



Public concerné

Responsable communication, responsable marketing, webmasters, chefs d'entreprise, dirigeants, Indépendants, freelances, concepteurs-rédacteurs, journalistes

Prérequis

Aucun

Méthode pédagogique

La formation comprend une explication théorique, des illustrations, des cas pratiques et un débriefing

Objectifs

- Connaître les notions fondamentales d'une image
- Maîtriser les commandes du logiciel
- Être en mesure de retoucher une photo : corriger ses défauts
- Savoir utiliser les calques afin de réaliser des photomontages
- Gérer les couleurs de façon professionnelle
- Se repérer au sein de l'interface du logiciel
- Maîtriser les bases de la mise en page
- Savoir créer des maquettes complètes, cohérentes et efficaces
- Être capable de produire un document fini au format PDF
- Comprendre les principes techniques de l'image numérique vectorielle
- Réussir à changer l'aspect graphique des objets
- Réaliser des visuels/illustrations en utilisant les formes vectorielles
- Savoir utiliser les courbes et les effets chemins
- Maîtriser l'utilisation des calques

Durée

70h

Prix

3500€

Référence formation

0000

Les plus

Formation adaptée aux besoins du stagiaire
Des exercices en lien avec les problématiques de l'entreprise
Un certificat de formation est délivré en fin de stage



Programme

Gimp

1. Découvrir Gimp

Les principes de base : résolution, tailles, formats...
Le champs d'action de GIMP
Les outils et les boîtes de dialogues

2. Modifications simple des images

Les formats d'importation et d'exportation
La résolution et la dimension
Les outils de sélection et masque rapide
TP: changer la taille d'une image

3. Retouche photo

Ajuster les couleurs et les dégradés
Améliorer la luminosité et le contraste
Gérer le flou et la netteté
Ajouter et mettre en forme du texte
TP : supprimer les yeux rouges, détails en couleur sur une photo N&B

4. Les outils de dessin

Créer des formes géométriques
Utiliser le tracé vectoriel

5. Les calques

Comprendre leur fonctionnement
Les calques et styles de calques
Réaliser un photomontage
TP : remplacer un ciel, transformer une photo en dessin

Scribus

1. Découvrir Scribus

Régler les préférences
Les outils et palettes

2. Utiliser les couleurs

Créer des couleurs
Utiliser la roue chromatique
Couleurs et dégradés

3. Éditer du texte

Saisir et importer un texte
Créer des styles et les utiliser (caractères, paragraphes...)
Chainage, et texte sur chemin
TP : créer un gabarit

4. Insérer des images

Importer une image dans Scribus
Les propriétés d'affichage

Traiter une image

TP: créer un flyer/affiche, un dépliant 3 volets, plaquette

5. Les formes vectorielles

Utiliser les formes de bases, et prédéfinies
Manipuler les formes
Les outils polygone et plumes

6. Finaliser et imprimer un document à partir de Scribus

Paramétrer une impression
Repères et traits de coupe
Créer un PDF interactif et dynamique pour la lecture à l'écran

Inkscape

1. Découvrir Inkscape

Les principes du dessin vectoriel
Organisation de l'espace de travail
Créer un document et le paramétrer

2. Le dessin vectoriel

Les formes de base
Les attributs du dessin
Les tracés
Configurer les outils de dessin
TP: Créer une boule avec effet 3D

3. Le texte sur Inkscape

Créer un texte (dans une forme...)
Définir les paramètres du texte (caractères, styles, paragraphes...)
Vectoriser un texte
TP : créer un texte effet 3D

4. Les calques

Comprendre les calques
Gérer et organiser les calques
Modifier les paramètres des calques

5. Gérer les formes

Associer, dissocier des objets
Combiner, séparer, contracter, dilater des formes
Modification d'objets/contours en chemin
TP: Créer un logo

6. Importer et exporter un document sur Inkscape

Exporter au format Bitmap
Exporter en vectoriel
Les différents formats d'enregistrement