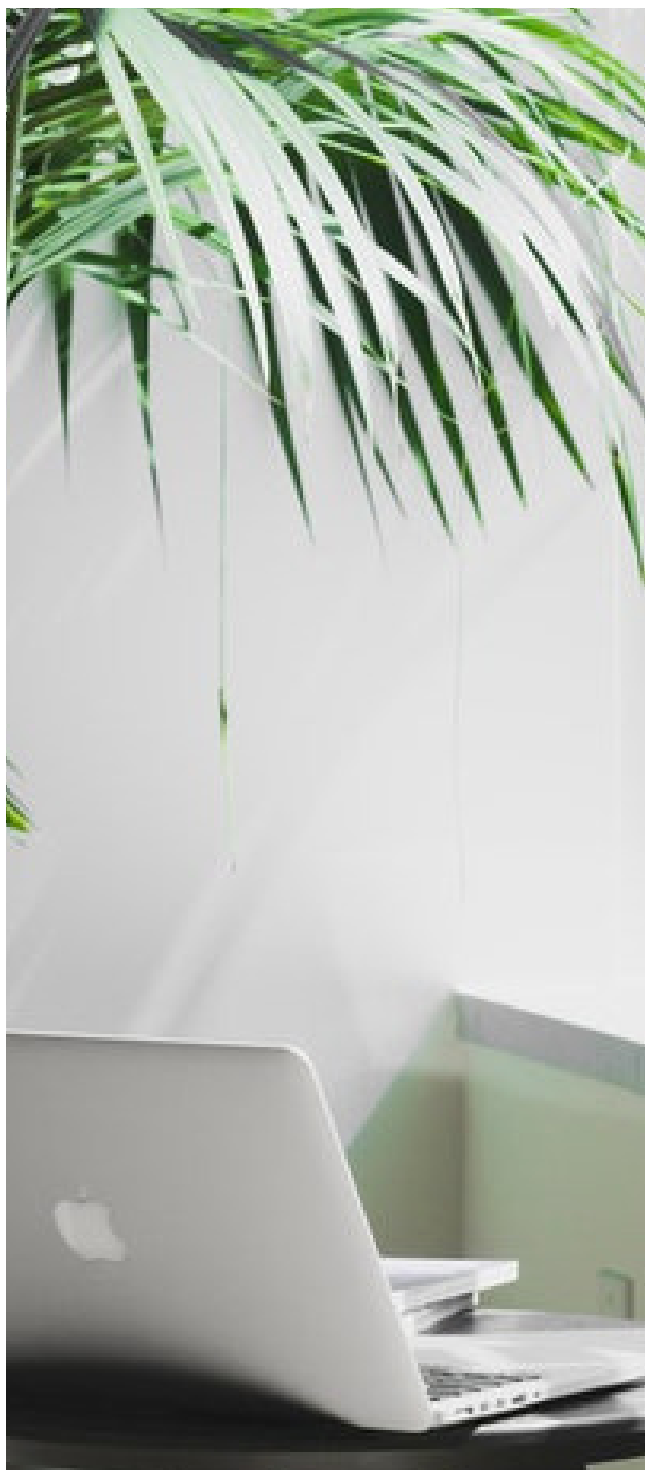


FORMATION CERTIFIANTE

INFORGRAPHISTE MULTIMÉDIA

DISPENSÉE PAR

CAMPUS SUP
WORLD



Nos formations sont uniques et nous nous assurons qu'elles sont adaptées au projet professionnel de chaque apprenant. Pour une orientation adaptée à votre projet, contactez-nous

Formation certifiante **PRÉSENTATION DU MÉTIER ET DÉBOUCHÉS**

L'infographiste a pour mission de réaliser des images et des graphismes en deux ou trois dimensions pour un site internet ou une édition papier de supports de communication (affiches, flyers, logos, etc.). L'infographiste peut être spécialisé dans la 2D (supports de communications, sites internet) ou bien dans la 3D (jeux, animation). Il s'agit d'un métier de passion demandant une formation solide en arts. L'intitulé «Infographiste» regroupe plusieurs métiers (graphiste, graphiste multimédia, infographiste 2D, infographiste 3D, etc.) et les activités de chacun diffèrent selon son profil et ses compétences.

Pour un graphiste multimédia : Créer une communication visuelle avec des textes et des images. Concevoir et mettre en page un site Internet ou Intranet et en assurer le bon fonctionnement. Utiliser les nombreux outils de programmation et logiciels (Director, Java, XML, HTML, Flash, Illustrator, Photoshop, etc.). Participer à la conception des effets spéciaux

Pour un infographiste 3D : Participer à la réalisation de jeux vidéo et de films d'animation. Dessiner des personnages, des décors à partir d'un scénario. Participer à la conception des effets spéciaux.

Pour un infographiste 2D : Créer des graphismes, dessins, illustrations grâce à la PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Dessiner sur une palette graphique à l'aide d'un stylo électronique. Retravailler les dessins enregistrés et stockés (couleurs, textures, etc.). Procéder à l'impression sur le support adéquat.

Programme de formation Infographiste multimédia

ACTIVITÉS PRINCIPALES

- Rencontrer les clients et analyser leur demande/ Négocier le contrat avec les clients
- Rechercher les informations qui vont lui être nécessaires à la création/ Réaliser des travaux dits « préparatoires » (prémaquettes, croquis, etc.)
- Procéder à la réalisation de sa communication visuelle/ Travailler sur des supports multiples et variés (affiche, présentoir, livre, journal, dépliant publicitaire, film, emballage, bande dessinée, film d'animation, multimédia, etc.)
- Suivre la fabrication du produit (si celle-ci est sous-traitée)/ Présenter sa création au client et y apporter les modifications nécessaires/S'adapter aux évolutions technologiques
- Encadrer une équipe

COMPÉTENCES COEUR DE MÉTIER

Concevoir et transmettre un message. Maîtrise de la PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Gestion de projet. Anticiper les besoins d'un public. Maîtrise du dessin. Maîtrise des logiciels spécialisés (Photoshop, Illustrator, Xpress). Maîtrise des notions d'audiovisuel et des codes visuels (typographie, couleurs, etc.). Maîtrise des techniques de communication. Notions juridiques concernant le droit de la propriété littéraire et artistique. Notions de gestion et de marketing

ORGANISATION DU PLAN DE FORMATION

Le parcours de formation est organisé par Bloc de compétences majeur, chaque bloc de compétences majeur peut également être étudié individuellement pour l'obtention d'une certification de compétences professionnelles (voir catalogue de formation site internet pour obtenir le programme complet des blocs de compétences).

Vous pouvez construire votre parcours de formation librement, à votre rythme et étudier votre programme de formation progressivement sur une durée de 18 mois. La validation de votre formation professionnelle certifiante sera soumise à la validation de vos blocs de compétences majeurs étudiés individuellement et l'examen général final de la formation certifiante concernée.

Vous êtes intéressés par des modules de plusieurs formations pour un programme spécifique ? Faites le choix de la formation à la carte en associant les blocs de compétences majeurs de différentes formations.

AUTRES APPELLATIONS EN FRANÇAIS

- Designer Graphique. Graphiste multimédia
- Graphiste 2D/3D. Concepteur artistique.

DÉBOUCHÉS

- Des maisons d'édition /Studio de création graphique/ Studio de développement de jeux vidéo/ Studio de films d'animation.
- Agence web/Freelance.
- Les services de communication publics et privés
- Le secteur de la presse/Le secteur de la télévision

CONDITIONS D'ACCÈS

Formation ouverte sans pré-requis de diplôme et de connaissance.

Pour tout candidat à la formation, les conditions d'admission reposent principalement sur l'appréciation du projet professionnel ; qu'il s'agisse d'une première insertion professionnelle, d'un projet de reconversion professionnelle, d'un projet de développement de compétences professionnelles.

Nos conseillers pédagogiques vous accompagnent dans vos démarches pour vous orienter et évaluer la bonne adéquation formation-emploi selon votre projet pédagogique.

COMPÉTENCE: INITIATION AU DESIGN GRAPHIQUE

Module 1 - Chaîne Graphique(prépresse, presse et post presse)

Objectif: Gérer des projets avec la méthode Agile . Mobiliser un vocabulaire technique précis dans vos relations avec les prestataires de la chaîne graphique. Formuler des besoins et définir un cahier des charges. Elaborer un planning production réaliste. Savoir choisir un procédé d'impression répondant à des exigences de qualité, de coût et de délai.

Comprendre la chaîne graphique

- Définition d'une chaîne graphique.
- Les 5 étapes de la chaîne graphique.
- Les logiciels de création et mise en page : Xpress, Photoshop, Illustrator et InDesign et pixlr (tableau comparatif)
- La gestion des couleurs et des résolutions.
- Les traitements de surface et la finition.
- La photogravure : quadrichromie, tons directs, flashage...
- Les règles de base pour garantir le bon déroulement de la chaîne de fabrication.
- Les fichiers et documents à remettre à l'imprimeur.

Choisir la technique d'impression

- Choisir son support en fonction du rendu désiré (papiers, encres, surfaçages...).
- Déterminer le procédé d'impression le plus adapté à son projet (offset, numérique...).
- Choisir le bon imprimeur pour son projet.
- Utiliser le Computer To Plate (CTP) : Répercussions budgétaires de ses choix techniques.

Focus sur la finition et le façonnage

- Les vernis et le pelliculage : Le gaufrage.
- L'assemblage et le brochage : Les découpes.
- L'utilisation de formes et volumes : découpes, pliages

Bien gérer la relation contractuelle avec l'imprimeur

- Les éléments contractuels : les notions juridiques.
- Le bon de commande.
- Le Bon à Tirer (BAT).
- Les épreuves colorimétriques.- Le fond perdu.

Contrôler la qualité et la conformité du produit fini

- Connaître et suivre les différentes étapes de contrôle.
- Le cromalin numérique. - La certification FOGRA.
- Les pré-tests de validation.-Le contrôle final de la conformité du produit...

Module 2 - Design graphique

Objectif: Concevoir et réaliser graphiquement des supports de communication attrayants et efficaces, incluant le texte et l'image. Décliner une charte graphique. Ce module permet d'acquérir les règles de communication visuelle, d'aborder les bases de la maquette, les formats, les proportions, les tracés régulateurs, le colonage, etc...

- Le rôle de la maquette et de la mise en page.
- Proche du produit fini.
- Alliance de l'esthétique et des contraintes techniques.
- La communication. Définition d'axes de communication.
- Analyse de supports en édition, en presse, PLV ou marketing...
- La communication graphique. Définition d'axes et de lignes graphiques (les couleurs, le style, les images ,etc...)
- Pertinence des choix typographiques et iconographiques.
- Définition d'un projet de création éditoriale : magazine, journal, brochure, PLV...
- La construction du gabarit, le format, les pages et leur nombre.
- Le foliotage, les tracés et les règles de proportion, le nombre d'or...
- Les blancs d'empagement.
- Le contenu de la maquette : les éléments de placement textes et images
- Assemblage des pages et finitions.

Module 3 - Photoshop Niveau 1 pour le Web

Objectif: Découvrir les fonctionnalités de base du traitement de l'image, en vue de sa retouche et correction, et de la création de photomontages et compositions simples.

Notions essentielles sur l'image et la couleur :

L'image numérique : bitmap et vectoriel

Définition et résolution des images :

Principaux formats d'image - Principaux modes colorimétriques - Les profils colorimétriques

L'espace de travail :

Principaux éléments - Barre d'outils et raccourcis

Création de document :

Nouveau document ou ouvrir une image - Taille de l'image - Taille de la zone de travail - Gestion des calques - Principes et panneau des calques.

Les sélections :

Sélections géométriques et lassos - Sélection rapide, baguette magique et sujet - Lissage et contour progressif - Autres méthodes de sélection - Plages de couleurs - Mode masque - Outil plume pour la sélection - Gérer les sélections - Espace de travail «sélectionner et masquer» - Copier, coller

Le détournage :

Masque de fusion - Suppression de pixels - Outil gomme d'arrière-plan

Le Texte :

Insérer et modifier - Le texte curviligne

COMPÉTENCE : MAÎTRISER LES TECHNIQUES DE MODÉLISATION 2D-3D

Module 4 - Conception et intégration de vidéos

Objectif : Coder en Ajax

- Introduction
- Téléchargement et installation
- Gestion des compte
- Animation et interactivité
- Espace de travail et flux de travail
- MultiMedia et vidéo
- Plateformes
- Tâches courantes
- Exportation et publication
- Problèmes courants

Module 5 - Design graphique 2D-3D

Objectif : Savoir concevoir et organiser des messages en alliant les trois vecteurs du motion design : L'image animée, la typographie en mouvement. Analyser un cahier des charges et y répondre.

GRAPHISME, ANIMATION ET MOTION DESIGN 2D/3D SEMAINE 1 :

- Définition du motion design, découvrir l'animation et ses procédés.
- Les phases clés de l'animation Concept : Moodboard, storyboard, planning, préparation des éléments graphiques, animation, sound design, identifier les phases de conception.

DEBUTER SON PROJET DE MOTION DESIGN :

- Analyser le brief.
- Établir le planning de réalisation.
- Avancer son projet : Rédiger le concept, réaliser un moodboard, définir le sound design.
- Réaliser le storyboard, préparer les éléments.
- Les phases clés de l'animation Concept : Moodboard, storyboard, planning, préparation des éléments graphiques, animation, sound design, identifier les phases de conception.

REALISER DES ANIMATIONS SUR AFTER EFFECTS :

- Découvrir After Effects : L'interface, les formats de composition, barre d'outils et affichage, raccourcis clavier, l'espace couleur RVB et les pixels, exporter une animation.
- Pratiquer After Effects : Animer un système solaire plat, animer le balancier d'une pendule, animer une image et un texte, animer une vue de l'espace en 3d, animer un ballon de basket.
- Importer un élément depuis Illustrator.
- La time line.
- L'interpolation des clés d'animation.
- Les calques de forme.
- Commencer l'animation : Les masques, la couche alpha, la gestion du son.
- Réalisation d'une animation dans le cadre de travaux dirigés.

REALISER UNE ANIMATION VIDEO

- Pratiquer After Effects : Time remapping, Les codecs vidéo, Export pour le web.
- Découvrir Audition : Calage son, Synchronisation son/image, sound FX.
- Rendu des animations - Export des animations.
- Réalisation d'une vidéo dans le cadre de travaux dirigés.

Module 6 - SketchUp

Objectif : Utiliser le logiciel Sketch

Introduction sur le prototypage

Prise en main :

- Le paramétrage des préférences
- La topbar (outils & sa personnalisation)
- Les espaces de travail (pages & artboards)
- Les calques
- L'Inspecteur et les raccourcis clavier essentiels.

Designer :

- Création d'artboards (disposition, taille, espacement entre éléments, etc.).
- Création de grid : plan de travail multi dimension, règles & grid.
- Création de calques : attributs, modification & action, (rotation, scale, alignements, etc.) .
- Hiérarchie des vues : Disposition, groupes & sous-groupes.
- Création de zones de texte : taille, espace inter caractères / ligne, fill, etc. .
- Raccourcis claviers : copie, duplication, groupe, symboles, formes, etc.

Exporter :

- Découpes et exportation (interface &css) .

Module 7 - After effects

Objectif : Réaliser des animations visuelles grâce à AfterEffects CC et des effets spéciaux complexes à partir de fichiers sources fixes ou animés/ Créer des titres et génériques animés/ Utiliser les effets 3D appliqués à l'image 2D (cinéma ou vidéo)/Paramétrer les lumières et les caméras.

- Création et paramétrage du projet, des compositions
- Description et réglages de l'interface utilisateur
- Import des fichiers sources
- Techniques d'animation, géométrie, images clés, Prévisualisations
- Modifications des images clés, interpolation spatiale et interpolation temporelle, éditeur de graphes
- Compositing et gestion des calques, parenté
- Création et animation de masques
- Modes de fusion
- Principes d'application et réglages des effets, calques d'effets
- Rappels sur la vidéo numérique SD et HD, principaux formats d'image, formats de fichiers graphiques utiles (TGA, TIFF, PSD, Mov, etc.)
- Rendus et choix des paramètres d'export (web, vidéo, HD, 2K, etc.)

Module 8 - Illustrator

Objectif : Utiliser le logiciel Illustrator

Introduction et généralités : Objets vectoriels et objets bitmap.- Formats de fichiers.- Compression avec et sans perte.- Mode colorimétrique du document (RVB, CMJN).- Gestion et mode d'affichage : aperçu/contour, pixels, damier, contours et cadres de sélection.

Découverte des différentes palettes :

- Palette d'outils.
- Palette de travail avec les couleurs (nuancier, dégradé, formes, transparence).
- Palette de travail avec les textes : caractères, paragraphes, polices...
- Palette de transformation et d'alignement : alignement, pathfinder, transformation.

Les outils de dessin :

- Formes primitives (ellipse, cercle, rectangle, polygone, carré, étoile, spirale...)
- Dessin libre (pinceau, crayon, lissage, gomme).

Techniques de dessin, création et modification d'objets :

- Dessin à la plume à partir d'un modèle.
- Importation et affichage d'un modèle.
- Tracé et méthodes de tracé avec la plume.
- Outils de sélection et sélection directe.
- Outil lasso et lasso direct.
- Alignement et jonction des points d'ancrage.
- Outils ciseau et gomme.

Dessin par découpage de surface :

- Découpage par outil cutter
- Découpage par tracé ouvert ou fermé sur premier plan
- Découpage de surfaces par découpe
- Pochoir pathfinder.
- Découpage par Division Pathfinder : confétis, autodivision de surface.

Module 9 - Indesign

Objectif: Découvrir les fonctionnalités de base pour la création de documents multipages avec des mises en page composées de formes vectorielles, images et textes, en vue de leur impression papier ou d'édition numérique.

L'espace de travail :

Principaux éléments.
Barre d'outils et raccourcis

Création de document :

Nouveau document.
Gérer les pages.
Grilles et repères.
Les calques

Le texte :

- Création et chaînage des blocs texte.
- Modification du texte.
- Les paragraphes.
- Création de lettrine.
- Tabulations.
- Outil pipette.
- Création et modification de tableaux

Les objets (dessins, formes et tracés) :

- Création de formes simples.
- Outil trait.
- Créer des tracés libres.
- Dessiner avec l'outil plume.
- Modification des objets.
- Modification des points d'ancrage

La couleur :

- Les modes colorimétriques.
- Utiliser le nuancier.
- Les dégradés.
- Les effets.
- Gérer la transparence.

Les images :

- Notions essentielles.
- Importation des images ou fichiers.
- Gestion des liens.
- Déplacer ou modifier les images.
- Habillage de texte et images

Exportation et formats de sortie**Module 10 - Photoshop Niveau 2**

Objectifs : Découvrir les fonctionnalités de base pour effectuer des retouches et corrections d'images, et créer des photomontages et compositions simples.

Outils vectoriels :

- Les calques de forme.
- Les formes personnalisées.
- Dessiner avec l'outil plume.

Couleurs et dégradés :

- Application de couleur unie.
- Les dégradés.
- Dégradés de couleurs.
- Dégradés d'opacité/transparence.
- Motifs et textures.
- Les motifs.
- Les textures

Modifications destructrices :

- Les outils de retouche.
- Densité et saturation des couleurs.
- Netteté de l'image.
- Clonage et duplication.
- Fonction «Remplir d'après le contenu».
- L'outil de transformation manuelle

Les modifications non-destructrices :

- Recadrage et redressement.
- Calques de remplissage et de réglage.
- Calques de remplissage.
- Calques de réglage.
- Modes de fusion.
- Effets et styles de calques.
- Masques de fusion (rappel).
- Masques d'écritage.

Les filtres :

- Les filtres dynamiques

Exportation et formats de sortie

COMPÉTENCE : CRÉER ET ADMINISTRER UN SITE WEB

Module 11 - Administration de pages web

Objectif : Administrer des pages web

Les métiers du web changent

Rappel sur le cycle de la création d'un site Internet :

- Qu'est-ce qu'un site Internet ?
- A quoi sert un site Internet ?
- Que faut-il pour créer un site Internet ?

Pourquoi faire évoluer une page web :

- La pertinence des contenus.
- Les services.
- La veille.

Comment faire évoluer une page web ? :

- Cas 1 : Site Construit sur la base d'un CMS
- Cas 2 : Site Construit de toute pièce avec les outils HTML et serveur Apache.
- Que doit-on faire évoluer sur une page web ?

Le poids du référencement :

- Mise en place du SEO sur WIX.
- Lancement d'une campagne sur Google Adwords.

Module 12 Création et Gestion de site E-commerce

Objectif : Créer un site E-commerce

- Qu'est-ce qu'un site e-commerce :
- Qui doit créer un site e-commerce ?
- A qui s'adressent les sites e-commerce ?

Le E-commerce en chiffre :

- Le e-commerce en forte croissance ?
- Combien coûte un site e-commerce (Le coût technique, le coût marketing).

Avant de commencer

Devenir e-commerçant :

- Avantages et inconvénients de la vente à distance
- Le fichier clients
- Trouver vos fournisseurs.

Créer et gérer votre site e-commerce :

- Choix de la Template.
- Configuration de votre boutique (comment ajouter un article, gérer vos clients, le paiement : devis et facturation).
- Gérer votre site internet.

Module 13 - Création et gestion de site web

Objectif : Créer son site internet

Avant de se lancer

Comment fonctionne le net :

- Qu'est-ce qu'un site internet ?
- A quoi sert un site internet?
- Que faut-il pour créer un site internet?
- Faut-il faire appel à un sous-traitant ou le créer soit même ?
- Le coût de votre site internet..

Les différents moyens de réaliser un site internet :

- Le degré de complexité du site à créer.
- Le degré de qualité.
- Le niveau de service.
- Qu'est-ce que le référencement d'un site internet ?
- L'arborescence d'un site internet.
- Le coût d'un site internet.
- Exercice pratique.
- Conclusion .

Le langage HTML qu'est ce que c'est ? :

- Le code HTML et CSS.
- Etude d'un cas concret.
- Les banques d'images.
- Exercice

Créer son site internet :

- Démarrage.
- Choix de la Template..
- Adaptation de la « template » à votre futur site.
- Exercices.

Module 14 - Ergonomie web

Objectif : Comprendre le rôle et les objectifs de l'ergonomie dans un projet digital./ S'approprier la méthodologie ergonomique et l'inscrire dans le projet digital./ Inscire la méthode ergonomique dans le Web design.

Comprendre le rôle et les objectifs de l'ergonomie dans un projet digital

- Se familiariser avec la terminologie de l'ergonomie : définitions, normes, processus
- Appréhender les notions d'interface homme-machine (IHM) et d'expérience utilisateur (UX)
- Distinguer les notions d'interaction homme-machine et de charge cognitive
- Différencier les questions d'utilisabilité et d'accessibilité
- Intégrer les spécificités de la conception mobile : chartes OS, responsive Web design, Mobile First
- Identifier le métier et les tâches de l'ergonome

S'approprier la méthodologie ergonomique et l'inscrire dans le projet digital.

- Questionner l'utilité et la fonction principale d'une application logicielle
- Impulser ou participer à la création d'un registre de personas pour améliorer le "look and feel"
- Reconnaître la problématique du système d'information : contenus, architecture, navigation
- Identifier la logique ergonomique de l'interface : fonctionnalités, tâches, consignes, injonction
- Se familiariser avec les notions de patterns de l'interface utilisateur et ses représentations graphiques
- Intégrer et utiliser les règles des chartes d'interfaces iOS et Google Design

Inscire la méthode ergonomique dans le Webdesign

- Identifier les étapes de la méthodologie ergonomique pour le Web design : rough, zoning, wireframe, prototype
- Améliorer la lisibilité optique de l'interface utilisateur : gestion de l'espace visuel, typographies, divulgation des contenus
- Résoudre les problèmes de lisibilité perceptuelle de l'interface utilisateur : psychologie des formes, icônes, métaphores, proprioception
- Examiner le respect des grandes lois de l'ergonomie : feedbacks, lois de Hick et de Fitt, affordances

Programme de formation Infographiste multimedia

DÉROULEMENT PÉDAGOGIQUE DE LA FORMATION

Notre pédagogie "à la carte" vous permet de suivre votre formation 24H/24 toute l'année en fonction de vos besoins et de bénéficier d'un accompagnement personnalisé. Vous bénéficiez d'un support de formation écrit téléchargeable depuis votre espace élève, de plusieurs quizz d'entraînement par modules dont deux quizz par cours, d'un test d'évaluation par compétence majeure, et de l'accompagnement d'un référent pédagogique intervenant pour une meilleure expérience utilisateur de la plateforme en ligne

DURÉE DE LA FORMATION

520 heures

Accès aux cours en ligne pendant 12 mois + 6 mois de rattrapage gratuits en cas d'échec.

Entre 06 ou 12 mois; le temps effectif de formation est variable et dépend du rythme de travail, de l'assiduité, de l'assimilation des cours, etc...

SUPPORT DE COURS

Les supports de cours mis à votre disposition sont les suivants :

- Un support de cours écrit pour vous permettre de connaître l'essentiel du cours + exercices.
- Des liens Internet pour vous permettre d'étendre vos recherches bibliographiques
- L'accompagnement d'un référent pédagogique intervenant pour une meilleure expérience utilisateur de la plateforme en ligne.

Sur option :

- Des vidéos de cours par des experts du domaine.
- Le tutorat personnalisé vous permet d'obtenir de l'aide auprès de votre tuteur de cours via les forums, obtenir un rendez-vous personnalisé et participer à une conférence de groupe, en réservant depuis votre espace élève, l'option e-conférences ou contacter votre conseiller pédagogique.
- Les conférences téléphoniques et webinaires sont réalisés en direct, puis enregistrés, réécoutables à volonté et téléchargeables
- La certification insertion professionnelle

LE TRAVAIL PAR MODULE EST DÉCOUPÉ TEL QUEL :

- 1 tiers de lectures et apprentissage du cours, recherches, rédaction de fiches de synthèse, écoute de podcasts et visionnage de vidéos (option)
- 1 tiers d'exercices, cas pratiques, évaluation, travail sur son projet (rapport professionnel)
- 1 tiers d'échanges pédagogiques : forums de discussion, conférences téléphoniques, webinaires

EVALUATION

La validation de la formation se fait en continue par la combinaison de vos notes d'évaluations théoriques (grand quiz) pour chaque compétence majeure et la note du rapport professionnel présenté au jury d'examen à distance et corrigé par des formateurs experts. Vous devez obtenir 50% à ces quiz et la moyenne de 10/20 minimum à votre rapport professionnel pour obtenir votre Certification professionnelle.

STAGE EN ENTREPRISE

Une période de stage en entreprise permet de compléter son projet pédagogique pour une approche directe de la pratique du métier. Une opportunité de stage ? Parlez-en avec nos équipes pour un accompagnement et la convention de stage obligatoire pour ce faire.

