



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



## TRAVAUX PRATIQUES – FILIÈRE DIGITAL DESIGN M107 - Maîtriser les logiciels de modélisation graphique



60 heures



# SOMMAIRE

## 1. Identifier les logiciels de modélisation graphique

- Préparation de votre environnement de travail et préparation de fichier de travail sur les logiciels

## 2. Utiliser les logiciels de création vectorielle

- Créer un logotype et le décliner
- Créer une série uniforme d'icônes
- Exporter des éléments vectoriels pour différents types de supports

## 3. Réaliser des photomontages

- Créer les gammes de produits

## 4. Concevoir des maquettes prototypées

- Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser
- Maquetter et prototyper une page web
- Maquetter et prototyper une page mobile

# 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



## PARTIE 1

# Identifier les logiciels de modélisation graphique

Dans ce module, vous allez :

- Identifier quel logiciel est utile pour quel besoin
- Paramétrer son logiciel pour répondre facilement aux besoins



9 heures



## Activité n°1

### Préparation de votre environnement et fichier de travail sur les logiciels

#### Compétences visées :

- Créer un bon environnement de travail
- Préparer ses fichiers en fonction du travail à faire

#### Recommandations clés :

- Veillez à choisir le bon logiciel pour le besoin précisé
- Précisez votre démarche et pourquoi cet environnement de travail vous aidera à répondre au besoin



9 heures

# Consignes

## Pour le formateur

*Ce TP complet vise à concevoir un prototype interactif Web et mobile afin d'apprendre à l'apprenant à préparer son environnement de travail pour répondre le plus aisément possible au besoin.*

- Vous devez vous assurer qu'il utilise le(s) bon(s) outil(s) pour répondre au besoin
- Prêtez attention à la justification de l'élève quant aux outils et paramètres utilisés

## Pour l'apprenant

- Analyser la demande du client pour justifier les choix des outils utilisés
- Déterminer les paramètres et réglages à faire afin d'avoir des fichiers prêts à être travaillés

## Condition de réalisation

- Présentation de vos fichiers vierges et environnement de travail en quelques slides avec la justification de vos choix

## Critère de réussite

- Capacité à comprendre et analyser la demande client
- Savoir structurer son environnement de travail
- Capacité à justifier ses choix





# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

## Consignes du TP



### Le Brief

Un client vous contacte afin de réaliser un site web e-commerce compatible mobile. L'objectif de ce site est de promouvoir et vendre ses gammes de canapés. Il souhaite donc avoir un site avec des bannières promotionnelles, la présentation de ces gammes de canapé avec des photos du produit détourné (aussi appelé packshot) et mise en situation ainsi que logo et pictogramme.

Le site internet devra être visible en version desktop et version mobile avec les règles de grille standard au web (taille gouttière desktop : 32px ; taille gouttière mobile : 16px)

*Pour votre efficacité, les grilles devront être réutilisable et ajustable facilement à toutes les planches de travail.*

La bannière devra être disponible:

- Sur desktop avec une largeur de 3 colonnes et 512px de hauteur
- Sur mobile avec une largeur de 4 colonnes et 188px de hauteur.
- Elles devront comporter à minima le logo
- Avoir un bord de sécurité de 32px sur lequel on ne doit pas trouver d'élément de texte ou logo qui pourrait être coupé

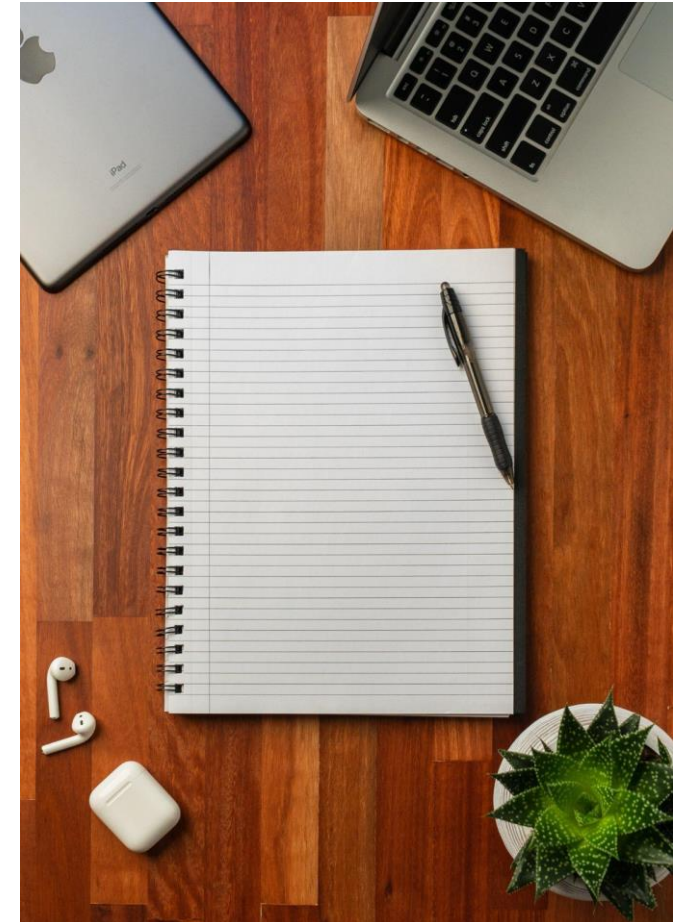


Photo by [Justin Morgan](#) on [Unsplash](#)

# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

## Consignes du TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Consignes

- Déterminez les logiciels à utiliser en fonction du brief
- Réaliser les fichiers de travail
- Configurer vos espaces de travail sur les différents outils choisis
- Rédiger une ou plusieurs slides PowerPoint avec les justifications de vos choix incluant une capture d'écran de vos espaces de travail sur les logiciels
- Vous devez créer un fichier PSD pour les bannières
  - Enregistrer-sous > Type de fichier PSD
- Vous devez créer un fichier Figma pour l'intégration de vos bannières
  
- Organisation de fichier
  - Dossier : Partie 1
    - Dossier : Activité 1
      - Fichier Powerpoint : Justification\_choix
      - Fichier PSD : gabarit\_bannière
      - Lien vers le fichier Figma



Photo by [Volodymyr Hryshchenko](#) on [Unsplash](#)



# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

Correction TP



## Quel logiciel sélectionner ?

Trouvez ci-contre un tableau qui présente le logiciel à sélectionner en fonction du travail à réaliser pour un client.

Besoin client	Logiciels à utiliser
Maquette site web	Figma/XD/Sketch
Bannière	Photoshop
Photos détourées/packshot	Photoshop
Logo	Illustrator
Pictogrammes/Icônes	Figma/Illustrator

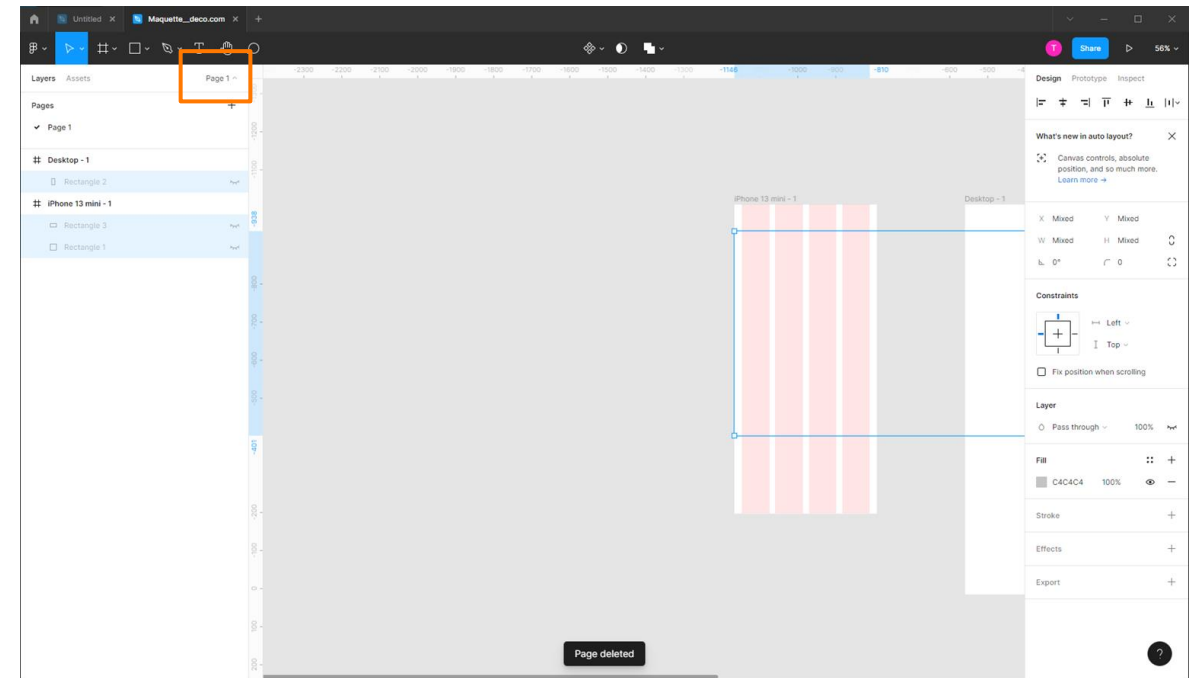
# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

## Correction TP



### Environnement Figma

Le logiciel Figma étant conçu uniquement pour ne concevoir qu'un seul type de création (des maquettes/prototypes interactifs), l'environnement de travail est déjà opérationnel. Néanmoins il faut penser à déplier la section **Pages** comme montré ci-contre.



### Remarques

Dès la création du fichier, penser à un système de nomenclature afin de vous y retrouver facilement plus tard dans vos calques, composants, pages...

# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

Correction TP



## Préparation du fichier de travail

- Sur la zone de travail, il faut créer une planche de travail (artboard) au format desktop (1920px de large ou 1440px).
- Nommer la planche de travail (en double-cliquant sur le nom dans le panneau des calques ou CTRL/CMD+R) avec un nom cohérent et suivant les règles de nomenclature établies. (par exemple : NomDuSite\_\_Homepage–medias)
- Ajouter une grille en cliquant sur l’icone “+” dans la partie Layout Grid et respecter les propriétés du tableau ci-contre. Propriétés qui sont en cohérence avec les standards du web rappelés dans le cours (en slide 68 et 69)(À vérifier avant export)

Propriété	Mobile	Desktop
Nombre de colonne (count)	4	12
Type	Center	Center
Width	72px	64px
Gutter	16px	32px



### Remarques

Plus tard, vous serez amené à enregistrer cette grille dans une bibliothèque. Lors de vos prochains travaux, pensez donc à intégrer cette grille dans la bibliothèque dès cette étape.

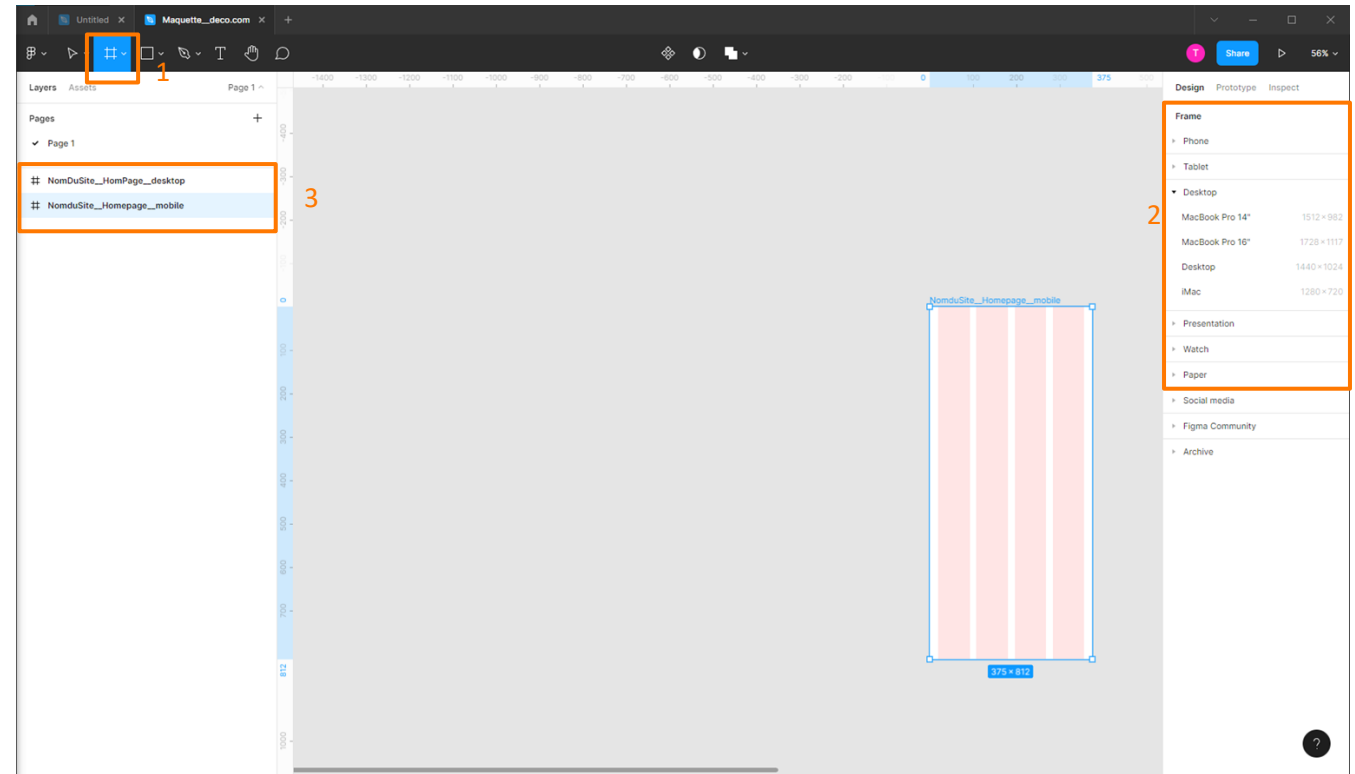
# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

Correction TP



## Préparation du fichier de travail - mode opératoire

- Sur la zone de travail, il faut créer une planche de travail (artboard) au format desktop (1920px de large ou 1440px).
- Nommer la planche de travail (en double-cliquant sur le nom dans le panneau des calques ou CTRL/CMD+R) avec un nom cohérent et suivant les règles de nomenclature établies. (par exemple : NomDuSite\_\_Homepage–medias)
- Ajouter une grille en cliquant sur l'icône “+” dans la partie Layout Grid et respecter les propriétés du tableau ci-contre. Propriétés qui sont en cohérence avec les standards du web rappelés dans le cours (en slide 69 et 70)



### Remarques

Plus tard, vous serez amené à enregistrer cette grille dans une bibliothèque. Lors de vos prochains travaux, pensez donc à intégrer cette grille dans la bibliothèque dès cette étape.

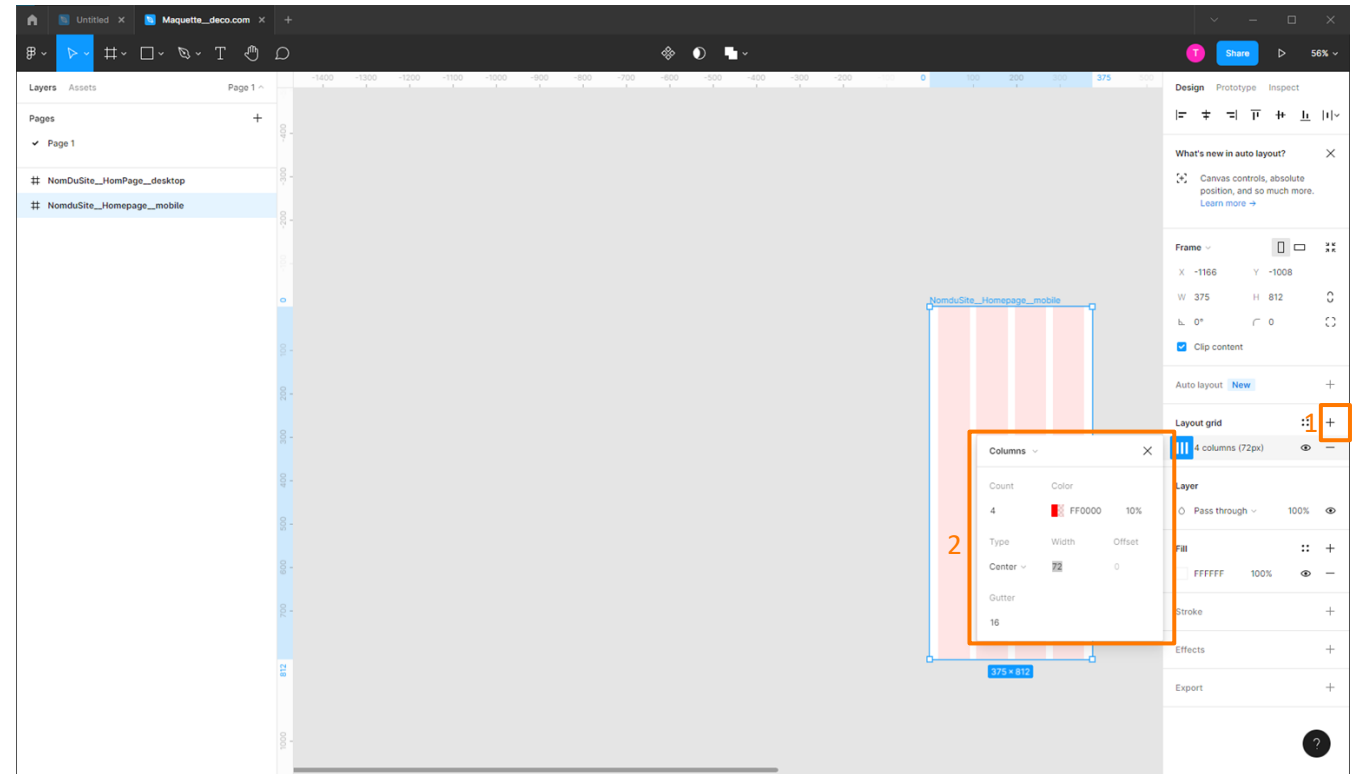
# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

## Correction TP



### Préparation du fichier de travail - mode opératoire

- Sur la zone de travail, il faut créer une planche de travail (artboard) au format desktop (1920px de large ou 1440px).
- Nommer la planche de travail (en double-cliquant sur le nom dans le panneau des calques ou CTRL/CMD+R) avec un nom cohérent et suivant les règles de nomenclature établies. (par exemple : NomDuSite\_\_Homepage–medias)
- Ajouter une grille en cliquant sur l’icone “+” dans la partie Layout Grid et respecter les propriétés du tableau en slide 11 du TP. Propriétés qui sont en cohérence avec les standards du web rappelés dans le cours (en slide 69 et 70)



### Remarques

Plus tard, vous serez amené à enregistrer cette grille dans une bibliothèque. Lors de vos prochains travaux, pensez donc à intégrer cette grille dans la bibliothèque dès cette étape.



# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

## Correction TP



## Environnement Photoshop

Comme vu dans le cours, le logiciel Photoshop offre pléthore d'environnements de travail et de panneaux d'outils. Pour être plus efficace, il faut savoir de quoi nous avons besoin en fonction des différents travaux à réaliser sur ce logiciel.

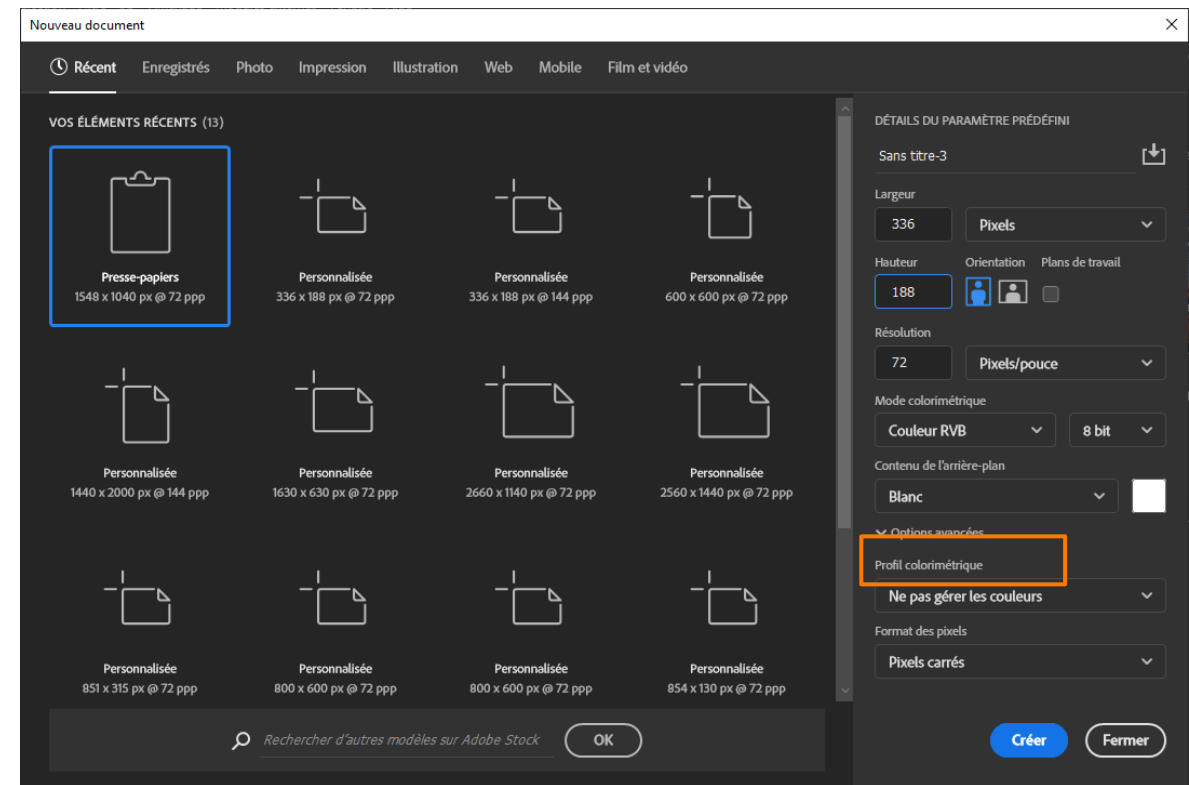
Ici nous devons faire :

- Travailler des photos
- Des photomontages avec au moins l'incrustation du logo (besoin des bibliothèques)

Avant toute choses il est important de se rappeler pour quel support nous travaillons afin de sélectionner le bon mode colorimétrique.

Ici on veut produire des images pour le web donc mode colorimétrique **RVB**.

Pour finaliser l'environnement de travail de travail, il est obligatoire d'ouvrir un fichier afin de créer un espace de travail avec uniquement les panneaux d'outils nécessaires.



## Remarques

- Un environnement est lié au logiciel et non pas à un fichier

# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

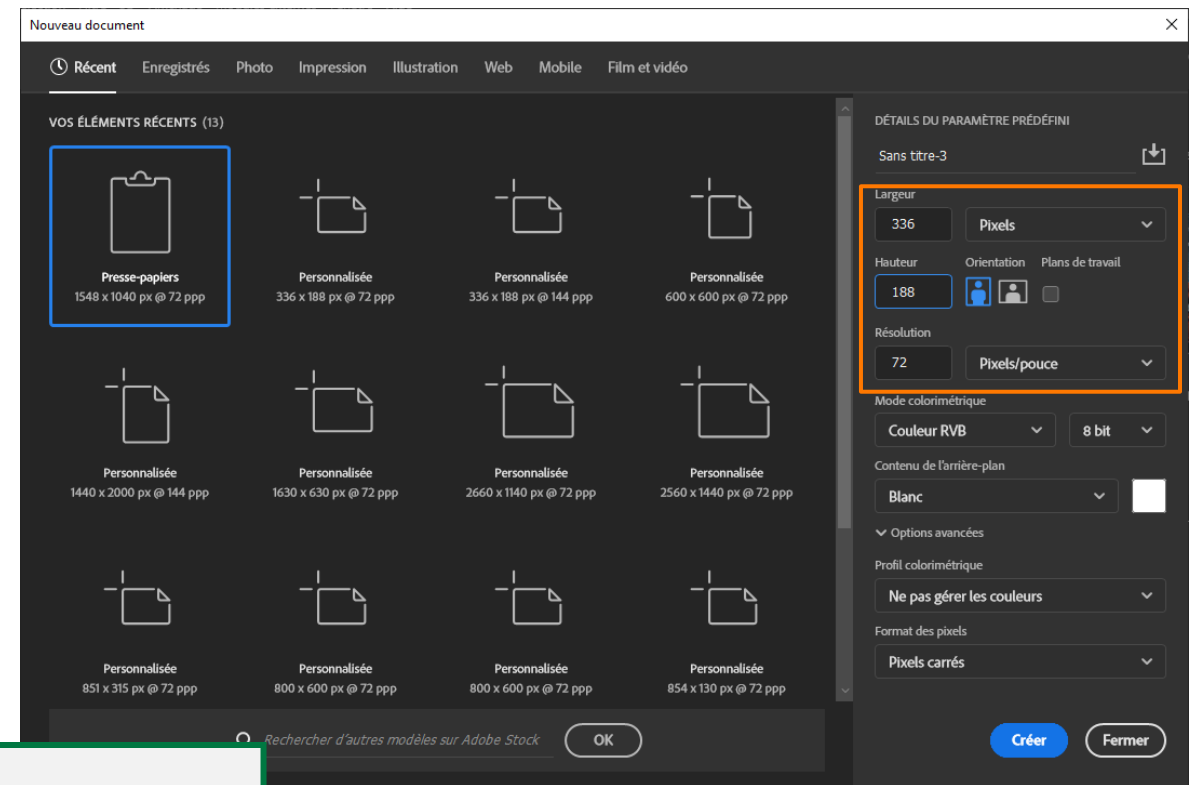
## Correction TP



## Environnement Photoshop

### Méthodologie pour obtenir les bonnes dimensions de la bannière en mobile

- créer un fichier et le nommer "Bannière"
- calculer la valeur de 4 colonnes soit  $4 \times \text{largeur de colonne} + 3 \times \text{largeur de gouttière}$  (important de compter les gouttières entre les colonnes)
- $4 \times 72 + 3 \times 16$
- Donc une largeur de 336px
- La hauteur est spécifiée dans le brief soit 188px
- Rapporter ces valeurs dans les champs largeur et hauteur de Photoshop
- Résolution de 72dpi.



### Remarques

- Afin de travailler avec un seul fichier il est nécessaire de travailler en 72 dpi pour avoir le fichier le plus léger à destination des écrans d'ordinateur. Les bannières mobiles seront donc exportées en x2. En exportant le fichier, il aura donc des dimensions 2x plus grandes, mais sur le web, on réduira la taille de la bannière (en CSS) pour retrouver les dimensions initiales sans perte d'information.

# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

## Correction TP

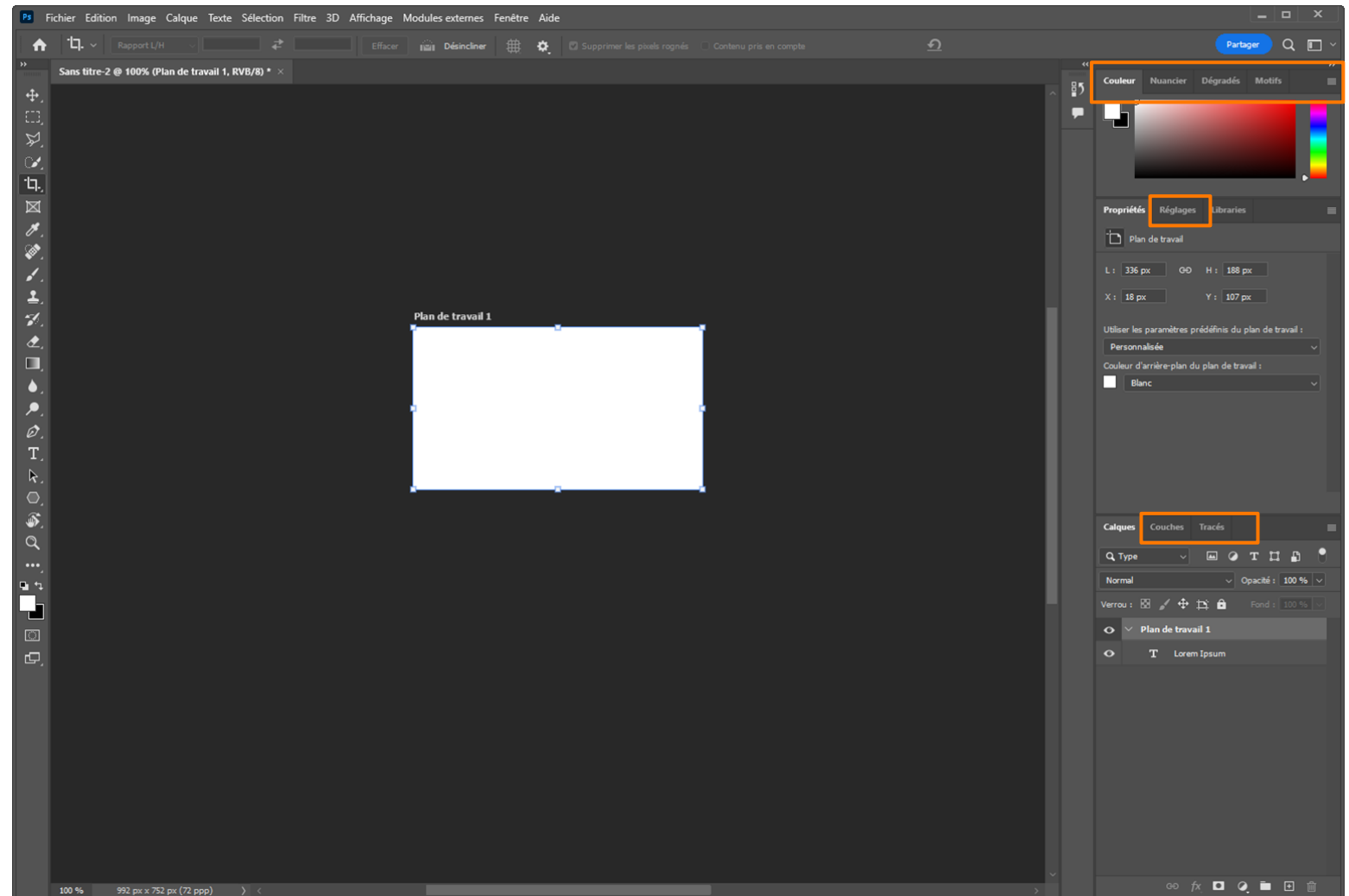
## Environnement Photoshop

De base, il y a beaucoup de panneaux (fenêtres), l'objectif est donc de supprimer tous les panneaux non essentiels

Donc, on supprime les panneaux :

- Couleur
- Nuancier
- Dégradé
- Motifs
- Réglages
- Couches
- Tracés

En effet, dû au caractère non essentiels de ces panneaux il est judicieux de les supprimer. De ce fait, nous restons concentré sur les informations principales et nous aurons aucun mal à nous y retrouver.




# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

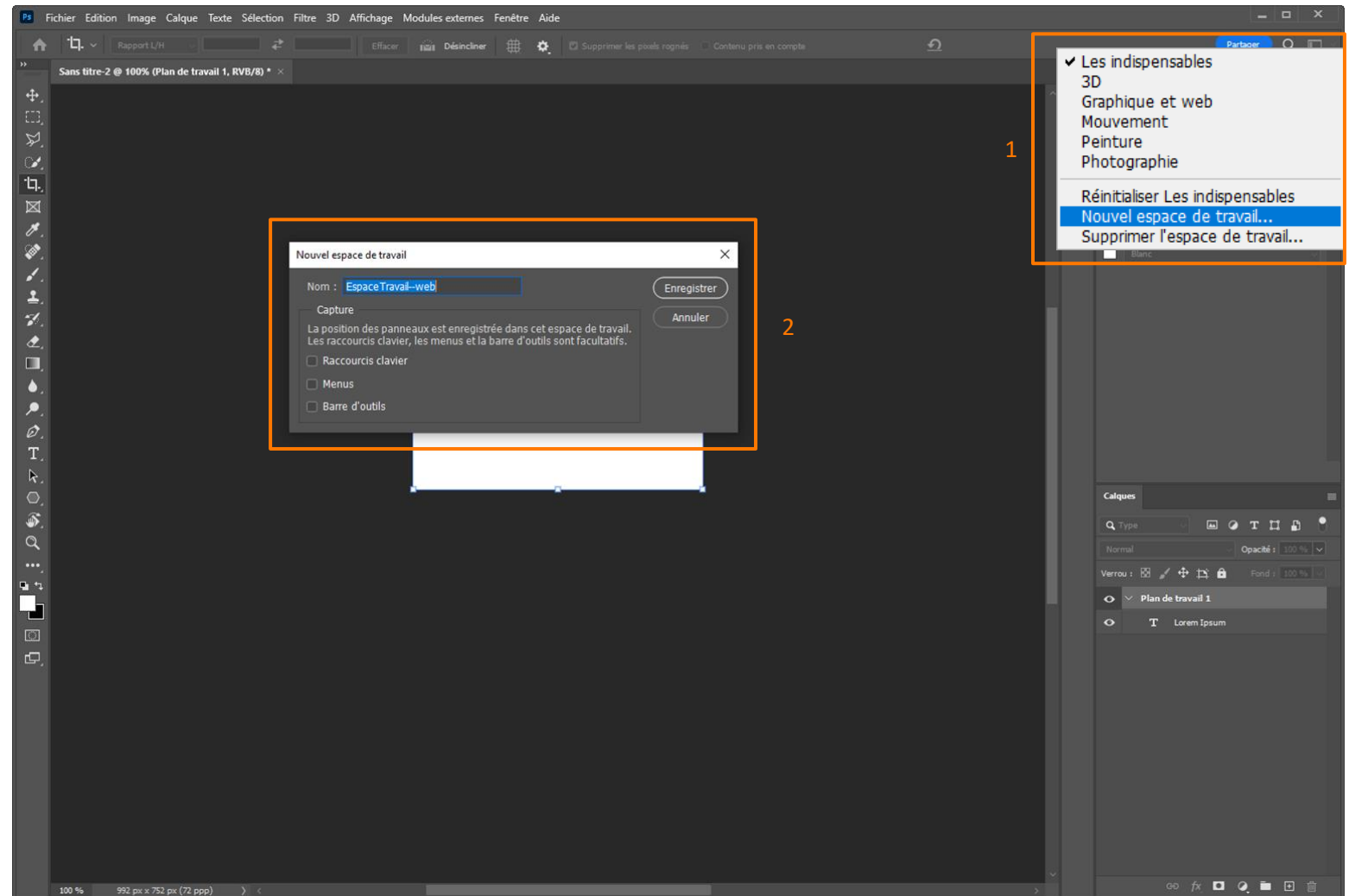
## Correction TP

## Environnement Photoshop

Il est préconisé d'enregistrer son environnement de travail.

Méthode à suivre pour enregistrer un environnement de travail :

- Cliquer sur l'icône  ou sur **Fenêtre > Espace de travail**
- Puis sur **Nouvel Espace de travail...**
- Nommer votre espace
- Enregistrer



# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

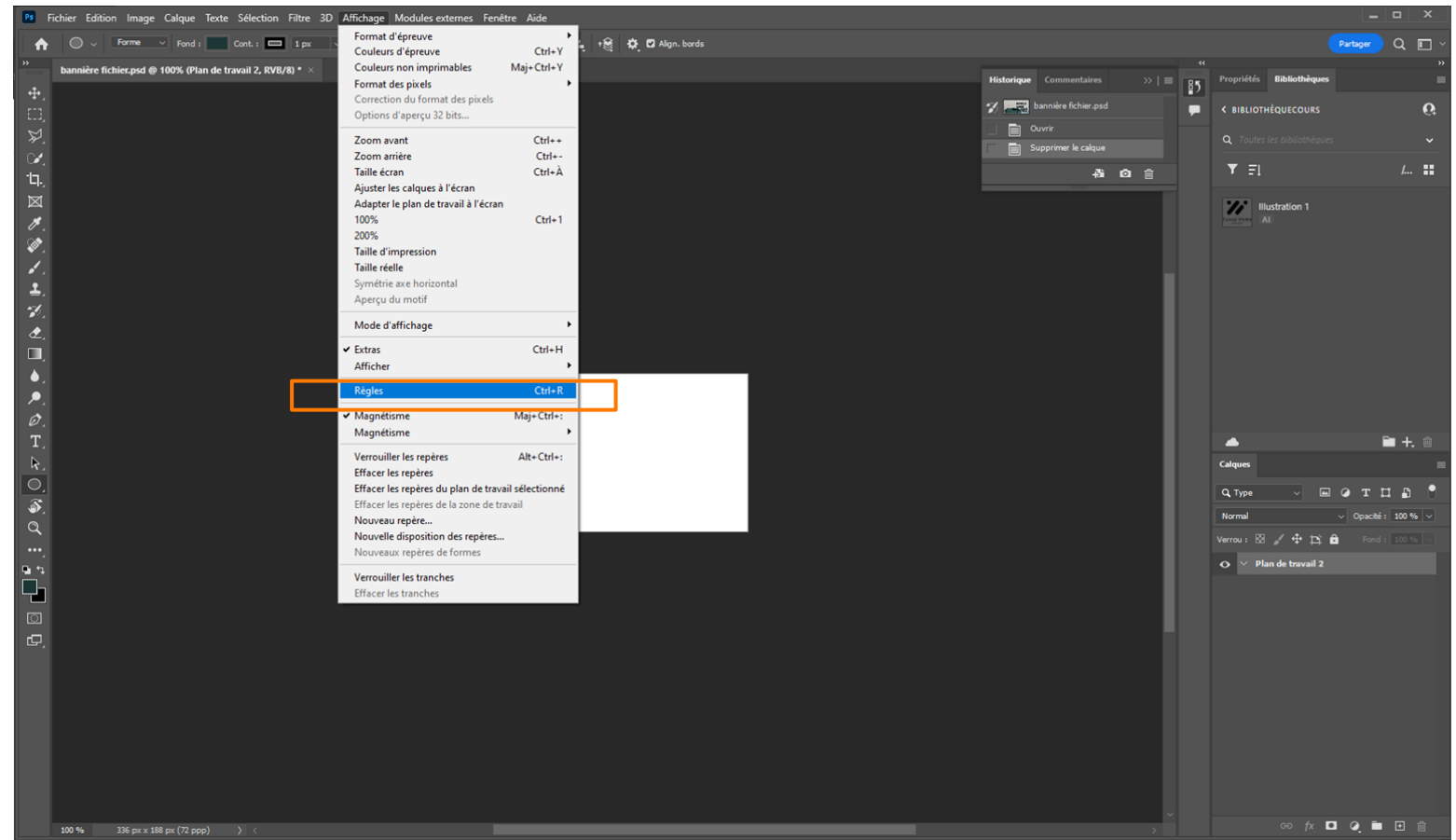
## Préparation du fichier de travail

Il est maintenant temps de préparer le fichier de travail.

Nous allons donc ajouter des repères afin de protéger les éléments importants de la bannière et s'assurer une bonne lisibilité.

### Méthodologie (première méthode)

- Si masqué, afficher les règles (Affichage > Règle)
- Cliquer sur la règle verticale et glisser à 32px sur votre planche de travail
- Procédez ainsi pour les 4 repères



étape 1 - afficher règle



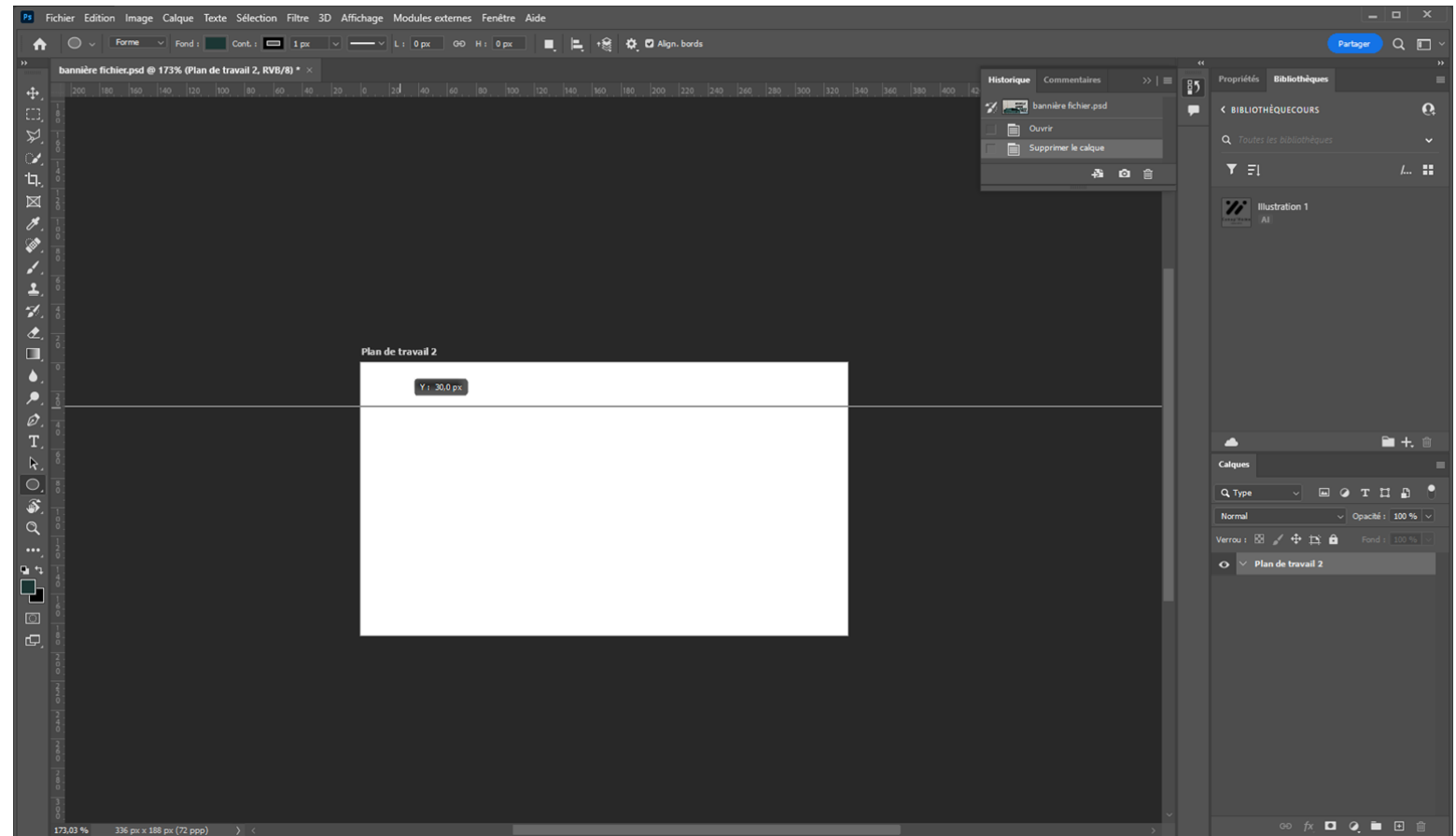
# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

Correction TP



## Préparation du fichier de travail

Glissez-déposez le repère depuis les règles que vous venez d'afficher à la distance souhaitée.



étape 2 - glisser un repère

# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

Correction TP

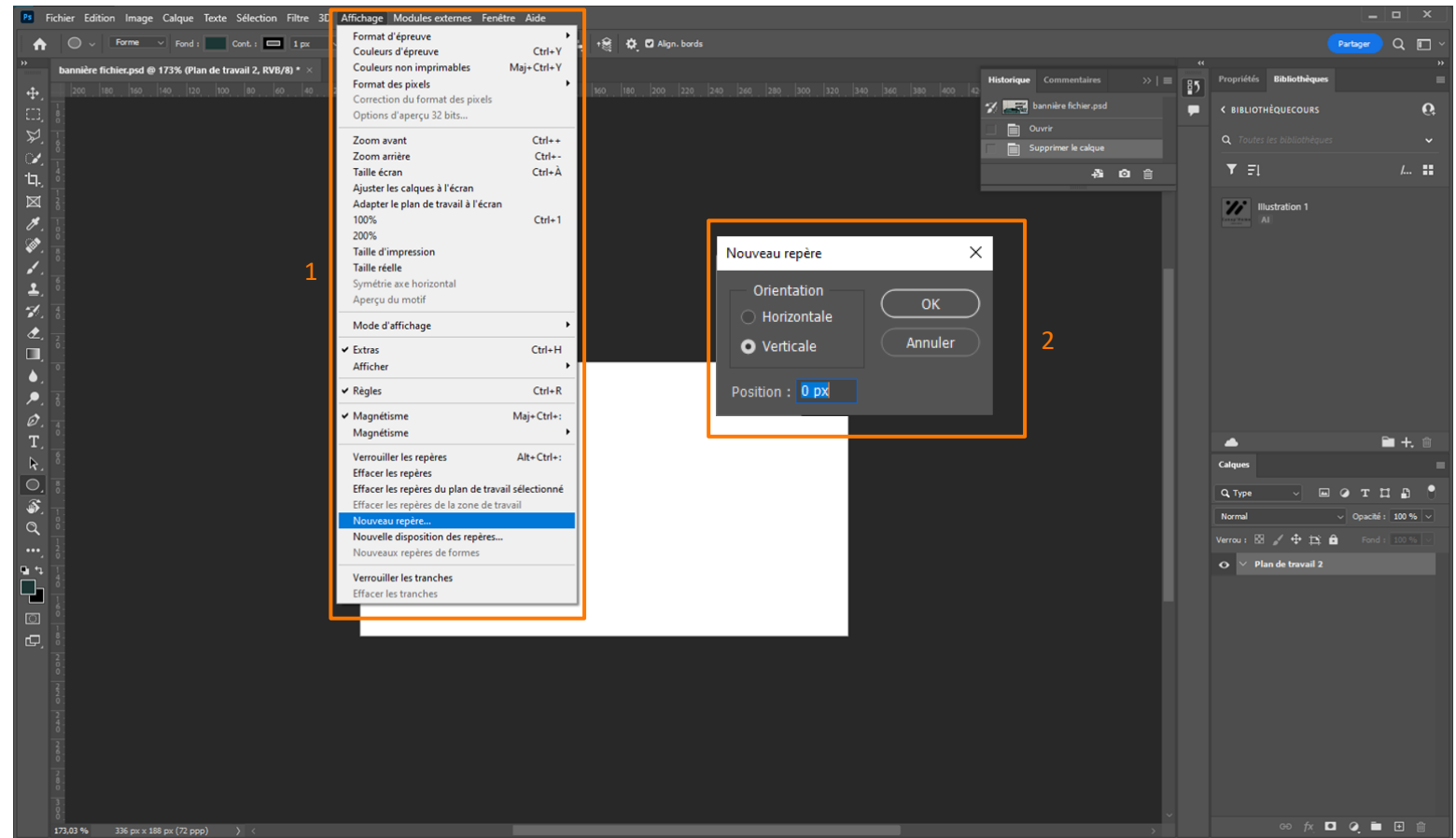


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Préparation du fichier de travail

### Méthodologie (méthode alternative)

- Cliquez sur Affichage
- Nouveau repère
- Sélectionnez le sens du repère (verticale ou horizontale)
- Entrez la première valeur 32px (verticale)
- Entrez la seconde valeur 304px (verticale)  
Vous pouvez entrer des opérations dans ce champ. Ici nous faisons 336-32 afin d'avoir le repère à 32px de la fin de la planche de travail
- Procédez de la même façon pour les repères horizontaux



# Activité 1 - Préparation de votre environnement de travail sur les logiciels

Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Préparation du fichier de travail

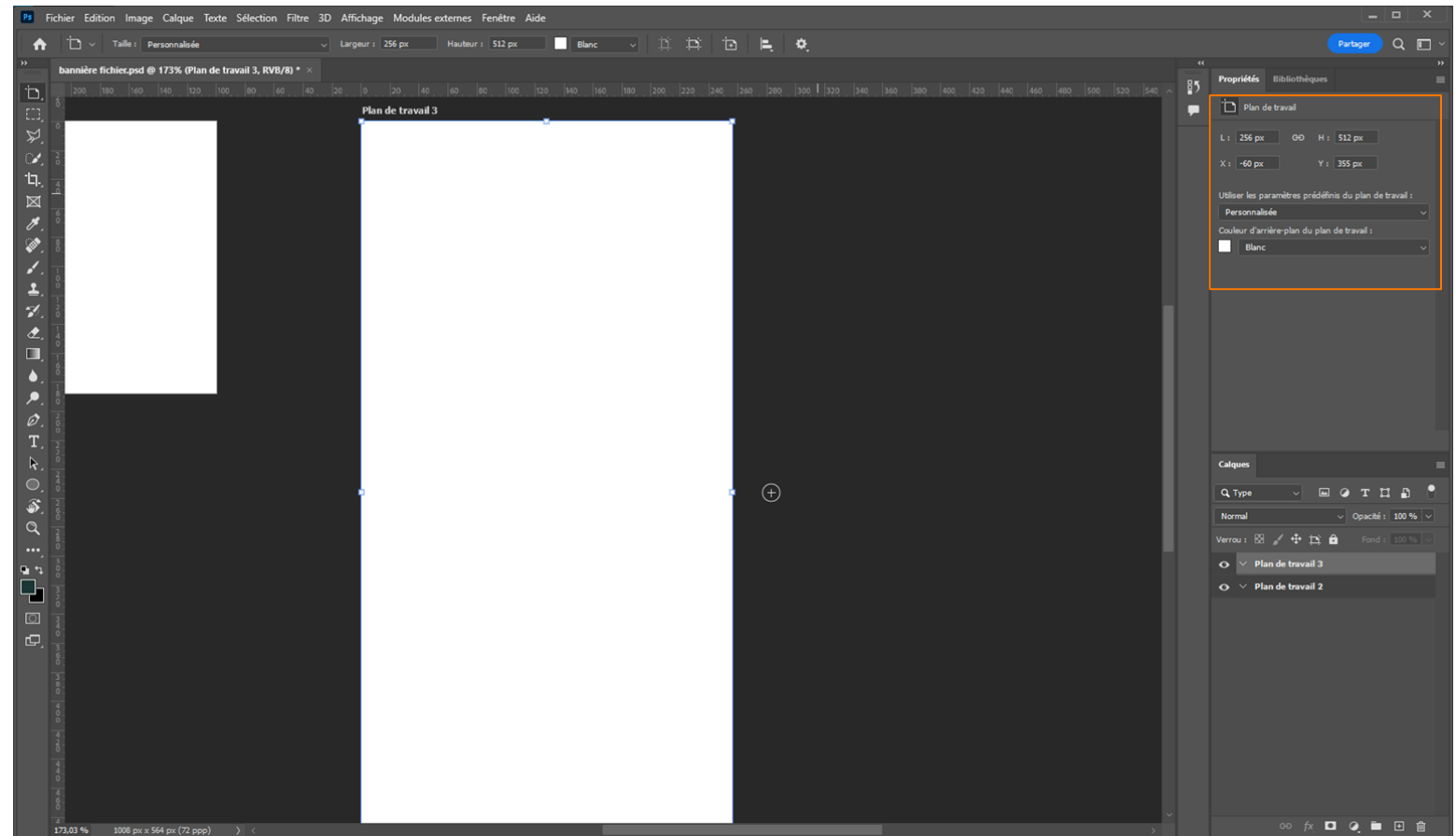
Il faut maintenant créer la planche de travail pour la bannière desktop

**Méthodologie pour obtenir les bonnes dimensions de la bannière desktop**

- calculez la valeur de 3 colonnes soit **3\*largeur de colonne + 2\*largeur de gouttière**
- $3*64+2*32$
- Donc une largeur de 256px
- La hauteur est spécifié dans le brief soit 512px
- Créez une nouvelle planche de travail
- Rapportez ces valeurs dans les champs L et H du panneau propriété

**Méthodologie pour ajouter les repères**

- Utilisez une des méthodologie décrite précédemment pour ajouter vos repère de sécurité de 32px





## PARTIE 2

### Utiliser les logiciels de création vectorielle

Dans ce module, vous allez :

- Créer un logotype et le décliner
- Créer une série uniforme d'icônes
- Exporter des éléments vectoriels pour différents types de supports



15 heures



## Activité 2

### Créer un logotype et le décliner

#### Compétences visées :

- Utiliser les outils basiques de dessin vectoriel
- Utiliser les outils de conception de formes complexes
- Adapter la production au support visé

#### Recommandations clés :

- Veillez à bien sélectionner l'outil adapté pour réaliser des formes basiques et complexes
- Anticipez les supports



7 heures



# Consignes

## 1. Pour le formateur

- S'assurer que l'élève respecte les demandes client.
- S'assurer que l'élève respecte les bonnes pratiques de design.
- S'assurer que tous les éléments demandés dans le brief sont présents

## 2. Pour l'apprenant

- Comprendre le besoin de production.
- Retranscrire les méthodes vues dans le cours pour produire efficacement.

## 3. Conditions de réalisation :

- Livraison des assets

## 4. Critères de réussite :

- Livraison des assets dans les délais
- Production uniforme et cohérente
- Respect des bonnes pratiques.



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

### Consignes du TP



#### Brief

Le client précédent souhaite désormais adopter un nouveau logo pour sa marque de canapés.

Ce logo sera apposé sur des étiquettes de canapé, les cartons de livraison, sur des néons voire même des enseignes.

Plusieurs formats sont attendus, long et condensé, pour convenir à tout type de support.

Le logo doit refléter l'activité du client (la vente de canapé)



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Astuce de préconception : le moodboard

Avant de commencer une production, veillez à préparer une planche d'inspirations. Un moodboard efficace vous permettra de donner une direction vers laquelle tourner votre production.

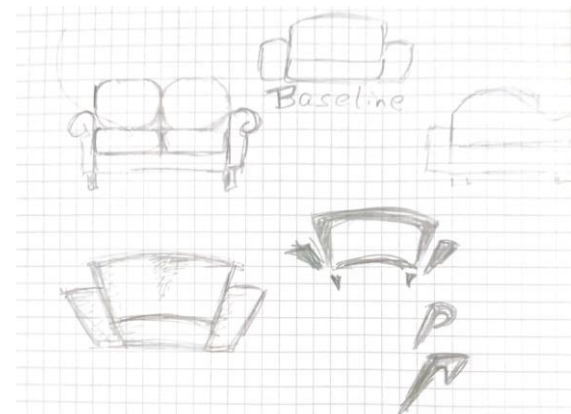
Vous pouvez fournir votre moodboard en images similaires, mais aussi en tons colorimétriques, en styles graphiques, en éléments reprenables dans votre production, etc.

### Deuxième astuce : le croquis

Une fois votre moodboard graphique en place, vous pouvez commencer à croquer quelques idées directement sur feuille de papier. Pas besoin d'avoir de grande compétences en dessin, parfois, tracer quelques formes géométriques en guise de point de départ peut vous permettre de mieux commencer votre projet.



Exemple de moodboard – [Milanote.com](https://www.milanote.com)



Croquis

## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

Correction TP



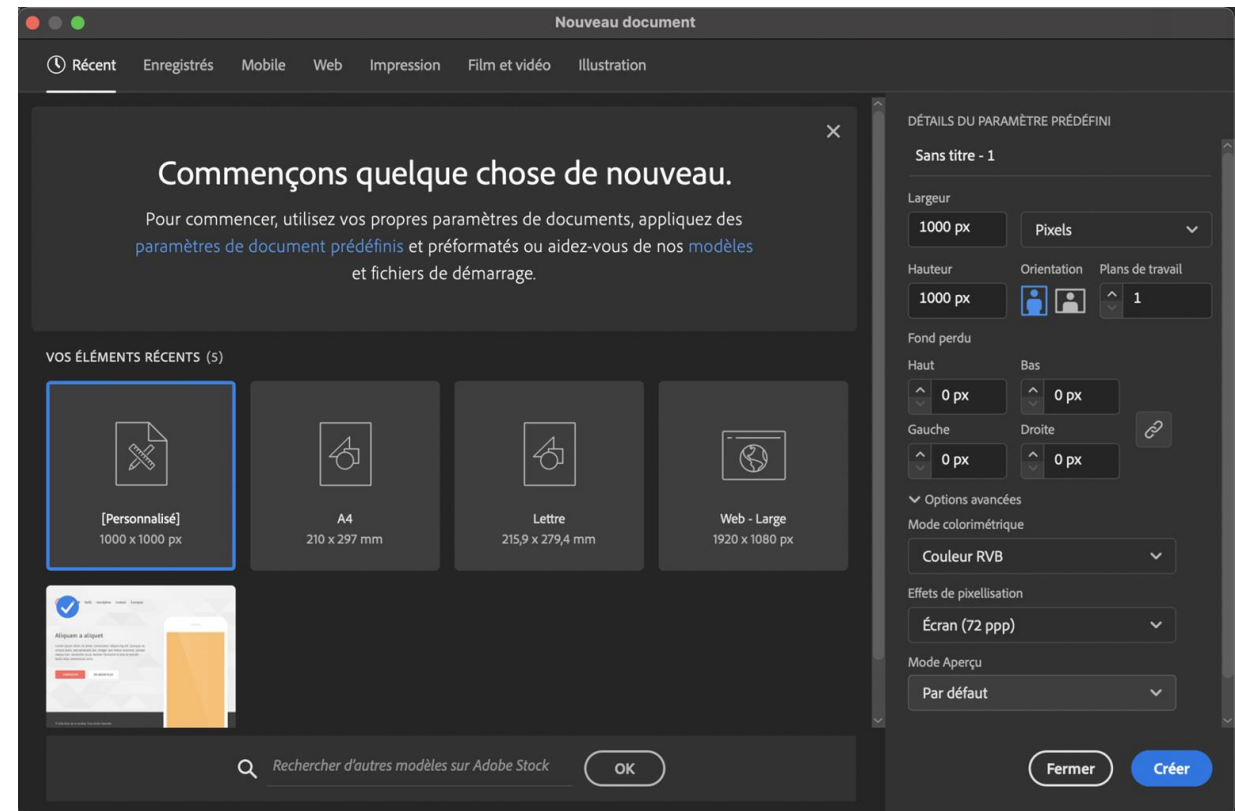
WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Mettre en place l'espace de travail

La création de logo est ici en format web uniquement.

#### Méthodologie :

- Créez un fichier et le nommer selon les nomenclatures convenues dans votre projet.
- Définissez les dimensions en 1000px par 1000px pour commencer
- Vérifiez que l'unité est bien en pixels
- le fond perdu n'a pas besoin, ici d'être paramétré (puisque on ne travaille qu'en web)
- Définissez l'espace colorimétrique comme "Couleur RVB" afin de travailler sur un espace web.
- Fixez la densité de pixels affichée sur 72 ppp
- Validez le plan de travail



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

Correction TP

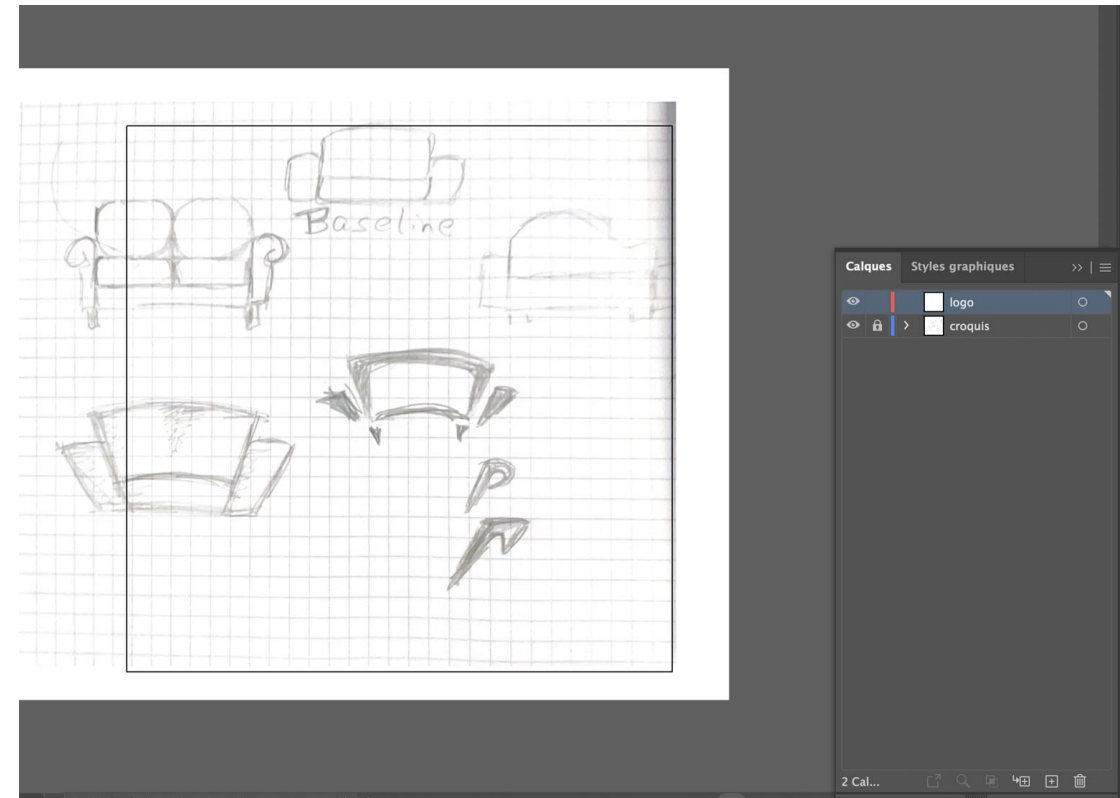


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Partir d'un croquis (facultatif)

#### Méthodologie :

- Sur la base de votre Moodboard et de vos croquis, ou sur une base totalement vierge, vous pouvez à présent démarrer la création.
- Copiez/Collez un scan de vos croquis sur votre espace de travail.
- Verrouillez le calque du croquis pour ne pas être dérangé par le calque d'image quand vous allez composer.
- Créez un nouveau calque destiné à la création vectorielle.
- Pensez à renommer vos calques !
- Passons à l'étape suivante !



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

### Correction TP



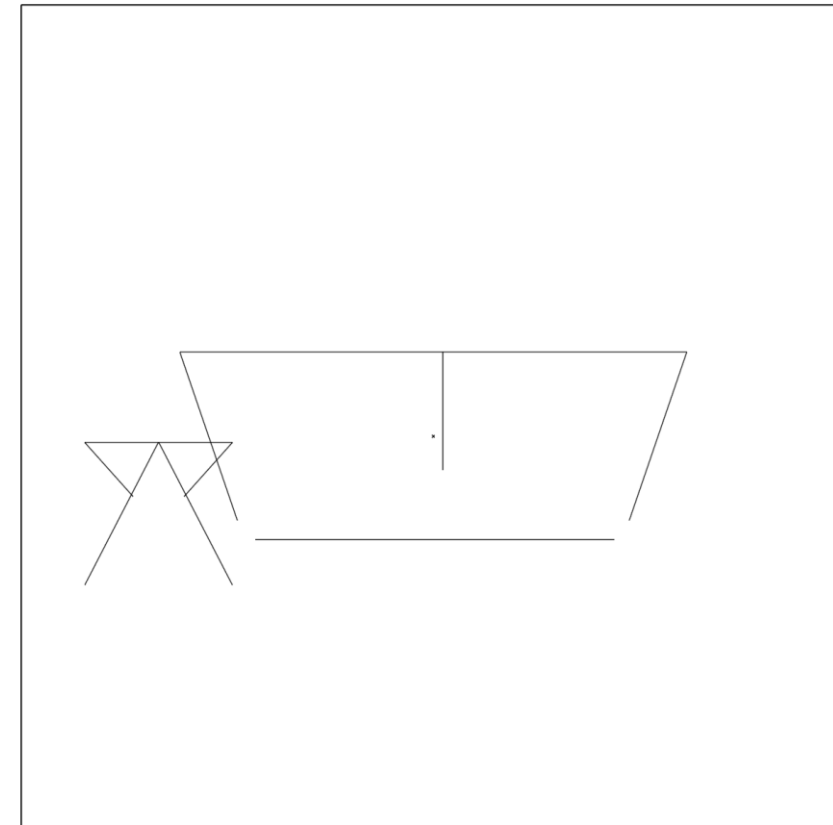
### Poser les premiers tracés

#### Méthodologie :

Nous partons ici d'une page blanche.

- Commencez par créer un rectangle avec l'outil Rectangle (M)
- Nous lui donnerons ici les dimensions suivantes : 616\*205px
- Supprimez le segment bas du rectangle grâce à l'outil Concepteur de forme (Shift+M), en cliquant dessus, et maintenant la touche alt.
- Vous pouvez aussi utiliser l'outil Ciseaux (c) pour effectuer cette action. Pour cela : utilisez l'outil en cliquant sur les deux coins du bas, ensuite, sélectionnez le segment découpé et supprimez-le.
- Utilisez ensuite l'outil « Sélection directe (A) » pour décaler les points du bas vers l'intérieur de la forme.
- Créez la forme du bras du canapé avec l'outil Plume (P), appliquez-lui un effet de transformation Miroir (clic droit>transformation > miroir), et choisissez l'option Vertical, et cliquez sur Copie.
- Ajoutez les deux traits centraux grâce à l'outil Plume ou l'outil Trait (Shift+T)

Ce n'est pas très beau pour l'instant, mais pas de panique !



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

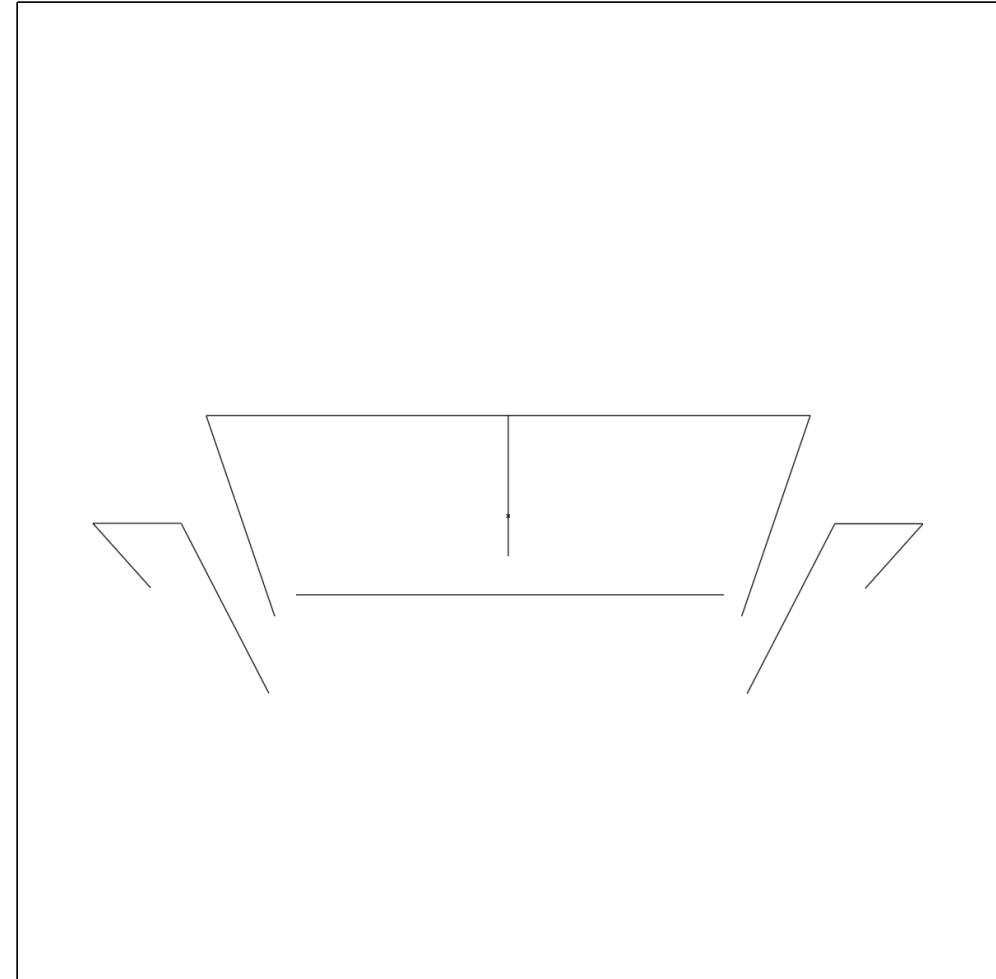
### Correction TP



### Positionner les éléments du logo

#### Méthodologie :

- Occupons nous du dossier : sélectionnez les 3 éléments du dossier (le rectangle tronqué et les 2 traits)
- Utilisez la fonction “Alignement au centre” dans le panneau Alignement (Shift F7)
- Groupez ces éléments (Ctrl+G)
- Positionnez les deux accoudoirs de chaque côté de la partie centrale, alignez-les à l’aide de la fonction “Alignement vertical au centre”
- Ajustez la hauteur pour équilibrer la composition
- Sélectionnez ensuite l’intégralité des tracés, et appliquez la fonction “Distribution horizontale de l’espace” pour équilibrer le tout.





# Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

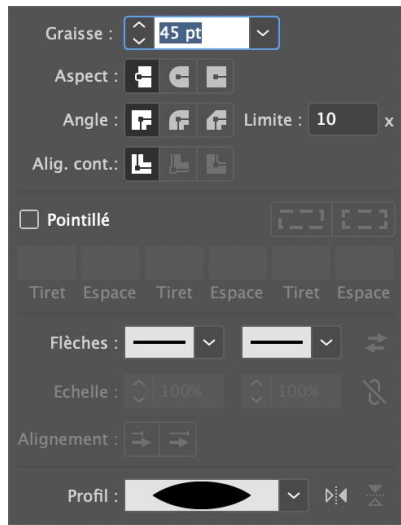
Correction TP



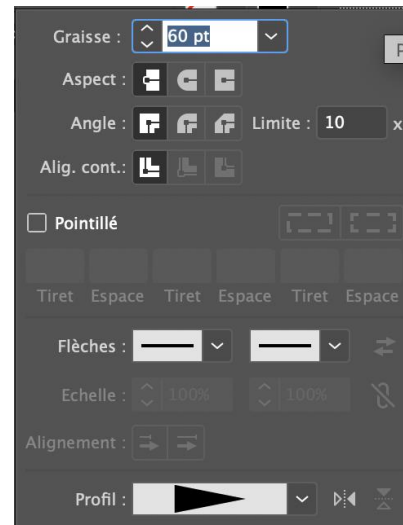
## Donner du volume à la forme

### Méthodologie :

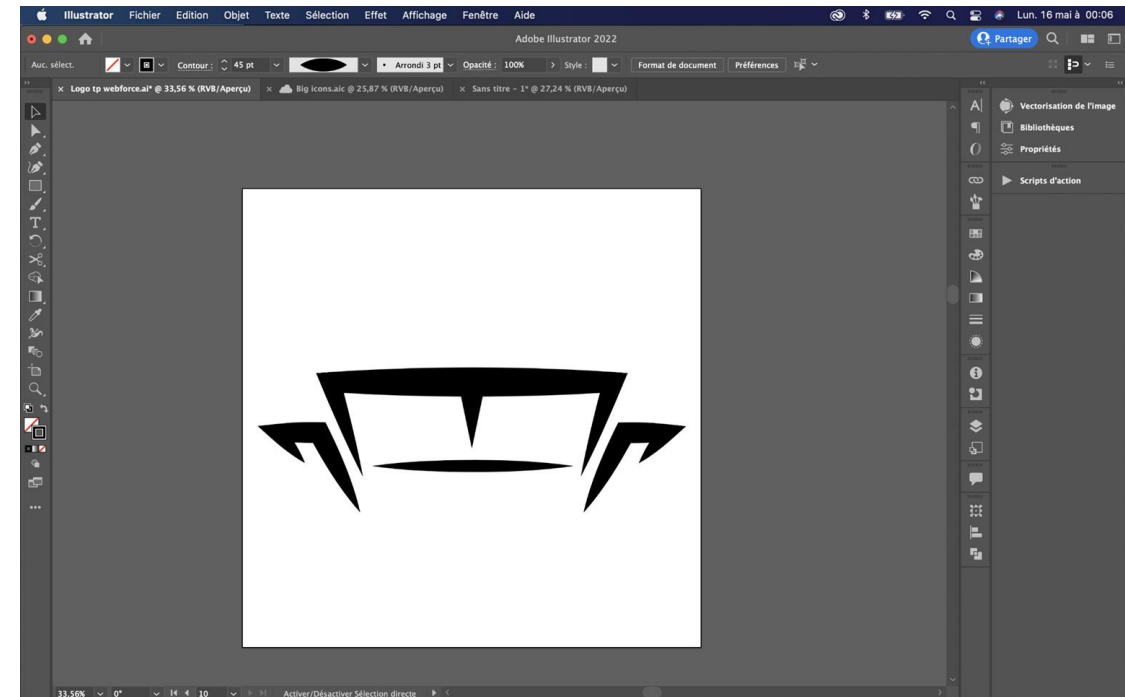
- Sélectionnez les accoudoirs, et appliquez-leur le profil de contour 1 ci-dessous
- Sélectionnez le morceau de rectangle, appliquez le même profil, avec une largeur de 63px
- Procédez de même pour le trait horizontal avec une largeur de 25px
- Enfin pour le trait vertical, appliquez le profil de contour 2



Profil de contour 1



Profil de contour 2



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

Correction TP

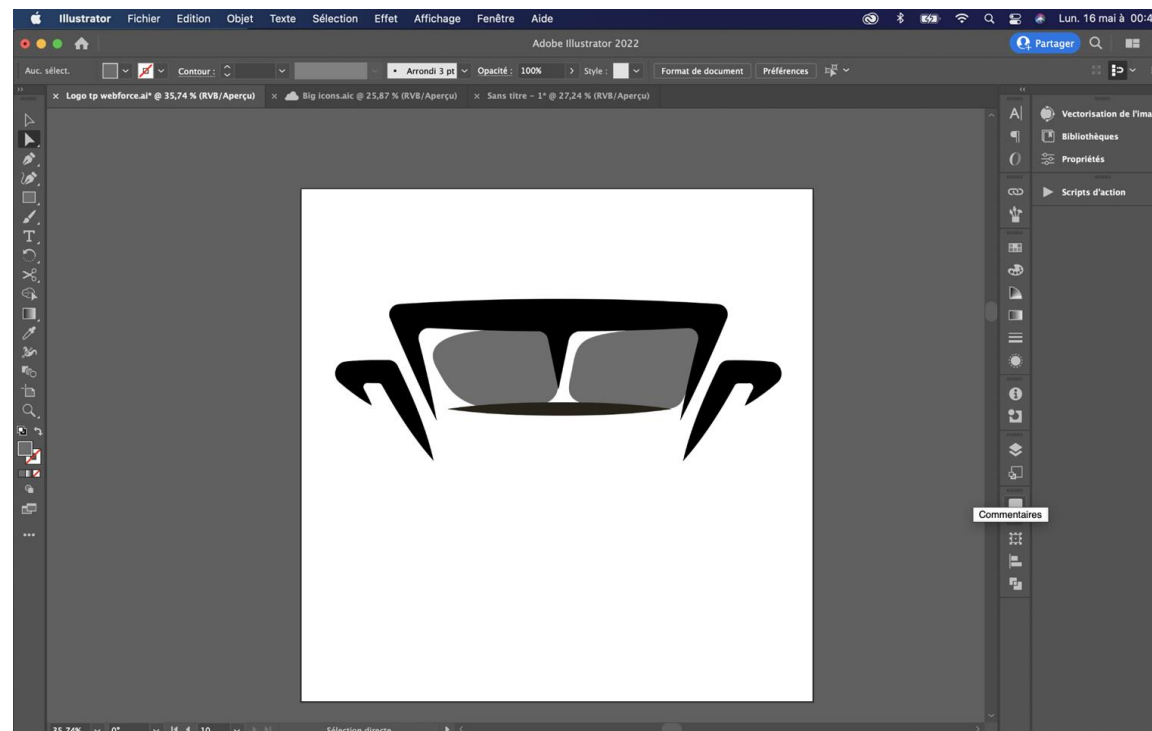


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Affiner les formes

#### Méthodologie :

- Sélectionnez les tracés créés, copiez-les dans un nouveau calque, et masquez le premier calque (icône œil à gauche du calque) afin de garder les éléments de base
- Vectorisez les contours de vos tracés dupliqués : Objet > Tracé > Vectoriser
- Utilisez l'outil concepteur de forme (Shift+M) pour fusionner le morceau de rectangle et le trait central, ou l'outil Réunion dans l'onglet Pathfinder (Shift + Ctrl + F9)
- Utilisez l'outil Sélection Directe (D) pour ajuster l'arrondi de certaines formes
- Créez deux formes avec l'outil Ellipse (L), et ajustez les formes avec l'outil Sélection directe
- Sélectionnez les deux formes créées, et passez-les en arrière plan (Shift+Ctrl+( ))



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Ajouter le texte

#### Méthodologie :

- Importez au préalable les polices d'écriture fournies
- Utilisez l'outil texte pour créer une première zone et inscrivez le nom de la marque
- Paramétrez le texte avec les propriétés suivantes
  - GothamDemi Bold
  - Taille du corps 160px
  - Espacement des caractères 35px
- Créez un deuxième texte pour la baseline avec ces paramètres
  - Avenir Book
  - Taille du corps : 60px
  - Espacement des caractères : 148px (ajustez pour équilibrer la longueur de la baseline avec celle du titre)
- Sélectionnez et dupliquez les textes. Placez les copies dans le même calque que les copies des tracés.
- Vous pouvez maintenant vectoriser les textes de votre calque de travail avec les touches Shift+Ctrl+O (ou Texte > Vectoriser).
- Centrez l'illustration et le texte sur le plan de travail avec l'outil d'alignement.



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

Correction TP

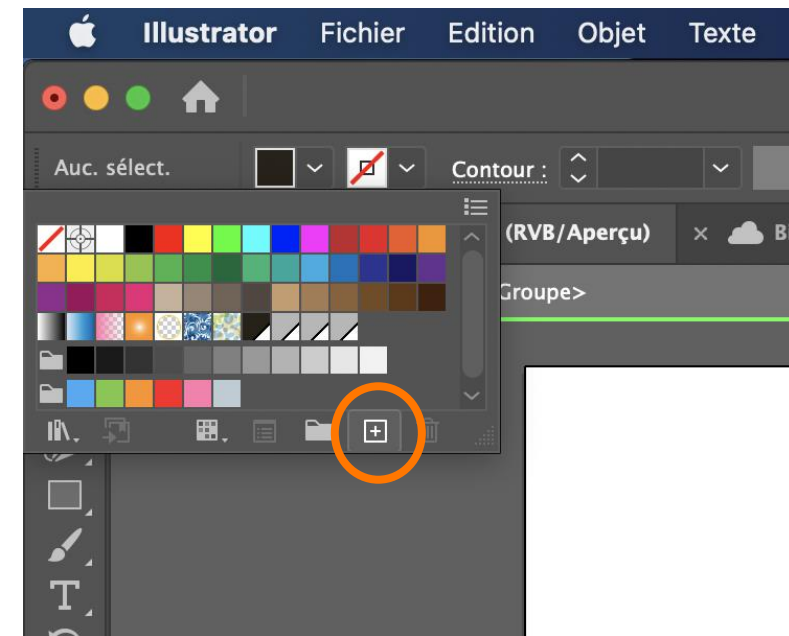


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Coloriser le logo

#### Méthodologie :

- Sélectionnez un des textes et appliquez la couleur : #282219 via le volet couleurs (fenêtre > couleur) ou via le Color Picker en bas de la barre d'outil de gauche.
- Ajoutez cette couleur au nuancier via le bouton "+" du volet Nuancier
- Appliquez ensuite cette couleur au reste des éléments de bordure de l'illustration
- Procédez de même avec la couleur #D8BFAD pour les éléments de fond



## Activité 2 : Utiliser les logiciels de création vectorielle

Correction TP



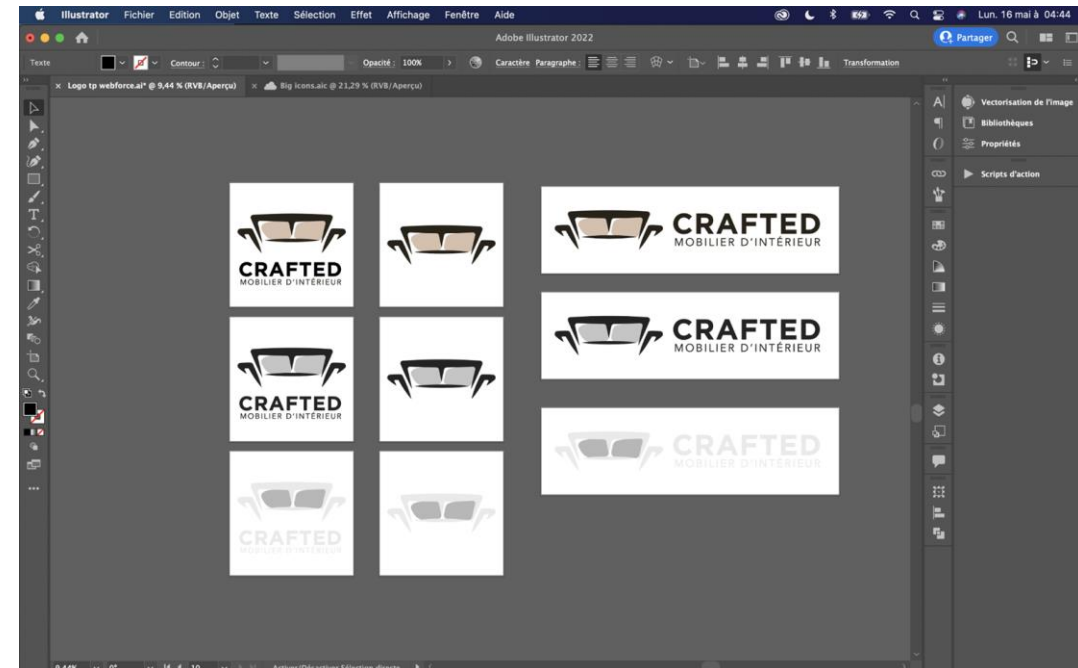
WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Créer des variantes de logo

#### Méthodologie :

- Utilisez l'outil Plan de travail (Shift+O) pour dupliquer le plan de travail principal et créer 2 copies
- Retirez les textes de la première
- Agrandissez le plan de travail de la troisième avec l'outil Plan de travail
- Déplacez le texte à gauche de l'illustration et réglez sa taille avec l'outil Sélection (V)
- Créez ensuite 2 copies pour chaque modèle
- Passez en nuance de gris un élément de chaque : soit en changeant les couleurs vous-mêmes, soit via la fonction Edition > Modifier les couleurs > Conversion en niveaux de gris
- Faites de mêmes avec des nuances claires pour la dernière version

Note : Pensez à nommer vos plans de travail et triez vos calques





## Activité 3

### Créer une série uniforme d'icônes

#### Compétences visées :

- Utiliser les outils basiques de dessin vectoriel
- Utiliser les outils de découpe
- Appliquer le style d'un élément à d'autres

#### Recommandations clés :

- Veillez à créer un ensemble cohérent en ne mélangeant pas des styles différents.
- Restez sur des formes simples pour ne pas complexifier la compréhension



7 heures

# Consignes

## 1. Pour le formateur

- S'assurer que l'élève respecte les demandes client.
- S'assurer que l'élève respecte les bonnes pratiques de design.

## 2. Pour l'apprenant

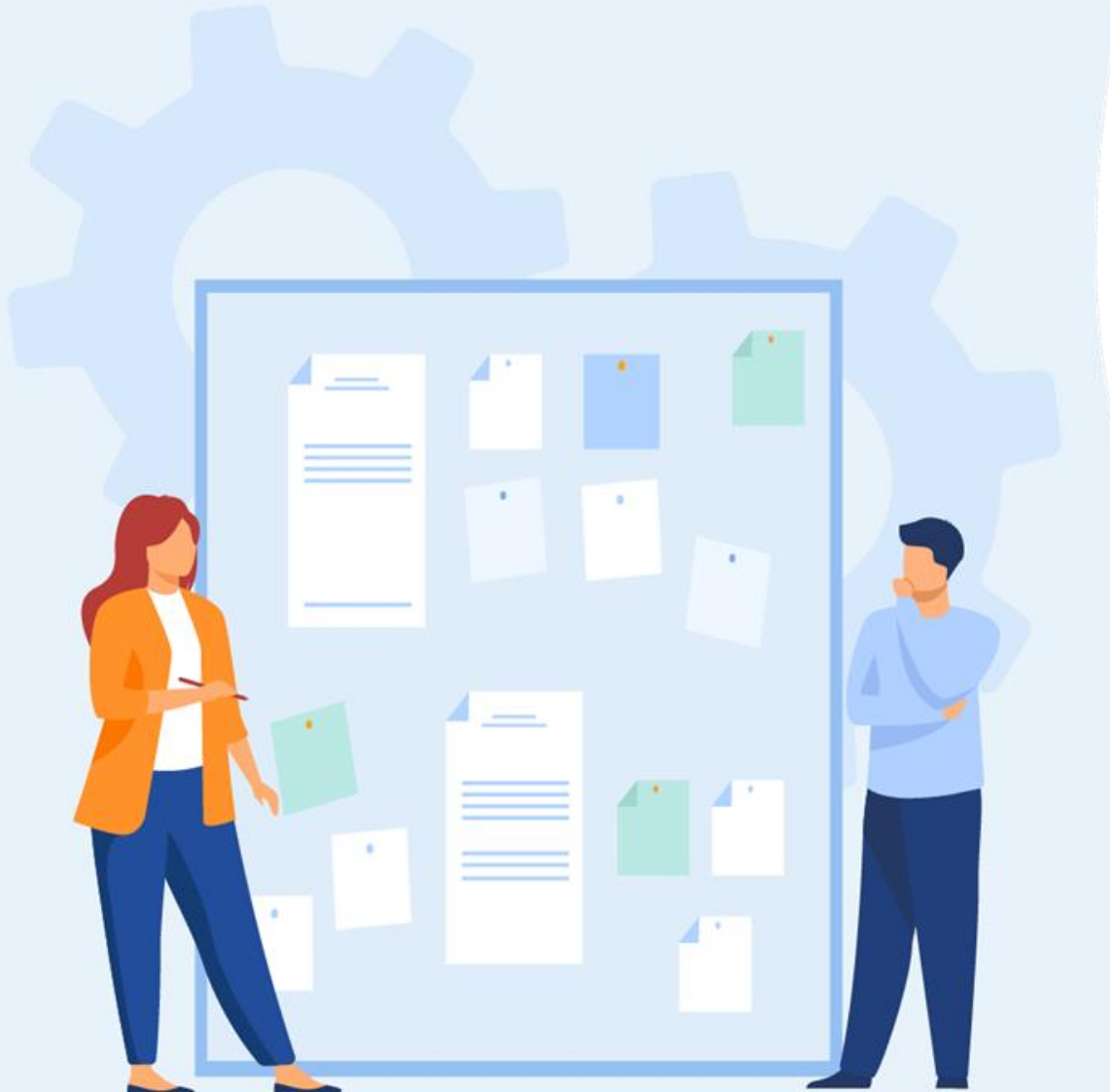
- Comprendre le besoin de production.
- Retranscrire les méthodes vues dans le cours pour produire efficacement.

## 3. Conditions de réalisation :

- Livraison du fichier source des icônes au format .AI

## 4. Critères de réussite :

- Livraison des assets dans les délais
- Production uniforme et cohérente
- Respect des bonnes pratiques.





## Activité 3 : Créer une série uniforme d'icônes

### Consignes du TP

#### Brief

Malheureusement, le stagiaire de votre entreprise a malencontreusement effacé la banque d'icônes destinés à illustrer les catégories d'ameublement proposés par le site. Il ne vous reste plus que l'image bitmap ci-contre, comme exemple, pour recréer un pack de 6 icônes pour les catégories suivantes :

- Canapés
- Chaises
- Literie
- Luminaires
- Rangements
- Tables

Les icônes devront adaptés à la mise à l'échelle.

A vous de vous conformer à l'exemple existant pour recréer ces icônes de A à Z.



## Activité 3 : Créer une série uniforme d'icônes

Correction TP

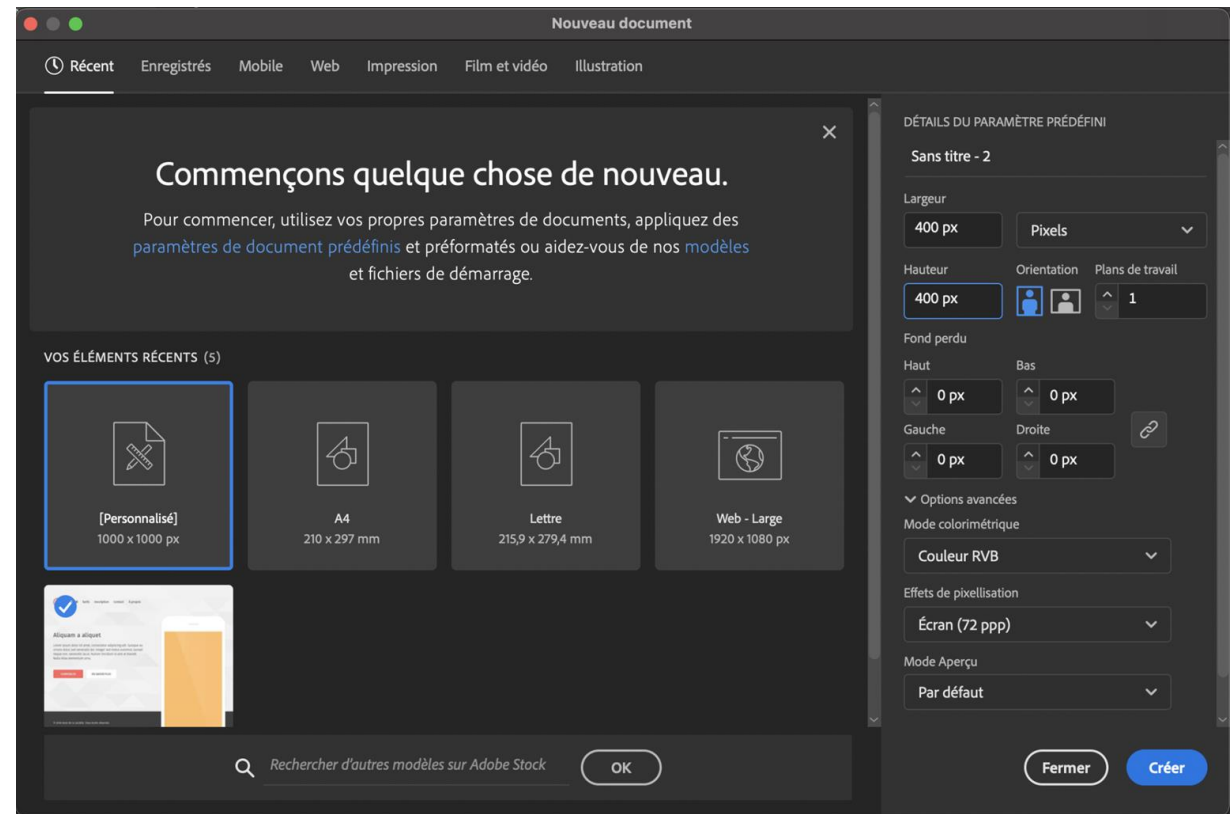


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Mise en place de l'environnement

#### Méthodologie :

- On suivra ici la même méthodologie que précédemment, mais avec un espace de travail de 400\*400 pixels



## Activité 3 : Créer une série uniforme d'icônes

### Correction TP

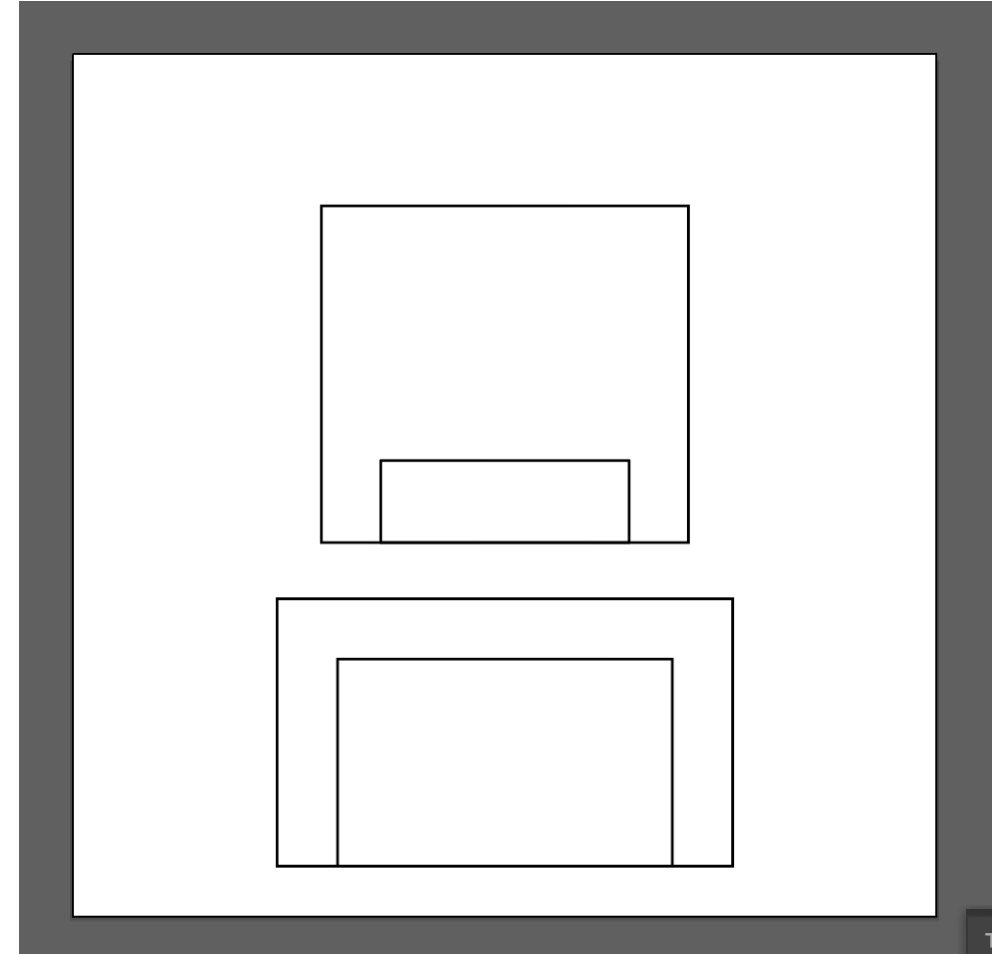


### Tracé de formes

*Note : De la même façon que nous avons conceptualisé le logo via un moodboard et des croquis papier, il sera bon d'utiliser la même méthode pour la phase d'idéation.*

#### Méthodologie :

- Commencez chaque icône par une composition de formes simples via les outils Rectangle (M), Ellipse (L) ou Plume (P)
- Une fois les formes mises en place, vous pouvez rectifier les positions des points d'ancrage avec l'outil Sélection Directe (A)



## Activité 3 : Créer une série uniforme d'icônes

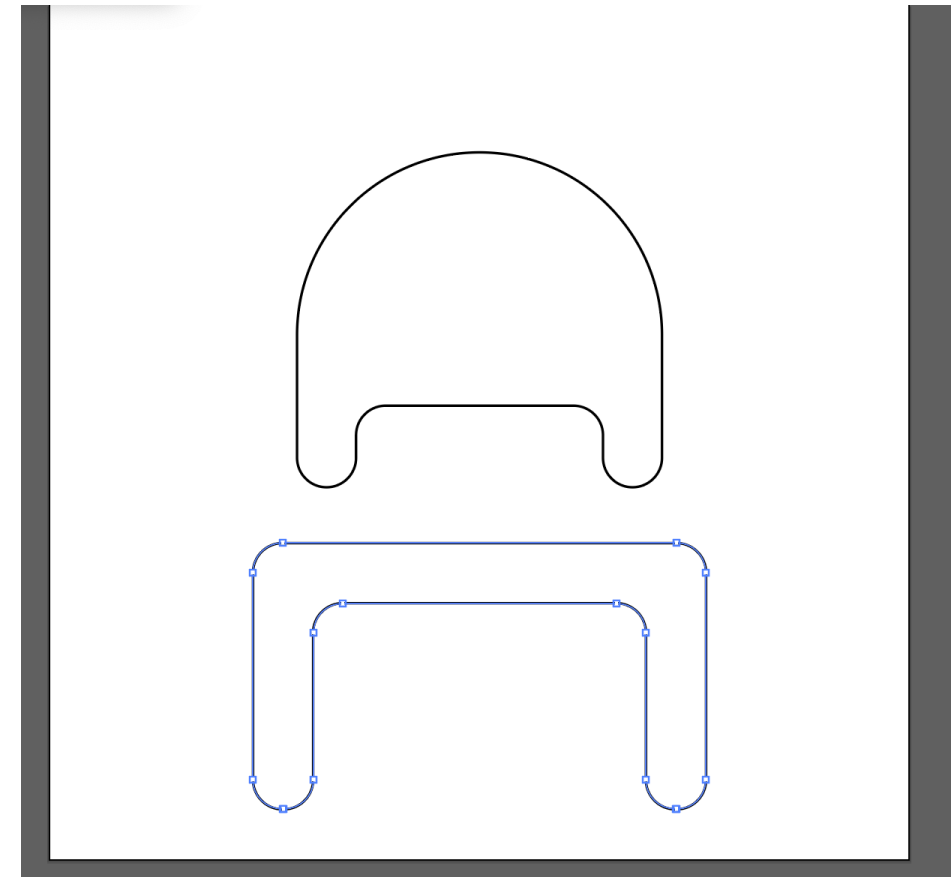
### Correction TP



### Création de formes composées

#### Méthodologie :

- On utilisera ici l'outil Concepteur de Forme (Shift +M) pour supprimer les parties inutiles.
- On pourra ensuite commencer à travailler les angles et les arrondis, via l'outil Sélection Directe (A), en saisissant les poignées circulaires dans les angles (on leur appliquera ici un arrondi de 15px moyenne ).



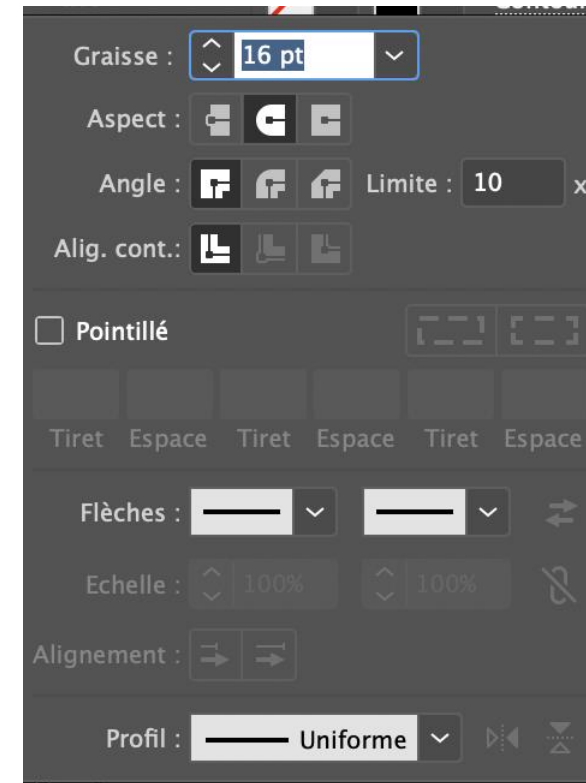
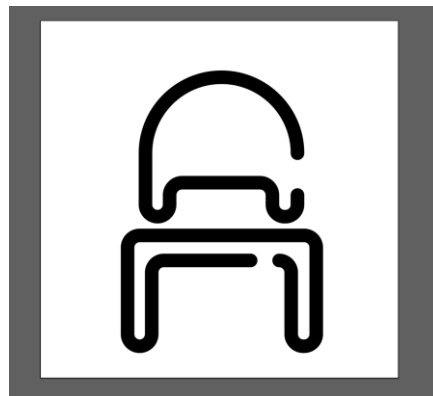
## Activité 3 : Créer une série uniforme d'icônes

### Correction TP

### Finaliser la forme

#### Méthodologie :

- Afin de finaliser la forme, on va tout d'abord paramétrer les contours avec les propriétés ci-contre.
- On utilisera ensuite l'outil Ciseaux (C) pour découper des segments et styliser l'icône.
- Pour les autres icônes, on utilisera l'outil Pipette (i) pour récupérer les propriétés de contour, et ne pas renouveler le paramétrage inutilement.
- On vectorisera ensuite les icônes en veillant à en garder une copie originale.





## Activité 4

### Exporter des éléments vectoriels pour différents types de supports

#### Compétences visées :

- Mettre des éléments de conception en bibliothèque pour un usage d'équipe
- Choisir son mode d'exportation
- Choisir le type de fichier en fonction de l'usage

#### Recommandations clés :

- Veillez à bien anticiper le support sur lequel sera diffusé vos icônes



1 heure



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE

# Consignes

## 1. Pour le formateur

- S'assurer que l'élève respecte les demandes client.
- S'assurer que l'élève respecte les bonnes pratiques de design.

## 2. Pour l'apprenant

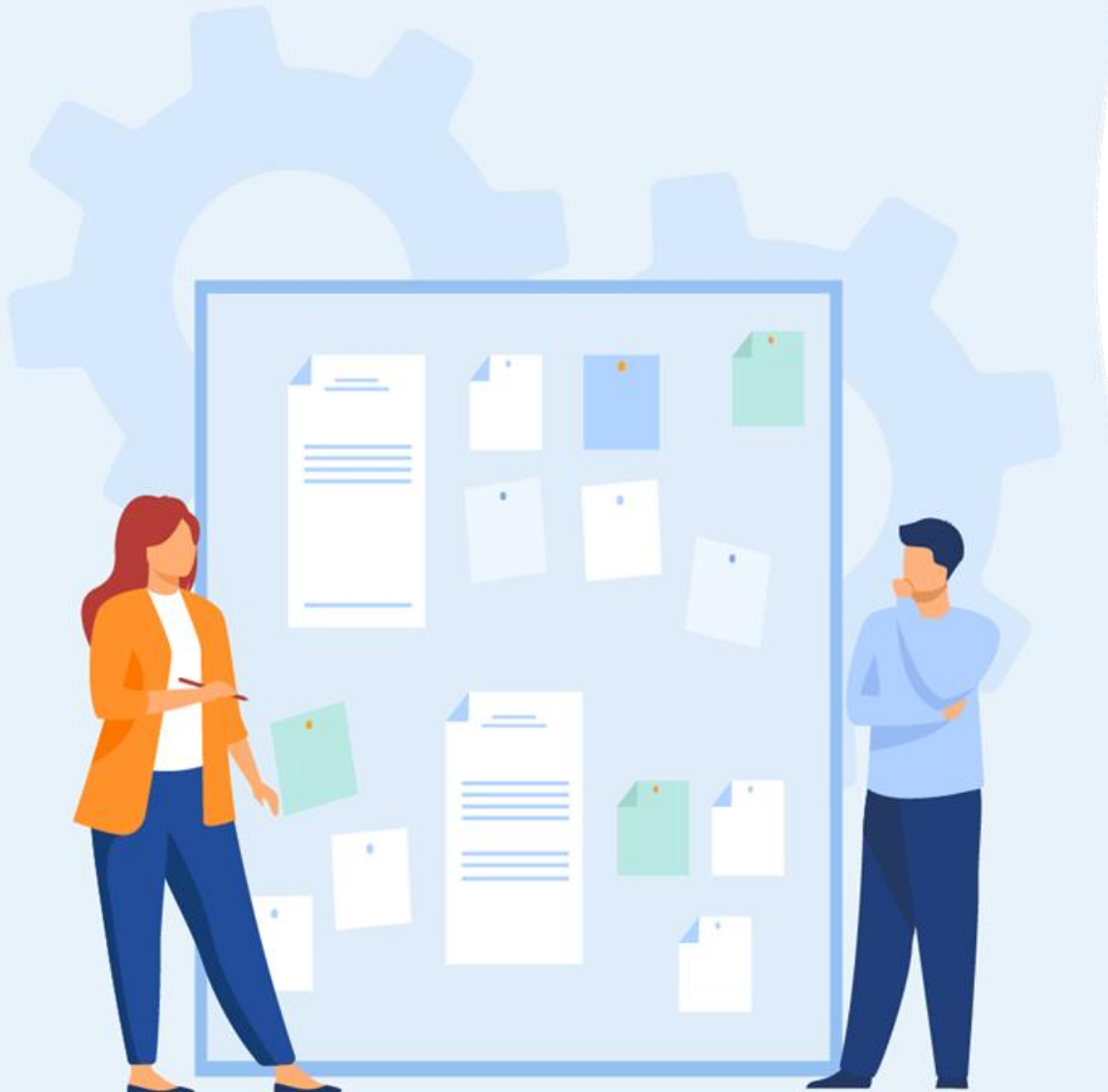
- Comprendre les modes d'exportation.
- Retranscrire les méthodes vues dans le cours pour produire efficacement.

## 3. Conditions de réalisation :

- Livraison des icônes au format SVG

## 4. Critères de réussite :

- Livraison des assets dans les délais
- Production uniforme et cohérente
- Respect des bonnes pratiques.





## Activité 4 : Exporter des éléments vectoriels pour différents types de supports

Consignes du TP



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE

### Brief

Une fois ces éléments créés, il va falloir décider de vos modes d'export afin d'optimiser l'intégration de vos productions dans la maquette.

De plus vos éléments de production étant créés, vous allez devoir exporter votre dossier afin de le partager à vos collègues sur un cloud partagé. Attention à bien rassembler les fichiers et les polices !

### Consignes :

- Choisissez correctement vos formats d'export pour optimiser vos futures productions
- Alimentez une bibliothèque de composants à partager avec vos collaborateurs
- Créez un dossier rassemblant vos fichiers et les éléments utilisés pour sa production.

## Activité 4 : Exporter des éléments vectoriels pour différents types de supports

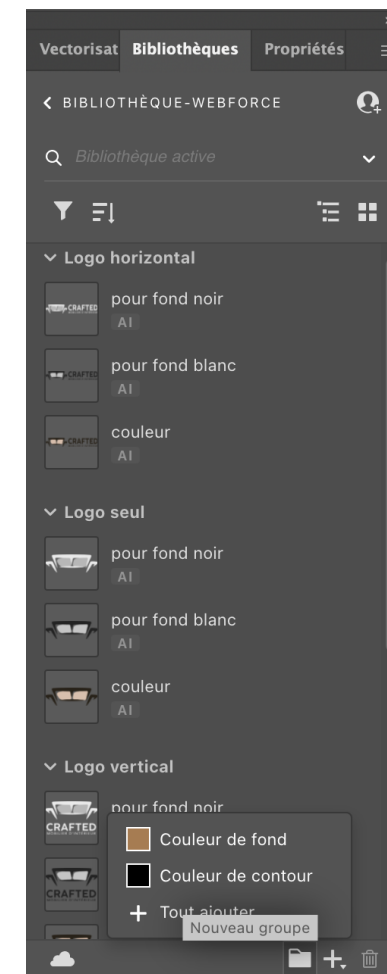
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Ajouts des éléments à une bibliothèque partagée

- Pour importer des éléments dans la bibliothèque partagée, la méthode est assez simple. Glissez et déposez les éléments dans l'onglet bibliothèque. Ceci importera directement les formes sélectionnées
- Vous pouvez utiliser la fonction nouveau groupe, en bas, pour trier les éléments.



# Activité 4 : Exporter des éléments vectoriels pour différents types de supports

Correction TP

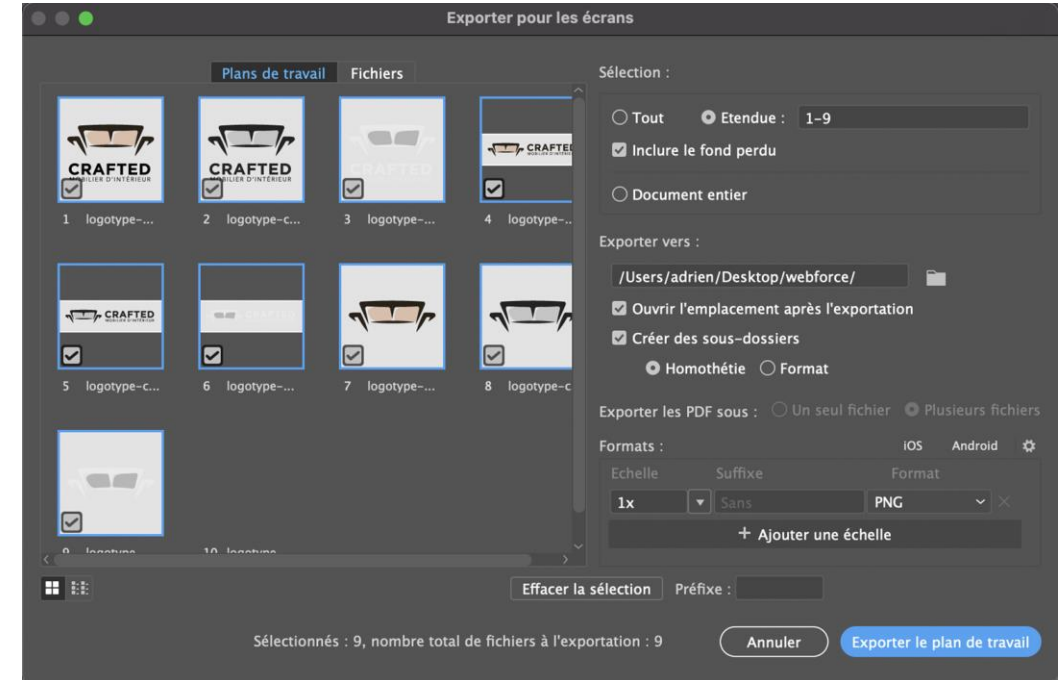


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Exporter pour les écrans

- Pour choisir au mieux votre export, il est conseillé d'utiliser la fonction exporter par les écrans.
- Choisissez les plans de travail à exporter
- Définissez le dossier d'export
- Définissez le ou les profils d'export :
  - Choisissez le PNG pour des formats image haute qualité (l'Echelle permet d'appliquer un coefficient multiplicateur aux dimensions des plans de travail). Ce format sera utilisable dans des photomontages, ou des incrustations.
  - On choisira le format SVG pour l'export des icônes et du logo en vue des les réutiliser dans la maquette.

Note : Vous pouvez directement copier coller des éléments vectoriels d'illustrator à Figma.



## Activité 4 : Exporter des éléments vectoriels pour différents types de supports

Correction TP



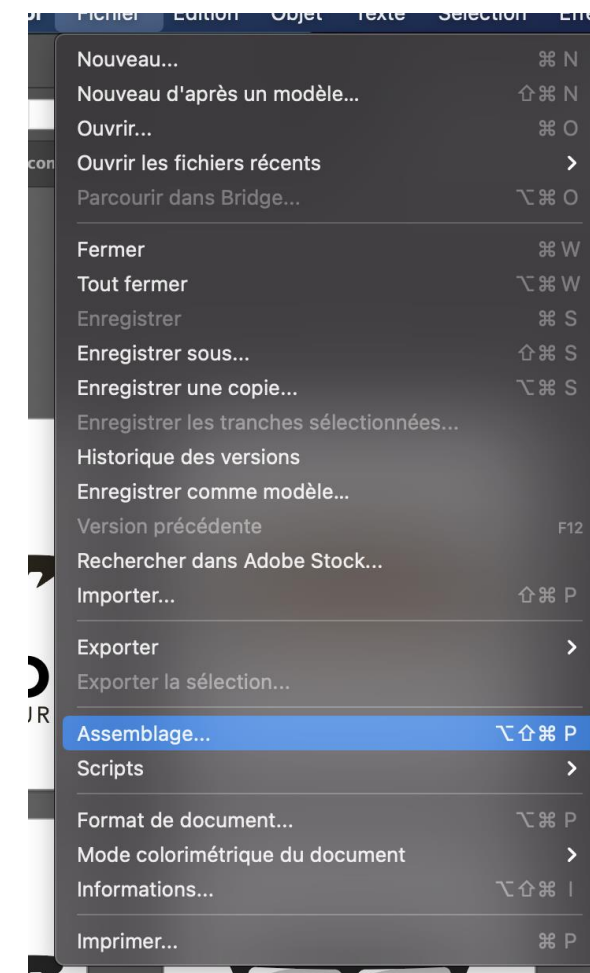
WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Dossiers assemblés

Dernier format important d'export :

Après avoir sauvegardé un fichier illustrator, vous pouvez rassembler, dans le même dossier, tous les éléments utilisés dans votre composition via Fichier>Assembler ou Shift+Ctrl+Alt+P

Vous pourrez donc partager plus facilement votre dossier de production avec vos collaborateurs et éviter les risques de liens ou polices manquantes.





## PARTIE 3

### Composer des créations graphiques bitmap

Dans ce module, vous allez :

- Créer des gammes de produit en retouchant des photos
- Réaliser une bannière pour promouvoir ces gammes de produits
- Exporter vos images pour un support précis



12 heures



## Activité 5

### Créer les gammes de produits

#### Compétences visées :

- Détourage
- Colorimétrie
- Retouche photo

#### Recommandations clés :

Veiller à travailler de façon non destructive et judicieuse afin de ne pas lancer dans des travaux extrêmement chronophage



8 heures

# Consignes

## 1. Pour le formateur

- S'assurer que l'élève réponde à la demande du client
- S'assurer que l'élève utilise les techniques pertinentes pour effectuer son travail.

## 2. Pour l'apprenant

- Analyser la demande afin de déterminer les techniques à utiliser pour répondre au besoin
- Mettre en application ces techniques vu en cours pour répondre au besoin

## 3. Conditions de réalisation :

- Livraison des images de canapés détourés et modifiés dans un format recommandé pour le web

## 4. Critères de réussite :

- Capacité à déterminer la technique à utiliser
- Capacité à délivrer les assets dans le temps imparti





## Activité 5 - Créer les gammes de produits

### Consignes du TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Le brief

Votre client a besoin de créer des gammes de produit afin de pouvoir lancer sa boutique de e-commerce.

Il possède 3 gammes de canapés. Suite à un problème informatique, son photographe a perdu les photos packshot de ses canapés. Mais le délai pour les refaire est trop important quand à la mise en production du site internet. Il vous demande, de détourer les photos en situation de ses canapés pour obtenir une image sans fond afin de pouvoir le présenter avec et sans contexte.

Il vous demande également de créer pour chacun de ses canapés 4 différents coloris.

Chaque photos (packshot et contextualisé) doit être au format carré de 500px de large.

Enfin il aimerait que l'on enlève une papiers de document sur une des gammes.

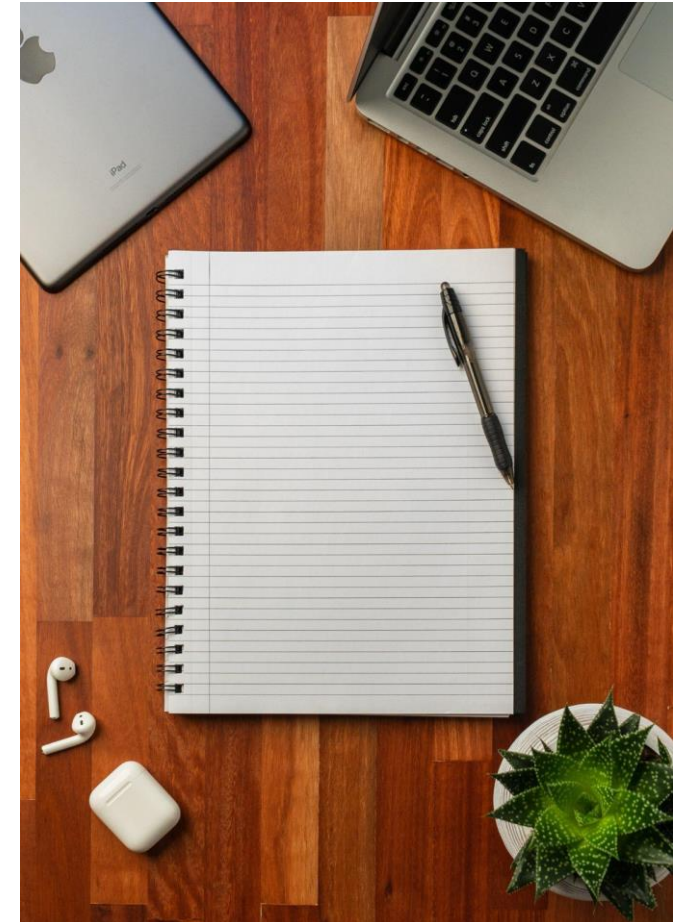


Photo by [Justin Morgan](#) on [Unsplash](#)

# Activité 5 - Créer les gammes de produits

## Consignes du TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Les Consignes

Réaliser un détourage de chaque canapé

Réaliser une retouche colorimétrique afin de créer chaque gamme de canapé avec 4 coloris différents

Effacer la panier de document sur la gamme 2 et la remplacer par la plante

La dernière gamme est à fournir par vous via une image trouvé sur un site de photographie libre de droit (ex : Unsplash)

Exporter les assets correctement

Vous devez créer un fichier PSD "GammesCanapes.psd" comprenant les 4 gammes

Exportez toutes vos gammes de canapés en PNG @1x et @2x.



Photo by [Justin Morgan](#) on [Unsplash](#)

# Activité 5 - Créer les gammes de produits

Consignes du TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Organisation des fichiers

- Dossier : Partie 3
  - Dossier : Activité 1
    - Dossier : Gamme 1
      - Dossier : @1x
        - Gamme1\_coloris1.png
        - Gamme1\_coloris2.png
        - Gamme1\_coloris2.png
        - Gamme1\_coloris4.png
      - Dossier : @2x
        - Gamme1\_coloris1@2x.png
        - Gamme1\_coloris2@2x.png
        - Gamme1\_coloris3@2x.png
        - Gamme1\_coloris4@2x.png
      - Dossier : Gamme 2 (composé comme ci-dessus)
      - Dossier : Gamme 3 (composé comme ci-dessus)
      - Dossier : Gamme 4 (composé comme ci-dessus)
      - Sources
        - GammeCanapes.psd


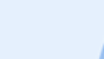


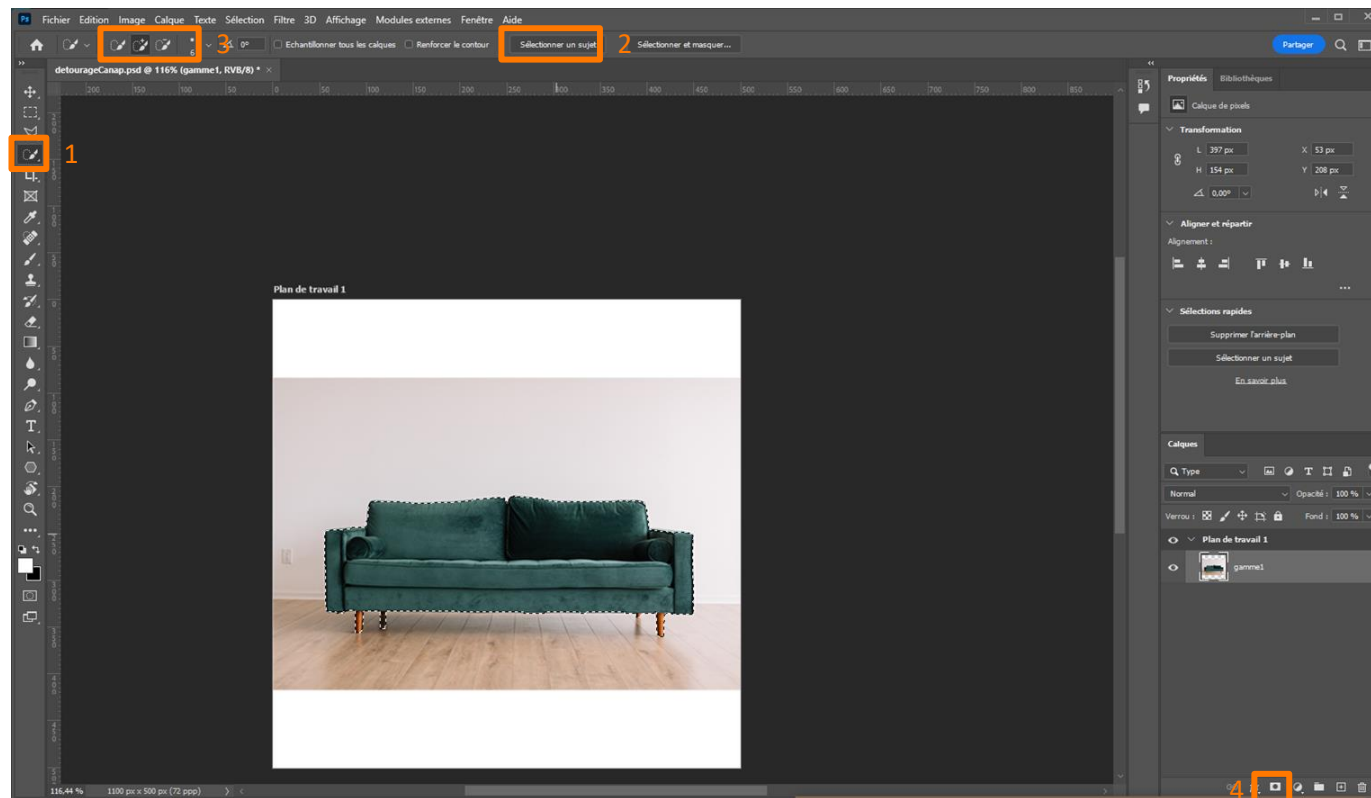
Photo by [Justin Morgan](#) on [Unsplash](#)

## Activité 5 - Créer les gammes de produits

Correction TP

### Détourage de la gamme 1 - Mode opératoire

- Après avoir importé l'image dans une planche de travail carrée de 500px sans la redimensionner.
  - Dupliquez le plan de travail (pour avoir la photo avec le contexte)
  - Sélectionnez l'outil sélection rapide
  - Puis cliquez sur le bouton de "sélection sujet"
  - Avec l'outil de sélection rapide, ajustez votre sélection (notamment au niveau des pieds).
- Comme vu dans le cours agrandissez la sélection et effacer les partie en trop avec l'outil de sélection rapide activé et la touche ALT enfoncé (ou en sélectionnant l'icône  pour agrandir la sélection ou l'icône  pour diminuer la sélection.)
- Ensuite cliquez sur l'icône masque de fusion afin de finaliser votre détourage.



#### Remarque

Pensez à supprimer le fond de votre planche de travail dans le panneau d'outil propriété.

## Activité 5 - Créer les gammes de produits

### Correction TP

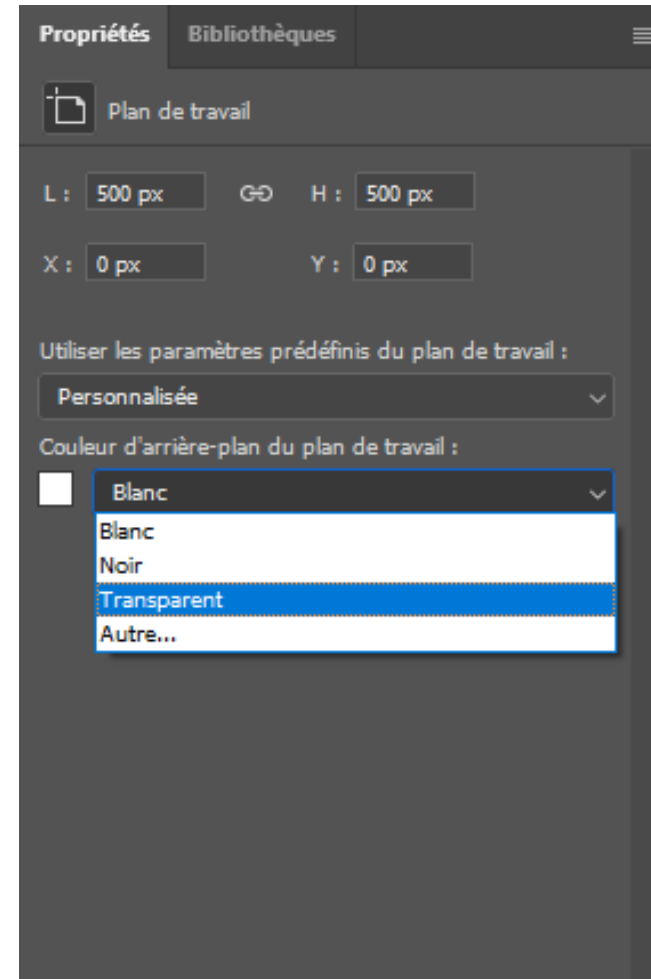


### Astuce : Fond transparent planche de travail

- La création par défaut d'une planche de travail ajoute un fond blanc celle-ci
- Pour certain travaux, vous avez besoin d'une fond transparent.

Mode opératoire :

- Sélectionnez votre planche de travail
- Sur le panneau propriété déplier le sélecteur de couleur d'arrière plan
- Sélectionnez transparent





# Activité 5 - Créer les gammes de produits

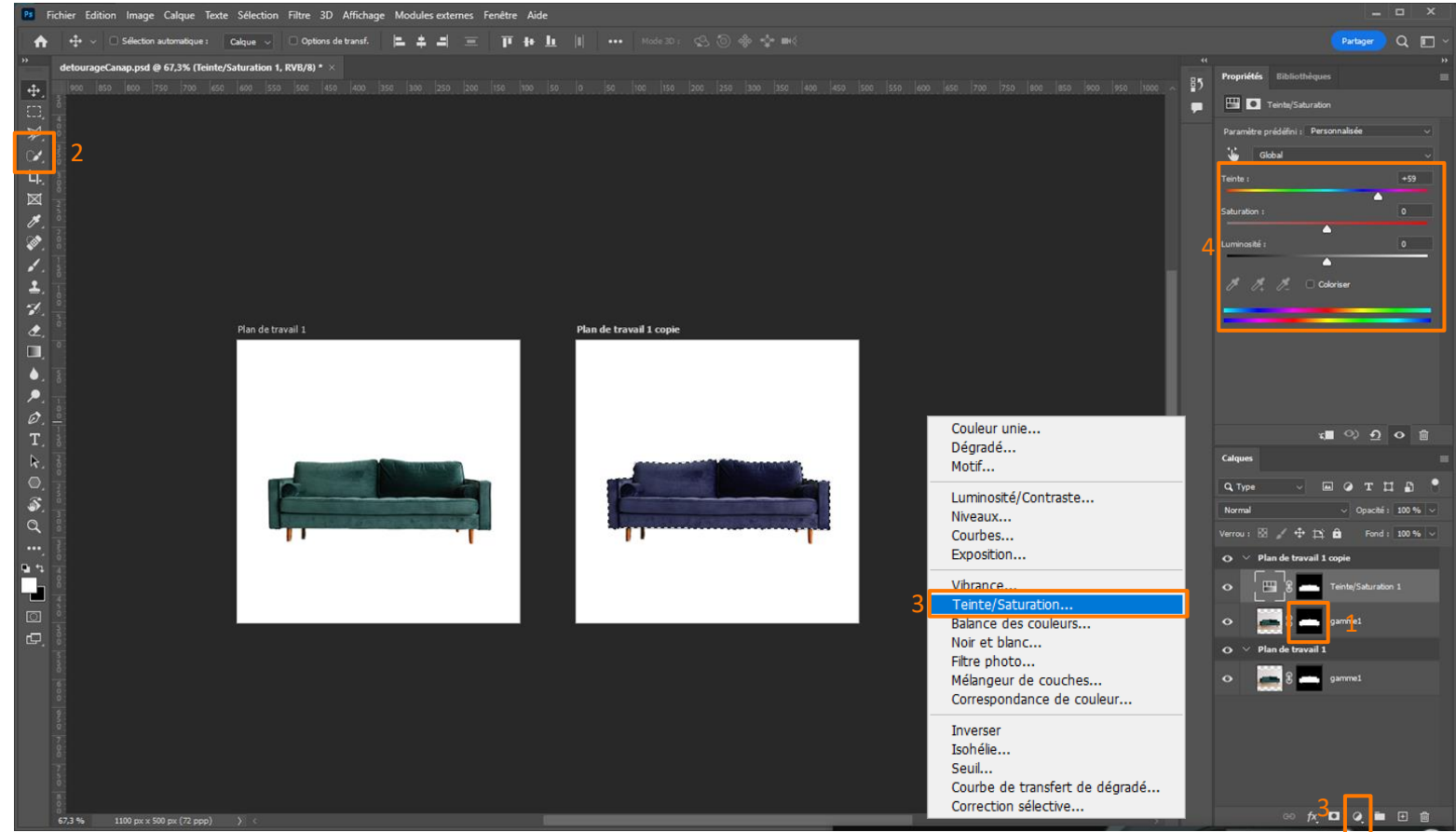
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Changer la colorimétrie

- Dupliquez votre plan de travail (Calque > dupliquer le plan de travail ou CTRL/CMD+J)
- Sélectionnez votre canapé  
Astuce : Faites CTRL+Click sur le masque de fusion pour sélectionner directement votre canapé
- Effacez de la sélection les pieds comme vu précédemment
- Ajoutez un calque de réglage Teinte et saturation
- Changez la teinte
- Pour les 2 autres coloris, il suffit de dupliquer la planche de travail
- Modifiez la teinteA



# Activité 5 - Créer les gammes de produits

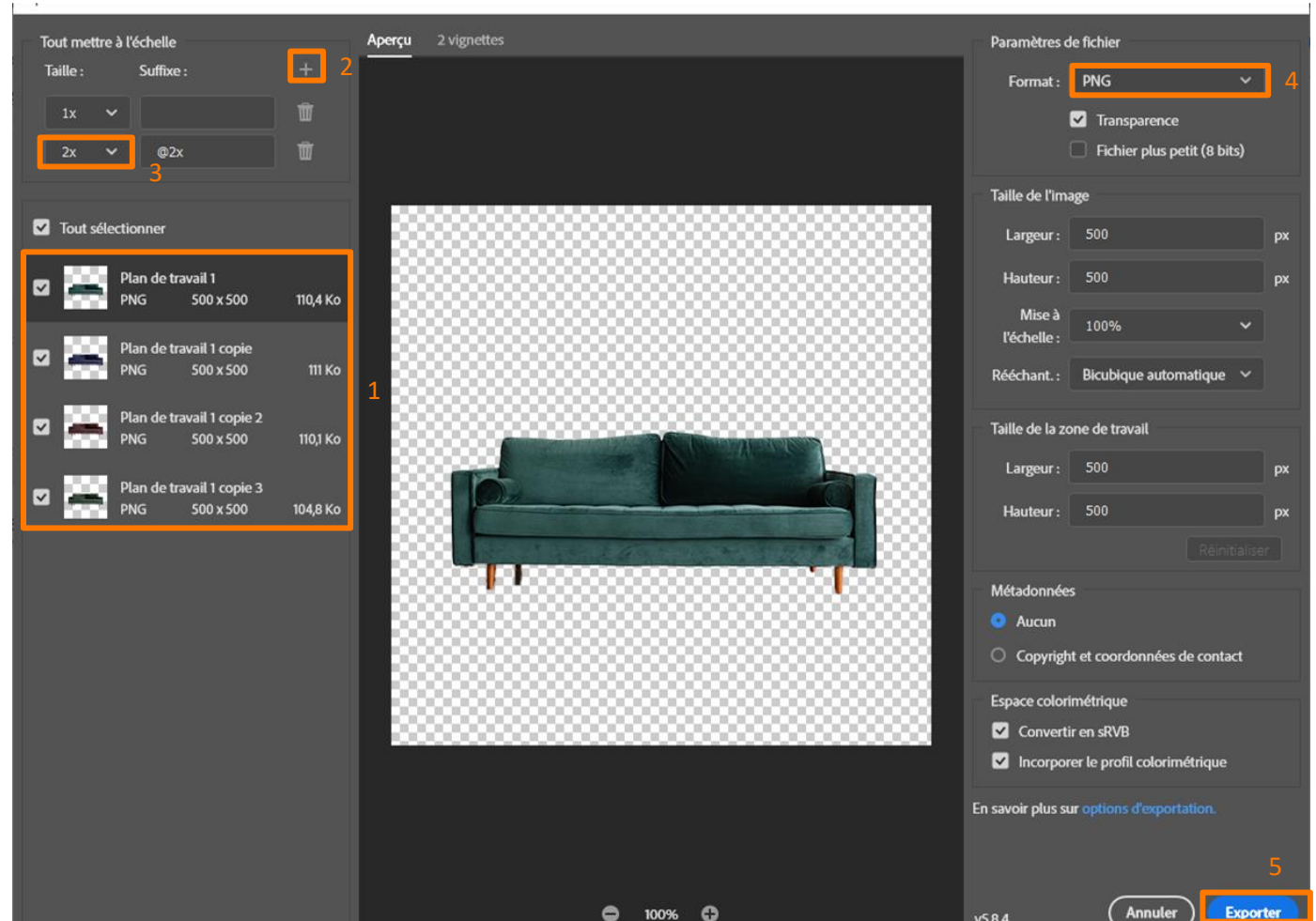
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Exporter les assets

- Ouvrez le module d'exportation (Fichier > Exportation > Exporter sous...)
- Sélectionnez les images à exporter en PNG
- Ajoutez une seconde taille
- Réglez cette nouvelle taille à 2x
- Exportez
  
- Sélectionnez l'image contextualiser uniquement (il n'y a pas de transparence donc on ne l'exporte pas en png mais en JPEG)
- Le mode opératoire est le même qu'expliqué précédemment
- Sélectionnez le format JPEG
- Exportez

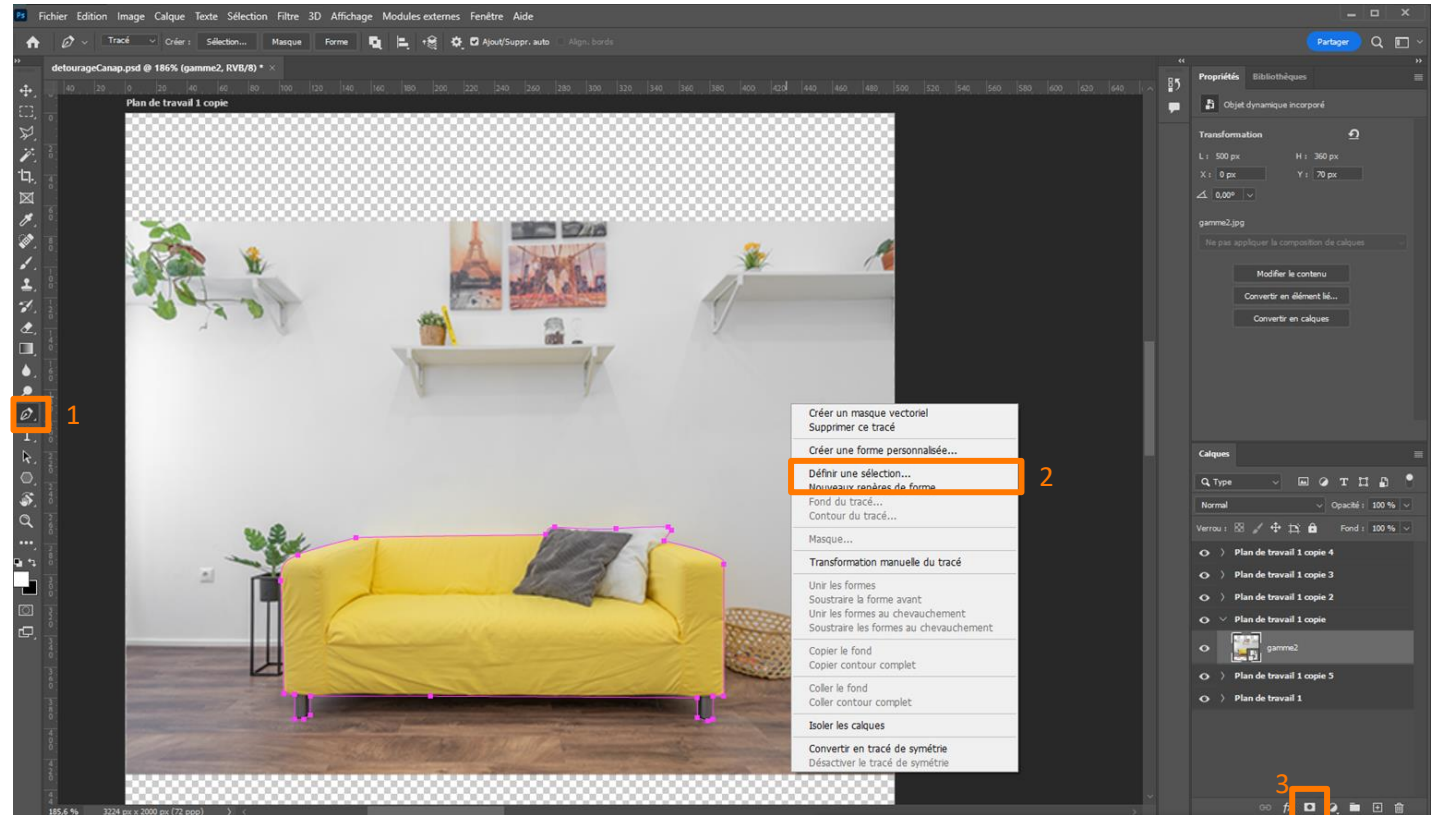


# Activité 5 - Créer les gammes de produits

## Correction TP

### Détourage de la gamme 2 - Mode opératoire

- Après avoir importé l'image dans une planche de travail de 500px de large et de hauteur sans la redimensionner.
- Sélectionnez la plume (en effet le coussin blanc et très proche de la teinte du mur et de ce fait le logiciel à du mal à tout sélectionner, le plus simple étant la plume)
- Effectuez votre tracé à la plume
- Clic-droit sur la planche de travail
- Définissez une sélection
- Confirmez
- Cliquez sur le masque de fusion
- Une fois le canapé détourné, on peut l'agrandir avec le raccourci clavier CTRL+T





# Activité 5 - Créer les gammes de produits

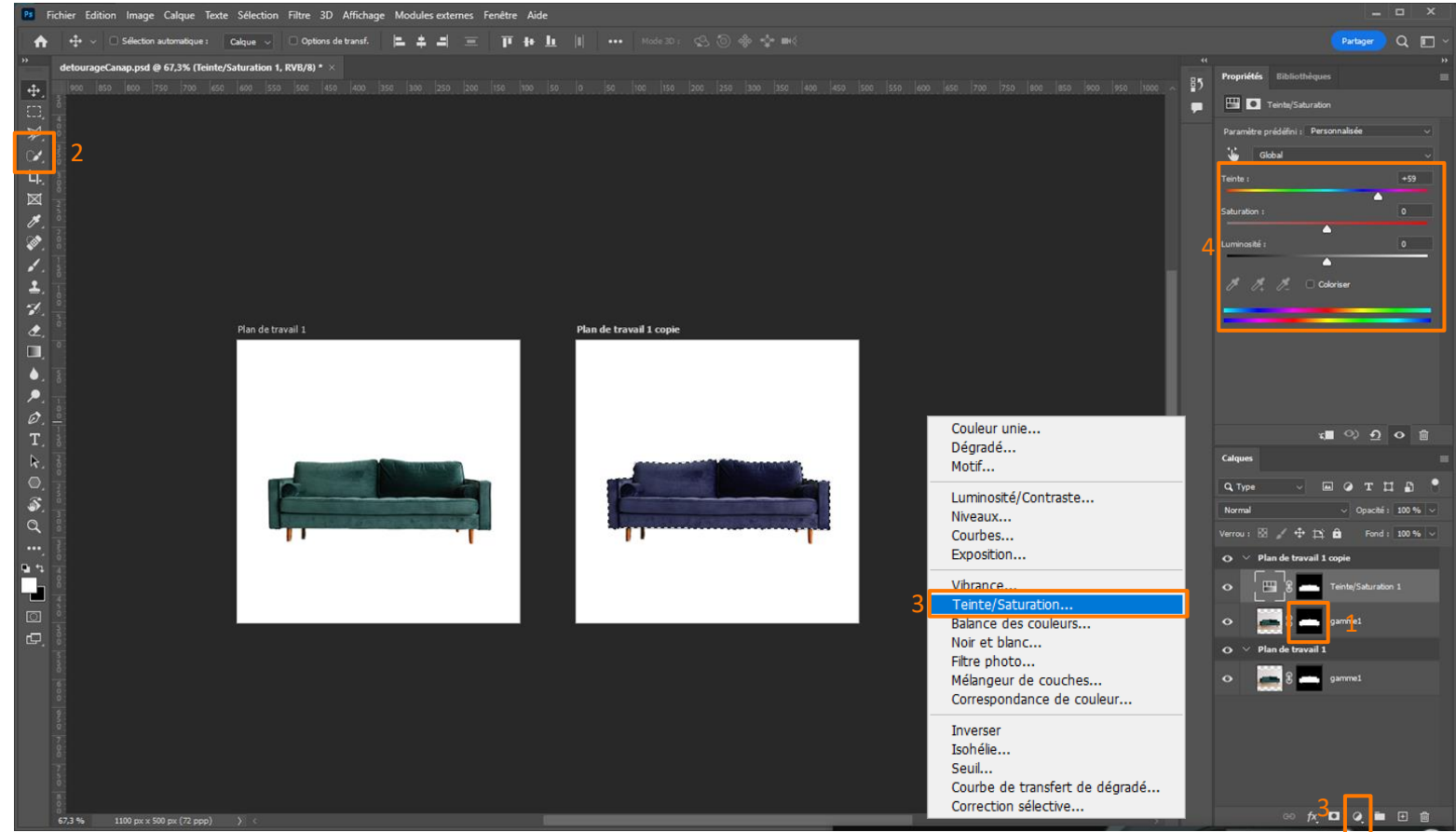
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

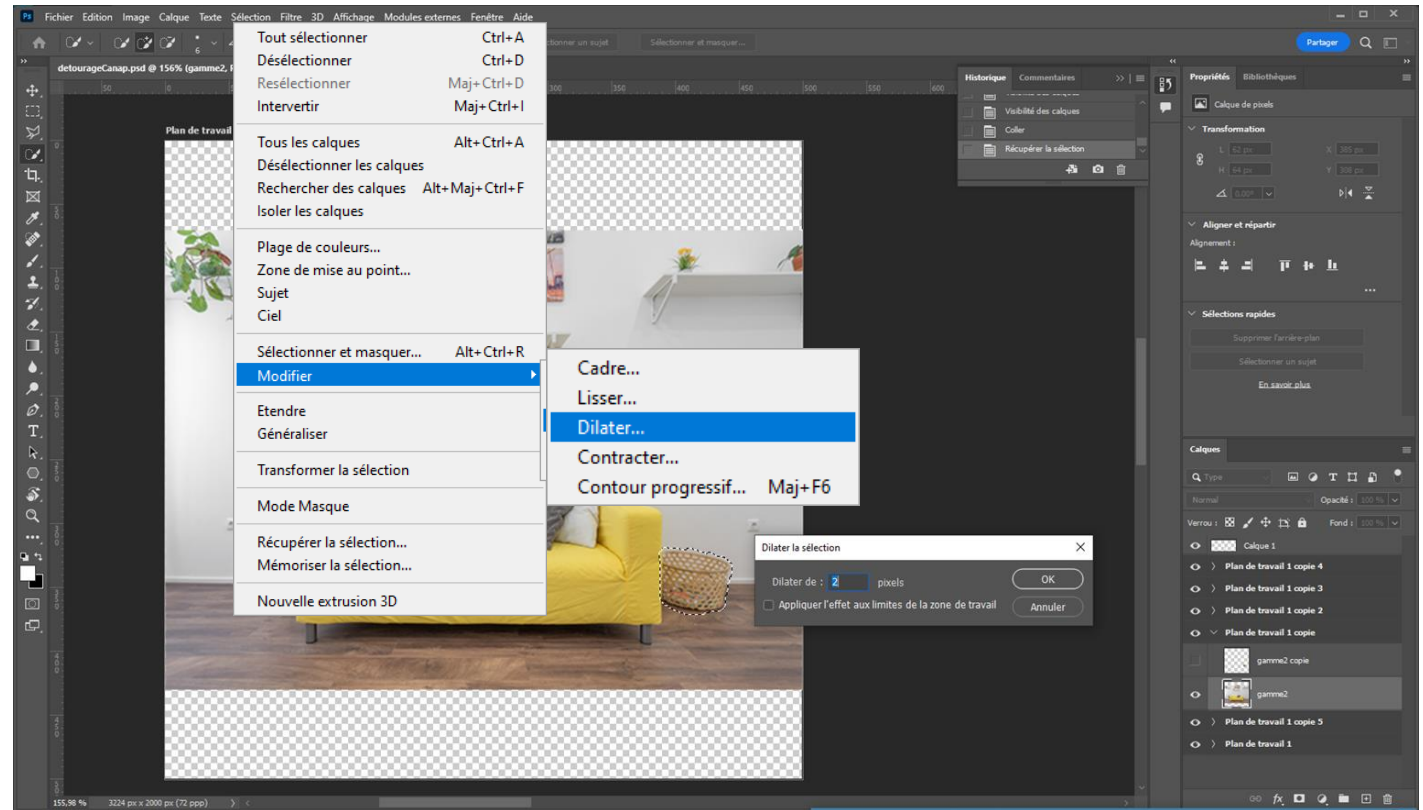
## Changer la colorimétrie

- Dupliquez votre plan de travail (Calque > dupliquer le plan de travail ou CTRL/CMD+J)
- Sélectionnez votre canapé  
Astuce : Faites CTRL+Click sur le masque de fusion pour sélectionner directement votre canapé
- Effacez de la sélection les pieds comme vu précédemment
- Ajoutez un calque de réglage Teinte et saturation
- Changez la teinte
- Pour les 2 autres coloris, il suffit de dupliquer la planche de travail
- Modifiez la teinteA



## Suppression de la panier de document

- La meilleur méthode pour supprimer la panier de document est dans un premier temps de ne pas agrandir l'image. Cela permet au logiciel d'avoir le plus de matière à exploiter.
- Sélectionner la panier avec la sélection rapide
- Pensez à sélectionner un peu plus que la simple panier (environ 2px de plus)
- Si la sélection rapide est trop précise, il est possible d'utiliser la fonction Dilater (Sélection > Modifier > Dilater)

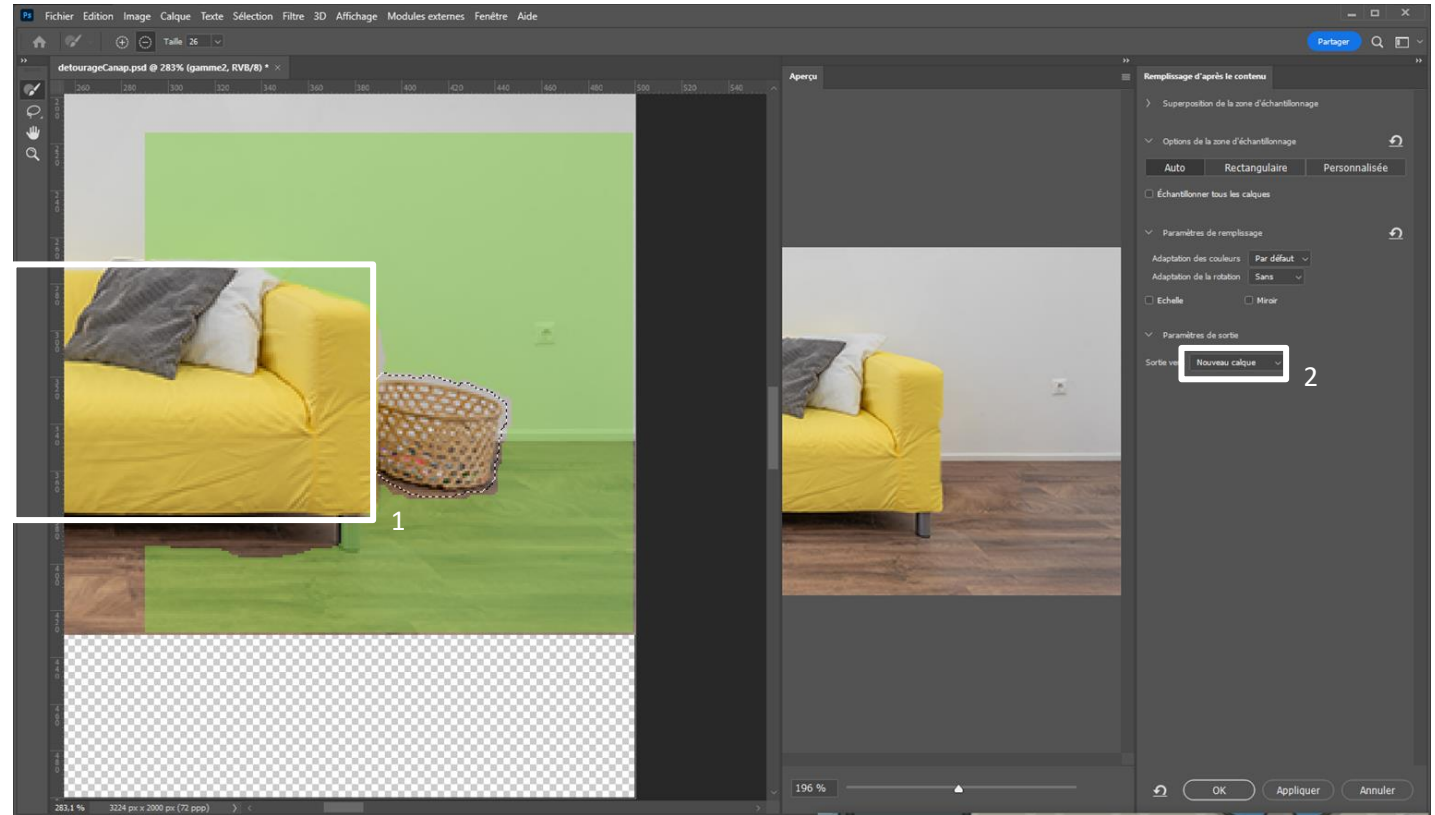


## Activité 5 - Créer les gammes de produits

### Correction TP

### Suppression de la panier de document

- Ensuite, utilisez le remplissage d'après le contenu
- Veillez à supprimer de l'échantillon le canapé.
- Pensez à vérifier la sortie, il faut être sur nouveau calque, sinon nous travaillons en destructif
- Une fois l'aperçu satisfaisant, validez



## Activité 5 - Créer les gammes de produits

Correction TP



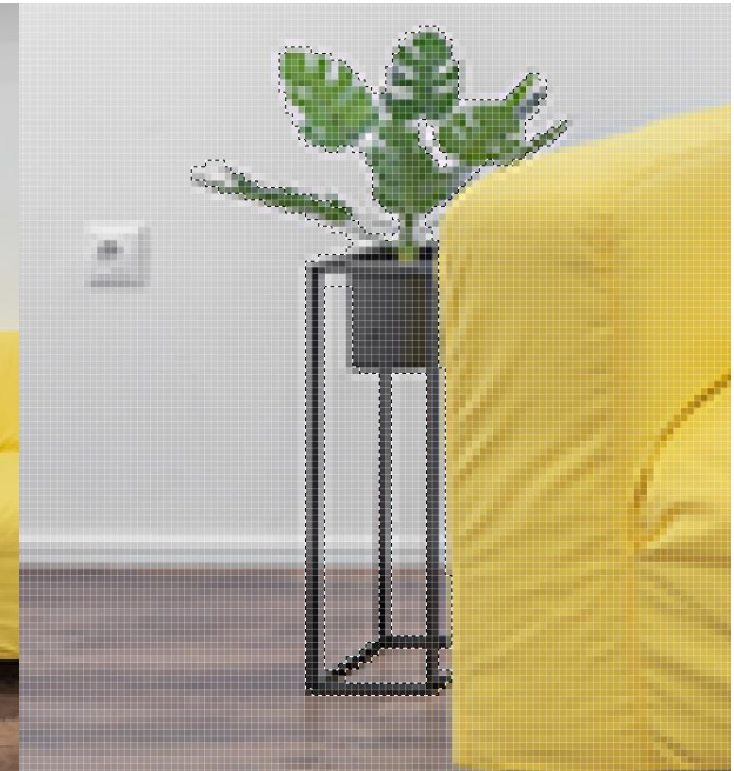
WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Ajout de la plante - 1-2

- Pour ajouter la plante à la place de la panier, il est nécessaire tout d'abord de la détourer.
- La méthode plus simple étant d'utiliser la plume et la sélection rapide.
- Dupliquez le calque afin de travailler de façon non destructive
- Utilisez la plume pour détourer la plante dans sa globalité
- Utilisez la sélection rapide pour supprimer l'intérieur des pieds
- Puis cliquez sur le masque de fusion




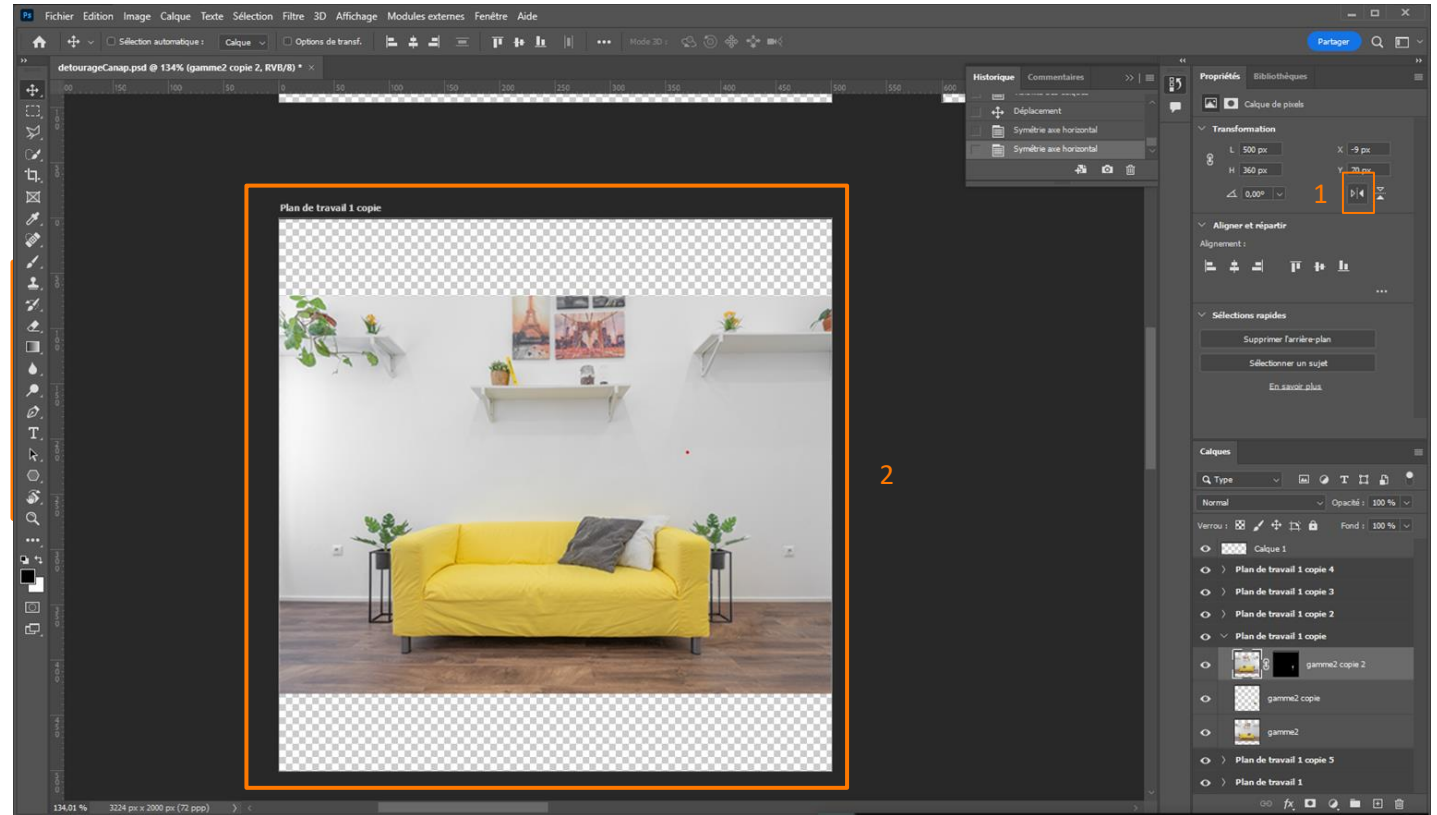
Sélection à la plume



Suppression de l'intérieur des pieds à l'aide de la sélection rapide

### Ajout de la plante - 2-2

- Pour avoir plus de réalisme, il faut effectuer une symétrie d'axe verticale.
- Pour effectuer cette symétrie, il suffit de cliquer sur l'icône  dans le panneau des propriétés.
- Déplacez la plante pour la coller au canapé.





# Activité 5 - Créer les gammes de produits

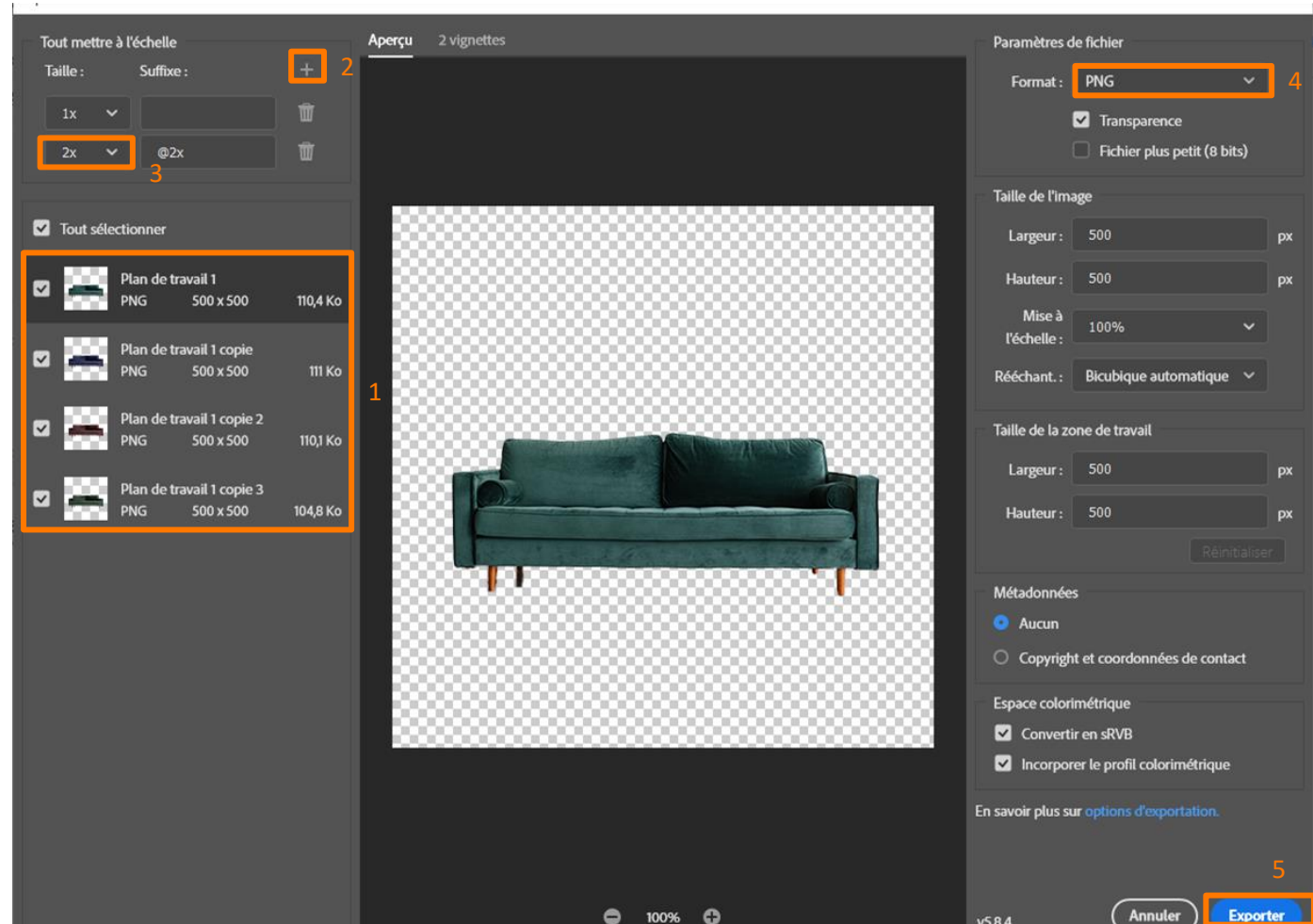
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Exporter les assets

- Ouvrez le module d'exportation (Fichier > Exportation > Exporter sous...)
- Sélectionnez les images à exporter en PNG
- Ajoutez une seconde taille
- Réglez cette nouvelle taille à 2x
- Exportez
  
- Sélectionnez l'image contextualiser uniquement (il n'y a pas de transparence donc on ne l'exporte pas en png mais en JPEG)
- Le mode opératoire est le même qu'expliqué précédemment
- Sélectionnez le format JPEG
- Exportez





## Activité 6

### Réaliser un photomontage

#### Compétences visées :

- Utiliser des images détouré
- Insérer un logo sur une image de façon réaliste
- Insérer un texte
- Exporter les éléments

#### Recommandations clés :

Veiller à travailler de façon non destructive. Pensez à renommer vos calques.



4 heures

# Consignes

## 1. Pour le formateur

- S'assurer que l'élève réponde à la demande du client
- S'assurer que l'élève utilise les techniques pertinentes pour effectuer son travail.
- S'assurer que l'élève exporte les bannière correctement

## 2. Pour l'apprenant

- Mettre en application ces techniques vu en cours pour répondre au besoin

## 3. Conditions de réalisation :

- Livraison de la bannière aux formats appropriés pour le web mobile et ordinateur.

## 4. Critères de réussite :

- Capacité à déterminer la technique à utiliser
- Capacité à délivrer les assets dans le temps imparti





## Activité 6 - Réaliser un photomontage

### Consignes du TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Le brief

Le client souhaite avoir une bannière pour son site internet (version mobile et desktop) qui présente sa nouvelle gamme, avec un texte (Nouvelle Gamme 2022) et aimerait que son logo soit appliqué sur un coussin du canapé.

### Les Consignes

Réalisez une bannière en utilisant les fichiers de travail créés lors de l'activité 1 de la partie 1 du TP

Intégrez le logo sur le coussin

Insérez une ombre et un fond

Exportez la bannière aux bons formats



Photo by [Justin Morgan](#) on [Unsplash](#)

# Activité 6 - Réaliser un photomontage

Consignes du TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Organisation de fichiers

- Dossier : Partie 3
  - Dossier : Activité 1
  - Dossier : Activité 2
    - Dossier : Bannière Desktop
      - Dossier : @1x
        - BannièreDesktop.png
      - Dossier : @2x
        - BannièreDesktop@2x.png
    - Dossier : Bannière Mobile
      - Dossier : @1x
        - BannièreDesktop.png
      - Dossier : @2x
        - BannièreDesktop@2x.png
    - Sources
      - gabarit-banniere.psd



Photo by [Justin Morgan](#) on [Unsplash](#)

## Activité 6 - Réaliser un photomontage

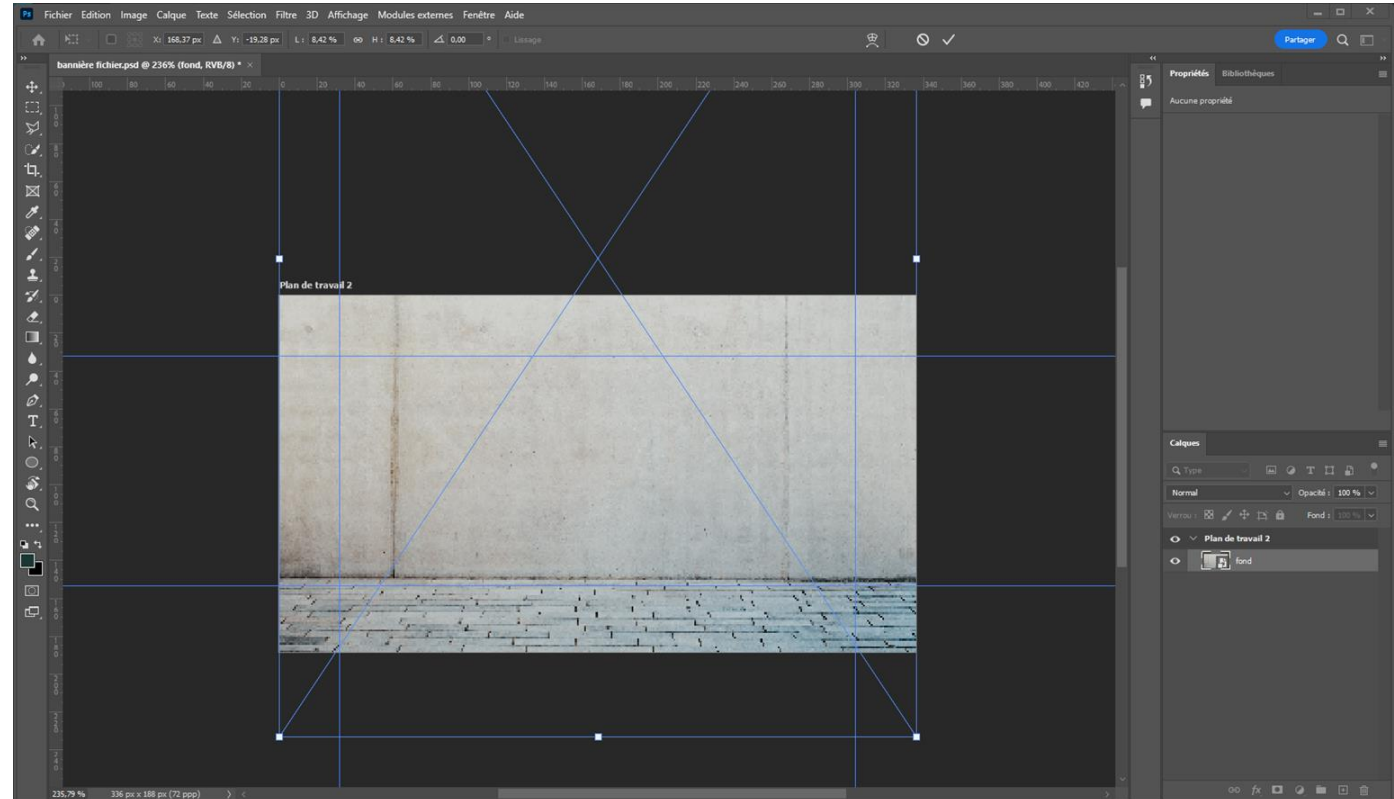
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Création de la bannière mobile - Fond

- Ouvrez le fichier de travail créé lors de la première partie du TP.
- Les repères sont déjà placés et vous donnera une aide sur le placement de vos éléments.
- Insérez votre fond (depuis l'explorateur des fichier, glissez l'image dans votre document photoshop)
- Ajustez le fond de façon à ce qu'il vous convienne



## Activité 6 - Réaliser un photomontage

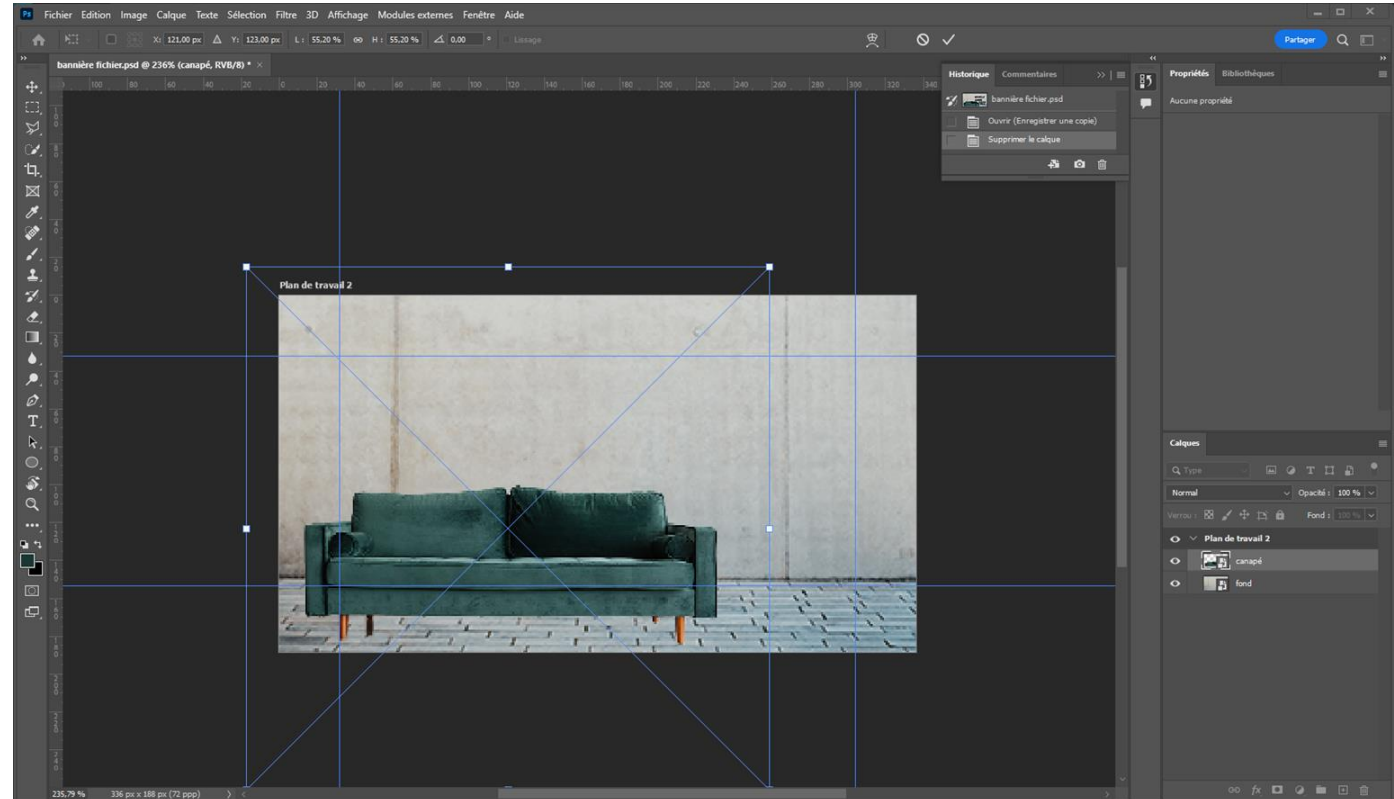
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

### Création de la bannière mobile - Sujet

- Insérez ensuite le canapé
- Ajustez la taille du canapé afin que cela vous convienne



# Activité 6 - Réaliser un photomontage

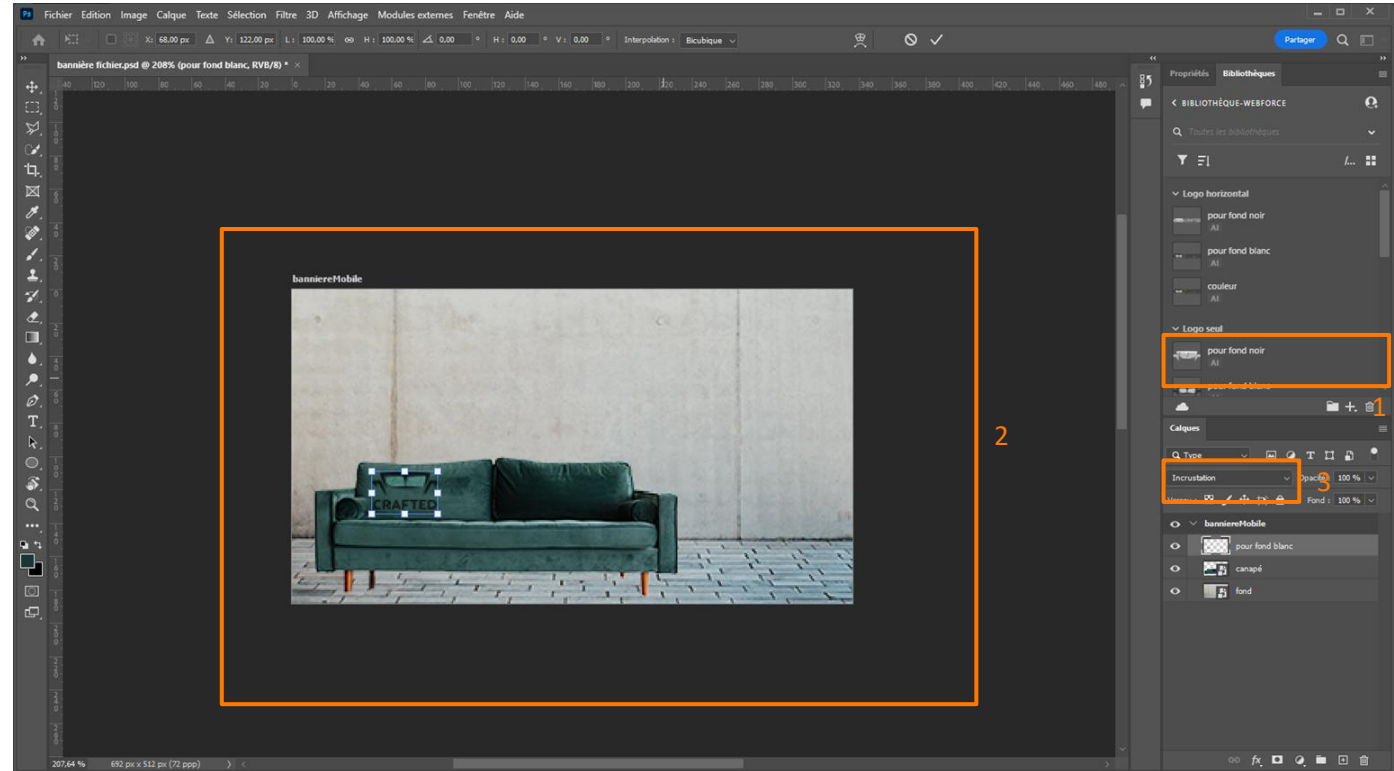
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Création de la bannière mobile - Logo

- Insérez le logo du client en passant par la bibliothèque
- Placez le sur le canapé, ajustez sa taille
- Ajustez son mode de fusion en choisissant Incrustation
- Insérez votre Texte sur un nouveau calque préalablement nommé
- Déplacez ce calque derrière le canapé





# Activité 6 - Réaliser un photomontage

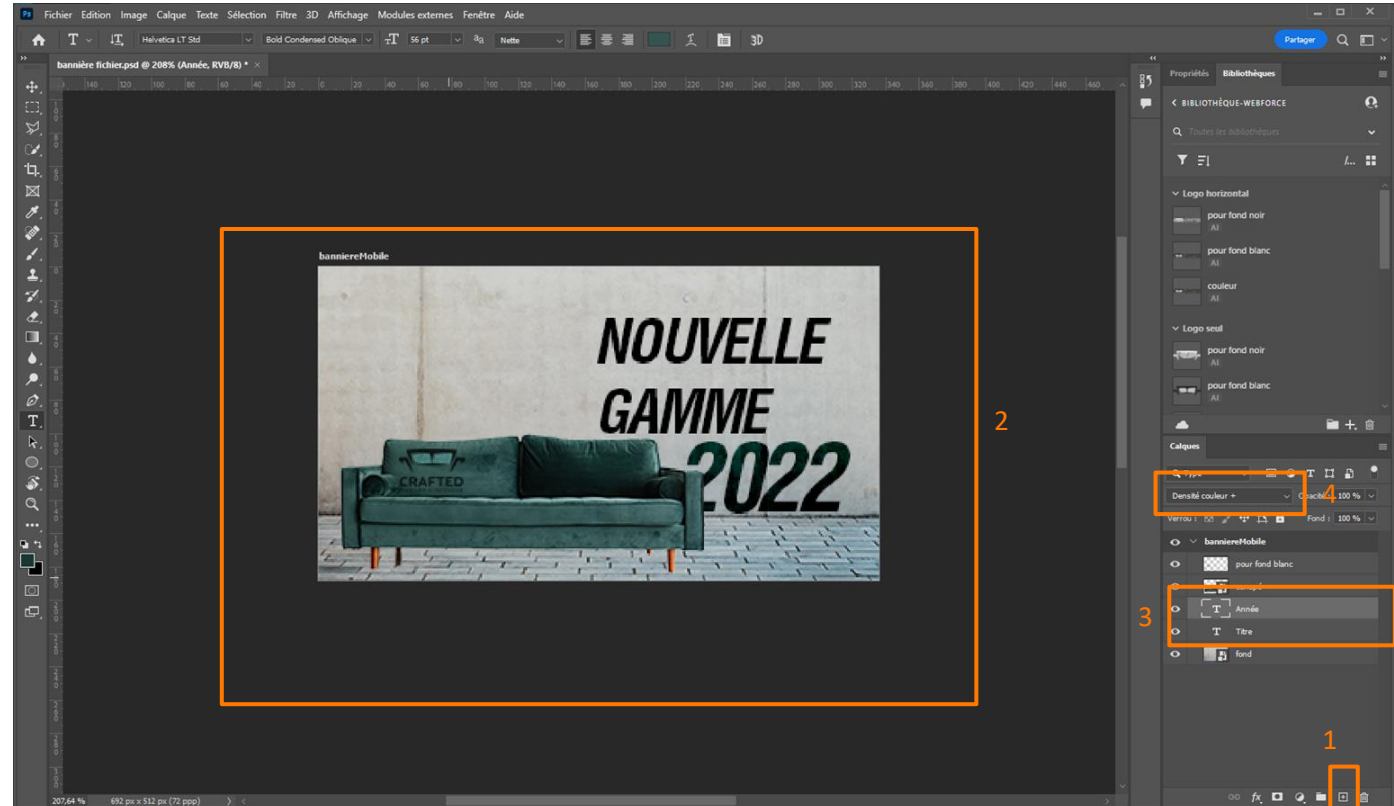
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Création de la bannière mobile - Texte

- Créez un nouveau calque et nommez-le
- Insérez votre Texte sur celui-ci
- Déplacez ce calque derrière le canapé
- Vous pouvez vous amuser sur les mode de fusion afin d'intégrer votre texte dans le montage de différente façon. (Dans l'exemple, l'année est en "densité couleur +")



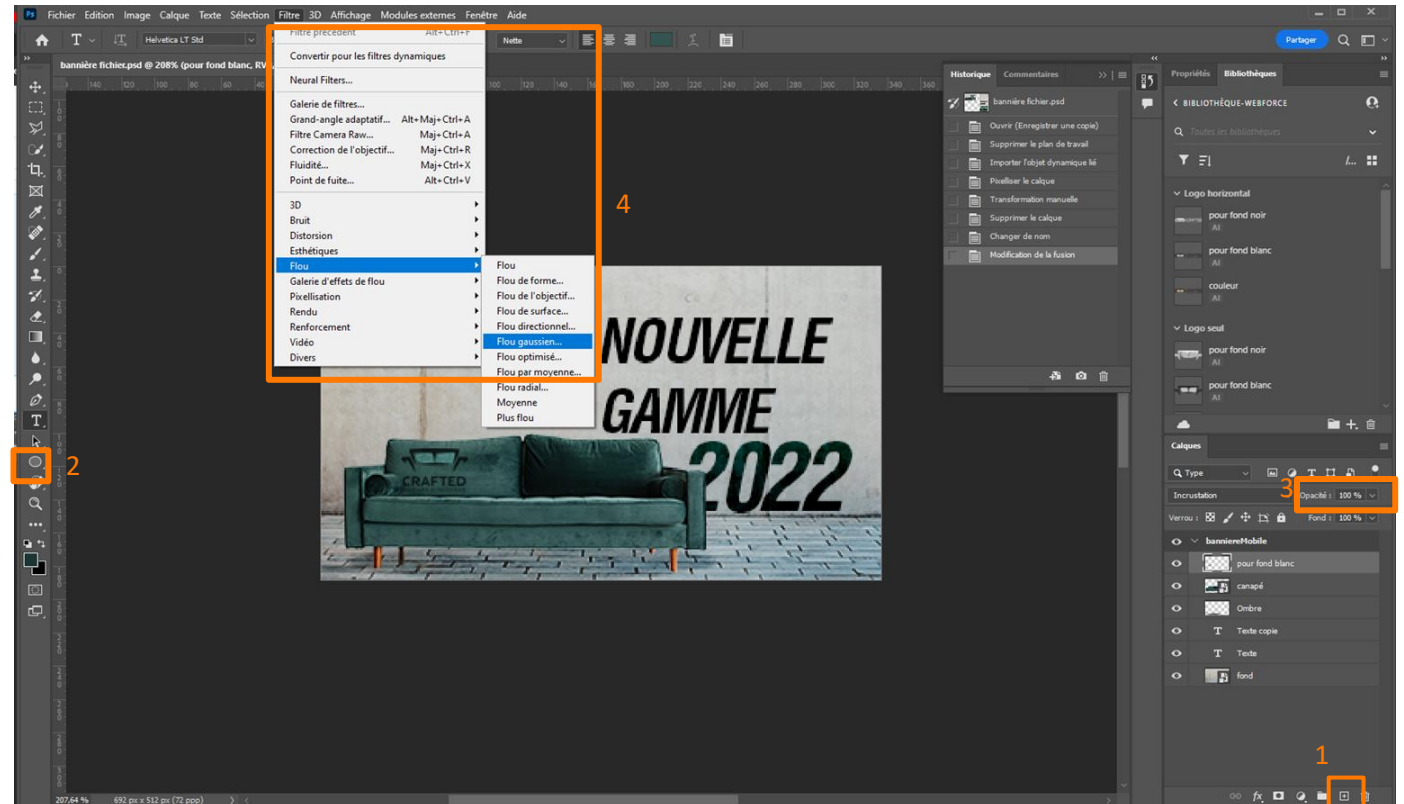
# Activité 6 - Réaliser un photomontage

Correction TP



## Création de l'ombre

- Créez un nouveau calque
- Sélectionnez l'outil Ellipse (raccourcis clavier U)
- Créez une ellipse de couleur noir sous le canapé
- Réduisez l'opacité du calque ici à 60%
- Ajoutez un filtre de flou gaussien (Filtre > Flou > Flou gaussien)
- Ajoutez un rayon de 1% (cela est à ajuster en fonction de la taille de votre ellipse)



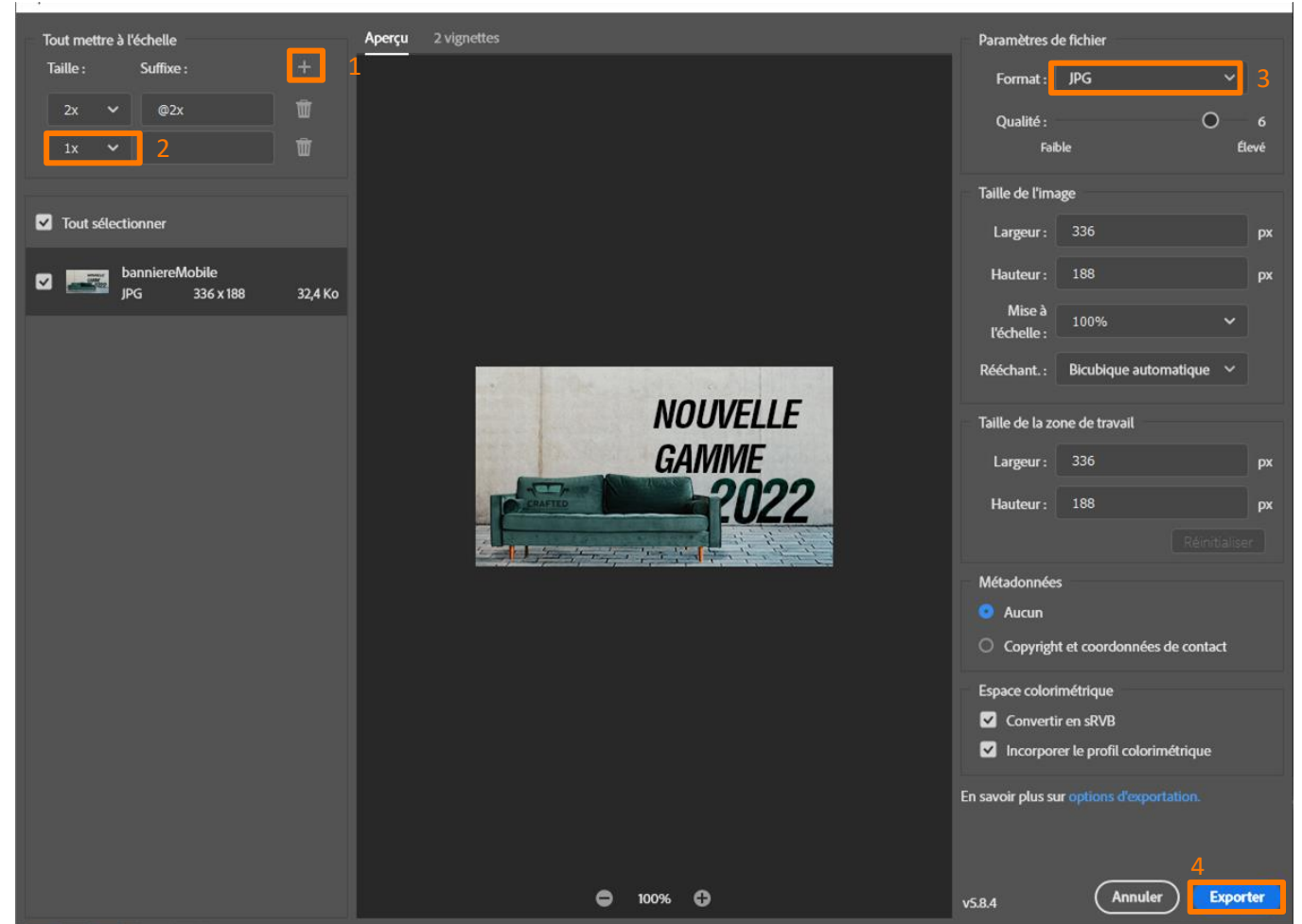
# Activité 6 - Réaliser un photomontage

Correction TP



## Exportation

- Exportez votre bannière en fonction du support cible
- Ici nous exportons pour mobile
- Il faut se rendre de le module d'export (Fichier > exportation > Exporter sous )
- Sélectionnez votre bannière
- Ajoutez une seconde échelle
- Renseignez la valeur x2 dans le champs Taille
- Choisissez JPEG dans le format d'image (il n'y a aucune transparence à intégrer dans cette images, donc le Jpeg est préconisé)
- Exportez





# Activité 6 - Réaliser un photomontage

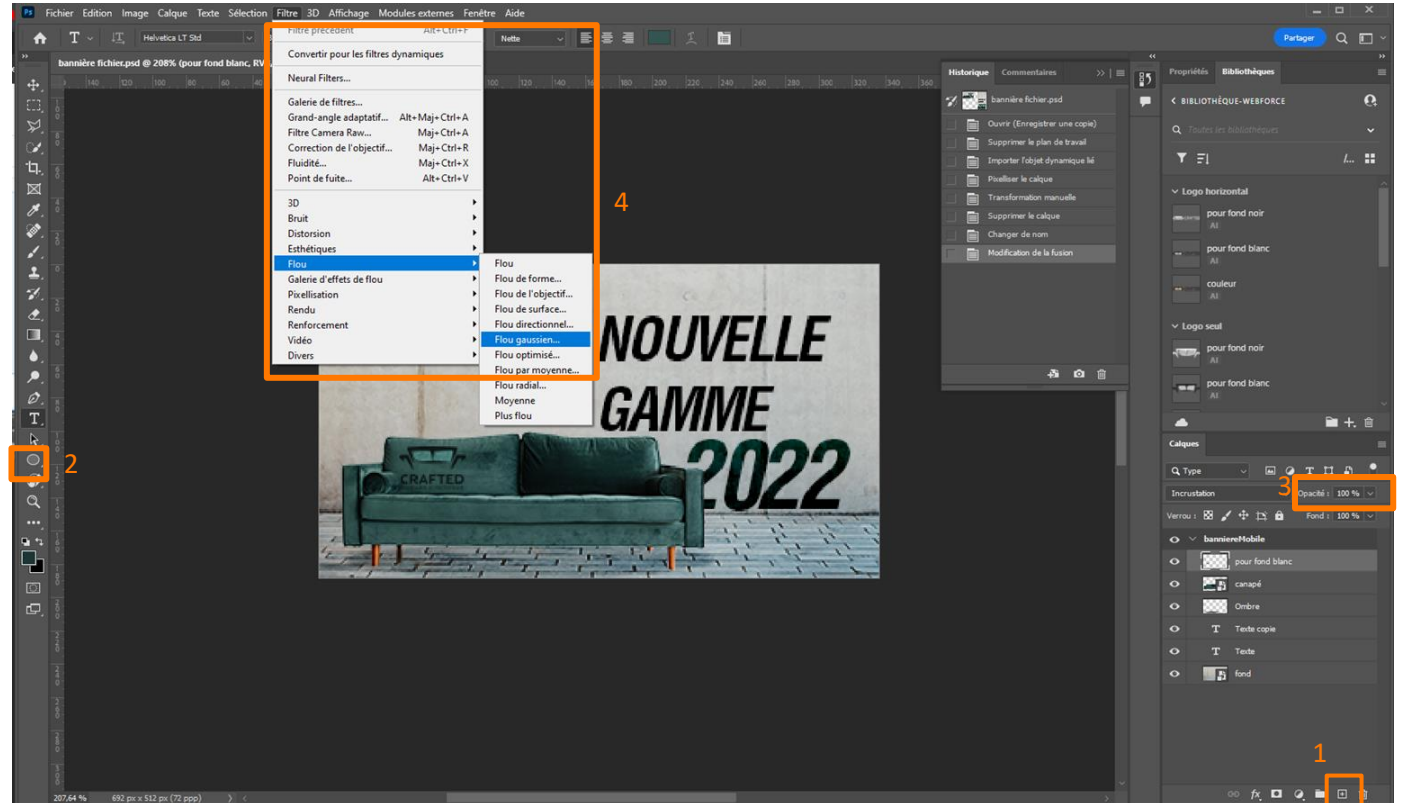
Correction TP



## Création de la bannière desktop

Comme pour la version mobile, il vous faut :

- Insérer le fond
- Insérer le canapé et ajuster sa taille
- Apposer le logo avec le mode de fusion « Incrustation »  
« Incrustation »
- Ajouter du texte, le positionner derrière le canapé en le plaçant sous ce dernier dans la palette de calques. Sans oublier de régler le mode de fusion.
- Ajouter une ombre sous le canapé à l'aide d'une ellipse à laquelle vous appliquerez un flou gaussien (image ci-contre)
- Exporter au format JPEG puisqu'il n'y a aucune transparence dans votre image. Sans oublier d'exporter en taille standard mais aussi à une échelle double.



Ajout d'une ombre au canapé



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



## PARTIE 4

### Concevoir des maquettes prototypées

Dans ce module, vous allez :

- Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser
- Maquetter et prototyper une page web
- Maquetter et prototyper une page mobile



**24 heures**



## Activité 7

### Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

#### Compétences visées :

- Structurer et organiser son travail
- Créer des composants réutilisables
- Travailler intelligemment

#### Recommandations clés :

- Anticipez les composants à utiliser dans vos maquettes pour gagner du temps lors de la production de celles-ci.
- Soyez rigoureux sur le nommage de vos éléments



**8 heures**

# Consignes

## 1. Pour le formateur

- Veiller à la bonne compréhension de la logique de composant
- Veiller à ce que l'apprenant fasse preuve de rigueur dans la création des composants.

## 2. Pour l'apprenant

- Poser les fondations de votre futur travail (couleurs, typographies, photographies)
- Créer des composants réutilisables

## 3. Conditions de réalisation :

- Partage d'un lien Figma dans lequel doit se trouver différentes pages et différentes planches de travail présentant les composants à réutiliser par la suite

## 4. Critères de réussite :

- Capacité à décomposer les éléments d'interface à réutiliser
- Capacité à structurer et organiser son travail



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Consignes du TP



## Le brief

Il est désormais temps de concevoir les maquettes du site web du magasin de canapés en mettant en oeuvre tout ce que vous avez appris jusqu'à présent.

Avant de vous lancer dans la conception des maquettes, vous devez composer votre boîte à outil en créant des éléments réutilisables.

Pour ce faire, créez un UI Kit peuplés de :

- Composants (navigation, bouton, fiche produit, ...)
- Interactions (changement de photo au survol)
- Typographies
- Icônes

# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Consignes du TP



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE

## Organisation de fichier

Dossier : Partie 4

Dossier : Activité 1

- Lien vers le fichier Figma

# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Consignes du TP



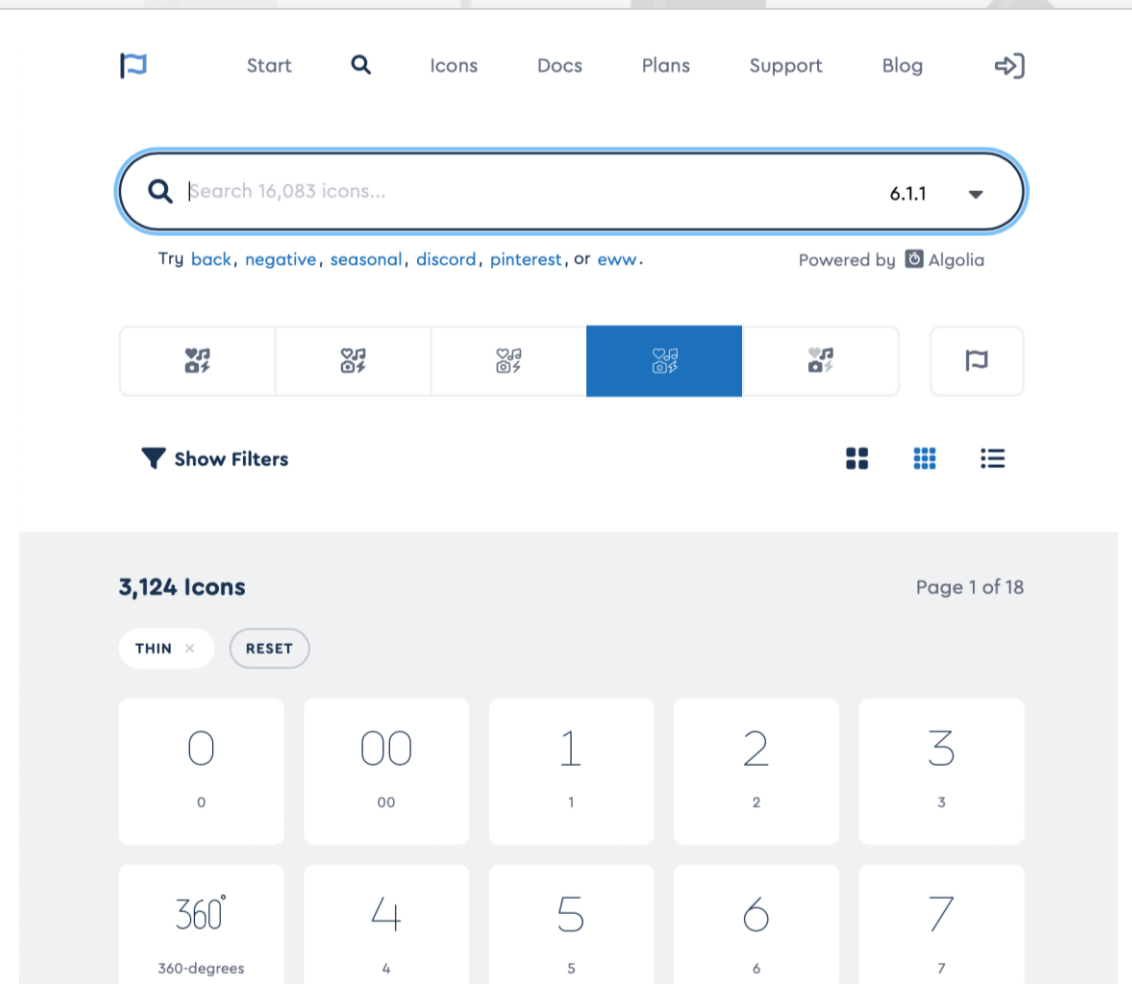
## Comment utiliser la bibliothèque FontAwesome

Pour la bibliothèque d'icônes classiques, nous utiliserons la bibliothèque FontAwesome, téléchargeable ici :

<https://use.fontawesome.com/releases/v6.1.1/fontawesome-free-6.1.1-web.zip>

Vous trouverez ici la liste des icônes : <https://fontawesome.com/v5/cheatsheet>

Une fois les typographies installées, créez une zone de texte, appliquez lui la typographie FontAwesome de votre choix, et copiez dans le champ texte l'icône récupéré sur la cheatsheet.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP



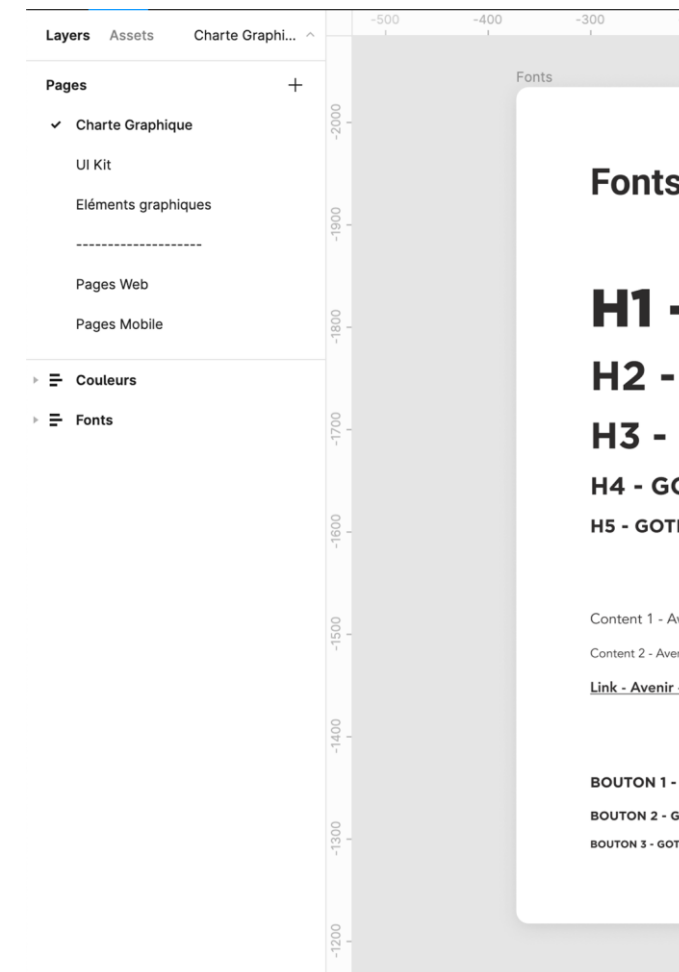
WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Structurer la logique des pages

Pour proposer une maquette claire et lisible, il faut avant tout l'organiser proprement.

### Méthodologie :

- Créez des pages dédiées à la charte graphique et l'ui kit pour faciliter la visualisation globale des éléments
- Créez une page où stocker les assets graphiques
- Créez des pages dédiées à chaque segment important de votre maquette, en fonction du volume de vues que vous avez à afficher. Il est tout à fait possible de tout afficher dans une même page dans le cas d'un petit projet.
- Bien enregistrer vos composants et vos propriétés dans les assets pour y avoir accès rapidement et efficacement.





# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP



## Importer les éléments extérieurs

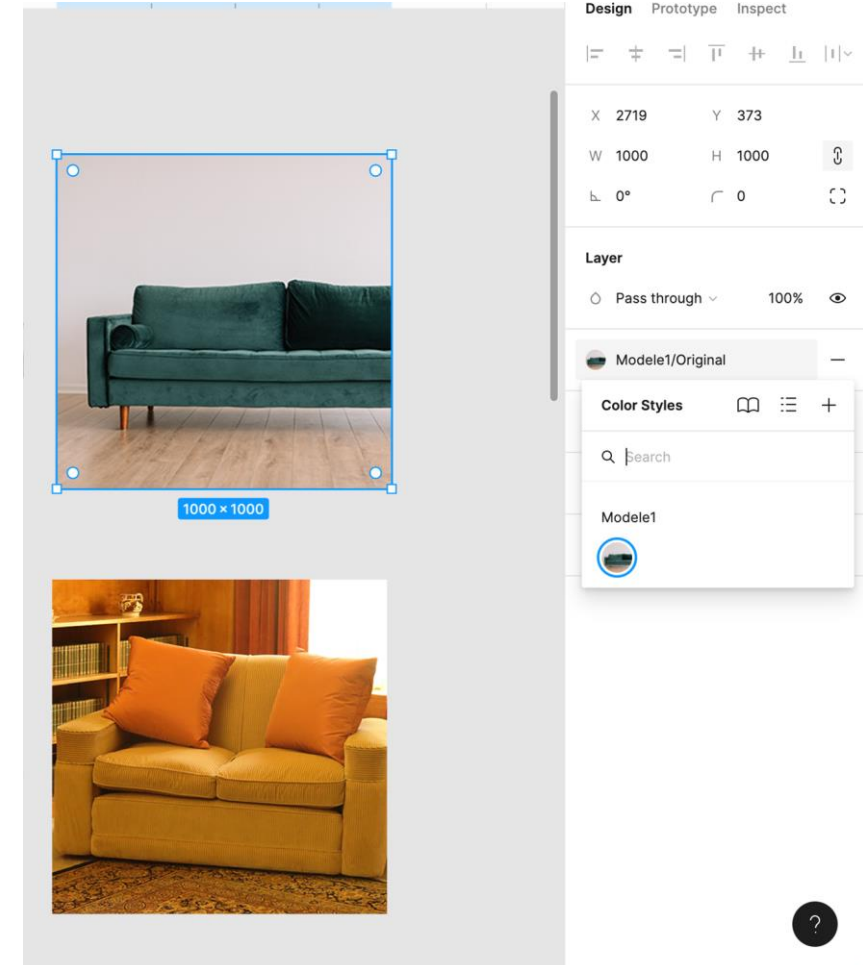
### Méthodologie :

### Typographies :

- Installez les typographies fournies directement sur votre machine.
- Redémarrez Figma si vous avez un problème d'affichage
- Utilisez directement vos typographies depuis les propriétés de texte

### Images bitmap et vectorielles:

- Utilisez la commande Shift+Ctrl+K pour placer une image directement dans la page en cours.
- Alternative : glissez et déposez votre fichier sur la page Figma.
- Les propriétés des objets vectoriels (en SVG notamment) pourront être modifiées via Figma.
- Vous pouvez enregistrer vos images dans vos assets, en les enregistrant comme styles de fond d'objet. Vous pourrez ainsi les réappliquer facilement.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP

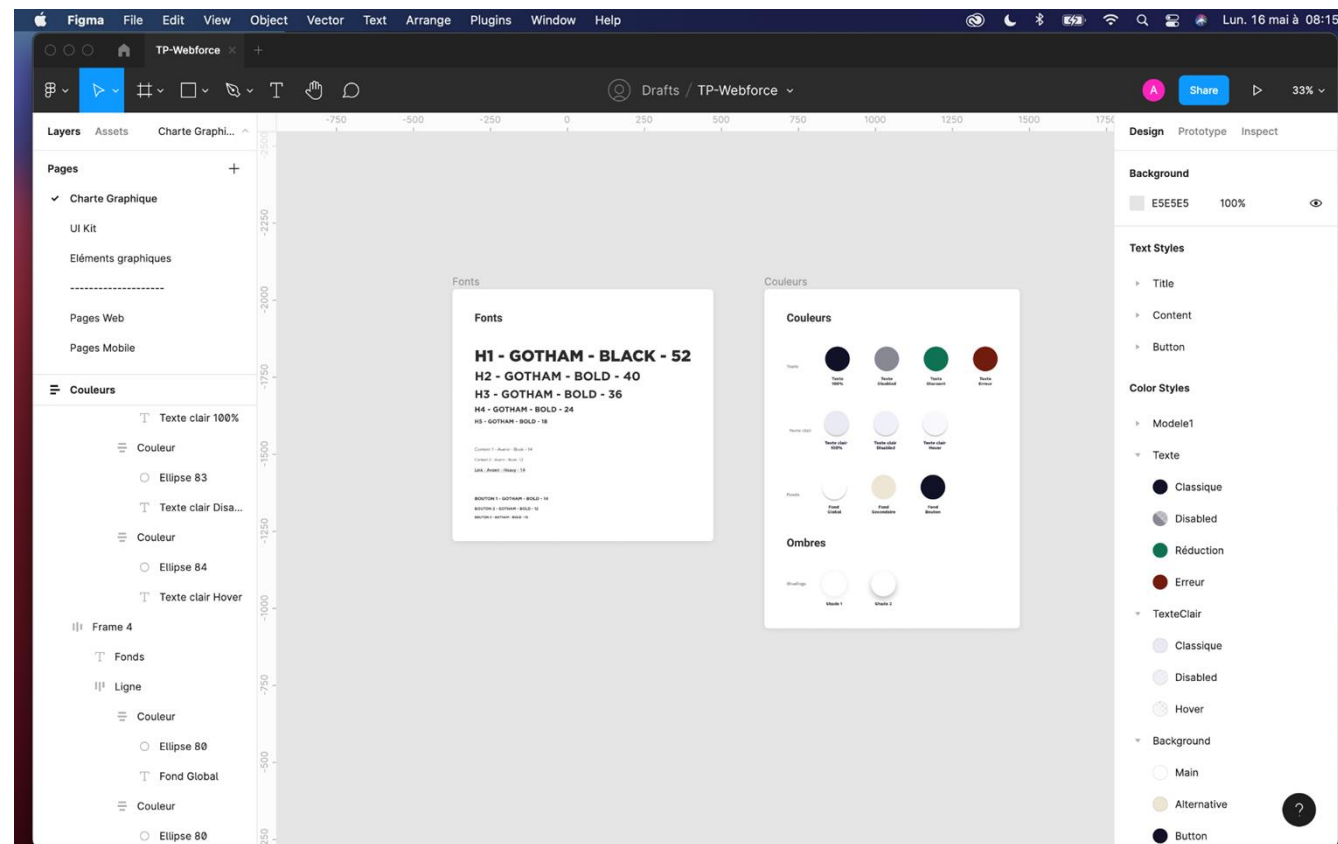


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Guidelines graphiques

### Méthodologie :

- Établissez des propriétés visuelles pour chaque type de texte, et présentez-les visuellement
- Enregistrez chaque variante dans les styles de texte
- Faites de même pour les couleurs, les contours ou les ombrages
- Vous gagnerez ainsi du temps en disposant de tous ces éléments en raccourci dans vos styles.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP

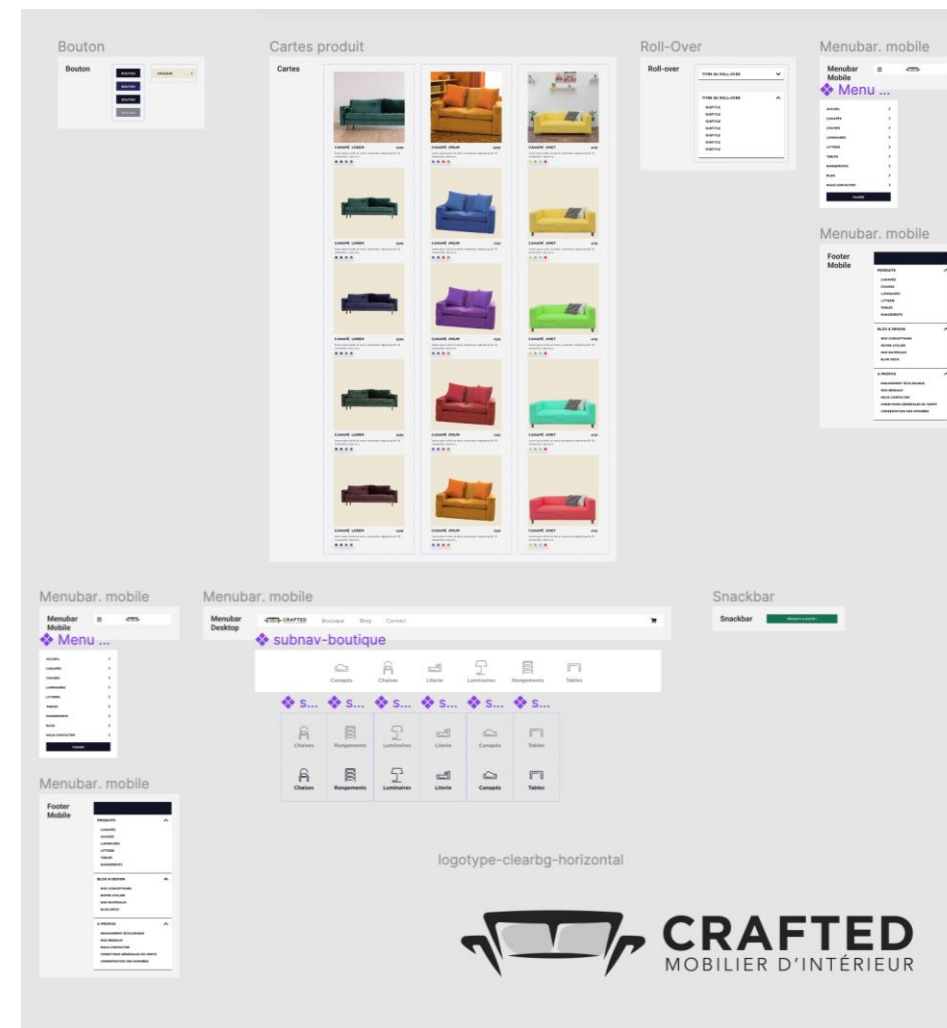


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Afficher l'UI Kit

### Méthodologie :

- De la même façon que vous avez organisé vos guides graphiques, organisez dans une nouvelle page votre UI Kit.
- Créez une frame par élément pour disposer chaque composant et ses variants.
- N'oubliez pas de titrer et documenter chaque élément afin de rendre la relecture de vos maquettes plus efficaces.
- Nommez correctement vos composants vous aiderez vous et votre équipe à travailler plus efficacement. Pensez aux développeurs : adoptez une nomenclature commune pour réduire les efforts de production.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

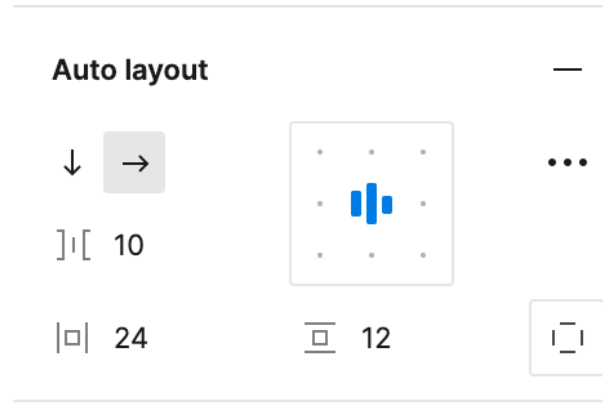
Correction TP



## Créer et animer un bouton

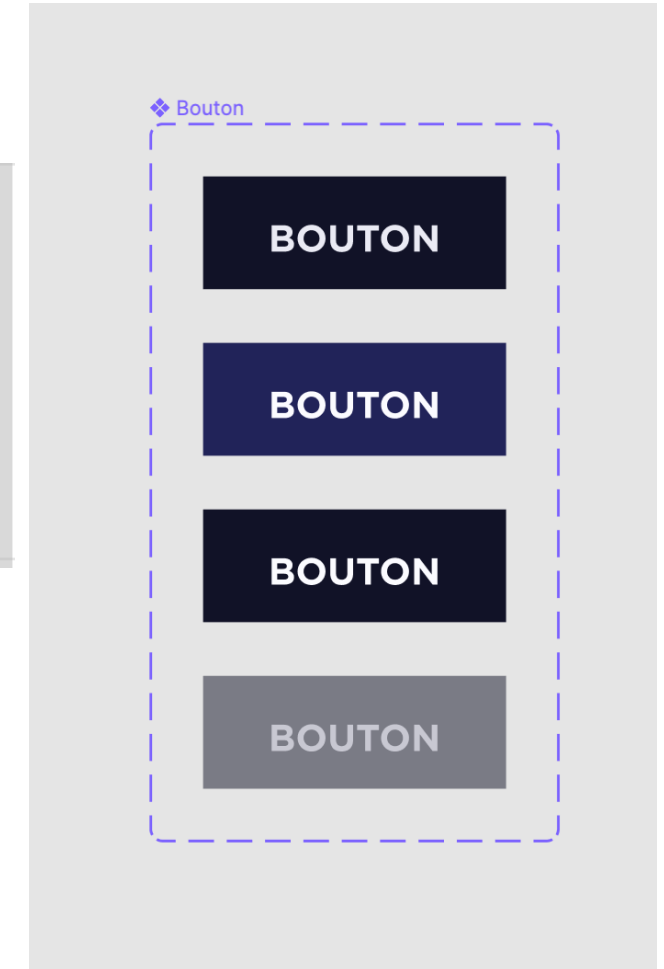
### Créer le bouton :

- Créez un bloc texte avec l'outil texte (T) et lui appliquer le style défini pour un texte de bouton
- Créez un groupe autour de ce texte (Ctrl+G) et le transformer en frame en lui appliquant un Auto Layout (Shift+A)
- Appliquez le style de fond de bouton choisi à cette frame
- Appliquez les paramètres d'autolayout ci-contre au bouton



### Définir ses comportements :

- Transformez ce bouton en composant (Alt+Ctrl+K)
- Créez 3 variants de ce bouton, nommez leurs propriétés (basic, hover, clicked, disabled)
- Changez l'apparence de chaque variant en fonction de l'état
- Passez en mode prototype, et reliez le statut basic au statut hover, en lui attribuant le trigger "while hovering", et l'action "change to" et choisissez l'animation "Smart Animate"
- De même pour le statut clicked, choisissez cette fois le trigger "while pressing".



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

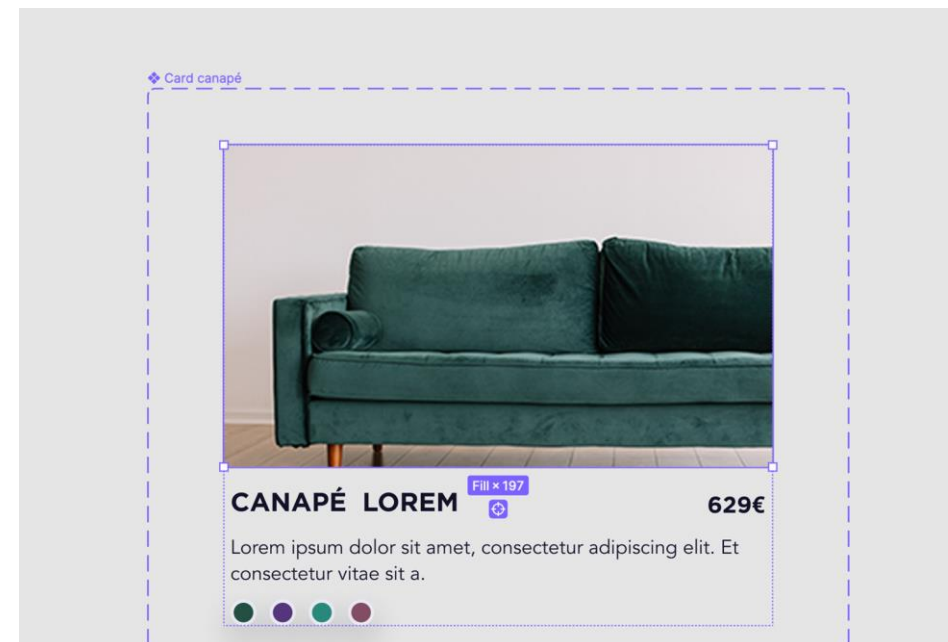
Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Créer une card

- Nous allons ici utiliser les mêmes principes que précédemment.
- Tout d'abord, nous allons placer nos textes, notre image, et leur attribuer les styles qui leurs conviennent, on prendra soin de créer un rectangle sous l'image pour la suite.
- Afin de toujours garder le nom de produit et son prix séparés de chaque côté de la boîte, nous les groupons, et appliquerons un autolayout horizontal à ce groupe. La largeur du groupe sera définie sur fill container, et le spacing mode sur Space Between.
- On crée 4 puces de couleur que l'on remplit. Ces puces seront groupées, on leur appliquera un autolayout horizontal.
- On groupe le tout avec Ctrl+G. On applique cette fois un autolayout vertical à la totalité du groupe, et on s'assure que la largeur du titre, du texte, et de la photo soient bien définis par "Fill Container".



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

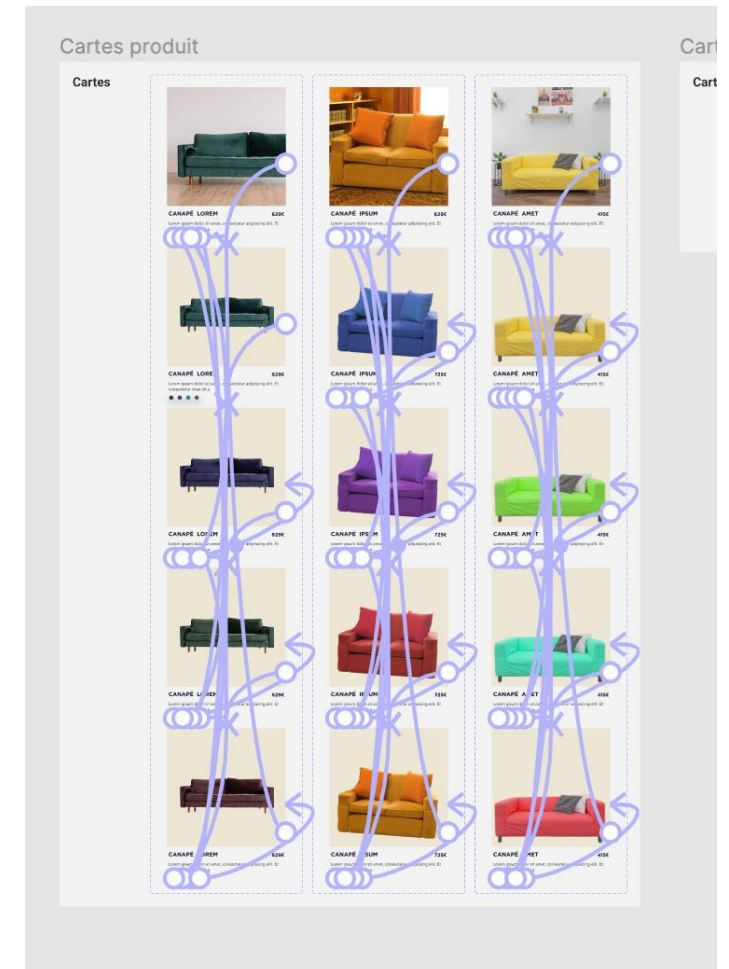
Correction TP



## Animer la card

- Transformez cette carte en composant (Alt+Ctrl+K)
- Créez 4 variants et nommez leurs propriétés (basic, couleur 1, 2, 3 et 4 par exemple)
- Changez l'apparence de chaque photo en fonction de l'état (attention, les canapés étant détournés, il est important d'avoir un rectangle de couleur en dessous).
- Passez en mode prototype, et reliez le statut basic au statut suivant, en lui attribuant le trigger "after delay", et l'action "change to" et choisissez l'animation "Smart Animate".
- Répétez l'action entre chaque variant et le variant suivant.
- Appliquez reliez chaque puce de couleur avec le variant correspondant, en choisissant le trigger "On Click", et l'action "change to" l'animation "Smart Animate".

Vous pouvez maintenant dupliquer ce groupe de variants, et en changer les images, et les textes pour créer vos autres cartes.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP

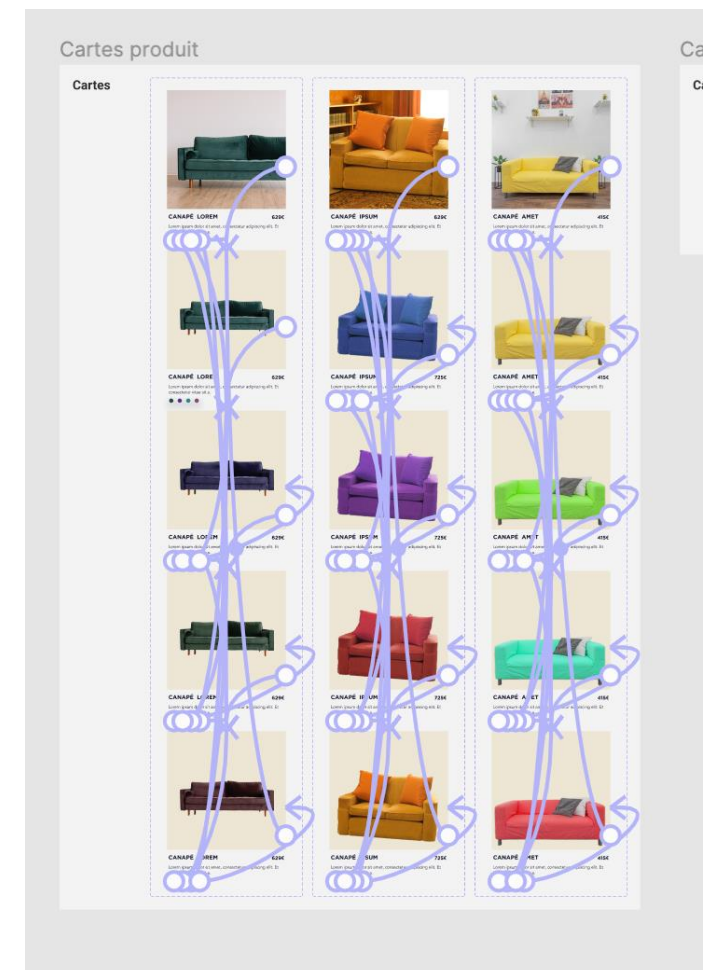


## Dérivée : photo slider

Dupliquez ces composants, et supprimez les contenus textuels.

Assurez-vous de garder les interactions intactes

Vous pouvez maintenant utiliser ces nouveaux composants comme sliders.





# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP



## Créer un roll-over

- Créez une zone texte pour le titre du roll over
- Créez une deuxième zone texte pour y insérer une icône chevron
- Groupez les deux zones et appliquez un autolayout avec un spacing mode en space between.
- Passez la largeur en fill container
- Créez quelques sous-titres. Groupez-les, et appliquez un autolayout avec un padding de 8,32,32,32, et un espacement des objets de 12. Assurez-vous que la largeur soit en "Fill container"
- Créez une ligne horizontale : le spacer
- Groupez les 3 éléments précédents, appliquez un autolayout vertical sans spacing ni padding.
- Assurez-vous que la largeur du spacer soit "Fill container"

**TITRE DU ROLL-OVER**



**SUBTITLE**

**SUBTITLE**

**SUBTITLE**

**SUBTITLE**

**SUBTITLE**

**SUBTITLE**

**SUBTITLE**

# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Animer un roll-over

- Transformez ce objet en composant, et créez-lui un variant.
- Dans ce variant, vous pivotez le chevron de 180 degrés.
- Ensuite, sur le bloc sous-titre, assurez-vous que la case "Clip content" soit cochée, puis réglez sa hauteur sur 0px.
- Maintenant reliez le chevron de l'un des variants à l'autre plan, et appliquez les valeurs suivantes :
  - Trigger : on click
  - Action : Change to : Variant2
  - Animation : Smart Animate
- Faites de même dans l'autre sens.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP



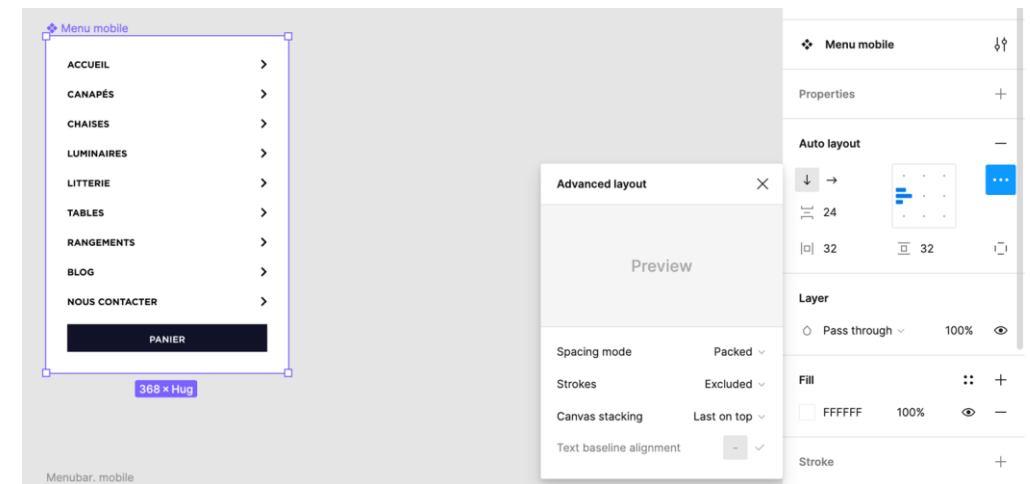
## Créer le composant nav mobile

### Navbar:

- Créez un premier élément rectangulaire de 48px de haut, et d'une largeur de 368 page. Celui-ci servira de base à votre navbar.
- Disposez une icône de menu à gauche, centré sur la hauteur, à 16px du bord. Placez votre logo milieu au de la barre.
- Créez un composant.

### Menu :

- De la même façon que précédemment :
  - Créez une zone texte pour le titre du menu
  - Créez une deuxième zone texte pour y insérer une icône chevron vers la droite
  - Groupez les deux zones et appliquez un autolayout avec un spacing mode en space between.
- Dupliquez ces menus, renommez-les, groupez les, et appliquez un autolayout comme illustré
- Ajoutez enfin un bouton pour le panier



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

Correction TP



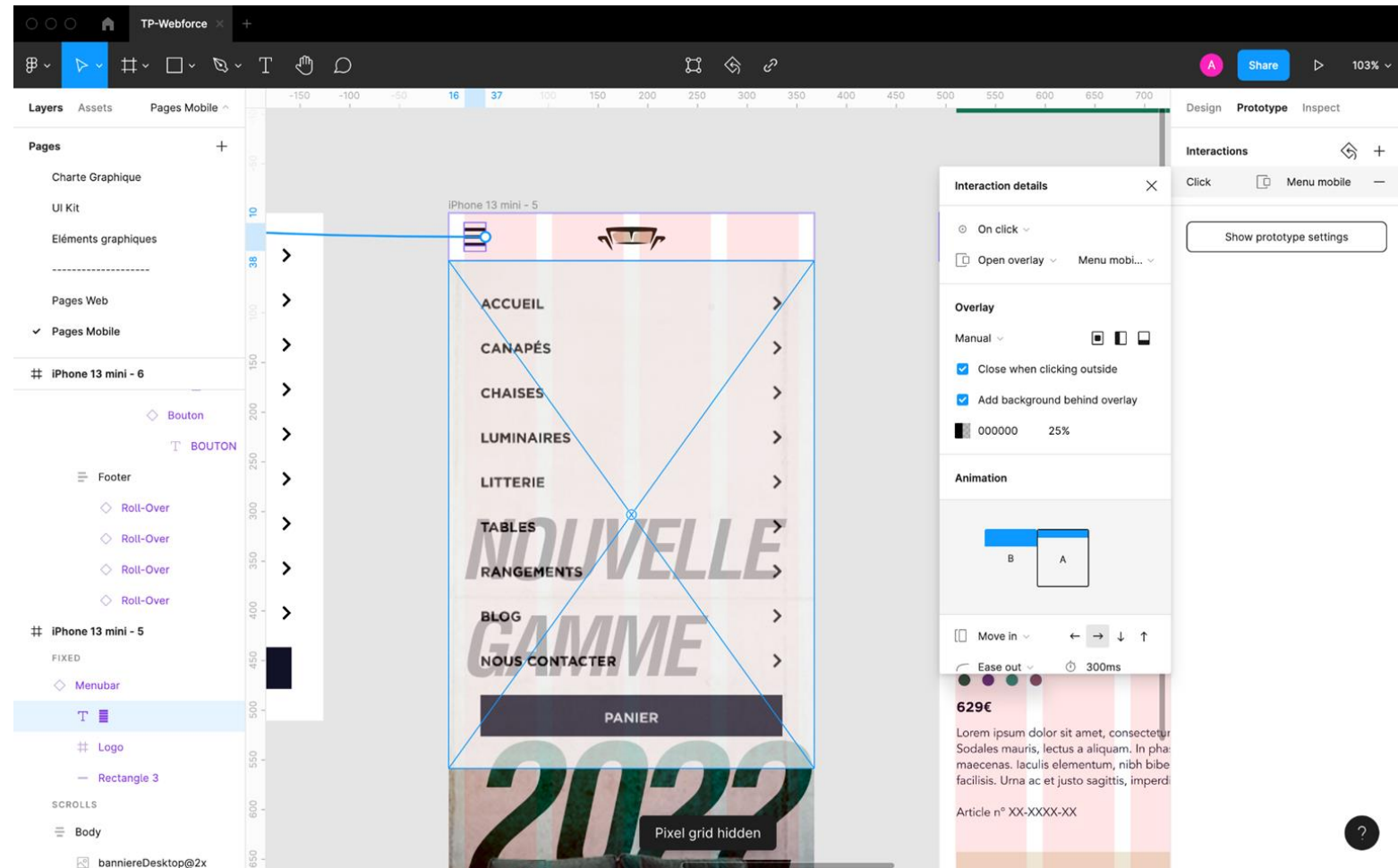
WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Animer la nav mobile

### Menu :

- Dans votre page maquettes pour mobile, copiez le composant menu mobile.
- Une fois que vous aurez installé la navbar sur vos maquettes mobiles, ajoutez une interaction sur le bouton menu comme ceci :

Ainsi, le menu glissera par dessus la page, à l'appel de l'interaction.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

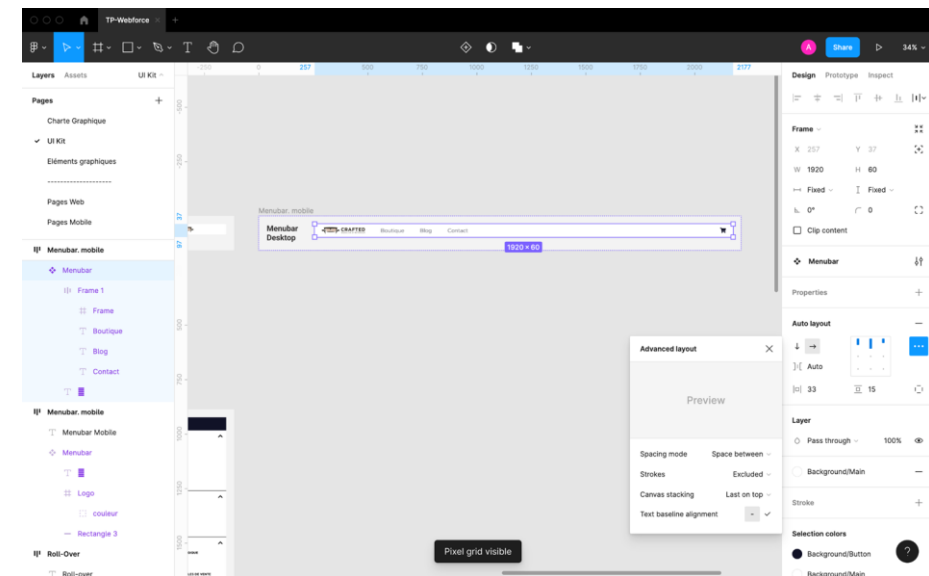
Correction TP



## Créer le composant nav desktop

### Navbar:

- Créez un premier élément rectangulaire de 60px de haut, et d'une largeur de 1920 et appliquez un auto-layout avec la fonction "Space between". Celui-ci servira de base à votre navbar.
- Disposez le logo de votre site à gauche, avec une hauteur de 30px et une icône de panier à droite. Ajoutez vos noms de menus, groupez-les avec le logo, et utilisez la fonction autolayout pour créer une séparation uniforme de 72px entre chaque éléments de la partie gauche
- Créez un composant.



# Activité 7 : Créer les éléments d'un UI Kit et l'organiser

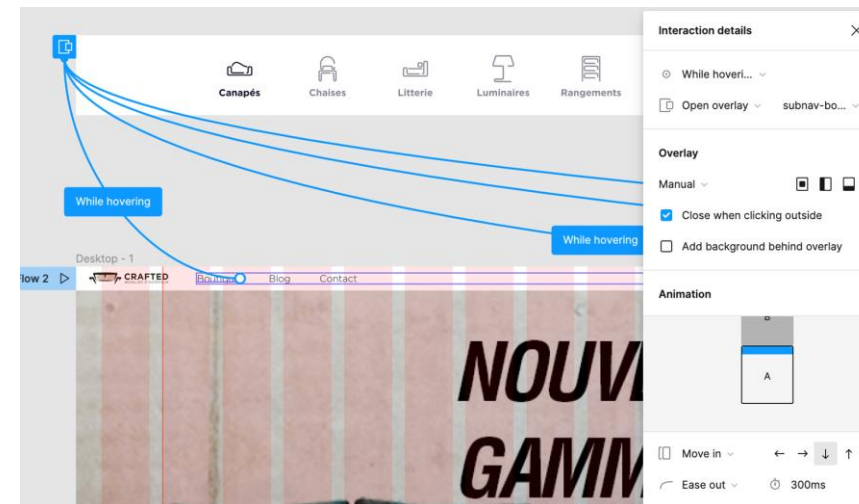
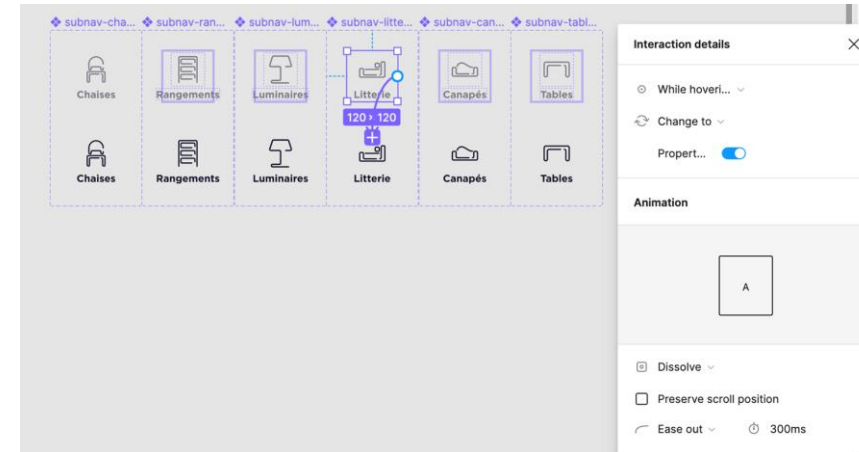
Correction TP



## Créer le sous-menu shop

Sous menu :

- Utilisez ensuite les icônes que vous avez créé, pour créer des éléments animés
- Créez un composant de 120\*120px comprenant une icône de 80\*80px et son titre.
- Ensuite, créez un variant à la teinte plus sombre, et programmez une animation de transition au passage de la souris.
- Répétez ce procédé pour toutes les icônes
- Disposez-les dans une frame de 1920px de long sur 200 de haut
- Activez l'auto layout, et paramétrez l'espacement en Space Between.
- Ajoutez un padding vertical de 40 et horizontal de 140.
- Vous programmerez le bouton boutique pour une interaction comme celle-ci, à droite





## Activité 8

### Maquetter et prototyper une page web

#### Compétences visées :

- Construire les éléments d'une page web

#### Recommandations clés :

- Composez votre maquette à l'aide de votre UI Kit

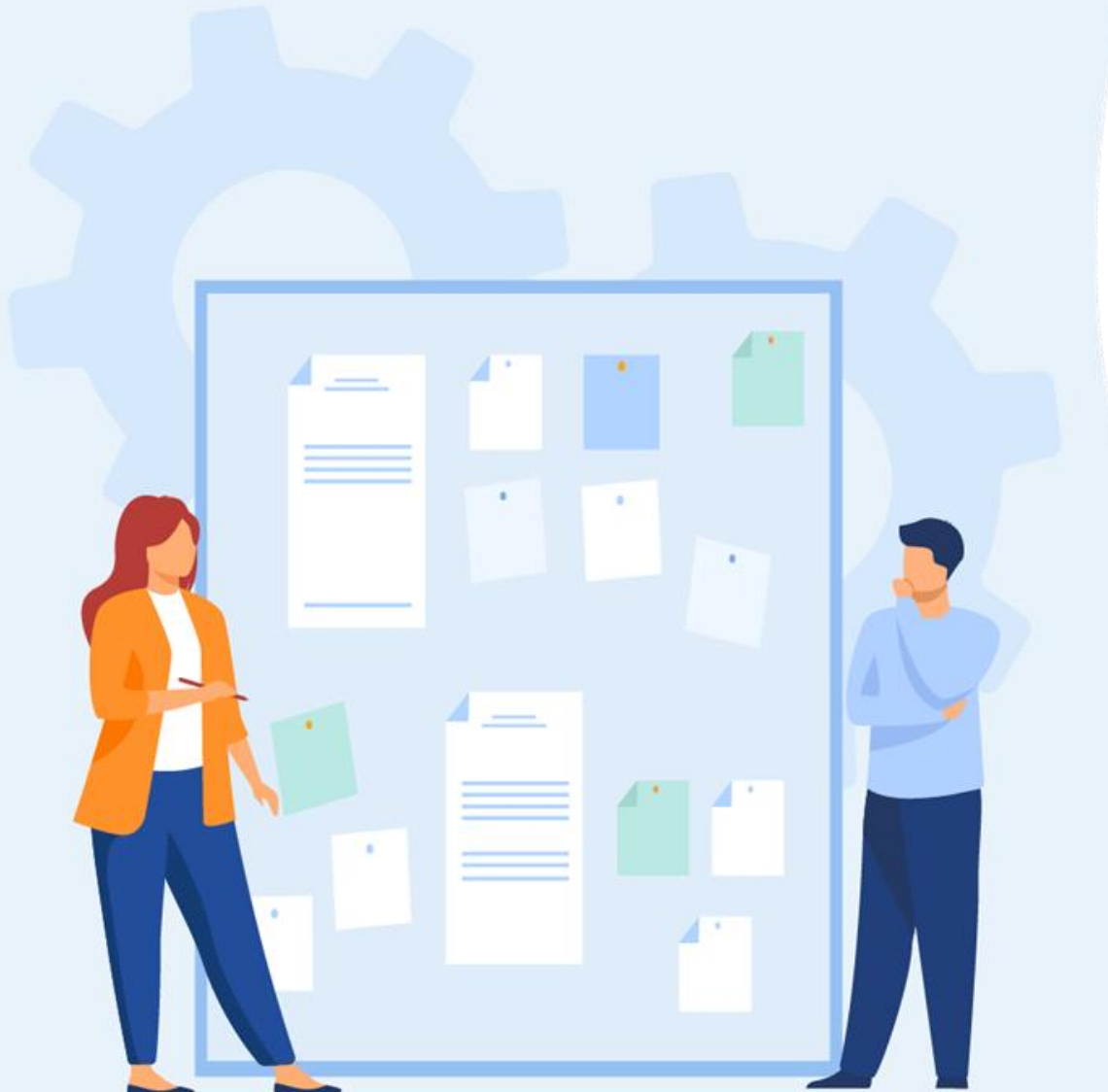


**10 heures**





**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



# Consignes

## 1. Pour le formateur

- Veiller au bon emploi de l'outil concepteur de forme
- Veiller à la bonne compréhension de la logique d'imbrication des éléments

## 2. Pour l'apprenant

- Utilisez les éléments d'UI de façon optimale.
- Structurez votre page en respectant les bonnes pratiques de design.

## 3. Conditions de réalisation :

- Partage d'un prototype Figma composé d'une page présentant des gammes de canapé ainsi que de pages produits

## 4. Critères de réussite :

- Capacité à créer une maquette
- Capacité à ajouter des interactions pour créer un prototype

# Activité 8 : Maquetter et prototyper une page web

Consignes du TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Brief

Après avoir commandé l'UI Kit, votre client vous signifie qu'il aimerait voir ce kit en usage.

Il vous propose donc un wireframe simple afin de tester votre production.

## Consignes

A partir des éléments d'UI créés, et du wireframe fourni, vous allez devoir produire un site marchand vendant de l'ameublement.

La production se limite à 1 page promotionnelle pour 3 modèles de canapé proposés.

Vous devrez aussi produire 3 pages produit,

Vous devrez intégrer le menu, et créer des sliders automatiques présentant les différents coloris des produits présentés.

Vous animerez la connexion entre la page principale et les pages produit.

Vous permettrez un lien vers la page principale depuis le menu.

# Activité 8 : Maquetter et prototyper une page web

Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

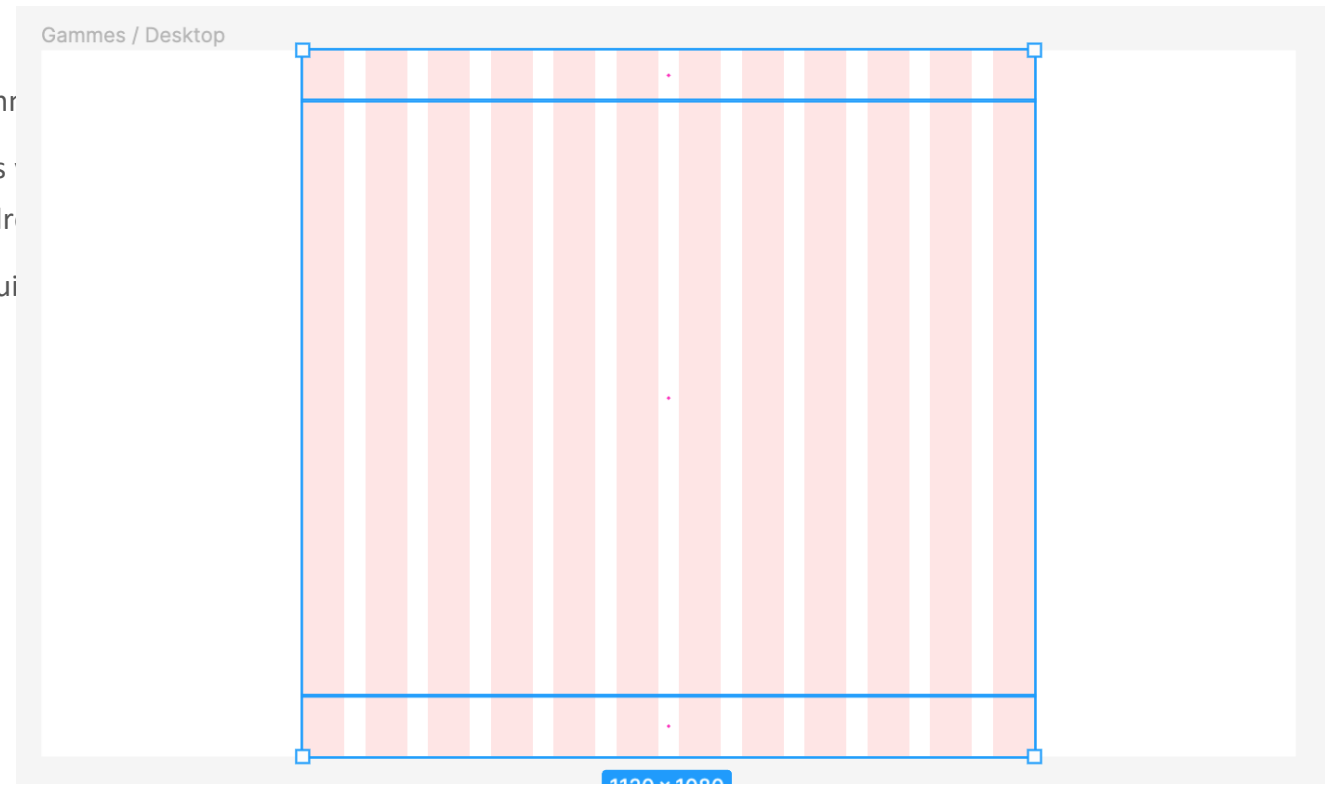
## Créer la base de votre version desktop

Méthodologie :

Créer une frame en 1920\*1080px, et appliquer la grille précédente

Dans cette frame, créer une sous-frame nommée menubar, vous  
hauteur), et une nommée footer. Ceci nous permettra de cadr

Dans la frame nommée Content, créez nouvelle frame, donnez lui



# Activité 8 : Maquetter et prototyper une page web

Correction TP

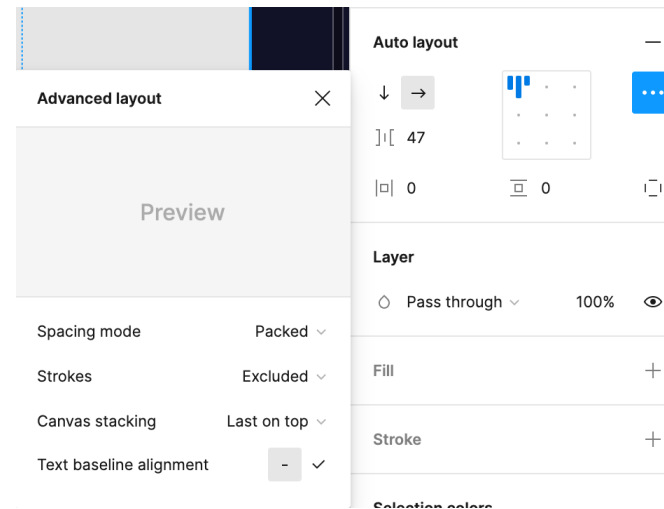
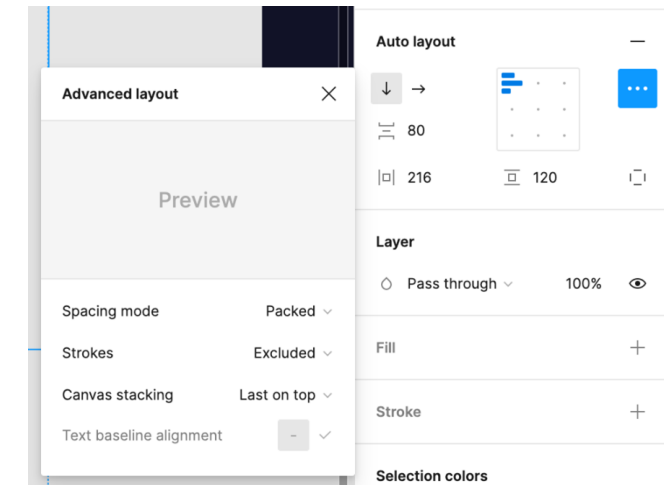


WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Créer une section

### Méthodologie :

- Dans la frame content, créez une frame section et appliquez les paramètres d'auto-layout suivant
- Intégrez un titre "Nos canapés"
- Intégrez une sous frame
- Placez les 3 Cards produit dans cette sous frame et appliquez l'auto-layout numéro 2.
- Vous pouvez ensuite dupliquer cette section pour créer une deuxième section. Changez les titres et les illustrations.



# Activité 8 : Maquetter et prototyper une page web

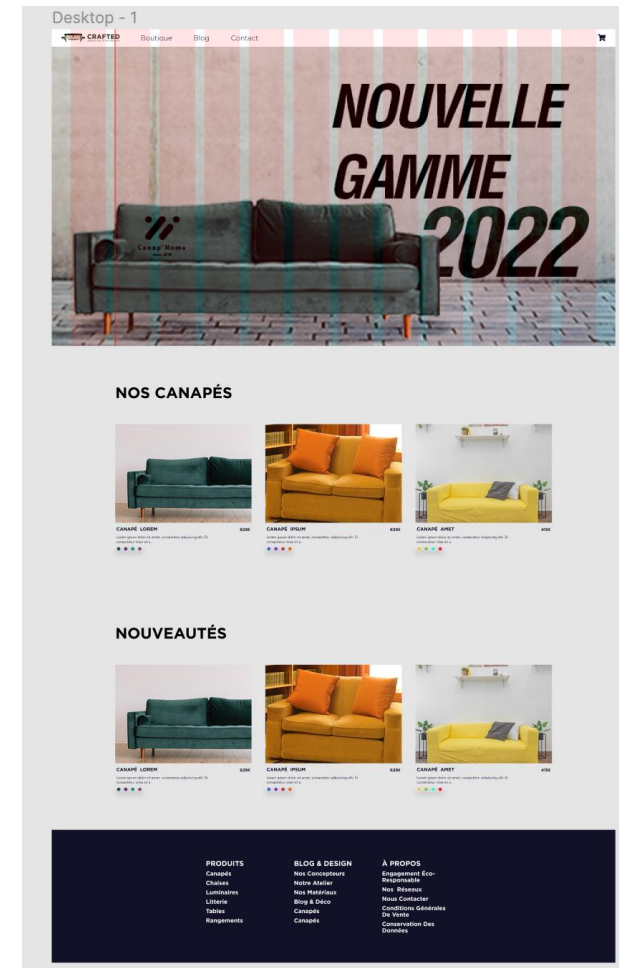
Correction TP



## Créer le footer

### Méthodologie :

- Dans la frame footer, créez le titre et le sous-titre.
- Groupez-les et appliquez un auto-layout avec un spacing de 10px
- Créez les 3 colonnes nécessaires avec 270px de largeur.
- Appliquez un auto-layout de 270px de padding vertical, et 100 de padding horizontal, et un espacement de colonnes de 30px.



# Activité 8 : Maquetter et prototyper une page web

Correction TP



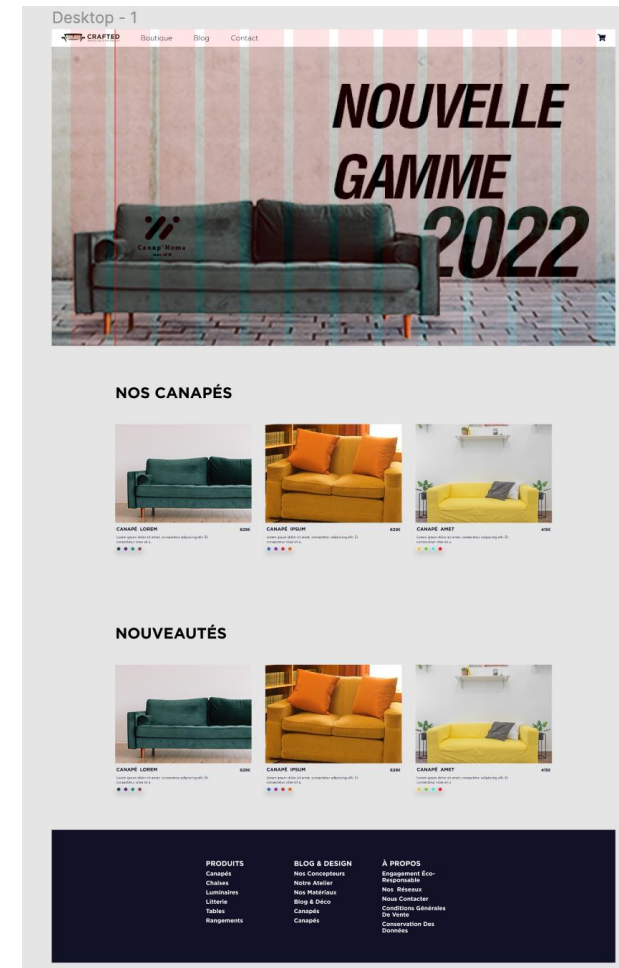
## Créer la page produit

### Méthodologie :

- Dans cette page, vous pouvez réutiliser la même structure en supprimant la bannière et les sections.
- Dans le bloc content, affichez un des sliders en pleine largeur, et créez un colonne à droite et intégrez les informations du produit (Titre, description, couleurs...)
- Intégrez ensuite des boutons couleur/nombre de place et ajouter au panier

### Ajouter au panier :

- Pour animer le bouton ajouter au panier, créez la snackbar “Ajouté au panier” en créant le texte l’inscrivant dans une frame.
- Sur le bouton d’action, ajoutez une interaction au click : “open overlay” et liez-le à la snackbar. Ajustez l’animation.
- Créez une page pour chaque produit



# Activité 8 : Maquetter et prototyper une page web

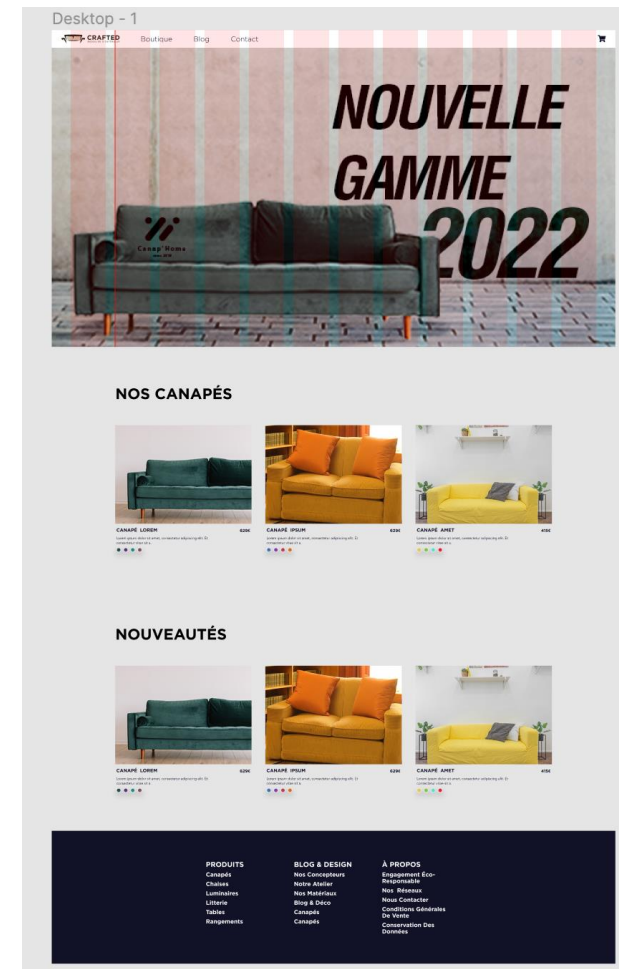
Correction TP



## Finaliser l'animation

### Méthodologie :

- Pour finir, vous pouvez lier chaque card de la première page à chaque page produit via le menu prototype.
- Paramétrez une interaction de changement de page dans le composant menu pour créer un retour vers l'accueil







## Activité 9

### Maquetter et prototyper une page mobile

#### Compétences visées :

- Décliner une version desktop pour le web

#### Recommandations clés :

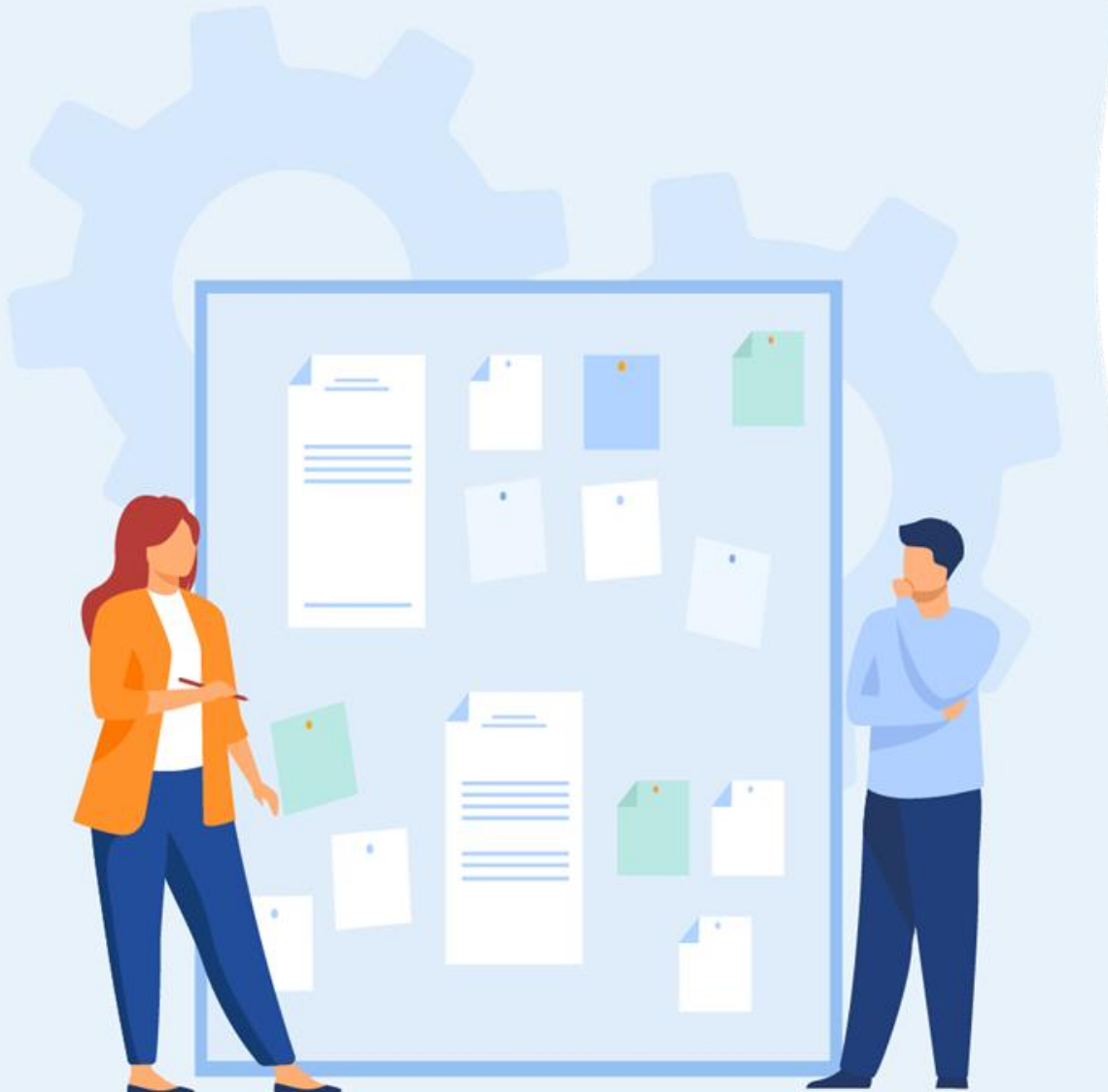
- Adaptez sans surcharger l'interface



**6 heures**



**WEBFORCE**  
BE THE CHANGE



# Consignes

## 1. Pour le formateur

- Veiller au bon emploi de l'outil concepteur de forme
- Veiller à la bonne compréhension de la logique d'imbrication des éléments

## 2. Pour l'apprenant

- Utilisez les éléments d'UI de façon optimale.
- Structurez votre page en respectant les bonnes pratiques de design.
- Ne vous contentez pas de simplement réduire la taille de l'écran

## 3. Conditions de réalisation :

- Livraison des assets

## 4. Critères de réussite :

- Livraison des assets

# Activité 9 : Maquetter et prototyper une page mobile

Correction TP



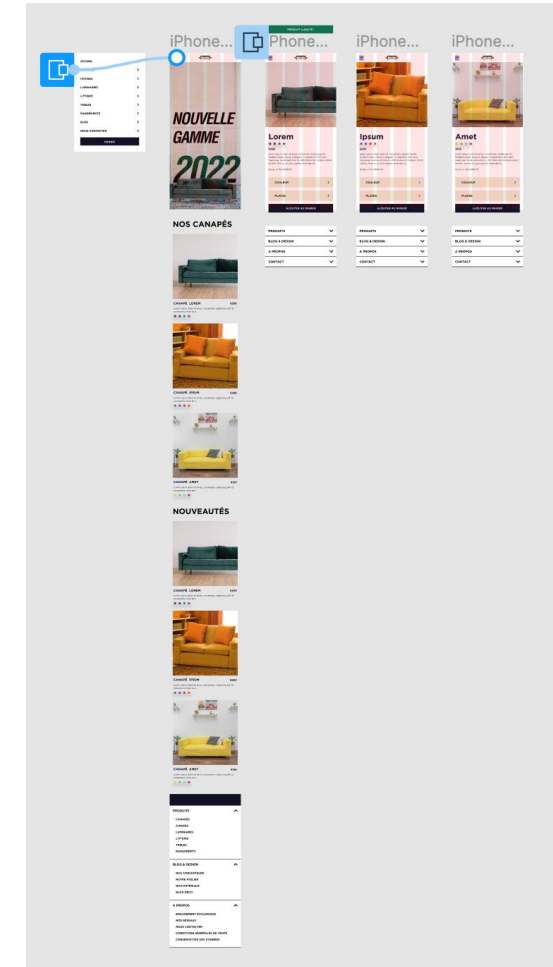
WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Maquette HD de la version mobile

Pour la version mobile, on procédera avec les mêmes éléments d'UI.

On pourra donc procéder pour les pages principales et produit de la même façon :

- On place le menu et les sections via des frames en auto layout.
- De la même façon, que précédemment, on dispose cette fois les sections de façon verticale pour l'enchaînement des éléments de page.
- On prendra soin de respecter les grilles établies dans la partie 1.
- Ce mode de création permet de proposer des maquettes adaptatives et responsives grâce aux éléments flexibles de l'UI kit. L'usage des composants permet d'éviter une quantité de travail répétitive.



# Activité 9 : Maquetter et prototyper une page mobile

Correction TP



## Animer l'écran de chargement

Une fois le corps de la partie web en place, on peut animer l'écran de chargement.

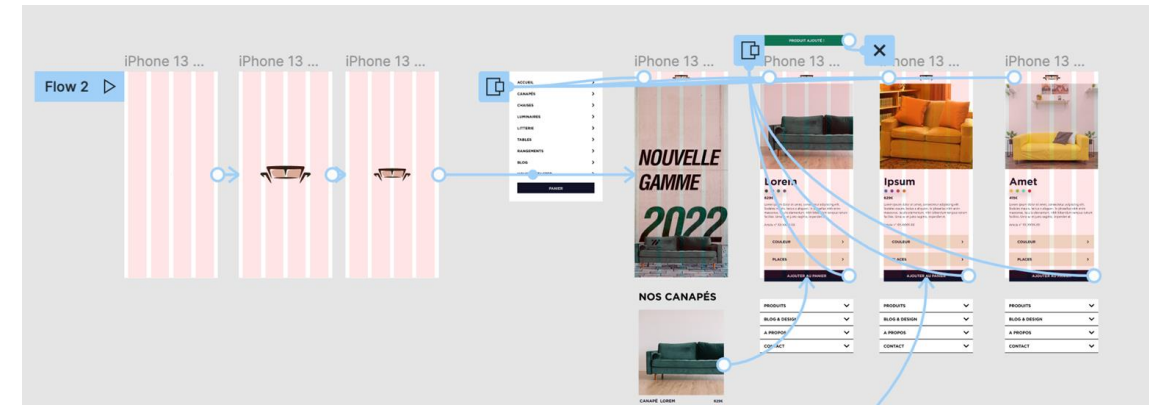
On peut faire ceci très simplement :

- Créer 3 plans de travail de la taille de l'écran
- Sur le premier, placer le logo et réduire sa taille à 0
- Sur le deuxième l'agrandir
- Sur le troisième le rétrécir légèrement pour donner un effet de rebond
- Vous allez ensuite créer une interaction automatique entre la première, la deuxième et la troisième planche, jusqu'au premier écran du site.

Paramétrez les déclencheurs sur "After a delay", et les animations sur smart animate.

Réglez les délais en fonction de votre ressenti pour fluidifier l'animation.

Pour finir, réglez les dernières transitions entre les cartes de produit et leurs pages, et programmez encore une fois le retour vers l'accueil dans l'onglet "canapé" du menu.



# Activité 9 : Maquetter et prototyper une page mobile

## Correction TP



### Finaliser les animations

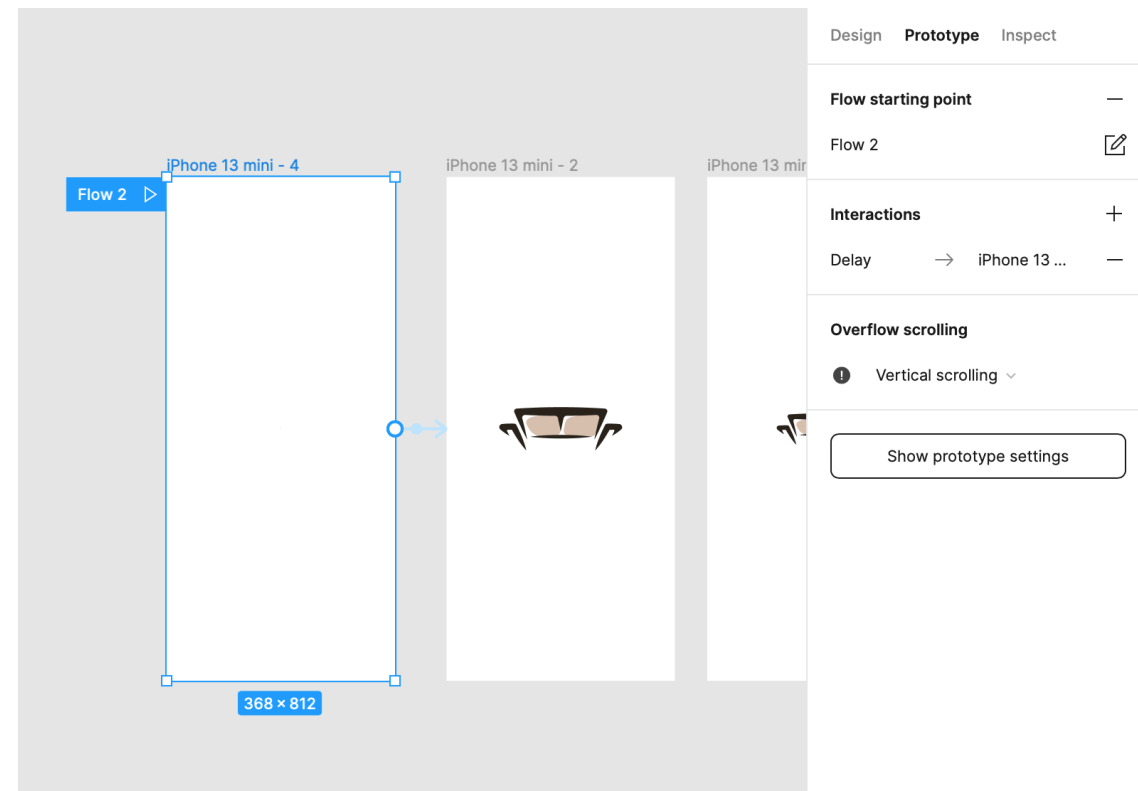
Sur la vue web et sur la vue mobile, affectez un point de départ de flux d'action sur le premier écran choisi.

Pour cela, allez dans l'onglet prototypage, de la vue que vous choisissez, et appuyez sur "Flow Starting Point".

Vous aurez ainsi défini le point de départ de votre parcours !

Vous n'avez plus qu'à appuyer sur le bouton "Lancer" en haut à droite pour lancer le test de votre prototype.

Félicitations ! 🎉



# Activité 9 : Maquetter et prototyper une page mobile

Correction TP



WEBFORCE  
BE THE CHANGE

## Figma

- <https://www.figma.com/file/vn9dUYujQ8MbRMtA83QL9P/TP-Webforce?node-id=38%3A527>

