



WEBMASTER COMPLETE

Durée : 20 jours soit 140 heures

Objectifs :

Découvrir les méthodes et outils permettant de réaliser soi-même son site Web et de le mettre en ligne.

Pré-requis :

Connaissance des concepts de base de l'internet

Public :

Toute personne souhaitant réaliser son site web.

CONTENU DE LA FORMATION

1 Fondamentaux de la conception de site Web

Fonctionnement du Web
Le principe du client-serveur
Le langage de base : le HTML
hébergement du site Internet
choix d'un nom de domaine
Mise en ligne

2 Construction d'un site Web

Règles d'architecture
Règles de navigation
Règles de design

3 Design du Site : Photoshop

Concepts de base
Espace de Travail
Gestion des documents
Les couleurs dans Photoshop
Mode de sélections
Etude des calques
Le dessin dans Photoshop
Photoshop et les retouches

9 Flash : Rendu

Formats d'exportation, publication
Optimisation de l'animation
Importation de l'animation dans HTML
balise object, distinction IE/Mozilla

10 Flash : Animation avancée

Masques et guides
Intégration de sons et effets
Importation de vidéos, formats

11 Flash : Intégration d'éléments avancés

Ouverture d'url, fonctionnalité "mailto"
Intégration du HTML dans Flash
Les boutons : roll-over, roll-out, zone réactive
Interaction de la lecture par l'ActionScript

12 Programmation Web : PHP / MySQL

AFCC

Angoulême Formation Communication Charente

Tel : 09 52 88 69 66

Gsm : 06 17 79 32 72

Fax : 09 72 15 22 84

Gestion du texte
Techniques de détourage
Les effets de style
Les corrections d'images
Modes colorimétriques
Mise en place de filtres
Gestion des couches
Optimisation du travail dans Photoshop

4 Intégration Web : Dreamweaver

Concepts de base
Tableaux sous Dreamweaver
Gestion des images
Liens hypertextes
Propriétés de la page Web
Gestion de sites avec Dreamweaver
Les formulaires
Les styles
Les modèles de pages (templates)
Les calques Dreamweaver
Les scénarios Dreamweaver
Les comportements Dreamweaver
Les feuilles de styles (CSS)
Dreamweaver et le Javascript
Programmation de l'interactivité
Mise en ligne

5 Les Animations Web : FLASH

Présentation
Philosophie

6 Flash : le dessin vectoriel

Les outils et leurs propriétés
Contours, remplissage et groupage
Les couleurs et dégradés
Spécificités des champs de textes
Importation d'images, dissociation
Baguette magique, lasso, détourage

7 Flash : Création d' animations

Scénario, images clés,
Intégration et mise en animation,
Gestion du temps, de l'espace et de la profondeur,
Déplacement dans le temps,
Gestion de lecture, boucle, ...
Interpolation de mouvement, de forme

8 Flash : Gestion d' animations

Distinction des symboles et occurrences
Organisation de la bibliothèque
Instances et modification d'objets

Présentation
Philosophie

13 Le langage PHP

Introduction aux langages serveur
Scripts php simples

14 PHP : Bases du langage

Commentaires.
Variables.
Constantes.
Types.
Expressions.
Opérateurs.
Structures de contrôle.

15 PHP : Fonctions

Passage des arguments.
Valeurs par défaut.
Fonctions et variables.
Bibliothèques de fonctions.

16 PHP : Cookies et sessions

Gérer une session Web.
Gestion de sessions avec cookies.
Support des sessions avec PHP.
formulaires HTML et PHP
Récupération des données : méthodes
GET et POST
Vérification de la validité de la saisie.
Upload d'images.
Email de confirmation.

17 MySQL : structure

Les tables
Les enregistrements
Les champs

18 Utilitaire PhpMyAdmin

Utilisation de PhpMyAdmin pour créer
et gérer des bases de données MySQL

19 MySQL : requêtes

Insertion d'enregistrements.
Modification d'enregistrements.
Suppression d'enregistrements.

Particularités des movieclip, effets
Animations embarquées
Duplication d'animation
Pelure d'oignon, aides visuelles

Méthodes pédagogiques

- Exposé théorique
- Applications pratiques