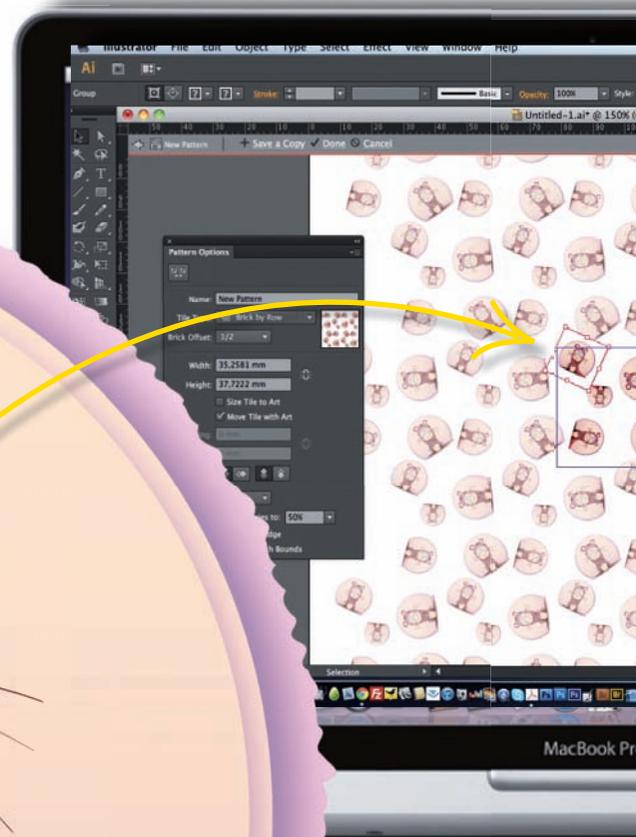




Créer un coussin *personnalisé*

Réalisez une **illustration**, faites-en un **motif**, imprimez le **tissu** et créez votre **coussin personnalisé** !



Atelier

Créer un coussin personnalisé



ENVIE DE CRÉER un design que vous pourrez utiliser dans la vraie vie ? À notre époque où presque tout devient digital, on en oublierait presque que nos créations peuvent être admirées ailleurs que sur écran... Et pourtant ! La variété de supports d'impression possibles n'a jamais été aussi grande. La création textile, longtemps réservée à des professionnels pour des questions de coût, est aujourd'hui accessible aux particuliers à moindres frais. Alors profitez-en ! À vos souris, à

vos tablettes ! Avec Illustrator, réalisez vos propres motifs et faites-les imprimer en ligne. Le jeu en vaut la chandelle : un tissu au design unique, le vôtre, pour créer un sac, un coussin, ou tout ce que vous voulez ! Pour cela, vous allez devoir vous familiariser avec LE logiciel de création vectorielle le plus couramment utilisé dans ce domaine. Mais n'ayez nulle crainte, Huguette Pizzic, experte en bêtes sympathiques, est là pour vous dévoiler tous les secrets de fabrication d'un design textile original et coloré.





La bestiole

Créez un motif de drôle de bête avec Illustrator !

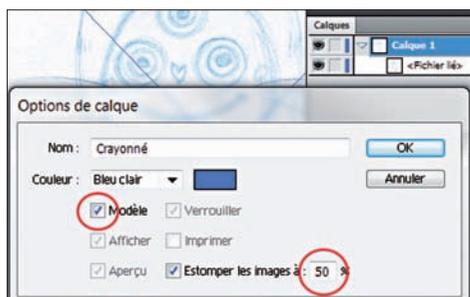
1 Avant toute chose

Ne vous jetez pas immédiatement sur votre ordinateur. Un motif textile demande réflexion : répété plusieurs fois et utilisé pour créer un sac, un coussin, etc., il se doit d'être simple et compréhensible afin de ne pas surcharger votre objet. Mais plus un dessin est simple, plus sa réalisation est délicate : vous ne pouvez pas faire illusion avec des fioritures ! Procédez donc à des recherches de formes et designs sur papier et réalisez ensuite le crayonné précis de votre dessin sur papier.



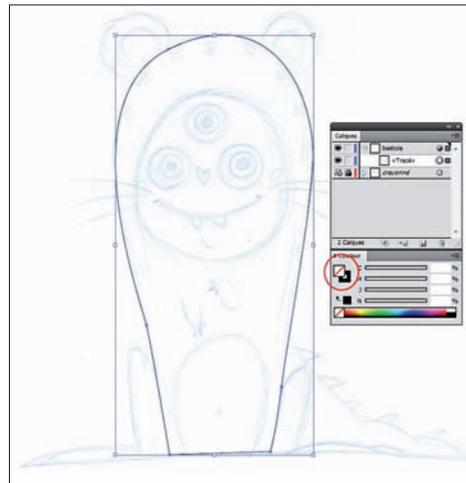
2 Modèle

Une fois votre crayonné scanné, créez un nouveau fichier Illustrator, en A4 vertical. Faites ensuite Fichier > Importer et choisissez votre crayonné. Dans le panneau Calques, vous voyez que le crayonné s'est placé dans le calque 1. Double-cliquez sur ce calque, renommez-le "Crayonné" et cochez la case Modèle. Votre calque est maintenant verrouillé : vous ne pouvez plus travailler dessus (le verrou est visible à côté du calque). Validez.



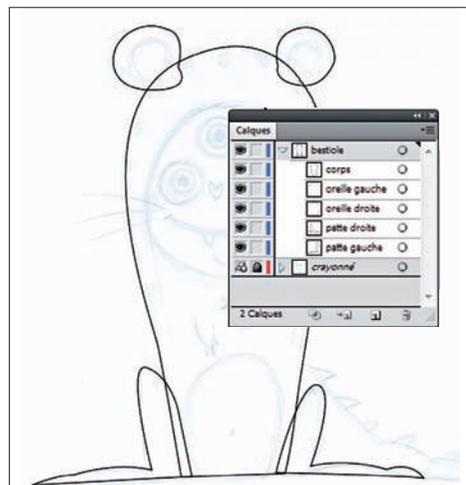
3 Détourage du corps

Créez un nouveau calque au-dessus du calque "Crayonné" et nommez-le "Bestiole". Ce sera notre calque de travail. Avec la Plume, détourez la zone centrale du corps. Englobez le visage, mais ne prenez ni les oreilles ni la queue. Ne tenez pas compte des poils, faites un trait droit. Pour voir votre modèle en dessous, n'oubliez pas de travailler au trait, donc d'enlever le remplissage de votre tracé. Renommez ce tracé "Corps" en double-cliquant dessus dans le panneau Calques.

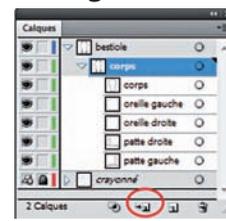


4 Détourage des éléments

Tracez les pattes et les oreilles sans tenir compte des poils et dépassez à l'intérieur du corps afin de ne pas avoir de trous aux jonctions. Astuce : avec l'outil Plume sélectionné, appuyez sur Alt. Vous accédez à l'outil Conversion de point qui vous permet de modifier les poignées pour jouer sur l'arrondi. Un clic sur un point d'ancrage avec cet outil supprime les poignées et crée un angle. Relâchez la touche Alt, vous retrouvez la Plume.



5 Organiser



Renommez chacun des tracés puis sélectionnez le calque "Bestiole" dans le panneau Calques. Créez un sous-calque en cliquant sur l'icône en bas du panneau Calques (elle est grisée si vous n'êtes pas sur un calque). Renommez ce sous-calque "Corps" et sélectionnez tous vos tracés dans le panneau. Glissez-les tous dans le sous-calque "Corps". Organisez ensuite vos tracés de façon à les mettre dans le même ordre que sur l'exemple.

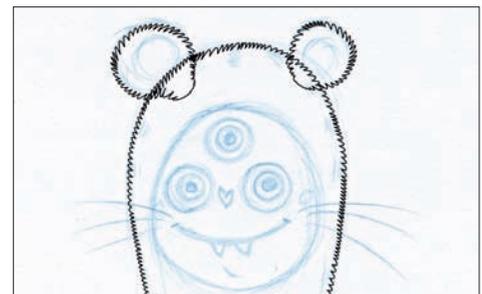
6 Poils



Afin de réaliser le contour des poils de façon graphique sans passer des heures dessus, nous allons utiliser un outil de déformation. Dans la barre d'outils, appuyez longuement sur l'outil Déformation afin de faire apparaître le menu déroulant des outils relatifs. Choisissez l'outil Cristallisation. Une fois cet outil sélectionné, double-cliquez dessus dans la barre d'outils afin de faire apparaître ses options et entrez les mêmes valeurs que dans l'exemple.

7 Création des poils

Masquez tous les tracés sauf "Corps" afin de ne travailler que sur celui-ci. Avec votre outil Cristallisation, commencez à déformer à partir de l'extérieur afin de créer un effet arrondi (si vous déformez depuis l'intérieur, vous aurez un effet de poils plus pointus). Plus votre pointeur sera proche du tracé, plus la déformation sera forte, vous pouvez donc gérer l'intensité des poils. Lorsque vous avez fait tout le tour, masquez "Corps" et continuez sur les autres tracés.



8 Pathfinder



Dans le panneau Calques, sélectionnez les pattes et le corps et glissez-les

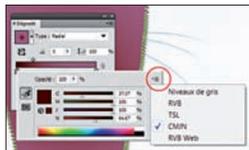
sur l'icône Nouveau calque afin de les dupliquer. Sélectionnez ensuite ces trois nouveaux tracés en cliquant sur leur petit cercle à droite dans le panneau Calques. Faites Fenêtre > Pathfinder. Un panneau s'ouvre. Cliquez sur la première icône : Modes de la forme : Réunion. Vos trois tracés n'en forment plus qu'un. Renommez ce tracé "Corps global" et placez-le en dessous des tracés du corps et des pattes.

9 Dégradé

Sélectionnez "Corps global" et masquez tous les autres tracés. Dans votre barre d'outils, sélectionnez la couleur de contour et passez-la en transparent. Prenez à présent la couleur de fond et cliquez sur le mode de remplissage dégradé. Un dégradé s'applique automatiquement à votre forme. Ouvrez la fenêtre Dégradé (Fenêtre > Dégradé de couleurs) et choisissez un dégradé radial plutôt que linéaire. Faites glisser les trois curseurs de la barre afin de gérer le fondu (plus ou moins progressif...).



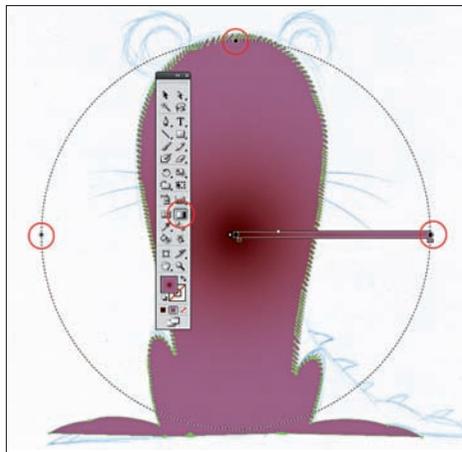
10 Couleurs de dégradé



Pour changer les couleurs de votre dégradé, double-cliquez sur le premier curseur. Un menu s'ouvre, dans lequel vous pouvez choisir votre couleur. Pour retrouver le mode couleur CMJN (mode destiné à l'impression), cliquez sur l'icône en haut à droite de ce menu. Un nouveau menu déroulant s'affiche, dans lequel vous pouvez choisir votre mode. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre couleur et à répéter l'opération pour le deuxième curseur.

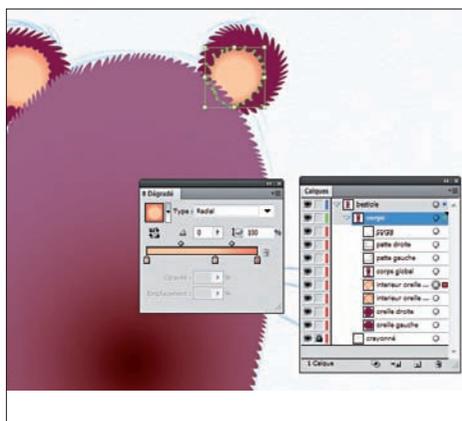
11 Placement de dégradé

Pour placer votre dégradé, sélectionnez l'outil Dégradé. Une barre partant du centre de votre dégradé apparaît. En approchant votre pointeur, un cercle en pointillé apparaît également. Vous pouvez déplacer votre dégradé en cliquant-glissant le point blanc au centre du dégradé, réduire son diamètre à l'aide de l'un des carrés à gauche et à droite, et même l'aplatir ou l'allonger avec le point noir en haut. Vous pouvez également faire une rotation en vous plaçant sur le cercle en pointillé.



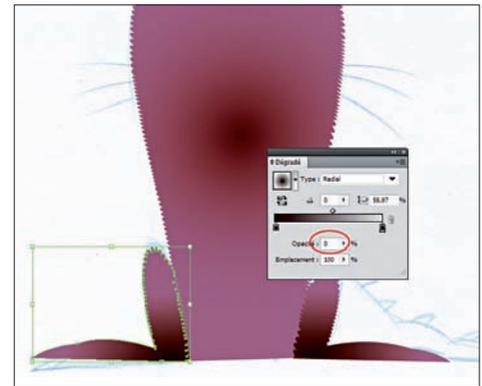
12 Oreilles

Affichez les oreilles, passez leur contour en transparent et appliquez une couleur de fond unie. Détournez l'intérieur des oreilles et placez ces nouveaux tracés entre "Corps global" et les tracés des oreilles. Sur l'intérieur des oreilles, utilisez l'outil Cristallisation pour les poils. Appliquez ensuite un contour transparent et un dégradé de fond radial. Pour ajouter des nuances (= un curseur), cliquez sur la barre dans la fenêtre Dégradé. Pour supprimer un curseur, sélectionnez-le et cliquez sur la poubelle à droite de la barre.



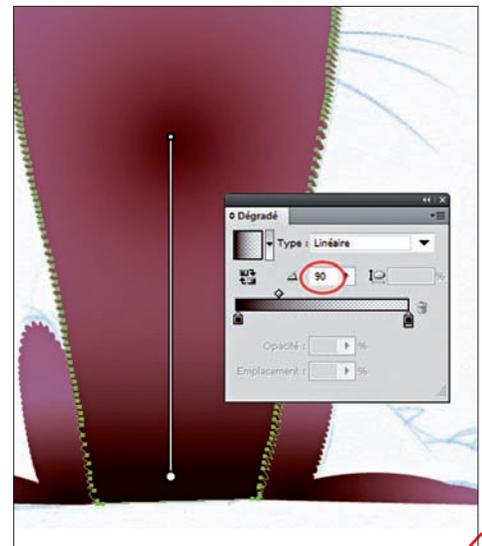
13 Pattes

Sélectionnez à présent une patte, passez son contour en transparent et appliquez-lui un dégradé de fond radial. Mettez une première couleur foncée et choisissez une teinte proche pour la seconde. Par contre, nous allons passer cette seconde couleur en transparent. Pour cela, sélectionnez le second curseur et descendez l'Opacité à 0 %, toujours dans la fenêtre Dégradé. Avec l'outil Dégradé, placez le dégradé de façon à créer l'ombre du pli de la patte. Répétez l'opération pour la seconde patte.



14 Corps

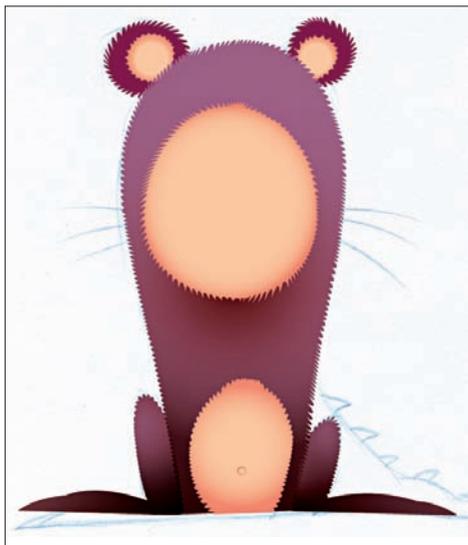
Affichez à présent le tracé "Corps" et sélectionnez-le. Assurez-vous qu'il soit bien au-dessus de tous les autres tracés. Passez son contour en transparent et appliquez-lui un dégradé linéaire cette fois-ci. Comme dans l'étape précédente, choisissez une première couleur foncée, puis une teinte proche pour la seconde, que vous passez en transparent. Appliquez un angle à 90° de façon à mettre le dégradé à la verticale et utilisez l'outil Dégradé pour le placer en bas du personnage.





15 Ventre et visage

Détourez le ventre et renommez ce tracé. Utilisez l'outil Cristallisation pour créer les poils puis appliquez un dégradé radial de fond, identique à celui de l'intérieur des oreilles. Créez ensuite un petit tracé circulaire pour le nombril et appliquez le même dégradé radial. N'oubliez pas de gérer le placement avec l'outil dégradé à chaque fois. Détourez également le visage et refaites les mêmes opérations.



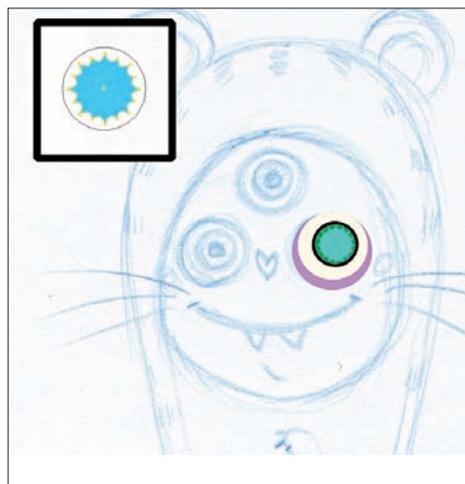
16 Les yeux

Sélectionnez le calque "Bestiole" et créez un nouveau sous-calque que vous nommez "Visage". Glissez le tracé du visage dedans. Masquez le sous-calque "Corps" ainsi que le tracé du visage. Créez maintenant un cercle un peu plus grand qu'un œil et remplissez-le en violet. Créez par-dessus un second cercle un peu plus petit pour le globe. Remplissez-le en blanc et décalez-le légèrement vers le haut de façon à ce que le cercle violet dessine un cerne.



17 Iris

Créez un troisième cercle encore plus petit, pour l'iris. Remplissez-le en vert avec un contour noir. Vous pouvez épaissir le contour dans le panneau Contour. Créez encore un cercle, que vous remplissez en bleu clair. Sélectionnez l'outil Cristallisation, en baissant le détail et l'angle à 0. En plaçant votre pointeur bien au centre, cliquez une seule fois sur ce dernier cercle avec l'outil Cristallisation. Vous avez créé un effet d'étoile pour votre iris.



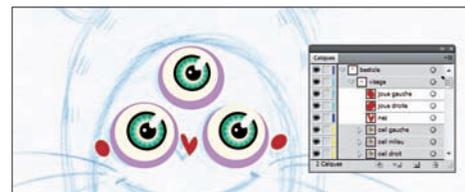
18 Pupille et lumière

Dupliquez ce tracé, appliquez-lui une couleur plus claire et rapetissez-le un peu. Créez ensuite un cercle noir encore plus petit pour la pupille, puis un tout petit cercle blanc et un ovale blanc pour réaliser les reflets de lumière. Sélectionnez maintenant dans votre espace de travail tous les tracés de l'œil et faites Ctrl/Cmd+G afin de créer un groupe. Tous les tracés de l'œil étant à présent liés, vous pouvez les déplacer ensemble.



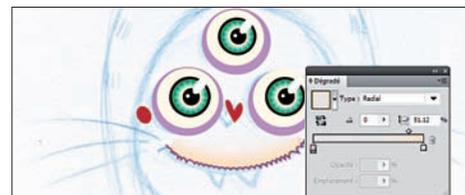
19 Éléments du visage

Sélectionnez votre groupe dans le panneau Calques, renommez-le correctement puis dupliquez-le deux fois en le glissant sur l'icône de nouveau calque. Remplacez les deux yeux supplémentaires selon le crayonné. À présent, avec la Plume, créez un tracé pour le nez ainsi que pour les joues et remplissez-les en rouge.



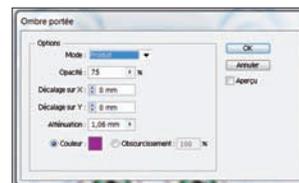
20 Bouche

Créez un tracé pour la bouche puis utilisez l'outil Cristallisation afin de réaliser les poils. Appliquez-lui un contour violet foncé et un fond transparent. Dupliquez ce tracé deux fois et sélectionnez celui du milieu. Faites Effet > Atténuation > Flou gaussien et réglez un très faible flou pour créer une ombre. Sélectionnez maintenant la copie du dessous et passez le contour en transparent. Appliquez un dégradé radial de la transparence vers une couleur chair claire.



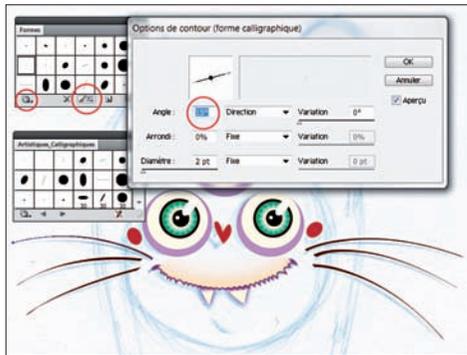
21 Ombres et dents

Créez deux ellipses très aplaties pour les fossettes. Appliquez-leur un contour transparent et un dégradé de fond radial, du violet vers le transparent. Pivotez-les correctement. Réalisez ensuite à la Plume les dents et remplissez-les en blanc. Placez-les en dessous des tracés de la bouche. Dupliquez-les et, sur les copies, appliquez un dégradé linéaire du haut vers le bas, du violet au transparent. Sélectionnez de nouveau les tracés de base, faites Effet > Spécial > Ombre portée et entrez les paramètres de l'exemple.



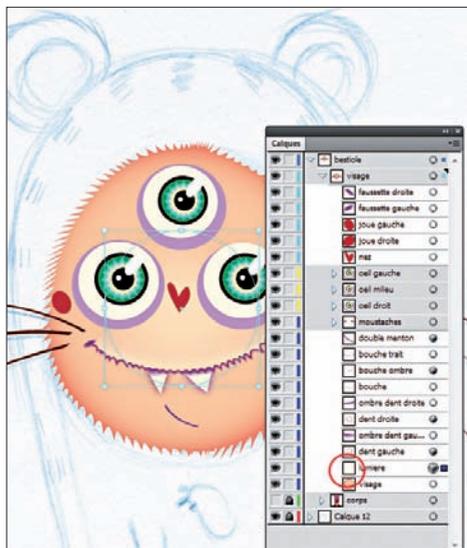
22 Moustaches

Créez le tracé de chaque moustache et appliquez un fond transparent ainsi qu'un contour brun. Ouvrez maintenant le panneau Forme. Dans le coin en bas à gauche, cliquez sur l'icône afin d'ouvrir le menu des bibliothèques. Choisissez Artistiques > Calligraphiques puis testez les différentes formes. Vous pouvez régler l'inclinaison du pinceau pour chaque tracé en cliquant sur la troisième icône en bas du panneau Forme. Sélectionnez toutes vos moustaches et faites Ctrl/Cmd+G pour les grouper.



23 Finalisation du visage

Vous pouvez maintenant réafficher le tracé "Visage" afin de mieux vous rendre compte de votre travail. Créez un cercle et appliquez-lui un dégradé radial d'une couleur chair claire vers la transparence. Placez-le juste au-dessus du tracé "Visage" et positionnez-le au centre du visage. Il rehausse la lumière sur le visage de votre bestiole. Créez ensuite un tracé pour le menton et appliquez-lui un contour violet. Réaffichez le sous-calque "Corps" et masquez "Crayonné".



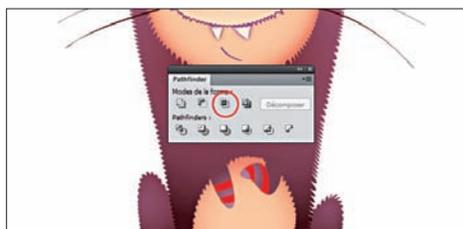
24 Pattes avant

Sélectionnez le calque "Bestiole" et créez un nouveau sous-calque que vous renommez "Pattes avant". Verrouillez les autres sous-calques afin de ne pas les modifier. À la Plume, créez le tracé de chacune des pattes et dupliquez-les deux fois. Appliquez aux tracés du dessous un remplissage uni. Utilisez la Pipette et appuyez sur Maj pour récupérer la couleur juste au-dessus du ventre afin que les pattes se fondent avec le corps.



25 Dégradé et rayures

Sur les tracés du milieu, appliquez un dégradé radial d'une couleur claire vers la transparence. Créez ensuite les tracés des rayures, en dépassant sur les côtés. Sélectionnez les rayures d'une patte et faites Objet > Tracé transparent > Créer. Vos rayures sont maintenant sur un seul tracé. Sélectionnez ce tracé et celui de votre patte (celui du dessus). Dans la fenêtre Pathfinder, cliquez sur la troisième icône : Intersection. Vos rayures ne dépassent plus du tout.



26 Détails

Sélectionnez les rayures, passez-les en rouge et, dans le panneau Transparence, choisissez Densité couleur + afin de conserver les effets de dégradé. Créez la queue sur le même principe ainsi que la crête. Réalisez également les doigts, passez-les en brun et mettez-les en dessous des pattes avant. Réalisez des ellipses rouges pour les pois puis dupliquez "Corps global". Placez-le tout au-dessus et sélectionnez-le ainsi que tous les pois. Faites clic droit > Créer un masque d'écrêtage.



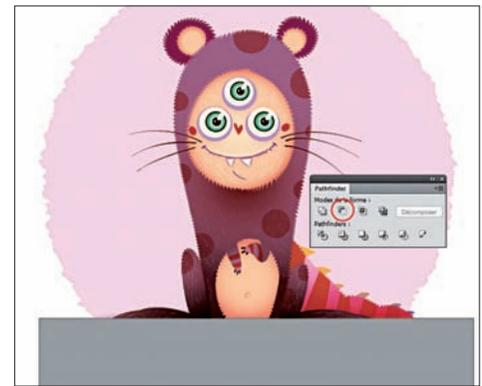
27 Finitions



Vos pois n'apparaissent plus qu'à l'intérieur du corps. Passez-les en produit dans le panneau Transparence et baissez l'opacité afin de conserver les effets de couleur et les dégradés. Créez des petits poils clairs avec le pinceau, sélectionnez-les tous et faites Objet > Tracé transparent > Créer afin qu'ils ne forment qu'un seul tracé et que vous puissiez en baisser globalement l'opacité.

28 Ombre et fond

Réalisez une ellipse et appliquez-lui un dégradé radial brun/noir vers la transparence. Aplatissez-la et placez-la en dessous de tous les tracés et sous-calques. Positionnez-la de façon à créer une ombre portée. Créez un nouveau sous-calque et nommez-le "Fond". Passez-le tout en dessous et créez une grande ellipse dedans. Déformez-en les bords avec l'outil de déformation Fronces qui s'utilise de la même façon que l'outil Cristallisation. Créez un rectangle au niveau du sol.



29 Fin du dessin

Sélectionnez le rectangle et l'ellipse et, dans la fenêtre Pathfinder, cliquez sur la seconde icône. L'ellipse est tronquée. Appliquez-lui un léger dégradé vertical et créez plusieurs cercles concentriques en alternant remplissage uni et dégradé pour créer du volume. Tronquez-les de la même façon. Votre dessin est terminé !



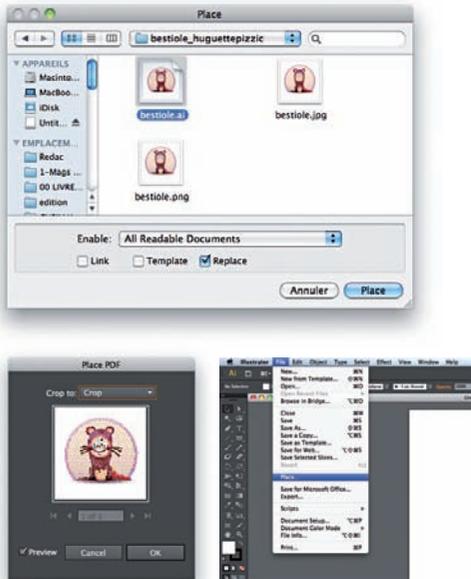


Le motif répétitif

Créons à présent le motif !

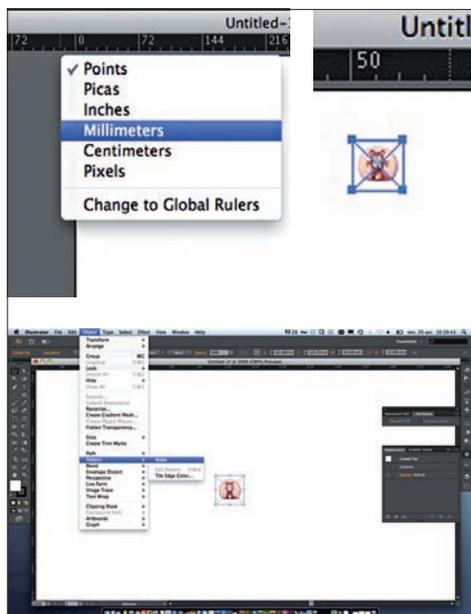
1 Importer le dessin

Pour la suite de ce tutoriel, nous avons décidé de vous montrer les nouveautés d'Illustrator CS6 en matière de motif. Créez un nouveau document A4, faites Fichier > Importer puis choisissez le fichier Ai de votre bestiole.



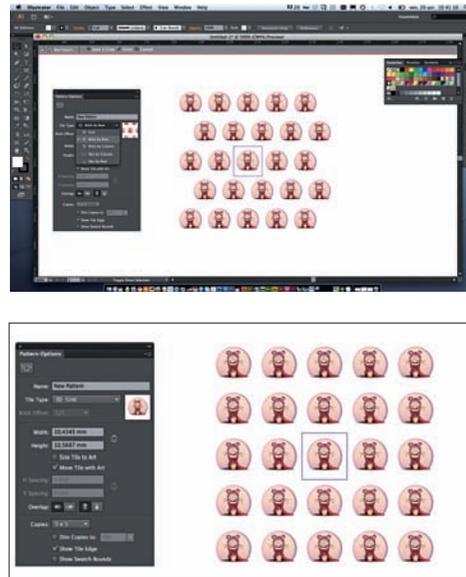
2 Placement

Affichez les règles et passez-les en millimètres. Nous allons travailler à 100 % du motif qui sera imprimé. Réduisez votre bestiole à environ 1 cm de large. Faites Object > Pattern > Make.



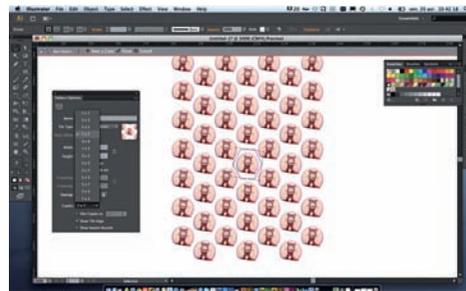
3 Motif simple

Le panneau Pattern options s'ouvre. Par défaut, le motif est répété simplement sur tous les côtés en se dupliquant régulièrement. Dans le menu déroulant Tile Type, vous pouvez choisir la façon dont le motif va se répéter. Une icône d'aperçu à gauche du type vous aide à prévisualiser le résultat.



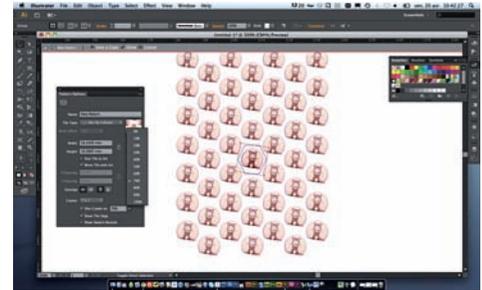
4 Décalage

Le menu Copies vous permet d'augmenter le nombre de répétitions pour voir votre motif à une plus grande échelle. Vous pouvez aussi à tout moment agir sur le dessin de base en le faisant pivoter ou en le réduisant. Les modifications se voient tout de suite sur l'ensemble du motif.



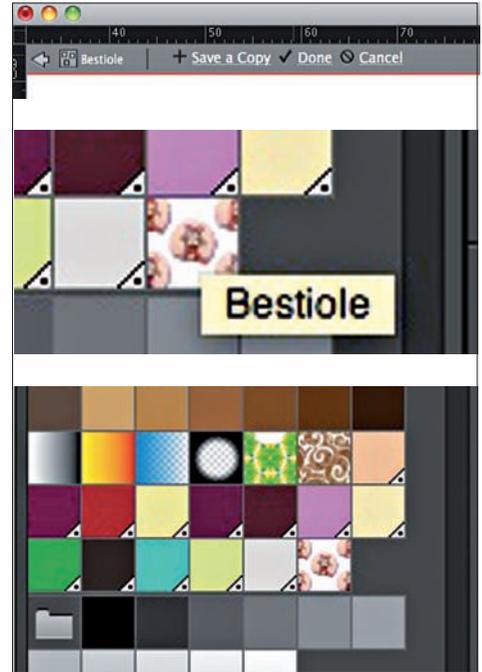
5 Opacité

Cochez Dim Copies to et choisissez un pourcentage d'opacité pour les copies. Cela vous permet de voir à 100 % d'Opacité votre bestiole de base et les copies du motif en transparence.



6 Premier essai

Validez votre motif en cliquant en haut de la page sur Save a copy ou Done. Votre motif est alors enregistré dans le Nuancier. Vous pouvez ajouter une forme rectangulaire sur votre document et cliquer sur le motif dans le Nuancier pour l'appliquer.



« Vous pouvez aussi à tout moment agir sur le dessin de base en le faisant pivoter ou en le réduisant. »

7 Plus complexe

Toutefois, ce motif ayant une répétition un peu basique, nous allons le complexifier trois fois. Changez les tailles et orientations comme sur notre exemple. Sélectionnez les quatre bestioles et lancez le mode de création de motif.



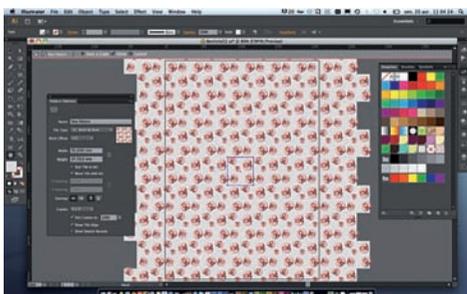
8 Aléatoire

Vous pouvez voir que c'est déjà plus intéressant. Cependant, il se crée des espaces. Comblez-les en ajoutant un dessin et en déplaçant un peu les autres. Comme les modifications se font en direct, vous pouvez voir tout de suite si votre motif est cohérent.



9 Fond

Nous avons décidé ici d'ajouter un fond coloré sous les bestioles. Ajoutez une forme rectangulaire beige clair et placez-la à l'arrière-plan des bestioles, bien cadrée dans l'espace de répétition du motif.

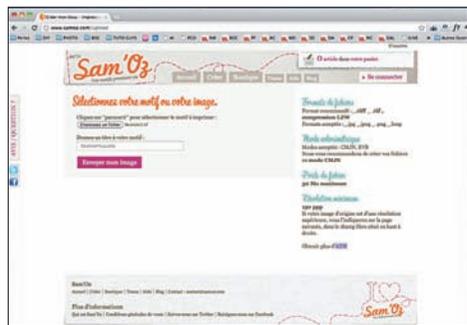


10 PDF

Validez le motif, remplissez toute la zone du A4. Nous avons choisi d'imprimer le motif chez Sam'oz. Enregistrez donc en TIFF, compression LZW, CMJN, 300 dpi.

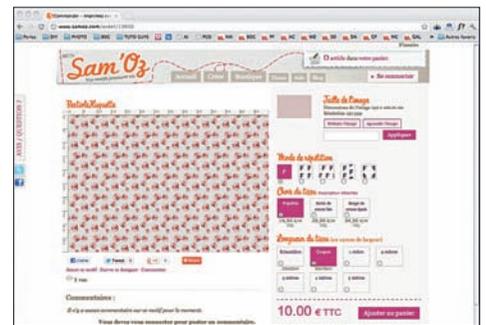
11 Import

Rendez-vous sur samoz.fr et cliquez sur Créer dans le menu. Cliquez sur Choisissez un fichier et sélectionnez votre TIFF. Il doit faire 30 Mo maximum. S'il est trop lourd, utilisez plutôt le format PNG ou JPG. Donnez un titre à votre motif et cliquez sur Envoyer mon image.



12 Options

Une fois le motif chargé, vous avez accès à quelques options. Vous pouvez réduire ou agrandir l'image. Ici, nous n'y toucherons pas car notre motif est à l'échelle. Si vous n'avez pas créé le motif auparavant, vous pouvez le faire dans l'interface du site en choisissant le mode de répétition.



13 Options et règlement

Choisissez ensuite le type de tissu et sa longueur. Le tarif se met à jour automatiquement en dessous. Vous n'avez plus qu'à l'ajouter au panier. Vérifiez les informations de paiement et créez votre compte. Vous recevrez ensuite un mail de confirmation du paiement.



14 Le tissu

Votre tissu arrivera entre une et deux semaines plus tard. Vous pouvez maintenant suivre le patron désiré, découper votre tissu et coudre votre coussin. Nous avons choisi de faire un petit repose-tête, rempli de billes de polystyrène ! ■

