Techniques et technologies / techniques fondamentales

[Publicité]

Option : **Publicité**
Cycle : **Bachelier**
Bloc : **1**
Quadrimestre : 1 et 2
Volume horaire : 120 h (4 h / semaine)
Crédit : 8
Pondération : 4
Obligatoire : oui
Langue d'enseignement : français
Lieu : Beaux-arts de Liège - École supérieure des arts (BAL-ÉSA), rue des Anglais 21, Liège 4000
Enseignant : Patrick Piquard, p.piquard@intra-esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- acquisition du vocabulaire graphique de base ;
- 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 et des logiciels propres au graphisme et à la publicité (Bloc 1 : logiciel Illustrator + bases des logiciels Photoshop et InDesign)
- capacité de préparer et fournir des fichiers dans les logiciels précités adaptés à une utilisation efficace et pertinente dans le milieu graphique professionnel.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de cette unité d'enseignement, et en lien avec l'atelier de Publicité, l'étudiant sera capable de :

- comprendre et utiliser le vocabulaire graphique et les techniques propres à la discipline ;
- comprendre l'importance de la place qu'il occupe dans la chaîne graphique et s'y insérer de manière professionnelle ;
- maîtriser le logiciel Illustrator orienté vers le graphisme et la publicité ; il pourra ainsi concevoir, réaliser et préparer des fichiers vectoriels de manière professionnelle ;
- maîtriser les bases du logiciel InDesign orienté vers le graphisme et la publicité; il pourra ainsi concevoir et organiser un gabarit de mise en page simple, concevoir et gérer une mise en page simple, créer et utiliser des styles de paragraphes et de caractères simples, importer des images et générer un fichier PDF destiné à l'impression professionnelle ;
- maîtriser les bases du logiciel Photoshop orienté vers le graphisme et la publicité ; il pourra ainsi scanner, régler et gérer les retouches de bases sur une image, et préparer celle-ci à son utilisation correcte dans un fichier destiné à une impression professionnelle.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Activités d'apprentissage

- Introduction théorique à la couleur : cercle chromatique, contrastes 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 de 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 détaillées.
- Pratique (logiciels) : Explications détaillées des différents outils et démonstration des différentes techniques, suivies d'exercices de mise en application pratiques (en lien avec l'atelier de Publicité).

MODALITÉS ET CRITÈRE D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue des travaux : chaque exercice d'application est évalué et commenté à l'étudiant.
- Évaluation récapitulative à la fin de chaque quadrimestre : une évaluation récapitulative portant sur la matière vue jusqu'alors aura lieu deux fois sur l'année Chacune de ces évaluations récapitulatives représente 50 % de la cote finale.

Critères d'évaluation

- respect et maîtrise des différentes techniques imposées ;
- respect des contraintes et des échéances ;
- pertinence des solutions techniques dégagées en fonction des objectifs ;
- qualité de la présentation (créative et technique) ;
- participation active et implication dans les activités d'enseignement ;
- progression dans le parcours individuel.

SOURCES, RÉFÉRENCES, ET SUPPORTS INDIVIDUELS

- *Classroom in a book*, *Indesign*, *Photoshop*, *Illustrator*, Éditions Pearson Education France (support de cours officiel conçu par l'équipe d'Adobe)
- CEPEGRA (Centre de compétence de l'Industrie graphique) : formations présentielles régulières
- adobe.com
- video2brain.com
- ...

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

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