

ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE

FORMATIONS SUR-MESURE

DESIGN GRAPHIQUE
NUMÉRIQUE
DIGITAL

CATALOGUE 2018/2019

LES FONDAMENTAUX DE LA MISE EN PAGE

CONCEVOIR UN SUPPORT DE COMMUNICATION ATTRAYANT ET LISIBLE

PUBLIC

Toute personne ayant en charge la production de supports destinés à être imprimés ou intégrés et désireuse de découvrir ou revoir les bases. Chargés de communication.

PRÉ-REQUIS

Aucun.
Sensibilité artistique et curiosité naturelle sont les bienvenues.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Découvrir les bases d'une culture graphique indispensable à la production de documents simples (typographie, image, couleur, support,...). Acquérir un savoir-faire professionnel pour concevoir et réaliser divers projets : presse, édition, communication, publicité, multimédia...

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ LE SOCLE

Communiquer : pourquoi, comment ? Le support.
Anatomie de la communication : comment le fonctionnement de notre cerveau influe sur notre perception de la chose imprimée.
L'œil : son fonctionnement, les conséquences sur la lecture.
Les a-prioris culturels.

■ LA TYPOGRAPHIE

Classification et anatomie de la lettre : corps, chasse, œil, grasse, etc.
Les différents types de lecture.
Les différentes façons de composer un texte : pourquoi, comment ?
Le code typographique.

■ L'IMAGE

Qu'est-ce qu'une image ?
Force et faiblesse de l'image.
Les espaces visuels et les cadrages.
La composition de l'image.

■ LA COULEUR

Fonctions de la couleur.
Sa symbolique.
Les accords colorés.

■ LES BASES DE LA MISE EN PAGE

Le rapport forme/fond.
La grille de mise en page : modules, lignes de forces, etc.
Les choix à opérer selon le type de message.

Les supports apportés par les participants seront les bienvenus.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

CRÉATION GRAPHIQUE

APPROFONDIR ET OPTIMISER SA CRÉATIVITÉ GRAPHIQUE

PUBLIC

Toute personne ayant en charge la production d'imprimés et désireuse de perfectionner et développer ses acquis. Chargés de communication.

PRÉ-REQUIS

Pratique courante des outils de mise en page et traitement de l'image. Avoir suivi ou acquis par la pratique des connaissances équivalentes à celles transmises lors des stages logiciels.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Approfondir les connaissances acquises au cours du stage "Les fondamentaux...". Optimiser ses méthodes de création graphique.

MÉTHODE

Apports théoriques.
Évaluations de documents.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ RAPPEL DES BASES ESSENTIELLES

Typographie, image, couleur, support, cible.
Organisation d'une surface en fonction du message.

■ CONSTRUIRE UNE MAQUETTE

Grille modulaire et ligne de force : développement.
Organiser un sens de lecture selon le type de support.
Les signaux graphiques efficaces.
Savoir faire évoluer et décliner une maquette type.

■ L'IMAGE ET LA COULEUR

Maîtriser les niveaux de lecture propres à l'image, les harmonies colorées.
Gagner en rapidité et compréhension de l'information par la relation texte-image-couleur.
Utiliser à bon escient le cercle chromatique.

■ CRÉATION GRAPHIQUE

Savoir faire "parler" la typographie.
La recherche d'idées : méthode, sources, se renouveler dans un cadre donné.
Création d'une charte graphique.
Gagner en lisibilité : améliorer le parcours visuel, le rythme, les niveaux de lecture.
Rechercher un style visuel.

Les supports apportés par les participants seront les bienvenus.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

LECTURE DE L'IMAGE

ANALYSER ET DÉCODER L'IMAGE

PUBLIC

Tous les professionnels de la communication visuelle, les utilisateurs et lecteurs d'images...

PRÉ-REQUIS

Avoir suivi les modules "fondamentaux de la mise en page" et "création graphique"

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

La compréhension et donc la maîtrise de l'outil image sont devenus des enjeux essentiels pour tous les acteurs de la communication visuelle.

MÉTHODE

Apports théoriques.
Évaluations de documents.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ L'IMAGE

Qu'est-ce qu'une image?
D'où vient-elle?
Pourquoi est-elle polysémique?
Comment lire une image?
L'impact de l'image : peinture, photos, publicités, affiches, vidéo, cinéma...

■ L'ICONOLOGIE

Science qui étudie les images et qui fédère tous les outils et les supports à partir desquels on peut les observer
Histoire de la représentation : lecture anthropologique, mythologique, historique, philosophique, artistique
L'impact de l'art sur les différents secteurs de la communication

■ LES IMAGES : DES SURFACES SIGNIFIANTES

Signifiant, signifié, code
Les icônes comme symbole
Leur signification est une synthèse de plusieurs intentions : celle du créateur, celle du spectateur, celle de l'utilisateur et celle de l'image elle-même
Sources de notre imaginaire collectif
Démêler cette polysémie, affronter et élucider ses ambiguïtés et paradoxes, entre réalité et fiction, entre interdit et fascination

■ LES IMAGES TECHNIQUES

Les nouvelles images : de l'argentique au numérique, de l'appareil à la création 3D, pour une nouvelle représentation de notre environnement
Manipulation et transformation de l'image
Analyse, évaluation et perspectives

Les supports apportés par les participants seront les bienvenus.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

**32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02**

ecg-formation.com

INDESIGN

NIVEAU 1

PUBLIC

Toute personne chargée de mettre en page des éléments texte et image.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances de l'outil informatique.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctions de base du logiciel de mise en page.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ LE DOCUMENT

Les règles, les repères et les grilles.
Les pages types, les blocs, les calques.
Foliotage automatique.

■ LE TEXTE

Saisir, importer et chaîner du texte.
Mise en forme des caractères.
Mise en forme des paragraphes.
Les feuilles de styles.
Régler les césures et la justification.
Tabulations, lettrines.
Vectoriser du texte.

■ LE DESSIN

Forme et ligne.
Tracés et modification des tracés.
Tracés transparents.
Tracés à partir de texte vectorisé.
Les sommets, ciseaux et contour.

■ LES OBJETS

Association et dissociation.
Masques, imbrication, superposition.
Alignement, transformation, pathfinders.
Gestion des calques.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

INDESIGN

NIVEAU 2

PUBLIC

Toute personne souhaitant acquérir la maîtrise de la mise en page de documents complexes.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances du Macintosh et des fonctions abordées lors du module niveau 1

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctions avancées du logiciel de mise en page.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ LES IMAGES

Images vectorielles et bitmaps.
Importation et insertion d'images.
Manipulation des blocs images.
Habillage et détourage.
Gestion des liens.

■ LES COULEURS

Normes RVB, CMJN, Web, Pantone...
Séparation quadri, tons directs.
Dégradés de couleurs.
Palette couleur et nuancier.

■ LES TABLEAUX

Créer, importer des tableaux.
Formater, fusionner des cellules.
Fonds et de contours des tableaux.
Texte ou images dans les cellules.

■ LA PRÉPARATION À L'IMPRESSION

Imprimer une épreuve du document.
Préparer le document pour le flashage.
Exporter en pdf.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

**32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02**

ecg-formation.com

INDESIGN

EXPERT

PUBLIC

Toute personne souhaitant acquérir la maîtrise de la mise en page de documents complexes.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances du Macintosh et des fonctions abordées lors des modules niveaux 1 et 2.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctions parfaitement avancées nécessaire à la création de mise en page sophistiquées.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ LES FONCTIONS COMPLEXES

Les tableaux
Les styles de paragraphes, de caractères
La palette page : les pages types
Création d'un livre
La table des matières
Les index.

■ LA PRÉPARATION À L'IMPRESSION

Vérification, gestion
Création d'un fichier PDF
Gérer les polices.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

PHOTOSHOP

NIVEAU 1

PUBLIC

Toute personne concernée par le traitement de l'image.
Graphistes, maquettistes, photographes, illustrateurs...

PRÉ-REQUIS

Très bonne connaissance de l'outil informatique.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctions de bases du logiciel de retouche d'image.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ NOTION DE BASE

Images bimap.
Interface.
Résolution papier & résolution écran.

■ OUTILS DE CRÉATION

Pinceau, crayon, aérographe.
Réglage des outils.
Création des formes d'outils.

■ LA COULEUR

Modes : RVB, CMJN, N&B.
Couleur de 1er plan, d'arrière plan.
Sélecteur de couleur, palette couleur...

■ DÉTOURAGE AVEC LES OUTILS DE SÉLECTION

Rectangle, ellipse, lasso, baguette magique.
Méthodes de sélection.
Mémoriser les détourages.
Contour progressif.

■ HISTORIQUE

Utilisation de l'historique.
Outil forme d'historique.

■ TRAVAIL SUR LE TEXTE

Outil texte et calques de texte.
Styles de calques de texte.
Outil masque de texte.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

PHOTOSHOP

NIVEAU 2

PUBLIC

Toute personne concernée par le traitement de l'image.

Graphistes, maquettistes, photographes, illustrateurs...

PRÉ-REQUIS

Très bonne connaissance de l'outil informatique.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les outils de retouche d'image et de création d'image.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.

Démonstrations.

Expérimentations.

PROGRAMME

RAPPEL DE L'INTERFACE

■ LA COULEUR

Modes et objectifs.

Nuancier de couleurs, CMJN, PANTONE...

Dégradés de couleur.

■ ACQUISITION D'IMAGES

Numérisation, scanner.

Appareil numérique, photo cd, web.

■ TRACÉS DE DÉTOURAGE

Outil plume + & -, conversion de joint.

Palette des tracés.

Mode masque.

Travail sur les tracés.

■ CALQUES

Créer et gérer les calques.

Principe d'organisation.

Montage d'image.

Effets de calque : styles, transparence, modes.

Masques de fusion.

Calques de réglage.

Options de fusion.

Calques de forme, de remplissage...

■ RETOUCHE ET CORRECTION D'IMAGE COULEUR

Outil tampon, correcteur, remplacement de couleur...

Niveaux, courbes.

Commandes teinte-saturation, balance des couleurs, variantes.

Correction de chromie.

Colorisation d'image N&B, mode bichromie.

■ SCRIPT

Créer et gérer les scripts.

Traitement par lots.

■ LES FILTRES

■ LES FORMATS D'ENREGISTREMENT

Pour le print et pour le web

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

32, rue Helbronner

93400 Saint-Ouen

01 40 11 99 02

ecg-formation.com

PHOTOSHOP

EXPERT

PUBLIC

Toute personne chargée de création et de retouche d'images nécessitant la maîtrise de l'outil

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances du Macintosh et des fonctions abordées lors du module niveau 2

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser parfaitement les fonctions avancées du logiciel de retouche et de création d'images.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ DÉTOURAGE

Tracé.
Sélection.
Mode masque des couches

■ CALQUES

Calque de réglage.
Masque de fusion.
Option de fusion.

■ CORRECTION CHROMATIQUE

Remplacement de couleur.
Correction sélective.
Mode masque.
Les images en ton direct.

■ AUTOMATISATION DES TACHES

Les scripts et le traitement par lot.

■ LES FORMATS D'ENREGISTREMENT

Pour le print et pour le web.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

ILLUSTRATOR

NIVEAU 1

PUBLIC

Tous professionnels ayant en charge des travaux incluant des dessins, tracés et Illustrations.

PRÉ-REQUIS

Très bonnes connaissances de l'outil informatique.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctions de bases d'un logiciel de dessin vectoriel.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ PRINCIPE DE BASE

Image vectorielle.
Outils de tracés, rectiligne et curviligne.
Outils de sélection.

■ COULEUR

Modes d'affichage.
Objectif de la couleur, fond, contour.
Modes colorimétriques.
Création, gestion de la couleur.

■ TRANSFORMATION D'OBJETS

Modes d'affichage.
Objectif de la couleur, fond, contour.
Modes colorimétriques.
Création, gestion de la couleur.

■ REPÈRES

Règles.
Grille.
Guides.

■ TEXTE

Texte libre.
Texte curviligne.
Texte captif.
Attributs du texte : palette de caractère, paragraphe...
Texte et son support.
Texte vectorisé.

■ CALQUES

Organisation et gestion des calques.
Sélection et effets de calques.
Transparence.

■ FORMATS D'ENREGISTREMENT

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

ILLUSTRATOR

NIVEAU 2

PUBLIC

Professionnels des agences
de communication visuelle,
Maquettistes, graphistes,
Directeurs Artistiques,
Stylistes...

PRÉ-REQUIS

Connaissances des fonctions
de bases du logiciel

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctions avancées du logiciel de dessin vectoriel.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

■ COULEUR

Fond, contour, nuancier.
Rappel des objectifs.
Transparence.

■ TRANSFORMATION D'OBJET ET COULEUR

Couleur personnalisée.
Motifs.
Dégradés de couleur, de forme, filets dégradés.
Palette des formes.
Styles.
Palette aspect.
Masque d'écrêtage.

■ GRAPHES

Créer un graphique.
Tableau des données.
Attributs.
Motifs.

■ TRACE AUTOMATIQUE

Utilisation et paramétrage du tracé auto.
Modification du tracé auto.

■ FILTRES

Ombre portée.
Contour progressif.
Effets.

■ SCRIPTS

■ PRÉPARATION D'UNE IMAGE VECTORIELLE

Préparation pour l'impression.
Exporter une image vectorielle.
Formats d'enregistrement.

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

**32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02**

ecg-formation.com

ILLUSTRATOR

NIVEAU EXPERT

PUBLIC

Professionnels des agences
de communication visuelle,
Maquettistes, graphistes,
Directeurs Artistiques,
Stylistes...

PRÉ-REQUIS

Connaissances des fonctions
avancées du logiciel

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser les nouvelles fonctions de création du logiciel.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- LES CALQUES
- LES MASQUES D'ÉCRÉTAGE
- LES DIFFÉRENTS DÉGRADÉS
- PALETTE FORMES
- PALETTE STYLE GRAPHIQUE ET LES EFFETS
- SCRIPTS
- LES EFFETS DE TEXTE
- PRÉPARATION D'UNE IMAGE VECTORIELLE
- LES FORMATS

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

HTML ET CSS

HTML 5 ET CSS 1-2 ET 3

PUBLIC

Graphistes, maquettistes mais aussi toute personne désirant connaître les bases nécessaires à la réalisation ou la mise à jour de pages ou sites web en HTML 5 ET CSS 3.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances des outils de création de mise en page pour le web.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Ce module permet de réaliser, mettre à jour ou enrichir des pages web en HTML 5 et CSS 3.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- INTRODUCTION À LA CRÉATION DE SITES
- INTRODUCTION AU LANGAGE HTML
- DÉFINITION ET STRUCTURE D'UNE PAGE
- CRÉATION ET CODAGE DE PAGE HTML AVEC ÉDITEUR DE CODE
- LES RÈGLES, LES REPÈRES
- STRUCTURATION DE LA PAGE AVEC LES BALISES HTML 5
- MISE EN PAGE AVEC CSS 1 ET 2
- INTRODUCTION AU CSS 3

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

DREAMWEAVER

NIVEAU 1

PUBLIC

Toute personne chargée de créer, réaliser et gérer des sites pour le web.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances de HTML et CSS.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Découvrir les fonctions de bases du logiciel d'intégration.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- DÉCOUVERTE DU LOGICIEL
- GESTION DE L'ARBORESCENCE D'UN SITE
- CRÉATION DES PAGES AVEC HTML 5
- MISE EN FORME AVEC CSS (PALETTE)

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

DREAMWEAVER

NIVEAU 2

PUBLIC

Toute personne chargée de créer, réaliser et gérer des sites pour le web.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances des bases du logiciel d'intégration.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Découvrir les fonctions avancées du logiciel d'intégration.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- CRÉATION DE PAGES COMPLEXES
- CRÉATION DE PAGES AVEC TABLEAUX DE DONNÉES
- CRÉATION DE FORMULAIRES ET MISE EN FORME
- UTILISATION DES PALETTES CSS 3
- INTÉGRATION DE MÉDIA

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**

32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

RESPONSIVE ET CSS3

CRÉATION DE SITE ADAPTATIF

PUBLIC

Toute personne chargée de créer, réaliser et gérer des sites pour le web.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances du html et css1,2.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Maîtriser la création de site adaptatif.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- CONSTRUIRE UN SITE WEB ADAPTIF
- POINTS DE RUPTURE
- CRÉER UNE GRILLE D’AFFICHAGE FLEXIBLE
- MÉDIA QUERIES
- IMAGES ET VIDÉOS FLEXIBLES
- MENUS ADAPTATIFS
- MISE EN PAGE AVEC FLEXBOX

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

JQUERY

POUR WEBDESIGNER

PUBLIC

Toute personne chargée
de créer des supports
de communication pour le web.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances
des outils de création
de mise en page pour le web.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Apprentissage du langage permettant de créer des effets
et des animations pour les pages html.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- INTRODUCTION AU FRAME WORK JQUERY
- TÉLÉCHARGEMENT DE LA BIBLIOTHÈQUE JQUERY
- DÉCOUVERTE DE LA SYNTAXE, LES SÉLECTEURS
- EXERCICES D'APPLICATION (ANIMATION, EFFETS...)
- COMMENT UTILISER LES PLUG-INS SUR LE WEB

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

WEBDESIGN

LE MOTION DESIGN ET L'ANIMATION

PUBLIC

Toute personne chargée de créer des supports de communication pour le web.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances des logiciels d'infographie.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Faire découvrir l'univers de webdesign avec ses spécificités à des graphistes.
Montrer la valeur ajoutée du web dans un projet de communication globale.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- PRINT ET WEB COMPLÉMENTARITÉ ET SPÉCIFICITÉ
- ÉTAT DES LIEUX DU WEBDESIGN
- EXERCICES PRATIQUES

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com

WORDPRESS

NIVEAU 1

PUBLIC

Toute personne chargée de créer, réaliser et gérer des sites pour le web.

PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances des bases de html et css.

DURÉE

4 jours

OBJECTIFS

Créer et gérer un site internet dynamique ou un blog avec le CMS Wordpress.
Découvrir les grands concepts de l'administration d'un site.
Personnaliser un thème ou un template Wordpress
Créer et utiliser des plug-ins.

MÉTHODE

Apports théoriques et historiques.
Démonstrations.
Expérimentations.

PROGRAMME

- PRÉSENTATION
- INSTALLATION EN LOCAL
- CHOIX D'UN THÈME
- CRÉATION D'UN THÈME ENFANT
- PUBLICATION DE CONTENU
- PERSONNALISATION GRAPHIQUE
- MISE EN FORME AVEC UN «PAGE BUILDER»
- UTILISATION DES PLUG-INS
- MISE EN LIGNE

**ECOLE EN
COMMUNICATION
GRAPHIQUE**
32, rue Helbronner
93400 Saint-Ouen
01 40 11 99 02

ecg-formation.com