

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Contenu

Ce syllabus a été validé par l'administration. Cela signifie que vous ne pouvez plus le modifier et que les étudiants peuvent le consulter depuis myGES.

1 - Détails du syllabus

Intitulé: PAO & Communication Visuelle

Coefficient: 2.0 ECTS: 2.0 Volume horaire: 12.0 H Charge de travail étudiant: 35.0 H

Examen final

Projet

Contrôle de connaissance

Examen

Durée de l'examen : 2.0 H

Documents autorisés : Oui

2 - Informations complémentaires

Critères d'évaluation	Capacité d'analyse de contextes mercatiques et de communication / Capacité d'analyse de supports et de codes sémiotiques / capacité à concevoir des signes visuels adaptés et à les justifier / Capacité à concevoir une charte graphique de manière logique / qualités techniques et finesse du travail / Appropriation des outils et des interfaces des logiciels de PAO / capacité à hiérarchiser les informations de manière logique sur les supports créés / capacité à s'approprier le sujet et à créer une mise en page / Capacité à reproduire un visuel et ses éléments.
Pré-requis	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. Méthodes d'analyse et de veilles informationnelles ; capacité à rendre-compte de ces analyses et à en tirer des problématiques, des objectifs et des axes réflexifs et créatifs. Cultures visuelles et informationnelles .
Méthodologie employée	Fondamentaux > théories et méthodologies illustrées par des schémas et des exemples concrets dégagés d'expériences professionnelles variées. Utilisation des outils principaux des logiciels de PAO, en vue de construire des logos, des caractères typographiques, des éléments iconographiques et une hiérarchisation de toutes ces composantes visuelles, pas à pas, afin de comprendre la création vectorielle, l'image pixelisée et la mise en forme texte/image. Approfondissement des outils des logiciels en vue de réaliser des supports de communication (flyer, brochure, charte graphique, sites web), pas à pas, puis en cas par cas. Lien entre le logiciel Illustrator et les logiciels InDesign, Photoshop, dreamweaver et wordpress.
Objectifs Pédagogiques	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. Capacité à réaliser des supports opérationnels, à hiérarchiser l'information et rendre un raisonnement précis accompagnée d'une image réfléchie dont les tonalités sont maîtrisées. Préparer des fichiers pour l'impression de supports et pour l'édition multimédia, site web et vidéo. Connaître les différents domaines de création (Typographie, recherche iconographique, concepts créatifs, maquettes d'exécution, suivi de production). Approfondissement des connaissances et compétences techniques sur les logiciels illustrator et Indesign pour une utilisation professionnelle. Développement des connaissances techniques liés au logiciel photoshop pour une utilisation efficace avec les logiciels connexes
Références Crossknowledge	Gestion de projet, édition de cahier des charges techniques, rétro-planning. Prise de contact avec des prestataires et suivi de production. Établir des devis et budgets détaillés.
Ouvrages références	
Références Cyberlibris	
Autres références	Tous les modèles sont en téléchargement sur Myges.

Outils informatiques	Indesign, Illustrator et photoshop
Contenu Détaillé	Cf. Programme détaillé par séances

3 - Contenu détaillé des séances

1 Contenu de séance

Retour sur les travaux de PAO réalisés sur Illustrator au 1er semestre :

> Approfondissement de la réalisation des pictogrammes d'une infographie présentant une étude de l'artisanat en France et de ses composantes.

> Approfondissement des illustrations réalisées à la plume, des pictogrammes et logos avec les outils de géométrie. Approfondissement de la mise en forme de contenus éditoriaux, traitement de texte et hiérarchisation des informations.
> Retour sur les fonctions de vectorisation de contours, de pathfinder et de vectorisation

>> Lancement d'un nouveau sujet :

Réaliser deux illustrations que vous combinerez, 1 portrait géométrique de votre choix à intégrer dans un espace intérieur composé de différents éléments iconographiques et typographiques à vectoriser, coloriser et texturer. Utiliser les deux modèles à récupérer dans les supports de cours sur Myges.

1- Réalisation d'un visage à partir d'un modèle et d'une photo d'un individu choisi par l'étudiant (un personnage historique ou personnel)

Ce visage sera composé de triangles de couleurs différentes de manière à rendre les contrastes clair/obscur et par la même les volumes.

- Retour sur les formes géométriques, les réglages de couleur, les dégradés, les filets de dégradés et les tracés à la plume. - Importance de la composition, de la grille de construction, des règles et des repères et des rapports de proportions

2- Réalisation du décor 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 ou en utilisant les outils de géométrie, coloriser les objets à l'aide d'aplats, de dégradés de couleurs, de filets de dégradés et texturer certains éléments en utilisant les dégradés de formes et masques d'écrêtage. Bloc texte et vectorisation.

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

>> Utilisation du logiciel Illustrator.

>> Travail d'exécution et de création

Travail personnel

Revoir les notions techniques et théoriques abordés en cours, développer les illustrations sur vos ordinateurs

Références

Contrôles de connaissances

Contrôle Continu

2 Contenu de séance

Durée : 3h00

Retour sur la séance 1. étude en cas par cas des réalisations des étudiants et de leurs problèmes techniques.

Développement des travaux lancés à la séance 1 et approfondissement des outils dédiés aux illustrations sur Illustrator

1- Réalisation d'un visage à partir d'un modèle et d'une photo d'un individu choisi par l'étudiant (un personnage historique ou personnel)

Ce visage sera composé de triangles de couleurs différentes de manière à rendre les contrastes clair/obscur et par la même les volumes.

- Retour sur les formes géométriques, les réglages de couleur, les dégradés, les filets de dégradés et les tracés à la plume. - Importance de la composition, de la grille de construction, des règles et des repères et des rapports de proportions

2- Réalisation du décor 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 ou en utilisant les outils de géométrie, coloriser les objets à l'aide d'aplats, de dégradés de couleurs, de filets de dégradés et texturer certains éléments en utilisant les dégradés de formes et masques d'écrêtage. Bloc texte et vectorisation.

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

> 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

> Développement d'un tutoriel technique amenant à l'autonomie pratique = Retour sur le tutoriel réalisé pour le partiel du 1er semestre (réalisation d'une maquette de site web pour le jeu vidéo "Assassin's Creed")

Travail personnel

revoir les notions techniques et théoriques abordées en cours, développer le tutoriel technique personnel et terminer les travaux pratiques demandés.

Références

Contrôles de connaissances

Contrôle Continu

3 Contenu de séance

Durée : 3h00

Retour sur les travaux de PAO réalisés sur Photoshop au 1er semestre :

> Approfondissement des réalisations de l'Affiche du concert des Rolling stones, retour sur les masques de fusion, les tracés et sélections, les outils de peinture numérique et de colorisation, la mise à l'échelle des éléments et les réglages colorimétriques.

> Approfondissement de la réalisation du personnage pour la maquette du site web du jeu vidéo Assassin's Creed

>> Lancement d'un nouveau sujet :

>> 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 texte/images sur Indesign (voir cours de la séance 5).

Le modèle est disponible dans les supports de cours su Myges.

> Photoshop : Développement de la pratique du logiciel

- Retour sur le tutoriel réalisé pour le partiel du 1er semestre (réalisation d'une maquette de site web pour le jeu vidéo "Assassin's Creed")

> Taille et résolution d'image

> Notion de calques, ouverture d'un fichier et copies d'éléments visuels variés en vue de réaliser un montage.

> Réglages chromatiques (niveaux, courbes, saturation, balance des couleurs etc...), Calques de réglages

> Retour sur l'outil plume (parallèle avec Illustrator et Indesign), de la fenêtre tracé et des sélections réalisées à partir des tracés vectoriels.

> Approche concrète de la notion de rendu pixelisé 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, colorisation.

> 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

Travail personnel

Revoir les notions abordées en cours et les tutoriels de chaque logiciel. Développer l'affiche.

Références

Contrôles de connaissances

Contrôle Continu

4 Contenu de séance

Durée : 3h00

Retour sur la séance 3. étude en cas par cas des réalisations des étudiants et de leurs problèmes techniques.

Développement des travaux lancés à la séance 3 et approfondissement des outils dédiés aux visuels sur Photoshop.

>> 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 texte/images sur Indesign (voir cours de la séance 5).

Le modèle est disponible dans les supports de cours su Myges.

> Photoshop : Développement de la pratique du logiciel

- Retour sur le tutoriel réalisé pour le partiel du 1er semestre (réalisation d'une maquette de site web pour le jeu vidéo "Assassin's Creed")

> Taille et résolution d'image

> Notion de calques, ouverture d'un fichier et copies d'éléments visuels variés en vue de réaliser un montage.

> Réglages chromatiques (niveaux, courbes, saturation, balance des couleurs etc...), Calques de réglages

> Retour sur l'outil plume (parallèle avec Illustrator et Indesign), de la fenêtre tracé et des sélections réalisées à partir des tracés vectoriels.

> Approche concrète de la notion de rendu pixelisé 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, colorisation.

> 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

> Révision des outils et des spécificités techniques propres à chaque élément visuel réalisé.

> Finalisation du tutoriel personnel retraçant les fonctionnalités, outils et process du logiciel pour une utilisation autonome des étudiants.

> 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

Travail personnel

Revoir les notions abordés en cours et Finaliser le tutoriel technique destiné aux étudiants et à leurs travaux futurs sur ces logiciels

Références

Contrôles de connaissances

Contrôle Continu

5 Contenu de séance

Durée : 3h00

> Présentation du logiciel Indesign, de ses particularités et de ses différences avec le logiciel Illustrator :

1- Création de documents multipages, pages en vis-à-vis (catalogues, brochures et autres supports de communications imprimés et multimédias), pagination automatique, gestion de gabarits.

2- Imports et créations des éléments iconographiques et typographiques du visuel.

Hiérarchisation des informations, raisonnement et variations visuelles et typographiques.

Notions fondamentales de la Typographie (définitions, classification, repères historiques, typographes, vocabulaire et cas pratiques).

Utilisation des outils de traitement de texte, parallèle avec Word & Illustrator.

Traitement de texte, polices, corps, approches, interlignages, espaces divers et blanc tournant.

>> Développement d'un Book de travaux personnels et professionnels par la suite.

- Créer un document de 14 pages en vis-à-vis soit 6 doubles pages internes, 1 page de couverture et 1 page de dernière de couverture

- Réaliser la pagination automatique sur les 12 pages internes en créant un gabarit

- Sur chaque double page intégrer l'un des visuels réalisés au cours de l'année, sur la page de droite ou de gauche, dans l'ordre choisi par l'étudiant :

- 1/ Les chiffres clés de l'Artisanat en France
- 2/ Affiche d'un concert des Rolling Stones
- 3/ Maquette de site web pour le jeu vidéo Assassin's Creed
- 4/ Le portrait géométrique
- 5/ La Composition intérieure avec le portrait géométrique
- 6/ L'Affiche du film

> Sur l'autre page, écrire un texte 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.

- Mettre en forme le texte et hiérarchiser les informations avec les outils de typographie disponibles sur le logiciel Indesign, les mêmes que sur le logiciel Illustrator.

>> La couverture et la dernière de couverture seront réalisées lors du partiel final.

Travail personnel

Développer le tutoriel technique, revoir les outils du logiciel et terminer les pages internes du book

Références

Contrôles de connaissances

Contrôle Continu

4 - Compétences professionnelles à développer ou à acquérir

Diffuser de l'information via des canaux de communication en ligne

Titre associé : Responsable Marketing et Communication Interactive - Titre certifié niveau 2