



WEBFORCE
BE THE CHANGE



RÉSUMÉ THÉORIQUE – FILIERE DESIGN DIGITAL

M107 - Maitriser les logiciels de modélisation graphique



60 heures



SOMMAIRE

1. Identifier les logiciels de modélisation graphique

Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

2. Utiliser les logiciels de création vectorielle

Créer des formes vectorielles

Créer des bibliothèques de formes

Exporter les compositions vectorielles

3. Composer des créations graphiques bitmap

Retoucher des photos

02 - Réaliser des photomontages

03 - Exporter les compositions bitmap

4. Concevoir des maquettes

01 - Créer des maquettes

Création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES



WEBFORCE
BE THE CHANGE



1

LE GUIDE DE SOUTIEN

Il contient le résumé théorique et le manuel des travaux pratiques



2

LA VERSION PDF

Une version PDF est mise en ligne sur l'espace apprenant et formateur de la plateforme WebForce Life



3

DES CONTENUS TÉLÉCHARGEABLES

Les fiches de résumés ou des exercices sont téléchargeables sur WebForce Life



4

DU CONTENU INTERACTIF

Vous disposez de contenus interactifs sous forme d'exercices et de cours à utiliser sur WebForce Life



5

DES RESSOURCES EN LIGNES

Les ressources sont consultables en synchrone et en asynchrone pour s'adapter au rythme de l'apprentissage



WEBFORCE
BE THE CHANGE



PARTIE 1

Identifier les logiciels de modélisation graphique

Dans ce module, vous allez :

- Découvrir différents logiciels de PAO et leurs usages
- Vous familiariser avec les notions de modélisation graphique



9 heures



CHAPITRE 1

Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Vous verrez un panorama des logiciels de modélisation et conception graphique.
- Vous identifierez les termes techniques utilisés dans les logiciels mais aussi dans le quotidien d'un designer d'interface.
- Vous découvrirez le type de réalisation qu'il est possible de réaliser à l'aide des logiciels de conception graphique.



6 heures

CHAPITRE 1

Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

1. **Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique**
2. Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels
3. Cas d'usage et exemples de production conçues à partir des logiciels
4. Définition de la création vectorielle et bitmap dans la conception graphique



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique

Logiciels de retouche photo

Définition :

Un logiciel de retouche photo est un logiciel spécialisé dans le traitement global de l'image, et de ses propriétés. On travaillera alors majoritairement sur l'aspect global, la colorimétrie, la luminosité, la teinte, etc...

En retouche photo, on n'ajoute ou ne supprime pas d'éléments sur la photographie originale et on utilise qu'une seule image de base. Ces techniques relèvent, elles, du montage photo.

Exemples de logiciels :

- Photoshop
- Lightroom
- Affinity photo
- Darktable

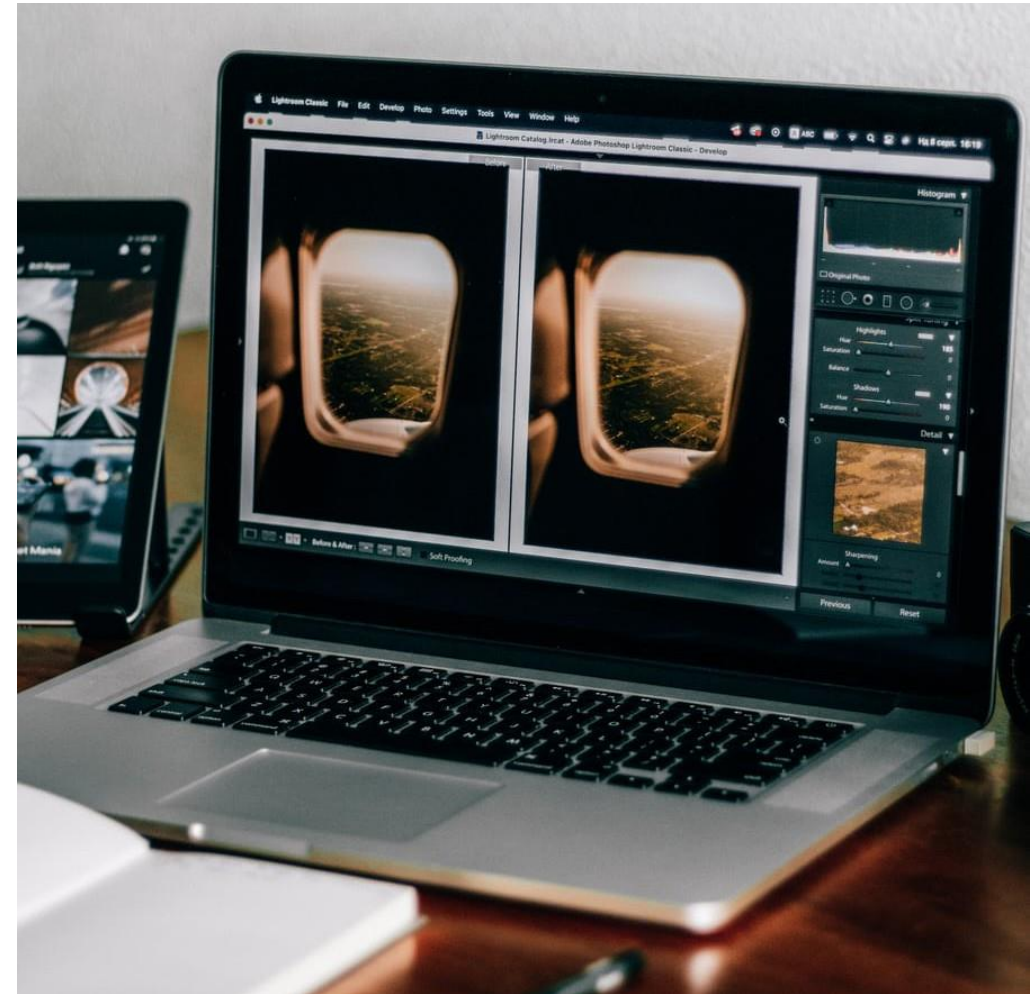


Photo by [Igor Lypnytskyi](#) on [Unsplash](#)

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de retouche photo

Photoshop :

Système d'exploitation : Mac OS, Ipad OS, Windows, Linux

Descriptif : Photoshop, issu de la Creative Suite d'Adobe, est l'un des logiciels de retouche photo les plus employés. Son action ne se limite pas à la retouche photo, l'intérêt principal étant la photo-manipulation.

Photoshop permet à l'utilisateur de travailler une ou des images de manière non-destructive, via un système de calques, et donc de conserver les originaux pour multiplier les itérations et les usages dans des projets.

Avantages :

- Complet
- Puissant
- Profite de l'environnement Adobe
- Pousse plus loin que les outils de retouche classiques

Inconvénients :

- Lourd
- Difficile à prendre en main
- Beaucoup de fonctions dispensables pour de la retouche simple
- Payant



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de retouche photo

Lightroom :

Système d'exploitation : Mac OS, Ipad OS, Windows, Linux

Descriptif : Lightroom, issu de la Creative Suite d'Adobe, est l'un des logiciels de retouche photo les plus employés.

Contrairement à son grand-frère Photoshop, Lightroom est un logiciel uniquement dédié à la retouche photo, il se concentrera uniquement sur la gestion globale de l'aspect et de la colorimétrie de l'image. Il se veut plus ergonomique et simple à prendre en main que le précédent. L'interface en est donc plus fluide est confortable pour ces tâches spécifiques.

Avantages :

- Adapté à la retouche
- Puissant
- Profite de la suite Creative Cloud
- Possibilité d'importer/créer des presets pour unifier son style graphique rapidement

Inconvénients :

- Demande une certaine maîtrise
- Payant



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de retouche photo

Affinity Photo :

Système d'exploitation : Mac OS, Ipad OS, Windows

Descriptif : Affinity Photo est un logiciel de la gamme Affinity, conçu pour concurrencer Photoshop.

Il présente les mêmes objectifs que son concurrent : proposer un logiciel permettant la retouche photo ainsi que la manipulation non destructive via un système de calque.

Le logiciel met en avant la Gestion d'images brutes (RAW) et son traitement simplifié des métadonnées pour des retouches optimales.

Avantages :

- Moins cher que Lightroom/Photoshop
- Sans abonnement
- Gestion des fichiers Raws simplifiée
- Implémentation d'outils vectoriels

Inconvénients :

- Base d'utilisateurs peu étendue
- Améliorations lentes par rapport à la concurrence
- Pas de système de bibliothèque



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de retouche photo

Darktable :

Système d'exploitation : Mac OS, Windows, Linux

Descriptif : Darktable est un logiciel de retouche photo open source. Darktable permet le traitement optimisé d'image en RAW, en se reposant sur une communauté d'utilisateurs-développeurs. Contrairement à la concurrence, Darktable est totalement gratuit, et profitera de sa communauté pour ses améliorations fonctionnelles et son évolution au fil des années. Bien qu'ils ne fassent pas partie d'une suite à proprement parler, Gimp, Darktable et Inkscape sont des logiciels open-source de conception extrêmement similaires qui permettront un apprentissage sur une base commune.

Avantages :

- Gratuit
- Moteur de traitement puissant
- Base d'utilisateurs étendus
- Beaucoup de contenu supplémentaire disponible en ligne

Inconvénients :

- Fonctions parfois en retard sur la concurrence payante
- Parfois moins précis sur la conservation des détails
- Workflow parfois confusant



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique

Logiciels de montage photo

Définition :

Un logiciel de retouche photo est un logiciel spécialisé dans le traitement et la manipulation d'images et de leurs propriétés. Ils permettent l'édition de photo en allant traiter directement chaque élément d'une image, ou lui ajouter des propriétés.

Un logiciel de montage photo peut aussi servir de logiciel de retouche photo, mais offrira le plus souvent de plus nombreuses et plus complexes fonctionnalités.

Le montage photo, ou photo-montage permet la création de nouvelles images de A à Z à partir (ou non) d'autres images dites sources.

Exemples :

- Photoshop
- Gimp
- Procreate

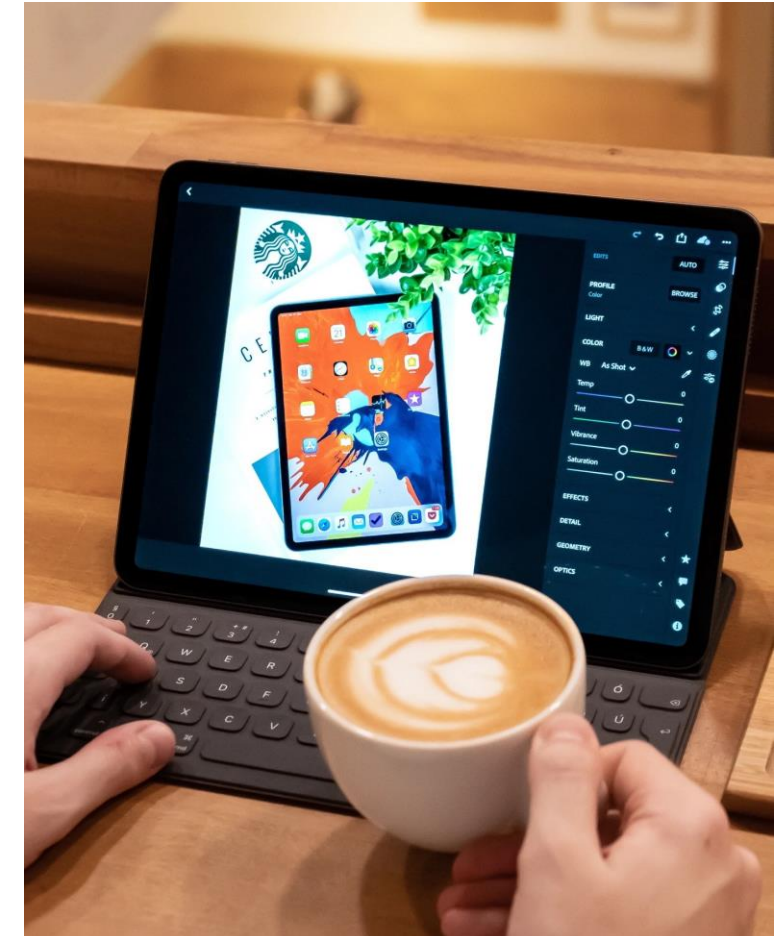


Photo by [Daniel Korpai](#) on [Unsplash](#)

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de montage photo

Photoshop :

Système d'exploitation : Mac OS, Ipad OS, Windows, Linux

Descriptif : Photoshop, issu de la Creative Suite d'Adobe, est l'un des logiciels de retouche photo les plus employés.

Contrairement à la retouche photo, où ses fonctionnalités se retrouvent trop extensives et lourdes, Photoshop brille dans le montage photo par sa capacité à couvrir un large champ fonctionnel. Le logiciel étant plutôt ancien et complet, il hérite d'une interface graphique lourde et peu appétente au premier abord. Cependant, cette ancienneté le dote d'un bagage fonctionnel étendu, et de nombreux ajouts tendent à fortement faciliter la vie des utilisateurs (détourage automatique, auto remplissage, etc).

Avantages :

- Complet
- Puissant
- Profite de l'environnement Adobe
- Champ fonctionnel étendu
- Peut manipuler des images vectorielles de façon limitée

Inconvénients :

- Lourd
- Difficile à prendre en main
- Payant
- Redondance dans les fonctionnalités rendant le choix difficile parfois



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de montage photo

Gimp :

Système d'exploitation : Mac OS, Windows, Linux

Descriptif : Gimp est un logiciel d'édition d'image Bitmap open source. Contrairement à la concurrence, Gimp est donc un logiciel gratuit dont le développement repose sur la contribution de sa base d'utilisateurs-développeurs. Le projet n'en est pas moins complet, et même s'il semble moins fourni que Photoshop, il dispose d'une majorité de fonctions équivalentes. L'essentiel des fonctions manquantes pourra être comblé par les Plug-ins créés par la communauté d'utilisateurs.

Bien qu'ils ne fassent pas partie d'une suite à proprement parler, Gimp, Darktable et Inkscape sont des logiciels open-source de conception extrêmement similaires qui permettront un apprentissage sur une base commune.

Avantages :

- Gratuit
- Base open-source autorisant les Plug-ins "maison"
- Beaucoup de contenu supplémentaire disponible en ligne
- Communauté d'utilisateurs active

Inconvénients :

- Fonctions parfois en retard sur la concurrence payante
- Base fonctionnelle de base limitée
- Moins fluide que la concurrence payante



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de montage photo

Procreate :

Système d'exploitation : Ipad OS, IOS

Descriptif : Procreate est avant tout un logiciel de digital painting, et non de montage photo à proprement parlé.

L'outil permet cependant, tout comme ses concurrents, une base de fonctionnalités similaires : système de calques, modes de fusion, outils de sélection/découpe, effets de calques, exports variés, etc.. Ces fonctions doublées à l'usage d'un stylet en guise de crayon/feutre/pinceau permettra à l'utilisateur de réaliser rapidement des montages poussés avec un peu d'entraînement.

Avantages :

- Peu onéreux
- Possibilités vastes par l'aspect painting et manipulation de calques
- Fonctions de montage photo basiques très similaires aux gros acteurs du marché
- Flexibilité étendue via l'usage d'un stylet

Inconvénients :

- Sur iPad uniquement
- Limité par rapport à la concurrence
- Axé sur le digital painting avant tout



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique

Logiciels de création vectorielle

Définition :

Un logiciel de création vectorielle est un logiciel spécialisé dans le traitement et la manipulation d'images dites vectorielles.

Ils sont majoritairement utilisés dans le cas de productions visuelles destinées à être de tailles variables (affichages sur écrans notamment).

Les images étant basées sur des courbes de Béziérs, et non des pixels, on peut les étirer et comprimer à l'infini sans perte de qualité.

Ceci permet des productions adaptables à une grande diversité de supports, pour les clients (icônes, logos, etc...).

Exemples :

- Illustrator
- Affinity designer
- Inkscape



Photo by [Balázs Kétyi](#) on [Unsplash](#)

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de création vectorielle

Illustrator :

Système d'exploitation : Mac OS, Ipad OS, Windows, Linux

Descriptif : Illustrator est le logiciel d'édition/création d'images vectorielles de la suite Adobe.

Comme son compatriote Photoshop, il bénéficie donc de l'environnement Creative Cloud afin de faciliter la mise en place de projets graphiques, et la mise en commun d'éléments au sein de bibliothèques. L'outil est probablement le plus populaire du marché de part la simplicité d'usage de ses fonctions de création basiques, et de la diversité de ses outils avancés, permettant des workflows de création complets.

Avantages :

- Complet
- Puissant
- Profite de l'environnement Adobe
- Propose une fonction de vectorisation d'images bitmap
- Champ fonctionnel étendu

Inconvénients :

- Lourd
- Payant
- Termes pas toujours clairs demandant une certaine pratique dans les fonctions pour en maîtriser l'intérêt



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de création vectorielle

Affinity Designer :

Système d'exploitation : Mac OS, Ipad OS, Windows, Linux

Descriptif : Affinity Designer est un logiciel de la gamme Affinity, conçu pour concurrencer Illustrator.

L'objectif est de proposer un logiciel de création et de traitement de fichiers vectoriels poussé. La plupart des fonctions de conception de formes y sont présentes. Le logiciel est axé avant tout sur la création vectorielle simple, et ne permettra que difficilement des compositions plus complexes relevant de grilles 3D, et autres mises en volume.

Avantages :

- Moins cher qu'Illustrator
- Sans abonnement
- Interface plus légère
- Peut ouvrir la majorité des fichiers vectoriels

Inconvénients :

- Pas d'effets de distortion/déformation
- Option de mise en volume limitées
- Contenu fonctionnel plus faible que la concurrence
- Base d'utilisateurs (donc de tutoriels) plus faible en ligne



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de création vectorielle

Inkscape :

Systeme d'exploitation : Mac OS, Windows, Linux

Descriptif : Inkscape est un logiciel d'édition d'image vectorielle open source. Inkscape est donc 100% gratuit et son développement est assuré par sa communauté d'utilisateurs, ce qui en fait un logiciel en permanence mis à jour, et doté d'une certaine possibilité de customisation via Plug-ins (ou via ajout de code).

Cet avantage communautaire en fait aussi un inconvénient puisqu'il ne bénéficie pas de l'appui financier d'une structure, et donc subit souvent des retards fonctionnels par rapport à la concurrence.

Bien qu'ils ne fassent pas partie d'une suite à proprement parler, Gimp, Darktable et Inkscape sont des logiciels open-source de conception extrêmement similaires qui permettront un apprentissage sur une base commune.

Avantages :

- Gratuit
- Base open-source autorisant les Plug-ins "maison"
- Beaucoup de contenu supplémentaire disponible en ligne
- Communauté d'utilisateurs active

Inconvénients :

- Fonctions parfois en retard sur la concurrence payante
- Base fonctionnelle de base limitée
- Sélection des couleurs déroutante



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique

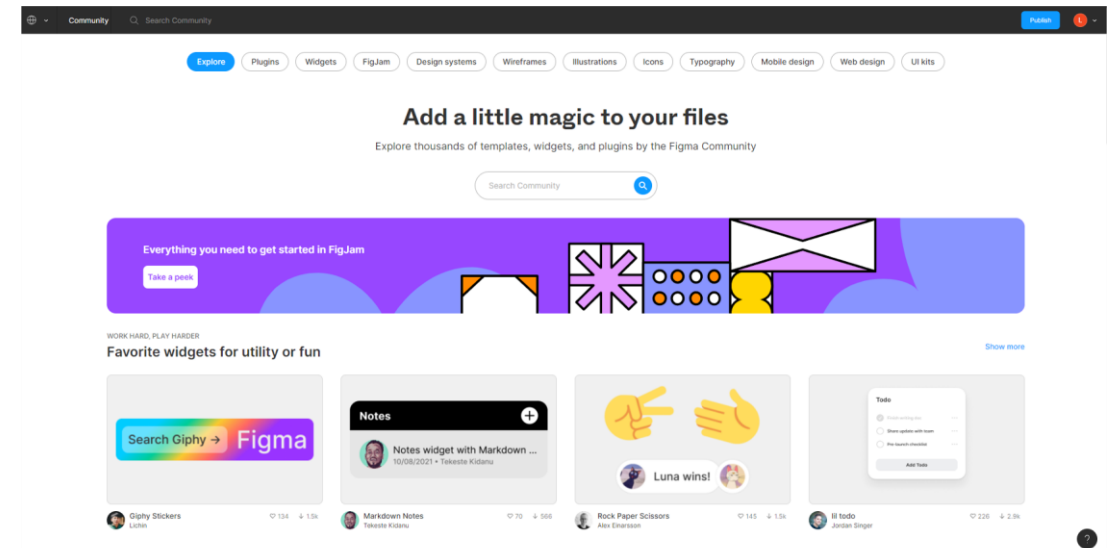
Logiciels de maquettage et prototypage

DéfiniMon :

Un logiciel de maquettage ou prototypage est le plus souvent un logiciel de création vectorielle spécialisé dans la conception d'interfaces, et d'éléments web. Ces logiciels sont souvent plus simples à prendre en main que des logiciels spécialisés dans le montage ou la création vectorielle. Ils sont aussi plus limités sur ces plans-là de part leur spécificité. La plupart proposent des espaces de travail partagés afin d'optimiser les interactions entre le designer et les parties prenantes du projet (développeurs, product owners, etc).

Exemples :

- Figma
- Sketch
- XD
- Axure
- Balsamiq



Capture d'écran de l'onglet "Community" du logiciel Figma

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de maquettage et prototypage

Figma :

Système d'exploitation : Mac OS, Windows, Linux, Navigateur

Descriptif : Figma est pour l'instant la star incontestée du maquettage dans le milieu de l'UI pour une raison simple : la collaboration. L'outil est construit autour de ses capacités collaboratives, permettant à la fois une conception intuitive, et un partage des vues et prototypes facilité avec tous les acteurs du projet. Ainsi, les utilisateurs-tests peuvent se voir proposer des maquettes navigables, les équipes projet peuvent directement commenter les planches, et les développeurs ont accès à un générateur de CSS, facilitant le développement front, une fois les maquettes achevées.

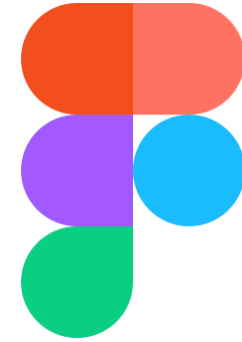
Le logiciel propose aussi une fonction de tableau blanc : **Figjam**, pour les activités complémentaires plus orientées UX (idéation, mind mapping, etc..).

Avantages :

- Formule freemium, permettant de travailler sans collaboration gratuitement
- Système d'équipes segmentées permettant de séparer les projets
- Bibliothèques de composants partagés
- 100% en ligne (version desktop disponible)
- Plug-ins variés

Inconvénients :

- Peut surcharger la RAM (mémoire vive) de l'ordinateur sur des fichiers complexes
- Pas de visualisation de l'impact au changement des composants
- Système de commentaires encore simple



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de maquettage et prototypage

Sketch :

Système d'exploitation : Mac OS

Descriptif : Sketch est un des premiers outils dédiés à la conception UI. Le logiciel est disponible uniquement sur environnement Mac.

Sketch est un outil puissant, peu déroutant pour les utilisateurs de Mac car très similaire dans son interface à des logiciels comme Pages ou Keynote. Sketch permet une gestion poussée des composants. De part son ancienneté, le logiciel a été beaucoup plus poussé sur l'aspect design que sur l'aspect travail d'équipe, mais se met peu à peu à la page au fil des Plug-in et des mises à jour.

Avantages :

- Profite de son ancienneté
- Grande communauté de collaborateurs
- Plug-in variés

Inconvénients :

- Payant
- En retard sur les outils collaboratifs
- Moins intuitif



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de maquetage et prototypage

Adobe XD :

Système d'exploitation : Mac OS, Windows, Linux

Descriptif : XD est le logiciel de prototypage intégré dans la suite Adobe.

Il bénéficie donc de l'environnement et des bibliothèques Creative Cloud. On peut ainsi y intégrer directement dans les maquettes des fichiers Photoshop et Illustrator, et synchroniser leurs modifications. Adobe XD souffre cependant de retards fonctionnels par rapports à la concurrence et de quelques bugs sur le système de collaboration.

Avantages :

- Profite de l'environnement Creative Suite
- Profite des bibliothèques Adobe
- Interface Adobe familière

Inconvénients :

- Payant
- Retards fonctionnels
- Bugs sur l'espace collaboratif



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de maquettage et prototypage

Axure :

Système d'exploitation : Mac OS, Windows

Descriptif : XD est le logiciel de prototypage intégré dans la suite Adobe.

Il bénéficie donc de l'environnement et des bibliothèques Creative Cloud. On peut ainsi y intégrer directement dans les maquettes des fichiers Photoshop et Illustrator, et synchroniser leurs modifications. Adobe XD souffre cependant de retards fonctionnels par rapports à la concurrence et de nombreux bugs sur le système de collaboration.

Avantages :

- Optimal pour de la création haute fidélité
- Animations poussées
- Possibilité d'ajouter des comportements via Javascript
- Package de wireframing pré-installé

Inconvénients :

- Payant
- Interface lourde
- Prise en main compliquée par rapport aux autres outils de prototypage
- Besoin de bases en javascript/css/html pour tirer le plein potentiel de l'outil



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels de maquettage et prototypage

Balsamiq :

Système d'exploitation : Navigateur

Descriptif : Balsamiq est un outil uniquement dédié au wireframing.

Balsamiq est optimisé pour permettre un sketching d'écrans rapide via une sélection d'éléments visuels pré-enregistrés reprenant des structures webs et mobiles communes.

L'outil ne permet par contre pas de prototypage du fait de l'absence totale d'outils de conception graphique et d'animation.



Avantages :

- Gratuit (pour un projet)
- Très facile à prendre en main
- multiples composants utilisables
- optimisé pour le wireframing

Inconvénients :

- Uniquement utile pour le wireframing
- Fonctionnalités

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique

Logiciels d'animation et motion design

Définition :

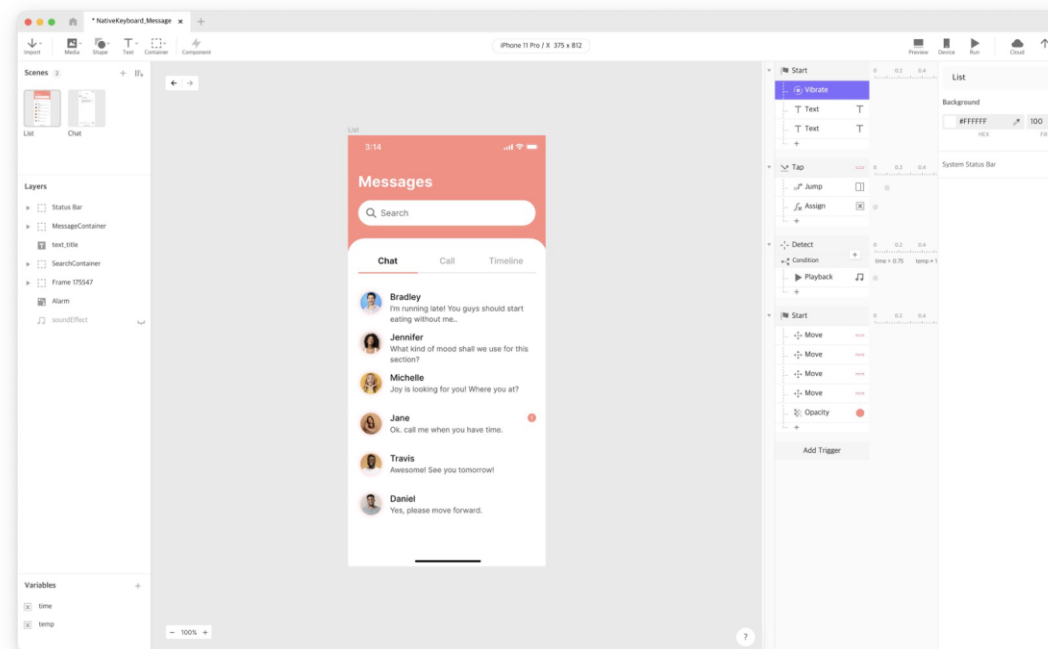
En complément d'un logiciel de maquettage, on peut utiliser un logiciel d'animation pour mettre en musique les différentes planches d'un prototype, et permettre à l'utilisateur une meilleure immersion via l'animation des interactions et micro interactions.

Souvent, les logiciels de maquettage disposent d'une fonctionnalité d'animation automatique des transitions. Couplé à une structuration rigoureuse des vues de l'animation, ces fonctions permettent le plus souvent de se passer de logiciel d'animation.

L'usage de ce type de logiciel permet un rendu au plus proche de la réalité, sans la contrainte du développement. On utilise le plus souvent ces prototypes pour les démonstrations faites au client, ou les tests utilisateur.

Exemples :

- After effect
- Principle
- Protopie



Capture d'écran du logiciel **Principle**

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels d'animation

After effect :

Système d'exploitation : Mac OS, Windows, Linux

Descriptif : After Effect est un logiciel d'animation et de manipulation vidéo intégré à la suite Adobe.

Très complet et puissant, il permet d'animer toute sorte d'éléments. C'est l'un des logiciels de manipulation vidéos les plus puissants et utilisés du marché. Cependant, il ne permet pas d'interaction, ne produisant que des formats vidéo. Cet outil sera donc très intéressant pour des présentations et la prévisualisation de comportement complexes, mais sera totalement inadapté à un contexte de confrontation des productions avec un utilisateur.

Avantages :

- Puissant
- Profite des avantages de l'environnement Adobe
- Possibilités d'animations quasi illimitées

Inconvénients :

- Payant
- Impossible de produire un prototype interactif
- Interface lourde et peu adaptée aux novices



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels d'animation

Principe :

Système d'exploitation : Mac OS

Descriptif : Principle est un logiciel d'animation disponible sur MacOS. Il est spécialement destiné au design et à l'animation d'interactions et de micro interactions entre des écrans maquetés. Il s'utilise en complément d'un logiciel de maquetage (Figma, Sketch, XD...) car ne propose pas de fonctions de design d'interface.

L'usage avancé des ancrs temporelles permet de faire évoluer propriété par propriété les éléments choisis au fil du temps.

Avantages :

- Pas d'abonnement (mais achat de licence)
- Interaction avec sketch facilitée
- Intégrations depuis Figma
- Gestion simple des ancrs temporelles

Inconvénients :

- Payant
- Sur Mac uniquement
- Manque de fonctions avancées pour la réalisation de prototypes haute fidélité



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Logiciels d'animation

Protopie :

Système d'exploitation : Mac OS, Windows

Descriptif : Protopie est un logiciel de prototypage haute fidélité permettant l'animation d'interactions et de micro interactions au sein d'une maquette. Ce logiciel permet de concevoir des interactions poussées au sein d'un même workflow. Il est beaucoup plus adapté à la création d'une suite d'actions simples qu'au maquetage d'une application complète avec son UI Kit.

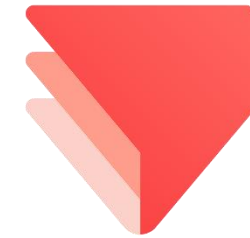
Protopie permet de concevoir les interactions d'une grande variété de devices, des plus classiques : téléphones, tablettes, etc... au moins courants : montres et autres objets connectés.

Avantages :

- Interface rapide à prendre en main
- Connection à différents types de devices via Protopie connect
- Intégrations avec Figma, Sketch et XD disponibles via des Plugins

Inconvénients :

- Payant via abonnement
- Manque de flexibilité et de liberté dans les animations proposées



CHAPITRE 1

Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

1. Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique
2. **Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels**
3. Cas d'usage et exemples de production conçues à partir des logiciels
4. Définition de la création vectorielle et bitmap dans la conception graphique



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels



Quelques définitions génériques

Modification non destructive : Il s'agit d'une modification qui n'altère pas l'élément d'origine. Dans le cas d'une retouche photo, une modification non destructive ne viendrait en aucun cas modifier la photo originelle.

Calques (Layer) : C'est la notion la plus importante à comprendre. Un calque est une nouvelle couche de travail. Similaire à des feuilles de papier calque que l'on viendrait superposer. Lorsque j'édite un calque ou que j'y ajoute des éléments graphiques, je n'altère et ne modifie pas les autres. Ce qui me permet de travailler de manière non-destructive.

Artboard (planche de travail) : Une planche de travail (souvent Artboard dans les logiciels) est la zone dans laquelle nous allons réaliser notre composition. Au sein d'un même fichier, on peut retrouver Plusieurs Artboards. Par exemple, dans le cas d'une maquette de site web, nous trouverons une artboard pour la page d'accueil version ordinateur et une pour la version mobile. Sur une planche de travail, nous y disposerons une multitude de calques pour créer notre composition.

Plugin (Extension) : Un Plugin est un module (une extension) que l'on rajoute au logiciel pour pouvoir étendre ces fonctionnalités.

Styles (de texte ou de calque) : ensemble de paramètres qui influent directement sur l'apparence. Une fois enregistré sous forme d'un "style", alors ils sont réutilisables à l'infini sur n'importe quel calque / texte. En modifiant le style, tous les calques ayant ce style appliqué seront à leur tour modifiés.

Ex : Couleur, taille, espacement pour un style de texte. / Couleur, arrondi, bordure pour un style de calque

Composant / Symbole / Objet dynamique (Component / Symbol) : Élément que l'on définit une fois (Parent) et que l'on va pouvoir réutiliser à l'infini sous forme d'instance (Enfant). Lorsque je modifie le composant parent, toutes les instances (Enfants) sont modifiées à leur tour. La philosophie est assez similaire à un style de calque / texte tout en allant plus loin. Il ne se limite pas aux propriétés mais peut inclure Plusieurs formes (ex: un bouton -> Fond + texte + icône). Sachant que le fond et le texte peuvent tout à fait avoir des styles qui leurs sont associés.

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels



Quelques définitions génériques

Bibliothèque / Library : Ensemble d'éléments graphiques (icônes,) que l'on peut partager entre plusieurs fichiers (projets), Plusieurs personnes voire même entre plusieurs logiciels.

UI Kit : Ensemble d'éléments d'interfaces (boutons, formulaires, icônes) souvent sous forme de composants qui permettent d'accélérer la conception d'interfaces.

RVB (RGB) : En informatique, pour faire une couleur on assemble trois couche de couleurs primaires. Le rouge **R**, le vert **V** (green G en anglais) et le bleu **B**. On peut assigner une valeur entre 0 et 255 à chacune de ces couleurs primaires et ainsi avoir le choix entre 16,777,216 couleurs différentes. Cette combinaison s'appelle alors une code RGB.

Code couleur hexadécimal : Le code couleur hexadécimal est une alternative au code RGB mais fonctionne de la même manière. Ce code composé de 6 caractères. Les deux premiers caractères correspondent à la valeur rouge du **RVB** de notre couleur, les deux suivants à la valeur du vert (**RVB**) et à la valeur du bleu (**RVB**) de notre couleur.

PPI / Pixel Per Inch : Il s'agit du nombre de pixel par pouce (unité de mesure). Plus simplement, c'est l'unité utilisé pour définir la résolution de notre surface de travail. Cela dépend essentiellement du support utilisé. Si on vise un support mobile (smartphone / tablette) et écrans Retina (écrans Apple) alors on aura tendance à avoir une densité de pixel par pouce plus élevée. En d'autres termes, la dalle d'un écran de téléphone possède plus de pixels sur un pouce qu'un moniteur d'ordinateur. Il faudra veiller à bien paramétrer ce réglage en début de projet.

Ligne de flottaison : Il s'agit de la ligne à partir de laquelle il faut scroller sur une page web pour voir le reste du contenu. En clair, ce qui est au dessus de la ligne de flottaison est ce que l'on voit une fois la page chargée et sans scroller.

Masque de fusion : Il s'agit d'une image en niveaux de gris qui permet d'influer sur la visibilité des calques qui lui sont associés. Les zones peintes en blanc sont visible, celles peintes en noir sont masqué. Les zones en niveau de gris apparaissent à divers degré de transparence.

Masque d'écrêtage: Il s'agit d'un groupe de calques qui apparait uniquement au travers d'une forme qui est placée en dessous des calques visibles.

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels



Quelques définitions génériques

Mode de fusion : Il permet de déterminer la façon dont un calque se fond avec les pixels situé dessous.

Détourage : Il s'agit d'une technique qui permet de détacher un sujet/élément d'un calque afin de l'utiliser dans un photomontage ou une conception.

Sélection : Il s'agit d'une action qui permet de sélectionner une partie de pixels en créant au préalable une délimitation, Cette sélection est matérialisé par un contour en pointillé.

Plume : C'est un outil qui permet de réaliser des tracés ou des formes vectorielles en utilisant des droites ou des courbes de Bézier (vectoriel).

Historique : Ensemble d'actions effectuées auparavant sur lesquelles vous avez la possibilité de revenir.

Pipette : Outil qui permet de prélever un échantillon afin de connaître ou copier des propriétés (couleurs, épaisseurs contour, police, etc.).

Brosse/Brush : Forme de pointe d'un pinceau qui est censé reproduire la façon dont la peinture s'étale sur une surface.

Tracé : Forme ou ligne qui est vectoriel et qui peut être modifié en largeur, hauteur, déformation, contraction etc.

Police (font) : Il s'agit d'une Fonte de caractère qui est un ensemble de représentations visuelles de caractère avec des caractéristique commune (style, corps, graisse, etc.).

Teinte : C'est la forme pure d'une couleur. On retrouve toute les teintes dans un disque chromatique.

Saturation : C'est l'intensité de la coloration, Une saturation élevée correspond à des couleurs vives, une saturation faible correspond à des couleurs proche des nuances de gris.

Opacité : L'opacité définit le degré de visibilité du calque/élément. Un calque à faible opacité est transparent, un calque à grande opacité est opaque.

JPG/JPEG : (Joint Photographic Experts Group) Format d'enregistrement d'un fichier image. Une image JPG/JPEG est une image compressé.

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels



Quelques définitions génériques

GIF : Format d'images numériques permettant de créer des images animées ou à fond transparent.

PNG : Format d'image non destructeur optimisé pour l'affichage à l'écran intégrant de la transparence.

TIFF : Format d'image utilisé pour l'impression qui permet de n'avoir aucune perte de qualité tout en intégrant de la transparence.

RAW : Format d'image brut qui contient toutes les informations enregistrées par l'appareil photo ou le scanner. Il permet d'effectuer des retouches précises.

BMP : Du nom complet Windows Bitmap, est un format de fichier d'image lisible par la totalité des lecteurs d'images.

PSD : Format de fichier sources Photoshop.

AI : Format de fichier sources Illustrator.

EPS : Format de fichier qui contient un code PostScript qui permet d'encapsuler les polices et images vectorielles.

Résolution : Nombre de pixel contenu dans l'image en fonction de la longueur. La résolution définit la netteté et la qualité d'une image/vidéo.

AVI : Format de fichier vidéo conçu pour stocker des données audio et vidéo.

MPEG-4 : Norme d'encodage d'éléments audiovisuels. Ce n'est pas seulement un format de fichier. On peut retrouver plusieurs types de fichiers vidéos avec un encodage MPEG-4.

Gomme : Outil qui permet d'effacer de façon destructive des pixels.

Pixélisation : Technique visant à convertir un tracé vectoriel en pixel.

Vectorisation : Technique visant à convertir une image bitmap en tracés vectoriels.

Tranche : Outil permettant de séparer une grande image en image plus petite afin de la reconstituer sur le web.

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Quelques définitions génériques

Forme : Calque/Objet vectoriel représentant diverses formes.

Pathfinder : Ensemble d'outils permettant de combiner des éléments vectoriels plus ou moins simples afin d'en créer des plus complexes.

Zoom (avant / arrière) : Outils permettant de grossir ou réduire l'affichage de la zone de travail.

Règles : Élément de l'interface qui permet de placer précisément un élément.

Repères : Élément de l'interface qui permet d'afficher une ligne horizontale ou verticale afin d'aider le placement ou l'alignement d'un élément.

Grilles : Aide visuelle qui permet de disposer d'un cadre de travail précis afin de placer les éléments convenablement.

Nuancier : Ensemble de couleurs utilisées ou enregistrées.

Prototype : C'est un modèle de conception de haute ou basse fidélité permettant de représenter une interface, une page web, une application.

Objets : Calque qui contient des données d'images. L'objet conserve la source de l'image ainsi que toutes ses caractéristiques.

CHAPITRE 1

Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

1. Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique
2. Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels
- 3. Cas d'usage et exemples de production conçues à partir des logiciels**
4. Définition de la création vectorielle et bitmap dans la conception graphique



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Exemples de production conçues à partir des logiciels

Peintures numériques - Photoshop



Peinture numérique de Tamara Menzi sur Unsplash



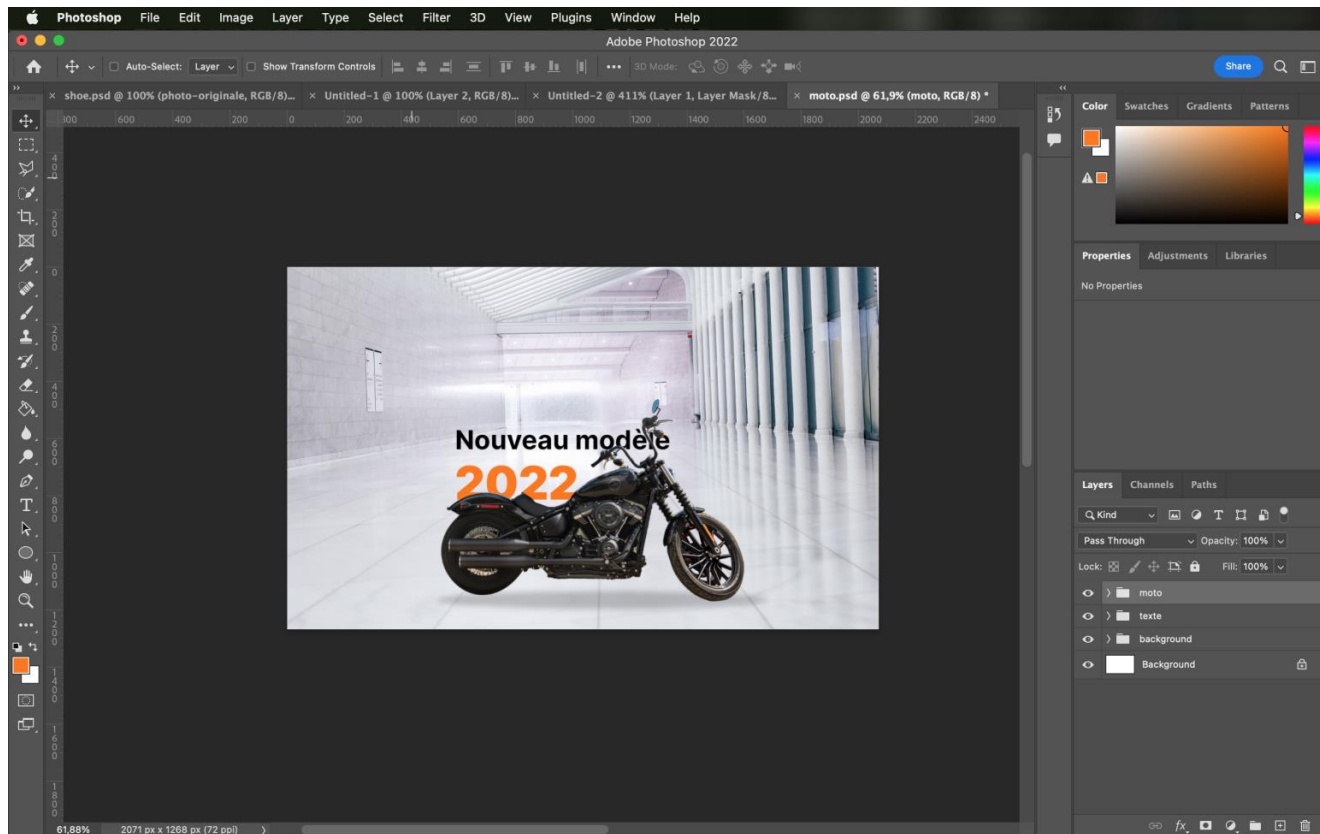
Peinture numérique de Fortiche issue du film d'animation Arcane - Riot Games pour Netflix

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Exemples de production conçues à partir des logiciels



Photomontage - Photoshop

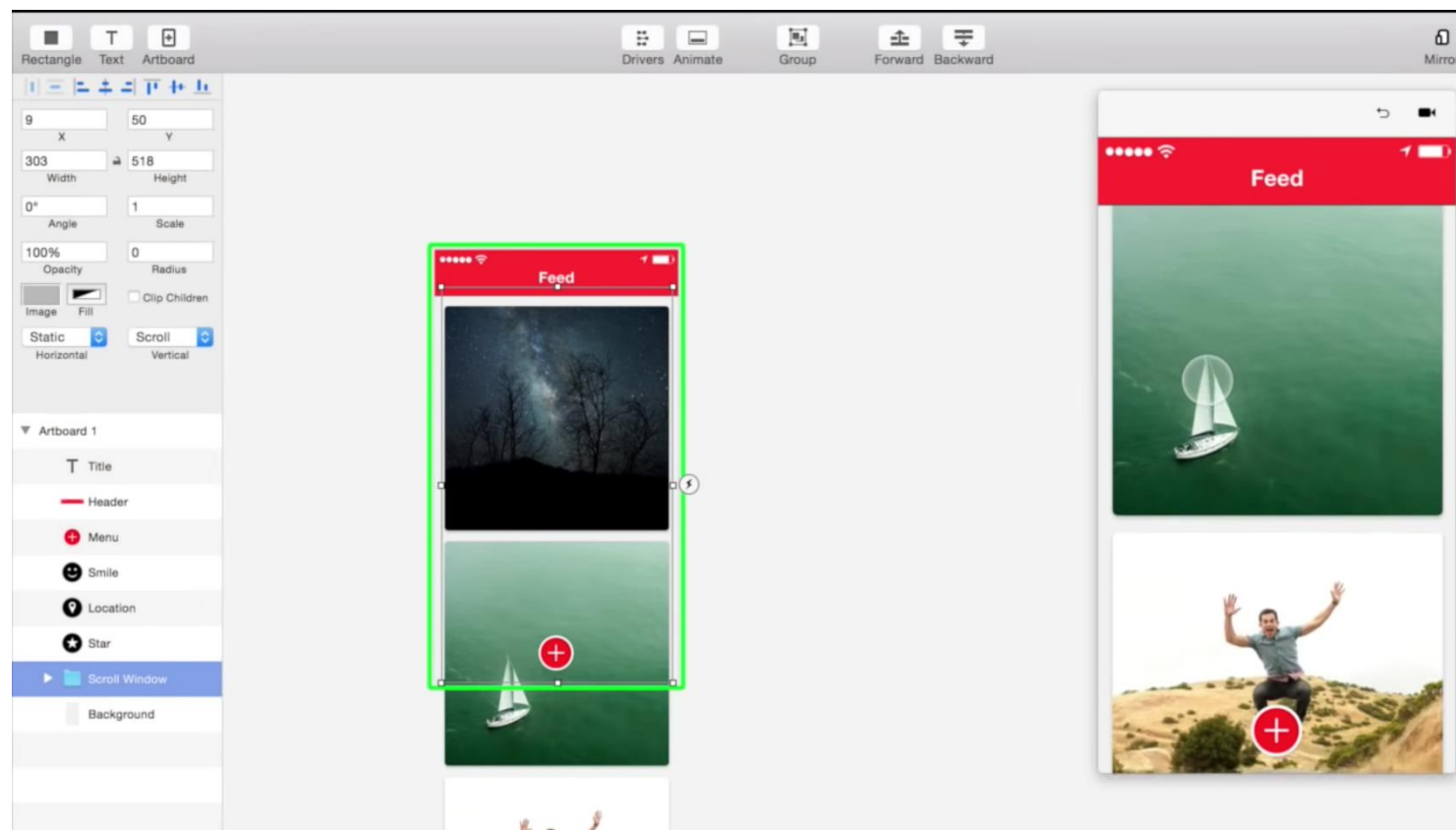


Exemple de photomontage pour une bannière publicitaire

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Exemples de production conçues à partir des logiciels

Micro-interactions - Principe



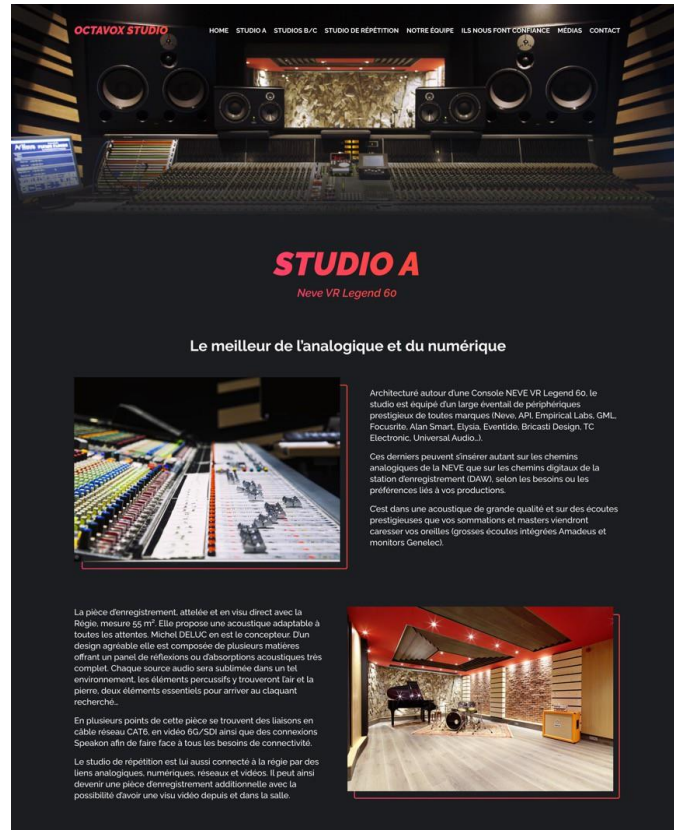
Aperçu de l'interface de Principle - Issu de la vidéo de présentation de Principle par Daniel Hopper - Youtube

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

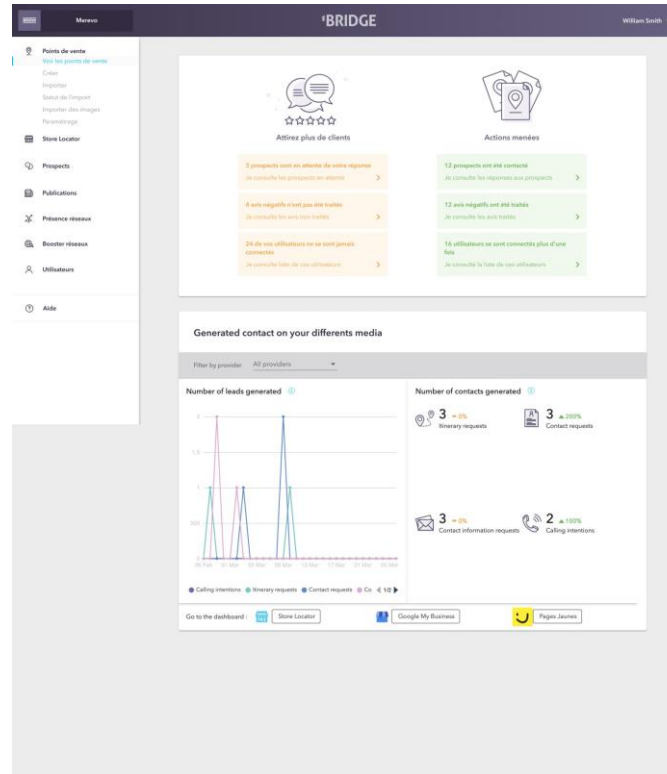
Exemples de production conçues à partir des logiciels



Maquettes de site web – Réalisée sur Figma



Maquette d'un site web vitrine – Octavox Studio



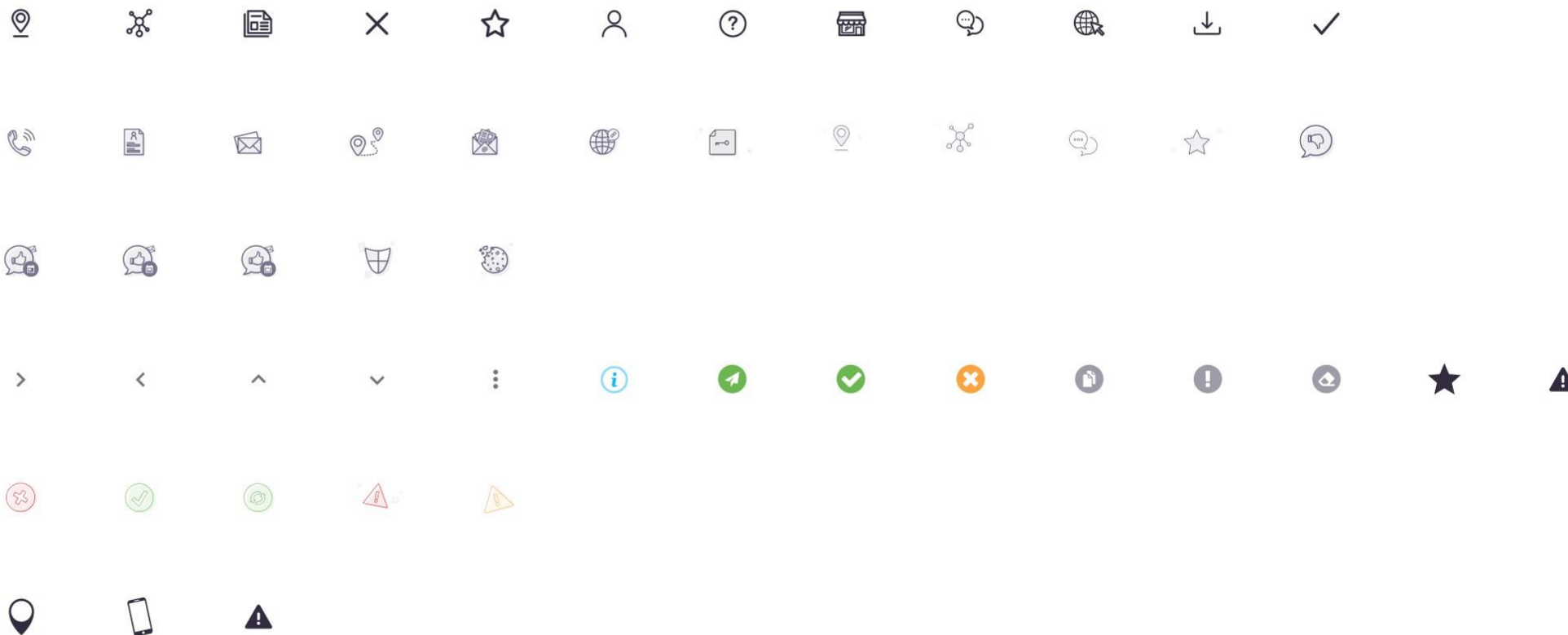
Maquettes d'une interface logicielle SaaS – SoLocal Bridge

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Exemples de production conçues à partir des logiciels



Pack d'icônes – Illustrator et Figma



CHAPITRE 1

Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

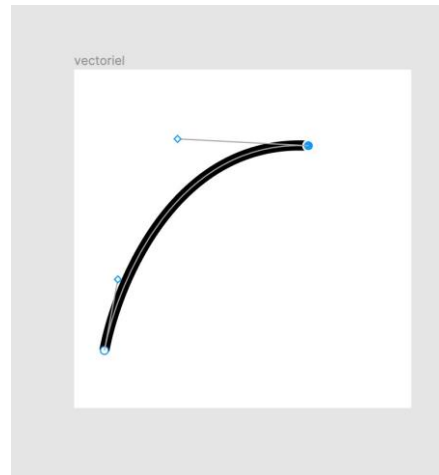
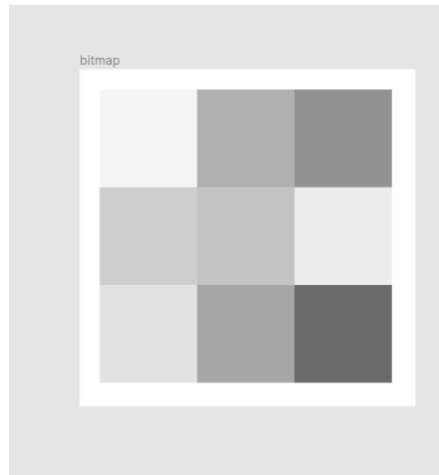
1. Panorama des logiciels existants en modélisation et conception graphique
2. Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels
3. Cas d'usage et exemples de production conçues à partir des logiciels
4. **Définition de la création vectorielle et bitmap dans la conception graphique**



01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels

Définition de la création vectorielle et bitmap dans la conception graphique



Une image bitmap est une image composée de pixels alors qu'une image vectorielle est une image créée mathématiquement à base de vecteurs (une courbe avec une origine et une extrémité). Ce qui signifie que l'on a une plus grande marge de manœuvre avec une création vectorielle, dans le sens où on pourra l'agrandir à l'infini sans aucune perte de donnée puisque l'on ne travaille non pas avec des pixels, mais bel et bien avec des formules mathématiques.

De manière générale, on essaye de travailler un maximum en vectoriel pour conserver une plus grande flexibilité. Les photographies, peintures numériques et autres types de créations similaires quant à elles sont au format bitmap.

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels

Illustration du concept de conception bitmap

Une photographie est de type bitmap. Lorsque l'on appuie sur le déclencheur d'un appareil photo numérique, les informations enregistrées sont les codes hexadécimaux de chaque pixel.

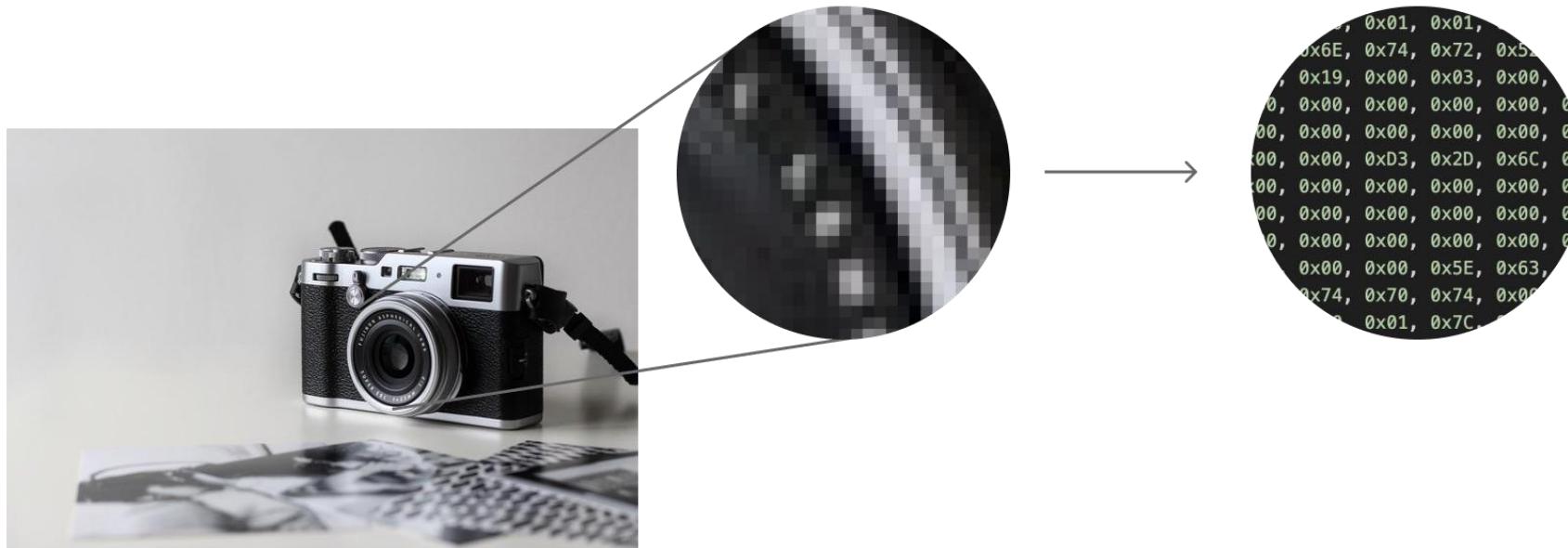


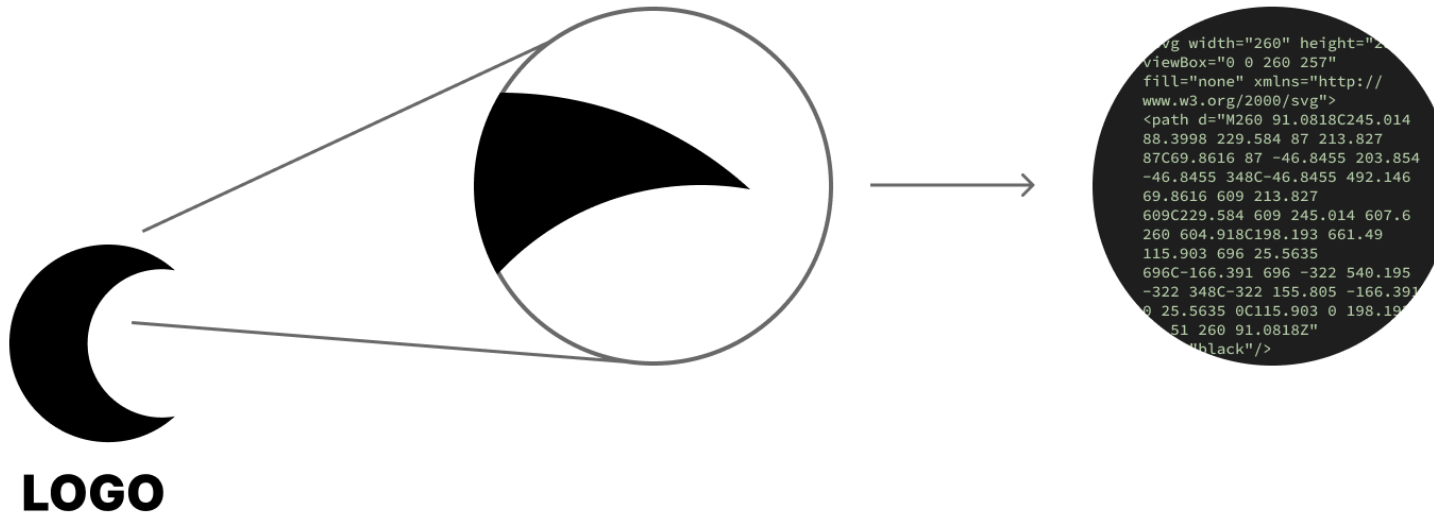
Photo originale de Nordwoord Themes sur [Unsplash](https://unsplash.com/photos/Nordwoord-Themes)

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels

Illustration du concept de conception vectorielle

Contrairement au bitmap où chaque information renseignée correspond à la valeur hexadécimale d'un pixel, dans le cas d'un fichier vectoriel ce sont les coordonnées des différentes formes qui y sont renseignées ainsi que d'autres paramètres (couleurs, taille, remplissage, contour, ...).



LOGO

Photo originale de Nordwood Themes sur [Unsplash](https://unsplash.com)

01 - Comprendre l'utilité des logiciels de modélisation graphique

Définition des termes techniques utilisés dans les logiciels

Bien choisir son format



Photo de Jon Tyson sur [Unsplash](#)

Une création vectorielle peut être convertie en bitmap mais une création bitmap ne peut être convertie en vectorielle. Il est donc primordial de bien faire son choix en amont de projet. Par exemple, un logo d'entreprise qui devra être imprimé sur des cartes de visites, intégré dans un site et sur une vitrine de locaux commerciaux voire même sur un panneau publicitaire (4x3), devra absolument être au format vectoriel puisqu'il devra être disponible en différentes tailles sans aucune perte d'information. La dernière chose que l'on veut sur un panneau publicitaire, c'est que sa création soit **pixelisée**.



CHAPITRE 2

Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Vous préparerez votre espace de travail pour faciliter vos tâches ainsi que la collaboration avec vos pairs et entre les différents logiciels. Le tout, en respectant de bonnes pratiques.



3 heures

CHAPITRE 2

Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

- 1. Préparation de l'environnement de travail**
2. Création de bibliothèques de partage entre les logiciels
3. Gestion des espaces de travail personnalisés
4. Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Par où commencer ?

Avant même de poser nos premiers éléments, quelques paramètres sont à prendre en compte pour mener à bien la conception d'une composition.

Quel est le type de projet ?

- Application mobile
- Site web
- Logiciel
- Logo
- Icônes
- Autre

Quel sera le support de destination ?

- Ordinateur
- Tablette
- Mobile
- Borne interactive
- Autre support

02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Quelle taille pour ma composition ?

Dans le cas d'une modélisation de maquette de site web, la première question à se poser pour définir la taille de sa planche de travail est la suivante :

A qui s'adresse le site ?

- Une personne qui consultera et interagira principalement avec le site sur un ordinateur de bureau
- Une personne en mobilité qui consultera sur son mobile mais doit aussi pouvoir bénéficier d'un confort de lecture sur une tablette ou un ordinateur

Cette question doit guider la stratégie de création. Dans le premier cas d'usage il faudra partir d'une approche desktop-first alors que dans la seconde, on optera pour l'approche mobile-first. En d'autres termes, desktop-first signifie que l'on pense d'abord l'expérience pour un moniteur d'ordinateur alors que l'approche mobile-first consiste à penser son site pour un support smartphone avant de le décliner pour les supports tablette et ordinateur.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail



WEBFORCE
BE THE CHANGE

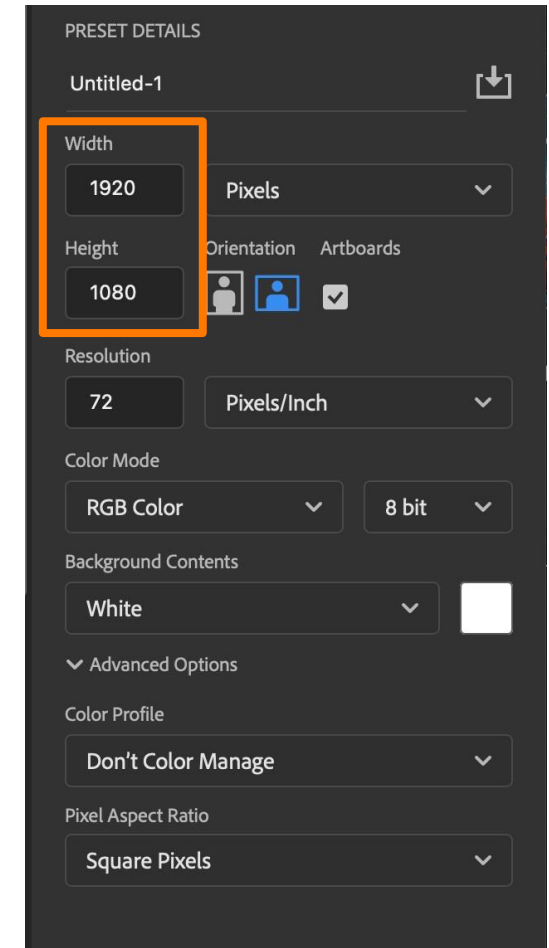
Quelle taille pour ma composition ?

Les tailles standards

A l'heure où il existe un nombre astronomique de tailles d'écran différents, le paramètre le plus important est la largeur de la composition. Il reste intéressant de tenir compte de la hauteur pour s'assurer que les informations primordiales figurent au dessus de la ligne de flottaison.

Voici quelques tailles standards pour vos compositions (en pixels) :

- maquette ordinateur : 1920 x 1080 (voire 1440 x 1024)
- maquette Mobile : 375 x 812 (minimum 320px de largeur)
- Icônes : 24x24



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Quelle résolution pour ma composition ?

Bonne pratique

- Généralement, on opte pour 72ppi lorsque l'on vise des moniteurs d'ordinateur.
- On double cette valeur (144ppi) lorsque l'on cible des smartphones, tablettes ou écrans dits Retina (ex: Macbook, iMac, Studio Display) qui bénéficient d'une résolution plus importante.
- Pour des travaux d'impression (affiches, cartes de visites) la norme est de 300 PPI.

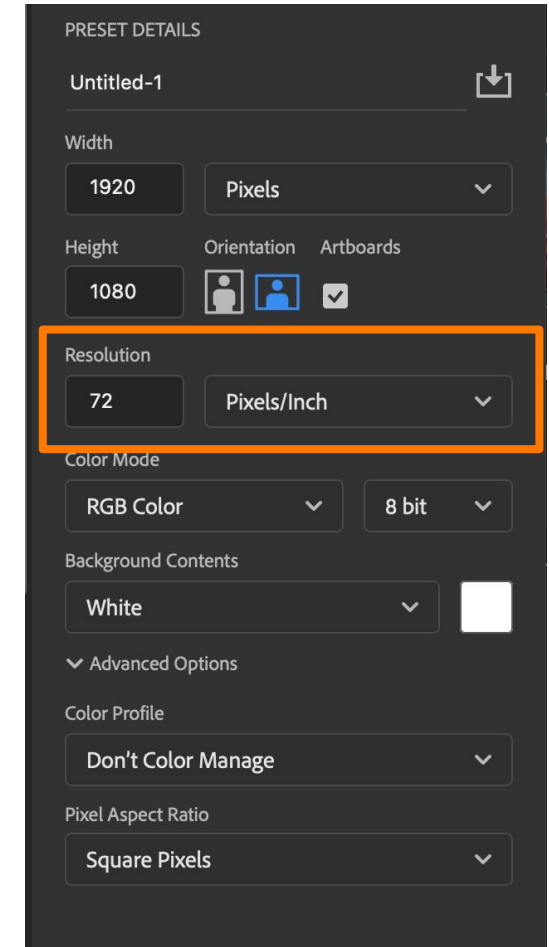
Quel est le risque ?

En choisissant 72ppi pour un support mobile, les visuels de type bitmap apparaîtront flous. A l'inverse, une trop grosse résolution sur un moniteur d'ordinateur n'aura pas d'incidence visuelle, cependant le poids du fichier sera plus important. Le poids d'un fichier est une notion relativement importante lors de la création d'éléments graphiques pour le web puisqu'elle a un impact direct sur le temps de chargement de la page.

Note

Sketch et Figma ne proposent pas de modifier la résolution puisque les éléments créés sont vectoriels et que les maquettes n'ont pas vocation à être exportées telles quelles mais bel et bien à être partagées avec des développeurs qui les coderont. On pourra cependant tout à fait importer des compositions bitmap avec une résolution bien définie.

Tout élément peut être exporté directement depuis ces logiciels en bitmap ou au format vectoriel.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Découverte de l'interface des logiciels de modélisation graphique

Tous les logiciels de création graphique ont la même philosophie quant il s'agit de l'interface.

Peu importe le logiciel utilisé, les outils sont structurés de la même manière en quatre zones principales distinctes :

La barre d'outils

C'est à cet endroit que tous nos outils se retrouvent. Ils nous permettent de créer des formes et des zones de textes plus ou moins complexes.

Le panneau de calques

Il s'agit de la zone dans laquelle nous superposons toutes nos couches distinctes afin de travailler de manière non destructive.

Le panneau de propriétés

C'est le panneau dans lequel modifier les valeurs des formes ou zones de textes précédemment créées.

Zone de travail

Comme son nom l'indique, il s'agit de la zone dans laquelle nous posons nos formes afin de créer notre composition.

02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail

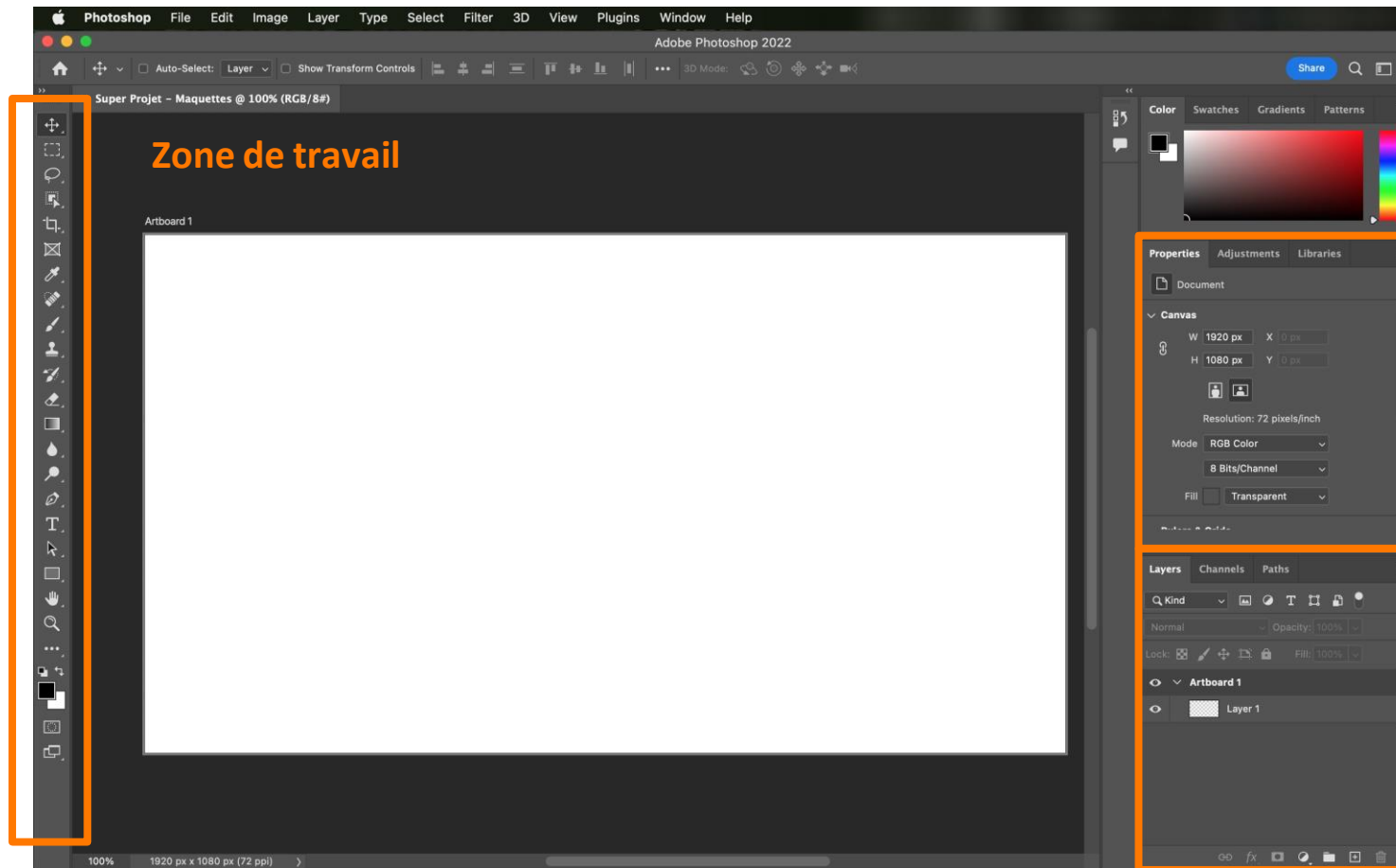


WEBFORCE
BE THE CHANGE

Interface Photoshop

Barre d'outils

Zone de travail



Panneau de propriétés

Panneau de calques

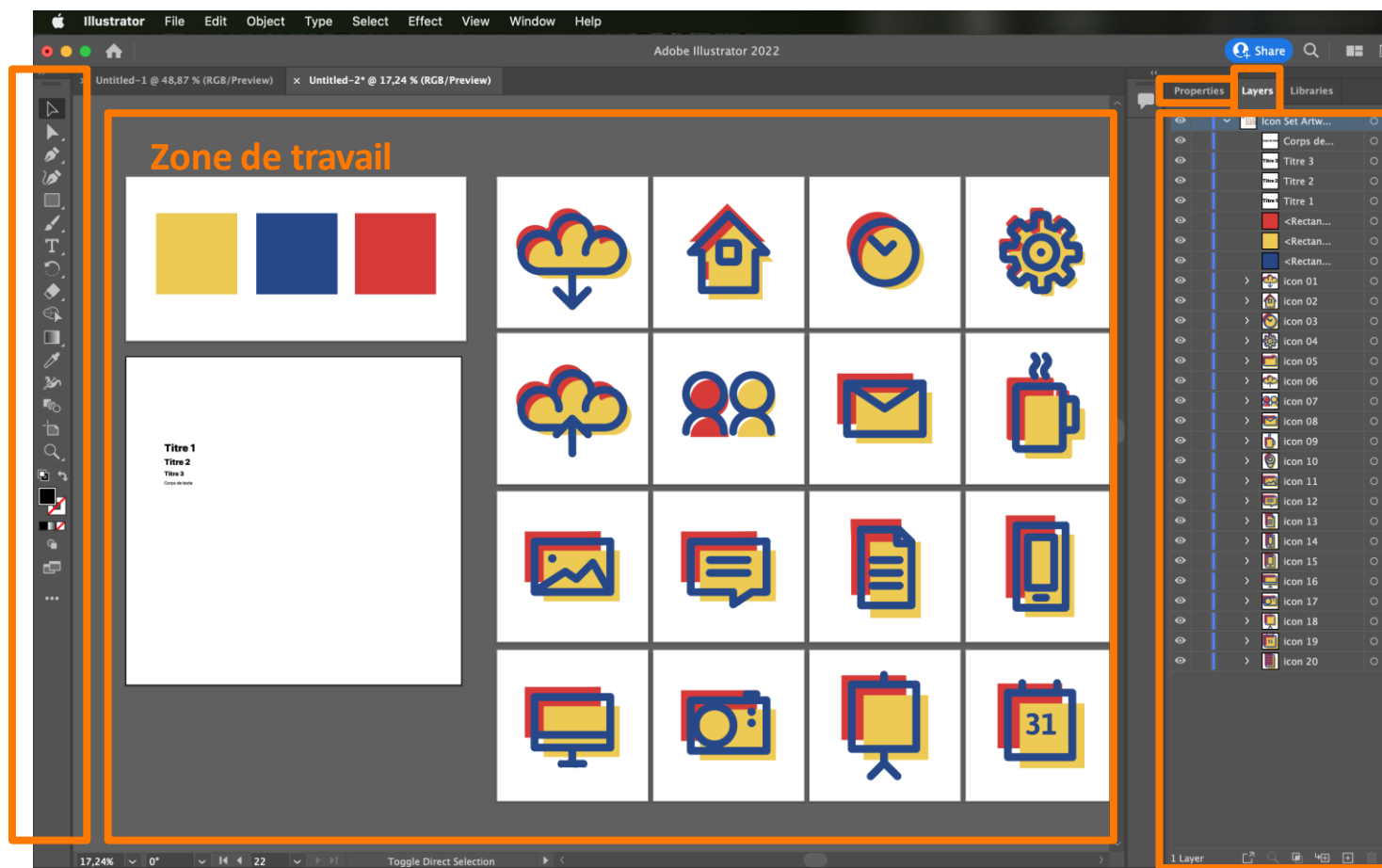
02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail

Interface Illustrator

Panneau de propriétés

Barre d'outils



Panneau de calques

02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail



WEBFORCE
BE THE CHANGE

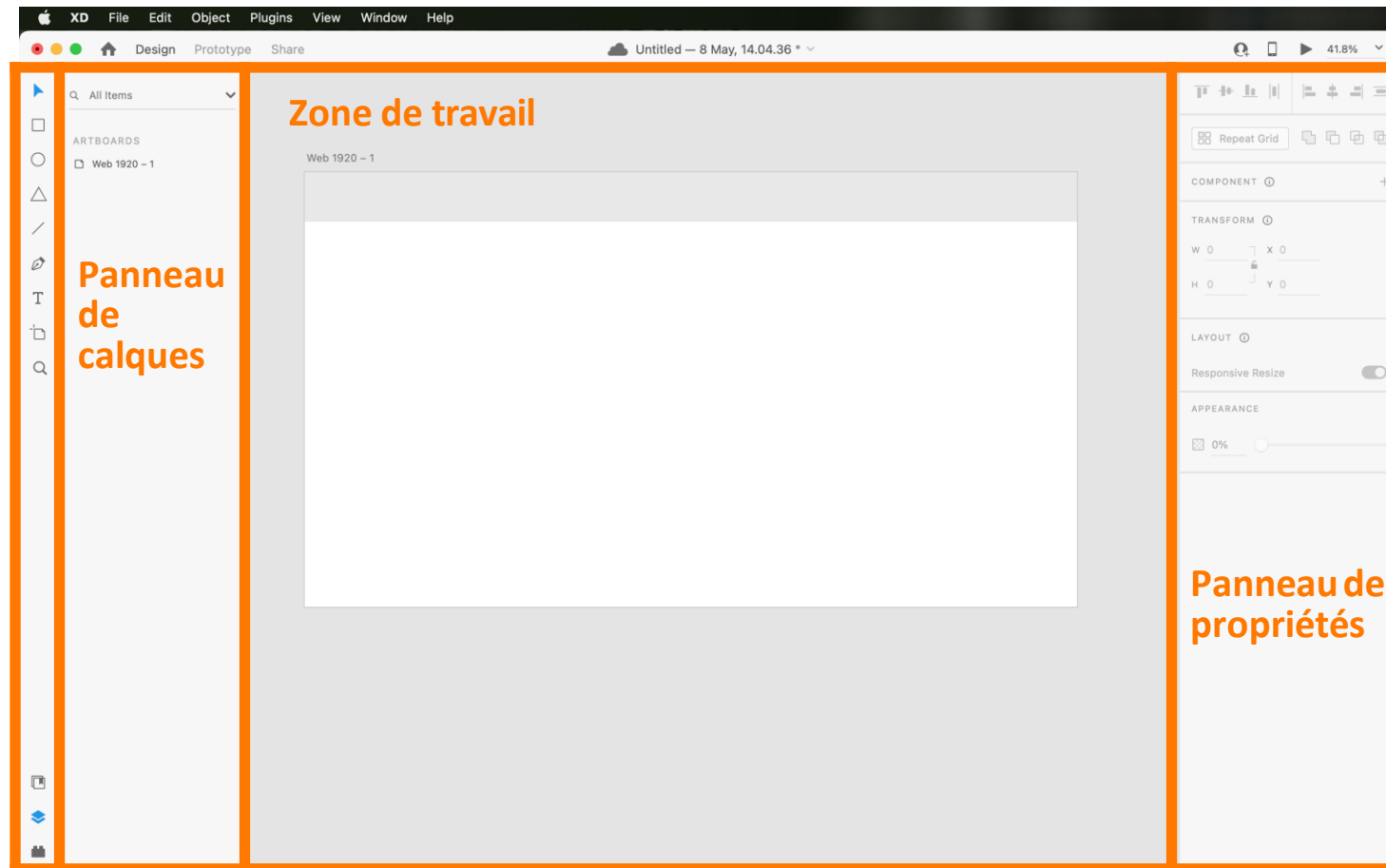
Interface XD

Barre d'outils

Panneau de calques

Zone de travail

Panneau de propriétés



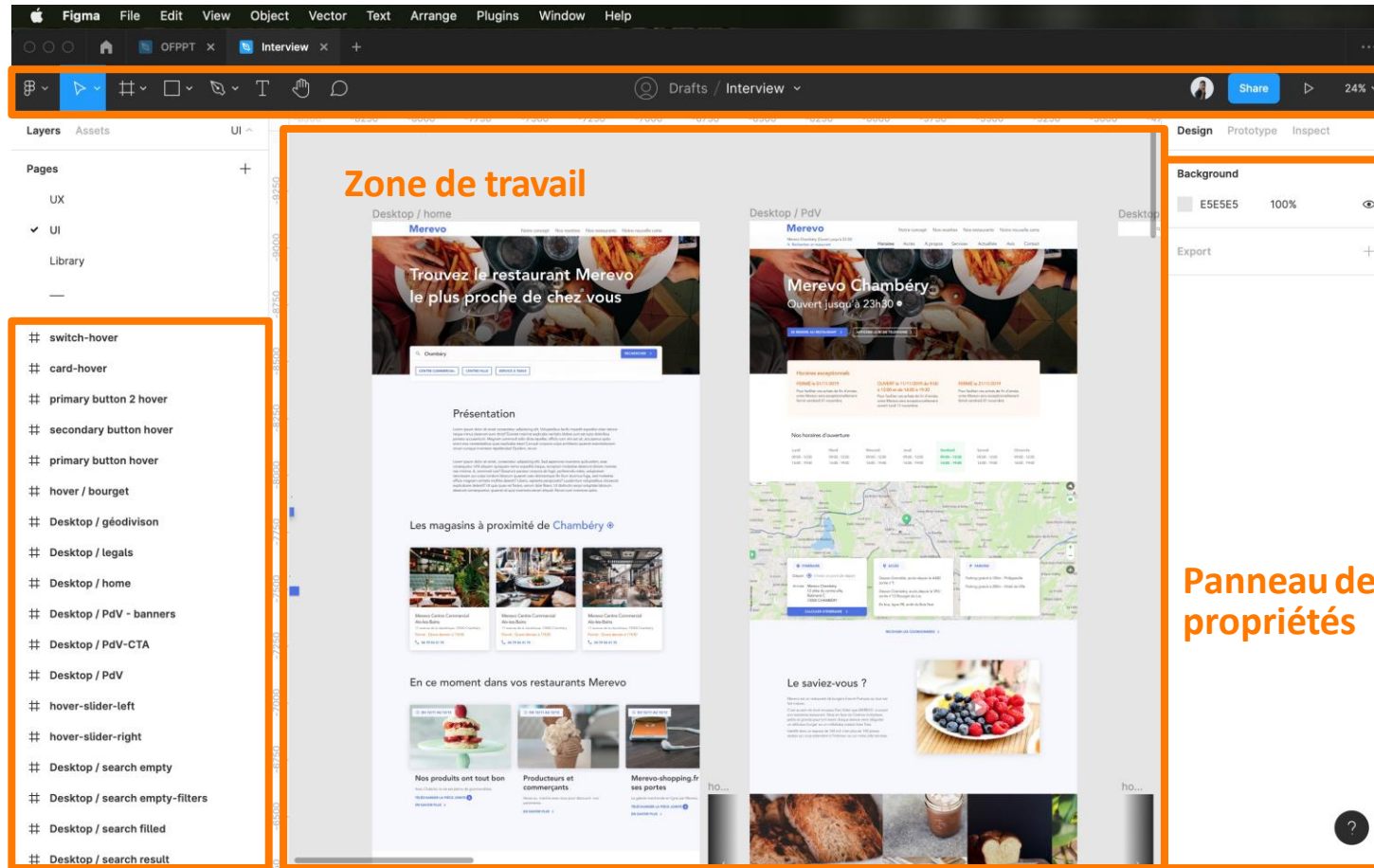
02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Préparation de l'environnement de travail



Interface Figma

Barre d'outils



Panneau de calques

- # switch-hover
- # card-hover
- # primary button 2 hover
- # secondary button hover
- # primary button hover
- # hover / bourget
- # Desktop / géodivison
- # Desktop / legals
- # Desktop / home
- # Desktop / PdV - banners
- # Desktop / PdV-CTA
- # Desktop / PdV
- # hover-slider-left
- # hover-slider-right
- # Desktop / search empty
- # Desktop / search empty-filters
- # Desktop / search filled
- # Desktop / search result

Panneau de propriétés

CHAPITRE 2

Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

1. Préparation de l'environnement de travail
2. **Création de bibliothèques de partage entre les logiciels**
3. Gestion des espaces de travail personnalisés
4. Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Création de bibliothèques de partage entre les logiciels

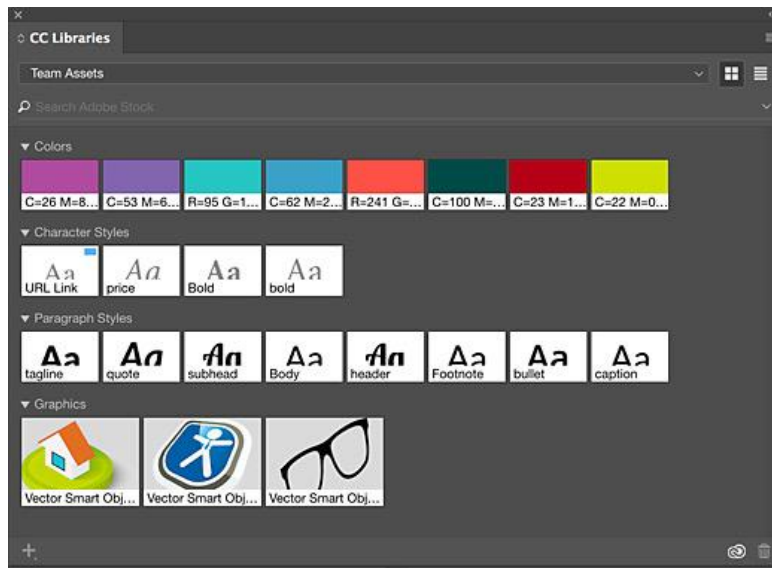
La logique Adobe Creative Cloud

En utilisant la suite Adobe Creative Cloud, nous pouvons créer une bibliothèque de partage entre tous les logiciels de la suite.

Cela permet notamment de partager des éléments graphiques (logos, icônes, images), des couleurs et styles de textes entre les différents logiciels.

Un exemple de cas d'usage serait de réaliser un logo dans Illustrator, une bannière promotionnelle dans Photoshop et de les intégrer dans une maquette XD par le biais de la bibliothèque. En modifiant l'un des éléments de la bibliothèque, il sera mis à jour à tous les endroits où il a été intégré.

Cela permet de toujours utiliser l'outil le plus adéquat pour la créer une composition et de pouvoir l'intégrer dans n'importe quel logiciel de la suite.



Au-delà d'être partagée entre différents logiciels, une bibliothèque peut être partagée avec des tiers tels que des membres de votre équipe ou bien même des collaborateurs externes à votre organisation.

Exemple de librairie Creative Cloud - Adobe

02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Création de bibliothèques de partage entre les logiciels



WEBFORCE
BE THE CHANGE

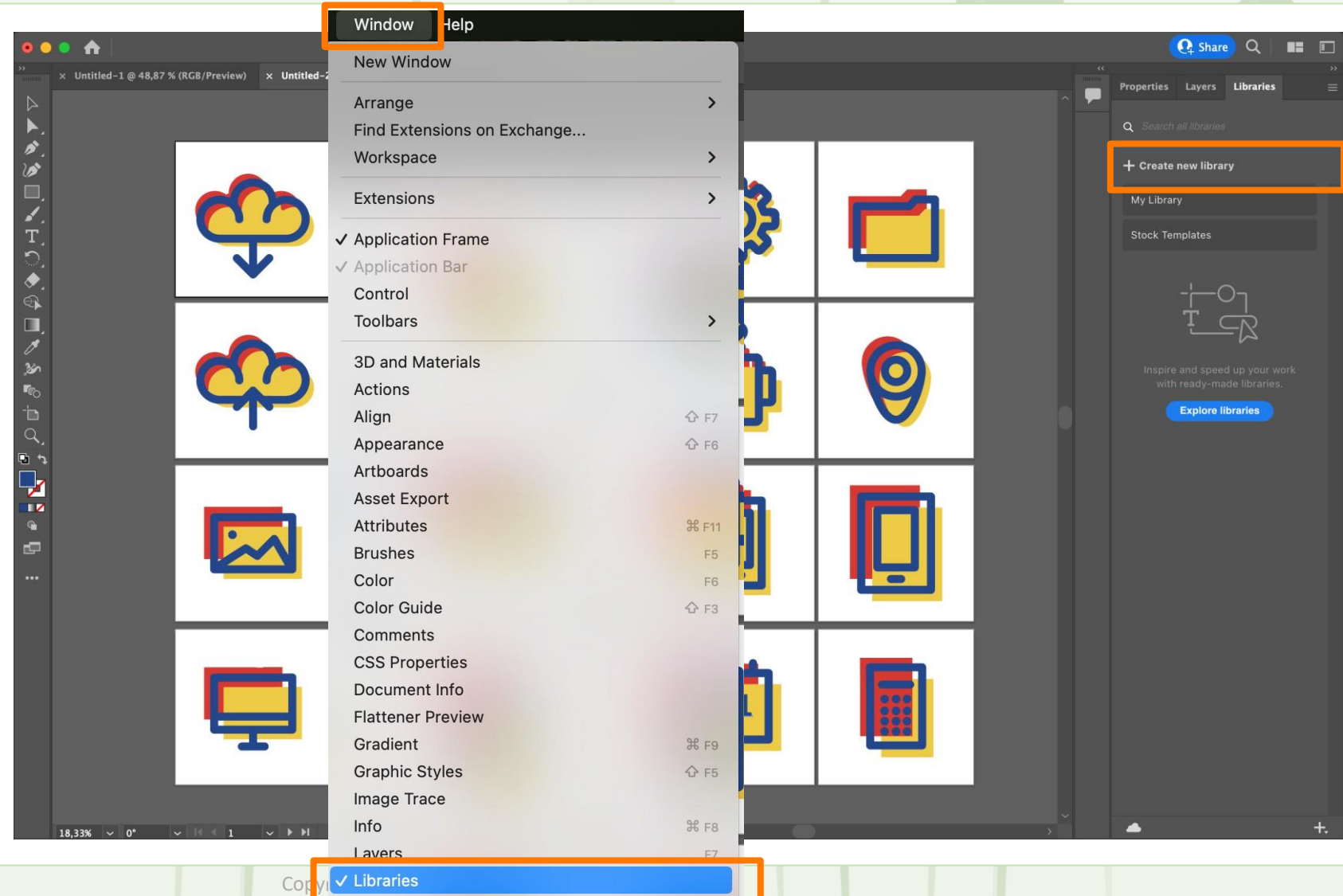
Créer une bibliothèque

Pour créer une bibliothèque ou librairie, il suffit de se rendre dans le panneau homonyme.

Ce dernier peut-être affiché en cliquant sur « Fenêtre » (Window) dans la barre d'outils puis « Bibliothèques » (Libraries)

Puis, dans ce nouveau panneau, cliquer sur « Créer une nouvelle bibliothèque » (Create new library).

Il suffit de la nommer puis que cliquer sur « Créer ».



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

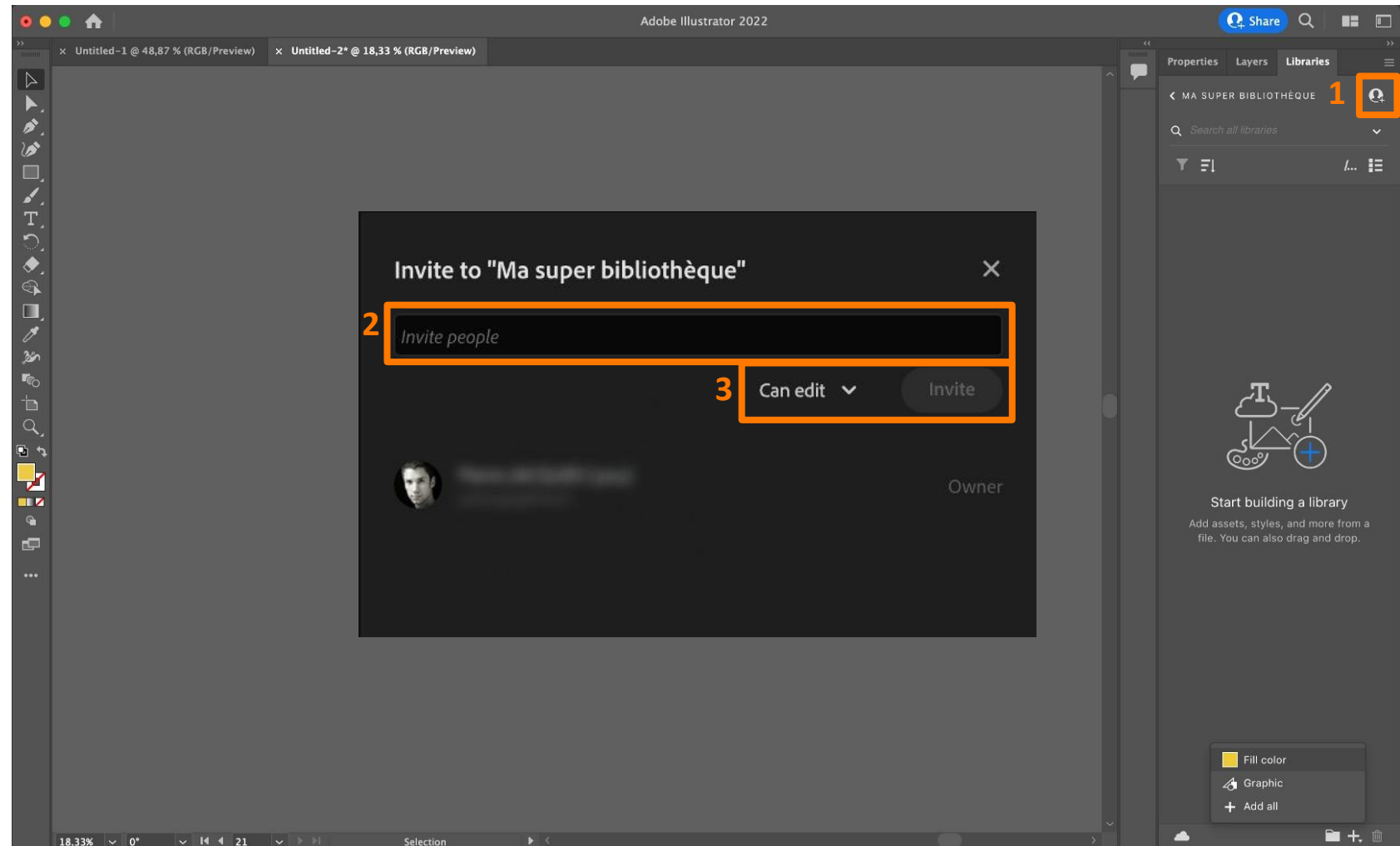
Création de bibliothèques de partage entre les logiciels

Partager une bibliothèque avec un tiers

Pour partager sa bibliothèque avec un tiers, il suffit de vous rendre dans le panneau « Bibliothèque », sélectionner la bibliothèque que l'on veut partager puis cliquer sur l'icône à côté du nom de la bibliothèque.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre et il faut renseigner l'adresse e-mail de la personne avec laquelle la bibliothèque sera partagée.

Enfin, on peut choisir le type de partage : édition ou lecture seule. Dans le premier cas, le tiers pourra ajouter, modifier et supprimer des éléments de la bibliothèque alors que dans le second il ne pourra que les utiliser.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Création de bibliothèques de partage entre les logiciels

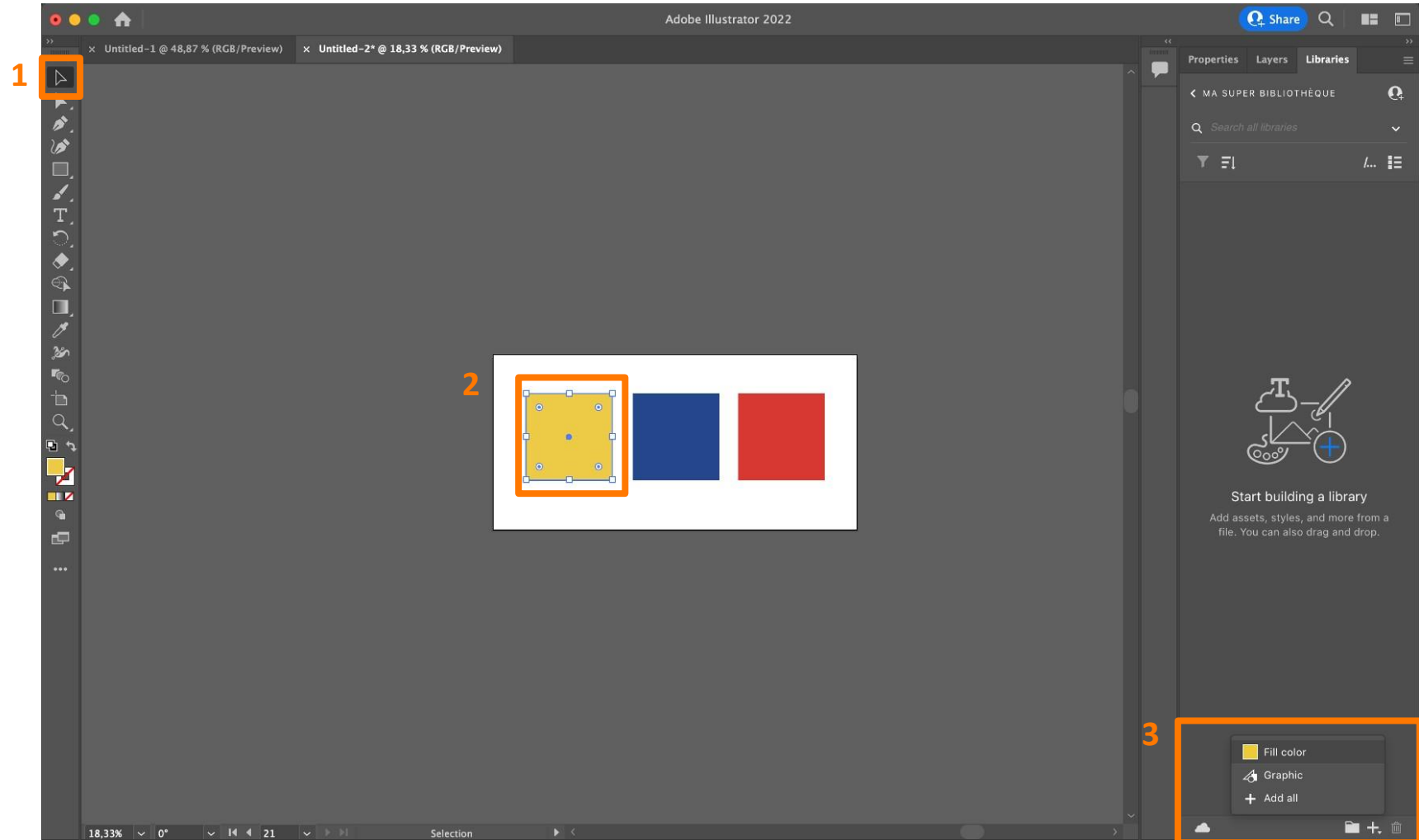
Ajouter une palette de couleurs à ma bibliothèque

Pour ajouter une couleur à sa bibliothèque, il faut sélectionner (touche V) la couleur que l'on souhaite partager en cliquant dessus.

Puis, dans en bas du panneau Bibliothèque, cliquer sur le « + » pour enfin sélectionner « Fill color » ou « Couleur de remplissage » en Français.

Cette couleur apparaît ensuite dans notre bibliothèque. On peut alors l'utiliser dans n'importe quel logiciel de la suite Creative Cloud.

En répétant cette opération sur d'autres couleurs on obtient une palette complète de couleurs partagée.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Création de bibliothèques de partage entre les logiciels

Organiser sa bibliothèque en groupes

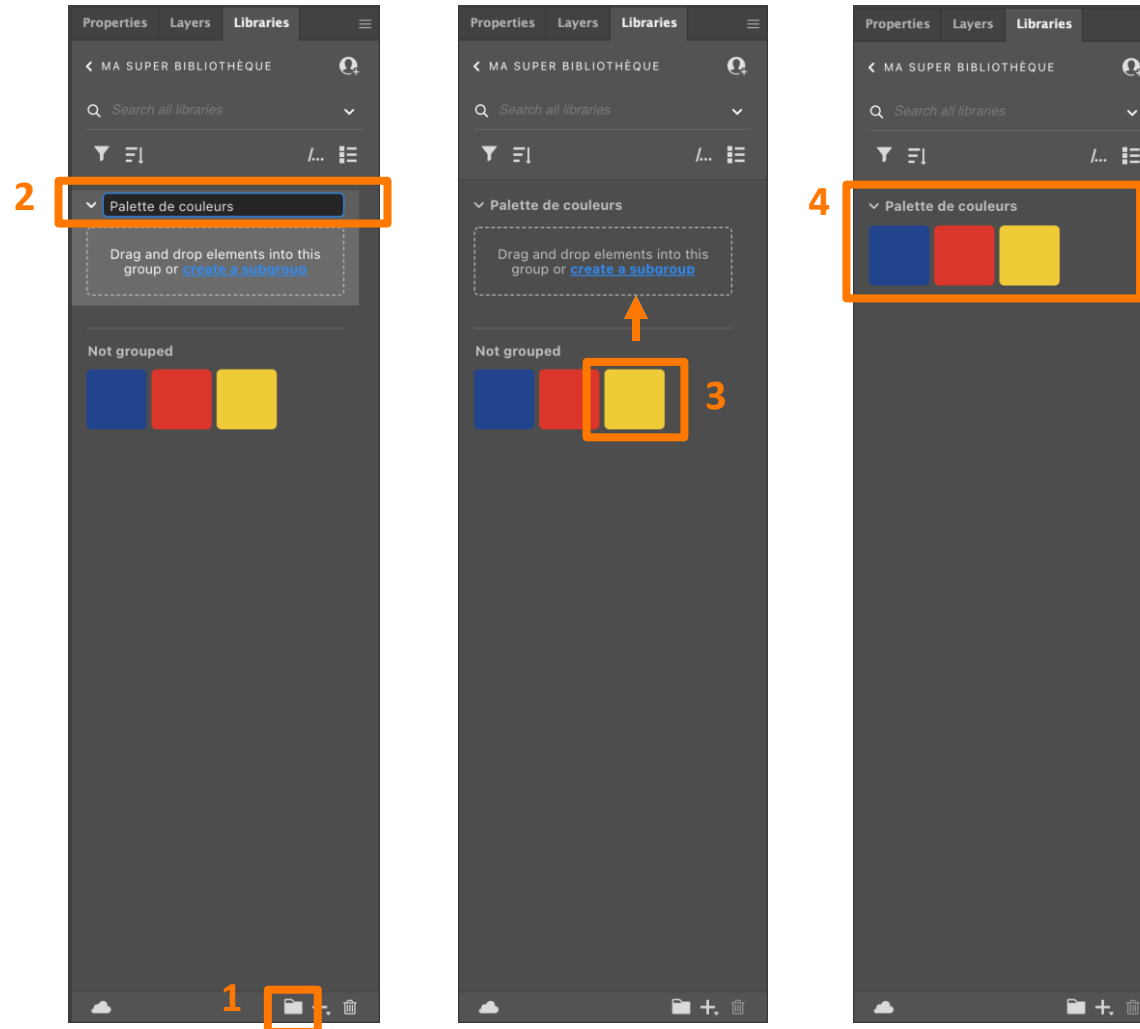
Dans un souci d'organisation et d'optimisation, il est fortement recommandé de rassembler des éléments similaires au sein de groupes.

Pour ce faire, il faut cliquer sur l'icône valise en bas du panneau de bibliothèques.

Un nouveau groupe est créé. Nous pouvons désormais le renommer.

Enfin, un « glisser-déposer » de nos éléments dans ce groupe les déplacera dans ce dernier.

A noter qu'il est tout à fait possible d'imbriquer des groupes pour pousser l'organisation plus loin.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Création de bibliothèques de partage entre les logiciels

Ajouter des styles de texte à ma bibliothèque

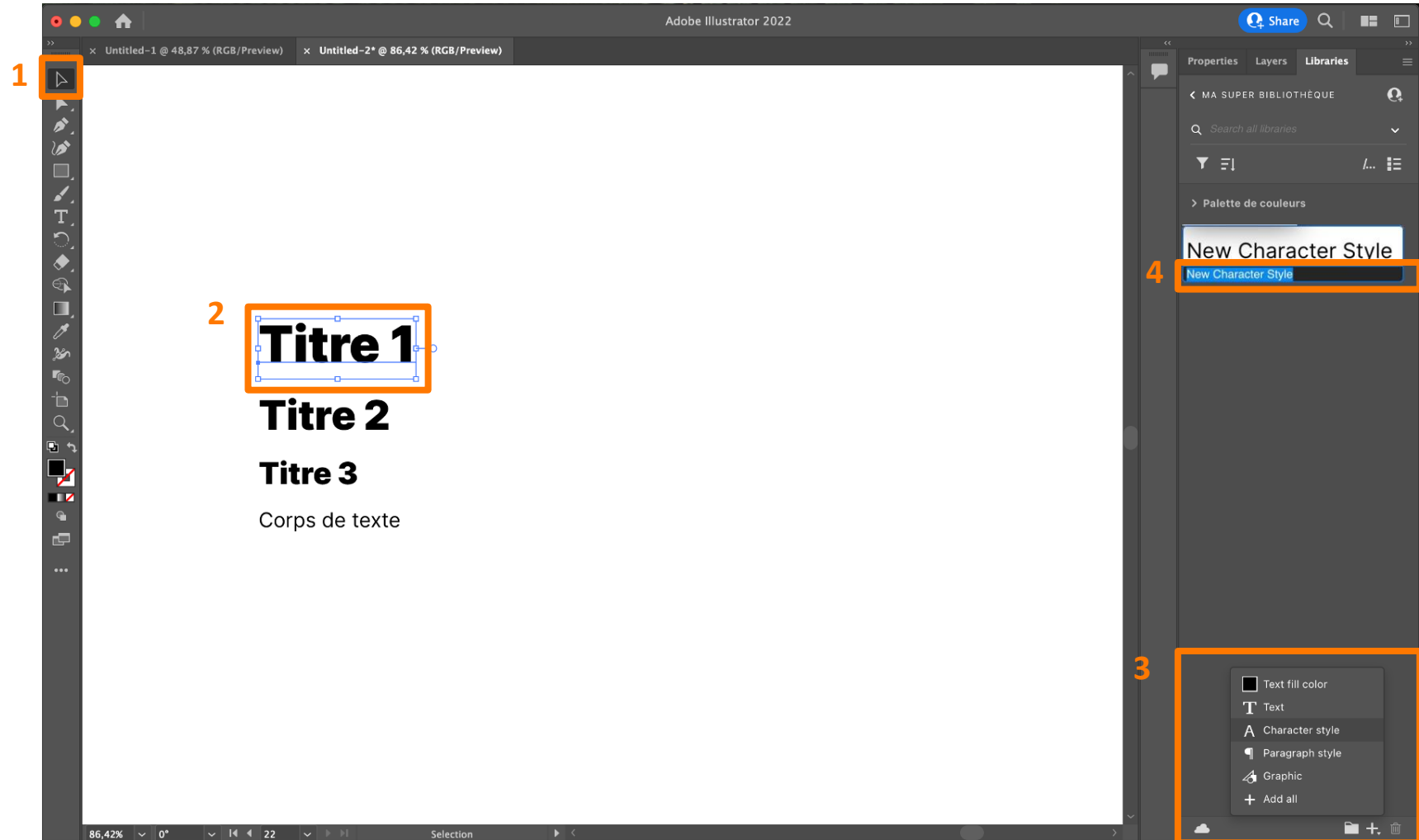
Pour ajouter une couleur à sa bibliothèque, il faut sélectionner (touche V) le texte pour lequel on souhaite éditer ses propriétés en cliquant dessus.

Puis, dans en bas du panneau Bibliothèque, cliquez sur le « + » pour enfin sélectionner « Character style » ou « Style de caractère » en Français.

Le style apparaît ensuite dans notre bibliothèque. En double cliquant sur son nom, on peut le renommer

Ces styles de caractères qui permet d'assurer la cohérence de notre composition.

Il ne faudra pas oublier de bien ranger ces styles dans des groupes, voire des sous-groupes.



CHAPITRE 2

Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

1. Préparation de l'environnement de travail
2. Création de bibliothèques de partage entre les logiciels
- 3. Gestion des espaces de travail personnalisés**
4. Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

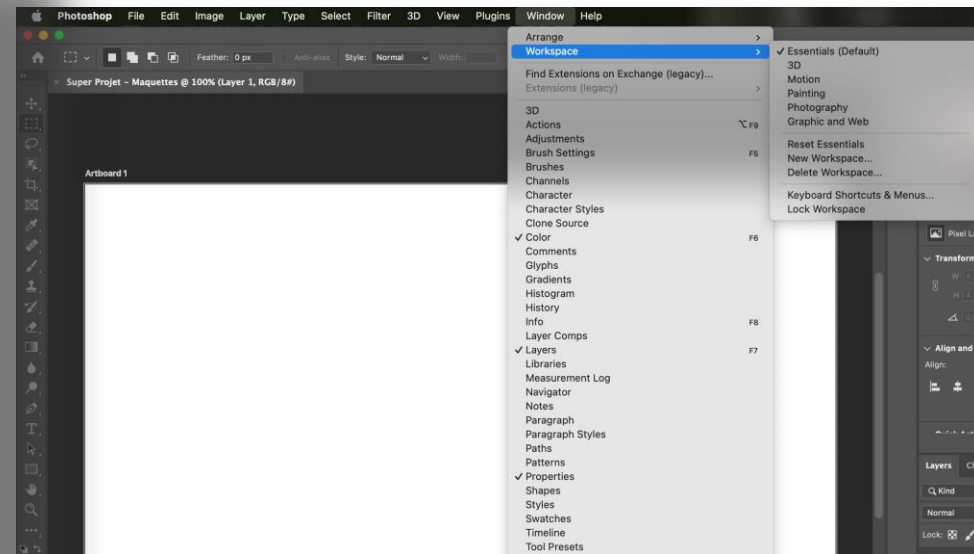
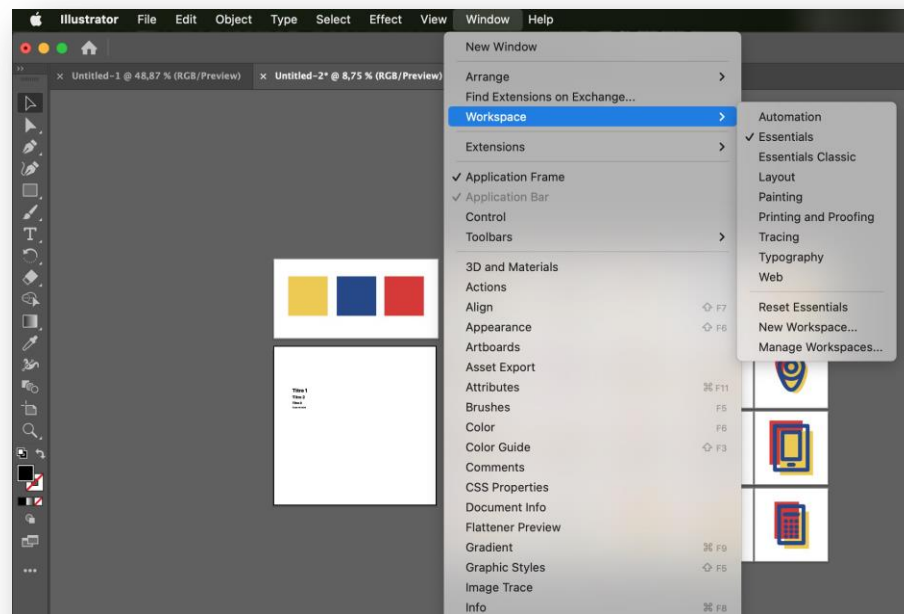
Gestion des espaces de travail personnalisés

Qu'est-ce qu'un espace de travail ?

Un espace de travail est l'agencement des outils, des fenêtres et des différents onglets affichés dans les panneaux de l'interface des logiciels de conception.

Les logiciels offrent pléthores de fonctionnalités, et toutes les options ne peuvent pas être affichées en même temps. Il est donc judicieux de faire un choix en fonction de son flux de travail, de ses habitudes et de ses préférences personnelles. C'est là que les espaces de travail personnalisés entrent en jeu.

Par défaut, des espaces de travail sont proposés dans Illustrator et Photoshop. Ils sont accessibles par le biais de l'entrée « Fenêtre » (« Window » en anglais) puis Espace de travail (« Workspace »).



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

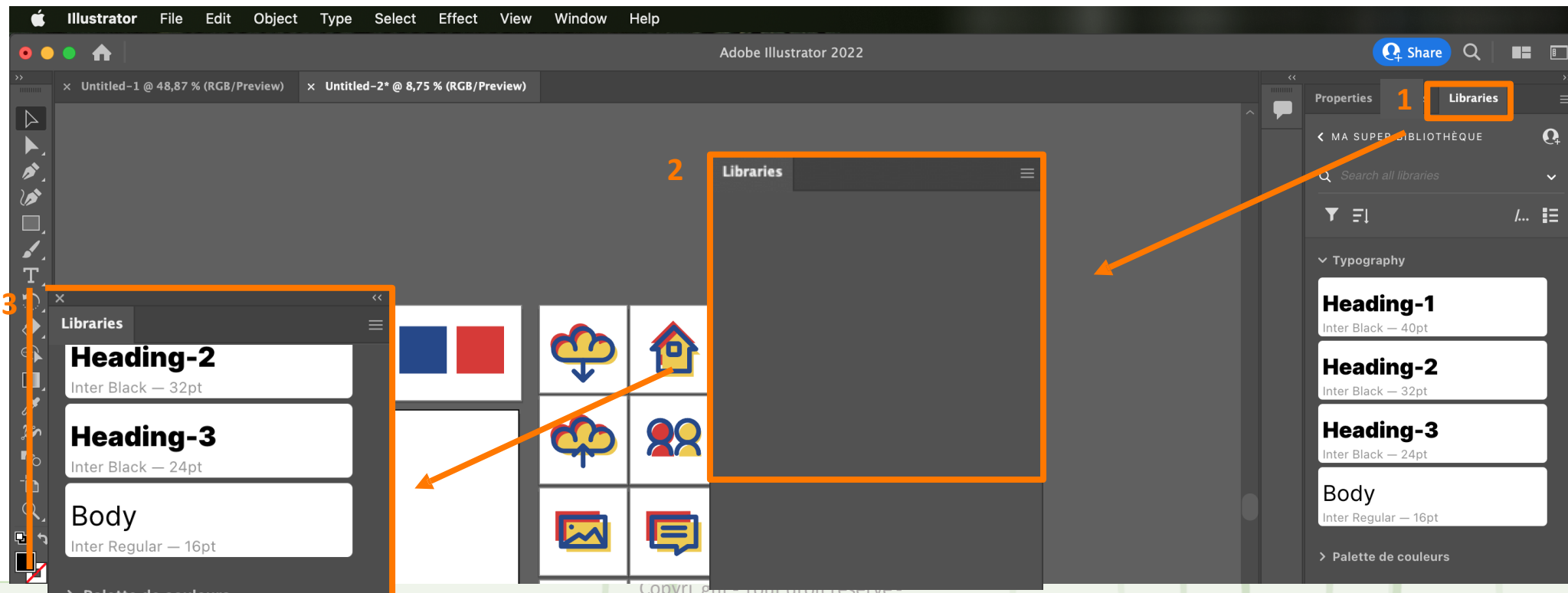
Gestion des espaces de travail personnalisés

Créer un espace de travail personnalisé

Arranger son espace

Pour créer un espace de travail personnalisé, il faut d'abord disposer ses fenêtres comme on le souhaite.

Par exemple, si on veut que notre bibliothèque soit toujours présente, nous la détacherons de son panneau à droite et le glissant/déposant à l'endroit où l'on souhaite le disposer. On pourrait aussi très bien ajouter de nouveaux panneaux dans nos barres latérales droite et gauches en y glissant/déposant le panneau voulu.



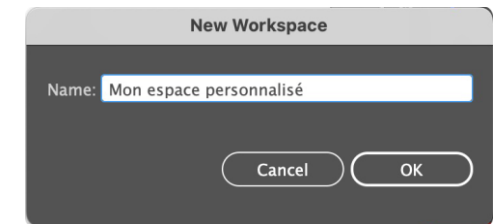
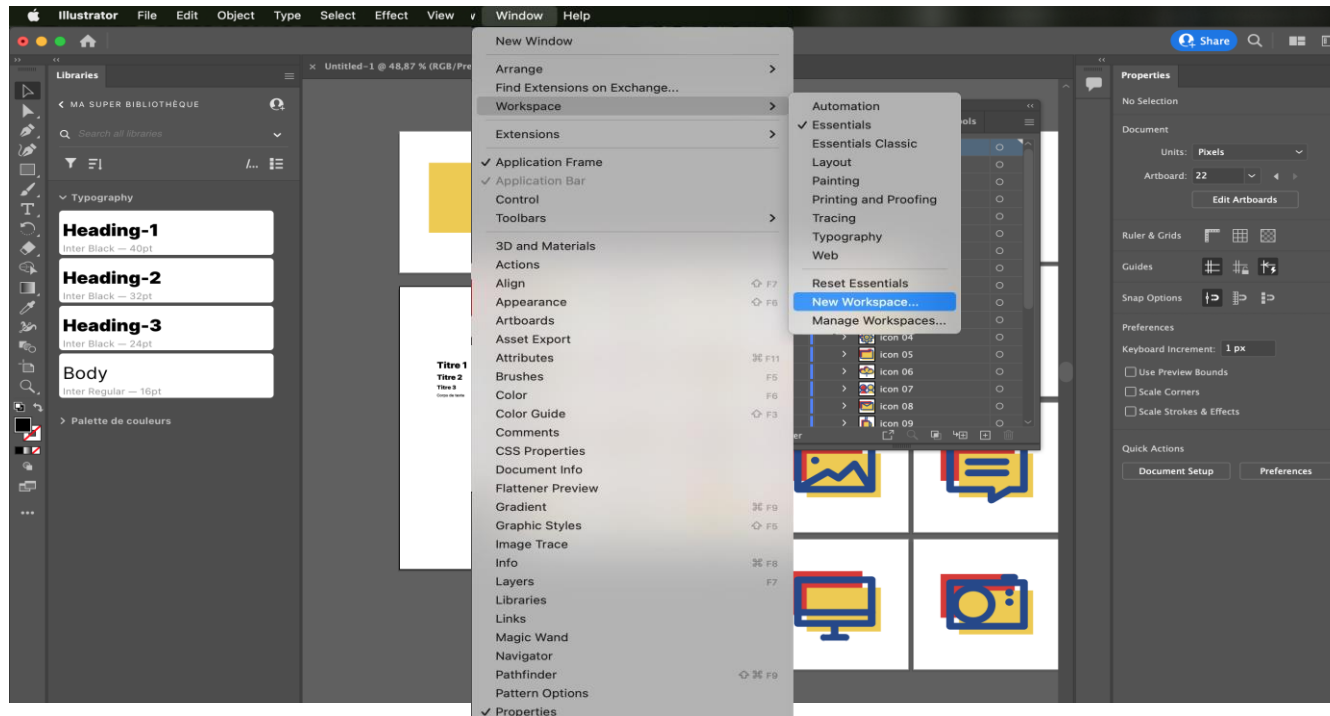
02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Gestion des espaces de travail personnalisés

Créer un espace de travail personnalisé

Enregistrer son espace de travail

Une fois satisfait avec sa disposition de fenêtre et de panneaux d'outils. Il faut cliquer dans le menu « Fenêtre » (Window) puis « Espace de travail » (Workspace) et enfin « Nouvel espace de travail » (New workspace). Enfin, nommer son espace de travail et cliquer sur « OK » enregistrera l'espace de travail.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

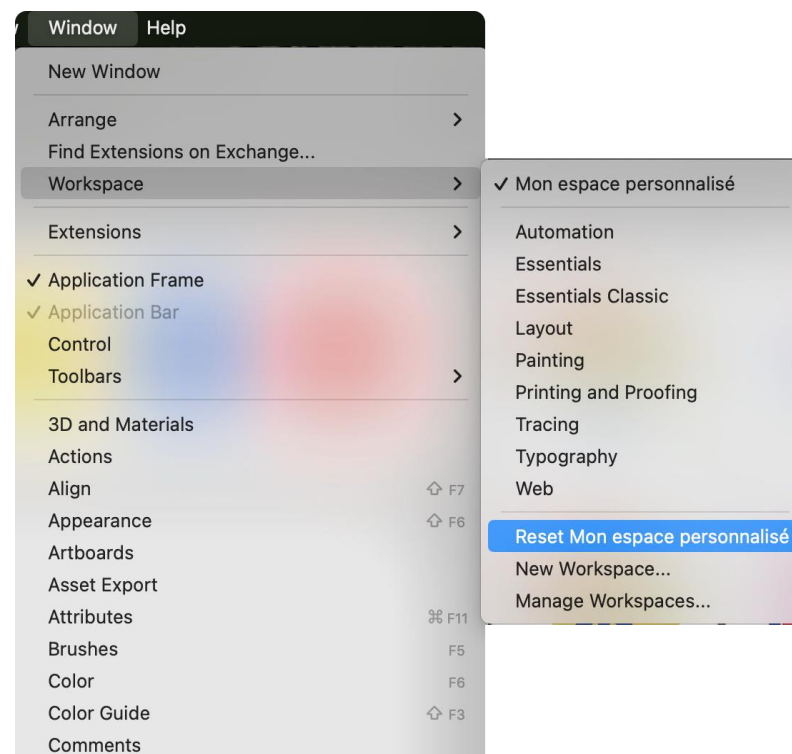
Gestion des espaces de travail personnalisés



Créer un espace de travail personnalisé

Réinitialiser son espace de travail

Un espace de travail est malléable à souhait. En cas de mauvaise manipulation, vous pouvez revenir à l'état initial de votre espace de travail. L'état initial correspond à l'état dans lequel se trouvait l'espace de travail lorsque vous l'avez créé. Pour revenir à l'état initial, il suffit de se rendre dans le menu « Fenêtre », « Espace de travail » puis « Réinitialiser Mon espace personnalisé » (Mon espace personnalisé étant le nom donné lors de la création, le votre peut différer).



CHAPITRE 2

Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

1. Préparation de l'environnement de travail
2. Création de bibliothèques de partage entre les logiciels
3. Gestion des espaces de travail personnalisés
4. **Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes**



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes



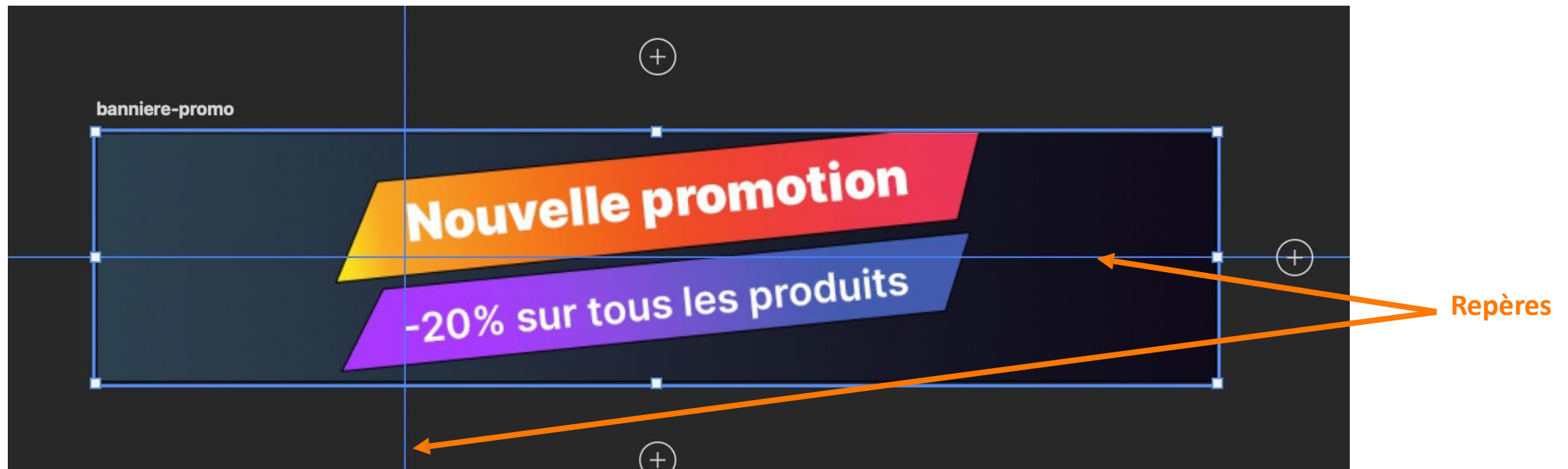
WEBFORCE
BE THE CHANGE

Qu'est-ce qu'un repère ?

Toujours dans une optique de bien préparer son espace de travail avant d'entrer dans le vif de la composition il est fortement recommandé de placer des repères ainsi qu'une grille.

Un **repère** (ou guide) est une droite horizontale ou verticale que l'on peut placer dans la zone de travail et qui ne sera pas exportée dans la composition finale. Un repère n'a pour unique but que de placer un élément pour s'assurer que l'on soit bien aligné ou que l'on ne dépasse pas d'une zone.

Par exemple, dans le cas d'une bannière promotionnelle sur un site web, on voudra s'assurer que **tous les éléments soient alignés** ou qu'ils soient centrés.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

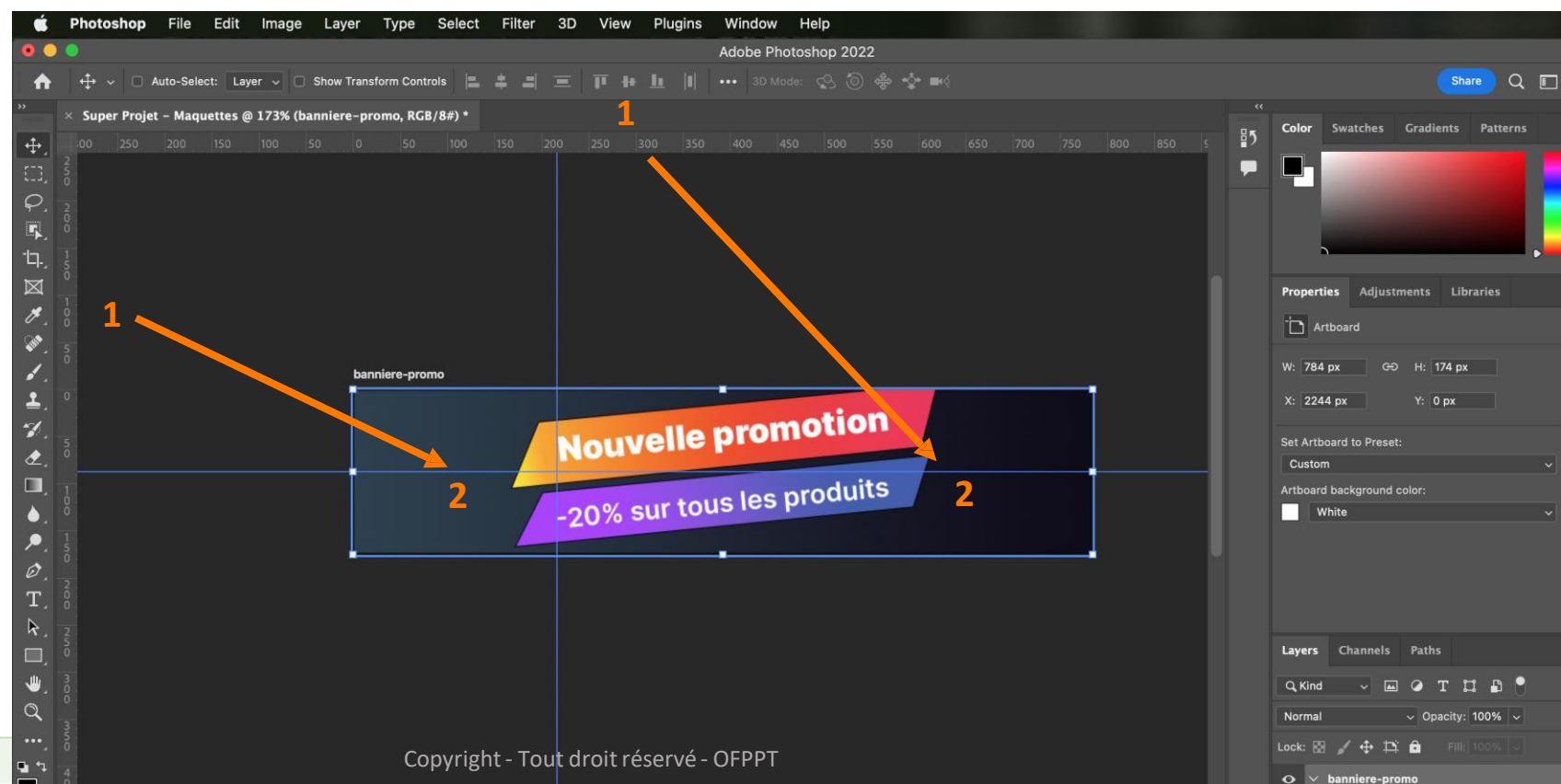
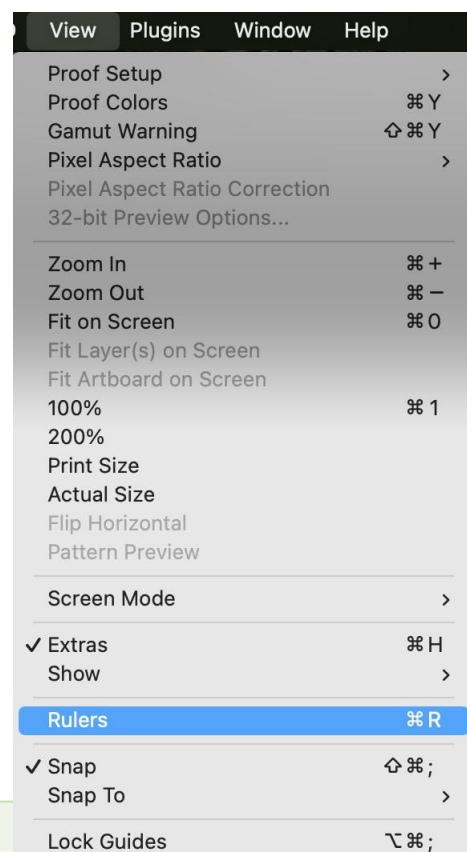
Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes



Placer et supprimer des repères

Pour placer des repères, il faut activer l'option dans le menu « Affichage » (View) puis Repères (Rulers) ou tout simplement avec le raccourci clavier CTRL+R (CMD+R).

Des règles apparaissent sur les axes orthogonaux des bords de notre zone de travail. En glissant déposant depuis cette zone on peut placer un repère sur l'axe que l'on vient de sélectionner. Pour en supprimer un, il suffit de le déplacer en dehors de la zone de travail.



02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Le concept de grille

On parle de grille ou de grille de mise en page lorsque l'on veut structurer sa page en la découpant en différents espaces égaux (colonnes) espacés les uns entre eux par des gouttières qui permettent au contenu de respirer.

En clair, une grille est un élément que l'on vient apposer sur sa zone de travail (comme les repères ou règles) pour aligner ses éléments et avoir une mise en page cohérente et facilement identifiable par l'oeil. Elle sert aussi à délimiter notre zone de travail.

En général, pour un travail de webdesign, on opte pour une grille de 12 colonnes.

Les magasins à proximité de Chambéry 📍



Merevo Centre Commercial
Aix-les-Bains
17 avenue de la république, 73000 Chambéry
Fermé - Ouvre demain à 11h30
☎ 04 79 54 41 75



Merevo Centre Commercial
Aix-les-Bains
17 avenue de la république, 73000 Chambéry
Fermé - Ouvre demain à 11h30
☎ 04 79 54 41 75



Merevo Centre Commercial
Aix-les-Bains
17 avenue de la république, 73000 Chambéry
Fermé - Ouvre demain à 11h30
☎ 04 79 54 41 75

← Colonne

← Gouttière

02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes

Définir sa grille de mise en page

Dans XD, Figma ou Sketch, la création d'une grille se fait depuis le panneau de propriétés.

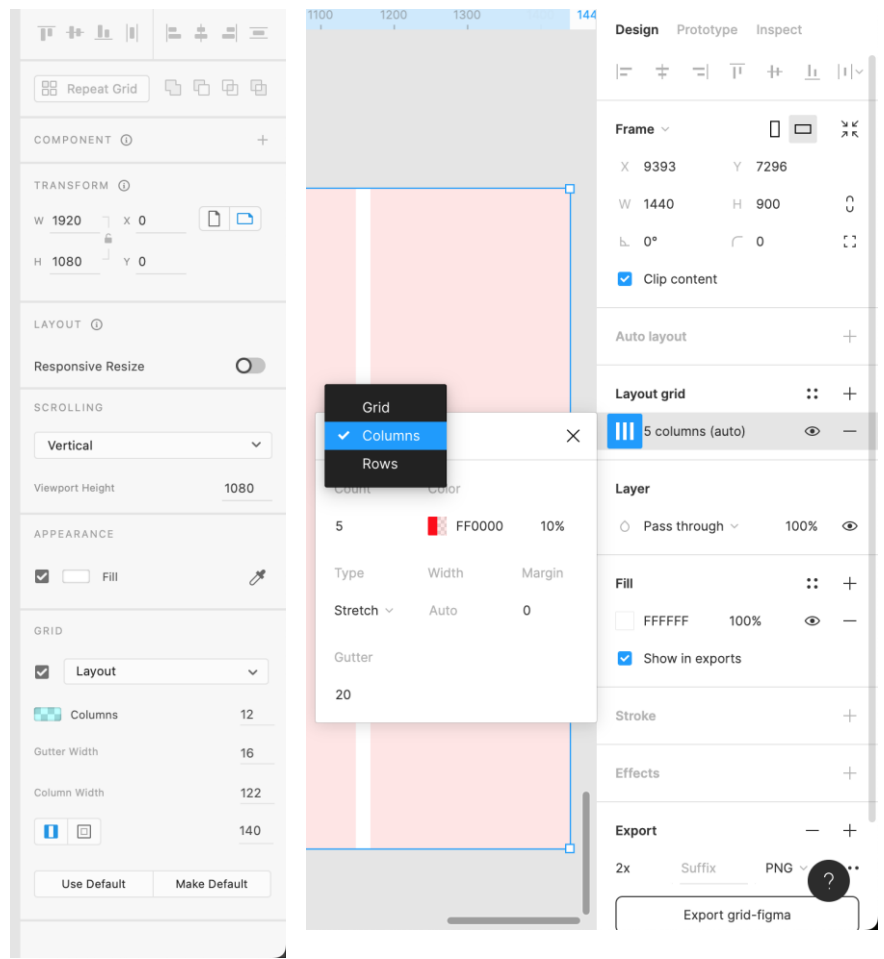
Pour se faire, il faut tout d'abord sélectionner la planche de travail sur laquelle on veut y apposer une grille.

- **Pour XD**, on cochera la case « Layout » dans la section « Grille ».
- **Pour Figma**, on cliquera sur le « + » dans la section « Layout grid », puis on cliquera sur l'icône des six carrés. Là une nouvelle fenêtre de paramètres s'ouvre. En haut de celle-ci on sélectionnera « Columns ».

Les grilles sont créés, il faut désormais les paramétrer pour bien délimiter notre projet et avoir une mise en page cohérente.

Les paramètres sont relativement similaires en fonction du logiciel choisi. Voici ceux sur lesquels nous devons jouer :

- Nombre de colonnes : En général 12 lorsque l'on cible un écran d'ordinateur, 4 pour du mobile.
- Couleur : Il s'agit de la couleur des colonnes en surimpression de notre composition.
- Le type : En général, on centre la grille (« Center » sur Figma)
- Largeur : C'est la largeur de chaque colonne. 64px est une bonne valeur par défaut pour un ordinateur.
- Marges : C'est la taille de chaque gouttière. 32px est une bonne valeur par défaut pour un ordinateur.



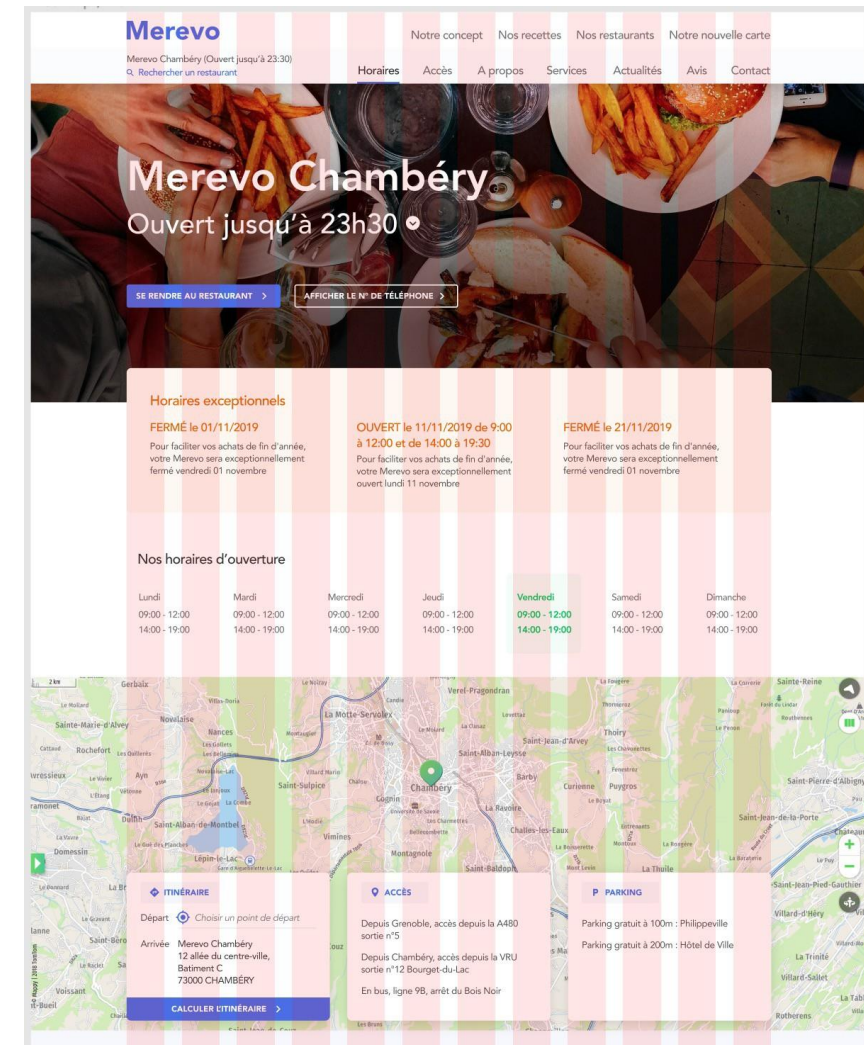
02 - Connaître les fonctionnalités de base des logiciels de modélisation graphique

Positionnement de règles, colonnes et grilles pour définir la future base de travail des maquettes

Un mot sur la grille

En appliquant les valeurs recommandées ci-avant, nous aurons une surface effective de travail de 1120px. Ce que l'on entend par surface effective de travail, c'est la surface dans laquelle nos éléments principaux et textes devront se trouver. Ce qui ne nous empêche pas d'ajouter des éléments graphiques au-delà de cette zone.

Dans l'exemple ci-contre, la zone effective de travail est de 1120px. Mais on remarque que les photos et cartes de fond occupent tout l'espace de l'écran.



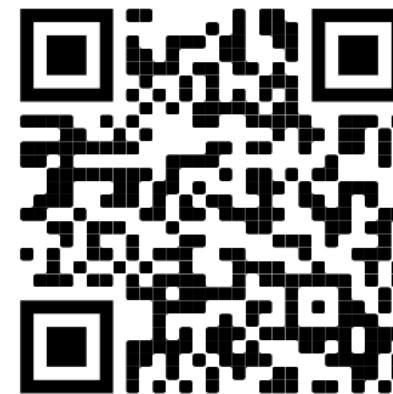


WEBFORCE
BE THE CHANGE



Quizz

Testons vos connaissances



Flashez le QR code pour
faire le Quizz en ligne

Parmi les compositions suivantes, choisissez à quel type elles appartiennent ? *

Composition vectorielle

Composition bitmap

Pack d'icônes

Logo

Bannière promotionnelle sur un si...

Visuel d'un produit sur un site mar...

QR Code vers votre site web

Pourquoi utiliser une grille de mise en page ?

- Pour délimiter ma zone de travail et avoir une mise en page cohérente
- Pour avoir un espace de travail personnalisé
- Pour partager mes éléments graphiques entre les logiciels
- Pour partager mes éléments graphiques avec des tiers

Pourquoi mettre en place une bibliothèque ?

- Pour y placer tous les livres en ma possession
- Pour avoir un espace de travail personnalisé
- Pour partager mes éléments graphiques entre les logiciels
- Pour partager mes éléments graphiques avec des tiers
- Pour assurer une cohérence entre une ou plusieurs composition d'un même projet

Parmi les compositions suivantes, choisissez à quel type elles appartiennent ?

	Composition vec...	Composition bit...	Points
Pack d'icônes	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	1
Logo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	1
Bannière promotionnelle sur un site web	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1
Visuel d'un produit sur un site marchand	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1
QR Code vers votre site web	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	1

Pourquoi utiliser une grille de mise en page ?

2 points

- Pour délimiter ma zone de travail et avoir une mise en page cohérente ✓
- Pour avoir un espace de travail personnalisé
- Pour partager mes éléments graphiques entre les logiciels
- Pour partager mes éléments graphiques avec des tiers

Pourquoi mettre en place une bibliothèque ?



Cases à cocher

- Pour y placer tous les livres en ma possession
- Pour avoir un espace de travail personnalisé
- Pour partager mes éléments graphiques entre les logiciels ✓
- Pour partager mes éléments graphiques avec des tiers ✓
- Pour assurer une cohérence entre une ou plusieurs composition d'un même projet ✓



PARTIE 2

Utiliser les logiciels de création vectorielle

Dans ce module, vous allez :

- Vous familiariser avec les outils de base de conception vectorielle qui vous permettront de réaliser à peu près toutes les formes imaginées.
- Savoir comment partager et exporter ces compositions vectorielles.



15 heures



Chapitre 1

Créer des formes vectorielles

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Vous découvrirez Illustrator, son interface et ses outils.
- Vous apprendrez à choisir et à utiliser l'outil en fonction de l'objectif que vous souhaitez atteindre.
- Vous découvrirez comment assembler des formes entres-elles pour en composer une plus complexe.



12 heures

Chapitre 1

Créer des formes vectorielles

- 1. Identification des outils de formes vectorielles**
2. Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)
3. Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles



Propriétés d'un objet vectoriel

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est important de rappeler , comme vu précédemment, qu'un objet vectoriel n'est pas basé sur des pixels, des points de couleurs, mais sur des courbes de Béziérs.

Ces courbes sont des fonctions mathématique, définies, donc par des éléments mathématiques concrets :

- Points d'extrémité
- Sens
- Tangentes

On ajoute à ces éléments mathématiques des propriétés de design afin de générer de l'image :

- Fond généré et ses sous propriétés : opacité, couleur, etc
- Contour et ses sous propriétés : épaisseur, grain, bordures, etc

C'est la mise en musique de ces propriétés, et l'usage de multiples vecteurs qui vont permettre de créer des formes et des compositions complexes en bout de parcours.

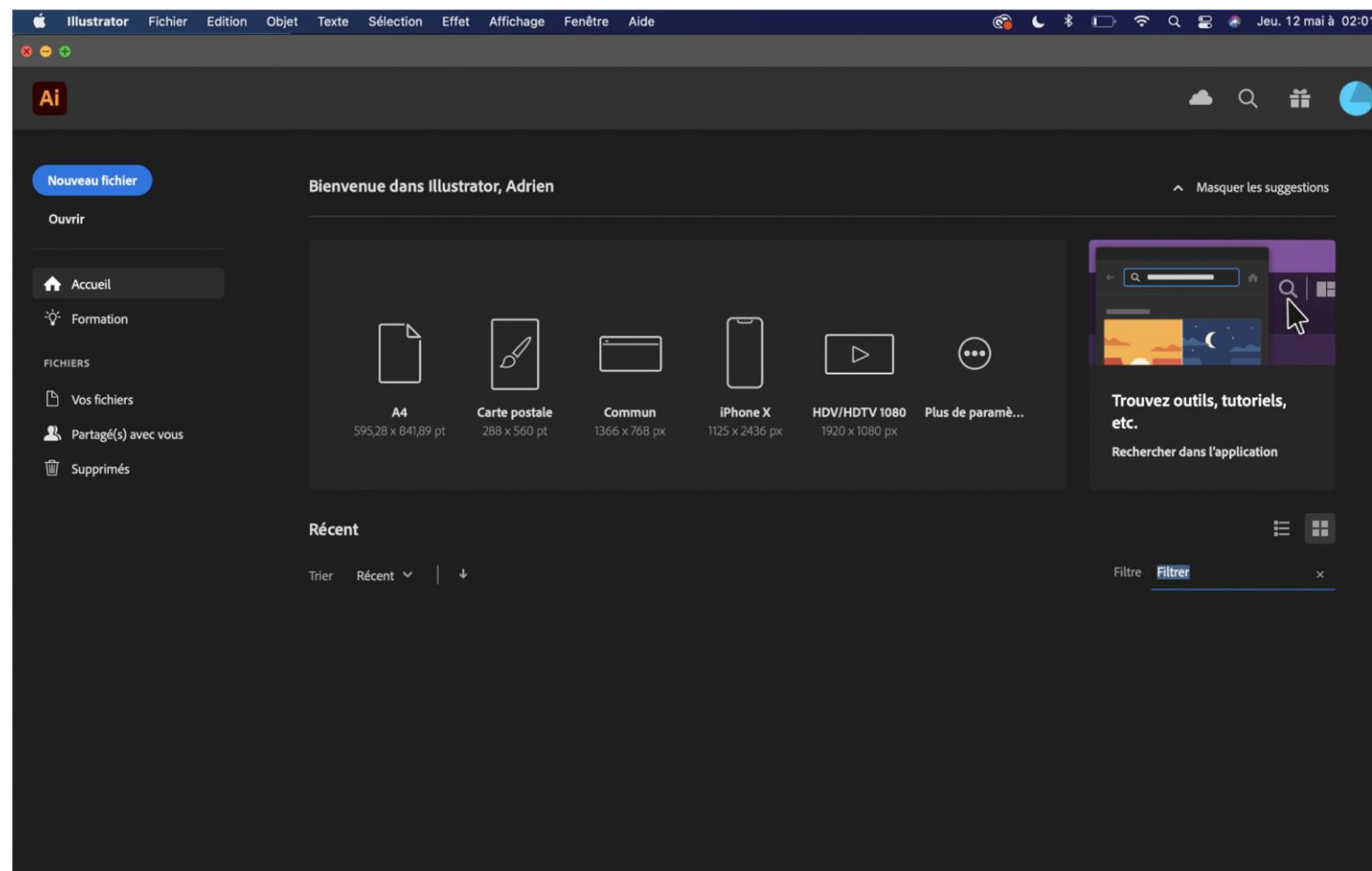
Note : Rassurez-vous, nul besoin ici de manipuler des formules mathématiques complexes. L'intégralité de la manipulation des vecteurs se fait de façon totalement visuelle via les outils fournis par Illustrator.

01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles



Adobe Illustrator à l'ouverture



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles



Créer mon espace de travail

Rappel :

Il est important de cadrer les conditions du projet avant de créer son espace de travail (cf Partie 1) : un projet print demandera une colorimétrie en CMJN, un projet web en RVB, par exemple.

Volets d'éléments :

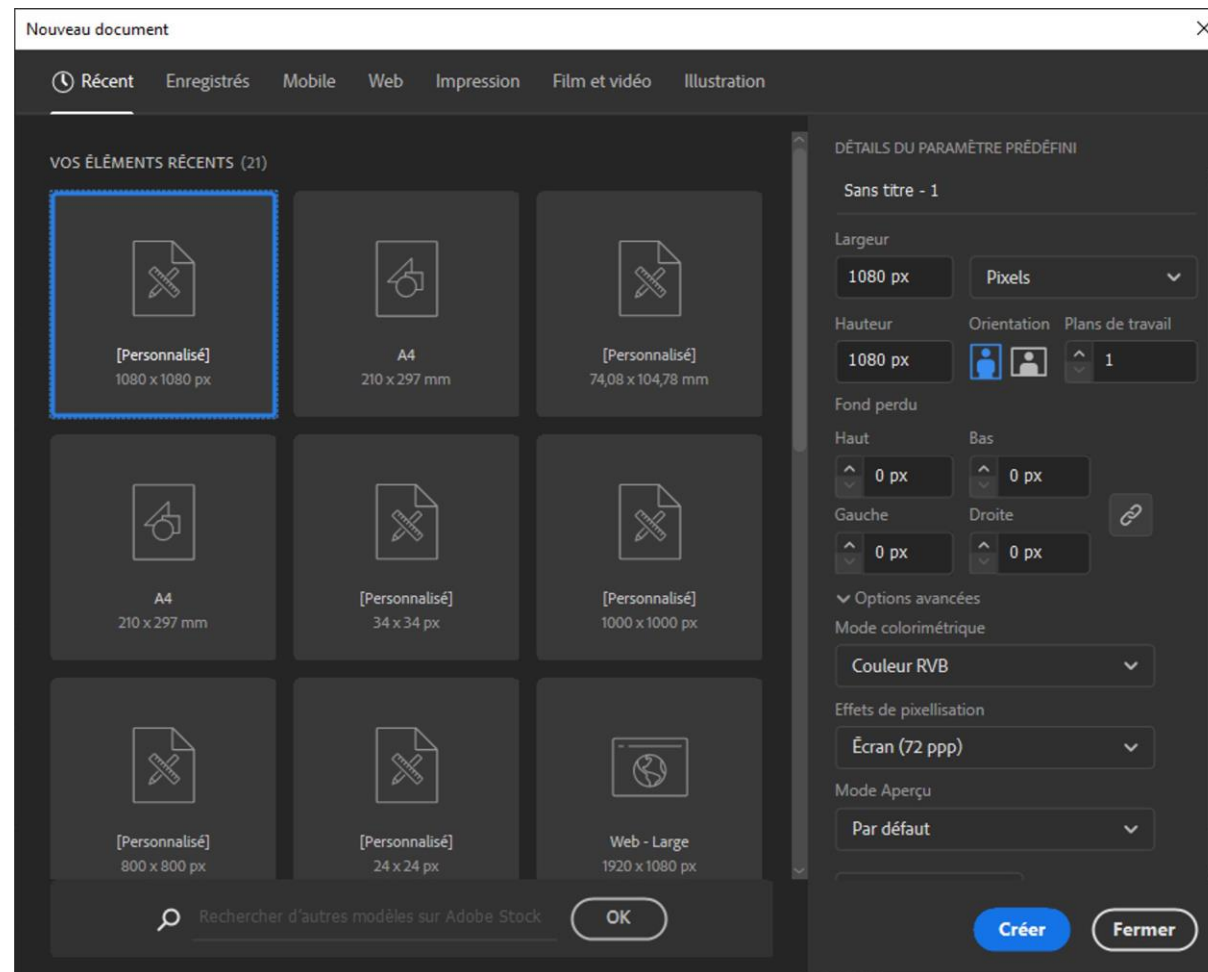
La partie gauche de l'écran vous permet d'accéder à une bibliothèque de plans de travaux prédéfinis, ou extraits d'anciens projets déjà mis en place. Vous y retrouverez un catalogue complet de formats standards dans le domaine du print comme du web.

Détails des paramètres :

Ici, vous pourrez personnaliser chaque élément, de la taille précise du canevas, à l'unité de mesure.

Le fond perdu est particulièrement important pour le print.

L'effet de pixellisation sera à paramétrer aussi dans un cas de production pour du print.



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles

Personnaliser l'espace de travail

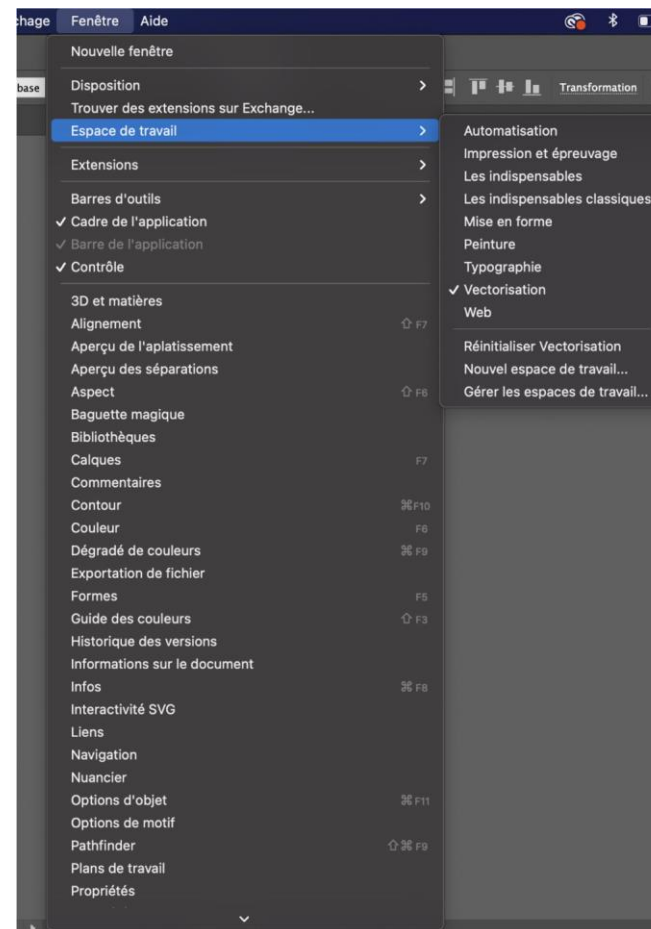
Pour faciliter votre navigation et vos productions, il est conseillé de ne pas se limiter à la vue de base proposée par Illustrator.

Pour cela, on peut afficher de nouveaux volets via l'onglet **Fenêtre**.

La fonction **Espace de travail** offre la possibilité de choisir des espaces prédéfinis ou d'enregistrer vos propres espaces de travail.

Vous pourrez, dans cet onglet, cocher et décocher les volets que vous souhaitez utiliser pour créer un espace qui convient à vos besoins et à votre projet.

*Conseil : L'espace de travail prédéfini **Vectorisation** est certes dense, mais il vous offrira tous les panneaux nécessaires à la bonne réalisation de vos projets vectoriels.*



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles

Gestion des calques (1/2)

Vous aurez ici besoin du volet **Calques**.

Le fonctionnement des calques dans Illustrator diffère de celle de Photoshop. Ici on se rapproche plutôt d'un système de groupe ou de dossiers dans lequel viennent s'ajouter des Illustrations, des images, etc...

L'ordre des calques et sous-calques est important. Il correspond à l'empilement visuel de ceux-ci dans la vue centrale, et peut impacter certaines fonctions de masquage ou de découpe.

Créer un calque : Appuyez sur l'icône + en bas à droite du volet Calques pour créer un nouveau calque vide.

Sélectionner un calque : Cliquez sur le calque pour sélectionner un calque. Si vous cliquez sur le cercle à droite du nom du calque, vous sélectionnez ici son contenu dans la vue centrale.

Verrouiller un calque : Cliquez sur la case vide entre l'icône masquer et le nom du calque pour verrouiller le calque, et empêcher toute interaction avec celle-ci. Son contenu restera visible.



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles



Gestion des calques (2/2)

Masquer un calque : Appuyez sur l'oeil à gauche du nom du calque. Le contenu du calque sera alors invisible et non-selectionnable dans la vue centrale, il ne sera pas supprimé pour autant.

Supprimer un calque : Sélectionnez le calque et appuyez sur « Suppr » ou l'icône corbeille du panneau calques. (attention, tous les sous-calques seront aussi supprimés).



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles

Outil plan de travail

L'outil **plan de travail** permet de créer de nouveaux espaces de travail dans le même fichier pour, par exemple, proposer différentes versions d'un même logo, ou une continuité d'illustrations.

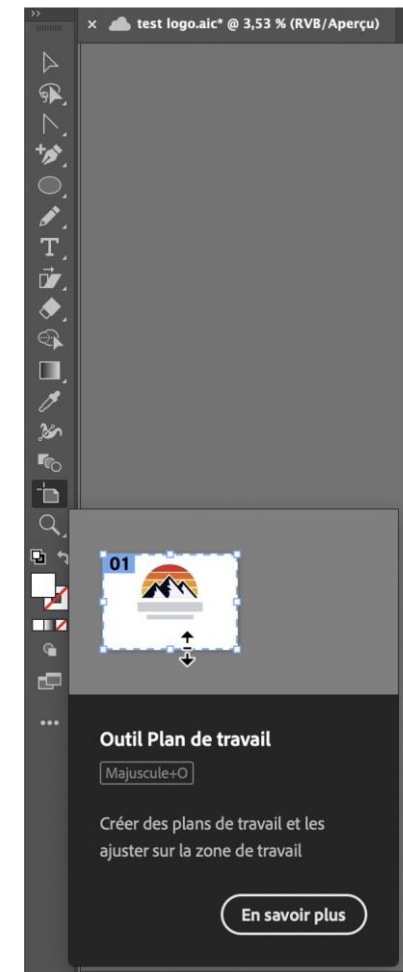
L'intérêt principal de la multiplication des plans de travail est la facilitation de l'export par la suite.

L'outil vous permet de tracer librement un rectangle pour afficher un plan de travail.

Pour dupliquer un plan de travail, maintenez la **touche alt**, sélectionnez et faites glisser un plan de travail existant, ou sélectionnez-le et appuyez sur **CTRL + D**. Ces deux méthodes dupliqueront à la fois le plan et les calques et sous-calques contenus dans l'illustration.

Vous pouvez aussi afficher le **volet Calques** et utiliser le bouton **Nouveau plan de travail** en bas à droite, pour générer un nouvel espace et le paramétrer.

Note : Le plan de travail actif va s'afficher en pointillés bleus pour vous permettre de le repérer.



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles

Outils de sélection et sélection directe

Outil de sélection

L'outil de sélection directe, **touche V**, est disponible dans la barre d'outils à droite. Il va permettre la manipulation basique des éléments de votre création.

Grâce à cet outil, vous pourrez sélectionner d'un simple clic un élément, et le déplacer dans son intégralité, et corriger sa taille (via des points d'ancrage s'affichant au clic). Tracez un carré avec l'outil pour sélectionner Plusieurs éléments, ou maintenez **ShiÉ** et cliquez sur les éléments souhaités.

Outil de sélection directe

L'outil de sélection directe, **touche A**, va permettre la manipulation des points d'ancrage de chaque objet vectoriel.

Il va permettre de gérer le positionnement précis d'un point d'ancrage, ou d'un segment.

De la même façon que l'outil de sélection, vous pouvez maintenir **ShiÉ** pour cliquer sur Plusieurs points d'ancrage et les sélectionner en même temps.

L'outil lasso, **touche Q**, vous permettra de sélectionner Plusieurs points d'ancrage en même temps en les entourant.



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles

Conception via l'outil de forme simple

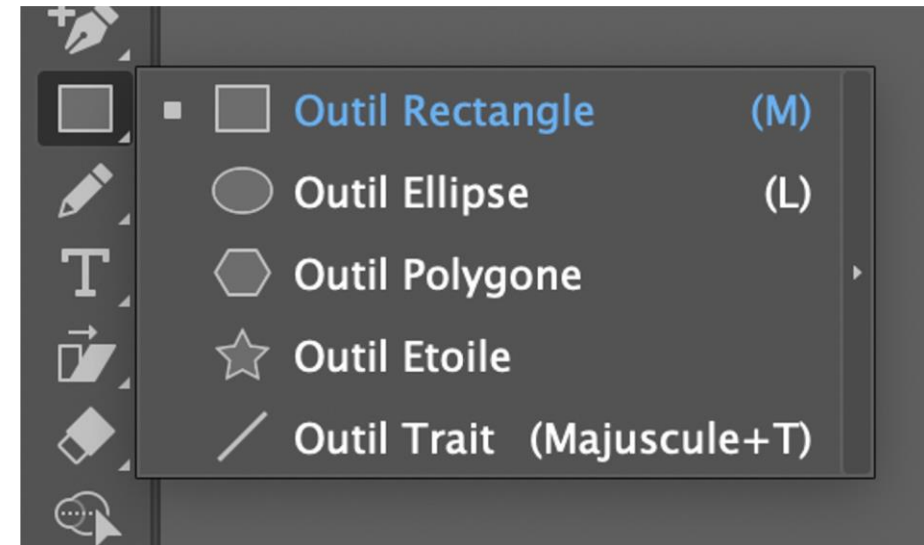
Les outils de forme simple vous permettront de créer une série de formes basiques au tracé.

En double cliquant au lieu de tracer, vous pourrez directement choisir les propriétés de votre forme (longueur, largeur, rayon, profondeur de l'angle, etc...).

L'outil de forme simple affiché par défaut est le rectangle, mais vous pouvez aller choisir les outils ellipse (touche L), polygone, étoile ou trait(shift+T), en effectuant un clic droit sur l'outil rectangle, ou en utilisant les touches correspondantes.

*Notes : Maintenir **Alt** pendant votre tracé va vous permettre de tracer depuis le milieu de votre forme, et non en diagonale.*

*Maintenir **Shift** pendant votre tracé va vous permettre de créer des formes "parfaitement équilibrées" : l'outil rectangle tracera des carrés, l'outil ellipse des cercles, etc...*



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles

Outil Plume

L'outil Plume, touche P, sera votre outil primordial dans la conception vectorielle.

Cet outil vous permet de créer des formes, en plaçant, directement sur votre plan de travail, des points d'ancrage.

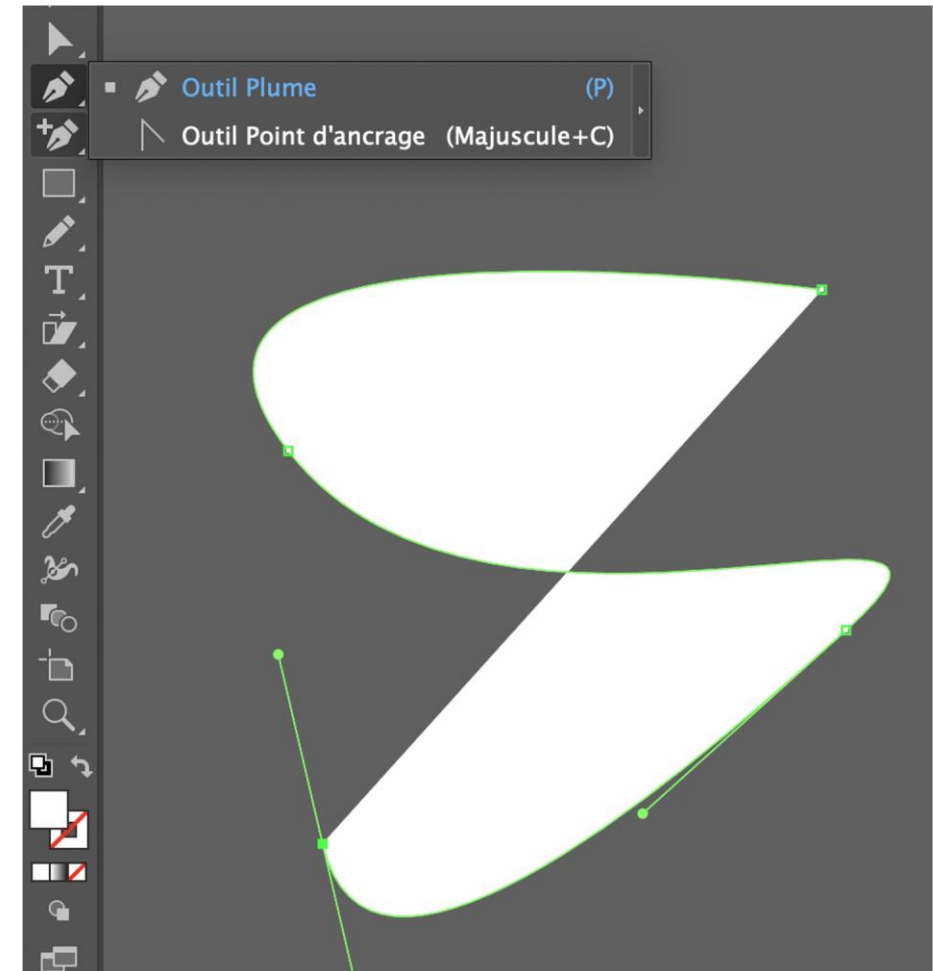
A chaque clic vous placerez un point d'ancrage, et un segment sera tracé entre le nouveau point et le précédent.

Si vous maintenez le clic et tirez au placement d'un point d'ancrage, vous créez non pas un segment, mais une courbe, et affichez ses tangentes.

Vous pourrez ensuite cliquer sur le premier point d'ancrage ou appuyer sur Entrer pour finaliser votre tracé.

Notes : En maintenant shift, vous produirez un tracé orienté selon des angles multiples de 45°.

En maintenant alt, vous basculez sur l'outil Point d'Ancre, afin de modifier les courbures des segments liés par un point d'ancrage.



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles

Manipulation des points d'ancrage

Comme vu précédemment, vous pouvez déplacer et modifier vos points d'ancrage.

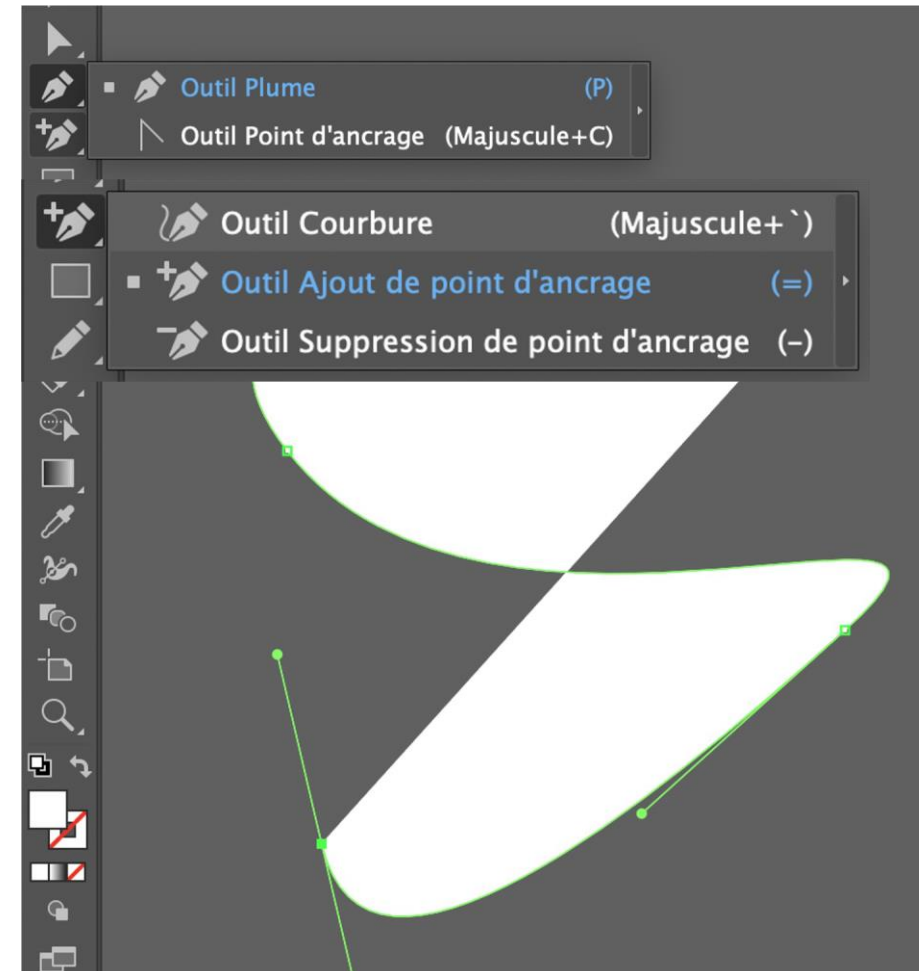
Utilisez l'outil **Sélection Directe** pour sélectionner et déplacer vos points.

L'outil **Point d'ancrage**, **Shift+C**, (ou l'outil Plume, en maintenant la touche alt), vous permet de créer des courbes à partir des segments créés.

Pour cela, cliquez sur votre point d'ancrage, et tirez dans une direction. Deux poignées opposées apparaîtront pour déterminer les courbures des segments liés à ce point. Vous pourrez ensuite saisir à l'unité ces poignées pour affiner vos courbes.

L'outil **ajout de point**, touche **=**, cet outil permet d'ajouter un point sur un tracé existant, et ainsi permettre de créer de nouveaux angles, ou de nouvelles courbures. A l'inverse, l'outil **suppression de points (touche -)**, vous permettra de supprimer les points qui ne vous servent pas.

Note : Une Illustration avec peu de points sera plus légère, et pratique à utiliser. Soyez minimalistes et privilégiez les courbes à la multiplicité des points.



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles



Création de texte

Attention : un texte n'est considéré ni comme un vecteur ni comme une image bitmap, c'est un format à part entière. Cette information doit être prise en compte lors de l'export.

L'outil texte vous permettra d'ouvrir un champ de texte à l'endroit du click (ou de la zone tracée), et le configurer.

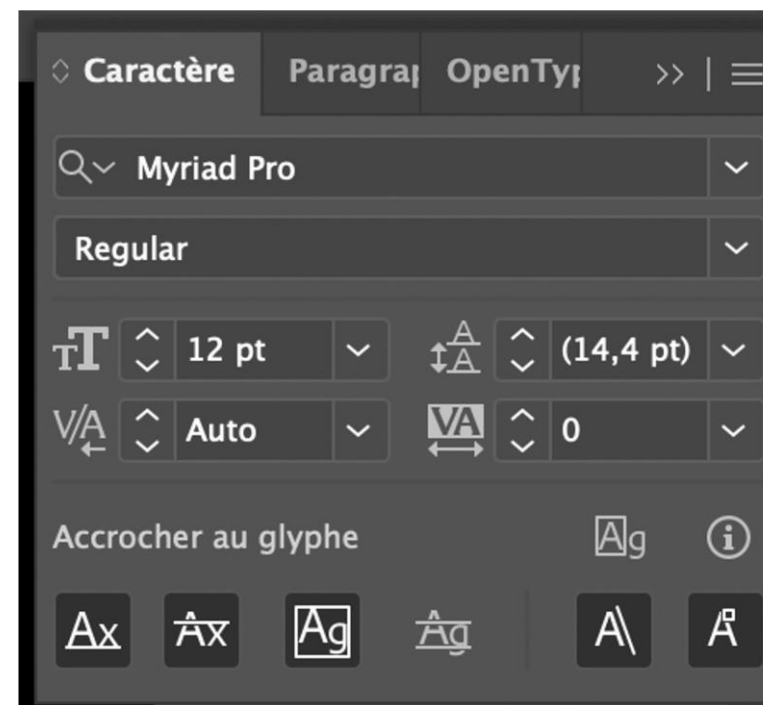
Pour accéder aux paramètres de textes classiques, appuyez sur Ctrl + T, ou allez dans l'onglet Fenêtres.

Vous pourrez y modifier les attributs courants de mise en forme.

En cliquant sur une forme, vous créez un texte imbriqué dans la forme. Tout texte excédentaire, dépassant de cette forme ne sera pas affiché.

L'outil Texte curviligne (accessible en effectuant un clic droit sur l'outil texte) quant à lui, vous permettra de créer un texte suivant les courbes d'un tracé créé au préalable.

En effectuant un clic droit sur votre texte et choisissant l'option Vectoriser (ou Shift+Ctrl+O) vous transformerez votre texte en élément vectoriel. Vous ne pouvez plus éditer le texte, mais vous pourrez travailler chaque élément comme un objet vectoriel, et modifier ses points ses points d'ancrage. Cette fonction facilite l'export en évitant les erreurs d'export de police.



01 - Créer des formes vectorielles

Identification des outils de formes vectorielles



Transformations d'illustrations

Des fenêtres détaillées de transformations sont disponibles dans le menu clic droit sous l'onglet "Transformations", et permettent de paramétrer et appliquer les réglages suivants au pixel et à l'angle près.

- Déplacement
- Mise en miroir
- Rotation
- Déformation
- Mise à l'échelle

Dans ces fenêtres, l'option "Copier" permettra de créer un duplicata sur lequel sera appliqué l'action de rotation/miroir, déplacement, etc...

En dupliquant l'action, Ctrl+D, vous appliquez une fois de plus l'action "copier" à la dernière copie, enchaînant donc de multiples actions à chaque fois.

Vous pouvez retrouver aussi ces fonctions dans la barre d'outils.

Sur la barre de gauche, Plusieurs outils de transformations sont mis à disposition :

- L'outil miroir, **touche O**, permet de créer un axe de symétrie, puis effectuer la symétrie de l'objet sélectionné.
- L'outil rotation, touche R, fonctionne sur le même principe, en créant au premier clic un axe de rotation, puis permettant en glissant le clic de faire tourner l'objet autour de son axe.
- L'outil de mise à l'échelle permet d'agrandir ou de réduire l'élément en conservant ses proportions, (vous pouvez aussi utiliser l'outil déplacement, et les poignées d'agrandissement, en maintenant shift, pour conserver l'homothétie).
- L'outil de déformation permet d'étirer l'objet sur les axes X et Y, particulièrement pratique dans des cas de mise en perspective.

Chapitre 1

Créer des formes vectorielles

1. Identification des outils de formes vectorielles
- 2. Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)**
3. Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)



01 - Créer des formes vectorielles

Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)

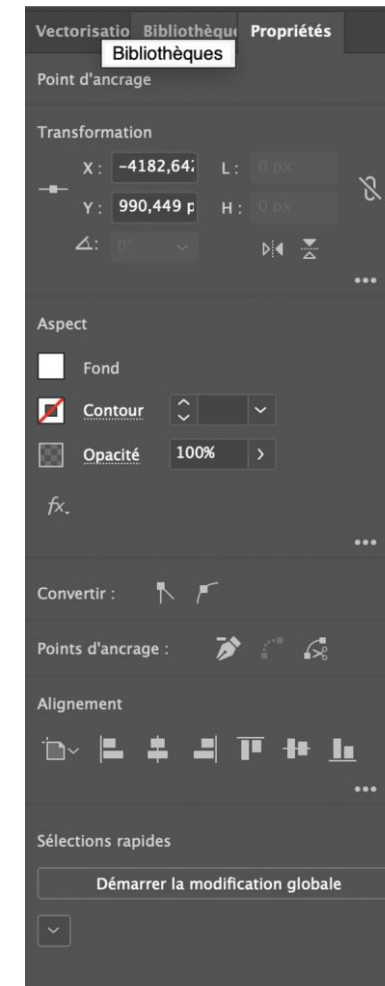
Volet propriétés

Chaque objet vectoriel dispose, comme nous l'avons vu plus tôt, de propriétés (taille, couleurs, etc...).

Ces propriétés sont détaillées dans le volet "Propriétés", affichable depuis l'onglet Fenêtre.

Cet onglet affichera différentes informations en fonction de l'objet sélectionné : soit les propriétés de l'espace de travail si rien n'est sélectionné, soit les fameuses caractéristiques de taille, couleur, contour, et autres effets si un sous-calque est sélectionné.

Parmi ces caractéristiques, l'espace "Aspect" permettra d'agréger les informations de fond, de contour, d'opacité, et les divers effets appliqués à un objet. Cet espace est aussi accessible sous forme de fenêtre en appuyant sur shift+F6.



01 - Créer des formes vectorielles

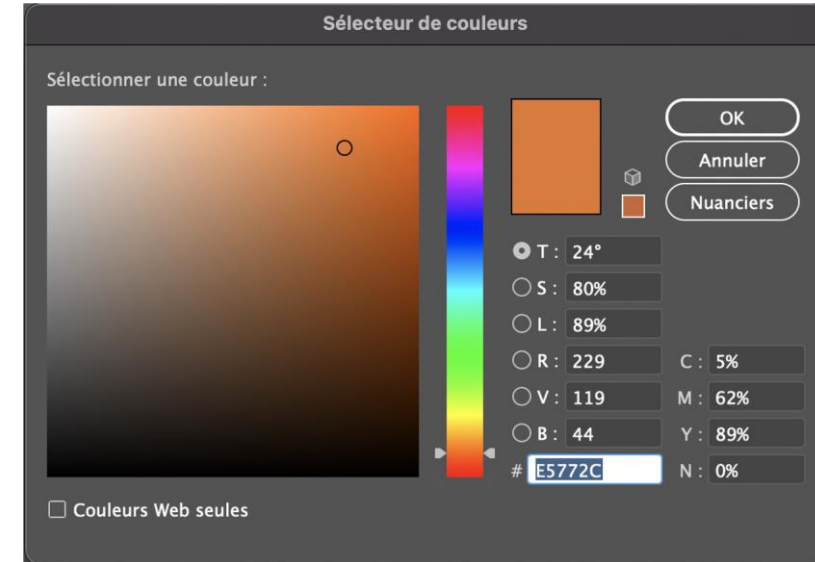
Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)

Changer les couleurs d'une illustration

Pour appliquer une couleur à un élément, vous devez tout d'abord le sélectionner. (si vous sélectionnez plusieurs objets, la couleur choisie sera appliquée à tous les objets). Plusieurs options s'offrent ensuite à vous :

- Paramétrer la couleur depuis le panneau couleurs (F6)
- Paramétrer la couleur depuis le panneau propriétés
- Paramétrer la couleur depuis le sélecteur de couleurs de la barre d'outils à gauche.

Vous pourrez choisir votre nuance avec précision, ou suivre des guides de couleurs en inscrivant vos codes RGB ou hexadécimaux.



: Code Hexadécimal

R : Rouge

T : Teinte

C : Cyan

V : Vert

S : Saturation

M : Magenta

B : Bleu

L : luminosité

Y : Jaune

N : noir

01 - Créer des formes vectorielles

Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)

Appliquer des dégradés

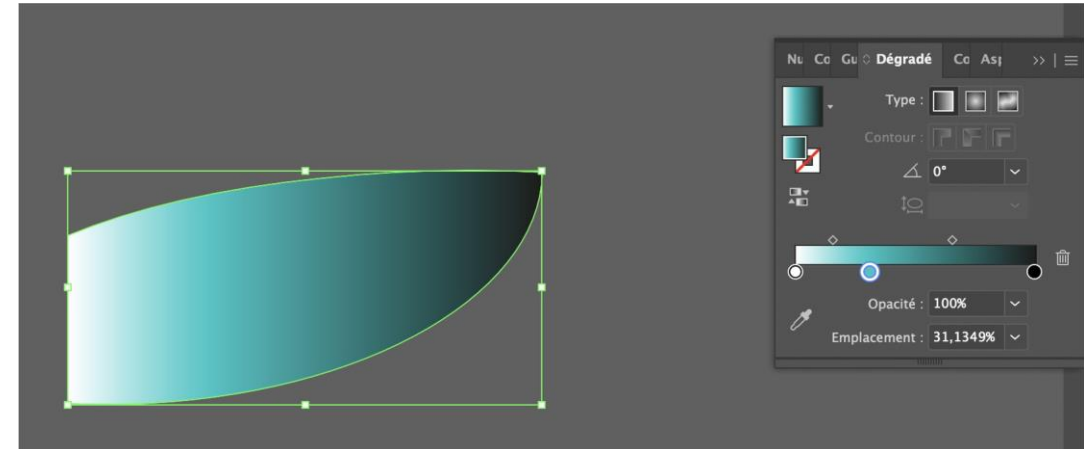
Sur la barre d'outils, ou en appuyant sur le **bouton G**, vous trouverez l'outil dégradés. Cet outil vous permettra d'appliquer un dégradé à un élément, et de modifier son sens, sa distance, etc...

L'extrémité circulaire du segment de dégradé vous permettra de le déplacer pour positionner au mieux votre dégradé. L'extrémité carrée vous permettra d'élargir votre dégradé et régler son orientation.

Les points de couleur correspondent à l'emplacement des couleurs principales de votre dégradé, vous pouvez les déplacer librement pour ajuster au mieux la couleur.

En appuyant sur Ctrl+F9, le volet dégradés va s'ouvrir et vous permettre de paramétrer plus en profondeur votre dégradé :

- Choix du type de dégradé (linéaire, radial, points multiples)
- Angle du dégradé
- Personnalisation des couleurs du dégradé : en cliquant sur entre les points de couleurs-clés vous en créez de nouveaux. Ces points ont 3 propriétés principales sur le dégradé : leur emplacement, leur opacité, et leur couleur, toutes paramétrables depuis la fenêtre. En double-cliquant sur un de ces points, ou en utilisant le sélecteur de couleurs de la barre d'outils, vous pourrez personnaliser la couleur de ce point-clé.



01 - Créer des formes vectorielles

Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)

Enregistrer des couleurs et des dégradés dans les nuanciers

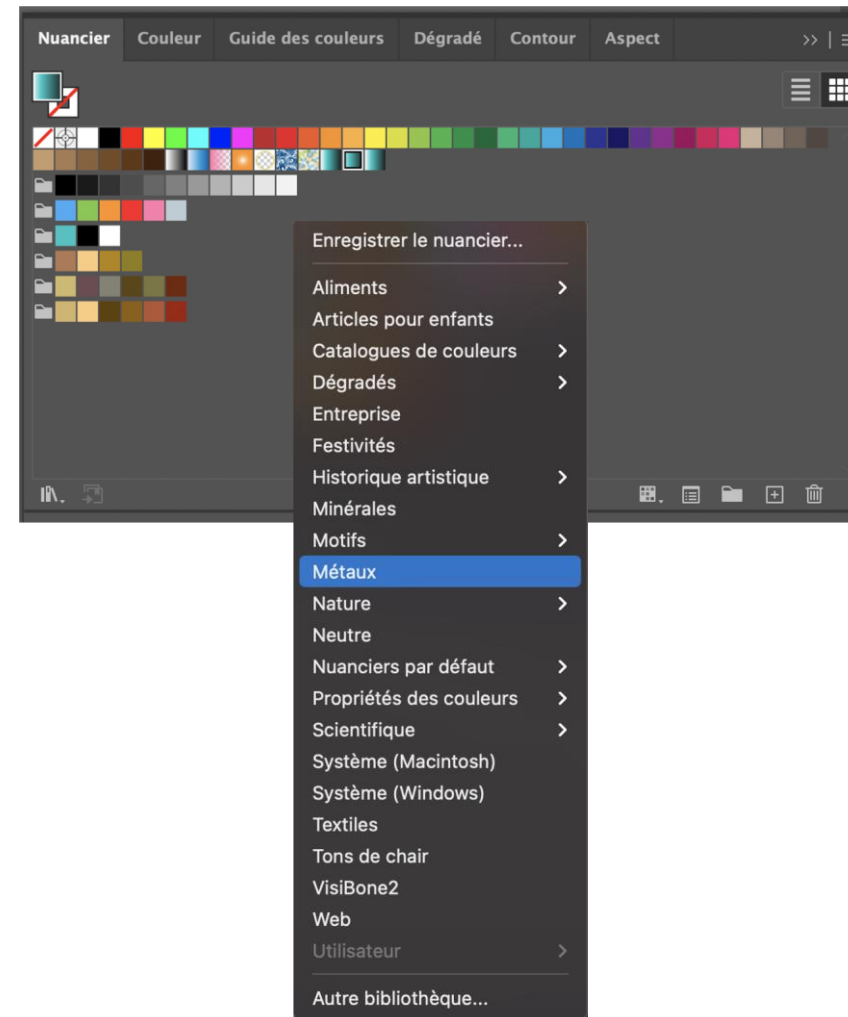
Une fois une couleur ou un dégradé appliqué à un objet, il est possible de l'enregistrer dans un nuancier pour faciliter son utilisation. La fenêtre nuancier est disponible dans l'onglet Fenêtre ou dans la barre de contrôle.

Un simple clic sur le bouton + en bas à droite ajoutera la couleur ou le dégradé actif dans le nuancier.

Vous pourrez aussi créer des groupes de couleurs pour trier plus facilement vos couleurs sélectionnées via le bouton **Nouveau groupe de couleurs**.

Enfin, le bouton **Bibliothèque de Nuances**, en bas à gauche, vous permettra de choisir parmi des bibliothèques de couleurs prédéfinies, et d'exporter/importer vos propres nuanciers.

Un simple clic sur l'une des couleurs du nuancier l'appliquera directement sur l'élément actif sélectionné.



01 - Créer des formes vectorielles

Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)

PARTIE 2

Editer les contours d'une Illustration

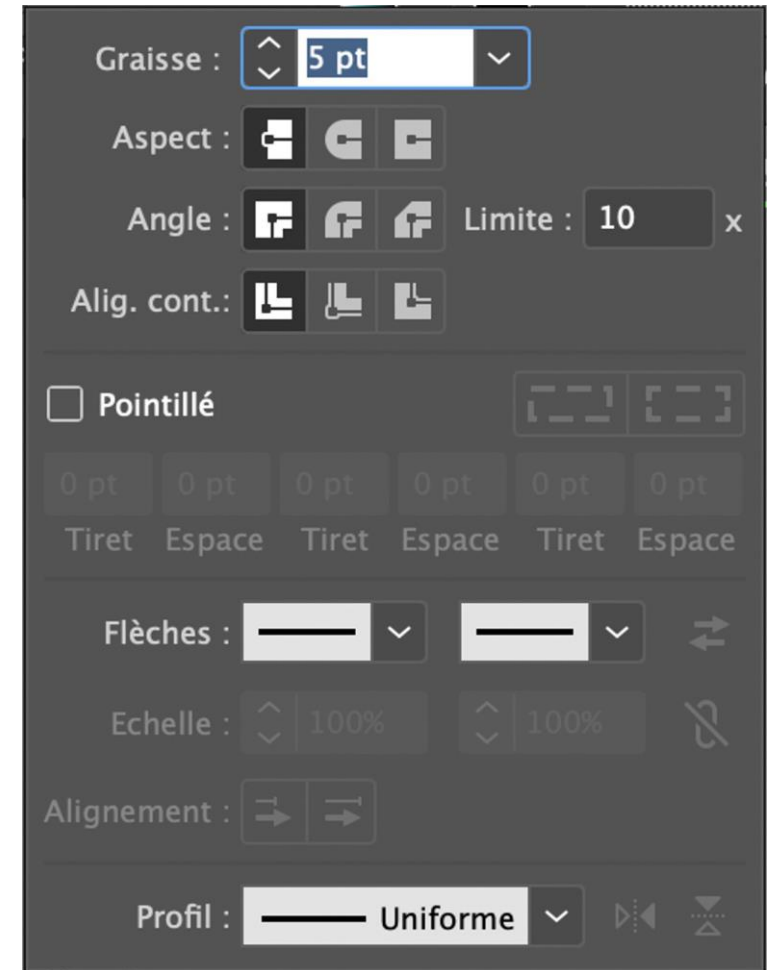
Autre propriété importante d'un objet vectoriel : son contour.

Ce contour peut être édité sur plusieurs aspects :

- Son épaisseur
- Ses aspects d'angle (gère l'arrondi du tracé en fonction des angles de la forme)
- Sa fin de ligne (forme du bout de tracé s'il n'est pas fermé)
- L'alignement du contour
- Le profil du contour (ceci correspond à la forme utilisée pour générer le contour : uniforme, de largeur croissante, décroissante, en pointillés etc...)

Le contour d'un objet vectoriel peut-être géré en cliquant sur la dénomination "Contour" dans la barre de contrôle, dans les propriétés, ou en ouvrant le volet contour via la commande Ctrl+F10. Vous pourrez y éditer les propriétés vues précédemment.

De la même façon que nous avons paramétré la couleur de fond de l'objet, un contour peut aussi se voir attribué une couleur via l'outil de sélection de couleur dans la barre d'outil ou de contrôle. Un dégradé peut aussi y être appliqué.



01 - Créer des formes vectorielles

Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)

Convertir des contours en tracés

Remarque : L'épaisseur d'un contour n'évolue pas si vous agrandissez ou réduisez votre objet vectoriel. Gardez cet élément en tête lorsque vous créez des icônes ou des logos, cette propriété peut créer des rendus inesthétiques, si le choix de l'épaisseur fixe n'est pas voulu.

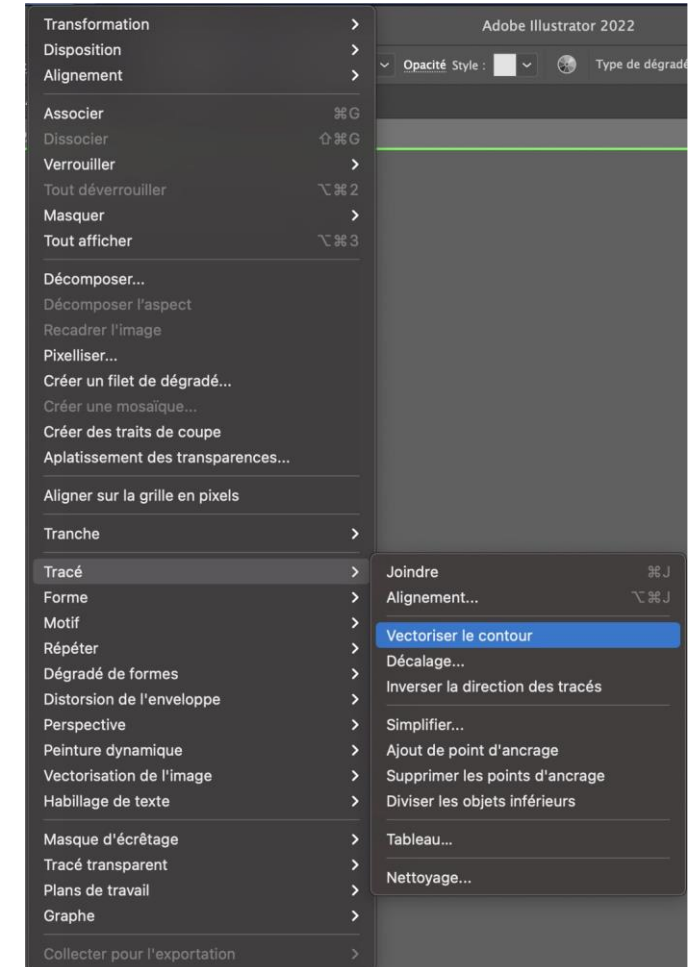
Pour remédier au problème des contours à épaisseur fixe, il est possible de transformer ce contour, une fois paramétré, en objet vectoriel propre.

Pour cela, il suffit de sélectionner l'objet choisi, puis aller dans l'onglet

Objet > Tracé > Vectoriser le contour.

Illustrator générera alors automatiquement une forme vectorielle remplie, reprenant les contours du tracé. Cette fonction vous permettra maintenant de pouvoir changer librement la taille de votre composition tout en conservant une épaisseur adaptée pour ses contours.

Attention : Le contour ne sera plus traité comme un contour, mais comme un tracé. Il perdra donc ses propriétés de contour.



01 - Créer des formes vectorielles

Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)

Appliquer des distorsions à une forme

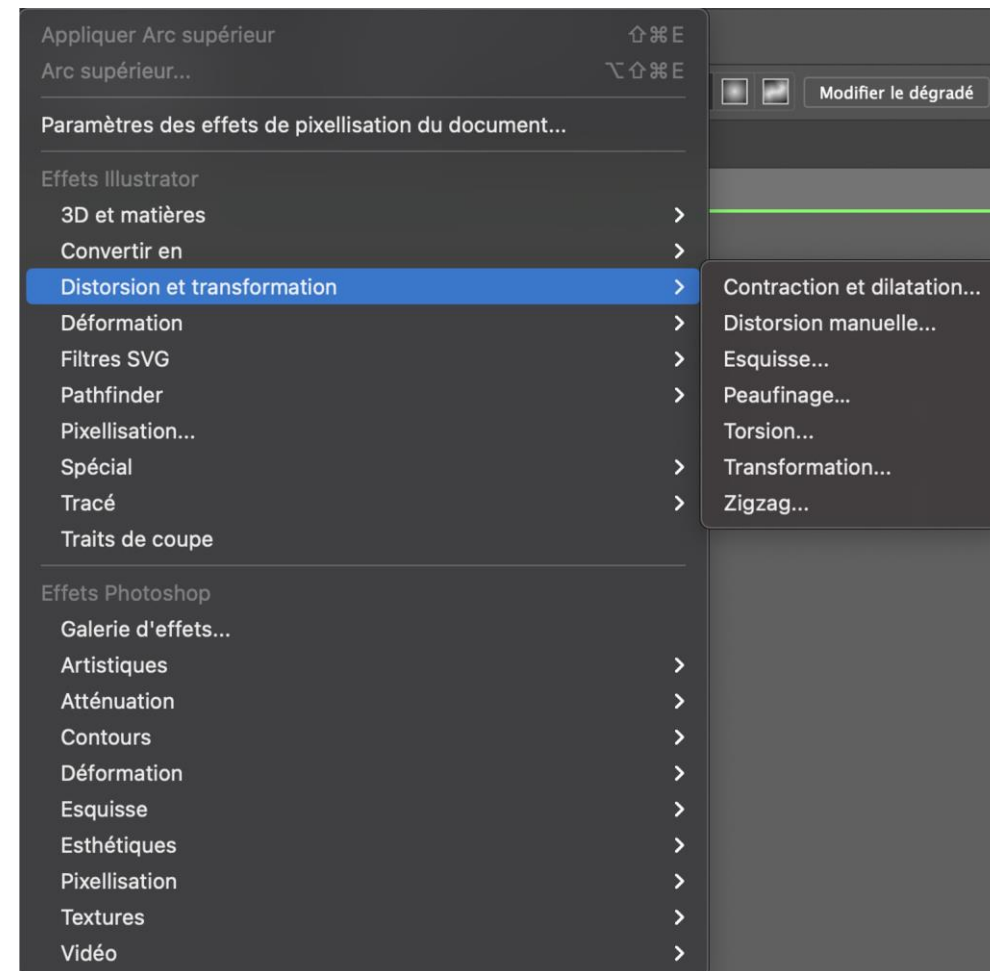
En sélectionnant un élément ou un groupe d'éléments, vous pourrez leur appliquer une série d'effets permettant de simuler des distorsions, et autres effets de perspective.

Vous pouvez accéder à ces filtres de distorsion via l'onglet **Effet > Distorsion** et transformation ou **Effet > Déformation**. Vous pourrez en paramétrer les niveaux de déformation, et retrouver et éditer chacun des effets appliqués dans le volet Propriétés, segment aspect, ou dans le volet Aspect.

Vous le remarquerez, ces effets ne s'appliquent qu'à la représentation visuelle du vecteur. Ses courbes ne changent pas.

Pour "aplatir" votre création, et faire correspondre votre tracé à la représentation visuelle générée, allez dans **Objet > Décomposer l'aspect**. Un objet vectoriel correspondant à la transformation sera ainsi généré.

Attention : Si votre objet de base comprenait un contour, celle-ci sera aussi extrait en tant qu'objet vectoriel à part entière.



Chapitre 1

Créer des formes vectorielles

1. Identification des outils de formes vectorielles
2. Utilisation des éléments graphiques à appliquer aux formes vectorielles (couleurs, contours, effets de la forme)
3. **Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)**



01 - Créer des formes vectorielles

Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)



WEBFORCE
BE THE CHANGE

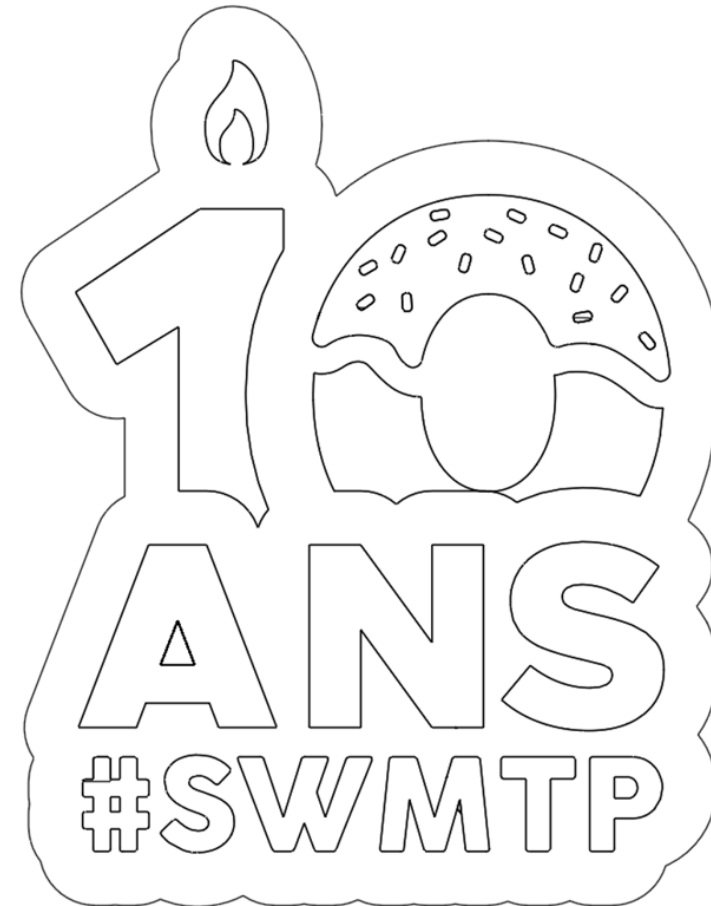
Vue "tracés"

Partie importante de la gestion des tracés complexes, la vue filigrane permet d'avoir un aperçu en tracés noirs sur blanc de l'illustration, sans fond, ni bordures.

Cette vue est accessible dans le menu Affichage ou via la commande **Ctrl+Y**.

Elle permet de rapidement repérer les erreurs d'alignement et de superposition, et d'optimiser les illustrations pour une conception légère et optimale.

Cette vue sera particulièrement importante pour cibler les éventuelles erreurs d'usage de l'outil concepteur de formes.



01 - Créer des formes vectorielles

Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Alignement des éléments

Pour créer un équilibre dans vos compositions, ou améliorer la précision de vos design, vous aurez besoin d'aligner vos éléments.

Entrez la commande Shift+F7 pour afficher le panneau d'alignement.

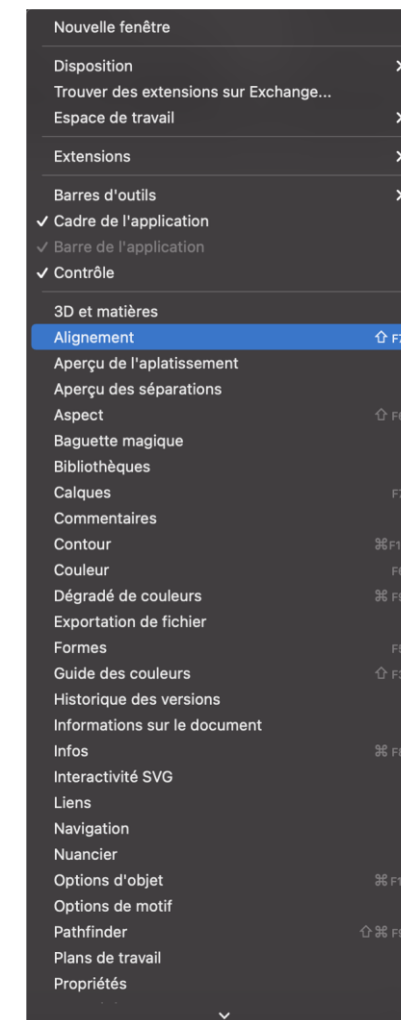
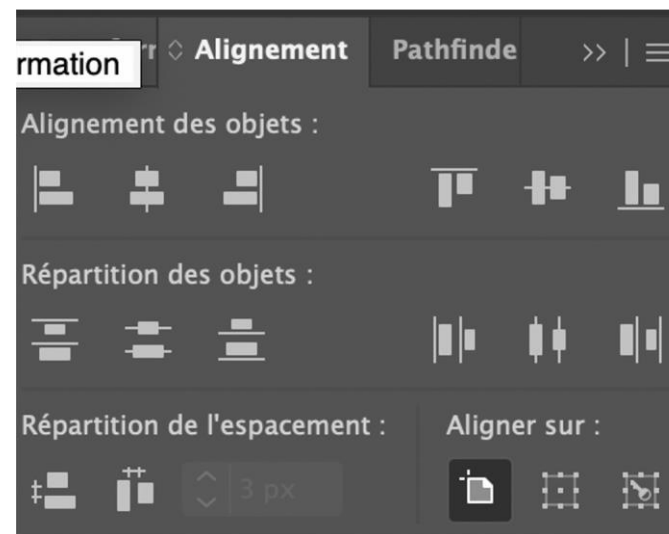
En sélectionnant plusieurs éléments vous allez pouvoir travailler sur l'alignement de tous ces éléments en même temps.

Les fonctions d'alignement vont **accumuler les objets** d'un même côté : haut, bas, gauche, droite, milieu vertical/horizontal.

Les options de répartition des objets vont créer un espacement équitable **entre les centres des objets** du groupe sur les mêmes axes que l'alignement.

Les options de répartition d'espacement vont permettre d'**espacer les objets** à un intervalle défini.

Chacune de ces options peut être appliquée dans le cadre de la sélection-même, du plan de travail ou sur un objet défini, via les fonctions **Aligner Sur**.



01 - Créer des formes vectorielles

Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)

Pathfinder

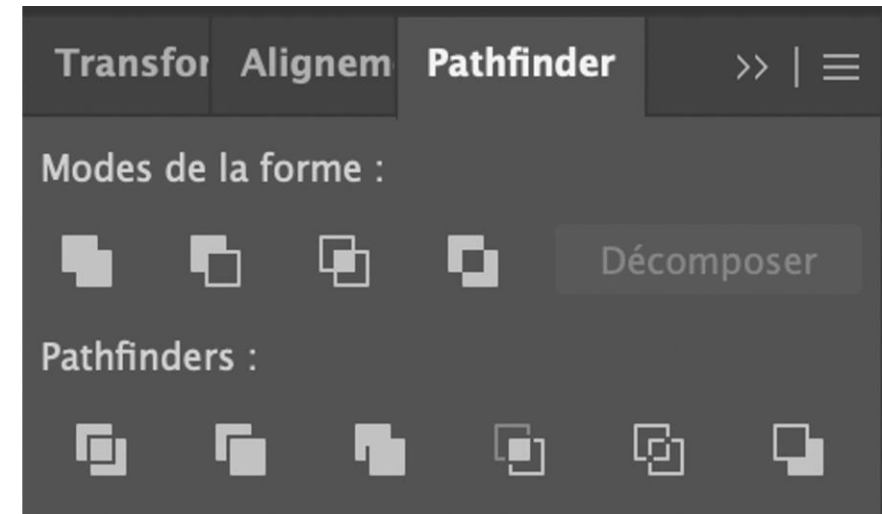
Le Pathfinder est une fonction de composition de formes. Il est trouvable dans l'onglet Fenêtre, ou au raccourci Shift+Ctrl+F9.

Plusieurs modes de forme sont disponibles :

- Réunion : fusionne les tracés sélectionnés en un seul
- Soustraction : supprime les tracés supérieurs du tracé inférieur
- Intersection : conserve uniquement les zones où les tracés se chevauchent
- Exclusion : supprime les zones où les tracés se chevauchent, les

pathfinders en eux-mêmes fonctionnent ainsi :

- Division : crée des objets séparés en fonction des chevauchements
- Pochoir : Extrude les tracés inférieurs de la forme des tracés supérieurs, et conserve ceux-ci
- Fusion : fusionne les objets adjacents et superposés avec la même couleur de fond
- Découpe : Equivalent à la soustractions, mais conserve le tracé du premier plan
- Contour : Divise les objets sur les chevauchements et ne conservent que les contours
- Soustraction avant arrière : Supprime les tracés inférieurs du tracé supérieur



01 - Créer des formes vectorielles

Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)

Outil de découpe

Outil Gomme

La gomme est accessible en appuyant sur la touche Shift+E. Sa taille est réglable, et permet littéralement de gommer les éléments d'un objet sélectionné. Un tracé est créé en fonction de son passage pour délimiter les éléments supprimés.

Outil Ciseau

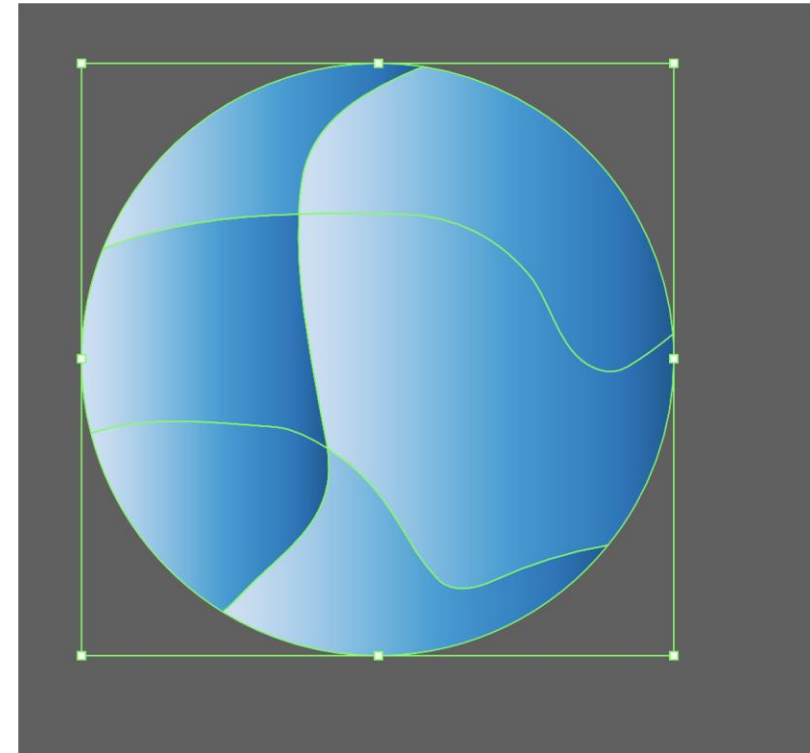
Le ciseau est accessible en appuyant sur la touche C ou en effectuant un clic droit sur l'outil Gomme.

L'outil ciseau s'utilise sur un segment ou un point d'ancrage d'un élément sélectionné. Il crée une découpe en ligne droite l'objet, à cet endroit. Les éléments découpés sont alors sélectionnables, déplaçables et éditables séparément.

Outil Cutter

L'outil cutter est accessible en effectuant un clic droit sur l'outil Gomme.

En sélectionnant un objet, l'outil cutter permet de tracer une courbe libre sur celle-ci, et fragmenter l'objet en question en deux sous-objets, suivant la ligne tracée.



01 - Créer des formes vectorielles

Gestion avancée de l'assemblage de forme (découpe de tracés, Pathfinder)

Outil concepteur de forme

L'outil concepteur de forme est disponible dans la barre d'outils, et sous le raccourci **Shift + M**. Il a un fonctionnement similaire aux modes de forme du Pathfinder.

Tout d'abord, il faut sélectionner l'ensemble des éléments (superposés) sur lesquels travailler.

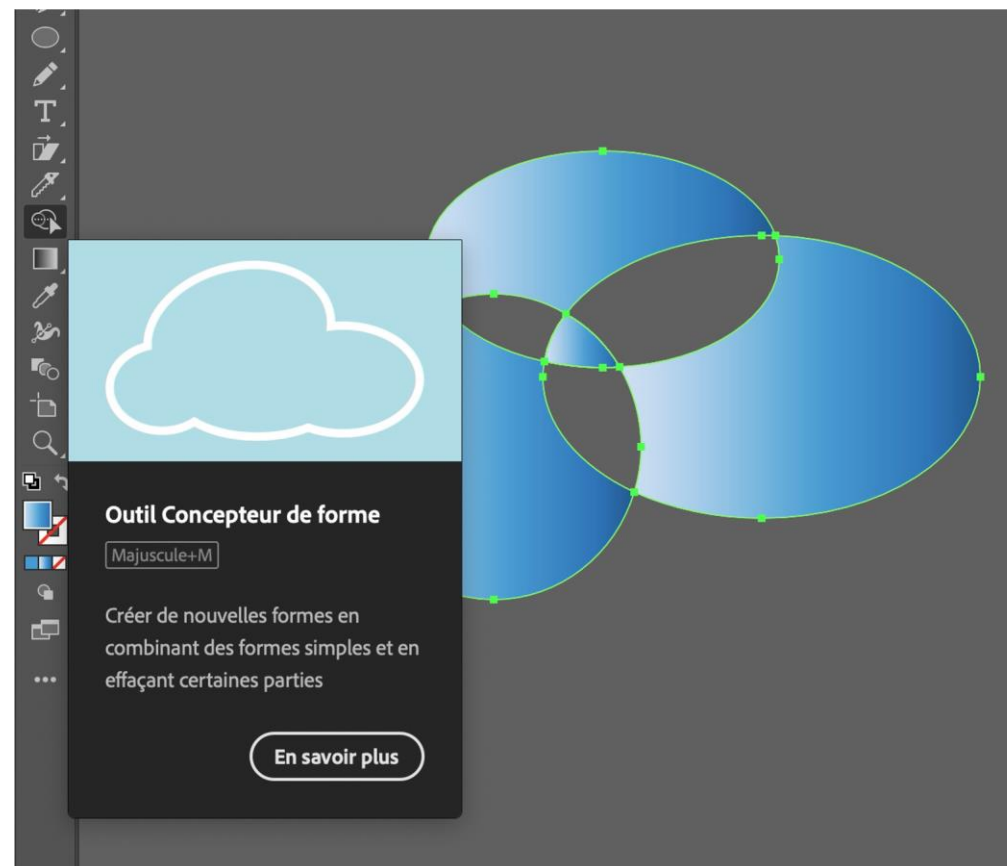
L'outil concepteur de forme permet de fusionner tous les éléments sur lesquels il trace et de leur appliquer une couleur.

En maintenant la touche alt, l'outil affichera un "-". Ceci signifie qu'au lieu de fusionner et coloriser les éléments sur lesquels est maintenu le clic, ces éléments seront à la place extrudés et supprimés.

Cet outil permet d'avoir une gestion plus précise des fusions d'éléments superposés et des suppressions, par rapport aux modes de forme et aux pathfinders.

Attention : Le moindre élément non fusionné sera créé comme un sous-calque, et la multiplication des éléments traités peut créer une surcharge de calques.

Il est donc important d'être très précis sur la superposition, et notamment grâce à la vue tracée.





Chapitre 2

Créer des bibliothèques de formes

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Vous reverrez quelques concepts abordés dans le chapitre précédent tout en comprenant l'importance de les utiliser dans Illustrator.



1 heure

Chapitre 2

Créer des bibliothèques de formes

1. **Gérer des bibliothèques prédéfinies**
2. Créer des bibliothèques personnalisées



02 - Créer des bibliothèques de formes

Gérer des bibliothèques prédéfinies



Bibliothèques de formes

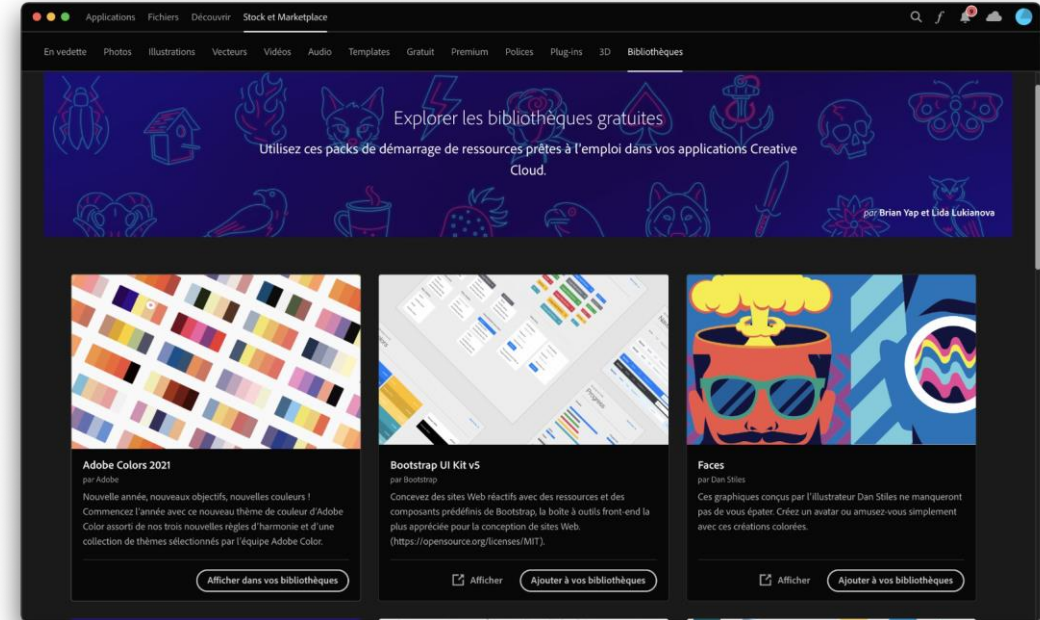
Comme vu dans la partie 1, l'usage de bibliothèques Creative Cloud permet de faciliter la gestion des éléments.

Ces bibliothèques supportent une grande variété d'éléments : typographies, couleurs, images, brosses. Elles peuvent aussi être utilisées pour la mise en commun d'éléments de design comme des icônes, des photographies, des logos, et des fonds.

L'environnement Creative Cloud permet aux utilisateurs de partager des bibliothèques, et donc de profiter d'une grande diversité de composantes pour vos créations.

Ces bibliothèques sont accessibles soit par partage de lien d'utilisateur à utilisateur, soit via l'application Creative Cloud en ajoutant des bibliothèques à la votre.

Pour cela, allez dans Creative Cloud, puis dans Stock et Marketplace, et enfin dans l'onglet Bibliothèques. Un large choix de bibliothèques gratuites y est à disposition.



Chapitre 2

Créer des bibliothèques de formes

1. Gérer des bibliothèques prédéfinies
2. **Créer des bibliothèques personnalisées**





Chapitre 3

Exporter des compositions vectorielles

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Identifier le type de fichier à exporter pour son projet en fonction du media sur lequel ce dernier sera disponible.



2 heures

Chapitre 3

Exporter des compositions vectorielles

1. Types de fichiers pris en charge par le logiciel vectoriel
2. Choix du format d'exportation selon le support et le besoin



03 - Exporter des compositions vectorielles

Types de fichiers pris en charge par le logiciel vectoriel

Les types de fichiers

.AI

Le format principal d'Illustrator : c'est le format d'enregistrement de projet. Il peut être importé dans des projets Photoshop pour intégrer des Illustrations.

.SVG

Format vectoriel supporté sur le web. Il permet d'intégrer des éléments graphiques et des Illustrations. Il est facilement supporté par des environnements CSS.

.PNG

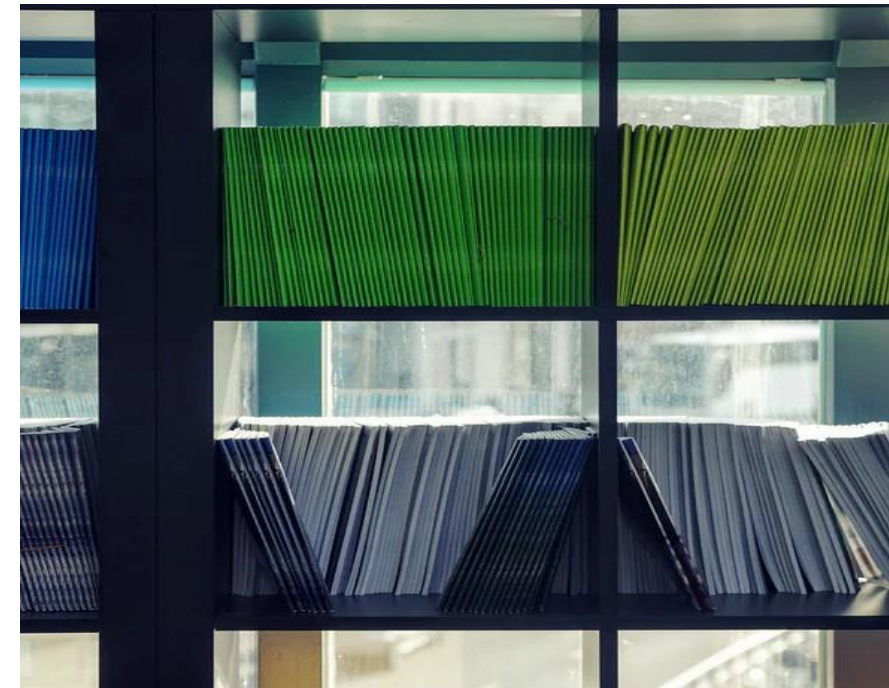
Format bitmap riche en information. Il permet un export d'image en haute qualité en gérant la transparence, au prix d'un poids de fichier élevé, et peut donc ralentir un site web.

.JPEG

Format bitmap compressé. Il permet de compresser l'image au prix de la qualité. C'est un format recommandé pour le web dans une optique d'optimisation du poids.

.WEBP

Format bitmap créé par Google. Il a vocation à créer un format proposant un compromis acceptable entre qualité et poids. Ce format prend en compte la transparence et les images animées. Le format propose des modes de compression avec et sans pertes pour balancer soi-même l'équilibre poids/qualité.



Chapitre 3

Exporter des compositions vectorielles

1. Types de fichiers pris en charge par le logiciel vectoriel
2. **Choix du format d'exportation selon le support et le besoin**



03 - Exporter des compositions vectorielles

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

Les modes d'export

Exporter pour les écrans

Accessible sous "Fichier > Exporter > Exporter" pour les écrans (ou Shift+Ctrl+E).

Ce mode d'export permet de choisir les plans de travail à exporter, et les exporter dans des dossiers spécifiques sous Plusieurs sorties. On pourra en effet exporter le même plan de travail au format PNG, en zoom X2, et au format SVG, avec une simple action.

Cet export aura lieu en arrière plan. Le logiciel sera alors accessible pendant que l'export procède.

Exporter sous

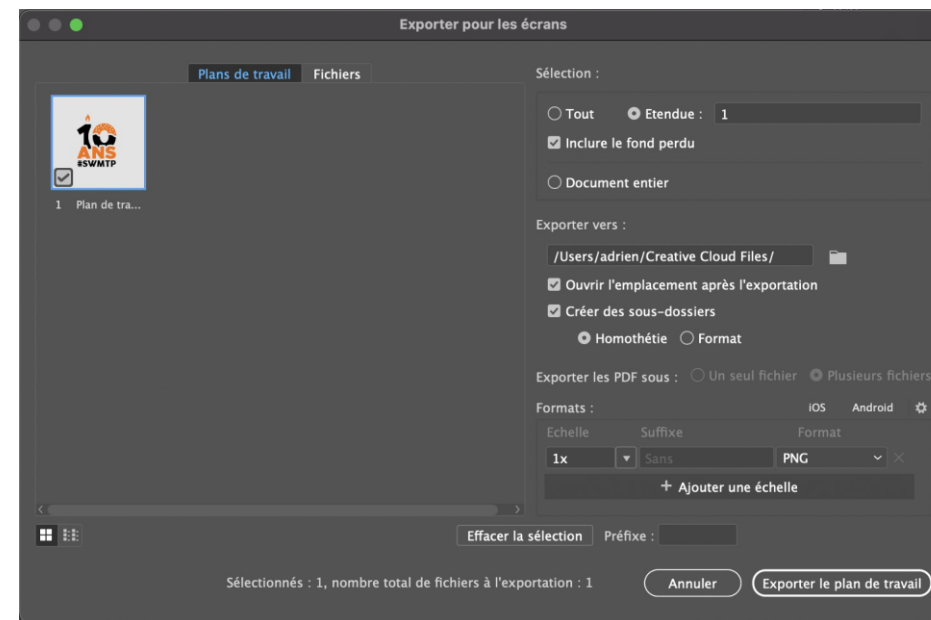
Accessible sous "Fichier > Exporter > Exporter sous", cette fonction permet d'exporter l'intégralité du fichier sous le format sélectionné. Les formats JPEG et PNG ont la possibilité d'exporter chaque plan de travail séparément.

Remarque



L'export en échelle x1, x2, x0,5, X025... Permet d'exporter une image X fois plus grande/petite que le plan de travail original.

Exemple : Un export en x0,5 d'un plan de travail en 300x300 pixels donnera une image de 150x150 pixels. (la densité de pixels est maintenue).



Testons vos connaissances

Pourquoi vectoriser le contour d'un élément ? *

2 points

- Pour lui appliquer un dégradé
- Pour conserver les proportions en changeant de taille
- Pour transformer le contour en forme
- Pour pixelliser le calque

Quels outils permettent de créer des formes ou modifier directement le tracé de formes ? * 3 points

- Le Dégradé
- Le concepteur de forme
- Le Polygone
- Le Cutter
- Les effets de distortion

Quizz

Testons vos connaissances



Quelles fonctions sont disponibles dans la fenêtre Pathfinder ? *

5 points

- Pochoir
- Soustraction
- Superposition
- Premier plan
- Fusion
- Découpe
- Carrefour
- Addition
- Tranche
- Réunion

Correction - Quizz

Testons vos connaissances



Pourquoi vectoriser le contour d'un élément ? *

2 points

Bonne réponse

- Pour conserver les proportions en changeant de taille
- Pour transformer le contour en forme

Quels outils permettent de créer des formes ou modifier directement le tracé de formes ? *

3 points

Bonne réponse

- Le Cutter
- Le Polygone
- Le concepteur de forme

Quelles fonctions sont disponibles dans la fenêtre Pathfinder ? *

5 points

Bonne réponse

- Réunion
- Découpe
- Pochoir
- Soustraction
- Fusion



PARTIE 3

Composer des créations graphiques bitmap

Dans ce module, vous allez :

- Retoucher des photos pour qu'elles correspondent à une ambiance souhaitée.
- Assembler, extraire, dupliquer et ajouter des éléments à une photo pour en faire un montage.
- Exporter votre composition dans le format correspondant au media sur lequel il sera consulté.



12 heures

CHAPITRE 1

Retoucher des photos

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Modification des couleurs de manière localisée.
- Ajouter, supprimer et dupliquer des éléments d'une photo.



5 heures

CHAPITRE 1

Retoucher des photos

1. **Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie**
2. Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)



01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

Les principaux outils de traitement photographique de Photoshop

Plusieurs outils sont à notre disposition pour traiter une photographie. L'aspect primordial consiste à travailler de manière non destructive. C'est-à-dire que la photo d'origine ne doit en aucun cas être altérée. On travaillera donc avec des calques pour travailler « par dessus » la photo sans jamais modifier cette dernière.

Dans le cas du traitement photographique, nous travaillerons avec des calques dits de remplissage et d'ajustements et nous ajusterons ses paramètres dans le panneau dédié.

A noter que l'on peut additionner autant de calque d'ajustements que souhaité. Les possibilités sont donc infinies.

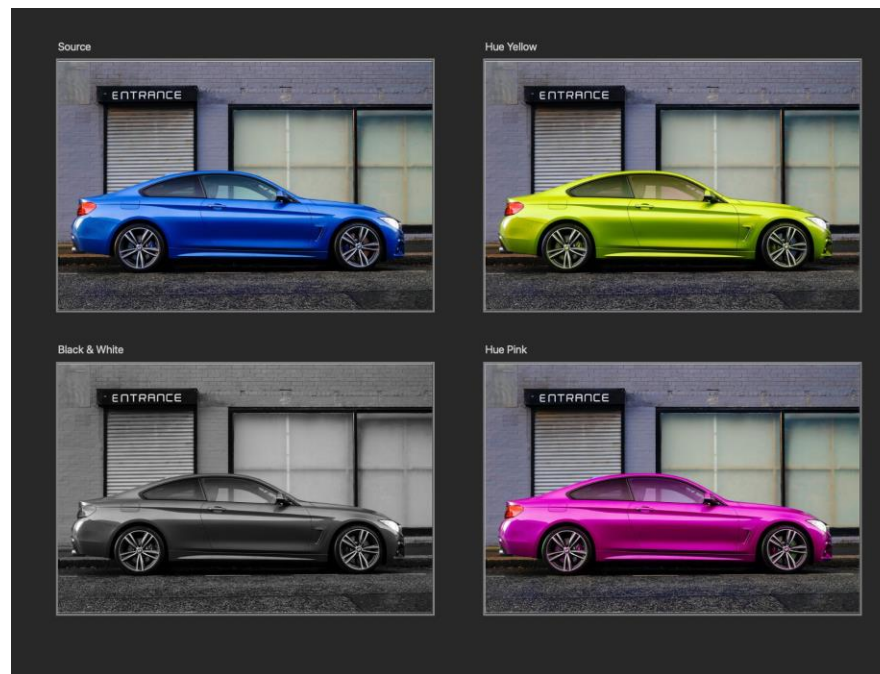
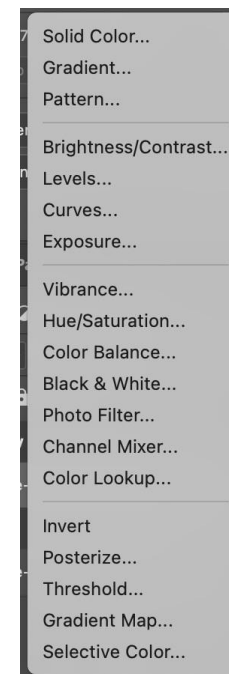


Photo originale de Grahame Jenkins sur [Unsplash](https://unsplash.com) modifiée à l'aide de calques d'ajustements sur Photoshop



Outils de traitement colorimétrique de Photoshop

01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie



Un mot sur les modes de fusion

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il y a un concept à maîtriser afin de tirer pleinement parti des fonctionnalités de traitement colorimétrique : les **modes de fusions**.

Selon Adobe, « le mode de fusion défini dans la barre d'options détermine l'incidence d'un outil de peinture ou de retouche sur les pixels de l'image. Lorsque vous examinez l'effet d'un mode de fusion, pensez en termes de couleurs :

- La couleur de base est la couleur d'origine de l'image.
- La couleur de fusion est la couleur appliquée à l'aide de l'outil de peinture ou de retouche.
- La couleur finale est la couleur résultant de la fusion.

Modes de fusion

Normal Retouche ou peint chaque pixel pour lui donner la couleur finale. Il s'agit du mode par défaut (le mode Normal est appelé *Seuil* lorsque vous travaillez sur une image en mode Bitmap ou Couleurs indexées).

Fondu Retouche ou peint chaque pixel pour lui donner la couleur finale. Cependant, la couleur finale est obtenue par un remplacement aléatoire des pixels par la couleur de base ou la couleur de fusion, selon l'opacité d'un pixel à cet endroit.

Arrière Retouche ou peint seulement la partie transparente d'un calque. Ce mode fonctionne uniquement sur les calques dont les zones transparentes sont déverrouillées et équivaut à peindre au dos des zones transparentes d'une feuille d'acétate.

Transparent Retouche ou peint tous les pixels et les rend transparents. Ce mode est disponible pour les outils de forme (lorsque l'option Pixels de remplissage est sélectionnée), l'outil Pot de peinture, l'outil Pinceau, l'outil Crayon, la commande Remplir et la commande Contour. Vous devez travailler sur un calque dont la transparence n'est pas verrouillée pour pouvoir utiliser ce mode.

Obscurcir Analyse les informations chromatiques de chaque couche et sélectionne la couleur de base ou de fusion (la plus foncée) comme couleur finale. Les pixels plus clairs que la couleur de fusion sont remplacés, et les pixels plus foncés demeurent intacts.

Produit Analyse les informations chromatiques de chaque couche et multiplie la couleur de base par la couleur de fusion. La couleur finale est toujours plus foncée. Le produit d'une couleur quelconque par le noir rend du noir. Le produit d'une couleur quelconque par le blanc n'a aucune incidence sur la couleur. Lorsque vous peignez avec une couleur autre que le noir ou le blanc, les traits successifs appliqués à l'aide d'un outil de peinture produisent des couleurs

Description de chaque mode de fusion sur le site [Adobe](#)

01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

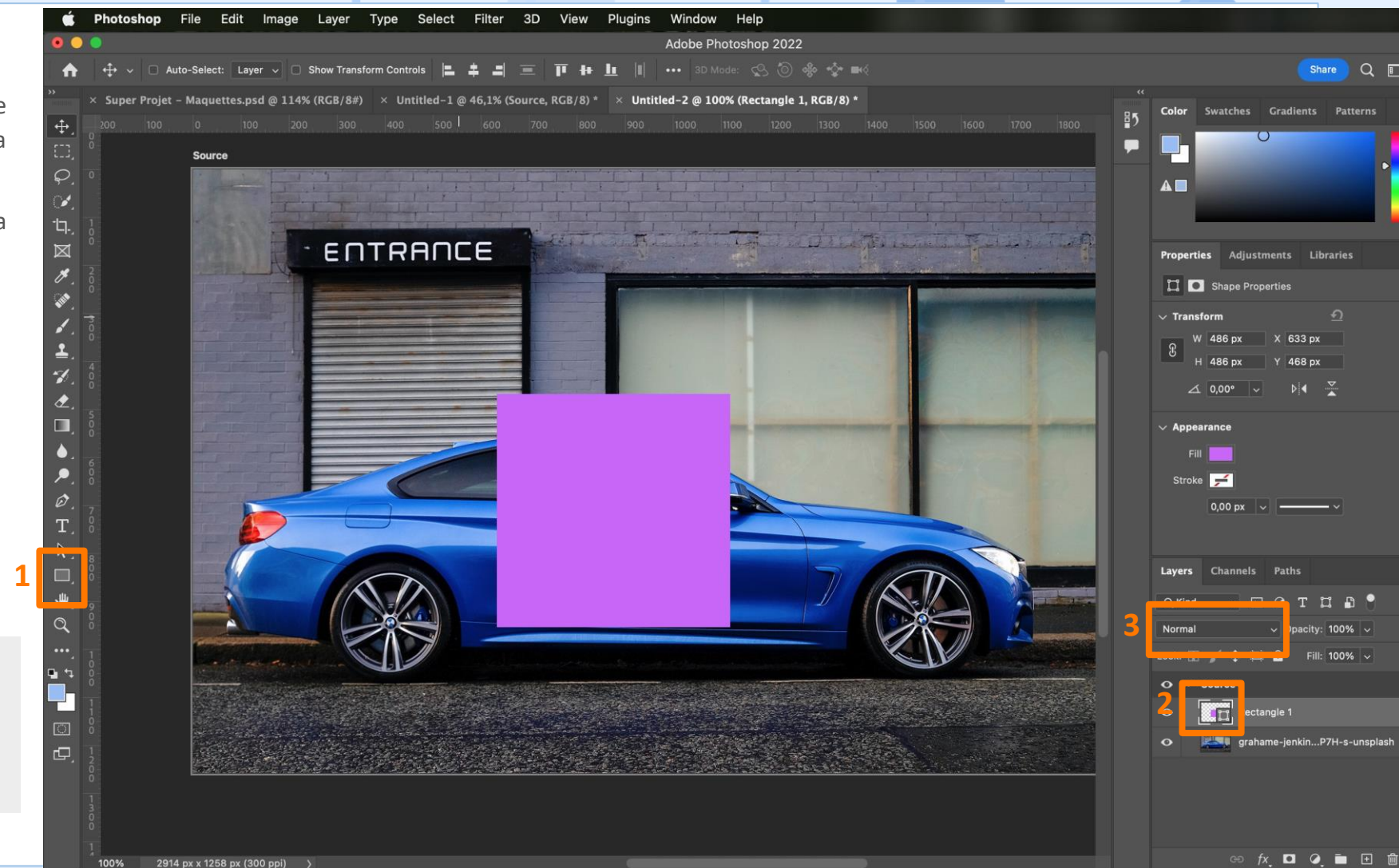
Explorer modes de fusion

Ajoutez un rectangle de couleur par-dessus une photographie grâce à l'outil « Rectangle » dans la barre d'outils.

Modifiez sa couleur en double cliquant sur sa miniature dans la palette de calques.

Note

Pour avoir un aperçu du mode de fusion il suffit de survoler ce dernier dans le menu déroulant prévu à cet effet



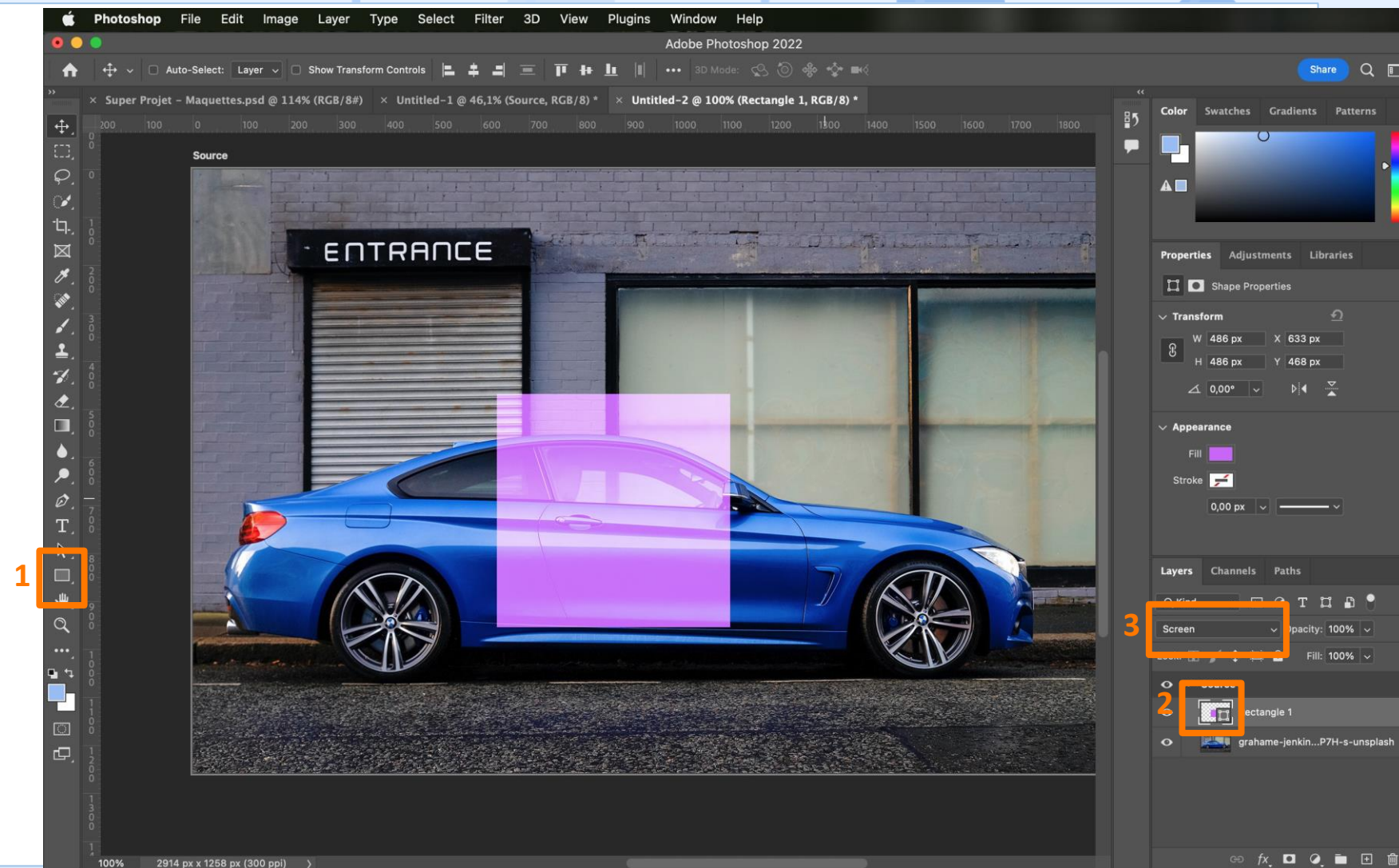
01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

Explorer modes de fusion

Une fois la couleur modifiée, explorez les différents modes de fusion pour voir leur impact sur la photo.

Les modes de fusions se trouvent en haut de la palette de calques.




01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

Remplissage en couleur unie

On veut parfois ajouter un filtre à une photo et changer l'ambiance générale de cette dernière.

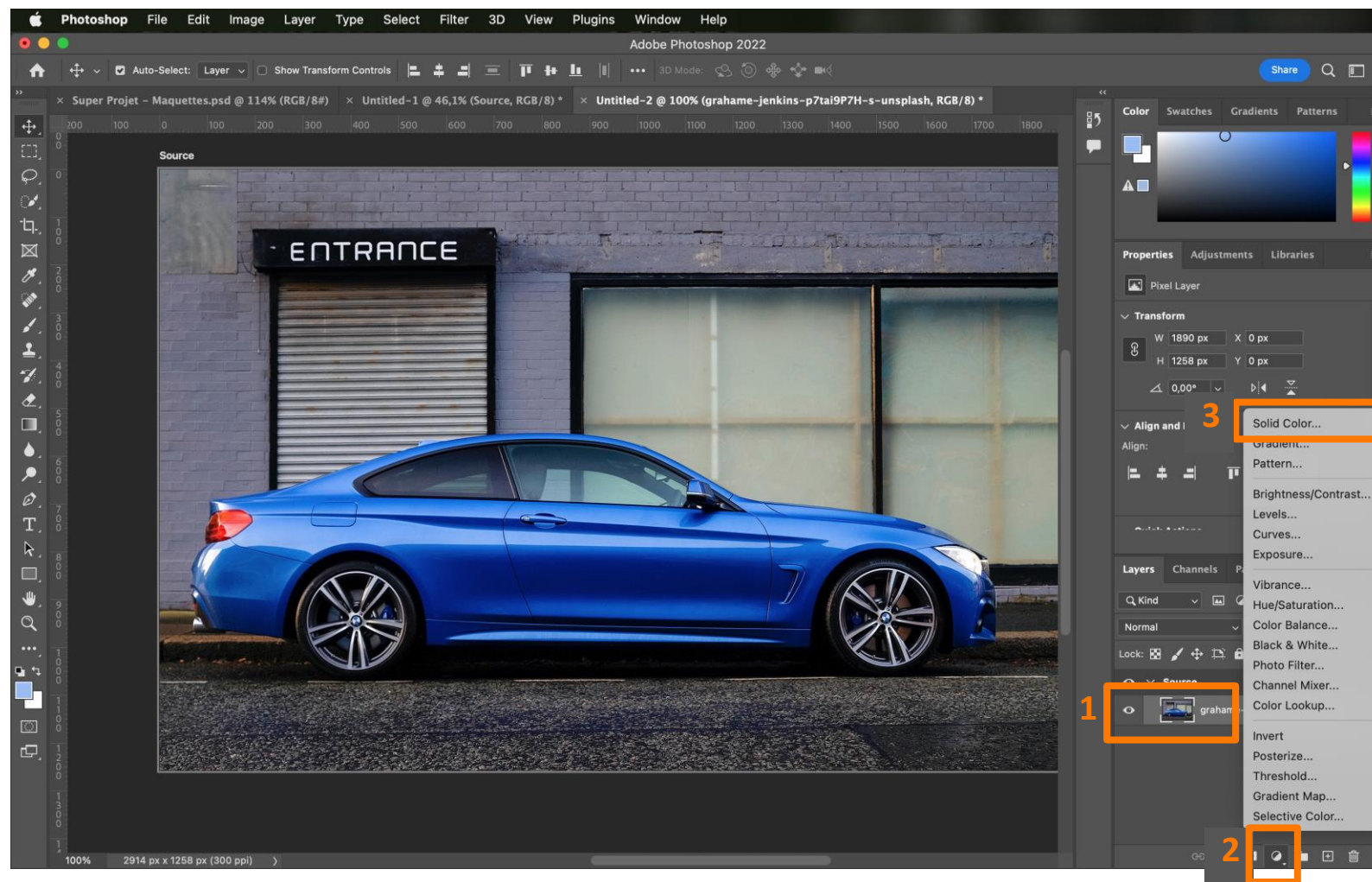
Pour ce faire, on clique sur le calque de la photo source.

Puis sur l'icône  en bas de la palette de calque, on sélectionne « Couleur Unie... » (Solid Color...).

Ensuite, on choisit la couleur de la nouvelle ambiance que l'on veut donner.

En l'état, ce n'est pas exploitable puisque tout est recouvert. Cependant, couplé à un mode de fusion, le résultat devient tout de suite plus intéressant.

Essayez donc avec le mode de fusion sur « Incrustation » (Overlay) ou « Teinte » (Hue).



01 - Retoucher des photos

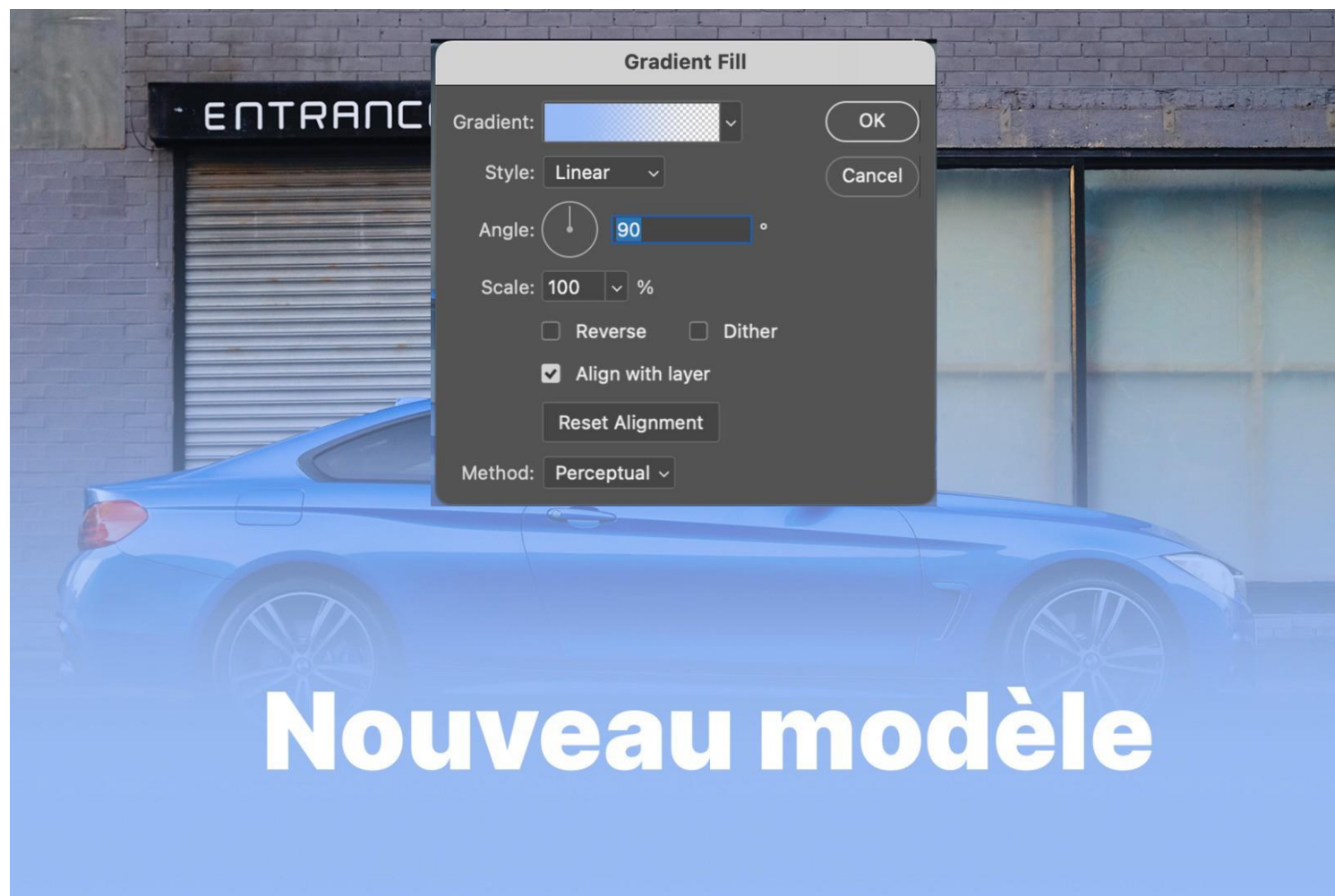
Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

Remplissage en dégradé

Relativement similaire au remplissage en couleur unie, l'idée est de surimprimer un dégradé par-dessus la photographie.

Là où ce type de calque devient intéressant, c'est dans le cas où l'on voudrait ajouter du texte en optimisant sa lisibilité.

En effet, on peut réaliser un dégradé d'une couleur opaque vers une couleur transparente pour obtenir l'effet ci-contre.



01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

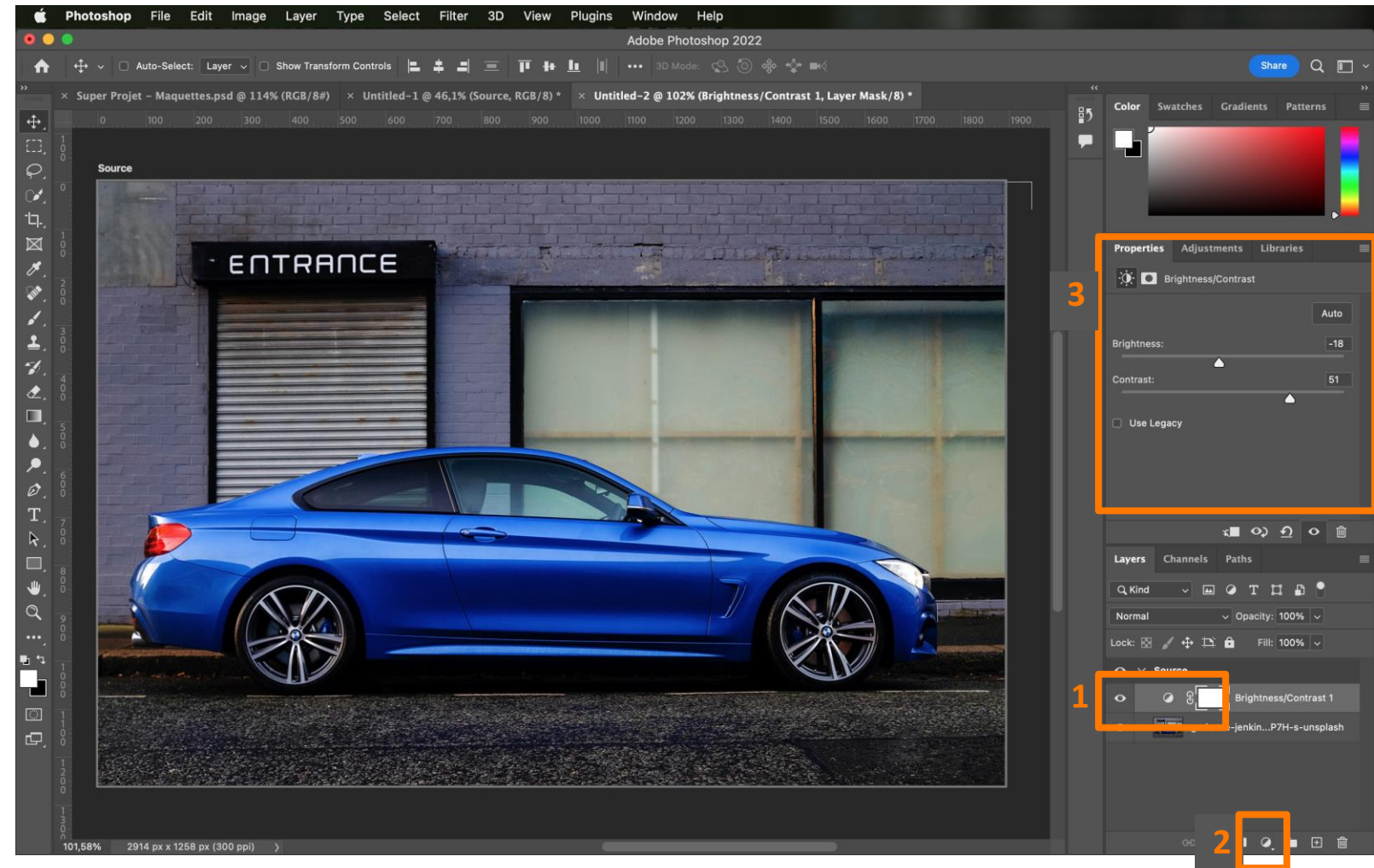


Ajustement de la luminosité et du contraste

C'est l'un des paramètres sur lequel on intervient le plus au quotidien.

On peut modifier la luminosité. Augmenter la luminosité, c'est ajouter plus de lumière (virtuellement) à la photo. Tout devient plus clair.

On peut aussi modifier le contraste. plus le contraste est élevé, plus les tons clairs sont blancs et plus les tons foncés sont noirs. A l'inverse, peu de contraste donnera un effet lavé à l'image, comme si aucun élément ne ressortait de la composition.



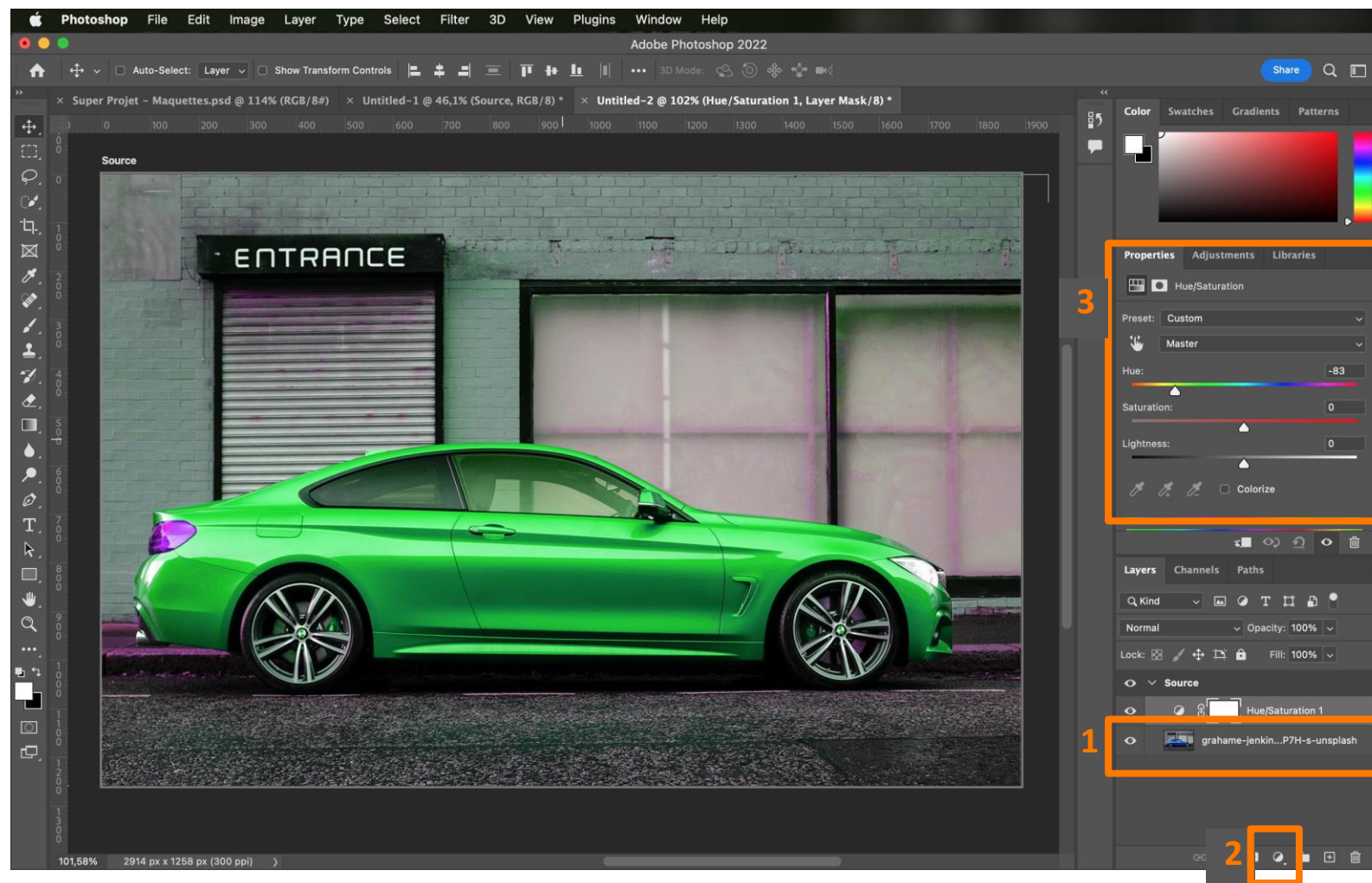
01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

Ajustement de la teinte et de la saturation

Pour changer la couleur d'un produit ou d'un élément sur une photo, c'est LE paramètre à privilégier (teinte et saturation).

En modifiant la teinte, c'est toute la couleur de la photo qui est affecté.



01 - Retoucher des photos

Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie

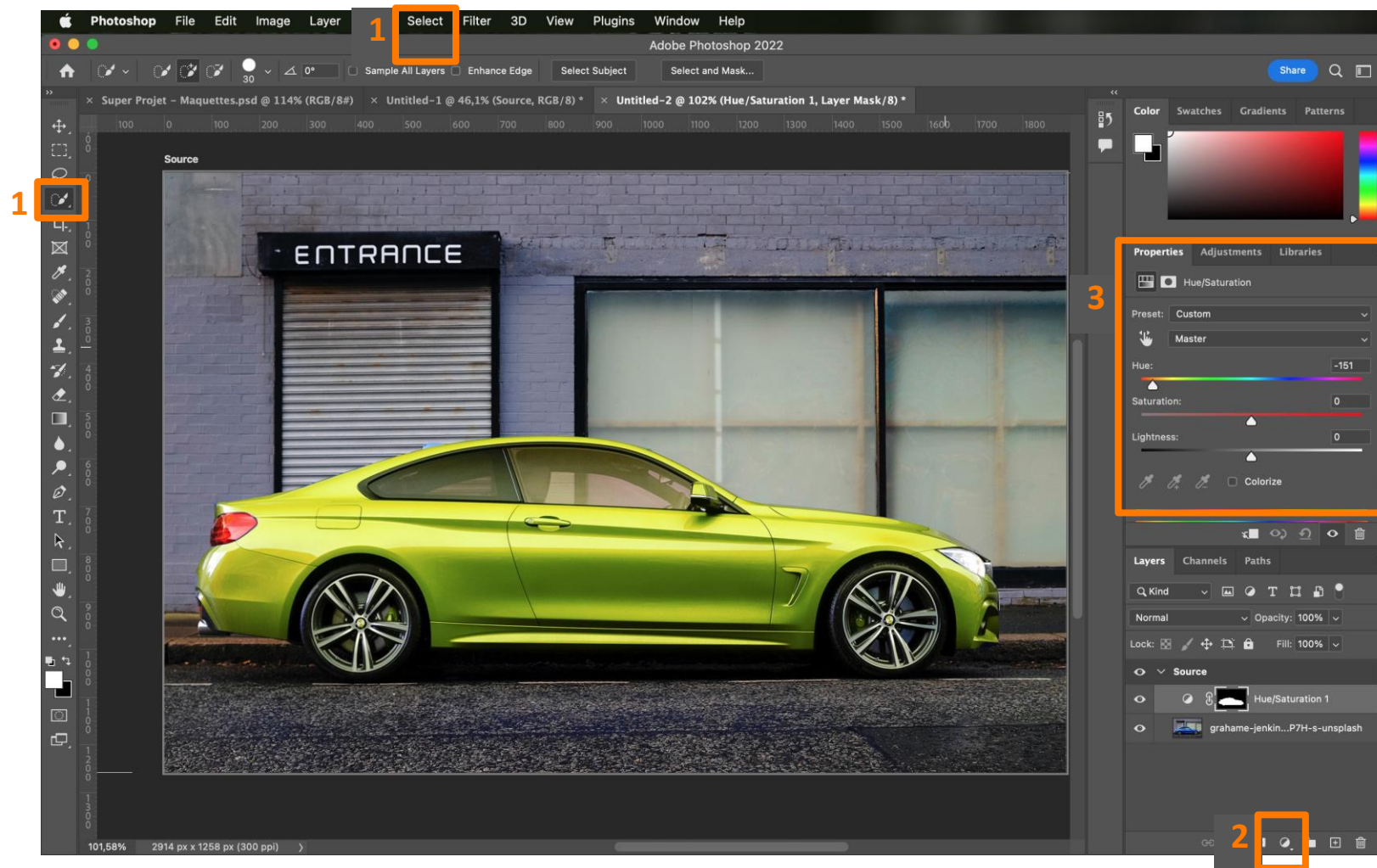
Ajustement localisé

On peut aussi appliquer un calque d'ajustement de manière localisé et pas forcément sur toute la photographie.

Pour ce faire, il faut créer une zone de sélection en utilisant l'une des deux techniques ci-dessous :

- « Outil de sélection rapide » de la palette d'outils et en cliquant sur les endroits de la photo que l'on souhaite sélectionner. pour supprimer des éléments de la sélection il faut maintenir la touche ALT tout en cliquant sur la zone à désélectionner.
- Menu « Sélection » puis « Sélectionner le sujet ».

Une fois la sélection faite, on peut appliquer n'importe quel ajustement de manière localisée.



CHAPITRE 1

Retoucher des photos

1. Réalisation du traitement photographique en matière de colorimétrie
2. **Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)**



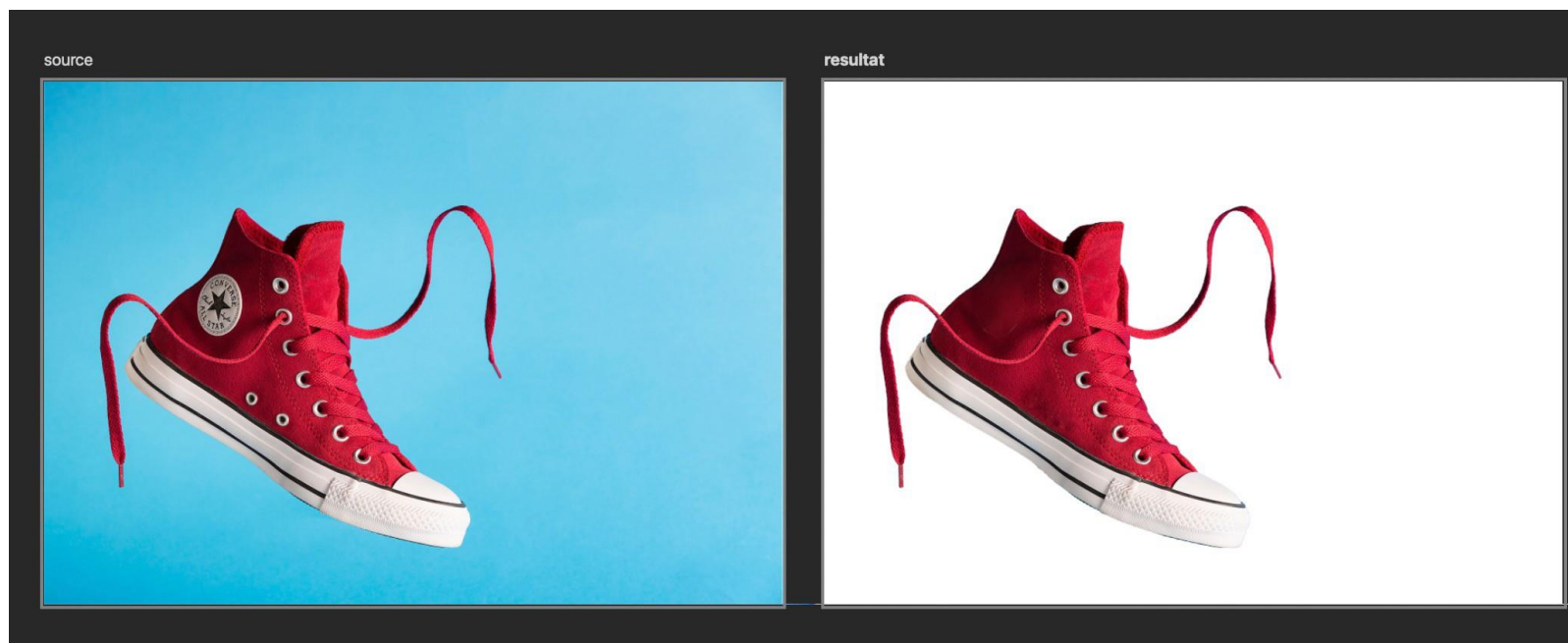
01 - Retoucher des photos

Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)

Avant/Après

Voici un aperçu de ce qu'il est capable de faire lorsque l'on parle de duplication ou suppression d'élément de la photo.

Ici, nous avons à gauche la photo source et à droite la version finale où le logo ainsi que les œillets sur le bas de la chaussure ont été masqués et remplacés par le tissu de la chaussure.



01 - Retoucher des photos

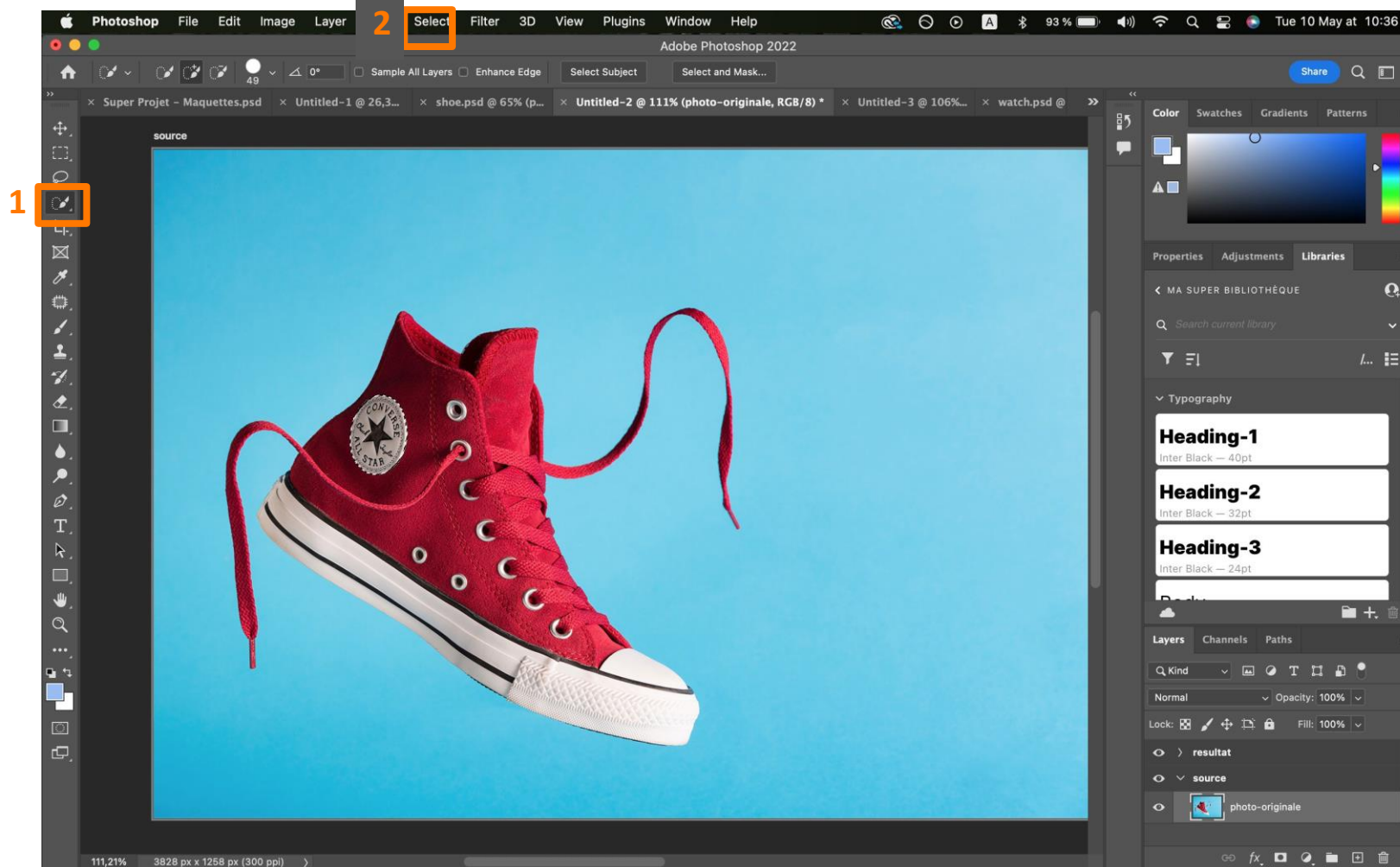
Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)

Extraire un élément d'une photographie - méthode facile

Pour extraire un élément d'une photographie, il faut d'abord le sélectionner.

La méthode la plus simple consiste à utiliser l'outil de sélection rapide comme vu précédemment.

Une fois la sélection faite, on peut l'affiner à l'aide du menu "Sélection" (Select) > "Modifier" (Modify) puis "Étendre" (Expand). 1 à 2 px suffisent en général.



01 - Retoucher des photos

Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)

Extraire un élément d'une photographie - méthode avancée

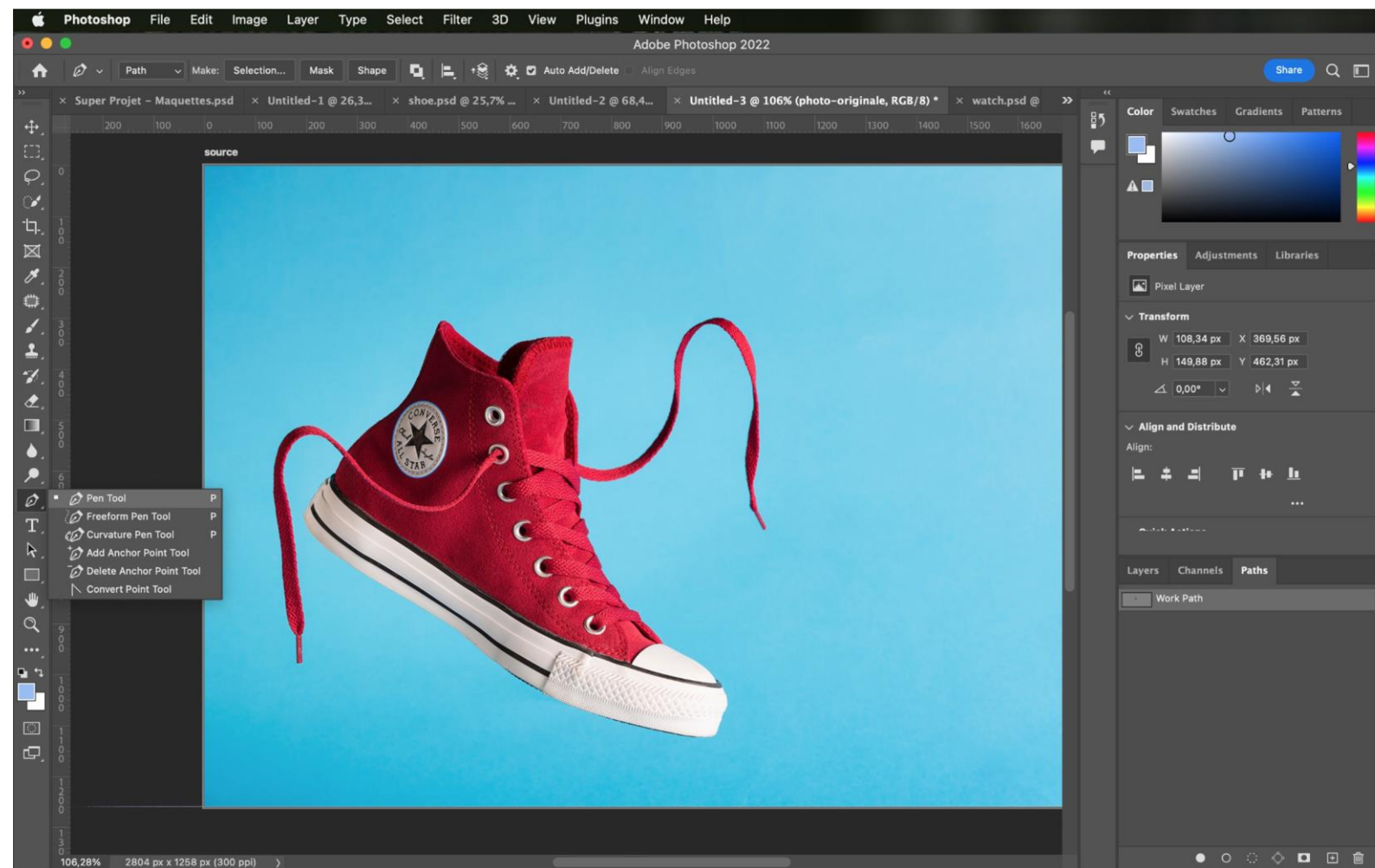
La deuxième méthode consiste à utiliser l'outil Plume qui permettra une plus grande précision de sélection.

L'outil Plume fonctionne de la même manière dans tous les logiciels de création graphique.

On y pose des points dits d'ancrages qui forment des courbes de Bézières. En ajustant les poignées qui apparaissent de chaque côté d'un point on en règle sa courbe.

On peut régler les courbes de chaque côté d'un point de manière indépendante en maintenant la touche ALT du clavier lorsque l'on sélectionne une poignée.

Pour convertir ce tracé en une sélection, il faut cliquer droit : "Créer une sélection".



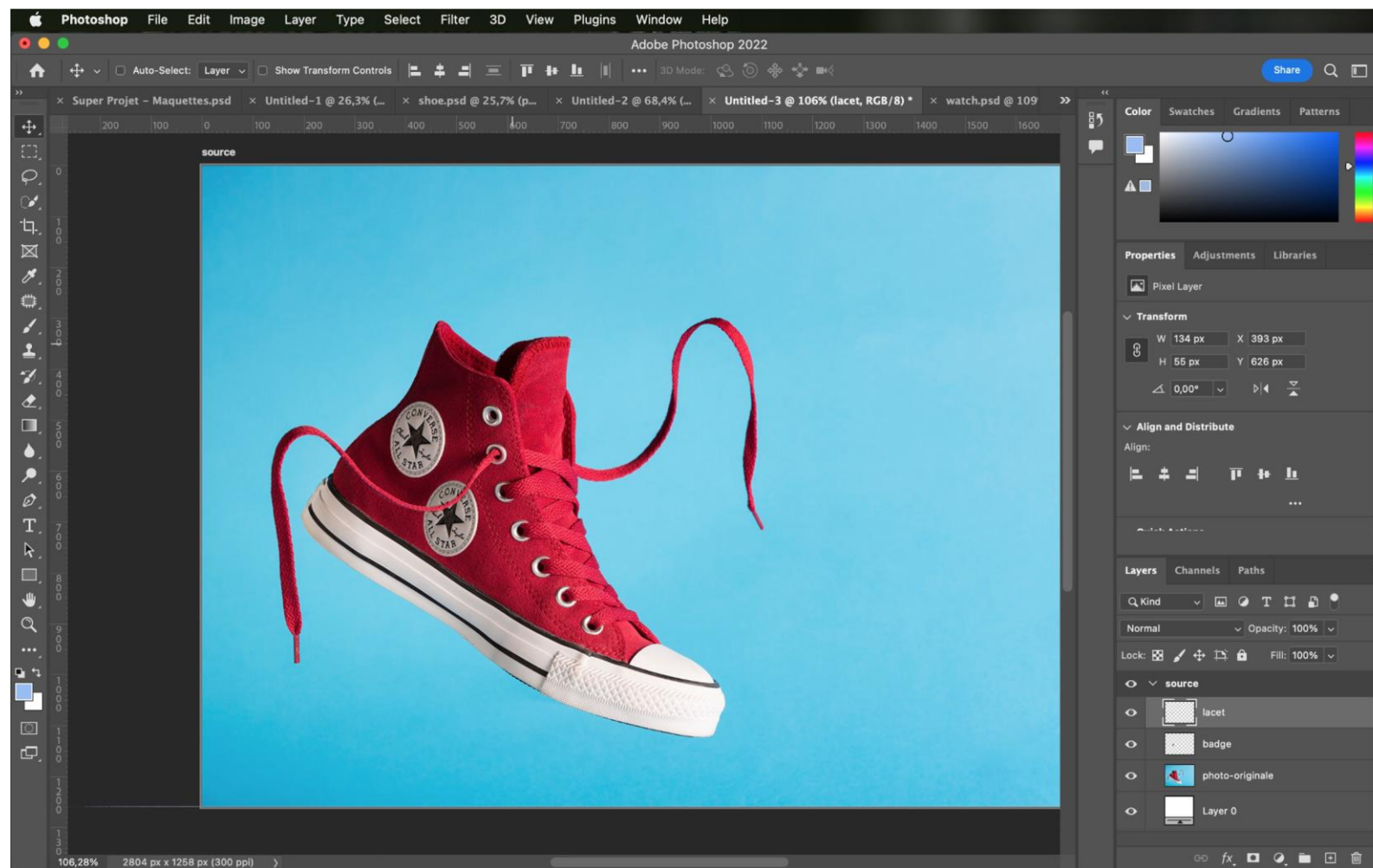
01 - Retoucher des photos

Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)

Dupliquer un élément

Pour le dupliquer l'élément précédemment sélectionner, il suffit d'utiliser le raccourcis clavier CTRL + J (CMD+J). On s'aperçoit que l'élément sélectionné de la photo à été dupliqué dans un calque séparé.

Sur la capture d'écran ci-contre, le logo a d'abord été sélectionné puis dupliqué. L'opération est ensuite répétée sur le lacet le plus à gauche de la photo. En plaçant le lacet par-dessus le logo dans la palette de calque, cela revient à le placer par-dessus dans un espace 3D. On garde ainsi tout le réalisme d'une photo avec des éléments qui passent par-dessus d'autres.



01 - Retoucher des photos

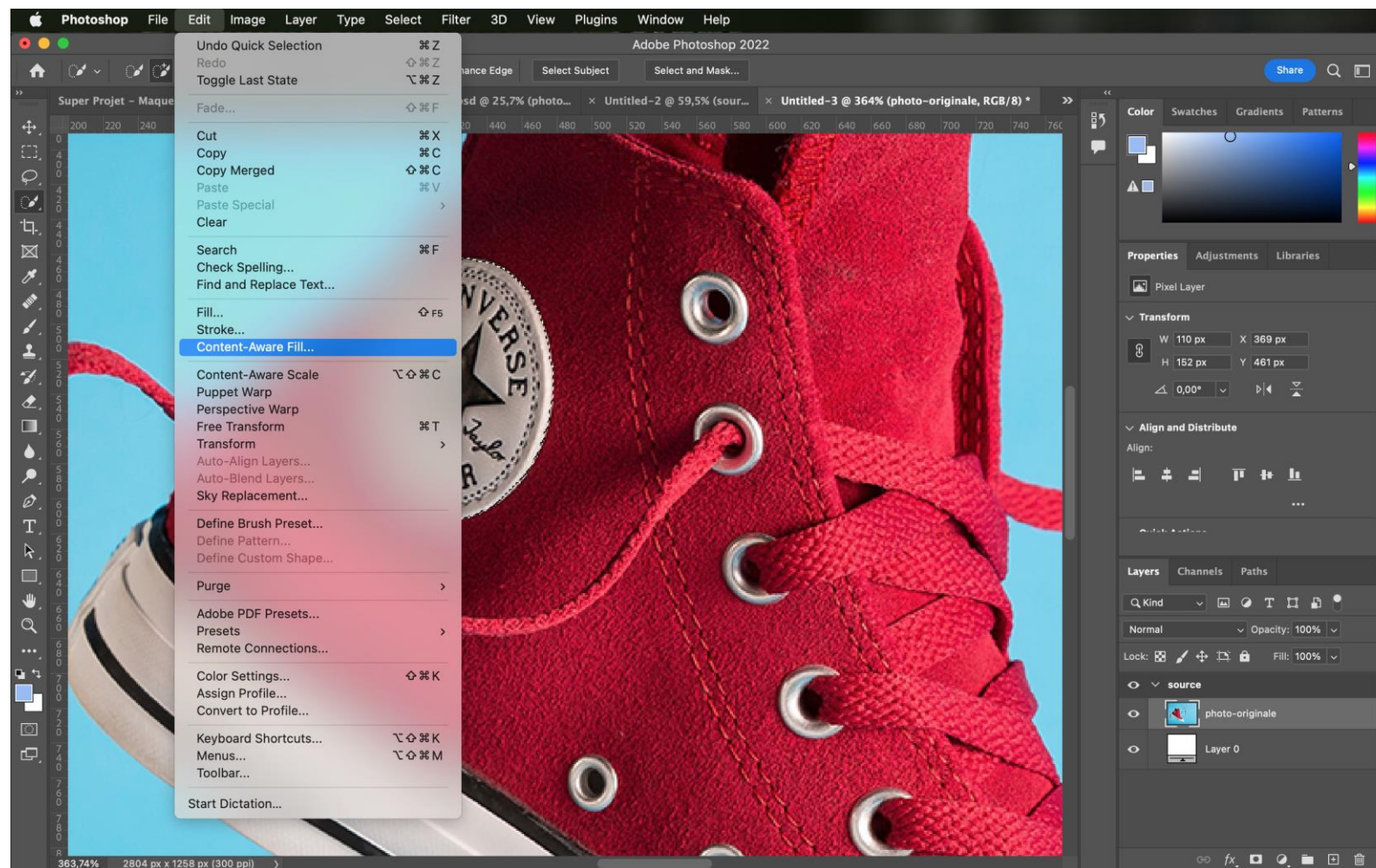
Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)

Supprimer un élément d'une photographie

L'outil le plus simple pour supprimer un élément d'une photographie est le suivant : l'outil de « remplissage d'après le contenu ».

Pour faire simple, Photoshop analyse les éléments de la photo autour de la sélection précédemment réalisée pour imaginer ce que serait le contenu sans cette sélection.

Une fois notre sélection faite, sous le menu « Édition », c'est sur l'option « Remplissage d'après le contenu » qu'il faut cliquer.



01 - Retoucher des photos

Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)

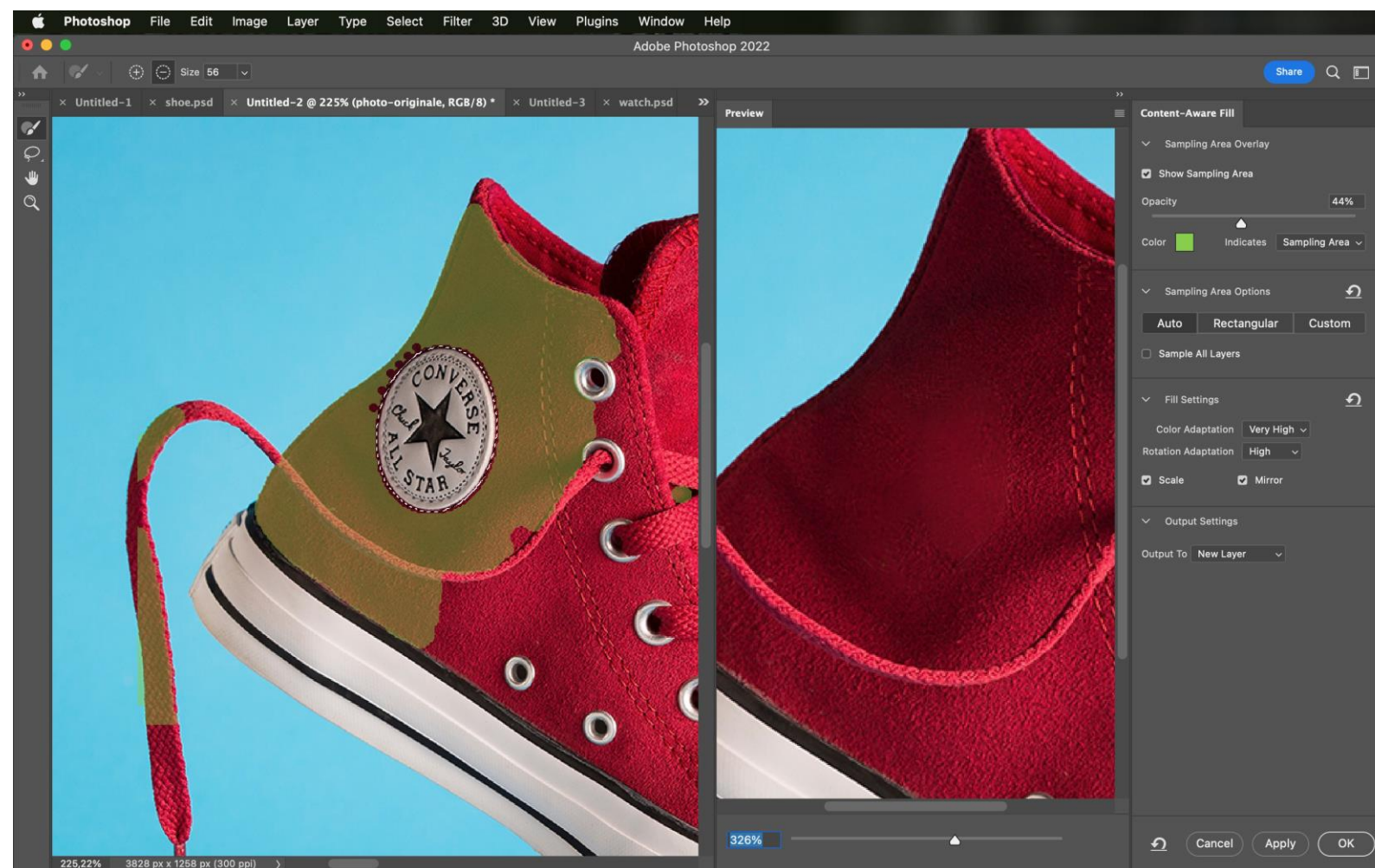
Supprimer un élément d'une photographie

Une fenêtre s'ouvre et nous propose d'affiner les options.

La première chose, est d'éliminer les éléments que l'on ne veut pas que Photoshop prenne en compte dans son analyse. Ici, les coutures de la chaussure. Pour se faire, on peut enlever cette zone en peignant par-dessus.

En modifiant les paramètres de remplissage on obtient un résultat satisfaisant.

Attention à bien veiller à sélectionner « Nouveau calque » dans la section « Paramètres de sortie ». Cela modifiera la sélection dans un nouveau calque. Ce qui signifie que l'image originale n'est pas modifiée et que nous travaillons toujours en mode non-destructif.



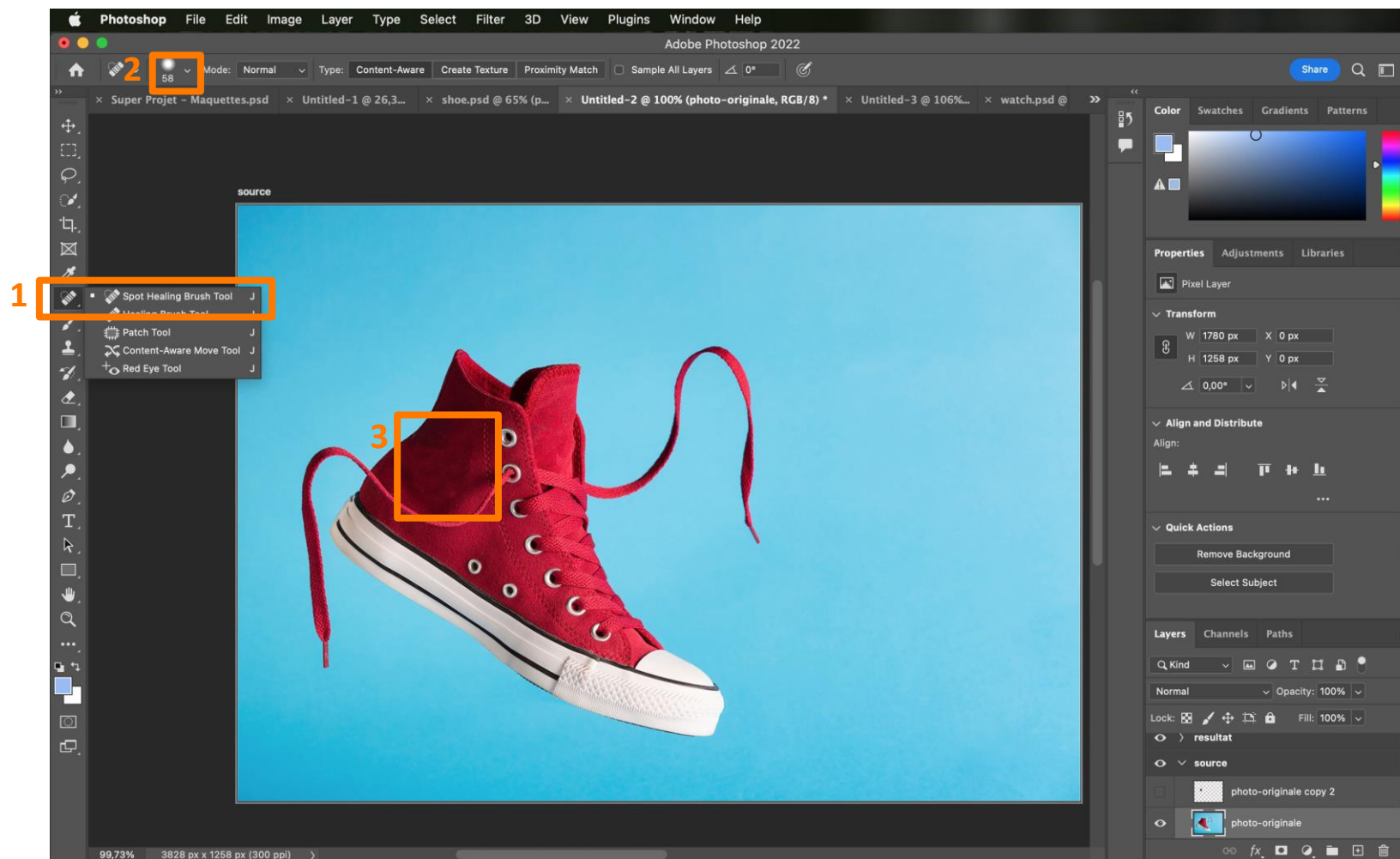
01 - Retoucher des photos

Retouche des éléments de la photo (duplication ou suppression d'un élément de la photo)

Supprimer un élément d'une photographie

Dans le cas où le résultat ne serait pas satisfaisant, un autre outil peut être utilisé. Il s'agit de l'outil « Correcteur localisé ». Une fois l'outil sélectionné, il faudra régler les paramètres de notre pinceau qui nous servira pour supprimer l'élément. Ces paramètres se trouvent en haut de l'interface. L'important est d'y régler la taille et la dureté (veut-on que les bords du pinceau soient adoucis ou durs ?). Enfin, avec notre pinceau, nous venons peindre la zone à supprimer.

Attention, veillez à bien dupliquer votre photo originale avant de peindre pour ne pas altérer cette dernière.





CHAPITRE 2

Réaliser des photomontages

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Préparer votre espace de travail et découvrir tous les outils pour optimiser votre future composition
- Utiliser différents outils pour créer une composition à l'aide de photographies, textes et éléments vectoriels



6 heures

CHAPITRE 2

Réaliser des photomontages

1. Préparation des éléments nécessaires au photomontage (calques, outils)
2. Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage (visuels, textes, formes)



02 - Réaliser des photomontages

Préparation des éléments nécessaires au photomontage

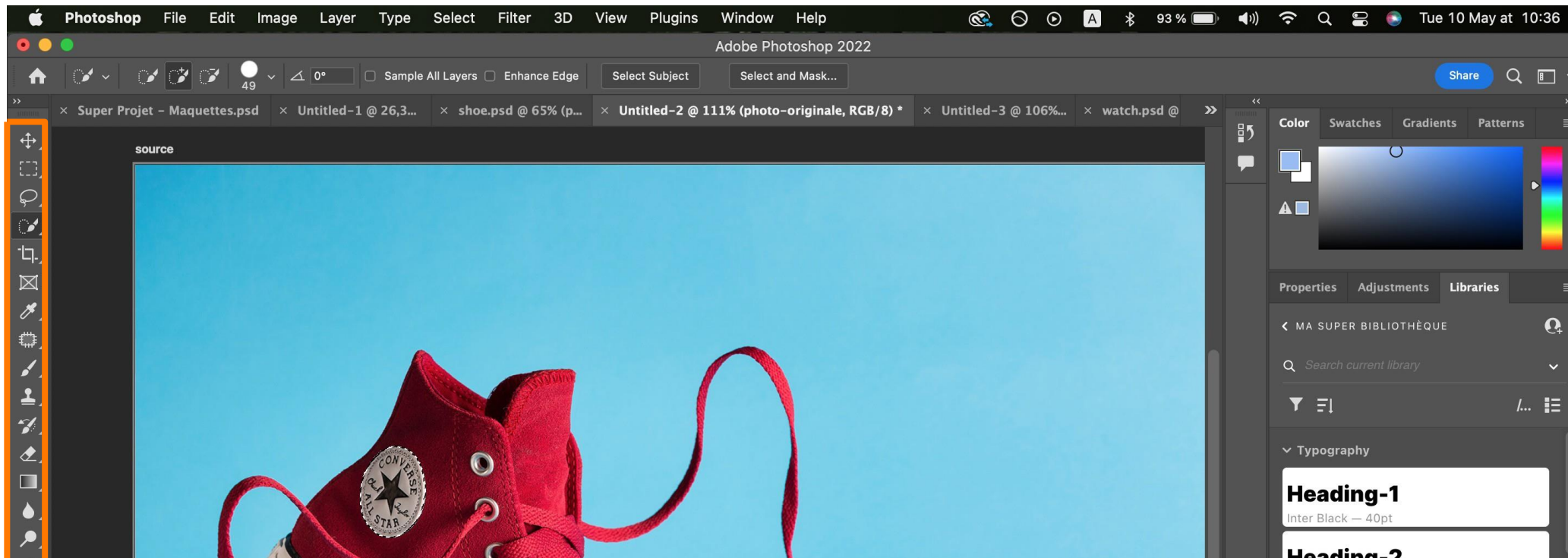


Prise en main des outils

Dans le chapitre précédent, nous avons découverts différents outils en nous focalisant sur la retouche photographique. Dans ce chapitre, nous allons entrer dans le détail d'autres outils afin d'avoir toutes les cordes à notre arc pour réaliser un photomontage et ensuite l'inclure dans une maquette.

Plusieurs groupes d'outils sont disponibles dans la palette d'outils sur la gauche de l'interface.

Tous n'apparaissent pas par défaut. En maintenant le clic sur un outil, d'autres outils complémentaires sont disponibles.



02 - Réaliser des photomontages

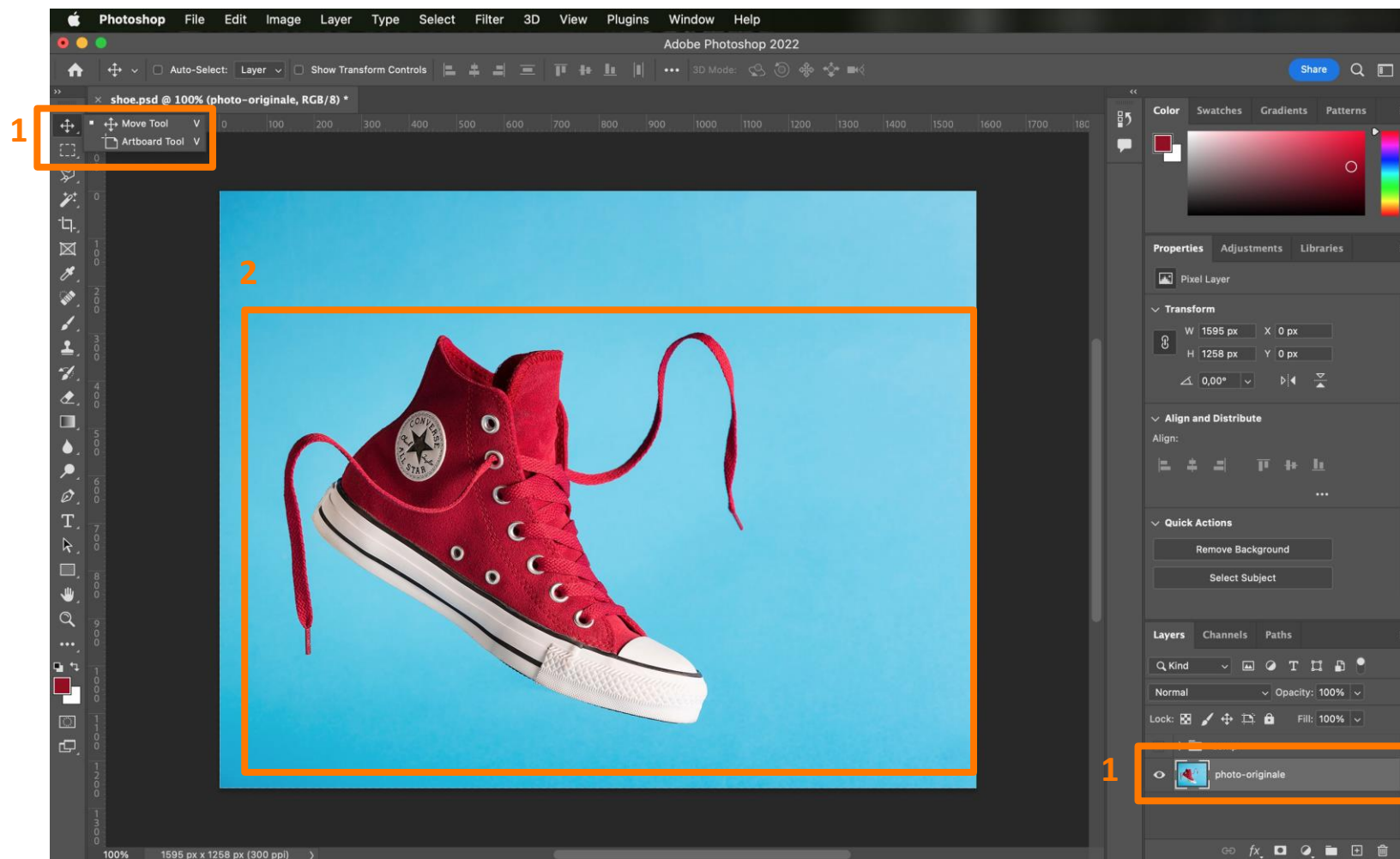
Préparation des éléments nécessaires au photomontage

Déplacer un calque

Pour déplacer un calque, il faut tout d'abord le sélectionner depuis la palette de calque.

L'autre manière de sélectionner un calque est de cliquer dessus sur la planche de travail en veillant à bien avoir sélectionné l'outil « Déplacement ».

Une fois mon calque sélectionné, je suis tout à fait libre de déplacer mon calque sur toute la surface de mon plan de travail en le glissant/déposant.



02 - Réaliser des photomontages

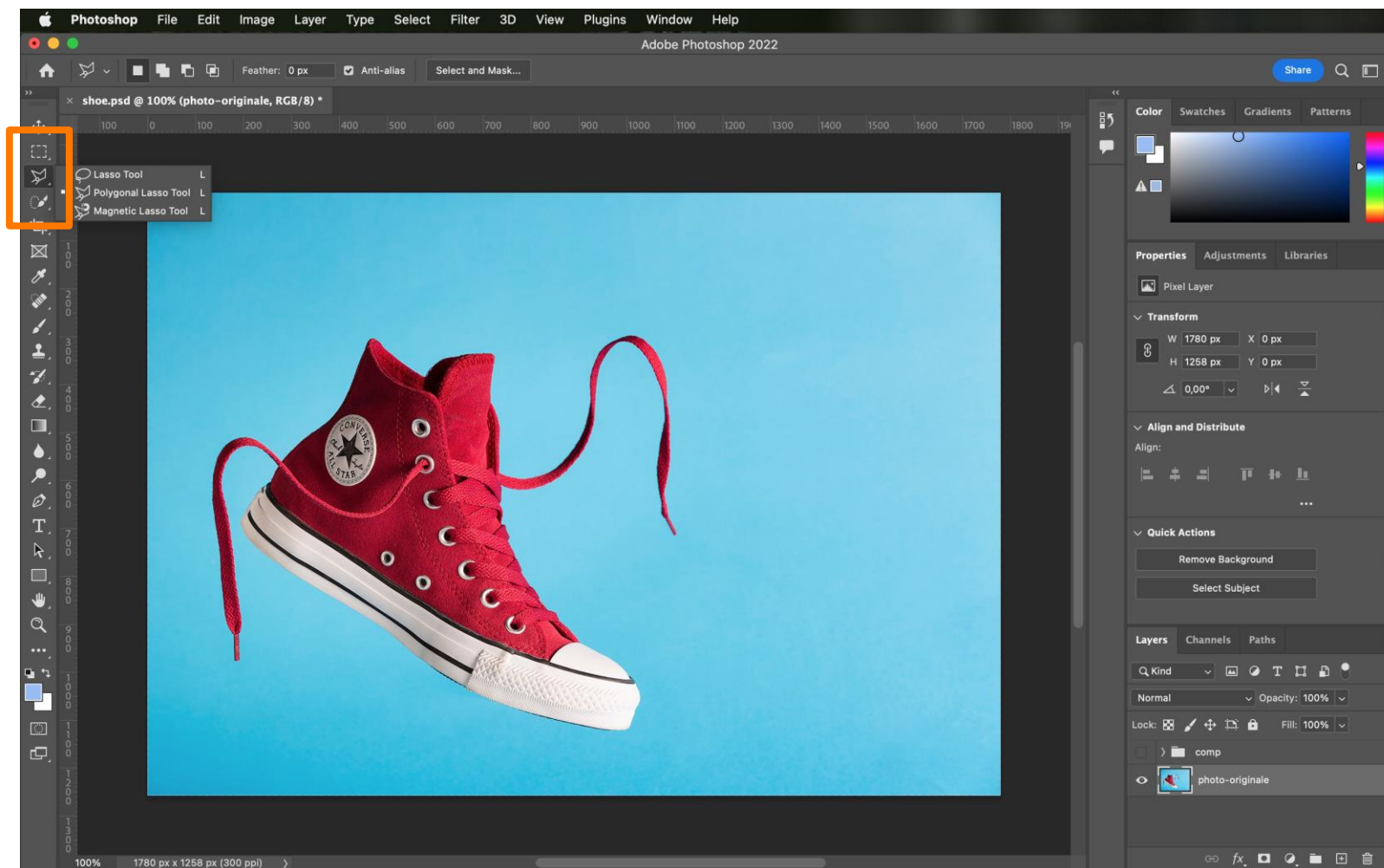
Préparation des éléments nécessaires au photomontage

Outils de sélection

Le premier outil de sélection permet de créer des zones de sélections à l'aide de formes rectangulaires ou circulaires.

Le deuxième, l'outil lasso permet de dessiner une zone de sélection à main levée. Dans le même groupe on retrouve notamment le lasso polygonal qui permet de dessiner une zone de sélection en plaçant des points.

Enfin, le dernier outil de sélection n'est autre que celle que nous avons découvert dans le chapitre précédent : l'outil de sélection rapide qui permet de peindre une zone que l'on veut sélectionner. Dans le même groupe, l'outil de « sélection d'objet » peut se révéler puissant, tout comme l'outil de « baguette magique ».



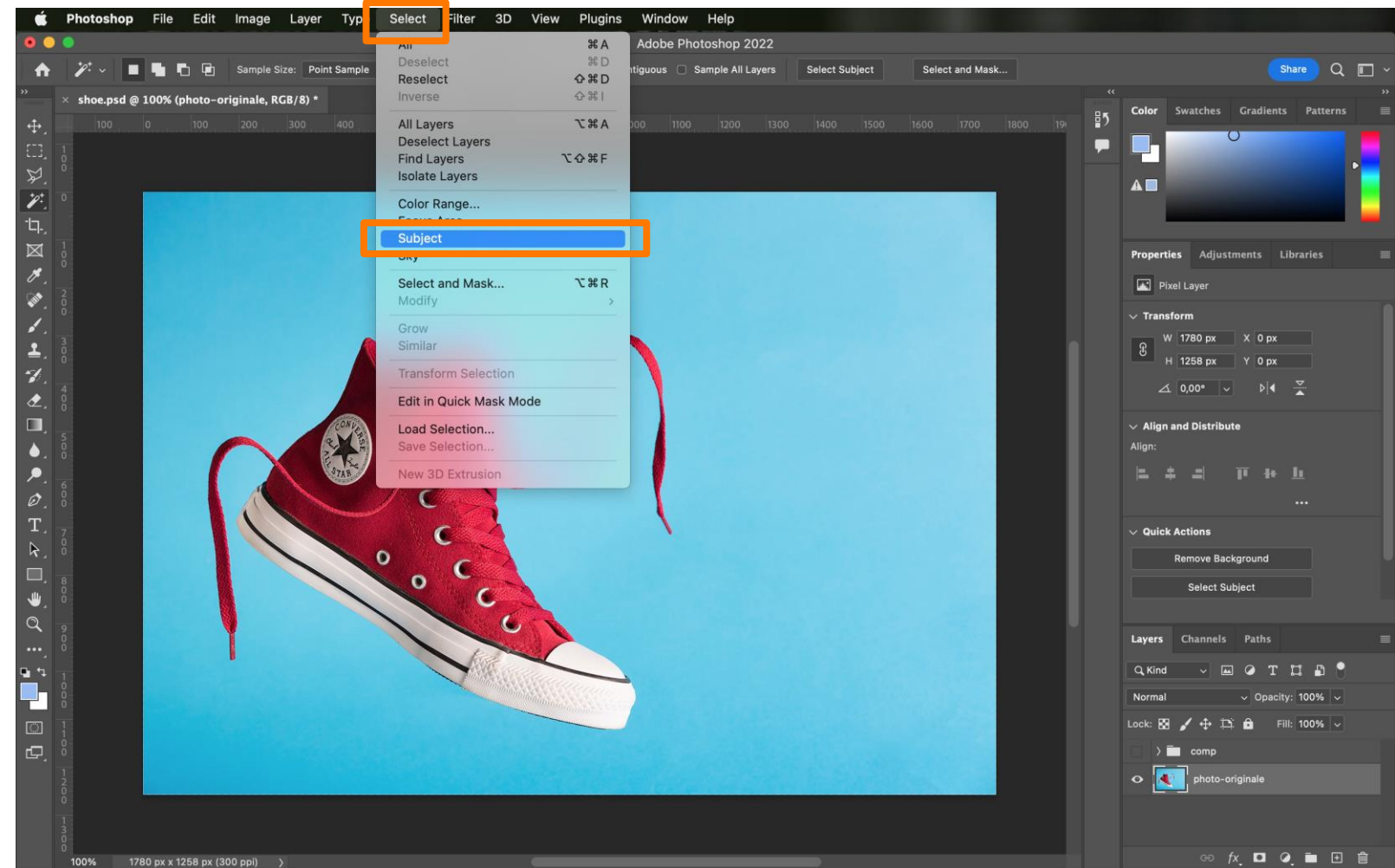
02 - Réaliser des photomontages

Préparation des éléments nécessaires au photomontage

Sélectionner un sujet

De manière générale, l'outil que l'on privilégie pour sélectionner un sujet sur une photo se trouve sous le menu « Sélectionner » puis « Sujet ».

Ainsi, on laisse Photoshop analyser l'image et sélectionner proprement le sujet de la photographie.



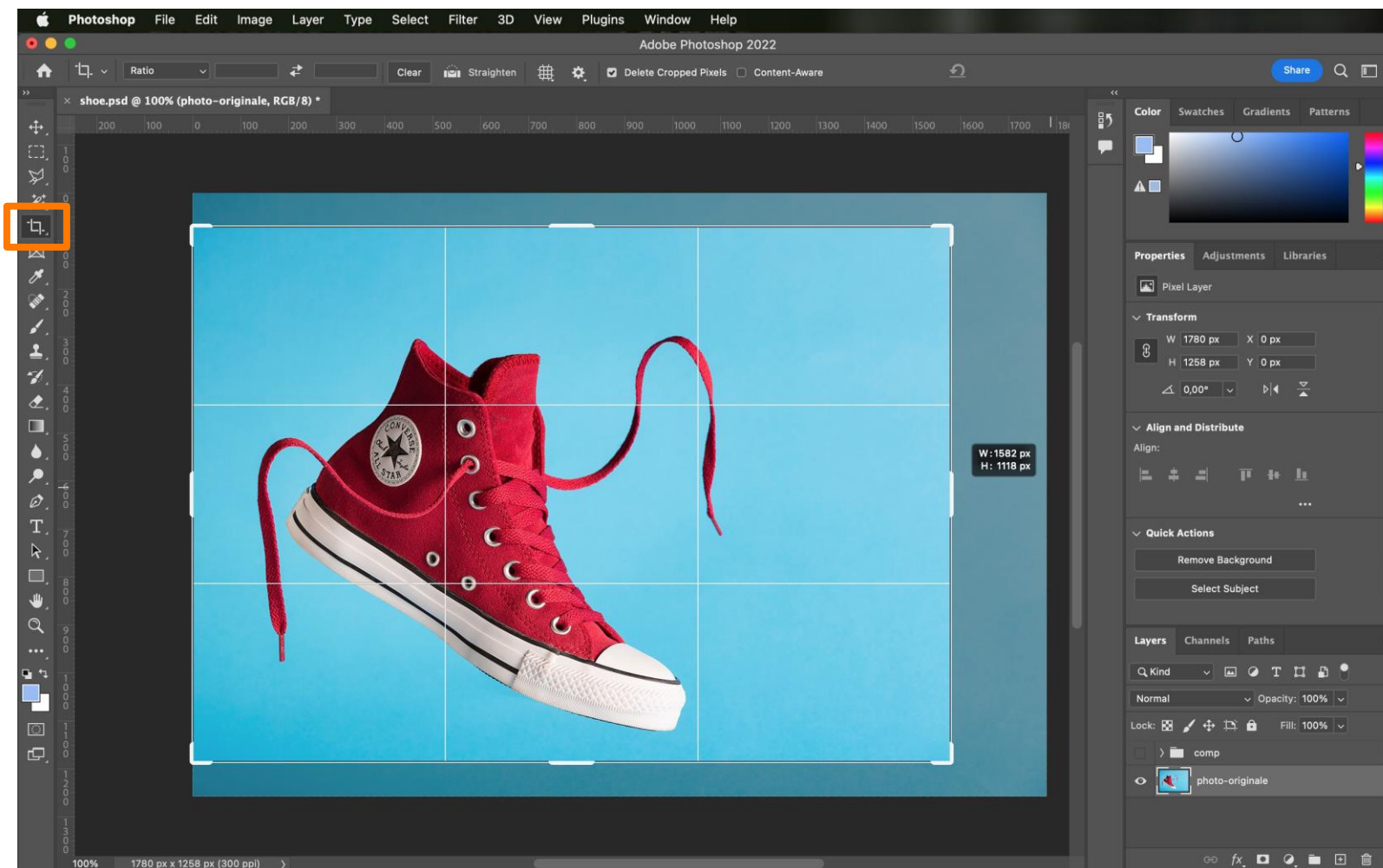
02 - Réaliser des photomontages

Préparation des éléments nécessaires au photomontage

Recadrer son image

L'outil suivant dans la palette d'outil permet de recadrer sa photo.

Une fois l'outil sélectionné, des poignées apparaissent tout au tour de l'image nous permettant de rogner le visuel à notre guise.



02 - Réaliser des photomontages

Préparation des éléments nécessaires au photomontage

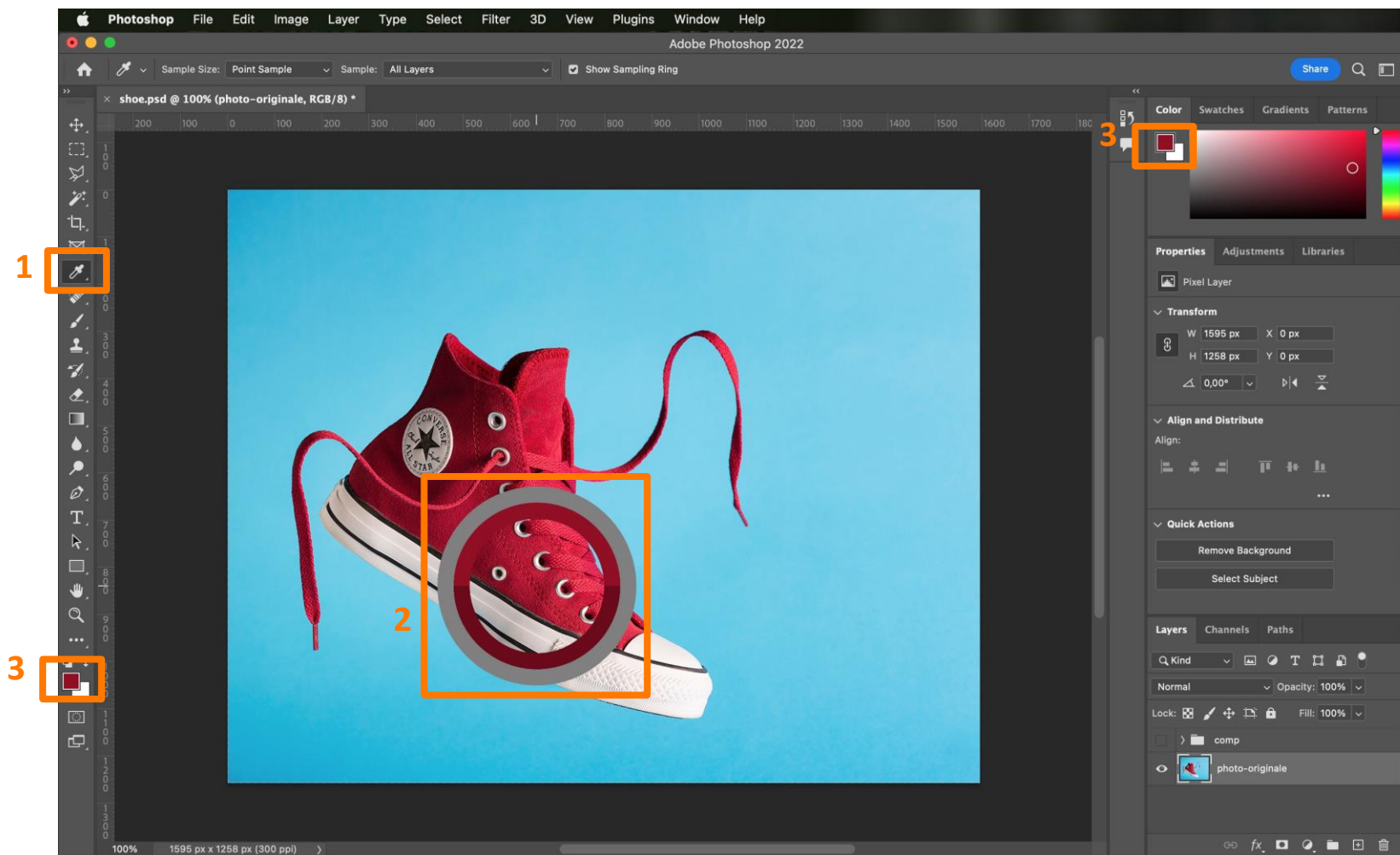
Prélever une couleur

L'outil suivant dans la palette d'outil permet de prélever une couleur dans un visuel.

Une fois l'outil activé, on peut cliquer n'importe où sur l'image pour sélectionner la couleur à l'endroit cliqué.

A noter que notre couleur principale est désormais la couleur que l'on vient de sélectionner (3).

Pour obtenir le code RVB ou hexadécimal de cette couleur, il suffit de cliquer sur le carré de couleur (3) qui correspond à la couleur de premier plan. Une nouvelle fenêtre s'ouvre composée de toutes les valeurs de la couleur que l'on peut modifier.



02 - Réaliser des photomontages

Préparation des éléments nécessaires au photomontage

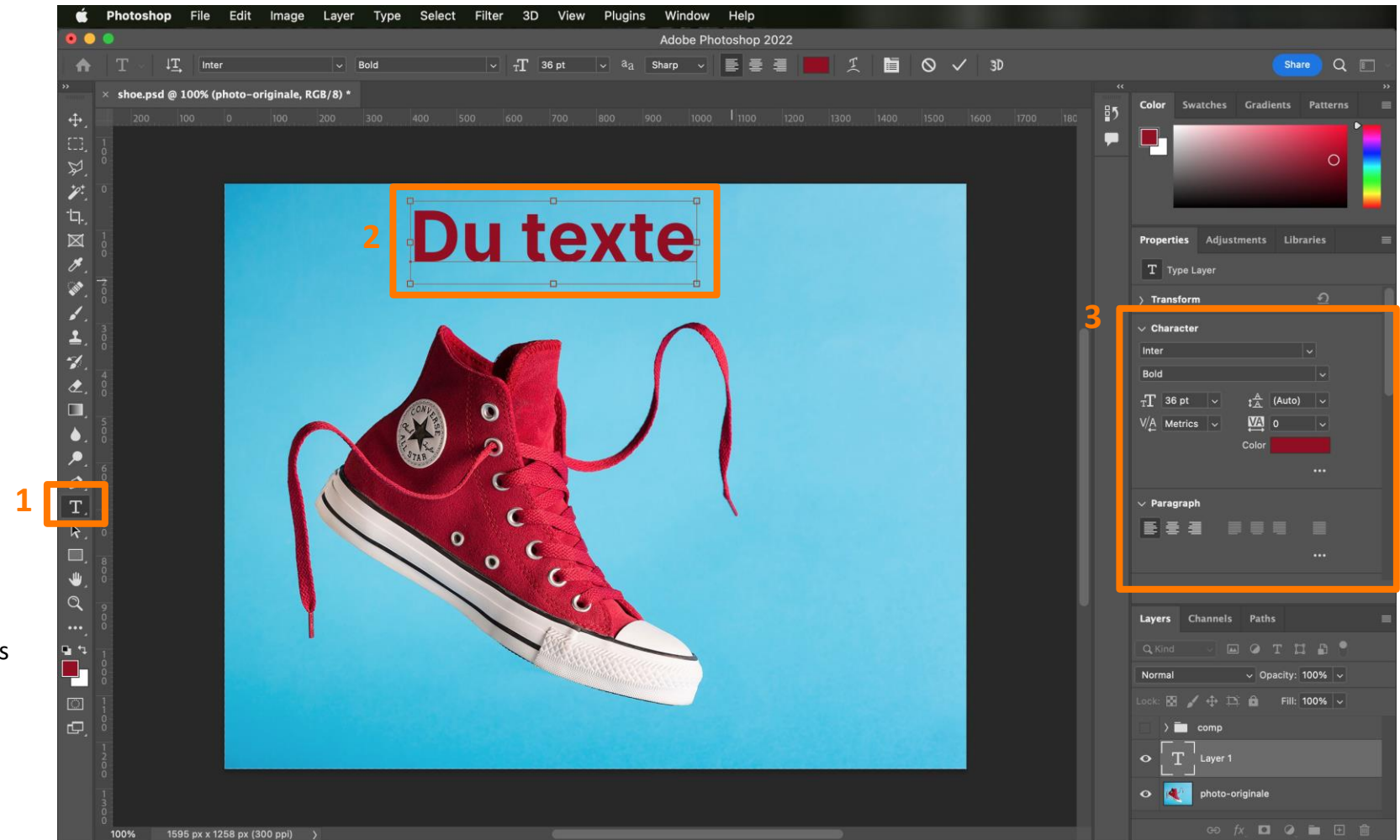
Ajouter du texte

L'outil texte permet, comme son nom l'indique d'ajouter du texte à notre composition.

Deux méthodes sont à maîtriser :

- Un simple clique sur la composition permettra d'entrer du texte sans contrainte.
- Glisser/déposer son curseur sur la composition définira une zone de texte dans laquelle ce dernier sera contraint.

Toutes les propriétés relatives à la typographie (police, interlignage, grasse, taille, ...) et à l'alignement se retrouvent dans le panneau de propriété sur la droite de l'écran.

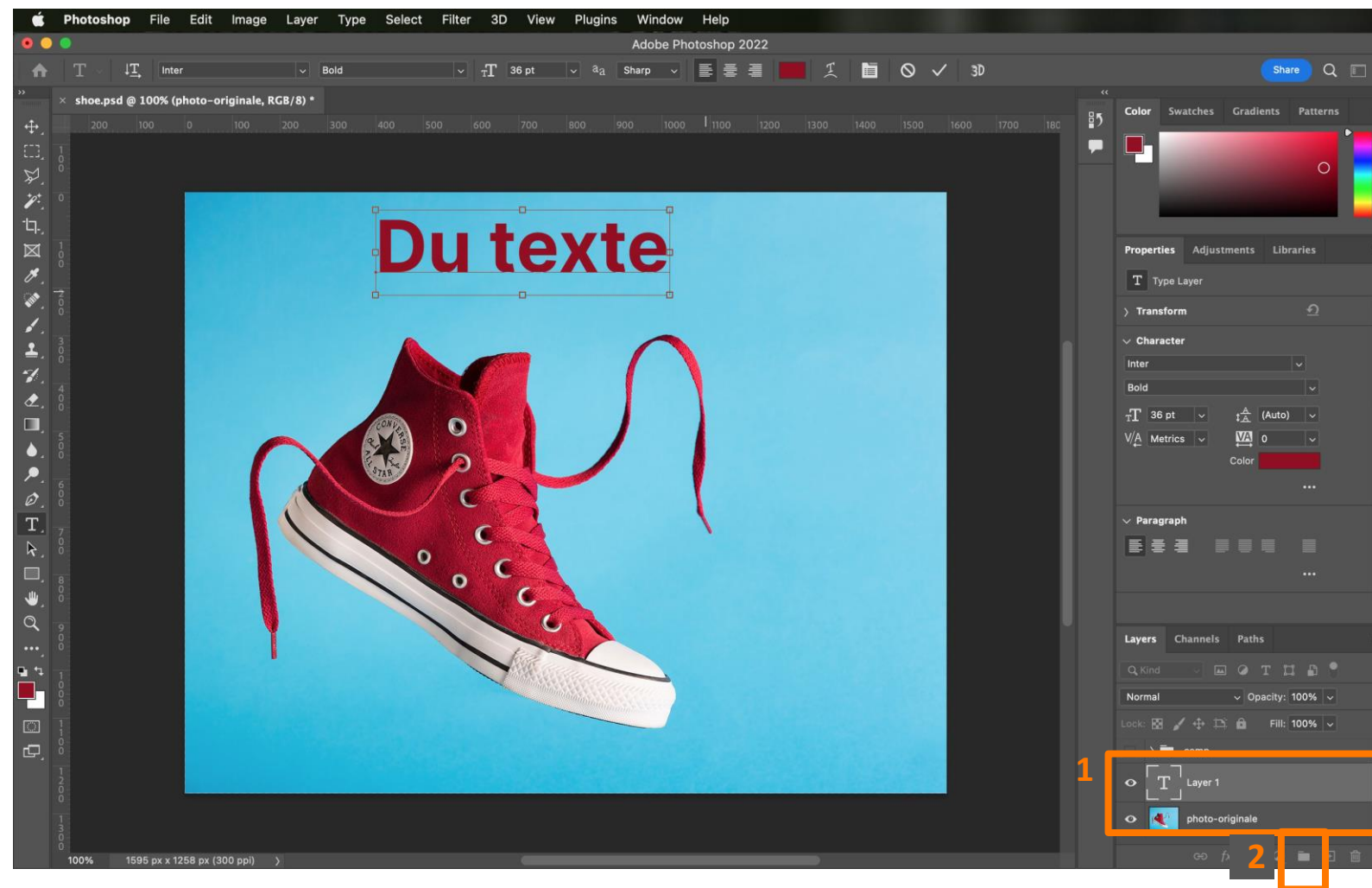


02 - Réaliser des photomontages

Préparation des éléments nécessaires au photomontage

Travailler avec des groupes de calques

Dans les chapitres précédents, nous avons découvert le fonctionnement des calques. On peut regrouper ces calques en sélectionnant plusieurs calques. Pour sélectionner un groupe, il suffit de cliquer dessus dans la palette de calques. Puis sur l'icône de dossier en bas de cette palette (ou à l'aide du raccourci clavier CTRL+G) on en crée un groupe. En double cliquant sur le groupe nouvellement créé on le renomme. Il est impératif d'avoir la rigueur de renommer tous ces calques et de créer des groupes pour assurer une organisation optimale. Une fois groupé, les éléments d'un groupe peuvent être déplacés et modifiés ensemble.



CHAPITRE 2

Réaliser des photomontages

1. Préparation des éléments nécessaires au photomontage (calques, outils)
2. **Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage (visuels, textes, formes)**



02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Mise en application des concepts précédemment appris

Nous avons découvert les principaux outils qu'offre Photoshop pour réaliser un photomontage facilement et rapidement. L'objectif est désormais d'anticiper les actions à mener pour réaliser un photomontage complet.



En guise de fil rouge, nous déciderons de préparer une bannière pour un site de moto en utilisant les outils et techniques découvertes précédemment.

Admettons que l'on veuille changer l'arrière plan de la moto. Nous supprimerons aussi l'homme assis sur la moto. Puis nous déciderons de cacher la marque pour ajouter notre logo. Et enfin nous y ajouterons un texte tout en jouant avec les différents calques pour avoir un rendu qui donne une impression de 3D.

Photo de Harley Davidson sur [Unsplash](#)

02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Décomposer les étapes

La première étape consistera d'extraire le sujet (moto + homme) du décor.

Attention, une simple détection de sujet ne suffira pas. Il faudra donc, en-sus, utiliser l'outil Plume pour affiner sa sélection et retirer l'homme de la moto. Puis nous effacerons le logo de la moto à l'aide de l'outil de remplissage d'après le contenu pour y apposer notre logo par la suite tout en s'assurant du bon mode de fusion pour garantir un réalisme satisfaisant. Ensuite, nous ajouterons un nouveau décor de fond.

Enfin, nous ajouterons notre texte.

Voyons cela plus en détail.



02 - Réaliser des photomontages

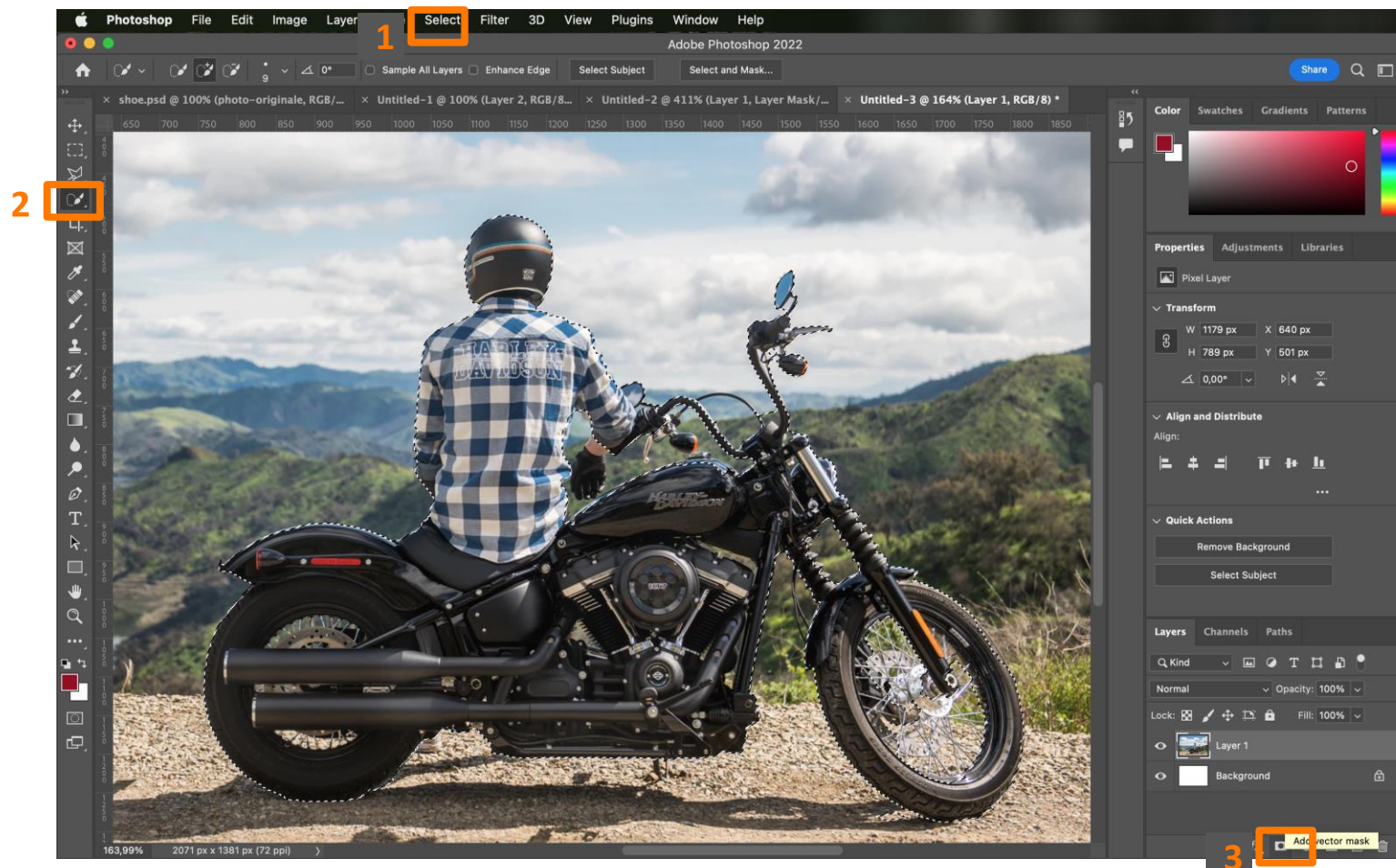
Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Détourer le sujet

Le terme employé pour extraire un élément d'une image est le « **détourage** ». Vous rencontrerez ce terme au quotidien dans l'industrie.

Pour détourer le sujet, nous commençons par utiliser l'outil de **sélection** de sujet. Cependant, la sélection n'est pas optimale. Nous devons l'affiner à l'aide de l'outil de sélection rapide.

Il est important de rappeler que l'on peut modifier la taille et la dureté de notre pinceau de sélection dans la barre d'outil prévue à cet effet en haut de l'interface. Une fois la sélection grossière faite, on peut cliquer sur l'icône masque en bas de la palette de calques. Ainsi, nous avons masqué la partie que l'on souhaite supprimer de manière non-destructive.



02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Un mot sur le masque vectoriel

Étant donné que nous travaillons sur un masque et de manière **non-destructive**, nous pouvons à tout moment réafficher des parties de la photo que nous avons masqué. Pour se faire, nous pouvons notamment utiliser l'outil pinceau et vous assurer que le masque vectoriel est bien sélectionné.

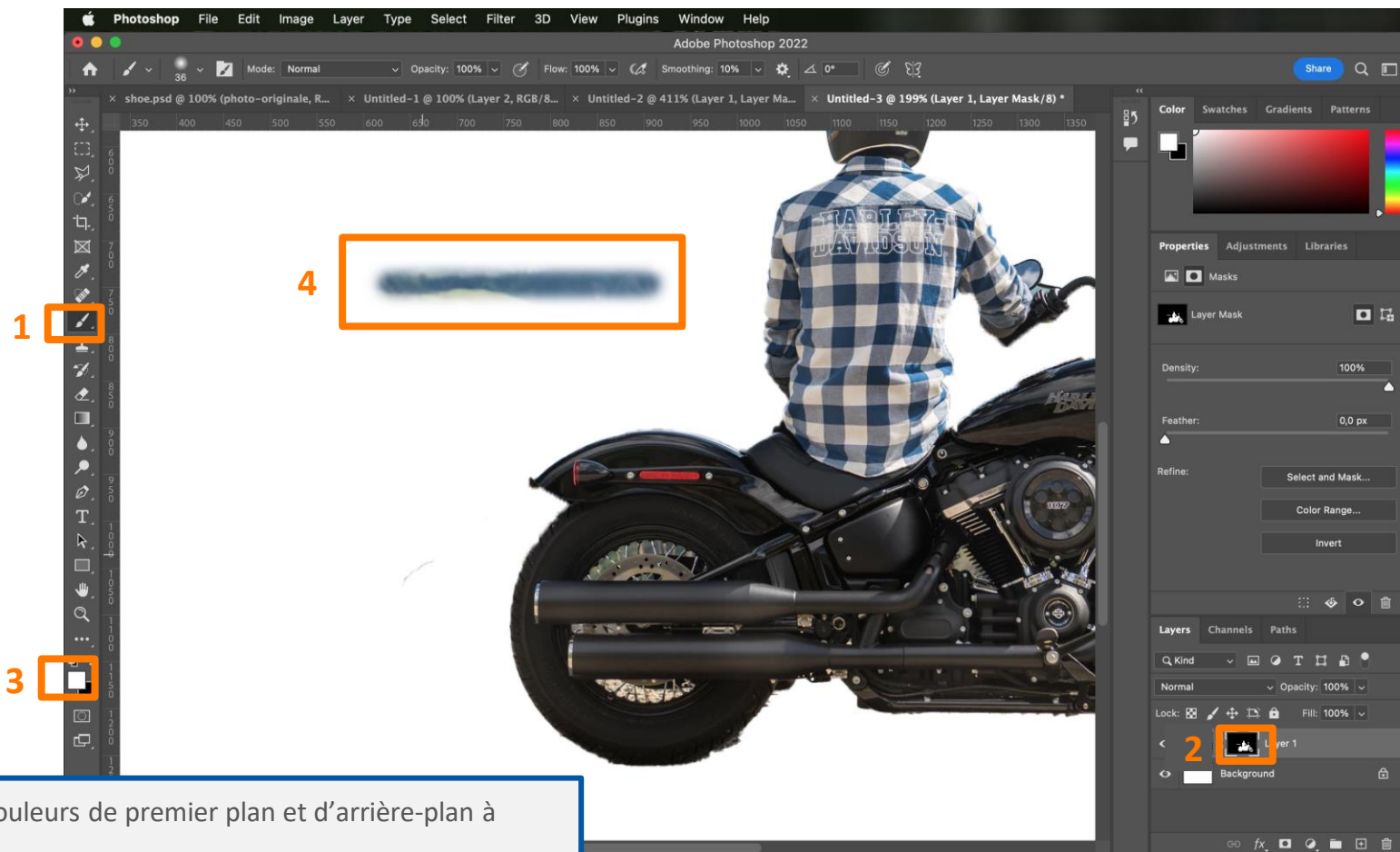
Enfin, dernier paramètre à prendre en compte, la couleur de premier plan sélectionnée.

Du blanc permettra de rendre les éléments à nouveau visibles alors que du noir les masquera. Essayez-donc.



Astuce

On peut facilement interchanger les couleurs de premier plan et d'arrière-plan à l'aide de la touche X du clavier.



02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Peaufiner son masque

A l'aide de l'outil Plume on vient effectuer les dernières retouches sur son masque.

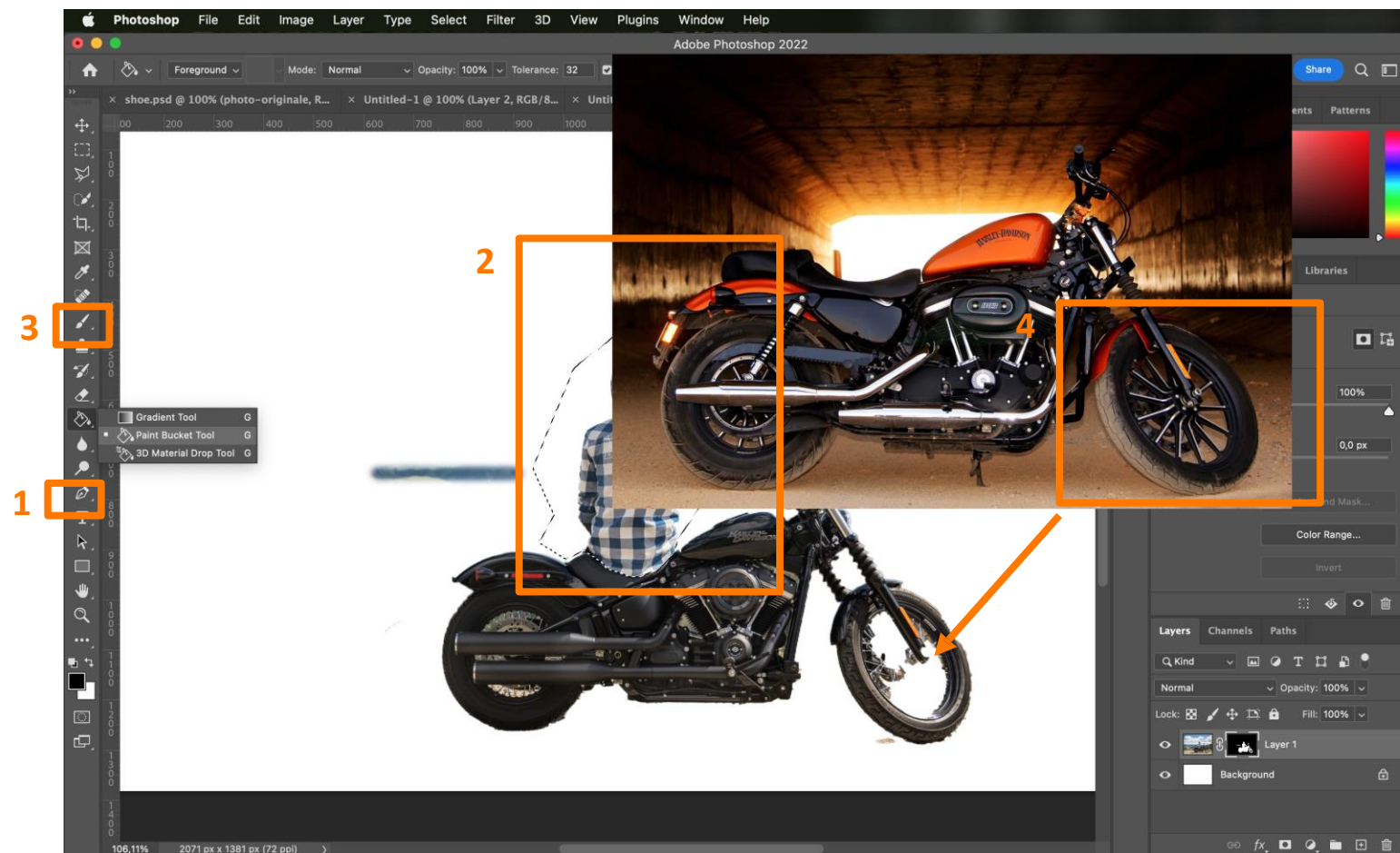
On commence par placer des points et effectuer un tracé propre.

Une fois le tracé réalisé, on cliquera droit dessus puis « Créer une sélection ».

Enfin, on pourra peindre avec un gros pinceau dans cette sélection qui agira comme contrainte.

Il faudra répéter l'opération autant de fois que nécessaire.

Ce n'est pas tout, en utilisant la même technique de masque, on peut venir utiliser les rayons de la roue d'une autre photo de moto qui à le même angle de prise de vue.



02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Ajouter un ombre

Pour plus de réalisme, il nous faut ajouter une ombre sous la moto.

Avant cela, assurez-vous d'avoir bien créé groupe avec tous vos éléments détourés.

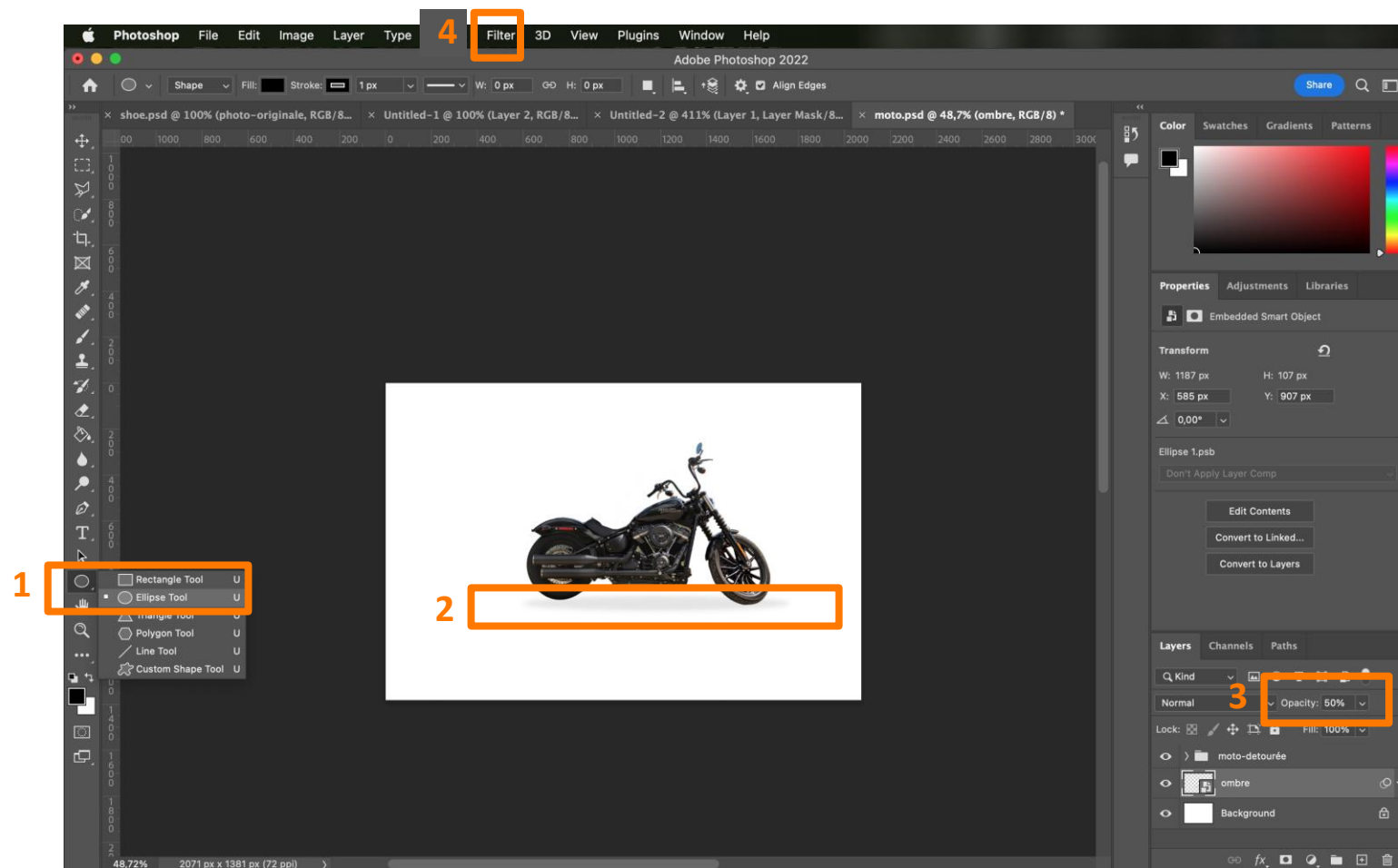
Revenons à notre ombre. Pour la réaliser, nous allons créer une ellipse grâce à l'outil du même nom.

Puis nous réduisons son opacité à 20%.

Pour finir, nous allons ajouter un filtre de flou qui se trouve sous le menu « Filtres » puis « Flou » et « Flou gaussien ».

10px de flou feront amplement l'affaire.

Vous pouvez à nouveau abaisser l'opacité de l'objet nouvellement créé à 50% sans oublier de le renommer et de le placer sous le groupe de calque de la moto.



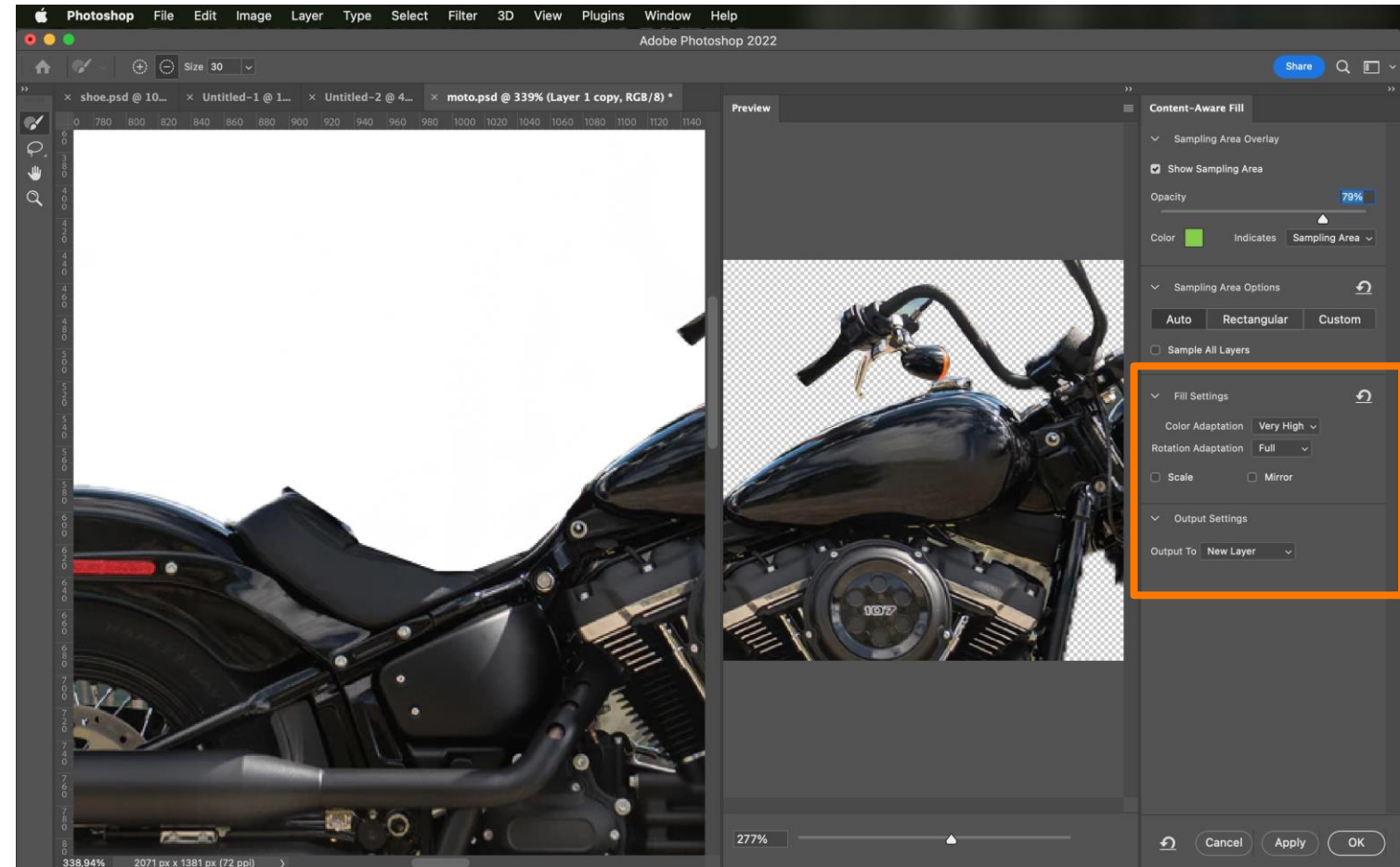
02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Supprimer le logo

Nous avons déjà vu comment supprimer un élément d'une photo.

Pour rappel, sélectionnez d'abord une zone de la photo, ici le réservoir sur le calque de la moto, pour ensuite aller dans « Edition », « Remplissage d'après le contenu ». En ajustant les paramètres de remplissage et en s'assurant que la sortie est bien réglée sur « Nouveau calque » le logo devrait être supprimé proprement.



02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

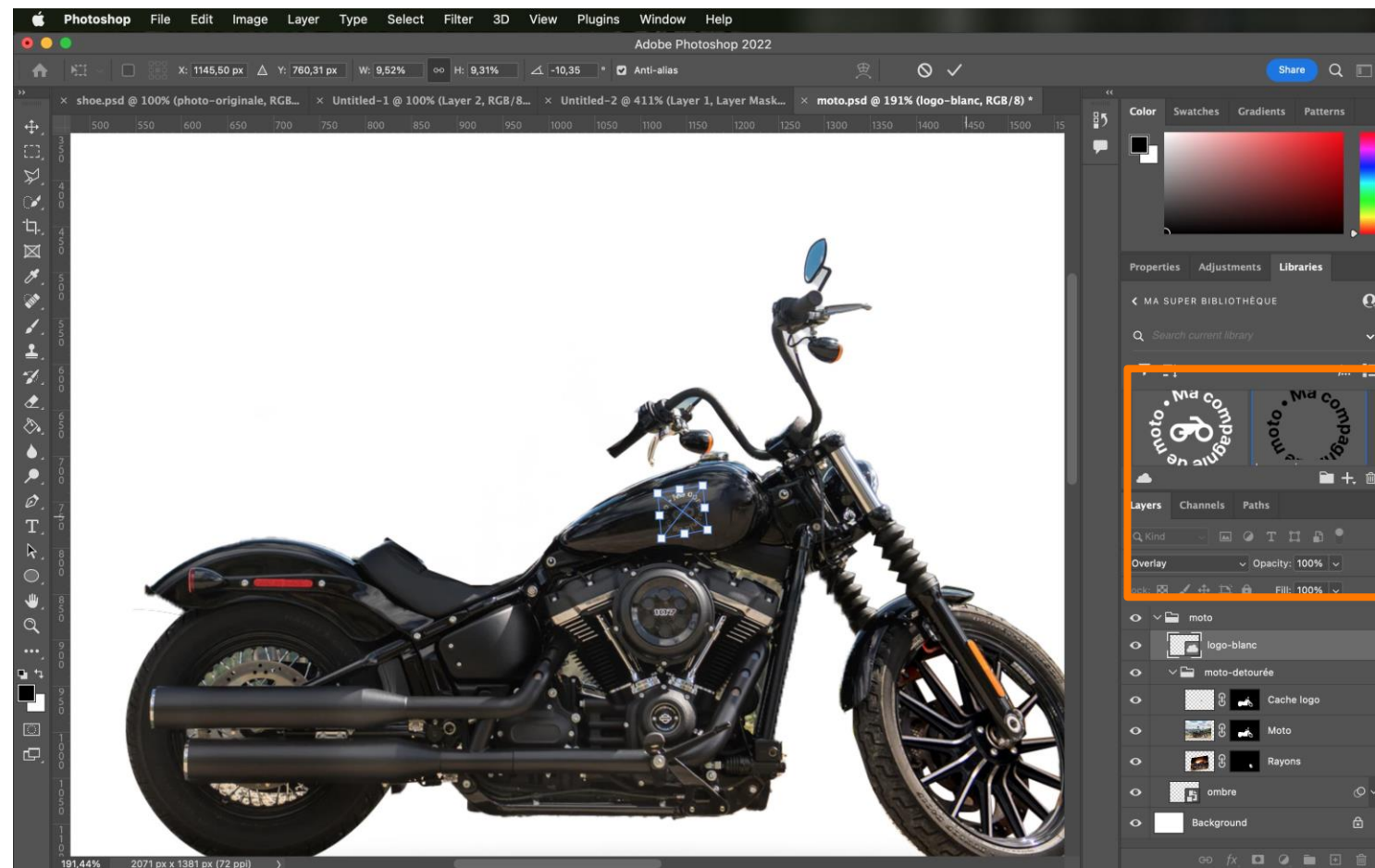
Ajouter votre propre logo

Importez votre logo, par le biais d'une bibliothèque partagée par exemple en le glissant/déposant sur votre planche de travail.

Déplacez-le au niveau du réservoir avec l'outil « Déplacement ».

Réduisez-le en passant en mode transformation à l'aide du raccourci clavier CTRL+T (CMD+T).

Ajustez son mode de fusion sur « Incrustation ».



02 - Réaliser des photomontages

Assemblage des différents éléments nécessaires au photomontage

Ajouter du texte et un fond

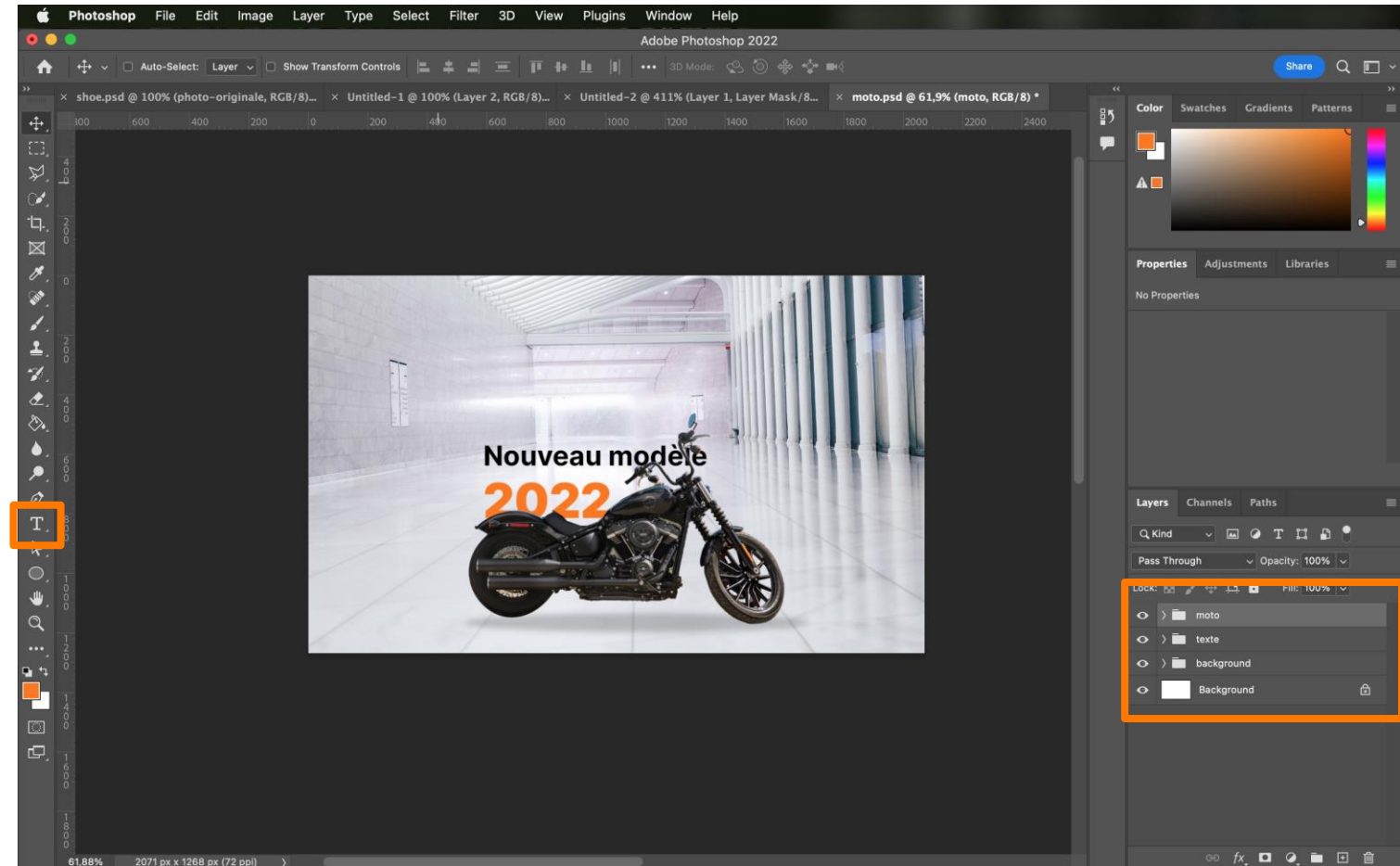
La dernière étape consiste à ajouter un texte sur votre composition.

Pour se faire, on sélectionne l'outil Texte, comme vu dans le chapitre précédent sans oublier de placer le calque derrière notre groupe de calque de la moto.

Enfin, on importe une photo d'un fond grâce à un simple copier-coller.

Pensez à retirer le sujet si nécessaire.

Votre photomontage finalisé, voyons comment l'exporter de manière optimale dans le chapitre suivant.





CHAPITRE 3

Exporter les compositions bitmap

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Vous saurez identifier le type de fichier à privilégier lors de l'export de son projet en fonction du media sur lequel ce dernier sera disponible.



1 heure

CHAPITRE 3

Exporter les compositions bitmap

1. **Types de fichiers pris en charge par le logiciel bitmap**
2. Choix du format d'exportation selon le support et le besoin



03 - Exporter les compositions bitmap

Types de fichiers pris en charge par le logiciel bitmap

Comme on peut l'apercevoir sur la capture d'écran ci-contre, de nombreux formats sont pris en charge par Photoshop.

Au delà de ceux présentés dans le chapitre précédent, voici les principaux à connaître pour une utilisation quotidienne :

.PSD

Il s'agit du format propriétaire de Photoshop qui conserve toutes les données ainsi que les différents calques sans aucune compression. Il a cependant une limite de 2Go.

.PSB

Relativement similaire au format .PSD, il permet cependant de travailler avec des fichiers plus volumineux que 2Go.

.TIFF

Format privilégié pour les compositions volumineuses. Il peut être avec ou sans perte de qualité.

.EPS

Format qui peut être composé de formes vectorielles ou bitmap. Une fois importé dans Photoshop, toute la composition devient pixellisée, soit bitmap.

Formats de fichier graphique

- WebP
- BMP
- Cineon
- CompuServe GIF
- DICOM
- HEIF/HEIC
- Format IFF
- JPEG
- JPEG2000
- Format de document volumineux PSB
- OpenEXR
- Format PCX
- Photoshop 2.0 (Mac uniquement)
- Photoshop DCS 1.0
- Photoshop DCS 2.0
- Photoshop EPS
- Photoshop PDF
- Photoshop PSD
- Photoshop Brut
- PICT (lecture seule)
- Ressource PICT (Mac uniquement, ouverture uniquement)
- Pixar
- PNG
- Portable Bit Map
- Radiance
- Format Scitex CT
- Targa
- TIFF
- Wireless Bitmap

Capture d'écran du site Adobe.com présentant les différents types de formats pris en charge par Photoshop

CHAPITRE 3

Exporter les compositions bitmap

1. Types de fichiers pris en charge par le logiciel bitmap
2. **Choix du format d'exportation selon le support et le besoin**

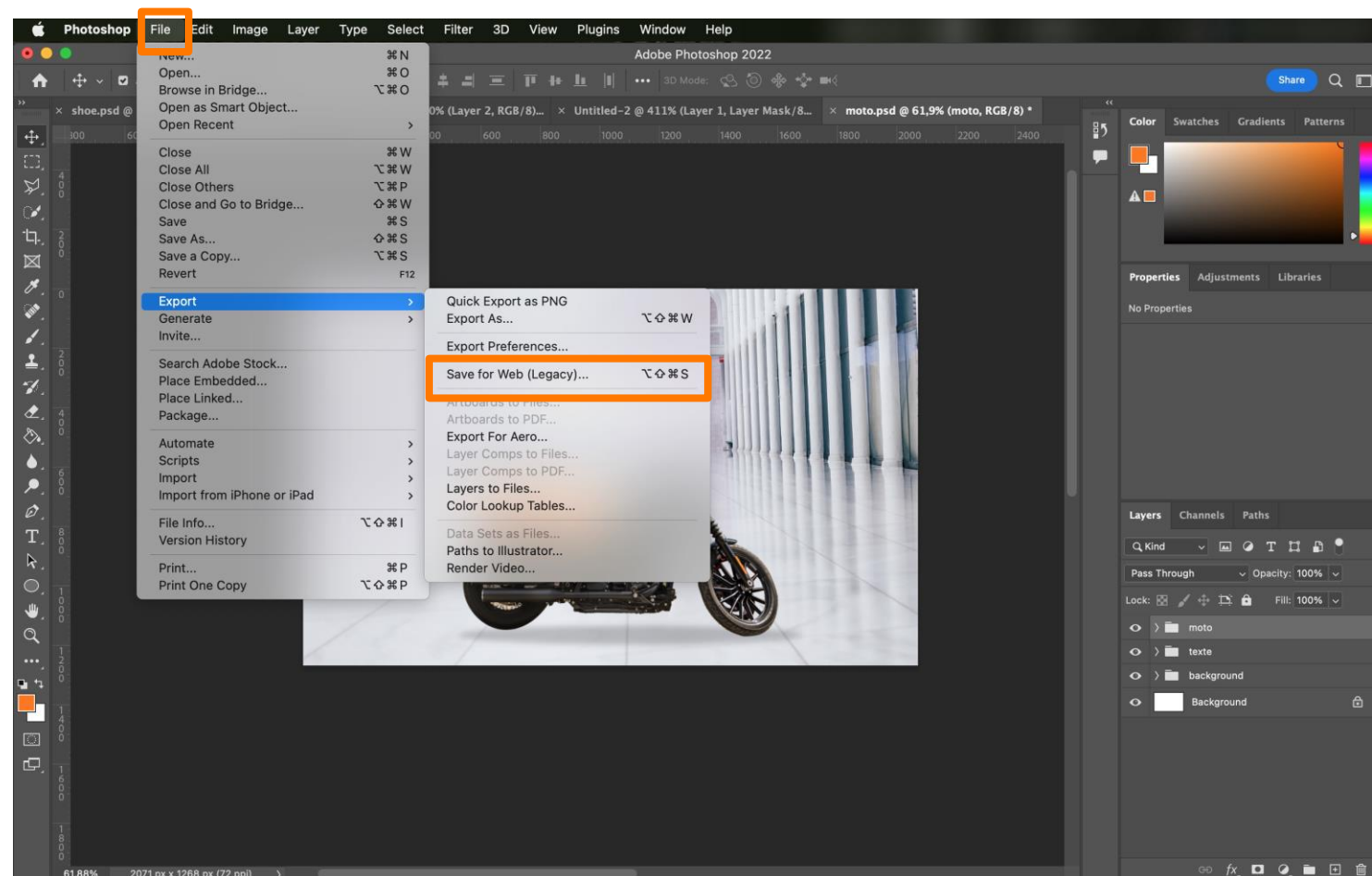


03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

Comment ne pas réaliser un export pour le web ?

Contrairement à l'option présente dans Photoshop sous le menu « Fichier », il ne pas utiliser l'option « Exporter pour le web ». Cette fonctionnalité est dépréciée et sera sûrement supprimée dans les versions à venir.

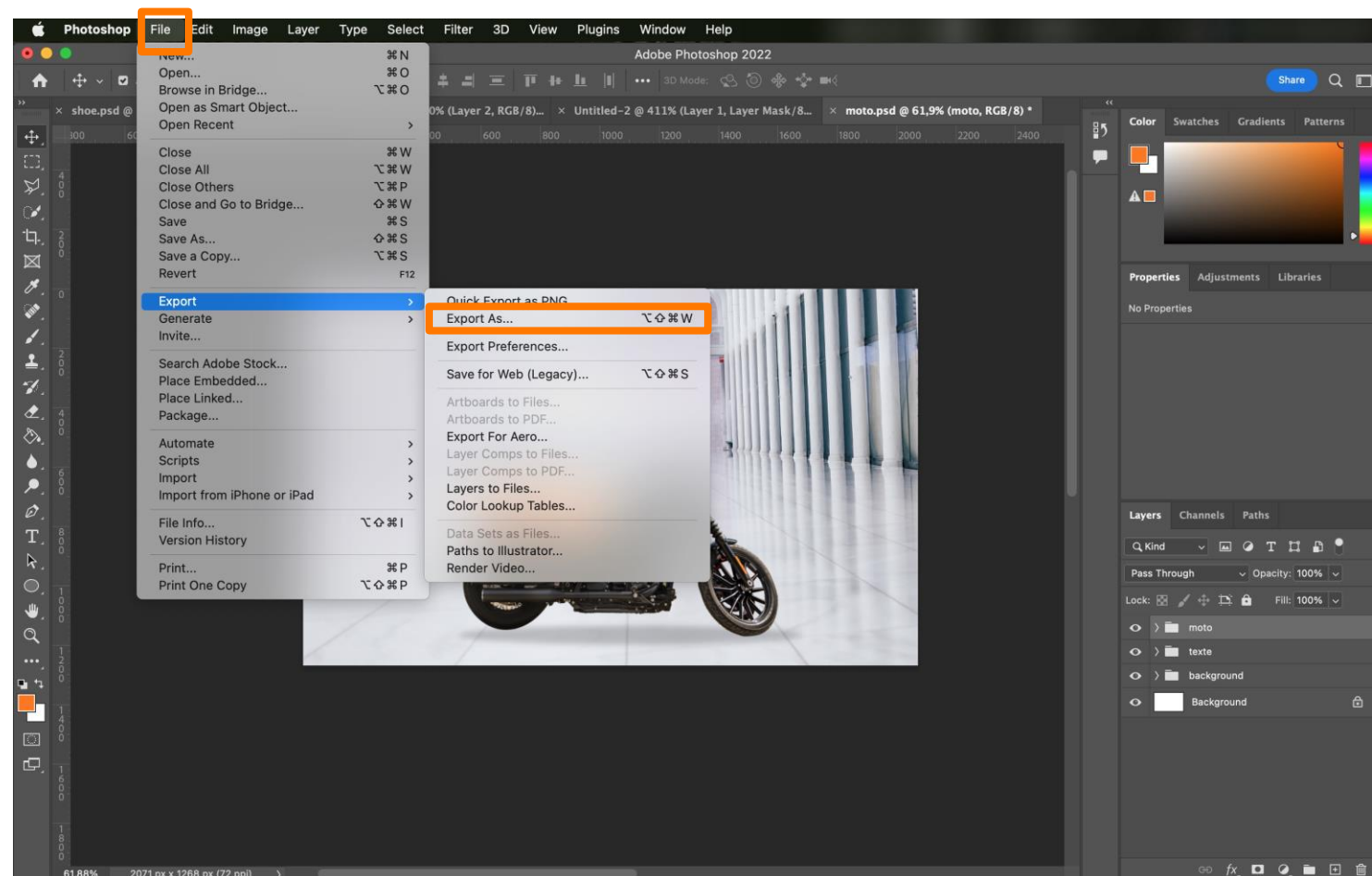


03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

Comment réaliser un bon export pour le web ?

Dans Photoshop, la bonne fonctionnalité pour exporter ses images pour le web se trouve tout simplement sous le menu « Fichier », « Export » puis « Exporter en tant que ... ».



03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

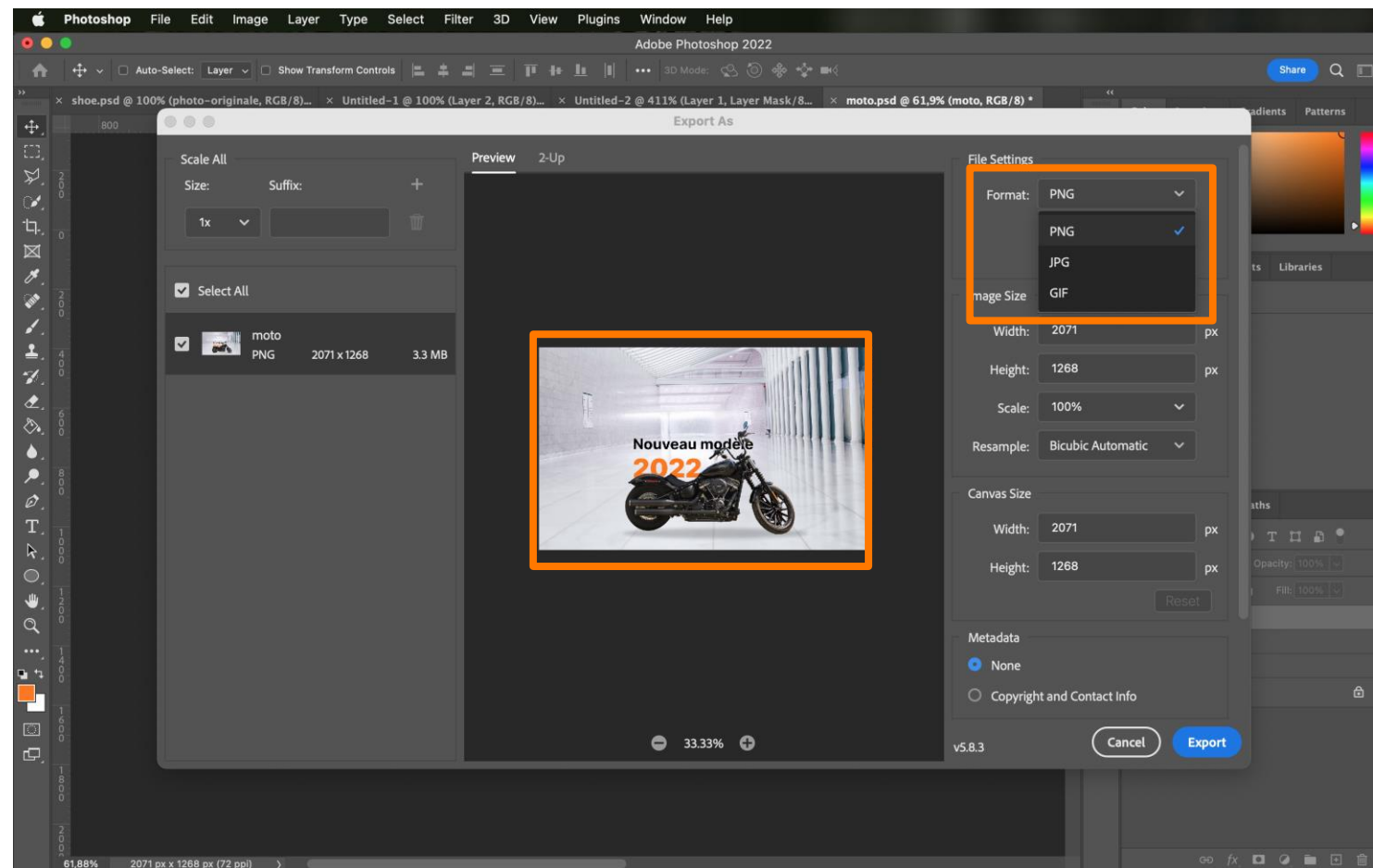
Les différents types de fichiers de sortie

Depuis Photoshop, 3 types de fichier d'export sont disponibles :

- Le PNG, très bon rapport qualité/poids et qui gère la transparence.
- Le JPG, rapport qualité/poids satisfaisant mais qui ne gère pas la transparence.
- Le GIF, très léger mais dont la qualité laisse à désirer pour une image d'origine « bitmap ». Fortement déconseillé.

Dans le panneau de propriété à droite de cette fenêtre, différents réglages sont accessibles.

Au centre, un aperçu de l'export est à notre disposition.



03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin



WEBFORCE
BE THE CHANGE

Pourquoi exporter en 2x ?

En travaillant sur une base en 72ppi, je peux réaliser ma composition et vouloir l'exporter en 72ppi (desktop) et en 144ppi (mobile). Souvenez-vous, certains écrans ont une telle résolution qu'une photo peut paraître floue dû au manque d'information dans celle-ci.

En exportant une composition de 100x100 pixels à l'échelle 1x, mon fichier de sortie sera une image de 100x100px. Elle sera potentiellement flou sur certains écrans.

En exportant une composition de 100x100 pixels à l'échelle 2x, mon fichier de sortie sera une image de 200x200px. En l'état, elle sera aussi floue sur certains écrans.

En divisant par deux la taille dans laquelle ce dernier export s'affichera (en CSS), j'ai une photo originale de 200x200px affichée sur 100px par 100px. Ainsi, ma composition est à la bonne taille et puisque j'ai encore beaucoup d'informations dans celle-ci elle reste nette quel que soit le support (mobile ou ordinateur).



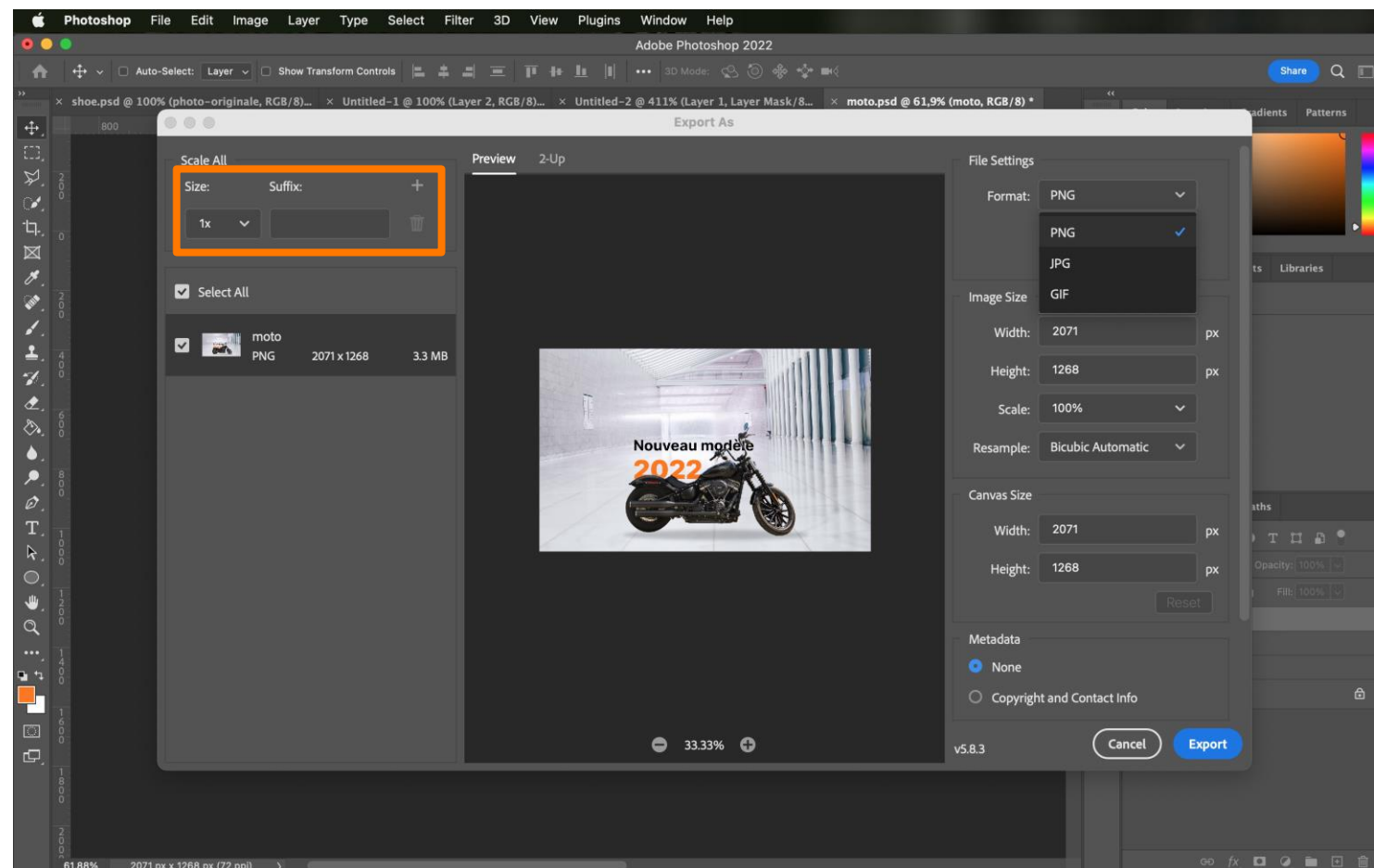
03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

Comment exporter en 2x ?

Pour exporter en 2x, il suffit de cliquer sur le « + » dans la section « Scale All » pour ajouter un nouveau fichier de sortie.

En choisissant 1x, on exporte en taille par défaut. En 2x, on exporte en 2x plus grand.



03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

PNG

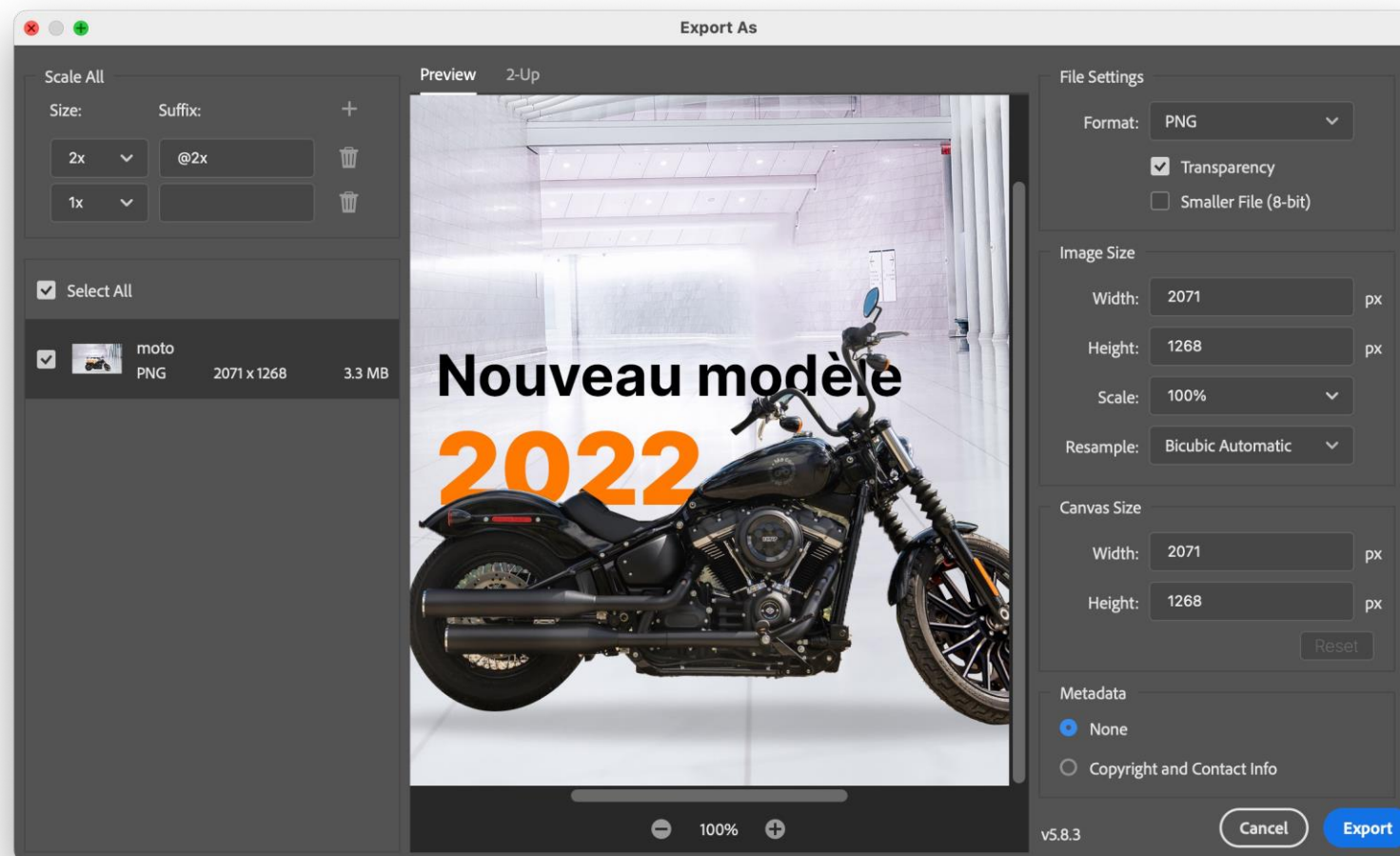
La majeure partie du temps, l'export PNG est privilégié puisque c'est un format dit « lossless », c'est-à-dire sans perte de données comme nous avons déjà pu le voir dans la partie précédente.

Attention tout de même, le fichier peut vite devenir volumineux.

On le privilégie lorsque l'on a de la transparence à gérer ou que l'on souhaite exporter des éléments vectoriel. On notera que la transparence ne doit être inclus uniquement si le besoin se fait ressentir, sinon on décochera ce paramètre afin d'optimiser le poids du fichier.

À noter qu'il faut différencier deux formats PNG-8 et PNG-24. Le PNG-8 gère une palette de 256 couleurs et est de plus petite taille que le PNG-24.

Le PNG-24 est plus lourd mais supporte une palette de couleur de 24 bit.



03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

GIF

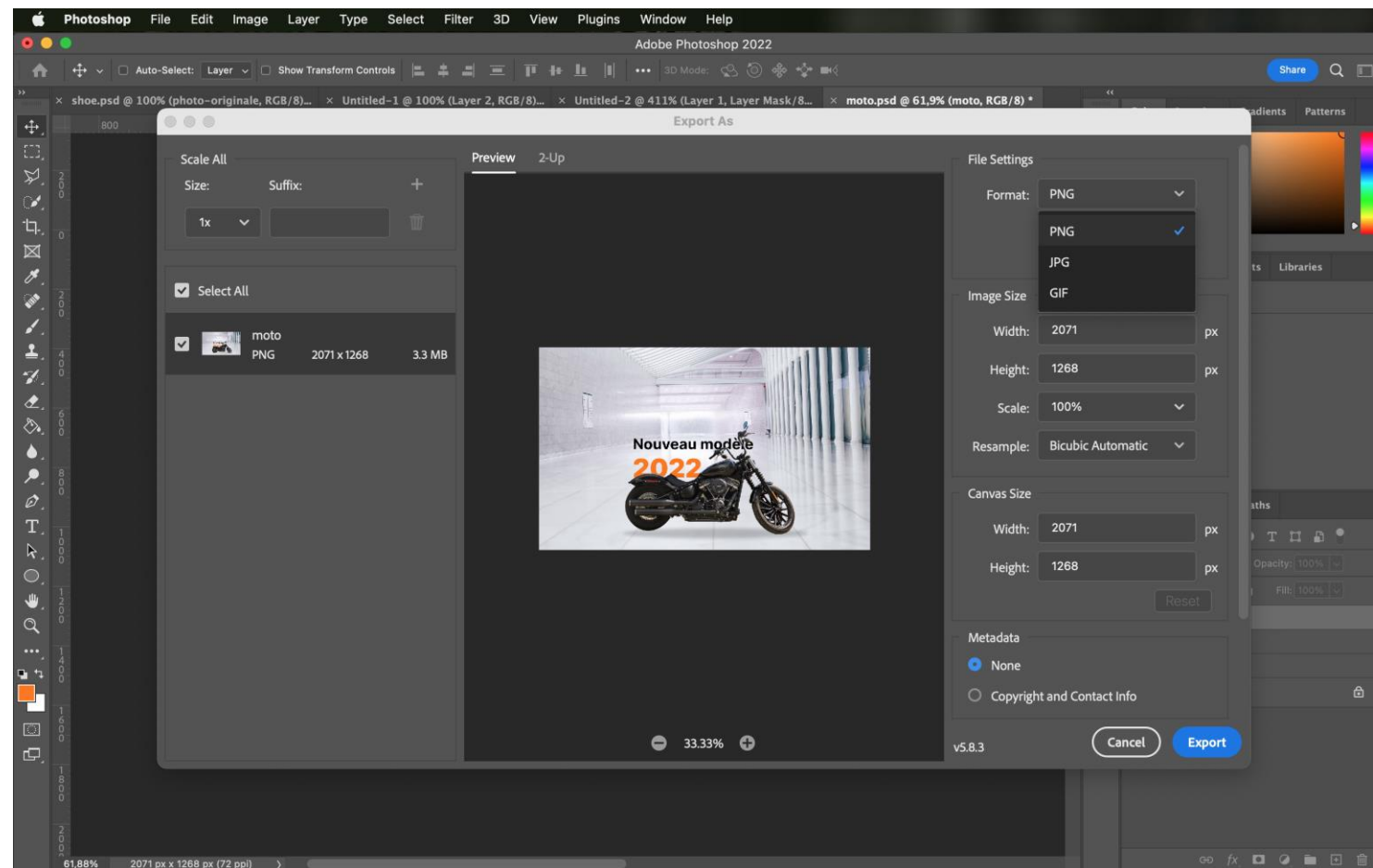
Le GIF est à privilégier lorsque l'on souhaitera exporter une image animée. En effet c'est le seul format compatible d'images animées.

Il pourrait être utile pour une image fixe avec du fond transparent et est quasiment équivalent au PNG-8

Comme le PNG, le GIF peut intégrer de la transparence. Il prends également en charge le détourage d'arrière-plan ce qui peut permettre les bords de votre logo par exemple avec le fond de la page d'un site internet.

Le GIF, peut intégrer 256 couleurs ou moins cela est réglable. À noter que faire d'une image 24 bits aura pour effet de dégrader l'intensité de vos couleurs.

Comme le format GIF et PNG sont assez similaire sur leurs caractéristiques, il est possible d'utiliser le mode « 2 vignettes (2-up) » pour comparer le rendu entre ces deux formats.



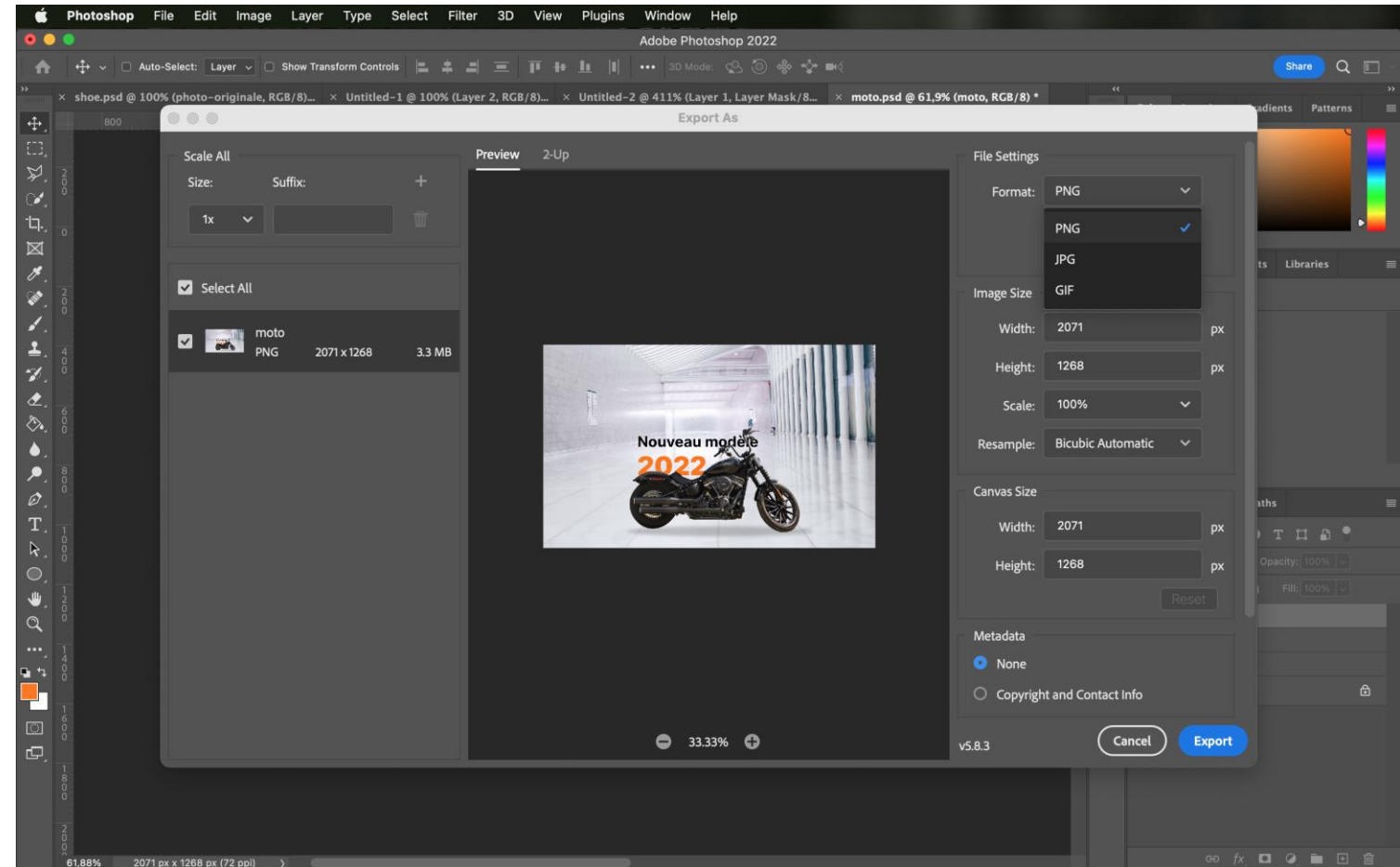
03 - Exporter les compositions bitmap

Choix du format d'exportation selon le support et le besoin

JPG (ou JPEG)

Le JPG est à privilégier lorsque l'on souhaite exporter une photographie ou un photomontage sans transparence sur les bords.

Attention comme ce format ne gère pas la transparence un fond blanc sera automatiquement ajouté à votre composition.





PARTIE 4

Concevoir des maquettes prototypées

Dans ce module, vous allez :

- Réaliser vos premières maquettes en vous étant préalablement familiarisé avec l'interface.
- Travailler intelligemment avec des composants réutilisables.
- Donner vie à vos maquettes en le transformant en un prototype complètement navigable.



24 heures



Chapitre 1

Créer des maquettes

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Vous découvrirez des différents outils de Figma et de ses différents modes.
- Vous préparerez et structurerez votre espace de travail pour être efficace.
- Vous travaillerez avec des éléments pré-conçus comme des icônes provenant de diverses sources.
- Vous déposerez vos éléments dans un bibliothèque qui vous permettra de les réutiliser ainsi que de les partager.
- Vous déclinerez vos maquettes sur différents supports.



15 heures

Chapitre 1

Créer des maquettes



- 1. Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)**
2. Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette
3. Structuration des éléments à intégrer dans la maquette
4. Import des fichiers externes (icônes, polices, images)
5. Création des bibliothèques de composants
6. Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile

01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

Introduction

Il y a plus de 10 ans maintenant existait sur le marché Adobe Fireworks, logiciel qui à l'époque était plébiscité pour designer des interfaces. Suite à un abandon de la part d'Adobe, beaucoup de designers se sont tournés vers Sketch, d'autres vers Photoshop ou Xd.

Pendant longtemps Sketch fut un leader incontesté par sa simplicité d'usage, son efficacité et une situation de quasi monopole mais disponible uniquement sur environnement MacOS.

Aux alentours des années 2012 et 2015 sont apparus Axure, Figma et Adobe XD qui eux étaient compatibles Mac et Windows. Ils ont commencé à offrir de réelles alternatives à Sketch.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)



Le plus de ces logiciels

Contrairement à Photoshop, ces outils offrent la possibilité de travailler de base en vectoriel, tout en intégrant tout une gestion de composants que l'on peut récupérer pour les réutiliser sur d'autres pages.

Cette logique permet aussi d'effectuer des modifications plus rapidement car il suffit de modifier le composant principal pour en modifier toutes les instances (copie de ce composant).

Enfin, ces logiciels permettent de créer des liens (relations) entre 2 pages (par exemple) et ainsi obtenir un prototype.

Ce prototype sera interactif grâce à ce lien et permettra dans le futur de faire des tests et obtenir des conclusions sur la pertinence, qualité de la conception.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

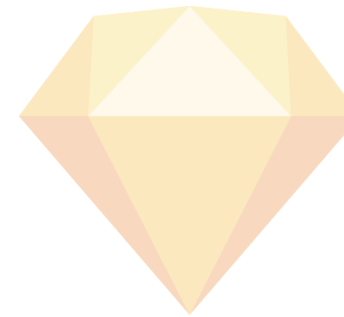
L'exception FIGMA

Figma est un logiciel qui fait exception dans la cour des logiciels de prototypage.

Ce logiciel offre un accès gratuit à la totalité de ses fonctionnalités de conception.

C'est un outil qui est conçu pour être utilisé en ligne, ce qui permet de l'utiliser au travers d'un navigateur ou via son application pour ordinateur et mac.

Il possède enfin une grande communauté active qui est toujours un plus pour ce type de solution.



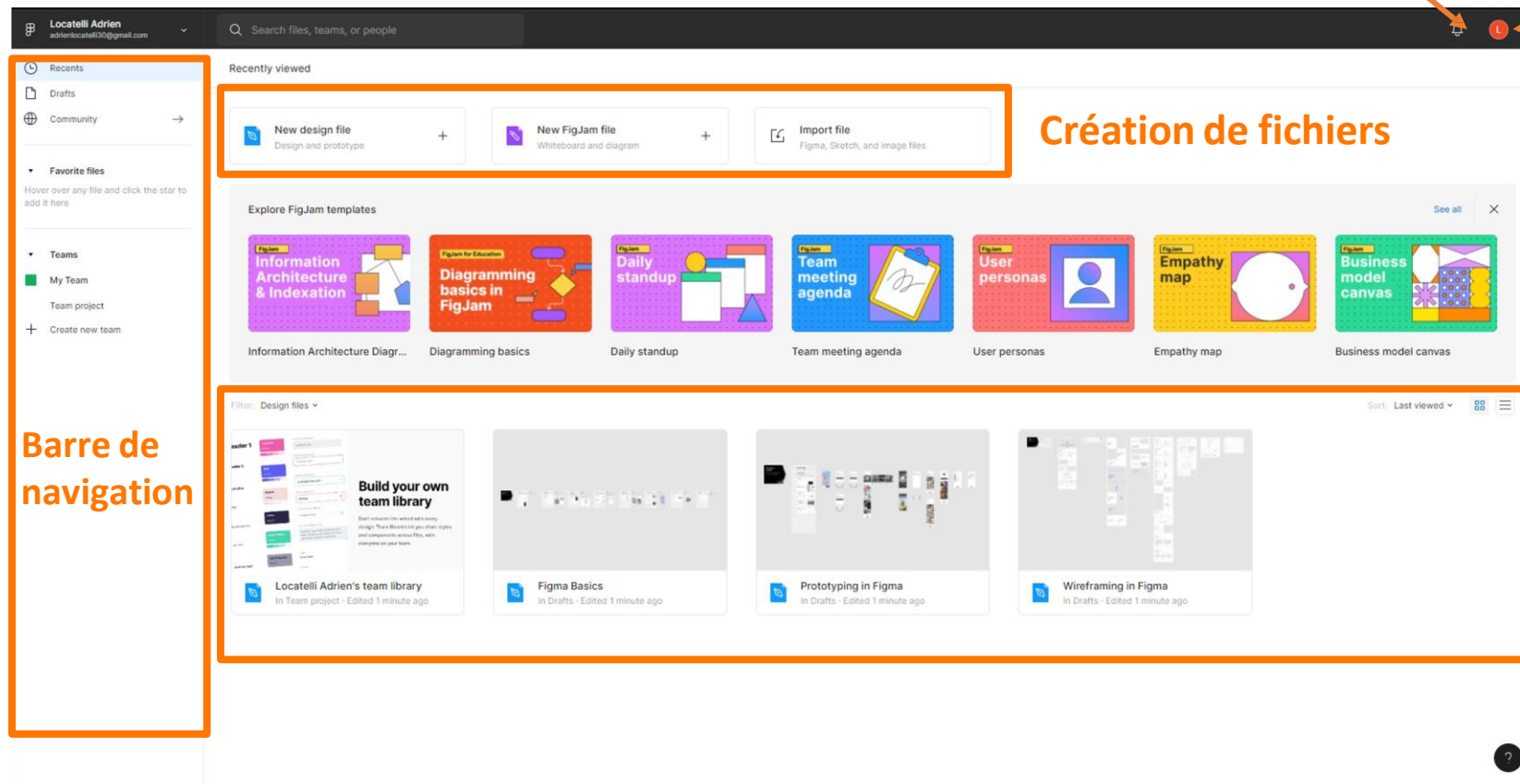
01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

L'accueil dans figma

Notifications

Options de profil



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

Onglet Community

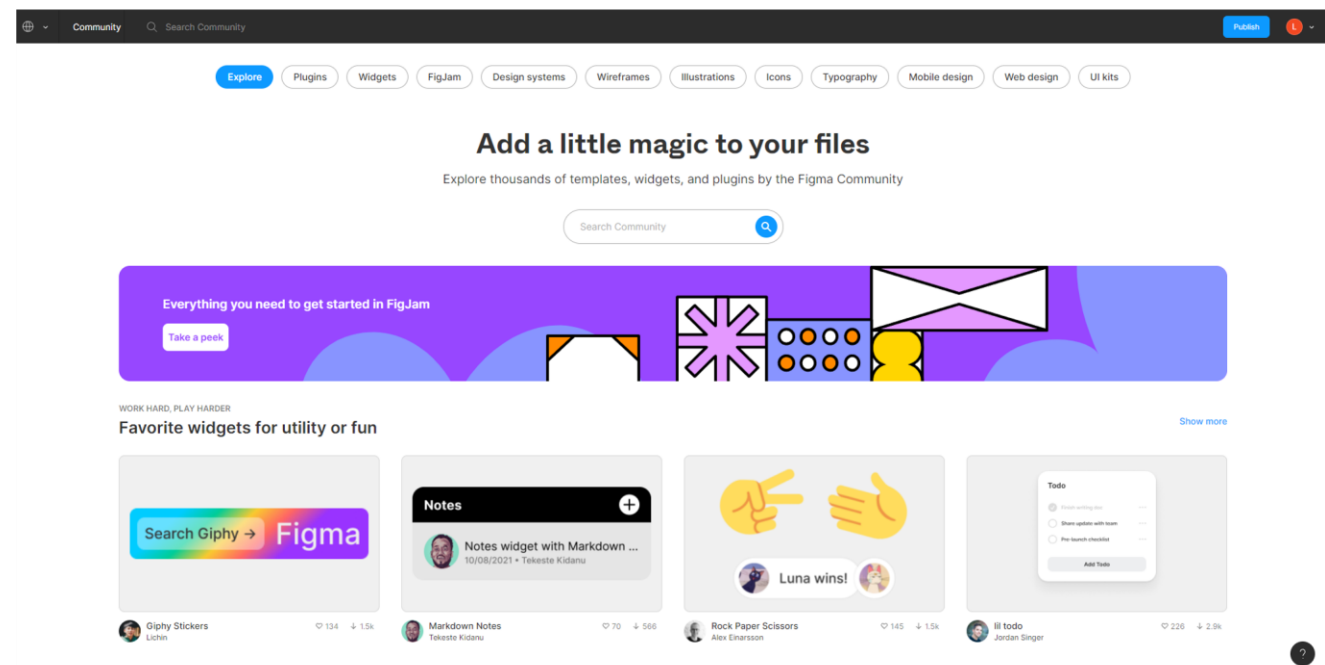
L'onglet Community est accessible depuis la barre de navigation (voir la slide précédente).

Cet onglet est dédié à l'espace communautaire de Figma. On peut y retrouver ici des fichiers partagés par d'autres utilisateurs.

Vous y trouverez des UI kits, des widgets, des typographies, des icônes, et surtout des Plug-in pour améliorer les fonctionnalités et les performances de votre Figma.

Vous pourrez évidemment y partager vos propres fichiers.

Gardez à l'esprit que ces fichiers ne sont pas forcément à disposition pour un usage commercial. Veillez à bien vérifier les conditions d'utilisation, et créditer si nécessaire les auteurs.



01 - Créer des maquettes

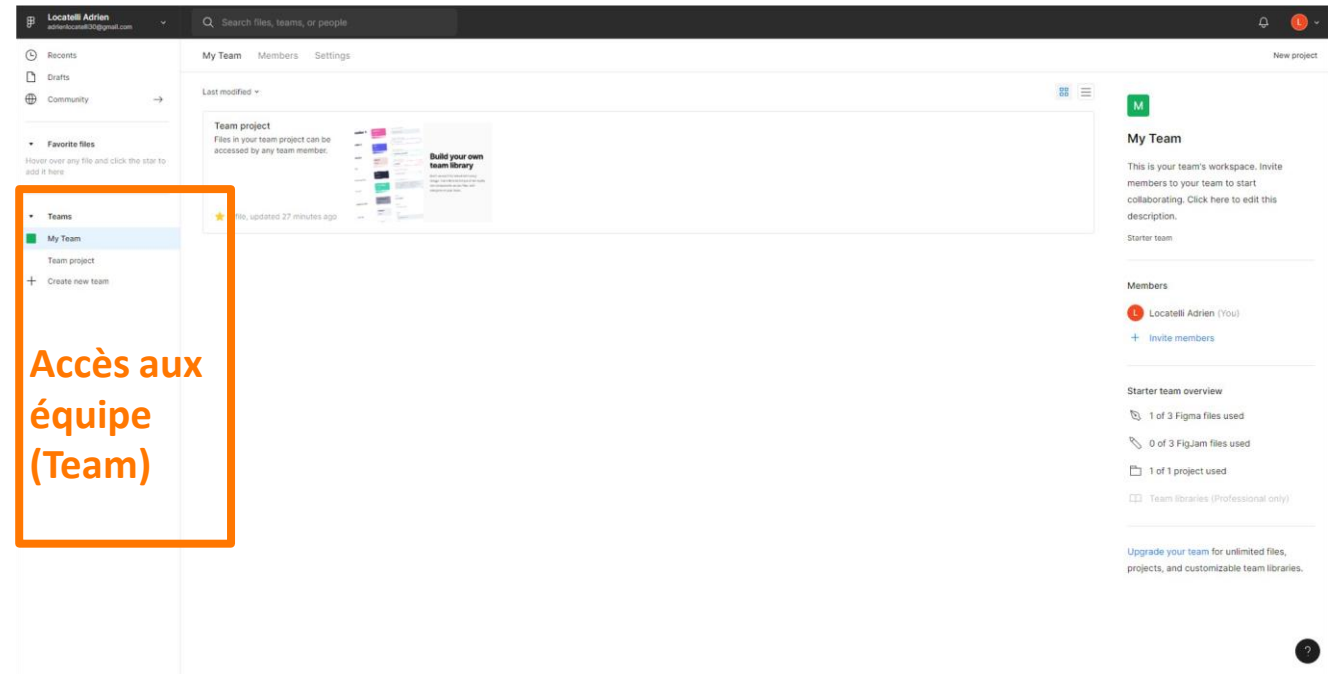
Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

Espace équipes

Figma dispose d'espaces dédiés au travail d'équipe. Chaque équipe peut couvrir Plusieurs projets, et dans chaque projet vous retrouverez groupés les Bibliothèques, les maquettes et les projets Figjam partagés par cette équipe. Des bibliothèques d'équipe peuvent aussi être mises en places : elles permettent de centraliser les éléments graphiques et UI, pour toute une équipe, et pour chaque projet.

Dans une équipe, les niveaux de droits sont différents, allant du propriétaire/éditeur pouvant tout contrôler, spectateur pouvant visualiser les maquettes et commenter .

Les fichiers présents dans cet espace ne sont disponibles que pour votre équipe.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)



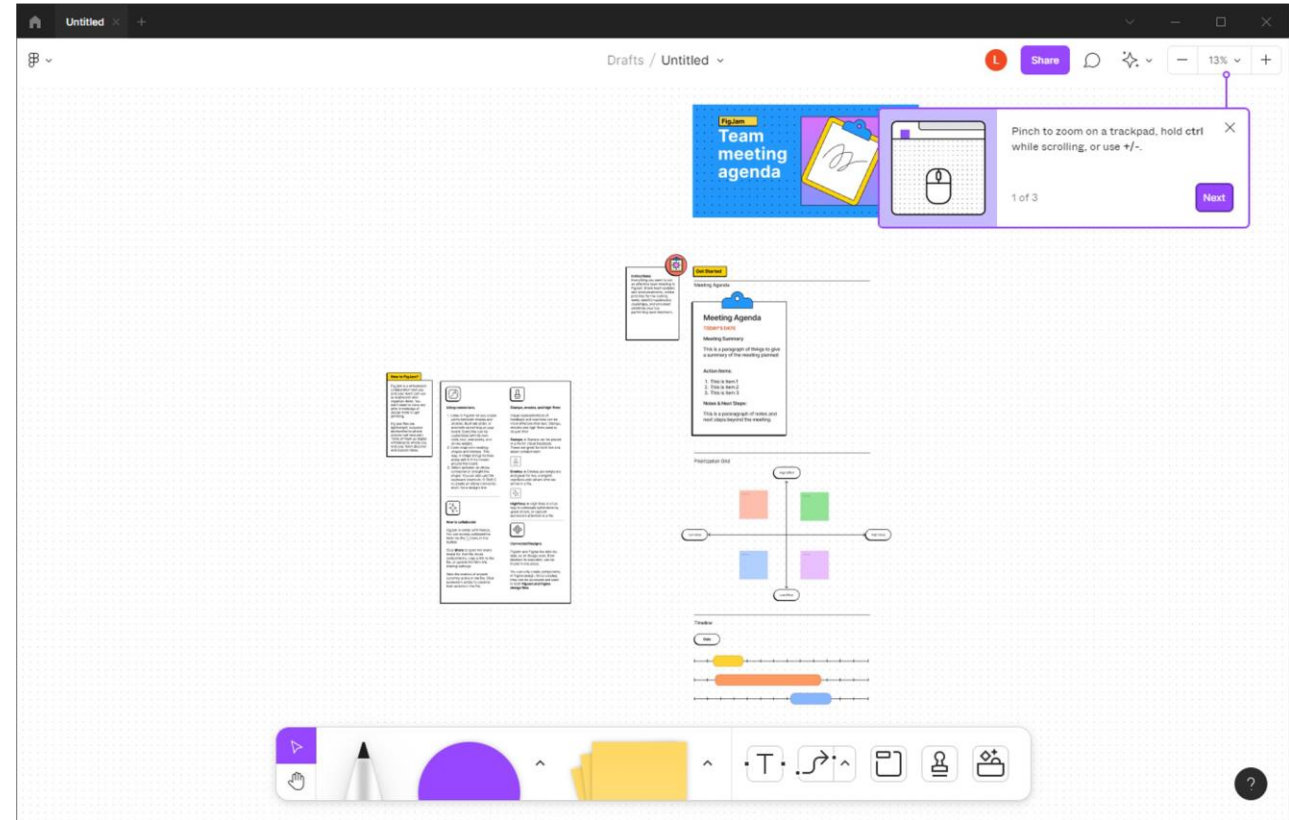
Figjam

L'outil Figjam est accessible depuis la page d'accueil de Figma « New FigJam File » .

Figjam est l'outil de whiteboarding collaboratif de Figma. L'outil est modulable et permet de s'adapter à de nombreux scénarios allant de la prise de note à l'interview utilisateur.

Plusieurs personnes peuvent travailler en même temps sur Figjam, ce qui en fait un excellent support de réunion.

De nombreux templates sont fournis par Figma pour répondre aux besoins situationnels des utilisateurs.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

Colonne Layers et Assets

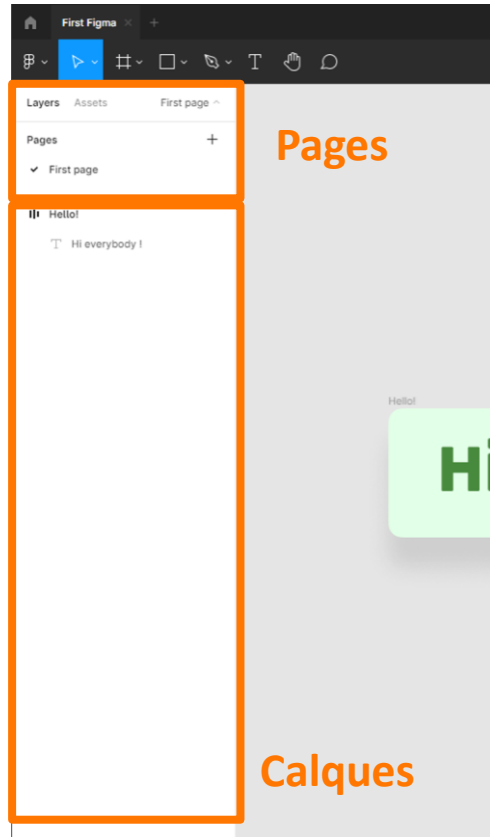
Layers : Pages

La colonne Layer comprend la gestion des différentes couches d'un projet figma : Les pages et les calques.

Les pages représentent différentes zones de travail indépendantes sur lesquelles vous pouvez articuler le projet.

Layers : Calques

Les calques sont, comme vu sur les logiciels précédents, des couches graphiques superposées et interconnectées. Veillez à toujours bien titrer vos calques pour garder une production propre et lisible.

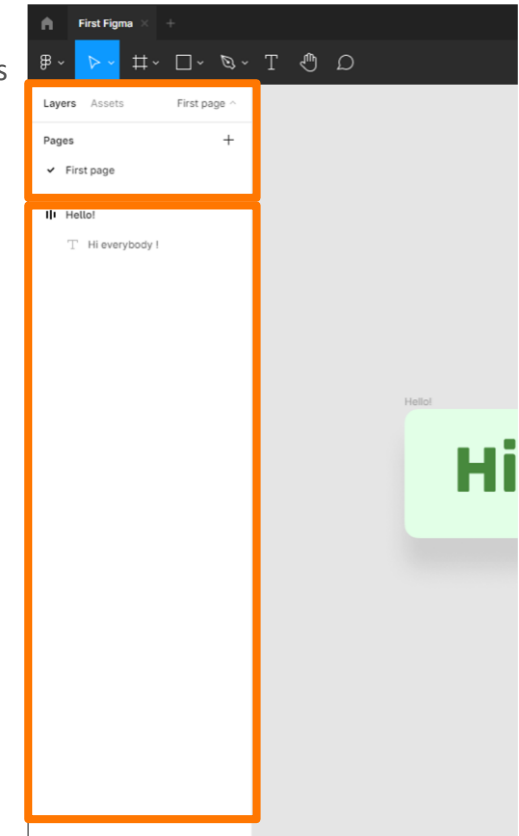


Assets

La colonne assets liste tous les éléments enregistrés de votre projet : couleurs, typographies, images, composants, etc.

Vous pouvez importer des assets de bibliothèques externes, ou de bibliothèques d'équipes.

Nous reviendrons plus tard sur le traitement des assets.



01 - Créer des maquettes

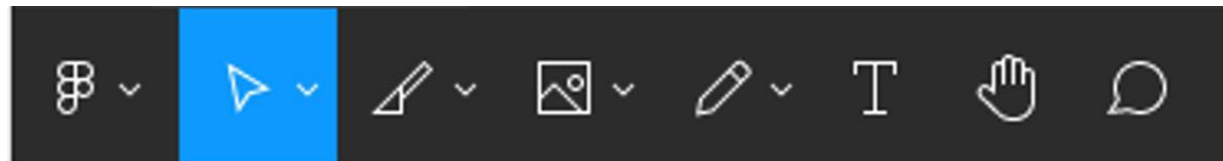
Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)



Barre d'outils

La barre d'outils contient l'intégralité des éléments dont vous avez besoin pour concevoir. Dans l'ordre vous trouverez :

- L'**outil Move** (touche V) vous permettant de sélectionner et déplacer des objets, et son sous-outil : **l'outil Scale**(touche K) permettant de réduire ou grossir les objets.
- L'**outil Frame**(touche F) : vous permettant de créer des espace de travail et de composition. Son sous-outil **Slice** (touche S) permet de créer des zones d'exportation.
- Les outils suivants **Rectangle**(Touche R), **Line**(Touche L), **Arrow**(Touche Shift+L), **Ellipse**(Touche O), **Polygon** et **Star**, sont des outils de création de forme basique, et ont un comportement analogue à celle décrit dans Illustrator.
- L'**outil Pen** (Touche P) permet la création d'objets vectoriels via la création de points d'ancrage. Son fonctionnement est aussi analogue à la Plume d'Illustrator. L'**outil Pencil** (Touche Shift+P) permet du dessin libre sur la zone de travail.
- L'**outil Text** (Touche T) vous permettra de créer et d'éditer une zone de texte.
- L'**outil Hand Tool** (touche H) sert à déplacer l'espace de travail pour faire défiler l'écran.
- Enfin, l'**outil Commentaire** (touche C) est disponible à tous les niveaux d'utilisateurs, et dépose une bulle de commentaire sur une frame ou l'espace de travail



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)



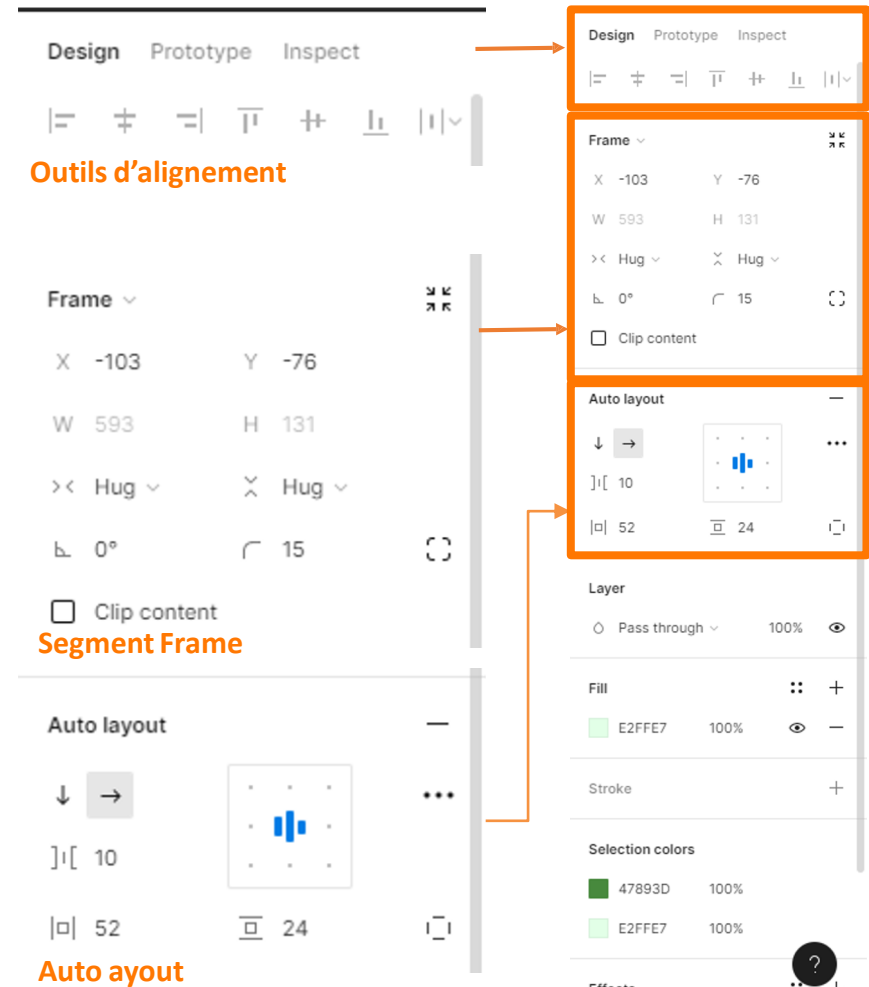
Colonne de droite : Onglet design (1/2)

Le premier segment correspond aux **outils d'alignement** analogue à Illustrator.

Le **segment frame** permet de paramétrer les tailles et positionnement internes et externes de l'élément sélectionné.

La case clip content permet de ne pas afficher les éléments sortant de la frame sélectionnée.

L'**auto layout** est un outil puissant permettant de positionner automatiquement les éléments internes d'une frame, selon des règles de margin et de padding dictées, correspondant à des propriétés CSS.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

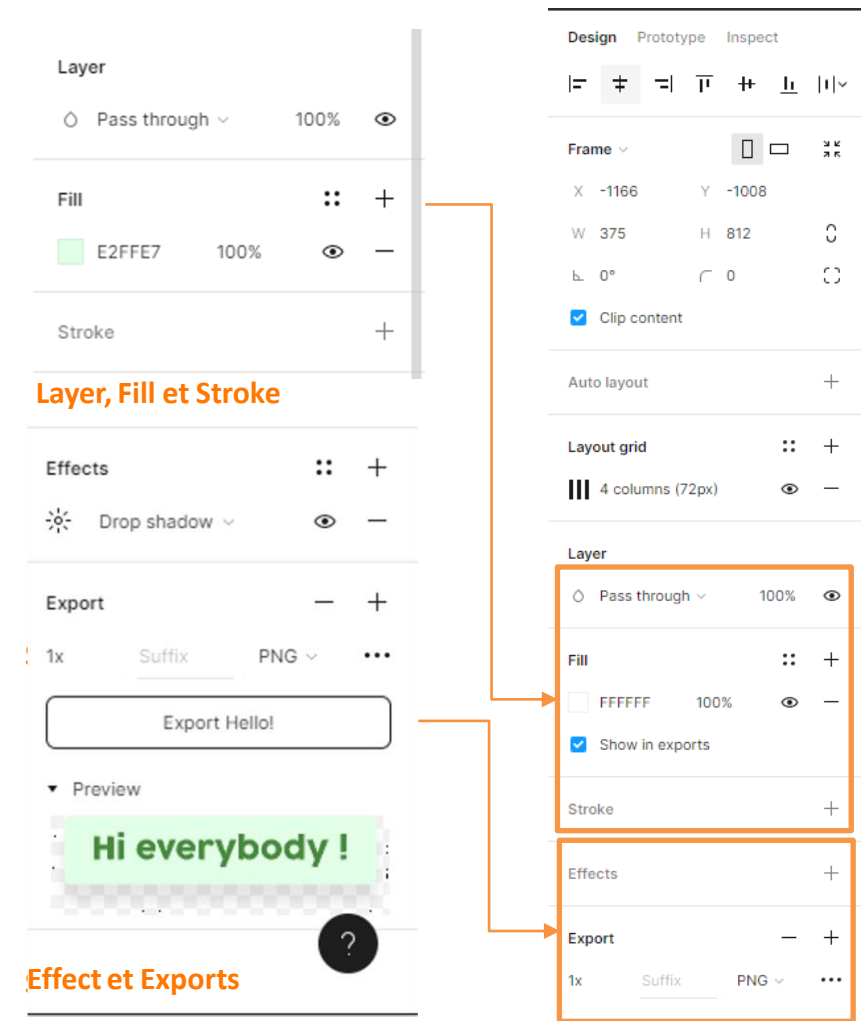
Colonne de droite : Onglet design (2/2)

Layer comprend les modes de fusion appliqués au calque sélectionné (voir la partie dédiée sur le cours photoshop).

Fill et stroke correspondent aux propriétés de remplissage et de contour de l'élément. On peut y choisir la couleur, le dégradé, etc.

Le **segment effects** permet d'ajouter une ou plusieurs ombres et effets de flou au calque sélectionné.

L'espace **export** permet la gestion de profils d'export, le choix des fichiers de sortie, et l'enregistrement de profils par défaut.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)



Onglet Prototype

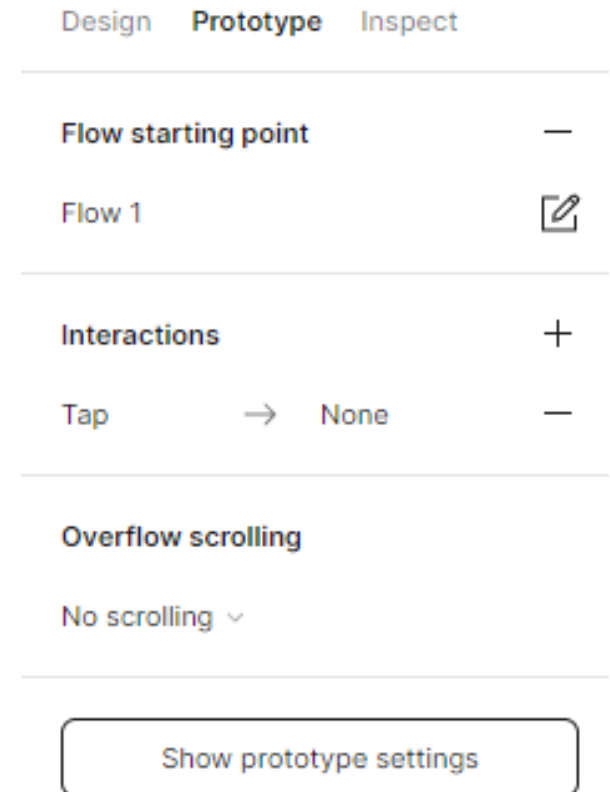
Cet onglet permet de gérer la mise en prototype des éléments maquetés.

Flow Starting Point permet de créer plusieurs workflows lançables et testables depuis un même plan de travail.

Le menu interactions va permettre de détailler les comportements de chaque élément et aider à l'enchaînement des frames.

L'Overflow scrolling permettra de gérer le comportement de la page en fonction de la surcharge d'informations.

Cet onglet sera particulièrement crucial dans la mise en place de prototypes interactif, et reposera sur l'application préalable de bonnes pratiques de création de composants et de maquettes.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)



Onglet Inspect

Le dernier onglet de la colonne droite est spécialement réservé aux développeurs.

Ils trouveront dans cette colonne tous les éléments nécessaires à la bonne reproduction des maquettes.

Figma génère, à partir des éléments créés, des éléments de code, notamment CSS.

Il est donc primordial d'avoir un minimum de connaissances en CSS, et être conscient des bonnes pratiques de design pour générer des CSS utilisables par les développeurs, et faire gagner du temps à toute une équipe de production.

Design Prototype **Inspect**

Mobile / PdV

Properties

Width	320px
Height	10941px
Top	-9796px
Left	25141px
Blend	Pass through

Colors CSS ▾

rgba(255, 255, 255, 1)

Code

CSS ▾

```
/* Mobile / PdV */  
  
position: relative;  
width: 320px;  
height: 10941px;  
overflow-y: scroll;  
  
background: #FFFFFF; 
```

Créer des maqueJes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)



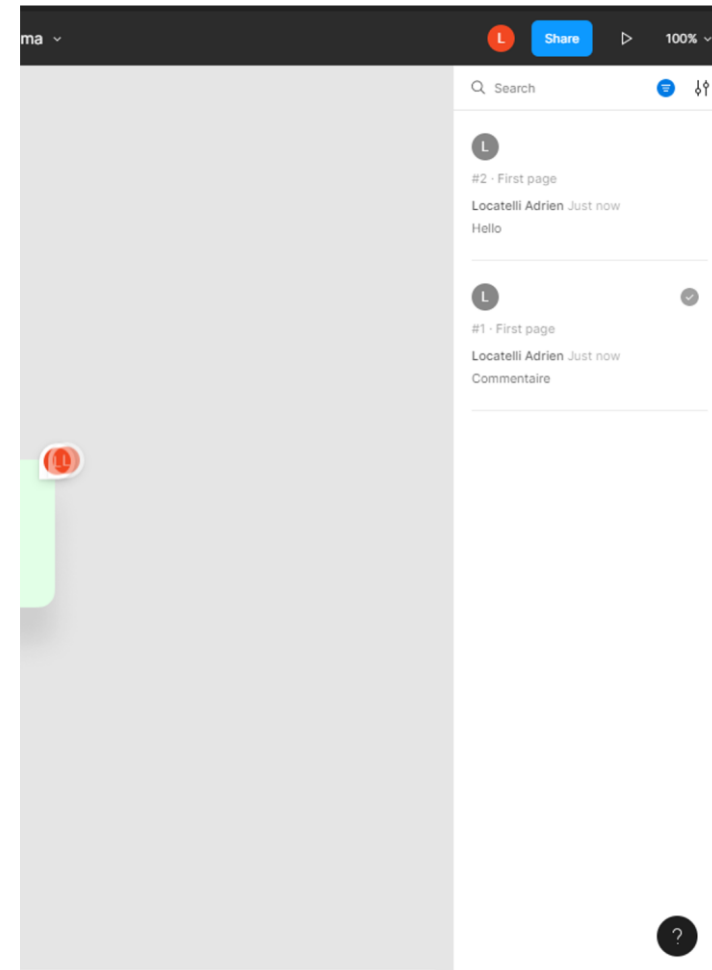
Colonne de droite : gestion des commentaires

Lorsque l'outil **Commentaire** (Touche C) est utilisé, le panneau de droite se change en panneau commentaires. Ce panneau permet de visualiser l'historique des commentaires déposés, leur réponse, et en cliquant sur chaque commentaire, se rendre directement à l'endroit où le commentaire a été déposé.

Un système de tri et de filtrage est à disposition pour faciliter la lecture.

Lorsque vous déposez un commentaire, les autres utilisateurs peuvent y répondre, et les administrateurs ont le droit de fermer un commentaire et ses réponses s'il est considéré comme résolu.

Les commentaires clôturés disparaissent alors de l'espace de travail, mais sont toujours disponibles en historique dans le panneau latéral.



01 - Créer des maquettes

Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)

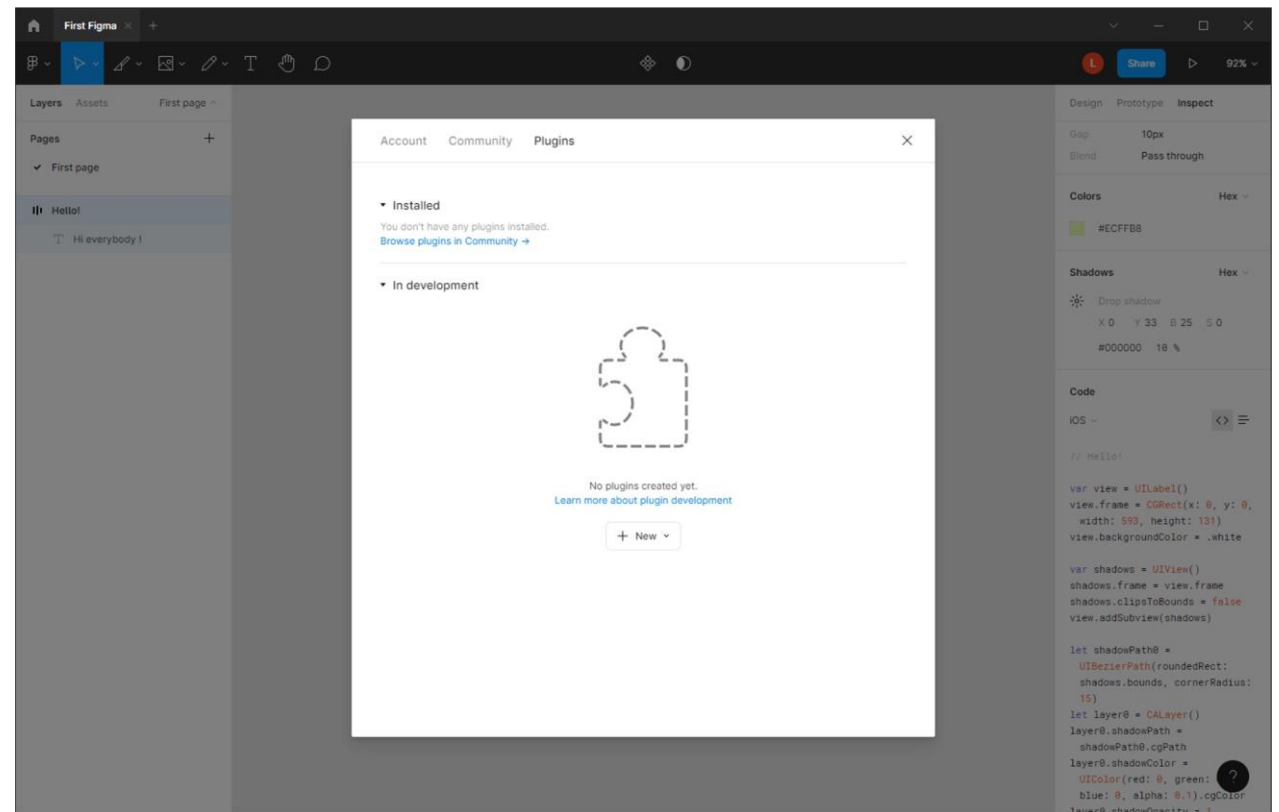
Ajouter des Plug-in

La gestion des Plug-in est accessible depuis le menu principal. Sous Plug-Ins > Manage Plugin

On pourra accéder à la liste des Plug-ins installés, et en importer depuis la base communautaire Figma, ou supprimer ceux superflus. L'ensemble des Plug-ins sera disponible dans le sous-menu Plug-Ins.

Quelques Plugins à installer :

- Stark : vérification de normes de lisibilité/accessibilité
- Lorem Ipsum : Remplissage automatique de texte
- Unsplash : Base d'images gratuites, utilisables
- Material design icons : banque d'icônes



Chapitre 1

Créer des maquettes

1. Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)
- 2. Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette**
3. Structuration des éléments à intégrer dans la maquette
4. Import des fichiers externes (icônes, polices, images)
5. Création des bibliothèques de composants
6. Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile



01 - Créer des maquettes

Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette

Cadrage du projet

Comprendre le projet est la première étape de la préparation. Il est primordial de connaître la cible et les spécificités du projet avant même d'ouvrir un logiciel de prototypage comme Figma.

Avant de produire des livrables, il est important de connaître certains éléments :

- Support(s) cible(s) du projet (web, mobile, smartwatch, devices spécifiques, systèmes d'exploitation spécifiques)
- Population ciblée (on ne concevra pas de la même façon pour des enfants que pour des personnes âgées)
- Fonctionnalités à implémenter
- Wireframes complets
- Comportements prévus
- Liste des composants à préparer



Photo libre de droit prise sur [Unsplash](https://www.unsplash.com)

01 - Créer des maquettes

Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette

Choix des tailles de frames (plans) et de grille à utiliser

De la connaissance des utilisateurs vient la sélection des tailles de fenêtre.

On ne concevra pas de la même façon pour mobile et pour desktop.

Comme nous l'avons vu dans la première partie

Quelques tailles en largeur communes à prévoir dans son interfaçage :

- 1440px : desktop
- 1920px : écran Full HD moyen
- 375px : Mobile (norme)
- 320px : Mobile (taille minimale)

Grille de pixel

Au delà de la grille de mise en page, il est important de garder les mêmes espacements entre tous les éléments d'une conception. On espacera en général nos éléments en suivant un système de multiples de 4 pixels (4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, etc...).

Suivre cette règle des multiples permettra de garder une uniformité dans les éléments, et une échelle régulière.



Photo libre de droit prise sur [Unsplash](https://unsplash.com)

01 - Créer des maquettes

Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette

Définition des éléments UI nécessaires à la réalisation de la maquette

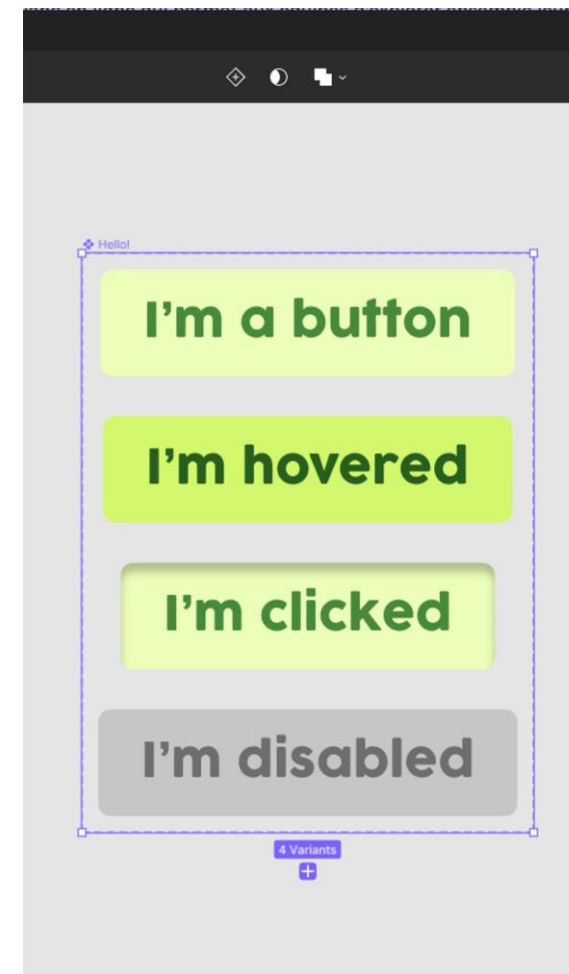
Un fois les wireframes et la conception fonctionnelle achevée, il est simple de définir une liste de composants nécessaires à l'élaboration d'un projet.

Cette liste va nous permettre d'élaborer plus simplement un UI Kit dédié, et donc faciliter par la suite la conception de maquettes.

Par exemple :

- Liste des couleurs et typographies à utiliser
- Types de textes (H1, H2, H3, H4, Card title, texte de bouton, etc.)
- Boutons
- Champs de saisie/déroulants
- Cartes
- Icones/boutons d'icône
- etc

Pour chaque élément, il faudra considérer des variations d'état, voire de thème (light/dark).



01 - Créer des maquettes

Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette



Répartition des pages

Deux options s'offrent à vous pour la construction de votre projet Figma :

- Utiliser un espace projet à bibliothèque commune pour installer votre UI Kit dans un projet à part
- Développer votre UI Kit dans un segment de pages

Dans les deux cas, structurer votre projet est essentiel pour maximiser la lisibilité.

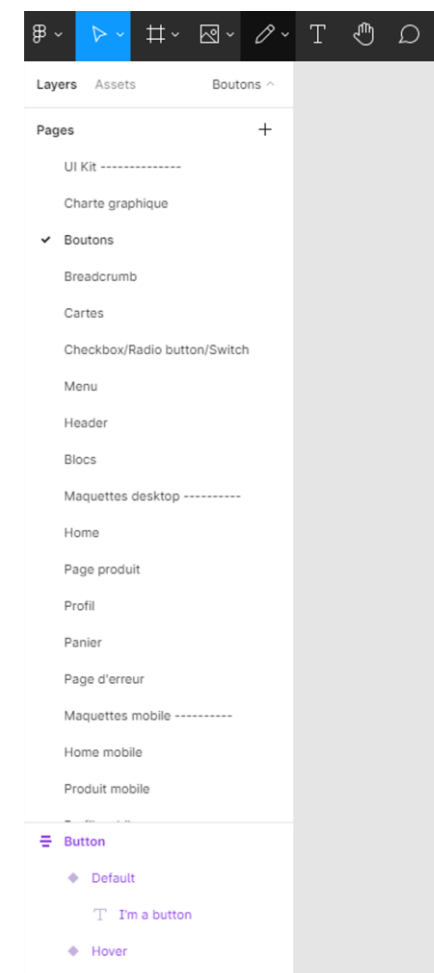
N'hésitez pas à utiliser des pages vides pour structurer la logique de votre projet.

Utilisez une page par type de composant, ou regroupez vos composants en frames titrées, afin d'améliorer la lisibilité.

Séparez l'UI Kit du segment desktop, du segment mobile, et ainsi de suite.

N'hésitez pas non plus à utiliser une page par gamme de workflow.

Nommer vos calques et frames est capital pour la clarté de votre projet. N'hésitez pas à utiliser aussi des titres volants pour souligner les groupes principaux d'une page.



Chapitre 1

Créer des maquettes

1. Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)
2. Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette
- 3. Structuration des éléments à intégrer dans la maquette**
4. Import des fichiers externes (icônes, polices, images)
5. création des bibliothèques de composants
6. Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile



01 - Créer des maquettes

Structuration des éléments à intégrer dans la maquette

Préparer la grille de mise en page

Pour préparer l'espace de travail et aligner les éléments proprement, on utilisera une grille de mise en page.

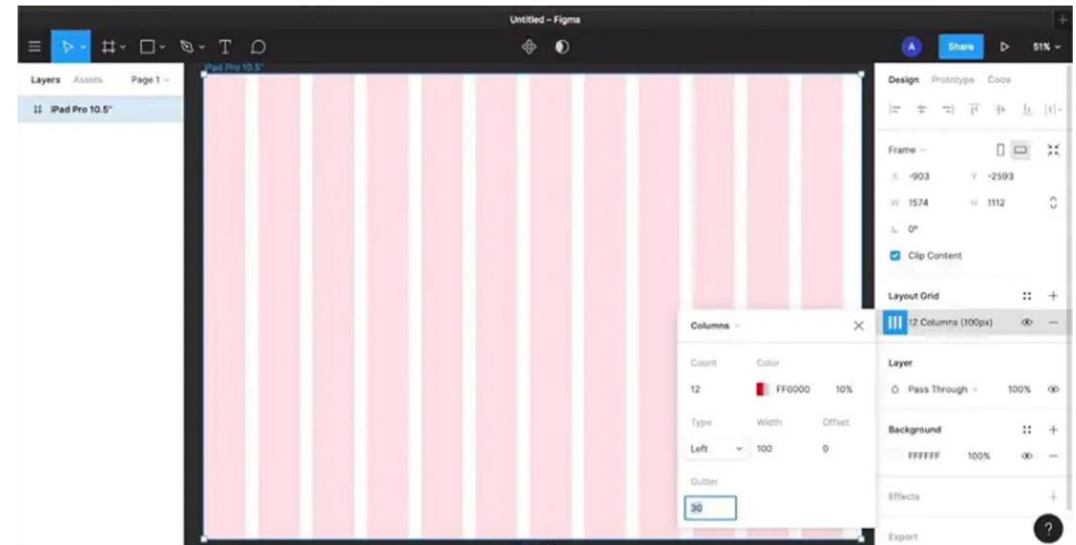
Celle-ci nous permettra d'architecturer les éléments mis en place.

Vous pourrez directement créer cette grille en sélectionnant votre frame de travail, et en activant l'option Layout Grid dans le panneau de droite.

On peut y paramétrer l'espacement, la taille des grilles, la largeur des colonnes, etc.

Ces grilles vont permettre de mieux visualiser l'espace disponible pour chaque élément de design et placer les éléments de composition.

De nombreux plug-in existent aussi pour charger des grilles prédéfinies.



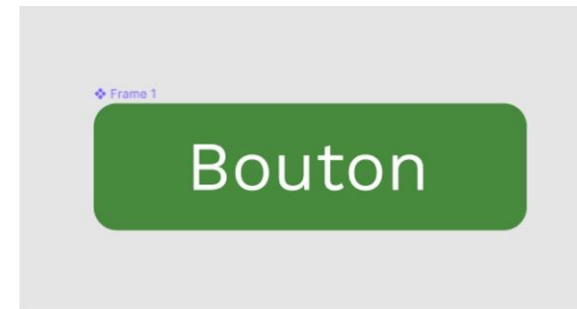
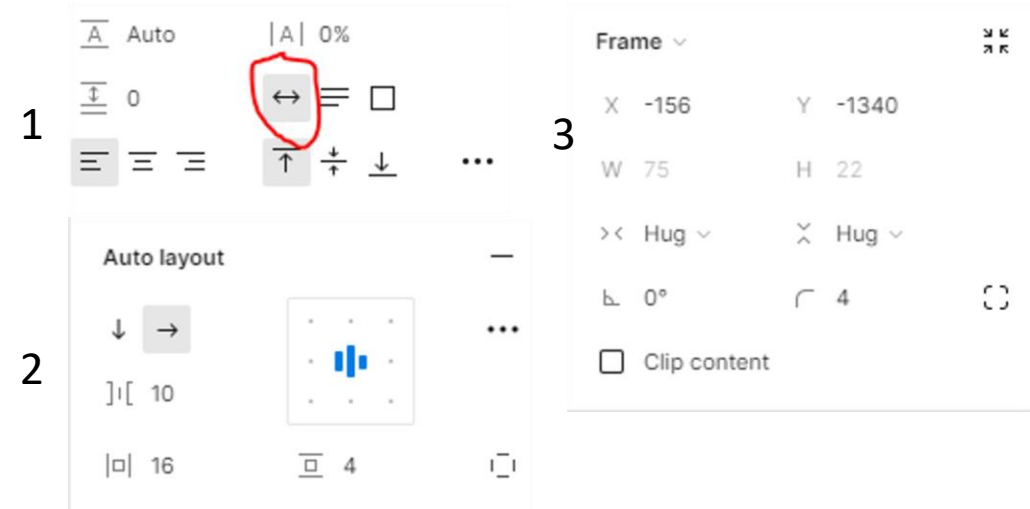
Créer des maquettes

Structuration des éléments à intégrer dans la maquette

Créer un bouton

Créer un bouton se fait en quelques étapes :

- Créez un texte simple, et assurez-vous que la propriété auto-width soit activée (1)
- Intégrez ce texte dans un groupe (Ctrl+G) et activez l'auto-layout (Shift+A), ceci va nous permettre de créer le fond du bouton.
- Ajoutez une couleur de fond via le menu Fill (ici #47ti93D)
- Paramétrez l'horizontal et le vertical padding dans la section auto-layout (ici 16px sur l'axe horizontal et 4px sur l'axe vertical), on choisit l'alignement en centré pour garder le texte au milieu du bouton. (2)
- On peut maintenant appliquer un contour à 4 pixels (3)
- On enregistre enfin ce bouton en tant que composant (Ctrl+Alt+K) pour créer par la suite des états de bouton en fonction des propriétés (cet aspect sera traité dans la suite du cours).



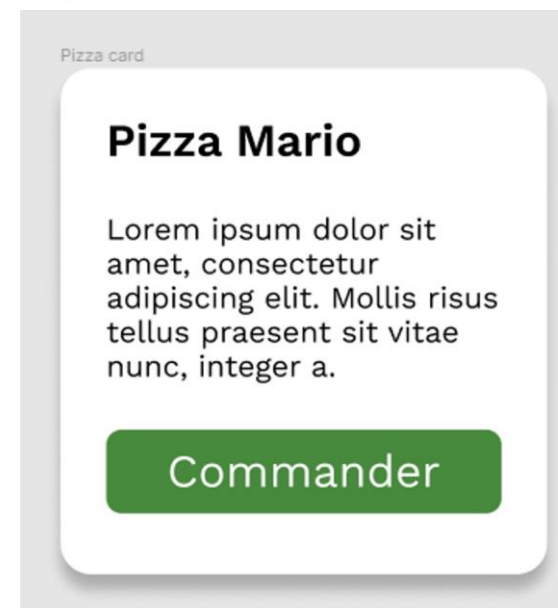
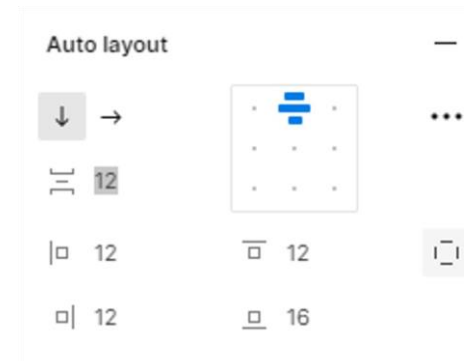
01 - Créer des maquettes

Structuration des éléments à intégrer dans la maquette

Créer une carte simple

Créer une carte (card) se fait en quelques étapes :

- Créez une première ligne de texte pour le titre (on a choisi ici la typographie Work Sans Semi Bold 12), et activez l'auto width
- Créez une deuxième ligne de texte (on a choisi ici la typographie Work Sans Regular 8), ajoutez quelques lignes de texte de remplissage, et activez l'auto height
- Copiez le bouton créé dans la slide précédente et modifier le texte à volonté
- Groupez les éléments en les sélectionnant, puis en appuyant sur Ctrl+G, et **activez l'autolayout** en appuyant sur shift +a, renommez la frame ainsi créée.
- Paramétrez la largeur de vos textes en " Fill Container"
- Paramétrez la largeur et la hauteur de votre frame en "Hug contents"
- Paramétrez les attributs visuels de votre frame : ici on a choisi un fond #FFFFFF
- L'autolayout de la frame sera configurée avec les affixes de droite
- On finit en ajoutant un arrondi de 8px à la frame, et une ombre portée via le panneau effects (on utilisera ici la configuration de base de l'ombre portée)



Chapitre 1

Créer des maquettes

1. Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)
2. Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette
3. Structuration des éléments à intégrer dans la maquette
- 4. Import des fichiers externes (icônes, polices, images)**
5. Création des bibliothèques de composants
6. Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile



01 - Créer des maquettes

Import des fichiers externes (icônes, polices, images)



Installation des typographies

Deux moyens existent pour installer des typographies sur Figma. La première est l'installation en direct sur la machine. Figma en version navigateur récupère les polices systèmes pour les utiliser dans les maquettes.

Pour les versions iOS et Windows, il sera demandé d'ajouter un installer fourni par figma.

La deuxième est valable pour les équipes et les organisations : il faudra aller dans les paramètres de l'équipe pour gérer les typographies partagées.

Resources

Libraries **Shared fonts** Approved plugins

Font ↑

Apercu Regular

001.001

Apercu Bold

001.001

Apercu Mono Regular

001.001

Inter Regular

001.001

Inter Medium

001.001

Inter Semi Bold

001.001

Inter Bold

001.001

Inter Black

001.001

01 - Créer des maquettes

Import des fichiers externes (icônes, polices, images)

Import d'icônes

Plusieurs solutions sont disponibles pour l'import d'icônes :

- Premièrement, on peut, sur Figma, importer des images vectorielles en format SVG.
Ceci implique donc la possibilité de créer ses icônes depuis Illustrator, par exemple, puis de les importer via un simple drag and drop sur le plan de travail. Il sera ensuite possible de les intégrer dans les bibliothèques et les utiliser comme des composants classiques.
- Deuxièmement, l'usage de **polices d'écriture** spécialisées dans l'icône. Des librairies construites comme des polices existent, et l'une des plus célèbres est Font Awesome. Cette solution a l'avantage d'être facilement installable, et de ne demander que peu d'effort de configuration. L'icône sera, par contre, gérée comme un texte, et en aura les propriétés.
- Troisièmement, la Community Figma offre la possibilité d'importer des bibliothèques d'icônes (et autres composants) créées par d'autres utilisateurs.
- Enfin, Figma reposant sur un système de création vectorielle, il est aussi possible de créer dans figma un pack d'icônes.



01 - Créer des maquettes

Import des fichiers externes (icônes, polices, images)



Import d'images

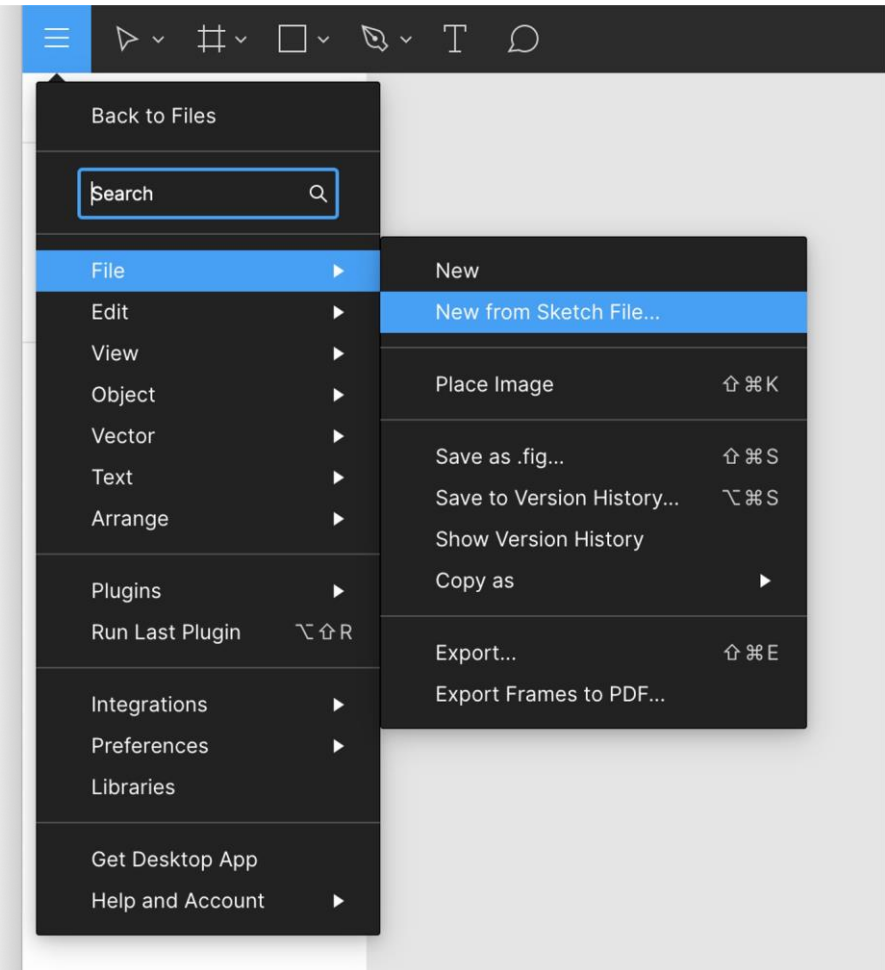
Plusieurs moyens sont à disposition sur Figma pour importer des images : Tout d'abord depuis le menu **File > Place Image** (Touches Ctrl + Shift + K), un browser va s'ouvrir, et l'image choisie sera importée en taille originale sur l'espace de travail, cet outil est aussi disponible en sous outil dans le menu de formes.

Une image peut aussi être importée directement via un Copier/Coller ou un Drag and drop sur l'espace de travail. Le comportement sera aussi le même : import direct en taille réelle dans le plan de travail.

Des images peuvent aussi être importées via le paramétrage du background d'un item.

Tout comme toute autre forme de fichier, les images peuvent aussi être importées depuis des bibliothèques Figma connectées.

Attention : l'import de fichier vectoriel (notamment les SVG générés par Illustrator) doivent être préparés avec soin. Un mauvais traitement des calques peut créer des erreurs de comportement du SVG.



Chapitre 1

Créer des maquettes

1. Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)
2. Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette
3. Structuration des éléments à intégrer dans la maquette
4. Import des fichiers externes (icônes, polices, images)
- 5. Création des bibliothèques de composants**
6. Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile



01 - Créer des maquettes

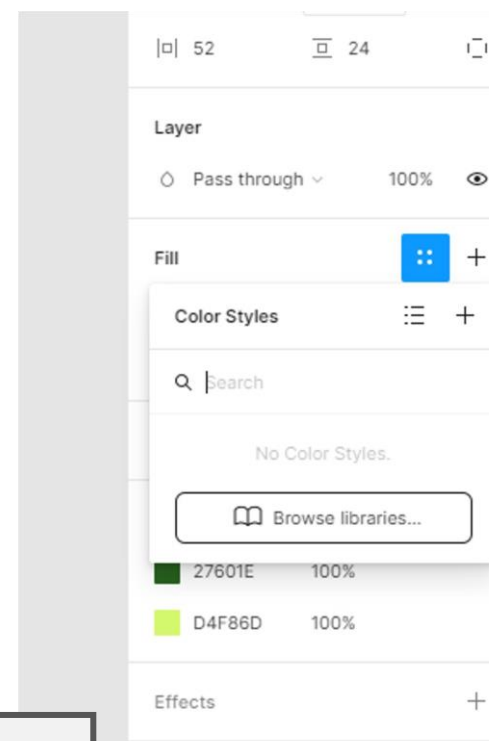
Création des bibliothèques de composants



Ajouter un style à la bibliothèque

Lorsque vous paramétrez les propriétés d'un élément (couleur, contour, effets, etc...), vous pouvez choisir d'enregistrer cette propriété dans la bibliothèque.

Pour cela : appuyez sur le bouton **"Style"** à côté du titre (bouton à 4 ronds). Vous y accédez au panneau des styles. Dans ce panneau, vous pourrez choisir d'appliquer un des styles enregistré à l'élément en cours d'édition, ou de sauvegarder le style en cours dans la bibliothèque via le bouton +. Vous pourrez alors nommer la propriété.



Astuce

Vous pourrez trier vos propriétés en créant des dossiers dans le menu Asset (clic droit, create folder), ou en entrant dans le nom "nomdedossier/" ceci générera automatiquement un dossier, ou importera la propriété dans le dossier lié.

01 - Créer des maquettes

Création des bibliothèques de composants



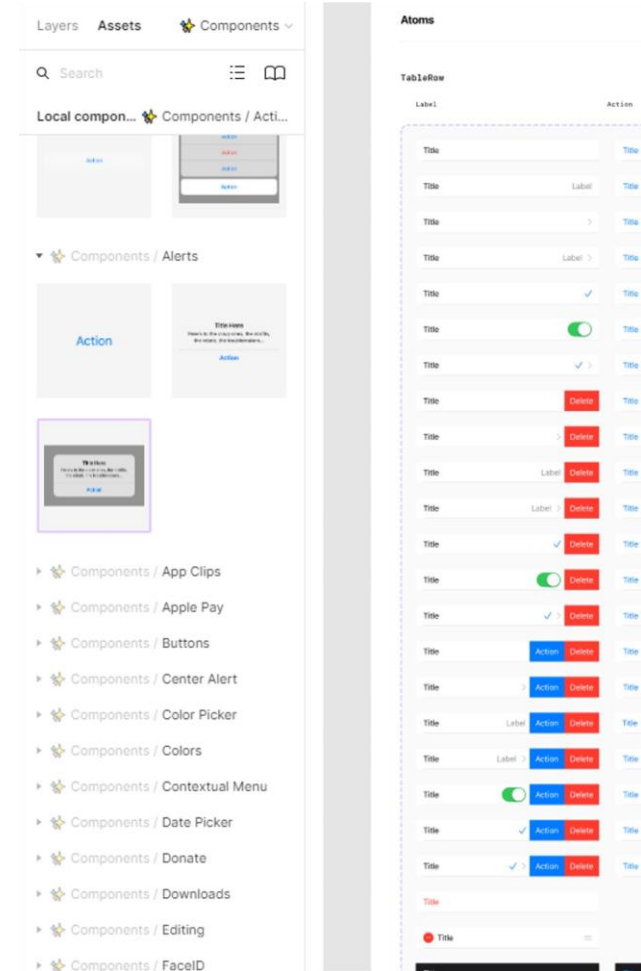
Principe de composants

Les **composants** sont des éléments de designs sauvegardés dans les “Assets” du projet. L’avantage principal du composant est l’héritage des propriétés du composant original.

Un composant enfant peut subir des modifications sans affecter ses autres copies, mais une altération du composant parent affecte tous les autres enfants.

L’usage des composants permet d’uniformiser un design, et de répercuter rapidement des modifications sur l’intégralité du projet.

Les composants peuvent être locaux, enregistrés uniquement dans le projet en cours. Ces composants peuvent être exportés dans des environnements d’équipes, et ainsi importés dans d’autres projets.



01 - Créer des maquettes

Création des bibliothèques de composants

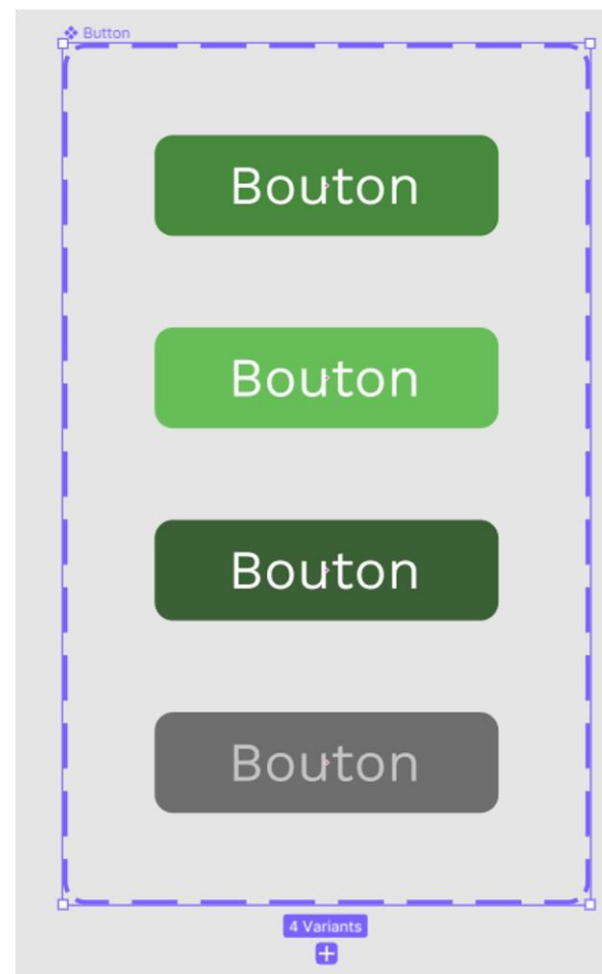
Créer des propriétés de composants

En effectuant un clic droit sur un composant et choisissant le chemin **Main component** > **add a variant**, vous allez pouvoir générer des variant du composant original.

Effectuez les modifications visuelles souhaitées, sur le variant créé. Dans le panneau latéral, sous le menu 'properties', vous pourrez définir le type de variations que vous avez appliqué au variant. Ainsi quand vous réimporterez ce composant, vous pourrez choisir le type de variant à importer dans le menu latéral, ou appliquer des animations contextuelles lors du prototypage.

Par exemple, sur le bouton en illustration, nous avons 4 statuts pour le même bouton : normal, au survol, au clic, et désactivé. Les comportements au clic et au survol pourront être préparés dans l'onglet prototype, afin d'uniformiser le comportement dans tout le maquettage.

Documenter les propriétés de composants permet de faciliter l'animation du prototypage et le développement.



Chapitre 1

Créer des maquettes

1. Découverte d'un logiciel de design d'interface (Figma)
2. Préparation de l'environnement de travail nécessaire à la création de la maquette
3. Structuration des éléments à intégrer dans la maquette
4. Import des fichiers externes (icônes, polices, images)
5. Création des bibliothèques de composants
6. **Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile**



01 - Créer des maquettes

Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile

Le design responsive

Le responsive design est une méthode de design visant à rendre la conception d'une interface adaptable et adaptée à un maximum de formes d'écrans.

Pour arriver à cet objectif, il faut par exemple décomposer les écrans en sous modules organisables en fonction de la largeur d'écran disponible, ou encore faire varier la taille des composants d'un design en fonction de la largeur.

Ces principes, si mis en place depuis la phase de design, seront plus facilement répercutables dans les phases de développement du projet.

Grâce aux flexbox et aux Media Queries, et aux grilles fluides intégrés dans les codes CSS, il est beaucoup plus facile de développer des pages responsives, et les dernières mises à jour de Figma rapprochent le design d'interface de ces propriétés front-end.

Il est donc important dans les méthodes actuelles de mettre un point d'honneur à designer des composants et pages adaptatives et responsives.



01 - Créer des maquettes

Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile



Importance de l'auto-layout : Contenant flexible

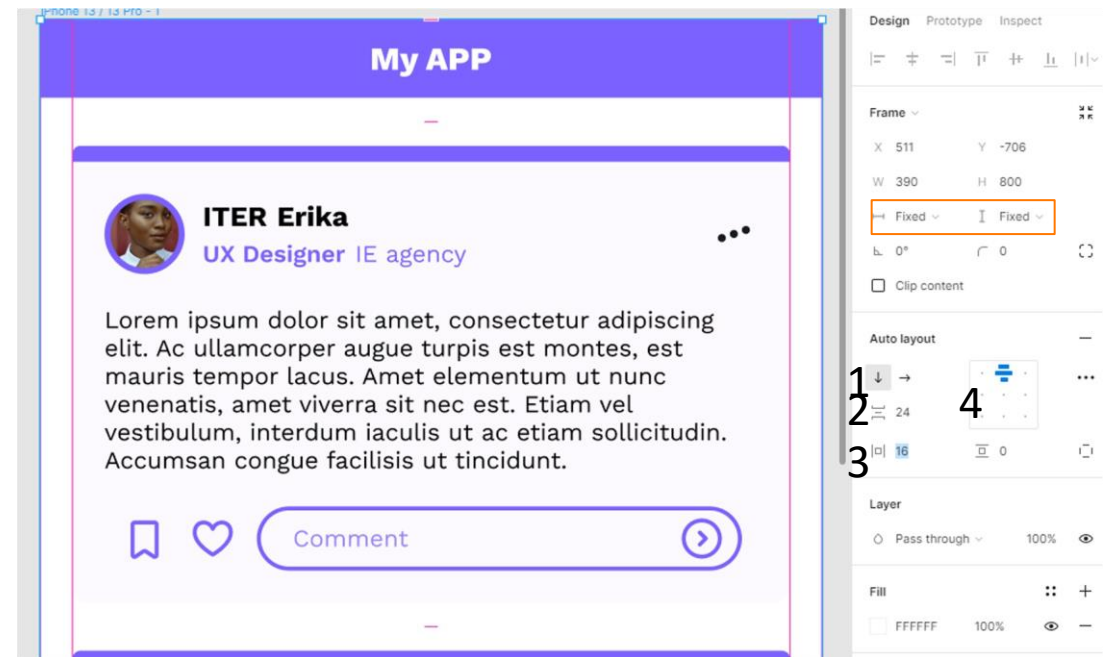
Pour créer des composants facilement adaptatifs, la **fonction autolayout** est tout à fait désignée pour composer des éléments extensibles et réutilisables. L'Autolayout est une propriété qui s'affecte à des formes et des frames via la commande Shift+A.

On peut se rapprocher pour une frame en autolayout du comportement d'un bloc div flex en CSS.

Sur l'exemple ci-contre les propriétés de frame "Fixed" correspondent à la taille de l'écran. L'affixe fixed signifie que la taille est immuable.

Dans la propriété autolayout, on définit comment seront organisés les éléments internes. Ici dans l'ordre :

- 1 sens de déroulement des contenus (horizontal ou vertical)
- 2 Espacement des contenus
- 3 paddings verticaux et horizontaux.



01 - Créer des maquettes

Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile

Contenus flexibles

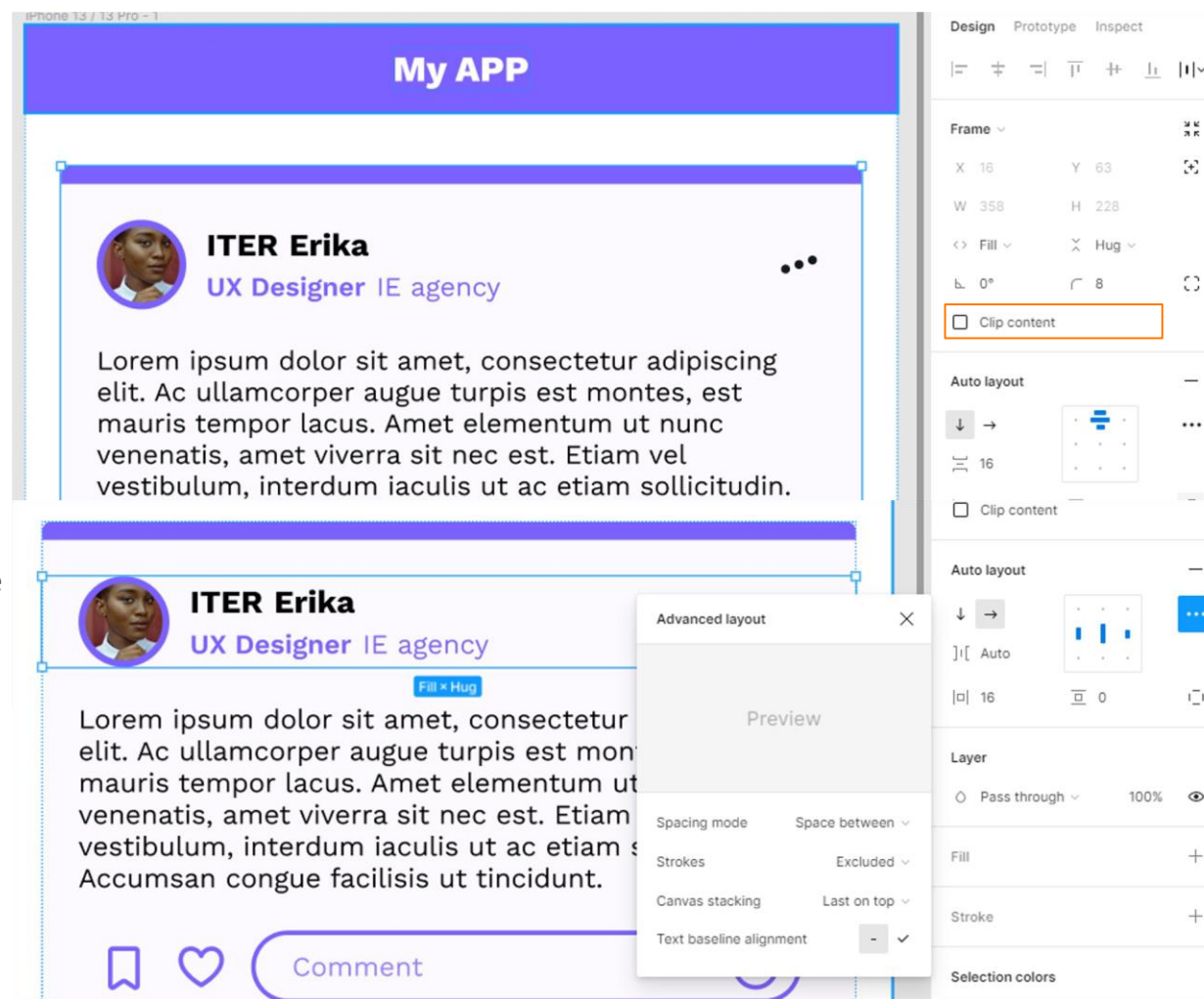
Ici nous visualisons un composant flexible : le bloc de post.

Dans les paramètres de frames, nous avons 2 nouveaux états :

- Fill container : ici la largeur de l'élément va s'adapter à l'espace disponible offert par le contenant (ici la largeur du contenant moins son padding).
- Hug contents : ici, la hauteur de l'élément s'adapte à ses contenus (texte, barre de réaction, ligne de profil...) et à son padding interne.

Sur le deuxième screen, nous pouvons voir un autre type de layout : le space between.

Ce format va séparer les éléments et leur permettre de prendre un maximum de place dans le conteneur. C'est pour cela que le profil et le bouton de menu sont situés de chaque côté de la boîte.

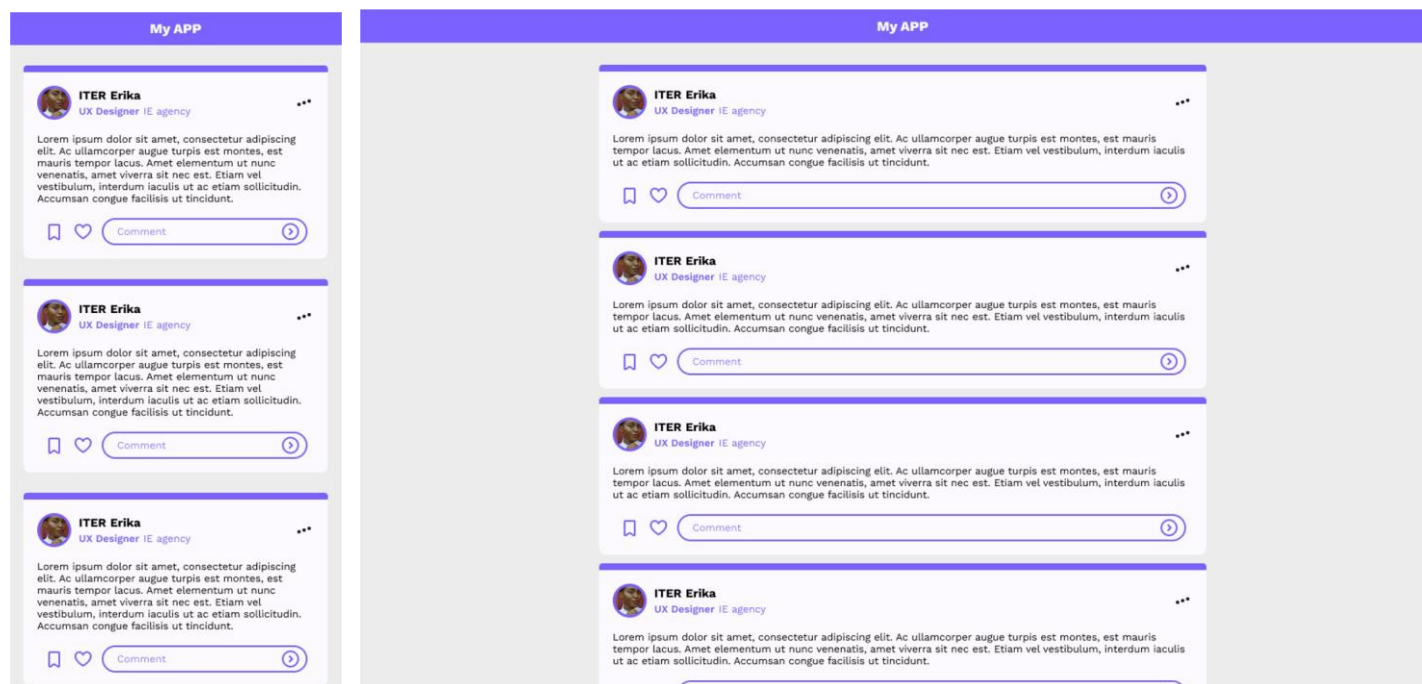


01 - Créer des maquettes

Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile

Résultat de l'auto-layout sur 2 formats d'écran

Sur les deux écrans ci-dessous de taille différentes, le composant de post est exactement le même. La valeur "fill container" permet d'étirer l'élément et de l'adapter au conteneur. La valeur "hug content" permet de contracter chaque élément pour l'adapter au conteneur également.



01 - Créer des maquettes

Variantes de maquettes selon les supports desktop ou mobile

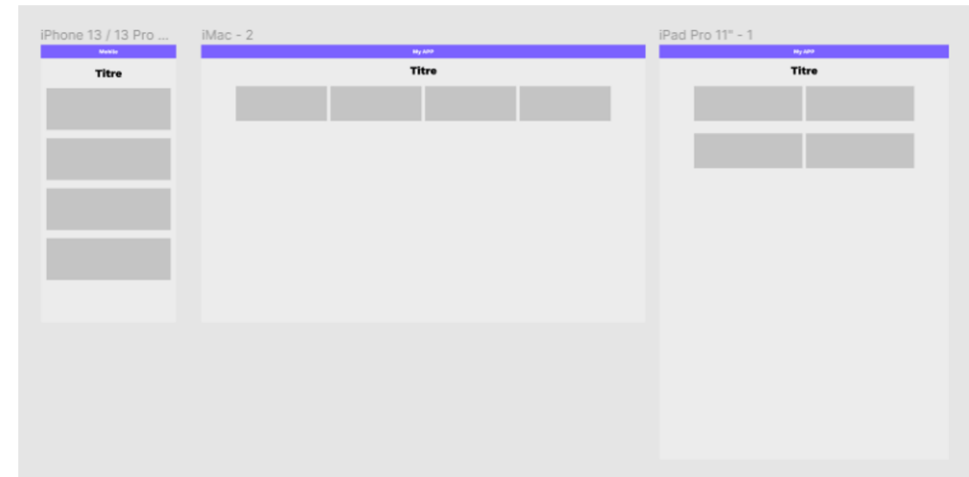


Finaliser l'adaptabilité des écrans

Grâce à ces éléments adaptatifs, on peut rapidement créer des dispositions dynamiques en révisant la disposition en colonne selon les affichages. Par exemple, une section à 4 éléments horizontaux peut devenir une section verticale au passage en mobile, ou une section de 2 éléments sur deux lignes en mode tablette.

Certains éléments sont aussi à prendre en compte :

- Les **actions rapides** (panier, publication, etc) doivent être disposées différemment, via des boutons volants par exemple.
- Les menus doivent être aussi adaptés : un menu desktop classique en haut de page deviendra potentiellement un **menu hamburger**, ou un menu en bas d'écran, afin de faciliter la navigation sur les devices plus restreints.
- La multiplicité des colonnes sur le format desktop sera aussi problématique. Dans le cadre d'un layout de type annonces publicitaires latérales, on pourra par exemple transformer ces blocs en espaces publicitaire dans la colonne principale, faute de place sur les affichages étroits.





Chapitre 2

Prototyper des maquettes

Ce que vous allez apprendre dans ce chapitre :

- Relier des maquettes entre-elle pour en faire une prototype
- Vous définirez différent états de vos composants pour qu'ils agissent toujours de la même manière.
- Vous verrez comment réaliser une animation dans votre prototype.



9 heures

Chapitre 2

Prototyper des maquettes

1. **Création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette**
2. Automatisation des éléments cliquables sur le prototype de la maquette
3. Gestion des éléments d'animation du prototype



02 - Prototyper des maquettes

Création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette

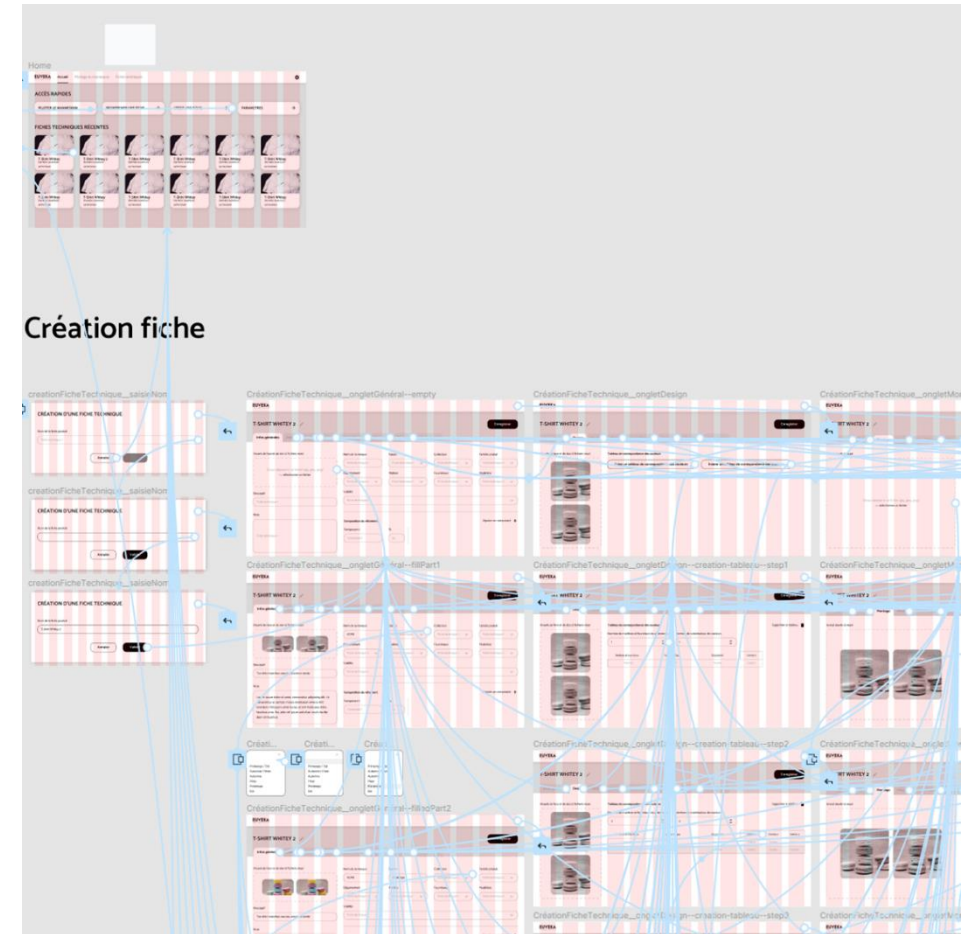
Préalables à la mise en lien des maquettes

Avant de mettre en lien vos maquettes, assurez-vous d'avoir préparé vos schémas interactionnels sur vos wireframes.

Conseil : Si vous n'avez pas prévu vos interactions, schématisez simplement les interactions entre les pages via FigJam (1 étiquette = 1 page, et créez des liens). L'objectif est d'avoir une vue globale de votre projet pour ne rien oublier lors du maquetage.

Afin de gagner du temps dans vos productions, il est important de paramétrer avant tout, au maximum les interactions générales incluses dans vos composants. Par exemple : paramétrer les actions de navigation sur votre composant menu répercute ces comportements sur TOUTES ses instances, et vous fera donc gagner du temps sur le prototypage global de vos maquettes.

Ne créez pas de pages dédiées à l'affichage de fenêtres pop-in. Une option existe pour afficher des frames en premier plan sur les interactions. Ceci vous fera gagner en espace, et en quantité de pages paramétrées.



Capture d'écran des interactions sur le wireframe

02 - Prototyper des maquettes

Création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette

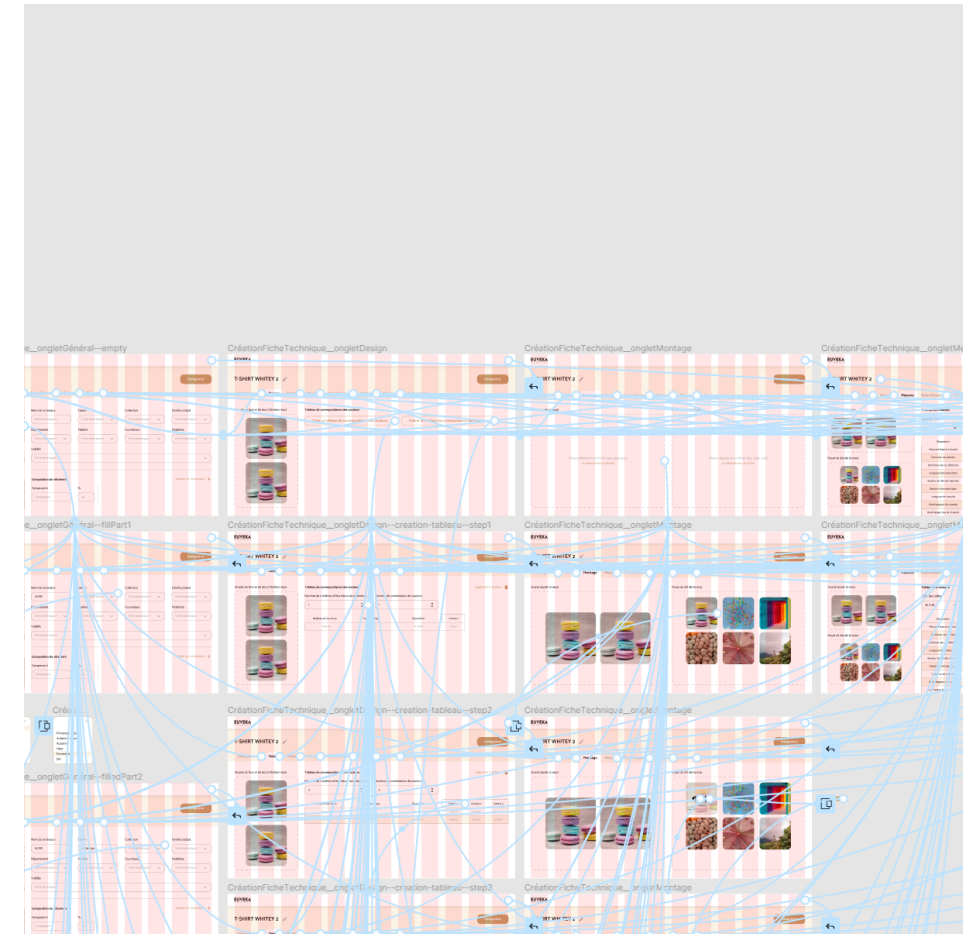
Préalables à la mise en lien des maquettes

Avant de mettre en lien vos maquettes, assurez-vous d'avoir préparé vos schémas interactionnels sur vos wireframes.

Conseil : Si vous n'avez pas prévu vos interactions, schématisez simplement les interactions entre les pages via FigJam (1 étiquette = 1 page, et créez des liens). L'objectif est d'avoir une vue globale de votre projet pour ne rien oublier lors du maquetage.

Afin de gagner du temps dans vos productions, il est important de paramétrer avant tout, au maximum les interactions générales incluses dans vos composants. Par exemple : paramétrer les actions de navigation sur votre composant menu répercute ces comportements sur toutes ses instances, et vous fera donc gagner du temps sur le prototypage global de vos maquettes.

Ne créez pas de pages dédiées à l'affichage de fenêtres pop-in. Une option existe pour afficher des **frames en premier plan** sur les **interactions**. Ceci vous fera gagner en espace, et en quantité de pages paramétrées.



Capture d'écran des interactions sur la maquette

02 - Prototyper des maquettes

Création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette

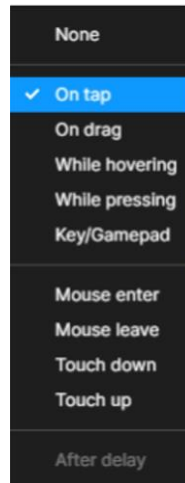
Volet Prototype

Pour lancer une visualisation de prototype, utilisez le bouton "Play" en haut à droite de l'écran.

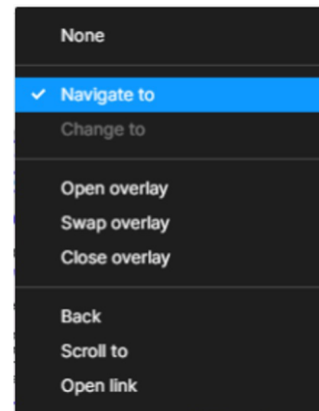
Lorsque vous sélectionnez une frame, vous pouvez la définir comme un point de départ de prototype dans la section "Flow Starting point". Vous pourrez ainsi, dans la visualisation des prototypes, lancer directement un flow depuis cette frame.

Ajouter une interaction ouvrira le menu Interaction details. Vous devrez configurer différents paramètres :

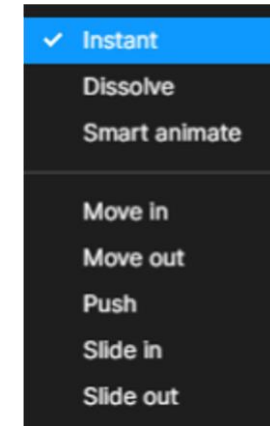
Un trigger d'action :
Ceci définit l'élément déclencheur de l'action : au clic, au passage de la souris, après un délai, etc.



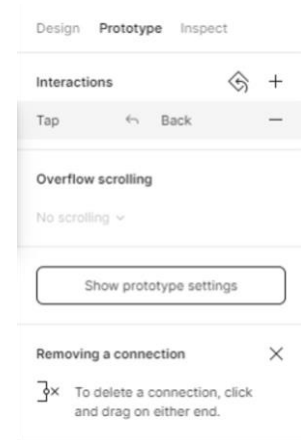
Une action déclenchée :
Changement de frame, affichage d'une frame en premier plan, retour, scroll, etc.



Une animation et ses paramètres : type d'animation, durée, délai, etc.



Note : La fonction Smart Animate permet de générer des animations automatiques en fonction du positionnement, de l'opacité, des couleurs, etc... Ces éléments sont comparés sur les états avant et après, afin de déterminer l'animation générée. Il est donc important de bien conserver les nomenclatures de calques entre les états.



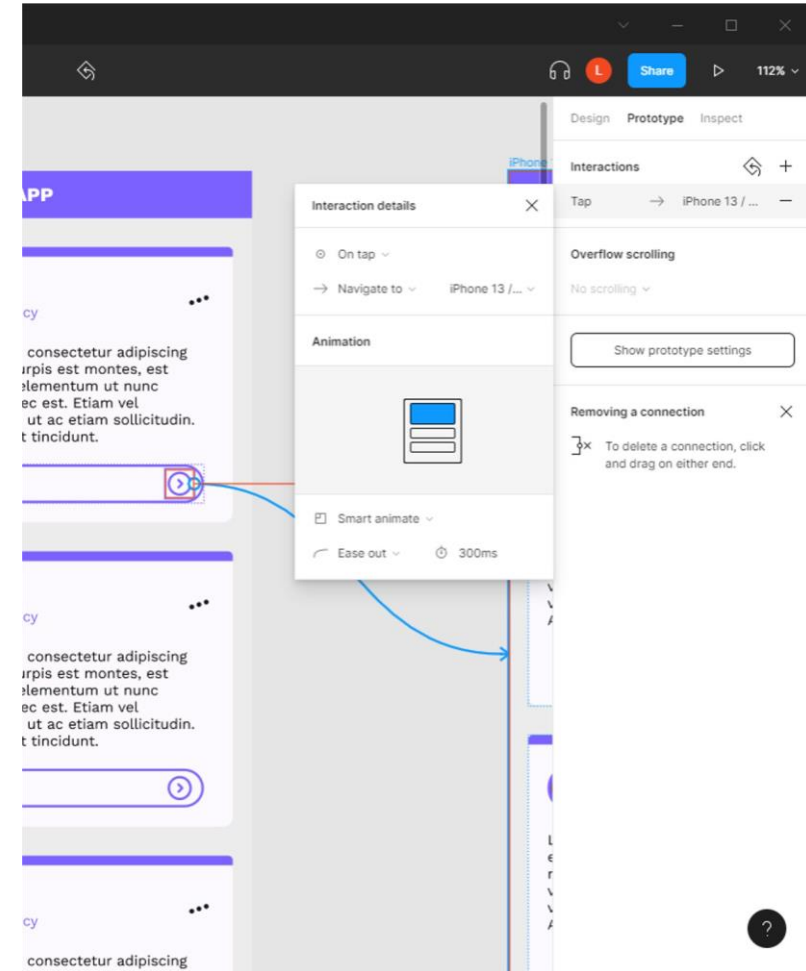
02 - Prototyper des maquettes

Création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette

Lier rapidement les maquettes entre elles

Pour relier rapidement deux maquettes entre elles :

- Passez en mode prototype
- Sélectionnez le déclencheur de la transition (bouton, bloc, etc)
- Un cercle bleu s'affiche à droite de l'élément sélectionné
- Appuyez dessus et tirez le lien créé jusqu'à la frame d'arrivée
- Une interaction automatique de type **On tap + Navigate to** est créée
- Vous pouvez à présent personnaliser cette interaction



Chapitre 2

Prototyper des maquettes

1. création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette
2. **Automatisation des éléments cliquables sur le prototype de la maquette**
3. Gestion des éléments d'animation du prototype



02 - Prototyper des maquettes

Automatisation des éléments cliquables sur le prototype de la maquette

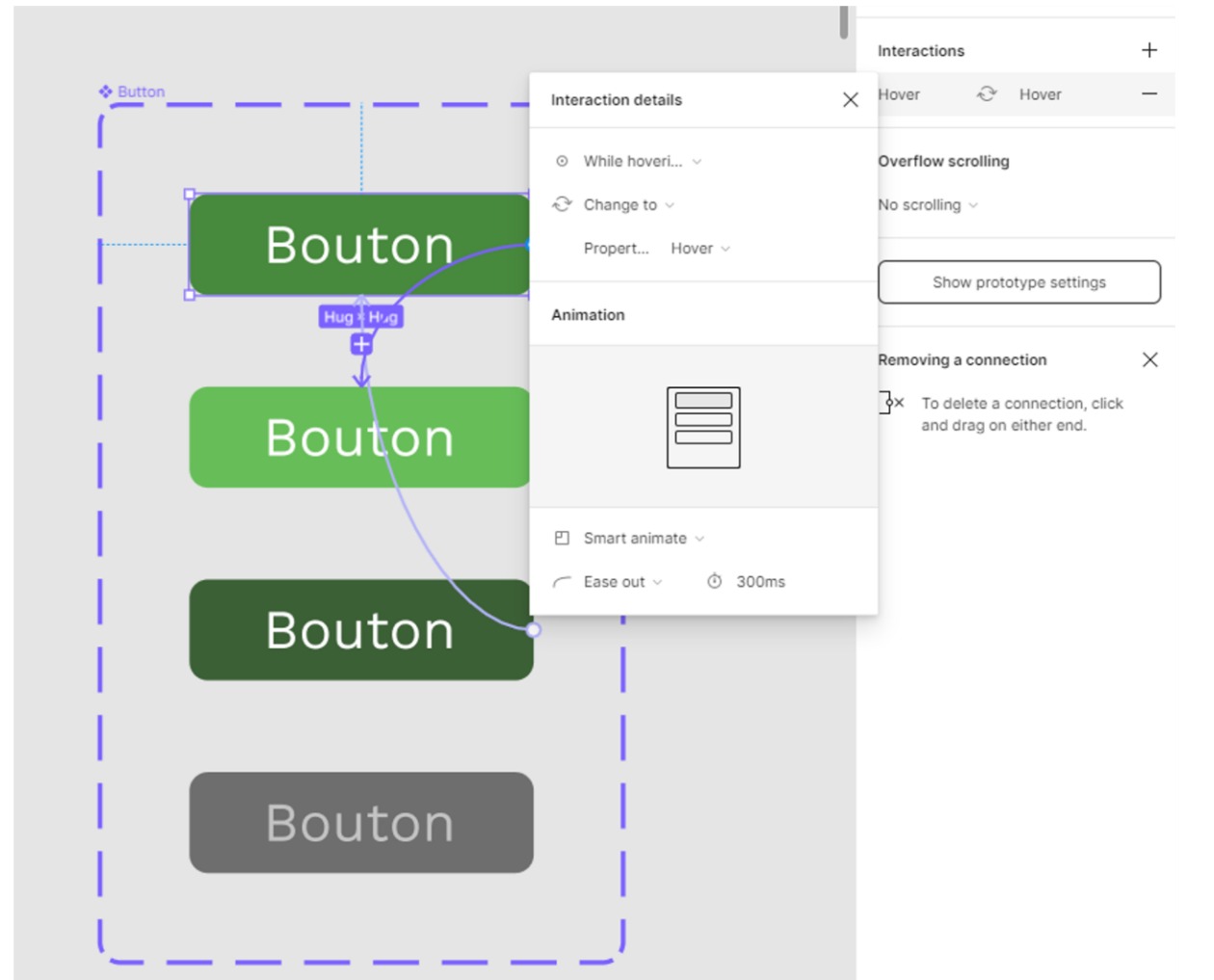
Programmer les états d'un élément

Prenons l'exemple de notre bouton. Ses quatre variants représentent des états du bouton. Il est temps de les animer. L'option d'état nous permettra d'interchanger le composant entre ses différents variants.

On paramètrera les interactions suivantes :

- Au passage de la souris sur la version de base, on affichera la version hover.
- Au clic sur la version hover, on affichera la version clicked.
- Au clic sur la version clicked on reviendra sur la version de base.

Toutes ces micro-interactions seront répercutées par la suite sur l'intégralité des maquettes.



02 - Prototyper des maquettes

Automatisation des éléments cliquables sur le prototype de la maquette



Afficher des éléments en overlay

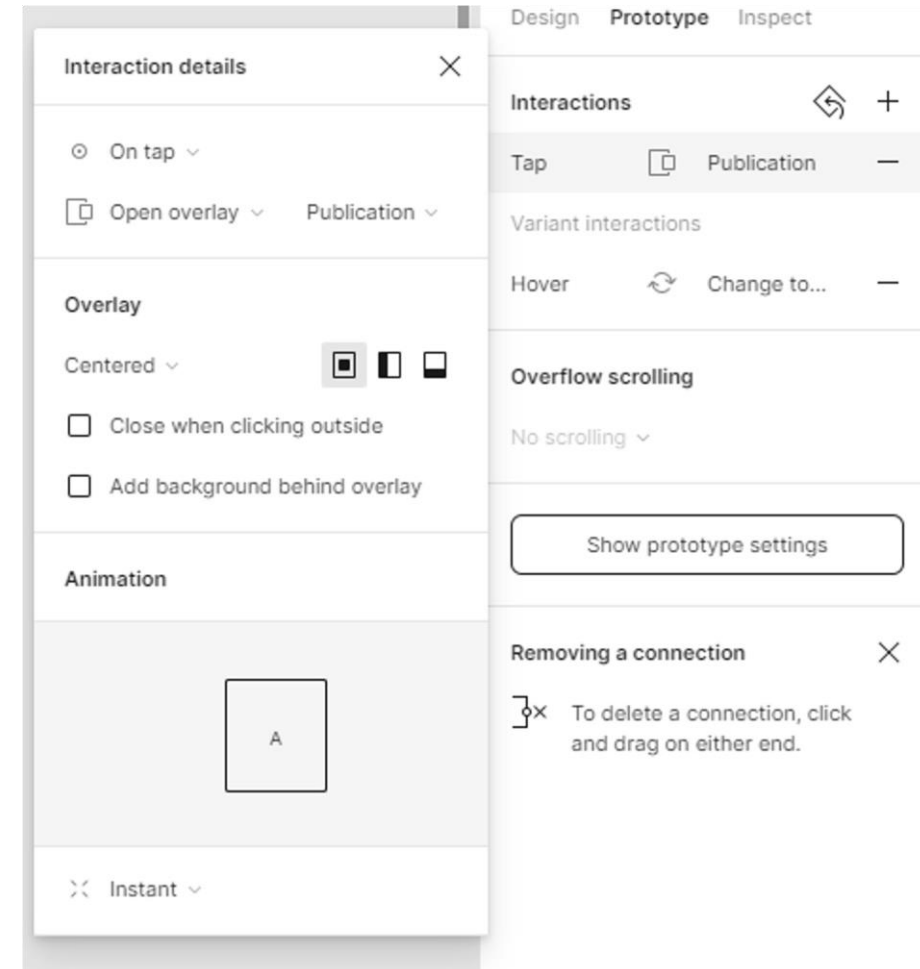
L'interaction **“Open overlay”** permet d'afficher une frame existante par dessus la frame active dans le prototype.

Deux variantes existent :

- Swap Overlay : change la frame affichée en premier plan, particulièrement utile dans des cas d'enchaînement de pop-up
- Close overlay : ferme l'affichage en premier plan

Vous pouvez choisir le positionnement précis de la frame via le menu déroulant Overlay, ainsi que le comportement interactionnel et visuel vis à vis des éléments d'arrière plan.

Les éléments en Overlay sont particulièrement utiles pour mettre en place des processus de premier plan comme des pop-up publicitaires, des espaces de connexion, des messages d'erreur, l'affichage de menu flottants...



Chapitre 2

Prototyper des maquettes

1. création des liens entre les maquettes permettant l'élaboration de la maquette
2. Automatisation des éléments cliquables sur le prototype de la maquette
3. **Gestion des éléments d'animation du prototype**



02 - Prototyper des maquettes

Gestion des éléments d'animation du prototype

Créer un élément animé automatiquement

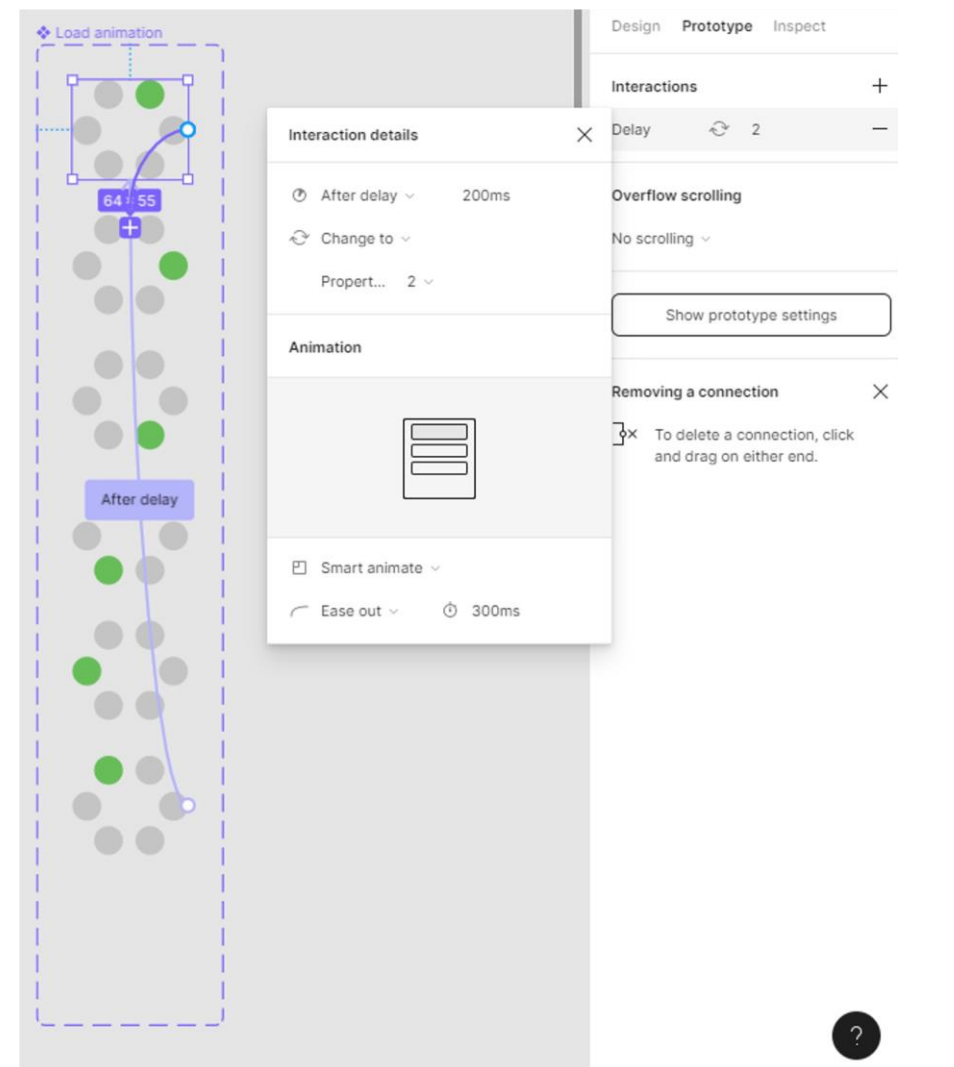
Parmi les animations d'éléments, on peut créer des affichages automatiques en paramétrant les triggers d'animation sur "Délai".

L'usage du Smart Animate, couplé à une nomenclature rigoureuse des calques permettra d'enchaîner de façon fluide chaque étape de l'animation.

Par exemple sur cette animation simple :

- On détaille chaque étape de l'animation, et on crée **un variant par élément**.
- On attribue à chaque étape une animation déclenchée par un délai de **200ms**.
- On fixe l'action sur **Change To** pour passer à la vue suivante.
- Et on utilise l'option Smart Animate pour un rendu fluide.

Ceci permet de créer un composant animé autonome, pour enrichir les maquettes.



02 - Prototyper des maquettes

Gestion des éléments d'animation du prototype

Créer des boutons d'actions automatiques

Bouton retour

La fonction retour est directement prise en charge par les options d'animation de Figma.

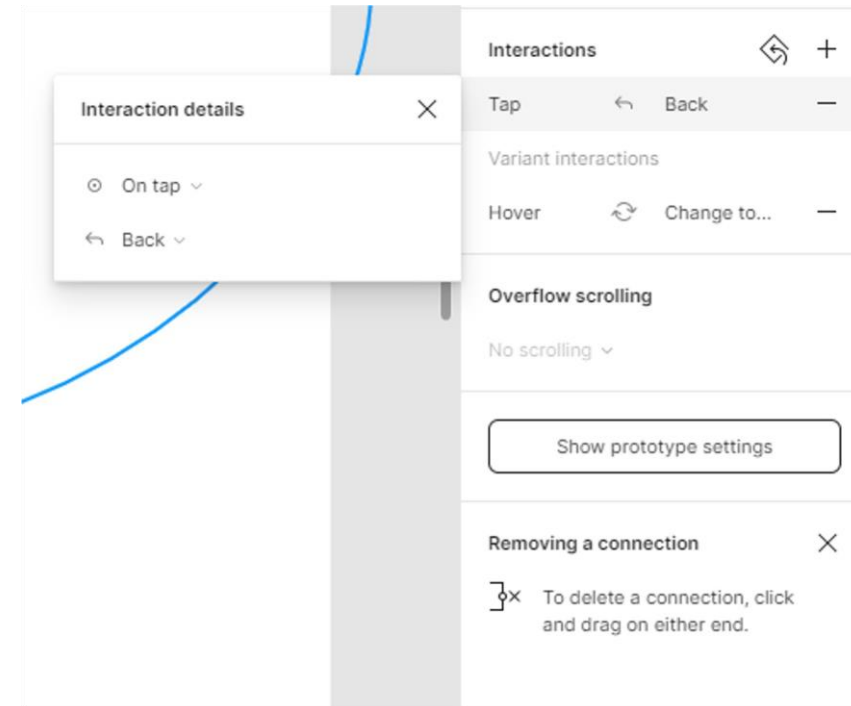
Pour mettre en place un bouton retour, il faut simplement configurer le panneau d'interaction ainsi :

- Appliquer une interaction à un bouton
- Choisir un trigger **“On tap”**
- Sélectionner l'action **“Back”**

Le bouton déclenchera un retour vers la frame précédente quelle que soit la position dans la maquette.

Bouton retour en haut de page

De la même façon, on peut créer un bouton retour en haut de page en appliquant la fonction **“scroll to”**. Vous aurez ici besoin de choisir une ancre parmi les éléments de la frame dans laquelle se trouve le bouton.



02 - Prototyper des maquettes

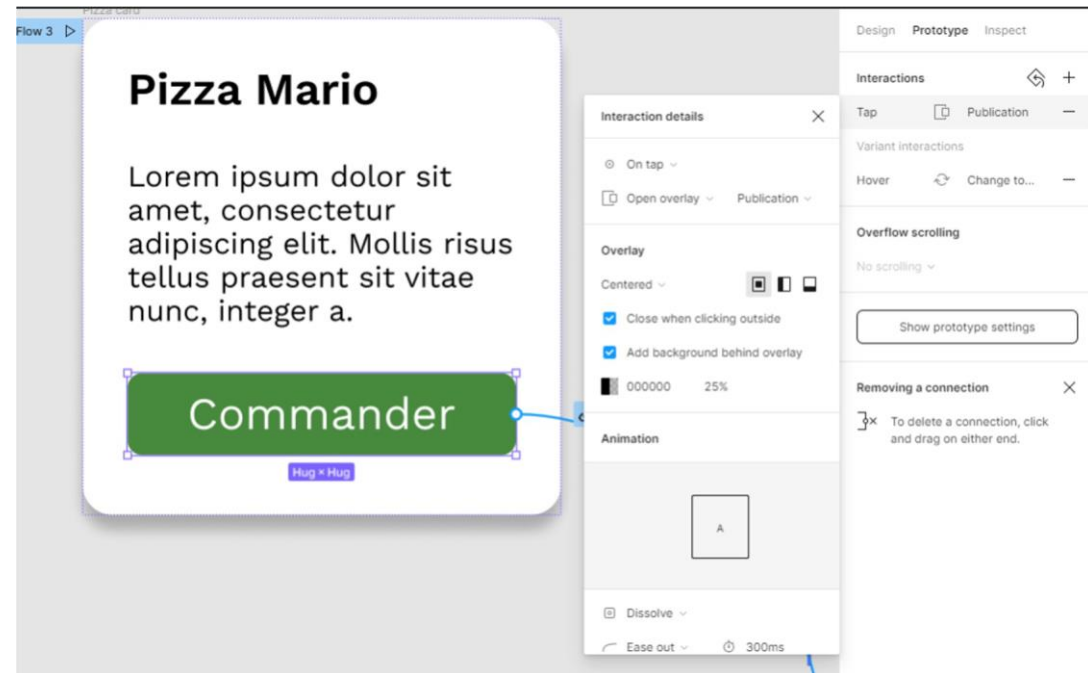
Gestion des éléments d'animation du prototype

Supprimer une automatisation

A la création d'une automatisation, une flèche sera créée entre l'élément déclencheur, et l'élément d'arrivée.

Pour supprimer l'interaction, vous pouvez soit appuyer sur le **bouton** - à côté de l'interaction sélectionnée, dans le panneau droit, ou faire glisser la flèche d'interaction dans le vide.

Cette fonction peut s'avérer utile en cas de conflits entre une interaction de composant prédéfini, et une modification ponctuelle de comportement dans une frame précise.



Testons vos connaissances

Quelles propositions sont des déclencheurs d'interaction en mode prototype? * 2 points

- Au passage de la souris
- Au changement de page
- Au rafraichissement
- A l'activation d'une touche
- Par miracle

Quelle fonction appliquée à la hauteur ou à la largeur permet de rendre un objet adaptatif à son conteneur ? * 1 point

- Auto-Layout
- Fill Container
- Hug Contents
- Fixed Height

Quiz

Testons vos connaissances



Quelles propriétés sont définies dans le volet Auto-Layout ? *

5 points

- Padding
- Direction
- Alignement
- Mode d'espacement
- Espacement entre les objets

Comment importer des icônes ? *

2 points

- Depuis des bibliothèques d'équipe
- Depuis Figjam
- Depuis des fichiers RAW
- Depuis une police d'écriture
- Depuis l'onglet Inspect

Quelles propositions sont des déclencheurs d'interaction en mode prototype? * 2 points

Bonne réponse

- Au passage de la souris
- A l'activation d'une touche

Quelle fonction appliquée à la hauteur ou à la largeur permet de rendre un objet adaptatif à son conteneur ? * 1 point

Bonne réponse

- Fill Container

Quelles propriétés sont définies dans le volet Auto-Layout ? * 5 points

Bonne réponse

- Padding
- Direction
- Alignement
- Mode d'espacement
- Espacement entre les objets

Comment importer des icônes ? * 2 points

Bonne réponse

- Depuis des bibliothèques d'équipe
- Depuis une police d'écriture