

Programme de cours : Rough-Maquette

Première Partie : Techniques & Outils Graphiques

1. Généralités

En arts graphiques (publicité, communication, imprimerie) un **rough** (qui se traduit par une **ébauche** ou une **esquisse**) est une illustration sommaire destinée à donner au client ou au concepteur un aperçu visuel d'une illustration ou d'une mise en page. C'est l'abréviation de l'anglais *rough draft* (« brouillon »). *Rough* signifie rugueux, sommaire.

Dans l'univers de la presse, le terme désigne la pré-maquette d'une page réalisée à l'aide d'un feutre ou d'un crayon.

Plus spécifiquement, dans les studios de création, le *rough* est un dessin qui doit simuler une photographie (ou, plus rarement, une illustration) avant que celle-ci ne soit effectivement réalisée. Le rough est effectué par un dessinateur souvent spécialisé, le *roughman*, qui utilise des gammes de **feutres** sur des supports papier destinés à cet usage (papiers dits *lay-out*, fins, lisses, relativement transparents). (*Wikipédia.fr - 09-06-2016*)

D'après Wikipédia, Une **maquette** est une représentation partielle d'un système ou d'un objet (réel et existant ou à concevoir) afin d'en tester et valider certains aspects (maquette virtuelle ou visuelle en 2 ou 3D) et/ou comportements (maquette fonctionnelle). L'on pense tout de suite aux modèles réduits d'avion et de bateau, aux esquisses d'architectes...

Dans le Web, c'est évidemment autre chose. C'est moins tangible. Mais lorsqu'on, vous donnez des sens différents, allant du « zoning super épuré » au prototype HTML, en passant par la « proposition graphique statique (fichier image) prête à l'intégration ». Bref, « **maquette web** » veut tout dire et son contraire.

N.B. :

La maquette est donc par conclusion un aperçu partiel et non fonctionnel qui est descriptif et/ou visuel d'un service. Il ne faut donc pas confondre avec un template ou le prototype. (*Source : <http://romy.tetue.net/> 10-06-2016*)

2. Les éléments du rough

- L'emplacement de logo
- L'emplacement des textes
- Les caractéristiques des différents textes : polices, taille, style, etc.
- Les couleurs souhaitées

3. Le story-board

Un scénarimage ou story-board en anglais est un document technique donnant une représentation visuelle sous la forme de différents croquis accompagnés de bulles de dialogues et de notes visualisant la totalité d'un produit ou service multimédia avant sa réalisation, un peu à l'image d'une bande dessinée

4. Les éléments du Le story-board

- Les différents plans d'image
- La représentation des personnages
- L'action souhaitée des personnages
- Le dialogue des personnages
- Le chronométrage des scènes
- Le texte des voix off éventuelles

5. Les scenarii

Un scénario est un récit technico-littéraire destiné à être filmé ou enregistré, dessiné dans le cas d'une bande dessinée, modélisé en 3D dans le cas d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation. ...

6. Les éléments du scénario pour une pub radio

- Le nombre de personnages
- Sexe et âge des personnages
- Type de voix
- Textes
- Eléments sonores complémentaires
- Chronométrage (*Source : <http://bandedecom.com/> date : 10-06-2016*)

7. Créativité

7.1. Proposition1

La **créativité** est un phénomène exclusivement humain, celui qui lui permet une si grande capacité d'adaptation, qui l'a fait passer de l'état de nature à la culture. Selon GUILFORD, psychologue américain, l'aptitude à la **créativité** est présente à des niveaux variables chez tous les individus normaux. (*Source : site web du CNRS date du 25 sept. 2012*)

7.2. Proposition2

La **créativité** décrit — de façon générale — la capacité d'un individu ou d'un groupe à imaginer ou construire et mettre en œuvre un concept neuf, un objet nouveau ou à découvrir une solution originale à un problème.

Elle peut être plus précisément définie comme « un processus psychologique ou psycho-sociologique par lequel un individu ou un groupe d'individus témoigne [d'imagination et] d'originalité dans la manière d'associer des choses, des idées, des situations et, par la publication du résultat concret de ce processus, change, modifie ou transforme la perception, l'usage ou la matérialité auprès d'un public donné^[réf. nécessaire]. » Elle^[Qui ?] croise notamment la créativité individuelle avec la sérendipité ; l'aptitude à utiliser des éléments trouvés alors qu'on cherchait autre chose. (Source : <https://fr.wikipedia.org> Date : 10-06-2016)

Autres propositions de définition sur :

<http://www.cnrtl.fr/lexicographie/cr%C3%A9ativit%C3%A9>

Date : 10-06-2016

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cr%C3%A9ativit%C3%A9/20301>

Date : 10-06-2016

<http://trendemic.net/definition-creativite-innovation.html>

Date : 10-06-2016

<http://lesdefinitions.fr/creativite>

Date : 10-06-2016

Recherche : Différence entre « Imagination – Invention – Innovation – Créativité » ?

7.3. Structure du mot

Le mot est un calque de l'américain « creativity », néologisme des années quarante, sans aucune connotation artistique. Le mot est apparu en français dans les années cinquante chez les psychologues humanistes (à la suite de la découverte par ceux-ci des publications des travaux d'Abraham Maslow et de Carl Rogers) puis les psychanalystes, puis les psychologues!

8. Symbolismes dans les arts graphiques

8.1. Des couleurs

Il existe plusieurs synthèses dans la création des couleurs. Cf. cours Chaîne graphique.

La signification des couleurs dans une réalisation graphique a une importance incontournable. On ne connaîtra pas ou jamais le nombre possible de toutes les couleurs pour une couche donnée quoiqu'il en soit (explication : Ne pas confondre les gammes de couleurs aux couches pour stockage ou mémoire d'enregistrement de la machine).

Si on classe fondamentalement les couleurs en deux modes, il faut donc se baser sur cela pour définir la signification de ces différentes couleurs. Or naturellement il existe des couleurs dites primaires, secondaires, etc.

Recherche : Différence entre « Ces couleurs – Comment cr » ?

8.2. En RVB (Question.....)

Quand les couleurs se superposent sous forme de lumière c'est-à-dire à l'écran sur des systèmes allumés, etc. cela donne du blanc c'est pourquoi on parle de synthèse additive parce que les couleurs s'additionnent et le résultat donne cette couleur du blanc ayant pour code R=255 V=255 B=255 ; C=0 M=0 J=0 N=0 Hexadecimal=#FFFFFF.

8.3. En CMJN (Question...)

La synthèse soustractive de ces 4 couches de couleurs donne du noir. L'analyse est faite dans la mesure où dans les imprimantes, ou ces supports physiques que sur lesquels ces images viendront s'écrire là-dessus.

8.4. Signification des Couleurs

Le **bleu** sera associé à la mer et au ciel.

- On lui attribue la paix, le calme, la sérénité, la fraîcheur, la protection, le sérieux, le rêve, la sagesse, la vérité, la loyauté, la pureté et la sensibilité.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte technologique ou international.

Le **vert** sera associé à la végétation, aux arbres.

- On lui attribue l'équilibre, la fraîcheur, le bonheur, l'harmonie, la réussite, l'énergie, la patience, l'optimisme, la jeunesse, le calme, la concentration, le repos, la sécurité, la confiance, la tolérance et la sérénité.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte environnemental.

Le **brun - marron** sera associé à la terre.

- On lui attribue la solidité, la stabilité, la chaleur, le confort, la douceur, l'assurance, le calme, la philosophie, le terroir, la nature, la douceur et neutralité.
- Dans ses connotations négatives on trouve la saleté.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte culturel ou luxueux, sans oublier tout le secteur du chocolat.

Le **jaune** sera associé au soleil.

- On lui attribue la joie, l'énergie, la tonicité, la chaleur, le dynamisme, la créativité, la curiosité, l'espoir, la puissance, la richesse, l'immortalité, l'avertissement et l'amitié.
- Dans ses connotations négatives on trouve la lâcheté, l'égoïsme, le mensonge, la jalousie, et l'orgueil.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte touristique, agro-alimentaire, dans les assurances et crédit, la musique ou l'information ainsi que nombre de panneaux d'avertissement!

Le **rouge** sera associé au feu.

- On lui attribue la passion, la tentation, la chaleur, le sang, l'interdit, l'émotion, la force, le pouvoir, la puissance, le luxe, l'énergie, la persévérance, l'ego, le combat, la détermination, la connaissance et l'amitié.

- Dans ses connotations négatives on trouve la colère, l'agressivité, la violence, le danger, l'urgence, l'interdit et le sang.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte de Luxe, mode, érotisme, sport, médias, humanitaire, vin et gastronomie.

L'**orange** est un mélange de jaune et de rouge, de soleil et de passion.

- On lui attribue la créativité, la communication, l'optimisme, l'audace, l'intelligence, la loyauté, la confiance, la santé, l'honneur, la joie et la sécurité.
- Dans ses connotations négatives on trouve l'agression, la méfiance et le kitch.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte de divertissement, sport, les technologies de la communication et l'agro-alimentaire.

Le **noir** est la non-couleur par excellence et s'associera volontiers avec une couleur vive.

- On lui attribue la sobriété, la volupté, la douceur, le luxe et le mystère.
- Dans ses connotations négatives on trouve la mort, l'obscurité, la tristesse et la monotonie.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte de cinéma et photographie, interdit et luxe.

Le **blanc** est la lumière pure et forme un contraste frappant avec le noir.

- On lui attribue la pureté, l'innocence, la liberté, le mystère divin, la propreté et la fraîcheur.
- Dans ses connotations négatives on trouve le vide, l'absence, la solitude et la peur.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte religieux, lié à l'hiver et la neige, le mariage, la mode et l'actualité.

Le **rose** est un mélange de rouge et de blanc, la passion et la pureté.

- On lui attribue le charme, l'intimité, la beauté, la féminité, le romantisme, la séduction, le bonheur, la tendresse et la jeunesse.
- Dans ses connotations négatives on trouve la naïveté, l'indécision, l'immaturité et le kitsch.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte enfantin, les loisirs, et les univers féminins.

Le **violet ou mauve** est un mélange de bleu et de rouge, le sérieux et la passion.

- On lui attribue la délicatesse, l'intelligence, la passion, la discrétion, la modestie, la délicatesse, l'amitié et la méditation.
- Dans ses connotations négatives on trouve la mélancolie, l'excentricité, la tristesse, la solitude, le deuil, l'insatisfaction et la vanité.
- On le retrouve souvent utilisé dans un contexte artistique et culturel, luxueux, musical, académique, religieux (c'est la couleur des évêques) et la féminité. (Source Deligraph.com date : 09-06-2016)

8.5. Signification des formes

9. Design

Le **design est** un processus intellectuel créatif, pluridisciplinaire et humaniste, dont le but **est** de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques de tous les jours, petites et grandes, liées aux enjeux économiques, sociaux et environnementaux.

La particularité du design est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des designers du monde entier.

Le design est un processus intellectuel créatif, pluridisciplinaire et humaniste, dont le but est de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques de tous les jours, petites et grandes, liées aux enjeux économiques, sociaux et environnementaux.

Le design, lorsqu'il est présent dès la phase de réflexion, permet donc aux entreprises et aux collectivités d'être source d'innovation et de progrès. (Source : AFD : <http://www.alliance-francaise-des-designers.org/> Date : 11-06-2016)

Le **design** est la création d'un projet en vue de la réalisation et de la production d'un objet (produit, espace, service) ou d'un **système**, qui se situe à la croisée de l'**art**, de la **technique** et de la **société**.

Le design est une activité de création souvent à vocation industrielle ou commerciale, pouvant s'orienter vers les milieux sociaux, politiques, scientifiques et environnementaux. Le but premier du design est d'inventer, d'améliorer ou de faciliter l'usage ou le processus d'un élément ayant à interagir avec un produit ou un service **matériel** ou **virtuel**. (Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Design> Date : 11-06-2016)

9.1. Design graphique

9.2. Graphisme

Le **graphisme** est une discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (**dessins**, caractères **typographiques**, **photos**, **couleurs**, etc.) pour élaborer un **objet de communication** et/ou de **culture**. C'est une manière de représenter. Chacun des éléments est symbolique et signifiant dans la conception du projet, selon les axes définis éventuellement avec d'autres intervenants du domaine de la **communication**, dans le but de promouvoir, d'informer ou d'instruire. (Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Graphisme> Date : 11-06-2016)

Le **design graphique** est une activité de conception visant à mettre en œuvre et coordonner la réalisation d'une communication visuelle combinant image et texte, sur imprimé ou sur écran.

Le concepteur / designer graphique et multimédia a pour mission de concevoir, mettre en œuvre et coordonner la réalisation d'un processus de communication visuelle, pour des destinations variées. (Source : <http://www.lecolededesign.com/metiers-et-carriere/les-metiers-du-design/design-graphique/> Date : 11-06-2016)

Le rôle du **designer** est alors de créer une identité visuelle globale, durable, aisément repérable, fédératrice et révélatrice du territoire et des valeurs de l'entreprise. (Source : <http://www.apci.asso.fr/> Date : 11-06-2016)

Recherche « Quelles sont les qualités d'un designer ? - Conception et réalisation d'un CV designer : Si possible Mi-parcours »

9.3. Origine du mot

L'étymologie du mot provient de l'anglais « design », que l'on emploie depuis l'époque classique. Il vient du terme latin *designare*, « marquer d'un signe, dessiner, indiquer », lui-même formé à partir de la préposition *de* et du nom *signum*, « marque, signe, empreinte »¹. En anglais, *to design* signifie donc à la fois dessiner et concevoir en fonction d'un plan, d'une intention, d'un dessin.

Plus généralement, le mot « design » implique :

- 1) intention, projet, plan
- 2) transmission d'une information technique par le dessin
- 3) et finalement un produit artisanal ou industriel.

La langue anglaise emprunte le premier sens au terme français de « dessein ». Au XVI^e siècle, le terme moyen français *desseign* a pour sens l'intention ou le projet. Concevoir sera donc en même temps avoir l'intention de faire quelque chose. Le dictionnaire anglais *Robert Cawdrey's Alphabetic Table of Hard Words (1604)* décline même un nouveau terme à partir de *desseign* qui est *deseignment*, « **thing shall be done** » (la chose doit se faire, s'accomplir). À partir du XVII^e siècle, le mot français s'installe bien dans toutes les définitions du terme anglais de « design ». Dorénavant, design sera l'équivalent de plan, de représentations ou d'une esquisse, d'une tâche à accomplir². (Source : wikipédia.fr
Date : 11-06-2016).

Recherche « Les différents types de design avec les avantages et limites - Les différents métiers dans le design » ?