

IMAGE



FORMATION MAQUETTISTE PAO

Formation Certifiante - Qualification OPQF -
Certification de titre professionnel "Maquettiste PAO".

Code NSF 322T - Formacode 460 524 - Code ROME 32212

Certification de titre professionnel Maquettiste PAO.

MAQUETTISTE PAO 511 HEURES

+ stage en entreprise de 7 semaines soit 245 heures
ou

MAQUETTISTE PAO + Module initiation au graphisme 581 HEURES

+ stage en entreprise de 7 semaines soit 245 heures
ou

INFOGRAPHISTE Print/Web 651 HEURES

+ stage en entreprise de 7 semaines soit 245 heures

OBJECTIF	CONCEVOIR ET RÉALISER DES DOCUMENTS PRÊTS À IMPRIMER, DANS LES RÈGLES DE HIÉRARCHIE D'INFORMATION, DE MISE EN PAGE ET DE TYPOGRAPHIE .
DÉROULEMENT DE LA FORMATION	
"IPG"	
INITIATION PRATIQUE AU GRAPHISME	70 HEURES (2 SEMAINES EN CENTRE) Module complémentaire, facultatif pour le titre professionnel.. Acquisition bases du dessin et de la couleur, perspectives.
"IME"	
INITIATION AUX MÉTIERS DE L'ÉDITION	105 HEURES (3 SEMAINES EN CENTRE) Découverte de l'environnement professionnel pré-presse : place du maquettiste-opérateur PAO dans la chaîne graphique, typographie et maquette. Initiation au rough. Savoir analyser les besoins du client et concevoir le message.
"PAO"	
PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR	406 HEURES (12 SEMAINES EN CENTRE) Étude des logiciels de PAO les plus usités. En fin de formation, vous réaliserez des documents destinés à être imprimés dans les règles de la profession et vous saurez les transmettre pour le flashage et par internet.
"METTEUR EN PAGE WEB"	
INITIATION A LA MISE EN PAGE POUR LE WEB	70 HEURES (2 SEMAINES EN CENTRE) Réaliser une mise en page Web avec Dreamweaver et le html, ce stage est destiné aux Maquettistes PAO désirant réaliser un site web statique appelé également site vitrine.
ÉPREUVE DE CERTIFICATION	28 HEURES (4 JOURS EN CENTRE)
PRÉ-REQUIS	Niveau général souhaité : fin secondaire (ou BEP graphisme/pré-press acquis ou non) Niveau V de la formation professionnelle est un minimum.
PUBLIC	Tout public (salarié, indépendant, demandeur d'emploi).
MODALITÉS D'INSCRIPTION	fiche de candidature (en ligne sur notre site web ou sur demande par courrier postal) accompagnée d'un CV et d'une lettre de motivation, suivi d'un entretien de sélection avec le formateur référent..
PRISE EN CHARGE DES FRAIS DE FORMATION	En fonction de votre situation personnelle. Renseignements au secrétariat d'IMAGE et auprès des conseillers chargés de l'élaboration des parcours de formation.
LIEU DE FORMATION	Nîmes.
DÉBOUCHÉS	Imprimeries, ateliers et studios graphiques, agences de publicité, services communication d'entreprises, maisons d'édition, journaux...
OUTILS PÉDAGOGIQUES	Un ordinateur par stagiaire IMac intel core, système 10.5, photocopieuse laser couleur post-script, scanner...
ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE	Geneviève Richard : Graphiste-maquettiste PAO, formatrice référente du stage. Frédéric Cartier-Lange : Assistant formateur, graphiste illustrateur. Claude george : Conseiller en communication graphique. Jean Bouvet : Maquettiste d'édition (diplômé École Estienne).

Contenu de formation MAQUETTISTE PAO

INITIATION PRATIQUE AU GRAPHISME : 70 HEURES

Il s'agit d'une partie facultative, nécessaire si vous ne possédez pas les bases du graphisme. Ce stage précède la formation de maquettiste. Vous y apprendrez les bases du dessin et de la couleur. Le formateur vous transmettra quelques techniques mais surtout fera appel à votre créativité.

Objectif : acquérir les bases en dessin, peinture, composition.

LES OUTILS D'EXPRESSION GRAPHIQUE

Objectif : découvrir et inventorier les outils de la création "Print".

Exercices d'observation, développement du cerveau droit (méthode Edwards). La composition, les masses, le nombre d'or, le procédé de Dürer. Bases géométriques. Étude des couleurs : applications, supports, échantillonnages (aquarelle).

LES MÉTHODES D'EXPRESSION GRAPHIQUE

Objectif : savoir mettre à plat et faire visualiser un projet.

La matière : procédés et rendus. Les personnages : attitudes, les décors, les objets. Perspectives.

INITIATION AUX MÉTIERS DE L'ÉDITION : 105 HEURES

CONNAISSANCE DE LA CHAÎNE GRAPHIQUE ET DE LA TYPOGRAPHIE

Objectif : appréhender son futur environnement professionnel, ses codes et son langage.

L'environnement professionnel et la place du maquettiste-opérateur PAO, les outils : typographie et maquette. Découvrir la chaîne graphique et les postes de travail en amont et en aval du maquettiste. Savoir analyser le besoin du client et concevoir le message. Législation et protection pour la création et la propriété artistique. Histoire de la typographie (les grands points qui restent d'actualité). Code/grammaire typographique étude du caractère : le corps, la chasse, les familles, les types. Code/grammaire typographique. Le bon usage des CAP (majuscules), abréviations, chiffres, le parangonage. Les mentions obligatoires, Ours, ISBN, dépôt, Printed etc. Les outils "Noirs", les outils "Blancs", aménagement de l'espace page, nombre d'or, blancs d'empagement, espaces, cadratins, interlignes, interlettrages, marges, grands blancs, alinéas, retraits... Composition, lettrine, points de conduite, la titraille. Grille de correction typographique, l'imposition, les noms déposés. Lexique de la mise en page. Le B.A.C. (bon à composer) et le B.A.T. (bon à tirer), les circuits de production, le dossier de fabrication, la demande de devis, le choix du sous-traitant, le contrôle, le suivi de fabrication. Visite d'un site d'impression.

CRÉATION : LE ROUGH ET LA MAQUETTE

Objectif : mettre en application les acquis sur les cas types du Process Print (le logotype, l'affiche, la couverture de magazine, les pages intérieures).

Mise en page, codes et outils : nomenclature, contraintes, exemples de mises en pages réussies (et ratées). Adéquation de la mise en page avec la problématique. Sens de lecture d'une page, mise en avant des éléments importants. Réalisation de roughs, sur des projets à partir de briefs. Trois de ces projets seront finalisés sur ordinateur jusqu'au dossier flashage.

PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR : 406 HEURES

ÉTUDE DES LOGICIELS DE PAO SAVOIR EXÉCUTER LES DOCUMENTS À IMPRIMER DANS LES RÈGLES ET LES TRANSMETTRE POUR LE FLASHAGE.

Objectif : être opérationnel sur les principales fonctionnalités du logiciel. Chaque séance comporte une intervention théorique avec démonstration et des exercices d'application.

Module QuarkXPress 6.5

Accueil/Initiation Mac OS 10.5 :	3 jours
Révision typo :	2 jours
Les bases de QuarkXPress :	6 jours
La typographie :	1 jour (analyse du rough du menu ou de la plaquette)
Le perfectionnement de QuarkXPress :	6 jours
Scanner :	1 jour
Applications QuarkXPress :	3 jours (réalisation d'un menu ou d'une plaquette, à partir d'un rough et jusqu'au dossier flashage)
Analyse de l'application :	1 jour

INITIATION À L'INFORMATIQUE

Objectif : assimiler les techniques de base de fonctionnement d'un ordinateur.

Accueil Initiation Mac OS 10.5

Présentation, programme de la formation.
Le matériel, unité centrale, les périphériques, les connectiques la RAM, le processeur, l'interface, gestion du système d'exploitation, du disque dur, sauvegarde, les différents supports, la saisie des données, le réseau, paramètre et gestion de l'imprimante, des polices. Gestions des dossiers et des fichiers.

Révision typo

Police, calibrage du texte, calcul du corps, interlignage, espace après/avant, tabulations, les caractères spéciaux, les espaces de ponctuations. Les règles de typographie, la mise en page modulaire. Cours + exercices d'applications + test d'évaluation.

MISE EN PAGE QUARKXPRESS

Objectif : être opérationnels sur les principales fonctionnalités du logiciel.

Chaque séance comporte une intervention théorique avec démonstration et des exercices d'application.

Les bases de Quark

1^{er} et 2^e jour

Présentation du logiciel, interface, outils déplacement, de modification, palettes, menu fenêtre, menu affichage, création d'un nouveau projet, format, disposition de la page, repères de marges. les bords perdus. Le bloc texte/importation texte, bloc image importation. La palette des spécifications texte rectangulaire, attributs de blocs, de paragraphes et de texte. les caractères invisibles. Bloc modifier. Menu style format, couleur de bloc et de texte.

3^e jour

Les blocs de texte courbes de béziers, image/texte. Les effets chemin de texte, menu bloc forme et contenu, Les traits de coupe, ordre des plans. Les blocs filets. Menu affichage couleur.

4^e jour

Menu bloc dupliquer déplacer, grouper dégroupier, espacer, aligner, les tableaux. C&J création/ application.

5^e jour

Habillage de blocs texte, menu style format césure et justification, échelle verticale et horizontale, le verrouillage, le saut de colonne de page, la sélection de texte par mot, ligne, paragraphe... Utilisation des symboles. Décalage de la 1^{er} ligne de base. Corrections des lézardes.

6^e jour

La couleur, création, gestion, quadrichromie, pantone

Perfectionnement de Quark

Objectif : paramétrer son logiciel en fonction des types de travaux à réaliser, automatisation de tâche.

7^e jour

Importations d'images gestion de l'image, format d'enregistrement mode couleur, habillage blocs image, chemin d'habillage de détourage.

8^e jour

Les blocs encrés, Format de paragraphe (les lignes veuves et orphelines, lier au paragraphe, joindre les lignes) les lettrines.

9^e jour

Les feuilles de styles de paragraphes de caractères. Création de page menu page.

10^e jour

La maquette, le plan de montage, les folios, section.

11^e jour

Les vérifications texte et images polices, menu utilitaire usage. le dossier flashage.

12^e jour

Les nouveautés Quark 7 : QuarkVista application des ajustement et des filtres. Exportation d'une image avec les effets QuarkVista. PSD import, contrôle de la transparence et de la composition des calques. Utilisation d'une couche alpha. La transparence et les groupes. Les ombres portées.

Module Adobe Photoshop CS3

Les bases de Photoshop : 5 jours

Le perfectionnement de Photoshop : 5 jours

ADOBE PHOTOSHOP

Objectif : introduction aux principales fonctionnalités du logiciel de traitement de l'image.

Les bases de Photoshop

1^{er} jour

Présentation du logiciel, interface, menu affichage, création d'un nouveau document, menu fichier ouvrir, menu image taille de l'image (rééchantillonner, conserver les proportions), mode couleur, les outils de sélection rectangle élliptique, outil de déplacement copie d'un document, les repères, les règles, le contour progressif.

2^e jour

Les outils de sélection baguette magique, le lasso, menu selection étendre, généraliser, intervertir. Menu édition coller dedans 1^{er} partie des calques. les outils de transformation.

3^e jour

La plume, les options, palette tracé. le masque EPS. Ombre portée, la palette historique.

4^e jour

Le masque de fusion, les outils graphiques passifs, le mode masque, les masques de sélection, les filtres.

5^e jour | Les outils graphiques actifs, les outils de retouche de colorimétrie, formes, les motifs, la couleur, création, gestion.

Le perfectionnement Photoshop

Objectif : approfondir les fonctions du logiciel de traitement de l'image.

6^e jour | Les outils et la gestion du texte, les effets de calque, le menu calque.
7^e jour | Les calques de forme, importation, exportation avec Illustrator, les calques dynamique.
8^e jour | Bichromie, les couches de colorimétrie, alpha, les pantones. La commande extraire, image réglage, automatisation.
9^e jour | La colorimétrie, les retouches les niveaux, les courbes.
10^e jour | Les formats d'enregistrement, les calques de réglage, les scripts. Réalisation d'un projet, analyse.

Module Adobe Illustrator CS3

Les bases de Illustrator : 5 jours

Le perfectionnement de Illustrator : 5 jours

ADOBE ILLUSTRATOR

Objectif : être opérationnel sur les principales fonctionnalités du logiciel de dessin vectoriel.

Les bases Illustrator

1^{er} jour | Présentation du logiciel, interface, menu affichage, création d'un nouveau document, menu fichier ouvrir, outils et fonctions de base, philosophie. Les outils de sélection, les plans, les outils de création, affichage, la gestion des tracés.
2^e jour | La plume, forme spéciale. les outils de transformation.
3^e jour | Les filets pathfinder, les masques simples/complexes, les tracés transparents, le masque décréage.
4^e jour | La gestion du texte, Habillage, typographie, chaînage, importation.
5^e jour | les aspects, la gestion des claques.

Le perfectionnement Illustrator

Objectif : approfondir les fonctions du logiciel de dessin vectoriel.

6^e jour | La couleur, les outils de dégradés, dégradé de formes, motifs.
7^e jour | La palette des formes, le pinceau, la palette contour.
8^e jour | Les symboles, les styles, la transparence, pixellisation,
9^e jour | Importation, exportation avec Illustrator, palette des liens.
10^e jour | Les formats d'enregistrement, le PDF. Réalisation d'un projet, analyse.

METTEUR EN PAGE WEB

Il s'agit d'une partie facultative, nécessaire si vous voulez intervenir en temps que graphiste sur la conception de site Web. Avoir précédemment suivi un stage PAO. Un entretien avec le formateur est obligatoire pour finaliser l'inscription.

Objectif : réaliser une mise en page Web avec Dreamweaver et le html, ce stage est destiné aux Maquettiste PAO desirant réaliser un site web statique appelé également site vitrine

Arborescence, typographie

Les règles typographique du web
Les règles d'ergonomie.
Composition d'une maquette sur photoshop
L'iconographie

XHTML/CSS

Présentation et analyse d'un fichier XHTML. Explications des balises de bases (HTML, head, title, strong, em, img, liens).
Compréhension de la structure d'un tableau (table, tr, td). Validation W3C.
Études et compréhension d'un fichier CSS et liaison du fichier.

Dreamweaver

Présentation du logiciel et de son interface. Élaboration de l'arborescence technique du site. Compréhension des différentes techniques de mise en page, tableau, calques...
Études des différents outils et options.
Créer et gérer des CSS.
Gestion de formulaire.
Intégration des différents médias.
Compatibilité avec les navigateurs Internet Explorer et Firefox.

Mise en ligne et référencement

Le FTP.
Les noms de domaine. Les hébergeurs et l'hébergement
Les techniques de référencement

LE PDF : 2 jours

Objectif : créer et gérer des PDF (pour le flashage, pour internet) avec les principaux logiciels, interactivité et modifications de PDF avec Acrobat.

INDESIGN : 3 jours

Objectif : découverte de InDesign comparaison avec QuarkXPress. Les principales fonctions du logiciel.

TRAVAIL AVEC LES 3 LOGICIELS, FINALISATION : 3 jours

Objectif : mise en situation professionnelle, finalisation des roughs d'affiches et des maquettes réalisées en contrôle continu au cours du stage, sur la base d'un cahier des charges. Corrections graphiques et typographiques.

ÉPREUVE CERTIFICATION, TITRE PROFESSIONNEL MAQUETTISTE PAO : 4 jours

Objectif : mise en situation professionnelle, suivant un cahier des charges, conception et réalisation du roughs aux documents finals. Présentation devant un jury.

STAGE PRATIQUE EN ENTREPRISE : 7 semaines

Objectif : mise en situation professionnelle / évaluation de l'entreprise.

PROCESSUS DE VALIDATION DU TITRE PROFESSIONNEL :

Épreuve sur 4 jours, journée jury comprise.

La validation est attribuée sur le résultat de l'épreuve, contrôlée par un jury de professionnels (50%), le contrôle continu (25%), le stage en entreprise (25%).

EN CAS DE NON OBTENTION

La certification ou l'unité manquante, peut être représentée lors d'une session ultérieure. La validité d'une certification partielle est de trois ans.

Évaluation et validation des acquis en contrôle continu

UNITÉ 1 - ANALYSER, CONCEVOIR ET PRÉPARER UN PROJET GRAPHIQUE

Module 1

CAPACITÉS

Connaître l'environnement professionnel du maquettiste PAO.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Connaissance de la chaîne graphique, les postes de travail en amont et en aval du maquettiste.

Législation et protection pour la création et la propriété artistique.

Module 2

CAPACITÉS

Identifier le vocabulaire et les règles techniques du métier.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Connaissance du vocabulaire du métier, de la chaîne graphique et de la typographie.

Module 3

CAPACITÉS

Analyser la demande, concevoir et réaliser l'avant-projet.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Contrôler si le cahier des charges a bien été respecté (format, imposition).

Capacité à analyser les éléments clés de la demande et à réaliser un avant-projet en prenant en compte toutes les contraintes de production.

Élaboration du rough et des pré-maquettes.

Lisibilité du rough : mise en page des éléments, hiérarchie des informations. Mise en forme du texte, choix des polices de caractère et respect des règles typographique.

UNITÉ 2 - GÉRER ET EXPLOITER L'OUTIL INFORMATIQUE

Module 1

CAPACITÉS

Connaître les techniques de bases de fonctionnement d'un ordinateur.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Gestion du poste de travail et ses périphériques.

Organisation des dossiers et de ses fichiers.

Gestion des polices de caractères.

Module 2

CAPACITÉS

Analyser, organiser et récupérer les différentes données textes et images.

Organisation

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Récupération des données.

Identification et choix des logiciels les mieux adaptés au travail à réaliser.

Module 3

CAPACITÉS

Identifier les contraintes de mise en page.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Identifier les contraintes de mise en page liées à la finition et à l'imposition. Le plan de montage.

Calibrage du texte. Analyse des schémas d'imposition en adéquation avec la finition et l'impression.

Les contraintes liées aux divers procédés d'impression de finition.

UNITÉ 3 - TRAITER LE TEXTE ET LES IMAGES AVEC LES LOGICIELS ADAPTÉS

Module 1

CAPACITÉS

Gérer et intégrer le texte et l'image sur Quark XPress.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

La mise en page.

Conception et organisation de la maquette.

Les feuilles de style. Gestion et intégration du texte et des images. Les enrichissements typographiques.

Création des couleurs. Les blancs tournants.

Les habillages. Les détourages et masques eps.

Module 2

CAPACITÉS

Traiter et préparer les images sur Adobe Photoshop.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Qualité des photomontages et des images (résolution, mode couleur, taille des documents). Fabrication des masque eps.

Numérisation des documents. Corrections de colorimétrie.

Intégration des différents enregistrements et formats en vue d'une exploitation sur d'autres logiciels.

Module 3

CAPACITÉS

Traiter et préparer le dessin vectoriel et les images sur Adobe Illustrator.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Lisibilité Qualité du logo en dessin vectoriel ou tout autre document nécessitant des données vectorielles (packaging, dépliant, affiche,...). Choix des outils pour la réalisation.

UNITÉ 4 - TRANSFORMER LES DOCUMENTS AU FORMAT PDF (MULTI-PLATEFORMES)

Module 1

CAPACITÉS

Créer des PDF avec les différents logiciels de PAO et utiliser Acrobat.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Choix du job option par rapport à l'impression.

Qualité du PDF, exploitable en impression et sur internet.

Poids.

UNITÉ 5 - CONTRÔLER ET METTRE EN CONFORMITÉ LE FICHIER AVANT LE FLASHAGE.

Module 1

CAPACITÉS

Vérifier les corrections orthographiques et typographiques.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Respect des règles d'orthographe et typographiques.

Choix typographique, corps, interlignage, lettrine espaces après, avant. Utilisation des C&J.

Corrections des lézardes.

Module 2

CAPACITÉS

Contrôler la conformité de la mise en couleur de l'image.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Connaître et reconnaître la séparation et le mode des couleurs. Savoirs vérifier et lire un rapport.

Module 3

CAPACITÉS

Contrôler la mise en page et l'imposition

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Qualité et pertinence graphique de la mise en page.

Lecture de cette mise en page

Mise en page des éléments, hiérarchie des informations, mise en forme du texte, choix des polices de caractère et respect des règles typographiques.

Le chemin de fer, et l'imposition, le façonnage.

Module 4

CAPACITÉS

Contrôler et faire le dossier flashage.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Cohérence et qualité du dossier flashage en vue de l'impression. Respect des modes couleurs images et couleur CMJN, bichromie, niveaux de gris.

Résolution et format d'enregistrement de ces images (Tiff, EPS, PDF).