

DREAMWEAVER : réaliser un site web

Dreamweaver est un logiciel de conception et de gestion de site internet. Il permet de créer des sites relativement complexes, sans qu'il soit nécessaire de maîtriser les langages de programmation liés à internet.

PUBLIC CONCERNÉ :

Toute personne souhaitant créer ou améliorer un site internet.

NIVEAU DEMANDÉ :

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire (Windows ou Mac).

La maîtrise de la navigation sur l'internet est indispensable.

OBJECTIF :

Ce stage propose sur une semaine un programme complet afin d'apprendre à réaliser un site internet. À l'issue de ce module le stagiaire est capable de réaliser un site intégrant du texte, des images, des éléments graphiques, du son, des fichiers PDF et les liens nécessaires à la navigation.

PROGRAMME :

- Présentation du logiciel, concept, configuration, déclarer un site
- Formatage du texte HTML et liens hypertextes
- Mise en page avec les tableaux
- Insertion d'images, effet de survol, carte graphique
- Mise en page avec les calques
- Feuilles de styles CSS
- Mise en page avec les frames (cadres), le champ cible (target)
- Les comportements Javascript de Dreamweaver
- Utilisation du scénario (DHTML)
- Les formulaires
- Bibliothèques et modèles
- Mise en ligne avec le programme FTP de Dreamweaver, travail avec la fenêtre de site
- Choisir un hébergeur
- Notion de référencement : optimiser les pages du site
- Insertion de Flash et autres médias (son, vidéo, 3D) dans Dreamweaver

Durée du stage : 35 heures (7 x 5)

Effectif maximum : 6 personnes

Horaire : 9 h - 12 h 30 / 14 h - 17 h 30

Conditions matérielles : 1 ordinateur par personne. Les ordinateurs sont reliés en réseau afin de faciliter la distribution des exercices.

Pédagogie : Chaque nouvel apprentissage sur le logiciel passe par une démonstration du formateur et un exercice spécifique en relation avec les notions abordées; le formateur corrige individuellement les exercices. Les formateurs sont à la fois des professionnels du graphisme, et des formateurs expérimentés depuis plus de dix ans sur les logiciels des arts graphiques.

Suivi, évaluation : À l'issue du stage, une évaluation est effectuée avec les stagiaires.

Un moment est consacré aux questions individuelles, qui sont aussi prises en compte tout au long de la formation. Chaque stagiaire remplit une fiche d'évaluation. Une attestation de stage est remise à chaque stagiaire. Sa délivrance est soumise à l'assiduité du participant.

PHOTOSHOP : création et retouche d'images

Photoshop est le logiciel incontournable de gestion des images tant pour l'impression que pour l'internet (création, retouche, trucage, équilibrage des couleurs, effets spéciaux...)

PUBLIC CONCERNÉ :

Toute personne confrontée à l'intégration d'images dans une publication papier ou un site web. Au-delà, tous ceux qui souhaitent se lancer dans la création d'images graphiques.

NIVEAU DEMANDÉ :

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire (Windows ou Mac).

OBJECTIF :

À l'issue de ce stage le stagiaire possède une vision d'ensemble de Photoshop. Il sait gérer des fichiers images, effectuer des sélections complexes et les retouches nécessaires (équilibrage couleur ou trucage), enregistrer et préparer des images pour l'impression ou pour l'internet.

PROGRAMME :

- Présentation de l'interface, outils, palettes, menus contextuels...
- La gestion du document (taille, poids, mode; agrandir, réduire, recadrer...)
- Les couches : RVB, CMJN, les couches de tons directs, les couches alphas
- Sélections et détournage : les outils et les opérations sur les sélections (baguette magique, outil plume, mode masque, mémorisation...)
- Les calques : création et organisation des calques, les styles de calques
- Masques de fusion
- Groupe de détournage
- Les outils de dessin, de retouche, de duplication
- La couleur : équilibrer une image, les retouches chromatiques, les calques de réglage, le mode niveau de gris, bichromie, la colorisation...
- Le texte dans Photoshop
- Quelques filtres et effets
- Les formats d'enregistrement et d'exportation; gestion d'une image pour l'impression; optimisation pour le web

Durée du stage : 35 heures (7 x 5)

Effectif maximum : 6 personnes

Horaire : 9 h - 12 h 30 / 14 h - 17 h 30

Conditions matérielles : 1 ordinateur par personne. Les ordinateurs sont reliés en réseau afin de faciliter la distribution des exercices.

Pédagogie : Chaque nouvel apprentissage sur le logiciel passe par une démonstration du formateur et un exercice spécifique en relation avec les notions abordées; le formateur corrige individuellement les exercices. Les formateurs sont à la fois des professionnels du graphisme, et des formateurs expérimentés depuis plus de dix ans sur les logiciels des arts graphiques.

Suivi, évaluation : À l'issue du stage, une évaluation est effectuée avec les stagiaires. Un moment est consacré aux questions individuelles, qui sont aussi prises en compte tout au long de la formation. Chaque stagiaire remplit une fiche d'évaluation. Une attestation de stage est remise à chaque stagiaire. Sa délivrance est soumise à l'assiduité du participant.

INDESIGN : apprendre la mise en page

InDesign permet toute mise en page simple ou complexe, de nombreux effets graphiques, une gestion poussée de la typographie, et la gestion facile de tâches répétitives.

PUBLIC CONCERNÉ :

Toute personne souhaitant acquérir les connaissances nécessaires à la conception et à la réalisation de documents en vue de l'impression : plaquettes, affiches, dépliants...

NIVEAU DEMANDÉ :

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire (Windows ou Mac). La connaissance d'un logiciel de traitement de texte facilitera l'approche d'InDesign.

OBJECTIF :

Ce stage permet d'acquérir les connaissances nécessaires à la réalisation d'un document dont la finalité est l'impression, à travers l'apprentissage du logiciel mais aussi en appréhendant quelques règles de base (*maquette, typographie*) et les impératifs techniques de la chaîne graphique (*formats, enregistrement, contrôle des fichiers, la quadrichromie...*). Un cours permettant d'appréhender le choix des typographies à utiliser, en fonction du message, du support... fait partie de ce module.

PROGRAMME :

- Présentation de l'interface, outils, palettes, menus contextuels...
- Création d'un document (format, marges, colonnes...)
- Le texte : saisie, importation, chaînage; les attributs typographiques, la lisibilité; le format de paragraphe, césure, justification; les styles de paragraphe et de caractère; tabulations, tableaux.
- Gestion de la couleur
- Gestion des images : importer, cadrer, détourer une image, effets, habillage
- Les objets : création d'objets graphiques (placement, duplication, alignement, transformation, transparence, styles d'objet...)
- La palette des effets
- L'outil Bézier
- Création et utilisation des calques
- Utilisation des pages types
- Les bibliothèques
- La palette des pages, la pagination automatique
- Préparation d'un document pour l'impression, vérifications des liens

Durée du stage : 35 heures (7 x 5)

Effectif maximum : 6 personnes

Horaire : 9 h - 12 h 30 / 14 h - 17 h 30

Conditions matérielles : 1 ordinateur par personne. Les ordinateurs sont reliés en réseau afin de faciliter la distribution des exercices.

Pédagogie : Chaque nouvel apprentissage sur le logiciel passe par une démonstration du formateur et un exercice spécifique en relation avec les notions abordées; le formateur corrige individuellement les exercices. Les formateurs sont à la fois des professionnels du graphisme, et des formateurs expérimentés depuis plus de dix ans sur les logiciels des arts graphiques.

Suivi, évaluation : À l'issue du stage, une évaluation est effectuée avec les stagiaires.

Un moment est consacré aux questions individuelles, qui sont aussi prises en compte tout au long de la formation. Chaque stagiaire remplit une fiche d'évaluation. Une attestation de stage est remise à chaque stagiaire. Sa délivrance est soumise à l'assiduité du participant.

ILLUSTRATOR : créations vectorielles, illustrations, logos...

Illustrator est le logiciel de référence de dessin vectoriel et de création d'illustrations numériques.

PUBLIC CONCERNÉ :

Toute personne souhaitant acquérir les connaissances nécessaires à la création d'illustrations, ou amenée à gérer des fichiers vectoriels.

NIVEAU DEMANDÉ :

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire (Windows ou Mac).

Un goût pour la « chose » graphique et/ou pour le dessin est un plus.

OBJECTIF :

Ce stage permet d'acquérir les connaissances nécessaires à la création d'illustrations, de logos, de plans, d'effets graphiques et typographiques des plus simples aux plus complexes et quelle qu'en soit la destination (impression ou web). Il permettra aussi d'aborder la gestion des fichiers vectoriels (récupérer un logo, le traiter pour le web, l'impression...) en évitant des erreurs parfois lourdes de conséquences.

PROGRAMME :

- Présentation de l'interface
- Les objets graphiques et la mise en couleur (contour et fond), placement, transformation, duplication, effet miroir...
- Maîtrise de l'outil plume
- Autres actions sur les objets : utilisation des enveloppes, des outils de fluidités, filtres, effets, dégradés de formes...
- Utilisation des outils de dessin
- Utilisation des calques
- Utilisation des fonctions pathfinder
- Effet de transparence
- Le texte dans Illustrator
- Enregistrement des fichiers et choix des formats
- La fonction «dégradé de filets»
- Fonctions avancées : utilisation et création de motif, utilisation des bibliothèques de formes, de styles, de symboles, création de formes et de symboles personnalisés...

Durée du stage : 35 heures (7 x 5)

Effectif maximum : 6 personnes

Horaire : 9 h - 12 h 30 / 14 h - 17 h 30

Conditions matérielles : 1 ordinateur par personne. Les ordinateurs sont reliés en réseau afin de faciliter la distribution des exercices.

Pédagogie : Chaque nouvel apprentissage sur le logiciel passe par une démonstration du formateur et un exercice spécifique en relation avec les notions abordées; le formateur corrige individuellement les exercices. Les formateurs sont à la fois des professionnels du graphisme, et des formateurs expérimentés depuis plus de dix ans sur les logiciels des arts graphiques.

Suivi, évaluation : À l'issue du stage, une évaluation est effectuée avec les stagiaires.

Un moment est consacré aux questions individuelles, qui sont aussi prises en compte tout au long de la formation. Chaque stagiaire remplit une fiche d'évaluation. Une attestation de stage est remise à chaque stagiaire. Sa délivrance est soumise à l'assiduité du participant.

FLASH : créer des pages animées pour internet

Flash est un puissant outil de création de contenu multimédia : de la petite animation ultra-légère et simple à concevoir, qui s'intégrera dans une page html, à l'application dynamique en relation avec une base de données.

PUBLIC CONCERNÉ :

Toute personne souhaitant créer un site web avec animations, bannières, bandeaux animés...

NIVEAU DEMANDÉ :

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire (Windows ou Mac).

La maîtrise de la navigation sur l'internet est indispensable.

OBJECTIF :

Ce stage permet d'acquérir les techniques d'animations dans Flash. À l'issue de cette formation vous saurez réaliser et intégrer ces animations dans un site web, réaliser bannières, bandeaux...

PROGRAMME :

- Présentation du logiciel, concept
- Principes de base du dessin dans Flash
- Principes de base de l'animation : le scénario, les formes, les groupes, les symboles
- Techniques d'animation : image par image, interpolations de forme et de mouvement
- Effets spéciaux sur les occurrences de symboles : teinte, l'alpha, masques...
- Contrôle du scénario par les actions d'image
- Actions de base : Initiation à l'ActionScript, langage de Flash
- Les niveaux d'utilisation de l'ActionScript
- Intégration de son
- Importer des images bitmap et des séquences d'images
- Encodage et Intégration de vidéo
- Exporter son animation : le format Shockwave Flash et les projections autonomes (exécutables)

Durée du stage : 35 heures (7 x 5)

Effectif maximum : 6 personnes

Horaire : 9 h - 12 h 30 / 14 h - 17 h 30

Conditions matérielles : 1 ordinateur par personne. Les ordinateurs sont reliés en réseau afin de faciliter la distribution des exercices.

Pédagogie : Chaque nouvel apprentissage sur le logiciel passe par une démonstration du formateur et un exercice spécifique en relation avec les notions abordées; le formateur corrige individuellement les exercices. Les formateurs sont à la fois des professionnels du graphisme, et des formateurs expérimentés depuis plus de dix ans sur les logiciels des arts graphiques.

Suivi, évaluation : À l'issue du stage, une évaluation est effectuée avec les stagiaires.

Un moment est consacré aux questions individuelles, qui sont aussi prises en compte tout au long de la formation. Chaque stagiaire remplit une fiche d'évaluation. Une attestation de stage est remise à chaque stagiaire. Sa délivrance est soumise à l'assiduité du participant.