

# Démystifions les techniques des arts numériques et communications graphiques :

Graphisme - Techniques d'intégration multimédia - Techniques d'animation 3D et sythèse d'images - Photographie

## Journée SRACQ

6 octobre 2022

 SRACQ

Semer.  
Croître.  
Récolter.



# Présentation des animateurs

## → **Pier-David April**

- ◆ Conseiller en information scolaire et professionnelle au Cégep de Rivière-du-Loup.

## → **Émilie Boulanger**

- ◆ Conseillère en communication au Cégep de Matane.



# Plan de présentation

- **Définition de la communication visuelle**
- **Mythes**
- **Outils de travail**
  - Tableau comparatif
- **Présentation des programmes**
  - ◆ Intégration multimédia
  - ◆ Graphisme
  - ◆ Animation 3D
  - ◆ Photographie
- **Période de questions**
- **Sources**



# Qu'est que la communication visuelle ?

«La communication visuelle englobe tout ce qui touche de près ou de loin le design graphique, l'illustration, la photographie et le traitement d'images, l'animation, la conception de sites internet, d'interfaces d'utilisateur, le marketing visuel et la publicité. Toutes ces disciplines se recouvrent, se mélangent, se complètent et partagent les mêmes principes du langage visuel» (Bak, 2020)



# Les mythes

Il y a plusieurs mythes qui persistent dans le domaine de la communication visuelle. De votre côté, avez-vous des exemples à partager tirés de votre pratique?



# Les mythes

## *Animation 3D*

- Il y a peu d'emplois au Québec en Animation 3D.
- Les étudiants doivent avoir un talent en dessin pour étudier en Animation 3D.
- Il y a seulement de l'emploi à Montréal en Animation 3D au Québec.

## *Graphisme*

- Le travail du graphiste se limite à la réalisation de logos.
- Tu dois absolument être bon en dessin pour œuvrer dans le domaine du graphisme.
- Il y a seulement de l'emploi dans les grandes villes.

## *Photographie*

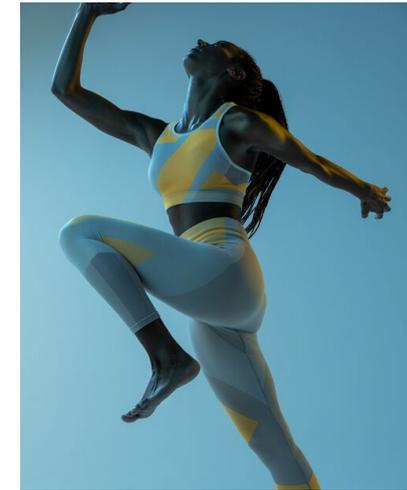
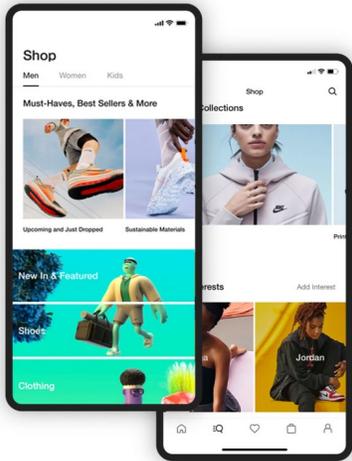
- Le photographe est toujours en train de photographier.
- Il n'y aura pas de travail dans ce domaine.
- Aujourd'hui, ça ne vaut pas la peine de faire des études dans le domaine pour devenir photographe.
- Tu dois absolument être un artiste pour étudier/travailler en photo.

## *Intégration multimédia*

- Les étudiants devront absolument compléter leurs études à l'université afin de se spécialiser.
- Les emplois dans ce domaine se retrouvent davantage dans les grandes villes.
- Intégration multimédia à Matane, c'est que du jeu vidéo.



# Nos programmes à travers...



# Intégration multimédia



## CE QU'ILS APPRENNENT

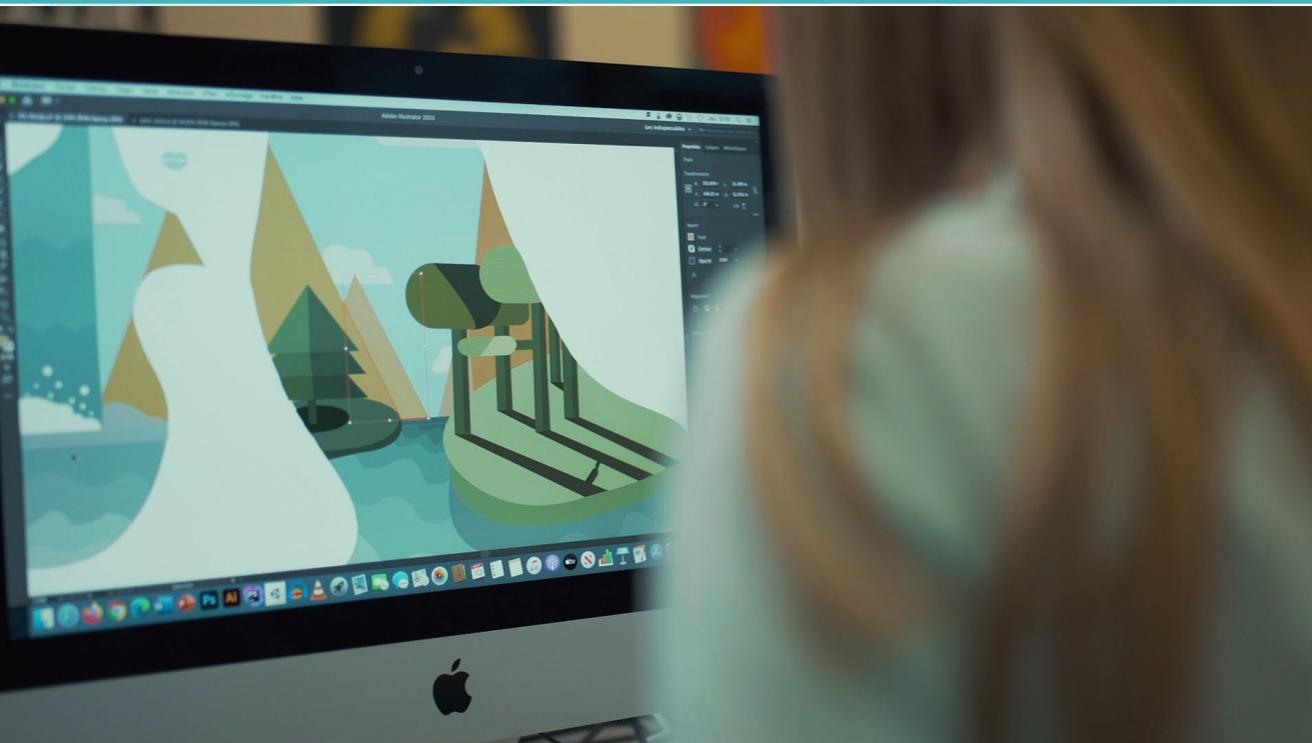
- Développer des sites Web, applications mobiles, jeux en 2D et projets multimédias.
- Utiliser les principaux logiciels de création et langages de programmation Web (HTML, CSS, Javascript)
- Concevoir des interfaces visuelles, du contenu audiovisuel, de la vidéo et des animations.

## CE QUI LES DISTINGUE

- Créativité et habiletés techniques
- Travail d'équipe et ouverture d'esprit
- Débrouillardise, rigueur et habile avec les logiciels
- Être à l'affût des nouvelles technologies



# Intégration multimédia



## CE QU'ILS RÉALISENT COMME PROJETS

- Développer une app. mobile pour borne interactive
- Programmer un site Web, créer ses composantes visuelles
- Concevoir des vidéos promo en motion design
- Programmer des jeux en réalité virtuelle
- Créer des dépliants, affiches, visuels Web/imprimés.

## OÙ TRAVAILLENT-ILS?

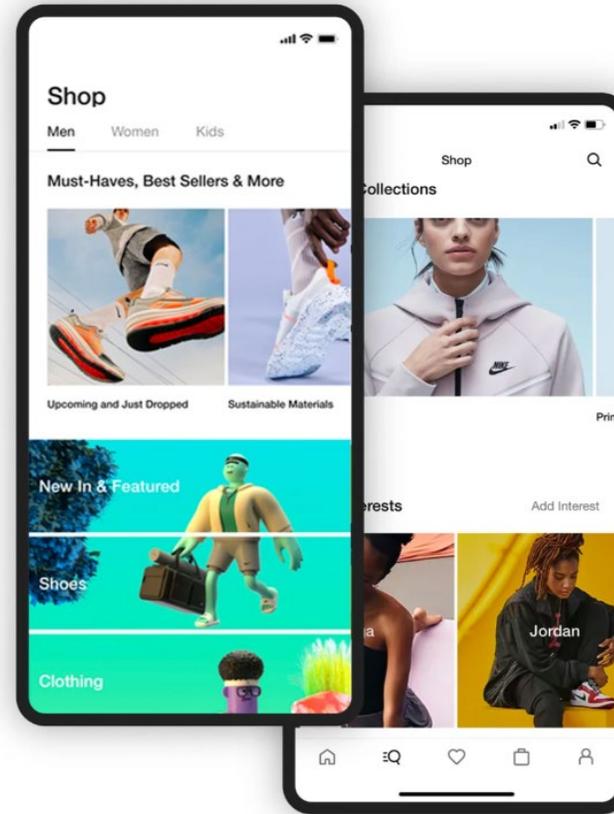
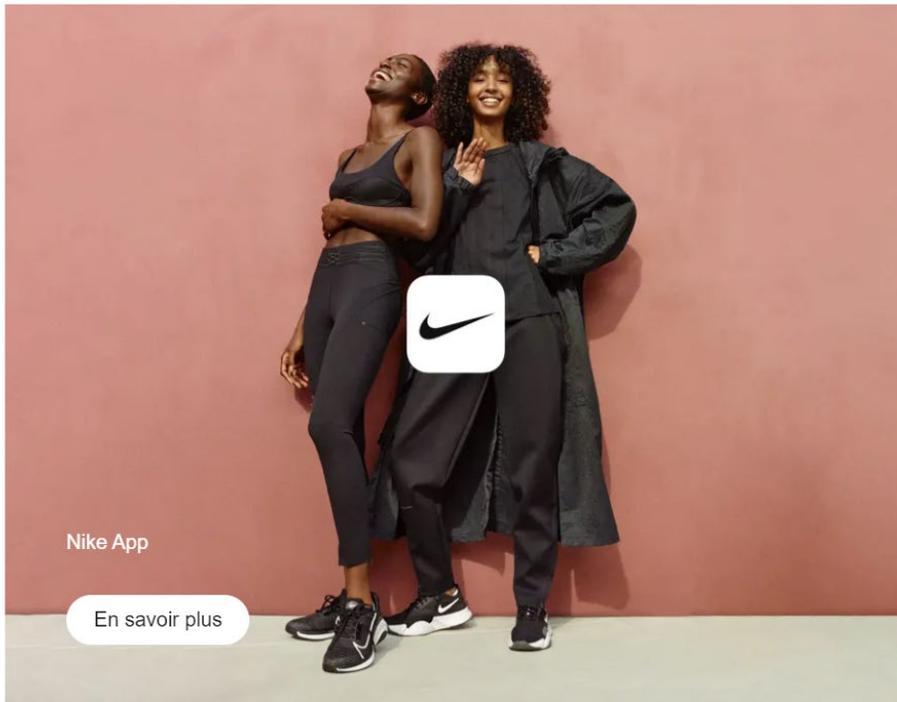
- Entreprise de production multimédia
- Agence Web, publicité, communication ou infographie
- Entreprise de jeux vidéo
- Maison d'édition
- Gouvernement : établissements d'enseignement
- À leur compte



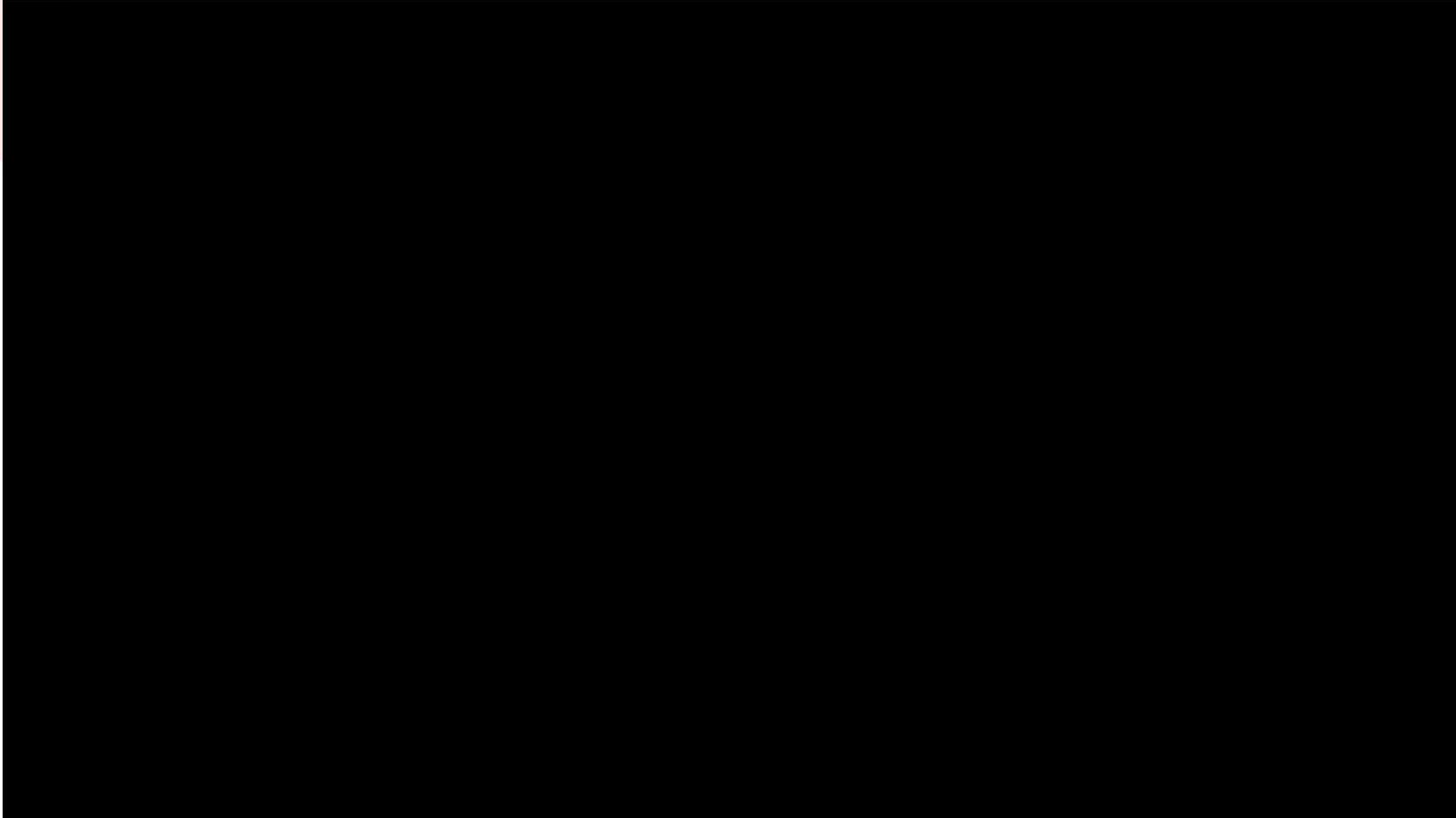
# Intégration multimédia



Découvrez nos applis



# TÉMOIGNAGE ÉTUDIANT



# Graphisme



## CE QU'ILS APPRENNENT

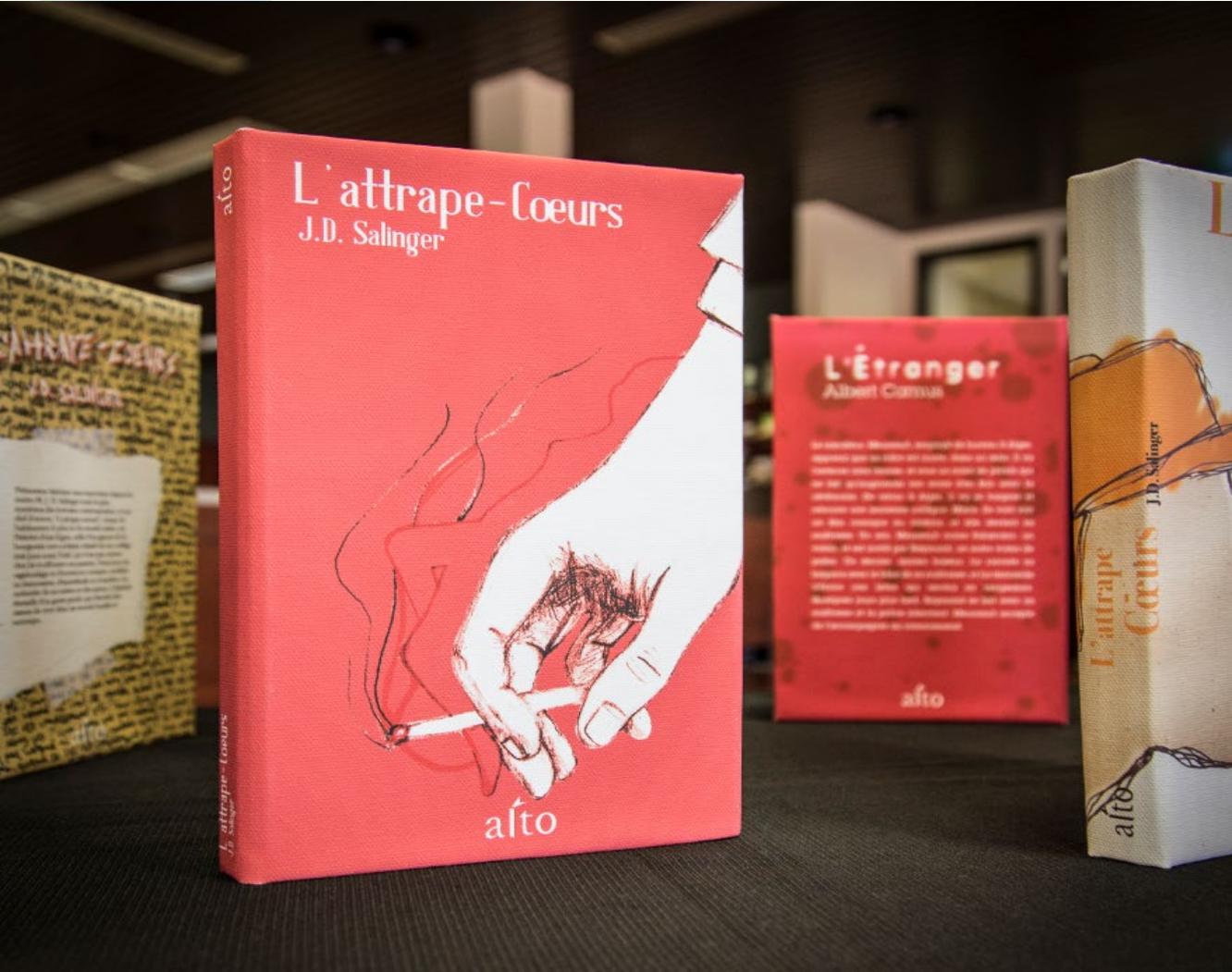
- Développer des techniques pour trouver des idées créatives tout en les traduisant en esquisses rapides.
- Concevoir, organiser des projets en utilisant des équipements informatiques et des logiciels spécialisés.
- Développer des interfaces Web et des animations graphiques.
- Choisir, organiser et adapter de façon créative les éléments visuels et textuels d'une communication.

## CE QUI LES DISTINGUE

- Les graphistes sont amenés à travailler dans des domaines variés.
- Intérêt marqué pour les tâches créatives.
- Curieux et à l'affût des tendances.
- Bonne capacité relationnelle (ex: les clients, les fournisseurs, etc.)



# Graphisme



## CE QU'ILS RÉALISENT COMME PROJETS

- Production de matériel promotionnel
- Interfaces et applications Web/Prototype d'application tablette
- Conception événementielle
- Proposition d'images de marques
- Projets publicitaires
- Publicité sociétale
- Production de diverses pièces promotionnelles

## OÙ TRAVAILLENT-ILS?

- Agences de publicité
- Studios de publicité
- Maisons d'édition
- Entreprises de production numérique
- À ton compte



# Graphisme



1964



1971



1978



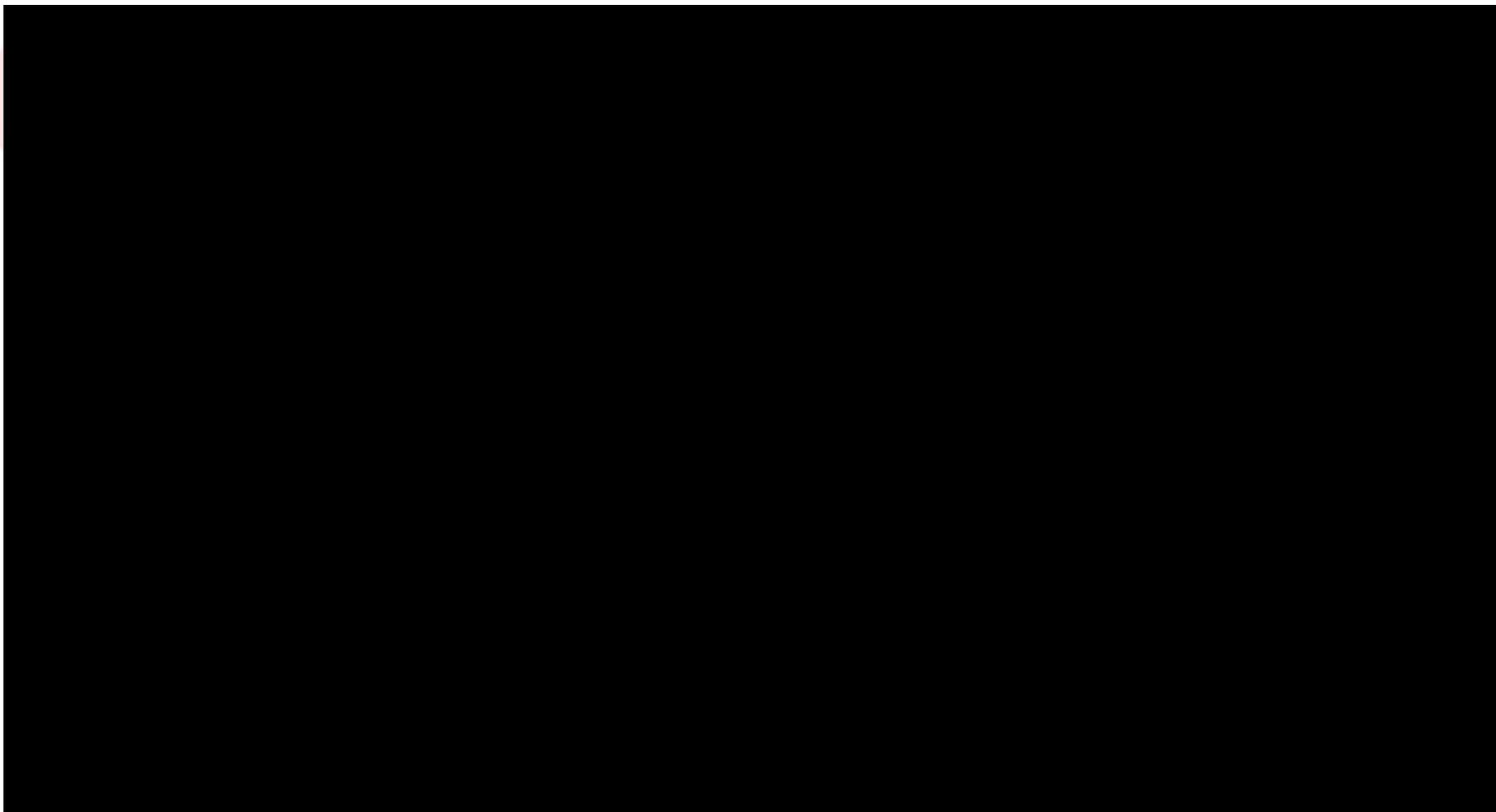
1985



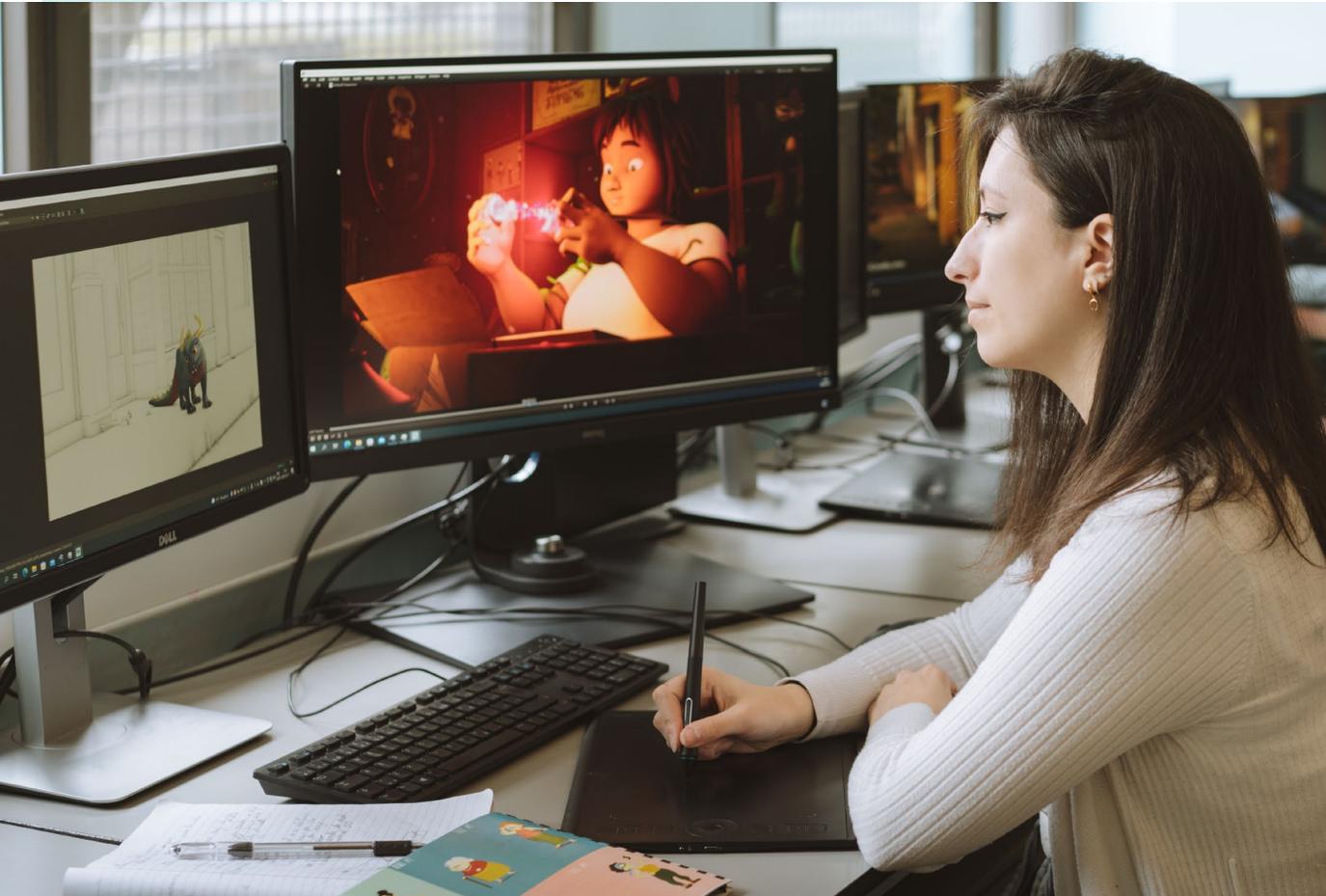
1995



# TÉMOIGNAGE ÉTUDIANT



# Animation 3D et synthèse d'images



## CE QU'ILS APPRENNENT

- À modéliser et animer des personnages et objets 3D.
- À créer des univers virtuels et des atmosphères visuelles réalistes à l'aide des textures, couleurs, décors et éclairages.
- À créer divers types d'effets visuels.

## CE QUI LES DISTINGUE

- Profil créatif avec un grand sens de l'observation
- Maîtrise de techniques et d'outils informatiques
- Patient et persévérant
- Perfectionniste
- Langue anglaise, un atout



# Animation 3D et synthèse d'images



## CE QU'ILS RÉALISENT COMME PROJETS

- Modélisation de personnages ou d'objets
- Effets spéciaux et des effets visuels
- Courts métrages en 3D
- Travailler en équipe à la production de jeux vidéo

## OÙ TRAVAILLENT-ILS?

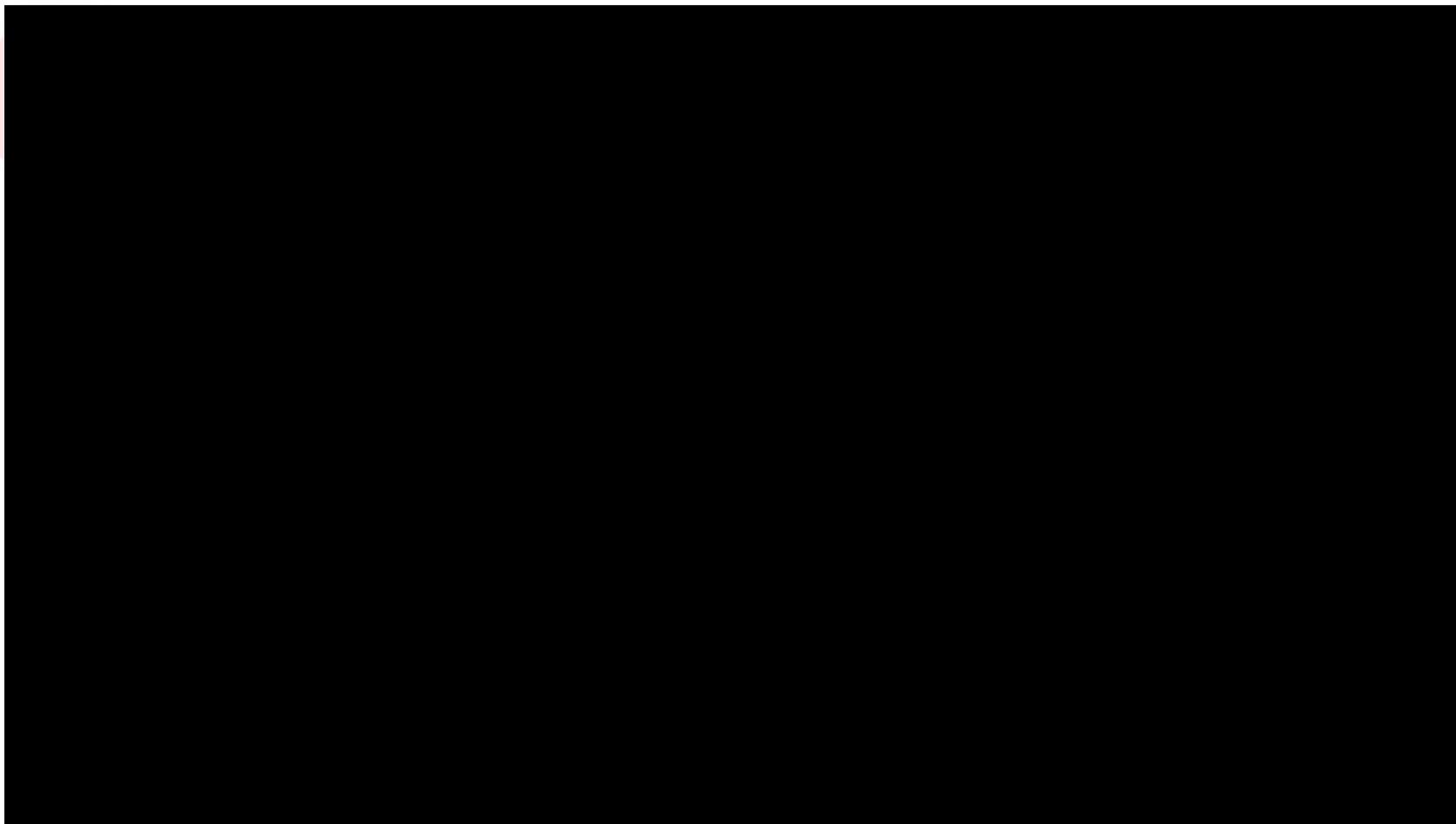
- Studios de postproduction et de création d'effets spéciaux
- Studios de jeux vidéo, d'animation 3D et de télé
- Entreprises spécialisées en production multimédia
- Entreprises de visualisation 3D spécialisées en : design industriel, médecine, géomatique, architecture, aéronautique et haute couture



# Animation 3D et synthèse d'images



# TÉMOIGNAGE ÉTUDIANT



# Photographie



## CE QU'ILS APPRENNENT

- À réaliser des prises de vues en studio et hors studio.
- À travailler avec des appareils de prise de vue et des systèmes d'éclairage variés.
- À effectuer des travaux de retouches à l'aide de logiciels de traitement de l'image.
- À répondre à des commandes éditoriales, commerciales et publicitaires.

## CE QUI LES DISTINGUE

- Sensibilité artistique et créativité
- Sens de l'observation
- Autonomie et esprit d'équipe
- Facilité à communiquer



# Photographie



## CE QU'ILS RÉALISENT COMME PROJETS

- Portraits, des photographies d'événements, des photographies commerciales, corporatives, publicitaires, de reportage d'art et d'auteur.
- Projets vidéos de reportage, de fiction, documentaires.
- Collaborations avec la TDLG et le Collège Notre-Dame en mode.
- Préparer des décors et mises en scène.

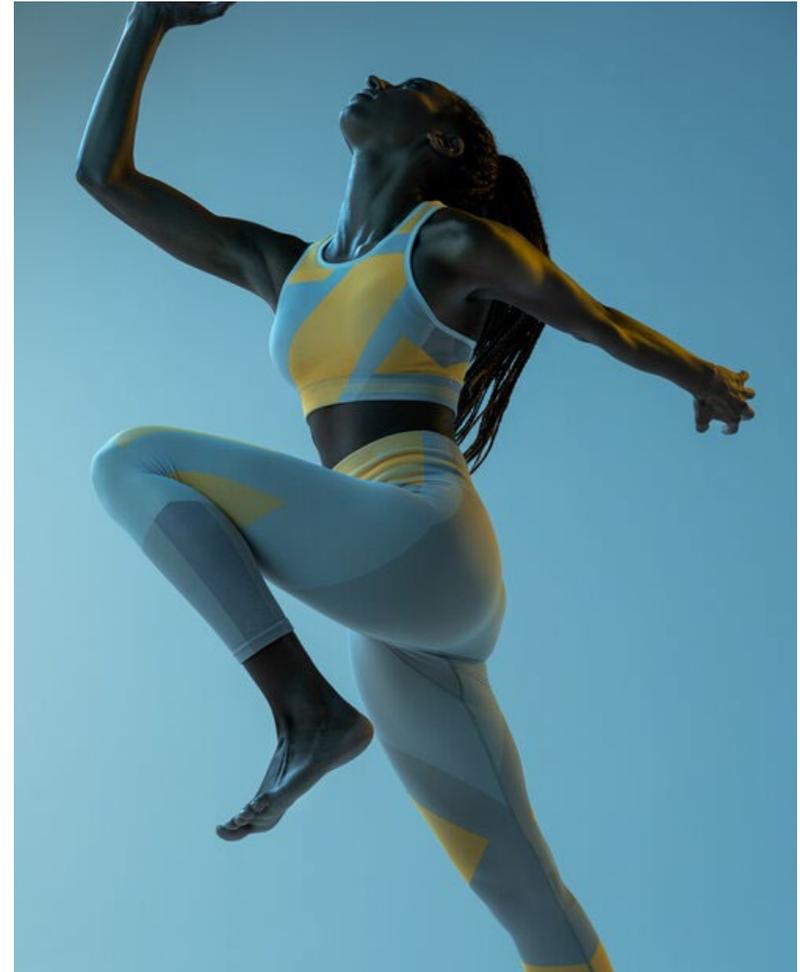
## OÙ TRAVAILLENT-ILS?

- Agences de communication et de publicité
- Studios de production cinématographique
- Studios et laboratoires photo
- Presse écrite et médias numériques
- Gouvernement fédéral et provincial
- À leur compte

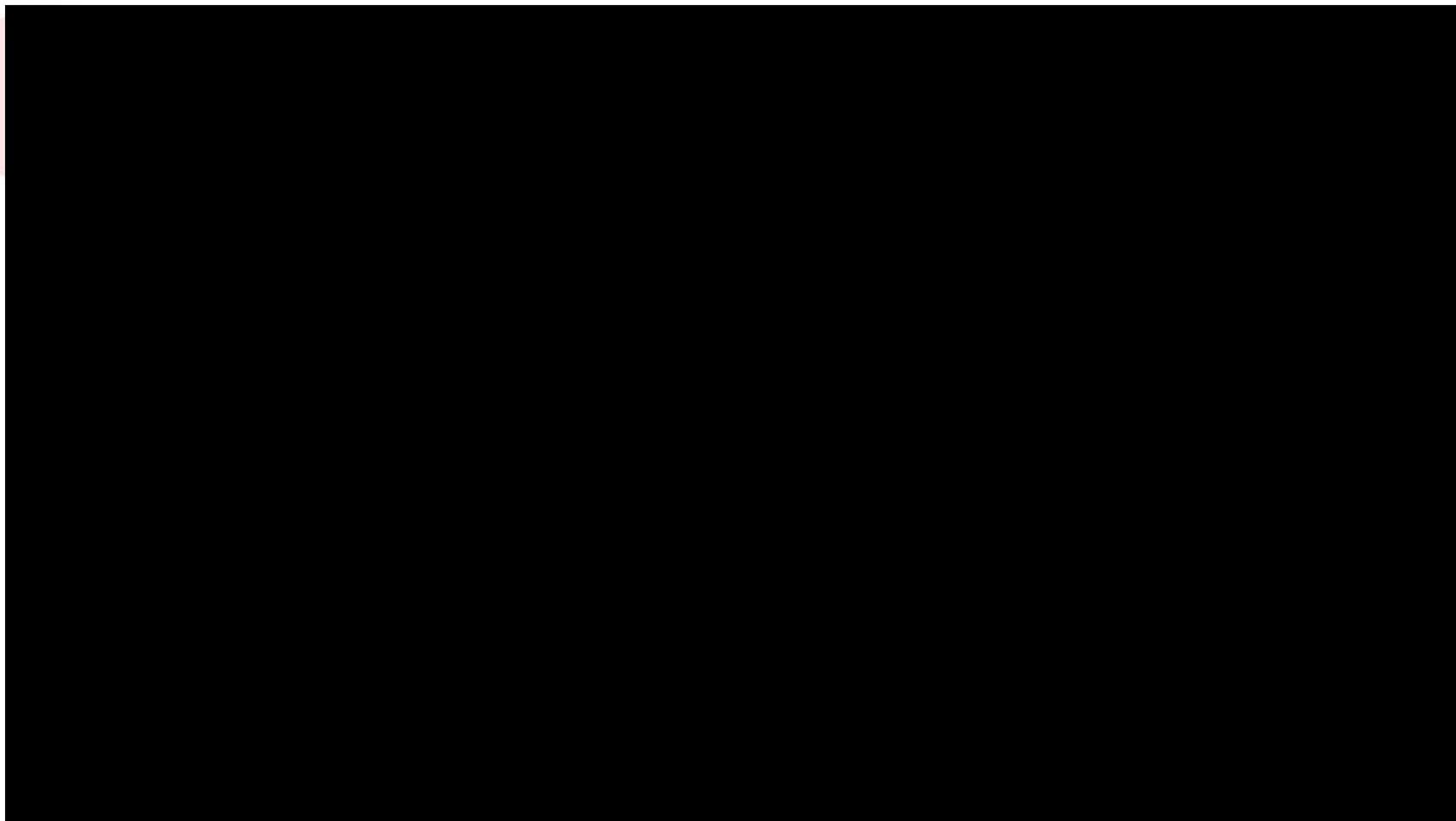


# Photographie

Nike Women's Sculpt Icon Clash Fitness Photography

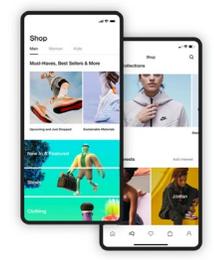


# TÉMOIGNAGE ÉTUDIANT



# GRILLE COMPARATIVE

## TECHNIQUES DES ARTS NUMÉRIQUES ET DES COMMUNICATIONS GRAPHIQUES

Programme	Description	Profil	Établissements	Image	Projets étudiants
<b>Intégration multimédia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Développer des sites Web, applications mobiles, jeux en 2D et projets multimédias.</li><li>- Utiliser les principaux logiciels de création et langages de programmation Web (HTML, CSS, Javascript)</li><li>- Concevoir des interfaces visuelles, du contenu audiovisuel, de la vidéo et des animations.</li></ul>	<p>Créatif Ouvert d'esprit Débrouillard Curiosité intellectuelle Polyvalence</p>	<p>Cégep de Matane Cégep de Sainte-Foy</p>		
<b>Animation 3D et synthèse d'images</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modéliser et animer des personnages et objets 3D.</li><li>- Créer des univers virtuels et des atmosphères visuelles réalistes à l'aide des textures, couleurs, décors et éclairages.</li><li>- Créer divers types d'effets visuels.</li></ul>	<p>Créatif Sens de l'observation Habilités techniques Résolution de problèmes Perfectionniste</p>	<p>Cégep de Matane Cégep de Limoilou</p>		
<b>Graphisme</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Apprendre des techniques pour trouver des idées créatives.</li><li>- Réaliser les esquisses et le concept d'une communication graphique.</li><li>- Créer des logos et des images de marque attrayantes.</li><li>- Créer des images photographiques et illustratives et les traiter afin de composer des mises en page.</li><li>- Choisir, organiser et adapter de façon créative les éléments visuels et textuels d'une communication.</li></ul>	<p>Créatif Communicateur Rigoureux Coopératif</p>	<p>Cégep de Rivière-du-Loup Cégep de Sainte-Foy</p>		
<b>Photographie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Réaliser des prises de vues en studio et hors studio.</li><li>- Travailler avec des appareils de prise de vue et des systèmes d'éclairage variés.</li><li>- Effectuer des travaux de retouches à l'aide de logiciels de traitement de l'image.</li><li>- Répondre à des commandes éditoriales, commerciales et publicitaires.</li></ul>	<p>Créatif Sens artistique et du détail Autonomie Facilité à communiquer</p>	<p>Cégep de Matane</p>		

# Conclusion

- **Outils de travail** : Tableau comparatif permettant de survoler les différences entre les programmes et de découvrir des projets étudiants.
- **Période de questions**
- **Pour nous joindre:**
  - Pier-David April- [Pierdavid.april@cegeprdl.ca](mailto:Pierdavid.april@cegeprdl.ca)
  - Émilie Boulanger- [boulanger.emilie@cegep-matane.qc.ca](mailto:boulanger.emilie@cegep-matane.qc.ca)

Merci pour votre écoute!



# Sources

- Ambrose, G. et Harris, P. (2010). *Les fondamentaux du graphisme*. Pyramid.
- Bak, D. (2020). *Communication visuelle & design graphique*. Éditions Eyrolles.
- Thompson, R. (2016). *Graphisme et packaging: les procédés de fabrication* (traduit par Promolang). Éditions Vial.

