

Catalogue 2016 :

Multimédia - Infographie

Améliorer les trafics de son site Web avec Google Analytics

Durée de la formation : 2 jours

Optimiser son utilisation de Google Analytics afin d'organiser sa veille statistique et améliorer sa collecte statistique de la fréquentation d'un site

Toute personne travaillant en tant que webmaster, concepteurs de sites Web, marketing online et département achat d'espace CRM

L'étude d'un site web grâce aux statistiques

Qu'est-ce que le tracking web ?

Outil de mesure et procédé d'analyse, comptage et interprétation

Les objectifs et conversions, les différents types de données

Les bases de Google Analytics

Installation : me principe de fonctionnement, créer un compte Google, installer les codes tracking sur un site Web

Les bases de reporting : profils et administration, rapport et graphiques, comparaison et annotation

Paramétrage simple : gérer son compte, créer des profils et voir les différents rapports disponibles, administration des accès utilisateurs, mise en place des filtres prédéfinis

L'utilisation avancée de Google Analytics (*sources de trafics et campagnes*)

Les cookies, identifier les sources de trafics, tracking manuel d'une campagne, suivi et analyse des campagnes dans l'interface, création d'un tableau de bord « campagne » dans Google Analytics

Les divers rapports : visite, publicités et utilisation d'AdWords, trafic

Le paramétrage avancé : objectifs et entonnoirs de conversion, filtres personnalisés, création d'alertes

Introduire les nouvelles fonctionnalités de Google Analytics : tableau de bord, flux de visiteurs, flux de l'objectif, entonnoirs multicanaux, analyse en temps réel

Etude des données : explication des métriques et dimensions, définition de KPI opérationnels

Faire référencer son site web

Durée de la formation : 2jours

Améliorer le référencement et le positionnement du site Web grâce aux différents outils de recherche

Toute personne travaillant en tant que webmaster, concepteur ou responsable de sites Web, consultant internet

Identifier et faire fonctionner les divers systèmes de recherche, outils, sites

Les fonctionnements respectifs et critères utilisés pour le référencement et le positionnement
Les conséquences des changements récents de fonctionnement des moteurs

Les audits

Audit du site internet et benchmark
La facilité d'accès et d'utilisation du site
Les critères freinants ou bloquants à un bon référencement
Le point de vue des utilisateurs
Le parcours et gestion de l'information par les utilisateurs

Le référencement : stratégie et architecture

Le référencement dit « naturel »
Les divers outils de référencement technique naturel
Le PageRank et le TrustRank
Améliorer le rubricage
Améliorer les éléments du site
Améliorer le référencement dans les annuaires

Le référencement : marketing et communication

Les techniques de référencement et de promotion possibles
Les stratégies et échanges de liens
S'inscrire dans les annuaires
Indexation et les positionnements payants : liens commerciaux « adwords » et autres liens « sponsorisés »
Se référencer et se positionner à l'étranger

Gérer l'assistance du référencement et du suivi du positionnement

Vérifier l'évolution du positionnement et de la qualité du trafic
Le tracking des Ventes
Affinage et organisation du travail de veille et de référencement
Préparer la prochaine refonte d'un site

Formation sur Adobe Director (Mac et PC)

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés l'interface graphique du programme et à la création d'animations simples

Toute personne amenée à utiliser Adobe Director dans le cadre de son métier (créatifs, chefs de projet, opérateurs multimédia, infographistes)

La prise en main

Comprendre la métaphore

Aspects sur la philosophie de travail. Director, outil d'intégration de médias

La gestion des barres d'outils, des fenêtres, des bibliothèques

Maîtrise pour étendre les capacités de Director à l'aide des X-tras

Compréhension des techniques de base de l'animation

Notions sur le concept image-objet

Notions d'images-clés, d'interpolation

Notions de réglage de l'opacité, des différentes encres

Compréhension de l'enregistrement pas à pas, en temps réel

Compréhension de l'animation en jouant avec les palettes de couleurs

Appréhender les graphismes dans Director

Présentation de la fenêtre dessin, des techniques élémentaires de dessin

Aptitude à créer des graphismes à l'aide de la palette Outils

Capacités sur les formes vectorielles et l'importation d'images

Le texte

Comprendre les acteurs texte, le format RTF

Comprendre les acteurs champs

L'intégration d'une police dans une animation

Gestion du son

Maîtriser l'importation des sons

Connaissances sur les sons événementiels et les flux de sons

L'utilisation des pistes sons

Compréhension de la vidéo

Savoir importer et régler des vidéos

Le contrôle des acteurs vidéo

Notions sur la mise à l'échelle, le recadrage, l'effet de masque, le Quicktime VR

Présentation de la 3D

L'importation d'un acteur 3D

Etre capable de tourner autour d'un objet 3D

La création d'objets dans Director

Appréhender les comportements

Comprendre l'accès aux comportements prédéfinis de Director

Savoir attacher des comportements à des objets

Comprendre l'utilisation de l'inspecteur de comportement

Comprendre la création de comportements élémentaires

La finalisation d'une animation

La piste cadence

Travail avec des transitions

La création de projections, d'une animation Shockwave

Formation sur Adobe Encore DVD

Durée : 2 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à Adobe Encore pour la création de DVD, d'un Blu ray, d'un SWF...

Toute personne amenée à préparer un DVD

Connaissances générales

Introduction

Gestion du flux de production

Compréhension de la configuration requise

Gestion du processus de production

Maîtrise de l'espace de travail

Comprendre la présentation

La manipulation

Connaissances sur les panneaux

La gestion des menus

Maîtrise des préférences

Comprendre l'aspect général

Connaissances sur l'apparence

Menus

Autres

Appréhender les notions vidéo

Comprendre le code temporel

Comprendre le surbalayage

La gestion de la vidéo entrelacée

La gestion de la vidéo non entrelacée

Le rapport L/H vidéo

Le rapport L/H pixel

Comprendre le GOP/débit

Comprendre la notion Authoring

La gestion du débit

La gestion de l'espace disque

La gestion du standard TV

Comprendre la création d'un projet

Les aspects liés aux généralités

Méthodologie pour importer

Comprendre la conformité

La gestion du panneau

Compréhension des imports avancés

Connaissances sur Premiere Pro

Connaissances sur After Effects

Connaissances sur Dynamic Link

Appréhender le transcodage

Maîtrise des généralités

Les paramètres

Les pré-configurations

Principes liés à Adobe Bridge

Les généralités
Les fonctions utiles

La gestion du montage

Maîtrise des généralités
Le visualiseur
Gestion du moniteur
Aptitude à gérer un clip

Comprendre le sous-titrage

Gestion des spécificités
La création
Gestion de l'import
Gestion de la structure txt
Gestion de la structure img

Appréhension des menus

Généralités
Le visualiseur menu
Comprendre les aspects liés à la bibliothèque
Les modifications

La création des menus

Généralités
Les préfixes calques
Le panneau calque
Le texte

Les boutons

Le nommer
Sous-image
Jeux de couleurs
Le routage

Maîtrise de la navigation

Les aspects de la présentation
Les types lien
Comprendre l'organigramme
Les pistes audio/ST
Gestion de l'index

Cerner la prévisualisation/Vérification

La présentation
La prévisualisation

Complément de la navigation

La liste de chapitres
La liste diffusion
Les opérations utilisateurs
Comprendre le menu contextuel

Les notions avancées des menus

Cerner l'animation
La durée et boucle
Point de boucle
La transition
La sauvegarde

Gestion des diaporamas

Présentation
Gestion diaporama
Gestion des photos

La finalisation

Présentation
DVD, BD-DVD
Flash

Formation sur Adobe Live Motion

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés aux animations professionnelles pour le Web

Toute personne intervenant en tant qu'infographiste

Méthodologie pour l'amélioration de la productivité

Compréhension de l'échelle de temps orientée objet

Compréhension des styles d'animation

Gestion de l'interface utilisateur Adobe standard

Procéder à une intégration optimale

Compréhension de l'animation de calques Photoshop et Illustrator

Gérer l'édition simplifiée des fichiers Photoshop et Illustrator

Comprendre le remplacement d'élément HTML dans Golive par les images LiveMotion

Gestion de la créativité libérée

Comprendre les outils de création intégrés

Comprendre le support pour Filtre Photoshop non destructif

La gestion des objets vectoriels et pixellisés

Formation sur Blender

Durée : 5 jours

Maîtriser Blender afin de réaliser des créations numériques optimales

Toute personne souhaitant se familiariser avec un programme de création 3D professionnel

Introduction

Présentation historique du logiciel Open Source

Présentation de Blender et de sa manipulation (fonctions, ergonomie, interface)

Présentation de la 3D

La navigation dans l'espace 3D

La réalisation de scènes

L'utilisation de fichiers

Comprendre la modélisation

La création, sélection et l'utilisation des formes basiques pour la modélisation d'objets complexes

Procédé d'édition du maillage et modificateurs simples

La création d'objets sur base de shapes

Appréhension des matériaux

L'assignation de matériaux sur les objets

Comprendre le shading de base

La réflexion et la transparence

Comprendre le dépliage UV et l'utilisation des textures

Gestion du lighting

Comprendre l'utilisation des lampes : pourquoi, comment

Elaboration et paramétrage des lumières (spot, soleil, hémi, area...)

Types d'ombrage

Cerner les techniques d'animation fondamentales

Comprendre la création et la manipulation des clés d'animation

Notions et utilisation des courbes d'animation

Comprendre les déformations d'objets, le morphing

Compréhension du rendu

Identifier la création et la manipulation des caméras

Comprendre le paramétrage des options de rendu

Savoir utiliser l'éditeur de séquences

Formation sur Bridge et Camera Raw

Durée : 1 jour

Maîtriser Bridge et Camera Raw pour une organisation et une correction optimale des photos

Toute personne intervenant dans les métiers éditoriaux et graphiques

Introduction sur l'interface

Découvrir et personnaliser l'interface
Appréhension de la gestion des panneaux
Utiliser les espaces de travail
Comprendre la gestion de l'affichage des vignettes
Cerner les différents formats de fichiers supportés
Maîtriser le changement de nom global de vos fichiers

Appréhender la gestion des couleurs

Comprendre le réglage des profils ICC
Identifier la synchronisation de réglage

Comprendre la gestion et l'organisation des fichiers

La gestion des métadonnées
L'attribution des notes, des étiquettes, des mots-clés
Renommer des fichiers en individuel ou par lot
La recherche d'images, de fichiers, de dossiers
La création de collections et de favoris
L'organisation de photos, la création de piles
Comprendre le mode vérification
La création d'une planche contact ou d'un diaporama en PDF
Procédé de l'empilement automatique, du panorama et HDR
Comprendre le traitement des collections dans Photoshop
Savoir télécharger des photos

Mini Bridge dans Photoshop et InDesign

La présentation de Camera Raw

Connaissance de l'exploration, l'ouverture et l'enregistrement d'images

Appréhension des réglages locaux

Procéder à la retouche des yeux rouges
Maîtriser la netteté et la réduction du bruit
Gestion du filtre gradué
Comprendre la balance des blancs
Comprendre le pinceau de réglage (masques)
Maîtrise de la réduction du bruit
Maîtrise du réglage du piqué

Présentation du panneau de réglage des images

Gérer l'histogramme
Maîtrise de la correction des distorsions de l'objectif
Comprendre le détail netteté
La gestion des paramètres prédéfinis
Les options du flux de production
Ouvrir dans Photoshop

Formation sur Carrara

Durée : 3 à 5 jours selon les besoins

Maîtriser Carrara pour optimiser ses créations 3D

Toute personne intervenant dans des métiers graphiques

Prise en main
Interface
Poste de travail
Menus
Navigation
Notions de 3D
Réaliser une scène
Importation et positionnement d'objets
Environnement
Lumières
Placement des caméras
Rendu
Environnement
Ciel
Fonds
Effets spéciaux
HDRI
Texture / Lumière
Organisation et création de surfaces et de textures
Création et sauvegarde de matières, ombrage, texturage
Effets, lumières artificielles
Ambiance et rendu de la scène
Rendu photo réaliste
Rendu artificiel
Modélisation
Animation
Bases
Finalisation
Compatibilité avec les autres logiciels 3D
Exportation et importation d'objets

Formation sur Character Design et Model Sheet

Durée : 5 jours

Connaitre les aspects du model sheet.

Toute personne intervenant en tant que story-boarder, layoutistes, illustrateurs, concepteurs de jeux vidéo

Partie théorique

Maîtrise de la présentation d'un personnage
Compréhension de la ligne d'action et des proportions
Identifier la construction d'un personnage
Cerner les caractéristiques physiques
Comprendre le placement de la ligne d'horizon
Le turn around construction

Partie pratique

A partir d'un personnage vu de trois quart face (croquis turn around)
Procéder à la correction personnalisée du turn around
Gestion de la mise au propre du turn around au critérium ou au pinceau
Réaliser 5 croquis d'attitudes
Réaliser 5 expressions typiques du personnage
Correction personnalisée

Formation sur Cinema 4D : Motion Graphic

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux de MoGraph pour la fabrication du contenu ou de l'habillage vidéo

Toute personne intervenant en tant qu'infographiste, webdesigner

Introduction

Rappel des bases sur la 3D

L'interface

Les préférences

Appréhender la modélisation

Gestion des primitives

Maîtrise de l'usage des déformateurs

Comprendre l'importation de tracés vectoriels

Gestion de la conversion en objet polygonal

Maîtrise de l'approche de la modélisation polygonale simple

Comprendre l'importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D

Compréhension des éclairages

La mise en place et les paramètres des sources d'éclairages

Comprendre le travail en illumination globale et en occlusion

Gestion de l'environnement, ciel et HDRi

Le paramétrage pour le rendu basique

Maîtrise des textures

La création des textures

L'utilisation de la bibliothèque

Comprendre l'application des textures

Maîtrise de l'UV Mapping

MoGraph

Maîtriser la description et la création d'un cloneur

Comprendre la gestion des effecteurs

Avoir une approche sur Xpresso

La gestion dynamique

L'animation

Présentation de la caméra

Notions sur le travail en fonction du story-board

Gérer la mise en place et les réglages

Finaliser en fonction du rendu

Le rendu

Définition et paramètres des options de rendu

Rendu pour des applications tierces

L'export pour After Effects

Formation sur Cinema 4D (niveau 1)

Durée : 5 jours

Connaitre les aspects de la modélisation, l'éclairage, texturing pour optimiser ses animations 3D

Toute personne intervenant en tant qu'infographiste, webdesigner

Introduction sur Cinema 4D

Appréhension des généralités de la 3D

L'interface

Comprendre le réglage des préférences

Gestion de la modélisation

Principes liés aux primitives

Comprendre l'usage des déformateurs

Présentation des splines : création et édition

L'importation de tracés vectoriels

La conversion en objet polygonal

Comprendre l'approche de la modélisation polygonale

L'étude de la structure 3D

La déformation d'objets

L'importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D

La gestion des instances

Aspects liés aux éclairages

Comprendre la mise en place et les paramètres des sources d'éclairage

Gestion du travail en illumination globale et en occlusion

L'environnement, ciel et HDRI

Connaissances sur le paramétrage pour le rendu final

Compréhension des textures

Elaboration des textures

Bitmaps et procédurales : paramétrage

L'application des textures

Gestion de la mise en place par UV MAPPING

Développé UVW

Comprendre l'intérêt des fichiers Photoshop et des fichiers .tga

Principes liés à la caméra

Comprendre le travail en fonction du story-board

Cerner la mise en place et les réglages

La finalisation en fonction du rendu usage des modules

Comprendre la description

Cerner la présentation de quelques modules (MoGraph, cheveux, dynamiques)

Avoir une approche sur XPresso

Etude du rendu

Appréhender la définition et les paramètres des options de rendu

Comprendre le rendu pour des applications tierces

Gestion de l'export pour After Effects

Formation sur Cinema 4D (niveau 2)

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux pour être plus à l'aise avec la modélisation

Toute personne intervenant en tant qu'infographiste, webdesigner

Introduction

Comprendre la création d'un projet
Etude de la 3D

Compréhension de la modélisation avancée

Aspects de la modélisation avec le lissage NURBS
Gestion de la structure 3D avancée
La gestion des N-gones
Compréhension de la modélisation procédurale avec Xpresso
Compréhension de la modélisation avec MoGraph

Appréhender l'animation

Définition de l'animation avancée
Définition de l'animation de personnages
Maîtrise de l'utilisation de personnage et CMotion
Maîtrise de l'animation avec Xpresso

La gestion des textures

Les textures en Camera Mapping
Les textures en Sub-surfacique
Notions sur Normal Map et « displacement »
Maîtrise du verre et es fluides
Comprendre le rendu PyroCluster

Les principes liés à la dynamique, cheveux et vêtements

Comprendre l'élaboration des cheveux
Comprendre l'ajustement et le rendu des cheveux
Procéder aux études de cas : dynamique des cheveux et de la fourrure
Cerner la gestion de la dynamique sur objets
Les vêtements
Comprendre l'animation dynamique avec MoGraph

Compréhension du rendu

Connaissances sur le travail en fonction du story-board
Maîtriser la mise en place et les réglages
Connaitre la finalisation en fonction du rendu
Le rendu en réseau
Comprendre le rendu en multipass
Cerner l'exportation pour le compositing (AEP)
Etre efficace avec NETRender

Formation sur Combustion

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés aux créations d'effets spéciaux visuels

Toute personne intervenant en tant que monteur, infographiste, truqueurs

Introduction

Le logiciel (présentation)
Cerner la liaison avec les autres logiciels (import, export)
L'interface
Le réglage des préférences
Assimilation de l'espace de travail

Les aspects du travail sur la vidéo

Comprendre l'étalonnage colorimétrique
Gestion du travail en rotoscoping
Gestion du travail « paint »
Le titrage basique
Maîtrise de la retouche de séquence
Gestion d'un effet simple

Compréhension du compositing

La gestion des incrustations
Maîtrise du travail en RVB, YUV, linear et luminance
Gestion du compositing en RVB/YMC
Le filtre sur image
Key Matte

Notions sur le travail 2D/3D

La stabilisation et l'analyse de mouvement
Avoir le contrôle du tracking
Comprendre la mise en place d'objets vidéo et d'images dans les espaces 2D et 3D
Contrôle des surfaces de plans
Gestion de la mise en place des lumières, transparences et ombres portées
Avoir le contrôle de caméra
La gestion des particules 2D

Appréhender la finalisation

La mise en place des effets (imbrication des composites)
Avoir le contrôle de la hiérarchie
Maîtrise de l'exportation, du rendu et flux
Avoir une ouverture sur les autres plates-formes (2K)
La gestion des effets par rapport aux formats DV et HD

Formation sur Compressor

Durée : 2 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à Compressor dans le cadre de la vidéo, la HD,...

Toute personne souhaitant utiliser Compressor

RAPPELS

DV, SD, HD, cinéma

4/3 et 16/9, pixels carrés / rectangulaires. QuickTime, Windows Media, Real, Mpeg 4... Compressions de type Mjpeg, Mpeg et Key frames

Débits broadcasts, multimédias, internet, Gsm

Echantillonnage audio, bande passante

COMPRESSOR

Rappels rapides

ENCODAGE AUDIO

Encodage Dolby AC3 stéréo et 5.1.

Encodage pour iPod et iPhone

QuickTime Surround

ENCODAGE VIDEO

H.264, le nouveau format « universel » pour la HD, le web et les petits appareils mobile

MPEG 2 : débit constant et débit variable, GOP et I frames 3GPP : diffusion sur les téléphones mobiles

CREATION DE CLUSTER

Utiliser la puissance de plusieurs Mac Pro pour réduire massivement le temps de traitement

PERSONNALISATION, AUTOMATISATION

Création et gestion des paramètres personnalisés

Création de droplet pour automatiser les tâches répétitives

METADONNEES POUR DVD, IPOD, IPHONES

Le chapitrage pour le DVD, les iPod et les iPhone

Intégration de liens et d'image aux chapitres

Formation sur Contribute

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à Contribute

Toute personne amenée à utiliser Contribute

La prise en main

Présentation de la configuration en Contribute

Gestion de l'interface intuitive en Contribute

Connaissances sur les pages de démarrage en Contribute

La création de pages en Contribute

Appréhender l'édition en Contribute

Compréhension de l'archivage, l'extraction des fichiers en Contribute

Maîtriser l'ouverture et la modification de documents liés en Contribute

Outils graphiques intégrés

Cerner la liaison par glisser-déposer

L'importation simple

Insertion d'animations

Mode hors ligne

Maîtrise du rétablissement des versions

Avoir un meilleur rendu des feuilles de style CSS

Compréhension de l'inspecteur des propriétés de texte CSS

Gestion des nouvelles propriétés de pages CSS

Cerner l'édition directe et édition du code source

Comprendre le travail en équipe en Contribute

Révision, validation

Compréhension de la console de brouillons en Contribute

Les actifs partagés

L'administration et la gestion du site

Les permissions de publication

Les utilisateurs et rôles

Comprendre le contrôle sur l'édition et l'emplacement des fichiers

Comprendre la gestion des connexions

Maîtrise de Contribute Publishing Services

Présentation de l'interface d'administration améliorée

Notions sur l'intégration et la compatibilité

Compréhension de l'intégration avec Dreamweaver

Gestion du support de Microsoft Office et Microsoft FrontPage

Gestion du support des systèmes de gestion des contenus et des supports de formation

Web Services Hub (fonction CPS) et intégration LDAP/Active

Gestion de directory (fonction CPS)

Connaissances sur les standards

Le moteur de Programmation HTML de Dreamweaver

WebDAV

Gestion des fonctions de sécurité

Comprendre la protection du code et des scripts côté serveur

Gestion du déploiement et de l'extensibilité

Notions sur les programmes d'installation personnalisés

Comprendre la notification des activités

L'extensibilité côté client

Comprendre la prise en charge de ColdFusion et des composants de services web (fonction CPS)

Formation sur Director Lingo

Durée : 3 à 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la programmation, à l'environnement Lingo

Toute personne amenée à utiliser un support CD/DVD/Web pour la réalisation d'animations

Présentation

Généralités

Concepts-clés

Connaissance de l'environnement de programmation dans Director

Connaissance des concepts de base

Compréhension de la reprise en programmation « Lingo » d'un diaporama

La notion de « script »

Comprendre le langage « Lingo », la syntaxe

Appréhender les types de scripts

Connaissances des messages, de la hiérarchie des messages dans une animation

Gestionnaires, arguments pour transmettre des valeurs

Fonctions

Mots-clés, constantes, opérateurs

La gestion des variables (variable locale, variable globale)

Conditionnelles, boucles de répétition

Les aspects liés à l'utilisation des chaînes de caractères

Les aspects liés à l'utilisation des nombres entiers et décimaux, des symboles

Comprendre l'utilisation des listes

Procéder à une étude et maîtriser du Lingo au travers de deux réalisations abouties

Quiz pour élaborer une réelle interactivité programme/utilisateur

Ecran de veille pour les fonctions de base en programmation

Formation sur EasyCatalog

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à l'automatisation avec EasyCatalog

Toute personne intervenant en tant que Responsables de service PAO, maquettistes, metteurs en page de catalogue

Présentation D'EasyCatalog

Les aspects généraux
La configuration d'EasyCatalog
Cerner l'espace de travail

Comprendre l'importation de données

Sélection de la source de données
Comprendre les types de fichiers importables
La configuration de l'importation
Le mode « Aperçu »

Gestion des options de configuration des champs

Compréhension des caractères utilisés comme séparateur de champs et d'enregistrements
Le type de champs
Gestion de l'alphanumérique/numérique
Gestion des formats monétaires
Gestion des chemins d'accès aux images
L'extension des fichiers image

Appréhension de la palette EasyCatalog

Introduction
Notions sur le tri, le groupement et le filtrage des données
Les requêtes et configurations de tri ou de groupage
Gestion du statut de chaque champ (couleur utilisée)
Le groupement de données

Manier des données

Le tri des données
Comprendre la sélection d'enregistrements et de champs
La réorganisation des colonnes

Gestion de la liaison avec InDesign

Le placement des champs dans le document
Comprendre la recherche des erreurs dans le document
La mise à jour du document

Appréhender les types de mise en page

Etre en mesure de créer des tableaux simples
Connaissances sur les bibliothèques EasyCatalog
Cerner l'assemblage d'un flux de texte
Comprendre les styles de produits
Les spécificateurs de champs texte
L'assemblage de données groupées

Formation sur Emacs et programmation Emacs Lisp

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à l'éditeur Emacs et à la programmation sur Lisp

Toute personne souhaitant maîtriser ce langage

Connaissances des outils

Ouverture et utilisation d'Emacs

Appréhender Emacs Lisp

Gestion de la documentation

Les fondamentaux pour débiter l'utilisation

Connaitre les bases de l'éditeur (copier, coller, etc...)

Connaitre la structure du Lisp : code et données identiques

Connaitre les variables : explication du scope global et dynamique

Les bases de Lisp : cdr, car et cons

Maîtriser le développement avec Emacs Lisp

Connaitre les opérations sur les nombres, les chaînes de caractères et les listes

Connaitre les opérations sur les listes associatives

La maîtrise des opérateurs logiques if et cond

La maîtrise des boucles while, dolist,...

Connaissances sur les fonctions

Aptitude à déboguer : backtrace et edebug

Formation sur Expression Web Initiation

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à Microsoft Expression Web, aptitude à concevoir et gérer un site Web

Toute personne amenée à utiliser Expression Web

Appréhender l'édition de pages vers la gestion des sites

Appréhension du site Web et de sa gestion

Comprendre l'organisation du travail

Compréhension de l'infographie adaptée à Internet

Méthodologie de conception de sites, du design graphique

La gestion du contexte du projet, publics, types de contenu

Comprendre les problèmes de compatibilité

Gestion de la structure de documents, HTML, les styles et leur utilisation avec DHTML

Appréhender l'insertion d'objets

Comprendre l'insertion et la gestion du texte

Comprendre l'insertion de tableaux : standard ou tableaux de disposition

Cerner les différents types d'images

L'insertion de blocs

Les objets formulaires et leur fonctionnement

Les liens et les ancres

Gestion des outils avancés

L'augmentation de la productivité lors de la création ou de la mise à jour de pages HTML

Gérer le contrôle de l'aspect visuel de l'ensemble du site, du respect de la charte graphique

Compréhension des mises à jour rapides du site

L'élaboration de styles CSS

Connaitre les sélecteurs CSS

Comprendre la mise en page complète en CSS

Les modèles CSS prédéfinis

La gestion des feuilles de style

Appréhender l'ajout d'interactivité et d'animations

Comprendre les comportements

Introduction au Javascript des comportements

L'insertion d'animations Flash

La gestion des fonctions FTP

Le paramétrage des infos distantes

Comprendre les opérations d'archivage et d'extraction

La synchronisation des sites (serveur/local)

Cerner la gestion globale du site

La vérification des liens du site

Comprendre les outils de validation

Préparation au référencement

Formation sur Fireworks

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux pour créer une interface Web efficace

Toute personne intervenant en tant que graphistes web ou intégrateurs et connaissant Photoshop

Introduction

La compréhension de la spécificité du Web Design

La compréhension du flux de production d'un site Web

Les principes liés à l'interface de Fireworks

Savoir gérer les fenêtres

Connaissances sur la fenêtre des outils

Connaissances sur la fenêtre des propriétés

Appréhender l'organisation du document

Notions sur les calques et sous-calques

Connaitre les pages

Connaitre les états

La gestion des imports

Import Photoshop

Import Illustrator

Autres formats d'import

Comprendre les outils de dessin

Les outils de retouche photo

Les outils vectoriels

Les effets (ombre, biseau...)

Compréhension des textures et motifs

Comprendre la gestion des couleurs

La compréhension des objets

L'objet Bitmap

L'objet texte

Cerner la transformation et la modification d'objets vectoriels

L'utilisation des masques

La gestion de l'outil de découpe à 9 tranches

Connaissances sur les symboles

Le symbole graphique, bouton, intelligent, animé

Connaitre la bibliothèque commune

Gestion de l'export

L'export d'une image pour le Web (GIF, JPEG, PNG)

Comprendre l'outil de découpe

L'utilisation de l'export HTML et CSS

L'utilisation de l'export PDF

La fenêtre propriété CSS

Comprendre la productivité

Gestion du traitement par lot
La bibliothèque du document
Gestion des modèles et gabarits de pages
Les styles

La gestion des exercices

Elaborer une maquette e-mailing et export au format HTML
L'élaboration d'un wireframe
L'élaboration d'une maquette graphique de plusieurs pages interactives

Formation sur Flash animation (niveau 1)

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux de l'animation avec Flash pour élaborer des présentations de qualité

Toute personne intervenant en tant que graphistes, webmasters...

Introduction

Connaissances sur les formats (.fla, .xfl)

Connaissances sur l'interface 64 bits

Le scénario (calques, images)

Appréhender le texte classique et TLF

Compréhension des outils de dessin

Cerner la méthode de travail et l'efficacité de mise à jour

Comprendre l'utilisation des occurrences (clip, graphique, bouton)

Appréhender l'utilisation de la bibliothèque

Hiérarchie des scénarii et des objets dans Flash (imbrication de symboles)

L'optimisation du poids du fichier et des imports

Compréhension de l'accessibilité

Les objets utiles avec l'accessibilité activée

Les noms d'objets

Les descriptions

Les raccourcis claviers

Comprendre l'ordre des tabulations

Cerner les techniques d'animation

La gestion image par image

Interpolation de forme

Interpolation classique

Interpolation de mouvement

Guide de mouvement

Créer des masques

Gérer l'accélération

Gérer la couleur

Méthodologie pour appliquer un effet de couleur : teinte, luminosité, alpha, avancé

Appréhender les dégradés

Comprendre les modes de fusion

Aptitude à gérer les filtres

L'ombre portée, flou, biseau, rayonnement, réglages de couleurs...

Notions sur la navigation et l'interactivité en ActionScript 3

Le contrôle d'un clip d'animation

Comprendre l'affectation d'un lien à une bannière publicitaire

Comprendre et manier la variable ClickTag

Importer et optimiser les médias

Gestion des images, sons, vidéos, SWF

Savoir récupérer une composition Illustrator

Préparer et optimiser des images Photoshop

Récupérer un document InDesign

La compréhension des exports

Paramètres de publication

Exporter en .swf pour le Web

L'export en vidéo HD

L'export d'un GIF animé

L'export en HTML5 Canvas (Toolkit for CreateJS)

L'export d'une animation de type Sprite Sheets pour le mobile

Exporter une suite d'images PNG pour des publications digitales

Connaissance des différentes versions du plugin Flash Player

Connaissances sur la gestion de l'affichage d'un contenu alternatif en cas d'absence du lecteur Flash

Formation sur Flash animation (niveau 2)

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux des techniques d'animation avancées (2D, 3D, contrôle de lecture) pour des animations complexes

Toute personne intervenant en tant que graphistes, webmasters...

Phase de rappels

Les animations de base (image par image, interpolation classique, de mouvement, de forme)

Présentation des symboles : clip, graphique, bouton

Présentation des imports : Illustrator, Photoshop, et InDesign

Les effets et filtres

Appréhender les techniques d'animations sophistiquées

Comprendre l'imbrication d'animations

Comprendre l'utilisation de plusieurs clips d'animation :

- Synchronisation des différents scénarii
- Gestion optimale du temps

Comprendre l'utilisation de la cinématique inverse

- Cerner la création d'un squelette avec l'outil Segment (symboles et forme)
- Comprendre l'utilisation de l'outil Liaison

Gestion de la 3D :

- Les outils de rotation et de transformation 3D
- Vue et position 3D

Les aspects liés à l'éditeur de mouvement

Les aspects liés à la présélection

Comprendre la création de masques

Les méthodes de travail

La préparation d'une animation

Comprendre la conception d'un story board sur papier et élaborer une animation

L'organisation de son temps de travail

Recherche de l'efficacité de mise à jour

La hiérarchisation des scénarii des objets dans Flash : séquence, clip, graphique, bouton

Recherche de l'optimisation du poids du fichier et des imports

Compréhension de la navigation et de l'interactivité dans le scénario (mode séquentiel)

Maîtrise de l'usage de fragments de code-actions de base :

- Contrôle d'un clip placé à différents niveaux de l'arborescence
- L'atteinte d'une URL de site, de page HTML, de PDF, de contact

Comprendre le développement :

- Appréhender la création d'une interface simple de site
- Le préchargement simple

Les exports

Connaissance des différents formats d'exportation de Flash

Maîtrise des paramètres d'exploitation

L'intégration d'un fichier SWF dans une page HTML

Formation sur Flash Builder 4 (Flex 4)

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à Flash Builder pour créer une application Flex

Toute personne intervenant en tant qu'informaticien développeur

Flash Builder et AIR

Connaissance de Rich Desktop Application (RDA)
Connaissances sur Adobe Integrated Runtime (AIR)
Cerner l'installation du runtime AIR
AIR SDK et Flash Builder 4

Comprendre les fondamentaux sur AIR

L'élaboration d'un projet Flex Builder AIR
Les composants Flex et AIR
Compiler, déboguer et déployer

La création de composants personnalisés

Composants AIR et Flash Builder (Action Script et MXML)
Comprendre l'utilisation des composants personnalisés
La gestion des événements
L'utilisation d'événements personnalisés

Le travail avec les données

LA gestion du data Binding : mise en œuvre
L'utilisation d'un modèle de données
Les liaisons en Action Script
Comprendre les collections et les sources de données
L'utilisation de contrôles orientés données
Compréhension des composants Menu
Compréhension des composants Menu Bar
La gestion d'Item Renderers
Comprendre les composants DataGrid

Appréhender la validation et le formatage des données

Valider les données
Composants de validation de Flex
La déclaration d'un composant de validation
Comprendre le déclenchement par événement extérieur
La validation d'un champ obligatoire
Le formatage de données
Les composants de formatage standard

Comprendre le glissé-déposé

Le glissé-déposé automatique
L'utilisation d'événements pour la personnalisation du processus
L'utilisation d'un glissé-déposé générique

Appréhension des animations et effets

Les effets du Framework Flex
Connaissances des généralités : la classe Effect
Comprendre le déclenchement des effets sur un trigger/par un événement
La combinaison d'effets
La classe tween

Cerner les aspects liés aux interfaces multi-écrans

Les états

L'usage des états

Comprendre l'utilisation de transitions

Identifier l'utilisation du composant ViewStack

Les aspects de la personnalisation des interfaces

Gestion des styles

La génération de style

L'intégration de feuilles de style

Comprendre le chargement dynamique de feuilles de style compilées en SWF

La définition des styles globaux

L'incorporation des ressources graphiques

L'incorporation des polices

Les skins

Utilisation des ressources externes

L'accès dynamique aux ressources

Les événements pour le contrôle d'un chargement

L'interaction applicative

Les problèmes liés à la sécurité

L'état des lieux

Les composants Flex Charting

Les généralités sur les composants Charting

La déclaration Action Script 3.0 d'un composant Charting

Les sources de données des composants Chart

Les différents contrôles Chart

La personnalisation des composants Chart

Les interactions avec les composants Chart

Cerner la gestion des événements

Comprendre les échanges de données avec des serveurs

L'utilisation des composants HTTPService

L'utilisation des composants WebService

L'utilisation des composants RemoteObject

Formation sur Flash et la vidéo interactive

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés aux présentations riches et interactives pour le Web à partir de sources vidéo

Toute personne intervenant en tant que webdesigner, vidéaste, animateur 3D...

Comprendre le codage de la vidéo pour Flash

Mécanisme des algorithmes des différents codecs vidéo : one2VP6, H264

Compréhension de l'encodage avec Adobe Media Encoder

Maîtriser l'intégration de la vidéo à l'aide de composants

Intégration de la vidéo dans une page HTML

Présentation du composant FLVPlayback

Les éléments personnalisables des composants

La réalisation d'un document Flash vidéo composite

Compréhension du détournage d'un fond vert avec After Effects et l'intégration dans Flash

Comprendre l'optimisation du compositing à l'aide des propriétés du moteur StageVideo

L'affichage en plein écran

Affichage avec le composant FullScreen

Affichage en Action script

Comprendre les contrôles personnalisés de lecture de la vidéo

Comprendre la mise en cache

Lecture, arrêt, accélération, et rembobinage

La modification progressive du volume audio

L'arrêt de la vidéo dans un SWF imbriqué

Elaboration d'un sous titrage

La gestion du XML de sous-titrage

L'utilisation du composant FLVCaptioning

Personnaliser du style des sous-titres

Savoir gérer la fin de la vidéo

La réalisation d'une boucle

L'enchaînement avec plusieurs vidéos, avec des actions

L'élaboration d'un système de chapitrage vidéo

Le chapitrage dans une même vidéo

Le chapitrage à partir de séquences vidéo distinctes

La synchronisation des actions avec les points de repères

Notions sur les repères de navigation dans la vidéo

Notions sur les repères d'évènements dans la vidéo, en paramètres, en ActionScript

Etre capable de naviguer dans le flux vidéo

Gestion de la navigation dans une vidéo externe ou embarquée

Le pilotage d'un objet 3D avec le pointeur à partir d'un flux vidéo

L'élaboration d'un mur d'images vidéo

Comprendre la gestion de flux vidéo multiples

Comprendre la gestion de l'espace 3D

Cerner l'interactivité sur les vidéos

La réalisation d'un lecteur vidéo H264 compatible avec d'anciens lecteurs

L'utilisation des commandes en ActionScript 2.0 et 3.0

Gestion de l'audio par un flux vidéo

La compression de l'audio

Présentation de l'interactivité avec l'audio

Référencement et accessibilité de la vidéo

Formation sur Freehand

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la réalisation d'images vectorielles

Toute personne amenée à créer des images vectorielles ou des illustrations et logos

Freehand

Notions sur les images Bitmap et vectorielles

Connaissances sur les images pour la PAO ou le Web

Présentation de l'environnement de Freehand

La gestion des pages maîtresses, modèles et calques

Présentation des symboles, des instances et styles

Notions sur les styles

Comprendre la gestion des couleurs

Comprendre les effets de trame et de traits

Présentation du dessin

Compréhension des tracés

Compréhension des trajets composites

Compréhension des trajets de découpage

L'alignement des points

Le pinceau

Appréhender les objets

La sélection d'objets

Le déplacement d'objets

Les objets imbriqués

Les groupes d'objets

Comprendre les techniques avancées

L'élaboration de nouveaux trajets à partir de trajets existants

La gestion des fondus

La gestion des ombres portées

Les effets 3D

La grille de perspective

Les enveloppes

Formation sur Frontpage

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux pour intervenir sur un site existant, l'alimenter et l'améliorer

Toute personne amenée à intervenir sur un site

Les fondamentaux sur FrontPage

Méthodologie pour éditer des pages et concevoir des sites web

Concevoir un site web

Cerner les différents types de site web

Gestion du modèle client-serveur

Comprendre l'organisation du travail

Découvrir FrontPage

L'interface

L'élaboration de pages simples

La compréhension du code généré

- HTML
- Cerner la conformité à XML
- Comprendre l'appel aux extensions serveur et ces raisons

Les aspects de la mise en forme et de la mise en page

Appréhender l'insertion du texte

Comprendre la mise en forme du texte

Appréhender l'insertion d'images

Savoir créer un lien hypertexte

Comprendre les tableaux

Comprendre les calques

La gestion des styles CSS

La gestion des feuilles de styles CSS

Compréhension des cadres

- L'utilisation
- La gestion

Compréhension de l'orthographe du texte

Compréhension de la recherche de texte

Gestion du remplacement de texte

Compréhension des formulaires

Cerner l'initiation

Comprendre les principes des pages dynamiques

Appréhender l'utilisation des modèles et assistants de FrontPage

Gestion de la mise en forme des pages

Notions sur les pages de recherche

S'initier à la gestion de sites et à ses outils

La gestion des thèmes

Compréhension des assistants de FrontPage

La mise en ligne du travail effectué

Formation sur Garage Band

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux pour savoir composer et élaborer des arrangements musicaux

Toute personne amenée à intervenir sur le montage son ou sur la musique assistée par ordinateur (MAO)

Les fondamentaux sur Garage Band

L'interface

L'import de fichiers son et la maîtrise de la navigation sur un bande son

L'utilisation des boucles

La construction d'un arrangement

Elaborer un mixage de la bande son et l'exporter

Appréhender l'orchestre virtuel

La sélection d'un style musical

La sélection de musiciens virtuels

Mixer les instruments dans Magic Garage Band

L'ajout d'instrument

L'import et l'enregistrement d'une chanson

Enregistrement d'instrument réel

Enregistre un morceau joué sur un instrument connecté à l'ordinateur

Le choix d'un modèle de projet sonore

Cerner les pistes son

La configuration d'une piste de guitare électrique

La configuration des entrées d'enregistrement

L'utilisation d'un métronome

L'ajout d'une boucle

L'enregistrement d'une ou plusieurs pistes

La sélection des meilleures prises pour mixer

L'utilisation d'effets sonores

Appréhension de la bande son et des boucles

L'enregistrement d'un film QuickTime

L'import de vidéo pour l'élaboration d'illustrations sonores

L'utilisation des guides d'alignement

Le travail avec des boucles

La réduction d'une boucle

L'utilisation des boucles d'instruments virtuels

L'utilisation des techniques d'arrangement avancées

L'archivage d'un projet

Mixage de la musique et la gestion des effets

L'élaboration d'un mix de base

La modification et l'ajustement du tempo

Compréhension de l'équilibrage des niveaux sonores

L'utilisation de l'outil Vu-mètre

L'ajout des effets sonores

Comprendre le verrouillage des pistes après avoir effectué les réglages

L'affichage des courbes du volume

L'ajout et l'ajustement des points de contrôle

La création de podcasts

L'élaboration d'un nouveau projet de podcast
Comprendre l'affichage et le masquage des pistes du podcast
Le navigateur et l'éditeur : le choix d'un équipement
L'import d'un projet Garage Band
L'enregistrement d'un projet avec une prévisualisation iLife
L'ajout d'éléments visuels
L'ajout d'URL et d'informations au podcast

Le partage de projets

Partage de projets avec les autres applications de la suite iLife
L'export d'un projet vers iTunes et la gestion des préférences d'export
L'évaluation d'un niveau de sortie sonore d'un morceau
L'export en tant que projet QuickTime
Le partage d'un projet avec iDVD
L'ajout et la modification de marqueurs

Formation sur GIMP

Durée : 2 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la production visuelle

Toute personne amenée à travailler des images avec Gimp

Les fondamentaux de Gimp

L'ouverture d'une image

L'ouverture à partir d'une URL

La gestion des formats

L'enregistrement d'une copie

L'envoi d'une image par mail

La configuration Gimp

Connaitre les préférences du logiciel

Gérer les fenêtres flottantes :

- Paramétrages
- Utilisation

Gérer les fenêtres des options

La gestion de l'espace de travail :

- Personnalisation
- Enregistrement

Connaissances sur l'image

La gestion du recadrage

Modification de la dimension

Modification de la résolution

Connaitre les modes colorimétriques

Méthodologie des sélections

Connaitre les outils de sélection :

- Rectangle
- Ellipse

Connaissances sur les outils :

- Lasso
- Ciseaux intelligent

Comprendre la sélection des couleurs

Comprendre les opérations booléennes

L'éditeur de sélection

Maîtrise du mode « masque »

La réutilisation d'une sélection

La gestion des calques

Le calque flottant

La manipulation des calques

La modification des noms

L'opacité de rendu

Les outils de peinture

La brosse

L'aérographe

La gomme

Les brosses (création, utilisation)

Les motifs (création, utilisation)

Appréhender la retouche d'image

L'élimination des poussières
L'élimination des éléments indésirables
L'ajout de fond

La gestion du photomontage

L'utilisation des masques de fusion

Gestion de la correction de l'image

Notions sur la luminosité
Le contraste
La correction de l'exposition
La correction des couleurs
Le calque de correction
Gérer l'optimisation du point noir
Gérer l'optimisation du point blanc
L'utilisation des filtres pour l'amélioration de l'image

Gestion des couleurs de façon professionnelle

Compréhension des canaux
Compréhension du canal Alpha
Le travail avec des canaux supplémentaires
Comprendre la bichromie
La décomposition de l'image en canaux personnalisés
La gestion de couleur

Cerner les fonctions vectorielles

Comprendre l'outil Bézier
Comprendre la fenêtre chemin
Le chemin
La sélection
Le partage des chemins avec d'autres applications

Formation sur Golive CS2

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la réalisation de sites Internet

Toute personne amenée à créer des sites

Les fondamentaux

La gestion des principes des feuilles de style

La gestion des logiciels en permettant la mise en œuvre

La gestion des mises en page

La compréhension des tableaux

Comprendre les calques

CSS

Gestion de la syntaxe

Compréhension des sélecteurs

Compréhension des balises

Compréhension des classes

Compréhension des imbrications d'éléments

La gestion des propriétés

Compréhension du style de texte

Compréhension de l'arrière-plan

Comprendre les blocs

La gestion des boîtes

La gestion des bordures

La gestion des listes

Comprendre le positionnement

Comprendre les extensions

Gestion des exercices et des exemples

Exemples de mise en page avec CSS

L'utilisation des CSS pour les menus

Formation sur Illustrator (niveau 1)

Durée : 3 jours

Maîtriser Illustrator pour élaborer efficacement des illustrations vectorielles

Toute personne souhaitant maîtriser Illustrator

Compréhension de l'environnement de travail Illustrator

Comprendre les modes de visualisation : prévisualiser, modèle et tracé

Identifier les outils de traçage et leur manipulation

Cerner la composition d'un tracé : points d'ancrage, sommets, lignes directrices, points directeurs

Comprendre la plume : tracé des droites, tracé des courbes et combinaisons

Identifier la coupure, la jonction, l'alignement de points d'ancrage

Gestion des fonds (couleurs), contours (épaisseur, flèche, pointe, couleurs...)

Cerner les outils de transformation de tracé

Maîtriser le changement d'échelle, la rotation, le miroir, la déformation

Gestion du dégradé de formes et/ou de couleurs

Savoir manipuler le texte dans Illustrator (ajout et modification)

La mise en page

L'importation de texte

Colonnages

Habillage d'un graphisme et la création de masque

Gestion des calques : superposition des tracés

Les outils complémentaires Illustrator, motifs, masques, couleurs

Gestion de la transparence : effet, mode de fusion, masque d'opacité, contours progressifs, ombres portées

Comprendre les éléments en pixels

Cerner les graphiques et les symboles

L'importation, l'exportation et les différents formats de fichiers

Compréhension des illustrations et paramétrage de l'impression

Formation sur Illustrator (niveau 2)

Durée : 2 jours

Maîtriser les techniques avancées d'Illustrator

Toute personne souhaitant approfondir ses compétences sur Illustrator

Les grands principes liés aux fonctions de base

Connaissances sur les tracés

Connaissances sur la retouche

La gestion des objets

Les outils de transformation

Les attributs de dessin

Notions sur les masques

Notions sur la transparence

Les motifs, le texte

La vectorisation et l'impression

L'élaboration des graphes

Maîtriser la saisie ou la récupération de données, choix du mode graphique, enrichissements des graphes

Appréhender les outils de création

La création et l'application des motifs

L'utilisation des formes « artistiques »

La vectorisation dynamique

Savoir convertir rapidement et précisément les photos, numérisations ou autres images bitmap en tracés vectoriels modifiables

Compréhension de l'illustration en 3D

La création de perspectives en 3D

Générer des sources lumineuses

L'application des placages sur les objets

L'importation des tracés vectoriels de Photoshop vers Illustrator

Exportation d'illustrations vers les logiciels de mise en pages ou vers Photoshop

La sortie des épreuves :

- Sélection des couleurs avec Xpress ou InDesign
- La transformation des pantones en quadri
- Le choix du pilote d'imprimante

Connaissances sur les trucs et astuces

Exemples pratiques, retours d'expériences et illustration des meilleurs procédés

Formation sur Image Ready

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la création de GIF animés et à l'optimisation de l'image

Toute personne amenée à utiliser la création d'images

La phase de préparation

Comprendre la résolution des images pour le web

Les aspects de la taille des images pour le web

Optimiser les images

Gestion de la palette web 216

Connaissances sur les formats d'images et critères de choix :

- Compression des couleurs (le GIF)
- Compression des données (le JPEG)

Les autres formats

Le PNG

Le PDF

Les aspects de l'interactivité

Compréhension des tranches

Cerner la création des tranches

Comprendre l'optimisation des tranches

Le découpage d'images

Cerner les liens et les tranches : la création de zones cliquables

Gestion du lien e-mail

Comprendre la création de tableaux HTML et de pages HTML

Les aspects de l'exportation

Comprendre la création d'images MAP

L'élaboration de boutons

Cerner les effets de calques

Cerner le style de calques

Comprendre la création de rollovers Javascript

La création des images de fond

Comprendre la création de textures

Comprendre la création de papier peint

La gestion des animations GIF

La création d'une animation GIF

Méthodologie pour les formats d'exportations des animations

Gestion du format GIF animé

Gestion du format SWF Flash

Formation sur iMovie

Durée : 2 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés au montage

Toute personne amenée à utiliser le montage

La présentation des séquences

L'insertion d'une séquence dans le projet

Le recadrage d'une séquence

Savoir raccourcir une séquence

Le découpage d'une séquence

Le réglage des niveaux graphiques de la séquence

Le réglage des niveaux sonores de la séquence

Compréhension des transitions et textes

Les types de transition

La transition Ken Burnt

L'ajout d'une transition

Cerner le réglage des paramètres de la transition

Maîtrise de l'ajout de texte

Maîtrise de la modification de texte

Appréhender le son

Comprendre comment ajouter une piste audio

Comprendre l'ajout d'un effet sonore

Appréhender l'enregistrement d'une piste audio à partir d'iMovie

Le raccourcissement d'une piste audio

Le découpage d'une piste audio

Gestion de la fenêtre d'ajustement du son

La normalisation du volume de projet

Compréhension des réglages vidéo

Cerner l'exposition

La clarté

Le contraste

La saturation

L'ajout d'un effet de couleur

Formation sur InCatalog/Xcatalog

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à l'automatisation avec InCatalog/Xcatalog, à la préparation et formatage de données

Toute personne intervenant comme responsable PAO, maquettiste

Les généralités sur les bases de données

Comprendre l'installation du programme

Définir les éléments qui interviennent InCatalog/Xcatalog

Comprendre le réglage des préférences

Cerner la liste des champs et les fonctions spéciales (data descriptor)

Le fichier texte d'origine

Les styles de prix automatiques (price style)

Compréhension de la palette (data linker palette)

Cerner l'ajout, la modification, la suppression et l'affichage des liens

Présentation du lien sur un bloc (champ lié à un bloc)

Présentation des liens dans un bloc (champs dans le même bloc)

Les liens directs

Les liens indirects

Comprendre le chemin des images

Cerner les aspects du redimensionnement des images

Compréhension des messages d'erreurs

Compréhension de l'utilisation d'InCatalog/Xcatalog avec la bibliothèque

Comprendre la mise à jour partielle ou totale d'un document à partir d'un fichier texte tabulé

Cerner l'exportation des données du document vers un fichier texte tabulé

L'utilisation avec des liens directs faits à la main

Compréhension de la répétition des lignes de tableaux

Connaissance des généralités sur le traitement en lots

Connaissances des généralités sur l'utilisation combinée avec Xdata/Indata et Xtags

OS X seulement:

Échange bi-directionnel de données entre FileMaker Pro et XPress/InDesign

Généralités sur les AppleScripts pour commander les mises à jour

Formation sur InData/Xdata

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à l'automatisation avec InData/Xdata, préparation et formatage des données

Toute personne intervenant comme responsable PAO

Présentation d'InData/Xdata

Les généralités sur les bases de données

Aperçu sur l'examen des formats de base rencontrés

Le réglage des préférences

L'adaptation des préférences aux cas particuliers

Comprendre l'élaboration d'un prototype simple

Analyse et élaboration de la maquette

Comprendre la fonction de définition des champs de la base de données

Cerner l'importation de données

Comprendre l'appel de champ simple avec application de feuilles de style

Comprendre les fonctions conditionnelles: "if", "else", "end if", "else if", "if" imbriqués

La compréhension des fonctions d'importation d'image

La compréhension des fonctions de création/mise à jour des titres courants en tête/pied de page

L'élaboration d'un prototype complexe

Étude d'un cas particulier

Exportation de la base d'origine

Édition des feuilles de style

Modification des maquettes d'origine

Fonction d'ouverture de fichier

Fonctions de création et utilisation de variables personnalisées

Fonction d'extraction partielle de contenu

Fonction de comparaison d'enregistrements successifs

Fonction pour ignorer tout ou partie des enregistrements

Fonction d'appel de balises XPress/InDesign dans le prototype

Fonction de sauts de blocs et de pages

Fonction de changement de maquette

Fonction de modification des blocs images

Fonction de boucle de programmation

Fonction d'appel de fichiers texte

Fonction de test d'existence de fichiers

Fonction d'informations sur les pages/blocs

Fonction de transcodage (Xdata)

Fonction mathématiques sur les champs

Fonction de comparaisons

La gestion des messages d'erreurs

Aptitude à corriger les erreurs

Comprendre les mots réservés à l'XTension/Plug-ins

La phase de finalisation de la mise en page

Les généralités sur l'automatisation par Applescript (OS X seulement)

Généralités sur l'usage combiné avec InCatalog/Xcatalog ou Xtags

Formation sur Internet : recherche avancée et veille

Durée : 2 jours

Optimiser son utilisation d'Internet

Toute personne utilisant Internet et souhaitant professionnaliser son activité sur le web

Présentation sur le web et le navigateur Internet

Revisiter les services du net

Paramétrer le navigateur

Organiser les favoris

Personnaliser les barres d'outils

Appréhender l'information et les outils de recherche sur Internet

Comprendre le langage hypertexte, les balises et les modes de référencement

Découvrir les outils de recherche et leur spécificité

Différencier annuaire, moteurs, méta-moteurs...

Utiliser les outils de recherche spécialisés par domaines

Accéder aux bases de données gratuites

Tester les outils avec opérateurs humains

Appréhender les règles de saisie

Définir une stratégie de recherche optimisée

Vérifier la fiabilité des informations sur internet

Compréhension de la veille technologique sur Internet

Déterminer une stratégie de veille technologique

Utiliser les méta-moteurs clients

Etendre sa recherche avec les outils cartographiques par thématique

Gestion des ressources de l'internet

Explorer les blogs, cyber bibliothèque et encyclopédies, wiki...

Rechercher dans les multimédias : images, vidéo, musiques...

Les forums, les listes de diffusion et les newsletters

Trouver rapidement les thèmes utiles

S'abonner et participer

L'exploitation des ressources

Connaître les règles d'usage et la législation

Se repérer dans les formats de fichiers

Formation sur Izispot

Durée : 2 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la création d'un site web par l'intermédiaire d'Izispot

Toute personne amenée à créer un site web

Contexte : situer le web

La définition d'un site web

Comprendre l'utilité d'un site web

Comprendre le vocabulaire lié au web

Suivre les étapes pour créer un site

Appréhender la procédure

Réalisation de la maquette du site

Trouver un hébergement pour le site

Construire et tester le site

Situer Izispot dans la création du site

Les fondamentaux sur Izispot

Les aspects généraux

Présentation du menu outils

Présentation du menu général

Présentation du menu graphisme

Les fonctions de base liées à l'interface

La gestion du site

La création d'une page

Le paramétrage des pages

Compréhension des différents types de pages

La gestion des pages personnalisables

La compréhension des outils de l'éditeur de page

Cerner les fonctions générales

Cerner les fonctions de mise en forme

Connaissances sur les options de page

Connaissances sur l'éditeur d'images

Connaissances sur le menu outils

Gestion de la bibliothèque Internet

Gestion du référencement

Comprendre les configurations

Comprendre le menu graphisme

L'éditeur de chartes

Les chartes graphiques

Les animations Flash

Savoir mettre en ligne le site

Formation sur Kompozer

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la création d'un site Internet par l'intermédiaire de Kompozer

Toute personne amenée à créer un site Internet

Compréhension des notions de base

Les fondamentaux sur XHTML, CSS, hyperlien, e-mail

La gestion des éléments : texte, vidéo, images, animations

Gestion de la navigation et de l'arborescence

Connaissances sur les répertoires, les fichiers : les nommer ?

Présentation de l'interface

L'interface de travail

Gestion de la configuration, de la déclaration du site

Appréhender les pages HTML

Comprendre le processus de création et de modification

La gestion des propriétés de la page

L'utilisation du texte

L'insertion et la mise en page

Gestion des hyperliens, ancrés, liens e-mails

Connaissances sur les feuilles de styles CSS

Gestion de la mise en forme CSS

La gestion des styles CSS

La gestion des boîtes DIV

Connaissances sur les images

Comprendre la préparation de fichiers

Cerner les aspects de l'insertion d'images, de propriétés

Le pré-chargement des images

Connaissances sur le mappage d'une image

Comprendre le roll-over entre deux images

Gestion des éléments dynamiques (DHTML)

Les comportements des liens

L'insertion d'animation Flash

L'insertion de fichier PDF

L'insertion de fichier vidéo

Gestion de la mise en ligne

Savoir tester le site avec les navigateurs

Comprendre la configuration et le transfert FTP

Compréhension du référencement

L'insertion du référencement

La gestion des astuces

Exemple de cas pratique

Elaborer un site type à partir d'une charte graphique fournie

Formation sur la chaîne graphique : conception vers l'impression

Durée : 3 jours

Maîtriser les techniques d'arts graphiques

Toute personne intervenant auprès de professionnels de l'impression, du marketing, de la communication...

Présentation du processus créatif

Notions sur le brief, la recherche documentaire, la mise en forme des signes

Les logiciels et fichiers

Les logiciels bureautiques et graphiques, compatibilité des formats, taille, couleurs, résolution

La préparation de fichiers exploitables en fonction des techniques d'impression

La compréhension d'un traitement par l'imprimeur, la vérification, l'imposition

Appréhender les couleurs

Compréhension des différences entre couleurs écran et imprimées, couleurs pantone et quadri

Capacité à prévoir le rendu final

Normes et spécifications

Connaissances sur le PDF normalisé, sécurisé, certifié, PDFX, UGRA, FOGRA, PSO, ICC, ISO

Notions sur la typographie

Connaitre la classification des polices, l'anatomie du caractère

Les règles et contraintes typographiques

Notions sur les papiers

Les différents papiers, offset, couché, têtes

De lettre, création, autocopiant

Gestion de leurs usages en fonction des besoins

Gestion des différences de rendu

Compréhension du façonnage

Comprendre les modes de finition pour les documents (cartes, brochures, livres, plaquettes, etc...)

Le choix des options qui rendront le document plus attractif

La maîtrise des impératifs et les possibilités des imprimeurs

Cerner l'histoire de l'imprimerie et des technologies actuelles

La connaissance des spécificités de chaque technique d'impression et savoir choisir le fournisseur approprié

Maîtrise des grandes évolutions, de l'impression offset, rotatives, sérigraphie, impression numérique

Éléments essentiels pour l'impression

Connaissance des éléments contractuels, des notions juridiques, du bon de commande, du « bon à tirer », des épreuves colorimétriques, du fond perdu

L'organisation d'une imprimerie

Gestion des postes clés, suivi de production, les prestations en fonction de la taille de l'imprimerie

Finalisation par la visite d'une imprimerie

Visite du service prépresse, de l'atelier d'impression et de façonnage

Formation sur la communication à travers les médias sociaux

Durée : 2 jours

Optimisation de la visibilité de l'entreprise pour attirer de nouveaux clients, les fidéliser

Toute personne intervenant dans le secteur communication dans l'entreprise

Comprendre l'impact des réseaux sociaux

La nouvelle dimension sociale d'Internet

La dimension sociale des services en ligne

La construction de l'identité numérique

Du réseau traditionnel et limité aux réseaux sociaux illimités et pour tous

Est-il possible de créer du lien social par internet ?

Réseaux sociaux existants

Réseau international

Réseau francophone

Réseaux sociaux thématiques

Appréhension des étapes de la réussite via les réseaux sociaux professionnels

1ère étape : y être car pour voir, il faut être vu !

2ème étape : se constituer un réseau de contacts directs

3ème étape : développer son réseau

4ème étape : exploiter les hubs

La promotion de son image ou de sa marque

Les particularités de Facebook

La bonne utilisation des Pages

Créer une page personnalisée

Monter un groupe Facebook

Utiliser le service de promotion interne

Les usages et fonctionnalités de Twitter

Créer et personnaliser un profil Twitter

Optimiser la communication via le microblogging

Gestion des réseaux professionnels (Linkedin-Viadeo)

Mise en place d'un profil pro

Le bon usage des recommandations et des témoignages

Utilisation des outils de diffusion (hubs et groupes)

Stratégies gagnantes pour développer ses contacts

Présentation sur les sites web et les blogs

Usages et perspectives

Mise en place d'un site ou d'un blog

Gestion des contenus

Actualisation et promotion

Création et animation d'une communauté via un blog communautaire ou thématique

Formation sur la conception et la diffusion d'une newsletter

Durée : 2 jours

Optimiser la création de newsletters par l'acquisition de méthodes et techniques adaptées

Toute personne intervenant en tant que webmasters, chargés de communication,...

Présentation du contexte

Définitions : opt-in, opt-out, spam, newsletter, mailing-list...

LCEN, LIL : le contexte juridique

La newsletter dans votre stratégie marketing B2B ou B2C

La rédaction de la newsletter

Les différents types de newsletter

La cible et le contenu de votre newsletter

Etablir un plan éditorial

Insérer des images

Faire vivre la newsletter au fil du temps

Mentions et dispositifs légaux

Appréhender la mise en page de la newsletter

Quelques notions de HTML

Les outils nécessaires

Optimiser la lettre pour l'email

Tests dans les webmails

Comprendre la diffusion et la gestion de la newsletter

Collecter les adresses et gérer les bases de données de destinataires

Envois personnalisés

Connaitre les outils d'envoi en nombre :

- Panorama des outils existants
- Fonctionnalités, choix et paramétrage

Gestion des contraintes des outils anti-spam

L'étude des résultats

Mettre en place un outil de statistiques

Interpréter les résultats

Améliorer l'utilisabilité et l'interactivité

Personnalisation du contenu de la newsletter

Perspectives

Flux RSS et Newsletter : différences et complémentarité des deux outils de diffusion de contenu

Formation sur la création d'un site avec NotePad++

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés aux langages HTML et CSS pour la création de contenu éditorial et en HTML. Maîtriser la réalisation de pages et liens

Toute personne amenée à intervenir dans la création d'un site avec NotePad++

Appréhension des évolutions du Web vers la conception de sites modernes

L'élaboration d'un site Web du point de vue de l'ordinateur
La compréhension des navigateurs et la recherche de l'interopérabilité
Notions sur le fond et la forme d'HTML et CSS
Comprendre l'évolution du Web et de ses langages

Découvrir Notepad et le code HTML

Comprendre le paramétrage du langage HTML
L'ouverture, l'enregistrement et la création d'un aperçu navigateur
L'utilisation des balises HTML éditoriales de type bloc
L'utilisation de balises éditoriales en ligne
La compréhension de la structure de base d'une page : HTML, head et body

Appréhender l'ajout de l'interactivité

La compréhension des attributs et valeurs en HTML
Méthodologie de l'élaboration de liens vers des sites, vers des mails
Méthodologie de l'élaboration de liens relatifs pour le maillage interne
L'élaboration et l'utilisation des ancres nommées
La création de DOCTYPE

Le travail avec des images

L'insertion d'images
La gestion des formats d'enregistrement pour le Web
La création d'images mappées
La gestion des paramètres d'accessibilité

Les tableaux

L'élaboration d'un tableau
Le travail avec des cellules
Gestion des fonctionnalités des tableaux

La compréhension et l'utilisation des CSS

Maîtrise du langage CSS
La création et l'utilisation des feuilles de styles externes
Compréhension des sélecteurs de type éléments et classe
La mise en forme des attributs de caractère
La mise en forme des attributs de paragraphe

Comprendre l'élaboration de mises en page CSS

Appréhender l'utilisation du modèle de boîte avec les DIV
L'élaboration des sélecteurs identifiants uniques
Comprendre le paramétrage des DIV avec les CSS : unités et arrière-plans

Méthodologie pour gérer, tester et publier un site

Savoir tester son site
La publication d'un site sur un serveur Web en FTP
Le nettoyage du serveur distant
La vérification de la validité W3C

Formation sur la création d'un site e-commerce

Durée : 2 jours

Optimisation de sa stratégie marketing en intégrant dans celle-ci la création d'un site e-commerce

Toute personne intervenant dans le secteur marketing ou commercial, et souhaitant utiliser le web dans le cadre de l'activité commerciale

Comprendre pourquoi et quand choisir le e-commerce

L'environnement, les évolutions et la situation actuelle du e-commerce

Les conditions de succès en e-commerce

La préparation du changement organisationnel et technologique dans l'entreprise

Comprendre les principes du changement et savoir accompagner l'organisation dans cette évolution

Mesurer, anticiper l'impact du e-commerce sur le SI (Système d'Information)

Pilotage d'un projet e-commerce en choisissant sponsor, équipe, comité de pilotage et directeur de projet

L'intégration de nouveaux modèles de la distribution : traditionnelle versus web

Tirer parti de la dématérialisation et éviter les pièges qui guettent les e-vendeurs

Repenser la relation client et envisager la nouvelle ère de la relation virtuelle

Comprendre les nouvelles attentes et les comportements des clients en matière de cyber consommation et de e-commerce

L'identification des circuits de décision et de processus d'achat (enchères, groupements d'acheteurs...)

L'optimisation de son assortiment et de sa visibilité grâce à l'e-merchandising

Intégrer les spécificités de l'e-merchandising pour la mise en avant de l'offre

Repenser le merchandising pour une nouvelle zone de chalandise

Les nouvelles techniques pour la mise en avant de produits ou services

L'évaluation des e-promotions

La définition de l'offre

Que choisir sur le site : gamme complète, partielle ou sélective, le dilemme de l'assortiment

Comment présenter des solutions sur mesure, des offres de services complexes ou à forte valeur ajoutée ?

Choisir consciencieusement sa politique tarifaire

Accompagner le client jusqu'au paiement et baliser le chemin pour conclure la vente

Etre attentif aux « do » et aux « don't » pour une visibilité optimisée

Savoir auditer le site et définir des règles d'or de sa construction

Observer les points de vigilance sur le référencement naturel et payant

Rédiger les balises Title, méta description et keywords, les balises body, H1, les backlinks et les codes sources

Illustrations

Audit de sites existants B2B et B2C par les participants pour s'entraîner à analyser les best practices ou a contrario les incontournables pour une bonne visibilité

Formation sur l'ergonomie et le design d'un site Web

Durée : 3 jours

Optimiser la qualité des interfaces graphiques par une méthodologie d'analyse et de traitement visuel de l'information

Toute personne intervenant en tant que webmasters, concepteurs de pages intranet et internet, chargés de communication,...

Présentation des bases de la psychologie cognitive

Définition et repères théoriques

Le modèle cognitif du traitement de l'information

Fonctionnement de notre mémoire et modes de raisonnement

Appréhender l'identification des mécanismes du traitement visuel de l'information

Propriétés physiologiques de la vision

Dynamique de l'exploration oculaire

Propriétés perceptives et lois organisationnelles

Réalisation de la base architecturale de l'interface graphique : logique structurale

Contraintes de l'espace hypertextuel et niveaux d'arborescence

Processus de structuration, de catégorisation et de hiérarchisation des informations

Pertinence linguistique et systèmes de navigation

Projeter dans l'espace les objets informationnels : logique spatiale

Organisation de l'écran et distribution des informations dans l'espace

Éléments de mise en page : formats, divisions remarquables et grille modulaire

Homogénéité des tracés, cohérence et équilibre visuel des pages Web

Cerner le choix des habillages graphiques : logique graphique

Apport de la sémiologie graphique dans l'interprétation visuelle des objets

Classification et fonctions des variables visuelles

Typologie des ressources iconographiques

Atelier pratique : études de cas proposées par les stagiaires

Évaluation par groupe, des interfaces graphiques en fonction des 3 logiques

Proposition de pistes d'amélioration et élaboration d'un poster

Présentation des résultats et recommandations individualisées

Formation sur Lightroom (niveau 1)

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés au traitement d'images numériques

Toute personne amenée à traiter des photos

Compréhension de l'interface

Notions sur le fonctionnement des modules, panneaux et film fixe
Gestion de la personnalisation de l'interface, des options de vues
La gestion des raccourcis clavier indispensables

Comprendre l'importation d'images RVB, CMJN et vidéos

Comprendre l'importation depuis une carte, un appareil photo numérique, un disque dur
Compréhension du pilotage à distance d'appareils photos numériques

La gestion du réglage des préférences

Connaissances sur les préférences de l'application et du catalogue
Cerner la stratégie d'utilisation d'un ou plusieurs catalogues
Comprendre le partage des préférences entre ordinateurs

Cerner l'emplacement des images et des stratégies de stockage

Savoir où et comment stocker ses images ?
Identifier les aspects liés aux disques durs internes/externes, partitions
Gestion de la sauvegarde du catalogue, de la sauvegarde des images
Les aperçus dynamiques

Connaissances sur les métadonnées IPTC et EXIF, mots-clés et légendes

L'application des métadonnées
Les métadonnées et fichiers .xmp
Trouver des images grâce aux métadonnées (filtres)

La gestion des développements de base

Le recadrage, la balance des blancs, les réglages de base
Connaissances sur les courbes, TSL, couleurs, niveaux de gris
Gestion du choix d'un profil d'appareil photo

Connaissances sur les développements avancés

Détail et réduction du bruit
La modification des paramètres par défaut
Le redressement automatique et manuel
Les corrections d'objectifs et aberrations chromatiques
L'outil correcteur de défaut, retouches localisées : pinceau, filtre gradué, filtre radial

Appréhension des exports de fichiers JPEG, TIFF et PSD

Maîtrise de la stratégie d'export
La description d'un flux de production courant
La création de paramètres d'exports personnalisés

Les passerelles avec d'autres logiciels

Maîtrise des interactions avec Photoshop et d'autres logiciels

La phase d'impression

Les réglages d'impression
Les modèles utilisateurs
Les planches contact

Formation sur Lightroom (niveau 2)

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à l'automatisation et la personnalisation d'un flux de travail photographique

Toute personne amenée à traiter des photos

Compréhension de l'interface

Connaissances du catalogueur d'images et l'explorateur de fichiers

La compréhension du flux de travail en trois temps

Le réglage des préférences

Compréhension des notions d'importation et d'exportation

Connaissances sur l'importation depuis une carte, un appareil photo numérique, un disque dur

Les paramètres prédéfinis d'importation

Les formats importés : RAW, PSD, JPEG, TIFF HDR

La compréhension des exports simples

Maîtrise du classement de photos et collections

L'application rapide de notes, de labels et de marqueurs

La suppression des images

Comprendre la collection rapide, les collections cibles...

L'utilisation d'opérateurs booléens en collections dynamiques

Cerner la stratégie de catalogage et de sauvegarde

Le stockage d'images et la sécurisation de la photothèque

L'utilisation d'un ou plusieurs catalogues

Compréhension de la sauvegarde des catalogues et des fichiers images

La sauvegarde vers le « cloud »

Comprendre la recherche, le filtrage, les métadonnées EXIF et IPTC

Le processus pour retrouver des images grâce aux métadonnées

La combinaison des filtres de recherche

Les mots-clés hiérarchiques et thésaurus

RAW et autres formats

Gestion du recadrage, la maîtrise des ratios

Compréhension de la balance des blancs, de la maîtrise des courbes

La maîtrise des corrections géométriques des objectifs

Profils : correction automatique d'objectifs

Perspectives et aberrations chromatiques

La gestion des développements avancés

Comprendre le réglage des paramètres définis

Comprendre les retouches localisées, de tons directs

Cerner la réduction du bruit selon la sensibilité

Appréhender les exports avancés de fichiers JPEG, TIFF et PSD

La description d'un flux de production avancé

La création et le partage de modèles personnalisés

La gestion de services de publication

Publication automatisée vers le Web

Les cas particuliers des sites d'hébergement photo professionnels

Le Web et diaporama

Générer des pages HTML, Flash ou des diaporamas

Maîtrise de l'impression

Les planches contact, composites et formats spéciaux

La création et le partage de modèles d'impression personnalisés

Les profils d'impression (ICC)

Formation sur Lightwave 3D

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés aux fonctionnalités de ce logiciel

Toute personne amenée à pratiquer la modélisation

La présentation du logiciel

Comprendre l'installation et l'organisation du contenu

Gestion de l'introduction à l'interface graphique

Compréhension de la prise en main du modeler, du lay-out et du hub

Les aspects de la modélisation

Compréhension du modèle, du maillage et de la structure

Compréhension des primitives et de la construction des premiers objets

La gestion des outils de bases de la modélisation

Savoir aborder une modélisation

L'organisation et la gestion des calques

Comprendre l'optimisation des maillages

Les aspects de la modélisation avancée des objets

Cerner l'édition du maillage

Comprendre la modélisation organique : le mode sub-patch

Notions sur les surfaces et les textures

Gestion de la création des surfaces

Les différents types de textures

Comprendre les coordonnées de mapping

Cerner les aspects de l'optimisation des textures

Les fondamentaux sur le lay-out

Gestion de la mise en place d'un objet 3D

Comprendre l'organisation des items

Comprendre la mise en place et le réglage des lumières

Comprendre la mise en place et le réglage des caméras

Gestion du rendu et du photoréalisme

Les paramétrages du rendu

Les réglages avancés de la caméra

Les réglages de l'environnement

La gestion des effets atmosphériques

La finalisation de plusieurs projets types

Les aspects de l'animation

Les principes liés à l'animation 3D

La gestion des courbes, enveloppes et éditeurs

Formation sur Logic Pro

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à l'interface, à l'enregistrement et au montage audio

Toute personne intervenant en tant qu'infographiste

Exécuter de la musique avec Logic Pro 9

Gestion de l'enregistrement audio

Gestion du montage audio

Compréhension de l'enregistrement midi

La programmation et l'édition midi

La programmation de la batterie

Les aspects de la programmation de la batterie

Comprendre la manipulation du tempo et de l'étirement temporel

L'arrangement et la préparation pour le mixage

Les aspects du mixage

Appréhender l'automation du mixage et l'utilisation des surfaces de contrôle

Compréhension du dépannage et de l'optimisation

La gestion de l'appendice A périphériques midi externe

La gestion de l'appendice B raccourci clavier

Les aspects de la révision

Formation sur Maya (initiation)

Durée : 10 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la modélisation d'objets, à la création de matériaux, d'animations

Toute personne intervenant en tant que réalisateur d'animation, techniciens audiovisuels, monteurs, truquistes vidéo et infographistes 2D/3D

Présentation de Maya

Compréhension de l'organisation
Compréhension de l'interface
La connaissance des préférences
La connaissance des attributs

Les fondamentaux de la modélisation sous Maya

Les aspects liés au maillage et sa structure
Connaitre les principes de la modélisation
L'élaboration d'un objet simple
Savoir exploiter les primitives
L'analyse des modes de modélisation (polygones ou surfaces)
Comprendre l'organisation et l'arborescence d'une structure 3D
Hypergraph

Appréhender les textures

L'élaboration d'une texture
L'organisation et l'explication de l'hypershade
Comprendre la texture Mental Ray
Le développement de l'arborescence de la texture
Shading Group

Comprendre la finalisation de l'objet et mise en scène

Les aspects de la mise en place dans la scène
Comprendre l'ajustement des éclairages de base
Rendu avec le module de rendu intégré (Mental Ray)

Les aspects de l'animation

Comprendre la gestion de la timeline
L'organisation des Keyframes
La mise en relation des paramètres
L'exploitation de l'hypergraph

Les aspects du rendu

Cerner la gestion et le réglage du rendu
Comprendre la finalisation de la scène
L'ajustement des lumières

Comprendre la création et l'animation de personnages

La modélisation avec subdivision de surface
Comprendre l'organisation des éléments
La mise en place de la cinématique
Points sur le sorder Human Body
Muscles

Compréhension de l'approche des modules

Fur et Hair

Paint Effects

Notions basiques de dynamique

Intégration 2D/3D

Formation sur Media Composer

Durée : 5 à 10 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés au montage d'un programme

Toute personne amenée à utiliser un logiciel de montage virtuel grand public

Présentation du montage virtuel

Gestion de la philosophie du montage Avid

Compréhension des méthodes de travail et des procédures

L'élaboration d'un projet

Le principe des settings et configuration de l'espace de travail

Compréhension du signal vidéo rappel et normes

La vidéo SD

Les formats HD

Compréhension de la numérisation

Gestion de l'outil AMA

L'import de fichiers tapeless

La gestion du dérushage

La création des chutiers

Sub-clips

Comprendre les formes de visualisation dans les chutiers

Les vignettes

Scripts ou textes

Le classement des plans et la recherche dans les chutiers

Fonctions de montage, recouvrir, insérer

Mode retouche

La gestion du Trim Mode

Les imports

Gestion de l'audio

L'image fixe

Compréhension de QuickTime

La gestion du canal Alpha par Avid

Compréhension d'Open timeline

La gestion de l'audio

Les Keyframes dans la timeline

L'audio Mix

EQ Tool

Audiosuite

Gestion de la sauvegarde du projet

Compréhension du dossier Avid Attic

Appréhender le Mode Effects

Gestion des effets de transition (fondus, volets)

Le mode gigogne, accéléré/ralenti, images gelées

Compréhension de l'outil titre

La gestion des titres déroulants
Les sauvegardes de styles
La modification d'un titre

Connaissances sur l'outil de correction colorimétrique

La gestion des médias

Media Tool
Decompose
Consolidate

Sortie

Sortie sur bande (Digital cut)
Export AAF
Export Quicktime
Compression pour DVD
Compression pour Internet

Formation sur Mental Ray

Durée : 3 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés aux techniques de Mental ray et à leur paramétrage dans 3ds Max

Toute personne utilisant 3ds Max et souhaitant développer des connaissances sur Mental Ray

Présentation du monde réel

Les couleurs
Les matières
Les lumières

Comprendre l'organisation d'une scène dans 3ds Max

Les aspects liés à la géométrie
Les aspects liés à la caméra
Les aspects liés à la lumière
Les aspects liés à la texture
Les aspects liés au matériel

Mental Ray : le concept des « shaders »

Gestion de la surface
Gestion du volume
Gestion du photon
Gestion du photon volume
Compréhension de l'environnement
Displacement
Shadow
Contour
Lightmap
Camera, Output

L'utilisation de Mental Ray avec 3ds Max

La gestion des paramètres globaux
Connaissances sur Material Editor
Nodes, slots
Les matériaux Mental Ray (surface shaders)

- Arch and Design Material
- Car Paint Material
- SSS Fast Material

Lumière Mental Ray (surface shaders)

Appréhender les techniques et algorithmes de rendu

L'illumination directe : types de lumière, d'ombre, de profils IES
L'illumination indirecte

- Illumination globale (GI)
- Final Gather (FG)
- Image Base Lighting (IBL)
- Caustics
- Occlusion
- Subsurface Scattering
- Physical Sun and Sky

Eclairage d'une scène intérieure et extérieure

Le placement des lumières

Le réglage des paramètres

Appréhender l'optimisation des temps de calcul

BSP

Cache

Render Pass

Calcul distribué avec backburner et satellite

Formation sur Motion Builder

Durée : 3 à 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la création d'animation de personnages 3D en temps réel

Toute personne intervenant en tant qu'infographiste 2D/3D, animateur traditionnel, graphiste, monteur, truquiste

Présentation de l'environnement logiciel, des modules, des outils de travail

Comprendre la phase de préparation à l'animation d'un personnage sous Autodesk Maya

Gestion de la conception d'un squelette d'animation sous Autodesk Maya

Maîtrise de l'exportation des éléments dans Motion Builder

Comprendre l'environnement Motion Builder

La préparation et le réglage d'un personnage

Le traitement des données de la Motion Capture

Maîtrise de la mise en scène dans Motion Builder

L'animation d'un bipède et d'un quadrupède dans Motion Builder

Gérer l'animation des caméras et le montage dans Motion Builder

Comprendre l'exportation de l'animation dans Autodesk Maya

Formation sur Mozilla Firefox

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à Mozilla (paramétrage, navigation)

Toute personne utilisant Mozilla

Rappel historique et Internet

La gestion de l'historique rapide

Connaitre le fonctionnement d'Internet

Connaitre les définitions d'internet, extranet, intranet

La gestion des navigateurs du marché

La gestion des virus (les attraper, les éviter)

Compréhension de l'installation et de la protection

Navigateur Firefox Mozilla : origines et particularités

Le téléchargement et l'installation de Firefox

Compréhension du paramétrage et de la personnalisation de son espace de travail

Gérer l'interface du navigateur

Le paramétrage de Firefox

La personnalisation de Firefox avec les adons (PDF Download, Adblock Plus, Coloris)

Une navigation efficace avec Firefox

La recherche efficace avec Google

Le paramétrage de Google

Appréhender la traduction linguistique

La recherche avec les mots-clés

L'utilité des cookies

L'identification et la compréhension des sites chiffrés

La manipulation des fenêtres, des onglets, l'annulation d'une fermeture d'onglet

La navigation dans un onglet donné : verticalité, sélections, liens, zoom rapide

La recherche dans une page

Les aspects de la mémorisation des sites fréquemment visités

L'historique de navigation

Les marque-pages, l'organisation des marque-pages

Savoir effacer ses traces, le cache

La gestion des dossiers et fichiers avec l'explorateur

Dossiers, fichiers, extensions, tailles

Renommer, supprimer, déplacer un dossier ou un fichier

La gestion de dossiers : arborescence logique et organisée

La récupération d'informations sur le web

Droits d'auteur, risques, précautions

Le téléchargement de fichiers, connaître les précautions à prendre

Le paramétrage de l'impression

Copier des contenus vers Word pour imprimer

Copier des contenus vers Word sans en modifier la charte graphique

La gestion des liens et sites utiles au quotidien

Appréhender les programmes tiers

Programmes de compression/décompression de données
Connaissances sur le programme de lecture audio/vidéo

La maîtrise des trucs et astuces

Taper rapidement les É et les È
Annuler, et changer encore d'avis
Déplacements dans les zones de texte
Des lettres soulignées dans les menus ?
Raccourcis et correspondances

Procéder à des questions/réponses

Tour de table et évaluation de stage

Formation sur Omnipage

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés aux fonctionnalités d'Omnipage Pro et des fonctions de traitement par lots

Toute personne amenée à retravailler des documents imprimés

Appréhender la prise en mains

Gestion de l'interface d'Omnipage
Méthodologie pour la récupération des documents et textes
La détection automatique des composants d'une page
Comprendre les principaux réglages

La compréhension des bases de la numérisation

Aptitude à gérer les différents types de documents (mono-colonnes, multi-colonnes et multi-pages)
Gestion du traitement de texte après OCR
Comprendre l'exportation du texte et des images

Comprendre la conversion vers différents formats

La conversion des documents imprimés en documents Office
Convertir des documents au format PDF
Méthodologie pour convertir des fichiers en documents éditables
Convertir au format XML et e-Book

Compréhension des options de reconnaissance avancée

La gestion du module de nettoyage
La conservation du format de la page d'origine, en préservant les enchaînements de texte
Maîtrise de la reconnaissance de documents contenant des tableaux
Maîtrise de la reconnaissance des termes juridiques et médicaux

Maîtriser la conversion d'images

Les rappels sur l'image informatique
Contrôler la résolution

La gestion du format PDF

Introduction
Comprendre la génération de fichiers PDF
L'impression de fichiers PDF
La conversion de fichiers PDF en fichiers Word
Comprendre la comparaison de fichiers PDF par superposition
La création de fichiers PDF balisés
La création de fichiers PDF sécurisés

Connaissances sur les outils de productivité

Comprendre les flux de travail personnalisés
Comprendre le partage des flux de travail
Gestion de la notification de la fin de travaux par mail
L'utilisation de module de vérification IntelliTrain
Compréhension de la correction contextuelle
Vérification dynamique
L'exportation vers Office 2013
Comprendre l'enregistrement simultané sous plusieurs formats
Les aspects de la numérisation des pages en vis-à-vis
Comprendre le fonctionnement multitâche
Méthodologie pour utiliser des pages de garde avec codes à barres
Traitement par lot
Lecture de documents à haute voix
Publier au format audio
Gérer le flux de travail par commande vocale

Formation sur Photoshop (niveau 1)

Durée : 3 jours

Maîtriser les bases de Photoshop pour optimiser ses illustrations et photos

Toute personne intervenant dans la manipulation ou la transformation des photos

Appréhender l'environnement Photoshop

Connaissance de l'interface : panneaux et personnalisation de l'espace de travail

Maîtrise de l'utilisation de Bridge et Mini Bridge

Compréhension de la composition de l'image numérique

La notion de pixel

Principes liés à la colorimétrie (RVB, CMJN, Lab, TSL)

Connaissances sur les formats d'exportation (PSD, TIFF, JPEG...)

La notion de transparence

Gestion des propriétés des images : taille, résolution et profils colorimétriques

Maîtrise de la structure d'un document

Gestion des calques et groupe de calques

Gestion des couches

Les calques

La duplication

Le mode de fusion

Les calques d'effets

La sélection

Connaissance de la sélection simple

La sélection multiple et alignement

Etre en mesure de gérer la baguette magique

Connaissance de l'outil de sélection rapide

Procédé de la sélection par plage de couleur

Le réglage de la qualité de l'image

Recadrage non destructif (CS6)

Le ré-échantillonnage

La correction : chromatique, la luminosité et du contraste

Connaitre la balance des couleurs

Appréhender les mélangeurs de couches

La gestion des corrections sélectives

Maîtriser les nouveaux calques de réglages (CS6)

La retouche des images

Remplacement par le contenu

Les outils de retouche : marionnette, correcteur, pièce, yeux rouges, netteté, remplacement de couleurs, pinceau mélangeur

Le rapiécage basé sur le contenu (CS6)

Les effets spéciaux

Les filtres : présentation de la Galerie de filtres, filtres flous (CS6), filtres de correction

Les styles : utilisation

Les dégradés : création et différentes utilisations de dégradés

La combinaison d'images et l'intégration des éléments

Gestion du photomontage

L'opacité et le mode de fusion des calques

Le déplacement basé sur le contenu (CS6)

Les outils de dessin : outil crayon, pinceau (réglage du pinceau)

Le texte : palette de caractères et e paragraphes, style de paragraphes et de caractères (CS6)

Maîtriser la transformation des images

La rotation, symétrie

L'homothétie

La torsion

La perspective, déformation

Formation sur Photoshop (niveau 2)

Durée : 3 jours

Maîtriser les fonctions avancées de Photoshop

Toute personne souhaitant maîtriser Photoshop, ses fonctions avancées

Appréhender les paramètres Photoshop

Gestion des préférences d'affichage, options de palette et de boîte à outils

Rappel des fondamentaux

Connaitre l'utilisation avancée de Bridge

Gestion de la création d'une « galerie web photo » avec Bridge

Maîtrise de l'espace de travail personnalisé

La sélection, transformation et détourage

Les méthodes de sélection :

- Sélection rapide
- Plage de couleurs
- Fonction Amélioration du contour de sélection
- Transformation manuelle et paramétrée

Principes liés au Multimédia et Internet

L'élaboration de boutons de navigation 3D, d'ombrages et de bannières

La création de GIF animés

L'optimisation de la taille des images pour les pages Web

L'automatisation de tâches

La gestion des scripts

Les calques

Gestion des calques (groupes, calques liés)

Connaissances sur les modes et options de fusion

La maîtrise des calques de réglage et panneau réglages

La gestion des masques de fusion, vectoriels, panneau masques

Les calques de formes

Les objets et filtres dynamiques (introduction)

Gérer le texte

Comprendre la création de styles de calques

Compréhension des retouches avancées dans Photoshop

Maîtrise des techniques de détourage, tracé vectoriel et courbes de Béziérs

Les calques de réglage

Les groupes de calques

Les masques de fusion

Les calques de formes

Le montage avec les styles

Le Point de fuite

Le masque d'écritage

Comprendre l'introduction aux réglages par Camera Raw

L'utilisation des calques

Les effets créatifs avec les filtres

Appréhender Photoshop et les autres logiciels

Illustrator et Photoshop

Les calques et les couches alpha dans InDesign

Bridge et Mini Bridge

Formation sur Photoshop niveau 3 (expert)

Durée : 3 jours

Maîtriser de manière poussée les commandes avancées de Photoshop

Toute personne souhaitant optimiser son utilisation des fonctionnalités avancées de Photoshop

Introduction préalable

Nouveautés de CS6 (interface, scripts étendus aux outils, dessin vectoriel, styles de paragraphe, outil recadrage, nouveau panneau calque)

Rappel des notions avancées de Bridge et mini Bridge

Réglages colorimétriques par Camera Raw

Gestion et personnalisation des espaces de travail

Gestion des paramètres prédéfinis (export, import)

Procédé de sélection et détourage

Le vectoriel, sélection rapide, plage de couleurs

Le mode masque

Méthode de détourage avancé

Fonction amélioration du contour de sélection

Travail sur les couches

L'utilisation et la gestion des calques

Calques dynamiques

Calques, masque d'écrêtage et groupes de calques

Calques de réglage (utilisation avancée)

Masques de fusion bitmap et vectoriels

Filtres dynamiques

Calques vectoriels

Création de formes vectorielles

Procédé lié à la retouche et au dessin

Options et formes d'outils personnalisées

Effets de peinture (forme d'historique artistique)

Panneau source de duplication

Création de motif

Point de fuite avancé et fonction 3D

Correction de l'objectif, flou de l'objectif

Outil déformation de la marionnette

La fusion HDR pour améliorer la plage dynamique

Le mode statistique de l'image

Échelle basée sur le contenu

La retouche dans Camera Raw

Connaissances sur la vidéo et 3D

Découverte de la retouche vidéo (petit montage avec effets)

Initiation à la 3D

La productivité

Instantanés et forme d'historique

Création et édition de scripts, traitements par lots

Passerelle avec d'autres logiciels

Formation sur Photoshop (débutants)

Durée : 4 jours

Maîtriser le travail sur images

Toute personne utilisant ou souhaitant utiliser Photoshop

Appréhender l'image numérique

Image et informatique, Bitmap et Vectoriel

Compréhension de la couleur et des technologies de restitution de l'image : synthèses additives et soustractives

La résolution des images, taille écran, taille impression (ppp, dpi et lpi)

Comprendre le ré-échantillonnage et l'interpolation des images, le rapport qualité/poids

Présentation des caractéristiques et utilisation des matériels

Les scanners, les appareils photo numériques

Les supports de stockage

Principes liés aux écrans : taille et résolution

Les logiciels de PAO, CAO et DAO

La gestion des images

Gestion pour l'impression

La gestion pour l'affichage (diaporama web, PDA...)

Les principes sur les images numériques

Le pixel, la résolution ppp

L'interface et le plan de travail

La gestion des modes colorimétriques

Les niveaux de gris et couleurs indexées

La synthèse additive RVB et la synthèse soustractive CMJN

Présentation et personnalisation de Photoshop

Préférences, unités de règles de repères et de grille

Les options des palettes : formes, couleurs, calques, historiques...

La manipulation des outils : loupe, main, baguette magique, lasso...

Compréhension du traitement numérique, retouche, recadrage, dimension et taille d'une image

Le nettoyage d'une image

Les petites retouches colorimétriques

La restauration de photos anciennes

La retouche de la luminosité et du contraste d'une image en couleurs ou en noir et blanc, dosage des couleurs, de la variation, de la teinte et de la saturation, notions de masque

Les travaux photographiques

Les transformations d'images : symétrie, homothétie, rotation

Les effets de transparence et effets de calques

L'utilisation des filtres

Les différents formats d'enregistrements (PSD, EPS, TIFF, JPG, PDF...)

L'importation et l'exportation

Gestion de l'impression et de la diffusion électronique

La création d'une planche de contact

La création d'une « galerie web photo »

Formation sur Visio Pro 2007

Durée : 2 jours

Maîtriser Les fonctionnalités de Visio pour effectuant des pages graphiques optimales

Toute personne souhaitant utiliser Visio dans le cadre de dessins courants, organigrammes,...

Présentation de Visio Pro

Les outils d'aide au dessin

Notions sur l'écran, les fenêtres, les recherches et les aides

Gestion de la règle, des grilles et des repères

Présentation des formes

Sélectionner, dimensionner, faire pivoter, retourner une forme

La superposition, grouper/dissocier des formes

La création de formes personnalisées

Ajouter du texte à une forme ou du texte indépendant

La gestion des connecteurs

Relier les formes, utiliser le magnétisme et le collage

Compréhension de l'ajout, de la suppression des points de connexion

Méthodologie pour rompre une liaison et les liens dynamiques

La gestion des pages

L'insertion, la suppression et le déplacement d'une page

Les pages d'arrière plan

Connaissances sur les gabarits

Ouvrir un gabarit

Le gabarit document

Les autres fonctionnalités

Les calques

La gestion et l'impression des pages de dessins

L'utilisation de Visio Pro avec d'autres applications

Formation sur Visio Pro 2010

Durée : 2 jours

Maîtriser les fonctionnalités de Visio pour effectuant des pages graphiques optimales

Toute personne souhaitant utiliser Visio dans le cadre de dessins courants, organigrammes,...

Présentation de Visio Pro

Les outils d'aide au dessin

Notions sur l'écran, les fenêtres, les recherches et les aides

Gestion de la règle, des grilles et des repères

Présentation des formes

Sélectionner, dimensionner, faire pivoter, retourner une forme

La superposition, grouper/dissocier des formes

La création de formes personnalisées

Ajouter du texte à une forme ou du texte indépendant

Les images

L'insertion et la modification des images

La gestion des connecteurs

Relier les formes, utiliser le magnétisme et le collage

Compréhension de l'ajout, de la suppression des points de connexion

Méthodologie pour ajouter, modifier ou rompre une liaison et les liens dynamiques

La gestion des pages

L'insertion, la suppression et le déplacement d'une page

Les pages d'arrière plan

Gestion des modèles

L'insertion des champs

Organigrammes hiérarchiques

L'utilisation d'outils d'organigramme

La création et la modification d'un organigramme

Connaissances sur les gabarits

Ouvrir un gabarit

Le gabarit document

La création et la modification d'un gabarit

Les autres fonctionnalités

Les calques

L'explorateur de dessin

La gestion et l'impression des pages de dessins

L'utilisation de Visio Pro avec d'autres applications

Formation sur Xpress

Durée : 4 jours

Maîtriser Xpress afin d'optimiser ses mises en page

Toute personne souhaitant utiliser Xpress pour effectuer des mises en page de qualité

Présentation de l'écran Quark Xpress

Présentation de la table de montage

Les palettes d'outils et de contrôle

Les blocs objets

Les blocs texte, image et trait

Les outils de traçage

Enrichissements typographiques

Traitement de texte : échelle horizontale, l'approche de la lettre, feuilles de styles, méthodes de césures, création de couleur (roue chromatique et nuancier pantone), lettrine

La gestion des images (JPEG, TIFF, EPS...)

Notions sur les traits : épaisseur, style, fléchage, couleurs et les filets

La mise en page

L'importation d'images et du texte (différents options)

Le chaînage automatique ou manuel

L'habillage d'image

Les colonnes et les maquettes

Comprendre la création et la modification de gabarits

Le foliotage automatique

La création et la personnalisation de bibliothèques

Gestion des fonctionnalités avancées Quark Xpress

L'optimisation du travail avec les feuilles de styles

Les liens DDE, OLE

L'élaboration de tableaux complexes

La bonne gestion des espaces et les faux blancs

Appréhender les images scannées et la retouche

Les habillages complexes

Le tracé de Béziérs

Cerner la création d'index

Cerner la création de tables des matières

Gestion des listes

La construction de livres

Gestion de l'impression

Repère de coupes et de pliage

La séparation (quadri, pantone)

L'exportation de fichier au format EPS

La création de fichiers Acrobat PDF

Comprendre la publication pour le web

La transformation de la mise en page du document pour le web

Adapter et optimiser l'affichage

La création et l'affectation de liens (pages, ancres, mail et autres sites)

L'intégration d'images GIF animées

La gestion d'un site Web avec Dreamweaver

Durée : 5 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à Dreamweaver pour la création de pages web, la navigation entre les pages

Toute personne habituée à la micro-informatique et souhaitant créer des pages Web avec Dreamweaver

Présentation de l'interface Dreamweaver

Les fenêtres et panneaux

Compréhension de la configuration des préférences du logiciel

Elaborer un nouveau site Web

Savoir ce qu'est un site Web

Appréhender la configuration d'un site avec Dreamweaver

L'élaboration d'une nouvelle page

La création, la modification et l'enregistrement d'un document

Comprendre l'insertion du texte et la mise en forme

Cerner les notions de HTML et XHTML

Cerner l'insertion et la structuration du texte avec les éléments paragraphes, en-têtes...

La mise en forme avec les styles CSS

Gestion de la création et l'application des mises en forme spécifiques

L'utilisation des feuilles de styles externes

Appréhender les liens hypertextes et leur insertion

Elaborer des liens vers une autre page, une page d'un autre site web, une adresse de messagerie

Elaborer un lien pour le déplacement au sein d'une même page

La mise en forme avec les styles CSS

La définition des propriétés de la page

Savoir définir une image d'arrière plan en mode CSS

La définition du titre de la page

L'insertion des en-têtes pied de page

Appréhension de l'insertion des images

La connaissance des contraintes pour images web

L'insertion d'une image

L'utilisation de fonctionnalités de traitement de Dreamweaver : recadrage, accentuation, redimensionnement, ré-échantillonnage

L'élaboration de zones réactives avec une image

Aptitude à manier et insérer les tableaux

La création d'un tableau de présentation de données

La combinaison et la division des cellules

Mise en forme d'un tableau

L'utilisation de modes « standards » et « mise en forme »

Insertion de calques

Création et positionnement d'un calque sur la page

La définition des propriétés du calque

La mise en page

Créer une mise en page à l'aide de tableaux

Structuration d'un tableau en mode « mise en forme »

L'utilisation des aides à la création : tracé d'image, de règles, de repères, de grille

Vérification de la prise en charge par le navigateur

Elaboration d'une mise en page à l'aide de calques

L'utilisation des cadres

La publication d'un site

Vérification d'un site avant publication : contrôle des liens, de la carte du site, de la structure des fichiers...

Configuration du compte FTP dans Dreamweaver

Le volage des dossiers à ne pas publier

La publication du site

La mise à jour d'une page et sa publication

La synchronisation d'un site

L'utilisation des éléments de bibliothèque

Création d'un nouvel élément

Insertion d'un nouvel élément

Modification d'un nouvel élément

L'utilisation de modèles de page

La création d'un nouveau modèle

La création de régions modifiables

La création d'un nouveau document en se basant sur un modèle

L'insertion du contenu dans le document

Savoir modifier un modèle

Gérer l'insertion d'éléments multimédias

Insertion du texte ou d'un bouton Flash

L'insertion d'une animation Flash

L'insertion d'un son ou d'une vidéo

L'utilisation des comportements

Découverte des comportements

Affichage et masquage d'un calque

L'ouverture d'une page dans une nouvelle fenêtre

La définition d'un événement pour déclencher le comportement

Compréhension de l'utilisation des scénarii

L'élaboration d'un nouveau scénario : le déplacement d'un calque dans la page

L'insertion d'un nouveau comportement dans le scénario

La validation et la certification des fichiers Acrobat avec Pitstop Professional (Mac et PC)

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la modification, validation, certification, sécurisation des fichiers Acrobat

Toute personne amenée à créer des documents PDF sécurisés

Pitstop Professional

Comprendre l'installation, le démarrage et l'enregistrement

Comprendre la configuration des préférences, de l'environnement de travail, des barres d'outils

Appréhender le traitement des documents PDF

Compréhension de la copie et du collage des attributs d'un objet

L'annulation et le rétablissement d'actions

Gestion des propriétés des objets

Maîtriser l'utilisation des documents Certified PDF

Comprendre ce qu'est un document Certified PDF

Appréhender le contrôle et la certification du document PDF

Cerner le réglage des paramètres de contrôle et de certification

Appréhension du changement de profils PDF

Méthodologie du changement de documents PDF

Comprendre la modification de polices et de couleur

Cerner le ré-échantillonnage d'image Bitmap

La réorientation des pages, les redimensionner

Ajouter un foliotage

Comprendre la modification de texte (ajout, suppression, texte vertical)

Comprendre la modification de tracés, points d'ancrage et points directionnels

Visualiser les paramètres prépresse

Présentation de l'automatisation des tâches

Les différents types d'actions

Connaissances sur le tableau de bord des scripts d'actions

Elaborer un script d'action, de son rapport

L'administration des scripts d'action

Gestion des polices et des couleurs

Différents types de polices, substitution des polices

Choix de différents modèles de couleur

Connaissances sur les couleurs dépendantes et indépendantes des périphériques

Connaissances sur les tons directs, l'utilisation des profils ICC avec les images Bitmap

La validation et la certification des fichiers Acrobat avec Pitstop Server (Mac et PC)

Durée : 1 jour

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la gestion automatique de la création de fichiers, validation, certification et correction

Toute personne amenée à créer des documents PDF sécurisés

Pitstop Server

Connaissance de l'environnement de travail
Connaissances sur les fenêtres, les différents menus
La gestion du tableau de bord Pitstop, des dossiers actifs

Savoir manier les dossiers actifs

Méthodologie du traitement des fichiers PDF
Compréhension des scripts d'actions et des profils PDF, des résultats du traitement
Les différents types de dossiers

Gestion du contrôle et de la vérification des PDF dans Pitstop

Comprendre le contrôle en amont des fichiers PDF
Définition des niveaux de gravité des problèmes
Elaborer un profil PDF
Gérer les profils PDF
Comprendre l'import/export des profils

Présentation des scripts d'action

Les différents types d'action
Utiliser le tableau de bord des scripts d'actions
L'import/export des scripts d'action
Comprendre le verrouillage des scripts d'action

Connaissances sur le flux de production enfocus Certified PDF

Contrôle et certification de documents PDF
Présentation du flux de production classique et Certified PDF

Les polices et couleurs

Notions sur les différents types de polices, la substitution des polices
Notions sur les différents modèles de couleur, le remappage, les tons directs, les profils ICC

Les réseaux sociaux

Durée de la formation : 1 jour

Comprendre et utiliser les réseaux sociaux professionnels et/ou personnels (Facebook, Viadeo, LinkedIn,...)

Toute personne souhaitant utiliser les réseaux sociaux

Les différents réseaux sociaux existants

Présentation des différents réseaux sociaux

Leurs utilités

A qui sont adressés les réseaux sociaux ?

Leurs modes de fonctionnement

Les règles de confidentialités (protection de la vie privée)

La sécurité sur les réseaux sociaux (réglage des paramètres)

Le vocabulaire

Distinguer les différents réseaux sociaux pour les utiliser

Les réseaux publics à usage professionnels (Facebook, Twitter, Myspace)

Les réseaux uniquement professionnels (Viadeo, LinkedIn,...)

Comment utiliser les réseaux sociaux : particularités et conseils

Choisir son réseau

Dans quel but choisir son réseau ?

Bien communiquer sur les réseaux sociaux

Découverte et repérage dans l'interface

Inscription, création de compte personnel ou professionnel

Améliorer son profil

Personnaliser sa page (contenus, photos,...)

Définir ses paramètres de confidentialités (vie privée)

Avoir son réseau de contact et créer sa communauté

Inviter des amis

Rejoindre une conversation

Diffuser du contenu

Ajouter des applications

Utiliser les méthodes de recherche

Savoir publier sur iPad avec iBooks Author

Durée : 2 jours

Maîtrise des concepts fondamentaux liés à la fabrication d'une documentation interactive et à la publication sur tablette iPad grâce à iBooks Author

Toute personne amenée à créer des documents interactifs pour la publication sur tablette type iPad

La présentation d'iBooks Author

Comprendre la philosophie de travail

Exemple de flux de travail

Maîtrise de la vue d'ensemble de la fenêtre principale

La configuration d'un livre

Avoir une vue d'ensemble des éléments du livre

L'élaboration d'un livre

La définition des propriétés du livre et des pages

Capacité à créer ou à modifier des modèles et dispositions

Compréhension de l'ajout et du formatage du texte

Notions sur l'ajout de texte

Notions sur l'utilisation des styles

Comprendre le formatage du texte

Cerner les outils de rédaction

Les aspects liés aux objets graphiques et multimédia

Bases sur les objets

Les widgets

Présentation sur les photos et images

Présentation sur les formes

Présentation sur les tableaux

Présentation sur les graphiques

Appréhension de l'obtention d'un aperçu, de la publication et de l'impression d'un livre

Avoir un aperçu sur l'iPad

La publication dans l'iBook Store

L'exportation du livre

L'envoi d'un livre par courrier électronique