

#### ● Nature de l'action

Action d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances.

#### ● Personnel concerné

Tout public.

#### ● Pré-requis

Connaître l'environnement Windows et, en particulier, être capable :

- de gérer les fenêtres, les fichiers et les dossiers,
- d'utiliser les commandes Copier / Couper / Coller.

#### ● But professionnel

Utiliser les fonctions de base d'Indesign.

#### ● Objectifs pédagogiques

Etre capable :

- de comprendre les principes de mise en page,
- de configurer l'environnement,
- de créer différentes mises en page (texte-graphique) à l'aide des différents outils,
- de gérer les différentes présentations (gestion des calques, gabarits, grilles, repères....).

#### ● Mode d'évaluation

Une évaluation qualitative de la formation est demandée aux stagiaires en fin de stage.

#### ● Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques en face à face pédagogique, échanges interactifs.
- Suivi individualisé par le formateur référent.
- Un ordinateur attribué par personne.
- Une mise en application entre les séances est fortement recommandée.

*Documentation* : un support de cours est remis aux stagiaires.

#### ● Sanction de la formation

- Remise d'une attestation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action.
- Cette formation ne fait pas l'objet d'une évaluation des acquis.

#### ● Durée

21 heures, soit 3 journées de 7 heures.

## PROGRAMME

### MODULE 1

- Mise en route et espace de travail dans Indesign
- Gestion des blocs
- Gestion de texte dans les blocs
- Gestion des caractères et des paragraphes
- Les couleurs, nuances de teinte et dégradés.

### MODULE 2

- Les tableaux
- Les calques
- Les pages et les gabarits
- Les longs documents.

### MODULE 3

- Le graphisme dans Indesign
- Les images et blocs graphiques
- Les modèles
- La diffusion
- Le plurimédia.

#### ● Nature de l'action

Action d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances.

#### ● Personnel concerné

Tout public.

#### ● Pré-requis

Connaître l'environnement Windows et, en particulier, être capable :

- de gérer les fenêtres, les fichiers et les dossiers,
- d'utiliser les commandes Copier / Couper / Coller.

#### ● But professionnel

Etre capable de comprendre et effectuer du traitement d'images et de photographies à l'aide du logiciel Photoshop.

#### ● Objectifs pédagogiques

Etre capable de :

- de connaître les principes de base de l'image,
- de retoucher des photographies,
- de réaliser des illustrations.

#### ● Mode d'évaluation

Une évaluation qualitative de la formation est demandée aux stagiaires en fin de stage.

#### ● Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques en face à face pédagogique, échanges interactifs.
- Suivi individualisé par le formateur référent.
- Un ordinateur attribué par personne.
- Une mise en application entre les séances est fortement recommandée.

*Documentation* : un support de cours est remis aux stagiaires.

#### ● Sanction de la formation

- Remise d'une attestation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action.
- Cette formation ne fait pas l'objet d'une évaluation des acquis.

#### ● Durée

21 heures, soit 3 journées de 7 heures.

## PROGRAMME

### MODULE 1

- L'image numérique
- Les premiers pas
- Les bases de retouche photographique
- Les sélections
- Les outils de dessin
- L'impression couleur
- La préparation des fichiers pour le Web

### MODULE 2

- La transformation des images
- Les outils de retouches d'images
- La correction et l'amélioration des photographies numériques
- Les masques et les couches
- Les filtres

### MODULE 3

- Les techniques et tracés vectoriels
- Les calques
- La conception typographique
- La composition avancée
- L'imagerie technique

#### ● Nature de l'action

Action d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances.

#### ● Personnel concerné

Tout public.

#### ● Pré-requis

Connaître l'environnement Windows et, en particulier, être capable :

- de gérer les fenêtres, les fichiers et les dossiers,
- d'utiliser les commandes Copier / Couper / Coller.

#### ● But professionnel

Utiliser les fonctions de base d'Illustrator.

#### ● Objectifs pédagogiques

Etre capable :

- de citer des principes du traitement d'images,
- d'utiliser les différents outils de dessin,
- d'utiliser les réglages,
- de mettre en page et d'imprimer.

#### ● Mode d'évaluation

Une évaluation qualitative de la formation est demandée aux stagiaires en fin de stage.

#### ● Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques en face à face pédagogique, échanges interactifs.
- Suivi individualisé par le formateur référent.
- Un ordinateur attribué par personne.
- Une mise en application entre les séances est fortement recommandée.

*Documentation* : un support de cours est remis aux stagiaires.

#### ● Sanction de la formation

- Remise d'une attestation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action.
- Cette formation ne fait pas l'objet d'une évaluation des acquis.

#### ● Durée

21 heures, soit 3 journées de 7 heures.

## PROGRAMME

### MODULE 1

- Mise en route et espace de travail dans Illustrator
- Manipulations de plusieurs plans de travail
- Sélections et alignement
- Création de formes et transformation d'objets
- Gestion des couleurs et peintures
- Dessin avec les outils plume et crayon

### MODULE 2

- Manipulation de texte
- Importation d'un fichier Adobe Photoshop
- Les symboles
- Les outils de transformation
- Les dégradés de formes et de couleurs

### MODULE 3

- Application d'effets
- Les attributs d'aspect et les styles graphiques
- Exportation d'un fichier avec calque vers Photoshop et Indesign
- Les calques, les graphes
- Interface pour le Web
- Impression et sortie

#### ● Nature de l'action

Action d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances.

#### ● Personnel concerné

Tout public.

#### ● Pré-requis

Connaître l'environnement Windows et, en particulier, être capable :

- de gérer les fenêtres, les fichiers et les dossiers,
- d'utiliser les commandes Copier / Couper / Coller.

#### ● But professionnel

Savoir concevoir un site internet.

#### ● Objectifs pédagogiques

Etre capable :

- d'acquérir les bases du logiciel Dreamweaver,
- de créer et maintenir un site statique,
- de contrôler les liens,
- de publier et référencer le site.

#### ● Mode d'évaluation

Une évaluation qualitative de la formation est demandée aux stagiaires en fin de stage.

#### ● Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques en face à face pédagogique, échanges interactifs.
- Suivi individualisé par le formateur référent.
- Un ordinateur attribué par personne.
- Une mise en application entre les séances est fortement recommandée.

*Documentation* : un support de cours est remis aux stagiaires.

#### ● Sanction de la formation

- Remise d'une attestation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action.
- Cette formation ne fait pas l'objet d'une évaluation des acquis.

#### ● Durée

21 heures, soit 3 journées de 7 heures.

## PROGRAMME

### PRÉSENTATION

- L'écran, les modes d'affichage, les règles et repères, le sélecteur de balises
- Définir un site
- La structure de la page, taille et positionnement des blocs

### LES TEXTES ET MISES EN FORME

- Insertion ou importation de texte, vérification et structure des textes
- Positionnement des textes
- Les styles CSS, les règles et propriétés CSS
- Les feuilles de style externes

### LES IMAGES

- Insertion d'images, positionnement et taille des images
- Les outils de manipulation des images, les paramètres des images
- Les objets dynamiques, les info-bulles
- Insertion de vidéos et animation Flash

### LES ÉLÉMENTS DE NAVIGATION

- Les liens entre les pages, les liens externes, les ancres
- Les liens sur des images ou des portions d'images, les liens de messagerie
- Les menus de reroutage, les barres de navigations

### LES TABLEAUX

- Insérer un tableau, mettre en forme un tableau, importer un tableau
- Modifier les lignes et colonnes, fusionner et fractionner des cellules

### LES STYLES DE MISE EN PAGE

- Les éléments PA
- Créer une feuille de style pour l'impression
- Élaborer des mises en page
- La mise en forme à grille fluide

### LES EFFETS INTERACTIFS

- L'effet roll-over, les comportements
- Le widget accordéon spry, le panneau à onglets

## PROGRAMME (SUITE)

### DREAMWEAVER

#### LES MODÈLES

- Enregistrer un modèle, insérer des régions modifiables
- Générer des pages enfants, mettre à jour le modèle
- Les éléments de bibliothèque, les inclusions côté serveur

#### LES FORMULAIRES

- Ajouter un formulaire à une page Web
- Insérer des champs texte, cases à cocher, listes déroulantes
- Ajouter des boutons, mise en forme des formulaires

#### PUBLIER LES PAGES SUR LE WEB

- Ajouter les balises d'en-tête, référencer un site
- Publier sur le site, mise à jour des fichiers sur le serveur