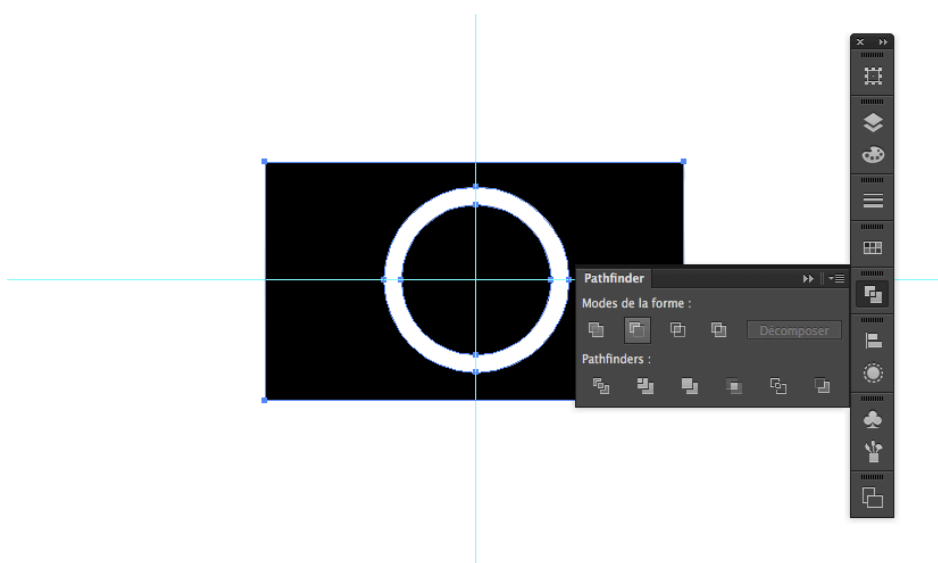


Gardez le cercle rouge sélectionné et, en maintenant la touche Maj, sélectionnez également le rectangle noir.

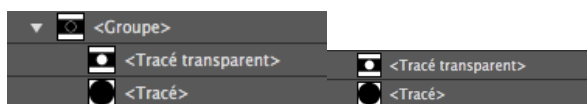
Ouvrez le panneau Pathfinder en allant dans **Fenêtre > Pathfinders** ou en utilisant le raccourci **Maj+Ctrl+F9**, cliquez sur l'icône **Soustraction** (mode de la forme puis 2^{ème} icône en partant de la gauche).



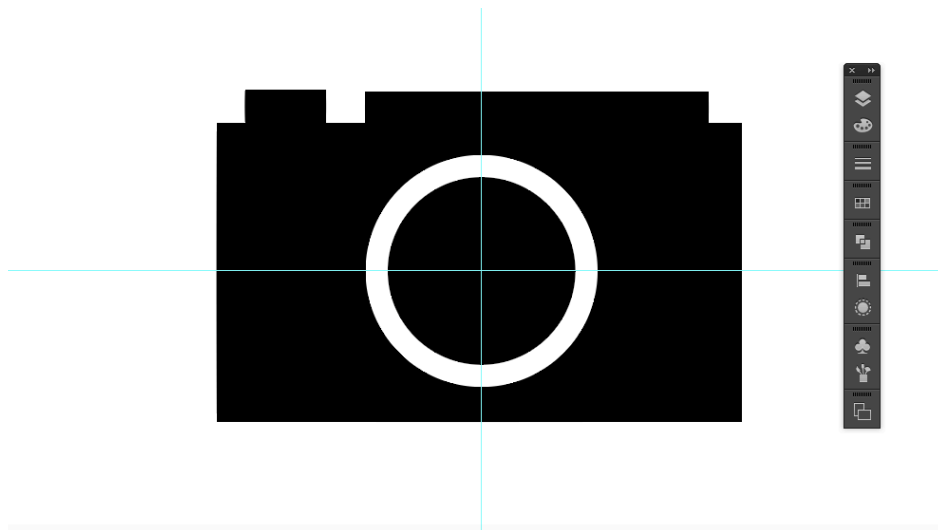
Votre forme rouge est à présent soustraite du rectangle et ainsi forme ce qui représente l'objectif de l'appareil photo : le rectangle est troué.



Dissocier le groupe.



Dessignons à présent le déclencheur de l'appareil ainsi que la barre où se situe habituellement le viseur. Pour ce faire, créer deux rectangles, un petit de 20x8mm pour le déclencheur, un plus grand de 85x8 mm pour l'autre.



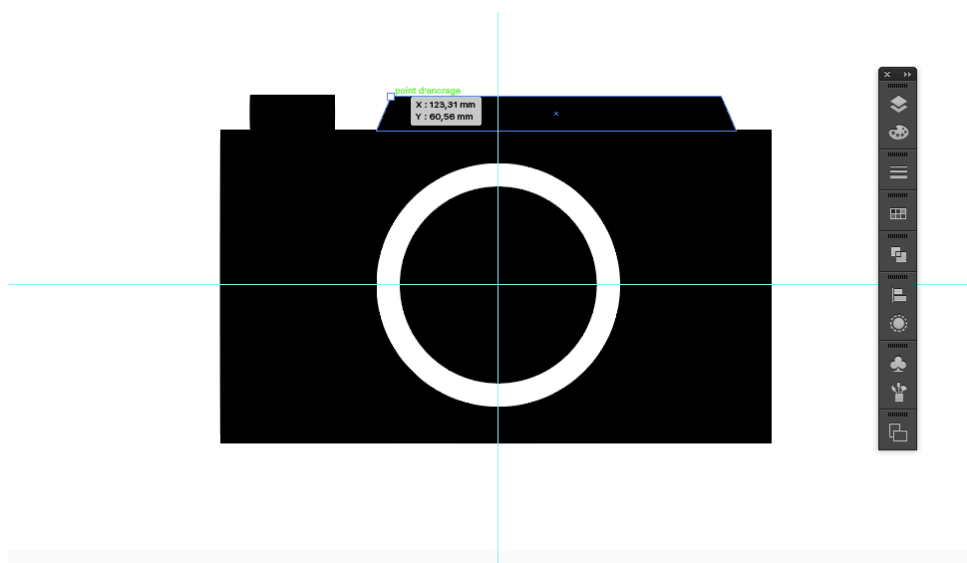
Personnalisons la barre du viseur en transformant le rectangle en trapèze.

Pour se faire, utilisez l'outil de sélection directe (la « flèche blanche », raccourci clavier « **A** »), et sélectionnez le point du coin haut/gauche du rectangle.

Faire bouger le point bouge de 10 pixels vers la droite : en maintenant la touche **Maj** enfoncée tapez une fois sur la flèche droite du clavier ou déplacez-le manuellement.

Procédez de même vers la gauche avec le point haut/droit du rectangle.

Vous obtenez un trapèze symétrique.

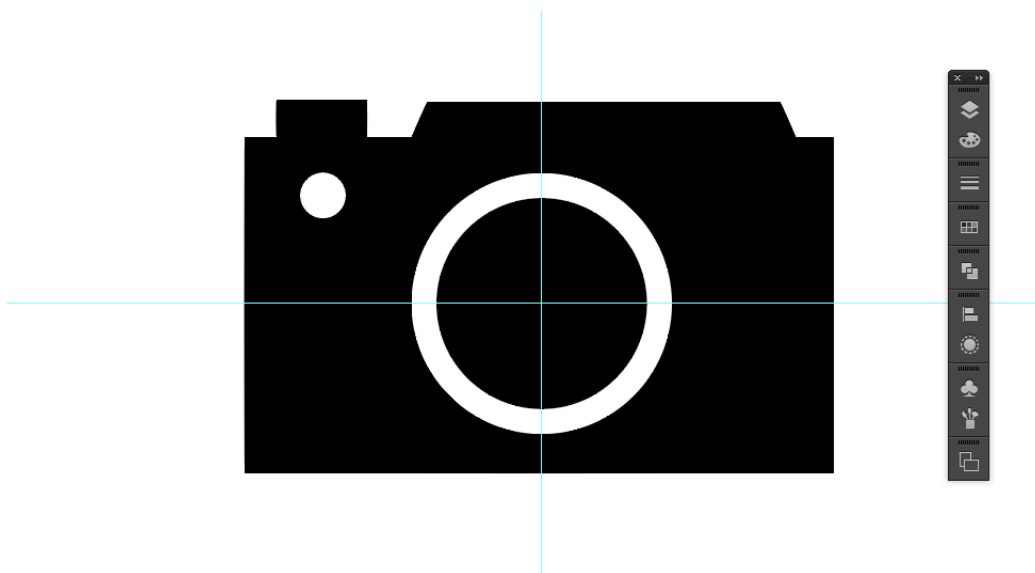


Créer sur le boîtier un cercle blanc de 10x10 mm sous le bouton de déclencheur qui représente le flash de l'appareil.

Le soustraire du boîtier.

Pour ce faire, le sélectionner le cercle et le rectangle du boîtier et depuis le panneau Pathfinder, choisir « Soustraire »

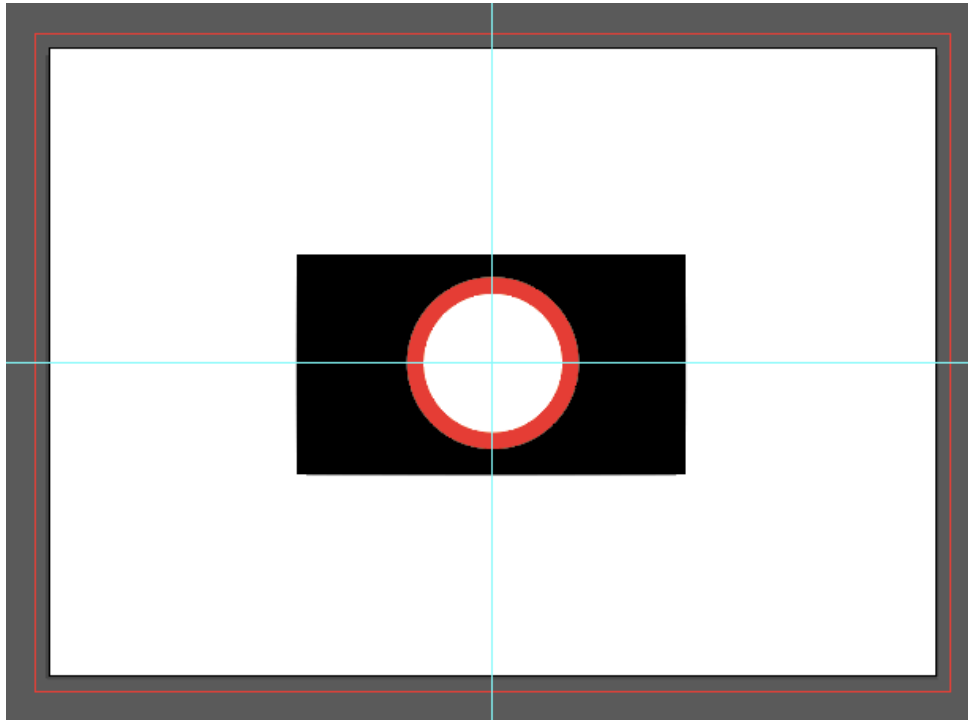
L'icône « photo » est créée.



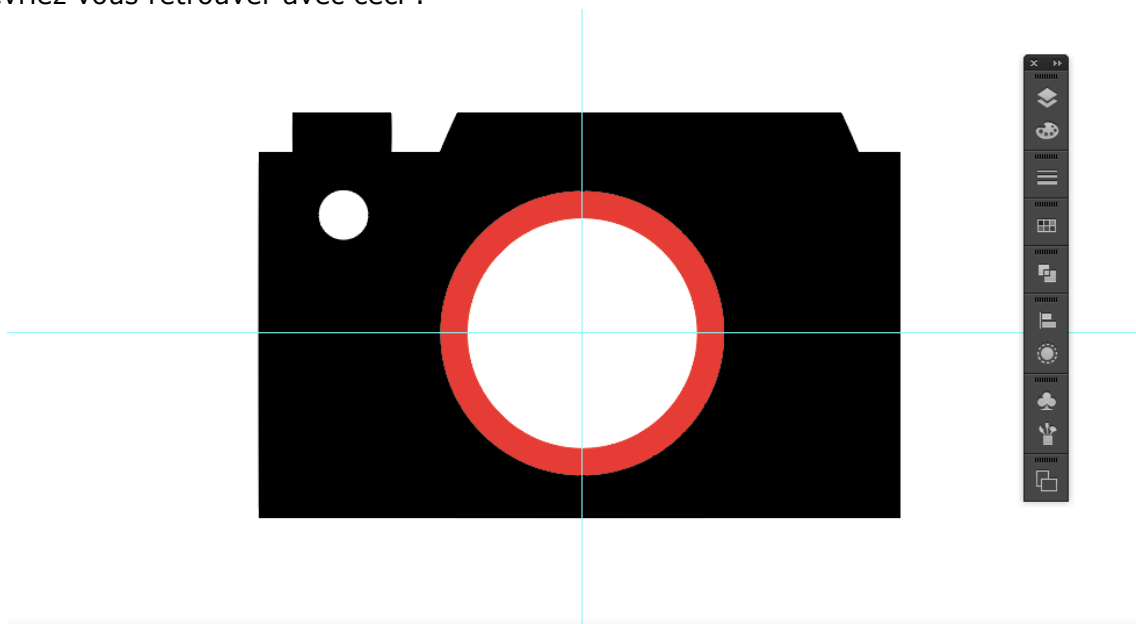
Etape 2, la version couleur

Créer de nouveau le boîtier et le cercle avec son contour (refaire les trois premières étapes jusqu'à l'illustration n°3).

Nous avons donc le rectangle, qui représente le boîtier de l'appareil et le cercle à l'intérieur de celui-ci qui représente l'objectif.



Dessinez à nouveau le bouton de déclencheur et la barre du viseur, ainsi que le flash. Vous devriez vous retrouver avec ceci :

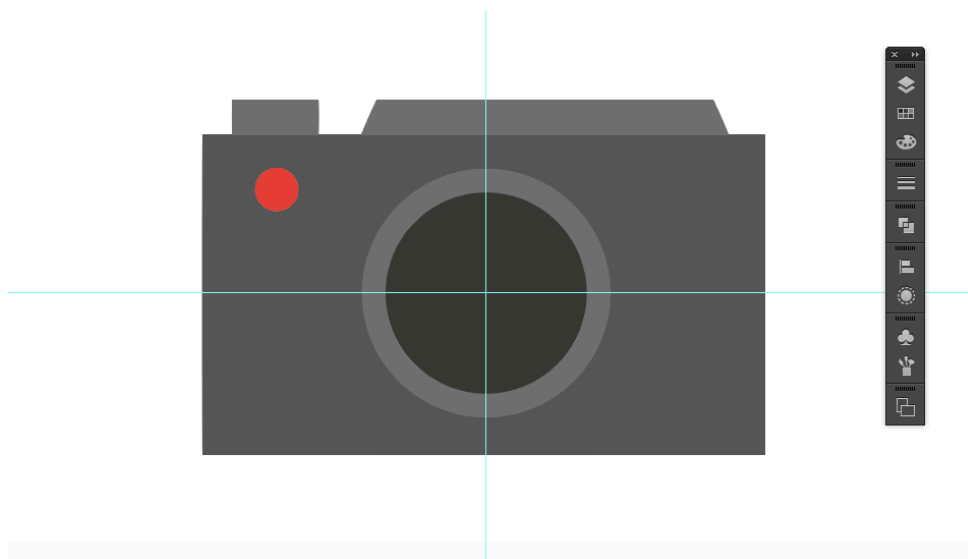


Commençons à attribuer les couleurs aux différentes parties du dessin qui paraissent adaptées à un vrai appareil photo.

- Le boîtier : gris foncé.

- Le bouton du déclencheur, souvent chromé sur les appareils photo : gris plus clair.
- La barre du viseur et au contour de l'objectif : même couleur gris claire
- Intérieur de l'objectif : gris foncé (plus foncé que celui du boîtier pour contraster).
- Rond du flash : rouge.

Attention à ce que la barre du viseur et le déclencheur se trouvent sous le rectangle du boîtier dans les calques afin d'éviter les superpositions. Si cela n'est pas le cas, sélectionnez les deux formes et faites un **clic droit/Disposition/Arrière-plan**.



Etape 3, les ombres

Ajoutons quelques ombres pour donner du relief à l'icône.
Nous allons pour ce faire utiliser les Pathfinders.

Pour créer de belles ombres qui soient cohérentes, il faut suivre deux règles très simples :

- Se fixer un point imaginaire à l'extérieur de l'objet qui sera la source virtuelle de lumière. C'est à partir de ce point que nous déciderons du sens des ombres ainsi que de leurs formes.
- Toujours utiliser la même couleur pour les ombres. En l'occurrence, nous utiliserons un noir à 100% que nous appliquons avec une opacité de 30% pour laisser transparaître la couleur du dessous.

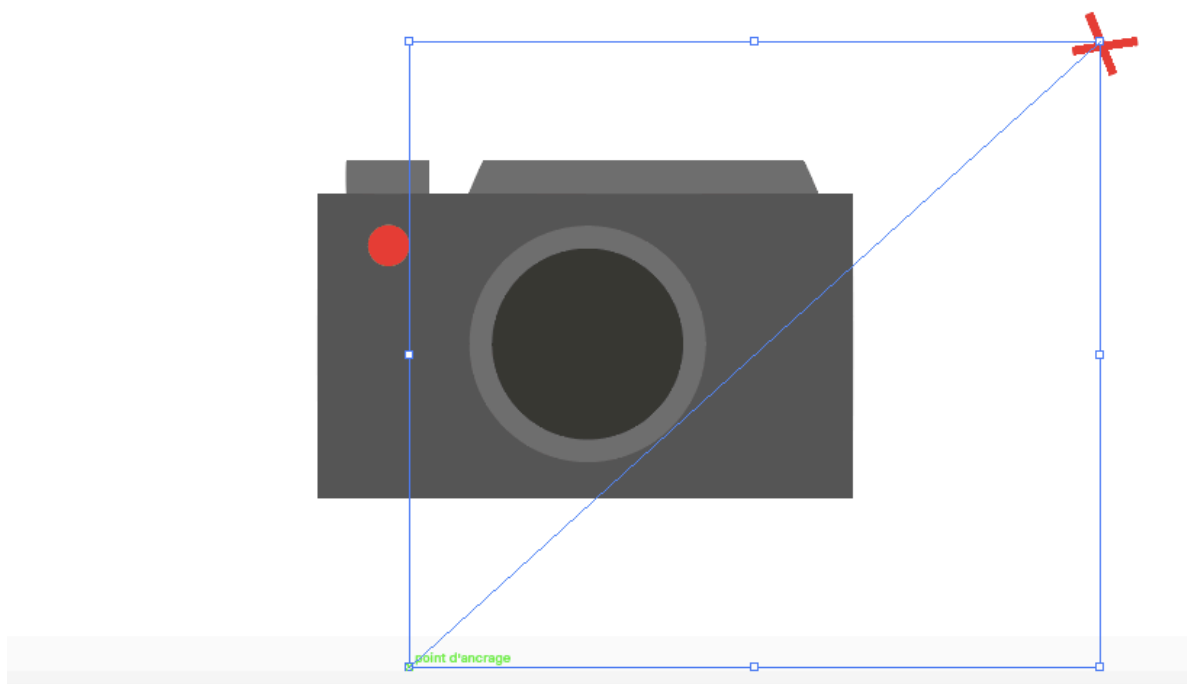
Deux méthodes pour la réalisation du tracé:

Tracez l'ombre à main levée avec l'outil plume *ou* en suivant les étapes suivantes :

> Quelques soit la méthode choisie :

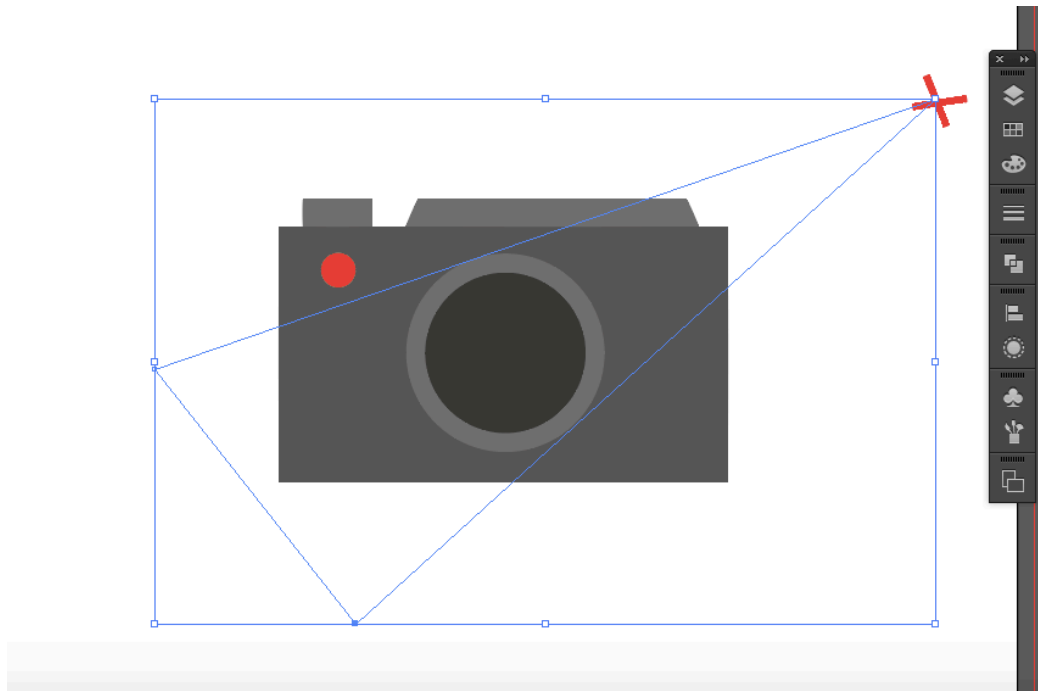
Marquez d'une croix rouge la source lumineuse et choisissez une couleur rouge pour le contour du tracé pour faciliter, la visualisation du tracé.

Avec l'**outil Plume** (raccourci **P**), tracer une droite partir de ce point jusqu'au bord de l'objectif et laissez sortir le tracé à l'extérieur de l'icône.



Refermez le tracé en créant une deuxième droite passant par le bord opposé du cercle de l'objectif, comme montré ci-dessous. Si votre tracé n'est pas parfait, retouchez-le point par point avec l'outil de sélection direct (flèche blanche).

Pour un bon rendu, le tracé des ombres doit être précis.



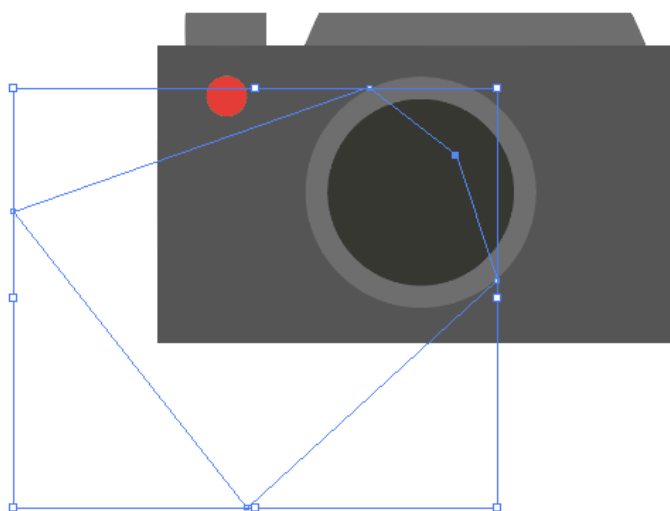
À présent, avec la **Plume**, ajouter deux points au tracé sur les points de jonction entre le tracé et les bords de l'objectif.

Avec l'outil **de sélection direct**, prenez le point du triangle apposé à la source de lumière et déplacez-le jusque dans le cercle de l'objectif.

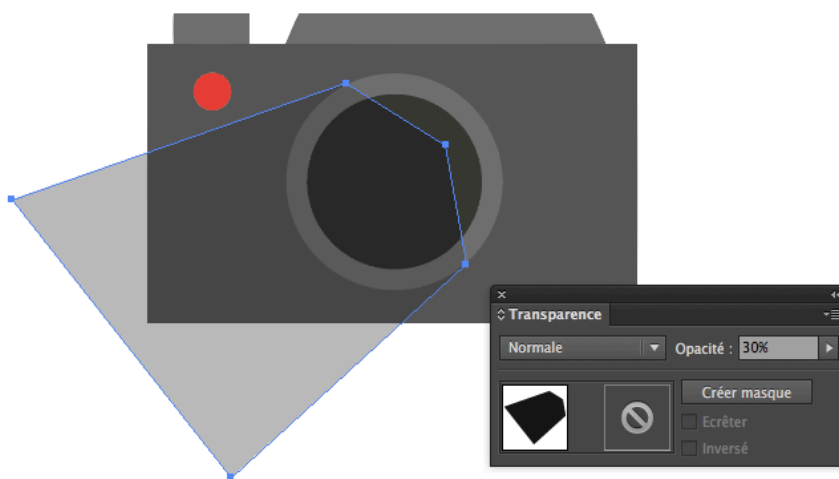
Nous venons de définir la zone d'application de l'ombre projetée par l'objectif.

La couleur de l'ombre

Appliquer une couleur à l'ombre.



Remplissez le triangle avec un fond noir à 100% et supprimez le contour rouge. Appliquez une opacité de **30%** depuis la fenêtre **Transparence**.



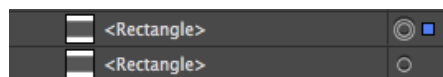
Maintenant que notre ombre est posée, il faut écrêter sa forme selon le contour du boîtier de l'appareil photo.

(Assurez-vous que le votre panneau calque est bien ouvert pour vérifier le bon déroulement des étapes qui suivent.)

Pour ce faire, sélectionnez le boîtier avec l'outil sélection (flèche noire) puis faite un **Copier/Coller devant** :

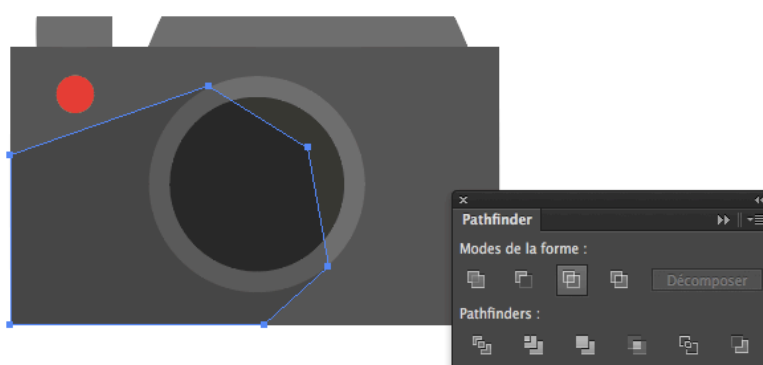
Menu accessible depuis la fenêtre **Édition** ou via le raccourci clavier **Ctrl+C** (copier)/**Ctrl+F** (coller devant).

Vous avez à présent deux rectangles superposés (voir le panneau calque).



Sélectionnez celui du dessus (avec l'outil sélection ou depuis le panneau calque) puis, en maintenant la touche SHIFT, sélectionnez également l'ombre.

Depuis le panneau **Pathfinder**, cliquez sur l'icône **Intersection**.



Depuis le panneau **Calques**, glisser le sous-calque de l'ombre sous le calque de l'objectif (ou maintenez les touches **Maj+Alt+Ctrl** et appuyer sur la touche **Q** jusqu'à ce que votre ombre se retrouve sous le cercle de l'objectif).

