

Photoshop pour le Web

Créer des images optimisées
pour différents types d'écrans

Blended

4 jours / 28 heures	Tarif inter 1600 € HT	
CODE: WM056BL	Tarif intra à partir de 1290 € HT par jour (voir page 14)	CPF N

OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités des images à destination des écrans
- Situer Photoshop dans la production Web
- Améliorer des images
- Concevoir des prototypes d'écran
- Planifier la diffusion sur le Web

PUBLIC CONCERNÉ

Community managers, chargés de communication, chargés de projet Web.

PRÉ-REQUIS

La pratique du langage HTML est un plus pour accéder à cette formation.

DÉROULÉ DU BLENDED

3 étapes rythment votre parcours:
Étape 1: Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)
Étape 2: Module Présentiel
Étape 3: Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)

MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciel: Photoshop
 Informations générales: voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste multimédia ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (2 heures)

→ Quiz Amont



ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL (21 heures)

Appréhender les spécificités des images à destination des écrans

- Comprendre la résolution d'une image et la notion de pixel
- Identifier les contraintes liées au Web
- Distinguer les différents modes colorimétriques d'une image

→ **Jeu pédagogique: quel format pour quelle image**

Situer Photoshop dans la production Web

- Identifier les méthodes et outils indispensables
- Choisir le profil colorimétrique adapté

→ **Atelier: créer son espace de travail personnalisé**

Améliorer des images

Adapter une image

- Recadrer et redresser une image
- Adapter la taille et la résolution d'une image
- Paramétrer les outils selon ses besoins
- Retoucher une image et ajuster le contraste
- Utiliser les calques de réglage pour arranger une image
- Corriger une image grâce aux outils Correcteurs, Pièce et Tampon

→ **Exercice: retoucher une image en un temps restreint**

Détourer une image

- Différencier les outils de sélection
- Sélectionner des pixels et les isoler sur un calque
- Employer les masques
- Comparer les méthodes de détourage

→ **Exercice: détourer une image selon plusieurs méthodes**

Concevoir des prototypes d'écran

Structurer et composer son fichier

- Créer des éléments graphiques grâce aux outils de formes
- Différencier et organiser ses calques
- Construire un fichier avec des objets dynamiques
- Assembler grâce aux masques de fusion
- Anticiper les variantes de format (responsive)

Insérer du texte

- Appréhender les concepts majeurs de la typographie
- Placer du texte et l'enrichir

Animer grâce au GIF

- Préparer son animation
- Contrôler le déplacement et l'apparition des calques
- Exporter un GIF animé

→ **Exercice: réaliser une page Web et ses déclinaisons**

Planifier la diffusion sur le Web

- Préparer son fichier pour l'export
- Estimer le bon ratio qualité / poids de l'image

→ **Exercice: exporter plusieurs fichiers et optimiser leur poids**

ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVAL (5 heures)



Supports de cours Vidéo



Tutos en ligne



Classe Virtuelle

→ Quiz Aval

PREMIÈRE SESSION

Distanciel amont à effectuer	entre le 11 février et le 10 mars 2019
Présentiel	du 11 au 13 mars 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 12 avril 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 14 mars et le 12 avril 2019

DEUXIÈME SESSION

Distanciel amont à effectuer	entre le 6 sept et le 6 oct 2019
Présentiel	du 7 au 9 octobre 2019
Classe virtuelle	à 9h30 le 8 novembre 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 10 oct et le 8 nov 2019