

FILIERES

- ☐ design graphique ☐ design d'espace ☐ design de mode ☐ design produit
☐ illustration ☐ animation ☒ art et design

NIVEAUX

- ☒ Bachelor 1 ☐ Bachelor 2 ☐ Bachelor 3 ☐ Mastère 1 ☐ Mastère 2

UNITE D'ENSEIGNEMENT : Techniques numériques

COURS : Infographie

VOLUME HORAIRE : 42 heures

SEMESTRES : ☒ S1 ☒ S2

PREREQUIS

Cours dispensés en salle informatique

OBJECTIFS DU COURS

Ce cours a pour objectif général d'acquérir une compréhension approfondie de l'interface et des fonctionnalités de base d'Illustrator, Indesign et Photoshop, d'apprendre à utiliser les outils et les fonctionnalités spécifiques à chaque logiciel pour créer, éditer et manipuler des éléments graphiques, des mises en page et des images.

À la fin du cours l'étudiant sera en mesure d'exploiter le potentiel de chaque application pour créer des documents et visuels de qualité répondant aux exigences et contraintes du monde professionnel.

COMPETENCES VISEES

Semestre 1

- Comprendre le rôle de chaque application pour créer, éditer et manipuler des éléments graphiques, des mises en page et des images dans le logiciel approprié
- Acquérir une compréhension des règles de bases pour distinguer la création pour l'impression et les écrans
- Maîtriser les fondamentaux d'Illustrator pour créer des illustrations et formes vectorielles, gérer les couleurs et le texte
- Maîtriser les fondamentaux de Photoshop pour effectuer des détourages, des retouches, appliquer des effets et gérer les calques

Semestre 2

- Maîtriser les fondamentaux de Indesign pour effectuer une mise en page, utiliser les blocs texte et image et comprendre les gabarits
- Acquérir les compétences nécessaires sur les trois logiciels pour créer un projet final utilisant les trois applications.
- Acquérir des automatismes pour gagner en efficacité et en rapidité

CONTENU DU COURS

1. Présentation des trois logiciels d'infographie Illustrator, Photoshop, Indesign et leur usage
 - Les modes colorimétriques
 - Les principaux formats d'image
 - Les formats d'enregistrement
 - Les règles pour l'impression ou affichage écran
 - Les raccourcis clavier (retour arrière, enregistrement etc...)

2. Illustrator
 - Présentation et découverte de l'interface et des outils
 - Création de document
 - Plans de travail
 - Dessin de formes géométriques
 - Utilisation des outils de dessin vectoriel
 - Création et modification de formes (découpe, patfinder, masque etc..)
 - Concepteur de forme
 - Utilisation des calques pour organiser les objets
 - Gestion du texte
 - Gestion des couleurs et dégradés
 - Exportation de fichier et enregistrement
 - Exercices d'application

2. Photoshop
 - Présentation de Photoshop et de ses fonctionnalités
 - Création de document
 - Plans de travail
 - Les outils de détourage (plume, lasso etc..)
 - Les outils de sélection (sélection rapide, baguette magique etc...)
 - Les images (définition, résolution, taille image etc..)
 - Les calques et mode de fusion
 - Les outils de retouche (tampon, correcteur, pièce etc..)
 - Les filtres et effets
 - Exportation de fichier et enregistrement
 - Exercices d'application

3. Indesign
 - Présentation et découverte de l'interface et des outils
 - Création de document
 - Gestion des pages
 - Utilisation du texte et des styles de paragraphe
 - Importation et manipulation d'images
 - Utiliser les repères (marges, grilles, colonnes etc...)
 - Utilisation des gabarits, explication de la numérotation et des styles
 - Préparation et export de fichiers pour impression et numérique (assemblage)
 - Exercices d'application

4. Application sur projet

Création d'un projet complet utilisant les 3 logiciels ensemble pour créer une composition
(Exemple : Illustration vectorielle sur Illustrator + retouche sur photoshop + montage final avec texte sur indesign.
Ce dernier projet a pour but de faire comprendre le rôle distinct de chaque logiciel

MODALITE DE MISE EN ŒUVRE (cochez une ou plusieurs cases)

- ☒ Cours magistral ☐ Etude de cas ☐ Débat et échange
- ☐ Workshop / atelier ☐ Projet ☐ Mise en situation professionnelle

Recommandations

Les cours pratiques sont enrichis de théorie. Ce cours est abordé avec des démonstrations, des tutoriels, des vidéos d'explications, des exercices d'application.

MODALITE D'EVALUATION

Critères d'évaluation

3 notes en contrôle continu, (critères proposés par le formateur) et une note de partiel par semestre

Critères des partiels :

- > Compréhension de l'exercice
- > Bonne utilisation des outils demandés
- > Respect des consignes
- > Respect de la méthodologie
- > Qualité, propreté et précision du rendu

Mode d'évaluation (cochez une ou plusieurs cases)

☒ contrôle continu ☒ partiel/jury

BIBLIOGRAPHIE RESSOURCES

Les Editions Pyramyd

- > Les Essentiels Graphisme Ambrose / Harris n°2 : Maquette
- > Les Essentiels Graphisme Ambrose / Harris n°3 : Impression et finition
- > Les Essentiels Graphisme Ambrose / Harris n°5 : Grilles
- > Les Essentiels Graphisme Ambrose / Harris n°6 : Couleur
- > Les Essentiels Graphisme Ambrose / Harris n°7 : Image