

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
- 6. LE TEXTE**
 - Sélectionner un calque
 - Ajouter, supprimer ou fusionner des calques
 - 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**