

Formateur
Enseignant

Art graphique
Infographie

N° d'existence 11755677175
organisme de formation professionnelle

Denis Christine

06 11 74 04 60
contact@inaden.org - www.inaden.org
31, quai de Valmy, 75010 Paris

Formation Photoshop®

Introduction

En qualité d'enseignant, mon premier devoir est d'apporter une écoute active pour comprendre les attentes des apprenant-es par rapport à ce qu'ils savent faire, à ce qu'il leur est possible de faire, à ce qu'ils ont envie de faire et à ce qu'ils doivent faire, afin de mettre en place un enseignement adapté à chaque personne. Raison pour laquelle mon programme, fondé sur des thématiques et des techniques adaptées, utilisera différents outils pédagogiques et exercices, en gardant toujours à l'esprit l'idée de progression, et suivant la volonté des participant-es. C'est en sollicitant leur curiosité, mais également par l'observation du travail des autres en groupe, qu'ils et elles seront amené-es à utiliser toutes les techniques dans des champs créatifs inexplorés.

Mon principe pédagogique de base repose sur les rapports existant entre ce que l'apprenant-e veut apprendre, doit connaître et peut accomplir. On ne devient pas designer du jour au lendemain, mais on peut apprendre à s'inspirer de ce qui existe. De même, on ne devient pas artiste par une simple volonté, mais on peut créer ce qui nous est utile de façon efficace avec une qualité professionnelle en se basant sur des règles et des méthodes de travail et de recherche.

La formation est toujours adaptée aux besoins de chacun-e, au moyen de travaux qui répondent à leurs souhaits et à leur niveau.

Ainsi, toutes les personnes travaillent sur leurs projets, que ceux-ci soient libres, orientés, imposés ou proposés. Cette formation peut répondre à un niveau débutant ou à un perfectionnement.

Formateur
Enseignant

Art graphique
Infographie

N° d'existence 11755677175
organisme de formation professionnelle

Denis Christine

06 11 74 04 60
contact@inaden.org - www.inaden.org
31, quai de Valmy, 75010 Paris

Pédagogie

Présentation générale

La retouche et la création d'images sont l'essence et la raison d'être de Photoshop®. Ce sont également deux utilisations qui, avec des techniques communes, sont bien différentes. En effet, le résultat d'une retouche doit être « invisible » alors que celui d'une création ne l'est pas nécessairement. Il est même parfois utile de laisser apparaître les montages, les filtres et les effets que l'on utilise.

Ce cours introduit certes des éléments de formation traditionnelle de Photoshop® — espace colorimétrique, taille et format d'image, outils (pinceau, tampon, sélection...), calque, masque de fusion, calque de réglage, etc. —, mais il apporte surtout une attention toute particulière à l'utilisation de la plume, des masques de fusion et de la chromie, car leur maîtrise, à travers une méthode éprouvée, est à la base de tout montage d'images.

Cependant, si l'apprentissage des outils numériques est nécessaire, il ne suffit pas : c'est en effet l'ensemble des règles de composition liées à une méthode de travail qui sont abordées dans ce cours, car l'essentiel de la maîtrise doit trouver sa finalité dans la composition d'une image, et non dans une simple démonstration technique d'utilisation des outils.

Enfin, ce sont aussi les règles de base de l'image qui sont travaillées ici et notamment les règles de contraste qui se retrouvent à la base de toutes compositions picturales. Le contraste est à l'origine de notre perception visuelle de la lumière et il est primordial de bien comprendre les règles du comportement de la lumière pour qu'une composition ou un montage soit réussi. Ainsi ce cours n'est pas qu'un cours technique, mais un cours sur l'image, la lumière et l'apprentissage du regard, toutes choses nécessaires au créateur de visuels.

Cette formation intègre aussi les notions de mise en page et de règles typographiques ainsi que les principes de logotype et d'iconographie.

Programme

Le programme de cette formation est basé sur une conception de travail non destructif du pixel. Il est à noter que selon les besoins d'utilisation du logiciel dans la production et le temps de formation, j'aborderais le plus possible les éléments nécessaires à ladite production pour un confort de travail et laisserais, après en avoir parlé aux apprenants, certaines parties de côté. En effet, toutes les fonctionnalités et tous les outils ne sont pas nécessairement utiles dans une production donnée et selon le temps de formation, je trouve plus utile de se concentrer sur ce qui est vraiment nécessaire plutôt que d'essayer d'intégrer de force (du fait du temps limité) des notions ou des outils qui ne seront pas nécessaires à l'apprenant. Aussi, ce programme générique sera adapté selon les besoins réels des apprenants.

Notions primordiales

Les notions primordiales sont celles relatives à *l'objet image numérique*. Une image numérique est un objet dématérialisé, mais reste un objet en ce qu'une image numérique est composée d'un support (l'écran ou le papier lors de l'impression) d'une matière (la lumière pour l'écran et l'encre pour le papier) et de règles de fabrication. Cette partie du programme comprend donc :

- L'interface, les menus, les palettes et l'espace de travail
- Les types de fichiers
- Les unités, les mesures, la résolution et la taille de l'image
- Les modes colorimétriques
- Les espaces colorimétriques
- Les spécificités des images destinées à l'impression et celles destinées à l'écran (Web et audiovisuel).
- L'outil recadrage (crop) et les rotations de l'image
- Méthode de travail et organisation des fichiers

Les notions fondamentales

Les notions fondamentales sont relatives à ce qui compose un document Photoshop®. Un document Photoshop® est composé de divers éléments dont le concept n'est pas toujours simple à saisir et il convient de bien les expliciter pour que le travail tant dans sa pratique que dans son organisation soit rapidement intégré. Cette partie comporte donc :

- Les calques – et l'outil déplacement
- Les couches
- La notion d'opacité
- Les masques de fusion – et les outils pinceau et dégradé
- Les masques d'écrêtage
- Les modes de fusion des calques
- Les objets dynamiques

Le détournage et la sélection

Le détournage fait partie des techniques fondamentales de la retouche et du photomontage. Il existe un certain nombre de techniques différentes selon les images. Cette partie comprend donc :

- Les sélections et les outils de sélection manuelle, l'ajout, la soustraction et l'intersection de sélection
- Les propriétés d'une sélection, le contour progressif et les options de transformation d'une sélection
- Les outils de sélection semi-automatique : les lassos
- Les outils de sélection automatique : sélection rapide, baguette magique
- Les fonctions de sélection automatique : zone de mise au point, sélectionner et masquer, la sélection par plage de couleur

- Le mode masque : dessiner sa sélection
- Le détournage au pinceau sur masque de fusion
- Le détournage à la plume : première approche des outils vectoriels – l'outil sélection direct et l'outil conversion de point (les courbes de Bésiers)
- L'outil plume de courbure
- Enregistrement et récupération de sélection depuis un calque ou un masque de fusion

La lumière, les couleurs et les contrastes

La lumière, les couleurs et les contrastes sont à la base de la composition d'une image, que celle-ci soit numérique ou non. Il est important de comprendre comment on définit une couleur et quels rapports il existe entre les différentes définitions d'une couleur. De plus, c'est à travers les contrastes que l'on définit une bonne lisibilité et une composition cohérente de l'image. Cette partie comprend donc :

- Définition de la couleur et type de contraste
- Rappel sur les modes colorimétriques et sur les couches
- Les différentes définitions de la couleur : TLS, RVB, CMJN, Lab
- Les réglages chromatiques : les calques de réglages et les réglages directs
- Le noir et blanc
- Utilisation des modes de fusion dans le cadre d'un réglage chromatique
- Les outils de retouche ponctuelle : outil densité, outil éponge, outil remplacement de couleur, outil pinceau mélangeur.
- Les outils de gestion des couleurs : la pipette, la palette nuancier, les nuanciers Pantones et les autres nuanciers de couleurs prédéfinies.

Les outils de duplication et de correction

Le photomontage et la retouche nécessitent souvent de reconstituer de la matière. Il est donc nécessaire de bien comprendre comment manier cette duplication et l'intégrer en évitant la création de motifs. Cette partie contient donc :

- L'outil tampon de duplication – et la palette source de duplication
- Les outils correcteur et correcteur localisé
- L'outil pièce
- L'outil déplacement basé sur le contenu
- Utilisation des calques et du copier-coller dans le cadre d'une duplication de matière
- La fonction remplissage et les motifs
- Les outils doigt, goutte d'eau et nettoyage

Les outils de transformation

Adapter un objet à l'espace dans lequel on l'intègre nécessite parfois (souvent) de le transformer. Il existe dans Photoshop® un grand nombre d'outils et de fonctions de transformation. Cette partie les aborde donc :

- La transformation manuelle et ses trois fonctions
- Les transformations classiques : homothétie, rotation, inclinaison, torsion, perspective et déformation
- Les symétries
- L'échelle basée sur le contenu
- La déformation de la marionnette
- La déformation de la perspective
- Outil correction de perspective par recadrage
- Les filtres fluidité et point de fuite

Les outils vectoriels et le texte

Bien que son existence soit avant tout en tant qu'outil bitmap, Photoshop® possède des outils vectoriels et des possibilités de gestion de texte. Nous aborderons donc ici :

- Les outils de formes vectorielles : rectangle, rectangle à bords arrondis, polygones, traits, ellipse et à forme personnalisée
- Retour sur la plume et la flèche de sélection directe
- Les différents champs texte
- Palettes caractères, paragraphes, styles de caractère et de paragraphes (selon la version de Photoshop®)
- Palette glyphe

Autres outils, fonction et palettes

Il existe différents outils, non évoqués jusqu'ici, de création bitmap ou simplement utilitaires.

- Création
 - Pinceau forme d'historique
 - Pot de peinture
 - Les gommes
 - Tampon de motif
- Utilitaire
 - Outils main, loupe et rotation de l'affichage (selon version)
 - Plan de travail, mesure...
 - Les palettes propriétés et information, les palettes formes et paramètre de forme et l'histogramme
 - La palette historique
 - La palette montage et les GIF animés
 - Les autres palettes : bibliothèque, scripts, composition de calque...

Les filtres et les effets

Photoshop permet d'attribuer à des calques des effets et des filtres graphiques que nous étudions dans cette partie :

- Les styles de calques
- Retour sur les modes de fusion
- Les filtres : galerie de filtres et objets dynamique

Les fonctions avancées

Enfin, nous aborderons les différentes fonctions dites avancées du logiciel comme :

- Les préférences logiciel
- Les scripts et les automatisations
- L'enregistrement des réglages et des différents éléments composant Photoshop®
- Paramétrage de l'interface

La 3D

Je n'aborderais pas la partie 3D de Photoshop sauf pour l'évoquer et montrer rapidement comment on peut intégrer un objet 3D. En effet, les fonctionnalités 3D de Photoshop nécessitent des ordinateurs puissants qu'il est rare de rencontrer et ces fonctionnalités sont spécifiques à ceux qui manipulent la 3D.

Les exercices

Pour chaque outil ou fonctionnalité, je propose des exercices par le biais d'image à retoucher ou de photomontage, mais aussi de création d'objets de communication (flyer, affiche, couverture de livre...). Néanmoins j'essaie aussi de travailler le plus possible sur des cas réels liés à la production que rencontrent les apprenants.

Le déroulement des cours

Les cours ne sont pas linéaires et se basent le plus possible sur la pratique. Ils ne sont pas linéaires en ce que les différentes parties de ce programme peuvent être abordées de façon croisée en fonction des exercices et des impératifs de productions des apprenants. Ainsi l'ordre de ce programme peut être changé.

Durée et coût de la formation

Ces prix sont donnés à titre indicatif et peuvent varier en fonction de la distance, du nombre d'apprenants, de l'étalement de la formation dans le temps et de la durée des séances.

Formation complète

Pour une formation complète il est nécessaire de compter un **minimum de cinq jours à raison de 6 h/j**. Dans ce cas, cette formation se déroulera par demie-journée de trois heures espacées de un à deux jours pour laisser à l'apprenant le temps de pratiquer, tout du moins d'assimiler les concepts de base.



Coût de la formation hors trajet : 3200 €

Néanmoins, pour une réelle maîtrise applicative et productive du logiciel, je préconise **10 jours de formation par journée complète de six heures** permettant plus de pratique accompagnée et de temps pour l'assimilation. Dans ce cadre, les exercices intégreront de plus en plus des travaux de production de l'apprenant afin de lui permettre de s'autosuffire dans un mode de production.



Coût de la formation hors trajet : 6000 €

Formation partielle

La formation partielle consiste à se concentrer sur certaines tâches à faire avec le logiciel qui ne nécessite pas la maîtrise de l'ensemble du logiciel ou des fonctionnalités et matériaux qu'il manipule. Aussi, après avoir établi ensemble vos desseins, nous pouvons établir selon votre connaissance technique actuelle, un temps minimum de formation.

Sur des aspects très ponctuels, il est possible d'établir la formation sur **une journée de six heures**.



Coût de la formation hors trajet : 800 €

Si vous avez un peu de connaissance du logiciel et de l'image en général, il est souvent possible de mettre en place un programme sur **deux à trois jours de six heures pouvant être définis par demi-journées de trois heures**.



Coût de la formation hors trajet : 750 €/j

Formateur
Enseignant

Art graphique
Infographie

N° d'existence 11755677175
organisme de formation professionnelle

Denis Christine

06 11 74 04 60
contact@inaden.org - www.inaden.org
31, quai de Valmy, 75010 Paris

Perfectionnement

Toute demande de perfectionnement est traitée au cas par cas.

Conditions de formation

Ces formations sont proposées individuellement et à des groupes de 2 à 5 personnes dans certaines conditions de salle et de matériel.

Le ou les apprenants devront disposer de leur ordinateur ou d'un ordinateur d'entreprise disposant d'une licence Photoshop®. Les versions du logiciel utilisables vont de la CSS5 à la dernière version en cours.

Les apprenants devront fournir une partie des fichiers sur lesquels ils vont travailler liés à leur nécessité de production. Cette quantité de fichiers sera définie lors de l'entretien de mise en place de la formation.