

## Programme de la Formation

# PHOTOSHOP - Ayez les outils pour améliorer vos rendus.

2 jours soit 14 heures de formation

---

## CONTEXTE GÉNÉRAL

**Aujourd'hui, le visuel est au cœur de nos vies, et il faut savoir mettre en valeur le détail qui fera la différence.** PHOTOSHOP est l'outil qui vous permettra de libérer votre créativité.

Formateur consultant, dessinateur-projeteur et responsable de chantier, notre formateur vous donnera les astuces, les raccourcis et toutes les ficelles liées à votre pratique quotidienne.

## OBJECTIF(S) - Voir les objectifs pédagogiques, développés dans chaque module

Créez et améliorez une multitude de contenus tels que des photographies, des applications web et mobiles, des illustrations 3D et des vidéos sur votre poste de travail comme sur vos terminaux mobiles.

## PUBLIC CIBLE

Acteur du cadre de vie  
Concepteurs de documents d'information, commerciaux ou techniques.  
Concepteurs multimédia, graphistes, toute personne ayant besoin de manipuler des images

## PRÉREQUIS

Maîtriser l'environnement Windows

## MODALITÉS DE SUIVI ET D'APPRÉCIATION

Avant la session, un questionnaire de positionnement préformation est proposé aux participants, afin de permettre au formateur d'affiner sa présentation en fonction des profils et des attentes de chacun.

Il sera complété dès l'ouverture par un tour de table de présentation.

Ensuite, plusieurs évaluations ponctueront la formation, sous forme de quiz, d'exercices, de jeux de rôle ou d'échanges oraux.

Le dernier jour, un bilan oral permettra de revoir ensemble les points d'acquisition de ces journées. **Il sera complété par un questionnaire qualité transmis par mail 2 jours après la formation. La réponse au questionnaire conditionne l'envoi des attestations de formation.**

Une attestation de formation avec autoévaluation sera ensuite transmise sur l'adresse personnelle du participant.

## Module Photoshop

2 jours soit 14 heures de formation

---

## OBJECTIF(S) PÉDAGOGIQUE(S)

- Maîtriser les outils fondamentaux de ce logiciel de retouche, de la scannérisation à l'impression
- Modifier, embellir et imbriquer des images.
- Créer des documents complets et de qualité

## FORMATEUR(S)

TALASI Alexandre - Formateur-consultant, dessinateur-projeteur, responsable-chantier  
MAJ Alex

## OUTILS PÉDAGOGIQUES

Ce stage permet une bonne prise en main du logiciel, en optimisant certaines tâches fastidieuses. Vous découvrirez Les fondamentaux à travers la pratique de nombreux exercices progressifs, tous orientés sur les besoins de la retouche d'image en Architecture, et la création de volets paysagers. Vous bénéficierez d'une vaste bibliothèque de textures et matériaux.

Possibilité de mettre à disposition un ordinateur. N'hésitez pas à nous appeler.

## PROGRAMME

### 1<sup>er</sup> JOUR :

#### > **Notions fondamentales : Matin**

- Découverte / révision de l'interface graphique
- La barre « d'options »
- La palette « historique »

#### > **Les sélections : Matin**

- Différents types de sélections, les utiliser et les combiner
- Sauver / récupérer les sélections
- Rapports entre sélections et calques
- Utiliser les sélections de manière optimum

#### > **Notions générales d'imagerie : Après-midi**

- Bitmaps et vecteurs
- Définition et taille d'image, connaître quelques valeurs de références
- Les différents types de fichiers

#### > **Transformation des images : Après-midi**

- Nettoyer une image, dans la mesure du possible, pour enlever des éléments (arbres, échafaudages, boîtes edf, ...)
- Modifier la perspective d'un bâtiment
- Ajouter un bâtiment dans une photo (volet paysagé) en modifiant son échelle, sa perspective, son rapport luminosité/contraste.
- Ajouter des personnages, arbres et objets d'habillage
- Travailler les textures de bâtiment
- Regrouper plusieurs images

### 2<sup>ème</sup> JOUR :

#### > **Fonctions liées aux calques : Matin**

- Les calques : utilisation approfondie
- Masque de calque
- Calque de réglage
- Groupes de calques
- Style de calque : exemple du biseautage
- Effet de relief
- Calque de texte et forme quelconque de texte
- Masques de fusion

#### > **Utiliser les plumes / tracés : Matin**

- Utilisation des plumes
- La palette « tracés »
- Sélectionner et modifier un tracé
- Conversion de tracés en sélections (et vice versa)
- Du tracé à l'image
- Formes prédéfinies

#### > **Découverte des scripts : automatiser les tâches : Après-midi**

- Les scripts : principe de l'automatisation des actions
- Tester des scripts existants
- Créer un premier script

#### > **Fonctions complémentaires : Après-midi**

- Menu des filtres : quelques exemples concrets
- Impression