

LA CONCEPTION GRAPHIQUE



présentiel



à distance



classe virtuelle



sur mesure



COMPÉTENCES ATTENDUES ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser les personnes à la conception graphique
- Comprendre le mécanisme et le déroulement d'un projet
- Apporter une homogénéité à celui-ci
- Répondre aux différents types de supports
- Être capable de réaliser une nouvelle charte de magazine

1 JOUR
7 HEURES



PARTICIPANTS

Directeur artistique, graphiste, maquettiste ou toute personne souhaitant évoluer depuis l'exécution vers la création.



PRÉREQUIS

Maîtrise de l'outil informatique.



ÉVALUATION

Mesurer et attester le degré de maîtrise des apprentissages.



VALIDATION

Attestation de l'organisme de formation



SENSIBILISATION

- Analyse de maquettes existantes, contenu, lecture et lisibilité, équilibre, texte/image

ANALYSE DU PROJET À RÉALISER

- À qui s'adresse le document, la cible, quel message veut-on faire passer?
- La durée de vie du document

LA TYPOGRAPHIE

- Les différentes familles de caractères, association des polices
- Règles typographiques
- Adopter un choix en fonction du document

ÉTABLIR UNE LIGNE GRAPHIQUE

- Ligne directrice, principe de base du projet
- Structure du projet, grille, utilisation verticale ou horizontale
- Symboles et codes couleurs
- Le choix des typographies
- Topologie et mise en page, rapport des surfaces
- Le gris typographique
- Les visuels, prédominance texte/image, image/texte ou équivalence
- L'image, les formes géométriques, les composants de l'image
- Le monde des formes
- Les espaces visuels

TRAVAIL SUR UN PROJET DE MAQUETTE

