

- Techniques et technologies - informatique q1

Naus Aurélie

Objectifs

Au terme du cours d'INFORMATIQUE, l'étudiant est capable de:

- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique vectoriel: **Adobe Illustrator**
- Intégrer les fonctionnalités vues lors du cours pour **se présenter graphiquement et présenter ses projets dans un cheminement d'identité visuelle et graphique.**

Contenu

Etude du logiciel Adobe Illustrator

Démarrage

Apprivoiser l'interface, les palettes d'outils, gérer les préférences, configurer son plan de travail, utiliser les règles, les repères commentés, le sélecteur de couleurs, les raccourcis claviers...

Les outils de dessin

Les formes élémentaires

Les courbes de Bézier (définition, principe, utilisation de l'outil plume ...)

Les outils de texte.

Les aides au dessin

Les calques,

les repères commentés,

les accrochages,

les raccourcis clavier communs à toute la famille ADOBE.

Les outils de sélection

La flèche noire,

la flèche blanche

Les outils de transformation (avec ou sans copie)

Déplacement, rotation, miroir, mise à l'échelle.

Les techniques d'alignement...

Le pathfinder

La vectorisation

Vectoriser un texte, un contour, un bitmap

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours se donne dans le local d'infographie lequel est équipé d'un ordinateur pour chaque étudiant. Le professeur dispose d'un PC équipé d'un système de projection.

La méthode privilégiée est la **méthode interrogative** afin que le cours ne soit pas seulement une démonstration de techniques à appliquer mais davantage un questionnement pour que l'étudiant puisse **décomposer et puis recomposer avec ces outils dans des projets personnels.**

En tant qu'enseignant, je m'inscris dans une démarche d'évaluation continue et formatrice, dans un rôle d'accompagnateur de l'apprentissage: feed-back de «contrôle». L'apprenant devra donc argumenter ses choix, être dans une démarche réflexive.

Bibliographie

Le manuel Adobe Illustrator et les tutoriels en ligne
Les livres de Pierre Labbe aux Editions Eyrolle.
tuto.fr
elephorm.com

Mode d'évaluation pratique

L'évaluation des connaissances dans le cadre du cours d'informatique, lequel consiste essentiellement en l'étude du logiciel vectoriel Adobe Illustrator se fera tout au long du quadrimestre, sur base d'exercices faits en classe, de la supervision de l'utilisation du logiciel étudié pour certains projets, d'un examen et d'un dossier de projets à rendre. L'ensemble des projets demandés s'inscriront **dans une démarche d'identité visuelle et graphique**.

Répartition de la note finale:

- 70 % des points correspond à l'**évolution de l'étudiant** durant le quadrimestre. Cette cote tiendra compte
 - des projets demandés
 - de la participation aux cours
 - exercice coté à réaliser en classe
- 30 % **dossier à rendre à la session de janvier** en relation avec les cours d'Atelier de la section DI

Seconde session: les travaux + examen en présentiel

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours