

Table des matières

Liste des figures	4
Planification de la matière	6
Atelier 1: Création des Images.....	7
1. Introduction et objectifs :	7
2. Critères d'évaluation :.....	12
Atelier 2: Choix du FontType	13
1. Introduction et objectifs	13
2. Sous-Ateliers.....	14
1.1. Sous-Atelier 2.1 : Dessin manuel de FontType.....	14
1.2. Sous-Atelier 2.2 : Création de paragraphe.....	15
1.3. Sous- Atelier 2.3: Choix du FontType pour exprimer 4 adjectifs	16
1.4. Sous-Atelier 2.4: Création de monogramme puis carte de visite	19
3. Quiz devaluation des acquis [2]	22
Atelier 3: Formes et Couleurs	24
1. Introduction et objectifs	24
2. Sous ateliers de formes et couleurs.....	25
2.1. Application 1 : Création de formes et de contrastes par couleurs	25
2.2. Application 2 : Création de motif répétitif pour une culture/pays donnés	28
2.3. Application 3 : Création du logo d'ISET Sousse	30
4. Quiz d'évaluation sur les formes et couleurs.....	34
Atelier 4: Composition des éléments	37
1. Introduction et objectifs	37

2.	Sous-Ateliers mettant en vigueur les contrastes	38
2.1.	Sous-Atelier 4.1 : Contraste simple.....	38
2.1.1.	Critères d'évaluation :	39
2.1.2.	Conseils :	39
2.2.	Sous-Atelier 4.2 : Contraste double et triple	40
2.2.1.	Partie 1: Doubles contrastes	40
2.2.2.	Partie 2: Triples contrastes	41
2.2.3.	Sous-Atelier 4.3 : Création de Poster pour un groupe musical fictif.....	41
	Atelier 5 : Application au WebDesign.....	44
1.	Introduction et objectifs du WebDesign	44
2.	Notions fondamentale de WebDesin	44
2.4.	La nécessaire inspiration	45
2.5.	Agencement de la page.....	45
2.6.	Charte graphique et Maquette.....	46
2.7.	Choix des couleurs pour WebDesign	46
2.8.	Dimension des pages web et Positions	49
2.9.	Choix des images.....	50
2.10.	Couleur d'arrière-plan	51
3.	Atelier Pratique : Site Web Journée MeeTTec ISET	51
3.1.	Fiche de présentation de la journée en question :.....	53
3.2.	Instructions du TP	53
	Corrections	61
1.	Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 1	61
2.	Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 2	61
3.	Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 3	62

4. Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 4	63
5. Exemples de soumissions disponibles pour l'atelier 5	64
Bibliographie.....	65

Liste des figures

Figure 1 - Aperçu des vidéos de formation de l'atelier 1	7
Figure 2 - Exemple de manipulation manuelle pour la création des images	8
Figure 3 - Exemple de productions réalisées sur supports papiers	12
Figure 4 - Aperçu des vidéos de formation de l'atelier 2	13
Figure 5 - Exemple de fenêtre de visualisation d'un FontType: Rockwell par ici	14
Figure 6 - Exemple de paragraphe mis en forme avec respect des fondements	16
Figure 7 - Exemple de variation de FontType pour exprimer des adjectifs différents: Energétique, Naturel, Sale et Propre	17
Figure 8 – Exemple 2 de variations de FontType pour indiquer des chaises de différents types .	18
Figure 9 - Exemples de Monogrammes pour les lettres initiales « R » et « E ».....	19
Figure 10 - Exemples de cartes visites produites depuis les 3 monogrammes précédents	20
Figure 11 - Aperçu des vidéos de formation relatives à cet atelier.....	24
Figure 12 - Exemple de motifs pour inspiration	29
Figure 13 - Itérations en boucles pour aboutir au bon design.....	32
Figure 14 - Aperçu des vidéos de formation de l'atelier 4	37
Figure 15 - Exemples de contrastes simples d'échelle, direction et forme	39
Figure 16 - Exemples de contrastes doubles: échelle et poids; forme et poids	40
Figure 17 - Exemple de contraste triple: Forme, poids et direction	41
Figure 18 - Exemples de posters réalisés pour le groupe musical fictif	43
Figure 19 - Standard des grilles utilisée dans les sites Web	45
Figure 20 - Exemple de maquettes (Template).....	46
Figure 21 - Le cercle des couleurs	48
Figure 22 - La palette des sélections de couleurs	49
Figure 23 - Image 1: mauvaise disposition pour image de bannière - Image 2: bonne image pour une bannière	50
Figure 24 - Usage des images transparentes dans les site Web	50
Figure 25 - Comparaison des images faciles/difficiles à mettre en transparence	51
Figure 26 - Modèle PSD d'inspiration utilisé	52
Figure 27 - Logo proposé pour la journée	53

Figure 28 - Exemple de workshop déjà organisé dans l'ISET	53
Figure 29 - Aperçu initial obtenu sans mise en forme	56
Figure 30 - Exemples de productions étudiants obtenues.....	61
Figure 31 - Exemple de FontType dessiné à la main.....	61

Planification de la matière

Domaine de Formation : Sciences et Technologies	Semestre	S4
Mention : Technologies de l'Informatique (TI)	Spécialité	MDW
UNITE D'ENSEIGNEMENT (UE) : Développement Web II		

Elément Constitutif (ECUE)	Vol. Horaire /			Coefficient	Crédits	Evaluation
	Cours	TD	TP			
ATELIER PROGRAMMATION GRAPHIQUE 2D	0	0	21	21		
Ventilation / Semaine	0	0	1.5	2	2	Contrôle continu
			1.5			

Objectif Général : Cet atelier vise à doter l'apprenant des compétences fondamentales théoriques et pratiques permettant la conception de graphique et artistique de tout projet de communication visuelle.

Objectifs Spécifiques :

- Savoir communiquer par l'image et le texte de manière efficace
- Acquérir des compétences en production vectorielle
- Création d'identité visuelle et de logotype pour entreprises ou produits
- La création visuelle et artistique de sites internet

Pré-requis : Développement web et multimédia

Plan : Atelier 1 : Crédit d'images

- Création d'images dénotatives et connotatives
- Production des images avec plus de 6 types de techniques papier et numériques

Atelier 2 : Rajout de FontType

- Apprentissage de la composition et l'organisation de font Types
- Création de Messages Textuels avec des FontTypes pertinents
- Production de monogrammes et cartes visites

Atelier 3 : Crédit de formes et couleurs

- Création de formes vectorielles, leur modification et combinaison
- Expérimentation des bonnes combinaisons de couleurs sous motifs répétitifs
- Production de son premier logo sur mesure par itération de prototypes de design

Atelier 4 : Composition et contraste

- Maitrise des contrastes simples, doubles et multiples de formes
- Création d'une illustration polyvalente répondant à un cahier de charges

Atelier 5 : Application au Webdesign

- Intégration de sites web esthétiques sous un cahier de charges

Moyens et Outils Pédagogiques

- Fascicule de TP, Séquences vidéo, Travaux en groupe
- Cours interactif, Travaux personnalisés

Mots-Clés : Image, fontType, couleur, composition, logo, charte graphique

Atelier 1: Création des Images

1. Introduction et objectifs :

Dans cette première section, nous allons voir comment les images fonctionnent en termes de transmission de messages dénotatifs et connotatifs. Nous allons couvrir une gamme de techniques d'imagerie analogique et numérique et discuter de leur fonctionnement. Dans votre premier atelier évalué par les pairs, vous allez créer votre propre série d'images, en expérimentant avec différentes techniques [1].

Temps de travail estimé : 1.5H en présentiel (1 séance) + 3H non-présentiels (à la maison)

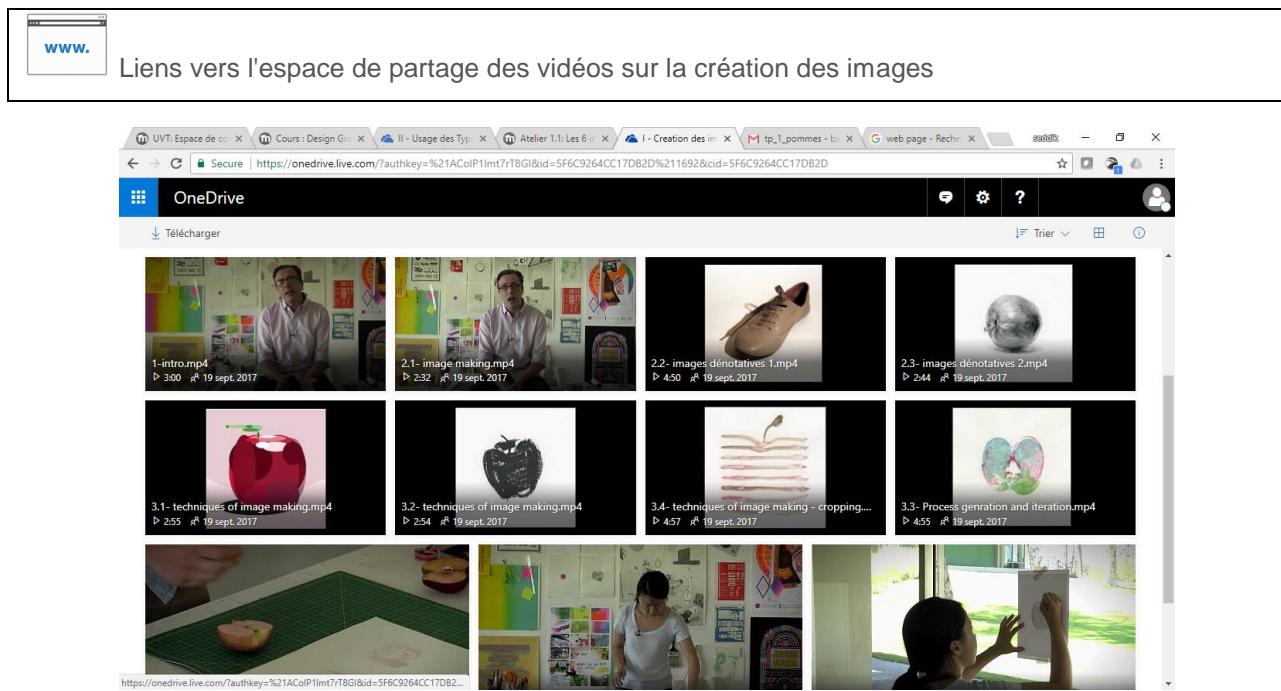


Figure 1 - Aperçu des vidéos de formation de l'atelier 1

Les différentes notions visitées dans les vidéos et discutées en classe sont les suivantes [2] :

1. Images dénotatives : donnant un sens exact à celui qu'elles montrent.
2. Images connotatives : ayant une interprétation possible au-delà du visuel montré
3. Différentes techniques possibles pour la réalisation des images
4. Technique de découpage de vue et sur l'objet sujet dans l'image lors de sa création
5. Variation des traits, outils, couleurs et supports pour la création des images

6. Itération des versions et des nombres d'instance dans une même image



Figure 2 - Exemple de manipulation manuelle pour la création des images

Atelier 1.1: Les 6 images de pommes (ou autre objet de cuisine)

En vous aidant du **template du document Word** ci-joint, donner **6 images différentes** de pommes réalisées avec 6 techniques différentes comme indiqué dans le fichier Template. Les images demandées sont dans l'ordre:

1. Image manuellement dessinée par une technique 1 de votre choix,
2. Image manuellement dessinée par une technique 2,
3. Image manuellement dessinée par technique 3,
4. Image réelle personnellement capturée,
5. Image numérique traitée par Photoshop,
6. Image numérique de type vectoriel.

N'oubliez pas d'indiquer une description textuelle de chacune de vos images. Remettez le fichier contenant votre travail sous forme de document **PDF**.

Exemple de production

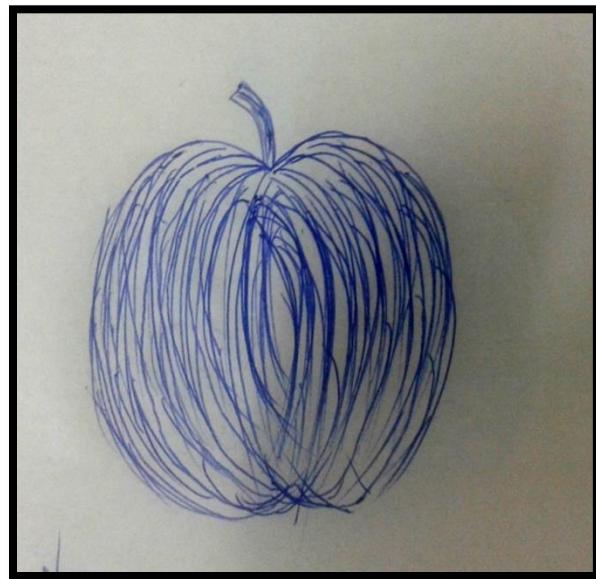


Image manuelle avec technique 1

Description : Usage de traits (hachures) pour dessiner la pomme



Image manuelle avec technique 2

Description : Usage du gouache pour peindre la pomme avec des couleur vives



Image manuelle avec technique 3

Description : En utilisant la technique de puzzle .



Image réelle personnellement capturée

Description : Par cette image on peut dire que lorsque tu es différent tu es toujours sous la lumière. Tous les yeux sont sur vous.



Image numérique traitée par Photoshop

Description : Dans cette image le monde est comme une pomme

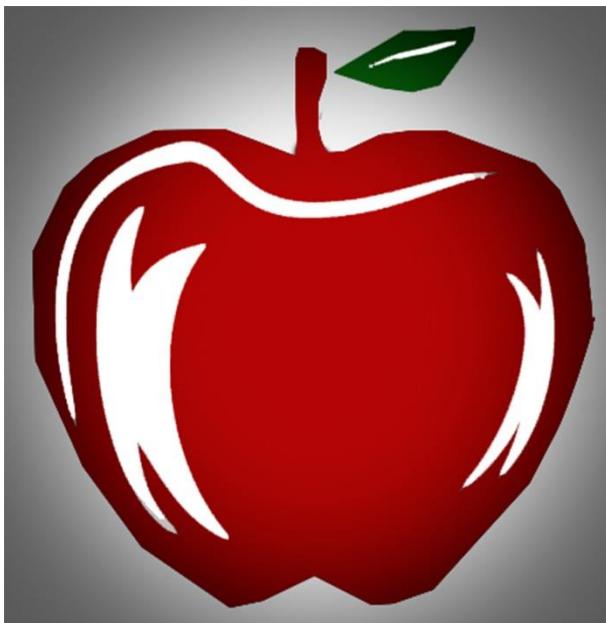


Image numérique de type vectoriel

Description : Usage de formes vectorielles sous l'ordinateur.

2. Critères d'évaluation :

1. Variation des techniques utilisée entre les 3 images manuelles
2. Est-ce que l'image réelle a été effectivement capturée par l'étudiant (pas depuis internet)
3. Attractivité de l'image en Photoshop
4. Usage de cadrage sous Photoshop
5. Usage de l'image personnellement capturée sous Photoshop
6. Qualité de la forme vectorielle
7. Qualité de la description de l'image présentée



Figure 3 - Exemple de productions réalisées sur supports papiers

Atelier 2: Choix du FontType

1. Introduction et objectifs

Dans cet atelier, nous allons regarder la terminologie typographique et les règles de base pour créer la typographie. Nous allons survoler une gamme de conseils et de techniques pour travailler avec les **FontType**, d'une manière fonctionnelle et expressive, et vous découvrirez le processus impliqué dans la fabrication et le contrôle de la typographie [1] [3].

Temps de travail estimé : 1.5H en présentiel (1 séances) + 4H non-présentiels (à la maison)

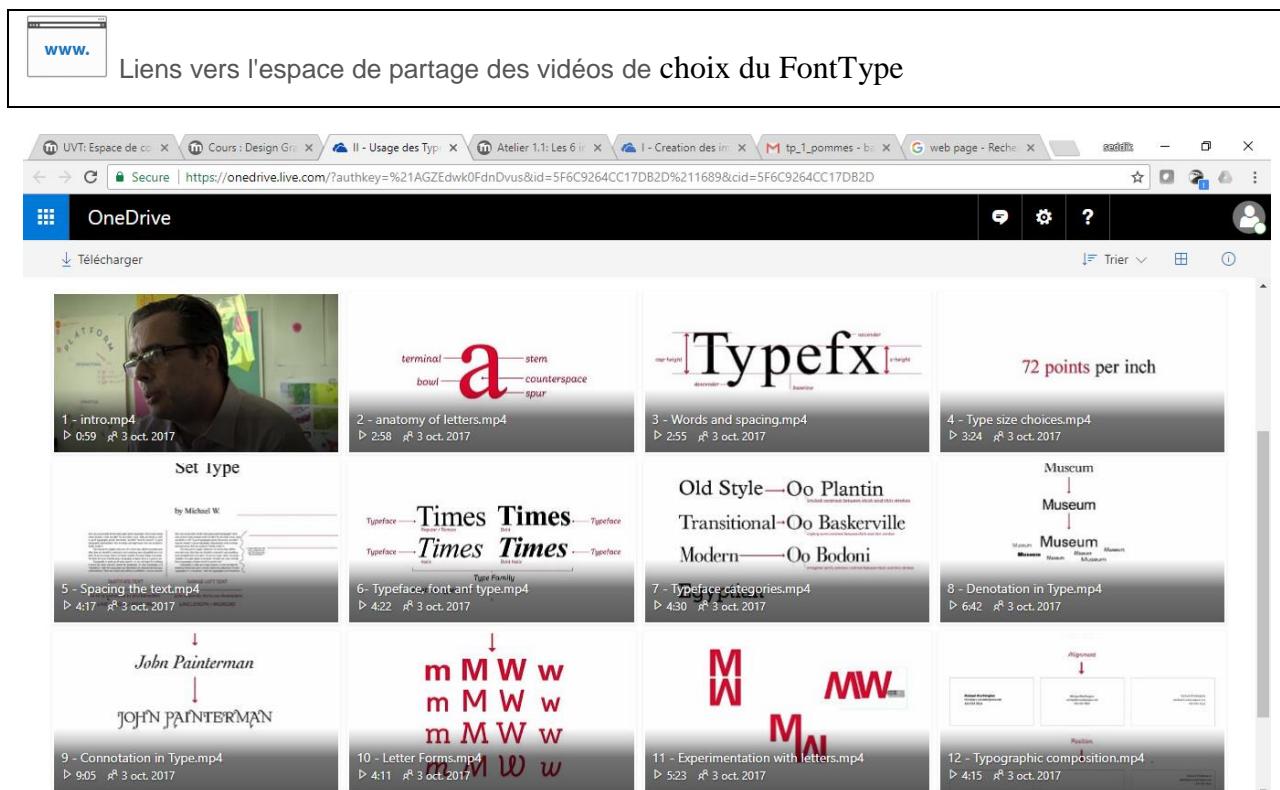


Figure 4 - Aperçu des vidéos de formation de l'atelier 2

Les notions fondamentales ciblées dans cet atelier sont les suivantes :

1. Anatomie et compositions des lettres
2. Espacements et conditions d'espacement entre les mots et les lettres
3. Compositions en grille des paragraphes

4. Distinction fonctionnelle entre les FontType avec et sans Sérif
5. Compréhension de l'historique d'évolution des « Typeface » et « FontType »
6. Dénotations possibles dans les messages textuels
7. Connotations possibles dans les messages textuels
8. Expérimentation avec les lettres
9. Création de sa carte visite avec le FontTypes

Typographie

Les polices stylisées doivent être utilisées avec prudence (pour le titre par exemple) et l'essentiel de la page avec une police classique (Arial, Verdana, Helvetica, etc.).

Deux polices max. Les textes utilisant des polices non standard risquent de ne pas apparaître correctement sur les écrans des internautes.

Pour créer des titres avec de telles polices, il est néanmoins possible de contourner cette limitation en créant des images transparentes comportant le texte (problème fréquent avec les polices arabes). Sites qui proposent de télécharger des **Font** d'écriture (.ttf, .otf ou .fon) : [Fontcubes](#) [Dafont](#) [Myfonts](#) [Fonts](#)

Pour cerner l'ensemble de ces compétences variées, 2 sous-exercices pratiques sont demandés. Ils sont détaillés dans les section suivantes.

2. Sous-Ateliers

1.1.Sous-Atelier 2.1 : Dessin manuel de FontType

Dessinez, à la main, votre nom avec un FontType de votre choix.

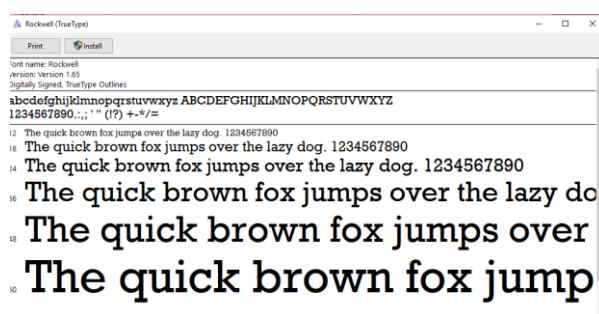


Figure 5 - Exemple de fenêtre de visualisation d'un FontType: Rockwell par ici

Cet exercice est destiné pour que vous considérez les propriété de base des fontType telles que:

- La taille de la lettre x,
- La taille des éléments descendants et descendants,
- etc.

Un exemple de résultat est donné ci-après. Ceci est un exercice qui rend son pratiquant conscient de l'importance des formes et espacements utilisés dans les police d'écriture.

1.2.Sous-Atelier 2.2 : Création de paragraphe

Vous allez imaginer une invitation à une cérémonie fictive (anniversaire, mariage, etc.) et vous allez proposer un paragraphe contenant:

- Un titre
- Un sous-titre
- Un texte de corps (aidez-vous du texte **Lorem-Ipsum** par exemple)
- Un pied de page

Vous devez utiliser une grille pour l'agencement de vos contenus. Utilisez des fontTypes **avec** **sérif** pour le texte et des fontTypes **sans-sérif** pour les titres.

Vous allez avoir 3 critères d'évaluation:

1. usage de la grille
2. usage des fontTypes avec et sans-sérif (voir les vidéos de cours pour en comprendre le sens)
3. attractivité

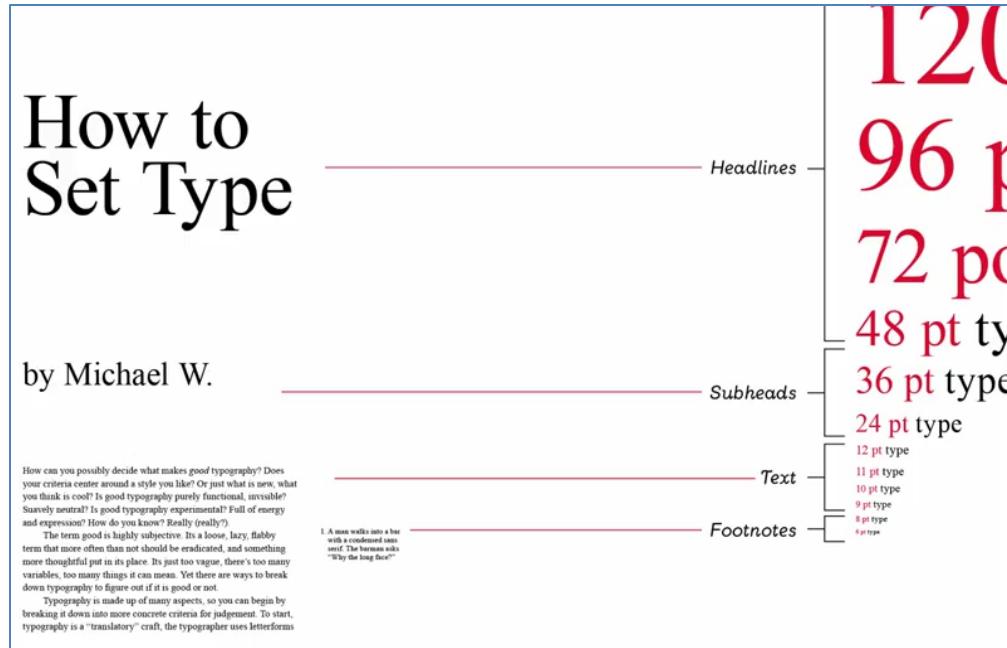


Figure 6 - Exemple de paragraphe mis en forme avec respect des fondements

1.3.Sous- Atelier 2.3: Choix du FontType pour exprimer 4 adjectifs

Dans cet atelier, vous allez faire l'expérience de choisir des polices de caractères et de composer des mots de façon à ce que la fonte ait une relation sympathique avec ce que le mot dit. Choisissez quatre adjectifs qui pourraient se rapporter à votre objet à partir de la semaine 1, ou décrivez son ou ses attributs.

Tapez le nom de votre objet (par exemple "*pomme*", "*chaussure*", ou "*lunettes*", etc.) dans une police de caractères qui se rapporte à (ou représente) chacun des adjectifs (par exemple "**doux**", "**vieux**", "**classe**", "**propre**", "**sale**", etc.).

Par exemple, si je voulais que ma pomme ait l'air doue, je pourrais mettre le mot «pomme» dans quelque chose de rond et lourd comme le FontType *Cooper Black*. En plus de la police elle-même, considérez les lettres majuscules et minuscules, en gras ou en italique, et les lettres en caractères négatifs ou positifs.

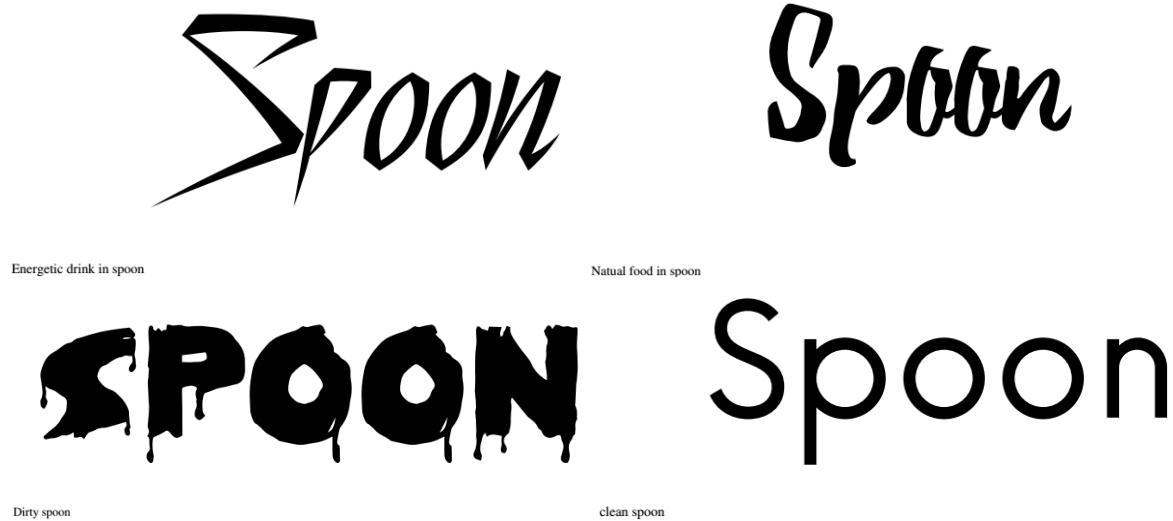


Figure 7 - Exemple de variation de FonType pour exprimer des adjectifs différents: Energétique, Naturel, Sale et Propre

1.3.1. Quelques directives supplémentaires:

Faites en sorte que chaque mot que vous avez composé soit de la même taille, d'environ 8 pouces de longueur, et placez-le au milieu d'une feuille de papier A4 de 8,5 x 11 po, orientée horizontalement. Travaillez en noir et blanc seulement. Travaillez aussi avec des polices de caractères existantes et ne pas manipuler la police de caractères.

En outre, pour aider vos pairs, veuillez inclure *l'adjectif* que vous essayez de transmettre en *petits caractères en bas à gauche de chaque image*. Votre type devrait parler pour lui-même, mais ce mot est un petit indice pour déterminer l'efficacité de votre message.

Regroupez vos 4 images en un seul document PDF (4 pages) et soumettez-les. Pour guide, le fichier **ci-joint peut vous servir d'inspiration**.

CHAISE CHAISE

Pour enfants

LUXUEUSE



Figure 8 – Exemple 2 de variations de FonType pour indiquer des chaises de différents types

1.3.2. Conseils et critères d'évaluation

Si vous composiez le mot "fast", par exemple, vous pourriez choisir un élégant sans empattement condensé, en italique, pour donner l'impression que le mot se déplaçait rapidement. Essayez de contrôler la communication typographique: demandez-vous "Est-ce que ma parole ressemble à ce que dit mon adjectif?"

1. La soumission contient 4 polices différentes pour le même objet
2. Les FontTypes utilisés sont approprié aux adjectifs cités

1.4.Sous-Atelier 2.4: Création de monogramme puis carte de visite

Notez qu'il y a plusieurs parties à cet atelier; Veuillez lire toutes les instructions ci-dessous avant de soumettre.

1.4.1. Partie 1: Faire un monogramme

Prenez les initiales de vos prénom et nom (et vos prénoms si vous les avez). Enquêter sur les différentes formes de ces lettres spécifiques, et voir comment ils varient lorsque vous utilisez différentes polices de caractères. Essayez un grand nombre de polices de caractères différentes et examinez la gamme de formes présentes dans les mêmes lettres.

Créez une conception de formulaires typographiques imbriqués et créez 3 versions différentes. Chaque version devrait mesurer environ 5 x 5 pouces. Placez-le au milieu d'une feuille de papier de 8,5 x 11 po (verticale). Travaillez en noir et blanc seulement.

Travaillez avec les polices de caractères existantes et ne déformez pas les lettres individuelles! Tenez-vous sur ces 3 versions, et passez à la partie 2 ci-dessous.



Figure 9 - Exemples de Monogrammes pour les lettres initiales « R » et « E »

1.4.2. Partie 2: Faire une carte de visite

Prenez vos expériences de monogramme et faites-en une carte de visite. Ajoutez votre nom, (faux) email et (faux) numéro de téléphone. Utilisez la carte de visite (taille US standard est 3,5 x 2 pouces) comme un site pour expérimenter avec toutes les variations typographiques que nous

avons examinées dans les classes. Utilisez la couleur simplement, de sorte que l'accent est mis sur la typographie.

Produisez 3 modèles de cartes de visite différents sur une seule feuille de papier de 8,5 x 11 po (verticale), selon vos souhaits. Regroupez vos 3 expériences de monogramme et une feuille de 3 cartes de visite en un seul document PDF (4 pages au maximum) et téléchargez-les.

S'il vous plaît, n'oubliez pas un titre pour votre mission. Le but ici est d'expérimenter des formes typographiques mais aussi de travailler dans un contexte «réel». Soyez donc créatif avec votre monogramme, mais gardez à l'esprit que tout type supplémentaire devra être lisible et visuellement intéressant!

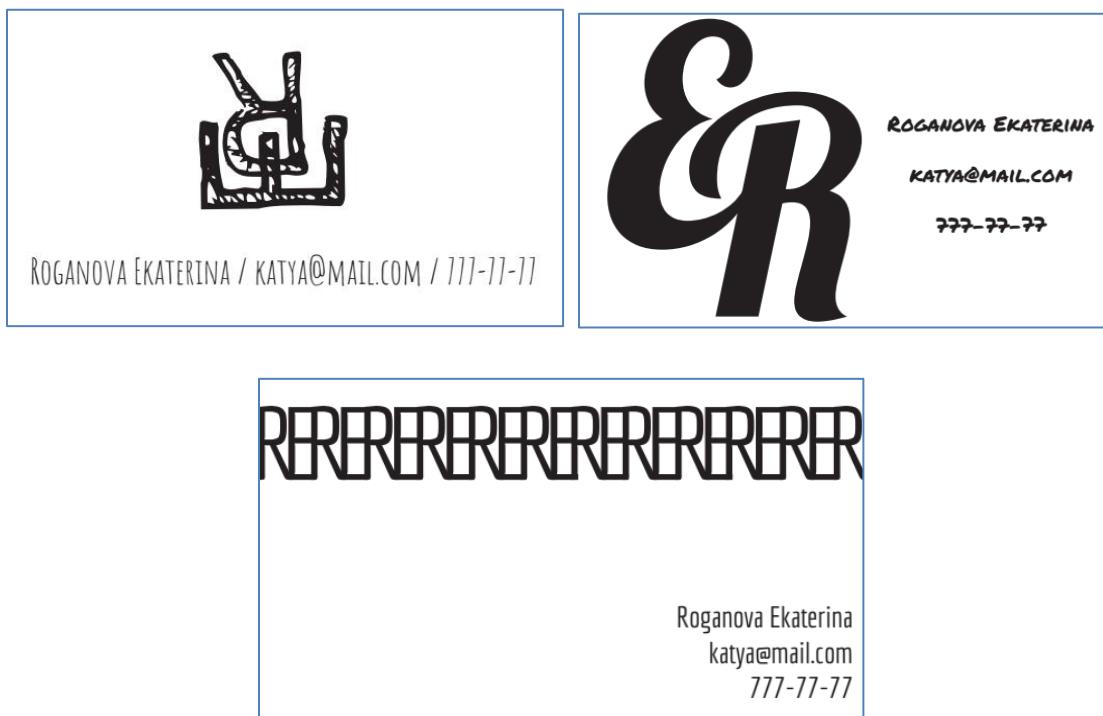
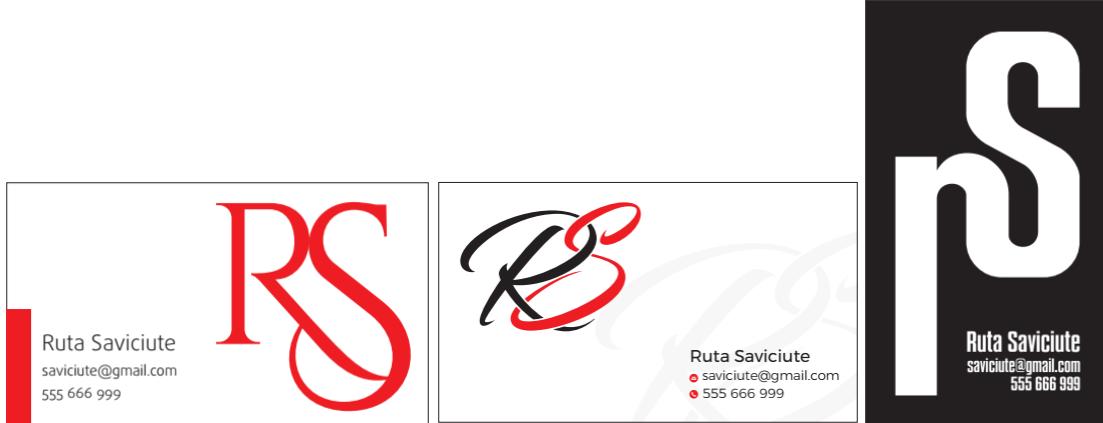


Figure 10 - Exemples de cartes visites produites depuis les 3 monogrammes précédents

Autre référence d'inspiration : Les lettres initiales sont "R" et "S". Voici les monogrammes travaillés en classe et améliorés par la suite :



Voici les cartes visites proposées en s'y basant



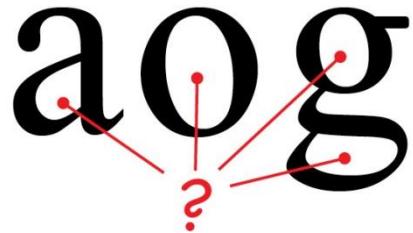
1.4.3. Critères d'évaluation

1. Soumission de 3 monogrammes
2. Qualité de recherche sur les monogrammes
3. soumission de 3 carte visites
4. Attractivité des cartes visites
5. Variation des techniques entre les 3 propositions

3. Quiz de valuation des acquis [2]

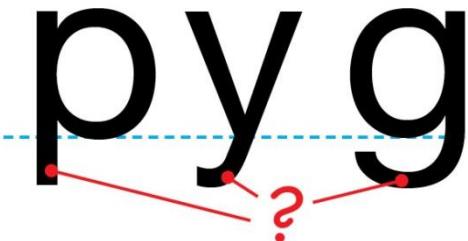
1. C'est quoi la région indiquée?

- a) Oval
- b) Counterspace
- c) Letter Hole
- d) Outer Space



2. C'est quoi le nom des parties indiquées

- a) Tails
- b) Descenders
- c) Rudders
- d) Ascenders



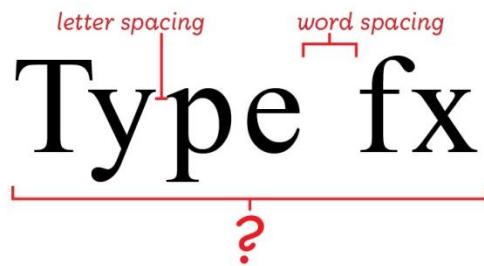
3. C'est quoi le terme utilisé pour cette mesure dans les FontType

- a) a-height
- b) Y-height
- c) X-height
- d) Cap Height



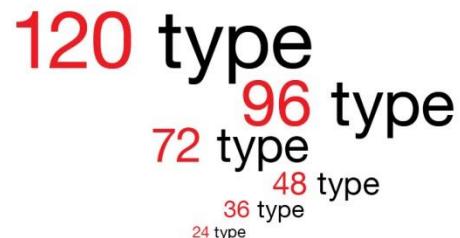
4. Quel est le terme utilisé pour l'espacement des lettres et l'espacement des mots?

- a) Trucking
- b) Tracking
- c) Tricking
- d) Type Spacing



5. Quel est appelé le système de mesure pour le type?

- a) Lead size
- b) Inch size
- c) Pint size
- d) Point size



6. Quel est le terme utilisé pour définir un bloc de texte lorsque les bords gauche et droit du texte forment des lignes verticales droites?

- a) Range Left
- b) Range Right
- c) Centered
- d) Justified

How can you possibly decide what makes *good* typography? Does your criteria center around a style you like? Or just what is new, what you think is cool? Is good typography purely functional, invisible? Suavely neutral? Is good typography experimental? Full of energy and expression? How do you know? Really (really?).

The term *good* is highly subjective. It's a loose, lazy, flabby term that more often than not should be eradicated, and something more thoughtful put in its place. It's just too vague, there's too many variables, too many things it can mean. Yet there are ways to break down typography to figure out if it is *good* or not.

Typography is made up of many aspects, so you can begin by breaking it down into more concrete criteria for judgement. To start, typography is a "translatory" craft, the typographer uses letterforms to communicate messages to the audience. There are certain rules related to readability—certain concrete

7. C'est quoi le terme utilisé pour la distance entre les ligne de base montrées

- a) Cap height
- b) X-height
- c) Lineage
- d) Leading

How can you possibly decide what makes *good* typography? Does your criteria center around a style you like? Or just what is new, what you think is cool? Is good typography purely functional, invisible? Suavely neutral? Is good typography experimental? How do you know? Really (really?).

The term *good* is highly subjective. It's a loose, lazy, flabby term that more often than not should be eradicated, and something more thoughtful put in its place. It's just too vague, there's too many variables, too many things it can mean. Yet there are ways to break down typography to figure out if it is *good* or not.

8. Le FontType Bodoni est de type Old Style, Transitional or Modern

- a) Old Style
- b) Modern
- c) Transitional

Bodoni

stricter serifs,
extreme contrast
between thick
and thin strokes

9. Ce fontType appelé Futura est de type Grotesque, Géométrique ou Humaniste ?

- a) Humanist
- b) Grotesque
- c) Geometric

Futura

round "o",
geometric,
modular
letterforms

10. C'est quoi le nom de cette famille de fontType ?

- a) Caslon
- b) Times
- c) Bodoni
- d) Helvetica

Regular / Roman

Typef

Italic

Typef

Bold

Typef

Bold Italic

Typef

Atelier 3: Formes et Couleurs

1. Introduction et objectifs

Dans cet atelier, nous allons voir comment les designers travaillent avec la forme et la couleur comme éléments de base. Vous apprendrez à propos du contraste visuel, de la couleur, du rythme et du motif dans la conception. Vous allez voir le processus impliqué dans la création d'un dessin abstrait à partir de formes, et comment utiliser cet élément pour créer un motif répétitif. A la fin vous seriez en mesure de créer toute forme de logo répondant à votre besoin spécifique [4].

Temps de travail estimé : 1.5H en présentiel (1 séance) + 6H non-présentiels (à la maison)

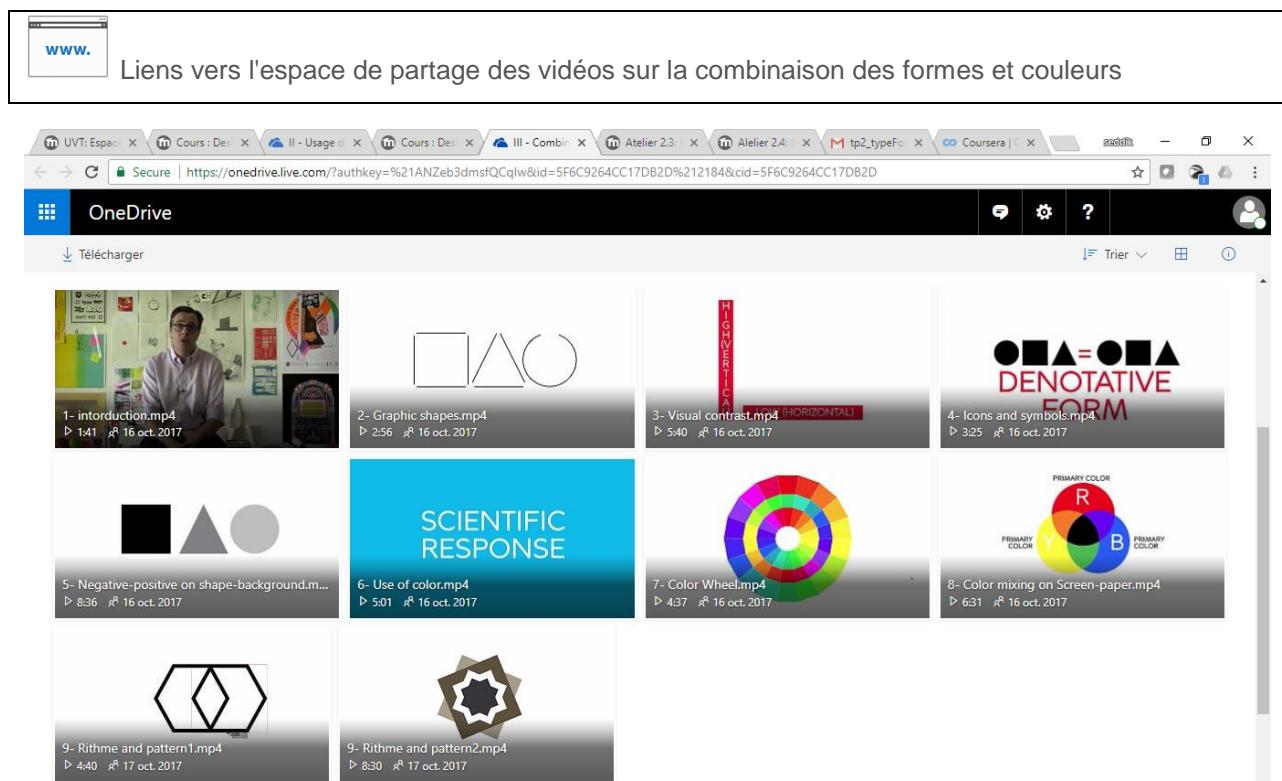


Figure 11 - Aperçu des vidéos de formation relatives à cet atelier

Les objectifs ciblés sont les suivants :

1. La distinction des différentes formes géométriques possible et leurs impacts visuels
2. La distinction des types de contrats visuels
3. La différence entre les icônes et les symboles

4. La création de formes positives et d'autres négatives du point de la profondeur de champs
5. Usages des couleurs sur les formes
6. Le cercle des couleurs et le choix possibles
7. Les mixages des couleurs sur les espaces écran et papier
8. Rythmes et répétitions de motifs
9. Enrichissement des arrière-plans par des motifs ayant une identité choisie

Symboles graphiques

Il est conseillé d'utiliser des icônes afin d'établir une signalisation visuelle. Les pictogrammes suivants sont communément utilisés :

- une loupe symbolise habituellement une fonction de recherche ;
- une enveloppe signale la possibilité de contacter le webmaster par mail ;
- un point d'interrogation caractérise une aide en ligne ;
- une maison représente un lien vers la page d'accueil ;
- un drapeau signale la langue de la page en cours ou bien la possibilité de changer de langue.

Pour cela une suite de trois sous-ateliers est pensée dans un ordre de complexité croissant. Ils sont comme suit.

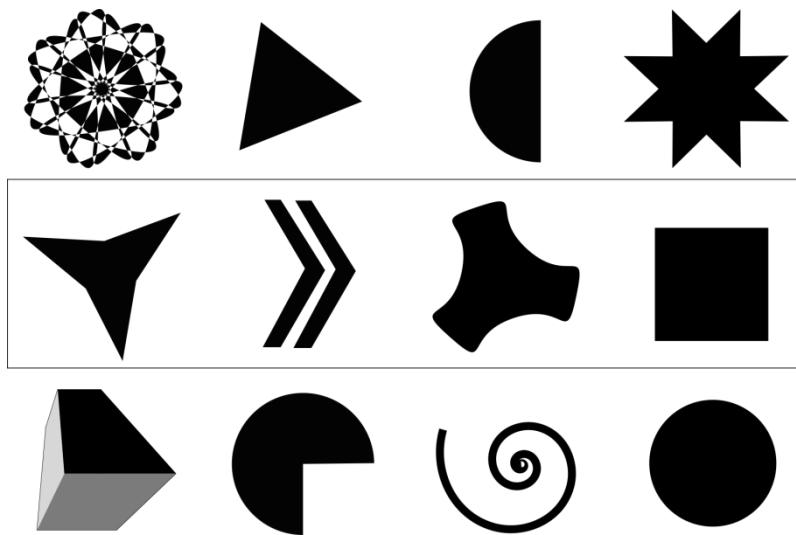
2. Sous ateliers de formes et couleurs

2.1. Application 1 : Création de formes et de contrastes par couleurs

Il y a deux parties à cette tâche, la partie 1.1 est une préparation à la partie 1.2.

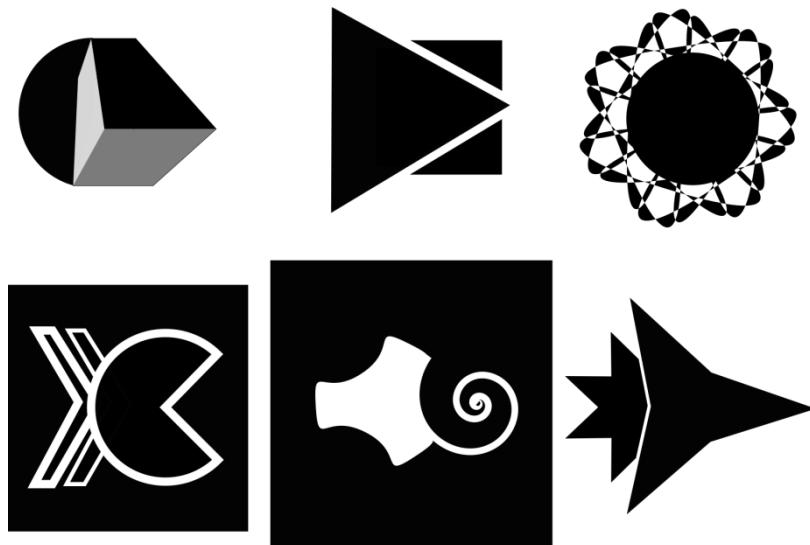
2.1.1. Partie 1.1: Remplissage Négatif/Positif des espaces par formes combinées

Etape 1.1.1 : Faire une série de 12 formes. Faites chacune environ 5 x 5 pouces, et placez chacune au milieu d'une feuille de papier de 8,5 x 11 "ou A4 (verticale). Couleurs Noir et blanc seulement. Enregistrez ces 12 images de formes.

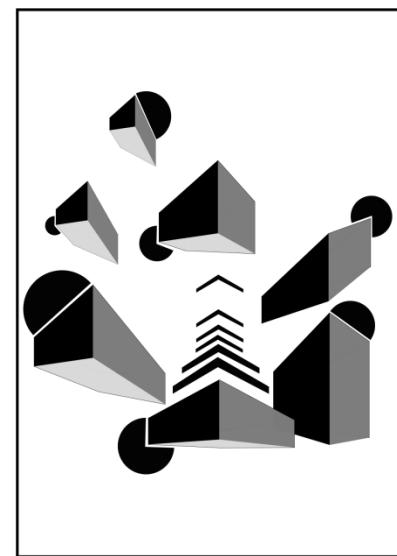
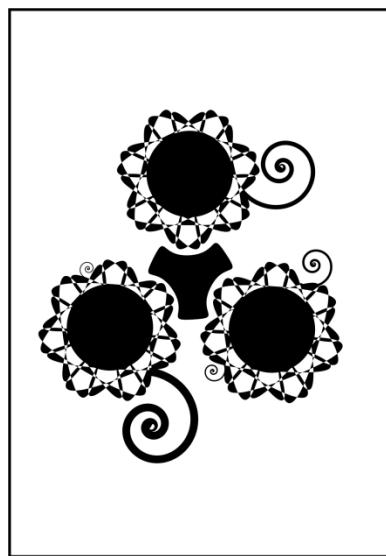
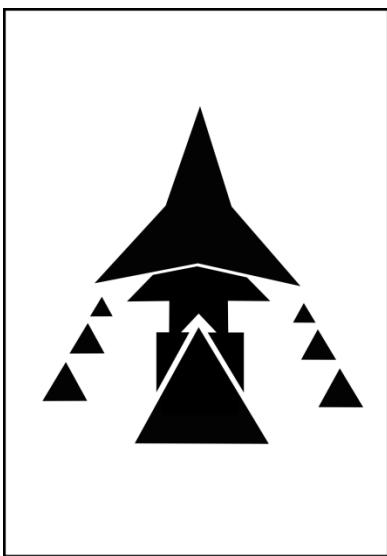


Etape 1.1.2 : Combinez 6 de ces formes avec 6 autres, pour faire 6 nouvelles marques qui utilisent l'espace positif et négatif (noir et blanc). Enregistrez ces 6 images.

Etape 1.1.3 : Combinez de nouveau 3 de ces nouvelles formes avec 3 autres pour faire 3 nouvelles marques qui utilisent un espace positif et négatif (noir et blanc). Enregistrez ces 3 nouvelles images.



Etape 1.2.4: Enfin, redimensionnez et组合ez toutes vos images en 3 pages contenant chacune des étapes précédentes. Notez que ces images sont le résultat d'un processus expérimental. Elles seront réutilisées par la suite. ($12 + 6 + 3$ images = 21 images total). Ces 3 pages sont aussi à soumettre pour évaluation.



2.1.2. Partie 1.2: Complémentarité/Contraste

Etape 1.2.1 : Prenez vos 12 images originales depuis la partie 1 et coloriez chaque forme ainsi que sont arrière-plan. Expérimitez avec la relation existant entre la figure/arrière-plan.

Etape 1.2.2 : Prenez les 9 autres images plus complexes réalisées dans les précédentes étapes 1.1.2 et 1.1.3. Coloriez chaque forme individuelle ainsi que l'arrière-plan de chaque image. Expérimitez avec des palettes de couleurs complémentaires et/ou contrastées.

Etape 1.2.3 : Redimensionnez chaque couple de forme/arrière-plan à une taille de 5 x 5 pouces, et placez chacune au milieu d'une feuille de papier de 8,5 x 11 "ou A4 (verticale). Réadaptez maintenant les couleurs et les dispositions des formes adéquatement. Prière de travailler en couleur.

Etape 1.2.4: Enfin, considérons uniquement le résultat de la dernière étape 1.2.3. Combinez sous 3 pages principales les résultats de vos 3 images les plus favorites et soumettez-les pour évaluation.

En total, vous avez 6 pages à soumettre. Voici des exemples relatifs aux 3 dernières images demandées :



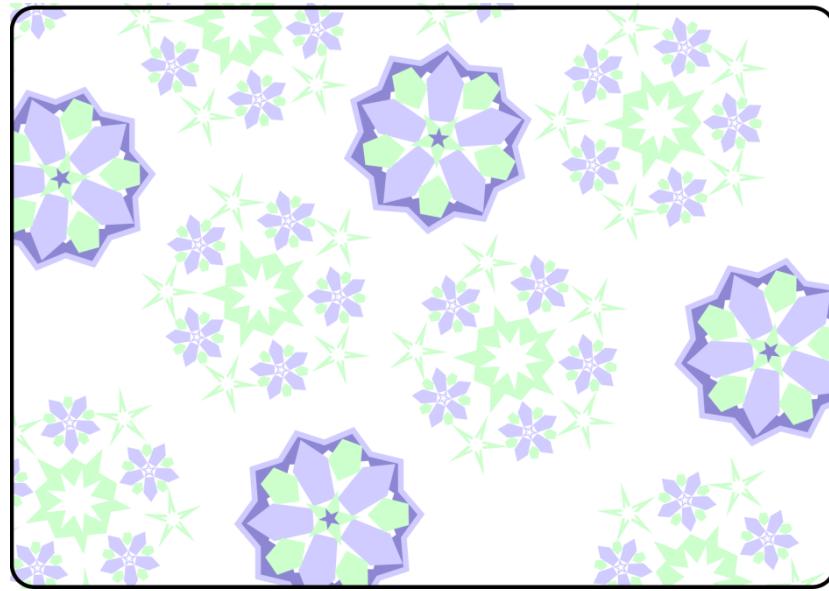
2.2.Application 2 : Création de motif répétitif pour une culture/pays donnés

Dans cette tâche, vous avez à créer un motif graphique répétitif que vous essayiez de le faire ressembler à une certaine période de conception ou à une certaine culture. L'objectif est de vous faire découvrir comment les formes, la couleur, le rythme et l'échelle fonctionnent ensemble pour former un motif.

En utilisant vos éléments de conception à partir du premier exercice de création de formes, créez un motif répétitif original qui correspond à votre interprétation d'une période de conception ou d'une culture ayant des motifs spécifiques.

Pensez à ce que les formes que vous utilisez devraient être, ainsi que la palette de couleurs et la façon dont les formes sont disposées. Considérez votre palette de couleurs et vos relations de figure, essayez de travailler de manière abstraite plutôt que picturale (bien qu'il puisse y avoir un certain chevauchement ...).

Faites une feuille de page de 8,5 x 11 "ou A4 (verticale) entièrement couverte avec votre motif.



Note : De plus, pour aider vos pairs, veuillez inclure 1-2 phrases sur la période de conception / culture que vous essayez d'interpréter dans votre modèle. Votre modèle devrait parler de lui-même, mais cette déclaration est un petit indice pour déterminer à quel point votre communication visuelle est efficace.

Exemples additionnels de références ayant un domaine d'appartenance donné :

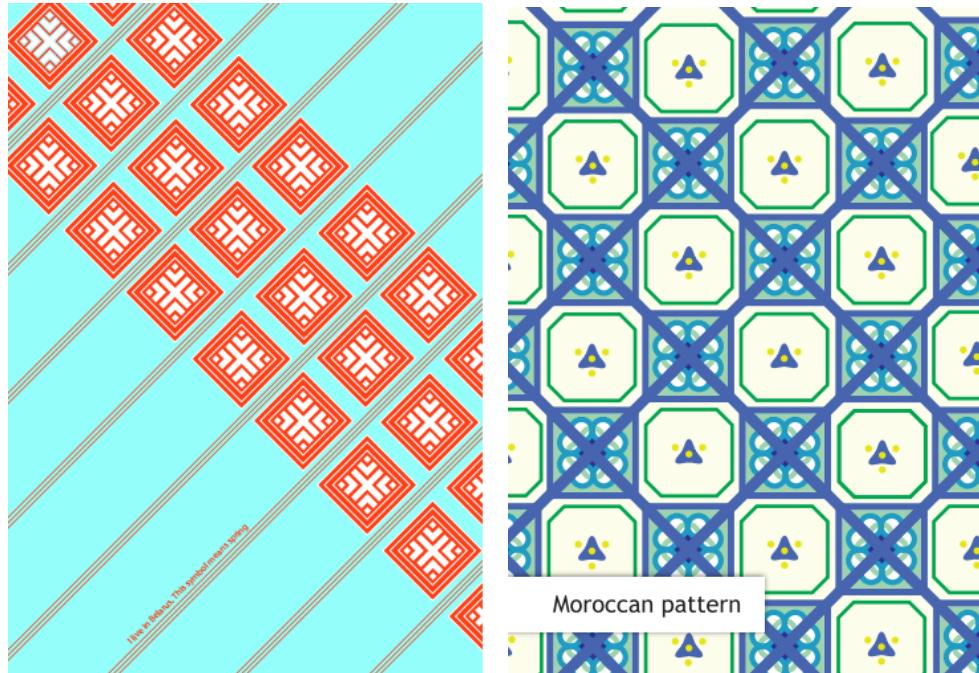
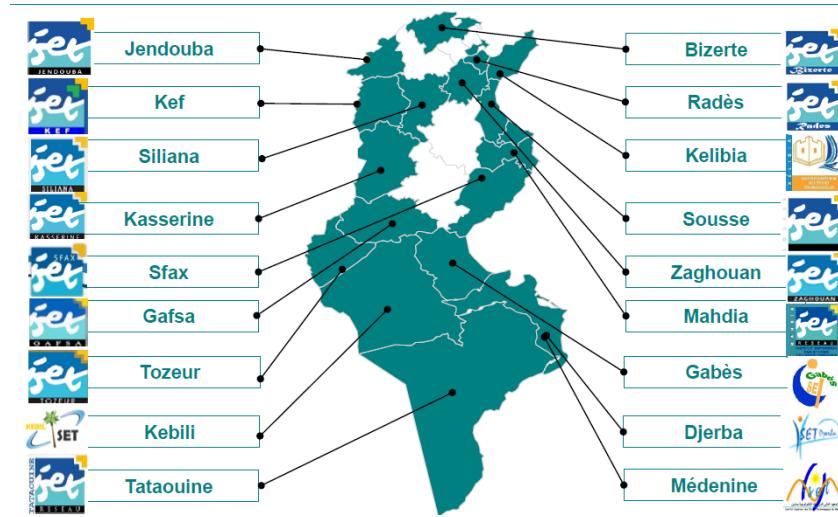


Figure 12 - Exemple de motifs pour inspiration

2.3.Application 3 : Création du logo d'ISET Sousse

L'objectif de cette manipulation est de bâtir une version numérique d'un logo personnalisé à l'ISET de Sousse. Par exemple contenant les initiales de l'appellation de l'établissement. Comme vous pouvez le noter, la majorité des ISET sont en maque d'un logo-type permettant de leur donner une identité visuelle distinguée.



Le logo est un indicateur initial de l'investissement de l'établissement dans une stratégie de communication lui permettant une meilleure visibilité. Sachez aussi que le logo est propriétaire et qu'il faut éviter les similarités. Un cas problématique est donné ci-dessous pour le logo d'identité d'ISET Kairouan. Notez la similarité avec le logo de Total. Cette similarité est relative mais elle est à éviter dans un bon logo.



Dans notre cas, le point est mis sur l'idée de chercher des références pour s'en inspirer, puis itérer plusieurs prototypes pour en choisir celui qui sera le meilleur candidat et le numériser moyennant les outils vectoriels sous Photoshop, Illustrator ou Inkscape.

Les principales étapes qu'on propose de suivre pour cet objectif sont les suivantes :

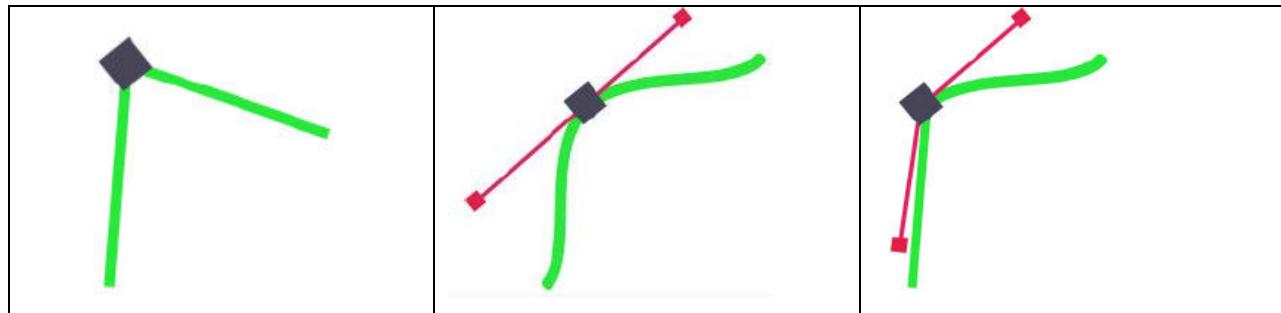
1. Dessiner PAR LA MAIN des exemplaires de votre logo personnel comme bon vous l'imaginez. Vous pouvez :
 - a. Utiliser les Lettres d'appellation de l'ISET
 - b. Joindre le texte personnalisé et une forme simplifiée d'un concept clé :
 - i. Créature : Tigre, Lion, chat, Papillon, abeille, dauphin, oiseau, ...
 - ii. Objet : main, œil, chaîne, cube, ...
 - iii. Symbole : Globe, planète, molécule, flèche(s), route, ...
 - iv. Signature, ...
2. Scanner l'image dessinée ou en prendre une photo numérique rapide si le scan n'est pas accessible.
3. Passer sous Photoshop et utiliser les outils de création vectorielle pour numériser votre idée.
4. Regrouper les composantes de votre logo sous un dossier et le glisser/déposer dans votre Illustration de la semaine dernière pour y mettre votre signature personnelle.

Les outils de base à apprendre sont les suivants :

 <ul style="list-style-type: none"> ■ Outil Plume ↳ Outil Plume libre ↳ + Outil Ajout de point d'ancrage ↳ - Outil Suppression de point d'ancrage ↳ Outil Conversion de point 	Plume : dessin de formes vectorielles Dessin libre + : rajout de points sur la forme - : suppression de points sur la forme Conversion de types de points'
 <ul style="list-style-type: none"> ■ Sélection de tracé ■ Outil Sélection directe 	Sélection de tous les points d'une forme Sélection par point(s) unique(s) pour leur modification

Les opérations de création les plus importantes sont :

Le point Coin	Le point Bézier	Le point Coin-Bézier
---------------	-----------------	----------------------



Le concept d'évolution des versions numériques d'un logo donnée est illustré dans la figure suivante:

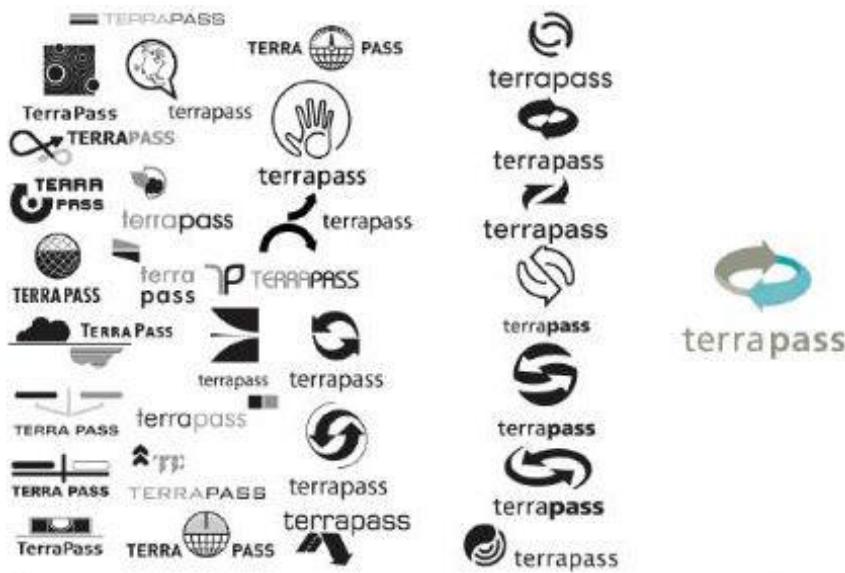


Figure 13 - Itérations en boucles pour aboutir au bon design

Exemples de références offertes pour inspiration :



ARKANSAS
TECH
UNIVERSITY



University of
BRISTOL

4. Quiz d'évaluation sur les formes et couleurs

1. Quel est le nom des images simplifiées, des représentations picturales de choses réelles, comme les deux images ci-dessus?

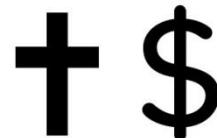
- a) Symboles
- b) Boutons
- c) Iconoclastes
- d) Icônes



- PICTORIAL
- REPRESENTS ACTUAL THINGS
- EASY TO READ

2. Quel est le nom des images qui sont des représentations non picturales d'idées ou de concepts, comme les deux images ci-dessus?

- a) Symboles
- b) Icônes
- c) Concepts
- d) Des photos



- NON-PICTORIAL
- REPRESENTS IDEAS/PRODUCTS
- LEARNED/CODED

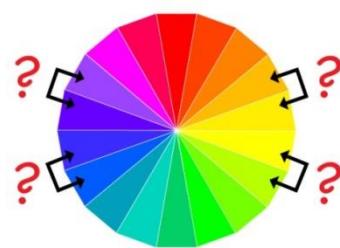
3. Dans l'image de la figure / du sol montrée ci-dessus, les objets blancs sont-ils la figure ou le sol?

- a) Sol
- b) Figure



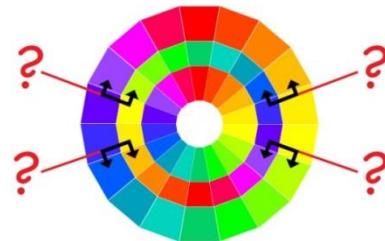
4. Dans la roue des couleurs, quel est le terme utilisé pour décrire les couleurs qui sont côte à côte?

- a) Complémentaire
- b) Analogue
- c) Camarades de classe
- d) Gradations



5. Dans la roue des couleurs, quel est le terme utilisé pour décrire les couleurs qui sont directement en face l'une de l'autre?

- a) Complémentaire
- b) Ennemis
- c) Oppositionnel
- d) Analogue



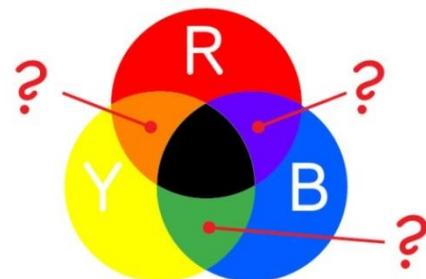
6. Quel est le terme utilisé pour décrire le système de couleur utilisé pour la couleur à l'écran, montré ci-dessus?

- a) arc en ciel
- b) RVB
- c) LABORATOIRE
- d) CMJN



7. Quel est le terme utilisé pour décrire la couleur créée lorsque vous mélangez deux couleurs primaires?

- a) Secondaire
- b) Primaire
- c) Gratuit
- d) Mi-ton



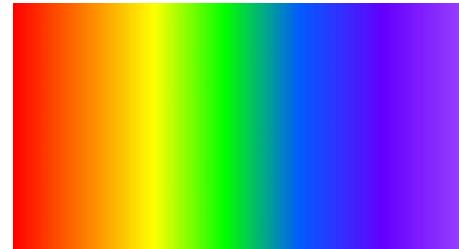
8. Quel est le terme utilisé pour décrire le système de couleurs utilisé dans l'impression en quadrichromie, illustré ci-dessus?

- a) CMJN
- b) RVB
- c) Couleur des taches
- d) PMS



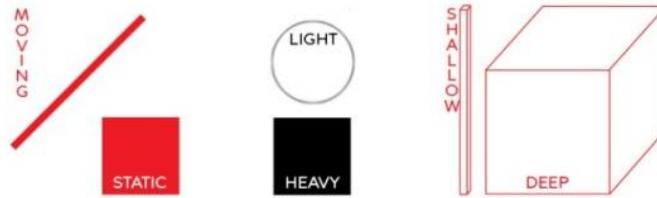
**9. La couleur peut être contrôlée avec des changements de teinte, de saturation et de valeur.
Lequel de ceux-ci est montré ci-dessus?**

- a) Valeur
- b) Saturation
- c) Teinte



10. Quel était le nom de l'école d'art allemande influente où Johannes Itten enseignait les contrastes visuels dans les formes et les formes au début des années 1920?

- a) Neuehaus
- b) De Stijl Haus
- c) CalArtz
- d) Bauhaus



Atelier 4: Composition des éléments

1. Introduction et objectifs

Dans les deux premières missions d'évaluation par les pairs, vous allez créer vos propres compositions abstraites qui démontrent vos connaissances et votre contrôle du contraste visuel. Dans la dernière opération pratique, vous allez utiliser toutes vos compétences de l'ensemble du cours pour créer des compositions expérimentales sous la forme d'une affiche pour un groupe mythique. Ce dernier projet est fortement suggéré, il vous permettra d'appliquer vos connaissances de conception et de vous exprimer dans votre travail de conception [1] [5].

Temps de travail estimé : 1.5H en présentiel (1 séance) + 3H non-présentiels (à la maison)

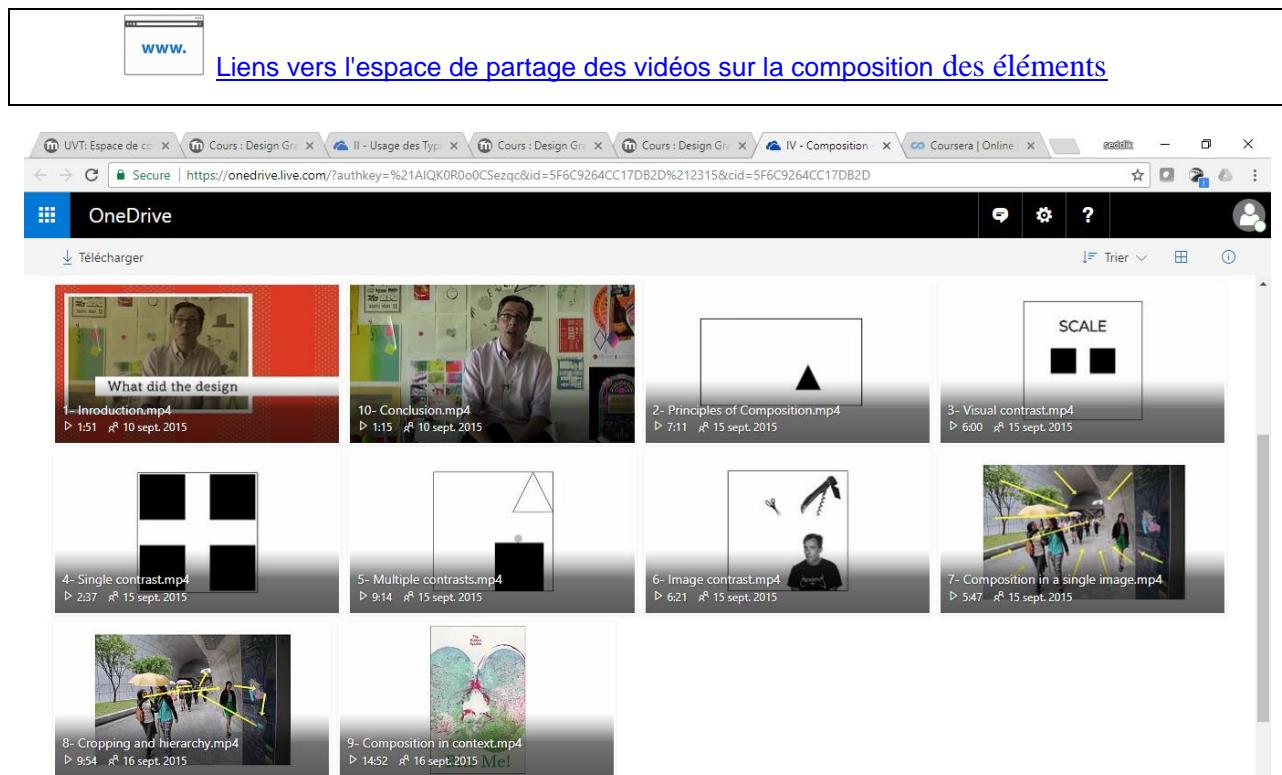


Figure 14 - Aperçu des vidéos de formation de l'atelier 4

Les objectifs de cet atelier couvrent :

1. La compréhension de principes de la composition des éléments
2. L'application des concepts de contrastes simples

3. L'application des concepts de contrastes doubles et triples
4. La composition des différents éléments dans une seule image
5. La gestion du regard du spectateur sur les différents éléments graphiques
6. La production d'un poster répondant à l'ensemble des notions fondamentale étudiées

2. Sous-Ateliers mettant en vigueur les contrastes

2.1.Sous-Atelier 4.1 : Contraste simple

Dans cet atelier, vous allez créer des compositions abstraites qui mettent en évidence le contraste visuel. Le but est de vous permettre d'expérimenter, comprendre et contrôler les contrastes visuels de base.

Ici, vous êtes invité à créer 6 compositions différentes, chacune abordant l'un des aspects suivants de contraste de composition:

- échelle
- poids
- direction
- espace
- forme
- texture

Voici quelques lignes directrices à garder à l'esprit:

- N'utilisez que deux formes géométriques (n'importe quelle combinaison de cercles, de carrés et / ou de triangles) dans chaque composition. Vous pouvez utiliser différentes combinaisons de formes dans chaque composition. C'est-à-dire : cercle + cercle, cercle + carré, triangle + carré, carré + carré, etc.
- Vous êtes autorisé à mettre à l'échelle les objets ou à les laisser se chevaucher, toucher, tourner ou quitter le bord (fond perdu), mais la proportion de la forme doit rester constante (pas de distorsion ou de découpage).
- Travailler à environ 7 x 7 pouces pour chacune des images, au milieu d'une feuille de papier de 8,5 x 11" ou A4 (verticale).
- Travaillez en noir et blanc seulement.
- Inclure le nom de l'aspect que vous illustrez dans chaque composition dans le coin inférieur gauche de la page.

Regroupez vos 6 compositions en un seul document PDF. Ne pas oublier d'y attribuer un titre et soumettez votre travail sous la plateforme ent.uvt.rnu.tn

Après la soumission, vous serez invité à examiner trois travaux de vos collègues.

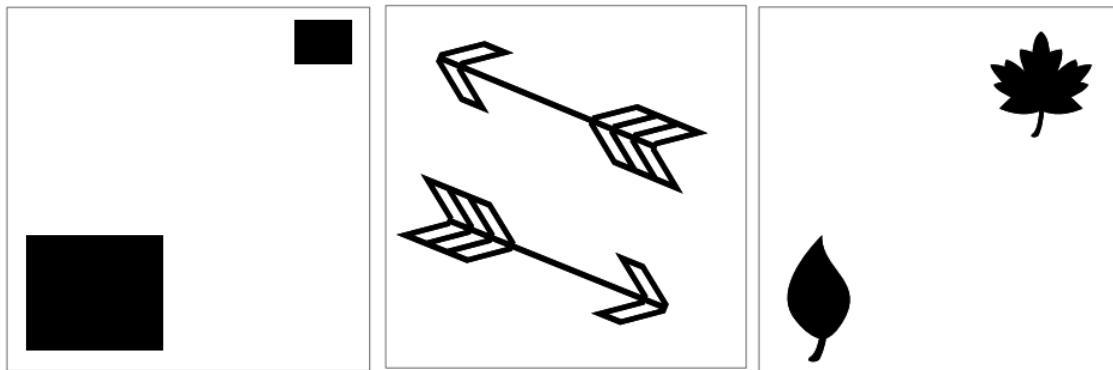


Figure 15 - Exemples de contrastes simples d'échelle, direction et forme

2.1.1. Critères d'évaluation :

Pour l'examen par les pairs, vous serez évalué si vous avez atteint le nombre requis de compositions (6!) Et le degré dans lequel vous avez démontré ou illustré tous les aspects du contraste compositionnel. Plus précisément:

- Avez-vous soumis un seul document PDF composé de 6 compositions «uniques»? (5 pts)
- Dans quelle mesure avez-vous réussi à démontrer / illustrer visuellement chaque aspect du contraste de composition? (5 pts)
- Pour réussir cette mission, vous devez satisfaire aux critères requis ci-dessus et passer en revue trois de vos camarades de classe.

2.1.2. Conseils :

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse pour chaque composition; l'objectif principal est de vous faire vivre la composition en la faisant de vos propres mains! Utilisez cet exercice pour étudier les possibilités de composition.

La meilleure façon d'apprendre le graphisme est de faire du graphisme! Profitez de cette occasion pour obtenir des commentaires de vos pairs avant de continuer, et donnez vos commentaires à vos pairs en retour.

2.2.Sous-Atelier 4.2 : Contraste double et triple

À la suite de l'exposé précédent, 4.1: Contrastes simples, dans ce deuxième atelier, vous allez continuer à créer des compositions abstraites qui examinent le contraste visuel. Le but est de vous aider à pousser plus loin ces aspects du contraste et à expérimenter, comprendre et contrôler les contrastes visuels de base.

Comme précédemment, il vous est demandé de prendre un nombre spécifique de formes géométriques (toute combinaison de cercles, de carrés ou de triangles) et de les combiner pour illustrer plusieurs aspects de ces contrastes de composition:

- échelle
- poids
- direction
- espace
- forme
- texture

Il y a deux parties dans cet atelier :

2.2.1. Partie 1: Doubles contrastes

En utilisant n'importe quelle combinaison de trois formes géométriques, créez **deux** compositions qui illustrent deux des aspects énumérés ci-dessus dans une seule composition (c'est-à-dire, par exemple : échelle et direction, ou poids et texture). Deux doubles compositions au total.

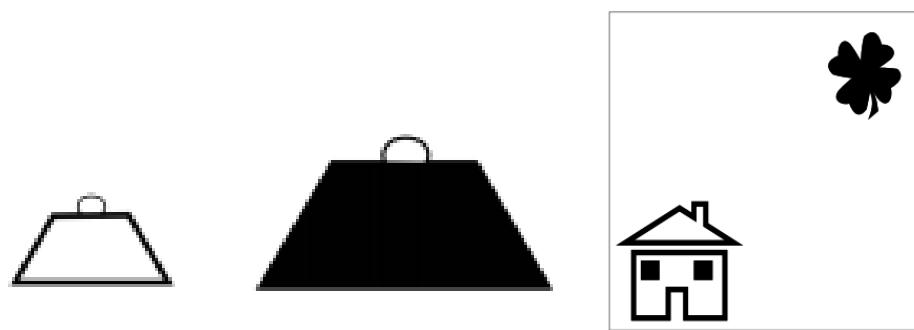


Figure 16 - Exemples de contrastes doubles: échelle et poids; forme et poid

2.2.2. Partie 2: Triples contrastes

En utilisant autant de formes que vous le souhaitez, créez deux compositions qui illustrent trois des aspects énumérés ci-dessus dans une seule composition (par exemple, échelle et direction et texture, ou forme et poids et texture). Produisez deux triples compositions en total.

Pour chaque composition, travailler à environ 7 x 7 pouces chacun, au milieu d'une feuille de papier de 8,5 x 11 "ou A4 (verticale). Continuez à travailler en noir et blanc seulement.

Comme précédemment, inclure les noms des aspects que vous illustrez dans chaque composition dans le coin inférieur gauche de chaque article. Regroupez vos 4 compositions (2 images doubles et 2 images triples) en un seul document PDF, n'oubliez pas d'y attribuer un titre et soumettez votre travail.

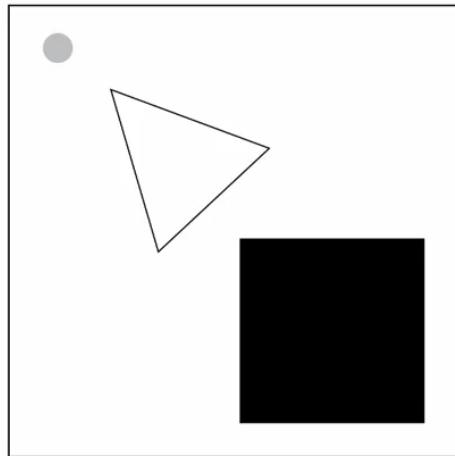


Figure 17 - Exemple de contraste triple: Forme, poids et direction

2.2.3. Sous-Atelier 4.3 : Création de Poster pour un groupe musical fictif

Dans ce dernier atelier, vous allez utiliser toutes vos compétences des quatre dernières semaines pour créer un poster pour un nouvel album d'un groupe musical fictif (basé sur vos travaux précédents). L'objectif est de vous permettre d'appliquer toutes ces connaissances de conception graphique «abstraites» dans un «vrai» graphisme, une pièce que vous pouvez façonnner et contrôler. Ensuite, tout comme le graphisme réel, vous allez devoir l'exposer au monde et recevoir les réactions des gens!

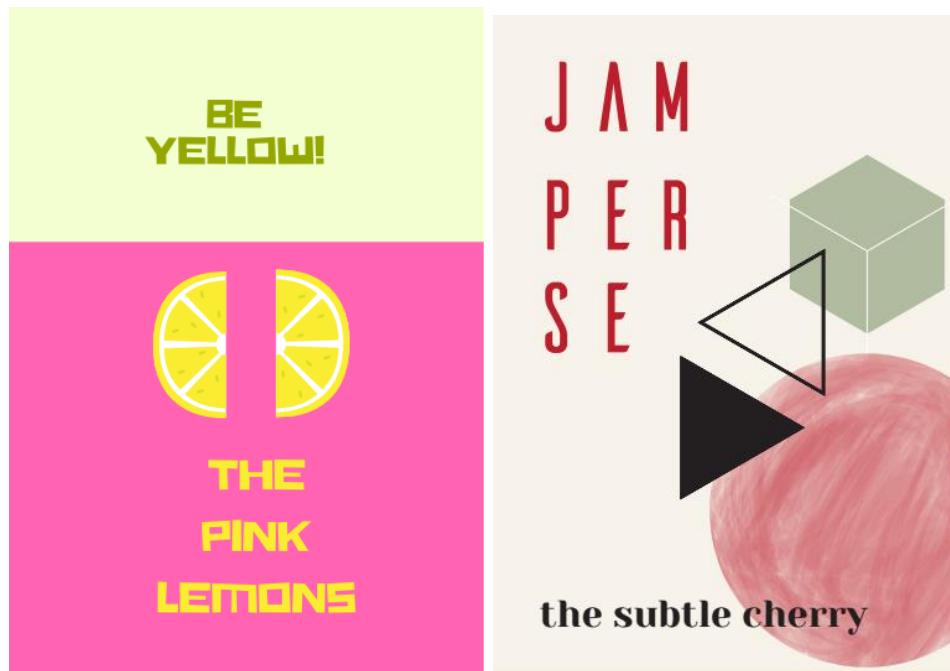
Créez donc une affiche pour un nouvel album d'un nouveau groupe en considérant :

- Le nom de votre groupe est : "Le/La" + "Un de vos adjectifs" depuis votre travail de la semaine 2 + "Le nom de votre objet" de la semaine 1 (c.-à-d., par exemple: « La pomme verte », « Le couteau propre », ou en arabe : "القلم الأسود" ...etc.).
- Pour le titre de l'album, vous pouvez considérer ce que bon vous souhaitez.
- Vous devez utiliser, cependant, votre imagerie de la semaine 1 comme contenu visuel.
- Utilisez aussi vos connaissances sur le choix du FontType de la semaine 2 pour vous aider à définir le nom et le titre du groupe.
- Utilisez votre connaissance de la couleur et de la forme graphique de la semaine 3 pour développer le design.
- Utilisez vos connaissances de la composition de la semaine 4 pour composer tous vos éléments selon des choix de contraste adéquats.

Etablissez un poster fini en couleur, 11 x 17 pouces (vertical) contenant l'ensemble de votre poster pour ce nouveau groupe/album.

Si vous souhaitez faire plus d'une affiche, c'est OK. Utilisez ce document pour essayer différentes techniques et styles et différentes esthétiques, ou utilisez-le pour créer différentes versions et obtenir des commentaires.

Regroupez à la fin vos affiches en un seul document PDF et soumettez votre travail sous la plateforme ent.uvt.rnu.tn.



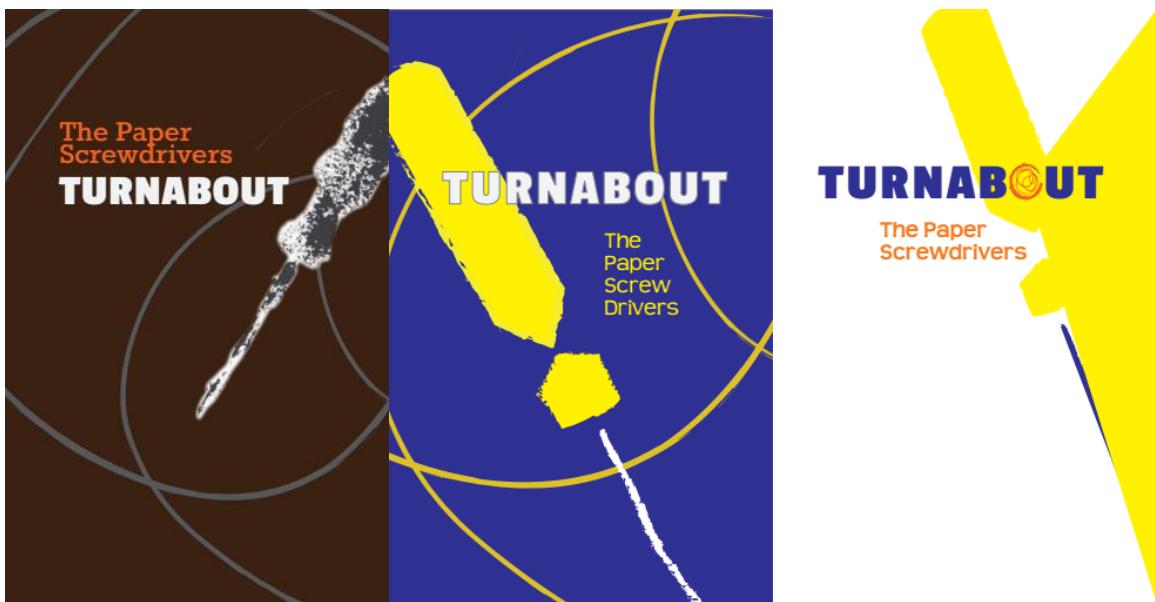


Figure 18 - Exemples de posters réalisés pour le groupe musical fictif

Atelier 5 : Application au WebDesign

1. Introduction et objectifs du WebDesign

Le terme « **webdesign** » désigne la discipline consistant à structurer les éléments graphiques d'un site web afin de traduire, à travers une dimension esthétique, l'identité visuelle de la société ou de l'organisation.

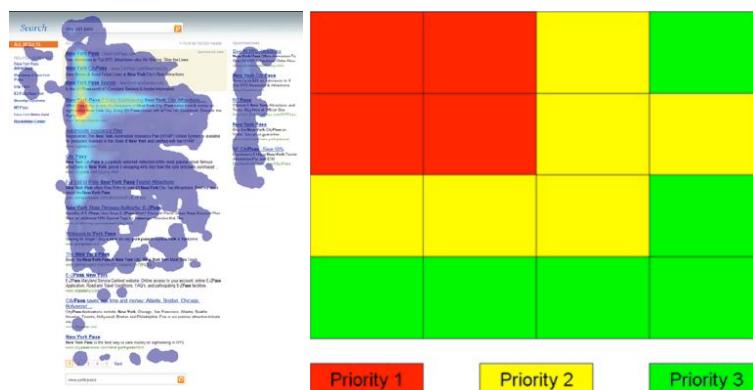
Le but est de valoriser l'image de l'entreprise ou de l'organisation par le biais d'éléments graphiques afin de renforcer son identité visuelle et de procurer un sentiment de confiance à l'utilisateur.

C'est donc un compromis entre une présentation avec un graphisme époustouflant, et une image de marque à l'entreprise et une navigation permettant de trouver facilement ce qu'on cherche. Le terme **webdesigner** désigne le métier consistant à concevoir le design d'un site web.

2. Notions fondamentale de WebDesin

Le but est d'assurer un suivi maximal de la part des yeux de l'utilisateur du site. La figure ci-dessous montre les positions les plus visibles en rouge. Seule une très petite régions est celle en rouge offrant le plus de temps passé.

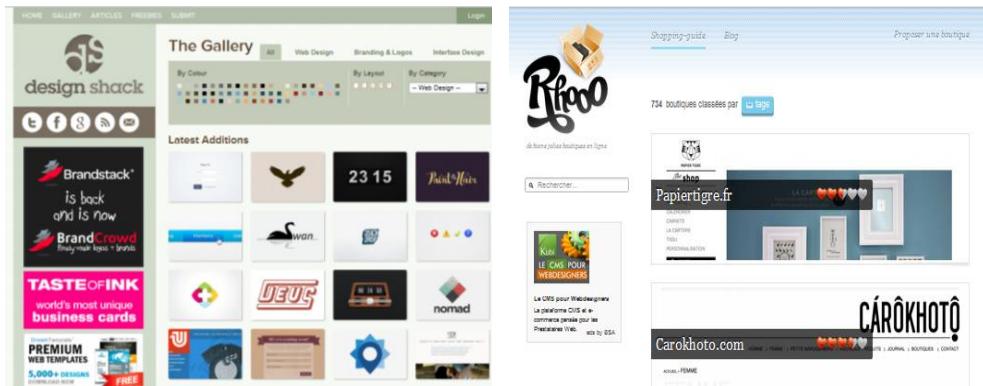
Nos yeux sont donc habitués à chercher où sont les informations intéressantes. C'est pourquoi cela que l'un des premières règles du webdesign est de ne pas mettre la navigation à la position de la publicité!



2.4.La nécessaire inspiration

Le design d'une page web est avant tout un acte artistique mettant en œuvre le génie de la création. Il est intéressant d'étudier comment chacun des sites concurrents dispose l'information, comment les menus et les blocs d'information sont mis en avant et d'une manière générale de déterminer ce qui fait qu'un site paraît pro.

La solution pour trouver l'inspiration : **les galeries de webdesign**. C'est ce que montrent les figures suivantes pour les sites web designshack.net [6] et rhooo.com [7].



2.5.Agencement de la page

Elle aboutit généralement à la création de **modèles de pages** (en anglais *templates*), servant de gabarits pour la création du site web. Il est important de distinguer ce qui est invariable sur toutes les pages, ou bien variables d'une page à l'autre.

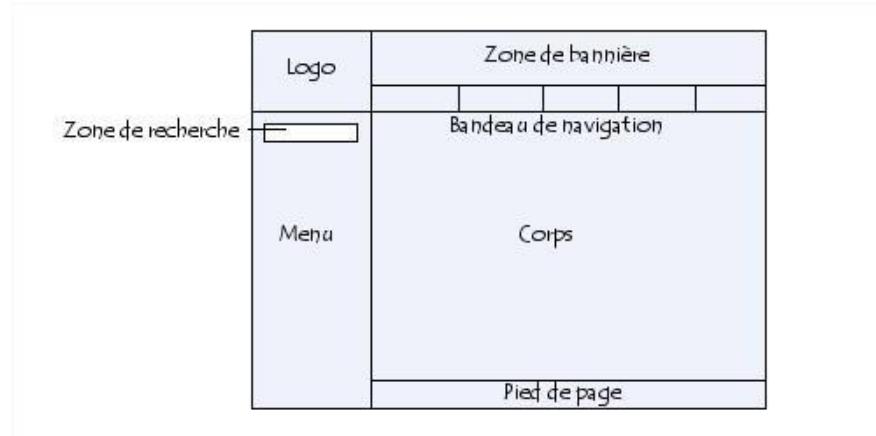


Figure 19 - Standard des grilles utilisée dans les sites Web

La structure traditionnelle d'une page web est la suivante :

- un logo situé en haut à gauche cliquable.

- une zone de navigation (menu), située à gauche et/ou à droite ;
- un en-tête contenant le nom du site, un bandeau de navigation et une zone prévue pour une bannière ;
- un corps de page, contenant l'essentiel de l'information ;
- un pied de page regroupant des informations utiles telles que la date de mise à jour, contact, plan d'accès, etc.

2.6. Charte graphique et Maquette

On appelle « **charte graphique** » (en anglais *graphic charter*) le document récapitulant les règles de présentation des éléments graphiques du site. La charte graphique définit l'habillement graphique de la page, notamment les tailles, couleurs et apparences des textes, images et boutons du site ainsi que le positionnement relatif des objets dans la page.

Une **maquette** est un site web factice et sommaire (prototype) qui représente les pages principales du site (sans contenu) à l'aide de pages statiques et permet de simuler la navigation.



Figure 20 - Exemple de maquettes (Template)

2.7. Choix des couleurs pour WebDesign

Il est conseillé de ne pas utiliser plus de trois couleurs différentes dans un site web afin de respecter le critère de sobriété. Le choix doit correspondre aux couleurs de l'organisation (logo) et exprimer une ambiance.

Etablir une couleur prédominante couvrant la grande partie de la page web, et une ou plusieurs couleurs secondaires plus vives, en moindres proportions, afin de surligner des éléments. Les couleurs possèdent une influence sur le comportement :

- **physiquement** : appétit, sommeil, température du corps, etc.
- **émotionnellement** : sentiment de peur, de sécurité, de joie, etc.
- **psychologiquement** : dynamisme, concentration, etc.

2.7.1. Significations des couleurs sous les sites Web

Couleur	Symbolique méliorative	Symbolique péjorative	Domaine
Bleu	Calme, confiance, autorisation, apaisement, sérénité, protection, sérieux, bonté, eau, espace, paix	Froid, sommeil	Voile, nouvelles technologies, informatique, médecine
Violet	Délicatesse, passion, discrétion, modestie, religion.	Mélancolie, tristesse, deuil, insatisfaction	Culture, politique
Rose	Charme, intimité, femme, beauté	Naïveté	Journal personnel, femmes
Rouge	Chaleur, force, courage, dynamisme, triomphe, amour, enthousiasme.	Violence, colère, danger, urgence, interdit, sang, enfer.	Luxe, mode, sport, marketing, médias
Orange	Tiédeur, confort, gloire, bonheur, richesse, honneur, plaisir, fruit, odeur, tonus, vitalité.	Feu, alerte	Divertissement, sport, voyage
Couleur	Symbolique méliorative	Symbolique péjorative	Domaine
Jaune	Lumière, gaieté, soleil, vie, pouvoir, dignité, or, richesse, immortalité.	Tromperie, égoïsme, jalousie, orgueil, alerte	Tourisme
Vert	Nature, vie végétale, secours, équilibre, foi, apaisement, repos, confiance, tolérance, espoir, orgueil, jeunesse, charité.	Contagion	Découverte, nature, voyage, éducation
Brun	Calme, philosophie, terroir.	Saleté	Environnement
Blanc	Pureté, innocence, neige, propreté, fraîcheur, richesse.	Froid	Mode, actualités
Gris	Neutralité, respect.	Tristesse	Design, associations, organisations à but non lucratif
Noir	Sobriété, luxe, nuit.	Mort, obscurité, tristesse, monotonie.	Cinéma, art, photographie et interdit

2.7.2. La composition des couleurs

Le cercle chromatique est un bon outil permettant de comprendre les interactions entre les couleurs:

- primaires (rouge, bleu, vert) couleurs « pures »
- secondaires (cyan, magenta, jaune), obtenues par mélange à parts égales de deux couleurs primaires adjacentes.
- tertiaires, obtenues par mélange d'une couleur primaire et d'une couleur secondaire.

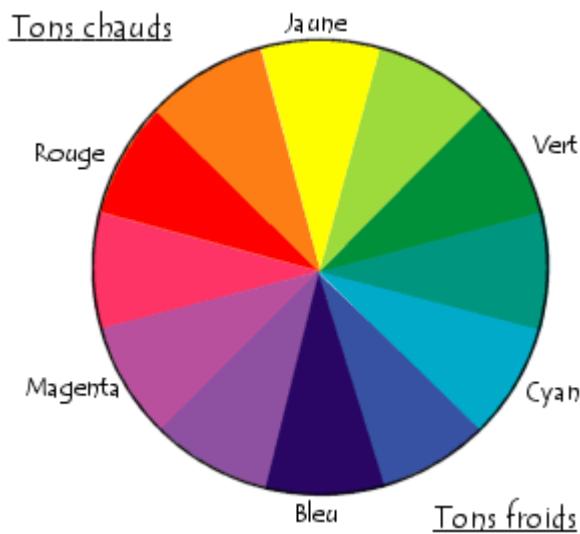


Figure 21 - Le cercle des couleurs

Lorsqu'il contemple une couleur, l'œil crée automatiquement, sur son contour, un filtre de la couleur complémentaire. On parle de « contraste simultané ». Avec ce mécanisme, la perception des couleurs dépend des couleurs avoisinantes.

Ainsi, le jaune paraîtra plus orangé lorsqu'il est associé à du bleu et le bleu paraîtra plus violet. Un bleu à côté d'un rouge apparaîtra vert, etc. Par ailleurs, des couleurs voisines sur le diagramme chromatique créent une sensation d'équilibre pour l'oeil, en vertu de l'absence de contraste, on parle ainsi d'« harmonie d'analogie ».

2.7.3. Les bons mélanges couleurs

On peut pour cela choisir des nuances d'une même couleur, soit des couleurs de même teinte dont les tons sont proches. Ensuite, on peut mélanger des couleurs complémentaires (chaudes et froides), c'est-à-dire des couleurs éloignées sur le diagramme chromatique.

Pour deux couleurs, il suffit de choisir des couleurs complémentaires, diamétralement opposées ; pour trois couleurs, les couleurs choisies doivent former un triangle équilatéral, etc. Les éléments de couleur chaude apparaissent globalement plus grands que des éléments de couleur froide.

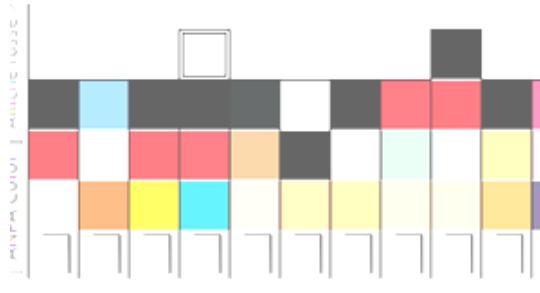


Figure 22 - La palette des sélections de couleurs

2.8.Dimension des pages web et Positions

La taille de la page web dépend de la définition d'affichage (la résolution). L'idéal est d'opter pour une valeur inférieure à la définition horizontale de la majorité des visiteurs. Une page courte permet en effet au visiteur de survoler facilement l'information pour repérer les éléments qui l'intéressent.

Il est souhaitable de ne pas dépasser trois à cinq hauteurs d'écran. En effet, les pages trop longues risquent de ne pas être lues en entier et sont plus longues à charger. Etant donné le sens de lecture des informations (en diagonale du coin supérieur gauche au coin inférieur droit), l'information située en haut de page aura plus de chances d'être lue par les internautes.

Pour garantir un affichage optimal pour la majeure partie des visiteurs il existe plusieurs stratégies :

- Choisir la plus petite largeur supportée par le plus grand nombre (entre 600 et 800 pixels de largeur par exemple) ;
- Choisir une page comportant des tableaux invisibles de largeurs variables (définies en pourcentages) ;
- Déetecter la résolution des visiteurs à l'aide d'un script (en JavaScript par exemple), et rediriger le visiteur vers une page de la bonne largeur. Cette méthode nécessite que les visiteurs aient un navigateur avec le JavaScript activé et demande de créer autant de pages que de largeurs souhaitées.

2.9.Choix des images

2.9.1. Les images d'entêtes

Ce sont des images très larges qui généralement vont avoir la même largeur que votre site web. Donc en pixels, ce qui est l'unité de mesure pour le design web, nous aurons besoins d'images entre 800px et 1000px en moyenne.



Figure 23 - Image 1: mauvaise disposition pour image de bannière - Image 2: bonne image pour une bannière

Afin d'obtenir un résultat plus adapté, il vous faudra choisir des images qui sont plus faites sur la largeur et prévoir une zone de coupe en fonction de la hauteur de votre entête pour diaporama.

2.9.2. Les images à l'intérieur du site

La tendance du design actuel veut que les personnages et/ou les objets dépassent et qu'ils donnent l'impression de faire partie du site, quelque-chose comme ceci :



Figure 24 - Usage des images transparentes dans les site Web

Cette image sera complètement impossible à positionner à l'intérieur d'un site à moins de l'insérer telle qu'elle car comme vous pouvez voir, il est presque impossible de définir la forme du travailleur et à cause du fond d'étincelles le **web designer** ne sera jamais capable de « sortir » le travailleur de cette image pour l'intégrer à votre site.

À l'inverse, voici ci-après une image parfaitement sélectionnée qui sera facile à découper et à intégrer.



Figure 25 - Comparaison des images faciles/difficiles à mettre en transparence

2.10. Couleur d'arrière-plan

Le choix de la couleur d'arrière-plan (en anglais *background*) est primordial, car un arrière-plan mal choisi peut gêner la lisibilité. Un bon contraste entre la couleur d'avant-plan et la couleur dominante de l'arrière plan est nécessaire.

A ce titre, il est fortement déconseillé d'opter pour un arrière-plan graphique car il peut gêner la lecture et dégage généralement un sentiment d'amateurisme. L'arrière-plan devra ainsi généralement être choisi très pâle.

3. Atelier Pratique : Site Web Journée MeeTTec ISET

Comme tout client désirant retrouver une solution sur mesure pour une action publicitaire ou un présentation de ses activités, vous êtes demandé dans cet atelier de mettre en place une solution complète pour une journée portes ouverte que compte réaliser votre institution.

En vous aidant des contenus descriptifs fournis ci-dessous ainsi que le Template PSD en pièce jointe (voir capture écrans en figure 1), vous allez vous baser sur les toutes récentes technologies de contenus déroulant offerts par HTML5 pour créer d'abord un site web pour l'évènement en question. Des créations de toute l'identité visuelle sera faite par la suite dans les prochains TP [8].

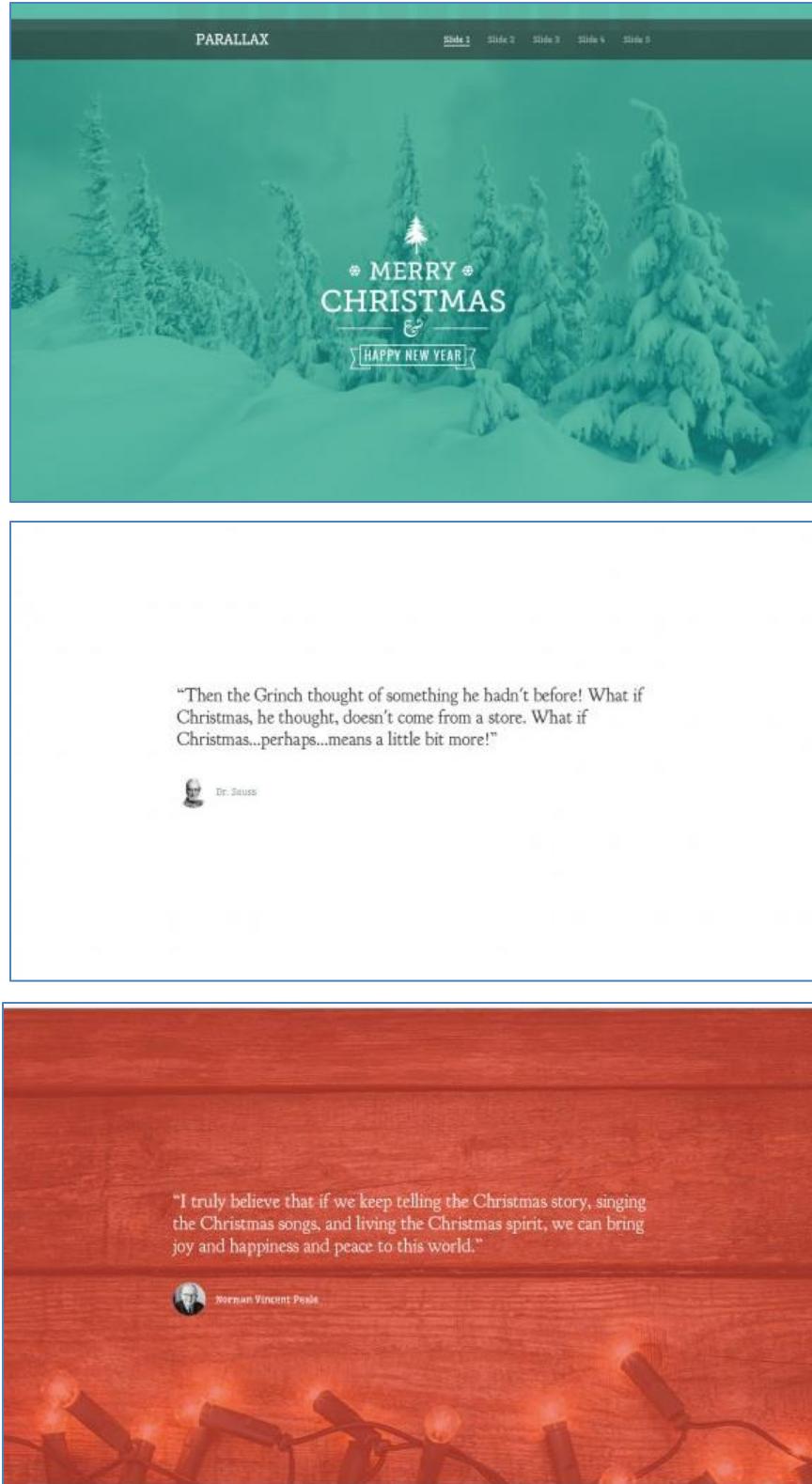


Figure 26 - Modèle PSD d'inspiration utilisé

3.1.Fiche de présentation de la journée en question :

Le *forum de convergence de l'ISET* est le nouvel rendez-vous de rencontre entre le tissu professionnel de la région, le cadre académique et les étudiants afin de rapprocher l'université et les sociétés dans un but de développement mutuel.



Figure 27 - Logo proposé pour la journée

Le jour « J », la cour au centre de l'ISET pourra accueillir des stands d'industriels et entreprises professionnelles venus de tous les domaines liés aux champs de spécialité présent dans départements l'ISET: **Informatique, Mécanique, Electrique et Gestion des Affaires**.

En parallèle, différents workshops spécialisés sont organisés par des invités spécialisés ou le personnel universitaire qualifié présent. De nombreuses personnes sont actives dans les quatre départements présents et sont prêtes à partager leurs expertises.



Figure 28 - Exemple de workshop déjà organisé dans l'ISET

3.2.Instructions du TP

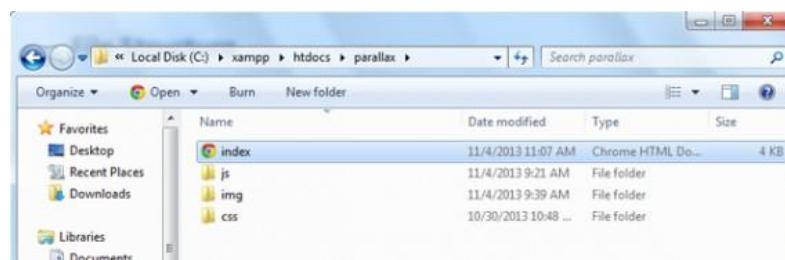
Ressources dont vous aurez besoin

- Logo de l'évènement
- **Wellfleet (Google Font)**
- **Arvo (Google Font)**
- **Oswald (Google Font)**

- **Goudy Bookletter 1911 (Google Font)**
- Des images de votre institut

Structure du projet

- **index.html** – Fichier principal
- **js folder** – Pour JavaScript/jQuery
- **img folder** – pour nos images
- **css folder** – pour les styles (CSS)



Début de code HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
    <title>Creating a Simple Parallax Scrolling Website</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css"/>
    <script type="text/javascript" src="js/jquery-1.10.2.min.js"></script>
    <link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Wellfleet'
rel='stylesheet' type='text/css'>
    <link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Wellfleet'
rel='stylesheet' type='text/css'>
    <link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Arvo:400,700,400italic,700italic'
rel='stylesheet' type='text/css'>
    <link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Oswald'
rel='stylesheet' type='text/css'>
    <link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Goudy+Bookletter+1911'
rel='stylesheet' type='text/css'>
    <script>

  </head>
```

Le corps du code HTML

```
<body>

<header id="header">
<div>
<div id="logo"><a href=""> PARALLAX </a></div>

<nav id="nav">
```

```

<ul>
<li><a href="#slide1" title="Next Section" >Slide 1</a></li>
<li><a href="#slide2" title="Next Section">Slide 2</a></li>
<li><a href="#slide3" title="Next Section">Slide 3</a></li>
<li><a href="#slide4" title="Next Section">Slide 4</a></li>
<li><a href="#slide5" title="Next Section">Slide 5</a></li>
</ul>
</nav>
</div>
</header>
```

Les balises de divisions au centre de la page

```

<div id="slide1">
    <div>
        <div id="christmas_tree"> </div>
        <div id="snowflakes1"></div>
        <div id="snowflakes2"></div>
        <h2>MERRY</h2>
        <h1>CHRISTMAS</h1>
        <div id="divider"> </div>
        <h3>HAPPY NEW YEAR </h3>
        <div id="ribbon"></div>
        <div id="new_year"> </div>
    </div>
</div>

<div id="slide2">
    <div>
        <div>
            <h3>"Then the Grinch thought of something he hadn't before! What if Christmas, he thought, doesn't come from a store. What if Christmas...perhaps...means a little bit more!"</h3>
             <h4>Dr. Seuss
        </div>
    </div>
</div>

<div id="slide3">
    <div>
        <div>
            <h3>"I truly believe that if we keep telling the Christmas story, singing the Christmas songs, and living the Christmas spirit, we can bring joy and happiness and peace to this world." </h3>
             <h4>Norman Vincent Peale </h4>
        </div>
    </div>
</div>

<div id="slide4">
    <div>
        <div>
            <h3>"Christmas doesn't come from a store, maybe Christmas perhaps means a little bit more...." </h3>
             <h4>Dr. Seuss
        </div>
    </div>
</div>
```

```
</div>
</div>
</div>

<div id="slide5">
    <div>
        <div>
            <h3>"My idea of Christmas, whether old-fashioned or
modern, is very simple: loving others. Come to think of it, why do we have to
wait for Christmas to do that?" </h3>
             <h4>Bob Hope </h4>
        </div>
        <div id="copyright"><a
href="http://www.1stwebdesigner.com/">Copyright 1stwebdesigner.com </a></div>
    </div>
</body>
</html>
```

Nous obtenons l'aperçu suivant :

The preview shows a white page with a blue border. At the top left is a navigation menu with five items: "Slide 1", "Slide 2", "Slide 3", "Slide 4", and "Slide 5". Below the menu, the word "MERRY" is in bold capital letters, followed by "CHRISTMAS" in a larger bold font. Underneath that, the words "HAPPY NEW YEAR" are in a smaller font. A quote from Dr. Seuss follows: "Then the Grinch thought of something he hadn't before! What if Christmas, he thought, doesn't come from a store. What if Christmas...perhaps...means a little bit more!" Below this is a portrait of Dr. Seuss. Another quote follows: "I truly believe that if we keep telling the Christmas story, singing the Christmas songs, and living the Christmas spirit, we can bring joy and happiness and peace to this world." Below this is a portrait of Norman Vincent Peale. A third quote follows: "Christmas doesn't come from a store, maybe Christmas perhaps means a little bit more...." Below this is a portrait of Norman Vincent Peale. A fourth quote follows: "My idea of Christmas, whether old-fashioned or modern, is very simple: loving others. Come to think of it, why do we have to wait for Christmas to do that?" Below this is a portrait of Dr. Seuss. At the bottom right, there is a copyright notice: "Copyright 1stwebdesigner.com".

Figure 29 - Aperçu initial obtenu sans mise en forme

Les Styles CSS basiques

```

body{
    margin: 0;
    padding: 0;
    width: 100%;
}

h1 {
    font-family:"Arvo";
    font-weight: normal;
    font-size: 55px;
    text-align: center;
    color: #fff;
    margin: 0;
    padding: 0;
}

h2 {
    font-family:"Arvo";
    font-weight: normal;
    font-size: 40px;
    text-align: center;
    color: #fff;
    margin: 0;
    padding: 0;
}

h3 {
    font-family: Oswald;
    font-weight: normal;
    font-size: 16px;
    text-align: center;
    margin: 5px 0;
    padding: 0;
    z-index: 1;
    position: relative;
}

```

Positions centrées :

```

.center { margin: 0 auto; }
.content{ margin: 0 auto; width: 960px; }
.clear { clear: both; }

```

Styles de la section d'entête

```

#header {
    width: 100%;
    background: url('../img/header-bg.png');
    height: 80px;
    position: fixed;
    margin-top: 30px;
}

#nav { width: 410px; float: right; margin-top: 20px; }
#logo a { color: #fff; text-decoration: none; float: left; font-size: 30px;
margin-top: 20px; color: #fff; font-family:"Wellfleet"; font-weight: bold; }
#nav ul{

```

```

        list-style: none;
        display: block;
        margin: 0 auto;
        list-style: none;
    }

#nav li{
    margin-top: 9px;
    float: left;
    padding-left: 21px;
}

#nav li a { color: #fff; opacity:0.6; font-size: 16px; text-decoration: none;
font-family: 'Wellfleet'; }
#nav li a.active { color: #fff; opacity:1; border-bottom: 2px solid #fff; }
#nav li a:hover { color: #fff; opacity:1; }

```

Styles des régions dans la page:

```

.quotes {
    font-family: 'Goudy Bookletter 1911', serif;
    font-weight: normal;
    font-size: 30px;
    text-align: left;
    margin: 50px auto;
}

.author_name_white { font-family:"Wellfleet"; margin: 70px 0 0 75px; color: #fff; font-size: 20px; }
.author_name_gray { font-family:"Wellfleet"; margin: 70px 0 0 75px; color: #94a4a4; font-size: 20px; }
.quotes_container { width: 800px; margin: 0 auto; }
#christmas_tree { background: url('../img/christmas-tree.png')no-repeat; width: 48px; height: 77px; margin: 0 auto; position: relative; bottom: -35px; }
#divider { background: url('../img/divider.png')no-repeat; width: 300px; height: 35px; margin: 0px auto 27px auto; }
#ribbon { background: url('../img/ribbon.png')no-repeat; width: 251px; height: 48px; margin: 0 auto; display: block; position: relative; top: -38px; }
#snowflakes1 { background: url('../img/snowflakes.png')no-repeat; width: 24px; height: 21px; margin: 0 auto; display: block; position: relative; bottom: -54px; left: -102px; }
#snowflakes2 { background: url('../img/snowflakes.png')no-repeat; width: 24px; height: 21px; margin: 0 auto; display: block; position: relative; bottom: -33px; right: -100px; }

```

Affectation des arrière-plans en images au différent SLIDERS:

```

#slide1, #slide2{ width: 100%; }
#slide1{
    background:url('../img/slide1.jpg') 50% 0 no-repeat fixed;
    color: #fff;
    height: 600px;
    margin: 0;
    padding: 200px 0 260px 0;
    background-size: cover;
}

```

```

.slide2{
    background-color: #fff;
    color: #333333;
    height: 300px;
    margin: 0 auto;
    overflow: hidden;
    padding: 200px 0;
}

.slide3{
    background: url(..../img/slide3.jpg) 50% 0 no-repeat fixed;
    color: #fff;
    height: 600px;
    padding: 170px 0 0 0;
    background-size: cover;
}

.slide4{
    background-color: #fff;
    color: #333333;
    height: 300px;
    padding: 200px 0;
}

.slide5{
    background: url(..../img/slide5.jpg) 50% 0 no-repeat fixed;
    height: 200px;
    margin: 0 auto;
    padding: 250px 0;
    color: #fff;
    background-size: cover;
}

```

Style de la section de copyright

```

copyright { color: #fff; font-family:"Wellfleet"; font-size: 14px; margin-top: 100px; text-align: center; }
copyright a { text-decoration: none; color: #fff; }

```

Scripts Javascript

```

$(document).ready(function() {
$('a[href*="#"]').each(function() {
if (location.pathname.replace(/^\/\//,'') == this.pathname.replace(/^\/\//,''))
&& location.hostname == this.hostname
&& this.hash.replace(/\#/,'') ) {
var $targetId = $(this.hash), $targetAnchor = $('[name=' + this.hash.slice(1)
+']');
var $target = $targetId.length ? $targetId : $targetAnchor.length ?
$targetAnchor : false;
if ($target) {
var targetOffset = $target.offset().top;
$(this).click(function() {
    $("#nav li a").removeClass("active");
    $(this).addClass('active');
$('html, body').animate({scrollTop: targetOffset}, 1000);
return false;
});
}
}

```

```
});  
});  
});
```

Création d'un gestionnaire d'événement sur les liens avec #

```
$(document).ready(function() {  
    $('a[href*="#"]').each(function() {  
        if (location.pathname.replace(/^\//, '') ==  
            this.pathname.replace(/^\//, '')  
            && location.hostname == this.hostname  
            && this.hash.replace(/#/,'') ) {  
            var $targetId = $(this.hash), $targetAnchor = $('[name=' +  
                this.hash.slice(1) +']');  
            var $target = $targetId.length ? $targetId : $targetAnchor.length ?  
                $targetAnchor : false;  
            if ($target) {  
                var targetOffset = $target.offset().top;
```

Rajout de la possibilité de scroll automatique vers la section cliquée

```
        $(this).click(function() {  
            $('#nav li a').removeClass("active");  
            $(this).addClass('active');  
            $('html, body').animate({scrollTop: targetOffset}, 1000);  
            return false;  
        });  
    }  
});  
});
```

Corrections

1. Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 1

Les 6 images de pommes

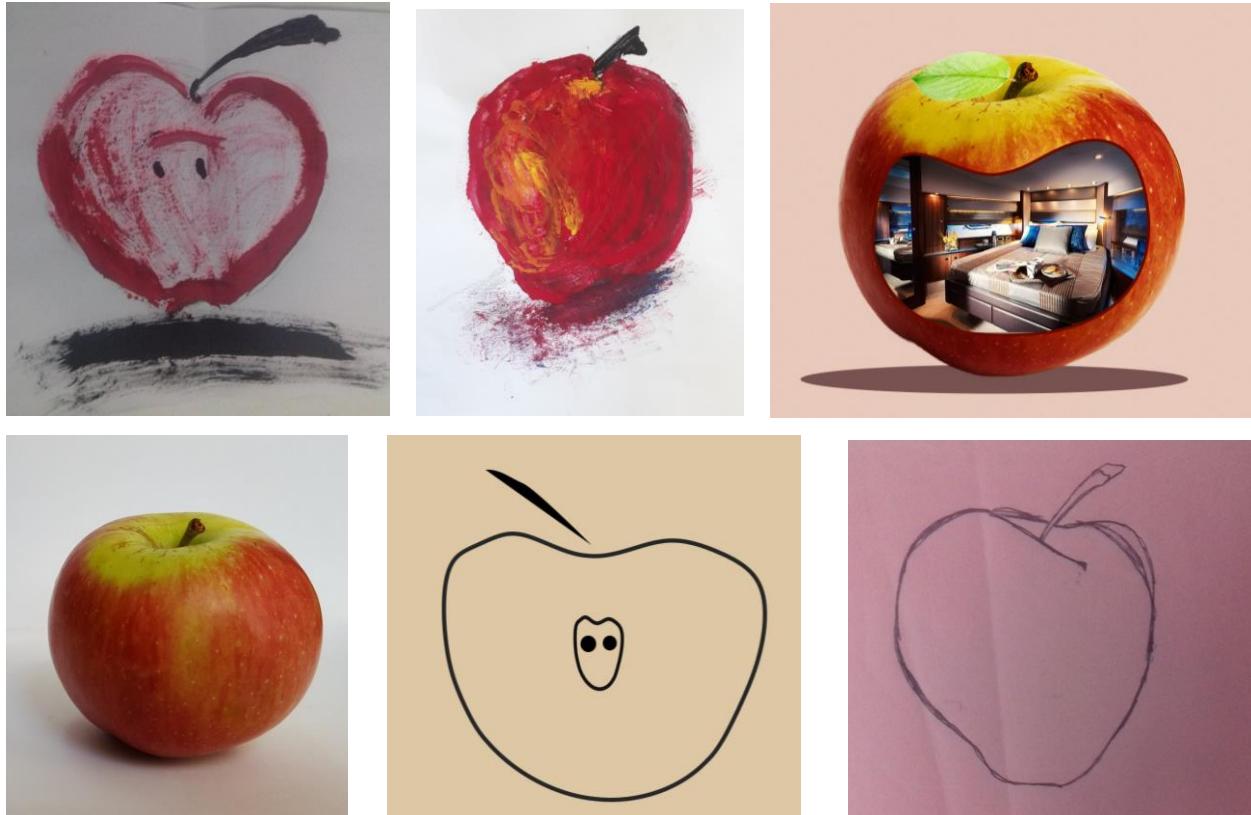


Figure 30 - Exemples de productions étudiantes obtenues

2. Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 2

Exemples de réalisation proposées pour les sous-ateliers demandés



Figure 31 - Exemple de FontType dessiné à la main

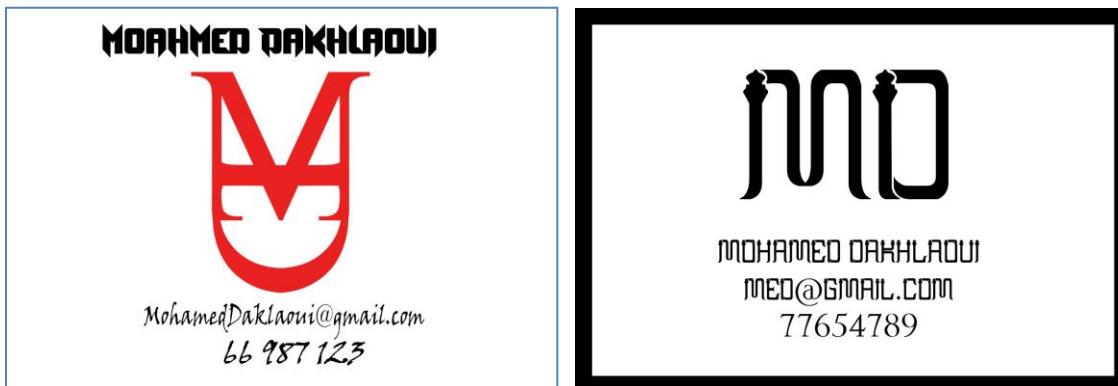
Pear pear Pear Pear

soft

arabian

sweet

natural



Knife KNIFE Knuife

Sharp

Ninja

Arabic

3. Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 3

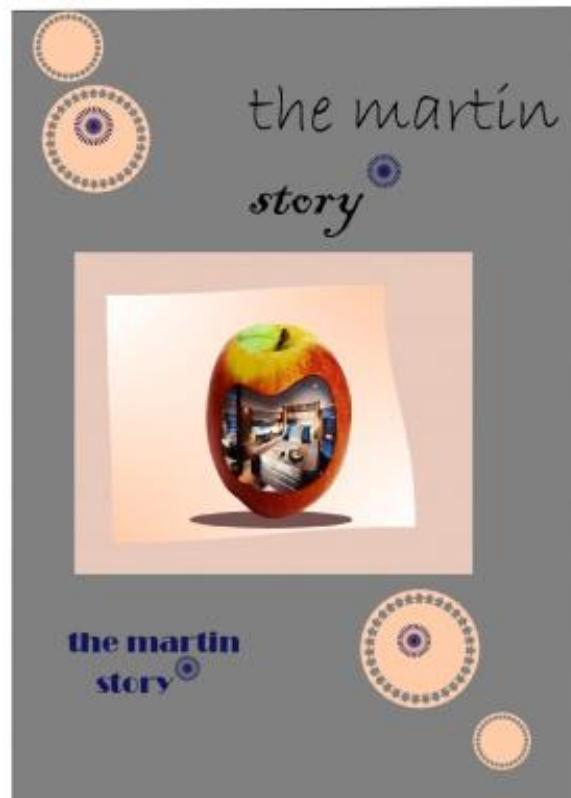
Parmi les Logo proposés , certains sont de véritable candidats potentiel pour etre adopté vu leur qualité :





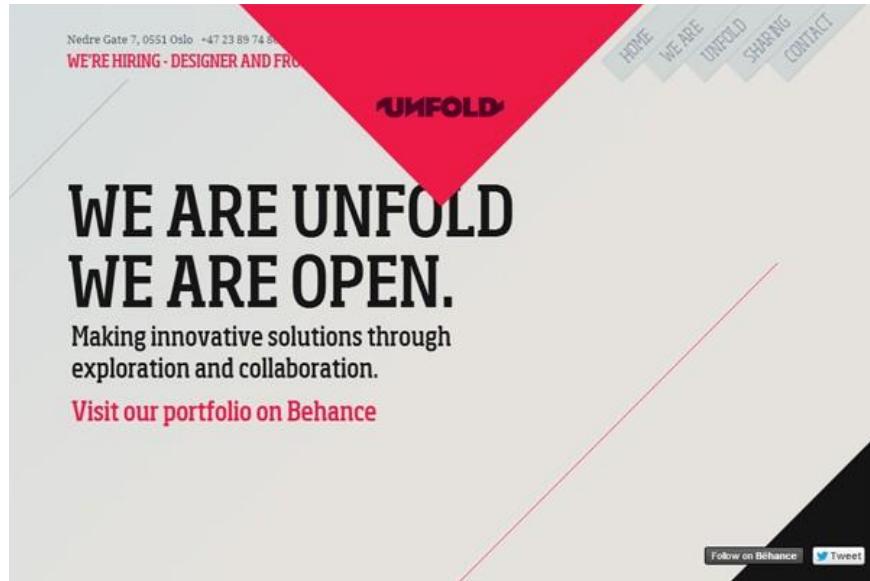
4. Exemples de soumissions obtenues pour l'atelier 4

Ci-dessous sont des posters réalisés par les étudiants en réponse au travail demandé :



5. Exemples de soumissions disponibles pour l'atelier 5

Exemples de sites web offerts aux étudiants de la même famille des sites ayant un effet de PARALLAX :



Bibliographie

- [1] T. Samara, «Manuel de design graphique,» chez *Forme et espace, couleur, typo, images, composition : pour des créations originales et percutantes*, Dunod, 2014.
- [2] M. Worthington, «CALART Introduction to graphical Design,» MOOC Coursera, 2017. [En ligne]. Available: <https://www.coursera.org/specializations/graphic-design#creators>.
- [3] D. Lach, «Jeux d'écriture,» chez *Recherche calligraphiques et textures*, Eyrolles, 2017.
- [4] I. Roelofs et F. Petillion, «La couleur expliquée aux artistes,» broché, 2012.
- [5] R. Poulin, «Les fondamentaux du design graphique - Les 26 concepts clés de la communication visuelle:,» chez *Les 26 concepts clés de la communication visuelle / 300 réalisations analysées et commentées*, Broché, 2012.
- [6] «Design Shak,» Made by Compact Creative , 2018. [En ligne]. Available: <https://designshack.net/gallery/>. [Accès le 2018].
- [7] P. Cassard, «de bien jolie boutiques en ligne,» 2018. [En ligne]. Available: <http://www.rhooo.com/>.
- [8] 1stWebDesigner, «How To Build a Simple Parallax Website,» Learn PARALLAX, 2017. [En ligne]. Available: <https://1stwebdesigner.com/parallax-scrolling-tutorial/>.