

RÉALISATEUR MULTIMÉDIA - RÉALISER DES PROJETS MULTIMÉDIA

Durée maxi en centre : 301 H / Durée maxi en entreprise : 150 H

Coût de la formation pour un Demandeur d'emploi : 15 €/H

Coût de la formation pour un Salarié : 18 €/H

● OBJECTIF

BLOC DE COMPÉTENCES «RÉALISER DES PROJETS MULTIMÉDIA»

Maîtriser parfaitement l'utilisation des outils de réalisation de support de communication multimédia pour la communication, l'édition, la presse, la publicité, le multimédia...

A l'issue de ce parcours les stagiaires seront capable de :

- exécuter un projet
- finaliser une maquette
- gérer la mise en page dans toutes ses applications professionnelles print et web
- maîtriser la chaîne informatique appliquée à l'image et au graphisme pour le Print et le Web
- préparer les fichiers pour l'imprimeur ou l'intégrateur
- assurer le suivi du projet jusqu'à la réalisation finale (flashage et impression pour le print, intégration pour le web).

● NIVEAU REQUIS

De Bac à Bac + 2 / expérience professionnelle dans les métiers de la communication...

● VALIDATION

La formation est validée par les certificats TOSA PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR et INDESIGN et un certificat de compétences professionnelles «RÉALISER DES PROJETS MULTIMÉDIA»

● MODALITÉS D'ÉVALUATION

Tests sous forme de QCM et contrôles continus sous forme d'exercices pratiques, À partir d'une mise en situation professionnelle et d'un cahier des charges, le candidat devra présenter, devant un jury, un projet infographique et argumenter oralement ses choix techniques.

● MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cours théoriques - démonstrations - cas pratiques - expérimentations et mise en situation professionnelle

● MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

Le candidat est sélectionné à l'issue d'un entretien individuel lors duquel il présente son dossier de candidature comprenant un cv, une lettre de motivation décrivant son projet professionnel, une étude sur les métiers visés par la formation et un Book de travaux personnels ou professionnels pour les candidats pratiquant une activité créative ou artistique.

La durée des démarches de la sélection à l'entrée en formation varie entre 1 à 2 mois.

● PROGRAMME

● INDESIGN

- L'interface Adobe : menu, palette, outils...
- Principe de mise en page : gestion des blocs texte et images, traits
- Gestion des fonctions typographiques : attributs de caractère, paragraphes
- Utilisation des différentes fonctions de la palette contrôle
- Les règles, les repères
- Gestion, création des couleurs selon les différents objectifs de travail : Web, print, RBV, CMJN, Pantone, couleurs d'accompagnement...
- Importer des images, traitement dans Indesign et préparation
- Gestion avancée des fonctions typographiques : césures, justification...
- Maîtrise des styles de paragraphe et des styles de caractère
- Création, gestion d'un magazine : pages, gabarits, pagination...
- Gestion des polices
- Préparation des fichiers pour l'imprimeur : assemblage, images, polices...
- Création, gestion du document en PDF
- Le texte vectorisé
- Le texte curviligne
- La gestion des calques
- Les tableaux : enrichissement de tableau, cellules, style de tableaux...
- Les styles d'objet
- Les outils de transformation

● PHOTOSHOP

- L'interface Adobe : menu, palette, outils...
- Outils : sélection, retouche, dessin... et formes d'outils
- Couches, améliorer le contour, contour progressif...
- Retouches et réglages de photos en niveau de gris : niveaux, courbes...
- Couleurs : modes, gestion, création, utilisation...
- Historique
- Outils texte
- Tracés : outils, formes, détournage, masque
- Gestion et création des calques : transparences, masques de fusion, style et effets de calque, calques de réglage, calques texte...
- Réglages d'image couleur : teinte/saturation, balance des couleurs...
- Les repères, la grille
- Traitement d'image, résolution, taille d'image
- Retouche et transformation de photos numérisées en couleur
- Colorisation d'image, les différents modes, la bichromie...
- Scripts et traitement par lots
- Les outils et calques vectoriels
- Les différents formats d'enregistrement
- Présentation et utilisation des filtres
- Les outils 3D
- Les préférences

● ILLUSTRATOR

- L'interface Adobe : menu, palette, outils...
- Les outils vectoriels (tracés rectilignes, curvilignes, courbes de Béziérs...)
- Formes : jointes, pathfinder...
- Les attributs de couleur
- Outils de transformation
- Utilisation des règles, des repères, de la grille.
- Les différents outils texte : classique, captif, curviligne.
- Texte vectorisé et enrichissement typographique
- Gestion de la palette des calques
- Gestion et création des couleurs : RVB, CMJN, nuanciers, transparence ...
- Les différents dégradés : de couleurs, de formes, de filets.
- Les masques d'écritage.
- La vectorisation dynamique
- Les graphiques (barres, linéaires, secteurs et ombrés).
- Palette symboles, formes, styles graphiques...
- Gestion de la palette aspect.
- Les différents modes de dessin : normal, arrière, intérieur.
- La peinture dynamique.
- Les grilles de perspective.
- Scripts
- Le menu effets.

● PROJET FINAL

- Finalisation et présentation du book
- Réalisation du curriculum vitae personnalisé