

# 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<sup>re</sup> 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/ PONDÉ- RATION

---

### 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.