

Intitulé de l'UE	Dessin et illustration vectoriels
Section(s)	- (5 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Emilie DERVILLE	60	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Dessin et illustration vectoriels	60h	Emilie DERVILLE

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Dessin et illustration vectoriels : 10h de théorie, 50h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Dessin et illustration vectoriels : Français

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques ◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente ◦ Développer une pensée critique • S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> ◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique • Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> ◦ Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs ◦ Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes ◦ Se différencier ◦ Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes • Maîtriser les outils informatiques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie

- Produire et traiter des images

Acquis d'apprentissage spécifiques

Au terme de ce cours, l'étudiant devrait être capable de :

- manipuler le logiciel Adobe Illustrator CC
- maîtriser l'outil plume
- nommer et reconnaître les outils du logiciel
- appliquer les techniques vues en classe dans un autre cadre
- préparer un fichier afin qu'il soit conforme à l'impression ou l'utilisation en ligne.
- vectoriser un fichier
- différencier images matricielles et vectorielles
- rechercher de la documentation

Contenu de l'AA Dessin et illustration vectoriels

- Manipulation des outils de dessin vectoriel (plume, pathfinder, etc.)
- Conception et réalisation d'une image
- Composition graphique
- Travail de typographie
- Présenter différents projets et les défendre sur le fond et la forme

Méthodes d'enseignement

Dessin et illustration vectoriels : approche par projets, approche par situation problème, utilisation de logiciels

Supports

Dessin et illustration vectoriels : notes de cours, protocoles de laboratoires, activités sur eCampus

Ressources bibliographiques de l'AA Dessin et illustration vectoriels

- https://helpx.adobe.com/fr/pdf/illustrator_reference.pdf
- "Illustrator CC - Spécial débutants" éditions Eyrolles, EAN13 : 9782212138863

Magazine "Etapas graphiques", Pyramid

Magazine "Computer Arts"

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	La note finale obtenue à l'UE sera calculée sur base d'une moyenne arithmétique. Pondération: Travaux : 50% <i>non remédiables en 2ème session</i> Examen : 50%

Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE
Dessin et illustration vectoriels : non

Année académique : **2019 - 2020**