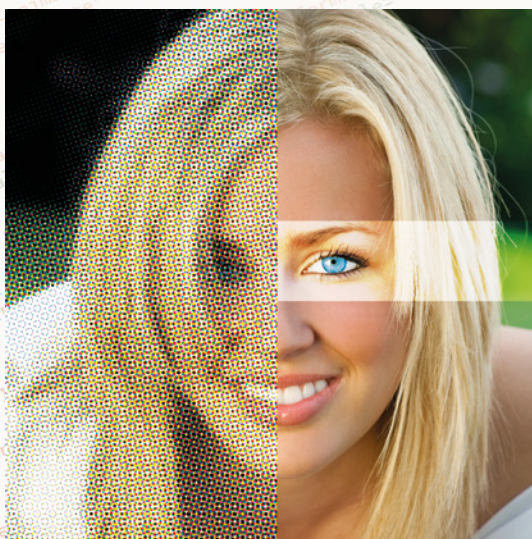


Formation en infographie

PAO - Web - Multimédia - Photo & Vidéo - Science de l'image



Photoshop
Illustrator
Indesign
Dreamweaver
Animate
Premiere
After effects
Lightroom
Bridge
Audition
Muse
Joomla !
Photographie
Vidéogramme
Sémiologie
Iconographie

PTLB formation
by Pierre Tomy Le Boucher

Présentation

Adobe Photoshop est un logiciel professionnel permettant de créer et de gérer des images bitmap (composées de pixels) utilisables par tout un chacun. Ce logiciel est utilisé par des professionnels dans le domaine de la photographie et de l'illustration, mais également par toutes personnes désirent produire une image afin de l'utiliser dans un contexte défini.

Les graphistes et illustrateurs

Photoshop permet de partir d'une page blanche en s'aidant d'outils de dessin tels que le carré, l'ellipse, le trait auxquels on ajoutera d'autres outils comme l'aérographe, le pinceau, le



crayon. Cette boîte à outils graphiques permet de créer des traits fins ou larges, nets ou diffus, et de n'importe quelle couleur. Grâce à l'empilement de calques, chaque forme peut devenir un masque ou une sélection qui pourra être filtrée de manière autonome. Le graphiste ou l'illustrateur pourra importer des portions d'images et les intégrer à son travail. Grâce aux options de fusion et aux filtres, de nombreuses couches pourront s'additionner en offrant de nouveaux mélanges chromatiques. Des outils vectoriels permettront d'affiner certaines réalisations, il sera ainsi possible de mélanger des masques vectoriels et des masques bitmap pour générer notamment des transparences. Les outils de typographie permettront n'importe quel lettrage en jouant sur la couleur, l'ombrage, la texture, etc.

Les photographes

Les photographes pourront utiliser toutes sortes de commandes pour exacerber leur production. L'outil recadrage servira à proposer de nouvelles limites à la prise de vue initiale. Les outils de perspective rétabliront l'aspect des photos déformées. L'outil tampon dupliquera de la matière pour supprimer des éléments disgracieux. Dans la réalisation de portraits, il sera possible de supprimer les irrégularités de la peau, oubliées lors de la séance de maquillage, grâce au correcteur localisé. Les outils de chromie apporteront une réponse pour la création d'ambiances spécifiques. Grâce à la puissance des sélections et de leurs options, il sera possible de modifier une partie d'images de façon précise ou diffuse pour obtenir des effets particuliers. Les outils de duplication avec des options de taille et d'orientation engendreront la multiplication de certaines parties de l'image. La réalisation de scripts diminuera le temps de production en programmant des tâches répétitives appliquées à une série d'images. Le travail du photographe sera ainsi transcendé.



Opérateur PAO

Dans le domaine de l'édition, l'opérateur PAO doit assembler des textes et des images. Les images doivent être préparées à l'aide de Photoshop. Celles-ci sont à l'origine en mode RVB (synthèse additive) et doivent être transformées en leur appliquant un profil CMJN (Cyan, Magenta, Jaune et

Formation Adobe Photoshop

Noir). Cette diminution du spectre (Gamut) oblige le professionnel à modifier la chromie de l'image afin d'essayer de s'approcher au mieux de l'original. Cette simulation est nécessaire, car la lumière colorée possède plus de teintes que la couleur pigmentée offerte par les imprimeuses offset. L'opérateur PAO doit prévoir les fonds perdus, condition sine qua non pour la réalisation de documents imprimés. En fonction de son talent, l'opérateur PAO pourra intervenir directement sur l'image à la manière d'un graphiste.

Web Designer

À l'instar de la PAO, la mise en page dans le domaine du « Screen » (comme la réalisation de site Internet) utilise des photographies. Celles-ci doivent être traitées afin de répondre aux exigences de la technologie liées au transfert de données via le réseau Internet. Grâce à Photoshop, le Web designer traitera et optimisera les fichiers au format GIF, PNG, JPG afin d'obtenir un résultat optimal. L'outil « tranche » est un outil extrêmement pratique pour la découpe d'images en réalisant des exportations au format HTML et notamment la création des balises « <div> ». La suite des opérations étant réalisée à l'aide du logiciel Adobe Dreamweaver.

Multimédia

La réalisation de produits multimédias impose une connaissance spécifique des logiciels comme Animate, Premiere, After Effects, Audition et Photoshop. Photoshop permet de préparer des images en vue de l'exportation vers des logiciels tels qu'Animate (animation vectorielle et bitmap),

Premiere (Montage vidéo), After Effects (Effets spéciaux) qui permettent la réalisation de séquences animées. Photoshop peut créer ou importer des séquences d'images voire de la vidéo pour ainsi offrir un traitement spécifique par des filtres ou des transformations. Photoshop peut également gérer des fichiers 3D et notamment, leur texturisation et leur animation.

Bureautique

Toutes les entreprises n'ont pas forcément la possibilité de travailler avec une agence de communication. C'est pourquoi le service communication ou le secrétariat de l'entreprise pourra utiliser Photoshop pour le traitement d'images destinées à de la communication interne ou externe. Si Photoshop possède des commandes extrêmement sophistiquées, il faut savoir que 90 % du traitement d'une image peut être réalisé avec seulement quelques commandes. Un logiciel comme Photoshop peut-être appriovisé en quelques heures même si des professionnels découvrent de nouvelles fonctions après plusieurs années d'utilisation.



Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes de Photoshop, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. (Voir ci-dessus). La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75





Présentation

Illustrator est au dessin ce qu'est Photoshop à la photographie. Illustrator est un logiciel de création graphique vectorielle pouvant intégrer des images bitmap. Les images vectorielles sont des images composées de droites et de courbes mathématiques. Cette subtilité permet de tracer des graphiques dont la taille n'influe pas sur la qualité. Contrairement à Photoshop, un graphisme réalisé sur Illustrator peut être grossi sans perte de qualité puisqu'il s'agit d'une formule mathématique. Il est possible de partir d'une feuille blanche, mais dans la majorité des cas le graphiste réalisera un dessin au trait sur une feuille de papier, puis il transformera son dessin en fichier numérique via un scanner. L'image obtenue est placée dans Illustrator. Il suffira de créer un calque (une couche supplémentaire) sur lequel le graphiste dessinera des droites ou des courbes afin de suivre son modèle. Les formes fermées pourront être remplies de couleur ou de motifs. La taille des traits sera variable en fonction de la réalisation. Grâce à l'utilisation d'une palette graphique, il sera possible de tracer des traits d'épaisseur variable à la manière d'un pinceau. De nombreuses formes de pinceau permettent d'obtenir toutes sortes d'effets des plus réalistes.

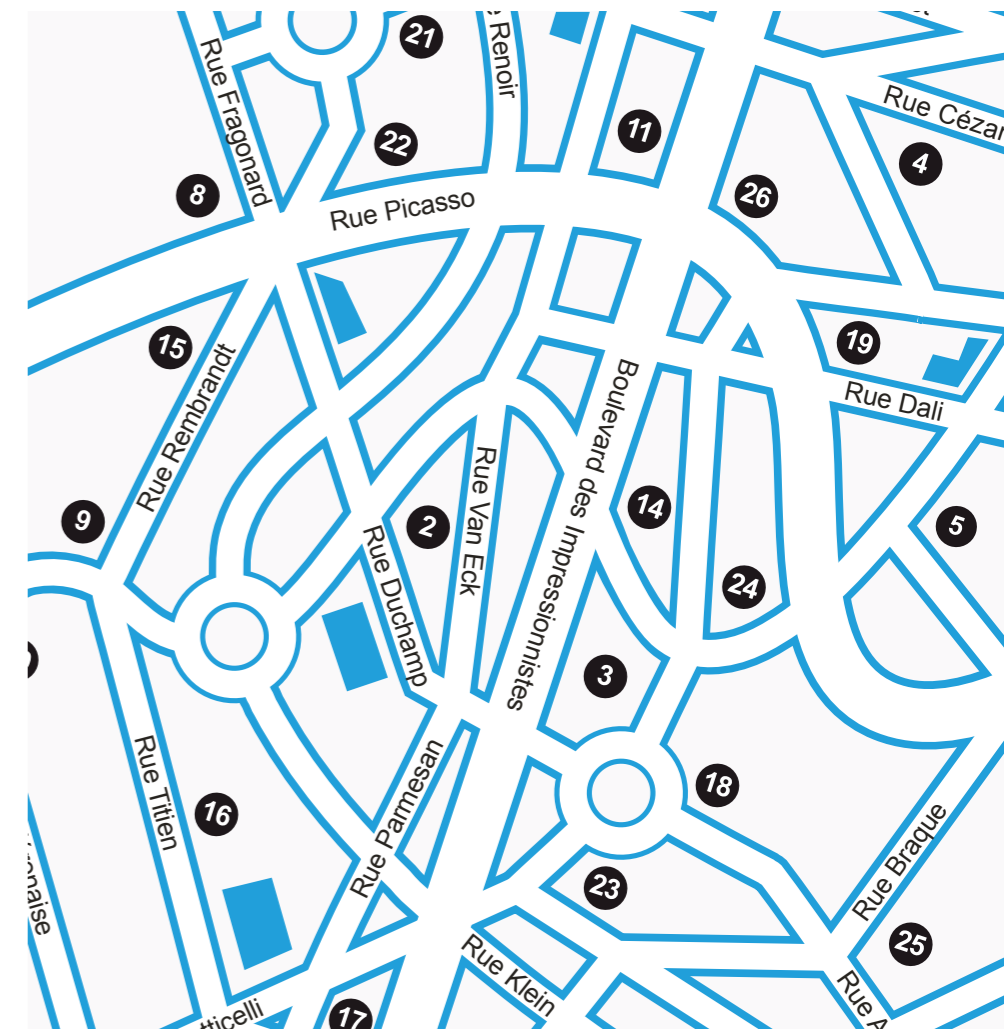
Les graphistes et les illustrateurs

Pour les graphistes, ce logiciel permet une production de qualité grâce à une rapidité de mise en œuvre. Le graphiste, grâce à Illustrator, pourra reprendre avec subtilité l'ensemble des choix esthétiques réalisés dans son esquisse. Grâce à la palette graphique, les pourtours peuvent être réalisés rapidement. Le remplissage permettra de sélectionner une couleur parmi 16,7 millions (RGB). Une couleur peut être modifiée à l'infini. Il est possible de sélectionner plusieurs couleurs et modifier leur saturation ou leur luminosité simultanément. Les formes de pinceau sont nombreuses : formes artistiques, formes calligraphiques, formes de motifs.

Une forme définie peut-être redéfinie à l'infini en modifiant sa taille, sa pression, sa diffusion, etc. Il est même possible de peindre des formes géométriques en un seul geste. Il est enfin devenu possible de peindre avec de la peinture écosaisse. La typographie permet de gérer le texte à la manière d'Indesign en utilisant des styles de paragraphe et des styles de caractère. Les typographies peuvent être vectorisées, c'est-à-dire devenir des dessins dont les points d'ancrage seront modifiables. L'utilisation des scripts, à l'instar de Photoshop, permet un gain de production incontestable en proposant l'automatisation des tâches répétitives.

Opérateur PAO

Si tous les opérateurs PAO ne sont pas graphistes, ils ont souvent besoin de réaliser des dessins à l'aspect plus technique, comme les logotypes ou les plans de ville. Il n'est pas rare que l'infographiste soit obligé de redessiner un logotype parce que l'élément fourni n'est pas de qualité professionnelle comme, par exemple, des logotypes au format JPEG basse résolution. Après une recherche infructueuse sur Internet avec l'espoir de trouver le logotype et sa charte graphique, le graphiste importera le fichier JPEG fourni par le client dans Illustrator. À partir des informations et de ses connaissances techniques du dessin, il pourra reconstruire le logotype de façon optimale. La réalisation de plans n'est pas universelle. En effet, les proportions des routes et des textes sont rarement adaptées aux besoins du moment. En effet, la position d'un magasin ou d'une entreprise doit être repensée par rapport à des axes reconnaissables. Il est donc nécessaire de modifier la réalité pour la rendre plus explicite. La commande « Aspect » permet de dessiner des routes colorées, avec leurs pourtours, en un seul geste. Les commandes de torsion de texte permettront de positionner les textes dans des routes dont les formes sont courbées. Grâce à l'ensemble des outils d'Illustrator, il est possible de produire des dessins de qualité professionnelle sans être graphiste ou illustrateur.



Web designer

Les Web designer utilisent souvent les images bitmap produites par Photoshop. Ces images à l'aspect photographique ont leurs limites. En raison du responsive design (Internet sur mobile, tablette et ordinateur de bureau) les images doivent être d'une qualité supérieure adaptée à la résolution des mobiles, des tablettes et des écrans Retina (Mac). Comme nous l'avons dit plus haut, les images Illustrator sont des images mathématiques qui seront toujours présentées dans leur meilleure qualité. Grâce à l'exportation au format « SVG », il sera possible d'utiliser ces images dans les sites Internet assurant ainsi un graphisme exceptionnel. La réalisation d'une interface graphique d'un site Internet est relativement aisée sur Illustrator, car il est très facile de déplacer des formes pour les positionner à d'autres endroits. Grâce à la prévisualisation en pixels, il sera possible de voir le site Internet dans sa version définitive. Grâce à l'outil « Tranche », il sera possible d'exporter sa mise en page au format HTML. Le Web designer utilise très souvent Illustrator pour la réalisation de boutons et de pictogrammes.

Multimédia

La production d'éléments interactifs est une production dont l'utilisateur sera partie prenante. En effet, l'utilisateur pourra cliquer sur des options et ainsi modifier le déroulé de la communication. Ces projets multimédias sont réalisés, le plus souvent, sur Animate (logiciel d'animation vectorielle et bitmap intégrant de la programmation en « ActionScript » pour gérer l'interactivité). Animate est le nouveau nom du logiciel Flash. Animate est dorénavant compatible HTML 5, c'est-à-dire qu'il n'y a plus besoin de télécharger et de mettre à jour Flash Player qui était devenu une opération presque quotidienne. Des productions sur Animate sont dorénavant compatibles avec les tablettes mobiles. Il y a



beaucoup d'outils communs entre Animate et Illustrator. En effet, ces deux logiciels sont les rois du vectoriel. Afin de faciliter le travail graphique, il est possible d'exporter les illustrations Illustrator au format Animate sans être obligé de connaître toutes les commandes de dessins d'Animate. Il s'agit donc de la puissance d'Illustrator au service d'Animate.

Bureautique

Illustrator est incontournable dans la réalisation de documents pour l'entreprise : logotype, plans, schémas, diagrammes, organigrammes, pictogrammes, idéogrammes, couvertures de rapports, etc. Grâce à ces différents modes d'exportation, il sera possible de présenter les images produites par Illustrator dans des logiciels comme PowerPoint. Grâce à son système de vectorisation automatique avec des options prédéfinies, il sera possible de transformer une image bitmap en image vectorielle. En fonction de l'image de base, les résultats peuvent être bluffants. D'une manière générale, l'image vectorielle pourra être agrandie, sans perte de qualité, pour la réalisation de bâches, de présentoirs et de toutes sortes de signalétiques comme les panneaux de chantier, les vitrines et les camions. Illustrator propose des formats de fichiers compatibles avec les « plotters » de découpe (vinyle adhésif) voire de la découpe laser ou jet d'eau.



Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Illustrator, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. (Voir ci-dessus). La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

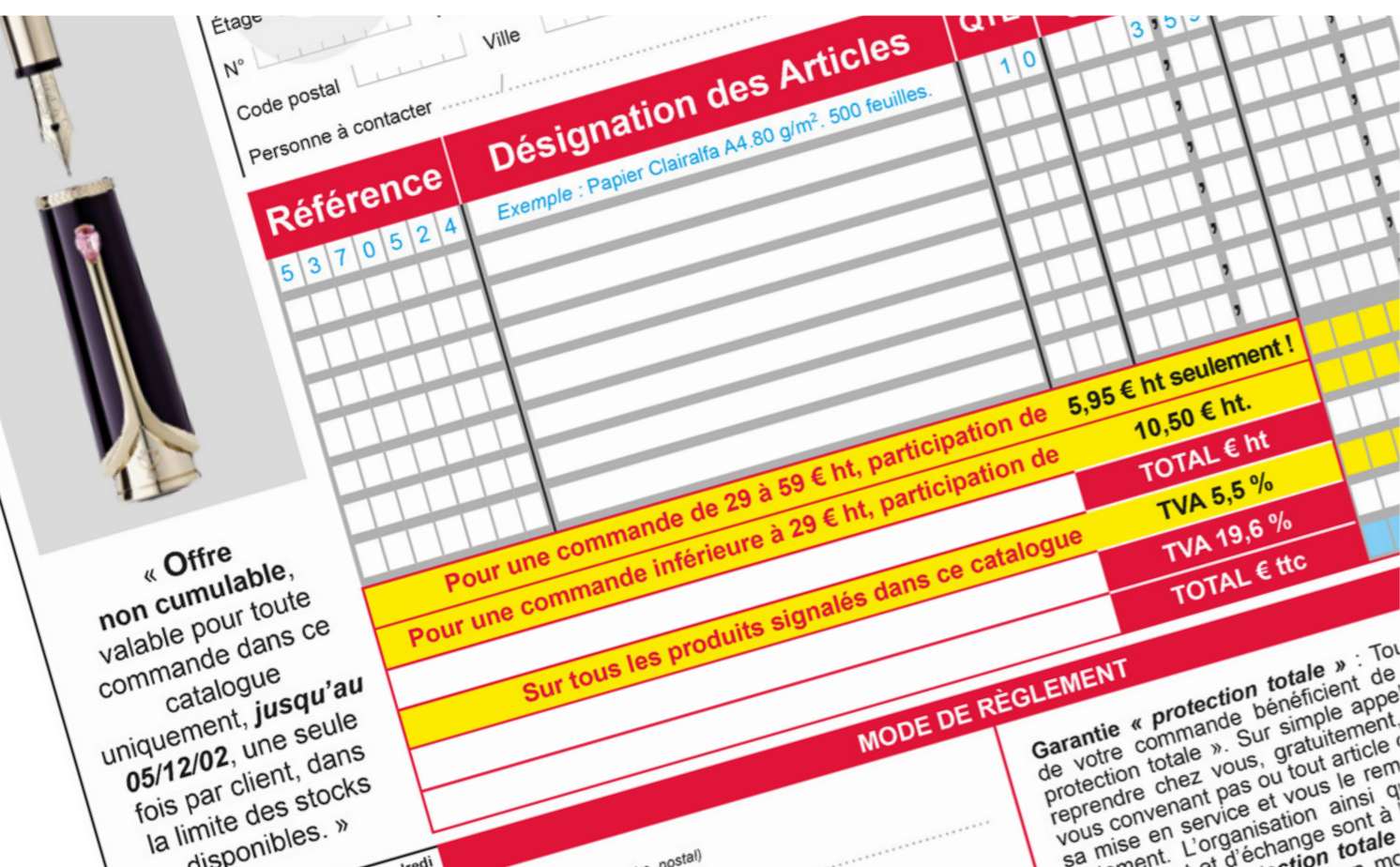
Organisation et renseignements au
06 19 62 02 75



Formation Adobe Indesign

Présentation

Adobe Indesign est un logiciel pour la publication assistée par ordinateur (PAO). C'est un logiciel qui permet l'importation et la présentation de textes et d'images. Les manipulations sont rendues aisées par un grand nombre de commandes et d'outils. Ce logiciel permet de réaliser des documents, tels que des affiches, des dépliants, des brochures, des magazines, des livres, etc. qui pourront être imprimés dans une imprimerie professionnelle (offset ou numérique) ou sur une imprimante de bureau. Indesign peut réaliser des documents destinés aux écrans, notamment avec une exportation au format ePub, PDF et SWF (Flash ou Animate).



Opérateurs PAO

Le logiciel Indesign a principalement été conçu pour les opérateurs PAO. Ces derniers préparent les images avec Photoshop et les dessins, comme les plans et les logos, avec Illustrator. Le tout est importé dans Indesign. Le texte, le plus souvent fourni par le client, est importé depuis le logiciel Word. Les « blocs images » peuvent être modifiés pour magnifier l'image en jouant sur son cadrage, sa transparence, son ombre, son biseautage, ses contours progressifs, etc.



Les « blocs textes » accueillent toutes sortes de police. Les feuilles de styles de paragraphe et de caractère permettront de programmer des polices de caractère à utiliser de façon redondante telle que les titres et sous-titres. Toutes les tâches répétitives peuvent être programmées pour en simplifier l'utilisation. Les styles d'objets seront appliqués à des « blocs images » de même nature afin de garder une cohérence graphique. Les attributs de tableaux seront mémorisés grâce aux styles de tableaux et de cellules. Ainsi les tableaux seront issus de la même charte graphique. (Pourtours, couleurs en alternance, taille des cellules, etc.). Grâce aux styles de paragraphes et aux styles de caractères, le texte des cellules possédera les mêmes attributs. La création de gabarits, de tables des matières, de notes de bas de page, de paginations, sont autant d'outils qui permettront d'avoir un résultat professionnel avec une rapidité accrue.

Photographes, graphistes et illustrateurs

Les producteurs d'images telles que les photographes, les graphistes et les illustrateurs ont souvent besoin de faire des présentations professionnelles. Grâce au format PDF, ils pourront présenter leur travail sur papier ou sur écran. Grâce aux réglages du PDF, ils pourront obtenir des documents en haute résolution (sans compression) mais également déterminer une taille de fichier précise pour un traitement par Internet (téléchargement ou pièce jointe d'un e-mail). Adobe Indesign permet de gérer les PDF de façon optimale permettant à tout créatif de proposer son travail de façon esthétique et ludique grâce à l'interactivité programmée dans Indesign.

Web designer

Il n'est pas rare qu'une production papier ait besoin de faire écho à une production sur écran. Ainsi, le Web designer

Formation Adobe Indesign

utilisera Indesign pour composer un document visible sur ces deux supports. Si le format PDF permet une exportation conforme au projet Indesign, l'exportation HTML doit être retravaillée dans un logiciel comme Dreamweaver. Toutefois le gain de temps reste important puisque l'exportation en HTML inclut les CSS. La structure du document Indesign doit être en corrélation avec l'exportation HTML. Grâce à ce procédé, le projet « print » est pratiquement semblable au projet « Screen ».

Multimédia

Indesign peut générer des fichiers PDF contenant des fichiers audio et des fichiers vidéo avec des liens interactifs permettant de circuler dans le document à l'instar d'un site Internet. Il est possible de concevoir des animations au format SWF utilisables dans un site Internet. Ces animations, avec la valeur ajoutée qu'elles représentent, pourront faire écho aux documents imprimés. Grâce à Indesign, il est possible de créer des formulaires, des boutons et des transitions entre les pages. Indesign génère le format ePub (publication électronique) utilisable sur les tablettes et les liseuses.

Bureautique

Les entreprises publient un grand nombre de documents à des fins de communication externe ou interne. Le logiciel le plus souvent utilisé se nomme Word. Il permet d'intégrer du texte et des images. Une bonne maîtrise de Word permet de générer des documents de qualité. Word n'est pas un logiciel de PAO, ainsi il ne pourra pas générer de fond perdu, importer des images AI ou PSD en CMJN ou encore gérer l'espacement entre les lettres d'un mot, d'une ligne ou d'un paragraphe. Le déplacement des blocs texte ou image est peu aisé sur Word. Sur Indesign, les attributs de caractère sont beaucoup plus précis. La fenêtre « Caractère »

permet de gérer l'espacement, l'approche, l'étalement en hauteur ou en largeur, le parangonnage et l'italisation. La gestion de la « Tabulation » est très subtile avec des tabulations alignées, la création de points de conduite et l'alignement sur un caractère spécifique. Les variables de texte pourront être générées à la demande. La commande rechercher / remplacer concerne bien entendu le texte, mais également les « GREP » (structure d'une chaîne de caractères), les glyphes, et les objets. Par exemple on imaginera le remplacement de tous les cadres bleu Cyan à 60 % par des cadres Magenta à 75 %. L'ensemble des outils d'Indesign permet d'envisager n'importe quelle situation graphique. Le travail est plus rapide et plus intuitif. Des plug-ins améliorent sans cesse le logiciel comme par exemple la création de codes-barres et de QR codes.



Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Indesign, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. (Voir ci-dessus). La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé. Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au
06 19 62 02 75



Formation Adobe Dreamweaver

Présentation

Il existe deux catégories de sites Internet. Les sites « statiques » et les sites « dynamiques ». Dans le langage Internet, le terme statique ne désigne pas une absence de mouvement ou d'interactivité. Un site statique est un site de présentation où il sera possible d'interagir avec les éléments de communication proposés. Il sera possible de cliquer sur les images, de cliquer sur les liens, de voir des vidéos, d'écouter des fichiers audio et même d'envoyer des e-mails ou des formulaires. Le site dynamique permet quant à lui d'interagir avec un internaute en particulier. Les sites dynamiques peuvent mettre en place des forums, des créations de comptes et, bien sûr, de l'e-commerce sous toutes ses formes avec le paiement en ligne, des newsletters, etc.

Dreamweaver est l'une des réponses possibles à la réalisation de sites Internet. Il est possible de créer des sites statiques et dynamiques avec Dreamweaver. La création de sites dynamiques demande une connaissance des langages de programmation comme le « PHP » et le « JavaScript ». La création de sites dynamiques s'adresse aux initiés à moins de se tourner vers des CMS (Système de gestion de contenu) comme « Joomla ! » qui permettent la gestion de sites dynamiques sans connaissance de la programmation en utilisant des modules déjà programmés. Afin de répondre aux exigences des utilisateurs de CMS, ces sites Internet sont souvent de grosses « usines à gaz ».

Dreamweaver apportera une réponse concrète et simple à la réalisation de site internet dont le concepteur maîtrisera l'ensemble de la technologie grâce au langage HTML 5 et CSS 3. L'aspect du site correspondra exactement au projet réalisé dans des logiciels comme Photoshop ou Illustrator contrairement au CMS dont les « templates » (aspect visuel d'un site internet) ne sont que partiellement modifiables. Adobe Muse permet de créer des sites Internet sans aucune connaissance du code. Pas besoin de HTML 5, CSS 3, de PHP ou de JavaScript.

Web Designer

Indesign est à la PAO ce que Dreamweaver est au Web designer. Dreamweaver permet d'associer des images et du texte. Chaque élément de la page peut devenir un lien vers une autre page ou plus généralement vers une autre URL (PDF, audio, vidéo, etc.) Grâce à sa connaissance des logiciels, il pourra préparer des mises en page à partir de Photoshop, Indesign, Illustrator, pour les intégrer dans Dreamweaver.

Entrez votre nom

Email:

Entrez votre Email

Société:

Entrez le nom de votre société

Envoyer

Présentation gratuite des formations proposées. Un jeu de questions / réponses permettra d'apporter des informations concrètes aux salariés. Renseignements au 06 19 62 02 75

Formation personnalisée sur Adobe Muse CC

Formation à la carte : PAO, Web, Multimédia ...
Commando pédagogique sur site :
durée 4h, 8h, 20h ou plus, selon le niveau à atteindre
Réduction de 50% attribuée à un deuxième stagiaire

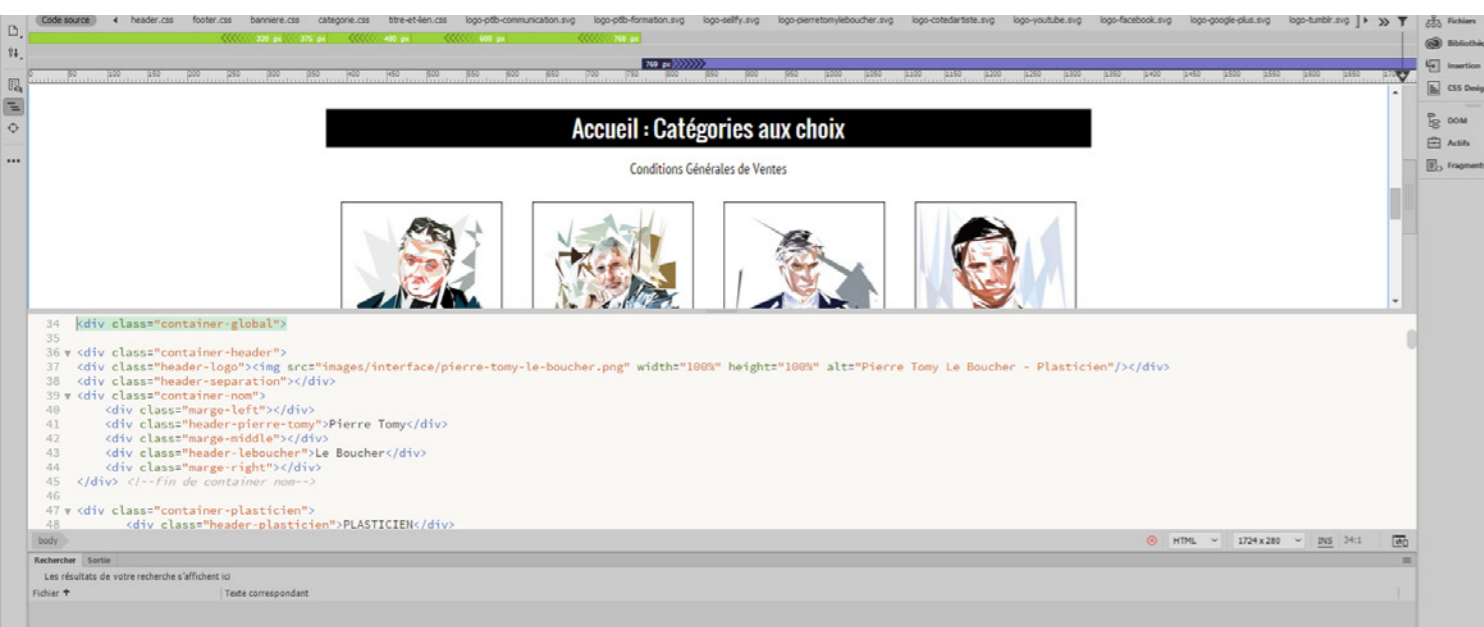
Ps Ai Id Dw An Pr Ae Lr Br A

Chaque élément de la page sera assujéti à une feuille de style CSS. Par exemple, la page HTML contiendra le texte « bonjour » et la page CSS indiquera la famille de la police, la couleur, la taille, etc. Le regroupement des styles sur une page CSS permettra d'appliquer l'ensemble des règles à toutes les pages du site Internet minimisant la taille des fichiers. Les codes HTML et CSS 3 ne sont pas des langages de programmation comme le PHP ou le JavaScript. Ce n'est pas un code conditionnel (qui crée des conditions comme « A sinon B »). Le HTML et le CSS 3 sont des langages de description de page relativement simples comme par exemple la création d'un bloc qui contient un texte assujéti à une feuille de style.

Bureautique

Toutes les entreprises n'ont pas forcément l'envie et les moyens de faire réaliser leur site Internet par des professionnels de la communication. Les sites que proposent les entreprises sont souvent statiques et peuvent être facilement réalisés par le personnel de l'entreprise avec un logiciel comme Dreamweaver. Les connaissances techniques de l'apprentissage de Dreamweaver peuvent être mises en place rapidement. Le choix esthétique, la mise en forme, sont à prendre en compte pour présenter l'entreprise de façon avantageuse. Une page d'accueil, une page de présentation de l'entreprise, une page produit, une page

Formation Adobe Dreamweaver



conditions générales et mentions légales, une page contact suffiront à présenter l'entreprise de façon optimale. Les avantages d'une réalisation à l'intérieur de l'entreprise permettent la modification instantanée, sans recours à une personne tierce. Les modèles que propose Dreamweaver peuvent apporter une réponse concrète à la réalisation de premier site. Dreamweaver gère le responsive design, c'est-à-dire l'affichage du site Internet sur mobile, tablette et ordinateur de bureau.

Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes de Dreamweaver, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. (Voir ci-dessus). La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au
06 19 62 02 75



Les chaudières à condensation

Accueil Mentions Légales Contact

Cliquez sur le domaine de compétence de votre choix pour trouver un professionnel RGE proche de chez vous



[Isolation des murs et planchers bas](#)



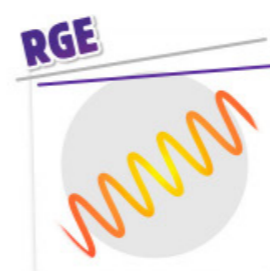
[Isolation du toit](#)



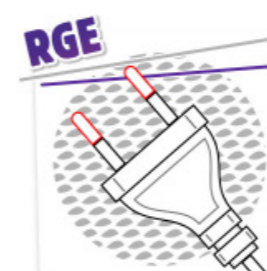
[Fenêtres, volets, portes extérieures](#)



[Ventilation](#)



[Chaudière à condensation](#)



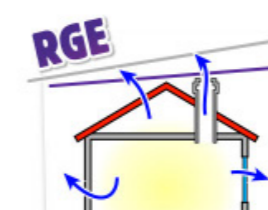
[Equipement électrique hors ENR](#)



[Chauffage et / ou eau chaude solaire](#)



[Chauffage et / ou eau chaude au bois](#)



Présentation

Adobe Animate est un logiciel d'animation. Il gère des illustrations vectorielles et des images bitmap (composées de pixels). Dans la fenêtre « scénario », des petites cases correspondent aux images du film. La tête de lecture permet de sélectionner l'image à afficher dans la fenêtre « séquence ». Dans le dessin animé traditionnel, le dessinateur réalise les positions clés et l'animateur (intervalliste) crée les images intermédiaires. Cette approche peut être la même avec Animate. Les objets plats, sans relief, qui sont disposés sur la scène s'appellent des acteurs. Ces acteurs peuvent être déplacés ou déformés entre deux images clef. Animate créera les images intermédiaires. Animate ne crée pas de graphisme intermédiaire, il se contente de déplacer ou de déformer les objets, ce qui est un gain de temps considérable. Grâce à des outils spécifiques et à la combinaison de plusieurs acteurs dans la scène, il sera possible de créer la marche d'un personnage qui évolue dans un décor.

Animate propose ses propres outils de dessin dont la philosophie est très semblable à Illustrator. Les utilisateurs d'Illustrator pourront s'affranchir de l'apprentissage du dessin dans Animate en exportant leur travail. En effet, Animate est capable d'importer des fichiers « Ai » (Extension des fichiers natifs d'Illustrator). L'animation de lettrage est un vrai régal grâce à la puissance de calcul du logiciel et notamment ses fonctions 3D. Il est possible de faire tourner un objet plat sur lui-même.

Animate est un logiciel qui permet la programmation en ActionScripts (JavaScript orienté « Objet ») afin de proposer un déroulement interactif de l'animation. Grâce à l'ActionScripts, il est possible de réaliser des boutons animés interactifs qui pourront appeler une nouvelle page ou lancer une vidéo. Afin de faciliter la programmation, les concepteurs d'Animate ont ajouté des « fragments de code » qui permettent à l'utilisateur, peut aguerri à la programmation, de réaliser des interactions.

Animate peut produire trois types de projets : en ActionScripts (SWF), en HTML 5 Canvas (animation vectorielle et/ou bitmap sur mobile, tablette et ordinateur de bureau) et WebGL (animation 3D vectorielle ou jeux sur mobile, tablette et ordinateur de bureau).

Les animations produites avec l'ActionScripts permettent des réalisations plus sophistiquées. Il est possible d'exporter l'animation réalisée sous la forme d'une séquence d'images

sauvegardées dans un répertoire ou tout simplement un fichier vidéo au format « .mov ». Le résultat sera compatible avec des logiciels comme Adobe Premiere et Adobe After effects. Grâce à Animate, vous pourrez créer des génériques ou des animations techniques pour la vidéo.

Dans sa configuration la plus simple (sans savoir dessiner et sans savoir programmer), il sera possible de créer des animations à partir d'éléments existants ou par l'utilisation de formes primaires. Il sera donc possible de réaliser des bannières, ou des boutons animés, pour ainsi agrémenter la partie visuelle du site Internet de l'entreprise. Le résultat peut également être exporté en JPG et en SVG. Le format OAM (compatible HTML 5) permet d'exporter des animations dans des logiciels comme Dreamweaver ou Muse pour la réalisation de site « Responsive Design ».

Animate permet d'importer des fichiers audio (Wav, Mp3, etc.) pour créer la bande sonore de l'animation. Il est possible de créer des sons d'ambiance et des sons ponctuels. Les paramètres de publication permettent d'obtenir un résultat extrêmement précis en correspondance avec l'utilisation future. Hormis les problèmes de référencement, Animate permettrait de réaliser un site Internet sans avoir recours à d'autres logiciels.

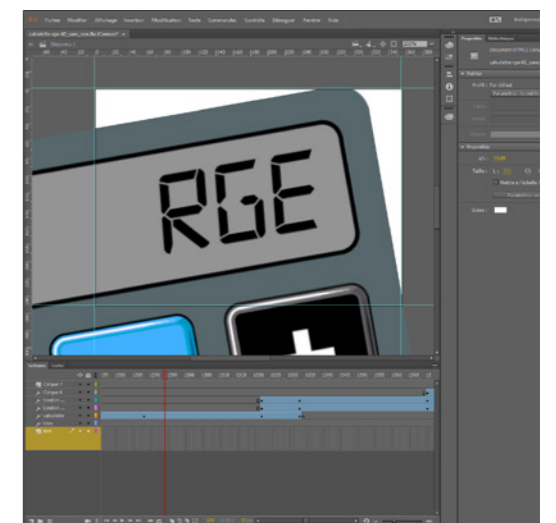
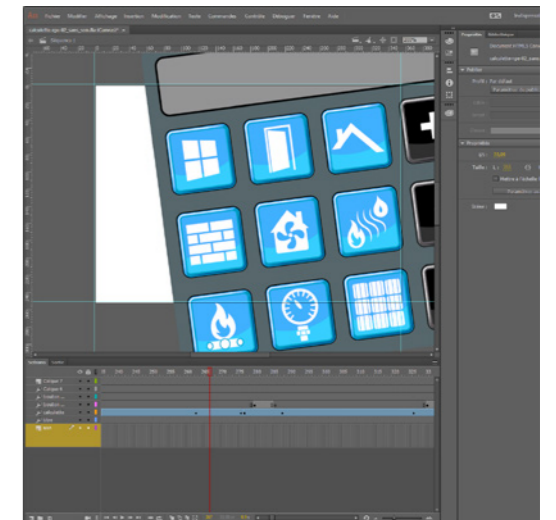
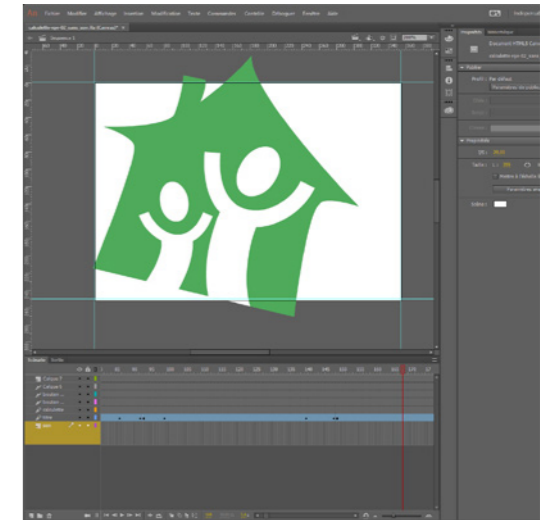
Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Animate, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75





Formation Adobe Premiere Pro

Présentation

Adobe Premiere Pro CC est un logiciel de montage vidéo. Premiere est capable d'importer un grand nombre de formats vidéo émanant de divers modèles de caméras ou même de tablettes et de mobiles. Chaque plan pourra être découpé à l'image près et positionné sur une « Time Line ». Grâce aux effets de « Transition », il sera possible de lier ces divers plans. Premiere gère l'audio, le titrage et le filtrage comme l'incrustation sur fond vert.

Pour les professionnels et les amateurs

Adobe Première Pro CC est utilisé dans le montage vidéo pour le cinéma et la télévision. Le full HD, le 4K, le 5K, le 8 K sont pris en charge par Premiere. Ce logiciel est un excellent compromis pour les amateurs. Sa facilité d'utilisation permettra la réalisation de vidéogrammes pour alimenter des chaînes YouTube (promotion d'une entreprise, d'un projet culturel, etc.) ou des vidéos familiales (mariage, voyage, etc.). Premiere est un logiciel qui fonctionne en autonomie. Toutefois, la connaissance des logiciels comme PhotoShop (logiciel de retouche d'images), Audition (logiciel de traitement et de montage sonore), After effects (logiciel d'effets spéciaux), Animate (logiciel d'animation) permettront de sublimer les réalisations. Les utilisateurs de logiciel 3D pourront incorporer leur animation dans les projets réalisés avec Premiere.

Premiere Pro permet de fonctionner de la façon suivante. Il faut tout d'abord importer les vidéos dans le « chutier ». Par la suite, il faudra recouper chaque plan afin qu'il réponde au rythme du projet. En fonction de la qualité du plan, il suffira de modifier la « chromie ». De nombreux outils permettent des réglages de grande précision. La fenêtre « effets » permettra de mettre en place toute sorte d'effets ou de transitions audio et vidéo. Ainsi l'image pourra être modifiée, par exemple, en opacité avec des modes de fusion. Il existe plus d'une centaine de variantes d'effets et de transition impossible à lister dans cette présentation.

La fenêtre de « montage » permet de placer les différents plans les uns à côté des autres pour proposer un montage. Chaque plan peut être déplacé dans le Time Line à tout moment. En plaçant des plans les uns sur les autres, il sera possible d'obtenir des transitions ou des transparences. À l'instar du montage des plans, il est possible d'empiler des fichiers audio pour réaliser une bande sonore composée de bruitages, de musique, voire de voix off. Premiere permet de modifier le volume du son sans avoir recours à d'autres logiciels.

Il est possible de créer des masques qui permettront de rendre visibles ou invisibles certaines parties de l'image. Grâce à la superposition, il sera possible de présenter, par exemple, plusieurs fois un personnage dans le même plan. L'incrustation sur fond vert est réalisable à moindre coût. Lorsque le montage est terminé, il suffit de l'exporter dans le format de destination, c'est-à-dire pour le cinéma, la télévision, un site Internet, sur DVD ou Blu-ray, une chaîne YouTube ou des vidéos d'entreprises ou familiales.

Adobe Premiere Pro CC est un logiciel dont l'approche est relativement facile et ludique. Les expériences utilisateurs que nous proposons dans la formation permettent de gérer un projet de façon cohérente en s'assurant d'utiliser les bonnes solutions et notamment les bons « Codecs » d'exportation.

Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Adobe Premiere Pro CC, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75

Présentation

After Effects est un logiciel d'animation et de « Compositing ». Le « Compositing » (en français, la « composition ») est un ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage. After effects permet l'importation de vidéo, d'image fixe, d'images vectorielles, d'objets 3D et de fichiers audio sous différents formats.

Ce logiciel fonctionne avec des couches que nous appellerons des calques. Des calques qui peuvent s'empiler. L'ordre des calques, grâce à la transparence des objets et des formes que nous appellerons des acteurs, pourra modifier l'ordre d'apparition des éléments. Le mode de fusion entre chaque calque permettra d'obtenir des résultats surprenants. L'ajout d'effet sublimer la présentation des objets. Les projets peuvent devenir complexes, possédant plusieurs compositions qui elles-mêmes possèdent toute une série d'acteurs avec de multiples effets. Grâce au « mini organisateur de composition » (organigramme), il sera facile de circuler dans le projet.

À l'instar des logiciels comme Animate, Premiere et des logiciels de 3D, il est possible de travailler avec des images clés. Le logiciel pourra ainsi produire des intermédiaires entre les images clés. Ainsi, chaque acteur de la scène pourra être modifié à des moments précis en appliquant des effets, des scripts et des modes de fusion. Chaque acteur peut, également, être animé. L'animation est liée entre la position de l'acteur et la position de la tête de lecture. Chaque image clé pourra être modifiée : position, échelle, rotation, opacité, etc. Les trajectoires obtenues entre deux images clés peuvent être modifiées à l'aide des courbes de « Bézières » propre au dessin vectoriel. L'éditeur de graphiques permettra la maîtrise des accélérations et des décélérations entre deux images clés. L'ensemble des réglages appliqués à un acteur peut être appliqué un autre acteur grâce à des réglages prédéfinis enregistrés par l'utilisateur.

After effects gère le composite 2D et le composite et 3D. Avec la 3D, Il sera donc possible d'orienter dans le temps et dans l'espace des objets fabriqués ou importés dans After effects. Grâce à la gestion des caméras, des lumières et des surfaces, il sera possible de créer des animations en trois dimensions. Les vues de côté, de face, de dessus et en perspective permettront de gérer la taille et la position des acteurs qui évolueront dans l'animation.

La fenêtre « Projet » permet une gestion des fichiers et propose de renommer, de dupliquer et de créer des arborescences ainsi que des dossiers. Dans cette fenêtre, la sélection d'un fichier permet l'affichage d'une miniature et des informations comme la taille, le codec, la durée, la cadence (nombre d'images par seconde), le format des pixels (rectangulaire au carré) et la fréquence d'échantillonnage de l'audio. After effects étant capable de gérer plusieurs sources et formats vidéo, ces informations sur les fichiers vidéo sont essentielles en raison du grand nombre de formats vidéo.

La fenêtre « Compositions » permet la gestion d'amalgame de calques, d'effets imbriqués entre eux, mais également un conglomérat de plusieurs compositions, etc. La partie droite de la fenêtre compositions contient une « Time Line » avec une tête de lecture. L'ensemble de ces informations forme le projet.

La fenêtre « prévisualisation » permet de faire des « prévisualisations RAM » et ainsi regarder une portion de projet (grâce à la commande « depuis cet instant ») dans sa réalisation finale contenant (vidéo et audio).

Le logiciel After effects est gourmand en vitesse de processeurs. Pour pouvoir travailler en vitesse réelle (sans prévisualisation RAM), il est possible de sélectionner différents modes d'affichage. Plus l'image sera pixélisée, plus il sera possible de voir sa composition en temps réel et par conséquent d'imposer un rythme attendu. L'affichage du compteur, en unités images et en unités secondes, permet un travail facilité et précis.

Comme tous les logiciels Adobe, il est possible de personnaliser l'interface. After effects propose de nombreuses interfaces de travail préconfiguré. After effects contient de nombreux panneaux ou fenêtres dont la taille est variable. Grâce au désencrage des panneaux, il sera facile de personnaliser l'interface sur deux écrans. L'espace de travail peut être sauvé avec un nom personnalisé.

Il est possible d'ajouter toutes sortes d'acteurs. La création d'« objet nul » permettra de parenter (association d'éléments) les objets entre eux. Le déplacement ou l'orientation d'un « objet nul » entraîne une modification simultanée des objets enfants. L'objet nul servira de contrôleur.

Il est possible d'attribuer toutes sortes d'effets à un acteur dans la scène. Les effets sont extrêmement nombreux et

Formation Adobe After effects

possèdent tous une multitude d'options et de paramètres. Les effets sont cumulables et leur hiérarchie permet d'obtenir des résultats différents. Les effets peuvent être animés et donc être déclenchés à tout moment afin d'apparaître plus ou moins progressivement.

La création de masques vectoriels permet de dessiner des formes qui cacheront ou laisseront voir des parties d'images sur lequel il sera possible d'appliquer de nouveaux effets. Afin d'augmenter la production, il est possible d'importer des « expressions » prédéfinies écrites en JavaScript. Les fichiers JavaScript correspondent à des mini plug-ins et permettent par exemple de créer des trajectoires complexes par le calcul mathématique. Si les modules JavaScript sont déjà programmés, il reste possible aux programmeurs de créer ses propres programmes.

Parmi les effets les plus attendus de ce type de logiciel, on citera le « Tracking ». Ce terme est employé pour faire référence aux différentes techniques permettant d'extraire les informations de mouvement depuis une séquence vidéo, et plus particulièrement les mouvements de caméra. Pour rendre plus concrète cette définition, on peut imaginer un plan fixe qui présenterait un camion blanc circulant de droite à gauche. La réalisation d'un logotype sous Illustrator pourra être importée et placée sur le camion. Grâce au « Tracking » le logotype donnera l'impression d'être appliqué sur le camion et suivre le mouvement de celui-ci de façon extrêmement réaliste.

Certains filtres permettent de rendre une ou plusieurs couleurs transparentes. Grâce à cette haute technologie, il sera possible de filmer sur fond vert pour ainsi placer une personne dans n'importe quelle situation. Les réglages possibles de ce filtre permettront une incrustation de qualité pour les parties les plus difficiles à traiter comme les cheveux.

La « rotoscopie » est une technique utilisée dans After effects qui consiste à relever image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle pour en transcrire la forme. Cette forme pourra servir de masques permettant un trucage supplémentaire. Pour illustrer la « rotoscopie », nous pourrions imaginer un personnage qui marche devant un mur blanc. Si notre besoin était de rajouter, par exemple, des graffitis, ceux-ci doivent être intercalés entre le personnage et le mur. Pour effectuer cette réalisation, il suffira de sélectionner le personnage sur chaque image afin de créer autant de masques que d'images et ainsi isoler le personnage.

La « rotoscopie » permet de faire ce travail de façon automatique.

Grâce After effects, il sera possible de proposer des projets de qualité professionnelle qui pourront transcender des productions vidéo.

Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Adobe After effects CC, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75





Présentation

En parlant de Lightroom, on ne peut pas s'empêcher de faire un rapport avec Photoshop. En effet, la société Adobe a constaté que Photoshop était utilisé par de nombreux photographes, mais ceux-ci n'utilisaient qu'une faible partie du logiciel. Les graphistes, les illustrateurs, les opérateurs PAO, les Web designers, les vidéastes ont besoin d'outils qui ne concernent pas le métier de photographe. C'est pourquoi Lightroom aura une approche professionnelle liée au métier de photographe. Il ne s'agit pas d'un Photoshop au rabais, il s'agit d'un logiciel destiné à un corps de métier spécifique. Les photographes ou les amateurs en photographie sont ainsi comblés par un logiciel à leur mesure.

Lightroom permet de gérer les flux de production photographique, en partant de l'importation des données depuis un périphérique jusqu'à la publication.

Lightroom est capable de gérer tous types de fichiers photographiques. Le photographe préférera de loin l'utilisation de fichiers au format « Raw ». « raw » est un format de fichier pour les images numériques. Ce n'est pas un format

standard, mais plutôt la désignation d'un certain type de fichier créé par des dispositifs tels que les appareils photo numériques ou les scanners et caractérisé par le fait de n'avoir subi que peu de traitement informatique. Chaque marque d'appareil photographique possède son format de fichier « Raw ». Par exemple, les fichiers Raw de la marque Sony possèdent l'extension « .Arw », chez Canon : « Crw » ou « Cr2 », Nikon : « .nef » ou « nrw », Fuji : « .raf », etc. La principale différence entre le format « Raw » et par exemple le format JPG, concerne le nombre de bits. Une image JPEG est le plus souvent codée sur 8 bits par couleur, soit 256 niveaux pour le rouge, 256 niveaux pour le vert, 256 niveaux pour le bleu. Une image « Raw » est le plus souvent codée en 12 bits ou en 14 bits. 12 bits sont égales à 4096 niveaux par couleur et 14 bits à 16 384 niveaux par couleur. Cette précision des informations va permettre des retouches dans les zones sous-exposées où les gris sont très sombres ou surexposés dans les zones ou les blancs trop clairs. Dans une image 12 bits ou 14 bits, il sera possible de faire réapparaître des motifs blancs d'une robe de mariée ou d'un voilage devant une fenêtre ou au contraire éclaircir une zone d'ombre permettant ainsi de révéler la présence d'objets ou de textures. Tous les appareils photographiques ne possèdent pas forcément le format de sauvegarde « Raw ». Cette option s'est démocratisée, mais il est nécessaire de vérifier cette information. En effet, le format JPG est un format compressé et difficilement retouchable sans faire apparaître des artefacts.

Lightroom permet d'importer des dossiers contenant de nombreuses images. Le photographe traitera en amalgame les photos de même nature. Ainsi, il opérera des modifications de colorimétrie. Ce groupe de modifications peut être sauvé sous forme de profil est appliqué à l'ensemble des images. Le gain de temps est manifeste. Si besoin, les images peuvent être retouchées individuellement après avoir reçu le profil colorimétrique.

Il existe plusieurs fenêtres qui permettent le traitement d'images. La



Formation Adobe Lightroom

fenêtre « développement » permet d'effectuer toutes sortes de retouche telle que des modifications de température, de teinte, d'expositions, de contraste, d'ombre, de clarté, ainsi que le traitement des hautes lumières, des noirs, des blancs, de la vibrance et de la saturation.

L'outil de recadrage, comme son nom l'indique, permet d'effectuer un recadrage. Grâce à son quadrillage, il sera possible de respecter la règle des tiers. L'outil suppression des défauts permet en un seul clic de supprimer certains détails disgracieux. On pensera naturellement aux points noirs, aux rides et aux grains de beauté lors du traitement d'un portrait. L'outil « yeux rouges » permet de faire disparaître cet effet. Sachez que lorsque l'on prend une photo, le flash se déclenche. Mais il se déclenche tellement vite que nos pupilles n'ont pas le temps de se rétracter et le flash éclaire le fond de notre œil composé de vaisseaux sanguins. C'est la partie qui tapisse notre œil que l'on voit en rouge. C'est pourquoi les appareils photo plus modernes envoient une série d'éclairs avant le coup de flash final. Les deux filtres « gradué » et « radial » permettent d'appliquer des réglages sur des zones rectangulaires ou elliptiques. Grâce aux réglages et, notamment, à la gestion des contours progressifs, les retouches seront invisibles.

L'outil le plus bluffant concerne le pinceau. Grâce au pinceau, il sera possible de délimiter une zone en peignant sur la photo. Cette zone subira les effets de l'ensemble des paramètres que propose le logiciel. Il deviendra facile d'illuminer un visage et augmenter le contraste en assombrissant le décor.

Lightroom est également un logiciel qui permet de traiter un répertoire photographique en appliquant des notes ou des étoiles afin de classer les photos par qualité. La gestion des métadonnées sera une source de renseignements précieuse pour le photographe. En effet, lorsque l'on transmet un document, de nombreuses données associées transitent avec lui. Peu d'internautes en ont conscience, pourtant, de nombreux formats de fichiers contiennent des données cachées ou métadonnées. Les formats d'images tels que TIFF ou JPEG sont parmi les formats les plus bavards. Ces fichiers, créés par des appareils photo numériques ou des téléphones portables, contiennent des métadonnées au format EXIF, qui peuvent renseigner la date, l'heure, voire les données GPS de l'image, la marque, le numéro de série de l'appareil ainsi qu'une image en taille réduite de l'image originale. Les appareils photographiques possédant la géolocalisation permettront de retrouver le lieu de prise de vue sur une carte. Pour les personnes qui ont un site Internet, il est possible de créer des diaporamas qui pourront être placés sur un site Internet permettant au photographe d'exposer son travail sur la toile.

Comme tout logiciel, il existe des plug-ins. Les plugins Google « Nik collwection » renforcent le potentiel de Lightroom. Lightroom est un logiciel qui permet de sublimer sa production photographique. Sa facilité d'utilisation en rend ce logiciel accessible à tous.

Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Adobe Lightroom CC, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher, vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75



Présentation

Adobe Bridge est un logiciel de gestion des ressources numériques destiné au classement des documents numériques. Parmi ces avantages incontestables, il est possible de visualiser l'ensemble des documents émanant des logiciels Adobe. En sélectionnant une photo, il sera possible de la visualiser et d'obtenir toutes les informations liées à l'image grâce à la fenêtre « Métadonnées ». Les métadonnées vont pouvoir servir à effectuer des recherches grâce aux informations qu'elles contiennent. Il est possible d'augmenter cet enrichissement en ajoutant des métadonnées. Sachez qu'en ouvrant une image JPG dans le bloc-notes, on peut constater la présence de textes et de symboles. Dans l'en-tête du fichier, on retrouvera toutes sortes de informations sur l'image et notamment l'utilisation du logiciel. En enrichissant les métadonnées d'une image, vous pourrez obtenir un meilleur référencement auprès de Google. Afin de simplifier l'importation de métadonnées dans une image, vous pourrez créer des modèles spécifiques qui pourront être ajoutés à une ou plusieurs images facilitant ainsi la création des métadonnées.

Adobe Bridge est un excellent « visualiseur » de fichiers. En sélectionnant un fichier Indesign, il sera possible de feuilleter les pages du document sans avoir à l'ouvrir. Ainsi tous les fichiers tels que le Wav, le MP3, SWF, etc. pourront être visualisés ou écoutés grâce à Adobe Bridge.

Grâce aux outils de recherche et aux filtres, il sera possible de visualiser les fichiers par type et d'en effectuer le classement. Cette possibilité de filtrage permet toutes sortes de classements. Il sera possible de classer les images, par sensibilité (ISO), par orientation (portrait ou paysage), par profil colorimétrique et bien sûr par mots-clés. Ainsi, ces critères communs vous permettront d'effectuer des regroupements de fichiers pour une classification ultérieure.

La commande « afficher les sous-dossiers » permet la visualisation des fichiers dans l'ensemble des dossiers sélectionnés facilitant ainsi la recherche de façon évidente. La création de « Favoris » permettra de stocker en mémoire des chemins vers des dossiers spécifiques évitant ainsi un grand nombre de clics pour arriver au dossier de destination.

L'utilisation de marqueurs, comme les étoiles, permet d'effectuer des classements en notifiant l'intérêt des fichiers et notamment des photographies.

Les touches rapides, telles que la touche « tabulation », permet de modifier l'interface afin de privilégier la zone de

stockage des images. Les plans de travail préprogrammés permettent un affichage différent en fonction des besoins. Le champ de texte correspondant à « rechercher » permet de trouver des photos par critères sur Adobe stock.

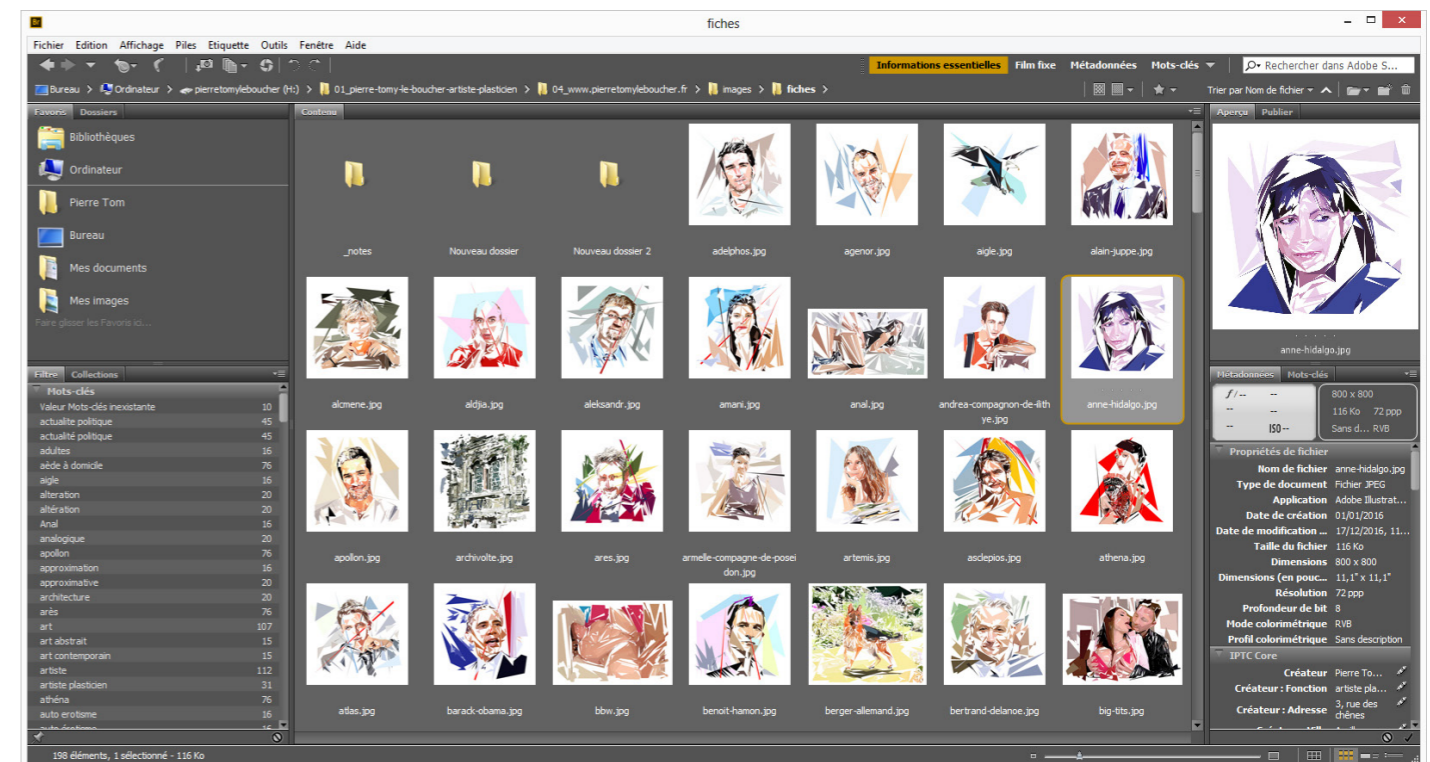
Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Adobe Bridge CC, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75



Présentation

Adobe Audition permet de travailler sur deux tableaux. Le premier concerne l'échantillon sonore qui pourra être travaillé de différentes manières et le deuxième concerne le mixage multipiste réalisé à partir de plusieurs échantillons sonores. Le passage entre le mode « forme d'onde » et le mode « multipiste » est instantané, ainsi il sera facile de parfaire le projet audio.

La partie « forme d'onde » permet de retoucher l'échantillon sonore en le visualisant de différentes façons comme la vue spectrale. La vue spectrale permet de retoucher un échantillon sonore en sélectionnant des zones à la manière d'un logiciel de dessin pour les modifier à sa guise. Il sera donc facile d'intervenir sur des fréquences spécifiques devenues visibles grâce à cette fenêtre. Il est, par exemple, possible de supprimer le bruit du tic-tac d'une pendule sans altérer le discours d'un personnage. La vue « forme d'onde » et la vision traditionnelle d'un échantillon sonore. Cette vue permet de supprimer ou de multiplier des éléments prélevés dans la dimension temporelle. Grâce à cette vue, il sera possible de supprimer des respirations exagérées, des bruits de fond, d'augmenter ou de diminuer la vitesse d'un échantillon tout en gardant sa fréquence et d'effectuer des opérations sur une portion d'1/1000 de seconde. Grâce aux outils sélection / copier / coller, il sera possible de doubler ou de modifier l'ordre des événements sonores.

La sélection d'une portion de la forme d'onde permet un traitement par « Rack d'effets ». Les « Rack d'effets » sont des containers qui contiennent plusieurs effets. Il sera possible d'imaginer des « Rack d'effets » contenant, par exemple, les effets suivants : traitement de la dynamique et réverbération.

Il est possible de préparer des enveloppes spécifiques personnalisées pour des traitements particuliers et répétitifs. Grâce à l'attribution de raccourcis clavier ces opérations permettront d'optimiser la production.

Le mode multipiste permet d'importer des formes d'onde en les disposant les unes sur les autres sur une ligne temporelle. Grâce à la puissance des Zooms, il sera possible de placer les échantillons de façon extrêmement précise.

Les commandes de volume et de panoramiques pourront être attribuées à chacune des pistes. Il sera même possible

de modifier le volume et le panoramique à l'intérieur de l'échantillon lui-même en dessinant des courbes de Bézier qui alterneront le son selon vos desiderata. Il sera possible d'ajouter des effets à chacune des pistes de façon individuelle. Il sera donc extrêmement facile de traiter le fond musical, la voix off, les bruitages d'une séquence.

Les productions d'Audition sont compatibles avec les autres logiciels Adobe. Grâce à ces passerelles, il sera possible d'effectuer des allers-retours entre les différents logiciels pour affiner la production. Certains préféreront réaliser une piste sonore qui sera exploitée dans un logiciel comme Premiere, After effects, Animate, pour y ajouter des images. D'autres importeront des images vidéo auxquelles il sera facile d'ajouter des événements sonores à des moments particuliers avec une précision dont l'unité devient l'image.

Adobe Audition permet de travailler de nombreux formats de fichiers et toutes les fréquences que propose les fabricants carte son. En effet, la bonne acquisition du son reste primordiale. Plus les fréquences seront élevées, plus il sera facile de retoucher le son sans créer d'artefacts sonore.

Adobe Audition est un logiciel relativement facile d'accès. Il peut donc être utilisé par des professionnels mais également par des amateurs exigeants.

Découvrir les formations à la carte

Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Adobe Audition CC, notamment celles utilisées par les différents corps de métier. La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75

Présentation

Il y a plusieurs façons de réaliser des sites Internet. Chaque solution a ses inconvénients et ses avantages et peut demander des prérequis spécifiques.

Dreamweaver est le logiciel qui permet de faire tous les sites Internet. Il demande au minimum une connaissance du HTML 5 et du CSS 3. La maîtrise du PHP et de JavaScript est indispensable pour réaliser des sites Internet dynamiques comme par exemple la gestion d'un forum, la gestion d'une boutique en ligne, etc. Les CMS comme « Joomla ! » et « WordPress » permettent de réaliser des sites dynamiques sans connaissance de la programmation. En effet, il suffit d'insérer des éléments dans des parties réservées. L'esthétique du site Internet est assujettie à la sélection gratuite ou l'achat de « Template ». Le template étant le design du site Internet. Pour les personnes qui ont besoin de réaliser des sites Internet très esthétiques avec une circulation organisée et qui n'ont aucune connaissance du HTML, du CSS, du PHP et du JavaScript utiliseront Adobe Muse.

Adobe Muse permet de réaliser des sites Internet dont vous pourrez maîtriser l'ensemble de la partie graphique puisqu'il suffira d'importer des images et des textes à la manière des logiciels de PAO. La gestion de la partie « responsive design » est relativement simple, puisqu'il suffit de positionner ou de redimensionner des éléments graphiques textuels en fonction de la taille du point de rupture. Le point de rupture correspond à la bascule entre les différents formats d'écran que l'on peut trouver sur les mobiles, les tablettes et les ordinateurs. Grâce aux nombreux modules (widget : petite application qui s'intègre au logiciel), il sera possible de réaliser toutes sortes de sites Internet.

Muse est un logiciel qui transcrit les éléments (textes et images avec leurs liens et comportements) positionnés sur la page en langage HTML, CSS, PHP, JavaScript. Lorsque le site est réalisé, il suffit d'utiliser la commande logicielle « télécharger vers l'hôte FTP », c'est-à-dire télécharger les données vers l'hébergeur et rendre ainsi le site fonctionnel. En tout premier lieu, Muse permet de créer des gabarits qui serviront à toutes ou à certaines pages. Ainsi le haut du site Internet contenant toutes sortes d'informations comme le header, l'accroche, le menu pourront être utilisé sur chaque page. Il est possible de créer plusieurs gabarits. La page principale permet de voir l'arborescence de l'ensemble des pages du site Internet. Lorsque l'on travaille sur une page spécifique, il est possible de travailler les textes avec des

styles de paragraphes et des styles de caractères. Chaque objet de la fenêtre peut devenir un lien (images ou textes).

La bibliothèque de « widget » permettra de créer des diaporamas, des formulaires, des menus ainsi que la création de panneaux (accordéon ou à onglet). Les widgets de la catégorie sociale permettent la gestion des réseaux sociaux tels que Facebook, Google+, LinkedIn, Pinterest. D'autres commandes permettent d'importer des vidéos comme YouTube et Vimeo. Il est même possible d'ajouter un bouton PayPal. Dans la fenêtre qui se nomme « bibliothèque », il sera possible d'installer des plug-ins gratuits et /ou payants qui permettront d'obtenir des possibilités supplémentaires comme par exemple la lecture de fichiers MP3, la lecture de vidéo avec la possibilité d'ajouter de nouveaux systèmes de présentation et d'animation des acteurs de la page. La partie « Responsive Design » permet de générer des mises en page fixe ou fluide. Afin de créer une passerelle, Adobe Muse propose la possibilité d'ajouter du code HTML afin d'obtenir des réalisations particulières. Lorsque le site est terminé, il est exporté dans un répertoire qui contient l'ensemble des éléments du site Internet, tels que le HTML, CSS, PHP, JavaScript, images, Sitemap (fichiers nécessaires pour le référencement d'un site Internet auprès de Google).

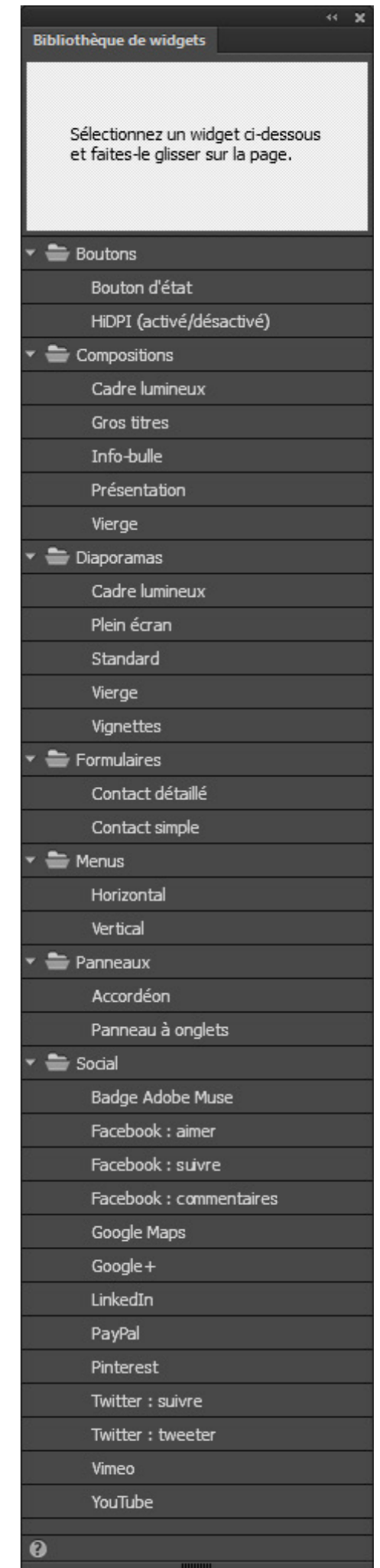
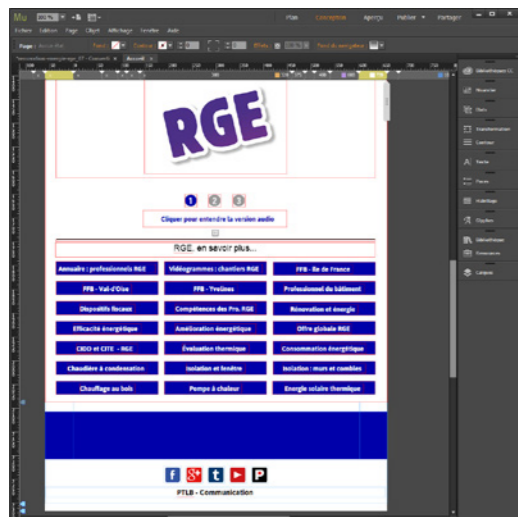
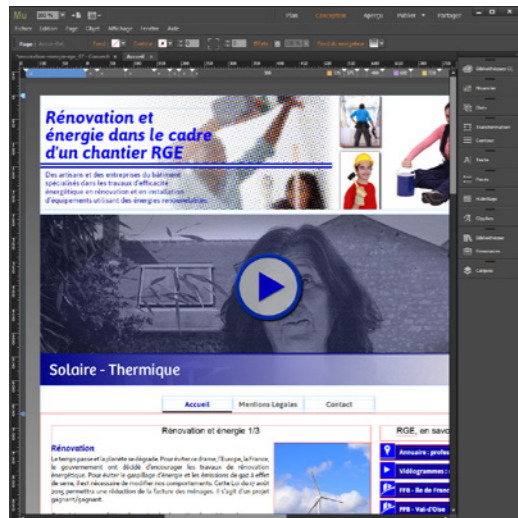
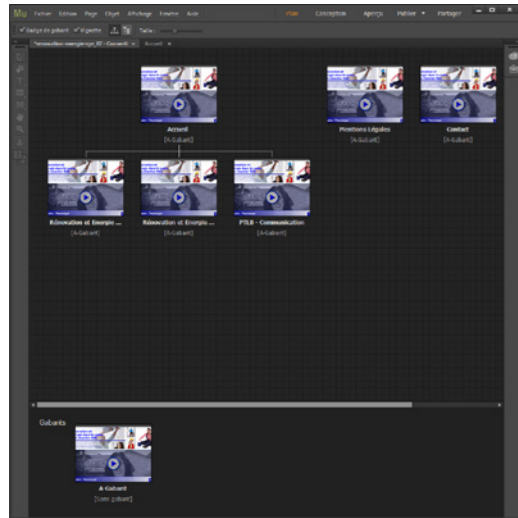
Les utilisateurs d'Indesign ou de Word seront avantagés lors de l'apprentissage d'Adobe Muse

Découvrir les formations à la carte

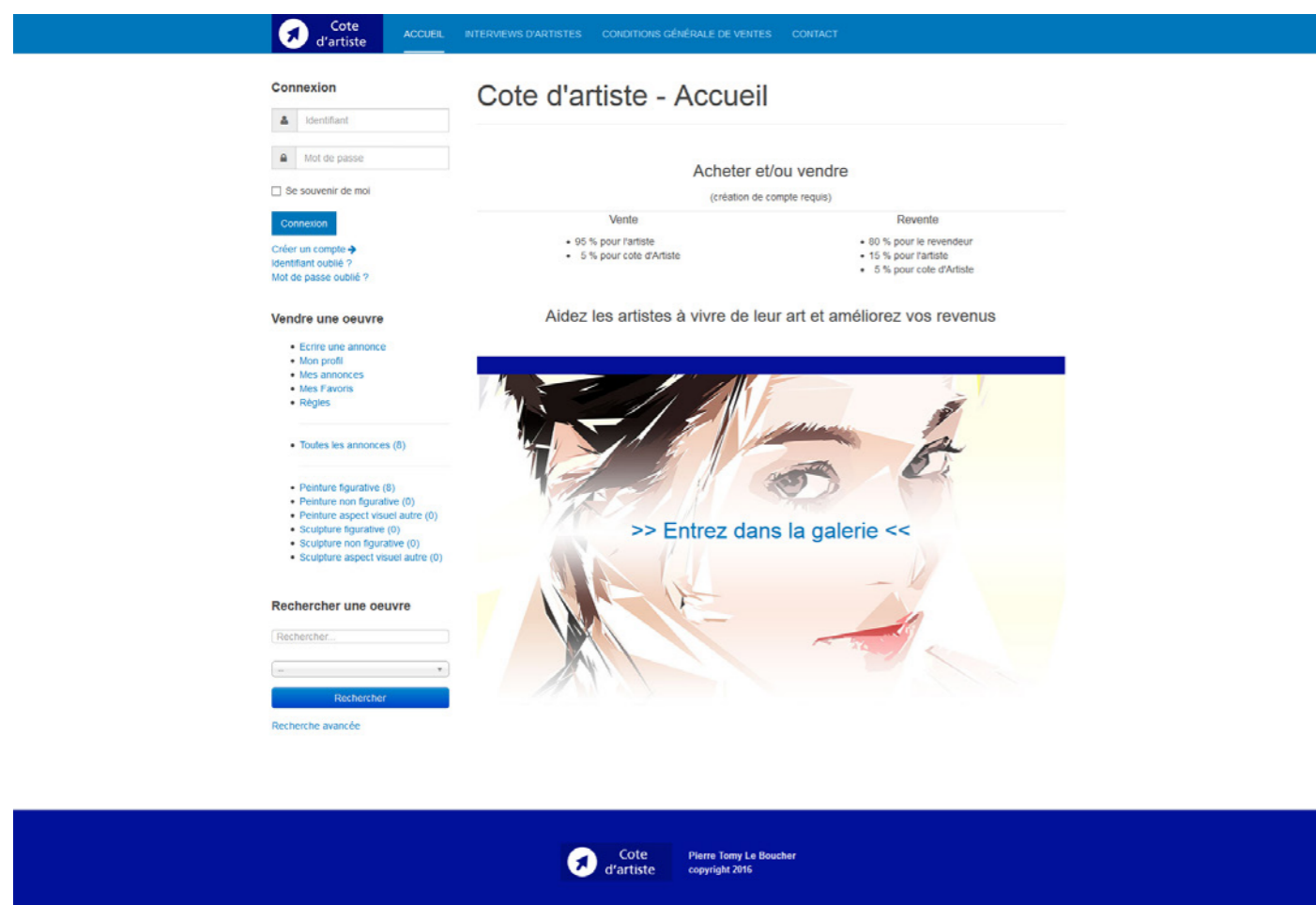
Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes d'Adobe Muse CC. La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un process personnalisé.

Pierre Tomy Le Boucher vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au
06 19 62 02 75



Formation Adobe Joomla !



Front office

Présentation

Joomla ! » est un CMS (système de gestion de contenu) libre, open source et gratuit. (CMS : en anglais pour Content Management System). Il est écrit en PHP et utilise une base de données MySQL. « Joomla ! » inclut des fonctionnalités telles que des flux RSS, des news, une version imprimable des pages, des blogs, des sondages, des recherches. « Joomla ! » est sous licence GNU GPL.

Les éléments que compose « Joomla ! » doivent être installés sur un serveur chez un hébergeur tel qu'Ovh, Amen, etc. Après l'installation il devient possible d'avoir accès aux deux parties du site internet : le « Front Office » et le « Back Office ».

Front office

Le Front Office est la partie visible du site internet. C'est dans le « Front office » que l'internaute pourra évoluer sur le site internet. Les possibilités de « Joomla ! » permettent d'afficher des textes, des images voire des galeries d'images, des vidéogrammes, des diaporamas, de la musique. Les

modules additionnels de « Joomla ! » sont tels qu'il devient possible de créer des boutiques en ligne.

Back-office

Le Back Office est également un site internet. Celui-ci est visible à la condition de s'identifier en tant qu'administrateur. L'administrateur pourra ajouter ou soustraire des modules de programmation. Il pourra créer des articles, les lier les uns aux autres ou les lier à des menus spécifiques.

Le Back-office permet de gérer l'apparence du site. Il est possible de modifier l'apparence du site internet à 2 niveaux.

- Niveau 1 : le « Template » (design du site)
- Niveau 2 : les CSS (feuille de style)

La première étape consiste à prendre un hébergement chez un hébergeur. C'est-à-dire un espace disque dur et un nom de domaine qui lui est associé. La plupart des hébergeurs offrent la possibilité d'installer « Joomla ! » en un clic. Si ce n'est pas le cas, il suffit de copier l'archive de « Joomla ! » (Après l'avoir désarchivée) sur le disque dur de l'hébergeur via un logiciel de Ftp.

Après cette opération, le site Internet est actif et visible sur le Web. Le site Internet est composé de données « exemple », telles que des images et des textes. Un certain nombre de modules sont installés.

Grâce aux informations fournies par l'hébergeur, il sera possible d'afficher le back-office. C'est-à-dire l'endroit où il sera possible d'activer ou de désactiver des modules en fonction de vos besoins. Les textes proposés en démo pourront être remplacés par des vrais textes. Grâce à des outils de mise en page, il sera possible d'importer des textes et des photos et les placer selon vos besoins.

Il existe des milliers de modules qui pourront facilement s'ajouter aux modules existants. De nombreux modules permettent d'importer des vidéos, des lecteurs audio, des formulaires, des diaporamas. Il existe également d'autres modules qui permettront d'améliorer la sécurité, la gestion du référencement et bien sûr toutes sortes de modules e-commerce.

Chaque module installé peut être désinstallé. L'utilisation est, dans certains cas, extrêmement simple et, dans d'autres, beaucoup plus difficile à mettre en œuvre. La gestion d'une

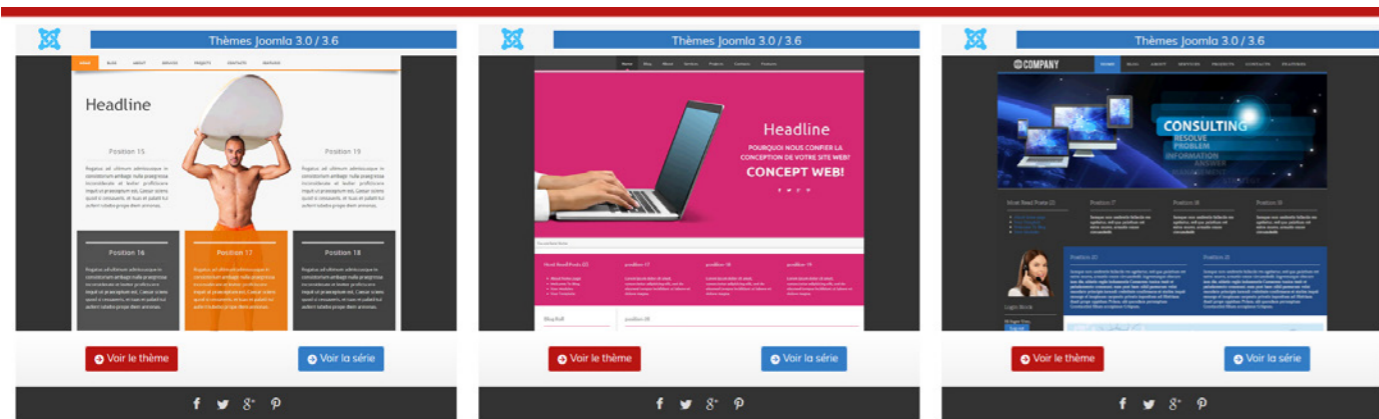
Formation Adobe Joomla !

boutique permet d'importer des articles, leur prix, mais également la gestion des factures, des frais de poste, de TVA, de gestion de stock, etc. Il existe même des modules qui permettent de sauvegarder le site Internet sous forme d'archives qu'il sera possible de réinjecter en cas de panne ou de transfert du site Internet.

Il est possible à l'administrateur d'ouvrir des droits à certains utilisateurs afin que d'autres personnes puissent ajouter des articles, faire des corrections, etc.

La création de comptes, pour les internautes, permettra la gestion d'envoi d'e-mail automatique selon le type de modules auxquels les personnes sont associées.

La partie esthétique du site est gérée par les « Templates ».



Joomla-thèmes.fr, c'est les membres qui en parlent le mieux...

AVEC LES THÈMES-KITS : J'INSTALLE / JE CLIQUE / J'AI UN SITE



Les « Templates » s'installent à la manière de l'installation des modules tels que les « composants » et les « plug-ins ». Les « Templates » gèrent la gestion de l'affichage. Via quelques opérations, il sera possible de placer un article à gauche ou à droite selon votre bon vouloir. Les « Templates » ont une esthétique prédéfinie dont il est plus ou moins facile de modifier l'apparence. Il existe de nombreux « Templates » à télécharger. Certains sont gratuits et d'autres sont payants. Il est impératif de vérifier le bon fonctionnement d'un « Templates » avec l'ensemble des modules qui seront utilisés.

« Joomla ! » est l'une des meilleures solutions pour réaliser des sites dynamiques sans être programmeur.

Découvrir les formations à la carte

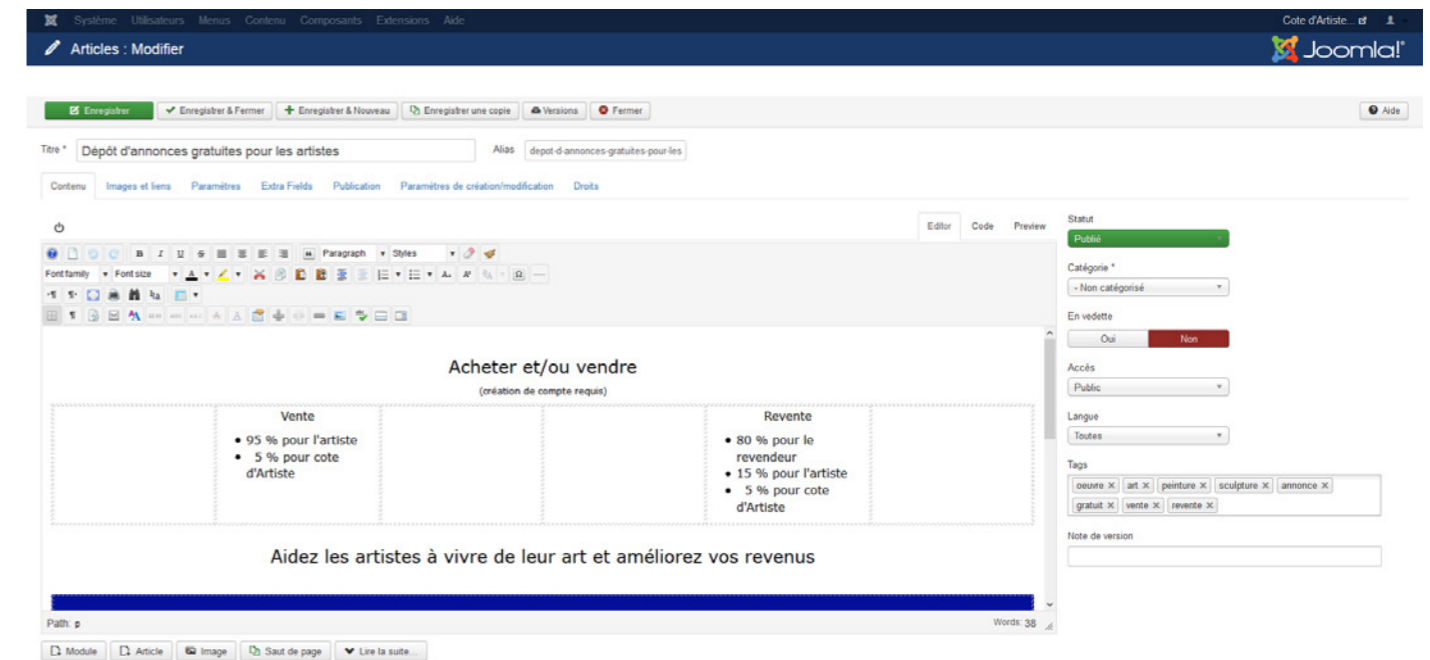
Les salariés d'une entreprise n'ont pas forcément besoin de connaître l'ensemble des commandes « Joomla ! ». La présentation des différents logiciels de production permettra de déterminer les besoins spécifiques des salariés de l'entreprise. En effet, il est souvent préférable de travailler à l'aide de plusieurs logiciels en intégrant la problématique métier. Grâce à nos formations modulaires (à la carte) nous pourrions déterminer une stratégie et un processus personnalisés.

Pierre Tomy Le Boucher vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75

Back office



Présentation

La photographie numérique ne révolutionne ni la prise de vues ni la retouche d'images. Elle donne de nouvelles possibilités sans bousculer les fondements mêmes de cet art. La photographie numérique est régie par les mêmes mécanismes et elle répond, dans une large mesure, aux mêmes exigences que la photographie traditionnelle. La nouveauté vient des outils et des techniques de création qui modifient nos habitudes de travail.

Au-delà de son aspect ludique et grand public, la photographie numérique nécessite un apprentissage et la maîtrise de fonctions, parfois sophistiquées, non pas pour rattraper des erreurs de la prise de vue, mais pour corriger et améliorer l'image en développant son propre sens de l'interprétation.

Les images numériques

La création d'une image numérique suppose la présence d'un capteur (CCD, CMOS, Super CCD ou tri-CCD pour les appareils de prise de vues et barrette pour les scanners). Le capteur produit une image composée d'une grille de pixels pour obtenir une quantification sur trois couleurs : rouge, vert et bleu (RVB ou RGB en anglais). Le codage en bits permet d'obtenir le nombre de couleurs. Un codage avec 8 bits par canal permet d'obtenir les 16,7 millions de couleurs satisfaisantes à l'œil. Reste ensuite à traiter l'image avec la conversion du signal analogique en données numériques, c'est le rôle du convertisseur « Analogique/Numérique ».



Le choix de l'objectif

Les systèmes optiques utilisés dans les APN (Appareil de photographie numérique) sont similaires à ceux des appareils traditionnels. Ils se caractérisent toujours par leur longueur focale et leur ouverture qui conditionnera leur luminosité.

La longueur focale, associée à la taille du capteur photosensible, détermine le champ angulaire de l'appareil photo et donc indirectement la dimension du sujet.

Les optiques offrant une focale inférieure à 50 mm (dont la référence est un appareil argentique d'un format de 24 x 36 mm) sont classées parmi les grands-angles. Elles couvrent un champ de vision variant entre 50 et 90° environ. On classe parmi les «super-grands-angles» les optiques de 21 mm et inférieures dont le champ dépasse 90°.

Les optiques offrant une focale supérieure à 50 mm (24x36) sont classées parmi les téléobjectifs. De par leur grandissement qu'ils entraînent, leur champ est réduit à quelques dizaines ou quelques degrés. Leur longueur focale n'a pas vraiment de limites puisque certains photographes fixent le boîtier de leur APN sur des télescopes pour photographier le ciel, leur lunette ou leur télescope ayant une longueur focale résultante qui atteint plusieurs mètres.

Les zooms restent intéressants par leur polyvalence, mais c'est parfois un inconvénient, car les modèles grand public et donc « bas de gamme » présentent souvent une forte distorsion aux focales extrêmes et leurs images présentent un sérieux manque de netteté dans les détails, indépendamment de la résolution atteinte par le capteur.

Le deuxième paramètre est le rapport focal ou l'ouverture relative de l'optique, le fameux nombre « f ». Il varie généralement entre 1.2 et 22. Plus le chiffre est petit, plus l'ouverture du diaphragme est grande et laisse passer de lumière. En corollaire, une petite ouverture relative (f : 1.2) exigera un



temps d'exposition plus court qu'une grande ouverture relative (f:22), car cette dernière ferme le diaphragme et ne laisse passer que très peu de lumière. En revanche, une grande ouverture relative (f:11-22) permettra d'augmenter la profondeur de champ et d'obtenir des images nettes sur une plus grande profondeur, d'autant plus étendue que la mise au point sera réalisée à grande distance ou sur l'infini.

Accessoires

Il existe toutes sortes d'accessoires autour de l'appareil photographique. Il y a les accessoires qui sont propres à l'appareil photographique comme les objectifs, les batteries, les cartes mémoire, les boîtiers de protection, les transmetteurs wi-fi, les micros, les télécommandes, les œilletons, les câbles, et les flashes. Les autres accessoires concernent l'éclairage, les fonds, les trépieds, les stabilisateurs. À cette liste, on pourra rajouter les périphériques de traitement d'images : ordinateur, disque dur, logiciels de traitement d'images et imprimante. Heureusement, tous ces accessoires ne sont pas obligatoires. Il est nécessaire de connaître leur utilisation afin d'effectuer des choix stratégiques (budget) en fonction du résultat à obtenir.

La profondeur de champ

Très souvent oubliée sur les appareils autofocus dits «évolués», la profondeur de champ est pourtant un paramètre essentiel dans le rendu de l'image.

La profondeur de champ est la distance qui sépare le premier plan net du dernier plan net.

Selon son épaisseur, elle va permettre d'isoler le sujet de l'arrière-plan ou au contraire d'obtenir une netteté impeccable sur l'ensemble de la photo.

L'étendue de cette zone dépend de plusieurs paramètres de la prise de vue – notamment de l'ouverture du diaphragme, de la distance de mise au point et des dimensions de la surface sensible – mais aussi des conditions d'observation de l'image finale. Dans la plupart des cas, la distance de mise au point est imposée par le sujet, la taille de la surface sensible par le matériel ; aussi, l'ouverture est le principal réglage qui permet de modifier

la profondeur de champ. La connaissance de la profondeur de champ est nécessaire à la maîtrise des prises de vues, en photographie comme en cinéma et en vidéo. Son contrôle est indispensable pour mettre en valeur un sujet dans les techniques de portrait, de paysage et de nature morte. Plus la profondeur de champ est étendue, plus elle intègre le sujet dans son environnement ; pour cela, il convient de fermer le diaphragme. A contrario, plus elle est courte, plus elle l'isole ; il faut dans ce cas ouvrir le diaphragme.

Les modes et les priorités

Mode manuel

Dans ce mode, le photographe est totalement responsable des deux paramètres (vitesse et diaphragme) de son exposition. Le posemètre indique dans le viseur quelle est, selon lui, l'exposition correcte. Il sera possible de jouer à chaque fois sur l'ouverture du diaphragme et/ou sur la vitesse d'obturation, l'affichage du viseur signalera quel est, en divisions de diaphragme ou en paliers de vitesse, l'écart entre les réglages du photographe et ceux que propose le posemètre. Le système sera très performant entre les mains d'un photographe confirmé qui peut, s'il le désire, introduire une correction de l'exposition suivant le sujet.

Les appareils connectés à des ordinateurs en temps réel permettent de visualiser instantanément le résultat.

Mode priorité à la vitesse

C'est du temps de pose dont dépend la netteté d'un sujet mobile. Avec tous les sujets mobiles, on a presque toujours intérêt à suivre le déplacement et à déclencher «un peu avant» que le sujet ne se place dans le cadrage souhaité. «Un peu avant» à cause du temps qui s'écoule entre le moment où l'on presse le déclencheur et le moment où l'obturateur fonctionne (temps nécessaire à l'autofocus et à la cellule). En suivant ainsi son sujet et en adoptant une vitesse volontairement plus faible, on obtient une image où seul le sujet mobile est net alors que les éléments statiques sont flous. C'est le «filé» qui traduit la notion de vitesse.

Exemples :

- Une danseuse évoquée par une traînée évanescence 1/15s, 1/8s
- Cascade à faible vitesse où chaque goutte devient un trait



Formation Photographie

La priorité doit être donnée à la vitesse quand on utilise une longue focale à main levée. La vitesse minimale à main levée doit être au moins égale à la focale de l'objectif.

Mode priorité au diaphragme

Avec un reflex, il faut savoir exploiter au maximum la possibilité qui nous est offerte de prévisualiser l'image dans le viseur et bénéficier, si on le désire, de la meilleure répartition de la profondeur de champ. Pour cela, il faut utiliser le test de profondeur de champ. La profondeur de champ, c'est l'étendue sur laquelle une image est parfaitement nette. Cette étendue dépend de la focale de l'objectif employé, du diaphragme utilisé pour la prise de vue et de la distance de mise au point de l'objectif.

Si le niveau d'éclairage est suffisant pour la sensibilité du film et que, par conséquent, le problème de la vitesse minimale ne se pose pas, il est possible d'en profiter pour répartir au mieux la profondeur de champ selon l'effet à obtenir. Pour une grande profondeur de champ, le photographe optera pour une courte focale et/ou une petite ouverture du diaphragme.



Pour une faible profondeur de champ réduisant la zone de netteté au seul sujet principal du cadrage le photographe choisira un téléobjectif et/ou une grande ouverture du diaphragme.

Si le temps de pose est trop court (1/4000 – 1/8000) pour travailler à pleine ouverture, il reste deux possibilités :

- prendre un film plus lent (50-25 ISO)
- placer devant l'objectif un filtre gris-neutre qui va absorber de la lumière et ainsi obtenir une vitesse plus faible.

Mode programme automatique

C'est le mode tout automatique. C'est alors l'appareil qui, compte tenu de la sensibilité du film et de la focale de l'objectif, va déterminer une vitesse et un diaphragme en fonction de la lumière.

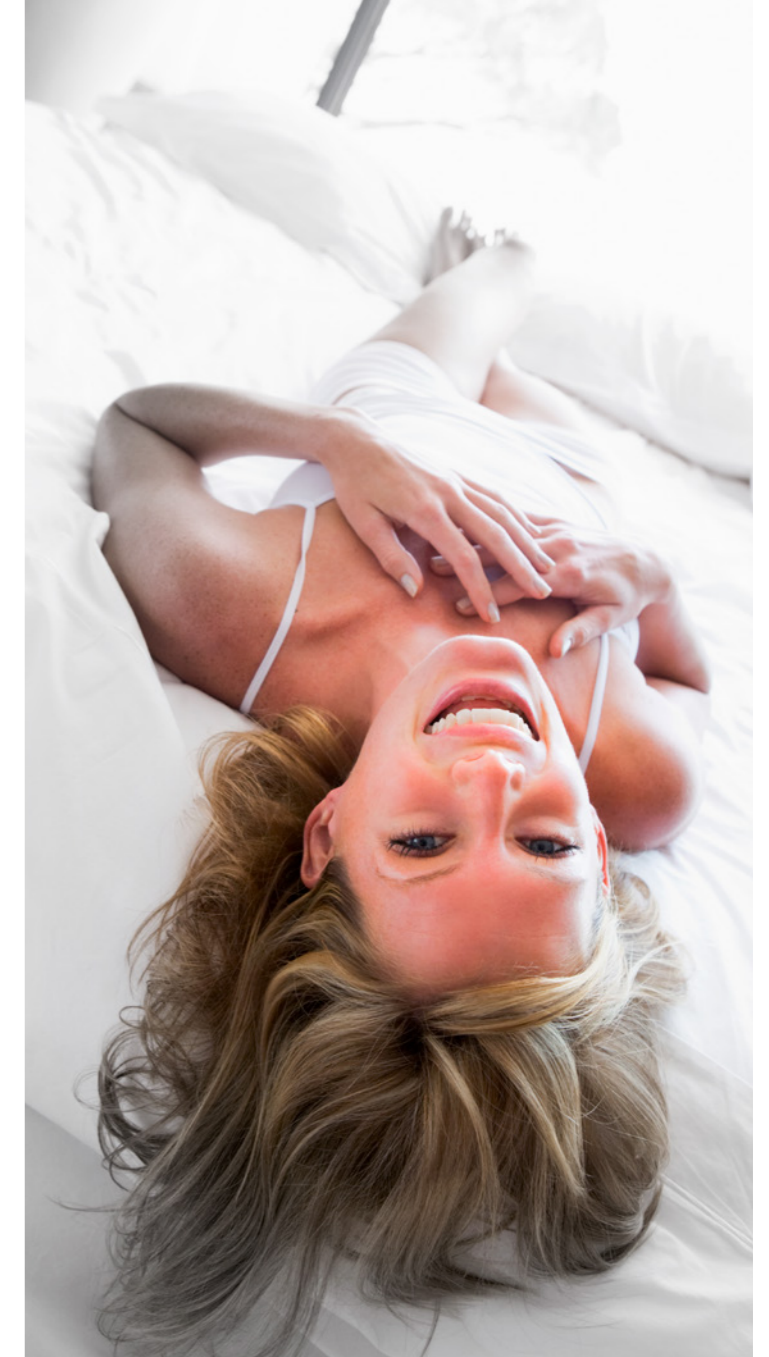
Le photographe ne maîtrise plus rien. Il peut se consacrer entièrement au cadrage et à la composition. Grâce à ce mode, il est sûr de réaliser une bonne photo dont les réglages seront moyens. Le résultat obtenu n'aura rien de personnel.

Par contre, c'est le programme par excellence du reportage où il faut saisir des scènes très fugaces.

Mode programmes résultat

Il s'agit de petits programmes qu'il faudra sélectionner en fonction du type de photographie. Ces petits programmes permettent d'obtenir un meilleur résultat qu'une prise de vue réalisée dans le mode standard. En effet le mode sport favorisera les grandes vitesses. Le mode paysage favorisera la profondeur de champ en jouant sur la vitesse et le diaphragme. Le mode portrait proposera une faible profondeur de champ pour isoler le sujet du fond. Le mode macro donnera une forte prédominance à la profondeur de champ tout en conservant une vitesse suffisante pour éviter les flous de bougé.

Ainsi le total béotien peut-il se targuer de réussir toutes ses photos... Comment pourrait-il en être autrement ?



Cadrer et composer une photographie

Horizontal ou vertical ?

C'est la première décision à prendre lorsque l'on cadre un sujet. D'une façon générale, une image paraît mieux équilibrée, plus stable si elle est placée en largeur, car ce cadrage correspond à une vision humaine. En effet, nos yeux balayent l'espace de gauche à droite, d'où cette impression... Il faut noter également que la prise en main des boîtiers est horizontale.

Cadrage horizontal

On appelle le cadrage horizontal, le format « paysage ». Il est vrai qu'il convient tout à fait à la prise de vue d'une scène générale (paysage, groupe de personne...) et toutes les actions qui se déroulent sur la largeur (course de voiture par exemple).

Cadrage vertical

L'œil est moins habitué aux compositions verticales, car il doit balayer la photo de haut en bas. De plus, une impression optique nous fait croire qu'une photo cadrée verticalement est plus grande qu'une photo prise horizontalement (plus précisément que les deux extrémités sont plus éloignées sur la photographie verticale !).

Du coup, l'œil humain accorde moins d'importance aux éléments se situant tout en haut ou tout en bas de l'image.

On appelle le cadrage vertical, le format « Portrait ». En effet, il convient particulièrement aux prises de vue de portraits ou de sujets ou d'actions se déroulant dans la hauteur (escalade par exemple).

Le format de prise de vue aura donc une réelle incidence sur la signification qui sera donnée à la photo.

Photographie au flash

Le flash n'est pas tout à fait un accessoire passif que l'on peut oublier sur un APN en espérant qu'il fera son travail correctement. Le flash émet de la lumière, celle-ci présente des particularités et notamment une température de couleur (degré Kelvin - couleur chaude ou froide) avec certaines puissances générant des ombres, des reflets, et selon le type de flash, des yeux rouges, etc.).

Le flash est généralement synchronisé à 1/250ème de seconde, quels que soient les paramètres de la prise de vue (cela peut varier selon les modèles, entre une vitesse de synchronisation variable comprise entre 1/60-1/500ème ou une vitesse fixe). La durée de l'éclair est donc indépendante de la vitesse d'obturation, elle dure quelques millièmes de seconde, mais sa puissance dépend de la quantité de lumière ambiante mesurée à travers l'objectif (TTL) et varie donc en fonction de l'ouverture.



La retouche photographique

Il existe de nombreux logiciels de retouche photographique. Chez adobe, le logiciel Lightroom est destiné aux photographes (voir notre formation sur Adobe Lightroom). Le logiciel Photoshop est un logiciel de traitement d'images destinées aux photographes, mais également à d'autres corps de métiers. (Voir notre formation sur Adobe Photoshop). Il existe d'autres logiciels tels que Affinity photo, PhotoFiltre, Gimp, PaintShop Pro, Paint shop Pro Ultimate, PhotoFiltre studio, Photo & Graphic Designer, Pixelmator, ACDSsee Pro, AfterShot Pro, Capture One Pro, Darktable, DXO Optics Pro, RawTherapee, Picasa, Digital Photo Professional.

Les formats d'images

JPEG (.jpg) :

Il s'agit d'un format à taux de compression variable (basse, moyenne et haute qualité). La compression a pour but d'alléger le poids du fichier afin d'augmenter la capacité de stockage ou d'accélérer la durée de l'enregistrement ou d'affichage. Mais chaque compression entraîne la perte irréversible de pixels. (Compression destructive).

TIFF (.tif) :

C'est un format non compressé (il est toutefois possible d'utiliser une compression mathématique non destructive comme le format LZW).

RAW (. extension suivant le constructeur) :

C'est un format propriétaire proposé par certains appareils numériques. L'image « Raw » doit être ouverte à l'aide du logiciel fourni avec l'appareil (ou d'un plug-in additionnel Photoshop) avant d'être convertie en Tiff ou Jpeg.

PSD (.psd) :

C'est le format utilisé par Photoshop pour enregistrer le travail en cours. Ce format conserve notamment les calques.



SanDisk
Extreme PRO

256 GB

160 MB/s*

SanDisk

Le stockage et la gestion d'images

En raison de l'augmentation de la taille des cartes mémoire et de l'autonomie des batteries, le photographe a tendance à réaliser un grand nombre de prises de vue. Le prix des disques durs ne cesse de baisser avec des capacités de stockage toujours plus importantes. Cela permet aux photographes de stocker des milliers de photographies sur plusieurs disques durs et notamment des disques amovibles. Grâce aux métadonnées contenues dans les images, il sera possible d'effectuer des classements.

Les critères seront le type de fichier, les mots-clés, les dates de création, l'état de modification, l'orientation, les proportions, le profil colorimétrique et les valeurs liées à caméra « raw »

L'un des meilleurs logiciels de classement s'appelle Adobe Bridge « voir notre formation sur Adobe Bridge »

Découvrir les formations à la carte

Pierre Tomy Le Boucher vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75

Formation vidéo numérique



La réalisation de vidéogrammes impose l'établissement d'un langage commun, c'est pourquoi il vous sera proposé un organigramme présentant l'ensemble des possibilités offertes par ce stage avec la présentation du matériel et des logiciels utilisés.

L'analyse d'un court métrage

Les films diffusés au cinéma ou à la télévision ainsi que les reportages, les publicités, les émissions sont regardés par tous. Les qualités esthétiques, les histoires, etc. sont autant d'éléments qui sont livrés à la sagacité des spectateurs. Il est peu probable qu'une réalisation moyenne diffusée à la télévision soit supportée par un téléspectateur français. Les images médiocres obtenues par des téléphones filmés par des badauds ont une caractéristique de vérocité et viennent enrichir les informations d'un journal télévisé. La qualité des productions françaises est due à de grands professionnels avec de nombreux moyens. Grâce à l'analyse d'une série de séquences vidéo, il sera possible de comprendre et de mesurer ce langage spécifique qu'est celui du cinéma. Une analyse iconographique permettra d'appréhender les notions d'ambiance, de découpage, de tonalité, de rythmicité. L'analyse sémiologique permettra de comprendre le langage des images avec leurs référentiels : « je vois ce que je suis ! ».

Le timeline et scénario

Dans un cadre défini, le groupe de stagiaires réfléchira et proposera la réalisation de la mise en place d'un concept, d'un thème ou plus simple une histoire. La faisabilité du projet sera prise en compte dans le cadre des locaux et accessoires à disposition. Ce projet collectif proposera de répondre aux questions « quoi, pourquoi et comment ? ». Le groupe établira la mise en place de la rythmicité du film sous une forme graphique. L'analyse de ce scénario et de ce timeline permettront d'apporter des corrections et faire de nouvelles propositions.

Le scénarimage (Story Board)

Le groupe de stagiaires mettra en place la représentation graphique et l'intention du déroulement de l'histoire par le biais de dessins réalisés de façon simple et présentée de façon linéaire. Ce scénarimage permettra d'envisager le cadrage, la position de la caméra par rapport au sujet, le timing, les propositions de bruitages, les autres effets sonores et la musique. La représentation graphique et l'intention du déroulement de l'histoire

L'avant-tournage

À partir des éléments du scénarimage, le groupe de stagiaires proposera la répartition des rôles ainsi que les dialogues en n'établissant le caractère de chaque acteur en fonction de l'histoire et du concept à faire passer. Les accessoires devront être simples ou stylisés pour ne pas bloquer le processus de production.



Formation vidéo numérique

Le tournage

En raison de la durée du stage, le film ne contiendra que quelques scènes composées d'un certain nombre de plans. Idéalement, chaque stagiaire doit endosser tous les rôles : techniciens (prise de vue, lumière, son, accessoiriste, etc.), réalisateur et acteur.

La connaissance de la technique

Pendant la formation, il sera distillé, au moment opportun, des connaissances techniques qui permettront de ne pas limiter la création. Cette information technique permettra d'éviter des réalisations périlleuses. Seront étudiés pour répondre à l'exigence de la formation : la caméra vidéo, l'ordinateur, les cartes son, les compressions de fichiers (Codec), la diffusion sur des sites Internet, la diffusion sur YouTube, Vimeo, Dailymotion. Seront également abordées les notions de gravure telle que les simples couches, les doubles couches, le Blu-ray, etc.

A chacun sa place

Afin que chaque stagiaire puisse occuper l'ensemble des postes, il sera organisé une répétition globale. Par la suite chaque scène sera tournée par une équipe ainsi constituée. Le réalisateur de la scène dirigera les acteurs et les techniciens. Les scènes successives permettront de faire tourner les rôles.

- Le réalisateur sera responsable d'une scène composée de plusieurs plans. Il organisera les répétitions et le placement des personnes dans l'espace.
- Les acteurs joueront leur rôle selon les directives du réalisateur
- Le cadrage sera sous la responsabilité du cadreur (cameraman)
- La prise de son sera sous la responsabilité du perchman
- L'éclairage sera sous la responsabilité du responsable lumière
- L'accessoiriste sera responsable, s'il y a lieu des costumes et du maquillage. (HMC : Habillage, coiffure, maquillage)

La post-production

La post-production sera réalisée en groupe. En fonction de l'entreprise, et du nombre d'ordinateurs à disposition, les équipes seront réparties en travaillant chacun sur des scènes spécifiques.

Le film sera monté dans son entier en y incorporant la musique, les bruitages et éventuellement des voix off. Chaque étape sera complétée d'informations techniques.

Les deux dernières heures de la formation serviront à l'analyse de la production réalisée pendant le stage ainsi qu'un jeu de questions-réponses sur certains dispositifs qui n'auraient pas été mis en lumière ou qui répondent à des préoccupations particulières.

La post-production sera réalisée sur Adobe Premiere, Adobe Audition, voire After effects.

Découvrir les formations à la carte

Pierre Tomy Le Boucher vous propose une présentation gratuite (sur site) des formations proposées par le centre de formation. Le jeu de questions / réponses permettra d'apporter des réponses concrètes aux salariés.

Organisation et renseignements au

06 19 62 02 75



Formation Sémiologie et Iconographie

Cette formation a pour but de proposer des schémas de compréhension concernant les images, les messages visuels, qui nous entourent. Ces images sont souvent composées de symboles dont les références sont souvent perdues dans le temps. De nombreux exercices et exemples permettent de fixer les idées, les concepts de cette formation.

La première partie de cette formation permet d'engager une prise de conscience des éléments sémiologiques contenus dans les images. Chaque exemple permet de porter une réflexion sur ce qui fait sens dans l'image. Certaines de ces images seront puisées dans l'histoire de l'art tel que les œuvres d'Orazio Gentileschi, Joseph Kosuth, Francis Picabia, Tristan Tzara, Alphonse Allais.

Extrait de la formation

« La Trahison des images (1929, huile sur toile, 62 x 81 cm, Art Institute of Chicago) est un des tableaux les plus célèbres de René Magritte. Il représente une pipe, accompagnée de la légende suivante : « Ceci n'est pas une pipe. » L'intention la plus évidente de Magritte est de montrer que, même peinte de la manière la plus réaliste qui soit, un tableau qui représente une pipe n'est pas une pipe. Elle ne reste qu'une image de pipe qu'on ne peut n'y bourrer, n'y fumer, comme on le ferait avec une vraie pipe, de la même façon que « le mot « chien » ne mord pas », comme le disait le sémiologue américain William James. »

La deuxième partie de cette formation concerne la sémiologie proprement dite, c'est-à-dire l'étude des signes iconiques dans les processus de communication et de signification. Le formateur propose à travers différents exemples d'étudier le mécanisme de la vue et de la vision en proposant une définition du mot « image ». Différents sujets ou thèmes autour de la notion de représentation sont abordés comme « l'image et la ressemblance », « les images d'Épinal », « les notions d'iconoclaste, iconodule, iconophile » et bien sûr « les métaphores ».

Extrait de la formation

« Le terme d'image est tellement utilisé, avec toutes sortes de signification sans lien apparent, qu'il semble très difficile d'en donner une définition simple, qui en recouvre tous les emplois. En effet, qu'y a-t-il de commun de prime abord, entre un dessin d'enfant, un film, une peinture pariétale ou impressionniste, des graffitis, des affiches, une image mentale, une image de marque, et ainsi de suite ? Le plus frappant est que, malgré la diversité des significations de ce mot, nous le comprenons. Nous comprenons qu'il indique quelque chose qui, bien que ne renvoyant pas toujours au visible, emprunte certains traits au visuel et, en tout état de cause, dépend de la production d'un sujet : imaginaire ou concrète, l'image passe par quelqu'un, qu'il a produit ou la reconnaît. »

La troisième partie revient sur les origines de la sémiotique, de la linguistique et de la théorie des signes. Le formateur fait le parallèle entre

la sémiotique et la sémiologie en évoquant Charles Sanders Peirce et Ferdinand de Saussure. Les stagiaires réalisent des analyses d'images en établissant les fonctions de l'image en tant qu'objet d'attente dans un contexte défini. De nombreux exemples viendront illustrer la présentation.

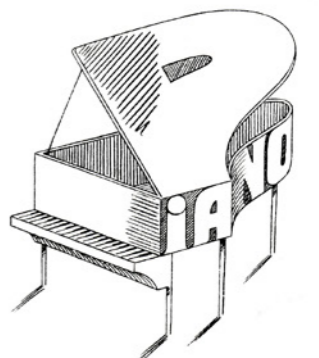
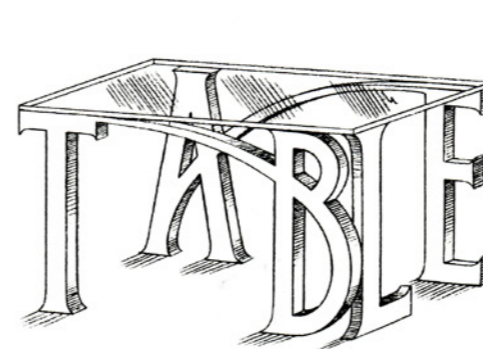
Extrait de la formation

« Pour Peirce, « un signe est quelque chose, tenant lieu de quelque autre chose pour quelqu'un, sous quelque rapport ou à quel titre ». Cette définition a le mérite de montrer qu'un signe entretient une relation solidaire entre trois pôles au moins (et non plus seulement d'eux comme chez Saussure) : la face perceptible du signe : « representanem » ou signifiant, ce qu'il représente : « objet » ou référent, et ce qu'il signifie : « interprétant » ou signifié. En linguistique, le signifié et le signifiant sont les deux faces complémentaires du concept de signe linguistique développé par Ferdinand de Saussure et à sa suite par l'école structuraliste. Le signifié désigne la représentation mentale du concept associé au signe, tandis que le signifiant désigne la représentation mentale de la forme et de l'aspect matériels du signe. Le signifié, c'est la chose que l'on désigne. Le signifiant, c'est le moyen par lequel on désigne la chose. »

La quatrième partie concerne l'iconographie, c'est-à-dire les éléments picturaux qui constituent l'image. Cette formation permet d'analyser les éléments constitutifs de l'image telle que le support, le cadre, le cadrage, l'angle de prise de vue, la profondeur de champ, la composition, la mise en page, les formes, les couleurs, l'éclairage et la texture en vue de faire une synthèse du message iconique.

Extrait de la formation

« L'angle de prise de vue est déterminant, car c'est lui qui renforce ou contredit l'impression de réalité liée au support photographique. Certains angles de prise de vue, très marqués, sont liés conventionnellement à certaines significations : la plongée donne l'impression d'écrasement des personnages. Il faut néanmoins se rappeler que ces significations, pour ordinaires qu'elles soient, restent extrêmement conventionnelles, et n'ont rien d'« obligatoire ». Nombre de réalisateurs ou de photographes les utilisent à contre-emploi en toute lisibilité. Donc chaque cas est à examiner avec soin. Cependant l'angle « à hauteur d'homme et de face » est celui qui donne le plus facilement



Formation Sémiologie et Iconographie

une impression de réalité et « naturalise » la scène, car il imite la vision « naturelle » et se distingue de points de vue plus sophistiqués (l'oblique, par exemple) qui désignent un opérateur au lieu de le faire oublier. »

La cinquième partie présente toute une série d'exemples qui correspondent à des déclinaisons de l'image proprement dite. Nous abordons les mots images, la typographie, les symboles tels que les vanités et l'analyse du pouvoir de l'image utilisée dans la presse ou la télévision.

Extrait de la formation

« Les créations d'Hassan Massoudy sont le fruit d'une rencontre entre le passé et le présent, entre l'art oriental et l'art occidental, entre la tradition et la modernité. Il perpétue la tradition de la calligraphie tout en rompant avec elle. Il épure son trait, tend vers une grande simplicité de la ligne. Le contenu : les mots, les phrases qu'il calligraphie ont été écrits par des poètes, des écrivains du monde entier, ou dit simplement par la sagesse populaire. Son œuvre est traversée par une culture humaniste. L'émotion ressentie à la vue de ses calligraphies est procurée par le mouvement des lignes, leur légèreté, leur transparence, le rapport entre le noir et le blanc, le plein et le vide, le concret et l'abstrait. »

La sixième partie concerne l'histoire de l'art. Il s'agit ici de présenter l'évolution des arts plastiques afin de comprendre les tenants et aboutissants des mouvements artistiques. Le formateur présentera les grands moments de l'histoire de l'art, tels que l'invention de la peinture à huile, de la perspective, la caméra « obscura », etc. Cette étude commencera par la «



Vénus de Willendorf » jusqu'à des mouvements comme le « Bad painting ». Un large moment sera utilisé pour apporter des clés de compréhension de l'art moderne et de l'art contemporain. Des images et des vidéo-grammes accompagneront ses démonstrations.

Extrait de la formation

« Le suprématisme est l'aventure artistique et spirituelle d'un seul homme, Kasimir Malevitch, avec qui d'autres artistes font un bout de chemin sans le suivre très longtemps. En décembre 1915, Malevitch présente plus de trente peintures abstraites : l'exposition « pseudo-futuriste 0,10 », à Petrograd. Il fait imprimer une plaquette intitulée « Du cubisme et du futurisme au suprématisme, un nouveau réalisme pictural ». Pourquoi « suprématisme » ? Parce que l'artiste pose en principe la suprématie du sentiment pur qui trouve un équivalent dans la forme pure, dégagée de toute signification symbolique ou rationnelle. »

La septième partie s'intéresse au marketing en montrant comment l'image interfère dans les processus de vente. L'analyse des marchés, le comportement des consommateurs, la veille, les prévisions, la politique de produits, la politique des prix, la force de vente sont autant de thèmes abordés pour mieux comprendre les systèmes de communication utilisant les images.

Extrait de la formation

« Le marketing par Internet ne se substitue pas au marketing classique, mais la complète et lui donne de nouvelles perspectives. Internet a un impact sur tous les aspects du marketing : sur l'étude des marchés et de la concurrence, sur l'offre (développement de services associés), sur les modes de tarification, sur la forme et les moyens de la communication, sur les modes de distribution, sur l'organisation des entreprises ; enfin, sur la mesure de l'efficacité du marketing. »

La huitième partie concerne le processus créatif. Il s'agit d'utiliser des systèmes d'appropriation afin de proposer de nouvelles solutions créatives. De nombreux exemples permettent de mieux comprendre ce processus à travers les arts plastiques, mais également au travers d'exemples musicaux. Un regard sera porté sur les « éléments systémiques » qui participent à la réalisation de visuels relevant de la mise en page.

Extrait de la formation

« L'appropriation est une forme d'expression de l'art contemporain. Elle est généralement associée à l'art conceptuel. Dans le sens le plus étroit, on parle d'appropriation, si « des artistes copient consciemment et avec une réflexion stratégique » les travaux d'autres artistes. Dans ce cas, l'acte de « copier » et son résultat doivent être compris également comme de l'art (sinon, on parle de plagiat ou de faux). Au sens large, tout art qui réemploie du matériel esthétique (par ex. photographie publicitaire, photographie de presse, images d'archives, films, vidéos, etc.) peut être de l'appropriation artistique. Il peut s'agir de copies exactes et fidèles jusque dans le détail, mais des manipulations sont aussi souvent entreprises sur la taille, la couleur, le matériel et le média de l'original. »

Formations courtes des salariés dans le cadre du Plan de formation

Le centre de formation propose, dans une perspective de développement des compétences, la possibilité de se former afin d'acquérir un nouveau savoir-faire et trouver une nouvelle place dans notre société.

L'employeur a une obligation permanente d'adaptation de ses salariés à l'évolution de leur emploi (art. L. 6321-1 Code du travail), ce qui comprend la réalisation d'actions de formation. L'employeur doit participer au développement de la formation professionnelle continue (art. L. 6331 - 1 Code du travail) et peut notamment s'acquitter de son obligation de financement en finançant des actions au bénéfice de ses salariés (art. L. 6331-19 Code du travail) dans le cadre d'un plan de formation (art. L. 6312-1 Code du travail), qui traduit la politique de formation de l'entreprise.

Le plan de formation rassemble l'ensemble des actions de formation définies dans le cadre de la politique de gestion du personnel de l'entreprise. Il peut également prévoir des actions de bilans de compétences et de validation des acquis de l'expérience et proposer des formations qui participent à la lutte contre l'illettrisme. L'élaboration du plan de formation est assurée sous la responsabilité pleine et entière de l'employeur, après consultation des représentants du personnel.

Le plan de formation peut comporter deux types d'actions. Premièrement, les actions visant à assurer l'adaptation du salarié au poste de travail ou liées à l'évolution ou au maintien dans l'emploi dans l'entreprise et deuxièmement les actions ayant pour objet le développement des compétences des salariés

La formation mise en œuvre dans le cadre du plan de formation a lieu en principe durant le temps de travail. Toutefois, certaines actions de formation peuvent, dans certaines limites, se dérouler hors du temps de travail effectif.

Le salarié peut demander à suivre une formation prévue dans le plan de formation de l'entreprise. La loi n'impose aucune procédure : la demande et la réponse sont formulées librement, selon les usages ou les dispositions conventionnelles qui peuvent exister dans l'entreprise.



Formation à la carte : PAO, Web, Multimédia ...

Création et gestion d'images « bitmap » et vectorielles



Photoshop



Lightroom



Illustrator



Bridge

PAO - Mise en page de tout document imprimé



Indesign

Création de site Internet



Joomla !



Dreamweaver



Muse

Création de vidéo, de projet multimédia et de son



Animate



Premiere



After effects



Audition

Savoir-faire métiers



Photographie



Vidéogramme

PTLB *formation*
by Pierre Tomy Le Boucher

1 rue de l'abreuvoir - 86000 Poitiers - Tél.: 05 49 42 52 53
Code NAF : 9003 B - Siret : 350 928 040 000 38
Centre de formation en infographie depuis 1997
N° de déclaration : Enregistrée sous le numéro 54860067486
Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État