



Abordez tous les aspects de la Publication et de la Création Assistée par Ordinateur avec cette formation complète sur la Creative Suite Production Premium (Photoshop, Illustrator, InDesign). Repartez avec toutes les clés pour gérer vos travaux graphiques et vos projets de mise en page en toute autonomie.

Public Tous publics

Durée 4 jours

Validation Fiche individuelle d'appréciation de la formation & Attestation individuelle de participation

☆ Pré-requis

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique

☆ Objectifs

- Créer des formes vectorielles
- Vectoriser un logo simple
- Modifier et améliorer une photo
- Réaliser un photomontage
- Mettre en page du texte
- Insérer et manipuler des images dans sa mise en page
- Préparer ses fichiers en fonction de la destination

PROGRAMME **Journée 1 - Photoshop**

① Introduction

- Distinction CAO/PAO
- La Creative Suite d'Adobe
- Des images et des usages (RVB-CMJN | Vectoriel-Bitmap)
- Travailler un document pour l'impression

② Découverte de l'interface de Photoshop

- L'interface et la gestion des palettes
- Le fonctionnement des calques

③ Transformer une image

- Distinguer taille de l'image et taille de la zone de travail
- Recadrer une image
- Transformation d'image (symétrie, rotation)

④ Corriger une image

- Réglage de la luminosité et du contraste
- Réglage des couleurs (Teinte/Saturation/Balance des couleurs)
- Outil Correcteur
- Corriger les yeux rouges

⑤ Sélection et détourage d'éléments

- Les outils de sélection : rectangle, lasso, baguette magique
- Améliorer sa sélection
- Détourer en mode masque

⑥ Le photomontage

- Définir le format de son fichier
- Importer des images (Importation, incorporation)
- Créer des objets dynamiques
- Créer des masques de fusion
- Créer des masques d'écrétage

⑦ Enregistrer et exporter son image

- Enregistrer au format .psd
- Formats d'exportation (tiff, jpg, png)



PROGRAMME Journée 2 - Illustrator

① Découverte de l'interface d'Illustrator

- L'interface et la gestion des palettes

② Créer un document

- Dimensions du plan de travail
- Zoom, repères, repères commentés

③ Créer des objets vectoriels

- Différencier forme et tracé
- Les formes simples : rectangles, rectangles arrondis, ellipse
- Les formes spéciales : étoiles, spirales, polygones
- Les courbes de Bézier et l'outil Plume
- Transformer un tracé en forme

④ Manipuler des objets vectoriels

- Sélectionner un tracé avec l'outil Sélection
- Sélectionner un tracé par la palette des calques
- Déplacer, dupliquer, aligner, redimensionner les objets
- Grouper des objets

⑤ Transformer des objets vectoriels

- Modifier des formes avec l'outil Pathfinder
- Outil de transformation : rotation, échelle, miroir, etc.

⑥ L'aspect graphique des objets

- Appliquer une couleur au fond et au contour
- Contours simples, en pointillés, ...

⑦ Manipuler du texte

- Saisir et mettre en forme du texte
- Vectoriser et transformer un lettrage

⑧ Du bitmap au vectoriel

- Vectoriser un logo simple
- La vectorisation dynamique

⑨ Enregistrer et exporter son illustration

- Enregistrer au format .ai
- Formats d'exportation (jpg, png)

PROGRAMME Journée 3 - InDesign

① Découverte de l'interface d'InDesign

- L'interface et la gestion des palettes
- Connaître les principaux outils

② Créer un document

- Organiser ses ressources
- Créer un nouveau document et définir le fond perdu

③ Naviguer dans un document

- Naviguer dans les pages
- Gestion du zoom et affichage à échelle 1:1
- Basculer entre les différents modes d'affichage
- Gérer la performance de l'affichage

④ Créer des formes

- Créer des formes simples : rectangles, ellipses, filets
- Déplacer, dupliquer, aligner, regrouper

⑤ Personnaliser leurs attributs graphiques

- Appliquer des couleurs de fond et de contour
- Appliquer des effets simples (ombres, transparence)

⑥ Manipuler du texte

- Créer un bloc texte
- Saisir, importer et chaîner du texte
- Régler la césure et la justification
- Redimensionner un bloc texte

⑥ Manipuler des images

- Importer une image dans un bloc
- Redimensionner et déformer un bloc image
- Redimensionner une image au sein d'un bloc
- Remplacer une image

⑥ Préparer son fichier à l'impression

- Vérifier et préparer le document pour l'impression
- Générer un PDF à destination de la relecture
- Générer un PDF pour l'imprimeur
- Enregistrer un fichier assemblé



PROGRAMME Journée 4 - Workflow de production graphique

① Création d'une image sur Photoshop

- Transformation et correction d'images
- Sélection et détourage d'éléments
- Réalisation d'un photomontage
- Enregistrement dans un format de travail

② Concevoir une illustration simple sur Illustrator

- Création de formes vectorielles
- Application d'aspects graphiques aux objets créés
- Vectorisation d'un logotype
- Incorporation des éléments graphiques dans le fichier de travail

③ Mise en page d'un article de magazine

- Création d'un document selon des contraintes définies
- Insertion et mise en forme de texte
- Intégration de l'image d'illustration réalisée
- Préparation du fichier pour la relecture et pour l'impression
- Assemblage du document