

## - Techniques et technologies - informatique

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, démystifier les palettes d'outils, gérer les préférences, configurer sa feuille 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 et la flèche blanche plus.

##### Les outils de transformation (avec ou sans copie)

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

##### Les techniques d'alignement...

Le pathfinder (opérations booléennes)

##### 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:

- Un tiers des points correspond à l'**évolution de l'étudiant** durant le quadrimestre. Cette cote tiendra compte
  - des projets demandés
  - de la participation aux cours.
- Un tiers des points pour l'**examen**,
- Un tiers des points pour le **dossier à rendre à l'examen de janvier** en relation avec les cours d'Atelier de la section DI

## 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