

IDENTIFICATION	
Unité de formation : TECHNIQUE DE L'IMAGE Activité d'enseignement : Cours : Création et retouche de fichiers images bitmap Création et retouche de fichiers images vectorielles	Section : WEB A Nombre de crédits ECTS :
Nombre de périodes : 80	N°UF : 1022-1
Dossier pédagogique : 753410U32D1	Unité déterminante : OUI

DESCRIPTION
Capacités préalables requises : C.E.S.S. ou test d'entrée
Contenu du cours : à définir par le professeur (Par exemple, votre table de matière)
<u>Table des matières : images bitmap</u>
<ol style="list-style-type: none"> 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 claques 26. Créer, Nommer, Afficher, Verrouiller, Dupliquer, Supprimer, un calque 27. Lier des claques 28. Créer un groupe de calque 29. Créer un claque 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. Acquisition des images
72. Appareil photo : obturation, mise au point, focale, profondeur de champs, exposition, ...
73. Les scanner : paramétrisation
74. Acquisition d'images sur le web
75. Traitement par lots
76. Création de scripts
77. Droplet

Capacités terminales :

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

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,

- ◆ De produire et d'optimiser les éléments graphiques « bitmaps » et « vectoriels » via des ressources logiciels telles que : outils, calques, masques, détournement, 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

Pour la détermination du **degré de maîtrise**, il sera tenu compte des critères suivants :

- ◆ La pertinence des choix d'optimisation
- ◆ L'exploitation judicieuse des différentes commandes des logiciels utilisés
- ◆ Le niveau de qualité des éléments produits
- ◆ Le degré d'autonomie atteint

Bibliographie : à définir par le professeur

PERSONNEL ENSEIGNANT

Michaël Saliez

METHODOLOGIE

(quels supports pédagogiques utilisez-vous ?, quelle est la méthode utilisée ?)

A définir par le professeur

Appropriation des compétences au travers divers travaux de reproduction ou de création graphiques.

MODES D'EVALUATION

(répartition des points + type d'évaluation : continue, finale (orale / écrite), ...)

A définir par le professeur

Les compétences terminales et le degré de maîtrise seront évalués lors d'un exercice global de composition graphique en fin de formation.

Des travaux à remettre en cours de formation seront aussi pris en compte pour évaluer l'acquisition des capacités terminales