

1

Première création graphique

Afficher les barres, palettes et autres fenêtres
 Créer un nouveau fichier
 Enregistrer un fichier
 Utiliser le pot de peinture et les motifs
 Utiliser l'effet 3D Bouton
 Utiliser le zoom et les tailles d'image
 Lire les coordonnées dans la barre d'état
 Comprendre la notion de calque
 Afficher et renommer un calque
 Paramétrer l'effet d'ombre portée
 Ouvrir une image existante
 Cloner une image
 Redimensionner une image
 Configurer un outil - Palette configuration
 Créer un nouveau calque
 Différencier les calques Bitmap et vectoriels
 Utiliser et manipuler une Forme prédéfinie
 Copier et coller une sélection vectorielle
 Utiliser l'outil Dessin - régler les objets
 Copier et pivoter les objets groupés
 Appliquer des effets en vectoriel
 Transformer un calque vectoriel en Bitmap
 Réaliser du trompe-l'oeil- Outil pinceau
 Réaliser du trompe-l'oeil- 2 rivets
 Découvrir l'outil Texte
 Modifier un texte existant
 Incliner un motif d'un objet vectoriel
 Adapter un objet vectoriel par les noeuds
 Utiliser l'effet ciseler
 Réaliser une ombre et une patine
 Configuration de la page à imprimer
 Aperçu avant impression et impression

2

Les photos et les couleurs

Luminosité et Contraste
 Utiliser les outils Lasso et Déformation
 Réaliser une planche contact d'effets
 Coloriser une image
 Passer une image en négatif
 Régler Clarté-moyenne-Ombre
 Utiliser la balance des couleurs
 Solariser une photo
 Régler le seuil pour du noir et blanc
 Utiliser le mélange des couches chromatiques
 Terminer la planche contact des couleurs

3

Création d'une interface pour une application multimédia.

Créer et enregistrer un nouveau travail
 Utiliser dégradés et vents pour un alu brossé
 Utiliser l'effet Biseautage en bossage
 Utiliser l'effet Biseautage en creux
 Utiliser la grille et la magnétisation
 Créer des boutons de commande
 Fusionner et renommer des calques
 Réaliser encore du relief
 Réaliser un faux écran digital
 Réaliser un texte en relief
 Coller une image partielle dans une autre
 Aligner des objets
 Utiliser encore l'outil de clonage
 Utiliser l'outil dessin point à point

4

Préparer des images pour le Web

La palette d'outils Web
 Les formats pour le Web - JPG-GIF-PNG
 Les formats pour le Web - JPG
 Les formats pour le Web - GIF
 Les formats pour le Web - PNG
 La comparaison du poids des formats.
 L'effet des compressions sur les pixels
 Réaliser une extraction partielle
 Modifier une image partiellement
 Réaliser une extraction partielle
 L'outil lasso
 Coller une sélection d'une image à une autre
 Fractionner une image pour zone réactive
 Tester un rollover dans un navigateur
 Refractionner une image
 Ouvrir le fichier rollover par le navigateur

5

Textes vectoriels et Tube à images

Les types de dessins vectoriels
 Editer les noeuds des objets vectoriels
 Paramétrez les noeuds des objets vectoriels
 Manipuler les noeuds des objets vectoriels
 Manipuler les noeuds des objets vectoriels
 Réaliser une trajectoire vectorielle précise
 Joindre les noeuds d'une trajectoire
 Réalisation d'un clipart d'après photo
 Améliorer un clipart
 Imprimer de multiples images

6

Travail sur les objets vectoriels

Réaliser un cadre rectangulaire avec motif
 Créer un évidement
 Utiliser le tube à image
 Vectoriser une police, un texte
 Un peu de relief à notre texte
 Réaliser une estampille
 Redimensionner un objet vectoriel
 Réaliser son propre tube à images (1)
 Réaliser son propre tube à images (2)

7

Notions supplémentaires

Notion de masque
 Les couches CMJN
 La capture d'écran
 Les conversions multiples
 La visionneuse d'effets