

Techniques et technologies / techniques fondamentales

[Publicité]

Cycle : **Bachelier**

Bloc : 1

Option : Publicité

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine)

Crédit : 8

Pondération : 4

Obligatoire : oui

Langue d'enseignement : français

Lieu : École Supérieure des Arts de la Ville de Liège - Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000

Enseignant : Patrick Piquard, p.piquard@intra-esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- maîtrise de l'ensemble des moyens et des techniques adéquats et professionnels dans le cadre de la production de travaux graphiques et publicitaires ;
- maîtrise des techniques infographiques propres au graphisme et à la publicité (1^{re} Bachelier : Illustrator + bases

Photoshop + InDesign) ;

- capacité de préparer et fournir des fichiers adaptés à une utilisation efficace dans le milieu graphique professionnel.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de cette Unité d'enseignement (UE), et en lien avec l'atelier de Publicité, l'étudiant sera capable de :

- maîtriser le logiciel Illustrator orienté vers le graphisme et la publicité ;
- maîtriser les bases des logiciels Photoshop et InDesign orientés vers le graphisme et la publicité ;
- concevoir, réaliser et préparer des fichiers vectoriels de façon professionnelle ;
- comprendre l'importance de la place qu'il occupe dans la chaîne graphique et de s'y insérer de façon professionnelle.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Activités d'apprentissage

Introduction théorique à la couleur : cercle chromatique, contraste d'Itten, différents modes colorimétriques en infographie (RVB, CMJN, tons directs, Pantone, Bichro, Lab...) et répercussions en imprimerie.

Introduction théorique à la typographie : vocabulaire de base, anatomie de la lettre...

Le signe : synthétisation de formes, conception et réalisation de signes, pictogrammes, emblèmes, logotypes... (en lien avec l'Atelier Publicité) et finalisation technique dans le logiciel Illustrator.

Adobe Illustrator : apprentissage approfondi du logiciel.

Adobe Photoshop : introduction aux bases du logiciel.

Adobe InDesign : introduction aux bases du logiciel.

Méthodes d'enseignement

Théorie : projection d'exemples, démonstrations et explications.

Pratique (logiciels) : démonstrations et explications techniques suivies d'exercices pratiques (en lien avec l'Atelier de Publicité).

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

Évaluation formative continue des travaux.

Évaluation globale en fin de quadrimestre.

Critères d'évaluation

- maîtrise des techniques abordées ;
- respect des contraintes et des échéances.

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

(liste non exhaustive)

Classroom in a Book, Indesign, Photoshop, Illustrator, Éditions Pearson Education France (support de cours officiel conçu par l'équipe d'Adobe)

Art de la couleur, Johannes Itten, Éditions Dessain et Tolra

L'étoile des couleurs, Johannes Itten, Éditions Dessain et Tolra
CEPEGRA (Centre de Compétence de l'Industrie graphique)

– Formations présentielle régulières

...

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Suivre en parallèle *Publicité / atelier*, Bloc 1 Bachelier Publicité.