

Filière Infographie

Design graphique | PAO | Image de synthèse 2D.3D | Vidéo numérique

Durée de la formation	Accès	Diplôme
3 ans	Niveau Baccalauréat	Technicien infographiste

Objectif de la formation :

Former des techniciens spécialisés dans les domaines du design graphique et de l'infographie (PAO, image de synthèse, animation 2D/3D, vidéo numérique).

Contenu de la formation :

1^e année :

C'est l'apprentissage des notions de base dans les arts plastiques et le champ de l'image (couleur, lumière, composition, espace). À travers cette formation à la fois théorique et pratique l'étudiant développe son sens artistique et analytique.

Au terme de cette année, il doit acquérir un savoir-faire lui permettant d'élaborer des images fixes sur différents supports et avec différentes techniques (dessin, peinture, photographie, numérique).

2^e année :

C'est l'approfondissement et l'élargissement des connaissances acquises en première année. L'accent est mis sur les travaux pratiques (en équipe ou en autonomie).

À la fin de cette année, l'étudiant doit maîtriser les outils de création numériques et de synthèse d'images et élaborer des concepts et des projets graphiques plus complexes (animation 2D 3D, trucages vidéo, habillage TV).

3^e année :

C'est le perfectionnement et la synthèse des connaissances. L'étudiant met en application son savoir-faire à travers des projets (individuels ou groupe) réalisés en autonomie. Ces projets se déroulent dans les studios de l'école dans des conditions professionnelles et préparent l'étudiant à l'exercice du métier.

Il doit compléter sa formation par un stage en entreprise et un projet de fin d'études.

Matières enseignées :

Arts plastiques

Dessin et croquis, peinture et expression plastique, perspective et volume, photographie, histoire de l'art et sémiologie de l'image, théorie de la couleur, techniques de créativité

Infographie

Typographie et mise en page, introduction à l'informatique et aux systèmes d'exploitation, dessin vectoriel, dessin bitmap, modélisation/texturing et rendu 3D

Autres

Anglais, activités socioculturelles (ateliers, visites, rencontres), exposition de fin d'année

Arts plastiques

Dessin et croquis, peinture et expression plastique, histoire de l'art et sémiologie de l'image, techniques de créativité

Infographie

Packaging et conception graphique, projet pré-press (PAO), traitement et synthèse d'images vidéo (*motion graphic*, effets spéciaux numériques), animation 3D (*keyframe animation*, cinématique inverse *IK*), travaux dirigés en atelier

Autres

Anglais, activités socioculturelles (ateliers, visites, rencontres), exposition de fin d'année

Arts plastiques

Dessin et croquis

Infographie

Montage vidéo sur station *Apple*, post-production son et image, travaux dirigés en atelier (création et expression)

Autres

Création d'entreprise (comptabilité et gestion), méthodologie, encadrement des projets de fin d'études, activités socioculturelles (ateliers, visites, rencontres), exposition de fin d'année

La formation est alimentée par des interventions régulières de professionnels du secteur de l'infographie, de la télévision et du cinéma.

Détail des matières

Dessin et croquis

Le dessin développe à la fois l'esprit et la main; l'acquisition des notions fondamentales permet d'aiguiser l'observation, le sens des proportions, la construction des structures et leur mise en valeur, ainsi que l'étude des matières, des textures et leur éclairage sans négliger les différents supports et techniques.

Le croquis développe l'habilité manuelle, l'esprit d'analyse et de synthèse, ainsi que le geste et la liberté d'expression.

Perspective et Volume

La perspective est une technique qui permet l'imagination et la visualisation des volumes servant à élaborer des projets à trois dimensions. L'étude du volume dans l'espace est une matière indispensable à la conception et à la création. Elle permet de concrétiser des idées ou du moins les rendre visualisables.

Histoire de l'art et sémiologie de l'image

Ce cours permet une ouverture sur les civilisations anciennes et sur l'art contemporain en dégageant les différents aspects de la création dans le monde. Une réflexion sur l'art universel aide le créateur à découvrir divers supports et techniques et s'approprier différents modes d'expressions.

Théorie de la couleur

Les harmonies de couleurs, les contrastes, les couleurs complémentaires, le cercle chromatique... ce cours aborde la couleur sous deux aspects : lumière et matière. Il est organisé en exercices pratiques et théoriques autour de la couleur et permet de mieux comprendre l'impact de la couleur sur la psychologie.

Techniques de créativité

Permet d'identifier et de mettre en application des processus de création. Du *brainstorming* à la réalisation finale, ce cours permet de tester différentes approches créatives sur différents supports; il est pluridisciplinaire et peut avoir recours à plusieurs types de représentation et d'expression artistique.

Typographie et mise en page

C'est l'étude de l'histoire de la typographie et son évolution dans la société contemporaine. L'étudiant comprend l'importance de la lettre dans la réalisation de documents professionnels et commence à identifier les règles de la mise en page.

Dessin vectoriel et dessin bitmap

Le dessin vectoriel est une technique qui permet d'élaborer des formes à l'aide de courbes de Bézières. Elle permet d'avoir des formes parfaites et précises qui peuvent être agrandies sans perte. Les logiciels de dessin vectoriel servent à réaliser des logos et des illustrations de qualité professionnelle.

Le dessin bitmap est une représentation de formes ou d'images à partir de pixels. Les logiciels bitmap permettent de traiter des photographies et de créer des effets spéciaux complexes.

Images de synthèse 3D

La 3D permet de mieux comprendre l'environnement : Formes, textures, lumières, ambiances. Ce cours permet la prise en main d'outils puissants de modélisation polygonale, de *texturing* et de rendu. Après la maîtrise du *modeling*, ce cours se concentre sur les procédés d'animation actuelles : *Keyframe* et cinématique inverse *IK*.

Edition Pré-press

Ce cours permet de comprendre les logiciels professionnels de mise en page. De la création du fichier au "bon à tirer", en passant par le calibrage des couleurs et les différents modes colorimétriques, le cours est une préparation aux conditions réelles de travail dans une chaîne de production graphique.

Packaging et conception graphique

L'aspect extérieur d'un produit doit être pensé et étudié afin de se démarquer des produits concurrents.

Ce cours permet d'apprendre les techniques de création d'emballage, de l'élaboration du visuel à la création du produit final en volume.

Motion graphic et SFX (Animation graphique 2D et effets spéciaux numériques)

La télévision et les sites web ont de plus en plus recours à des animations graphiques attrayantes pour séduire le consommateur : Habillages TV, génériques, bannières de site... Ce cours aborde les différentes tendances graphiques actuelles et permet de maîtriser les outils numériques dédiés à la réalisation de ces animations. De l'animation graphique aux effets spéciaux, ce cours est consacré aux différentes techniques de traitements et de trucages d'images vidéo ou cinéma : tracking, chromakeying, rotoscopie, correction colorimétrique et génération de particules 2D.

Les débouchés

Depuis 20 ans les lauréats de l'etap ont rejoint des entreprises spécialisées en communication visuelle ou audiovisuelle (agences de publicité, de productions audiovisuelles, de création d'images de synthèse, de jeux vidéo...) Ils y occupent des postes d'infographiste, d'animateur 2D/3D, de créatif ou de directeur artistique; certains en tant que salariés et d'autres en freelance.