

# Techniques et technologies / infographie

C1B2-08 (Décret Paysage, 2013)

Cycle : 2<sup>e</sup> Bloc

Quadrimestre : 2

Volume horaire : 60 h / an

Crédit : 2

Pondération : 2

Obligatoire : oui

Langue d'enseignement : français

Lieu : École Supérieure des Arts de la Ville de Liège - Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000

Enseignant : Gilles Banneux, gilles.banneux@esavl.be

## COMPÉTENCES VISÉES

- maîtrise de l'ensemble des moyens et des techniques adéquats et professionnels dans le cadre de la production de travaux d'illustration et bande dessinée ;
- maîtrise des techniques infographiques propres à la production numérique d'images (2<sup>e</sup> : Photoshop, numérisation et production d'images, + base - maîtrise de l'ensemble des moyens et des techniques adéquats et professionnels dans le cadre de la production de travaux d'illustration et bande dessinée ;

- maîtrise des techniques infographiques propres à la production numérique d'images (2<sup>e</sup> : Photoshop, numérisation et production d'images, + bases InDesign et d'Illustrator) ;
- capacité de préparer et fournir des fichiers adaptés à une utilisation et une méthodologie efficace dans le milieu graphique professionnel.

## ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de cette unité d'enseignement, et en lien avec l'Atelier d'Illustration et de Bande dessinée, l'étudiant sera capable de :

- maîtriser le logiciel Photoshop orienté vers l'illustration et la bande dessinée ;
- concevoir, réaliser et préparer des fichiers numériques de façon professionnelle ;
- comprendre l'importance de la place que l'ordinateur occupe dans la production d'images dans l'édition, la publication et la numérisation d'une production.

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

### Activités d'apprentissage

La page : gabarit, maquette et mise en page simple en lien avec l'Atelier d'Illustration et de Bande dessinée et finalisation technique adaptée aux objectifs.

L'image : préparation, réglages, retouches, manipulations...

Adobe Photoshop : apprentissage approfondi du logiciel.

Adobe Illustrator : apprentissage continu du logiciel.

Adobe InDesign : introduction aux bases du logiciel.

### Méthodes d'enseignement

Théorie : projection d'exemples, démonstrations et explications.

Pratique (logiciels) : démonstrations et explications techniques suivies d'exercices pratiques (en lien avec l'Atelier de Publicité).

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/PONDÉRATION

### Modalités d'évaluation

Évaluation formative continue des travaux.

Évaluation globale en fin de quadrimestre.

### Critères d'évaluation

- maîtrise des techniques abordées
- qualité de présentation (créative et technique) ;
- participation et implication dans les activités d'enseignement ;
- progression dans le parcours individuel.

### SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

---

(liste non exhaustive)

*Classroom in a Book, Photoshop, Illustrator*, Éditions Pearson Education France (support de cours officiel conçu par l'équipe d'Adobe)

Video2brain.com / Wacom.com / Behance.net / Adobe.com

UbiArt.com

Art Ludique – Jean-Jacques Launier, JeanSamuel Krieg

AmanoTakashi.net

Corpus delecti – Serge Birault, Dean Yeagle

Bernard Yslaire – Interview et œuvre complète.

Cybercafé 2.0 – RTBf - Emakina Production

...

### PRÉ-REQUIS

---

Réussite de l'Unité d'Enseignement (UE) : *Techniques et technologies / infographie*, 1<sup>er</sup> Bloc (C1B1-08).

### CO-REQUIS

---

Aucun.