Design graphique

Cours et ateliers







David Dabner • Sheena Calvert • Anoki Casey

© Groupe Eyrolles 2010
ISBN : 978-2-212-12682-2

EYROLLES



Titre original en langue anglaise :
Graphic Design School – The principles and practice of graphic design

Traduction française : Brigitte Quentin

L'éditeur remercie l'agence de voyages photo Aguila (www.aguila-voyages.com) de leur autorisation de reproduction en première de couverture d'une page de leur site web.

©2010, Quarto Inc.

©2010, Groupe Eyrolles
pour les éditions en langue française
61, boulevard Saint-Germain
75240 Paris cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme ou par quelque moyen électronique ou mécani-que que ce soit, y compris des systèmes de stockage d'information ou de recherche documentaire, sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

ISBN : 978-2-212-12682-2
Directeur artistique : Caroline Guest
Photographe : Simon Pask
Directeur de la creation : Moira Clinch

Dépôt légal : septembre 2010
N° d'éditeur : 8113
Imprimé en Chine

Sommaire

INTRODUCTION 6

PARTIE 1 : PRINCIPES 8

SECTION 1 : RECHERCHES ET PREMIERS CONCEPTS

Les bases de la recherche 10
Raisonnement linéaire/Pensée latérale 16
Le dessin exploratoire 18
Visualisation des idées 20
Théories de l'image et du texte 22
Publics, marchés et concepts 26
Planification, organisation et finalisation 30

SECTION 2 : LES BASES DE LA COMPOSITION

Notions de base sur la composition 34
Forme et espace 38
Symétrie/Asymétrie 40
Notions de base sur la mise en pages 42
Styles de mise en pages 46
Rythme et contraste 48
Taille et format 52
Coordination et identité visuelle 54
Photographie et illustration 58

SECTION 3 : NOTIONS DE BASE SUR LA TYPOGRAPHIE

Typographie et sens 62
Anatomie des caractères 66
Comprendre et choisir les polices 70
Espacement 76
Lisibilité 80
Hiérarchie et mise en valeur typographique 84

Filets, encadrés et ornements 88
Le texte utilisé comme image 90

SECTION 4 : NOTIONS DE BASE SUR LA COULEUR
Terminologie de la couleur 92
Couleur : lisibilité, contraste et harmonie 96
Signification des couleurs 98
Couleur et information 100

PARTIE 2 : PRATIQUES 102

SECTION 5 : OUTILS ET TECHNOLOGIES
Notions de base sur la photographie et acquisition d'images 104
Photoshop 108
Photomontage/Collage 112
Applications de PAO 114
Illustrator 118
Images 3D 122
Flash/After Effects 124

SECTION 6 : PRODUCTION : TECHNIQUES ET PROBLÈMES
Lithographie 126
Impression des couleurs 128
Impression numérique 130
Préparation et envoi des fichiers 132
Types de fichiers et compression 134
Espace de travail, moniteur et étalonnage 136
Papiers et finis 138
Le rôle des fichiers PDF 140
Correction des épreuves couleur 142
Contrôle de l'impression finale 144
Production pour les médias électroniques 146

SECTION 7 : NOTIONS DE BASE SUR LA CONCEPTION WEB
Conception visuelle et codage 148
Les langages de l'internet 150
Éléments constitutifs d'une page web 152
L'interface utilisateur graphique 154
Le format CSS 156
Standards web, validation, Doctype et optimisation des moteurs de recherche 158
Conception multinavigateur et multiplateforme 160
Programmes de conception pour le web 162
Auto-édition sur le web 164

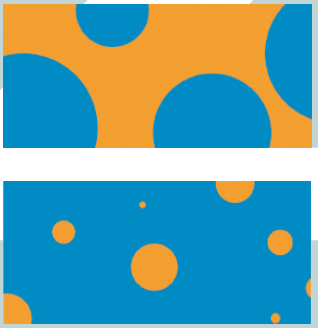
SECTION 8 : APPLICATIONS COMMERCIALES
Compétences de base 166
Création de logos et d'identité de marque 168
Animation graphique 170
Conception pour le web 172
Conception éditoriale 174
Conception de jeux 176
Publicité 178
Design de l'information 180

Ressources 182
Glossaire 184
Index 188
Bibliographie 191
Remerciements 192

2 LES BASES DE LA COMPOSITION

Les grands graphistes sont ceux qui maîtrisent les fondamentaux visuels qui sous-tendent tous les aspects de la composition. La façon dont vous présentez les éléments sur la page doit prendre en compte les blancs, l'aspect visuel, le style ainsi que la taille et le format de la composition finale.

Un projet doit être composé de façon à retenir l'attention tout en présentant un ensemble cohérent de textes et d'images variés.



Couleurs contrastantes
L'espace est activé de différentes façons selon l'emplacement et la taille de ces cercles, ce qui les fait reculer ou avancer.

> « La maîtrise visuelle est également la capacité de voir n'importe quelle image comme une abstraction, de comprendre ce qui se passe en termes purement graphiques, mais aussi de connaître et de comprendre le langage visuel. Cela suppose d'entraîner son œil à distinguer les plus infimes détails et à devenir sensible à la couleur, à la forme et à la ligne. Cela n'a rien à voir ou presque avec le contenu. »
> *Rob Roy Kelly*

ATELIER 1 Notions de base sur la composition

La composition, c'est la structure et l'organisation visuelle des éléments, c'est le processus qui permet de combiner les différentes parties en un tout. La composition part du principe que le tout l'emporte sur la somme des parties et que son rôle est tout aussi important que les éléments pris individuellement (textes, images, etc.).

Les graphistes organisent essentiellement les images et les textes – faits de formes, de tailles, de couleurs et de textures – produits à l'aide d'un grand nombre de techniques différentes, depuis les dessins 2D et 3D en noir et blanc jusqu'à l'imagerie web 3D animée, en passant par les impressions couleur.

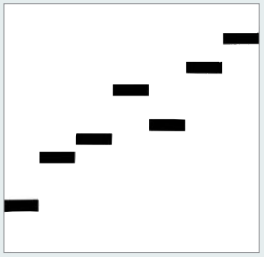
Une communication visuelle efficace exige une compréhension pratique et analytique de la composition. Grâce à cette connaissance, vous aurez suffisamment de maîtrise pour obtenir l'effet recherché et communiquer le message voulu. Il est donc très important d'acquérir de solides compétences en composition, quelle que soit la technique employée. Cela demande du temps, de la patience et de la pratique, mais la confiance que l'on acquière et les satisfactions que l'on en tire sont immenses.

Tout au long de l'histoire, différentes théories de la composition ont été avancées. Vitruve, architecte et ingénieur romain, mit au point une formule mathématique permettant de diviser l'espace au sein d'un tableau. Sa solution, appelée Nombre d'or ou Section d'or, repose sur un rapport fixe entre le plus long et le plus petit côté d'un rectangle. Le peintre français Henri Matisse (1869–1954) insistait davantage sur l'inspiration, affirmant que la composition est l'art de disposer les éléments de manière à exprimer des sentiments.

Espace positif, espace négatif

L'espace positif, c'est une forme ou un objet qui, pour l'œil, paraît exister. Il peut s'agir d'une forme solide (grande ou petite), d'un trait ou d'une texture. L'espace

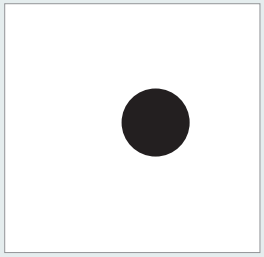
Forme et espace Il faut se familiariser avec les différents effets visuels créés par les rapports entre premier plan et arrière-plan, entre symétrie et asymétrie et par les relations de composition. La meilleure façon d'y parvenir est de faire des essais avec des formes simples dans un espace donné (ici, un carré), ce qui permet de constater les effets de décisions même très minimes sur une composition. La relation entre formes positives et négatives, la prédominance des formes verticales ou horizontales, ou de formes qui attirent l'attention du spectateur vers un endroit particulier de la composition, constituent des éléments essentiels du vocabulaire visuel d'un graphiste. Pratiquez, encore et encore – de préférence avant de passer à l'ordinateur.



La répétition de traits irrégulièrement espacés crée mouvement et rythme. Les éléments placés en bord de page suggèrent que le motif continue au-delà.



L'illusion du dégradé est donnée par une intervention sur l'espace, avec des traits qui s'amincissent progressivement. Le bord droit du carré se dissout, le bord gauche est renforcé.



Un cercle décentré dans un carré suggère un mouvement vers la droite. Les graphistes utilisent ce procédé pour déplacer le centre d'intérêt visuel.



Des formes dynamiques et le jeu entre espace positif et négatif créent l'illusion de flèches directionnelles. L'œil complète les lignes.



Comme dans l'image ci-dessus, les traits suggèrent le mouvement et la continuation au-delà des bords de la page. Mais ici le mouvement est oblique et les intervalles entre les traits réguliers.



Le centre du carré est renforcé par quatre triangles pointant dans sa direction. L'œil hésite à distinguer entre premier plan et arrière-plan.



Des traits verticaux irrégulièrement espacés créent une tension entre le bord gauche et le bord droit du carré, divisant l'espace de façon rythmique. Les lignes verticales suggèrent la puissance, la force et la stabilité.

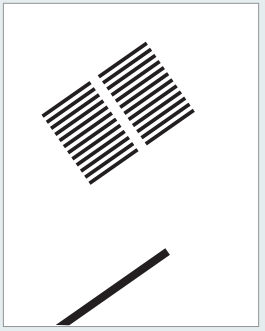


Bien que le petit carré soit dominé par le plus grand, l'œil est attiré vers lui car il constitue le premier plan, renforcé par l'espace environnant.

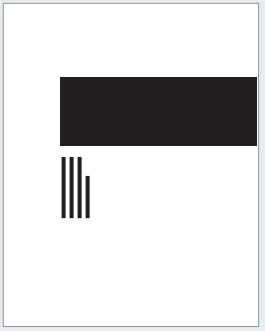
Typographie Dans les exemples ci-contre, les compositions font appel à des éléments typographiques qui peuvent être associés à des images et/ou des filets. Ne perdez pas de vue que les problèmes de composition illustrés dans les deux rangées du haut s'appliquent aussi à la typographie. La composition doit également respecter le texte, c'est-à-dire le sens des mots et la relation hiérarchique entre les titres et le corps du texte.



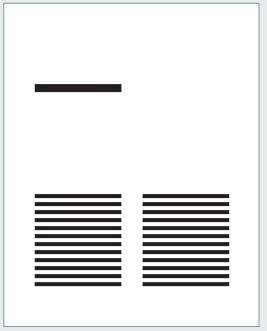
Voici une présentation classique des titres de livres : des lignes de texte centrées. L'espace est symétrique, stable et reposant pour l'œil.



La relation entre les blocs de texte et le trait plus épais suggère des éléments distincts mais en harmonie.



Le bandeau et le petit bloc de texte placé perpendiculairement sont connectés, bien que contrastant visuellement.



La relation entre le titre et le texte s'établit à l'aide de la largeur de la barre, identique à celle des colonnes.

PARTIE 2 | PRATIQUES
SECTION 7 | Notions de base sur la conception web
ATELIER 4 | **L'interface utilisateur graphique**



Menu horizontal Sur le site web d'Apple (www.apple.fr), les menus sont présentés dans une barre horizontale en haut de la page.

La conception web est différente de la création graphique imprimée. Les pages web doivent non seulement être belles, mais aussi être compatibles avec toutes sortes de matériel et de navigateurs. Elles doivent également être simples à utiliser et intuitives, c'est-à-dire que l'utilisateur doit savoir où cliquer et où regarder sans explication. La qualité de l'interface est cruciale et c'est là que vous, concepteur web, pouvez faire la différence.



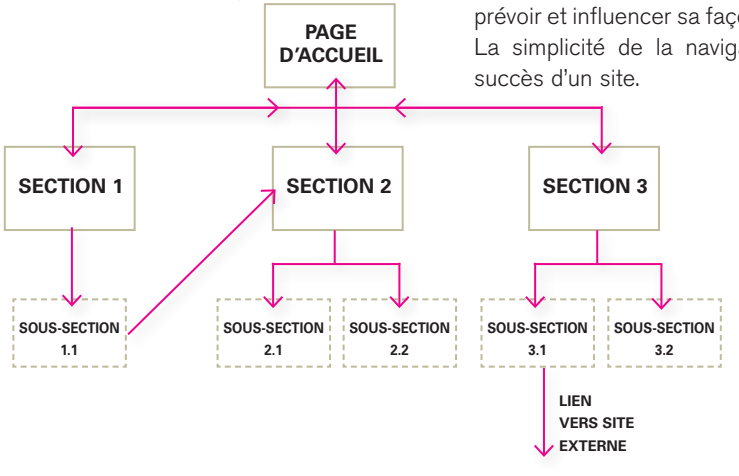
Menu vertical Sur le site Wikipedia (www.wikipedia.org), le menu est disposé verticalement le long du bord gauche de la page.

La plupart des sites comportent un menu, habituellement présenté sous forme de barre horizontale en haut de la page (www.apple.fr) ou de colonne latérale (www.wikipedia.org). Quel que soit votre choix, le menu doit être très visible. Il doit aider l'utilisateur à naviguer de façon cohérente au sein du site. Les menus de navigation doivent toujours se trouver au même endroit et suivre le même format : autrement dit, ne changez pas le volant de place chaque fois que le conducteur prend un virage. L'important, c'est de créer un site dont les rouages sont invisibles, mais dont les fonctions les plus importantes sont placées en évidence, tandis que les contenus moins critiques invitent à l'exploration. Les sites d'information, les blogs et les sites de divertissement bénéficient d'un trafic récurrent grâce à la mise à jour de leurs contenus et à leur simplicité d'utilisation.

Informez-vous sur les conventions en vigueur concernant, par exemple, la disposition des colonnes et le style des encadrés. Non seulement cela permet d'avoir un site à jour et d'offrir un maximum de fonctionnalités, mais cela évite aussi d'interférer avec des conventions existantes. Ainsi, la convention voulant que les textes soulignés soient des liens, il n'est pas recommandé d'utiliser le style souligné pour d'autres raisons que pour signaler un lien.
Avec un support relativement récent comme l'internet, mieux vaut s'en tenir à des choses simples, du point de vue esthétique aussi bien que pratique. Inutile de perdre un client parce que vos menus à plusieurs niveaux, animés à grand renfort de JavaScript, auront mis son navigateur en difficulté.

Plans de sites

La conception web obéit aux mêmes règles que toute conception graphique : l'organisation est le maître mot. Pour gagner du temps, rien ne vaut une bonne planification, aussi votre premier travail va-t-il consister à élaborer le plan du site. L'objectif est de planifier soigneusement l'architecture du site afin d'en discuter avec le client. Il est indispensable de comprendre comment l'utilisateur va naviguer à l'intérieur du site pour prévoir et influencer sa façon d'en parcourir le contenu. La simplicité de la navigation est indispensable au succès d'un site.



Plan de site web Ce plan montre des sections de sites web, les principales sous-sections et les routes entres les pages. Vous constatez qu'il est possible de passer de la sous-section 1.1 à la section 2, mais pas de la section 2 à la sous-section 1.1.





Bannières publicitaires Le marketing représente un nouveau champ d'action pour les concepteurs web : avec des images statiques, des GIF animés et des animations Flash, ils peuvent créer des campagnes très efficaces.

EXERCICE

SCÉNARIO D'UTILISATION

Si vous respectez les étapes ci-dessous, vous serez sûr que le site répondra aux besoins du client et de l'utilisateur.

1 Testez le nombre de clics nécessaires pour parvenir à une fonction ou la facilité avec laquelle l'utilisateur atteint la page recherchée. Demandez à des amis d'essayer le site.

2 Réfléchissez dès le départ à vos objectifs.

Par exemple :

- Pourquoi l'utilisateur est-il là ?
- Où souhaitez-vous le conduire ?
- Que voulez-vous l'inciter à faire : souscrire à un bulletin d'information ou acheter un produit ?

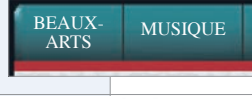
3 Assurez-vous que les objectifs sont clairs. Après le lancement du site, surveillez-en l'utilisation grâce à des outils d'analyse comme Google Analytics, Mint ou StatCounter, qui vous aideront à l'adapter au public et à optimiser le retour sur investissement côté client.

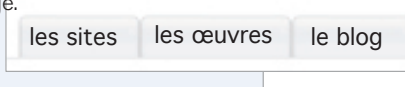
> « Pour réussir un site web, il faut bien connaître le public visé et le contenu autour duquel le site s'articule. Trop souvent, les sites web ne servent qu'à montrer le savoir-faire et les splendides images de leur concepteur, sans le moindre souci des utilisateurs et de la manière dont le message va être communiqué. C'est très bien de repousser les limites, à condition de ne pas perdre de vue l'utilisateur final : créez pour le public, créez pour le contenu, ne créez pas seulement pour vous-même. » *Chris Jones*

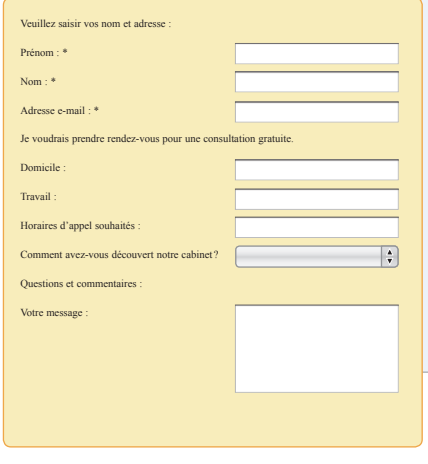
Tendances et standards

La technologie évolue à un rythme effréné. Qu'il s'agisse de forme ou de fonctionnalités, l'internet est un espace technologique au sein duquel toutes les idées et concepts d'avant-garde trouvent leur expression. Mais comme avec toutes les modes, ce qui est hyper branché un jour devient banal le lendemain, laissant place à de nouveaux standards plus innovants. Pour ne pas vous faire dépasser, voici une liste de standards d'interface utilisateur qui ont fait leurs preuves.

- formulaires de demande d'informations ;
- fenêtres contextuelles ;
- galeries photos ;
- menus déroulants ;
- coins arrondis ;
- ombres portées ;
- enquêtes d'opinion ;
- blogs ;
- bannières publicitaires ;
- onglets ;
- catégories ;
- plans de site ;
- animations Flash ;
- liens ;
- panneaux d'affichage.







Onglets Les onglets sont des outils de navigation universels.

Formulaires La collecte d'informations est simplifiée par l'utilisation de formulaires.