

Techniques et technologies / infographie

Cycle : **Bloc 2 Bachelier**

Option : Illustration

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 60 h (2 h / semaine)

Crédit : 4

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, g.banneux@intra-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^e : 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^e : 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 les Ateliers 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 les 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 *Techniques et technologies / infographie*, Bloc 1 Bachelier.

CO-REQUIS

Aucun.