

**ART 415 ILLUSTRATION ET MODÉLISATION 3D
(3 crédits)**

PRÉALABLE : aucun

Nombre limite : 25 étudiantes ou étudiants

DESCRIPTEURS :

Objectifs : Comprendre les concepts relatifs à l'élaboration d'images numériques 2D et 3D en contexte de création artistique; expérimenter les principaux logiciels qui permettent la création d'images vectorielles et de synthèse; appliquer les connaissances acquises pour matérialiser des images numériques dans des formes bidimensionnelles et tridimensionnelles; produire un projet artistique; connaître les différentes utilisations des techniques d'illustration et de modélisation dans les pratiques artistiques actuelles.

Contenu : Étude des concepts qui soutiennent la création d'images numériques 2D et 3D. Apprentissage de logiciels de création d'images en illustration et en modélisation 3D. Réalisation de travaux permettant de passer de la conceptualisation à la matérialisation des images. Création d'un projet artistique utilisant des techniques d'imageries vectorielles et de synthèse. Exploration d'œuvres artistiques actuelles issues de procédés d'illustration et de modélisation 3D.

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 415 ILLUSTRATION ET MODÉLISATION 3D

Objectifs spécifiques

- Acquérir des connaissances de base en ce qui a trait aux disciplines de l'imagerie vectorielle, modélisation 3D et impression 3D.
- Développer une pensée critique face à l'utilisation de l'image numérique dans un contexte de production artistique.
- Maîtriser certains outils et éléments du menu contextuel d'un logiciel.
- Réaliser des projets utilisant des disciplines de création numérique.
- Se familiariser avec les logiciels Illustrator, Blender et Cura.

Précisions sur le contenu

- Survol de productions artistiques contemporaines utilisant le traitement numérique de l'image: les approches et les enjeux actuels.
- Notions esthétiques et techniques liées à l'altération de l'image: la coloration, la répétition et la variation, la stylisation, la distorsion, le recadrage, etc.

Approche pédagogique

- Chaque cours effectue un aller-retour entre une présentation des aspects techniques et une période d'expérimentation.
- Le cours est structuré par l'apprentissage de trois logiciels/disciplines : Adobe Illustrator pour la création d'image vectorielle bidimensionnelle, Blender pour la création de modélisation tridimensionnelle et Cura Ultimaker pour l'impression 3D. Chacune de ces disciplines sera mise en pratique par un projet évalué.
- Le but du cours n'est pas d'atteindre une maîtrise complète des logiciels utilisés dans le cours. Il est plutôt question de vous familiariser avec la base et la logique du logiciel pour que vous puissiez l'utiliser dans une démarche personnalisée.

Évaluation

Image vectorielle 2D	35%
Modélisation 3D	35%
Impression 3D	30%

Bibliographie

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.