

OKPROD

Glossaire Design

Plus de contenus sur [Okprod.io](https://okprod.io)

INTRO



Photo - Firosvn Photography - Unsplash



Photo - Mark Wieder - Unsplash

S'intéresser au monde de l'art graphique et du design, c'est ouvrir la porte d'un nouveau monde avec ces codes, ses caractéristiques et surtout son vocabulaire. Que l'on soit néophyte ou professionnel, nous rencontrons chaque jour des termes parfois alambiqués ou des acronymes imprononçables dont il est complexe de deviner la définition.

Dans ce petit ouvrage PDF, je vous invite à partir à la découverte de ces formules magiques des artistes du XIX siècle, ces magiciens de l'image et de la créativité.

Cet ouvrage se veut une aide mémoire accessible à toutes et tous. Il se veut facile d'accès. Vous tenez entre vos mains la version numéro 1. Celui-ci sera, du moins c'est mon souhait, améliorer au fil des jours, des semaines, des années... Afin de vous permettre de rester à jour dans tout ce qui concerne le champ lexical du designer. Pour ce faire, je souhaite faire de ce document un ouvrage collaboratif ! Vous pouvez ainsi me contacter via les réseaux sociaux disponible à la fin du PDF pour me proposer des termes à ajouter, des nouvelles catégories ou corriger une définition qui ne vous semble pas approprié (et oui personne n'est parfait et n'a la connaissance absolue, de se fait, cet ouvrage contiendra certainement des erreurs ou des lacunes qui se verront corriger au fur et à mesure des rééditions .

Afin de faciliter le classement des différents termes, j'ai fait le choix d'un classement par thématique. Ce n'est peut être pas le meilleur des classements mais il me semble logique pour permettre une compréhension simple et rapide des termes. De mon point de vue, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de réaliser un classement, c'est avant tout des choix et pour cette version le choix est celui-là. J'espère qu'il vous conviendra ! N'hésitez pas à m'en faire un retour .

MOTS LIÉS À LA COULEUR

Dans ce premier chapitre, je vous invite à partir à la découverte des termes et mots liés à la colorimétrie. Vous y retrouverez des acronymes mais aussi des techniques liées à la gestion de la couleur dans un projet. Vous y rencontrerez également les mots qu'il est indispensable de connaître pour tout designer qui souhaite un minimum être pris au sérieux.

CMJN : CMJN est l'acronyme de Cyan, Magenta, Jaune et Noir. C'est un modèle de couleur soustractif utilisé en l'impression

Couche alpha : En informatique, une couche alpha est une composante qui représente le degré de transparence (ou d'opacité) d'une couleur. Elle est souvent utilisée dans les images pour permettre la superposition d'images transparentes.

LAB : C'est un espace colorimétrique, il représente la couleur telle que nous la percevons. L'acronyme LAB signifie L pour luminosité, A pour la couleur allant du vert au rouge et B pour la couleur allant du bleu au jaune.



Photo - Mika Baumeister - Unsplash

Veuves et ophelines : En graphisme, une Veuves ou ophelines est un élément typographique isolé du reste par un espace vide en début ou en fin de paragraphe.

Bichromie : La bichromie est une technique d'impression qui utilise deux couleurs de base. Il peut s'agir de deux encres différentes .

Fausse bichromie : La fausse bichromie est une technique d'impression qui utilise deux couleurs, mais au lieu d'utiliser deux encres différentes, elle utilise différentes tonalités d'une seule couleur en plus du blanc du papier.

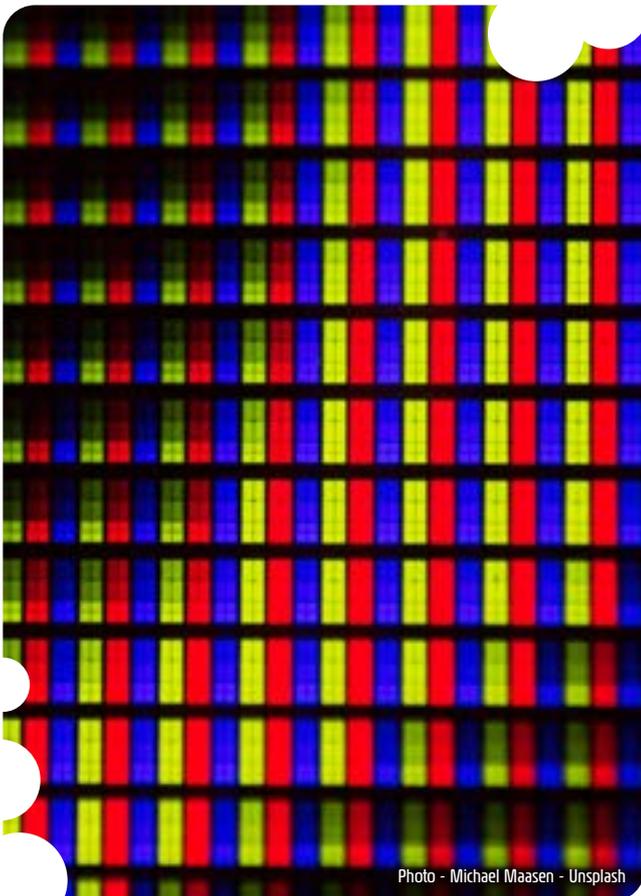


Photo - Michael Maasen - Unsplash



Pantone : Pantone est une entreprise américaine qui a créé un système de correspondance des couleurs largement utilisé dans l'industrie de l'impression. Les couleurs Pantone permettent de garantir que les couleurs sont exactement les mêmes d'un produit à l'autre, même si elles sont imprimées à des moments différents ou par des machines différentes.

RVB : RVB est l'acronyme de Rouge, Vert, Bleu. C'est un modèle de couleur additif utilisé dans l'affichage à l'écran.

Couleur unie : Une couleur unie est une couleur qui est la même sur toute la surface. Elle ne présente aucune variation de teinte, de ton ou de luminosité.

Palette de couleur : Une palette de couleurs est un ensemble de couleurs qui sont utilisées ensemble de manière cohérente dans un design ou un projet artistique.

ISO : ISO est l'acronyme de l'Organisation internationale de normalisation. C'est un organisme qui développe et publie des normes internationales dans divers domaines.

Norme : Une norme est un document qui fournit des règles, des lignes directrices ou des caractéristiques pour des activités ou leurs résultats. C'est une forme de consensus sur les meilleures pratiques dans un domaine particulier.

Profil ICC : Un profil ICC (International Color Consortium) est un ensemble de données qui décrit comment un dispositif particulier reproduit la couleur. Les profils ICC sont utilisés pour aider à assurer une reproduction précise des couleurs entre différents dispositifs.

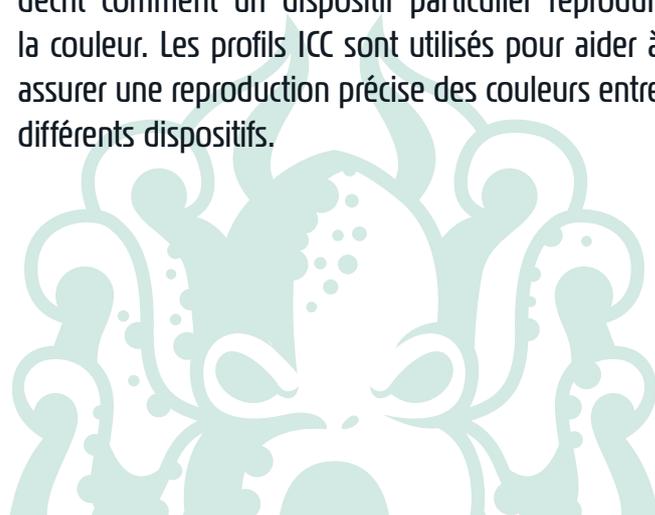


Photo - Mika Baumeister - Unsplash

Dans ce second chapitre je vous propose une présentation rapide des logiciels et acronymes les plus connus. Je ne rentre pas dans les détails de tous les logiciels ni ne les présente tous. Cela pourrait faire l'objet d'un seul livre de plusieurs centaines de pages. Ce Chapitre traitera des outils les plus connus du monde Print et Web et vous permettra de mieux vous y retrouver lors de vos échanges avec des prestataires, des clients ou des collègues.

AI : AI est l'extension de fichier pour Adobe Illustrator, un programme de conception graphique vectorielle.

PSD : PSD est l'extension de fichier pour les documents Adobe Photoshop. Il conserve les calques, les masques et d'autres éléments d'édition pour permettre de reprendre le travail ultérieurement.

PSB : PSB est l'extension de fichier pour «Photoshop Big», une variante du format PSD qui permet de sauvegarder des images de très grande taille, au-delà de la limite du format PSD.

After Effects (AE) : After Effects est un programme d'Adobe qui est utilisé pour la création d'effets visuels et de graphiques animés pour le web, la télévision et le cinéma.

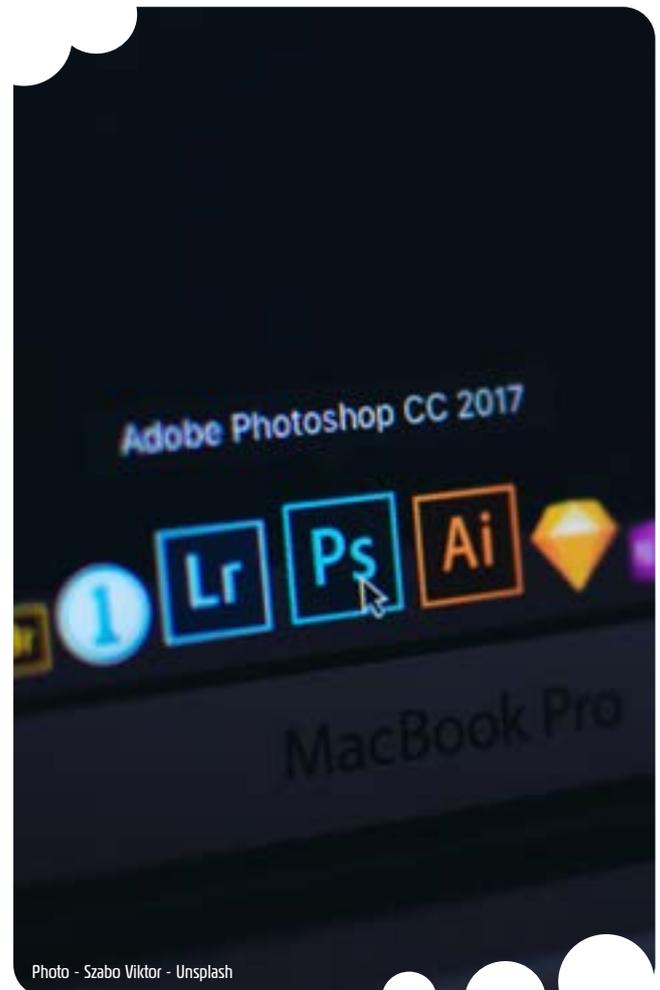


Photo - Szabo Viktor - Unsplash

PS : PS est généralement une abréviation pour Adobe Photoshop, un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur.

Axure : Axure est un outil de prototypage rapide pour la conception d'interfaces utilisateur. Il permet de créer des prototypes interactifs pour le web et les applications.

Figma : Figma est un outil de conception d'interface utilisateur basé sur le cloud qui facilite la collaboration entre les équipes de conception.

XD : Adobe XD (Experience Design) est un outil de conception d'interface utilisateur pour le web et les applications mobiles. Il permet la conception d'interfaces, le prototypage interactif et la collaboration en équipe.

InDesign : Adobe InDesign est un logiciel d'édition qui permet la création de mises en page pour l'impression et le numérique.

Dimension : Adobe Dimension est un logiciel qui permet de créer des images 3D et des environnements photoréalistes.

Premier Pro : Adobe Premiere Pro est un logiciel de montage vidéo professionnel qui offre un montage vidéo de haute qualité avec des options de montage avancées.

Suite Affinity : La suite Affinity est une collection de logiciels de graphisme, de mise en page et de retouche photo développée par Serif, conçue comme une alternative aux logiciels Adobe. Elle comprend Affinity Designer (conception graphique), Affinity Photo (retouche photo) et Affinity Publisher (mise en page).

Cinéma 4D : Cinema 4D est un logiciel de modélisation 3D, d'animation et de rendu développé par la société allemande Maxon.

Blender : Blender est un logiciel gratuit et open source de modélisation 3D, d'animation, de rendu, de post-production, de création interactive et de lecture. Il est connu pour sa flexibilité et ses fonctionnalités puissantes.

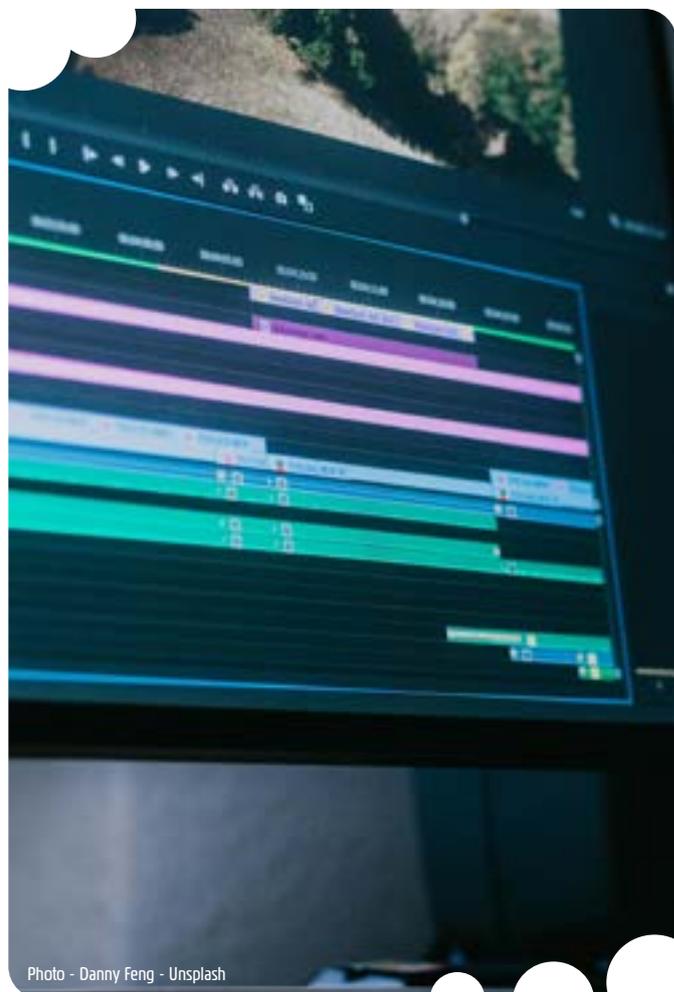


Photo - Danny Feng - Unsplash

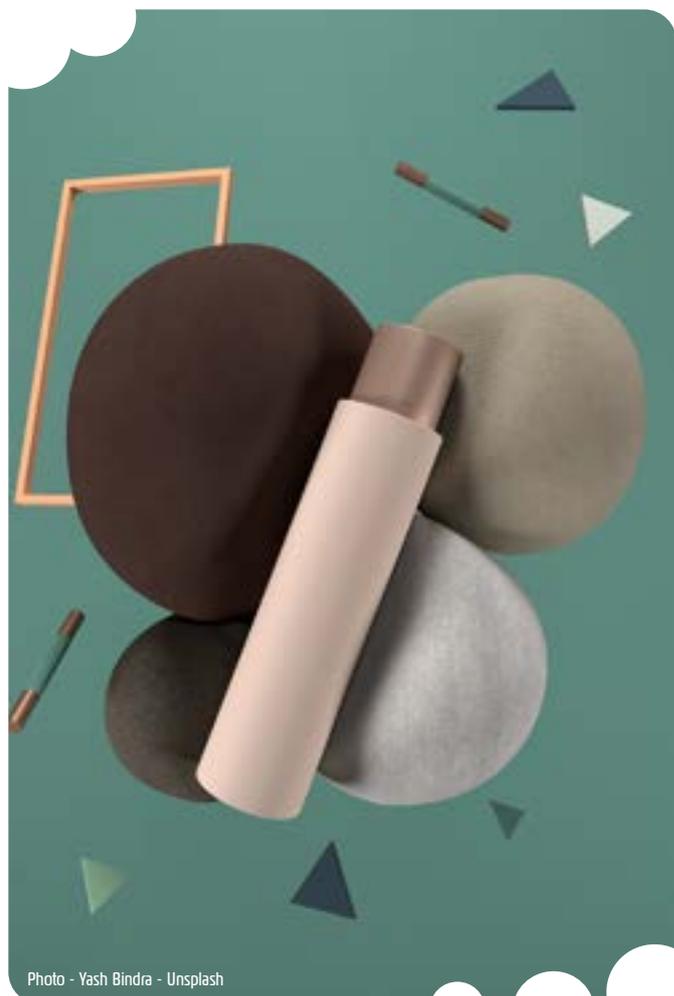
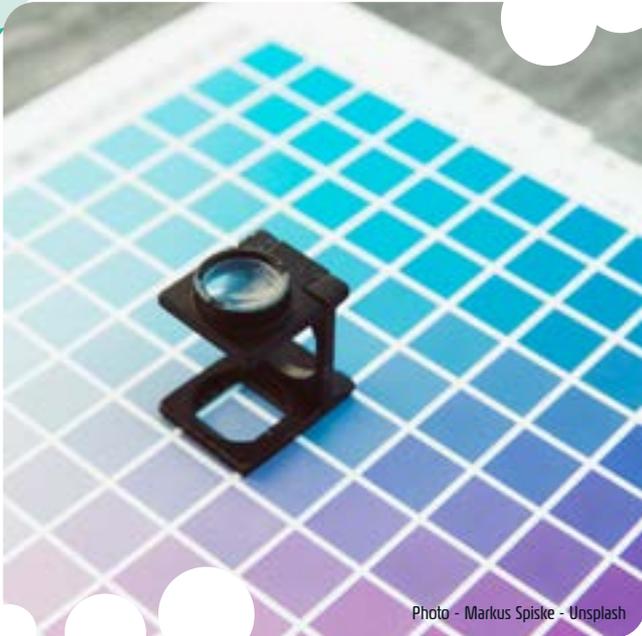


Photo - Yash Bindra - Unsplash

MOTS LIÉS AU PRINT

Dans ce chapitre je vous propose de découvrir les termes plus généraux liés au print et à la PAO (production assistée par ordinateur). Cela vous permettra de pouvoir facilement échanger avec des prestataires ou d'autres designers.



Détourage : Le détourage est la technique consistant à séparer un élément d'une image de son arrière-plan, souvent pour l'isoler ou le placer sur un autre arrière-plan.

Template : Un template (modèle) est un fichier prédéfini qui sert de point de départ pour la création de nouveaux documents. Il contient généralement des éléments de mise en page, des styles et d'autres réglages pour faciliter la création de documents cohérents.

Mock-up : Un mock-up est une maquette ou un prototype visuel d'un design ou d'un produit, généralement utilisé pour présenter le concept ou pour obtenir des retours avant la réalisation finale.

Objet dynamique : Dans Adobe Photoshop, un objet dynamique est une couche qui contient des données vectorielles ou rasterisées, et qui conserve les informations de l'image d'origine. Les objets dynamiques peuvent être redimensionnés, tournés ou modifiés sans perte de qualité.

Zone de protection : La zone de protection est un espace autour d'un élément graphique (comme un logo) qui doit rester libre de tout autre élément visuel pour garantir la lisibilité et l'intégrité de l'élément graphique.

Charte graphique : Une charte graphique est un document qui définit les règles de conception et d'utilisation des éléments visuels d'une entreprise ou d'une marque, tels que les couleurs, les typographies, les logos et les mises en page.

Logo : Un logo est un symbole graphique ou un emblème utilisé pour représenter une entreprise, une marque ou une organisation.



Fond perdu : Le fond perdu est une extension de la zone imprimée d'un document qui va au-delà des limites du format final, afin d'éviter les marges blanches indésirables lors de la découpe du document.

Trait de coupe : Les traits de coupe sont des marques imprimées en dehors de la zone d'impression qui indiquent où le papier doit être coupé pour obtenir le format final.

Packaging : Le packaging est l'emballage, la présentation et la conception graphique d'un produit, qui vise à attirer l'attention des consommateurs et à communiquer des informations sur le produit.

Branding : Le branding est le processus de création et de gestion d'une identité de marque. Il englobe la stratégie, la conception et la communication de tous les éléments visuels et émotionnels qui définissent une marque.

Baseline : La baseline est une phrase courte et percutante qui résume l'essence d'une marque ou d'un produit et qui accompagne souvent le logo.

Kakemono : Un kakemono est une bannière verticale suspendue, souvent utilisée pour la publicité ou la signalisation lors d'événements tels que les salons, les foires et les conférences.

BAT (Bon à Tirer) : Le BAT est une étape de la production d'imprimés où le client donne son accord final avant l'impression en série. C'est une vérification pour s'assurer que tout est correct pour l'impression.

Chemin de fer : Dans la mise en page et l'édition, un «chemin de fer» est un plan détaillé d'un document ou d'une publication montrant l'ordre et l'organisation des différentes sections ou pages.



Gabarit : Un gabarit est un modèle ou une forme qui sert de guide pour la création de designs ou de produits. Dans le domaine du graphisme, un gabarit peut être un modèle de mise en page pour un document ou une page web.

Planche tendance : Une planche tendance est une disposition visuelle d'idées, de matériaux, de textes ou d'images utilisée pour présenter une direction stylistique ou conceptuelle, souvent utilisée dans la mode, le design d'intérieur et la publicité.

Moodboard : Un moodboard est similaire à une planche tendance, mais se concentre plus sur l'évocation d'une ambiance, d'une sensation ou d'une émotion. Il est souvent utilisé pour communiquer une direction créative lors de la conception d'une marque, d'un produit ou d'un projet visuel.

Chara Design (Character Design) :

Il s'agit du processus de création et de visualisation d'un personnage, généralement pour un film d'animation, un jeu vidéo ou une bande dessinée. Le design de personnage comprend l'apparence physique du personnage, sa personnalité, son histoire de vie et d'autres traits qui le rendent unique.

Concept Art : Le concept art est une forme d'illustration utilisée pour transmettre une idée visuelle pour les films, les jeux vidéo, les bandes dessinées, etc., avant le début de la production finale. Le concept art peut être utilisé pour développer l'apparence et le style de personnages, d'objets, de décors et d'autres éléments visuels.

Enviro (Environment Design) : Le design d'environnement est le processus de création de décors, de paysages ou de mondes pour des projets tels que des films, des jeux vidéo et des bandes dessinées. Il peut impliquer la conception de bâtiments, de paysages naturels, d'éléments atmosphériques, etc.



Brush : Dans les logiciels de dessin et de peinture numériques, un pinceau (ou brush en anglais) est un outil utilisé pour appliquer de la couleur sur une toile numérique. Les brosses peuvent avoir différentes formes, tailles, textures et effets.

Plume : En graphisme, l'outil plume est souvent utilisé pour créer des tracés précis et contrôlables qui peuvent être remplis ou utilisés comme contours. Il est particulièrement utile pour la création d'art vectoriel.

Transparence : La transparence est une propriété qui permet à quelque chose d'être vu à travers. Dans le graphisme, la transparence est souvent utilisée pour superposer des images ou des éléments graphiques.

Grunge : Le grunge est un style de design qui imite l'apparence usée, sale et vieillie. Il utilise souvent des textures rugueuses, des polices irrégulières et une esthétique générale décontractée et désordonnée.

Motif : Un motif est un élément de design répété ou une série d'éléments qui se répètent dans un certain ordre. Les motifs peuvent être utilisés pour ajouter de la texture, de la profondeur ou de la cohérence visuelle à un design.

UX (User Experience) : UX fait référence à l'expérience globale qu'un utilisateur a lorsqu'il interagit avec un produit ou un service, en particulier en ce qui concerne la facilité ou la satisfaction de l'utilisation. L'objectif de l'UX est d'améliorer la satisfaction du client en améliorant l'usabilité, l'accessibilité et l'interaction avec le produit.

UI (User Interface) : UI se réfère à l'interface utilisateur, c'est-à-dire aux éléments graphiques, aux boutons, aux liens, aux images, etc., par lesquels un utilisateur interagit avec un dispositif ou une application. Le but de l'UI est de rendre l'interaction de l'utilisateur aussi simple et efficace que possible.

Wireframe : Un wireframe est un schéma ou une esquisse de l'interface utilisateur qui ne met pas l'accent sur le design, les couleurs ou les images, mais plutôt sur l'agencement des éléments, les fonctionnalités et le comportement de l'interface.

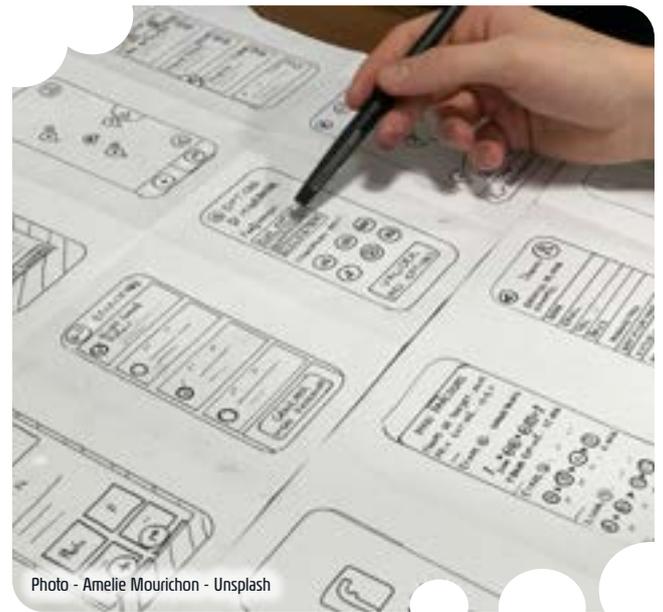


Photo - Amelie Mourichon - Unsplash

Zoning : Le zoning est une étape préliminaire dans la conception d'une interface utilisateur où l'écran est divisé en «zones» pour définir les régions de contenu ou de fonctionnalité.

Prototype : Un prototype est une version préliminaire d'un produit ou d'une interface utilisateur qui permet de tester et d'améliorer le design avant la réalisation finale. Il peut être de faible fidélité (dessin à main levée ou wireframe) ou de haute fidélité (proche du produit final en termes de détails et de fonctionnalités).

Responsive/Adaptive Design : Le design responsive et adaptatif sont deux approches pour rendre les sites web et les applications utilisables sur différents appareils. Le design responsive ajuste le layout à la taille de l'écran, tandis que le design adaptatif présente différents layouts en fonction de l'appareil.

Ergonomie : L'ergonomie est la science de la conception de produits, de systèmes ou de processus qui sont adaptés aux caractéristiques physiques et psychologiques des utilisateurs, pour minimiser l'inconfort et maximiser l'efficacité.

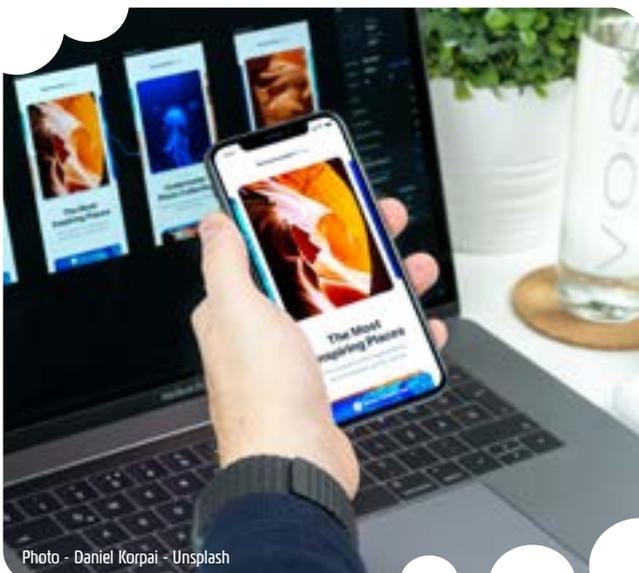


Photo - Daniel Korpai - Unsplash

Accessibilité :

L'accessibilité fait référence à la conception de produits, de dispositifs, de services ou d'environnements qui peuvent être utilisés par des personnes ayant des handicaps.

Itération : Dans le processus de conception, l'itération fait référence à la répétition d'un processus dans le but d'approcher progressivement la solution optimale. Chaque itération implique la conception, le test et l'amélioration du produit.

Être charrette : Expression populaire dans le domaine du design et de l'architecture, «être charrette» signifie être très occupé ou être sous une pression de temps intense pour terminer un projet. Elle vient du mot français pour «chariot» et fait référence à une tradition des écoles d'architecture où les étudiants transportaient leurs travaux finaux sur un chariot.

Shape : Dans le design graphique et le design web, «shape» (forme en anglais) fait référence à une zone définie par des bords. Les formes peuvent être créées par des lignes, des textures, des couleurs ou des espaces.

Arborescence : En web design, l'arborescence est la structure hiérarchique d'un site web, qui organise et catégorise les différentes sections et sous-sections du site.

jQuery : jQuery est une bibliothèque JavaScript rapide, petite et riche en fonctionnalités. Elle rend des tâches comme le parcours et la manipulation de documents HTML, la gestion d'événements, l'animation et les requêtes Ajax beaucoup plus simples avec une API facile à utiliser.

Bootstrap : Bootstrap est un framework CSS gratuit et open-source pour le développement d'interfaces utilisateurs responsive et mobile-first sur le web. Il contient des modèles de design basés sur HTML et CSS pour la typographie, les formulaires, les boutons, la navigation et d'autres composants d'interface.



Photo - Ttirza Van Dijk - Unsplash

HTML (HyperText Markup Language) :

HTML est le langage de balisage standard utilisé pour créer des pages web. Les balises HTML décrivent la structure d'une page web et sont utilisées pour définir des éléments tels que les titres, les paragraphes, les listes, les liens, les images et d'autres éléments.

JavaScript : JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives et pour le développement d'applications web. Il permet d'ajouter du comportement dynamique aux pages HTML.

PHP (Hypertext Preprocessor) : PHP est un langage de script de serveur populaire utilisé pour créer des pages web dynamiques. Il peut interagir avec les bases de données, gérer les sessions et les cookies, et effectuer d'autres tâches sur le serveur.

CSS (Cascading Style Sheets) : CSS est un langage de feuille de style utilisé pour décrire la présentation d'un document écrit en HTML ou en XML. Il est utilisé pour contrôler la mise en page, les couleurs, les polices et d'autres aspects du style d'une page web.



Photo - Markus Spiske - Unsplash

RGAA (Référentiel Général d'Accessibilité pour les Administrations) :

Le RGAA est un ensemble de critères et de recommandations développé par le gouvernement français pour rendre les services en ligne accessibles aux personnes handicapées.

Ratio de contraste : Le ratio de contraste est la différence de luminosité entre deux couleurs. Dans le design web, un ratio de contraste élevé entre le texte et son arrière-plan améliore la lisibilité.

Style guide : Un guide de style est un ensemble de normes pour la rédaction et la conception de documents. Il peut inclure des règles de grammaire, de ponctuation, de typographie, ainsi que des directives pour l'utilisation des couleurs, des logos, des images et d'autres éléments visuels.

Design pattern : Un pattern de design est une solution générale réutilisable à un problème courant dans la conception d'interfaces utilisateur.

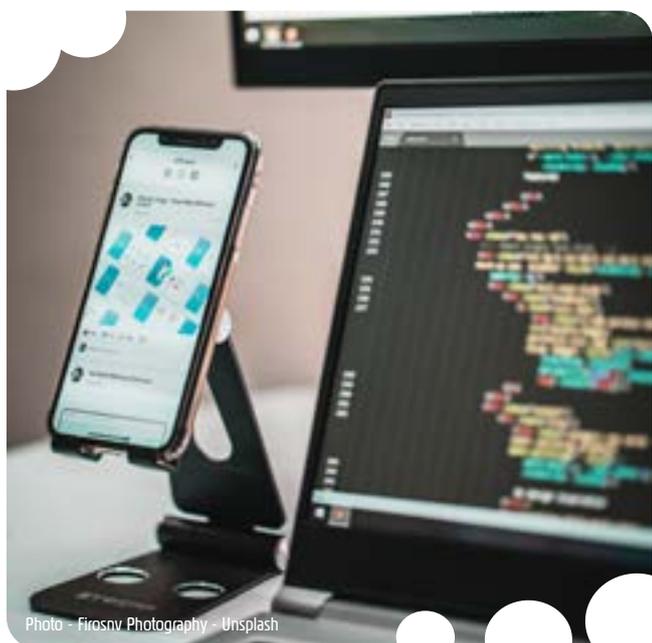


Photo - Firosh Photography - Unsplash

Pixel : Un pixel est la plus petite unité d'une image numérique. Il s'agit d'un point de couleur individuel.

Points : Dans le contexte de la typographie, un point est une unité de mesure utilisée pour définir la taille des polices. Un point équivaut à 1/72e de pouce.

DPI (Dots Per Inch) : DPI est une mesure de la résolution d'impression, indiquant le nombre de points individuels qu'une imprimante ou un écran peut produire dans un pouce linéaire.

Résolution : La résolution est une mesure de la quantité de détails que peut afficher une image. Elle est généralement exprimée en pixels pour les images numériques et en DPI pour l'impression.

Définition : La définition est une mesure de la taille totale d'une image, en pixels. Par exemple, une image de 1920x1080 pixels a une définition de 1920 pixels en largeur et 1080 pixels en hauteur.

Vectériel : Une image vectorielle est une image créée à partir de formes géométriques de base, telles que les points, les lignes et les courbes. Les images vectorielles peuvent être redimensionnées sans perte de qualité.

Vector : Un vecteur est une entité ayant une magnitude et une direction. En informatique, un vecteur peut également se référer à un type de données qui peut contenir plusieurs valeurs.

Police / Font : Une police est un ensemble de caractères de même style et taille. Une police peut inclure des lettres, des chiffres, des ponctuations et d'autres symboles.

Typographie : La typographie est l'art et la technique de disposer du texte pour le rendre lisible et attrayant. Elle implique la sélection des polices, la taille des caractères, l'espacement, l'alignement et la mise en page.

SVG (Scalable Vector Graphics) : SVG est un format d'image vectorielle basé sur XML. Il permet de créer des images qui peuvent être redimensionnées sans perte de qualité et qui sont généralement plus petites en taille de fichier que leurs équivalents bitmap.

JPG (ou JPEG, Joint Photographic Experts Group) : JPG est un format d'image compressée couramment utilisé pour les photos numériques. La compression JPG peut réduire considérablement la taille du fichier, mais elle peut également entraîner une perte de qualité si la compression est trop élevée.

Cadratin : Un cadratin est une unité de mesure en typographie, équivalente à la taille en points de la police en cours. Par exemple, si vous utilisez une police de 12 points, un cadratin est de 12 points.

Demi-cadratin : Un demi-cadratin est une unité de mesure en typographie, équivalente à la moitié d'un cadratin.



Photo - Jannes Glas - Unsplash

Insécable : Un espace insécable est un caractère d'espacement qui empêche un retour à la ligne automatique à son emplacement.

Césure : La césure est une pratique typographique qui consiste à couper un mot à la fin d'une ligne, lorsque le mot est trop long pour s'adapter dans l'espace restant. Le mot est alors continué sur la ligne suivante.

Esperluette : L'esperluette est le nom du symbole «&», qui est utilisé pour signifier «et».

PNG (Portable Network Graphics) : PNG est un format de fichier pour les images bitmap. Il supporte la transparence des images et est généralement utilisé pour des images avec beaucoup de détails et de couleurs.

GIF (Graphics Interchange Format) : GIF est un format de fichier pour les images bitmap. Il est surtout connu pour sa capacité à supporter des animations simples.

TIFF (Tagged Image File Format) : TIFF est un format de fichier pour les images bitmap qui est utilisé pour stocker des images de grande qualité avec beaucoup de détails. Il est souvent utilisé dans l'impression professionnelle.

RAW : RAW est un format de fichier pour les images qui contient les données non traitées directement à partir du capteur d'un appareil photo numérique. Les fichiers RAW offrent plus de possibilités pour le post-traitement que les formats compressés comme le JPEG.

Ligature : Une ligature est une combinaison de deux ou plusieurs lettres en une seule forme typographique. Par exemple, dans certaines polices, les lettres «f» et «i» peuvent être combinées en une seule ligature «fi».

Approche : L'approche est l'espace entre les caractères dans une ligne de texte. L'ajustement de l'approche peut améliorer la lisibilité et l'apparence esthétique du texte.

Interlettrage : L'interlettrage est le processus d'ajustement de l'espace entre les lettres pour améliorer la lisibilité ou l'apparence esthétique. C'est essentiellement la même chose que l'approche.

Interlignage : L'interlignage est l'espace entre les lignes de texte. Un interlignage approprié peut améliorer la lisibilité en évitant que les lignes de texte ne se chevauchent ou ne soient trop éloignées.

Homothétie : L'homothétie est un terme mathématique qui se réfère à une transformation qui change la taille d'un objet tout en conservant sa forme et ses proportions. En graphisme, cela peut se référer à la mise à l'échelle d'une image ou d'une forme tout en conservant ses proportions.

Glyphe : Un glyphe est une forme spécifique d'un caractère dans une police donnée. Par exemple, dans une police spécifique, les lettres «a» minuscule et «A» majuscule sont deux glyphes différents.



Photo - Mark Wieder - Unsplash

MES RÉSEAUX



Retrouve-moi
sur les reseaux



/olivier-krakus



/OlivierKrakus



/OlivierKrakus



@okprod_tuto



/olivier-krakus

BONUS

CODE PROMO



**AVEC CE CODE PROMO, OBTENEZ UNE FORMATION DE
MON CATALOGUE TUTO.COM À**

-50%

8G9HUM



/olivier-krakus



