



Pack Webmaster

- **Public :** Toute personne désirant créer des sites Internet
- **Pré-requis :** Connaissance de logiciels bureautiques
- **Durée :** 56 heures (8 jours)
- **Approche :** Technique avancée
- **Logiciel manipulé :** Dreamweaver, Flash et Photoshop
- **Objectifs :** Être autonome dans la création d'un site Internet de la découpe de la charte graphique, à l'intégration des liens, comportements, tableaux ... la création d'animations flash dynamiques, jusqu'à la mise en ligne sur le web.

Dreamweaver

Notions de base

- Les différents types de site
- Les éléments : texte, images, animations, vidéo, son
- La navigation et l'arborescence
- Initiation aux balises html de base
- Création d'éléments html
- Interface de travail
- Configuration du site

Les pages

- Création et modification
- Notions de modèles (templates)
- Intégration html depuis la charte graphique (Photoshop)

Le texte

- Insertion et mise en page
- Hypertexte, liens, ancrés
- Introduction à la gestion des fontes
- Utilisation de fontes dans Dream
- Modifier les familles de polices
- Polices, styles, taille

Les images

- Insertion d'images, propriétés
- Roll-over entre deux images
- Le rôle de la balise ALT
- Optimisation et manipulations avec les outils de la palette Propriétés
- Lien avec Photoshop et/ou Fireworks
- Utilisation de la palette des actifs
- Le format natif PSD

Les tableaux

- Utilisation des tableaux aujourd'hui
- Mise en forme et modification

Les CSS

- Les DIV, les classes, les balises
- Les propriétés liées aux blocs
- Imbrication de styles
- Liens entre pages et styles CSS
- Appliquer plusieurs classes
- Aperçu des transitions CSS
- Utiliser la fonction transition CSS
- Modifier les transitions CSS
- Prise en compte des propriétés CSS

Navigation et liens

- Les liens internes aux pages
- Les liens vers des sites externes
- Les liens vers le courrier électronique
- Création d'une barre de navigation
- Utilisation du module SPRY pour créer une barre de navigation

Les bibliothèques

- Création et modification d'éléments

Les formulaires

- Description de la palette formulaire
- Création, configuration et envoi d'un formulaire

Les éléments dynamiques (DHTML)

- les comportements
- les images sprite en css
- Insertion d'animation Flash ou Edge
- Insertion de fichier PDF, Word, Powerpoint ...
- Initiation aux spry

Mise en ligne

- Nettoyage du code HTML
- Tester le site avec différents navigateurs
- Configuration et transfert FTP

Suite



Pack Webmaster - suite

Photoshop

Outils Web

- Utilisation des tranches pour exporter
- Utilisation des outils Web de Photoshop

- Animations avancées : jeu sur la transparence, masques, guides de mouvement
- Vitesse/cadence
- La cinématique inverse

Les imports

- Comment bien préparer son fichier Photoshop
- Importer depuis Illustrator et Photoshop

Flash

Notions de base

- Quelques rappels concernant le web
- Images bitmaps et images vectorielles

Les actions

- Affecter des actions à des symboles
- Les actions de base
- Les cibles
- Les actions de navigation

Interface

- Interface de travail
- Palettes et fenêtres outils

Le nouveau simulateur

- Présentation générale du simulateur pour mobile
- Utilisation du simulateur de clavier
- Utilisation de la géolocalisation
- Utilisation des gestes multitouch
- La gestion de l'accéléromètre

Dessin

- Les courbes
- Contours, remplissages, dégradés, motifs...
- Redimensionner, pivoter, aligner, et positionner
- L'outil Déco et pulvérisateur
- Teinte, luminosité
- Alpha (gestion de transparence)
- Ombres portées, mode de fusion

Médias

- Formats de fichiers
- Importation de vidéos : règles de compression (utilisation d'Adobe Media Encoder)
- Choix du contrôleur
- Importation de sons

Les éléments

- Formes et objets : groupement, dissociation, séparation
- Calques : principes et utilisation
- Textes : création, paramétrages, déformation
- Importer des éléments externes (bitmaps, vectoriels...)
- Bibliothèque, symboles et occurrences

Finalisation et exportation

- Les différents formats d'exportation (swf, html5 ...)
- Les principes d'optimisation
- Intégration d'une animation dans une page Web

Concevoir une animation

- Les symboles : graphiques, boutons, clips
- L'imbrication de symboles

Animation

- Les propriétés du document
- Ligne de temps, image et image clé
- Animations image par image
- Interpolation de forme
- Interpolation de mouvement

