

Ministère de la Communauté française

Administration générale de
l'Enseignement et de la Recherche
scientifique.

Direction générale de l'Enseignement
non obligatoire et de la Recherche
scientifique.

Service de l'enseignement
de promotion sociale.

1010 Bruxelles , le 13 Fév 2001
Boulevard Pachéco, 19, Bte 0
02 / 210.58.52

Monsieur Jacques LEFERE
Administrateur délégué
CPEONS

rue des Minimes 87-89
1000 BRUXELLES

Ref.: YD / Document de référence interréseaux

Objet : Document de référence interréseaux - Régime 1

Unité de formation : INFORMATIQUE : UTILISATION DU LOGICIEL ILLUSTRATOR
(CONVENTION : C.P.N.A.E.)
Classement : ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE
TRANSITION
Code Référence : 756798U21V1
Domaine : 709 Economie-SE:informatique

Monsieur l'Administrateur délégué,

J'ai l'honneur de vous faire parvenir , avec accord provisoire, le document de référence
relatif à l'unité de formation mentionnée sous rubrique.

Veillez agréer, Monsieur l'Administrateur délégué, l'assurance de ma considération distinguée.

Le Directeur général adjoint,



Julien Laermans

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE
ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE DE REGIME 1

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE DE FORMATION

**INFORMATIQUE : UTILISATION DU LOGICIEL
ILLUSTRATOR
(Convention : C.P.N.A.E.)**

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR *DE* TRANSITION

**CODE : 75 67 98 U 21 VI
CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 709
DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX**

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 12 janvier 2001
sur avis conforme de la Commission de concertation**

INFORMATIQUE : UTILISATION DU LOGICIEL ILLUSTRATOR (Convention : C.P.N.A.E.)

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE TRANSITION

1. FINALITES DE L'UNITE DE FORMATION

1.1. Finalités générales

Conformément à l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991 organisant l'Enseignement de promotion sociale, cette unité de formation doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale et culturelle ;
- ◆ répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

1.2. Finalités particulières

Cette unité doit permettre à l'étudiant d'exploiter les ressources du logiciel Illustrator pour présenter un dessin de qualité correcte.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités :

*Face à un système informatique connu,
en utilisant le logiciel Illustrator ,
en respectant les règles d'utilisation du logiciel,
en utilisant les commandes appropriées,*

- ◆ analyser et interpréter les informations fournies par les menus, les boîtes de dialogue, l'aide en ligne ;
- ◆ utiliser les fonctionnalités élémentaires du logiciel pour dessiner, gérer, manipuler des tracés, des objets, des calques et du texte.

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Attestation de réussite de l'unité de formation INFORMATIQUE: INITIATION -LOGICIEL ILLUSTRATOR (Convention : C.P.N.A.E.) – code : 75 67 99 U21 V1

2.3. Conditions particulières d'accès :

L'accès à l'unité de formation est réservé aux personnes qui répondent à l'obligation légale de formation imposée par la convention collective du 05 mai 1999 de la Commission paritaire 218.

3. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE DE FORMATION

3.1. Dénomination des cours	Classement	Code U	Nombre de périodes
Laboratoire d'utilisation de logiciels de dessin	CT	S	20
3.2. Part d'autonomie			04
Total des périodes			24

4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable d'exploiter les ressources d'un logiciel de dessin type Illustrator :

- ◆ utiliser l'écran de travail : menus, outils, règles, affichage, barre d'état et manipuler les outils de base : Palettes, Plume, Rotation, Mise à l'échelle, Miroir, Flèche noire, ... ;
- ◆ gérer l'affichage:
 - ◆ utiliser la palette navigation, les raccourcis clavier;
 - ◆ utiliser toutes les options du menu affichage (vues, fenêtres...);
- ◆ dessiner à l'aide de primitives :
 - ◆ utiliser des carrés, cercles, étoiles, polygones et spirales;
 - ◆ modifier les attributs des primitives (contour, couleur, échelle, rotation...)
- ◆ utiliser et paramétrer le magnétisme:
 - ◆ paramétrer le magnétisme;
 - ◆ utiliser le magnétisme des repères;
 - ◆ utiliser le magnétisme du point.
- ◆ paramétrer le logiciel: gérer les préférences.
- ◆ utiliser le Pathfinder (première partie):
 - ◆ utiliser la réunion, l'intersection, l'exclusion et les soustractions ;
 - ◆ utiliser les différents outils du Pathfinder ;
- ◆ enregistrer au format .PDF selon la version du logiciel ;
- ◆ utiliser les outils de texte:
 - ◆ créer et modifier un texte curviligne;
 - ◆ encoder des caractères accentués et caractères spéciaux (©,æ. œ. ß, fi, o);
 - ◆ gérer les tabulations;
 - ◆ chaîner et déchaîner des blocs;
 - ◆ habiller du texte;
 - ◆ vectoriser du texte.
- ◆ travailler le bitmap:
 - ◆ pixelliser une image;
 - ◆ utiliser les filtres bitmap de base (atténuation, renforcement...)
- ◆ utiliser les filtres vectoriels de base: couleur, création, spécial...

- ◆ gérer les réglages de base de recouvrement ;
- ◆ imprimer:
 - ◆ utiliser les paramètres d'impression;
 - ◆ imprimer en séparation dans Illustrator;
 - ◆ imprimer en séparation dans XPress.
- ◆ utiliser un motif de remplissage: créer, modifier et supprimer un motif de remplissage ;
- ◆ appliquer des consignes pour utiliser la couleur:
 - ◆ différencier et utiliser les modes RVB et CMJN;
 - ◆ afficher, utiliser, modifier et convertir d'autres nuanciers (Pantone...)
- ◆ gérer les dégradés de forme: créer, modifier et supprimer un dégradé de forme ;
- ◆ réaliser un fichier d'information à destination du flasheur:
 - ◆ utiliser les informations du document;
 - ◆ remplir une fiche technique type.

et tout au long des activités d'enseignement,

- ◆ d'utiliser l'aide en ligne et la documentation ;
- ◆ d'organiser son travail en utilisant les ressources de l'environnement, en particulier du système d'exploitation (sauvegarde, archivage, accès, protection, sécurité, ...) ;

5. CAPACITES TERMINALES

*Face à un système informatique connu,
en utilisant le logiciel Illustrator dans sa version utilisée lors de l'apprentissage,
en respectant les règles d'utilisation du logiciel,
en utilisant les commandes appropriées,
à partir d'une mise en situation impliquant les fonctionnalités reprises au programme des cours
de l'U.F. considérée,*

pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable d'exploiter les fonctionnalités avancées du logiciel pour :

- ◆ dessiner, manipuler, gérer des tracés, des objets, des calques et du texte ;
- ◆ utiliser les ressources du logiciel dans une perspective d'intégration avec d'autres logiciels de création graphique, de la mise en page à l'importation de photos en visant le produit imprimé (papier ou Cdrom) ou le produit Web

Pour le degré de maîtrise, il sera tenu compte :

- ◆ du temps alloué,
- ◆ de l'efficacité des procédures employées,
- ◆ de l'habileté technique de l'étudiant,
- ◆ du soin et de la précision dans la présentation des documents,
- ◆ du respect des consignes,
- ◆ du degré d'autonomie atteint dans l'apprentissage.

6. CHARGE(S) DE COURS

Un enseignant ou un expert.

L'expert devra prouver une expérience actualisée et professionnelle dans l'utilisation du logiciel Illustrator.

7. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Conformément aux dispositions de la convention, un étudiant par poste de travail et un maximum de 15 par groupe.