

PROGRAMME DE COURS

PARCOURS MAQUETTISTE initiation

GRAPHISME - ILLUSTRATION - TYPOGRAPHIE - MIS EN PAGE

Objectifs :

A la fois complète et très opérationnelle, la formation au « Parcours MAQUETTISTE » vous permettra d'acquérir des connaissances techniques doublées d'un réel savoir-faire professionnel afin de faire de vous un véritable DESIGNER GRAPHIQUE.

A l'issue de la formation en PARCOURS MAQUETTISTE vous serez capable de :

Comprendre les principales techniques et outils numériques pour le graphisme
Devenir autonome pour écrire, illustrer, retoucher, produire et diffuser un projet graphique.
Concevoir une maquette de présentation, professionnelle, Affiche, flyer, création de logo.
Comprendre la chaîne de fabrication d'un projet graphique (Magazine, journaux, affiche...)
Savoir répondre rapidement et de manière autonome à des commandes de clients ou des demandes interne de l'entreprise à son pôle communication.

Contenus : Voir programme joint. Les grands acteurs du métier et la chaîne graphique.

Les logiciels 63 heures

PHOTOSHOP	21h
ILLUSTRATOR	21h
INDESIGN	21h

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES :

Cours théoriques / présentation vidéoprojecteur

Des ateliers thématiques seront organisés

Des exercices pratiques et des cas concrets seront réalisés et adaptés au domaine professionnel

Un support de cours sera remis en fonction de la matière enseignée

Une attestation de formation «Parcours MAQUETTISTE» sera remise à l'issue de la formation

Formation Professionnelle

VeriSelect



CERTIFICATION DE SERVICES

Bureau Veritas Certification / 92046 Paris-La-Défense Cedex

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

PARCOURS MAQUETTISTE Initiation 63 heures

COMMENT SE PASSE LA FORMATION?

La formation «Parcours Maquettiste» dispensée comprend 63 heures en présentiel.

QUELLES SONT LES MODALITÉS D'ÉVALUATION?

Evaluation des prérequis.

Suite à un tour de table et présentation de chacun des stagiaires ainsi que leurs attentes, une épreuve sous forme de «QCM» sera remise pour évaluer leur niveau de départ de chacun.

Cette évaluation permettra :

Au formateur d'adapter sa pédagogie au niveau des stagiaires.

Il aura donc les résultats des stagiaires classés par modules, ce qui lui permettra de connaître par module le niveau moyen de chaque stagiaire et pourra donc ainsi insister ou pas sur certains points.

Suite à cela, la formation se déroulera entre théorie et cas pratiques.

Celle-ci sera adaptée au milieu professionnel, tout en ciblant au mieux le niveau et les besoins de chacun.

EVALUATION DES ACQUIS

En fin de formation, le dernier jour sera consacré à évaluer l'apprentissage du stagiaire.

Essentiellement consacré sur des cas pratiques celui ci sera découpé en deux demies journées

Matinée : exercices sur l'ensemble de ce qui à été vu durant la formation(étude de cas, mise en situation)

Après-midi : Exercices notés «sur un cas professionnel»

A L'ISSUE DE LA FORMATION

Une Attestation de formation mentionnant le niveau sera remise.



Niveau : Initiation 21h

PUBLIC VISÉ :

Tout public

PRÉ REQUIS :

Avoir une bonne connaissance de l'interface Windows ou Macintosh.

OBJECTIFS :

Connaitre l'interface, Préparer son espace de travail et son fichier

Retoucher une image, une photo, Optimiser pour rendu web ou papier

NOTIONS FONDAMENTALES

La résolution

Différence Pixel/Vectorel

La couleur et les modes de couleurs

Les profils

La logique des calques

Les formats

L'INTERFACE DE PHOTOSHOP

Espace de travail : outils, palette et options

Personnalisation des menus et raccourcis

Réglages des préférences, disque de travail,

Règles, repères et magnétisme

Rotation du plan de travail

Zoom Dynamique

Ouvertures Multiples de documents

Historique

Mini-Bridge

LES IMAGES

Ouvrir et enregistrer des images

Outils de recadrage améliorés

Taille de l'image et taille de la zone de travail

Rééchantillonnage automatique

Outil déformation de la marionnette

Reconstruction d'image (tampon, correcteur...)

Outil Pièce basé sur le contenu ...

COLORIMÉTRIE

Traitement en Noir et blanc

Négatif, isohélie

Tons foncés / tons clairs

LES CALQUES

Gestion des calques

Recherche et filtrage des calques

Ajouter des effets aux calques

Mode de fusion

Les calques de réglages

Alignement automatique des calques

Les calques de remplissage

Masque de fusion

Fusion des images (optimisation)

Objets dynamiques

Les calques de texte

Le texte de substitution

LE DÉTOURAGE

Sélection par couches

Outils de détourage : lasso, ellipse ...

La baguette magique

Outil sélection rapide

Mémorisation des sélections

Manipulations des sélections

Améliorer le contenu des sélections

Contour progressif

Plages de couleurs

MASQUES

Vectorel, de fusion, d'écrêtage

Panneau masque, améliorer le masque

OPTIMISATION ET EXPORT

Export et optimisation pour l'impression

Export et optimisation pour le web

Export et optimisation pour Flash



Niveau : Initiation 21h

PUBLIC VISÉ :

Tout public

PRÉ REQUIS :

Avoir une bonne connaissance de l'interface Windows ou Macintosh.

OBJECTIFS :

Maîtriser les principes d'utilisation d'Illustrator afin de dessiner et de mettre en forme des objets vectoriels pour la création de logos ou d'illustrations.

TRACÉ

Mode tracé général / par calque
Perfectionnement de l'outil plume, pratique en mode tracé.
Alignement des points d'ancrages
Forme ouverte / forme fermée
Joindre deux points d'ancrages / Scinder une tangente
Travail en mode symétrie
Combinaison outil plume avec l'outil miroir et rotation
Décalage d'un tracé
Simplifier un tracé / Optimiser un tracé
Ajouter point d'ancrage / Suppression point d'ancrage
Mode Conversion / manipulation des tangentes
Création de tableaux à partir de formes primitives
Nettoyage
Raccourcis clavier indispensable

MODE TRANSFORMATION AVANCÉ

Mise à l'échelle
Déplacement
Rotation
Déformation
Miroir
Transformation répartie
Répétition de la transformation

MODE TEXTE AVANCÉ

Approche typographique
Outil texte, texte curviligne et captif
Caractère, style de caractère
Glyphes, openType
Paragraphe, style de paragraphe
Tabulations, texte Flash
Option outil texte captif

Texte par colonne / rangée
Châinage de texte
Habillage texte
Option habillage texte
Effet Photoshop texte

MISE EN PAGE AFFICHE / FLYER, COULEUR

Différent mode de couleur
Couleur print / couleur web
Créer et enregistrer une couleur à partir du sélecteur de couleur
Créer et enregistrer une couleur à partir du nuancier
Prélever et enregistrer une couleur à partir d'une image bitmap importé
Créer un dégradé à partir d'une image / du nuancier ou du sélecteur
Créer un dégradé avec opacité
Créer une couleur de type ton direct
Utiliser les Pantonnier
Créer et enregistrer un nuancier automatique à partir de différents objets
Gérer les dossiers de couleur dans le nuancier
Sélectionner et supprimer les couleurs non utilisées.
Enregistrer un nuancier et l'exporter
Enregistrer définitivement un nuancier dans la bibliothèque de nuance
Optimisation, palette guide des couleurs.
Redéfinir les couleurs de l'illustration
Outil pipette
Outil dégradé de forme et création d'un nuancier

CRÉER ET ADAPTER DES LOGOS ET DES ILLUSTRATIONS SUR DIFFERENTS SUPPORTS

Niveau : Initiation 21h

PUBLIC VISÉ :

Tout public

PRÉ REQUIS :

Avoir une bonne connaissance de l'interface Windows ou Macintosh.

OBJECTIF:

Développer des techniques de travail pour la mise en page.

Mettre en page des documents destinés à l'imprimerie. Intégrer les différents éléments d'un document destiné à l'impression : photos, images et textes

GESTION DE L'ENVIRONNEMENT

Préférences

Personnaliser votre espace de travail

Définir les préférences générales

Gérer les paramètres prédéfinis du document

L'espace de travail et l'agencement de fenêtre

Boîte à outils, palettes et menus déroulants

Gestion de l'affichage, utilisation des repères, des marges et des colonnes

CONCEVOIR DES DOCUMENTS

Créer un nouveau document

Création de la structure d'un document

Gérer le texte et les objets graphiques

Élaborer des calques

GESTION DES PAGES

Le plan de montage

Navigation dans le document

Élaborer des pages maîtres

Automatisation du placement des éléments communs à plusieurs pages

Insertion et suppression de pages

Création de sections

Outil page

BLOCS

Notion de blocs

Les effets de blocs arrondis

Manipulation des blocs et positionnement

Chainage des blocs texte

L'habillage des blocs, chemins d'habillage

GESTION ET FORMATAGE DU TEXTE

Ajouter / modifier du texte

Rechercher / remplacer

Changer le format du texte

Forme des caractères

Format des paragraphes

OBJETS

Organiser, alignement et répartition

Transformation d'objets

Duplication, rotation

Mise à l'échelle, inclinaison

Styles d'objet

COULEURS, NUANCIER ET DÉGRADÉS

Utiliser les couleurs et le nuancier

Appliquer des dégradés

GRAPHISME

Types de fichiers compatibles, les options d'importation

Images et cadres simples, composées et personnalisées

Contrôle des images et des raccourcis

Importation de documents InDesign

EFFETS

Les ombres

Biseautage et estampage

Contour progressif dégradé

LES TABLEAUX

Créer / modifier un tableau

Mettre en page un tableau

Utiliser les styles dans les tableaux

POURQUOI CHOISIR UNE TYPOGRAPHIE ?

Le choix d'une typo

L'importance du choix d'une typographie dans son contexte

CLASSIFICATION DES CARACTÈRES ET LEUR CONNOTATION

La classification des polices de caractères

La classification Vox-Atypi : Les Humanes

La catégorie typographique des Garaldes

Les grandes familles de caractères : Les Réales

La classification Vox-Atypi : Les Didones

LA PRATIQUE ET LE CHOIX DE LA TYPOGRAPHIE

Combinaison de caractères: les caractères de la même famille

Combinaison de caractères typographiques à forte personnalité

Les associations de caractères qui fonctionnent

EMPAGEMENT

Pratique de base de la mise en page : le blanc, les marges et les tracés régulateurs

Le calcul des marges pour la mise en page

La mise en page d'un imprimé de qualité

Les tracés régulateurs de Villard de Honnecourt pour un imprimé de luxe

Améliorer la justification et l'interlignage

**Exemples de création Parcours Maquettiste**