

## FORMATION AGENCE AND CO GRAPHISTE

<b>LIEU</b> Agence AndCo, Les Jardins d'Entreprise - Bât. I - 213 rue de Gerland, 69007 LYON	<b>DURÉE</b> 4 jours	<b>HORAIRES</b> 09h30-12h30 / 13h30-17h30
<b>MODALITÉ</b> Présentiel/Distanciel	<b>NOMBRE DE PARTICIPANTS</b> 3 max	<b>TARIF</b> 1 990€
<b>CERTIFICATION, DÉBOUCHÉS</b> Graphiste	<b>PUBLIC CIBLE</b> Tout public	<b>VERSION/DATE</b> 2022
<b>DÉLAI D'ACCÈS</b> À convenir	<b>CONTACT FORMATEUR</b> laura@agenceandco.com	

### PRÉREQUIS

Aucun

### OBJECTIFS

- Découvrir les fondamentaux au métier de graphiste : les méthodes de réflexion, les règles juridiques et le brief client
- Découverte et familiarisation avec l'interface Photoshop
- Retoucher une photo
- Réaliser un montage photo
- Intégrer du texte et réaliser une mise en page
- Découverte et familiarisation avec l'interface Illustrator
- Créer des tracés et des formes
- Créer un logo
- Découverte et familiarisation avec l'interface Indesign
- Savoir répondre à une demande d'édition, et mettre à profit toutes ses connaissances.

### MODALITÉS TECHNIQUES, PÉDAGOGIQUES ET D'ENCADREMENT

- Apprécier travailler sur un logiciel : suivre les consignes données, reproduire et produire par soi-même

### PROGRAMME CONTENU

#### Présentation du métier de graphiste

Objectif : Découvrir des méthodes de réflexion, comprendre les demandes d'un client.

- Orienter ses recherches afin de mieux répondre à la demande.
- Analyser une marque. Étudier son logo, ses supports actuels et précédents. Comprendre l'essence même de la marque/client (couleurs, visuels, texte...)
- Benchmark, ou étudier ce que la concurrence propose, ainsi que les tendances actuelles.
- Quelques règles juridiques à connaître : droits d'images, mentions légales. Expliquer les mentions obligatoires en fonction du support de communication réalisé. Notions de licences pour les typographies/polices d'écriture, ainsi que l'achat d'art.
- Atelier pratique autour d'un sujet de recherche. Chaque participant se verra attribuer une marque différente.

#### Présentation de l'interface de Photoshop

Enseignement et pratique

Objectif : Découverte du logiciel et familiarisation avec l'interface Photoshop

- Présentation générale et environnement de travail
- Découverte pas à pas du logiciel et de ses fonctionnalités :
- Créer un document en fonction des besoins (Print, web, mobile...)
- Déterminer le format, espace colorimétrique (RVB, CMJN...)
- Définir la résolution du document en DPI (PPP).
- Présenter les types d'images et fichiers pris en charge par Photoshop ( psd, jpg, png, tif...)
- Importer et exporter des fichiers avec Photoshop.
- Retravailler et vérifier certaines informations (dimensions, résolution, colorimétrie...).
- Présentation et démonstration des différents outils prédéfinis (sélection, plume, brosse, tampon...)
- Calques : Comprendre le principe fondamental de Photoshop. Comment les disposer, les régler et les transformer.
- Créer des liens, groupes, calques d'effets, et objets dynamiques seront également abordés.

### Retouche photo Légère

Enseignement et pratique

Objectif : Savoir exécuter des retouches mineures sur des images

- Recadrer ou rogner une image ou une photo.
- Agrandir ou réduire les bords d'une image en fonction des besoins.
- Les symétries horizontales et verticales seront abordées, ainsi que les rotations.
- Ajuster la colorimétrie avec les outils de teinte/saturation, vibrance, balance des couleurs...
- Afin d'obtenir les tons souhaités.
- Régler le contraste de l'image avec les courbes, les niveaux, et exposition afin de gérer les variations d'ombre et de lumière sur l'image.

### Montage et retouche photo

Enseignement et pratique

Objectif : Retoucher une image, et créer des montages

- Détourage. Apprendre à extraire une partie d'une image. Supprimer le fond de l'image pour ne garder qu'un seul élément.
- La plume sera l'outil principal, étant le plus précis.
- Démonstration des courbes, ajout/ suppressions de points, conversion de points...
- Tampon de duplication: Outil qui, par exemple, permettent d'effacer des "imperfections" sur un visage.
- Masques : mélanger deux images avec le masque de fusion.
- Masque d'écrêtage : n'affecter qu'un seul calque avec un ou plusieurs autre(s) calques
- Transformations d'objets. Les agrandir ou les réduire, les déformer.
- Distorsion et perspective, afin d'intégrer l'objet avec la bonne perspective et proportion.
- Présentation rapide des filtres dans la galerie afin d'obtenir un effet graphique
- Présentation des effets de flou

### Texte et mise en page

Enseignement et pratique

Objectif : Ajouter du texte sur sa composition

- Typographies : chercher et installer une typographie (police de caractère).
- Ajuster la taille du texte, les interlettrages, la graisse...
- Mise en page : gestion des paragraphes, césures, alignements, justifications.

### Présentation de l'interface d'Illustrator

Enseignement et pratique

Objectif : Découverte du logiciel et familiarisation avec l'interface

- Découverte pas à pas du logiciel et de ses fonctionnalités :
- Créer un document en fonction des besoins (Print, web, mobile...)
- Comprendre la différence entre le vectoriel et le pixel
- Raccourcis clavier : Zoomer- dézoomer, sélectionner, retour arrière, ou raccourcis vers des outils spécifiques.
- Expliquer la notion de plan de travail et de calques.
- Créer des formes basiques, les transformer, et comprendre le principe de la disposition.
- Comprendre les notions de contour et de fond d'un objet.
- Découverte des outils de texte.

### Créer des tracés et formes

Enseignement

Objectif : Être capable de créer des formes plus complexes, et maîtriser les courbes.

- Outil plume, pour dessiner ses tracés.
- Les courbes de bézier serviront à créer des formes aux courbes précises.
- Modifier son tracé, ajouter ou supprimer des points. Convertir des points.
- Pathfinder : combiner des objets pour en créer des plus complexes
- Couleurs : Comprendre le fonctionnement de la palette de couleurs, dégradés, Pantones, tons directs...
- Effets : Explorer les différents filtres et effets

### Atelier encadré de création de logo

Objectif : Savoir créer un logo sur Illustrator.

Les candidats se verront attribuer un thème différent, sur lequel ils devront réfléchir avant de concevoir un ou plusieurs logos. Ils devront mettre à profit ce qui a été vu précédemment. L'atelier sera encadré par le formateur qui répondra à toutes les questions et restera à la disposition des candidats. Présentation des travaux terminés.

Objectif : Expliquer son parti-pris et ses méthodes de travail.

- Chaque candidat présentera oralement son logo. Il devra expliquer ses choix de couleurs ou de typographie par exemple. Il sera aussi demandé de présenter les moyens par lesquels ils ont obtenu leurs résultats.

### Présentation de l'interface d'Indesign

Enseignement et pratique

Objectif : Découverte du logiciel et familiarisation avec l'interface

- Découverte pas à pas du logiciel et de ses fonctionnalités
- Créer un document : déterminer les dimensions en fonction du support, la disposition, le nombre de pages...
- Bref rappel des paramètres de couleurs
- Expliquer la notion de bord perdu pour l'impression, et de la marge.
- Créer des blocs de texte, les disposer, les modifier.
- Présentation des outils de traitement de texte.
- Présentation des outils de paragraphe.
- Présentation de l'onglet pages qui permet de gérer le contenu de chaque page du document. Les calques seront aussi abordés.
- Importer des fichiers dans Indesign (psd, jpg, png...)

- Modifier et redimensionner des images.
- Explication de la notion de lien. Comment les modifier ou les actualiser
- Rassembler les fichiers et enregistrer correctement son travail.
- Exporter le document : Comment bien choisir ses paramètres d'exportation ( Type de pdf, Compression, repères et bord perdu...)
- Le PDF interactif

**Exercice pratique : flyer recto-verso**

Objectif : Savoir répondre à une demande d'édition, et mettre à profit toutes ses connaissances.

Un sujet sera attribué au hasard à chaque candidat qui devra y répondre en utilisant toutes les connaissances acquises durant la formation. Des textes et quelques visuels seront fournis, mais ce sera au candidat de créer le logo, et de mettre en forme le flyer. Il s'agit d'un travail encadré, durant lequel le formateur reste à la disposition des candidats.

Présenter et défendre son projet.

Objectif : savoir s'exprimer oralement pour présenter et défendre son projet

- Savoir défendre ses idées est primordial pour le graphiste afin de convaincre le client. Le candidat devra être en mesure de justifier chacun de ses choix et partis-pris graphiques.

**POINTS FORTS DE LA FORMATION**

Formation réalisée en Agence par un DA actuellement en poste

Formation intégrant des « cas » déjà rencontrés en Agence

**MODALITÉ D'ÉVALUATION DES CONNAISSANCES**

Quizz, exercices pratiques, mises en commun des bonnes pratiques/échanges, exercices de création

**MODALITÉ D'ÉVALUATION DE L'APPRÉCIATION DES PARTICIPANTS**

Un questionnaire de satisfaction est remis à la fin de la formation

**ACCESSIBILITÉ PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP**

Nous contacter en cas de besoin afin d'étudier les adaptations possibles