

**Un centre de formation pour les professionnels
animé par un professionnel des
métiers graphiques**

**Stage par groupe
de 5 maximum
Calendrier adapté**

**Stages organisés au Centre
ou dans l'entreprise**

pixel
formation **graphic**

Les méthodes de travail évoluent, ce que l'on croyait acquis hier est remis en cause aujourd'hui. Il y a seulement quelques années, chacun exerçait ses compétences dans son strict champ d'activité. Le graphiste dessinait, le photocomposeur éditait du texte au kilomètre, le photogreveur séparait les couches couleurs, l'imprimeur imprimait.

Aujourd'hui nous devons être le chef d'orchestre de toutes ces compétences. Les métiers se confondent et se bousculent. La technologie nous aspire en avant sans nous laisser le temps de se mettre à jour, d'apprendre les nouveaux outils. Ainsi l'édition au format PDF avec transmission des fichiers par ADSL devient une évidence quotidienne. Nous sommes condamnés au vite et bien.

La formation devient donc une nécessité pour les professionnels des métiers graphiques et de la communication qui veulent rester dans la compétition de l'édition moderne.

La législation évolue aussi. Depuis mai 2004 tout salarié a le droit à une formation : le DIF.

PixelGraphic, riche de ses expériences professionnelles et pédagogiques a pour ambition de vous transmettre ses savoir-faire sur les logiciels fondamentaux des métiers graphiques.



1 pour les DÉBUTANTS

2 jours ●

La construction d'un document de communication aussi modeste soit-il obéit à des règles de base : la force du texte, la force de l'image et des couleurs.

Le choix d'une typographie n'est pas hasardeux et laisse peu de place à la fantaisie. Il doit répondre à l'objectif principal : le message doit être clair, sobre, lisible, reproductible, mémorisable. Après et seulement après vient le talent du créatif.

Les premières règles de base concernent la manipulation du texte : savoir faire la différence entre les styles de caractères et les styles de paragraphe.

Puis viennent la disposition et l'harmonie du texte dans l'ensemble du document : le calibrage, le calage, les lignes d'appui. Encore faut-il bien connaître la manipulation du clavier et ses diverses fonctions.

Les bases d'un ordinateur et d'un clavier Mac ou PC

- ▶ Quels critères retenir pour l'acquisition d'un ordinateur ? La mémoire vive, le disque dur, le microprocesseur, la cadence horloge ? Les périphériques.
- ▶ Savoir utiliser le clavier d'un ordinateur en bureautique n'est pas suffisant pour les logiciels des métiers graphiques. À quoi sert la touche *alt*, et avec la touche *ctrl* que se passe-t-il ? Quelle différence y-a-t-il entre *efface* et *suppr* ? La *barre-espace* pour naviguer ? La touche *shift* multi-usages ? Et *alt+shift+ctrl* ?
- ▶ Construire une arborescence de rangement : classer des dossiers, ranger les fichiers et... les retrouver.
- ▶ Copier/coller ou couper/coller ou effacer ou supprimer ?
- ▶ Les options d'enregistrement : les formats .jpg, .tif, .bmp, .doc, .txt, .xls... lequel et pourquoi ? Les formats des métiers graphiques.
- ▶ Qu'est-ce que la couleur ? Comment régler mon appareil photo numérique ? Faut-il imprimer en RVB ou CMJN ?

Notions de mise en page - typographie

- ▶ La typographie :
 - les grandes familles de caractères,
 - les caractères les plus utilisés.
- ▶ Le traitement de texte :
 - lignes et paragraphes,
 - espace avant – espace après,
 - marges, alinéa, chasse et approche,
 - feuilles de style.
- ▶ Règles typographiques élémentaires :
 - abréviations courantes,
 - lettres capitales et bas de casse,
 - sigles et titres distinctifs,
 - les chiffres et les nombres,
 - les césures, les espaces, les tirets,
 - la ponctuation...
- ▶ Calibrage
- ▶ Calage : en pied, en tête, justification verticale.



Jean Villenot



CE programme majeur des métiers graphiques s'adresse particulièrement aux imprimeurs, sérigraphes, reprographes, photographes et aux services de communication d'entreprise. Mélange de technique et de créativité son utilisation doit dépasser l'intuition et la manipulation hasardeuse. Il exige de la rigueur, de l'organisation et une méthode de travail qui permettra les corrections et les modifications ultérieures sans difficultés.



LE STAGE D'INITIATION

permet au stagiaire d'aborder les outils de base indispensables (et très souvent ignorés) du programme.

Ce stage aboutira à :

- une bonne connaissance des outils de sélection,
- une manipulation correcte des calques,
- l'utilisation des masques de calques,
- la compréhension de la couleur,
- l'usage des outils de retouche,
- une méthode de travail organisée.

LES MISES À NIVEAU

Pour le professionnel qui pratique Photoshop en autodidacte depuis plusieurs années. Il a dépassé le stade de l'initiation mais n'est pas encore apte à suivre les perfectionnements.

LES PERFECTIONNEMENTS

Le stagiaire qui prétendra suivre les cours de perfectionnement dans l'ignorance des fonctions de base sera refusé. La baguette magique, le pot de peinture, la gomme et le lasso sont des outils **très** accessoires qui ne suffisent pas. Il n'est pas possible en deux jours de perfectionnement de reprendre les bases.

2 PHOTOSHOP *Initiation*

5 jours ●

POUR sortir de l'amateurisme, se débarrasser des mauvaises habitudes et comprendre la philosophie du programme, ce stage à progression méthodique, agrémenté de nombreux exercices pratiques, contient tous les éléments de base du programme indispensables pour aller plus loin.

Il s'adresse naturellement au débutant qui n'a jamais utilisé Photoshop.



- ▶ Définition de l'image numérique : le pixel.
- ▶ Description des menus, palettes, repères, outils. L'espace de travail.
- ▶ **Travail sur les sélections** : zone de travail, zone inverse. Remplissage, déplacement, transformation d'une sélection. Cumul, soustraction de plusieurs sélections. Mémorisation d'une sélection. Contour progressif.
- ▶ La baguette magique : son usage, ses défauts, ses limites.
- ▶ Fonction « extraire ».
- ▶ Modification de la résolution et des dimensions d'une image : conséquences et précautions à prendre.
- ▶ Retouches d'image (tampon, rapiéçage...).
- ▶ Transformation d'une image : agrandissement, rotation, perspective....
- ▶ Les bases de la colorimétrie : les domaines CMJN et RVB. Notion de profil.
- ▶ Réglages colorimétriques : comprendre et utiliser les palettes niveaux, courbes et correction sélective.
- ▶ Utiliser les calques pour organiser son travail et accéder à la créativité.
- ▶ **Les masques de fusion** : combiner les images entre elles, les retoucher sans les détruire. Créer des fondus, des effets spéciaux.
- ▶ Les filtres principaux.
- ▶ Les formats JPG, TIF, EPS, PSD. Lequel choisir? Avantages et inconvénients.
- ▶ Enregistrer sous, enregistrer une copie.
- ▶ Notion de PDF : pourquoi utiliser Acrobat ?

▲ Prérequis : savoir utiliser un ordinateur

3 PHOTOSHOP *Mise à niveau*

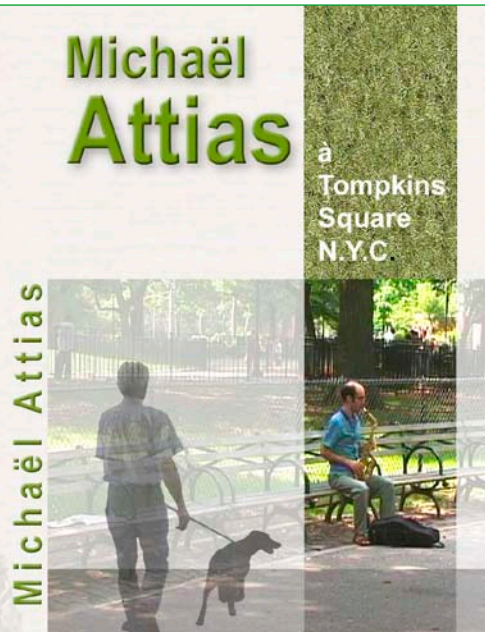
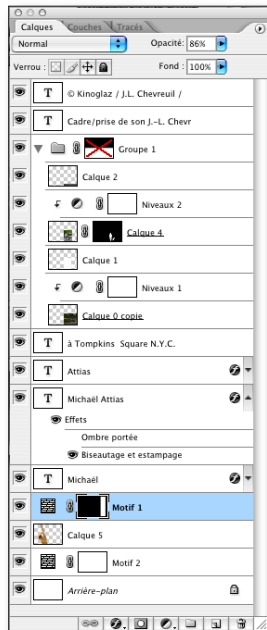
2 jours

Le professionnel qui pratique Photoshop en autodidacte depuis plusieurs années a un aperçu global et intuitif de l'ensemble du programme.

Il ne se considère pas comme débutant et pourtant il a conscience que certaines fonctions essentielles lui échappent et qu'il pourrait gagner en productivité. Il lui est donc proposé de reprendre rapidement les fonctions de base et leurs corollaires, d'apprendre à organiser son travail avec méthode et d'utiliser tous les avantages des calques. Il lui sera alors possible par la suite d'approfondir ses connaissances en participant aux perfectionnements.

- ▶ Les outils de sélections : le bon choix, la bonne combinaison. Associations et mémorisations. Les masques de fusion.
- ▶ Détourages à la plume. Extraction. Les masques de calques.
- ▶ Organisation du travail avec les calques, les groupes et les sous-calques.
- ▶ Méthodes de travail réversibles : apprendre à ignorer l'Historique. Utilisation des effets de calques.
- ▶ Les calques de réglages : réglages colorimétriques essentiels. Association avec les masques de fusion.
- ▶ Les groupes de masquage. Interactions entre les calques.
- ▶ Rééchantillonnage non destructeur.

▲ Prérequis : avoir pratiqué Photoshop dans un contexte professionnel.



© Kinoglaz / J.L. Chevreuil / Y. A. Gil
août 2003-novembre 2004

4 PHOTOSHOP + *Détourages*

2 jours

LORSQUE les outils de sélection classiques (baguette magique, lasso, plage de couleur...) échouent et qu'on a besoin de précision pour le détourage d'un objet, l'outil le plus performant est la "plume". Son utilisation est technique, nécessite un apprentissage sérieux mais débouche sur des résultats très performants et de haute qualité. Par suite on comprendra comment fonctionnent les fonctions vectorielles sur Photoshop, en particulier les masques de calque. Leur intérêt se retrouve par la suite dans des logiciels comme XPress ou InDesign qui se servent des tracés vectoriels pour réaliser des habillages de texte ou des transparences. Indispensable pour aller loin dans Photoshop.

- ▶ Rappel rapide des outils de sélection classiques : leur limites, leur imprécisions, leur médiocrité, leur intérêt.
- ▶ La plume : tracé vectoriel simple et en courbe.
- ▶ Mémorisation d'un tracé et modification ultérieure.
- ▶ Les formes vectorielles.
- ▶ Combinaison de plusieurs tracés.
- ▶ Transformation d'un tracé en sélection.
- ▶ Création d'un masque de calque. Extraction d'une zone détournée à la plume.
- ▶ Utilisation des effets automatiques sur un calque masqué.
- ▶ Transfert vers un autre fichier.
- ▶ Utilisation dans InDesign ou XPress.



▲ Prérequis : avoir les bases solides

5 PHOTOSHOP + *Photomontage*

2 jours

Il n'est pas toujours aisé d'assembler plusieurs images de sources différentes pour réaliser un montage. On rencontre des problèmes de résolution, de dimensions, d'incohérence colorimétrique... On a besoin de savoir extraire des portions d'images pour ensuite utiliser les masques de fusion (voir initiation) et réaliser des transferts de fichiers à fichiers. Lorsqu'on sait utiliser la plume (voir stage 3), la réalisation est plus aisée et plus précise. L'intérêt de ce stage réside surtout dans la manipulation bien organisée des calques et leurs fonctions annexes (groupe de masquage, modes de fusion, opacités, effets). La palette "historique" devient inutile puisque le travail bien organisé est à tout moment et en tous points réversible même à la réouverture du fichier.

- ▶ Rappel rapide des outils de sélection.
- ▶ Analyse technique de plusieurs fichiers sources destinés à entrer dans une même composition. Fixer l'objectif à atteindre : contraintes, limites.
- ▶ La palette des calques : les groupes, les modes de fusion, opacités, les interactions, les groupes de masquage, les masques de calques.
- ▶ Les calques dynamiques.
- ▶ Alignement et répartition d'objets.
- ▶ Les effets réversibles, duplication d'effets.
- ▶ Motifs : création et incrustation.
- ▶ Recadrage à taille fixe ou variable.
- ▶ Transfert de fichiers à fichiers.
- ▶ Mémorisation d'une sélection.
- ▶ La palette "historique" : ses limites.
- ▶ Outil texte.

▲ Prérequis : avoir les bases solides

6 PHOTOSHOP + Colorimétrie

2 jours

Le profil colorimétrique d'une image est sa marque d'origine. Faut-il conserver cette marque ou l'adapter à votre environnement sans perdre la valeur chromatique ?

- Est-il possible de procéder au réglage colorimétrique d'une image avec un mauvais écran ?
- Ou faut-il utiliser une sonde colorimétrique pour régler un écran ?
- Quelle est la palette de réglage la mieux adaptée ?
- Quel est l'intérêt des masques de fusion dans un réglage colorimétrique ?
- Peut-on améliorer un contraste sur une zone particulière de l'image ?
- Pourquoi les images imprimées sont-elles parfois très différentes de l'image vue à l'écran ? Peut-on améliorer le résultat ?

! Prérequis : avoir les bases solides

7 PHOTOSHOP + Retouche

2 jours

Les images sont parfois entachées d'imperfections : un fil électrique malencontreux, une lézarde sur une photo ancienne, un personnage indésirable, du manque de verdure autour d'un bâtiment, un rideau trop court, une ombre disgracieuse... il faut retoucher. Le résultat dépendra de l'habileté et du talent du retoucheur encore faut-il qu'il connaisse les outils, les trucs et astuces qui lui permettront de résoudre son problème.

Certains outils sont dédiés à ces manipulations (tampon, rapiécage, correcteur, pinceau), d'autres sont plus sophistiqués et font appel aux notions de base du programme (voir initiation).

Les masques de fusion associés à l'outil pinceau ou à une sélection peuvent aussi être d'un grand secours. Des distorsions colorimétriques peuvent apparaître, il faut les corriger localement.

- ▶ La couleur : le noir et blanc, le gris, le système additif RVB, le système soustractif CMJN.
- ▶ Les couches couleur, les couches alpha.
- ▶ Utilisation rationnelle des palettes de réglage : niveaux, courbes, balance des couleurs, teinte saturation, correction sélective.
- ▶ Analyse d'une couleur : mise en évidence d'une couleur dominante et correction.
- ▶ Calques de réglage.
- ▶ Introduction des masques de fusion pour un réglage partiel.
- ▶ Colorisation d'une image.
- ▶ Réglage des préférences de gestion de couleur : mise en harmonie avec les autres logiciels de la série Adobe.
- ▶ Filtres et outils : amélioration de la netteté.
- ▶ Rééchantillonnage : changement de résolution.
- ▶ Reprographie numérique et offset.

! Prérequis : avoir les bases solides

ILLUSTRATOR

8 ILLUSTRATOR Initiation

5 jours

C'est le programme du tracé vectoriel. Il fait ce que Photoshop ne peut pas faire, il est donc le partenaire indispensable du graphiste, du maquettiste et de l'infographiste. L'image vectorielle est insensible aux changements d'échelle : sa résolution est toujours excellente.

Idéal pour la construction de logos, pour la manipulation du texte et particulièrement pour les grandes et petites cartographies. Son atout majeur est la plume dont l'apprentissage permet de réaliser des détourages sur Photoshop.

Ce programme intègre sans difficulté des images issues de Photoshop et vice-versa.

Précis, rigoureux, passionnant, puissant, intelligent, malin, il permet des réalisations audacieuses.



8 ILLUSTRATOR Initiation

5 jours

- ▶ L'image vectorielle et l'image bitmap.
- ▶ Description du programme, les outils, les palettes.
- ▶ Formes géométriques simples.
- ▶ Gestion de la couleur : le nuancier.
- ▶ La sélection globale et la sélection partielle.
- ▶ Combinaison de formes géométriques simples. Pathfinder.
- ▶ Méthode de travail : réfléchir avant d'agir.
- ▶ La plume : technique des tracés. La base.
- ▶ Utilisation des calques, sous-calques et groupes.
- ▶ Outil texte libre, captif, associé à une courbe.
- ▶ Dégradés simples, dégradés de formes.
- ▶ Travail à partir d'un modèle importé.
- ▶ Redimensionnement, rotation, torsion.
- ▶ Notion d'aspect et de transparence.
- ▶ Enregistrement au format natif, au format PDF et au format EPS.
- ▶ Exportation vers XPress ou InDesign.

! Prérequis : savoir utiliser un ordinateur



CERTAINS montages sont plus complexes et nécessitent des outils plus performants.

Il faut utiliser toutes les ressources de la palette des calques et introduire les "effets" (contours automatiques, ombre portée, contours progressifs, déformation).

Les "effets" sont dynamiques, c'est-à-dire qu'ils peuvent être réactivés pour être changés.

Le travail organisé dans ce sens gagne en productivité.

Illustrator permet la réalisation de figures graphiques comme les camemberts, les histogrammes et courbes scientifiques.

Les données numériques peuvent être captées à partir d'Excel ou Word pour une mise en couleur avec effets sur Illustrator. Régulièrement le programme change, il devient intéressant d'en connaître les évolutions.

- ▶ Réglage des préférences.
- ▶ La palette des nuanciers : les couleurs globales. Résolution des conflits de couleur.
- ▶ La palette des aspects : effets, transparence appliquée à un objet ou à un calque.
- ▶ Gestion fine des calques : groupes, sous-calques.
- ▶ Masque de calque.
- ▶ Duplication des calques.
- ▶ Application à la cartographie complexe.
- ▶ Graphes, histogrammes, camemberts : entrée ou récupération des données numériques, calibrage et enrichissement visuel.
- ▶ Tableau de lignes et colonnes : trucs et astuces.

⚠ Prérequis : avoir les bases solides



XPRESS-INDESIGN

RÉALISER une mise en page c'est utiliser des sources texte, des images bitmap et des images vectorielles pour les disposer sur une ou plusieurs pages.

Il y a une recherche d'efficacité de communication qui obéit à des règles de l'art et à un certain goût artistique. On utilise des blocs texte et blocs image qu'on peut déplacer librement sur la surface de travail et réaliser un calibrage esthétique.

Deux logiciels sont en compétition :

• **XPress** le plus ancien, est une référence professionnelle, utilisé pour le montage de journaux, de magazine... Il a ses "accros" dans le secteur des métiers graphiques.

• **InDesign** qui le talonne de près s'intègre dans la Creative Suite d'Adobe. Il est tout aussi performant que son rival et surtout beaucoup moins cher. Ses rapports avec Photoshop et Illustrator sont optimaux.

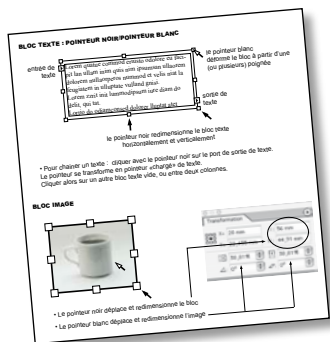
Ce document a été monté avec InDesign, il aurait pu l'être avec XPress pour le même résultat.



10 INDESIGN *Initiation*

5 jours

SORTIR du traitement de texte de bureau, pour réaliser un flyer ou une brochure multipages. Donc apprendre à manipuler les objets pour les disposer sur un plan de travail, insérer du texte ou une image : accéder à la créativité.



Prérequis : savoir utiliser un ordinateur

- ▶ Les outils, les palettes, le plan de travail.
- ▶ Les couleurs, palette de nuancier.
- ▶ Les gabarits : création de page-type. Liens dynamiques. Foliotage.
- ▶ Les blocs image, les blocs texte : manipulation et transformation, habillage et transparence.
- ▶ Outil texte : notions de typographie.
- ▶ Feuilles de style de paragraphe et feuilles de style de caractère.
- ▶ Calibrage et alignement du texte : les approches, la chasse, les justifications horizontales et verticales. Utilisation des règles. Chaînage.
- ▶ Blocs ancres.
- ▶ Palette des calques : utilisation.
- ▶ Ombre portée et contour progressif.
- ▶ Palette des liens images.
- ▶ Analyse d'une image importée.
- ▶ Rassembler les infos pour la sortie.

11 INDESIGN *Perfectionnement*

2 jours

CONNAÎTRE les outils du programme est une approche indispensable, mais réaliser une brochure complexe avec des contraintes de production c'est accéder à la productivité. Il faut prendre en compte la charte graphique et les délais de livraison incompressibles.



Prérequis : avoir les bases solides.

- ▶ Réalisation d'un journal de presse.
- ▶ Manipulation du texte : automatisme par les feuilles de style. Mémorisation.
- ▶ Les pages types : blocage-déblocage des éléments type. Pages paires/impaires.
- ▶ Construction du document : analyse de la charte graphique. Mise en place des contraintes et du gabarit.
- ▶ Ébauche : préparation des images (mode colorimétrique, échantillonnage)
- ▶ Finition : calibrage du texte et des images. Calage en pied, alignements des objets.
- ▶ Impression directe en numérique ou création d'un fichier PDF pour édition offset ou en ligne.

12 XPRESS *Initiation*

5 jours

SORTIR du traitement de texte de bureau, pour réaliser un flyer ou une brochure multipages. Donc apprendre à manipuler les objets pour les disposer sur un plan de travail, insérer du texte ou une image : accéder à la créativité.



- ▶ Les outils, les palettes, l'environnement.
- ▶ Préférences du document, de l'application : sauvegarde automatique.
- ▶ Les maquettes : création, duplication. Foliotage. Sections.
- ▶ Navigation. Zoom.
- ▶ Blocs images. Habillage et transparence.
- ▶ Blocs texte et filet.
- ▶ Bibliothèque.
- ▶ Blocs ancres.
- ▶ Texte : notion de typographie. Approche, chasse, interligne, paragraphe, calibrage.
- ▶ Feuilles de style de paragraphe et de caractère.
- ▶ Chaînage des blocs texte.
- ▶ Mise à jour des images.
- ▶ Préparation du fichier pour la sortie : impression numérique directe ou fichier PDF.

Prérequis : savoir utiliser un ordinateur

13 XPRESS *Perfectionnement*

2 jours

CONNAÎTRE les outils du programme est une approche indispensable, mais réaliser une brochure complexe avec des contraintes de production c'est accéder à la productivité. Il faut prendre en compte la charte graphique et les délais de livraison incompressibles.

- ▶ Réalisation d'un journal de presse.
- ▶ Manipulation du texte : automatisme par les feuilles de style. Mémorisation.
- ▶ Les maquettes : pages paires/impaires.
- ▶ Construction du document : analyse de la charte graphique. Mise en place des contraintes et du gabarit.
- ▶ Construction approchée : préparation des images (mode colorimétrique, échantillonnage)
- ▶ Finition : calibrage du texte et des images. Calage en pied, alignements des objets.
- ▶ Impression directe en numérique ou création d'un fichier PDF pour édition offset ou en ligne.

Prérequis : avoir les bases solides

• Artisans et professionnels des métiers graphiques

Votre Fonds d'Assurance Formation (FAF) peut prendre en charge votre formation sous certaines conditions. Nous vous aidons à monter votre dossier.

L'expérience montre qu'un calendrier fixé trop longtemps à l'avance ne convient pas forcément aux futurs stagiaires et que le stage est annulé faute de stagiaires.

C'est donc VOUS qui allez orienter la période de stage et son contenu.

Ainsi pour les stages proposés (de 1 à 13) vous nous indiquez par mail votre période et vos jours préférés.

Partant de là, nous ferons une synthèse des demandes et nous fixerons un calendrier qui sera le choix majoritaire. **Le nombre maximum de stagiaires étant de cinq et le nombre minimum de trois**, cela facilite la pédagogie et le choix des dates.

Une garantie de présence de 200 euros (non encaissée et restituée après paiement intégral du stage) vous sera demandé.

Le stage a lieu dans nos locaux.

• Entreprises privées ou publiques hors métiers graphiques

La formation peut concerner plusieurs salariés de votre entreprise (hors DIF). Elle peut se dérouler dans notre centre (5 personnes) mais pour plus de facilité le formateur peut se déplacer dans vos locaux et utiliser le matériel de l'entreprise.

Nous entrons en contact avec votre organisme financeur pour une demande de financement. Une convention de formation est rédigée, fixant le coût et les modalités de stage (dates, durée, nombre de participant). Le stage peut avoir lieu dès que l'organisme financeur a donné son accord.

• Droit individuel à la formation (DIF)

La formation peut concerner un ou plusieurs salariés dans le cadre du DIF (*Droit Individuel à la Formation dont doit bénéficier chaque salarié de l'entreprise pour une durée minimale de 20 h/an - loi du 5 mai 2004*).

Nous consulter pour fixer les modalités de stage.

• Cas particuliers

- Vous bénéficiez peut-être d'aides particulières (COTOREP...), nous étudions le dossier avec vous. Il n'y a pas de contrat possible avec l'ANPE.
- Vous n'avez pas de financement (Maison des Artistes, initiative privée...) des solutions de regroupement peuvent s'envisager avec un coût étudié.

Dans tous les cas : nous consulter.

utilisez le formulaire de notre site

www.formation-fr.info

OU

Envoyez un mail à **pixelgraphic@free.fr** en indiquant simplement :

■ **vos coordonnées** : nom, prénom, profession, adresse, code APE et Siret, votre organisme financeur (FAF métiers graphiques ou autre), n° téléphone, personne à contacter...

■ **le n° du stage** qui vous intéresse et son titre,

■ **votre période** la plus favorable,

■ **votre jour** le plus favorable

...et nous prendrons contact avec vous par mail ou par téléphone dans les 24 heures.

astuce

- Vous pouvez apporter votre ordinateur portable.
- Vous vous déplacez en train ? Vous serez attendu à la gare de Nîmes.
- Vous vous déplacez en voiture ? Pour éviter le centre ville, téléchargez le plan d'accès sur notre site.

pratique

- Café, thé, petite collation sur place pour vous donner de l'énergie.
- Vous pouvez apporter votre panier-repas au centre de formation. Cadre agréable et calme.
- Un petit restaurant à 11,5 € est à proximité.



www.formation-fr.info
pixelgraphic@free.fr

176 bis route d'Uzès - 30000 Nîmes

04 66 02 07 01

06 15 77 53 98



Le formateur

Bernard Bouteiller

- Études supérieures scientifiques.
- Ex-enseignant en milieu scolaire.
- Infographiste professionnel depuis 1988.
- Nominé en 1998 "Talents d'artisans pour la formation qualifiante" par la Chambre de métiers du Gard.
- Inscrit à la Chambre de métiers du Gard.

• Nombreuses références :

Chambres territoriales : CMG Nîmes, CMG Perpignan, CCI Arles...

Entreprises privées : *Serimage, Atelier 7, Sté Pan Nîmes...*

Presse écrite : *Républicain d'Uzès, Vaucluse Hebdo...*

Organismes de formation : *Kino Glaz, Algorythme, IUT Nîmes...*

Inscrit à la direction départementale du travail de Montpellier comme formateur n° 91 30 00 80 930.



**14 années d'expérience de formation pour
les professionnels des métiers graphiques.**

