Infographie Q1
3Y207

Responsable UE
Cindy Marchal

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Carine Dujardin

Contact
service.etudiants@saint-luc.be
+32 4 341 81 33

Bloc 3 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Premier quadrimestre
1 crédits • 20 points • 30 heures
Corequis : 3Y215 Infographie Q2

Activité.s d'apprentissage

I3301 - Techniques et technologies infographie
1 crédits • 20 points • 30 heures • Marchal Cindy

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable :
• Appliquer la technique du speed painting à travers la réalisation d'exercices
• Explorer des nouvelles fonctions du logiciel Photoshop à travers la réalisation d'exercices
• concrétiser un travail graphique sur support numérique en veillant à répondre aux cahiers des charges et critères d'impression requis par un imprimeur.

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée d'une seule activité, la note finale correspond au résultat obtenu pour le cours.

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:
C3 C4 de notre référentiel interne.

- Techniques et technologies infographie

Marchal Cindy

Objectifs

Poursuivre le développement d'une autonomie numérique au service de l'illustration entamé en Bac2

L'élève sera capable :

- d'être réflexif et critique par rapport aux enjeux de l'évolution numérique
- de se repérer dans l'écosystème informatique
- de comprendre l'image numérique
- de créer des images numériques
- d'utiliser les fonctions de base de Ps, Ai, Id au service de ses projets d'ateliers et de projets clients réels
- d'explorer et identifier des outils graphiques pertinents à sa pratique illustrée
- de préparer des fichiers pour impression ou pour le web
- de développer une culture graphique et typographique numérique
- de récolter, gérer, partager des ressources numériques

Contenu

Enjeux numériques : réflexions autour de la PAO et de l'ordinateur, de l'évolution des arts numériques, de la singularité créative, de l'éthique...

Outil informatique : ordinateur, système d'exploitation, interface, périphériques

Image numérique : notions, caractéristiques, échantillonnage, modes colorimétriques, formats d'image. Gestion de l'image : scanner, nettoyer, retoucher, optimiser, coloriser ou dessin direct > quelques notions de base

Creative Cloud : intro à la CC ; fonctions de base de Ps, Ai, Id orientées ILLU et en lien avec les cours d'atelier autant que possible

Culture graphique : analyse d'images, notions de base (transversal au cours)

Culture typographique : ressources, gestion des polices, recherche d'une font, familles/usages, fonderies/hébergeurs, licences

Ressources numériques : tutos, galerie artistes, fonderies/hégergeurs, système d'organisation des références et ressources...

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Expositive/interrogative : théorie et réflexions (notes de cours, tutoriels, manuels Adobe en ligne)

Actives : apprentissage concret et progressif en lien avec les projets d'ateliers, apprentissage par la pratique (projet), accompagnement individuel et collectif, moyens au service de l'intention/démarche, méthodologie du travail numérique

Les trois logiciels seront abordés de manière individuelle mais l'interaction existera dès le début du cours.

Bibliographie

En évolution permanente.

- Brée, O. (2021) Cours d'infographie Bac 2 Illustration ESA Saint-Luc Liège
- Zinzen, X. (2023).Partage de pratiques et techniques, aide logistique
- Paulus, S. (sd) Ressources pour la PAO : didacticiels, PDF. https://serge-paulus.be/ressources-pao-cours-didacticiels/
- Labbe, P., Krakus, O., & Ruiz, P. (2022) Photoshop CS pour PC et Mac. Eyrolles
- Margherita, M.(2021). Le guide de la fabrication. Comprendre, gérer et imprimer vos productions graphiques. Pyramyd.
- Baril, B., & Naïts (2011). Colorisation de BD : Du traditionnel au numérique (2e édition). Eyrolles

Mode d'évaluation pratiqué

- Pas d'examen requis.
- Evaluation continue durant chaque quadri : ± 2 projets/quadri. La note finale sera constituée de la moyenne des projets.
- Seuil de réussite : 10/20. Pondération identique pour chaque quadri. Ce cours est soumis à la deuxième session.
- Chaque projet doit être suivi en classe par le professeur pour être valide.
- Le savoir-être influencera l'évaluation finale : présence, ponctualité, autonomie, sens critique, solidarité, curiosité, persévérance, respect du matériel.

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