

GRAPHISME MULTIMÉDIA & WEB

DESSIN ASSISTÉ PAR ORDINATEUR - DAO (ADOBE ILLUSTRATOR)

NOTIONS DE BASE

- Différences entre les images vectorielles et bitmap (=matricielles)
- Avantages et inconvénients de l'image vectorielle
- Définition du langage POSTSCRIPT et interprétation au sein de la chaîne graphique
- Présentation de l'interface d'Adobe Illustrator (fenêtre document, menu, outils, palettes)
- Création d'un document
- Définition des préférences / Gestion des espaces de travail

TECHNIQUES DE DESSIN VECTORIEL

- Points d'ancrage, types de tracés (droites, courbes), utilisation de tangentes
- Notion de tracés ouverts (traits) et fermés (formes)
- Utilisation de l'outil plume, utilisation des outils de sélection
- Travail sur un tracé
- Autres outils de dessin (crayon, pinceau) et tracés de formes (rectangles, ellipses, polygones...)

ATTRIBUTS D'OBJETS

- Attributs de contour (lignes, formes et motifs)
- Attributs de remplissage (couleur, dégradé et motif)
- Modification des couleurs
- Gestion des nuanciers et des bibliothèques de nuances
- Utilisation de la palette aspect

GESTION D'OBJETS

- Déplacement, copie et superposition d'objets (plans)
- Transformations (miroir, rotation, mise à l'échelle, inclinaison, déformation)
- Association et dissociation d'objets, mode isolation
- Alignement d'objets
- Combinaisons de formes (Pathfinder)
- Les masques d'écrêtage

LE TEXTE

- Outils de saisie de texte (normal, captif, curviligne)
- Choix des attributs de texte (palettes caractères et paragraphes)
- Application d'attributs de dessin à du texte
- Vectorisation et transformation du texte, distorsion d'enveloppe

LES CALQUES

- Création de calques et définition des options (modèles)
- Déplacement d'objets entre les calques
- Fusion de calques

PRÉPARATION DES FICHIERS POUR L'IMPRESSIION

- Formats de fichiers
- Repères d'impression

Applicatifs : création de logo et illustrations

MONTAGE ET RETOUCHE D'IMAGE (ADOBE PHOTOSHOP)

NOTIONS DE BASE

- Définition du bitmap (=matriciel)
- Avantages et inconvénients de l'image bitmap
- Définition de la résolution et interprétation au sein de la chaîne graphique (linéature de trame)
- Notion de bit, de couche et de mode colorimétrique
- Utilisations d'Adobe Photoshop
 - Traitement d'images numérisées
 - Création et retouche d'images
- Présentation de l'interface d'Adobe Photoshop (fenêtre document, menu, outils, palettes)
- Création d'un document

PHOTOMONTAGE

- Le traitement des images
 - Le recadrage par massicotage et par redimensionnement
- Les sélections
 - Utilisation des différents outils de sélection (formes, lassos, baguette magique)
 - Sélections par plage de couleurs
 - Manipulations de sélection (additions, exclusion, contraction, contours progressifs...)
- Les tracés
 - Création de tracés
 - Du tracé au masque de détourage vectoriel
- Les calques
 - La gestion des calques
 - Mode de fusion des calques et opacité
 - Masques de fusion
 - Masques d'écêtage

LES CORRECTIONS COLORIMÉTRIQUES

- Ne pas se fier à son écran, utiliser la palette infos, utiliser un nuancier quadri
- Les couches : composantes, composite, alpha
- Les calques de réglages : luminosité/contraste, niveaux, balance des couleurs, courbes, teinte et saturation, correction sélective, mélangeur de couches...

RETOUCHES

- Utilisation des outils de retouche : tampon, correcteur, pièce, gomme, doigt, goutte, autres outils de maquillage, outils de mise au point
- Utilisation des filtres
 - Gestion des déformations (sphérisation, déformation de l'objectif, fluidité)
 - Gestion de la netteté (atténuation ou renforcement)
 - Gestion de la perspective (point de fuite)
 - Effets esthétiques (placage de textures, ondulation...)

OUTILS DE CRÉATION

- Les outils de dessin
 - Utilisation des outils et de leurs options des outils
 - Gestion des formes d'outil
 - Utilisation des motifs
- Les textes
 - Résolution des textes
 - Saisie et attributs
 - Manipulations de texte
- Transformations
 - Transformation manuelle
 - Homothétie, inclinaison, perspective, symétries...

IMPORTS/EXPORTS

- Importations d'objets dynamiques
- Exportation d'images pour l'impression
 - Les formats
 - Les zones transparentes
- Exportation d'images pour le web
 - Comprendre les compressions
 - Les formats

Applicatifs : retouche photos, montages, traitements et optimisation en fonction de la finalité print ou web

MAQUETTE ET MISE EN PAGE (ADOBE INDESIGN)

NOTIONS DE BASE

- Gestion des documents en impression (calepinage, imposition)
- Utilisations d'Adobe InDesign / Quark X-Press
 - Gestion du multipage
 - Compatibilité avec les logiciels de bureautique
 - Incompatibilité entre les 2 logiciels
- Présentation de l'interface (fenêtre document, menu, outils, palettes)
- Réglage des préférences

CRÉATION DE DOCUMENTS

- Spécifications
 - Taille et disposition de page
 - Repères de marges et de fonds perdus
 - Colonnes et gouttières
 - Bloc de texte auto et zone de ligne-bloc
- Composition d'une page
 - Principe de composition (hiérarchie des contenus, règle des tiers, sens de lecture...)
 - Mise en place d'une grille modulaire

GESTION DES PAGES

- Pages simples ou doubles
- Ajout ou suppression de pages
- Options de réorganisation des pages

NOTION DE BLOC

- Bloc de texte (création, activation, redimensionnement, déplacement et suppression)
- Bloc image (création, modification de la forme du bloc, positionnement, redimensionnement et rotation du contenu)
- Attributs des blocs (remplissage, contour, habillage, nombre de colonnes, marges à l'intérieur du bloc...)
- Combinaisons de blocs

FORMATAGE DU TEXTE

- Conversion de texte en bloc
- Saisie et modification de texte
 - Couper et coller un texte
 - Recherche et remplacement de texte
 - Importation de texte (importation de formats de fichier, exportation de texte)
- Mise en forme des caractères
 - Police, taille, grasse
 - Attributs (souligné, exposant, indice...)
 - Approche, interlignage, échelle...
- Mise en forme des paragraphes
 - Alignement des paragraphes
 - Retraits, marges, alinéas
 - Lettrines et filets
 - Césures et justification
 - Espacement
 - Listes
 - Tabulations
 - Utilisation d'une grille de ligne de base

GESTION DES IMAGES

- Préparation des images
 - Mode et résolution, traitement par lot
 - Gestion des aperçus, formats .tiff et .eps
- Importation d'images
 - Gestion des zones transparentes et habillages sur le tracé de détournage
 - Qualité d'affichage
 - Mise à jour automatique des images modifiées

TABLEAUX

- Création de tableaux
 - Options de contour, options de cellules
 - Convertir du texte en tableaux, récupérer un texte à partir d'un tableau
- Importation de tableaux Excel

LOGIQUE DU MULTIPAGE

- Maquettes
 - Création de maquettes, modification de maquettes, application de maquettes
 - Modification des repères de maquette, suppression de maquettes
 - Numérotation automatique des pages, sections
- Chaînage des blocs
 - Création d'une chaîne de texte manuelle
 - Suppression de la liaison entre 2 blocs de texte
 - Blocs de texte automatiques
 - Caractères de saut

FEUILLES DE STYLE

- Styles de texte : caractère ou paragraphe
- Styles de cellules
- Styles d'objets
- Création de feuilles de styles
- Application des styles
- Modification des styles

OBJETS

- Bibliothèques d'objets
- Objets interactifs (boutons, signets, hyperliens...)

FINALISATION DU DOCUMENT POUR L'IMPRESSION

- Vérifications indispensables
 - Affichage des caractères invisibles
 - Correcteur d'orthographe
 - Liens à jour et absence d'images imbriquées
 - Options de défoncé et de surimpression
 - Couleurs en adéquation avec le mode d'impression
 - Imprimer et monter la maquette pour relire et voir les erreurs de conception
 - Crédits photos et mentions obligatoires éventuelles
- Préparation éventuelle de fichiers supplémentaires : vernis sélectif, forme de découpe...
- Choisir son papier : grammage, texture, rendu
- Contrôle en amont, assemblage de document
- Exporter un pdf : options d'exportation (compression des images, repères de coupe et de montage...)

FINALISATION DU DOCUMENT POUR LE WEB

- Exporter un pdf interactif

Applicatifs : création de brochures flyers, affiches, brochures multipages, création d'interfaces web, de présentations interactives

CHARTES GRAPHIQUES PRINT & WEB

CRÉATION DE LOGO

- Méthodologie
- Déclinaisons N&B, défonces...
- Baseline
- Zones d'exclusion et utilisations

LES COULEURS

- Symbolique des couleurs
- Perception des couleurs sur l'écran et correspondances print
- Modes colorimétriques
- Couleurs hexadécimales

UNIVERS TYPOGRAPHIQUE

- Typographie du logo et accompagnements
- Un choix restreint pour le web

LES INFORMATIONS VISUELLES

- Les pictogrammes
- Les puces
- Les tableaux
- Les schémas et autres illustrations
- Séparateurs

ICONOGRAPHIE

- Les photos et images d'arrière-plan
- Les illustrations
- Les motifs et autres fioritures

DÉCLINAISONS SUR SUPPORTS

- Papeterie (cartes de visite, menus, flyers...)
- Enseigne
- Site internet

MAQUETTE INTERACTIVE

ZONING ET DÉCOUPAGE

CRÉATION D'INTERFACE

- Création et manipulation des tranches
- Définition de cartes-images

NAVIGATION

- Création de boutons
- Assignation de liens

INTERACTIVITÉ

- Création de rollovers
- Création de rollovers à distance

EXPORTATION

- html et images
- Intégration

RICH MEDIAS

SON

- Enregistrement du son, manipulation du son
- Chartes sonores (casting de voix, sons de feedback, sons d'accompagnement...)
- Législation
- Accessibilité

VIDÉO

- Formats, codecs, résolutions
- Montage vidéo
- Effets spéciaux élémentaires
- Transcodages

LES .GIF ANIMÉS

- Les utilisations
- Animations gérées par visibilité de calque
- Animations de trajectoires, d'opacité, d'effet
- Exportations

ANIMATIONS FLASH

- Outils de création
 - Sélections
 - Formes vectorielles
 - Dessin vectoriel et contours
 - Remplissages
 - Texte
- Importations
 - Importation de fichiers vectoriels
 - Importation d'images bitmap
 - Importation de fichiers audio
 - Importation de fichiers vidéo
 - Gestion de bibliothèque

- Animation
 - Time Line et cadence
 - Gestion de calques
 - Notion d'image-clé
 - Symboles et occurrences
 - Interpolation de forme
 - Interpolation de mouvement
 - Animation guidée
 - Utilisation de masques
 - Imbrication de symboles
- Création d'éléments spécifiques
 - Boutons
 - Bannières publicitaires
 - Lecteurs multimédia (Player audio/vidéo)

Applicatifs : Création et manipulation d'éléments multimédia

LES BASES DU WEB

HISTORIQUE D'INTERNET ET DU WEB

LES DIFFÉRENTS LANGAGES

LE LANGAGE HTML

STRUCTURE D'UNE PAGE

- En-tête et corps
- Syntaxe

INSÉRER DES CONTENUS

- Texte : formatage (titre, paragraphes, listes...) et caractères spéciaux
- Images : formats, poids, couleurs
- Créer des liens hypertexte
- Tableaux
- Éléments Flash
- Vidéo
- Les éléments de formulaire
 - Les champs de texte
 - Les menus déroulants
 - Les cases à cocher
 - Les boutons radio
 - Bouton d'envoi

FEUILLES DE STYLES CSS

- Définition et application des différents styles de contenu
- Création de feuille de style externe
- Mise en page avec des conteneurs génériques (div)
- Parallèle avec les anciennes méthodes de mise page (cadres et tableaux)

DREAMWEAVER

- Paramétrage
- Présentation de l'interface
- Avantages et mises en garde
- Définition de site et organisation des contenus

DÉFINITION DE PROJET WEB

LA RELATION CLIENT

- Planifier des rendez-vous à dates-clés
- Évaluer la demande
- Établir un devis
- Diagrammes de Gantt

APPROCHE MARKETING

- Définition de projet : sujet, but, cible
- Diagnostic SWOT
- Benchmarking
- Analyse concurrentielle et positionnement

CONCEPTION

- Arborescence, définition de sitemap
- Préparation des contenus
 - Optimisation des images
 - Rédaction des textes : définition de charte éditoriale
 - Gestion des médias (flash, vidéos...)

ERGONOMIE

RÈGLES PRINCIPALES

- Savoir adapter une charte graphique
- Graphisme « utile »
- S'adapter à la cible

HIÉRARCHISATION DE L'INFORMATION

- Disposition et mise en page - zoning
- Regroupement des contenus
- Taille, graisse et casse des titres
- Mise en forme de l'information

NAVIGATION ET POINTS DE REPÈRES

- Architecture de menus
- Intitulé et aspect des boutons
- Aspect de la navigation
 - Positionnement initial
 - Navigation principale
 - Navigation secondaire
 - Pied de page
- Choix du vocabulaire
- Aide à la navigation (feedback, gestion des messages d'erreurs)

CRÉATION DE LA MAQUETTE

- Surface utile sur l'écran
- Tablettes et SmartPhones...

INTÉGRATION

UTILISATION DE MODÈLES

RÉFÉRENCEMENT

- Référencement naturel
- Référencement dans les moteurs et annuaires de recherche

MENTIONS LÉGALES

- Mentions obligatoires
- Droits et propriété intellectuelle
- Données personnelles : informatique et libertés

HÉBERGEMENT

- Choisir l'offre adaptée
 - Espace disque
 - Trafic
 - E-mails
 - Scripts supportés
 - Bases de données
 - Services plus ou moins utiles

PUBLICATION

- Protocole FTP
- Noms de domaines et sous-domaines
- Redirections web
- Zones DNS

CRÉATION ASSISTÉE DE SITES DYNAMIQUES

INSTALLATION D'UN SERVEUR LOCAL

CRÉATION D'UNE BASE DE DONNÉES MYSQL

- Création de la base
- Structure des tables
- Ajout /modification /suppression d'items
- Gestion des liaisons avec le frontoffice

CRÉATION D'UN MODULE D'ADMINISTRATION (BACKOFFICE)

- Configuration de serveur d'évaluation
- Comportements
- Intégration de formulaire
- Traitement des données
- Sécurisation du module
 - Sessions : utilisateurs, connexions
- Mise en ligne

UTILISATION D'UN CMS : WORDPRESS

- Installation
- Gestion
- Personnalisation

CRÉATION DE BOUTIQUES D'E-COMMERCE AVEC PRESTASHOP

- Installation
- Gestion
- Personnalisation

E-MARKETING

GESTION D'UN SYSTÈME DE NEWSLETTER

- Création graphique de la lettre de diffusion
- Rédaction des informations
- Gestion de la liste de diffusion : inscriptions, désinscriptions
- Mentions légales

CRÉER UN PLAN MEDIA

- Techniques de négociation
- Optimiser un budget
- Relations presse, partenariats et concours

LA PUBLICITÉ SUR INTERNET

- Terminologie, définitions, principes, us et coutumes
- Le marché publicitaire en France: connaître les supports et les agences
- Gestion de campagnes publicitaires classiques sur Internet (achat bannières et suivi d'impact)

GÉRER UNE CAMPAGNE PAR MOTSCLÉS – ADWORDS

ANALYSE ET STATISTIQUES

- Savoir analyser les audiences des sites web
- Savoir analyser les statistiques de campagne

RÉALISATION D'UN PROJET PERSONNEL COMPLET