

- Techniques et technologies - informatique q2

Naus Aurélie

Objectifs

Au terme du cours d'INFORMATIQUE, l'étudiant est capable de:
Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel de retouche d'images

Adobe Photoshop

Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel de mise en page:

Adobe InDesign

Intégrer les fonctionnalités et les différents logiciels vus lors du cours pour une présentation claire, cohérente, créative et structurée de ses projets d'atelier

Contenu

1. Etude des bases de Adobe Photoshop

Notions élémentaires

Bitmap, pixel, dpi, Couleurs CMJN, RVB

Démarrage

L'interface (similitudes avec Illustrator), les fenêtres, les menus, les palettes..

Outils et techniques de sélection,

Sélection vectorielle, baguette magique, plage des couleurs, masques et tracés

Les calques

Fond, bitmap, texte, réglage

Les réglages et les calques de réglage,

Les tracés,

Les couches

sélection, masque

Les transformations,

Les filtres et effets

2. Aperçu du logiciel Adobe Indesign

Interface par analogies avec Illustrator:

Les outils de dessin, les aides au dessin, les outils de transformation

Les pages types et les pages

Les pages types pour le squelette et les pages pour le remplissage

Les blocs texte et les blocs image

Le texte captif, les habillages

La numérotation automatique, les styles, la table des matières

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours se donne dans le local d'infographie lequel est équipé d'un ordinateur pour chaque étudiant. Le professeur dispose d'un PC équipé d'un système de projection.

La méthode privilégiée est la **méthode interrogative** afin que le cours ne soit pas une démonstration de techniques à appliquer mais davantage un questionnement pour que l'étudiant puisse **décomposer et puis recomposer avec ces outils dans des**

projets personnels.

En tant qu'enseignant, je m'inscris dans une démarche d'évaluation continue et formatrice, dans un rôle d'accompagnateur de l'apprentissage: feed-back de «contrôle». L'apprenant devra donc argumenter ses choix, être dans une démarche réflexive.

Bibliographie

Notes personnelles

Les tutoriels en ligne d'Adobe

Le manuel Adobe de Photoshop et InDesign Les livres de Pierre Labbe aux Editions Eyrolle.

Photoshop CookBook aux Editions Micro Application.

Les tutoriels en ligne tels que

tutsp.com

elephorm.com

Mode d'évaluation pratique

L'évaluation des connaissances dans le cadre du cours d'informatique se fera tout au long du quadrimestre, sur base d'exercices faits en classe, de la supervision de l'utilisation du logiciel étudié pour certains projets, d'un examen et d'un dossier de projets à rendre. L'ensemble des projets demandés s'inscriront **dans une démarche d'intégration**.

Répartition de la note finale:

- 70% des points correspond à l'**évolution de l'étudiant** durant le quadrimestre. Cette cote tiendra compte
 - des projets demandés
 - de la participation aux cours
 - un exercice coté en classe
- 30% des points pour un projet **à rendre à l'examen de juin** en relation avec les cours d'Atelier de la section DI

Seconde session: les projets demandés au cours de l'année, exercice en présentiel (travail+ examen)

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours