

PAO (PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR) ET COMMUNICATION VISUELLE – PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR & INDESIGN

OBJECTIFS DU MODULE DE FORMATION :

- > Connaître le vocabulaire technique lié à la création visuelle et aux outils connexes, ainsi échanger avec des professionnels du sérial, les diriger et coordonner leurs actions au sein d'une gestion de projet maîtrisée.
- > Connaître les ressources matérielles et techniques liées à la création de supports en vue d'établir des cahiers des charges techniques précis, d'échanger avec les prestataires.
- > Connaître les différents domaines de création : typographie, recherche iconographique, concepts créatifs, maquettes d'exécution, suivi de production...
- > Connaissances des fondamentaux en PAO (publication assistée par ordinateur) et des ressources techniques et matérielles liées à la création de visuels et de supports au sein d'une stratégie de communication réalisée en amont.
- > Développer une culture visuelle et informationnelle éclectique.
- > Développer des connaissances et compétences techniques sur les logiciels pour une utilisation professionnelle.

INTRODUCTION :

- > Analyser des contextes mercatiques et de communication, Afin d'en tirer des problématiques, des objectifs, des axes réflexifs et créatifs.
- > Analyser des supports et des codes sémiotiques afin de concevoir des signes visuels adaptés, que l'on peut justifier, organiser et adapter à un support imprimé ou multimédia.
- > Hiérarchiser les informations de manière logique sur les supports créés, afin de transmettre dans un ordre précis le raisonnement préalablement défini et de véhiculer une image singulière, un ensemble de valeurs également définies en amont.
- > Réaliser des supports opérationnels, préparer des fichiers pour l'impression de supports et pour l'édition multimédia, site web et vidéo.
- > Présentation des logiciels de PAO, leurs fonctions principales et les objets qui incombent à leur utilisation (suite Adobe : Photoshop, Illustrator, Indesign)
- > Présentation des différents travaux pratiques réalisables dans le cadre de ce cours et de leurs tutoriels écrits et vidéographiques accessibles sur la page web dédiée :

<https://www.poasson.com/enseignement-superieur-bts-licence-master-ingenierie-de-formation/>

Chacun des travaux présentés dans ce programmes permettent de passer en revue différentes fonction des logiciels ; ces travaux réalisés dans leur ensemble permettent une maîtrise de ces outils

Méthodologie : *Chaque notion théorique abordée en cours doit être notifiée dans un tutoriel personnel réalisé par l'apprenant, organisée par logiciel et illustrée par un visuel issu du processus de fabrication des sujets proposés, en lien avec la notion abordée.*

1/ LA PHOTOGRAPHIE NUMERIQUE ET L'IMAGE PIXELISEE – RETOUCHES, MONTAGE ET PEINTURE – LOGICIEL PHOTOSHOP

Présentation des fondamentaux en PAO dans le cadre de l'édition imprimée et multimédia :

- La Résolution et la définition d'une image (dpi)
- Le Pixel / Le Vecteur
- Les Modes colorimétriques (RVB / CMJN)
- Les Formats de fichiers informatiques (formats natifs et formats de compression bitmap et postscript)

a/ AFFICHE D'UN BIOPIC FICTIF :

>> Réalisation du visuel d'une affiche de film sur le modèle de l'affiche du film "De Gaulle". Il s'agit d'utiliser cette affiche comme modèle, en terme de structure et de types d'éléments iconographiques, pour créer une affiche originale d'un Biopic fictif sur un personnage historique choisi par l'étudiant, à l'aide de photos récupérées sur internet. Le montage photographique et la colorisation seront réalisés sur Photoshop et la mise en forme textes/images sur Indesign ou Illustrator.

>> Un tutoriel écrit est disponible à l'adresse suivante :

<https://www.poasson.com/enseignement/tutoriel-photoshop-affiche-biopic.pdf>

> Développement de la pratique du logiciel Photoshop :

> Création d'un fichier de travail et présentation des différentes caractéristiques de ce fichier en fonction du support sur lequel il sera utilisé.

> Ouverture des images : Notions de Taille et résolution d'image, Notion de calques

> Mise en place des images sur le fichier de travail en vue de réaliser un montage.

> Présentation de l'outil plume (parallèle avec illustrator et Indesign), de la fenêtre « tracé » et des sélections réalisées à partir des tracés vectoriels.

> Présentation des outils de détournement (lassos, sélection, baguette magique et outil de sélection rapide

- > Approche concrète de la notion de rendu pixellisé en opposition au rendu vectoriel.
- > Présentation de l'outil Masque de fusion et des modes de fusion en vue de réaliser un montage de plusieurs images. Travail au pinceau et colorisation d'images en niveaux de gris.
- > Réglages chromatiques (niveaux, courbes, saturation, balance des couleurs etc...), Calques de réglages.

> Export et configuration pour une utilisation sur un support Imprimé et sur un support multimédia

> Réalisation de la mise en page texte/image de l'Affiche sur Illustrator et exporter le fichier en pdf pour une composition sur Indesign.

b/ RÉALISATION D'UN VISUEL POUR LA CREATION D'UNE MAQUETTE D'UNE INTERFACE WEB DEDIEE AU JEU « ASSASSIN'S CREED » DÉVELOPPÉ PAR UBISOFT

>> Un tutoriel écrit est disponible à l'adresse suivante :

<https://www.poasson.com/enseignement/tutoriel-photoshop-assassins-creed-site-web-maquette.pdf>

>> Réalisation d'un personnage du jeu et d'un décor en utilisant 6 photographies données au préalable

> La réalisation de la mise en page texte/image de l'interface des fera sur Illustrator ou Indesign.

c/ RÉALISATIONS D'UNE AFFICHE PROMOTIONNELLE D'UN CONCERT DES « ROLLING STONES »

>> Réalisation du visuel d'une affiche d'un concert des Rolling stones à l'aide de photos récupérées sur internet en suivant les objets graphiques illustrés présent sur l'affiche originale en guise de modèle.

>> En parallèle réalisation vectorielle du logo des Rolling Stones à l'aide d'illustrator.

>> Mise en forme finale de l'affiche sur illustrator (visuel réalisé sur photoshop, logo et contenus éditoriaux)

>> Retour sur les outils, fenêtres et fondamentaux étudiés dans les travaux pratiques précédents.

>> Export et configuration pour une utilisation sur un support Imprimé et sur un support multimédia

- Approfondissement des notions de RVB & CMJN, de résolution d'images et de formats de fichiers

d/ TRAVAIL DE RETOUCHES CHROMATIQUES, FORMELLES ET TEXTURELLES SUR DIFFÉRENTES PHOTOGRAPHIES DONNEES AU PRÉALABLE

- > Réglages chromatiques (niveaux, courbes, saturation, balance des couleurs etc...), Calques de réglages.
- > Utilisation du filtre fluidité
- > Utilisation du Tampon de duplication et de l'outil Pansement
- > Utilisation de Différents filtres pour l'ajout de textures
- > Travail au pinceau, en utilisant la palette et le spectre chromatique, les masques de fusion et les modes de fusion
- > Export des images en fonction de leur utilisation.

2/ CREATION VECTORIELLE – TYPOGRAPHIE, LOGOGRAMME & ILLUSTRATIONS – LOGICIEL ILLUSTRATOR

a/ CONSTRUCTION DU LOGO DE LA MAISON CHANEL ET DU MUSEE D'ORSAY

- Étude sémiotique de logos et d'identités visuelles, de supports variés imprimés ou multimédias.
- > Présentation du modèle de Jakobson afin de comprendre les différents agents d'un projet de communication. Présentation de l'importance d'une identité visuelle pour un annonceur et d'établir une codification de sa fabrication et de son utilisation, autrement dit une charte graphique.
- > Présentation du rôle et de l'impact d'un visuel et des éléments graphiques qui le composent, qu'ils soient iconographiques ou typographiques, sur les impressions et compréhensions d'un public-cible.
- > Présentation de la notion de canal de diffusion et de média-planning ; Présentation du rôle d'un support de communication média ou hors-média.
- > Lire, utiliser et concevoir une charte graphique de manière logique. Développement des qualités techniques et esthétiques des travaux réalisés.

>> Utilisation du tutoriel vidéo : <https://www.poasson.com/enseignement/tutoriel-creation-vectorielle-indesign-logo-chanel.mov>

- > Création d'un document de travail et présentation de ses différents critères de configuration, en fonction de l'utilisation des éléments visuels qui y seront construits.
- > Présentation de l'importance de la composition, de la grille de construction, des règles, des repères et des rapports de proportions.
- > Utilisation des outils de formes géométriques, de déplacement, de transformations et de combinaisons par addition et soustraction (fenêtre « Pathfinder »)
- > Tracé transparent et masque d'écrêtage.

- > Mise en forme de contenus éditoriaux, traitement de texte et hiérarchisation des informations (fenêtres « caractères » et « paragraphe »).
- > Démonstrations et travail créatif pas à pas.
- > Présentation des similitudes entre les logiciels Illustrator et Indesign

b/ RÉALISATION D'UN VISAGE GEOMETRISÉ, À PARTIR D'UN MODÈLE

- > Choisir une photographie d'un visage (un personnage historique ou personnel), en niveaux de gris ou en couleur, avec un contraste clair/obscur très fort.
- > Ce visage sera composé uniquement de triangles de tailles et formes différentes, de couleurs variées de manière à rendre les contrastes clair/obscur et par là même les volumes.

>> Un tutoriel écrit est disponible à l'adresse suivante :

<https://www.poasson.com/enseignement/tutoriel-illustrator-decor-interieur-objets-portrait.pdf>

- Utilisation de l'outil « plume », ajout et suppression de points d'ancrage, réglages de tangentes et utilisation de l'outil sélection directe.
- Réglages de couleur et sélecteur de couleurs, des dégradés, des filets de dégradés

c/ RÉALISATION D'UN DÉCOR, D'UNE ILLUSTRATION COMPLEXE ET RÉALISTE

>> Il s'agit d'un espace intérieur composé de cadres, d'un vase, d'un bocal, d'un arbre, d'un fauteuil, d'un meuble et d'une lampe :

- Réalisation des tracés des différents éléments à la plume et/ou en utilisant les outils de formes géométriques
- Coloriser les objets à l'aide d'aplats et du sélecteur de couleurs, deS dégradés de couleurs, de filets de dégradés et des modes de fusion de la fenêtre « Transparence »
- Texturer certains éléments en utilisant les dégradés de formes et masques d'écriteau.

Bloc texte et vectorisation.

>> Intégrer le portrait géométrique dans le cadre central du décor réaliser en phase 2

d/ RÉALISATION D'UNE INFOGRAPHIE : L'ARTISANAT EN France

- Présentation de ce secteur, de ses composantes et de sa position au sein de la structure économique française.
- > S'approprier un sujet, créer une mise en page, reproduire un visuel et ses éléments.
- > Réaliser la structure de mise en page à l'aide des règles et des repères et créer les cartouches à l'aide des formes géométriques et de la fenêtre « couleur »
- > Créer les pictogrammes en utilisant les différents outils prévus à cet effet.
- > Créer les blocs texte et configurer l'aspect typographique des contenus éditoriaux.

>> Présentation des exports de fichiers et leurs configurations en fonction de l'utilisation des visuels.

>> Ces travaux sont entièrement réalisés sur Illustrator et intégrés dans un book ou magazine réalisé sur Indesign.

E/ MISE EN FORME TEXTE/IMAGE D'UNE AFFICHE PROMOTIONNELLE D'UN CONCERT DES ROLLING STONES

- > Import du visuel créé sur Photoshop
- > Création des éléments typographiques
- > Création vectorielle du Logo du groupe

3/ HIÉRARCHISER L'INFORMATION, METTRE EN FORME DES TEXTES ET DES IMAGES DE FAÇON LOGIQUE, RYTHMÉE ET ESTHÉTIQUE – LOGICIEL INDESIGN

>> Un tutoriel écrit est disponible à l'adresse suivante :

<https://www.poasson.com/enseignement/tutoriel-indesign-mise-en-page-book.pdf>

>> Cette partie du cours s'axe autour de la réalisation d'un book de travaux conçu comme un magazine regroupant les réalisations des apprenants et présentant, sous forme de double-pages, des illustrations variées, réalisées à l'aide des logiciels Photoshop et Illustrator (Parties 1 & 2 de ce cours). Ces illustrations sont mises en relation avec des textes également réalisés par les apprenants, composés de narrations, de témoignages techniques, de processus de fabrication et de compétences techniques en lien avec les travaux présentés.

Présentation des fondamentaux d'Indesign en tant que logiciel de mise en page texte/image

- >> Créer un fichier de travail
- >> Présentation de la fenêtre page, de la notion de maquette et de gabarit.
- >> Développement de la pagination automatique du document.

a/ Présentation et création d'un Chemin de Fer dans le but de préparer et d'optimiser la création d'un magazine, ses contenus et leur organisation.

b/ Réalisation d'une double page mettant en relation deux illustrations vectorielles (Portrait géométrisé et espace intérieur) réalisés sur Illustrator, et un texte réalisé par l'apprenant.

>> Imports et créations des éléments iconographiques du visuel, fenêtre liens et gestion des images.

>> Création des blocs texte et configuration des contenus éditoriaux (Liens entre les fonctions d'Illustrator et de Indesign)

>> Présentation des fonctions de style de paragraphe et style de caractère.

>> Hiérarchisation des informations, raisonnement et variations visuelles et typographiques.

- Notions fondamentales de la Typographie (définitions, classification, repères historiques, typographes, vocable et cas pratiques) : Traitement de texte, polices, corps, approches, interlignages, espaces divers et blanc tournant.

>> Retour sur les outils de traitement de textes, de géométrie et d'illustration vectorielle.

>> Développement de la double page dédiée à la présentation de ces illustrations, en suivant le chemin de fer et en se référant au tutoriel dédié.

Composition de la double page :

- Sur la page de gauche : présenter le portrait géométrique encadré ou non.

- Sur la page de droite : présenter l'illustration de l'espace intérieur et le contenu éditorial composé par l'étudiant, racontant une histoire du visuel présent sur la page qui lui fait face. Les textes sont créés par l'étudiant en utilisant divers contenus éditoriaux et sources d'informations : les textes peuvent être des témoignages techniques et pratiques, des processus de fabrication, des justifications de partis-pris, des narrations ou des anecdotes en lien avec le visuel.

> Une cohérence graphique par la couleur, la typographie ou la structure graphique doit être évidente entre les deux pages : Présentation de la notion d'unité de lecture-Mettre en forme le texte et hiérarchisez les informations avec les outils de typographie disponibles sur le logiciel Indesign, les mêmes que sur le logiciel Illustrator.

> Appropriation des outils par la répétition et l'exécution graphique des modèles choisis

> Développement d'un tutoriel personnel pour un travail futur en autonomie.

> Recherches de didacticiels sur Google

> Contrôle des connaissances par la pratique

c/ Création d'une nouvelle double page sur indesign, qui présente le travail d'un peintre choisi par l'apprenant en suivant la mise en page proposée dans le tutoriel dédié.

- Retour sur les fonctions vectorielles, création de formes géométriques, association et combinaison.

- Présentation des fonctions de tracé transparent et de masque d'écêtage. Parallèle avec Illustrator.

- Composition Texte/image : retour sur les outils de traitement de texte et de hiérarchisation de l'information.

d/ Réaliser la double page du book dédiée à l'affiche du Biopic fictif réalisées en partie sur Photoshop et illustrator : L'affiche du Film sur la page de gauche et le texte traitant du personnage, du contenu fictif du film et du témoignage technique sur la page de droite comme présenté dans le tutoriel dédié.

e/ Réaliser la double page dédiée à l'infographie « L'Artisanat en France » créée sur Illustrator.

>> l'infographie sera disposée sur la page de gauche et texte explicatif défini par l'apprenant sur la page de droite

-une cohérence graphique par la couleur, la typographie ou la structure graphique doit être évidente entre les deux pages.

f/ Réaliser la double page du book dédiée à la présentation de la « Maison Chanel » en suivant un axe de réflexion défini au préalable et en utilisant le logo créé sur Illustrator.

>> Utiliser des photographies issues d'Internet avec une dimension supérieure ou égale à 1024px en hauteur ou en largeur.

> Création du logo sur Indesign dans le but de mettre en avant les liens entre les logiciels Indesign et Illustrator en terme de création vectorielle.

> Le texte est conçu par l'apprenant et doit suivre un raisonnement logique et clair.

g/ Réaliser la double page du book dédiée à l'interface web du jeu « Assassin's Creed réalisée sur Photoshop et Illustrator, dans les parties précédentes. Le texte sera également réalisé par l'Apprenant.

h/ Création d'une première de couverture (composition de différents travaux, un logo ou un jeu typographique dédiés à identifier l'apprenant), d'une dernière de couverture présentant une cohérence graphique évidente avec la couverture et les coordonnées de l'apprenant.

i/ Création d'un sommaire en vue de diriger le lecteur.

CONCLUSION :

>> Appropriation de sujets et des outils par l'apprenant en vue de réaliser des sujets graphiques et plastiques plus personnels issus de son imaginaire et de son milieu professionnel.

>> Développement du Book dans les temps futurs

DEROULEMENT DES SESSIONS:

Dans un premier temps, les tutoriels et outils sont présentés, viennent ensuite les travaux à réaliser, leur contexte de communication et les objectifs auxquels ils répondent. Création visuelle en pas-à-pas pour une appropriation efficace des logiciels. (Entre les séances, les étudiants répètent et développent les travaux commencés en cours, en utilisant les tutoriels écrits et vidéographiques mis à leur disposition, bases du cours). À Chaque début de session les problèmes techniques des étudiants, liés aux travaux développés de manière autonome, sont évoqués en cas par cas et présentés aux membres du groupe. Le travail en pas-à-pas se poursuit. Les travaux sont rendus, corrigés et rendus aux étudiants avec un compte-rendu précis autour de l'aspect technique, fonctionnel et esthétique du visuel pour un développement créatif et technique optimal.