

# Formation - Graphiste / Concepteur UI

## DURÉE



60 heures de formation

## LIEU



À distance

## PRIX



Sur devis éligible à la prise en charge à 100% par l'État grâce au CPF

## PRÉ-REQUIS



Il est recommandé de disposer d'un ordinateur ayant les capacités requises pour faire fonctionner ces logiciels.

Un ordinateur portable acquis au cours des trois dernières années et d'une valeur supérieure à 500 euros constitue un choix adéquat.

## POUR QUI?



Notre programme de formation est ouvert à tous les participants souhaitant développer leurs compétences, avec comme condition préalable la maîtrise des outils bureautiques tels que le traitement de texte, le traitement d'images, la navigation sur Internet, et les tableurs, ainsi qu'une aisance dans la rédaction et le traitement de données chiffrées.

## Programme de la formation

### OBJECTIFS:

Cette formation de graphiste a pour objectif de vous initier et de vous perfectionner dans l'utilisation des outils de conception graphique.

Vous apprendrez à maîtriser les outils de base et de niveau intermédiaire de Photoshop, vous permettant ainsi de réaliser des photomontages, de procéder au détourage d'images, et de créer des visuels graphiques percutants.

De plus, vous explorerez les fonctionnalités de base et avancées d'Illustrator, en mettant en pratique ces connaissances à travers des exercices concrets tels que des photomontages, des retouches photo et des créations graphiques.

Cette formation vous guidera également dans le développement de compétences solides pour concevoir des supports professionnels pertinents en utilisant After Effects.

Ainsi, vous serez en mesure de créer des animations et des contenus visuels dynamiques pour enrichir votre portfolio professionnel.

### PARTIE 1 : CULTURE GRAPHIQUE

Les métiers de la création

L'image :

- o Photographie
- o Illustration
- o Pictogramme
- o Photomontage
- o Banques
- o Droits

La typographie : plus forte que l'image ?

- o Les règles à savoir
- o Les droits
- o Les banques

Le graphisme :

- o Le sens de lecture
- o Les 3 1/3

Les couleurs :

- o Signification et utilisation
- o Tendances
- o Les règles et formats

Le webdesign : tendance actuelle

L'audit Web : comprendre et analyser

## PARTIE 2: L'UTILISATION DE PHOTOSHOP

Traitement de l'image et création de visuels pour le Web et le print  
Résolution d'une image et modes couleurs  
Les bibliothèques  
Le photomontage  
Les calques et styles de calques  
Réalisation de maquettes Web Responsive  
Paramétrer Photoshop pour le Web

## PARTIE 3: L'UTILISATION D'ILLUSTRATOR

Différences vectoriel / bitmap  
Interface et modes de travail  
Formats de documents  
Les calques et modèles  
Création de tracés vectoriels

Gestion d'objets :

- o Sélection
- o Isolation
- o Transformations
- o Pathfinder
- o Concepteur de formes
- o Dégradés de forme

Les couleurs et les dégradés  
Gestion du texte, texte curviligne  
Exporter pour le Web et le print  
Création de logos  
Création de pictogrammes et boutons  
Réalisation d'illustrations

## PARTIE 4: L'UTILISATION D'INDESIGN

Quelques règles de mise en page  
Les blocs texte / image / forme  
Traitement du texte  
Gestion des images  
Gestion des couleurs  
Habillage / chaînage/ C&J / feuilles de style  
Les gabarits et la numérotation  
Sauvegarde et assemblage  
Export PDF pour le print  
Mise en page de documents courts (flyer)  
Mise en page de documents longs

## PARTIE 5: L'UTILISATION D'ADOBE XD

Identifier les bonnes pratiques de conception d'interfaces  
Créer des interfaces interactives de sites Web et d'applications mobiles  
Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs  
Réaliser un prototype de site Web  
Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles

## PARTIE 6: UX - UI DESIGN

Principes de base de l'expérience utilisateur  
Différence entre l'interface utilisateur et l'expérience utilisateur  
Psychologie des couleurs  
Description du processus et du mode itératif de l'UX Design  
Identifier l'UX Design dans une démarche qualité / normes ISO UX  
Définition de l'utilisateur / Comment créer des persona et pourquoi ?  
Faire une veille concurrentielle  
Identifier les tendances actuelles du Web  
Créer ou adapter une charte graphique  
Réaliser des schémas d'interface  
Réaliser une planche de tendances  
Notion, définition et pratique de l'idéation  
Définition du service « blueprint »  
Expérience, parcours utilisateur et diagrammes d'alignement

## PARTIE 7: LE MOTION DESIGN, LES INCRUSTATIONS ET LES EFFETS AVEC AFTER EFFECTS

L'introduction  
L'interface  
L'import de fichiers Illustrator  
Photoshop, vidéos et sons

Les principes de l'animation:  
o Compression / étirement  
o Anticipation  
o Accélération  
o Exagération

Les règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement  
Notions de bases des techniques de compression et d'optimisation des animations  
Création du storyboard d'une animation publicitaire  
Réalisation d'une animation vidéo pour différents supports de diffusion  
Utilisation des sites d'hébergement et de partage vidéo