

CONCEPTEUR D'INTERFACE UI BLOC 3

FORMATION CONCEPTION D'INTERFACE UI BLOC 3



3 MOIS

Temps partiel

Concepteur UI et webdesign - Bloc 3 enregistré sous le numéro *RNCP38244BC03 - Concevoir l'UI de l'interface digitale (contenu et charte graphique).*

Code NSF 320 suite à la décision du directeur de France compétences en date du 16/11/2023, délivré par MJM Graphic Design.

DÉROULÉ DE LA FORMATION :

- 7 Unités en ligne
- Des exercices pratiques
- Examen final

MOYENS MOBILISÉS :

- Vidéos pédagogiques
- Plusieurs supports de cours
- Tableau de bord d'avancement
- Plateforme de correction des rendus par des experts
- Un coach pour un suivi personnalisé

Découvrez l'art de concevoir des interfaces digitales exceptionnelles et cohérentes grâce notre formation spécialisée. Plongez dans le monde du design system, où l'UX et l'UI se rencontrent pour créer des expériences utilisateur mémorables.

Au cours de cette formation, nous vous guiderons à travers les étapes cruciales, de la structuration d'un design system à la conception d'interfaces digitales accessibles et esthétiques.

Que vous soyez un novice passionné ou un professionnel chevronné, notre programme vous offre les compétences essentielles pour réussir dans le domaine du design digital.

Préparez-vous à explorer l'univers du storytelling digital, à créer du contenu impactant tout en optimisant le référencement naturel.

Cette formation s'adresse aux passionnés de design digital, aux professionnels du développement web, et à tous ceux qui souhaitent maîtriser les principes fondamentaux de l'UX/UI et du design system.



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme, où et quand vous voulez



LEÇONS VIDEOS

+ Questions, supports de cours & exercices



CERTIFICAT

Certificat Supérieur de Formation Professionnelle



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner

TOUTE NOTRE ÉQUIPE EST À VOTRE ÉCOUTE

Tél : 01 44 52 16 76



contact@school-online.com

La certification "**Concepteur UI - Bloc 3**" atteste que le concepteur UI est capable de concevoir chaque page de son interface digitale tout en veillant à la cohérence des visuels avec le "parcours utilisateur" défini préalablement. Au quotidien, il travaille sur l'ensemble des éléments graphiques (taille, couleur, police, etc.), l'organisation des pages, la navigation et les interactions avec l'interface. La plupart du temps, il constitue également une bibliothèque d'éléments graphiques.

Compétences attestées :

- **Répertorier l'UX et l'UI d'un projet digital** en réunissant et unifiant les composants de l'interface utilisateur, les motifs, ainsi que les principes visuels et de communication de la marque, afin de préparer un design système.
- **Structurer le design system d'un projet digital** en intégrant l'ensemble des composants UI, la typographie, les palettes de couleurs et les règles associées liées à la charte graphique du client, une iconographie/imagerie, ainsi que les principes visuels et de communication de la marque. L'objectif est de fournir aux équipes techniques des composants prêts à être utilisés et écrits dans un langage commun, tout en assurant une cohérence dans la mise en œuvre du projet.
- **Concevoir la maquette d'une interface digitale** en utilisant le design system sur les wireframes, en garantissant son accessibilité aux personnes en situation de handicap, et en respectant la réglementation en vigueur ainsi que les règles d'ergonomie. L'objectif est d'obtenir une représentation graphique finale fidèle à la demande client.
- **Réaliser un prototype de l'interface digitale** en rendant sa maquette fonctionnelle grâce à l'utilisation de logiciels dédiés, en y ajoutant les interactions conformes aux scénarios d'usage UX et UI, afin de tester le produit et détecter d'éventuels dysfonctionnements.
- **Créer un storytelling** en tenant compte de la cible définie, des valeurs que le client souhaite transmettre, et des informations recueillies sur le sujet à présenter dans l'interface digitale, pour préparer la rédaction du contenu.
- **Créer le contenu** en découpant les textes, en choisissant les titres et en appliquant les principes du SEO (référencement naturel), afin de créer un contenu impactant et d'optimiser de la visibilité.



Les modalités d'évaluation pour la certification :

Un dossier à réaliser
Un oral en visioconférence (20min) devant un jury de certification



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme, où et quand vous voulez



LEÇONS VIDEOS

+ Questions, supports de cours & exercices



CERTIFICAT

Certificat Supérieur de Formation Professionnelle



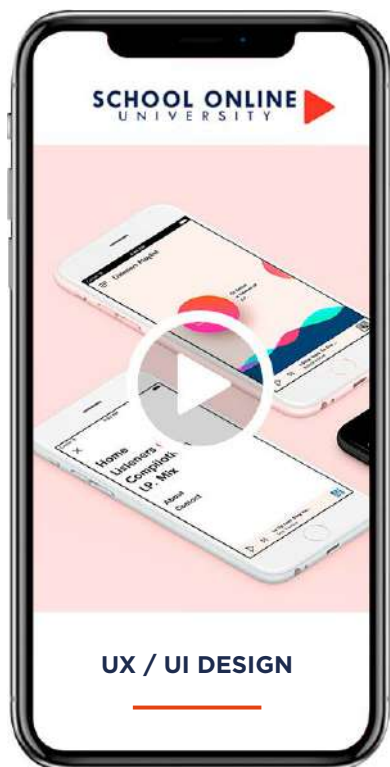
COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner

TOUTE NOTRE ÉQUIPE EST À VOTRE ÉCOUTE

Tél : 01 44 52 16 76

contact@school-online.com



FORMATION UX / UI DESIGN

L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR & L'INTERFACE UTILISATEUR

Dans ce parcours de formation, Mathilde vous dévoilera sa méthodologie pour concevoir des solutions sur mesure pour vos clients, en développant des applications qui allient esthétique visuelle et expérience utilisateur optimisée. Vous apprendrez à identifier les enjeux clés d'une plateforme web, à créer des profils types d'utilisateurs, à étudier le design et à maîtriser les spécificités des différents supports numériques.

À l'issue de cette formation, vous serez capable de maîtriser les techniques fondamentales d'un UX designer et de concevoir une plateforme de design interactive, en répondant aux besoins des utilisateurs tout en offrant une expérience fluide et intuitive.



Formatrice : MATHILDE VIGNERON
EXPERTE UI/UX DESIGNER

DÉROULÉ DE LA FORMATION :

1. Définition de l'ux design
2. L'expérience utilisateur c'est quoi ?
3. Définition de l'affordance
4. Le tri des cartes
5. Les lois de l'ux
6. Responsive / adaptive
7. C'est quoi le mobile first ?
8. 8 techniques d'ux
9. Expérience client omnicanal
10. Kpi - mesurer les résultats
11. 7 tendances du webdesign
12. Techniques et vocabulaire

MATHILDE VOUS DONNE LES CLÉS

Suivez les étapes de conception avec Mathilde et perfectionnez-vous à travers des chapitres structurés en leçons vidéos. Vous aurez accès à un support de cours complet et pourrez valider vos acquis grâce à des exercices pratiques. L'encadrement pédagogique actif de nos experts vous accompagnera tout au long du parcours, vous permettant de développer vos compétences et d'obtenir votre « **Certificat de Formation Professionnelle en UI/UX Design** ».



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme, où et quand vous voulez



32 LEÇONS VIDEOS

+ Exercices & 140 pages de support de cours



FOAD



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner





FORMATION ADOBE XD

ADOBE XD AVEC AXEL

Dans cette formation, vous apprendrez à maîtriser Adobe XD, l'outil incontournable pour la création de maquettes et prototypes d'interfaces utilisateur (UI/UX). Vous découvrirez comment concevoir des interfaces interactives pour des applications web et mobiles, en alliant esthétique et ergonomie.

Dans ce cours, vous apprendrez à utiliser Adobe XD de manière pratique en vous basant sur la création d'un projet d'application mobile. Tout au long de ce parcours, vous explorerez les meilleures fonctionnalités d'Adobe XD, telles que :

- Grille de répétition
- Actifs (couleurs, polices de caractères, symboles)
- Plugins
- Éléments fixés
- Overlays (incrustations)
- Prototypage
- Animations automatiques



Formateur : AXEL
DESIGNER GRAPHIQUE

DÉROULÉ DE LA FORMATION

- Créer des modals
- Exporter votre design
- Enregistrer une vidéo de votre design
- Partager votre design (pour que n'importe qui puisse le tester sans avoir Adobe XD installé)

AXEL VOUS DONNE LES CLÉS

Grâce aux leçons vidéo détaillées et des exercices pratiques, vous développerez vos compétences et serez capable de créer des prototypes professionnels, prêts à être présentés ou testés. À la fin de cette formation, vous maîtriserez Adobe XD et pourrez transformer vos idées en expériences utilisateur intuitives et engageantes.



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme, où et quand vous voulez



45 LEÇONS VIDEOS

+ Questions



FOAD



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 16 76



contact@school-online.com

Adobe XD devient la référence dans le domaine du Web Design et du prototyping (applications, web design, ...).

LA FORMATION EN DÉTAIL

MODULE 1

INTRODUCTION

Comment suivre ce cours ? Installation d'Adobe XD

MODULE 2

LES BASES D'ADOBE XD Découverte

de l'interface
Les outils de conception
Exercice : Prise en main
Les raccourcis
Le prototyping
Les Kits UI/UX

MODULE 3

BIEN DÉMARRER AVEC LE PROJET

Présentation du projet
Création des plans de travail
Page de connexion
Dupliquer une page : Page d'inscription
Tableau de bord

MODULE 4

LES ACTIFS

C'est quoi les Actifs ?
Mettre à jour nos couleurs
Mettre à jour nos styles de textes

MODULE 5

LES SYMBOLES

C'est quoi les Symboles ?
Mettre à jour nos boutons
Ajouter des icônes
Navigation
Ajouter la barre iOS
Page Liste des associations

MODULE 6

RÉPÉTITION & POSITIONNEMENT

Grille de répétitions
Page Association
Aligner et répartir les espaces
Améliorer le header
Scroll (+ Fixer un élément)
Page Actualités
Page Plus

MODULE 7

PROTOTYPING

C'est quoi le Prototyping ?
Ajouter des interactions
Astuce : Augmenter les zones cliquables Menu latéral

MODULE 8

CONCEPT AVANCÉS

Les overlays : Ajouter le clavier iOS
Les plugins : Importer des photos directement depuis Adobe XD
Animation automatique : compteur dynamique
Page Profil
Pages Présentation
Animer les pages Présentation
Animation avancée

MODULE 9

RENDU & EXPORTATION

Enregistrer votre application (en vidéo)
Partager son design (intéactif)
Exporter votre design (+ icônes)

MODULE 10

EXERCICES

Exercice : Créer un modal
Exercice : Animation automatique

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 16 76



contact@school-online.com



Formateur : AXEL
DESIGNER GRAPHIQUE

DÉROULÉ DE LA FORMATION

- Introduction
- Maîtriser et comprendre les couleurs
- Ux - expérience utilisateur
- Conception des wireframes
- UI - interface utilisateur
- Rendre nos créations interactives
- Présenter nos designs
- Style graphique différent

FORMATION DESIGN D'APPLICATION AVEC ADOBE XD

L'EXPÉRIENCE ET L'INTERFACE

Vous rêvez de concevoir des applications qui allient esthétique et expérience utilisateur optimale ? Avec Axel, expert en design d'interface, cette formation est l'opportunité parfaite pour développer vos compétences et devenir un véritable professionnel du design d'application.

Que vous soyez débutant ou que vous souhaitiez perfectionner vos compétences, ce parcours vous emmènera pas à pas à travers tout le workflow d'un designer UX/UI. Vous commencerez par les fondamentaux et plongerez rapidement dans la conception d'une expérience utilisateur fluide, des parcours intuitifs, et des designs percutants.

Là où cette formation se distingue, c'est dans la pratique : vous créez une application en deux styles totalement différents, vous permettant d'explorer des approches contrastées et de mieux comprendre les choix de design. Vous repartirez avec une maîtrise d'Adobe XD et des compétences solides pour concevoir des applications à fort impact visuel.

Les objectifs de la formation :

- Créer et utiliser des Personas
- Créer des Wireframe
- Concevoir un parcours utilisateur (UX)
- Créer une interface utilisateur (UI)
- Prototyper ses créations (les rendre interactives)
- Présenter & mettre en avant ses designs



ACCES ILLIMITÉ



DES LEÇONS VIDEOS



FOAD



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 16 76



contact@school-online.com

LA FORMATION EN DÉTAIL

MODULE 1

INTRODUCTION

Présentation du cours
Obtenir Adobe XD Gratuitement
Les objectifs de l'application
Télécharger des icônes libres de droits
A vous de jouer ! Faites votre 1ere ébauche..

MODULE 2

MAÎTRISER ET COMPRENDRE LES COULEURS

Présentation de la section
Le cercle chromatique
Moods (émotions & ambiance)
La loi de Pareto
Les outils pour trouver des couleurs moderne
Trouver des couleurs à partir d'une image

MODULE 3

UX - EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Présentation de la section
Comprendre l'UX (User Expérience)
Parcours utilisateur
C'est quoi les personas ?
Construire des personas

MODULE 4

CONCEPTION DES WIREFRAMES

Présentation de la section
Wireframe - Liste des tâches
Wireframe - Faire une tâche
EXERCICE : Wireframe - Ajouter une tâche
CORRECTION : Ajouter une tâche

MODULE 5

UI - INTERFACE UTILISATEUR

Présentation de la section
Choisir notre thème graphique
Design - Liste des tâches
Design - Tâche
EXERCICE : Design - Ajouter une tâche
CORRECTION : Design - Ajouter une tâche

MODULE 6

RENDRE NOS CRÉATIONS INTÉRACTIVES

Présentation de la section
C'est quoi le prototyping ?
Découverte du prototyping dans Adobe XD
Ajouter des interactions
EXERCICE : Donner de l'interactivité
CORRECTION : Donner de l'interactivité
Publier et partager sa création

MODULE 7

PRÉSENTER NOS DESIGNS

Présentation de la section
sites remarquables pour trouver de l'inspiration
Présentation en Mockup
Présentation isométrie (sans mockup)
Présentation isométrie (avec mockup)
Créer notre présentation
Publier notre création

MODULE 8

STYLE GRAPHIQUE DIFFÉRENT

Présentation de la section
Wireframe - Liste des tâches
Wireframe - Ajouter une tâche
Wireframe - Modifier/supprimer une tâche
Design - Liste des tâches
Design - Ajouter une tâche
Design - Modifier/supprimer une tâche
Ajouter des interactions
Créer & publier notre présentation

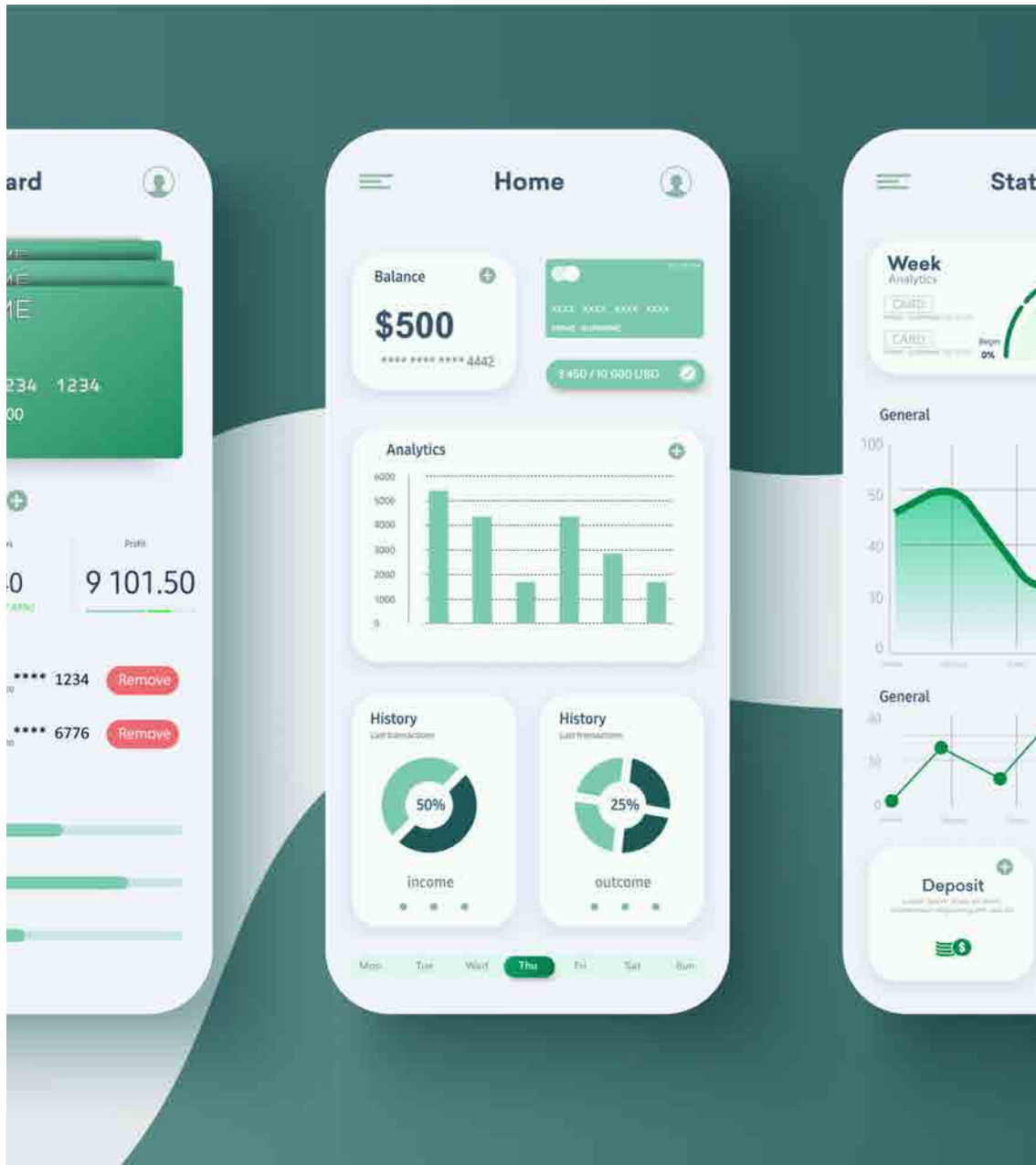
POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 16 76



contact@school-online.com



FIGMA

1- BIEN COMMENCER VOTRE FORMATION

1. Présentation du cours
2. Créer votre compte FIGMA
3. Se connecter avec son compte
4. Présentation de l'interface Draft

2- LES OUTILS DE BASES

1. Créer vos premières frames
2. Faire un rectangle
3. Plus d'option du rectangle
4. Les autres formes
5. Comment sélectionner des éléments
6. Importer une image
7. Mettre de la couleur
8. Exercice - Logo Figma
9. Correction de l'exercice
10. Outils plume et pencil
11. Exercice Plume - énoncé
12. Exercice - Plume - Solution
13. Bien utiliser le texte
14. Plus d'option de texte
15. Exercice Figma - Enoncé
16. Exercice Figma - Solution
17. Grouper et mise a l'échelle
18. Le mode masque
19. Booelan tools
20. Les dégradés
21. Les contours
22. Les effets
23. Alignement avec les repères et magnétisme
24. Alignement plus d'option
25. Exercice alignement et autres
26. Exercice alignement - Correction
27. Export

4- OUTILS PLUS AVANCÉS

1. Utiliser les règles
2. Les grilles
3. Les contraintes
4. Les styles de couleurs
5. Les styles de texte

5- AUTO LAYOUT

1. La théorie de l'auto Layout
2. Créer un simple bouton
3. Fenêtre flottant
4. A vous de jouer
5. Correction de la Card Instagram

7- LES COMPOSANTS

1. Créer un bouton avec les composants
2. Créer des variants
3. Afficher ou non les icônes
4. Instance Swap
5. Propriété Text

8- PROTOTYPAGE ET ANIMATIONS

1. Prototypage de base
2. Présentation de l'exercice Prototypage
3. Correction de l'exercice
4. Les animations de base
5. Animation type slide
6. Les actions
7. Créer un effet de scroll

10- CRÉATION DE BOUTONS

1. Bouton survol
2. Bouton avec fond animé
3. Bouton switch
4. Bouton like
5. Bouton burger

11- ATELIER CRÉATIF - NIKE

1. Présentation Atelier Nike
2. Création du dégradé de fond
3. Mettre en place la basket et le titre NIKE
4. Création du logo Nike
5. Création du menu
6. Ecriture colonne de gauche
7. Footer avec les couleurs

12- ATELIER CRÉATIF - NIKE INTERACTIF

1. Présentation de l'interaction Nike
2. Interface Editeur de la création
3. Création de la frame basket
4. Création de la frame TITRE
5. Création de la frame Green - Placement des éléments
6. Création de l'animation
7. Création de la Frame BLUE
8. Autre animation possible

13- DESIGN SYSTEM - QU'EST CE QUE C'EST

1. Design system c'est quoi
2. Exemple de design system
3. Figma community
4. Les plugins
5. Presentation de notre Design System
6. Définir le texte
7. Définir les couleurs
8. Les icones

9. Créer les styles de texte
10. Pourquoi utiliser les styles de texte
11. Editer les couleurs
12. Transformer les icones en Composant
13. Creer la propriete Instance Swap
14. Creation du bouton -Ajout titre

14- ATELIER CREATIF - APPLICATION MUSIC

1. Présentation de l'application
2. Création des covers
3. Créer les propriétés Titre et sous titre
4. Création des boutons de la cover
5. Mise en place des photos
6. Ajouter le scroll vertical
7. Mettre les noms des artistes
8. Comment l'écran lecture
9. Mettre les icones
10. Creation des premiers elements de la frame 3
11. Les derniers elements
12. Creation de la barre player
13. Ajouter l'effet scroll et sticky
14. Mise en place du prototypage



Formatrice : MATHILDE VIGNERON
EXPERTE WEB MARKETING ET UX/ UI

DÉROULÉ DE LA FORMATION

LE WEBMARKETING : QU'EST-CE QUE C'EST ?
ÉTUDE DU MARCHÉ
LE CIBLAGE
DÉFINISSEZ DES OBJECTIFS
LE POSITIONNEMENT DE LA MARQUE
DESCRIPTION DES FORCES CONCURRENTIELLES
ELABORER LE MESSAGE
L'AXE DE COMMUNICATION
LES MOUVANCES DU MARKETING DIGITAL GESTION
DE PLANNING ET DE L'AGENDA

WEB MARKETING

MAITRISER LE WEB MARKETING

Dans ce parcours de formation, Mathilde vous dévoilera sa méthodologie complète pour proposer des solutions web marketing sur-mesure à vos clients. Que ce soit pour des sites e-commerce ou vitrines, vous apprendrez à optimiser l'aspect visuel et l'expérience utilisateur, tout en accompagnant vos clients dans la gestion de leur image de marque digitale.

Grâce à l'expérience de Mathilde, vous découvrirez comment augmenter le retour sur investissement de vos clients, en les aidant à attirer davantage de visiteurs et à convertir plus d'acheteurs sur leurs sites web. De la création de stratégies visuelles percutantes à l'optimisation de l'expérience utilisateur, en passant par le coaching de professionnels, cette formation vous fournira tous les outils pour devenir un véritable expert en web marketing.

MATHILDE VOUS DONNE LES CLÉS

Suivez les étapes de conception à travers des chapitres détaillés et des leçons vidéo, accompagnés d'un support de cours complet. Validez vos acquis grâce à des exercices pratiques à reproduire, et bénéficiez de l'accompagnement pédagogique actif de nos experts.



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



LEÇONS VIDEO

+ Exercices & supports
de cours



FOAD



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner

LA FORMATION EN DÉTAIL

MODULE 1#
LE WEBMARKETING : QU'EST-CE QUE C'EST ?

MODULE 2#
ETUDE DU MARCHÉ

MODULE 3#
LE CIBLAGE

MODULE 4#
DÉFINISSEZ DES OBJECTIFS

MODULE 5#
LE POSITIONNEMENT DE LA MARQUE

MODULE 6#
MATRICE SMART

MODULE 7#
DESCRIPTION DES FORCES CONCURREN-
TIELLES

MODULE 8#
LA MATRICE BCG

MODULE 9#
MVP (PRODUIT MINIMUM VIABLE)

MODULE 10#
MÉTHODE SONCAS

MODULE 11#
LEAN CANVAS

MODULE 12#
ELABORER LE MESSAGE

MODULE 13#
L'AXE DE COMMUNICATION

MODULE 14#
LES MOUVANCES DU MARKETING DIGITAL

MODULE 15#
GESTION DE PLANNING ET DE L'AGENDA

LEXIQUE

<https://www.schoolonlineuniversity.com/formation/webmarketing-les-fondamentaux>

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS

Tél : 01 44 52 16 76

contact@school-online.com



INFOGRAPHIE LES FONDAMENTAUX

PACK 3 FORMATIONS

LES FORMATIONS DANS CE PACK



ADOBE PHOTOSHOP
ADOBE INDESIGN
ADOBE ILLUSTRATOR

EMMANUEL LOBGEOIS

LE SAVOIR-FAIRE PHOTOSHOP, INDESIGN & ILLUSTRATOR

Cette formation est divisée en plusieurs parties : les parties théoriques sont destinées à vous faire découvrir les différents outils et fonctionnalités de Photoshop, Illustrator et Indesign.

Les parties pratiques comprennent de différents exercices qui vous permettront d'utiliser les différents outils et notions abordés lors des cours théoriques afin d'être prêt à appliquer les notions acquises dans des situations réelles de production. Nous vous conseillons de réaliser les exercices en même temps que votre formateur.

APPRENEZ LES FONDAMENTAUX

Apprenez les fondamentaux de l'infographie en découvrant les bases des logiciels Adobe® Photoshop, Illustrator et Indesign. Vous découvrirez comment créer une mise en page de qualité, réaliser un moodboard, modifier une image, l'utiliser des calques, effectuer des détourages, gérer les couleurs et utiliser les différents outils de la Suite Adobe. Développez ainsi votre créativité en apprenant à utiliser les logiciels professionnels et spécifiques des créatifs du monde entier.

- Découvrez les logiciels avec Emmanuel Lobgeois, votre formateur professionnel.
- Apprenez comment modifier et concevoir une mise en page de moodboard.
- Connaitre les différentes outils de la gamme Adobe®.
- Maîtriser les différents termes essentiels pour le web et le print
- Explorez les logiciels pour laisser libre cours à votre créativité.



ACCES ILLIMITÉ

plusieurs formations, proposant un métier complet à votre rythme



LE METIER A 360°

+ leçons et cahiers d'exercices apprenez un métier de A à Z



FOAD



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner





B1. GÉNÉRALITÉS

- B1.1 LES ESPACES COLORIMÉTRIQUES
- B1.2 LA RÉOLUTION D'IMAGE
- B1.3 CARACTÉRISTIQUES D'UN DOCUMENT
- B1.4 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE ET DES PRÉFÉRENCES
- B1.5 CONFIGURATION DE L'ESPACE DE TRAVAIL

B2. DÉCOUVERTE DES OUTILS

- B2.1 DÉPLACER
- B2.2 SÉLECTIONNER
- B2.3 GESTION DES CALQUES
- B2.4 DÉTOURER L'IMAGE
- B2.5 LE MODE MASQUE
- B2.6 LES EFFETS DE CALQUE
- B2.7 LES TRANSFORMATIONS D'OBJET
- B2.8 OUTILS TEXTE ET STYLES DE CALQUE

B3. OUTILS DE RETOUCHE

- B3.1 TAMPON DE DUPLICATION
- B3.2 ENREGISTRER SON DOCUMENT
- B3.3 TRANSFÉRER SON DOCUMENT DANS UN AUTRE LOGICIEL

B4. EXERCICES

B5. QUIZ PHOTOSHOP



1. PRÉSENTATION DE LA FORMATION

1. Ce que nous allons faire ensemble

2. COMMENT TÉLÉCHARGER LE LOGICIEL ?

1. Comment télécharger le logiciel

3. PHOTOSHOP | PRISE EN MAIN

1. Ce que nous allons faire ensemble dans ce chapitre
2. Ouvrons Photoshop
3. Création d'un nouveau document
4. L'interface de Photoshop
5. Ouvrir et importer une image
6. Énumération des outils
7. Déplacez-vous dans le document
8. Comment enregistrer
9. Autres options pour zoomer
10. Personnaliser son espace de travail
11. Présentation de l'exercice
12. Solution de l'exercice
13. Présentation du Livret

4. IMAGES | LES BASES

1. Informations sur une image ouverte
2. Les pixels c'est quoi ?
3. Redimensionner une image
4. Transformer la taille d'une image
5. Comment faire une rotation d'une image
6. Effet miroir - Faire des symétries
7. Cadre photo
8. Mettre un contour à notre cadre photo
9. Outil recadrage - Bien s'en servir
10. Outil recadrage - Aller plus loin avec les options
11. Corriger l'inclinaison d'une image

5. IMAGES | QUELQUES RÉGLAGES DE BASES

1. Réglages automatiques d'une image
2. Luminosité & Contraste
3. Réglage de la courbe - introduction
4. Réglage en Noir et Blanc
5. Présentation de l'exercice
6. Solution de l'exercice
7. Présentation du livret & Résolution des images

6. OUVRIR, CRÉER, IMPORTER, ENREGISTRER

1. Les différents types de fichiers que Photoshop peut ouvrir
2. Fermer un ou des fichiers
3. Enregistrer et enregistrer sous un fichier
4. Exporter sous et Enregistrer pour le web

7. LES CALQUES | LES BASES

1. Ouvrons un fichier Photoshop
2. Qu'est-ce qu'un calque ?
3. Les différents calques
4. Créer un nouveau calque | Les renommer | Les disposer
5. Les différentes actions sur les calques
6. Déplacer et Redimensionner les calques
7. Les modes de fusions des calques
8. Présentation de l'exercice
9. Solution de l'exercice
10. Présentation du Livret

8. LA SÉLECTION | LES BASES

1. Sélectionner un Sujet
2. Outil de sélection rapide
3. Outil baguette Magique
4. Outil de sélection d'objet
5. Outil Lasso
6. Outil de sélection Rectangle et Ellipse
7. Sélectionner grâce à l'IA
8. Présentation de l'exercice
9. Solution de l'exercice
10. Présentation du Livret

9. ATELIER CRÉATIF | CHANGER LE FOND

1. Changer le fond du personnage

10. LA COULEUR | LES BASES

1. Calque de remplissage - Mettre un fond de couleur
2. Pot de peinture
3. Introduction au dégradé classique
4. Outil dégradé classique - Plus de détail
5. Outil dégradé
6. Le pinceau
7. Différence RVB et CMJN (livret mode colorimétrique)
8. Présentation de l'exercice
9. Solution de l'exercice
10. Présentation du Livret – Livret la couleur

11. LE TEXTE | LES BASES

1. Générer du texte
2. Changer les propriétés du texte
3. Bloc de texte
4. Exercice texte - Ouvrir et recadrer
5. Exercice texte - Trouver une typo
6. Exercice texte - Finaliser la mise en page
7. Présentation du Livret – Livret texte

12. LES FORMES | LES BASES

1. Générer un rectangle et changer ces paramètres
2. Créer d'autres formes
3. Modifier les formes
4. Présentation de l'exercice
5. Solution de l'exercice
6. Présentation du livret – Les formes géométriques

13. ATELIER CRÉATIF | FLORENCE

1. Présentation de l'atelier Grèce
2. Installer les Typos
3. Nouveau document et importation
4. Mise en place du fond et de la forme bleue
5. Écrire les titres
6. Écrire les sous-titres
7. Enregistrer votre document
8. À vous de jouer

14. ATELIER CRÉATIF | PRÉSENTATION IMAC

1. Présentation de l'atelier - iMac
2. Créer le document et ouvrir les images
3. Mise en place du fond
4. Mettre les couleurs avec les références RVB
5. Détourer le iMac de dos
6. Détourage du iMac de face
7. Ajuster les éléments
8. Création du dégradé
9. Travailler avec le flou radial
10. Mettre en place le texte
11. Dessiner les pastilles de couleurs
12. Exporter et enregistrer
13. À vous de Jouer

15. LES FILTRES | LES BASES

1. Présentation des flous - Gaussien et directionnel
2. Découvrons les autres flous
3. Appliquez un flou gaussien
4. Flou de l'objectif
5. Flou profondeur de Champs
6. Présentation rapide de la galerie de filtres
7. Présentation de l'exercice
8. Solution de l'exercice
9. Présentation du Livret | Les filtres

16. ATELIER CRÉATIF | VOYAGE

1. Présentation de l'atelier
2. Création du nouveau document et importer l'image
3. Création des cadres photos

16. ATELIER CRÉATIF | VOYAGE

4. Application de l'effet mosaïque
5. Ajouter l'effet Grain
6. Finaliser avec le texte
7. À vous de jouer

17. LES IMAGES | LES RETOUCHES

1. Outil tampon - A quoi ça sert
2. Outil correcteur localisé
3. Outil Correcteur
4. Outil pièce
5. Déplacement basé sur le contenu
6. Outil supprimé
7. Exercice - Comment retirer les imperfections
8. Solution - Comment retirer les imperfections

18. LES NEURAL FILTERS

1. Lissage de la peau
2. Portrait intelligent
3. Transfère de maquillage
4. Mix de paysage
5. Transfère de style
6. Filtre Harmoniser
7. Transfère de couleurs
8. Coloriser une photo ancienne
9. Super Zoom
10. Flou de profondeur
11. Suppression des artefacts
12. Restauration des photos

19. LES CALQUES | NOUVEAUX PARAMÈTRES

1. Introduction aux calques de réglages
2. Voyons les autres calques de réglages
3. Les paramètres prédéfinis des réglages
4. Disposition des calques de réglages
5. Calques de fusion - Ombre portée
6. Autres calque de fusion
7. Changer l'opacité d'un calque
8. Masque de fusion | Introduction
9. Présentation de l'exercice
10. Solution de l'exercice
11. Présentation du Livret

20. ATELIER CRÉATIF | BROOKLYN NÉON

1. Ouvrir l'image et écrire le titre
2. Créer le masque sur le texte
3. Ajouter l'effet biseautage et lueur interne
5. Ajouter le vignettage et le reflet
6. Plus de touches de couleurs
7. À vous de jouer

21. ATELIER CRÉATIF | BROOKLYN NÉON

1. Ouvrir l'image et écrire le titre
2. Créer le masque sur le texte
3. Ajouter l'effet biseautage et leur interne
4. Effet Ombre portée et leur interne
5. Ajouter le vignettage et le reflet
6. Plus de touches de couleurs
7. À vous de jouer

22. LA SÉLECTION | APPRENS D'AVANTAGE

1. Intervertir la sélection
2. Dilater et contracter la sélection
3. Contour progressif de la sélection
4. Outil plume - Faire des lignes droites
5. Outil plume - Faire des courbes
6. Transformer son tracé en sélection
7. Modifier le tracé
8. Détourer son 1er objet à la plume
9. Améliorer le contour
10. Présentation de l'exercice
11. Solution de l'exercice
12. Présentation du Livret

23. IA DANS PHOTOSHOP

1. Agrandir l'image grâce à l'IA
2. Mixer 2 photos ensemble
3. Générer un reflet
4. Retirer des personnes d'une photo
5. Retirer des lunettes et changer les cheveux
6. Créer des ombres sur un objet
7. Créer une texture à partir d'un document vierge
8. Création un paysage à partir de rien

24. ATELIER CRÉATIF | PARFUM

1. Présentation de l'atelier Shalimar
2. Création du nouveau document
3. Détourage à la plume
4. Transformer notre tracé en sélection
5. Création du fond
6. Création du reflet et importation du logo
7. Écrire le texte et enregistrer

25. LA COULEUR | PLUS DE PARAMÈTRES

1. Formes de pinceaux plus avancé
2. Télécharger des formes de pinceau
3. Utiliser l'outil pipette
4. Le nuancier – Intro
5. Présentation de l'exercice
6. Solution de l'exercice
7. Présentation du livret Signification des couleurs

26. AUTRES FONCTIONNALITÉS

1. Changer un 1er ciel
2. Importer ces propres ciels
3. Affichage | Extra et règles
4. Affichage | Magnétisme
5. Installer des plugins sur Photoshop
6. Historique c'est quoi
7. Importer une image depuis son iPhone

27. ATELIER CRÉATIF | VOITURE

1. Présentation de l'atelier
2. Création du nouveau document et ouvrir les images
3. Création du dégradé
4. Finaliser le dégradé
5. Détourer la voiture
6. Créer l'ombre portée
7. Incrustation de la lettre R
8. Créer le reflet du R
9. Effet ombre portée
10. Finalisation de l'atelier

28. ATELIER CRÉATIF | RETOUCHE PHOTOS SIMPLE

1. Commencer à faire des retouches rapides
2. Ajouter un calque de réglage luminosité contraste
3. Ajouter un calque de réglage teinte saturation
4. Lisser la peau avec le filtre
5. Ajouter un effet de double exposition

29. ATELIER CRÉATIF | COCA COLA

1. Présentation de l'atelier
2. Création du nouveau document
3. Faire les reflets
4. Faire le dégradé
5. Renommer et lier les calques
6. Faire les bandes de couleurs
7. Ajouter les bandes de couleurs
8. Ajuster certains éléments
9. Création des traits bleus
10. Finalisation de la création
11. À vous de jouer

30. CONCLUSION



B.1 LES GÉNÉRALITÉS

B1.1 LES ESPACES COLORIMÉTRIQUES

B1.2 LE TRACÉ VECTORIEL

B1.3 CARACTÉRISTIQUES D'UN DOCUMENT

B1.4 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE

B1.5 CONFIGURATION DE L'ESPACE DE TRAVAIL

B.2 DÉCOUVERTE DES OUTILS

B2.1 L'OUTIL TEXTE

B2.2 LES DIFFÉRENTES MODIFICATIONS DE TEXTE

B2.3 CRÉATION DE TRACÉS

B2.4 LES FORMES

B2.5 LES PATHFINDERS

B2.6 LES DÉGRADÉS

B2.8 ENREGISTRER SON DOCUMENT

B2.9 TRANSFÉRER SON DOCUMENT DANS UN AUTRE LOGICIEL

B3. EXERCICE ILLUSTRATOR : RÉALISATION D'UNE ILLUSTRATION





B1. GÉNÉRALITÉS

- B1.1 LES ESPACES COLORIMÉTRIQUES
- B1.2 CARACTÉRISTIQUES D'UN DOCUMENT
- B1.3 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE
- B1.4 CONFIGURATION DE L'ESPACE DE TRAVAIL

B2. DÉCOUVERTE DES OUTILS

- B2.1 LES FORMATS DE PAGE
- B2.2 L'IMPOSITION, LE CHEMIN DE FER
- B2.3 LES BLOCS TEXTES ET PARAGRAPHES
- B2.4 LES POLICES DE CARACTÈRE
- B2.5 LES BLOCS IMAGES
- B2.6 LES CALQUES
- B2.7 LE NUANCIER ET LES COULEURS
- B2.8 LES EFFETS
- B2.9 ENREGISTREMENT, ASSEMBLAGE ET DOCUMENT IDML
- B2.10 PRODUIRE UN DOCUMENT IMPRIMABLE PDF

B3. EXERCICE

B4. QUIZ INDESIGN



<https://www.schoolonlineuniversity.com/formation/pack-infographie-les-fondamentaux>

