



Piscine Adobe Photoshop

Journée 04 : Interfaces

Janina janina@42.fr
Staff Pédago 42 pedago@42.fr

Résumé: Ce document est le sujet du Jour 04 de la piscine Photoshop.

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	3
III	Consignes spécifiques	5
IV	Exercice 00 : C'est moi qui l'ai fait	6
V	Exercice 01 : Iconpack	7
VI	Exercice 02 : Re-Design	8

Chapitre I

Préambule

Un peu de lecture pour aujourd'hui et plus tard :

- La collection A book apart, aux éditions Eyrolles. La [collection](#) comprend une vingtaine de livres (entre 150 et 200 pages) en tout je crois. Chaque livre traite d'une problématique différente autour du webdesign.
- De la doc sur le material design [ici](#) et [ici](#)
- De la lecture sur l'UX et l'Ui [ici](#) et [là](#)

Vous trouverez bien évidemment d'autres références sur internet, peut-être connaissez-vous déjà celles que je vous ai fournies. En tout cas restez curieux et si bien entendu vous ne pouvez pas lire tout ceci aujourd'hui, je vous conseille de vous y pencher sérieusement si cela vous intéresse.

Chapitre II

Consignes générales

Sauf contradiction explicite, les consignes suivantes seront valables pour tous les jours de cette Piscine Photoshop.

- Seul ce sujet sert de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Les exercices sont très précisément ordonnés du plus simple au plus complexe. En aucun cas nous ne porterons attention ni ne prendrons en compte un exercice complexe si un exercice plus simple n'est pas parfaitement réussi.
- Vos exercices seront évalués par vos camarades de Piscine.
- Le logiciel à utiliser est Photoshop (Adobe Creative Cloud) disponible sur le MSC.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices. L'url de votre dépôt GIT pour cette journée est disponible sur votre intranet.
- Chaque exercice est indépendant sauf indication contraire spécifique à tel ou tel exercice.
- Vous ne devez laisser aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices dans votre dépôt de rendu.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Une attention particulière sera donnée à l'organisation de vos calques dans votre fichier. Organisez-vous comme vous le souhaitez (on a tous nos petites manies lorsqu'il s'agit d'organisation), soyez juste logique ! Et pensez à votre correcteur qui ne devra pas passer trois heures à s'y retrouver dans votre .psd
- Vous veillerez à toujours travailler en procédé non destructif, vos .psd devront impérativement contenir **TOUS** vos calques
- Tous les éléments que vous irez chercher sur internet devront être d'une qualité/-résolution optimale.
- Internet regorge de tutoriels sur Photoshop. N'hésitez pas à en tester plusieurs avant de vous lancer tête baissée dans l'exercice.

- Dans chaque exercice, des outils vous seront donnés en référence, cette liste n'est bien-sûr pas exhaustive et vous pourrez en combiner autant que nécessaire.
- La qualité et la pertinence des images que vous produirez est étroitement liée au temps, à la rigueur et à l'attention aux détails que vous accorderez à chacun des exercices de cette piscine. Le processus de création est long, alors patience et bon courage !

Voici quelques exemples de Time lapse montrant les possibilités du logiciel :

- Retouche visage photo [Voir](#).
- Photomanipulation simple avec un peu de 3D [Voir](#).
- Poster à l'esthétique rétro [Voir](#).
- Design d'un portfolio (Webdesign) [Voir](#).
- Hey oh, ça suffit, il est temps de vous mettre à bosser maintenant.



La plupart des images qui vous sont données dans les différents exercices ainsi que celles que vous irez collecter vous même ne sont bien-sûr pas du domaine public. Si leur usage est toléré dans un but purement pédagogique ou personnel, vous ne pourrez pas diffuser vos créations comme bon vous semble.


Chapitre III

Consignes spécifiques

- Introduction au webdesign, et à l'UX-UI.
- Utiliser les plans de travail.
- Optimisation du temps de travail avec les objets dynamiques.
- Réflexion sur l'ergonomie et l'expérience utilisateur de votre interface.
- Vous regarderez les vidéos sur les plans de travail et les formes vectorielles.

Chapitre IV


Exercice 00 : C'est moi qui l'ai fait

	Exercice : 00
Exercice 00 : C'est moi qui l'ai fait	
Dossier de rendu : <i>ex00/</i>	
Taille du document : Un format desktop, tablet et mobile	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Créer les maquettes de votre site web.
- La charte graphique de votre site devra se décliner obligatoirement sur les pages suivantes : Une page d'accueil, un portfolio, un blog, une page/formulaire de contact. Vous proposerez une déclinaison de chacune de vos maquettes sur support tablette et mobile.
- Dans l'optique de ne rendre qu'un seul .psd vous travaillerez avec les plans de travail.

Chapitre V


Exercice 01 : Iconpack

	Exercice : 01
Exercice 01 : Iconpack	
Dossier de rendu : <i>ex01/</i>	
Taille du document : Toutes vos icons devront ternir sur seul et même plan de travail	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous devrez créer un pack de 10 icones
- Chacune de vos icones devra être déclinée en 16px, 24px et 48px
- Dans l'optique de ne rendre q'un seul .psd vous travaillerez avec les plans de travail.

Chapitre VI

Exercice 02 : Re-Design

	Exercice : 02
Exercice 02 : Re-Design	
Dossier de rendu : <i>ex02/</i>	
Taille du document : Un format desktop, tablet et mobile	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous proposerez le redesign de l'interface de votre choix. Cela peut être une application mobile ou non, un logiciel, un site web, peu importe tant que l'interface existe déjà et que vous en faites votre propre révision. Il vous est demandé de sublimer, voir améliorer la version originale.
- Vous devrez rendre 8 vues au minimum de votre interface, chacune sur un plan de travail différent.
- Vous veillerez à replacer l'utilisateur au centre de votre réflexion en tenant compte des problématiques d'UI et d'UX.
- Voici [un exemple](#) d'une étude de cas pour un redesign de facebook.
- Et un autre exemple sur [gmail](#) cette fois.