



CCP 1

Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication du TP du Concepteur Designer UI

Niveau II équivalent 6

Public :

- Tout public.

Pré requis :

- Bonne culture générale.
- Connaissance de l'environnement Windows.
- Connaissance du pack Office

Evaluation des participants :

- Grilles d'évaluation de niveau.
- Entretien avec un(e) conseiller(e) en formation.

Méthode Pédagogique :

- Cours magistral.
- Formation interactive avec alternance de théorie et d'exercices pratiques.
- Mise en situation, feed-back individuel et collectif pour définir les axes de progrès

Moyen Pédagogique :

- Support pédagogique formateurs.
- Support de cours stagiaire
- 1 ordinateur par personne
- Salle de formation adaptée
- Exercices d'application

Moyen d'encadrement :

- Formateurs qualifiés dans leurs domaines
- Suivi d'un responsable projet
- Responsable pédagogique

Lieu de formation possible :

- Dans notre centre de formation.

CCP 1

Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication

CCP 1 : COMMUNICATION

Le développement rapide de la communication visuelle s'est accompagné d'une très grande exigence de résultat, ce qui nécessite plus de rigueur et de savoir-faire

Parcours pédagogiques :

- Maquette du Projet.

Organisation du travail

Cahier des charges

Chiffrage du projet.

Charte graphique – Sémiologie de l'image.

Arborescence du site.

Story board / Rough.

Recherche des éléments et créations de bases graphiques.

Trouver des solutions

- La communication visuelle

La création de logos

L'apprentissage des techniques du graphisme afin d'utiliser à bon escient les différents supports de communication.

L'identité visuelle : l'identité visuelle d'une marque, d'un produit est la signature qui l'accompagne dans toute communication.

- La communication web

En fonction des objectifs et du projet de création de sites Internet (site vitrine, site e-commerce, site catalogue) mettre une réelle stratégie en place.

Gestion de projet

Structure et optimisation d'un site web dynamique.

CCP 1 : ILLUSTRATOR

Parcours pédagogiques :

- Notions de base

Dessin vectoriel et images

- La logique du plan de travail

Les règles, le point zéro, les repères, la grille
Visualisation et déplacement

- Utiliser les outils de dessin

Le tracé à la plume - Les formes géométriques
Les outils de retouche - Les autres outils

- Sélection et modification de tracés
- Transformation d'un tracé
- Les effets spéciaux

Gestion des filtres et effets - Aspects d'un tracé

- Hiérarchisation et disposition des tracés

Hiérarchie des tracés - Alignement et distribution

- La couleur

Choix, mode et sauvegarde des couleurs
Palette contour et outil pipette - Dégradé de couleurs

- Le texte : Les techniques de base
- Les calques : techniques de base
- Les dégradés

Dégradés de formes - Filet de dégradés
Le filtre dégradé

- Le texte : Les techniques avancées

Le texte à travers les tracés - La vectorisation de texte
Chaînage de texte et colonnes

- Les calques : techniques avancées

Modèle de calque - Sélection et effets dans les calques
Masque d'écrêtage et de fusion

- Les styles
- Les symboles

Création et gestion des symboles
Outils de transformation des symboles

- Les modifications, les formes
- Les découpes de tracés

Palette pathfinder : découpage et fusion

- Impressions – Sauvegarde

CCP1 : INDESIGN

Parcours pédagogiques :

- Création d'un premier document et environnement de travail

Format et marges - Repères de marges, le recto-verso
Colonnes et repères de colonnes
Les palettes, les outils, les zooms, le déplacement

- Les blocs

La notion de bloc - Créer et manipuler des blocs
Modification d'un bloc - Gestion des blocs et habillage
Dupliquer, fusionner, déplacer, aligner et espacer les blocs

- Typographie

- Les étapes de fabrication d'un imprimé

- Couleurs

- Les calques

Création, hiérarchisation et modification des calques
Gestion des blocs sur les calques

- Les tableaux

- Les images

Les formats d'images - Importer une image, les habillages
Visualiser et mettre à jour les images d'un document

- Rassembler les éléments pour la sortie

- Impressions

- Les styles

Création et utilisation - Exportation vers un autre document

- La gestion des pages

Plan de montage, création, modification et duplication de pages

- Chaînage du texte

Liaison des blocs et gestion du texte - Les renvois de pages

- La gestion des maquettes

Création, modification et duplication de maquettes
La numérotation des pages

- Les outils de Bézier

Notions de l'outil plume - Bloc image, bloc et chemin de texte

- Le gabarit

- Texte : technique avancée

Chemin de texte - Vectorisation du texte

- Livrets, sections, et Livre

- Image superposée

CCP1 : PHOTOSHOP

Parcours pédagogiques :

- Notions de base

- Préparation du document – de l'image

Taille du document – redimensionner - Contrôler la résolution - Taille de la zone de travail – Recadrer

- Les sélections

Les outils de sélection - Opérations sur les sélections et ajustement - Sauvegarde des sélections

- Les couches

Utilisation des couches - Couches et masques

- Recolorisation d'une image

- Le graphisme

Les outils de dessin, de modification
Transformation et disposition d'objets

- Les calques

Création, manipulation, groupe, effets, transparence et mode de fusion.

- Le texte et les effets de texte

- La couleur

- Les outils vectoriels

Outil plume - Palette tracés - Les calques de forme

- Les trucages

Masque d'écrêtage, de fusion - Tampon de duplication

- Les effets spéciaux

Création et gestion des filtres

- Retouche d'images

Les différents réglages - Les calques de réglages

- Impression et sauvegarde

Enregistrement et choix de format
Option d'impression - Format pré-presse

- Images pour le web

Résolution, poids de l'image et formats
Optimisation d'images légères
L'outil tranche et découpage d'image
Création et modification d'un Gif animé

- Les scripts

Création d'une animation et d'un story board

CCP 1 : AFTER EFFECTS

Gestion de projet et paramètres de base

Arborescence de travail
Type de fichier utilisé dans AE
(PSD, JPEG, AVI)
Paramètres de projets
Import, les différentes manières d'importer dans After Effects
Composition et timeline (canevas de travail)
Technique de tirage

Animation de base

Key frame
Position
Opacité
Dimension
Rotation

Retouches esthétiques

Recadrage
Correction de couleur, courbes et niveaux

Les Effets

Ajustement des calques
Palette des effets
Donner un look à son projet

CCP 1 : PREMIERE

Concept de base

Création d'un clip
Assembler les séquences dans la fenêtre de construction
Modifier la durée du clip
Créer une transition
Appliquer les filtres sur les images du clip
Utiliser la commande de prévisualisation du clip

Prévisualisation des films

Visualiser les parties du film
La fenêtre du clip (source)
Prévisualiser la séquence clip dans la Timeline
Définir les points d'entrée et de sortie avant l'importation
La Séquence Imbriquée

Montage

Créer un nouveau projet
Charger les images fixes
Description de la fenêtre et des outils
Les pistes vidéo et audio
Les différents outils de la fenêtre de Timeline

Effets spéciaux et transitions

Joindre 2 séquences par un effet de transition

Mixer les séquences audio

Ajuster les niveaux
Redéfinir les sons - Ajouter du son