

**ART 242 INFOGRAPHIE
(3 crédits)**

PRÉALABLE : aucun

Nombre limite : 45 étudiantes ou étudiants

DESCRIPTEURS :

Objectifs : S'initier au monde de l'infographie et saisir les possibilités et les limites de la manipulation graphique sur ordinateur. Se sensibiliser aux variables du langage visuel et aux nouvelles tendances du design graphique et de la communication visuelle. Acquérir des connaissances fonctionnelles en graphisme sur ordinateur dans une perspective d'optimisation de la communication. Apprendre à manipuler des images et des objets par ordinateur et à travailler avec des équipements et des logiciels graphiques courants.

Contenu : Initiation au processus d'élaboration d'un projet (choix et organisation des composantes visuelles en fonction des objectifs visés, élaboration des conceptions graphiques préliminaires). Caractérisation des formats matriciel et vectoriel, techniques de retouche et montage d'images, dessin traditionnel, imagerie 2D (tracé, remplissage, gouachage et textures, filtres, *morphing*, etc.) et 3D (différentes techniques de modélisation, photomodélisation, texturage, illumination et réflexion). Application des connaissances théoriques et techniques à la production de différents types de documents infographiques dont certains destinés à l'inforoute.

AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES

Pour vérifier si cette activité pédagogique est offerte à la présente session, consulter l'horaire sur le site de la Faculté des lettres et sciences humaines à la rubrique *Études* (<https://www.usherbrooke.ca/flsh/etudes>).

Veuillez noter que les activités pédagogiques du CEAV requièrent des frais de matériel, de photocopies, de livres et possiblement de visites d'expositions, lesquels seront précisés lors de la première rencontre.

ART 242 INFOGRAPHIE

Objectifs généraux

Au terme des diverses activités reliées à ce cours, l'étudiante et l'étudiant devrait être en mesure de connaître les nouvelles techniques infographiques issues des nouvelles technologies de l'information; d'utiliser un numériseur dans le but d'intégrer des images dans le logiciel de retouche photographique; d'utiliser une banque d'images dans le but d'intégrer ces images dans le logiciel de retouche photographique; d'explorer, analyser et utiliser un logiciel de retouche photographique afin de synthétiser des images; d'intégrer l'ordinateur comme moyen d'expression dans sa démarche artistique.

Objectifs spécifiques

L'étudiante et l'étudiant pourra acquérir des connaissances de base concernant la nouvelle technologie de l'infographie; identifier les différents domaines d'application de l'infographie; distinguer les deux types de logiciels infographiques; maîtriser certains outils et éléments de menu d'un logiciel de retouche d'images; s'initier au domaine de la création infographique; accéder à différentes banques d'images, à analyser et à classer ces images; se familiariser avec leur potentiel en infographie de transformation en terme de contraste, de couleur et de densité; réaliser, sous forme de portfolio artistique sur cédérom, un projet d'exploration en art numérique intégrant des images réalisées à l'intérieur; réaliser des images numériques à l'intérieur du cours pour des maquettes et impressions en couleurs.

Approche pédagogique

- Exposés
- Lectures
- Démonstrations du logiciel de retouche photographique
- Atelier d'exploration du logiciel et de périphériques
- Atelier de création

Évaluation

Pour vérifier l'atteinte des objectifs, l'évaluation portera sur les moyens suivants:

- | | |
|----------------------|--------|
| - Travaux pratiques | 50 pts |
| - Projet de création | 25 pts |
| - Examen final | 25 pts |

Bibliographie

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.