

de 2 à 23 jours
de 14 à 161h

300 à 420 € / jour*
PRIX INTER

INTRA OU INTER
SUR MESURE

Parcours professionnalisant outils et logiciels de création graphique

Certification : Passeport de Compétences Informatiques Européen

Photoshop – Initiation et / ou Perfectionnement

et/ou

Illustrator – Initiation et / ou Perfectionnement

et/ou

InDesign – Initiation et / ou Perfectionnement

et/ou

After Effects – Initiation et / ou Perfectionnement

et/ou

Adobe Premiere Pro

Certification PCIE

Parcours modulaire

Participants

Tout public

Prérequis

Connaissances de base de
l'environnement informatique

Moyens pédagogiques

Parcours de formation en présentiel : alternance apports théoriques et exercices de mise en situation professionnelle. Salle équipée de matériel pédagogique : vidéoprojecteur, paperboard, postes informatiques à disposition, supports de formation.

Techniques d'encadrement

Parcours de formation en présentiel dispensé par des formateurs certifiés PCIE (Passeport de Compétences Informatiques Européen), experts des logiciels de création graphique et de l'environnement informatique.

Délais d'accès

Variables en fonction du statut, du financeur et du planning de nos formations en inter : merci de nous consulter.

Accessibilité

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

Modalités d'évaluation / Niveau d'entrée et de sortie

Avant la formation : audit des besoins et du niveau

A la fin de la formation : évaluation de la compréhension et de l'assimilation des savoirs et savoir-faire par le formateur

Formation qualifiante : attestation de fin de formation (appelée « certificat de réalisation »)

Formation certifiante : **possibilité de passer le PCIE en fin de parcours** – éligible au CPF / 237556

www.modula-formation.com

Contactez-nous !

05 56 44 58 68

contact@modula-formation.com

Grand Angle
Avenue Périé
33520 BRUGES

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Découvrir le traitement des images numériques ainsi que les modes colorimétriques RVB et CMJN ; comprendre la retouche de photos selon les différents outils du logiciel.

PROGRAMME : Photoshop - Initiation

LES IMAGES NUMÉRIQUES ET LES MODES COLORIMÉTRIQUES

- Le pixel, la résolution d'une image ppp
- Principes généraux de l'acquisition
- Étalonnage de l'écran
- Sources lumineuses et caractéristiques d'une couleur
- Niveaux de gris et couleurs indexées
- Synthèse additive RVB et synthèse soustractive CMJN
- Méthodes de réduction du nombre de couleurs
- Lexique des termes du traitement d'image

PRÉSENTATION DU LOGICIEL

- Présentation des outils et palettes
- Réglages des préférences
- Affichage et espaces de travail personnalisés
- Acquisition d'une image depuis une source externe, un APN, un scanner, internet,

LES MODES DE SÉLECTION

- Outils de sélection standard
- Mode masque et sélections avancées
- Contour progressif

ORGANISATION DES TRAVAUX ET TRAITEMENT NUMÉRIQUE

- Transformations d'images : symétrie, homothétie, rotation et anamorphose
- Création et manipulation des calques, effets de transparence et effets de calques, utilisation des filtres
- Recadrage, dimension, définition et taille d'une image, Sélection partielle d'une image
- Retouche de la luminosité et du contraste d'une image, dosage des couleurs, variation de la teinte et saturation, réglage des niveaux
- Transformation/Déformation de texte

OUTILS DE DESSIN ET RETOUCHE PARTIELLE

- Outils tampon, correcteur, pièce
- Retouche colorimétrique manuelle, densité, netteté, goutte d'eau
- Outils de dessin et de peinture
- Formes prédéfinies, le remplissage.

LES FORMATS

- Les formats PSD, PDD
- Les différents formats d'enregistrement (EPS, TIFF, JPG, PDF,DCS,...)
- Importation et exportation

PRINCIPES DE BASE D'IMPRESSION

- Les différentes possibilités d'impression
- Couleurs non-imprimables
- Séparation de Couleurs

MISE EN PRATIQUE ET CAPACITÉS

- Retoucher et réparer des images
- Créer des formes et modifier les sélections avec la plume et les outils associés
- Appliquer des effets spéciaux
- Préparer les images pour l'impression
- Optimiser les images pour le Web

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Maîtriser les outils de retouche et de traitement photos, images et illustrations.

Créer et modifier des images numériques, appréhender un visuel dans l'optique de l'imprimer.

PROGRAMME : Photoshop - Perfectionnement

RÉVISIONS GÉNÉRALES ET PRÉFÉRENCES D'AFFICHAGE

- Droits d'utilisation et copyright de l'image numérique
- Les outils principaux
- Les fonctions principales, la méthode de travail
- Les options de palettes
- Les options de la boîte à outils

FONCTIONS ET RETOUCHES AVANCÉES

- Les styles
- Les formes d'outils, les formes prédéfinies
- Techniques de détourage, tracé vectoriel et courbes de Béziérs
- Les calques de réglage
- La palette tracée et ses utilisations
- Nettoyage d'une image : les outils tampons, tampon de motif et doigt
- Restauration de photos anciennes : tolérances des sélections et dégradés, gestion des couches et couleurs réchauffées
- Mise en valeur d'éléments sur une image : éclairages et flous
- La couche Alpha et le mode Masque de fusion
- Incorporations d'images, fondu et effets de transparence
- Trucage de photos : ajouts et suppressions d'éléments, images surréalistes,...
- Les différents modes de calque

LIENS MULTIMEDIAS

- Le multimédia et Internet : astuces pour la création de bouton de navigation 3D, d'ombrages et de bannières
- Préparation d'images pour la création de GIF animés
- Optimiser la taille des images pour les pages Web

AUTOMATISATIONS DES TÂCHES

- Le traitement d'images par lot, les scripts, enregistrements et lancements

SIGNATURE ET IMAGE

- Personnalisation des informations d'une image, Informations sur le copyright
- Protection des images

MISE EN PRATIQUE ET CAPACITÉS

- Retoucher et restaurer une image
- Utiliser les masques de fusion et les effets
- Automatiser les traitements avec des scripts
- Mettre en œuvre les outils d'étalonnage du moniteur pour la gestion des couleurs
- Préparer une impression couleur à haute définition
- Optimiser les images pour le Web

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Assimiler les techniques de création graphique vectorielle ;

Gérer l'interface de travail et la méthodologie grâce aux calques et aux plans pour créer des tracés simples ; modifier un logo, une icône, une esquisse ou une typographie.

PROGRAMME : Illustrator - Initiation

UTILISATION ET INTERFACE D'ILLUSTRATOR

- Lexique des termes du traitement d'image
- Généralités sur le travail des images.
- Formats d'entrée et de sortie d'une image.
- Notions importante de colorimétrie
- Les dessins, les textes, les graphiques
- Dessin vectoriel, image bitmap
- L'écran d'Illustrator, Les menus et les palettes flottantes, Les outils et les boîtes de dialogue
- Les préférences de travail
- Le menu "Fichier", les formats d'enregistrement
- Les règles, les unités, l'affichage

ORGANISATION ET CONCEPTS DE BASE

- La gestion des plans et des calques
- Les modèles de couleurs
- Les nuanciers

LE DESSIN

- Les tracés géométriques
- Les tracés à main levée
- Les tracés avec la plume
- Les tracés avec un modèle et les tracés spéciaux
- Conversion et vectorisation d'images

LES RETOUCHES

- Sélections, déplacements et copies
- La retouche des points
- Les colorations, les dégradés, les motifs

LE TEXTE

- Les différents types de texte
- Le traitement de texte, attributs du texte, Les colorations, les manipulations
- Vectorisation du texte
- Tracés de texte avancés

LES OPÉRATIONS ET IMPORTATIONS

- Les transformations, outils, méthodes, rotation, miroir, déformation, les dégradés, les masques, les filtres
- La pixellisation, les filtres bitmap
- Importations de fichiers EPS
- Autres importations

MISE EN PRATIQUE

- Reproduction d'une illustration, d'un logo ou d'une icône avec les différents outils de tracé
- Développer sa pratique de l'outil plume
- Pathfinder et masque d'écrêtage
- Mise en forme et composition visuelle

EXPORTATION ET IMPRESSION

- Les formats pour les exportations
- Impression et types d'impression

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Maîtriser les différents outils de tracé vectoriel.

Réaliser une composition graphique vectorielle et l'exporter pour support numérique et pour support imprimé.

Appréhender l'importation de visuels et la conversion en tracés vectoriels.

PROGRAMME : Illustrator - Perfectionnement

RAPPEL DES NOTIONS DE BASE

- Les tracés
- La retouche
- le filet de dégradé et l'image photoréaliste
- La gestion des objets
- Les outils de transformation
- Les attributs de dessin
- Les masques
- La transparence
- Les motifs, le texte
- La vectorisation et l'impression

APPROFONDIR SON APPROCHE

- L'importation de modèles, vectorisation automatique, vectorisation manuelle, retouche des tracés automatiques
- Créer des graphes
- Saisie ou récupération de données, choix du mode graphique
- Enrichissements des graphes

LES AUTRES LOGICIELS DE CRÉATION GRAPHIQUE

- Sortie des épreuves
- Sélection des couleurs avec Adobe Séparator
- Sélection des couleurs avec Xpress ou Pagemaker
- Transformation des pantone en quadri
- Choix du pilote d'imprimante
- Exportation et importation entre les différents logiciels de la suite Adobe

ILLUSTRATION 3D

- Créer des perspectives en 3D : Adobe Dimension
- Générer les sources lumineuses
- Appliquer des placages sur les objets

SYMBOLES

- Créer des symboles
- Gestion des bibliothèques de symboles
- Pulvérisation de symboles et modification
- Edition de symboles existants

STYLES GRAPHIQUES

- Créer des styles
- Gestion de la palette styles graphiques
- Les effets/les filtres
- Trucs et astuces

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

- Acquérir les notions fondamentales de mise en page d'un document sous InDesign.
- Importer, gérer et mettre en forme du contenu texte et image pour différents supports (print et web).

PROGRAMME : InDesign - Initiation

INTRODUCTION

- Définitions et utilisations liées à InDesign
- La chaîne graphique : de la fabrication à la distribution
- Les principaux formats de fichiers
- Structure et lisibilité d'une publication : typographie, mise en page
- Contraintes liées à l'impression d'une publication : colorimétrie
- Propriété intellectuelle, droit de diffusion et d'utilisation

L'INTERFACE DU LOGICIEL

- Ouvrir, fermer, l'application
- La description de l'écran, la table de montage, la palette d'outils
- Le menu, l'espace de travail et les fichiers d'enregistrements
- Ouvrir, fermer et enregistrer un document existant
- Créer et définir les paramètres d'une publication

MANIPULATION DE TEXTE

- Saisir et enrichir un texte, le placer
- Typographie, gestion des polices
- Définition de feuilles de style
- Méthodes de composition : mise en forme des paragraphes
- Gestion de césure
- Styles de texte ; habillage de texte
- Tabulations : insérer, modifier, réglages

GRAPHISME ET COULEURS

- La création et la gestion de blocs textes et images
- Les outils de dessin et les outils associés
- L'agrandissement / réduction ; la déformation des dessins et formes
- Déplacer, dupliquer, aligner, modifier l'ordre des objets
- L'utilisation des tons directs et la création de couleurs
- La création de fonds, de dégradés, de nuances

IMPORTATION

- Mode d'importation. Importer, saisir et corriger du texte
- Placement des objets textes, placement des objets images
- Image matricielle et image vectorielle : différence et importation
- Importation de fichiers natifs (Photoshop, Illustrator)
- Recadrage, habillage, modification d'une image

GESTION DE PAGES

- La création de gabarits, le chemin de fer, le foliotage
- Insérer, déplacer, supprimer des pages
- Organisation des pages dans une publication. Utilisation des calques

TABLEAUX

- Créer, insérer un tableau
- Disposition du tableau ; insérer, supprimer, déplacer, fusionner, scinder des cellules, des lignes, des colonnes
- Mise en forme de cellules ; couleurs, fonds, contours, alternances

IMPRESSION ET EXPORTATION

- Outils de vérification du document
- Les sorties lasers et conventionnelles, le vectoriel et le bitmap
- Séparation (quadri, Pantone)
- Préparation des documents et images pour impression ou exportation
- L'export vers le format HTML et vers le format PDF
- Les autres formats de publication

MISE EN PRATIQUE

- Exploiter les possibilités d'InDesign
- Naviguer dans les différentes zones de travail
- Disposer les éléments textes et images
- Utiliser les différents modes colorimétriques
- Exploiter les techniques d'habillage et de chaînage
- Définir et utiliser les pages type
- Fonction « rechercher remplacer »

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Réaliser des publications personnalisées pour supports à visée print ou web.

Importer des visuels depuis un autre logiciel de la suite Adobe ;

Optimiser son travail de mise en page et découvrir les formats de publication numérique.

PROGRAMME : InDesign - Perfectionnement

RAPPEL DES NOTIONS DE BASE

- La typographie, les règles
- Les outils de dessin et les outils associés
- L'utilisation et la création de couleurs
- La création de fonds et de dégradés
- La création de gabarits, le chemin de fer
- Le format PDF

TRAÇAGE ET MANIPULATION DES OUTILS

- Manipulation et composition d'un tracé
- La plume
- Le tracé à main levée, le tracé géométrique
- Les contraintes de traçage
- La sélection (point et tracé complet)
- La création et la gestion des calques
- La création et la gestion de l'habillage
- Appliquer des effets sur des objets
- Créer et modifier des objets avec Pathfinder
- Mettre en place et modifier un chainage de bloc
- Répartition du texte (chainage de bloc, texte en excès, mode éditeur ...)
- Vectoriser des caractères : rôles et utilisation

AUTOMATISATION

- Définitions, utilisation et modification des styles, interaction avec un gabarit

CRÉATION D'UN LIVRE

- La manipulation des options livres
- La création de table des matières
- L'optimisation de son travail avec les feuilles de style

LIENS AVEC LES LOGICIELS ADOBE

- La récupération et la modification d'un dessin Illustrator
- L'importation d'un fichier Photoshop "PSD"
- La manipulation des calques d'un fichier Photoshop avec InDesign
- L'utilisation des tracés de masque d'un fichier Photoshop, pour faire un habillage dans InDesign

AUTRES FORMATS DE PUBLICATION

- La création de pages pour le web
- Créer un PDF optimisé
- Choix et paramétrages d'exportation (fichiers natifs et standards, fichiers images)
- Exporter une composition pour une utilisation sur un autre poste (assemblage)
- Exporter sa composition pour une impression professionnelle (PDF, réglages)
- Imprimer un document (choix de l'imprimante, réglages)

MISE EN PRATIQUE

- Optimiser son travail avec les feuilles de styles
- Créer des tables des matières
- Exploiter les fonctionnalités de livres

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Appréhender l'interface du logiciel de montage vidéo et d'animation.

Comprendre les différents formats numériques, l'animation simple et l'organisation par calques

Configurer les différents modes et masques pour créer des compositions et des effets.

PROGRAMME : After Effects - Initiation

NOTIONS DE BASE D'UNE IMAGE INFORMATIQUE

- Définition
- Les différents formats : informatique et vidéo
- Pixels carrés et rectangulaires
- La résolution

PRISE EN MAIN DU LOGICIEL

- Étude de l'interface et des outils, le visualiseur, la palette d'outils.
- Paramétrage de l'interface
- Logique de travail du logiciel
- Création d'une composition

LES CALQUES

- Notions fondamentales sur les calques
- Manipulations des calques
- Les calques nuls et leurs applications
- Exploitation des fonctions avancées
- Flou de mouvement (Motion blur)

L'ANIMATION

- Notions de base des images clés
- Animation simple sans source extérieure et prévisualisation
- RAM
- Gestions des images clés
- Notion d'interpolation
- Espace et temps
- Le point d'ancrage et particularités
- Animation sur tracé et options
- Auto-orientations.

MODES, MASQUES ET CACHES

- Notion de luminance, de chrominance, de couche alpha
- Outils et modes de transfert

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Perfectionner ses effets spéciaux, utiliser les outils d'animation graphique pour créer des compositions visuelles riches avec l'ajout de l'audio, la possibilité d'utiliser la 3D et des outils avancés.

PROGRAMME : After Effects - Perfectionnement

R A P P E L S

- Le Modèle de
- Rappels et tests de niveau
- Synchronisation d'effets et d'animations.
- Interpolations non linéaires : hold, contrôle de la vitesse
- Masquage avancé
- Animation en rotobéziers

P R O G R A M M A T I O N

- Expressions
- Usage de base
- Liens dynamiques avec une propriété animée

A U D I O

- Gestion et synchronisation audio
- Conversion audio en images clés
- Expression liée à l'audio

O U T I L S 3 D

- Caméra, lumières, profondeur de champ, ombres portées, options de matériaux.
- Compositing & habillages 3D
- Extrusion et Biseau 3D
- Module de rendu avancé

E F F E T S C O M B I N É À L A 3 D

- Scripts de création 3D
- Liens de Parenté. Expressions.
- Expressions.
- Effets 3D
- Tracking 3D

E F F E T S A V A N C É S

- Incrustation avancée : masquage par différence, érodé/dilaté, nettoyage, étalonnage,
- Keylight.
- Déformations.
- Effets de texturisation / combinaison.
- Générateurs particuliers.
- Effets Néon/ Feu/ Sabre Laser
- Installation et utilisation de scripts
- Effets de rendu

O U T I L S E T F O N C T I O N P R O D U C T I O N

- Stabilisation.
- Assistants de points clé.
- Graph Editor : subtilités, puissance et astuces.
- Script de contrôle du Graph Editor
- Pixel motion et Time Warp

R E N D U

- Création de modèles rendu/sortie
- Sortie de la couche alpha

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Avoir une vue d'ensemble du flux de production vidéo, l'acquisition vidéo à l'exportation du clip pour diffusion sur différents supports.

Réaliser des montages vidéos avec précision.

PROGRAMME : Adobe Premiere Pro

INTRODUCTION D'UN PROJET VIDÉO

- Flux de production général
- Vue d'ensemble du matériel requis pour la vidéo
- Personnalisation de l'interface de travail

IMPORTATION DES RUSHES, ORGANISATION DES MEDIAS

- Importation de sources
- Création de chutiers (dossiers)
- Modes d'affichage des médias.
- Le mode story-board.

DERUSHAGE DES SOURCES

- Présentation de techniques de travail pour passer en revue des sources
- Fenêtres source et programme
- Outils de navigation dans les clips visualisés

TECHNIQUES ET OUTILS DE MONTAGE

- Montage à 2, 3 et 4 points
- Raccords et découpe de clips
- Marques d'éléments, de séquence, repères

TRANSITIONS AUDIO ET VIDÉO

- Application et transition audio et vidéo
- Fenêtre option d'effets
- Transitions et durée par défaut
- Zone de travail et rendus audio/vidéo

SOURCES AUDIO ET MODULE DE TITRAGES

- Réglage du niveau audio, volume
- Type de pistes (mono, stéréo, 5.1)
- Fenêtre de titrage Adobe

ARRÊT SUR IMAGE ET VITESSE D'UN ÉLÉMENT

- Fonction arrêt sur image
- Vitesse d'un élément
- Remappage temporel

VOIX-OFF ET EXPORTATION VIDÉO

- Montage et amélioration d'une voix-off
- Les formats d'exportation et de diffusion

CERTIFICATION PCIE

Parcours modulaire : ce module est obligatoire pour que le parcours soit éligible au CPF

OBJECTIFS & COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES

Identifier et valoriser les compétences bureautiques des salariés et/ou demandeurs d'emploi en vue d'améliorer leur efficacité sur leur poste de travail

S'engager dans une démarche de certification de compétences, plusieurs validations possibles, PCIE modulaire sur 1 à 7 modules.

PROGRAMME : Certification PCIE

PRÉPARATION EXAMEN PCIE : TEST D'ENTRAÎNEMENT

- Les tests d'entraînement sont composés de 40 questions et réalisé en groupe en salle de formation.
- Les bonnes réponses sont systématiquement données pour chaque question ce qui vous permet de vous préparer en progressant.
- Ils sont illimités en durée : prenez votre temps pour comprendre les questions et surtout, comprendre les réponses ...

EXAMEN BLANC

- Examen blanc réalisé dans les mêmes conditions que l'examen final: chronométré et réalisé en salle d'examen surveillée.

PROTOCOLE DE PASSAGE DU PCIE

- 36 questions (sous forme de QCM)
- Durée limitée à 35 minutes
- Un module est validé si le score est supérieur ou égal à 75% de bonnes réponses
- Délivrance d'un certificat numérique Rapports individuels des compétences, envoyé par mail après chaque test
- Remise de diplôme chaque mois
- Possibilité de le repasser en cas d'échec sur la session suivante

