



**GRAPHIK**  
FORMATION

www.renefranceschi.com  
rene@renefranceschi.com  
06.17.80.13.10

# Catalogue Formations

Franceschi René

Dirigeant & Formateur web, graphisme & vidéo  
Paris, les grandes villes et la Corse

**Organisme déclaré auprès de la DIRECCTE**

Graphik Formation est un organisme déclaré auprès de la Direccte. Vos formations peuvent ainsi être financées par votre OPCA (organisme paritaire collecteur agréé). Plusieurs modalités sont en outre possibles : formation dans vos bureaux ou dans nos locaux, en inter ou en intra, à une date de votre choix.

Celui qui aime à apprendre  
est bien près du savoir.

Confucius

# Liste des formations

<b>Graphisme-PAO &gt;</b>	Créer l'identité visuelle de son entreprise .....	5
	Illustrator initiation .....	6
	Illustrator perfectionnement .....	7
	Indesign initiation, les fondamentaux de la mise en page .....	8
	Indesign perfectionnement .....	9
	Photoshop, les fondamentaux de la retouche image .....	10
	Photoshop perfectionnement .....	11
	La PAO pour tous .....	12
	Acrobat, les fondamentaux .....	13
<b>Internet &gt;</b>	Dreamweaver, les fondamentaux .....	15
	Flash Actionscript .....	16
	Joomla .....	17
	Créer et gérer un site internet avec Wordpress .....	18
	Animer avec Flash Animate .....	19
	Créer un site avec HTML5 & CSS3 .....	20
	Sites dynamiques avec PHP & MySQL .....	21
	Créer votre boutique en ligne .....	22
<b>Bureautique &gt;</b>	Word initiation .....	23
	Excel, les fondamentaux .....	24
	Powerpoint, les fondamentaux .....	25
	Outlook, les fondamentaux .....	26
	Autocad .....	27
	Traitement de texte avec LibreOffice .....	28
	Montages vidéos avec Adobe première .....	29
	Effets vidéos avec Adobe after effects .....	30
	Gestion des photos avec Adobe lightroom .....	31
	Référencement, les fondamentaux .....	32
	3D Studio Max .....	33
	Modélisation avec Sketchup .....	34
	Blender .....	35
	Apprendre l'anglais .....	36

.Graphisme



# Créer l'identité visuelle de votre entreprise

Objectif: Concevoir et /ou faire évoluer une identité visuelle et la décliner dans une charte graphique.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Graphistes, service marketing, commercial, chefs d'entreprise...

## Prérequis

Bonne connaissance de l'environnement informatique.

## Contenu pédagogique

### Définition et objectifs d'une identité visuelle

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Quelle(s) couleurs choisir ? Exemples
- La symbolique des formes
- Choix des icônes et des illustrations
- Définir votre identité visuelle

### Le logo et le slogan

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Choix et nombre des couleurs
- Objectif de communication (image de votre société)
- Modification, évolutions d'un logo
- TP: Création d'un logo

### Choix de la typographie

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Avec ou sans empattements ?
- Où trouver des polices attrayantes ?
- Trouver la bonne Police adapté à votre message

### La carte de visite

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Hiérarchie de l'information, clarté du message
- TP: Création d'une carte de visite

### Conception d'un flyer

- Où trouver des photos ?
- Mise en forme d'un document
- Conseils
- Les outils
- Comment l'imprimer ?
- TP: Création d'un flyer

### Créer une brochure

- Mise en forme d'un document
- Conseils
- Les outils
- TP: Création d'une brochure

### Créer des déclinaisons

- Variantes d'un logo
- Variantes d'un flyer
- Comment adapter son travail au support web ?



# Illustrator, les fondamentaux

Objectif: Maîtriser le logiciel pour gagner en créativité, travailler avec les freelances et les agences de design graphique.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Graphistes, service marketing, commercial, chefs d'entreprise...

## Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

## Contenu pédagogique

### Interface

- Palette de contrôle, juxtaposition de pages, plan de travail.
- Affichage : règles, repères, grille, outils, palettes, polices, préférences.

### Maîtriser les traces

- Les outils : plume, gomme, pinceau, crayon.
- Modifier les tracés, les sélectionner, modifier les tangentes.
- Sélections, formes graphiques et motifs, alignement des points.

### Modifier les objets

- Les transformations : mises à l'échelle, miroir, rotation, symétrie...
- Alignements et répartition simple et répartie.
- Transformation par les paramètres de la palette aspect.
- Tracé transparent, et de masque d'écrêtage.
- Vectorisation et peinture dynamique, zone de recadrage.

### La palette calques

- Empilement des calques et des souscalques.
- Affichage, verrouillage, action sur les objets, options, mode isolation.
- Import d'images et gestion dans la palette liens.

### Exploiter les effets

- Les distorsions de l'enveloppe création et modification.
- Le menu «Effets» : distorsion et transformation, 3D, spécial (gribouillage, ombre portée, contour progressif), modifier les effets avec la palette aspect.
- Gérer la couleur dans Illustrator
- Palette couleurs et thèmes, bibliothèques de nuances, guide des couleurs, travail des dégradés, des motifs, des filets de dégradé.

### La typographie et les tableaux

- Mise en forme, import Word, chaînage, habillages options de bloc de texte.
- Texte curviligne, feuilles de styles de caractères et de paragraphes, utilisation des glyphes.
- Vectorisation, tableaux.

### Editer des graphes

- Tableau de données et types de graphes, symboles.

### Finaliser des documents

- Les exports : Photoshop, PDF, Flash optimisé
- Préparation pour l'impression
- Optimisation web (terminaux mobiles).



# Illustrator perfectionnement

Objectif: Maîtriser le logiciel pour gagner en créativité, travailler avec les freelances et agences de design graphique.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Graphistes, service marketing, commercial, chefs d'entreprise...

## Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

## Contenu pédagogique

### Maîtriser les tracés et objets

- Les outils : plume, gomme, tache, crayon.
- Modification du tracé : les pathfinders et les dégradés de formes.
- Création et modification des objets vectoriels.
- Effets de transformation, enveloppes de distorsion, déformation.
- Les symboles.

### L'aspect graphique des objets

- Motifs de fond à raccords invisibles et formes artistiques.
- Transparence, contour progressif, ombre portée, lueur interne, lueur externe.
- Dégradés de couleurs et dégradés transparents.
- Création de styles graphiques et applications.
- Intérêt des couleurs globales, simulation d'un Pantone en quadri.

### Dessiner des objets en 3D

- Extrusion : les axes X, Y, Z, perspective et lumière, placage de textures.
- Révolution

### Travailler la typographie

- Bloc de texte, habillage, chaînage, options de bloc.
- Texte curviligne, options de texte curviligne.
- Feuilles de styles de caractères et de paragraphes.
- Déformation vectorisation, application d'un dégradé au texte, écrêtage par le texte.
- Tableaux.

### Editer des graphes complexes

- Tableaux de données et types de graphes.
- Options de personnalisation.

### Nouveautés et fonctions avancées

- Visibilité des calques d'un fichier Photoshop.
- Création d'un nuancier à partir d'une image vectorisée.

### Finaliser le document

- Prise en charge de PDF, export Photoshop, Flash optimisé.
- Préparation pour l'impression : séparation, recouvrement, enregistrement de PDF avec calques, conversion.
- Exportation : liens URL et optimisation web (contenu graphique pour terminaux mobiles, symboles).



# Indesign, les fondamentaux

Objectif: Maîtriser toutes les fonctions permettant de créer une mise en page professionnelle.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Maquettiste, responsable de publication.

## Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

## Contenu pédagogique

### Maîtriser l'environnement de travail

- Interface, palette de navigation, boîte à outils, calque, couleurs et nuancier, caractères et paragraphes, paramétrage des préférences.
- Gestion des vues, travail en mode page ou planche.

### Structurer le document

- Conception de gabarit.
- Format du document, marges, colonnes, repères.
- Définition de pagestyles, éléments répétitifs, numérotation automatique de page.
- Enregistrement d'un gabarit de base avec paramètres prédéfinis.

### Importer des illustrations avec InDesign

- Importer des fichiers Photoshop, Illustrator, Acrobat, import de fichier INDD.
- Copier / coller ou glisser / déposer, importer des fichiers PDF, importations simultanées de fichiers.
- Gérer les liens avec les fichiers importés.

### Manipuler les blocs objets et images

- Styles de bloc et effets, transformation de blocs positionnement, déplacer, dupliquer, aligner...
- Couper les tracés, utiliser l'outil trait, la plume, travail des courbes de Bézier, habillage et détournage.
- Ombre portée, contour progressif, transparence.

### Choisir et gérer les couleurs

- Notion de mode colorimétrique : RVB, CMJN, Pantone et web.
- Définir un nuancier personnalisé, les tons directs, les motifs, les dégradés.

### Travailler le texte et la typographie

- Saisir, importer et chaîner du texte, le corriger, créer des encarts, des colonnes, caler verticalement le texte.
- Typographie du caractère, format du paragraphe, régler les césures et la justification.
- Filets de paragraphes, lettrines, listes à puces, grille d'alignement du texte.
- Définir des feuilles de style de paragraphe, de caractère, styles de bloc de texte.
- Remplacement global des polices.

### Editer les tableaux avec InDesign

- Styles de tableaux et de cellules.
- Création, saisie, modification, import interactif de données de tableaux Word ou Excel.
- Fusion des cellules, import d'images dans des cellules, styles de tableaux.

### Préparation à l'impression

- Imprimer une épreuve, vérifier les transparences, les séparations, les résolutions, les formats images.
- Préparer un document pour l'imprimeur, le PDF.





# Indesign perfectionnement

Objectif: Automatiser la mise en forme de documents longs, optimiser ses méthodes de travail.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Maquettiste, DA, rédacteur...

## Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

## Contenu pédagogique

### Organisation

- Paramétrer les préférences, les raccourcis et l'espace de travail.
- Repères commentés, modèles de documents, dossiers d'extraits.

### Maîtriser les fonctions avancées

- Mise en page avec les repères personnalisables.
- Création de gabarit et gestion des pagestyles.
- Folio marques de section.
- Gestion documents multiples: la fonctions Livre.
- Styles d'objet et objets ancrés.

### Exploiter les styles d'objet

- Options et effets artistiques.
- Optimiser le traitement des images, contours et filets.
- Forme composée, utilisation de la palette Pathfinder, addition, soustraction et imbrication de blocs objet ou texte.
- Edition de styles de contour

### Optimiser le traitement de l'image

- Habillage des images : détournement et habillage généralisé à l'ensemble des blocs ou personnalisé selon les calques ou la disposition des blocs.
- Tracés de Bézier, dessin de tracés comme chemins de texte, récupérer un couche alpha ou un tracé Photoshop, récupérer un tracé Illustrator.

### Optimiser les traitements de texte

- Texte en mode éditeur.
- Import de textes en textes liés, interactifs.
- Création de styles de caractères imbriqués.
- Gestion de groupes de glyphes, blocs ancrés
- Index et tables de matières.

### Enrichir sa mise en page

- Habillage des images : détournement et habillage généralisé à l'ensemble des blocs personnalisés selon les calques ou la disposition des blocs.
- Courbes de Bézier : dessin de tracés comme chemins de texte, modelage de tracés pour personnaliser les formes et les habillages.

### Finaliser ses maquettes

- Prévisualisation des séparations d'encre : les plaques, la surimpression et les limites d'encre.
- Prévisualisation des transparences, ombres portées, objets au contour progressif.
- Définition de fonds perdus et de lignes blocs
- Création de styles d'impression, paramètres prédéfinis d'exportation PDF.

### Echanger, importer et exporter les fichiers

- Export direct de fichiers au format PDF.
- Définition et enregistrement de profils d'exportation Print ou web.



# Photoshop, les fondamentaux

Objectif: Savoir retoucher une image numérique, détourer, réaliser un montage, préparer pour l'impression.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Opérateur PAO, photographeur, illustrateur, maquettiste, service marketing, agent commercial...

## Prérequis

Maîtrise de l'environnement informatique.

## Contenu pédagogique

### Maîtriser les bases du numérique et de la couleur

- L'image numérique et les techniques graphiques, codage des pixels, formats.
- Choix de résolution, déramer, recadrer, redresser.
- Choix de l'interpolation.

### La couleur

- Modes RVB, CMJN, TSL et Lab.
- Réglage des préférences, notion de profil ICC.

### Diagnostiquer et améliorer la qualité

- Diagnostic de la qualité d'une image, réglage global, contrejour.
- Corrections colorimétriques avec les niveaux, les courbes, la balance des couleurs, noir et blanc, teinte saturation.
- Caméra «Raw» et images dynamiques, noir et blanc.

### Sélectionner, détourer

- Adapter une méthode de sélection au type d'image et résultat souhaité.
- Outils : plume, baguette magique, tracés, couche.
- Sélection rapide et amélioration du contour.

### Editer le texte

- Modes d'édition de texte, calque texte, masque de texte ou sélection, déformation, pixellisation, texte curviligne.

### Exploiter les calques

- Création et gestion des calques, superposition.
- Calques de réglages, effets «masque de fusion», d'écèlement.
- Calques de formes vectorielles.
- Les styles de calques : ombre portée, biseautage, estampage, lueur externe, contour.
- Photomerge, l'autoalignement des calques.

### Retoucher les images

- Déformation d'images, transformations de base : manuelle, paramétrée, torsion, perspective, déformation.
- Outil «point de fuite amélioré».
- Galerie de filtre, fluidité, flou de l'objectif, panoramique, filtres dynamiques.

### Choisir un bon format d'enregistrement

- Les formats PSD, TIFF, EPS, enregistrement PDF et sécurisation des images.
- Format Raw.
- Exploitation de Bridge.



# Photoshop perfectionnement

Objectif: Savoir créer des logos, infographies, cartographies, illustrations, savoir mettre en page pour l'impression et le web.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Opérateur PAO, photographe, illustrateur, maquettiste.

## Prérequis

Photoshop : initiation.

## Contenu pédagogique

### Personnaliser l'espace de travail

- Utilisation de Bridge, espace de travail personnalisé.
- Base des techniques graphiques : codage binaire, images bitmap et vectorielles, pixels et points de trame, linéature, orientation, moirage, détramage.

### Introduction à la colorimétrie

- Les préférences couleur de Photoshop.
- Utilisation des profils ICC.
- Diagnostic de l'image, contraste, exposition, gradation, dominante, saturation, piqué.

### Mieux sélectionner et détourer

- Améliorer le contour, détourage par tracé, mode masque, plage de couleur.
- Transformation manuelle et paramétrée.
- Gestion des couches alpha.

### Utilisation des calques

- Création et gestion des calques, masque de fusion, calque de réglage.
- Style de calque, ombre portée, biseautage estampage, séparer un style du calque.
- Tracé vectoriel, calque de forme, masque vectoriel.
- Calque de texte, texte dynamique.
- Alignement automatique des calques.
- Objets dynamiques

### Photoshop et la couleur

- Correction de chromie, réglage du piqué, nettoyage des poussières et rayures.
- Ajustement des tons, des saturations, vibrance, colorisation d'une image noir et blanc.
- Concordance des couleurs, mélangeur de couches, corrections sélectives.

### Retoucher les images

- Outils de retouche et de maquillage, tampon et palette source de duplication.
- Outils : point de fuite, filtre fluidité.
- Transformation, déformation, symétrie.

### Travail du texte

- Saisie, déformation, transformation en forme vectorielle.
- Travail en mode masque, texte curviligne, texte captif et habillage.
- Enregistrer le texte par les outils prédéfinis.

### Gestion du travail

- La palette historique et la création d'instantanés : travailler avec l'outil forme d'historique.
- Gérer les bibliothèques des paramètres prédéfinis.
- Scripts et traitements par lots, droplets.
- Photoshop vers les autres logiciels.



# La PAO pour tous

Objétif : Initiation & découverte de la PAO. Apprendre les contraintes techniques.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne désirant apprendre la PAO. Responsable marketing ou dans la communication

## Prérequis

Pratique de l'environnement micro-informatique.

## Contenu pédagogique

### L'environnement PAO

- La chaîne graphique : tour d'horizon des contraintes et techniques.
- Les différents types de documents (formats, dépliants, fonds perdus, marges, colonnes...).
- Les modes colorimétriques (RVB, CMJN...).
- L'image numérique (résolution, définition, dpi, ppp...)
- Les formats de fichiers (Jpeg, Psd, Ai, Indd, Png, Gif...).
- Les contraintes (périphériques, couleurs, photogravure, étalonnage...)

### Adobe Photoshop

- Transformation, recadrage, rotation, symétrie
- Les réglages (niveaux, teinte/saturation)
- Application des masques de fusion
- Les propriétés d'une image.
- Taille et résolution de l'image.
- Les outils de sélection.
- Les outils de retouche photos.
- Gestion des calques et photomontage.
- Les différents formats d'exportation.

### Adobe Indesign

- Création d'un document, marges et colonnes
- Création et manipulation des blocs.
- Mise en forme du texte, les différents attributs
- Importation de blocs (image, textes...)

- Gestion des styles de paragraphes et de caractères
- Appliquer un habillage de texte.
- Utilisation et gestion des liens.
- Les règles de mise en page à respecter

### Adobe Illustrator

- Avantages et inconvénients du vectoriel
- L'interface, la barre d'options
- Les outils et les panneaux
- Mise à l'échelle, transformation et déplacement d'objets
- Le pathfinder, la découpe de formes
- Utiliser l'outil plume
- Utilisation des calques et gestion des couleurs.
- Redéfinir les couleurs, grouper les couleurs
- Création d'illustrations, logos, icônes et pictogrammes.

### TP-Réalisation des documents

- L'assemblage, le contrôle en amont et la préparation d'un pdf.
- Quel format et quelles contraintes selon le document final.
- Réalisation de documents papier (flyer, carte de visite, brochures...).
- Préparer les fichiers pour l'impression, utilisation pour le Web.



# Acrobat, les fondamentaux

Objectif: Etre en mesure de créer, modifier, sécuriser et diffuser des documents PDF.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne ayant à concevoir des supports de communication d'entreprise.

## Prérequis

Connaissance de l'environnement Windows ou Mac.

## Contenu pédagogique

### Introduction

- Pourquoi utiliser Acrobat pro ?
- L'interface graphique
- Les outils

### Création de fichier PDF

- Faire un PDF à partir d'une app Windows ou Mac

### Conversion de fichier en PDF

- Conversion de fichier Office (Word, Excel et PowerPoint...), OpenOffice (Calc, Writer, Impress ...)
- Transformer un document imprimé en un PDF éditable
- Passer d'un PostScript à un PDF

### Assemblage et structure des pages

- Ajouter ou supprimer des pages
- Les modes d'affichage
- Les facteurs d'agrandissement
- Orientation et recadrage des documents

### Commentaire et correction des fichiers PDF

- Modifier le texte
- Modifier les images, les graphiques
- Annoter et valider des corrections
- Réviser des fichiers
- Utiliser le mode comparaison de document

### Création de PDF interactifs

- Modifier la structure des fichiers
- Naviguer avec les hyperliens ou signets
- Incorporer du Flash (séquences vidéo et audio)
- Réaliser un formulaire électronique à partir de Word
- Présenter et afficher en mode plein écran
- Les boutons d'actions

### Diffusion, organisation et protection de document

- Attribuer des mots de passe
- Le cryptage
- Utiliser l'organiseur
- Protéger des fichiers, signatures électroniques et sécurisation de documents
- Utiliser des lots
- Les modes de diffusion

### Impression d'un PDF chez un imprimeur

- Les contraintes de l'imprimerie
- Les préreglages
- Le contrôle en amont

.Internet



# Dreamweaver, les fondamentaux

Objectif: Gérer, créer, développer des sites sur Internet.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne voulant créer un site professionnel.

## Prérequis

Culture Internet et création de site.

## Contenu pédagogique

### Démarrer avec Dreamweaver CC

- Définir et gérer un site.
- Configurer son espace de travail.
- Prise en main de l'interface.
- Propriétés de la page.

### Initiation au code HTML

- Principe de fonctionnement.
- Mise en forme HTML
- Les liens et les images. Insérer un fichier Photoshop & Illustrator natif et créer un objet dynamique.
- Apporter les modifications à l'image source.

### Les feuilles de style

- Principe de base des styles CSS.
- Champ et mode d'action des CSS.
- Gérer les CSS avec Dreamweaver.
- Les CSS et les navigateurs.

### Tableaux

- Que deviennent les tableaux ?
- Les balises d'un tableau

### Le style CSS

- Les éléments de structuration CSS.
- Gestion des blocs.

### Animer les interfaces

- Le HTML : actions et comportements.
- Ajax et les effets Spry.
- Intégrer le Rich media.

### Les formulaires

- Balise form
- Boutons radio, listes déroulantes, cases à cocher
- Bouton d'envoi

### La gestion d'un site

- Publication du site
- Transfert FTP via Filezilla



# Actionscript

Objectif: Aller plus loin dans la mise en place de Flash en utilisant le langage de développement ActionScript.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Webdesigner, webmaster, graphiste, maquettiste, webmestre.

## Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

## Contenu pédagogique

### Quelques rappels indispensables

- Algorithme, typage de données
- Variables primitives et composites, conditions, boucles et opérateurs booléens.

### Maîtriser l'environnement ActionScript

- Syntaxe.
- Déclaration typée. ActionScript de 1.0 à 3.0.
- Inspecteur et fenêtre de script.
- Editeurs externes.
- Includes et imports.
- Fenêtre de sortie et débogueur.

### Principes de Flash

- Rappels de l'importance de la timeline, principe de l'interrupteur.
- Séquence vs loadMovie.
- Chemins de cible.
- Portée des variables : locale, \_root, \_parent, \_global

### Fonctions

- Déclaration, paramètres, arguments, appel, utilisation.
- Fonctions vs objets.
- Classes natives : Objet(), Array(), objet Argument(), Date(), Math(), Color().
- Appels récurrents setInterval().

### Travail sur le texte

- Outil texte, propriétés, définition, polices.
- Variable vs occurrences texte.
- Classes alphanumériques, les écouteurs.

### Travail sur les médias

- Classe MovieClip(), propriétés, méthodes.
- Déplacements de clip, le glisse dépose, les glissières.
- Gestion des images JPG et PNG.
- Ajout d'effet direct sur les instances et le texte.
- Classes Sound(), Color(), méthodes propriétés.
- Vidéo, mode de lecture (embarquée, http, rtmp).

### Chargement dynamique des données

- Principe de chargement des datas.
- Utilisation des datas pour générer une barre de menu.
- Liaisons des symboles.
- Préchargement.

### Communication

- Local connection.
- Classe system.
- Initiation aux composants
- Comportement vs Composant.
- Fabrication d'un composant simple.





# Joomla, les fondamentaux

Objectif: Devenir webmaster de votre site, rédacteur, mettre en ligne des articles, gérer les pages, paramétrer un site...

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Webdesigner, webmaster, graphiste, maquettiste, webmestre.

## Prérequis

Toute personne voulant utiliser un CMS pour sa communication, culture Internet et création de site.

## Contenu pédagogique

### Présentation de Joomla

- Principes de fonctionnement d'un CMS (Content Management System).
- Avantages et inconvénients.
- Utilisations possibles de Joomla.

### Installer Joomla

- Installer un serveur PHP sur sa machine.
- Création d'une base de données.
- Installation de Joomla, paramétrages (langues, FTP, serveur MySQL).
- Structure des fichiers et répertoires Joomla.

### Les extensions

- Ajout de nouvelles fonctionnalités, composants, modules, plugin et templates.
- Principales extensions (ecommerce, réseaux sociaux, blogging).

### Administration de Joomla

- Gestion des articles : création, saisie, organisation.
- Gestion des menus, les utilisateurs et leurs droits, méthodes de mise en oeuvre et de gestion du contenu.
- Emailing.
- Maintenance et sécurité : les bonnes pratiques.

### Interface utilisateur

- Changer de template.
- Créer ou modifier un template.
- Logiciels de création de template.



# Wordpress, les fondamentaux

Objectif: Gérer votre site entreprise en qualité de webmaster, rédacteur, mettre en ligne des articles avec Wordpress.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Infographiste, illustrateur, maquettiste studio, service communication, chef d'entreprise...

## Prérequis

Toute personne voulant utiliser un blog pour sa communication. culture Internet et création de site.

## Contenu pédagogique

### Présentation de wordpress

- Fonctionnement d'un CMS
- Avantages et inconvénients.
- Utilisations possibles de Wordpress.

### installer Wordpress chez l'hébergeur

- Installation en un clic de Wordpress

### Les extensions

- Exemple d'extensions (ecommerce, réseaux sociaux...)
- Plugin MétaSlider
- Optimiser son référencement
- Migrator pour déplacer son site
- Plugin NextGenGallery

### Administration de wordpress

- Gestion des articles : création, saisie, organisation.
- Gestion des menus, les utilisateurs et leurs droits, méthodes de mise en oeuvre et de gestion du contenu.
- Emailing, plugin MailPoet
- Maintenance et sécurité : les bonnes pratiques.

### Les thèmes Wordpress

- Où télécharger des thèmes ?
- Quel thème choisir ?
- Changer de thème
- Créer ou modifier un thème

### Site multilingue

- Plugin Polylang (gratuit)
- WPML (payant)

### Publication & hébergement

- Transfert FTP avec Filezilla
- Quelle formule d'hébergement ?
- Choix du nom de domaine ?
- Mise en ligne avec OVH ou 1&1 ?



# Animate, les fondamentaux

Objectif: Etre capable de créer, modifier des animations avec Animate et les insérer dans une page web.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Webdesigner, webmaster, graphiste, maquettiste, webmestre.

## Prérequis

Culture Internet et création de site.

## Contenu pédagogique

### Principes de base

- Intérêts de flash animate
- Présentation de l'espace de travail, panneaux Scenario et échelle temporelle : imagesclés, calques, animation image par image.

### Dessin

- Dessin vectoriel Outils de dessin et de mise en couleurs.
- Edition et construction : forme, groupe et objet de dessin.

### Symboles

- Symboles de type graphique, bouton et clip.
- Bibliothèques : principe d'animation et d'interaction.
- Occurrences des symboles et leurs propriétés.
- Filtres, animation d'un bouton.

### Animation

- Animation par imagesclés et interpolations (forme et mouvement).
- Principe d'imbrication.
- Effets d'animation prédéfinis.
- Accélération et décélération d'interpolation personnalisée.
- Guide de mouvement, masque et effet de loupe.

### Bitmaps, sons et vidéo

- Import image et son.
- Manipulation des bitmaps.
- Texte dans Flash.
- Différentes techniques d'intégration.
- Traitement de la vidéo, import et compression.

### Notions de programmation

- Ecriture de code ActionScript.
- Actions sur les boutons et interactivité sur les clips d'animation.
- Pilotage de clip.
- Actions dans le temps et actions de navigation.
- Liens url et mail.

### Composants

- Utilisation des composants.
- Interaction développeurs / graphistes, modification de l'enveloppe des composants.

### Exportation et optimisation

- Export HTML/CSS
- Contrôle de la bande passante.
- Optimisation (poids, organisation, travail équipe).



# HTML5 & CSS3, les fondamentaux

Objectif: Créer des pages web statiques en HTML avec un éditeur de code et les mettre en forme avec du CSS

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne désirant créer un site web statique en HTML et CSS

## Prérequis

Une connaissance du monde de l'internet ( navigation, recherche) est souhaitée pour cette formation.

## Contenu pédagogique

### Le matériel et les logiciels

- Ressources nécessaires, quel éditeur choisir ?
- Notepad ++, Dreamweaver, Bracket
- Les navigateurs

### Structure de base d'un document HTML

- La balise HTML, BODY définition de l'encodage
- La balise HEAD, les metas informations
- Les balises pour le référencement

### Mettre en forme du texte

- Le formatage du texte
- Les balises d'entêtes
- Les listes non ordonnées & ordonnées
- Les espaces insécables, les sauts de ligne
- Les paragraphes, alignement des éléments
- Liens hypertexte

### Les tableaux

- Insertions de tableaux, attributs
- Insertion de lignes et colonnes, fusion
- Fractionner des lignes et colonnes
- Mise en forme des tableaux

### Les images

- Les formats d'images du web
- Les contraintes liées aux images
- Insertion d'images, attributs
- Création de lien vers messagerie
- Création de lien hypertexte sur des images

### Les médias

- Insertion de flash
- Insertion de vidéo Youtube

### Les formulaires

- La balise form, champs de texte, les zones de texte
- Les listes déroulante, les boutons radio
- Les cases à cocher, les boutons envoyer et rétablir

### Mise en forme à l'aide de CSS

- Principes des styles
- Créer des règles de style
- Comment structurer le CSS ?

### Où placer votre code CSS ?

- Dans une feuille de style externe
- Dans un document
- Dans un style intégré

### Les propriétés CSS

- La gestion du texte, polices, couleur, taille, graisse
- Les arrière-plans, les blocs, les boites, les bordures
- Les listes, le positionnement



# PHP & MySQL, les fondamentaux

Objectif: Savoir développer des sites internet dynamiques. Manipuler les variables d'une base de données.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne désirant créer un site web dynamique en php et mysql

## Prérequis

Avoir des connaissances de bases en HTML.

## Contenu pédagogique

### Les bases du langage PHP

- Constantes, variables, types de données
- Les opérateurs de calcul et les opérateurs logiques
- Les structures de contrôle (if, switch)
- Les boucles itératives (for, while, do, foreach)
- Inclusion de fichiers (include, require)

### Les chaînes de caractères

- Mise en forme Gestion des espaces
- HTML et caractères spéciaux
- Recherche et comparaisons de sous-chaînes
- La concaténation, les expressions régulières

### Les tableaux (Array)

- Les différents types de tableaux (indiciels, associatifs)
- Création de tableaux, lire un tableau
- Opération: extraction, tri, ajout ou suppression d'éléments

### Les fonctions

- Créer ses fonctions, fonctions avec paramètres variables
- Portée des variables

### Gestion des formulaires

- Rappel sur les éléments de formulaires
- Méthodes GET et POST
- Récupération des paramètres (\$\_GET, \$\_POST)
- Upload de fichiers

### Gestion des fichiers

- Création, ouverture et fermeture d'un fichier
- Lecture, écriture et modifications de fichiers
- Informations sur les fichiers

### Les emails

- Envoi de mail simple & avec pièces jointes

### Gestion des erreurs

- Gérer les erreurs d'un site Web
- Création d'un fichier de logs

### Sécurité

- Fichier .htaccess et .htpassword
- Injections SQL : principe et contre-mesure, fichier php.ini

### Variables persistantes : Cookies et Session

- Avantages et inconvénients des cookies et sessions.
- Les variables de session, fonctions liées aux variables de session
- Utilisation des Cookies.

### Utilisation d'une base de données MySQL

- Présentation de MySQL et des concepts fondamentaux : bases, tables, champs, enregistrements.
- Fonctions PHP MySQL.
- Langage SQL (sélection, modification, suppression).



# Créer votre boutique en ligne

Objétif : Concevoir facilement un site e-commerce.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Responsable de site, webmaster. chef de projet Web, auto-entrepreneur.

## Prérequis

Pratique de l'environnement informatique. Culture internet.

## Contenu pédagogique

### Définir son projet de boutique en ligne

- Définir les objectifs et fonctionnalités de votre boutique.
- Identifier les solutions de commerce en ligne
- Les principaux prestataires de boutiques hébergées, les solutions les plus performantes.

### Sécuriser le paiement

- Possibilités de paiement : boutons Paypal, carte bleue, virements bancaires...
- Contraintes : le paiement sécurisé, les conditions générales de vente, la livraison...

### Créer votre boutique Internet

- Présentation du projet et des possibilités du logiciel.
- Installation et configuration technique.
- Intégrer les produits et les catégories de produits.
- Constituer une base clients qualifiée.

### Gérer votre boutique en ligne

- Prendre en main l'aspect «back office».
- Organiser le catalogue.
- Sélectionner les modules.
- Traiter les commandes et les paiements.
- Gérer les livraisons.

### Animer et promouvoir sa boutique Internet

- Créer des modules (couponning, soldes...).
- Fidéliser les clients avec une newsletter.
- Optimiser le référencement naturel

### Personnaliser votre boutique Internet

- Choisir un des modèles fournis.
- Présentation des modules affichés, des thèmes et de leur principe d'installation.
- Modification simple du thème fourni avec les CSS.



# Adobe Muse, les fondamentaux

Objectif : Concevoir facilement un site internet sans programmation.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Infographiste, illustrateur, maquettiste studio, service communication, chef d'entreprise...

## Prérequis

Toute personne voulant créer un site internet pour sa communication et acquérir une nouvelle compétence.

## Contenu pédagogique

### Présentation d'Adobe Muse

- Qu'est-ce qu'Adobe Muse ?

### Notions élémentaires de Muse

- Créer un site
- Les modes de travail
- Options d'un site
- Créer et gérer des pages
- Manipuler les pages en mode plan
- Utiliser les gabarits
- En-têtes et pieds de page

### Composition d'une page et d'un site dans Muse

- Placer un texte sur une page
- Placer une image sur la page
- Fonds et contours des éléments
- Mettre en forme un texte sur une page
- Gestion des plans et des calques
- Les états : Normal, Survol, Clic et Actif
- Importer un bouton Photoshop
- La navigation entre pages
- Navigation vers un point d'ancrage

### Positionnement des éléments dans le navigateur

- Épingler des éléments dans la fenêtre du navigateur
- Effets de défilement (Parallaxe) Mouvement
- Effets de défilement (Parallaxe) Transparence
- Effets de défilement (Parallaxe) Fond élément
- Élément sur toute la largeur d'une fenêtre
- Ancrer des éléments dans un texte

### Notions complémentaires de Muse

- Les styles de caractères
- Les styles de paragraphe
- Les styles des hyperliens
- Les styles graphiques
- La palette du Nuancier
- La Bibliothèque

### Intégration de médias et contenus HTML dans une page

- Gérer le son
- Gérer la vidéo
- Intégration HTML

### Les widgets

- Panneaux
- Logique et édition d'un Widget
- Composition
- Formulaires
- Menus
- Diaporamas
- Social

### Étapes finales

- Exporter un site Muse
- Editer une page depuis un navigateur

.Bureautique





# Word, les fondamentaux

Objectif: Connaître les principales fonctionnalités de Word, pouvoir réaliser une lettre simple . Savoir faire un publipostage.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Tout public.

## Prérequis

Pratique de l'environnement microinformatique.

## Contenu pédagogique

### Environnement Microsoft Word

- Présentation des nouveautés 2010
- Présentation du ruban
- La règle
- Les fenêtres
- Mode d'affichage
- Afficher/masquer les marques de mise en forme

### Document

- Créer
- Ouvrir, enregistrer, fermer
- Utiliser documents récents
- Créer un document basé sur un modèle
- Enregistrer un document au format Word 972003

### Texte

- Sélectionner du texte
- Se déplacer dans le document
- Déplacer et dupliquer du texte
- Rechercher une chaîne de caractères
- Lancer une recherche approfondie
- Remplacer une chaîne par une autre
- Utiliser la vérification orthographique automatique

### Remplacer des mises en forme

- Les styles
- Ajouter, modifier & supprimer un Style

### les thèmes

- Comment utiliser les thèmes ?
- Mélanger les thèmes

### Tableau

- Concevoir Redimensionner
- Insérer, déplacer ou supprimer une ligne
- Insérer, déplacer ou supprimer une colonne
- Définir la mise en forme et l'habillage

### Impression

- Marges
- Orientation
- Numérotation des pages
- Créer/supprimer entête ou pied de page personnalisé
- Modifier format des numéros de page
- Utiliser le mode «aperçu avant impression»
- Imprimer



# Excel, les fondamentaux

Objectif: Connaître les principales fonctionnalités d'Excel.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Tout public.

## Prérequis

Pratique de l'environnement microinformatique.

## Contenu pédagogique

### Prise en main du logiciel

- Présentation d'Excel
- Description du ruban
- Classeurs et feuilles de calcul
- Enregistrer une feuille de calcul
- Renommer, insérer, déplacer, supprimer une feuille de calcul
- Se déplacer dans le classeur (à l'aide du clavier, des menus, de la souris)

### Mise en forme et contenu des cellules

- Choix de la police
- Couleur du texte et du fond
- Les bordures, les motifs
- Alignement dans la cellule
- Propriétés des cellules

### Mise en forme des nombres et des dates

- Création de tableaux
- Mise en forme automatique

### Mise en forme d'une feuille de calcul

- Insérer et supprimer des lignes et des colonnes
- Modifier la hauteur et la largeur des lignes et des colonnes
- Sélectionner des cellules

### Les opérations de base

- La barre de formules
- L'addition, la soustraction, la multiplication, la division, l'exposant
- L'utilisation des parenthèses
- Le format pourcentage
- Le format fraction
- Recopier des calculs



# Powerpoint, les fondamentaux

Objectif: Savoir concevoir et de réalisation de présentations qui intègrent textes, images, illustrations fixes et animées.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Tout public devant présenter, informer et convaincre.

## Prérequis

Pratique de l'environnement microinformatique et d'un traitement de texte.

## Contenu pédagogique

### L'interface graphique

- Les barres d'outils
- Les menus, les icônes
- Personnalisation

### Les présentations

- Nouvelle présentation
- A partir d'un modèle
- Selon votre choix
- Ouvrir, Enregistrer / Enregistrer sous

### Les diapositives

- Nouveau, Insérer, Supprimer
- Copier, coller, déplacer
- Mise en page
- Les modèles de conception

### Les masques

- Les différents types
- Créer, modifier
- Insérer des animations dans les masques

### Les insertions

- Commentaires
- Tableaux
- Texte
- Lien hypertexte

### Graphique

- Les objets, les images, les dessins
- Les formes / formes automatiques
- Les Wordarts
- Les diagrammes

### Multimédia

- Les sons
- La vidéo
- Intégration de flash avec des contrôles

### Les animations

- Le diaporama
- Les animations
- Les effets
- Les effets personnalisés
- La gestion des effets
- Les transitions
- Réaliser des boutons & des effets

### Travaux Pratiques

- Méthode
- Conception
- Diffusion
- Gestion du support



# Outlook, les fondamentaux

Objectif: Etre en mesure d'envoyer et recevoir des mails avec des pièces jointes, gérer ses contacts et son agenda.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne ayant besoin d'envoyer et recevoir des mails.

## Prérequis

Connaissance de l'environnement informatique.

## Contenu pédagogique

### La réception de message

- La boîte de réception
- Transférer un message
- Répondre à un message, répondre à tous
- Ouvrir, enregistrer une pièce jointe, enregistrer des pièces jointes
- Imprimer un message

### L'envoi de message

- Ecrire un message, les champs destinataires (a, cc, cci)
- Les brouillons, utiliser un brouillon comme modèle
- Modifier, supprimer le brouillon
- Envoyer des pièces jointes
- La priorité d'envoi
- Les accusés de réception, les accusés de lecture

### L'organisation du courrier

- Classer les messages (filtrer, trier les messages, les drapeaux)
- Gestion des dossiers, créer des règles de classement
- Rechercher dans un courrier
- Les outils de mise en forme (formater le texte)
- Insertion d'images et tableaux
- Insertions, modifications de liens hypertexte
- Les signatures

### Les spams (courrier indésirable)

- Gestion du spam
- Création de règles anti-spam, boutons d'action, visionneuse.

### Les contacts

- Ajouter un contact
- Gestion d'un contact, rechercher un contact
- Les listes de diffusion
- Importer et exporter un carnet d'adresse
- Imprimer un contact

### Le calendrier

- Gestion des rendez vous
- La périodicité
- Les demandes de réunions
- Les rappels

### Les tâches

- Création et modification de tâches
- La périodicité
- Assigner une tâche
- Impression des tâches

### Les notes

- A quoi servent les notes ?
- Gestion des notes

### Le journal



# Autocad

Objectif: Concevoir des projets d'architecture en optimisant la conception graphique.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Ce module d'Autocad est s'adresse aux architectes, dessinateurs et ingénieurs.

## Prérequis

Connaissance de base de l'environnement Windows.

## Contenu pédagogique

### CAO et Autocad

- Définition de la Conception Assistée par ordinateur, CAO
- Possibilités et limites de la CAO

### Environnement de travail

- Interface utilisatrice, palettes flottantes
- Réseau et projet, repères et coordonnées
- Les différents modes d'entrée des coordonnées
- Les propriétés d'entités, les types d'accrochage
- Le SCG et les SCU , les plans
- Les espaces Réel et Papier, 2D et 3D

### Dessin en 2D

- Pré configuration de ses paramètres de travail (objet...)
- Couleur et type de trait
- Concept de prototypage
- Primitives simples et complexe de dessin 2D
- Utilisation des propriétés, commandes d'édition

### Gestion des plans (calques)

- Gestion des fenêtres et des vues
- Hachurages
- Contours et Régions
- Opérations sur les régions
- Compléments sur le paramétrage d'entités graphiques

### Mise en forme

- Mise en page d'un dessin
- Espace Objet et espace Papier
- Les présentations (onglets)
- Multifenêtrage Objet/Présentation
- Fenêtrage non rectangulaire
- Ajustement et facteur d'échelle
- Impression d'un dessin

### Gestion des blocs et bibliothèque

- Définition d'un bloc, sauvegarde d'un bloc
- Mise en place de bibliothèque de blocs
- Création d'attribut, attributs, exportation
- Blocs dynamiques, poignées d'alignement, transformations
- Création de blocs dynamiques, mise à jour
- Sources de données et blocs dynamiques

### Cotation

- Cotation linéaire
- Cotation non linéaire
- Paramètres et styles de cotation
- Cotation associative
- Cotation automatique

### Introduction à la 3D

- La 3D filaire et surfacique
- La 3D volumique



# LibreOffice

Objectif: Découvrir et utiliser efficacement l'interface de LibreOffice.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Infographiste, illustrateur, maquettiste studio, service communication, chef d'entreprise...

## Prérequis

Une connaissance de base de l'environnement Windows ou Mac.

## Contenu pédagogique

### Writer

#### Les bases

- Gestion du document
- Enregistrer / Enregistrer sous
- Les formats d'enregistrements
- Copier, couper, coller, collage spécial
- Utilisation de l'aide
- Les corrections

#### Mise en forme de document

- Polices et attributs
- Retraits et tabulations (Les taquets)
- Caractères spéciaux Les paragraphes
- Les styles et mises en forme
- Les listes à puce, les listes numérotées
- Les entête et les pieds de page

#### Les tableaux

#### Les insertions graphiques

#### La mise en page / impression

### Calc

#### Les notions de base

- Déplacement dans une feuille de calcul
- Saisir et modifier des données
- Sauvegarder un classeur

#### Les feuilles de calcul

- Les sélections de cellules
- Gestion des lignes & des colonnes
- Insérer, supprimer des feuilles de calcul

#### Créer mon premier tableau

#### Présenter les données

- Les formats de cellules
- Formatage de texte, nombre
- Les encadrements, les bordures
- L'alignement horizontal et vertical
- Largeur, hauteur de lignes ou colonnes

#### Les graphiques

#### Les impressions

### Impress

#### L'interface

- Les barres d'outils
- Les menus, les icônes
- Les présentations
- A partir d'un modèle
- Enregistrer, enregistrer sous
- Formats d'enregistrement

#### Les diapositives

- Nouvelle diapositive
- Insérer, supprimer
- Copier, coller, déplacer
- Mise en page
- Les modèles de conception

#### Les insertions

- Commentaires
- Tableaux
- Texte
- Lien hypertexte

#### Multimédia

#### les animations



# Adobe Première, les fondamentaux

Objectif: Savoir réaliser un montage vidéo professionnel en y incluant les règles élémentaires du montage.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne souhaitant s'initier au montage vidéo.

## Prérequis

Connaissance de base de l'environnement Windows ou Mac souhaitée.

## Contenu pédagogique

### Principes de base

- Description des formats de vidéo numérique
- Codecs et compressions audio et vidéo
- Formats et technologies de diffusion pour Internet
- Acquisition des médias

### Capture

- Capture de médias à la volée
- Capture différée
- Les chutiers

### L'interface

- Le navigateur
- Les fenêtres moniteur et programme
- La fenêtre montage
- Le panneau des outils
- La fenêtre effets
- La fenêtre des transitions
- Les pistes

### Les techniques de montage

- Le derushage
- Les points de montage
- Manipulation des séquences
- Outils d'ajustage
- Le montage Cut & en Fondu
- Ajustement des durées et des vitesses
- Utilisation des éléments virtuels
- Les marques

### Le son

- Synchronisation avec la vidéo
- Gestion des pistes audio
- Liaisons avec l'image
- La console de mixage sonore
- Compositing
- Les modes de fusion
- Les effets, les titres
- L'animation
- Importation et animation de médias statiques

### Finalisation du montage

- Prévisualisation
- Exportation du montage pour Internet
- PDF
- Quicktime
- Windows Media
- Real
- FLV (flash video)



# Adobe After Effects, les fondamentaux

Objectif: Etre en mesure de créer des effets spéciaux et trucages dans des vidéos.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne souhaitant s'initier au montage vidéo.

## Prérequis

La connaissance de base de l'environnement Windows ou Mac est souhaitée.

## Contenu pédagogique

### L'interface

- Préférences et modules de sortie
- Tour de l'interface
- Gestion de l'espace de travail
- Les bases de l'animation

### Les calques

- Gérer les calques
- Les calques solides
- Les calques d'effets
- Les calques de formes

### Les images clés et compositions

- Qu'est ce qu'une image clé
- La timeline
- Assistants d'images-clés standards

### Les compositions

- Compositions imbriquées
- Pré-composition

### Les masques

- Gestion des masques
- Interpolation de masques
- Tracé automatique
- Caches par approche
- Dessin de trajectoire
- Lissage de trajectoire

### Le tracking

- Fenêtre contrôle de suivi
- Suivi de mouvements, stabiliser le mouvement

### Le texte

- Gestion des calques de texte
- Animer les calques de texte

### Les effets

- Application d'animations prédéfinies
- Effets de flou, distortion standard
- Filtres temporels
- Incrustations, time displacement

### Les bases de la 3D

- Gestion des calques 3D
- Les lumières, les ombres
- Les calques caméra

### La prévisualisation

- Prévisualisation RAM
- File d'attente de rendu

### Les exportations

- Image
- Vidéo
- Flash





# Adobe Lightroom, les fondamentaux

Objectif: Cataloguer vos photos, les retoucher, créer des books, des diaporamas et des galeries pour le web.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Photographe, passionné de photo, personne ayant en charge des visuels dédiés au print ou au web.

## Prérequis

La connaissance de base de l'environnement Windows ou Mac est souhaitée.

## Contenu pédagogique

### L'image numérique

- Le capteur : Format, définition, résolution
- Les formats de fichiers: Type, compression
- La couleur : RVB, CMJN

### Premiers pas avec Lightroom

- Référencement des images (importation)
- Depuis une carte ou un APN connecté
- Depuis un disque dur interne ou externe

### L'interface et les préférences

- Les modules
- Personnalisation des cellules
- Les barres d'outil, les raccourcis claviers utiles
- Préférences, préférences du catalogue

### Stratégie de catalogage et de stockage

- La gestion des catalogues
- Utilisation d'un ou de plusieurs catalogues
- Echanges de catalogue de poste à poste
- Organisation de la photothèque
- Utilisation de disques durs internes et externes

### Utilisation des métadonnées

- IPTC, EXIF et mots-clefs
- Sélection d'images à l'aide des métadonnées
- Création et applications de métadonnées
- Automatisation de l'application de métadonnées

### Les ajustements simples

- Recadrage et ajustements simples en bibliothèque
- Module Développement
- Balance des blancs, Réglages de base
- Courbes, TSL, Couleurs, Niveau de gris
- Anti poussière, yeux rouges
- Détail et réduction du bruit, aberration chromatique...
- Retouches localisées
- Etalonnage de l'appareil photo

### Les diaporamas

- Les outils du module
- Diaporama impromptu
- Exportation en JPG et PDF
- Personnalisation

### L'impression

- Les outils du module
- Les modèles Lightroom
- Les modèles personnalisés
- Réglages de l'impression

### Le web

- Les moteurs et galeries de Lightroom
- Modèles de galerie
- Ajout de texte
- Titres, légendes, description
- Les exportations



# Référencement, les fondamentaux

Objectif: Référencer son site dans Google et les annuaires afin d'obtenir un positionnement optimal.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Webmasters débutant ou confirmé, responsables marketing.

## Prérequis

Une connaissance du monde de l'internet (navigation, recherche) est souhaitée pour cette formation.

## Contenu pédagogique

### Qu'est ce que le référencement ?

- Définition
- Pourquoi référencer son site ?

### Définir des mots clés

- Définir une cible
- Définir une zone
- Définir des groupes de mots clés pertinents

### Le codage du site

- Les éléments à prendre en compte lors de la création
- La structure des pages
- Le nom des pages
- Quelles sont les balises à ne pas négliger ?
- L'importance des liens
- Avoir un code source valide W3C
- Valider mon code source

### Marketing

- Rendre mon site plus attractif
- Rediriger un contenu intéressant et cohérent
- Placer les éléments au bon endroit

### Les moteurs de recherche

- Qu'est ce qu'un moteur de recherche ?
- Comment un moteur de recherche voit mon site ?
- Ajouter mon site

### Le pagerank de Google

- Qu'est ce que le PageRank
- Comment l'augmenter ?
- L'échange de lien

### Les réseaux sociaux

- Quel intérêt ?
- Pourquoi communiquer sur les réseaux sociaux
- Facebook, Google +, Viadéo...

### Les annuaires

- Qu'est ce qu'un annuaire ?
- Quel intérêt
- Comment y ajouter mon site ?
- Annuaires gratuits et payants
- Ajouter mon site

### Les outils

- Un compte Gmail
- Les outils pour les webmaster
- Google analyttics
- Intégration
- Exploitation de l'outil
- Opter pour des méthodes correctives



# 3D Studio Max, les fondamentaux

Objectif: Modéliser, éclairer, appliquer des textures sur des objets et découvrir les bases de l'animation.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne souhaitant modéliser des objets en 3D.

## Prérequis

La maîtrise de l'environnement Windows est souhaitée.

## Contenu pédagogique

### Environnement de travail de 3DSMax

- L'interface
- Le choix des différentes vues, les unités Sélection, déplacement, mise à l'échelle et rotation d'un objet
- Utilisation du point de pivot
- Mode axe local ou global
- Modélisation à l'aide des primitives simples et composées

### Modélisation

- Les primitives, extrusion et biseautage
- Lissage de maillage (modificateurs turbosmooth et meshsmooth)
- Pile de modificateurs et le panneau modifier
- Modificateurs (boîtes FFD, Etirer...)
- Splines, Extrusions de splines, Modes de sous-objets
- Modificateur symétrie, Opérations booléennes
- Editer les matériaux

### Matériaux

- Réglage des matériaux: diffus, spéculaire, réflexion.
- Bump map. Environment map.
- Matériaux multi ID.
- Coordonnées de mapping

### Lumières

- Omnis et directionnelles
- Intensité et couleur, les ombres : paramétrages.
- Paramètres d'environnement, dôme de lumière, système solaire

### Animation

- Les images clés, l'interpolation et les courbes d'animations.
- Créer une animation simple, rythme de l'animation
- Les interpolations, animation à l'aide des modificateurs

### Exercices de modélisation

- Modélisation d'une chaise, un dôme
- Modélisation d'un fauteuil
- Modélisation d'un personnage
- Modélisation d'un chalet

### les cameras

- Gestion des cameras, focale, réglages

### Gestion des erreurs

- Gérer les erreurs d'un site Web
- Création d'un fichier de logs

### Application des matériaux & rendus

- Rendu avec la scanline
- Rendu avec MentalRay
- Paramètres des matériaux
- Matériaux architecturaux



# Sketchup, les fondamentaux

Objectif: Savoir modéliser, modifier facilement des objets en 3D

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Les métiers de l'architecture, l'immobilier, l'aménagement intérieur, agencement, design...

## Prérequis

Une bonne connaissance de l'environnement Windows ou Mac est souhaité.

## Contenu pédagogique

### Avant de démarrer

- Pourquoi Sketchup ?
- Approche du logiciel

### Configurer l'environnement

- Unité et précision de travail
- Mode d'affichage : contours épais, traits tremblés
- Mode de rendu : filaire, lignes cachés, solide, ou solide ombré

### Utiliser les calques

- Créer un calque
- Gestion des calques

### Les outils

- Les outils de dessin 2D : ligne, rectangle, arc, cercle ...
- Les outils de transformation 3D : extrusion

### Déplacement et modification

- Les fonctions de déplacement : rotation, translation, symétrie
- Les fonctions de modification et de duplication

### Utilisation des Composants

- Créer un composant
- Modifier et mettre à jour un composant

### Utilisation des sections

- Comment créer une coupe
- Afficher/masquer une coupe
- Modifier une coupe existante

### Les styles

- Gestion des styles, effets de crayonné...

### Import & export

- Importation d'un fond de plan scanné ou vectoriel (DXF/DWG)
- Exportation au format image (JPEG, TIFF) ou vectoriel (plan ou modèle)

### Séquence animée

- Comment créer une page
- Générer un diaporama



# Blender, les fondamentaux

Objectif: Savoir modéliser, éclairer, appliquer des textures sur des objets et découvrir les bases de l'animation.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Toute personne souhaitant modéliser des objets en 3D

## Prérequis

Une bonne connaissance de l'environnement Windows est souhaité.

## Contenu pédagogique

### Prise en main de Blender

- A propos de Blender
- L'interface, l'espace de travail
- Techniques de modélisation

### La modélisation

- Notions fondamentales sur la modélisation
- Les objets de base (primitives)
- Les différents modes (objet, édition de maillage)
- Sauvegarder un projet, le rendu d'une image

### Mon premier projet

- Modéliser un objet
- Création de l'environnement
- Application des matériaux
- Rendu et enregistrement

### Les outils spéciaux

- Courbes et objets textes, les meta-éléments
- Les modificateurs (mirror, decimate, boolean, array)

### Les matériaux

- A propos des matériaux
- Surfaces, Wire, Volume, Halo
- Shaders diffus, shaders spéculaires
- Translucidité et émittance, les rampes de couleur
- Rendus Toon et Halo, reflets et transparence
- Les indices matériaux

### Les textures

- A propos des textures
- Les textures, cartes UV et dépliage
- Initiation à l'éditeur de noeuds matériaux

### L'illumination

- A propos de l'illumination
- Utilisation des lampes
- Occlusion ambiante, Radiosité

### L'animation : les bases

- Notion sur les caméras
- Animation le long d'un chemin
- Animation linéaire par les courbes IPO
- Déformation d'objets (shape keys)
- Rendu d'animations

### L'animation : les techniques avancées

- Le système de particules (gazon, cheveux, fumée)
- Champs d'action (vent, vortex, turbulences)
- Les corps souples et rigides
- Simulation de fluides
- Animation squelettal



# Apprendre l'anglais, les bases

Objectif: Acquérir les notions de bases de la langue Anglaise.

## Moyens pédagogiques

Un poste par stagiaire, vidéo-projecteur, un support de cours, travaux pratiques, logiciels.

## Public

Tous

## Prérequis

--

## Contenu pédagogique

### L'expression du présent

- Simple present
- Continuous present
- Present perfect (formation, emploi)
- Travaux pratiques

### Le prétérit

- Emploi
- Formation
- Verbes irréguliers
- Travaux pratiques

### Le groupe nominal

- Quantification
- Articles, comparatif/superlatif
- Travaux pratiques

### Enrichissement du vocabulaire

- Vocabulaire lié à votre secteur d'activité et à votre travail quotidien
- Savoir présenter sa vie sociale et professionnelle
- Se situer géographiquement
- Vocabulaire de l'appel téléphonique
- Expression orale

### La pratique

- Exercices de conversation sur des thèmes choisis avec le formateur
- Prise de parole en continu et exercices de présentation orale
- Expression écrite
- Rédaction de textes courts argumentés avec utilisation des structures grammaticales étudiées pendant les séances
- Rédaction de courriers courants et courriers électroniques : formules à connaître...

# Conditions générales de ventes

## Généralités

Les ventes de prestations de formation, effectuées par Graphik Formation sont soumises aux présentes conditions générales auxquelles l'acheteur déclare adhérer sans restriction ni réserve.

La participation au stage de formation implique l'acceptation totale des conditions générales de vente par l'entreprise et le respect par le stagiaire de notre règlement intérieur (disponible sur simple demande).

## Passation de la commande

L'acheteur passe commande par courrier ou courriel en retournant la convention de formation établies selon les articles L6353-1 et L6353-2 du Code du travail ou le devis signé par ses soins et portant le cachet commercial de l'entreprise.

Avant de signer la convention ou le contrat de formation, l'acheteur doit s'assurer que les prestations de formation détaillées dans le programme de formation annexé à la convention ou au contrat de formation correspondent à ses besoins.

## Confirmation de la commande

Toute convention de formation ou contrat de formation signé par l'acheteur et qui lui a été retourné accepter par Graphik Formation vaut commande ferme et définitive, sous réserve du droit de rétraction dont bénéficie l'acheteur, dans les cas prévus par la loi.

Le Graphik Formation se réserve le droit de ne pas accepter une convention ou de suspendre une prestation à destination d'un acheteur qui n'aurait pas réglé totalement ou partiellement une prestation précédente ou avec lequel un litige de paiement serait en cours ou bien encore, en cas de refus d'autorisation de paiement de la part des organismes officiellement accrédités ou d'absence de paiement. Le Graphik Formation en informe alors l'acheteur dans les plus brefs délais.

## Annulation ou report de la formation par Graphik Formation ou par l'entreprise

Graphik Formation se réserve le droit exceptionnel d'annuler ou de reporter une formation. Cette annulation ou ce report doit être clairement notifié à l'entreprise. Les raisons de cette annulation ou ce report doivent être précisées à l'entreprise.

En cas d'annulation ou report de la formation par l'entreprise.

L'entreprise peut annuler ou reporter sans frais une formation. Et ce, seulement et seulement si, cette annulation ou ce report intervient au plus tard 10 jours ouvrés avant la date de démarrage de ladite formation.

Au-delà de cette date, les frais de stage et autres frais annexes seront entièrement dus par l'entreprise et une facturation lui sera faite.

## Modalités de paiement

Le paiement se fait, 30 jours à réception de la facture qui est envoyée par voie postale ou par email à la date de fin de formation. Les règlements s'effectuent, par chèque à l'ordre de Graphik Formation ou par virement sur le compte de ce dernier.

Tout retard de paiement pourra générer une majoration des montants dus par l'application de pénalités de retard. Le taux des pénalités de retard est de 3 fois le taux de l'intérêt légal.

Conformément à l'article D. 441-5 du Code de Commerce, le montant de l'indemnité forfaitaire pour frais de recouvrement prévue au douzième alinéa du I de l'article L. 441-6 du même Code est fixé à 40 euros.

## Subrogation de paiement

En cas de règlement de la prestation par l' Organisme Paritaire Collecteur Agréé dont il dépend, il appartient au Client de faire une demande de prise en charge avant le début de la formation et de s'assurer de l'obtention de la prise en charge de la formation citée sur la convention.

Dans le cas où la prise en charge est partielle, l'acheteur s'engage à payer à Graphik Formation le complément entre le coût de la formation indiqué à la convention de formation et le montant pris en charge par l'OPCA ou tout autre organisme.





Franceschi René dirigeant & formateur

[rene@renefranceschi.com](mailto:rene@renefranceschi.com)

[www.renefranceschi.com](http://www.renefranceschi.com)

06.17.80.13.10