USMU26 - Infographie 2D

Mis à jour le 22-01-2026

Code : USMU26

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Avoir un peu pratiqué sur un ou des logiciels de dessin numérique.
Savoir utiliser un stylet et une tablette graphique.

Compétences

Les élèves seront capables de réaliser des illustrations simples mais efficaces.
Travail important du dessin numérique.
Les élèves apprendront les rudiments de l'animation et du Pixel Art.
Travail et consolidation du porfolio.

Programme

Contenu

Étude et apprentissage des techniques de style :

1 - Dessin 2D

- Familiarisation avec l'interface d'un logiciel de dessin numérique type Photoshop.
- Illustration numérique : techniques et pratique (styles divers).
- Analyse, et étude d'œuvre d'Art. État de l'art des pratiques,

2 - Colorimétrie et contraste :

- Étude et exploration des couleurs numériques.

3 - Environnement et perspective :

- Étude et réalisation d'après photos.

4 - Chara design

- Étude et réalisation de personnages de type cartoon.

5 - Anim 2D

- Base et technique de l'animation traditionnelle.
- Animation en pratique sur un logiciel d'animation 2D.

6 - Pixel Art

- Basics du Pixel Art
- Réalisation d'un décor reprenant les acquis de l'UE.

Modalités de validation

- Examen final

Description des modalités de validation

Plusieurs exercices et réalisations seront à produire tout au long de l'UE.

- Réalisation d'illustrations numériques
- Créer un personnage et l'animer
- Réalisation d'image en Pixel Art