

2017

- Catalogue
N.T.I.C.



N.T.I.C.	3
La Photo numérique.....	3
La Vidéo Numérique, initiation.....	4
La Vidéo Numérique, perfectionnement	5
Photoshop, base	6
Photoshop, expert.....	7
Illustrator, base	8
Illustrator, expert.....	9
XPress, base	10
XPress, expert	11
InDesign, base	12
InDesign, expert	13
Autodesk Autocad®, initiation	14
Autodesk Autocad®, perfectionnement.....	15
3D Studio Max, initiation	16
3D Studio Max, perfectionnement	17
DreamWeaver, base.....	18
DreamWeaver, perfectionnement.....	19
Flash CS3, initiation.....	20
Flash CS3, développement	21
Joomla Utilisateur	22
The Gimp initiation	23
The Gimp expert	24



La Photo numérique

Public

Tout public

Niveau requis

Personne connaissant un des environnements Windows

Objectif

Connaître l'utilisation d'un appareil photo numérique et des différentes façons d'exploiter les photos

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique avec appareil photo numérique

Durée

1 journée

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

Caractéristiques et Principes de fonctionnement

- Quelques notions

Le pixel, la résolution

Les couleurs

Les différents formats

- Présentation de l'appareil photo numérique

Pas de pellicule et un écran LCD

Les unités de mesures en informatique

La carte mémoire

Les différents types de carte mémoire

- Les différents modèles d'appareils photo numérique

Comment prendre une photo avec son appareil

Les réglages

L'exportation des photos vers un PC

La Retouche d'image

- L'exportation de photos vers un pc avec Adobe Photoshop Elements

USB

Gestion, archivage, classement des dossiers et fichiers

- Interface d'Adobe Photoshop Elements 4.0

Outils et espace de travail

Les palettes photos

L'affichage des photos

Le zoom et la main (déplacement d'objets)

- Le traitement de l'image

Anti-yeux rouges

Le recadrage

La correction des couleurs

La correction du grain

Fonctions avancées



La Vidéo Numérique, initiation

Public

Tout public

Niveau requis

Personne connaissant un des environnements Windows

Objectif

Connaître l'utilisation du caméscope et les différents formats

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique avec caméscope DV

Durée

1 journée

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Le caméscope

Présentation et fonctionnement

Les différents formats : DV, Disque dur, DVDCam

Modèles et marques de référence

■ Prise en main

Principe de l'acquisition numérique (format DV, Firewire, Poids de fichiers, format AVI)

Évolution des nouvelles technologies

Intégration de la vidéo

■ Premiers pas dans Adobe première élément

La Timeline

Les chutiers

La structure du montage

■ Exercice de montage

Intégration de rushes

Intégration de transition

Intégration de musique



La Vidéo Numérique, perfectionnement

Public

Tout public

Niveau requis

Avoir suivi la formation "Vidéo numérique, initiation" et connaître l'environnement Windows

Objectif

Connaître l'utilisation du caméscope et les différents formats

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique avec caméscope DV

Durée

1 journée

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Acquisition d'un projet vidéo au format AVI

Le dérushage : les techniques et pièges à éviter

Le montage cut

Les différents médias : audio, vidéo et image

■ Montage avec Adobe Première Elements

Les règles de l'écriture d'un scénario

L'univers du monteur : Ergonomie de la Timeline et des différentes fenêtres

Dynamiser un montage : transition, rythme, sens de la narration

Les pièges à éviter

■ L'exportation vidéo

Off-line : DVD et CD

On-line : Windows Media Player et Flash

■ Exercice de montage

Intégration de rushes

Intégration de transition

Intégration de musique



Photoshop, base

Public

Ce stage s'adresse aux personnes qui souhaitent retoucher des images et réaliser des photomontages sur ordinateur

Niveau requis

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire, la connaissance d'autres logiciels de la chaîne graphique est souhaitée.

Objectif

Connaître l'interface du logiciel, le traitement des images numériques couleur, la séparation quadrichromique des couleurs.

Être capable d'acquérir une méthode de travail professionnelle, de convertir, modifier les images et les couleurs, traiter les formats et les modes en fonction des domaines d'application.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

3 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Rappels sur les images numériques

Le pixel, la résolution d'une image PPP
Principes généraux de l'acquisition
Étalonnage de l'écran

■ Les modes calorimétriques

Sources lumineuses et caractéristiques d'une couleur
Niveaux de gris et couleurs indexées
Synthèse additive RVB et synthèse soustractive CMJN
Méthodes de réduction du nombre de couleurs
Interpolation bilinéaire et bicubique

■ Présentation et personnalisation

Modules externes et disques de travail
Paramétrage de la mémoire cache
Préférences d'affichage, unités de règles de repères et de grille
Les options de la palette : formes, couleurs, calques, historiques
Les options de la boîte à outils : couleurs, mode masque
Manipulation des outils

■ Traitement numérique et retouche partielle

Recadrage, dimension, définition et taille
Sélection partielle, retouche de la luminosité et du contraste d'une image
Dosage des couleurs, variation de la teinte et saturation
Réglage du "gamma"
Notions de masque, netteté d'une image et "piqué"

■ Principes de base d'impression

Les différentes possibilités d'impression, couleurs non imprimables, séparation de couleurs



Photoshop, expert

Public

Ce stage s'adresse aux personnes qui souhaitent retoucher des images et réaliser des photomontages sur ordinateur

Niveau requis

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire, la connaissance d'autres logiciels de la chaîne graphique est souhaitée.

Objectif

Connaître l'interface du logiciel, le traitement des images numériques couleur, la séparation quadrichromique des couleurs.

Être capable d'acquérir une méthode de travail professionnelle, de convertir, modifier les images et les couleurs, traiter les formats et les modes en fonction des domaines d'application.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

3 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Gestion des couleurs

RVB, CMJN, Pantones.

Les courbes de colorimétrie

Les corrections chromatiques

Gamma, Contraste, Luminosité

Courbes et niveaux ...

Les modes : RVB, CMJN, bichromie, trichromie...

La séparation des couleurs

■ Les couches

Les couches de sélection

Enregistrement et formats de fichier

Photoshop et les autres logiciels

■ Rééchantillonnage d'une image

Taille et nombre de pixels.

Les outils de sélection et leurs options

Les sélections

Les compléments de sélection dans les menus.

Les tracés, les détourages, les masques.

Les transformations de sélection

Inclinaison, homothétie...

Le recadrage d'une image

■ Le texte

Les différents copier-coller de Photoshop

Les calques de montage, de réglage, de fusion

Combinaison d'images

Les règles et repères

■ L'automatisation des traitements

Enregistrer et charger les paramètres de réglage

Le traitement par lots

Les scripts intégrés

Créer ses propres scripts



Illustrator, base

Public

Ce stage s'adresse aux illustrateurs, infographistes, cartographes, maquettistes, webmasters, techniciens de l'audiovisuel, responsable de communication.

Niveau requis

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire, la connaissance d'autres logiciels de la chaîne graphique est souhaitée.

Objectif

Ce stage vous permettra de réaliser des illustrations, des logos, des cartes ou des mises en pages publicitaires.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

3 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Principes de base

Présentation du logiciel et son environnement
Distinguer le Bitmap et le vectoriel
Les outils de base d'Illustrator

■ Création d'un document

Le plan de travail et les formats d'impression
Les modes de visualisation
Les modèles
Les formats d'enregistrements

■ Dessiner sur Illustrator

Les outils de dessin
Retouche des tracés
La plume et la courbe de Bézier
Ajout et suppression de points nodaux

■ Sélection et organisation d'objets

Grouper, verrouiller des objets
Masquer des objets
Les calques
Les repères et règles

■ Modification des objets

Les outils de transformations
La mise à l'échelle et la rotation
Le dégradé de formes et de couleurs

■ Le texte

Les outils texte
Habillage et chaînage
Les attributs de texte
Vectorisé le texte



Illustrator, expert

Public

Ce stage s'adresse aux illustrateurs, infographistes, cartographes, maquettistes, webmasters, techniciens de l'audiovisuel, responsable de communication.

Niveau requis

Ce stage requiert une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows) et une bonne pratique d'Illustrator.

Objectif

Ce stage vous permettra d'élargir vos compétences sur Illustrator par l'apprentissage de techniques avancées (3D, vectorisation d'images...).

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

3 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Les tracés complexes

Les tracés transparents

Les masques et importation d'images

Le pathfinder

■ Gestion des motifs

Créer des motifs

Bibliothèque des motifs et dégradés

■ Les filtres

Rendus graphiques

Les filtres artistiques

Les filtres d'effets

■ Les couleurs

La quadrichromie et le RVB

Créer des couleurs

Les nuanciers

Superposition de couleurs et continuité

Système de gestion des couleurs

Le calibrage

■ Paramètres d'impression

Le cadre et la marge

Les traits de coupe

Choix du format

■ Illustrator et les autres applications

Les différents formats de fichiers

Importation/Exportation des fichiers EPS

Glisser/déposer entre logiciel Adobe

■ Les graphes

Création et types de graphes

Saisie, importation et modification des données

Les attributs du graphe

Personnaliser les graphes

■ Le flashage

Préparation du flashage

Installation et enregistrement des polices

Impression de la séparation des couleurs



XPress, base

Public

Ce stage s'adresse à toute personne travaillant dans l'édition et la communication imprimée.

Niveau requis

Ce stage requiert une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement souhaitée.

Objectif

Ce stage vous permettra d'apprendre à mettre en page des documents pour le flashage, l'impression laser ou la production de fichier PDF pour la presse, l'édition ou la publicité.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

3 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

- **Principe de base, création d'un numéro**
Paramétrage des marges, colonnes
Création d'une maquette (ou gabarit) de montage
Placement des éléments communs à toutes les pages de la publication
Création de pagination automatique
- **Composition du texte**
Importation du texte et travail typographique
Police, corps, graisse, chasse, approche tirage et crénage des caractères
Travail typographique des titres : justification forcée, travail des approches
Paragonnage, rotation
Mise en forme du texte, justification du texte
Gestion des marges, alinéas, interlignes et espaces entre paragraphes
- **Automatisation de la forme du texte**
Feuille de style, Chaînage des blocs texte
Homogénéité du texte et facilité de correction
- **Mise en pages**
Groupement de blocs et alignement d'objets
Ancrage des filets
Équilibrage de colonnes
Superposition d'objets et gestion des plans
Texte en défoncé sur une quadri
- **Mise en couleur**
Couleur du texte, couleur des filets, aplats et tramés, dégradés de couleurs
Utilisation de Bendsys, de couleurs pantone
Placement d'images
Importation d'illustrations
Cadrage, agrandissement, réduction
Filets et blancs tournants, fonds perdus
Habillage par le texte d'une illustration au carré, d'une illustration détournée
- **Impression et flashage**



XPress, expert

Public

Ce stage s'adresse à toute personne travaillant dans l'édition et la communication imprimée.

Niveau requis

Ce stage requiert une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement souhaitée.

Objectif

Ce stage vous permettra d'apprendre à mettre en page des documents pour le flashage, l'impression laser ou la production de fichier PDF pour la presse, l'édition ou la publicité et de maîtriser les fonctions avancées du logiciel.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

3 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Création et maquette d'un document

- Création et gestion d'une maquette (ou gabarit) de montage, puis modification de cette maquette, ajout d'une seconde maquette et modification du document
- Création de pagination automatique, foliotage et pagination par section ou rubrique
- Groupement de blocs et alignement d'objets
- Utilisation des courbes de Bézier
- Documents complexes
- Bon à découper
- Publications de forme irrégulière (hexagonale, triangulaire, ronde) et repères de découpe
- Création de table des matières
- Création et gestion des bibliothèques d'objets

■ Composition du texte

- Échelle horizontale et verticale, parangonnage, titrage et crénage de caractères.
- Travail typographique des titres : justification forcée, travail des approches, parangonnage, rotation.
- Déformation d'une colonne de texte.
- Gestion des césures de mots et de la répartition des blancs du texte.

■ Automatisation de la forme du texte

- Homogénéité du texte et facilité de correction
- Feuilles de style, homogénéité du texte et facilité de correction
- Chaînage de bloc-texte sur plusieurs pages : chaînage et renvoi ou appel de page
- Correction orthographique et typographique
- Fabrication de "noir au blanc" ou de cartouches ancrés au texte
- Placement d'images
- Illustrations, logos ou photographies
- Habillage de l'intérieur d'une forme ou habillage en allégorie
- Texte en défonce sur une image
- Placement des illustrations et liens avec le texte (ancrage)
- Superposition d'objets et gestion des plans
- Tableau
- Fabrication d'un tableau
- Importation et tabulation des données d'un tableur

■ Impression



InDesign, base

Public

Ce stage s'adresse aux maquettistes, directeurs artistiques, infographistes, webmasters, assistants et responsable de communication.

Niveau requis

Ce stage requiert une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement souhaitée.

Objectif

Ce stage vous permettra de créer des compositions intégrant texte et images destinées à l'impression ou à la production de document PDF que ce soit pour la presse, l'édition, la publicité...

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

4 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Présentation des possibilités d'InDesign

Description de l'écran

La table de montage

La palette d'outils

■ Manipulation de texte

La typographie (taille des caractères, styles des caractères, interlignage, inter-lettrage...)

La gestion des polices

La définition de feuilles de style

Les méthodes de composition

La gestion de césure

■ Graphisme et couleurs

Les outils de dessin et les outils associés

L'agrandissement / réduction

Déformation des dessins

La création et la gestion de blocs

L'utilisation et la création de couleurs

La création de fonds et de dégradés

■ Importation

Mode d'importation

Placement des objets textes, images

Importation de fichiers natifs (Photoshop, Illustrator)

Recadrage, habillage

■ Gestion de pages

La création de gabarits

Le chemin de fer, le foliotage

Utilisation des calques

■ Gestion de l'impression

Les sorties lasers et conventionnelles

Séparation (quadri, pantone)

Préparation des documents et envoi du flashage

■ Autres formats de publication

L'export vers le format HTML, PDF

■ Mises en pratique et capacités induites

Disposer les éléments textes et images

Exploiter les techniques d'habillage et de chaînage



InDesign, expert

Public

Ce stage s'adresse aux utilisateurs confirmés d'InDesign.

Niveau requis

Ce stage requiert une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows) et la pratique courante d'InDesign.

Objectif

Ce stage vous permettra d'aller plus en profondeur sur certaines fonctions et d'améliorer votre productivité sur inDesign.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

4 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Rappel des notions de bases

La typographie, les règles

Les outils de dessin et les outils associés

L'utilisation et la création de couleurs

La création de fonds et de dégradés

La création de gabarits, le chemin de fer

Le format PDF

■ Traçage et manipulation des outils

La composition d'un tracé

La plume

Le tracé à main levé

Le tracé géométrique

Les contraintes de traçage

La sélection (point et tracé complet)

La création et la gestion des calques

La création et la gestion de l'habillage

■ Créer un livre

La manipulation des options livres

La création de table des matières

L'optimisation de son travail avec les feuilles de style

■ Lien avec les logiciels Adobe

La récupération et la modification d'un dessin Illustrator

L'importation d'un fichier Photoshop "PSD"

La manipulation des calques d'un fichier Photoshop avec InDesign

L'utilisation des tracés de masque d'un fichier Photoshop pour faire un habillage dans InDesign

■ Autres formats de publication

Les possibilités d'exportation vers le format HTML, PDF

La création de pages pour le Web

■ Mises en pratique et capacités induites

Optimiser son travail avec les feuilles de styles

Créer des tables des matières

Exploiter les fonctionnalités de livres



Autodesk Autocad®, initiation

Public

Dessinateurs techniques, Bureaux d'études
Architectes, Géomètres Experts, Services
Techniques

Niveau requis

Notions du dessin technique
Notions de base de Windows

Objectif

A l'issue du stage, les stagiaires disposeront des compétences nécessaires pour comprendre, utiliser et exploiter Autodesk Autocad.
Concevoir et réaliser un dessin 2D, l'imprimer et le modifier de manière rapide et simple.

Durée

4 Jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

1- Introduction

Présentation
Installation du logiciel

2- Généralités

Lancement du logiciel
Description de l'interface (zones écran, menus, boîtes à outils)
Lancement du logiciel
Description de l'interface (zones écran, menus, boîtes à outils)
Utilisation de la souris
Accessibilité (comment saisir les commandes)
Principes de base

3- Travailler

Outils de gestion de l'affichage (zoom, pan)
Spécifications du dessin (unités, mode d'affichage)
Les éléments linéaires (lignes simples et doubles, polyligne)
Les éléments surfaciques (rectangle, polygone.)
Effacer des éléments
Les cercles et ellipses
Symbologie d'élément (couleur, épaisseur, style, calque)
Les calques
Aide au dessin (Accrochage, Grille, Coordonnées relatives, rectangulaires et polaires, Mode ortho, ...)
Exercices

4- Modifier

Sélection d'éléments (fenêtre, capture, trajet)
La barre d'outils Manipulation (copier, déplacer, décaler)
La barre d'outils Modification (couper, ajuster, prolonger)
Modification des attributs (couleur, calque, style)
La boîte à outils Renseignements (mesure, liste)

5- Habiller

Les blocs (usage, principe, explorateur)
Les textes, les styles
Les hachures
La boîte à outils cotations

6- Imprimer

Paramétrage



Autodesk Autocad®, perfectionnement

Public

Dessinateurs techniques, Bureaux d'études, Architectes, Géomètres Experts, Services Techniques

Niveau requis

Notions du dessin technique
Notions de base de Windows

Objectif

A l'issue du stage, les stagiaires disposeront des compétences nécessaires pour comprendre, utiliser et exploiter Autodesk Autocad.

Diminuer les temps de réalisation d'un dessin, optimiser les outils et adapter le logiciel à son travail

Durée

3 Jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

1- Présentation

Foire aux Questions (Résoudre avant tout les problèmes existants)

2- Révisions

Aide au dessin

Sélection d'éléments (fenêtre, capture, trajet)

La barre d'outils Manipulation (copier, déplacer, décaler.)

La barre d'outils Modification (coupure, ajuster, prolonger.)

Modification des attributs (couleur, calque, style.)

La boîte à outils Renseignements (mesure, liste.)

Les textes, les styles

Les hachures

3- Les outils complexes

Les blocs (usage, principe, attributs.)

Les références externes

La boîte à outils cotations

Les impressions

L'import/Export (DXF)

Les liaisons avec l'extérieur

L'espace Papier/l'espace Objet

Utilisation des SCUs

4- La personnalisation

Les menus

Les palettes

Les styles de traits

Les macro-commandes



3D Studio Max, initiation

Public

Graphiste, dessinateur, architecte, toute personne désireuse de s'initier à la 3D

Niveau requis

Connaître et comprendre son environnement de travail informatique. Une bonne pratique des logiciels graphiques est obligatoire

Objectif

C'est l'un des meilleurs logiciels d'images de synthèse. Il est précis, rapide et ses possibilités peuvent être étendues à l'infini grâce à son ouverture aux multiples extensions. Ce stage vous permet de savoir utiliser 3DS Max en création et d'acquérir une méthode travail en 3D.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

10 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

■ Présentation générale

L'interface et les préférences

Savoir importer, déplacer, aligner des objets

Copier, attacher, éditer, créer des groupes de sélection

Cacher, geler les objets

■ La modélisation

Les splines 2D, préparation à la modélisation

Les primitives 2D

Les courbes, lignes, bézier, coin de bézier

Editer les splines en mode sous objet

Les grilles, unités, système d'accrochage

Objet composé : extrusion, révolution, biseau, contour biseau

Les primitives 3D

Maillage éditable et sous objets

Modélisation en low-polygon

Le modificateur lissage maillage

Utilisation de l'instance et symétrie

■ Les caméras

Types de caméra

Paramétrages

■ Les lumières

Types de lumières

Réglages et règles d'éclairage

Couleurs et température de lumière

■ Le mapping

L'éditeur de matériaux

Les types de matériaux, Les types de textures

Paramétrages

Le modificateur texture uvw

■ Le rendu dans 3DS Max

Le rendu d'éléments

Le banc de montage

Effets d'optiques, glow, flares, highlight

■ Les déformations spatiales

La liaison particules/effet spatial

Les défecteurs, omniflecteurs, etc.

Gravité, vent, bombe

■ L'animation

Les principes de base d'animation

La configuration du temps, La vue piste

Un contrôleur d'animation: le flotteur TCA

Différents contrôleurs d'animation

Le contrôleur suivi de trajectoire

Le contrôleur bruit

Le contrôleur observer, orientation EXYZ Euler

Liaisons hiérarchiques



3D Studio Max, perfectionnement

Public

Avoir de bonnes connaissances en modélisation, texture et rendu ou avoir suivi le stage 3D Studio Max initiation

Niveau requis

Utilisateur de 3D Studio Max

Objectif

C'est l'un des meilleurs logiciels d'images de synthèse. Il est précis, rapide et ses possibilités peuvent être étendues à l'infini grâce à son ouverture aux multiples extensions. Ce stage vous permet d'étudier les fonctionnalités avancées du logiciel

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

10 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

■ Remise à niveau des bases

■ La modélisation avancée

Modélisation avancée
Modélisation en carreau
Le modificateur section croisée
Le modificateur surface
L'édition de sous objet carreau
Le modificateur HSDS, (hierarchical subdivision surface)
Le modificateur Multires

Programme (suite)

L'outil optimiser
La modélisation NURBS
Les objets et sous objets NURBS
La boîte à outils NURBS

■ Le mapping

Le modificateur texture uvw

■ Les effets atmosphériques

Brouillard
Brouillard volumétrique
Eclairage volumétrique
Feu

■ Le rendu dans 3DS Max

Le rendu d'éléments
Le banc de montage
Effets d'optiques, glow, flares, highlight
Les systèmes de particules
Les différents types de particules
Les particules objet
Les fragmentations d'objets

■ L'animation

Différents contrôleurs d'animation
Le contrôleur suivi de trajectoire
Le contrôleur bruit
Le contrôleur observer, orientation EXYZ Euler
Liaisons hiérarchiques
Cinématique directe (aussi appelée « avant »)
Cinématique inverse, CIH, CImembre
Exercice d'application des deux procédés d'animation
La contrainte lien
Les structures d'os
La construction d'un squelette humain
Création des cinématiques



DreamWeaver, base

Public

Toute personne souhaitant créer des sites Internet

Niveau requis

Ce stage nécessite une bonne connaissance de l'outil informatique. L'utilisation courante d'un logiciel de création d'image est recommandée. Des notions d'HTML sont un plus.

Objectif

Ce stage vous permettra de développer des sites Internet, de gérer l'intégration de divers type de médias, de comprendre les mécanismes de l'intégration Web.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

5 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

■ Configuration du logiciel

Organisation des fichiers

Le langage HTML

L'interface (palettes, mode d'affichage, zoom, repères, personnalisation, objets favoris)

Préférences

■ Mise en page

Tableaux (mode standard, étendu, mise en page)

Calques

Pages avec cadres (frames), avec CSS

■ Insertion d'objets

Le texte (balises HTML, CSS)

Images (optimisation, manipulations, lien avec les éditeurs d'images)

Insertion des fichiers Word et Excel

Insertion de données tabulaires

Insertion de médias externes

■ Insertion d'objets Flash

Insertion d'animations

Insertion de vidéos

Création de boutons, de texte, d'un diaporama

■ Gestion des médias via la palette des actifs

■ Formulaires

Objets

Soumission

■ Comportements

Ajouts d'actions JavaScript

Paramétrages des actions

Création d'actions multiples

■ Bibliothèque

Création, insertion

Modification d'objets

■ Feuilles de styles

Création, Application

■ Gestion du site

Rapport sur le site (vérification des liens)

Transfert FTP

Fireworks (1 journée)

Optimisation des images en GIF et JPEG

Création de GIF animés

Création de boutons avec rollover

Création de menus déroulants



DreamWeaver, perfectionnement

Public

Toute personne souhaitant créer des sites Internet

Niveau requis

Ce stage nécessite une pratique régulière de Dreamweaver. L'utilisation de base de données et la connaissance du langage SQL est souhaitable

Objectif

Ce stage vous permettra de perfectionner vos connaissances de Dreamweaver à travers l'utilisation de fonctions avancées permettant d'optimiser la productivité.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

3 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

- **Configuration du logiciel**
- Organisation des fichiers de configuration
- Palettes
- Préférences
- **Ajout de fonctionnalités**
- Téléchargement
- Installation
- **Création de site**
- Définition du site

Programme suite

- **Création de pages (rappels)**
- Insertion et paramétrages des objets dans la page
- Images (liens avec éditeurs d'images)
- Tableaux (les fonctions spécifiques de DW)
- Formulaires
- Insertion de médias externes
- Frames
- **Extraits de codes**
- Création et utilisation
- **Mode code HTML**
- Assistant de saisie
- Compactage du code
- **Librairies dynamiques**
- Création, insertion
- Modification d'objets
- **Modèles**
- Création de modèles
- Utilisation des régions éditables
- Application de modèles aux pages créées
- Régions conditionnelles et régions répétées
- Utilisation des variables dans les pages modèles
- **Comportements**
- Ajout d'actions JavaScript (extensions)
- Paramétrage des actions
- Utilisation des extraits de code
- **Scénarios**
- Animation des calques
- Actions liées au scénario
- **Feuilles de styles (CSS)**
- **Mise en page avec des CSS**
- **Les fonctions spécifiques de l'interface DW**
- Vérification du code selon les navigateurs
- La gestion du site et le transfert FTP
- Historique des actions
- Création de commandes
- Les fonctions de recherche et remplacement
- **Flux RSS**
- Palette XSLT
- Récupération de données
- Mise en forme des données
- Actions liées au flux RSS
- Une formation spécifique sur le module Spry existe en une journée.



Flash CS3, initiation

Public

Ce stage s'adresse aux graphistes, webmasters, développeurs de site Internet.

Niveau requis

Ce stage requiert une bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOs ou de Windows). La pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et d'un logiciel de dessin bitmap est souhaitable.

Objectif

Ce stage vous permettra de comprendre le fonctionnement du logiciel, de réaliser des animations utilisant tous les outils de design et les fonctions de base du langage ActionScript.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

5 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

- **Concepts de base**
Introduction au logiciel
Interface de Flash
Le player Flash
- **Interface du logiciel**
Panneaux
Outils
- **Création de graphiques et de textes**
Outils de dessins
Outil texte
Couleurs, Dégradés
- **Importation d'objets**
Importation de Photoshop, d'Illustrator
Importation de vidéos, de sons
- **Animation**
Palette scénario
Principe et utilisation des images clés
Animation image par image
Animation par interpolation
Animation selon trajectoire
- **Création de symboles**
Symbole graphique, bouton
Bouton animé
Symbole clip
Utilisation des symboles
Occurrences
Propriétés (filtres, effets)
- **Utilisation des bibliothèques de symboles**
- **Utilisation de la vidéo**
Compression en FLV
Propriétés du composant FLV
- **Utilisation du son**
Synchronisation
- **Ajouter des ActionScript**
Le langage ActionScript
Interactivité et navigation
Comportements de base
Boutons interactifs
Actions de boutons et d'image, lien URL
- **Exportation**
Optimisation (test de la bande passante)
Paramètres de publication



Flash CS3, développement

Public

Ce stage s'adresse aux programmeurs, webmasters, développeurs de site Internet.

Niveau requis

Ce stage requiert une bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOS ou de Windows). La pratique régulière de Flash est indispensable pour suivre ce cours.

Objectif

Ce stage vous permettra d'optimiser vos animations, d'y introduire les notions indispensables d'interactivité pour piloter textes, objets graphiques, sons et vidéos importables dans Flash en utilisant ActionScript.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

5 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 6

Programme

■ Rappel des notions de base de Flash

Les symboles
Les bibliothèques
Le scénario (timeline)
Le chargement d'éléments externes

■ Syntaxe de base

La syntaxe
Les tests
Les boucles
Les opérateurs mathématiques
Les propriétés des objets

■ Les variables

Déclaration
Utilisation

■ Les outils

Panneau Action
Aide à la saisie



Joomla Utilisateur

Public

Tout public

Niveau requis

Personne connaissant l'environnement Windows et utilisant l'Internet

Objectif

Savoir gérer le contenu d'un site internet conçu avec le CMS Joomla, ajouter des sections, des catégories et des menus.

Créer et modifier des articles.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

2 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 2

Programme

■ Introduction

Définition de Joomla

Architecture et logique du développement

Interface d'administration

■ Gestion des articles

Création

Publication

Modification

Archivage

■ Gestion des catégories

Création

Suppression

Association des menus

■ Gestion des sections

Création

Suppression

Association des menus

■ Gestions des médias

Images (formats compatibles)

Animation

■ Gestion des utilisateurs

Gestion des zones publiques et privées

Gestion des niveaux d'accès : auteurs, publicateurs, administrateurs

Utilisation des outils de gestion de contenu Backend et Frontend

■ Gestions des modules et composants

Principes généraux

Téléchargement

Configuration

Installation



The Gimp initiation

Public

Ce stage s'adresse aux personnes qui souhaitent retoucher des images et réaliser des photomontages sur ordinateur

Niveau requis

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire, la connaissance d'autres logiciels de la chaîne graphique est souhaitée.

Objectif

Connaître l'interface du logiciel, le traitement des images numériques couleur, la séparation quadrichromique des couleurs.

Être capable d'acquérir une méthode de travail professionnelle, de convertir, modifier les images et les couleurs, traiter les formats et les modes en fonction des domaines d'application.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

2 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Présentation

Définition des logiciels OpenSource et découverte de la communauté *The Gimp*
Présentation des différences entre *The Gimp* et *Photoshop*
Rappel sur les notions fondamentales d'infographies.

■ Configuration du logiciel

Paramétrages et utilisation des fenêtres flottantes
Gestion des options d'affichages
Personnalisation de l'espace de travail.

■ Gestion des images

Ouverture d'une image du disque dur ou d'un site internet
Modification de la dimension ou de la résolution d'une image
Modification de la luminosité ou des couleurs de l'image
Export et modification du format de l'image
Apprentissage des outils de sélections
Rectangle et Ellipse
Lasso et ciseaux
Gestion des ajouts, suppressions ou fusions
Réutilisation des sélections

■ Les calques

Principe et intérêt des calques
Gestion des calques
Utilisation des calques

■ Retouche et montage

Rajout de fond, élimination des poussières
Correction des couleurs, de la lumière
Correction de l'exposition



The Gimp expert

Public

Ce stage s'adresse aux personnes qui souhaitent retoucher des images et réaliser des photomontages sur ordinateur

Niveau requis

Une bonne pratique de l'outil informatique est nécessaire, la connaissance d'autres logiciels de la chaîne graphique est souhaitée.

Objectif

Connaître l'interface du logiciel, le traitement des images numériques couleur, la séparation quadrichromique des couleurs.

Être capable d'acquérir une méthode de travail professionnelle, de convertir, modifier les images et les couleurs, traiter les formats et les modes en fonction des domaines d'application.

Pédagogie

Explications, exercices de mise en pratique

Durée

2 jours

Nombre de stagiaire

Maximum 4

Programme

■ Rappels sur les notions de bases

Configuration du logiciel

L'image : recadrage, dimension, résolution

Modes colorimétriques

Les différentes options de sélection : rectangle, ellipse, lasso et ciseaux intelligents

Sélection des couleurs

■ Utiliser les calques

Calque flottant

Manipulation de calques

Modification des noms

Opacités et mode de rendu

■ Les outils de peinture

Brosse

Aérographe

Gomme

Utiliser et créer des brosses

Utiliser et créer des motifs

■ Correction d'image

Luminosité et contraste

Corriger l'exposition

Corriger les couleurs

Calque de correction

Optimisation du Point noir et du point blanc

Utiliser les filtres pour améliorer l'image

■ Les couleurs de façon professionnelle

Les canaux

Canal alpha

Travailler avec des canaux supplémentaires

Bichromies

Décomposer l'image en canaux personnalisés

Gestion de couleur

■ Fonctions vectorielles

Outils Bézier

Fenêtre chemin

Chemins de sélection

Partager des chemins avec d'autres applications