



## Programme de formation

Formation aux outils de montage vidéo, de dessin vectoriel et à l'utilisation des réseaux sociaux

### But de la formation

Etre capable de créer et gérer un site internet avec le CMS Joomla.

### Objectifs pédagogiques

1. Etre capable de créer un montage vidéo à partir de séquences et de photos en incluant des textes, musiques et effets avec le logiciel Movie Maker
2. Etre capable de créer des éléments graphiques à l'aide des fonctions de tracé vectoriel du logiciel Inkscape
3. Découvrir les bases du logiciel de dessin en 3 dimensions SketchUp
4. Savoir utiliser les réseaux sociaux afin de mener une stratégie de communication cohérente

### Pré-requis

Maîtriser l'environnement Windows et avoir de bonnes connaissances en bureautique

### Type de public

Tous publics

### Moyens pédagogiques

Chaque stagiaire pourra se trouver inclus dans des groupes de stagiaires provenant d'horizons divers. La formation aura lieu dans les locaux de l'Organisme LES MULOTS, 51 rue de la Châtaigneraie à Redon. L'association mettra à disposition des participants une salle de formation permettant d'accueillir un groupe de 8 personnes.

Le formateur sera M. Maël Boureux, vacataire de l'Association. M. Boureux assure l'animation des formations informatiques depuis 2002. Il a auparavant occupé un poste d'Animateur d'un centre multimédia. Outre ses compétences générales en informatique, il est spécialisé en Publication Assistée par Ordinateur et en création de sites web.

- Dans son parcours professionnel, M. Boureux a suivi les modules de formation :
- Gestion d'un parc informatique et maintenance de premier niveau
- Concevoir, conduire et animer une action de formation
- Perfectionnement en PAO : Illustrator, Photoshop, XPress et InDesign

Mr Boureux est installé en tant qu'infographiste indépendant depuis 2005.

### Sanction de la formation

Le contrôle des connaissances se fera en continu tout au long de l'action de formation. Il sera délivré à l'issue de la formation une attestation portant mention des capacités réellement acquises.

## LES MULOTS

51 rue de la Châtaigneraie

35600 Redon

0299705060

contact@lesmulots.org



## Méthodes pédagogiques

---

Chaque participant aura à sa disposition un ordinateur et les utilitaires nécessaires.

Le formateur mettra en œuvre une pédagogie individualisée, permettant à chacun de progresser à son rythme et en fonction de ses acquis antérieurs.

Les cours étant modulaires, les participants sont invités à mettre en pratique entre deux séances par des exercices les connaissances acquises en cours.

## Durée

---

40 heures (6 jours).



## Programme

---

### Windows Movie Maker

#### L'interface graphique

- Les collections
- La table de montage (timeline)
- La fenêtre de visualisation

#### Importation des ressources au projet

- La notion de projet
- L'importation des ressources : vidéos, photos, sons, musiques

#### Le montage

- Les outils
- L'assemblage des séquences vidéos et des images
- L'ajout et l'assemblage des musiques et pistes audio
- L'enregistrement d'une voie-off

#### Finalisation du projet

- Les effets de transition
- Les effets vidéo
- Les titres

#### Exportation du montage

- Destination du film (Internet, ordinateur, CD, DVD)
- Les différents lecteurs numériques (Windows MédiaPlayer, VLC, divX)
- Les formats de fichiers
- La publication sur internet (YouTube, Viadeo...)

### Inkscape

#### Découvrir l'interface et les outils :

- Les différentes applications : illustrations, logos, pictogrammes, mises en pages...
- Les formats de document et l'outil zone de recadrage.
- Personnalisation de l'interface : plan de travail et palettes.
- Les modes d'affichage tracés et aperçu.

#### Dessiner avec des outils géométriques :

- Les outils rectangle, cercle, polygone, étoile, triangle.
- Les contours : épaisseurs, extrémités, styles de traits.
- Les outils de sélection.

#### Transformer les objets avec Inkscape :

- Les outils de transformation : échelle, rotation, symétrie, torsion.

- Les Pathfinder : création de formes complexes.
- Les effets de distorsions.
- Les dégradés de formes.

#### **Mettre en couleurs :**

- Personnaliser son nuancier de couleurs : unies, dégradées, motifs.
- Les modes colorimétriques CMJN, RVB, Pantone, ...
- La définition de couleurs globales ou dynamiques.

#### **Tracé libre et tracé vectoriel :**

- Le pinceau et le crayon.
- Le dessin vectoriel à la plume.

#### **Editer et styliser du texte :**

- La transparence et les modes de fusion : produit, incrustation, différence...
- Les effets : distorsions, artistiques...
- La vectorisation dynamique d'un dessin ou d'une photographie.

#### **Optimiser sa production :**

- Les repères commentés et la grille.
- Les calques.
- Le nettoyage : points isolés, objets invisibles et tracés de texte vides.
- L'aplatissement des transparences.
- La gestion des fonds perdus et l'intégration de traits de coupe.
- L'échange de fichier avec les autres logiciels Adobe (Photoshop, Flash, InDesign).
- Les différents formats d'enregistrement : print et Web.



## SketchUp

### Découverte des outils de base du dessin en 3D

- L'interface graphique de SketchUp et son paramétrage
- Le repère orthonormé 3D et les outils de navigation dans le modèle
- Le système d'inférences automatiques de SketchUp
- Les outils de dessins (segments, faces, rectangles, cercles, "pousser/tirer", "suivez-moi",...)
- Les outils de modification ("mise à l'échelle", rotations, translations, copies simples et multiples,...)
- Les textures et leur positionnement

## Réseaux sociaux

- Utiliser les réseaux sociaux tels que Vimeo, YouTube, pour publier des contenus et optimiser sa communication web.