

Suzanne Roy

Bureau : B2.01

(514) 342-1320 # 5438

Suzanne.Roy@brebeuf.qc.ca

www.idmuse.com**HIVER 2008 : 2^e SESSION****FORMATION SPÉCIFIQUE : PROGRAMME ARTS ET LETTRES****PROFIL CRÉATION MULTIMÉDIA ET COMMUNICATIONS****CODE MEQ : 585-512-BR PONDÉRATION : (1-2-3) 3 UNITÉS**

INFOGRAPHIE REPRÉSENTATION MESSAGE FORMES CONTRASTE COULEUR CONSTRUCTION

CODE L'OBJECTIF MINISTÉRIEL : 01D9**ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE :** Réaliser une production du domaine des arts ou des lettres.**ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE :**

- + Définir un projet de création
- + Concrétiser le projet de création
- + Commenter le processus de création de la production

DESCRIPTION DU COURS

Ce cours se veut offrir des bases solides dans l'utilisation des outils numériques pour le traitement et le montage photographique. Allié au numérique, la photographie se découvre de nouvelles possibilités. C'est donc en réalisant divers documents destinés au web ou à l'impression, que nous parviendrons à une utilisation artistique et efficace des outils proposés.

Nous explorerons d'abord l'aspect technique de la retouche photographique, de la construction typographique ou de l'utilisation de l'espace, pour ensuite explorer les facettes artistiques de ces possibilités. Diverses activités seront proposées à l'étudiant, à la fois pour exercer les fonctions techniques, mais pour lui permettre de réaliser des productions numériques intéressantes.

Le défi de ce cours sera d'apprendre à utiliser de façon efficace divers outils numériques. Si les logiciels de création numérique sont complexes, leurs possibilités sont immenses et vos productions pourront en bénéficier ! La pratique sera de mise afin que chacun puisse bien maîtriser les diverses fonctions apprises en classe. En plus d'une compréhension technique, une réflexion autour de la transformation des images – très présentes au sein de notre société – sera de mise.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX DU COURS :

- + Maîtriser les principales fonctions d'Adobe Photoshop et découvrir certaines fonctions utiles de d'autres logiciels reliés ;
- + Réaliser des retouches photographiques et des images composites complexes ;
- + Comprendre les concepts de la mise en page et de la conceptualisation d'éléments ;
- + Créer du matériel adéquat pour le web ou pour l'impression ;
- + Comprendre et réaliser divers médias allant de la typographie à l'image composite ;
- + Concevoir, fabriquer et intégrer divers objets à ses productions numériques (typographie, vecteurs, dessins, etc.).

TRAVAUX DEMANDÉS

<p>PUBLICITÉ ENGAGÉE Création d'une publicité à l'aide de 3 images distinctes intégrées adéquatement dans un but conceptuel. La publicité engagée doit dénoncer une situation et susciter la réflexion. Même si la typographie est permise, ce sont les images qui doivent transmettre le message. 3 mots maximum. Taille minimum : 800 pixels sur un sens (horizontal ou vertical). Résolution : 150 dpi.</p> <p>CRITÈRES D'ÉVALUATION + compréhension3 <i>maîtrise et compréhension des outils (2), respect des consignes (1)</i></p> <p>+ technique6 <i>choix et qualité des images (2)</i> <i>traitement et mise en situation des images (2)</i> <i>publicité efficace, transmission du message (2)</i></p> <p>+ esthétique2 <i>cohérence de la construction, des couleurs et du message (2)</i></p> <p>REMISE DU TRAVAIL : 4^E SEMAINE</p>	10
--	----

<p>MONTAGE THÉMATIQUE Réalisation d'un montage thématique autour d'un thème ou d'un concept (définition imagée de celui-ci). Comment représenter les sensations, l'art numérique ou le paradoxe ? Canevas de 11 x 17 pouces avec une résolution de 150 dpi. L'espace doit avoir une ou plusieurs divisions. Minimum : 3 images.</p> <p>CRITÈRES D'ÉVALUATION + compréhension2 <i>maîtrise et compréhension des outils (1), respect des consignes (1)</i></p> <p>+ technique6 <i>choix et qualité des images (3)</i> <i>traitement, liens et mise en situation des images, intégration efficace – images, divisions et interactions (3)</i></p> <p>+ esthétique2 <i>cohérence de la construction, des liens, du sens, des couleurs et du message (2)</i></p> <p>REMISE DU TRAVAIL : 6^E SEMAINE</p>	10
--	----

<p>TYPOGRAPHIE Réalisation d'une police de caractères personnelle incluant les accents et les symboles de base. Il peut s'agir de votre écriture personnelle, d'éléments numérisés ou dessinés. Utilisez www.dafont.com afin de trouver l'inspiration et soyez créatif ! Travail réalisé en classe.</p> <p>CRITÈRES D'ÉVALUATION + technique5 <i>compréhension du logiciel et création d'une écriture originale (3)</i> <i>formes et éléments visuels intéressants (2)</i></p> <p>+ présentation esthétique de la typo (5 x 7 pouces, 150 dpi)5 <i>cohérence et originalité des éléments de la police (2)</i> <i>construction d'un tout cohérent et original (représentatif ou non) grâce à la typographie (3)</i></p> <p>REMISE DU TRAVAIL : 8^E SEMAINE</p>	10
--	----

<p>BD VECTORIELLE Raconter une histoire à partir de plusieurs images. Grâce aux outils du numérique, vous aurez à créer un ou plusieurs personnages et les placer en interaction dans une histoire réalisée dans un format vectoriel. Canevas fixe de 11 x 17 pouces. Résolution : 150 dpi. Minimum 3 cases.</p> <p>CRITÈRES D'ÉVALUATION</p> <p>+ technique6 <i>maîtrise et compréhension des outils (2)</i> <i>choix efficace des images, qualité de la vectorisation (2)</i> <i>interaction entre les cases et les personnages (2)</i></p> <p>+ esthétique4 <i>qualité visuelle, choix des couleurs, cadrage (2)</i> <i>cohérence de la construction : le tout est représentatif des parties (2)</i></p> <p>+ histoire5 <i>compréhension et originalité de l'histoire (3)</i> <i>éléments visuels et narratifs, dialogues au besoin (2)</i></p> <p>REMISE DU TRAVAIL : 11^E SEMAINE</p>	15
<p>LE RÊVE Création d'un monde imaginaire, d'un paysage abstrait ou d'un photomontage engagé et utopique à partir de photographies réalistes et de textures artificielles. Partagez vos rêves ou vos cauchemars dans cette image symbolique qui vous représente...</p> <p>CRITÈRES D'ÉVALUATION</p> <p>+ technique10 <i>maîtrise et compréhension des outils (2)</i> <i>intégration de vos acquis (3)</i> <i>choix et qualité des images (2)</i> <i>traitement individuel et collectif des éléments (3)</i></p> <p>+ esthétique10 <i>conceptualisation de la production (5)</i> <i>cohérence de la construction, de la couleur et de la lumière (2)</i> <i>qualité de l'imaginaire (3)</i></p> <p>REMISE DU TRAVAIL : 14^E SEMAINE</p>	20
<p>TRAVAUX EN ATELIERS + page magazine / cd / dvd (5) + livre illustré (10)</p> <p>REMISE DU TRAVAIL : DURANT LA SESSION (PRÉSENCE EN CLASSE OBLIGATOIRE)</p>	15
<p>EXAMEN FINAL Réalisation d'un document numérique en laboratoire selon des consignes précises.</p>	20

CONTENU DU COURS

+ Cet échéancier est également accessible sur le module **Léa d'Intraflex** et sur le site www.idmuse.com

1 21.01	Présentation de Photoshop / Outils de base de traitement d'images / Outils de sélection / Calques REMISE : PAGE MAGAZINE (5 %)	5 %
2 28.01	Le texte / Les tracés / Le dessin et les pinceaux Trouver des images et évaluer leur qualité d'impression (résolution et mise en page)	
3 04.02	Retouches photographiques / Outils de corrections et de déformations Le masque d'écriteur / Uniformité des images	
4 11.02	Atelier REMISE : PUBLICITÉ ENGAGÉE (10 %)	10 %
5 18.02	Retouches et photomontages / Les modes de fusion / La lumière / Les filtres / Les effets de calques Atelier	
6 25.02	Atelier REMISE : MONTAGE THÉMATIQUE (10 %)	10 %
7 11.03	Infographie et mise en page REMISE : LIVRE ILLUSTRÉ (10 %)	10 %
8 18.03	La typographie > Éléments de réflexion : trouver, s'inspirer, créer et construire REMISE : POLICE DE CARACTÈRES (10 %)	10 %
9 25.03	Les vecteurs et les bitmap / La sélection vectorielle / Le dessin	
10 01.04	Atelier	
11 08.04	Photoshop > Impression / Optimisation des images / Interfaces web REMISE : BD VECTORIELLE (15 %)	15 %
12 15.04	Animation / Textures / Masques / Montage	
13 22.04	Atelier	
14 29.04	Révision en vue de l'examen final REMISE > RÊVE (20 %)	20 %
15	Examen final (durant la session d'examens) Conception d'une image composite à partir d'un thème précis.	20 %

INDICATIONS MÉTHODOLOGIQUES

APPROCHE PÉDAGOGIQUE

Ce cours est basé sur une pédagogie par projets. La partie magistrale du cours sera suivie d'une période en atelier afin de favoriser les apprentissages. Par ce procédé, l'étudiant pourra mettre en pratique l'acquisition des concepts vus en classe dans le cadre d'un projet concret. Ceci implique une autonomie de la part de l'étudiant car il devra planifier son temps en laboratoire et s'assurer d'avoir en sa possession tous les éléments nécessaires à la conception de ses travaux.

LES TRAVAUX

Sachez que lors d'un travail en équipe, la présence est obligatoire pendant les ateliers. Une absence lors de ces ateliers – non motivée et non rattrapée en dehors du cours - sera pénalisée de 5 % pour l'étudiant absent. Des travaux à réaliser en classe sont prévus durant la session. Seuls les étudiants présents pourront se prémunir de ces points qui équivalent à 15 % de la note totale.

COMMENT REMETTRE SES TRAVAUX

La remise des travaux doit se faire via Groupwise ou Mio afin d'assurer une trace de votre envoi. Pour des travaux de + de 10 Mo, utilisez l'outil sur idmuse.com > contact. **Les documents transmis doivent porter votre nom.**

RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES

PLAGIAT ET FRAUDE

Toute fraude, collaboration à une fraude ou tentative de fraude, dans tout travail, contrôle ou examen, entraîne l'annulation du travail, du contrôle ou de l'examen (art. 8.2 des règlements pédagogiques), et ce, que cette fraude se rapporte au tout ou à la partie du travail, du contrôle ou de l'examen (art. 8.1). Toute fraude sera rapportée à la Direction des études qui déposera, dans le dossier de l'étudiant, une note à cet effet (art. 8.3). Toute récidive peut entraîner l'expulsion du Collège (art.8.4).

POLITIQUE SUR LA LANGUE FRANÇAISE

Le français est la langue d'usage obligatoire dans tous les travaux.

Selon l'article 2.1.6.2 des règlements pédagogiques, un étudiant peut perdre jusqu'à 20% des points dans la remise d'un travail et jusqu'à 10 % des points dans un examen à cause d'erreurs de ponctuation, de syntaxe ou d'orthographe. Soyez vigilants et utilisez Antidote !

QUALITÉ DE LA PRÉSENCES AUX COURS

Une période correspond à 50 minutes.

L'article 4 des règlements pédagogiques indique que tout étudiant en retard peut se voir refuser l'entrée au cours. Trois retards équivalent à une absence. Les objets technologiques (notamment les baladeurs et les cellulaires) ne sont pas les bienvenus en classe. Éteignez-les et rangez-les durant les cours.

RETARDS DES TRAVAUX

Les travaux remis en retard seront pénalisés en conformité avec la politique départementale.

5% par jour de retard seront retiré de la note et ce, jusqu'à l'obtention de la note 0.

Le multimédia permettant la remise de travaux par courrier électronique en tout temps, le retrait du 5% sera appliqué à tous les jours de la semaine, incluant le samedi et le dimanche.

RÈGLES DE SÉCURITÉ

En cas d'urgence, repérez un téléphone rouge dans les lieux du Collège et composez le 100. Ce numéro vous mettra en lien avec la sécurité du Collège.

CONDITION DE RÉUSSITE AU COURS

Pour réussir ce cours, le total de **toutes les évaluations du cours doit être de 60 % ou plus.**

L'évaluation finale correspond à 40 % ou plus de la note globale. Les travaux représentant cette évaluation finale sont :

- + Le rêve (20 %)
- + Examen final (20 %)

La réussite du cours « Photographie numérique » doit attester de l'atteinte des objectifs ministériels associés au cours, soit « réaliser une production du domaine des arts ou du domaine des lettres ».

Ce cours n'utilise pas le double standard.

MÉDIAGRAPHIE

+ LIVRES

CORBETT, Bill, La photographie numérique à la portée de tous, Montréal, Éd. de l'homme, 2001.
DALY, Tim, Manuel de photographie numérique, Evergreen, 2000.
DAYTON, Linnea et Jack Davis, Photoshop 6 Wow! Book, PeachPit Press, Paris, 2002.
EVENING, Martin, Photoshop pour les photographes, Eyrolles, 2004.
FREEMAN, Michael, Le guide complet de la photographie numérique, 2001.
LABBE, Pierre, Design web avec Photoshop et Image Ready, Eyrolles, Paris, 2001.
WEINMAN, Lynda, Conception graphique des sites web, CampusPress, Paris, 2000.
WILLIAM, Robin et John TOLLETT, Réussir le design de son site, CampusPress, Paris, 2000.
SCHAFFER, Florian, Graphisme des sites web, Micro Application, Paris, 2001.
WESTON, Chris, *Photo numérique. Trucs, Astuces, Techniques.* Paris, 2004.

+ REVUES

Les revues sont une excellente source d'inspiration et plusieurs d'entre elles contiennent des secrets de professionnels pour mieux travailler avec le logiciel Photoshop. Que soit au niveau technique ou seulement pour vous inspirer, prenez le temps d'aller consulter ses revues 1

+ **COMPUTER ARTS : CRÉATION, ART ET TECHNOLOGIE POUR MAC & PC**

+ **CHASSEUR D'IMAGES**

+ **GRAPHIKA**

+ **INFOPRESSE**

+ WEB

Internet contient maintes ressources pour apprendre davantage sur le logiciel Photoshop. N'hésitez pas à visiter ces liens pour découvrir plein d'astuces :

<http://www.dezign-box.net/>

<http://www.neutrinium238.com/tutoriaux/index.php>

http://www.3dvf.com/modules/publish/menu/Tutoriels_0_448_1.html

http://www.tadine.ca/tutoriel/tut_photoshop/photoshop.shtml

<http://www.fairedelor.com/meilleurs-tutoriaux-photoshop.php>

<http://gdesroches.free.fr/formation/liste.htm>

<http://www.detonphoto.net/>

<http://www.octopussy-world.com/>

D'autres sites ressources sont disponibles sur www.idmuse.com