



Photoshop CS6, pour les experts

Durée: 2jours, soit 14heures.

Formation préconisée pour un groupe de 1 à 5 stagiaires maximum.

Public: Architecte, Dessinateur, Assistant(e) d'architecte, Paysagiste, Décorateur, Maquettiste, Collaborateur de bureau d'étude, chef de projets,...

Pré requis: Avoir une pratique très régulière de Photoshop ou avoir suivi les programmes de formation initiation et perfectionnement à Photoshop.

Objectifs et compétences visées :

Maitriser les fonctions élaborées de Photoshop.

Réaliser des photo montages ou des retouches complexes: détournement et trucage.

Maîtriser les effets spéciaux en 3D.

Acquérir les automatismes pour optimiser son temps de travail.

Méthode pédagogique et suivi qualité:

Phases théoriques et pratiques. Etudes de cas concrets. Solutions techniques à partir d'exemples créés et en création.

1 poste par stagiaire, équipé de la dernière version du logiciel. Vidéo projecteur fourni par le Client-Supports pédagogiques

Formateur équipé de son propre PC et/ou Mac.

Supports pédagogiques sur clés USB remis en fin de Formation.

Evaluation des acquis durant toute la session.

Evaluation par stagiaire de la qualité de la formation.

Evaluation à froid (j+2 mois après la formation)

Attestation de Formation et feuille d'émargement.

Vos Formateur

Formateur certifié Adobe.

Dirigeant de Société CAO-DAO,

Formateur spécialisé auprès des BET,

Cabinets d'Architectes, il intervient en accompagnement personnalisé et mode projets auprès des Clients de C.D & F, sur le territoire national.

Programme de formation :

Jour 1

Retour sur les bases indispensables

Paramétrage de la mémoire cache

Préférences d'affichage, unités de règles de repères et de grille
Les options de la palette et de la boîte à outils : formes, couleurs, calques, historiques, mode masque...

Manipulation des outils : loupe, main, baguette magique, lasso

Les modes colorimétriques

Niveaux de gris et couleurs indexées

Synthèse additive RVB et synthèse soustractive CMJN

Méthodes de réduction du nombre de couleurs

Interpolation bilinéaire et bi cubique

Traitement numérique et retouche partielle

Méthodes de détournement par échantillonnage

Détournement par couche couleur

Détournement par suivi de contour

Retouche de la luminosité et du contraste d'une image en couleurs ou en noir et blanc, dosage des couleurs, de la variation de la teinte et de la saturation, réglage du "gamma", notions de masque

Netteté d'une image et "piqué"

Jour 2:

Les filtres et les effets

Bruits, atténuation

Contours, déformations

Filtres dynamiques, artistiques, esthétiques, de textures...

Point de fuite

Les masques et les couches

Camera Raw comme filtre

Retouche d'image 3D

Outils de dessins sur les objets 3D

Dessin de cylindres ou de boîtes

Les calques 3D