

IDENTIFICATION	
Intitulé de l'Unité d'Enseignement : Technique de l'image	Niveau d'études : A
	Nombre de crédits ECTS :
Nombre de périodes : 160	N°UE : 1376 Code de référence : 753466U32D1

DESCRIPTION
<p>Prérequis : C.E.S.S. ou test d'entrée.</p>
<p>Documents de référence pour une préparation préalable au cours :</p>
<p>Objectifs :</p> <p>Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :</p> <p>Face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquats et en tenant compte de la législation en vigueur,</p> <ul style="list-style-type: none"> • De produire et d'optimiser les éléments graphiques « bitmaps » et « vectoriels » via des ressources logiciels telles que : outils, calques, masques, détournage, filtres, éléments colorimétriques, en vue de leur publication dans une page web et au travers de différents médias ; • de justifier les méthodes et techniques utilisées
<p>Contenu du cours :</p> <p>L'unité d'enseignement se déroule en 3 temps. Dans un premier temps, l'étudiant sera amenés à exploiter les diverses fonctionnalités d'un logiciel de dessin vectoriel et de retouche bitmap au travers d'exercices dirigés et de divers tutoriels proposés par l'enseignant.</p> <p>Il aura l'occasion d'aborder et de mettre en pratique les notions suivantes :</p> <p>Logiciel des dessin vectoriel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les notions de dessin vectoriel et de vecteur 2. Description de l'interface et de l'espace de travail 3. Les options d'affichage 4. Les unités et les mesures 5. Modifier le format d'un document existant 6. Création d'un nouveau document 7. Utiliser un document comme modèle 8. Les règles et les repères 9. Les panneaux d'outils 10. Les outils de sélection 11. L'outil plume

12. Tracés de droites et de courbes
13. Tracé de formes simples
14. Pathfinder : soustraction de forme et ajout de forme
15. Transformation : symétrie
16. Création et utilisation des styles
17. Contour : épaisseur
18. Gestion des couleurs CMJN et RVB
19. Création d'un nuancier
20. Les formats d'enregistrement pour le web :PNG, Jpg, Gif
21. Les alignements
22. Disposition (avant plan, arrière plan,...)
23. Outil pipette
24. Effet déformation
25. Rotation
26. Application de dégradés
27. Outil étoile
28. Multiplication de formes
29. Effet flou gaussien
30. Intégration de textes : police, couleurs, alignements, taille, ...
31. Vectorisation de textes
32. Optimisation d'une illustration pour le web
33. Gestion des couleurs pour le web
34. Découpe d'une image pour le web : outil tranche
35. Les outils web

Logiciel de retouche d'image bitmap

1. caractéristiques des images bitmap
2. Le pixel
3. Les notions de définition et de résolution
4. Le poids d'une image
5. Le mode colorimétrique RVB
5. Présentation de l'interface et de l'espace de travail de Photoshop
6. Affichage
7. Unités de mesure
8. Création d'un nouveau document
9. Les règles et les repères
9. Les panneaux d'outils
10. L'outil de déplacement
11. Le recadrage
12. Outils de sélection elliptique et rectangulaire
13. Outil lasso
14. Outil lasso polygonale
15. Outil lasso magnétique
16. Sélection par plage de couleur
17. Outil de sélection rapide
18. Sélection en mode masque
19. Intervertir une sélection
20. Mémoriser une sélection
21. Les couches
22. Détourage à la plume dans illustrator
23. Les tracés
24. Convertir un tracé en sélection
25. La gestion de calques
26. Créer, Nommer, Afficher, Verrouiller, Dupliquer, Supprimer, un calque
27. Lier des calques
28. Créer un groupe de calque
29. Créer un calque composite
30. Aplatir l'image
31. Les calques de réglage
32. Histogramme
33. Luminosité et contrastes

34. Courbe de niveau
35. Exposition
36. Vibrance
37. Teinte et saturation
38. Balance de couleurs
39. Noir et blanc
40. Négatif
41. Isohélie
42. Courbe de transfert de dégradé
43. Bichromie
44. Désaturation
45. Outil tampon duplicateur
46. Outil Pièce
47. Remplissage basé sur le contenu
48. Correcteur localisé
49. Déplacement basé sur le contenu
50. Masque de fusion
51. Masque d'écrêtage
52. Masque vectoriel
53. Création d'un document à destination du web
54. Les calques texte
55. Les formats de police : taille, graisse, chasse, ...
56. Les formats de paragraphe : retraits, alinéas, espace avant, espace après, ...
57. Les calques de forme
58. Outils vectoriels dans Photoshop
59. Les objets dynamiques
60. La fenêtre historique
61. Utiliser une texture sous forme de motif
62. Les styles de calques : ombre portée, ombre interne, estampe et biseautage, lueur interne,...
62. Déformation : perspective
63. filtre : flou gaussien
64. Utiliser une grille web pour la mise en page
65. Optimisation des images en vue d'une exploitation web
66. Découpe d'une maquette en vue de son intégration : outil tranche
67. Enregistrer une image pour le web
68. Création d'une grille sprite
69. Modification de la taille de la zone de travail
70. Alignement des calques
71. Traitement par lots
72. Création de scripts
73. Droplet

Dans un second temps, nous aborderons les principes de conception graphique.

1. Les couleurs
2. Les formes
3. Typographies
4. Les logo`
5. La charte graphique
6. Les règles de conception graphique

Dans un troisième temps, l'étudiant aura l'occasion d'appliquer l'ensemble des notions abordées dans le cadre de projets de conception d'applications web.

Bibliographie :

- Ambrose, G et Aono-Billson, Nigel . (2011) . Les essentiels conception graphique connaissances et techniques . Pyramyd
- Ambrose, G et Harris, P . (2010) . Les fondamentaux de la typographie . Pyramyd

--

PERSONNEL(S) ENSEIGNANT(S)

Mr Michaël Saliez Chargé de cours (WEB, CPT, IMO, GEI, AUT) Graphiste – UX designer Gradué en publicité + CAP Artiste

METHODOLOGIE

Apprentissage des fonctionnalités de bases de logiciel par l'intermédiaire d'exercices et de tutoriels proposés par l'enseignant. La majorité des travaux dirigés sont disponibles au format vidéo sur la plateforme Moodle. L'étudiant a donc la possibilité de revoir les manipulations faites en classe. Dans un second temps, l'étudiant aura l'occasion de mettre en pratique les différentes techniques abordées dans le cadre de travaux de créations personnelles sur base d'un cahier des charges fourni par l'enseignant.

MODES D'EVALUATION

Les acquis d'apprentissage seront évalués au travers des travaux personnels réalisés au cours de la formation. L'étudiant sera amené à les présenter oralement, à expliciter sa démarche et à réaliser l'optimisation des éléments de composition en vue de leur intégration dans une page web.
