

# Formation : Les fondamentaux d'Adobe Firefly pour la création d'image

Formation pratique - 2j - 14h00 - Réf. BEF

Prix : 1380 CHF H.T.

NEW

Cette formation permet de maîtriser les fondamentaux d'Adobe Firefly pour la création d'images par IA générative. Elle aborde l'interface, la rédaction de prompts, les réglages avancés et l'intégration de Firefly dans un workflow créatif complet, orienté production visuelle.

## Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Comprendre les principes de l'IA générative et le fonctionnement d'Adobe Firefly.
- ✓ Rédiger des prompts efficaces pour obtenir des images cohérentes et exploitables.
- ✓ Paramétrer les modèles et réglages de Firefly selon les objectifs créatifs.
- ✓ Utiliser références structurelles, stylistiques et remplissage génératif.
- ✓ Intégrer Firefly dans un processus créatif professionnel.

## Public concerné

Graphistes, designers, directeurs artistiques, chargés de communication, créateurs de contenus, équipes marketing, toute personne souhaitant exploiter l'IA générative pour la création d'images.

## Prérequis

Aucun.

## Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## Programme de la formation

### PARTICIPANTS

Graphistes, designers, directeurs artistiques, chargés de communication, créateurs de contenus, équipes marketing, toute personne souhaitant exploiter l'IA générative pour la création d'images.

### PRÉREQUIS

Aucun.

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## 1 Prise en main de l'interface

- Comprendre l'IA générative.
- Découvrir Firefly et ses avantages.
- Accéder à Firefly.

### Travaux pratiques

Exploration guidée de l'interface Firefly.

## 2 Rédiger des prompts efficaces

- S'inspirer des prompts de la galerie de la communauté Firefly.
- Lire les recommandations Adobe pour la rédaction de prompts efficaces.
- Découvrir des exemples de structure de base dans la rédaction de prompts.
- Aborder des exemples de structures avancées dans la rédaction des prompts.
- Utiliser l'aide à la rédaction de prompt en anglais.
- Améliorer les prompts avec ChatGPT.

### Travaux pratiques

Rédaction et amélioration progressive de prompts simples et avancés, comparaison des résultats obtenus.

## 3 Gérer les réglages généraux

- Comparer les différents modèles Adobe Firefly.
- Utiliser le mode Rapide et l'historique pour comparer les propositions.
- Choisir le ratio d'une image.

### Travaux pratiques

Tests comparatifs de modèles, de ratios et d'itérations à l'aide de l'historique.

## 4 Gérer le type de contenu

- Choisir un rendu de type Art, Photo ou automatique.
- Ajuster l'intensité visuelle pour gérer le réalisme ou une approche plus artistique du rendu.
- Découvrir les réglages photo avec le modèle Firefly 2.

### Travaux pratiques

Création d'une même scène en rendu Art et Photo.

## 5 Définir la composition

- Découvrir la correspondance structurelle avec les images de la galerie proposées.
- Utiliser ses propres images en référence structurelle.
- Utiliser l'image d'un prompt comme référence structurelle.

### Travaux pratiques

Recomposition guidée d'une image existante.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse [psh-accueil@orsys.fr](mailto:psh-accueil@orsys.fr).

## 6 Charger les styles

- Charger une image de la galerie en référence stylistique.
- Ajuster la force du style.
- Charger ses propres images en références stylistiques.
- Appliquer des effets en choisissant dans des thèmes classés.
- Ajuster la rubrique Couleur et ton.
- Tester différents styles d'éclairage.
- Choisir les angles de la caméra.

### Travaux pratiques

Étude stylistique et direction artistique.

## 7 Utiliser le remplissage génératif

- Insérer des éléments localement ou utiliser le développement génératif.
- Supprimer localement des éléments avec le remplissage génératif.
- Changer l'arrière-plan d'une scène.
- Découvrir les options plus avancées du remplissage génératif.

### Travaux pratiques

Retouche et transformation ciblée d'une scène.

## 8 Processus créatif

- Utiliser la référence structurelle dans un workflow créatif.
- Créer un moodboard.
- Créer un personnage.
- Créer des matières et des textures.
- Créer une architecture.
- Créer un design d'objet, en 3D.
- Créer une animation avec des variantes d'un logo.

### Travaux pratiques

Réalisation d'un mini-projet créatif.

## Dates et lieux

### CLASSE À DISTANCE

2026 : 6 juil., 14 sep., 30 nov.