

PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'environnement système Windows ou MacOS

DURÉE / LIEU

3 jours / 21 heures – AMG Informatique

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- ✓ Support de cours, exercices applicatifs, assistance téléphonique et courrielle post-formation.
- ✓ Formation animée par un intervenant spécialisé de la formation pour adulte.
- ✓ Moyens matériels : poste de travail individuel en réseau, imprimante couleur partagée, connexion Internet, accès WIFI gratuit.
- ✓ Locaux : salles de formation climatisées (entre 20 et 60 m²), salle de pause avec boissons chaudes et froides à disposition gratuitement.

OBJECTIFS ET PUBLIC CONCERNÉ

- ✓ Maîtriser les bases du logiciel pour être capable de retoucher des images. Acquérir les connaissances nécessaires à l'impression d'images.
- ✓ Cette formation s'adresse à toute personne débutante.
- ✓ Elle favorise le développement des compétences et le maintien dans l'emploi.

ÉVALUATION DES ACQUIS

- ✓ Exercices et travaux pratiques applicatifs.
- ✓ Exercices de validation des connaissances.
- ✓ Possibilité Certification TOSA.

PROGRAMME

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU LOGICIEL ET FONCTIONS DE BASES

- Connaître le positionnement de Photoshop dans la chaîne graphique
- Se familiariser avec l'interface et les menus
- Utiliser la palette d'outils
- Utiliser l'explorateur de fichiers
- Créer un espace de travail
- Se servir des outils prédéfinis

2. L'ACQUISITION D'IMAGES

- Importer et ouvrir des images
- Exporter des fichiers
- Gérer la taille de la zone de travail/taille de l'image
- Gérer la résolution et ré échantillonner
- Recadrer
- Gérer les conversions de fichiers : couleur et format

3. TRAITEMENT ET RETOUCHE D'IMAGES

- Connaître les techniques et les outils de sélection
- Se servir des outils graphiques, de dessin et de peinture
- Utiliser la palette des « Formes »
- Se servir des outils de retouche (tampon, gomme, densité)
- Déformer : les fonctions de fluidité
- Gérer les transformations géométriques

4. LA COULEUR

- Connaître les notions théoriques de base
- Se servir des différents modes colorimétriques
- Utiliser les nuanciers et le sélecteur de couleur
- Utiliser la pipette

5. LES CALQUES

- Connaître le principe des calques

- Sélectionner un calque
- Ajouter, supprimer ou fusionner des calques

6. LE TEXTE

- Saisir et régler un texte
- Appliquer des effets sur un texte : ombre portée, texte en relief, avec dégradé, texte lumineux

7. LES OPTIONS OU RÉGLAGES

- Gérer les filtres
- Se servir des préférences générales
- Utiliser les unités
- Utiliser le Presse-papiers
- Connaître la chaîne graphique

8. LE TRACÉ OU DESSIN VECTORIEL

- Utiliser l'outil plume et ses outils de sélection
- Créer un tracé pour réaliser un détourage
- Retoucher un tracé : ajouter et supprimer des points d'ancrage, déformer des tracés
- Importer un tracé
- Transformer un tracé en sélection

9. ENREGISTREMENT ET IMPRESSION

- Connaître les principaux formats d'enregistrement
 Pour les productions « papiers »
 Pour le Web
- Préparer l'impression
- Gérer les options d'impression :
 Inclinaison, points et trames
 La forme du point
- Utiliser les épreuves de contrôle
- Connaître les particularités des formats Web

10. ATELIER QUESTIONS / RÉPONSES