

OCKAM RAZOR

**FORMATEUR
MULTIMEDIA
INDEPENDANT**

Expérience

Études

Expériences professionnelles

Expériences personnelles

Expériences de formations

Témoignages

Proposition

Formation en organisme

Formation en entreprise

Formation aux particuliers

Description

Méthodes théoriques

Mise en pratique par exercices

Entraînement sur travaux

Résumés des cours

Mise en perspective

Bases pédagogiques

Améliorations futures

Détails

Enseignement type

Leçons

Travaux

Présentation

Concepteur-développeur dans le milieu du multimédia depuis 2008, je suis **un professionnel passionné par le graphisme, les innovations informatiques et la construction de projets** dans le domaine de l'image et de l'interactivité.

En tant que **graphiste**, j'ai élaboré les habillages de visuels, entreprises et événements.

En tant que **développeur**, j'ai participé à la construction de nombreux sites Internet, jeux-vidéo et applications.

Ces différentes expériences ont enrichi ma compréhension des outils infographiques et de la programmation.



• Mes Coordonnées

Téléphone : **06.14.91.09.25**

Mail : **ockam.razor@gmail.com**

Site : **www.OckamRazor.com**

Ville : **Toulouse, Midi-Pyrénées (31)**

• Ce que je propose

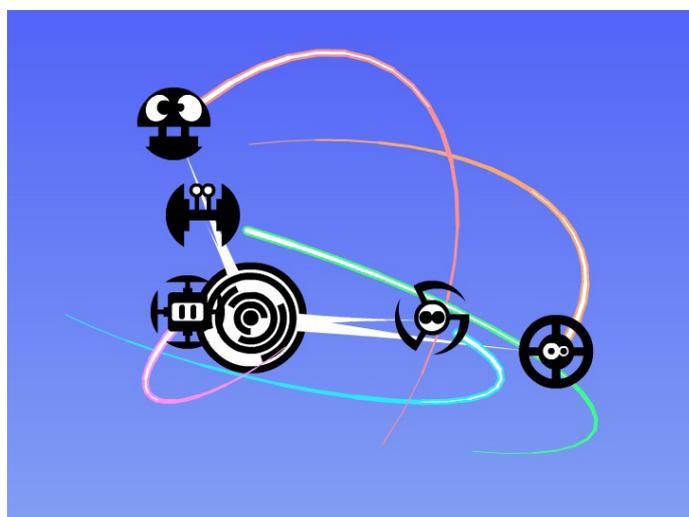
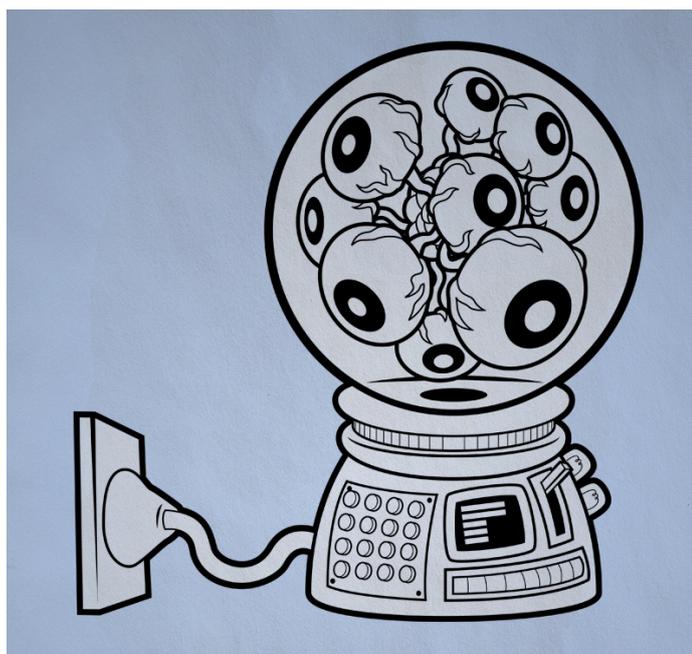
En tant que passionné du multimédia et du graphisme, j'aspire à apporter la connaissance aux étudiants et professionnels et les aider dans leurs démarches d'apprentissage afin qu'ils puissent exploiter leurs acquis dans des projets concrets.

Au final, le but étant de s'en servir pour enrichir leur propre métier ou en faire leur nouvelle profession.

C'est ainsi que je propose des **formations professionnelles** autour des logiciels graphiques et de multimédia, à savoir :

- **Photoshop**
- **Illustrator**
- **InDesign**
- **Flash**

Le but de ces formations est de proposer, soit une découverte entière d'un logiciel, soit une amélioration de ses connaissances.



Expérience

• Études

2006 - 2008

Études de Création Multimédia et Infographie à l'ETPA
(Ecole Technique de Photographie et d'Art)

Certificat de compétence de niveau 3
Mention « Compétence, Créativité et Altruisme »
Major de la promotion
Premier prix de projet personnel
Second prix de projet de groupe

2004 - 2006

Études de DECG
(Dessin d'Exécution en Communication Graphique)

Certificat d'Aptitude Professionnelle en DECG
Major de la première année d'étude

2002 - 2004

Études des Sciences Technologiques et Tertiaire

Option Informatique, Communication et Gestion

• Expériences professionnelles



2010 - 2012

MediaTools

Concepteur-Développeur de jeux-vidéo en Flash et iOS.



2008 - 2012

Cogeser

Infographiste, Concepteur-Développeur d'applications Internet en flash.

**horizon
sources**

2010 - 2012

HorizonSources

Concepteur-Infographiste de logos, cartes de visites et chartes graphiques.



2008 - 2012

31eme Arrondissement

Infographiste et Développeur flash pour plusieurs missions.



2010 - 2011

Crealyse

Développeur Flash pour de multiples missions d'animations.

CLIKOU

2008 - 2010

Clikou, Magazine Multimédia Jeunesse

Directeur technique, Infographiste, Animateur, Concepteur-Développeur de jeux-vidéo et sites Internet en Flash.



2008 - 2010

Ordre des Masseurs Kinésithérapeutes

Infographiste, Développeur d'applications Internet et JavaScript.

Ainsi que mes expériences sur des missions uniques.

Développement d'animation en Flash :

Vanksen ; Hotel République ; MHH France ; Les Culottes-Courtes

Développement d'application en Flash :

Advance Web Tech ; F4 Design ; Tisséo ; e-graine

Développement de site Internet en Flash :

Balilove ; Montémagnie

• Expériences personnelles



2009 à 2012

“drOIdé”, “cybORg”, “mEkA” et “rOb0t”

Pour chaque nouveau langage de programmation abordé, je crée, toujours, un ensemble de scripts afin de faciliter mes démarches et accélérer mon travail. Chacun de ces scripts forment un ensemble rapidement exploitable dans mes développements.

Ces scripts sont respectivement écrits pour les langages : ActionScript 3, JavaScript, PHP et Objectif-C.



2011

“bud”

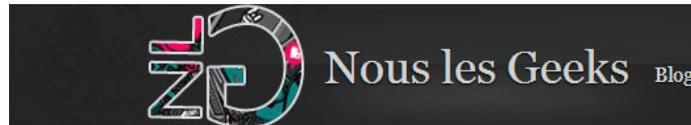
Réalisation d'un jeu-vidéo en Flash à partir d'un scénario personnel. La réalisation est entièrement de ma création et l'histoire, dense, est prévue pour être prolongée dans de nouveaux futurs jeux.



2011

Outils de Créativité

Réalisation de plusieurs petits logiciels en Flash (“Fusion”, “Stairs”, “Alchemy”, “Fragment” et “Story”). Ces logiciels, directement mis en ligne, sont utilisés durant mes cours de créativité. Je me sers de ces derniers afin de proposer des jeux de création à mes élèves.



2011

“10 questions avant de créer un Flash Game”

Rédaction d'un article sur la réalisation de jeux en Flash pour un blog sur la culture geek.



2010

“Short Quest”

Réalisation d'un patron de conception de Jeux-vidéo permettant de créer, rapidement, des jeux-vidéos avancés et complexes.



2010

“LandScaping”

Écriture d'un vaste document abordant la question d'Internet, de ses changements sur la société et notre psychologie ainsi que le meilleur usage que l'on puisse en faire.



2010

“Particle 1.0” et “CursorFX”

Réalisation d'un logiciel en Flash pour créer des effets de particules. S'en est suivi la création d'un jeu vidéo exploitant totalement l'usage de ces particules sur plus de 200 formes différentes.

• Expérience de formations

Durant mes années d'étude à l'ETPA, avec l'accord de la direction, j'ai donné plusieurs cours aux élèves de mon année ainsi que des autres promotions. Ces cours portaient sur différents thèmes afin de leur permettre d'améliorer leurs connaissances.

J'ai proposé, notamment, des cours de développement de jeux-vidéo en Flash et de construction d'images par l'utilisation d'Illustrator et Photoshop.

Depuis 2010, je propose aux étudiants et aux personnes intéressées **des cours gratuits**, le samedi, sur l'un des quatre logiciels entre Photoshop, Illustrator, Flash et InDesign.

Mon but étant d'utiliser ce support de formation pour m'entraîner à enseigner et améliorer mes cours afin de les rendre les plus professionnels possibles.

Sur trois années de cours réguliers, j'ai mis au point une structure de leçons et exercices prête à **satisfaire les attentes de chacun de mes élèves, présents et à venir.**

• Témoignages

« Quand les compétences d'un passionné rencontrent la curiosité de ses élèves, ici commence une petite quête qui s'est suivie d'une grande épopée !

De réels cours donnés dans l'humour et la bonne humeur entrecoupés de pauses « Culture web ».

— **Romain Cointet**

Étudiant en Web Designer & Web Développement

« J'ai eu beaucoup de chance d'avoir suivi les cours d'Ockam à l'époque où il démarrait. Son suivi personnalisé m'a permis d'utiliser les logiciels sans problèmes, alors que ce sont des outils de programmation que je n'aurais jamais imaginé savoir utiliser un jour.

— **Etienne Fabre**

Étudiant à l'Ensci

« En favorisant la démonstration sur un écran, ces cours sont très efficaces et denses. Et l'apprentissage de toutes ces informations est rendu agréable grâce à tout un univers créé par Ockam, fait de pauses culturelles et de discussions.

— **François-Alexandre Léonard**

Consultant en stratégie

« Ces cours, confectionnés à partir de réelles compétences, de méthodes, de beaucoup d'originalité et d'un brin d'humour, font que l'on prend un véritable plaisir à apprendre et à s'enrichir !

Des astuces et des commentaires précieux dont je me sers quotidiennement, aussi bien dans le milieu professionnel que personnel.

On en demande toujours plus !

— **Laura Zadro**

Étudiante en architecture

« Ces cours sont très riches, détaillés, construits en « entonnoir » ce qui nous permet de bien approfondir les différents points essentiels que l'on a vu dans les leçons précédentes.

Une grande attention portée à ses élèves, à leurs questions et une volonté à répondre en détail à chaque fois.

— **Marjorie Mailhol**

Photographe

« Philosophie et astuces, ce sont les plus des cours d'Ockam, sa vision personnelle du logiciel étudié.

Cela m'a permis de comprendre les apports de Photoshop et Illustrator à mon métier d'artiste.

— **Blue Umber**

Artiste peintre

« La créativité du graphiste ET la solide expérience du programmeur.

— **Christian Lombard**

Développeur sénior en Web et Logiciel

« Des cours accessibles et poussés, une formation organisée et intelligente, le tout dans une ambiance conviviale.

— **Adrien Pierrin**

Concepteur Web-designer

Proposition

Les formations proposées ont pour but **la découverte et l'amélioration des techniques sur les différents logiciels de graphisme et de multimédia.**

À ce titre, j'applique un schéma pédagogique souple et adaptable suivant les situations d'enseignement.



• Formation en organisme

Dans le cadre de formation par le biais d'organismes, j'utilise un schéma d'apprentissage des logiciels par **découvertes croissantes.**

Le but est de commencer sur les bases des outils pour une parfaite compréhension de la structure. Ensuite, vient l'apprentissage des détails, en profondeur, afin de donner le plus d'éléments possibles aux élèves.

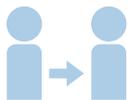
Le tout sous la forme de cours théoriques avec démonstrations. Régulièrement entrecoupés de tests pratiques conçus pour **une prise de conscience immédiate des élèves, tant sur les informations que la technique.**



• Formation en entreprise

Dans le cadre de formation en entreprise, mes enseignements adoptent un système de **classification par professions.** Suivant l'usage que la personne aura de l'outil, je définis les leçons à proposer.

Par ce biais-là, mes formations en entreprise sont orientées vers un usage immédiat, performant et optimal. Le tout pour **une exploitation rapide du logiciel souhaité.**



• Formation aux particuliers

Dans le cadre de formation au particulier, mon enseignement se tourne vers une exposition **théorique et démonstrative.** Le but est de donner toutes les informations, les bases et les techniques afin que l'élève puisse se faire sa propre expérience.

Afin d'assurer une pleine satisfaction de mes étudiants, je laisse à leur disposition **des résumés des leçons** ainsi que des exercices pour s'exercer et utiliser, dans un cadre explicite, les techniques et outils exposés.



• Méthodes théoriques

Afin d'apporter à mes formations une plus forte consistance et permettre la découverte d'un large spectre de connaissances, mon enseignement se porte sur des **parties théoriques**.

Le but de ces leçons est d'expliquer les bases ou les détails des logiciels tout en effectuant des démonstrations concrètes. Mon objectif est de permettre aux élèves de bénéficier **d'informations solides au préalable avant un usage pratique de l'outil**.



• Mise en pratique par exercices

Après enseignement des informations d'une partie, je mets à disposition de mes élèves des **exercices conçus pour fournir une pratique immédiate des sujets abordés**.

Le but est de réaliser les exercices ensemble afin qu'ils se rendent compte de la mise en application des méthodes apprises.

Dans cette optique, les exercices fournis sont calibrés pour faciliter la compréhension de la leçon en cours. Leurs intitulés se focalisent sur les éléments en cours d'apprentissage pour en apporter la mise en pratique.



• Entraînement sur travaux

Afin de permettre aux élèves de poursuivre leur pratique par leurs propres moyens, je laisse à disposition des **travaux sur les leçons effectuées**.

Fournis avec des intitulés clairs et précis, ces travaux ont pour but de fournir **un cadre ludique et agréable aux personnes formées** pour qu'il puisse s'essayer à l'usage de l'outil.



• Résumés des cours

Dans l'optique de permettre à chaque personne de comprendre et intégrer les leçons, des **résumés sont mis à disposition de tous**.

Ces derniers listent les points essentiels des cours ainsi que plusieurs détails importants comme les raccourcis clavier et les techniques spécifiques.



• Mise en perspective

Suite à ma propre pratique dans le monde professionnel, je mets un point d'honneur à présenter **l'usage réel des outils dont j'enseigne la pratique**.

Au-delà des leçons sur les bases et techniques des logiciels, j'explique, régulièrement, comment ces derniers s'utilisent dans **un cadre professionnel tangible**.



• Bases pédagogiques

La structure de mes formations a été pensée pour permettre son enseignement **aux personnes chevronnées comme aux débutants, quel que soit leur âge**.

Les explications complètes sur les bases et les procédures permettent aux débutants de se repérer et de comprendre rapidement. Les descriptions détaillées sur tous les composants et usages des outils apportent, aux professionnels, une amélioration de leurs connaissances et un nouveau regard sur les logiciels.

La méthodologie et la rigueur de mes leçons donnent une bonne compréhension aux personnes aguerries. Mes intégrations d'éléments et présentations ludiques motivent l'intérêt des jeunes élèves.



• Améliorations futures

Les enseignements que je propose, autant que leur format, sont prévus pour **évoluer et s'améliorer**. Au fil des formations que je donne, je prends en considération les remarques de mes élèves autant que leurs souhaits d'apprentissage pour faire avancer mes cours.

Ainsi, d'ores et déjà, ai-je prévu de mettre à jour mes formations Flash, Illustrator, InDesign et Photoshop pour qu'elles comprennent des leçons sur les innovations inhérentes à la version Adobe CS6.

De plus, je suis en cours de réflexion pour de nouveaux axes d'apprentissages à proposer :

- Développement Web

(*Html, CSS, JavaScript, PHP*)

- Développement de Jeux

(*Game Design, Level Design, Graphisme, Animation, etc.*)

- Développement Mobile

(*Portée une application sur Tablette ou Téléphone*)

- Gestion de Projet Multimédia

• Enseignement type

Avant d'entrer dans les détails, je commence par donner un résumé succinct du contenu du cours, à l'occurrence : **les outils d'illustrator**.

Par cette présentation rapide, je donne le fil conducteur de la leçon ainsi qu'une description de son importance dans la formation sur Illustrator.

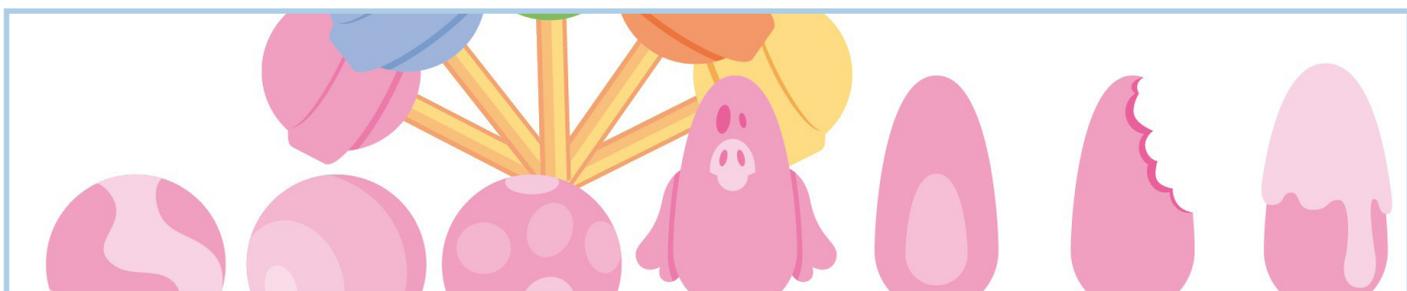
À la suite de quoi, les élèves sont priés de récupérer et ouvrir, sur leur propre interface, le fichier Illustrator correspondant à la partie en cours. Pour la leçon sur les outils, ils sont de l'ordre de trois :

- Le fichier "Caisse Disposées" : Les outils de sélection
- Le fichier "Caisse Magique" : Les outils de création
- Le fichier "Caisse Rangées" : Les outils de manipulation

Puis, je présente les points sur les notions des outils, suivis d'une description de chacun d'eux, les uns après les autres. Pour chaque outil présenté de cette manière, j'explique **son intérêt, son usage et les astuces associées pour une meilleure utilisation**.

Entre chaque explication, je demande, régulièrement, si des questions sont en suspend afin de m'assurer de la bonne compréhension de mes élèves.

La partie théorique de ce cours, rythmée par ces diverses descriptions, est illustrée par de nombreuses démonstrations dans le fichier "Candy". Cette scène comporte plusieurs graphismes de bonbons conçus spécialement pour présenter l'usage des outils.



Après chaque description d'un ensemble d'outils, je propose aux élèves le travail d'un exercice sur le fichier associé par rapport à l'intitulé que je leur donne. Le fichier ainsi que l'intitulé sont prévus pour leur faire manipuler et, donc, **comprendre les points abordés durant la leçon**.

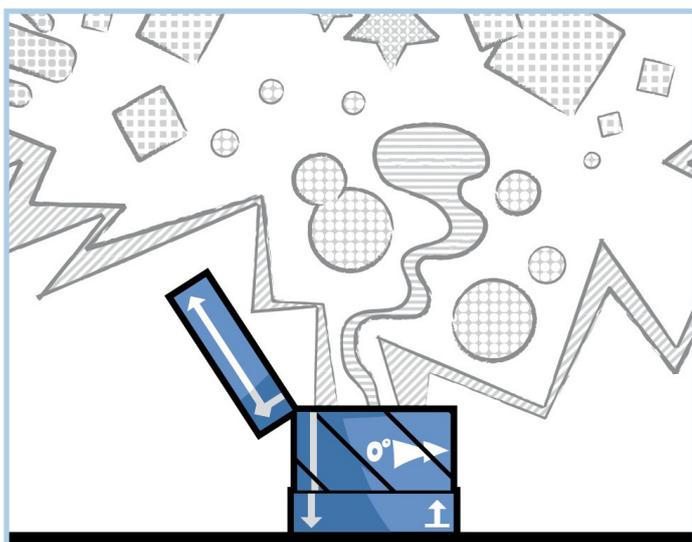
Par exemple, après avoir vu les outils de création permettant d'appliquer de nouvelles formes, l'exercice de la "Caisse Magique" leur propose de re-dessiner les visuels sortant de la caisse, à partir des outils expliqués.

Bien entendu, certains outils, considérés comme inutiles ou obsolètes, sont expliqués, sans longs détails, afin de permettre aux élèves d'avoir un aperçu total de l'ensemble y compris, sur les éléments inutiles.

Je considère qu'il est important qu'ils sachent ce que font les éléments inefficaces et **pourquoi ils sont inutiles**.

Finalement, arrivés à la fin de la leçon, le fichier de travaux "Positif Négatif" leur est confié, afin qu'il puisse s'entraîner seul.

Enfin, le document PDF de résumé de la leçon sur les outils leur est, également, donné afin qu'ils puissent **s'y référer en cas de doutes ou d'oubli**.



1. Principes

Principes inhérents à Photoshop pour poser les bases initiales et mieux appréhender la suite de l'environnement

Pixel
Présentation
Sorties

2. Outils

Les outils mis à disposition de l'utilisateur parmi ceux ne nécessitant pas un cours entier. Cette leçon inclut les outils et leurs paramètres spécifiques

Standard
Déplacement
Sélection
Dessin
Manipulation
Tracés
Texte
Couleurs
Autres
Vue

3. Interfaces

L'interface de Photoshop comprenant, avant tout, les notions du menu

Général
Fichier
Edition
Image
Analyse
Affichage
Fenêtre

4. Calques

L'usage des calques, leur intérêt et la façon de les manipuler

Principe
Palette
Manipulation
Additif

5. Couleurs

Les principes des couleurs et leur usage

Gestion
Mosaïque
Palette Couleur
Nuancier
Dégradé

6. Sélection

Opérer des sélections, les modifier et les exploiter

Principe
Application
Manipulation
Exploitation

7. Transformation

Utiliser la transformation pour déformer et manipuler des assemblages visuels

Principe
Box
Chiffre
Particulier
Application

8. Style de Calque

Les styles à appliquer aux calques pour améliorer ou alterner leurs visuels

Principe
Manipulation
Options de fusion
Ombre
Lueur
Biseautage
Satin
Incrustation Couleur
Incrustation en Dégradé
Incrustation de Motif
Contour
Exploitation
Sauvegarde
Eclairage
Astuces

9. Réglages

Les modifications à appliquer dans une scène pour en modifier le rendu

Principe
Mode
Niveaux
Courbes
Balance des couleurs
Luminosité / Contraste
Noir, Blanc et Teinte
Autres
Calque de Réglage
Astuces

10. Tracés

Le dessin de tracés afin de créer de nouvelles formes ou de les utiliser pour générer des sélections

Principe
Vectoriel
Formes
Plume
Manipulation
Exploitation
Palette

11. Texte

L'écriture de texte et la manipulation et exploitation de tout élément textuel

Principe
Création
Manipulation
Caractère
Paragraphe

12. Couches

La notion et l'utilisation des couches colorimétriques et alpha

Principe
La palette des couches
Manipulation

13. Masque

Appliquer des masques de différents types

Masque de fusion
Masque d'écrêtage
Application & Astuce

14. Pinceau et Formes

L'exploitation et le paramétrage des formes avec l'outil Pinceau

Dessin
Forme
Palette
Forme de la Pointe
Dynamique de Forme
Diffusion
Texture
Forme Double
Dynamique de la couleur
Autre dynamique
Autres modification
Exploitation
Portabilité

15. Filtres

L'usage des filtres pour modifier le rendu visuel d'un calque

Principe

Palette

Modifications visuelles

Atténuation

Bruit

Déformation

Pixellisation

Rendu

Renforcement

Autres

16. Motifs

La création et l'application de motifs

Principe

Génération & Manipulation

Création

Application

17. Scripts

L'enregistrement et l'usage des scripts à des fins de macro

Principe

Utilisation

Particularité

Traitement par Lots

18. Dessin

L'utilisation des outils de dessin dans le cadre de projets spécifiques

Usage

Croquis

Painting

Éléments Vectoriels

Retouche

19. Fluidité

L'exploitation de la fluidité pour déformer et transposer la forme d'une image

Principe

Outils

Usage

20. Historique

La manipulation de l'historique et des actions antérieures

Palette

Outils

21. Conception Coordonnée

L'usage cumulé des principes appris dans l'optique de réaliser des projets construits

Outils, Calques et Transformations

Réglages, Couches et Filtres

Multiples

22. Importation

Importer des éléments externes au sein de fichiers Photoshop

Images

Assembleurs

Vectoriels

23. Exportation

Exporter un fichier Photoshop vers d'autres formats ou logiciels

Bitmap

Assembleur

PDF

24. Compositions de Calques

L'utilisation de la composition de calques afin de fluidifier le rangement de ses scènes

Palette

Exploitation

25. Objets Dynamiques

Créer et manipuler les objets dynamiques

Principe

Exploitation

26. Tranches

Utiliser les tranches pour décomposer le visuel

Principe

Création

Exploitation

27. Notions et Outils annexes

Diverses notions et outils supplémentaires à connaître

Notions PAO

Outils Prédéfinis

Extraction

Point de Fuite

28. Animations

Réaliser des animations à l'aide de Photoshop

Principe

Création Image par Image

Création TimeLine

Sortie

1. Principes

Principes inhérents à Illustrator pour poser les bases initiales et mieux appréhender la suite de l'environnement

Vectoriel
Sortie

2. Outils

Les outils mis à disposition de l'utilisateur parmi ceux ne nécessitant pas un cours entier

Standard
Sélection
Lignes
Formes
Dessin
Modification
Couleurs
Découpes
Particuliers

3. Interface

L'interface d'Illustrator comprenant, avant tout, les notions du menu

Fichier
Edition
Objet
Sélection
Affichage
Fenêtre

4. Palettes

Les premières palettes à usage simple d'Illustrator

Général
Transformation
Alignement

5. Éléments

Les différents types d'éléments manipulables et leurs particularités

Principe
Forme
Groupe
Notions

6. Vecteurs

L'usage des vecteurs pour construire des formes

Général
Manipuler les Composants
Manipuler les Courbes de Bézier
Modifier les Vecteurs
Notions

7. Plume

L'exploitation avancée de l'outil Plume

Points
Courbes
Astuces
Notions

8. Couleurs

Appliquer les couleurs et les notions de transparences

Général
Palette des Couleurs
Guide des Couleurs
Nuancier
Dégradé de Couleurs
Transparence
Couleurs dynamiques
Exploitation
Particularités
Notions

9. Contours

Appliquer des contours et modifier leurs formes

Modification
Manipulation
Notions
Astuces

10. Scripts

L'enregistrement et l'usage des scripts à des fins de macro

Principe
Gestion
Manipulation
Principe
À créer
Notions

11. Calques

L'usage des calques et des rangements hiérarchiques

Principe
Manipulation
Autres
Notions

12. Pathfinder

L'outil de pathfinder pour faciliter la construction des formes

Principe
Forme
Vecteur
Notes
Astuces
Notions

13. Textes

Intégrer et manipuler du texte

Champs Normaux
Champs Spéciaux
Palettes
Exploitation
Astuces

14. Transition

Pouvoir utiliser le résultat des premières leçons et appréhender les notions des apprentissages avancés

Exploitation des Visuels
Principes Supérieurs

15. Formes

Créer et exploiter des visuels de types formes pour générer des visuels riches

Principe
Forme Diffuse
Forme Artistique
Forme Motif
Forme Calligraphique
Particularité
Dégradé de Forme

16. Symboles

Créer et exploiter des symboles pour générer des ensembles de particules

Principe
Utilisation
Manipulation
Particularité
Notions

17. Effets Avancés

Appliquer des effets visuels avancés

Principe
Masque d'écrêtage
Filtre
Effets

18. Décompositions

Décomposer les éléments complexes afin d'en retourner aux sources

Action
Utilisation

19. Calibrage

L'usage des outils de calibrage et d'alignement précis

Règle
Repères
Grille

20. Conception Coordonnée

L'usage cumulé des principes appris dans l'optique de réaliser des projets construits

Construction
Illustrations de style Cartoon
Visuel de Texte
Graphisme d'environnement

21. Importation

Importer des éléments externes au sein de fichiers Illustrator

Vectorel
Bitmap
Fichier AI
Fichier PSD
Palette des Liens

22. Exportation

Exporter un fichier Illustrator vers d'autres formats ou logiciels

Illustrator vers Illustrator
Illustrator vers Photoshop
Illustrator vers Flash
Autres formats de Sortie

1. Principes

Principes inhérents au graphisme sur Flash

Vectoriel Flash
Colorimétrie
Éléments

2. Outils

Les outils mis à disposition de l'utilisateur parmi ceux ne nécessitant pas un cours entier

Standard
Sélection
Formes
Dessin
Couleurs
Interface

3. Interface

L'interface de Flash comprenant, avant tout, les notions du menu

Fichier
Modifier
Affichage
Modification
Contrôle
Fenêtre

4. Palettes

Les différentes palettes de Flash

Général
Manipulation
Couleurs
Nuancier
Gestion
Programmation

5. Propriété

L'usage de la palette des Propriétés

Scène
Forme Générique
Forme Dessin
Outils Rectangle
Outils Ellipse
Outils Polygone
Texte

6. Calques

Créer et manipuler les calques

Principe et Création
Manipulation
Paramètres de calques
Dossiers
Masques
Guide de mouvement
Factice

7. Symboles

Les symboles, les principes qui en découlent, comment les créer et les exploiter

Clip
Notion
Bibliothèque
Bouton
Graphique
Modification
Exploitation
Astuces
Danger

8. Effets

Les effets sous Flash, opacités et filtres

Couleur
Fondu
Filtres
Notions
Astuces

9. Animation

Réaliser des animations

Notions
Images
Interpolation de Mouvement
Symbole
Paramètres d'Interpolation
Courbes de vitesse
Interpolation de Forme
Guide de mouvement
Masque
Pelure d'oignon
Exploitation

10. Astuces & Optimisation

Les astuces d'animations et de construction, optimiser ses rendus pour des résultats plus fluides

Astuces
Technique d'animation
Animation Élastique
Motion-Blur
Image par Image
Danger

11. Programmation Légère

La programmation simple et rapide à usage de l'animation

Notion
Agir sur la Time-Line
Lancement convexe
Concept
Paramètres
Calculs
Danger

12. Conception Coordonnée

L'usage cumulé des principes appris dans l'optique de réaliser des projets construits et les astuces pour les améliorer

Animation imbriquée
Animation assistée de programmation
Méthode GIEC
Effet de Particule
Liant

13. Importation

Importer des éléments externes au sein de fichiers Flash

Bitmap
Motif Bitmap
Manipulation Bitmap
Vectoriel Simple
Vectoriel Complexe
Audio
Vidéo
Animation avec Illustrator

14. Exportation

Exporter un fichier Flash vers d'autres formats ou logiciels

Fenêtre
Swf
Exécutable
Internet
Vidéo
Bitmap
Vectoriel
Son
Données

15. Introduction à la Programmation

Les bases du code et de l'algorithmie pour une meilleure appréhension de la programmation en ActionScript 3, sous Flash

Initialisation
Rappel
Interface de programmation
Aide de code
Notion
Bug

16. Les Éléments du Code

Les composants essentiels de la programmation ActionScript 3

Général
Éléments
Variables

17. Les Variables

Créer et exploiter les variables

Number
String
Array
Object
Boolean
MovieClip

18. Les Structures

Manipuler les structures

Structure de Test
Structure à Boucle Numérique
Structure à Boucle de Clé
Structure à Boucle Conditionnelle

19. Actions et Fonctions

Utiliser les évènements et les fonctions

Fonction
Évènements

20. Manipulation et Compréhension

Comprendre le code dans ses méthodes d'écritures

Time Line
Déplacement dans le code
Philosophie de Débugage

21. Mathématiques

Fonctions de calculs mathématiques avancés

Standard
Aléatoire
Astuces

22. Conception Coordonnée Avancée

L'usage cumulé des principes de programmation appris dans l'optique de réaliser des projets construits

Souris, Boucle et Modification clip
Création-modification de clip + for()
Création-modification de clip + Boucle
Astuces

23. Média

Importer des fichiers externes par le biais du code

Audio
Image
Flash
Vidéo

24. Visuel

Manipuler le visuel de la scène par le biais du code

Scène
Texte
Effets
Vectoriel
Astuces

25. Périphériques

Réceptionner les contrôles des périphériques par le biais du code

Clavier
Souris

26. Procédures

Notions avancées du code

Écriture Dynamique
Collision
Scripts

27. Connexions

Établir des connexions avec d'autres langages de programmation

XML
HTML
JavaScript
PHP

1. Principes

Principes inhérents à InDesign pour poser les bases initiales et mieux appréhender la suite de l'environnement

Pages
Mise en page
Centralisation

2. Outils

Les outils mis à disposition de l'utilisateur parmi ceux ne nécessitant pas un cours entier

Standard
Sélection
Création
Manipulation
Autres

3. Interface

L'interface d'InDesign comprenant, avant tout, les notions du menu

Fichier
Edition
Texte
Objet
Affichage
Fenêtre

4. Palettes

Les premières palettes à usage simple d'InDesign

Général
Mise en page
Styles
Formes
Fichiers

5. Couleurs

L'usage strict des couleurs dans l'environnement d'InDesign

Objet
Palette
Contours
Propriétés
Dégradé

6. Textes

L'intégration et la gestion du texte et des blocs de texte

Unique
Manipulation
Multiple
Couleur
Caractère
Paragraphe

7. Styles

L'enregistrement et l'utilisation des styles appliqués aux textes

Style de Caractère
Style de Paragraphe
Mélange des Styles
Astuces

8. Calibrage

L'usage des outils de calibrage et d'agencement précis

Règle
Repère
Grille
Astuces

9. Calques

L'utilisation des calques afin de ranger son document

Manipulation
Usage
Propriétés

10. Vecteurs

Le principe des vecteurs sous le prisme d'InDesign pour la construction des blocs

Principes
Manipulations
Pathfinder

11. Images

L'intégration des images externes pour construire sa mise en page

Principes
Intégration & Manipulation
Calibrage
Liens

12. Pages

La création de pages et d'assemblages de pages

Principes
Exploitation
Manipulation
Gabarit

13. Caractères

L'intégration de caractères spéciaux

Espace
Caractère de Saut
Spéciaux
Liste
Symboles

14. Mise en page

L'exploitation des outils pour améliorer et faciliter sa mise en page

Habillage de Texte
Tabulation
Options de Bloc de Texte

15. Effets

Les effets pour étendre l'impact visuel d'un document

Transparence
Filtres
Conversion
Fenêtre

16. Importation

Importer des éléments externes au sein de documents InDesign

Textes
Vecteur
Assembleur

17. Exportation

Exporter un fichier InDesign vers d'autres formats ou logiciels, principalement dans l'optique d'une sortie PDF optimisée

Fichier PDF
Notion Print
Autres Formats

18. Adaptabilité

Ajouter des éléments complexes à son document pour améliorer sa souplesse et ses possibilités

Table des Matières
Tableau
Structure
Variations
Notes

19. Interactivité

Intégrer des éléments interactifs à son document

Hyperliens
Boutons

20. Conception Coordonnée

L'usage cumulé des principes appris dans l'optique de réaliser des projets construits

Feuille
Livre
Web

Exemple de Travaux *Photoshop*

Cet exercice se base sur les différents styles de calques, leurs paramètres et les façons de les aborder

Étape 1 : Appliquer un Style à un calque et utiliser ses paramètres

Dans le premier dossier de calque nommé « Heros » se trouve une série de dossiers. Dans chacun se trouve un personnage « Heros » et une « Photo ».

En vous inspirant de la photo, appliquez et paramétrez un style de calque sur « Heros » pour que le rendu soit à peu près le même.

Étape 2 : Appliquer plusieurs Styles à plusieurs calques

Dans le second dossier de calque nommé « Vilains » se trouve une série de dossiers. Dans chacun se trouvent les calques : « Hache, Corps, Cravate, Tête et Yeux » et une « Photo ».

En vous inspirant de la photo, appliquez et paramétrez un ou plusieurs styles de calque sur les 5 calques composant le personnage pour que le rendu soit à peu près le même.

Étape 3 : Appliquer un Style et le pixéliser ou l'extraire

Dans le dernier dossier de calque nommé « Masters » se trouve une série de dossiers. Dans chacun se trouve un personnage « Master » et une « Photo ».

En vous inspirant de la photo, vous devrez jongler entre les styles de calque et leur pixellisation ou extraction (Avec « Créer un calque ») pour que le rendu soit à peu près le même.



Exemple de Travaux *Illustrator*

Cet exercice se base sur la manipulation des formes

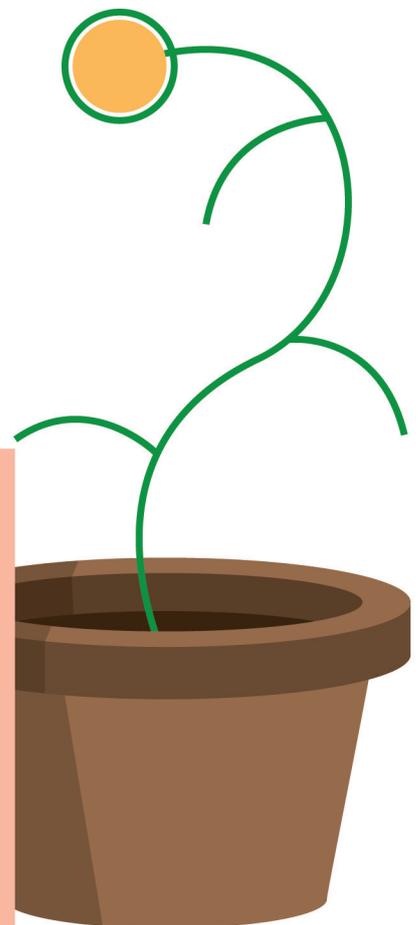
Optique : Former les plantes

À partir des éléments dans l'étagère à gauche et en exploitant les différents types de formes existantes, composez chaque fleur ci-dessous par rapport à la photo de son espèce.

Vous pouvez utiliser n'importe quel élément de l'étagère pour n'importe quelle partie des fleurs.

Vous pouvez modifier la taille des contours des parties d'une fleur pour en modifier le résultat de ses formes.

Par contre, vous ne devez pas modifier la forme vectorielle des fleurs pour obtenir le résultat voulu.



Exemple de Travaux *Flash*

Cet exercice se base sur l'animation d'un ou plusieurs clips et de l'utilisation des courbes de vitesse

Cette scène comporte trois calques dont deux nommés « Splotnack » et « Ombre ». Ce sont les contenus de ces deux calques, à savoir le clip « Splotnack » et le clip nommé « Ombre », que vous allez devoir animer.

Le but est de créer une animation du Splotnack allant d'un drapeau à un autre, de celui le plus à gauche vers celui le plus à droite.

Cette animation se fera en plusieurs étapes :

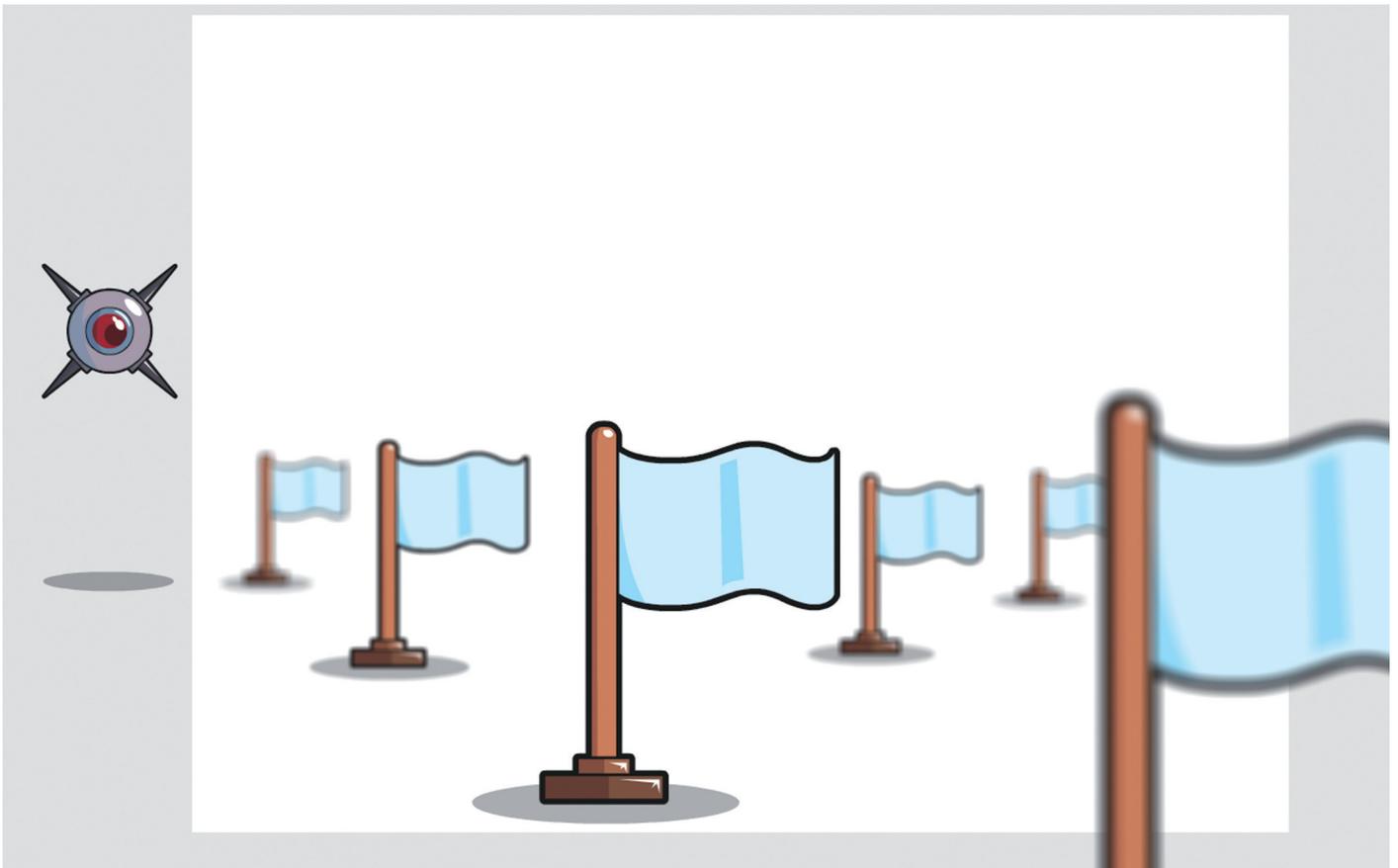
Étape 1 : Seul le Splotnack est animé. Il passe d'un drapeau à l'autre sans courbe de vitesse et par la modification de sa position en vertical et horizontal uniquement. Sans rien changer d'autre.

Étape 2 : L'ombre suit le même chemin que Splotnack afin de rester sous lui.

Étape 3 : L'animation du Splotnack et de son ombre comporte des courbes de vitesse qui les font, à chaque déplacement d'un drapeau à l'autre, partir lentement, accélérer, puis ralentir à l'arrivée du nouveau drapeau.

Étape 4 : Le Splotnack et son ombre grossissent ou rapetissent suivant le drapeau auquel ils se rendent afin de simuler la profondeur.

Étape 5 : Le Splotnack et son ombre deviennent flous ou nets suivant le drapeau auquel ils se rendent afin de renforcer encore la profondeur.



Exemple de Travaux *InDesign*

Cet exercice se base sur la création, l'utilisation et la déclinaison des styles de caractère et styles de paragraphe

Étape 1 :

Créer des styles

Utilisez les textes compris dans la première page, sur la partie de gauche, pour créer différents styles de caractère et paragraphe en vue de les ré-exploiter.

Les styles de caractère à créer :

- **Gros-Titre** : À partir du titre principal « MusicianS »
- **Titre** : À partir du texte « Découvrez les... »
- **Sous-Titre** : À partir des différents sous-titre contenus dans le texte de substitution
- **Sous-Gros Titre** : À partir du texte « L'ultime fusion... »

Les styles de paragraphe à créer :

- **Contenu** : À partir du texte de substitution
- **Accroche** : À partir du texte « L'épique rassemblement... »
- **Sous-Gros Titre** : À partir du texte « L'ultime fusion... »

Rappel :

N'oubliez pas que, pour vous faciliter la suite de la quête, vous pouvez imbriquer les styles, par exemple en faisant en sorte que les styles Sous-Titre et Sous-Gros Titre comprennent le style Titre et utilisent, directement, sa typographie.

Attention :

Pour voir correctement le contenu des textes il vous faut avoir la typo « Santa'sSleighFull » comprise dans le dossier des typos.

Vous devez, également, avoir la typo « HelveticaNeue » comprise dans la quête n°1.



Étape 2 :

Appliquer des styles

À partir des styles que vous venez de créer, appliquez-les dans les textes de la seconde page en suivant le principe suivant :

- **Rouge** : Accroche
- **Bleu** : Titre
- **Rose** : Sous-Titre
- **Noir** : Contenu

Attention :

Le dernier texte en bas à droite, « Si vous ratez... » va dépasser.

Modifiez directement dessus sa taille pour la réduire quelque peu afin de le faire rentrer.

Une fois que cela est fait, appliquez les mêmes paragraphes et mêmes caractères correspondants aux éléments de la première page car, même si vous avez créé les styles à partir d'eux, ils ne les ont pas encore pour le moment.

Le but est d'obtenir exactement la même chose qu'avant sur la première page, mais en ayant chaque texte relié à son ou ses styles respectifs.

Étape 3 :

Modifier des styles

À partir des styles que vous venez de créer, et en enregistrant votre fichier sous différents noms, déclinez vos styles pour modifier le style de la musique représenté sous les formes suivantes :

- **Jazz** : Ambiance bleutée
- **HardStyle** : Rouge Cuivré
- **Pop** : Plusieurs couleurs flashies, notamment Orange et Bleu
- **RnB** : Orange et Rose

À vous de choisir les typos adéquates pour les différents styles en sachant que vous pouvez vous aider des résultats présents dans le dossier « Résultat ».

Le but étant de pouvoir modifier l'effet de la mise en page des textes sans les toucher directement mais uniquement par les styles.

Cependant, bien entendu, vous pouvez créer de nouvelles couleurs.

