

<b>Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai</b>	Année académique 2019 - 2020
	Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace
	Option : Publicité
	Volume horaire : 4h
	Nombre de crédits : 8
	Quadrimestre : 2

Intitulé : Techniques et technologies / Reproduction	Code UE : U.E.13
Pondération : 80	Type de cours : Technologie
Cycle : 1 <sup>er</sup> cycle	
Langue : français	Code de cours : PUB 205

Activités d'apprentissages dans l'UE		Titulaire de l'AA
		Coordonnées
<b>Pré requis</b>	<b>Co requis</b>	
Connaissance du langage spécifique à la chaîne graphique. Recherche permanente de qualité quant au soin et à l'esthétique apportés au travail.		

**Objectifs de l'enseignement :**

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts) :

les fondamentaux à travers la conception des formes graphiques et leur organisation. Le cours de techniques et technologie complète le cours de PAO, afin de permettre à l'étudiant d'acquérir la formation nécessaire à la maîtrise de la machine, des logiciels employés dans le domaine de la communication, et la gestion artistique et intelligente de cet outil.

Le cours amènera l'étudiant à acquérir la formation nécessaire à l'utilisation des logiciels professionnels tels que Photoshop, Illustrator et InDesign (Suite Adobe)

L'étudiant devra être capable de :

trouver des solutions techniques et technologiques qui l'aideront à conduire son projet créatif à terme. La PAO l'amènera à finaliser professionnellement les projets de création réalisés dans l'atelier.

**Description de l'enseignement****Programme :**

1/ L'ordinateur et le scanner

2/ Photoshop : initiation, nomenclature, outils, barre des menus, calques, effets, masques de fusion,... Exercices pratiques de maîtrise du logiciel.

3/ Illustrator : initiation, nomenclature, découverte de la vectorisation. Exercices pratiques de maîtrise du logiciel.

4/ InDesign : initiation, nomenclature, découverte des éléments d'une mise en page. Exercices pratiques de maîtrise du logiciel.

But final : réalisation d'un book afin de :

- se familiariser avec le logiciel
- préparer la maquette du document
- mettre en forme le texte
- mettre en place les contenus visuels (images/dessins)
- préparer les fichiers pour impression

**Organisation :**

Il s'agira donc, par toute une série d'exercices et de travaux personnels, de découvrir, de se perfectionner à l'utilisation de ces logiciels, ainsi que d'assimiler le fonctionnement du système informatique.

Les travaux le pousseront à la gestion intelligente de l'outil afin qu'il puisse mener également son travail d'atelier à terme.

**Méthode d'évaluation**

Q1	-	Q2	crédits
----	---	----	---------

Critères d'évaluation : Tests sur machine en cours d'année et exercices pratiques de maîtrise du logiciel en cours d'apprentissage permanent, les travaux personnels amèneront l'étudiant à développer sons sens critique et à pouvoir se confronter au travail des autres et du monde graphique extérieur.	Critères d'évaluation : Tests sur machine en cours d'année et exercices pratiques de maîtrise du logiciel en cours d'apprentissage permanent, les travaux personnels amèneront l'étudiant à développer sons sens critique et à pouvoir se confronter au travail des autres et du monde graphique extérieur.
---	---

### **Compétences visées**

La connaissance, la compréhension, l'application et l'analyse

### **Bibliographie**

Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert, Lachaine graphique, ed. Eyrolles, 2009, EAN13 : 9782212123456

### **Mots clés**

Images, couleur, vectorisation, résolution, colorimétrie, formats d'enregistrement, polices de caractère, mise en page. Photoshop, Illustrator, InDesign.

