

Techniques et technologies / infographie

Option : Bande dessinée

Cycle : Bachelier

Bloc : 1

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 (1er : Photoshop, numérisation et production d'images) ;
- 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 ;
- utiliser l'ordinateur 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

- Introduction théorique à la couleur : les différents modes colorimétriques en infographie (RVB, CMJN, tons directs, Pantone, Bichro, Lab...) et répercussions en imprimerie.
- Introduction théorique à la typographie : vocabulaire de base, anatomie de la lettre...
- Adobe Illustrator : introduction aux bases du logiciel.
- Adobe Photoshop : apprentissage approfondi du logiciel.
- Wacom Intuos : apprentissage de l'utilisation d'une tablette à stylet professionnel.

Méthodes d'enseignement

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

MODALITÉS ET CRITÈRE D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue des travaux.
- Évaluation globale en fin de quadrimestre.

Critères d'évaluation

- maîtrise des techniques abordées ;
- respect des contraintes et des échéances ;
- 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, Jean-Samuel Krieg.
- AmanoTakashi.net.
- Corpus delecti – Serge Birault, Dean Yeagle.
- Bernard Yslaire – Interview et œuvre complète.
- Cybercafé 2.0 – RTBF - Emakina Production.
- ...

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.