

- Techniques et technologies infographie Marchal Cindy

Objectifs

Développer une autonomie & une créativité numérique au service de l'illustration

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
- 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
- d'archiver, trier, sauvegarder ses données 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, des applis open-source vs Adobe, de l'utilisation ou non des I.A, de l'impact écologique du numérique au quotidien...

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/hébergeurs, organiser/trier ses références et ressources....

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Expositive/interrogative : théorie et réflexions (notes de cours, tutoriels en ligne, 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, espace en ligne collaboratif (Bloc-note Teams).

Les trois logiciels seront explorés 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. (2022). Aide logistique, partages de pratiques et techniques
- 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 pratique

- 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