

Plan de la formation In Design CS6 Initiation*

Module : 3 jours

Niveau : Initiation

Public : Tous

Pré-requis : Connaissance de l'environnement PC ou Mac

Objectifs : Maîtriser les principales fonctionnalités d'InDesign - Savoir concevoir une maquette, manipuler des objets, du texte et des images, imprimer un document

Matériel Pédagogique : une salle de formation, un poste de travail par participant, un vidéo projecteur.

A l'issue de la formation chaque participant reçoit un support de cours.

Introduction

A propos d'InDesign, historique, utilisation, fonctionnalités

ÉTAPE I

Les concepts de base de InDesign, les formats et les couleurs

Les types d'images : Bitmap et Vectoriel / Périphériques de capture, d'affichage et impression. Les modes

colorimétriques : RVB, CMJN et les couleurs pantone

Présentation des principaux formats graphiques - Les formats de fichier natif d'InDesign, le .indd. Autres formats courants : PSD, AI, EPS, PDF, TIFF, JPEG.

Travail en amont, le chemin de fer et la mise en page

Les barres de menu, d'options, d'outils, les colonnes de panneaux

ÉTAPE II : Les Fondamentaux

Création d'un nouveau document

Paramètres prédéfinis / personnalisés

Création d'un document prédéfini

L'espace de travail

Affichage des règles et grilles, caractéristiques des règles, origines et création de repères.

Outils de bloc graphique

L'outil sélection

Les attributs : couleurs de contour et de remplissage

Sélecteur de couleur

Couleur et épaisseur de contour

Transformation d'objets

Disposition d'objets

Gestion des calques

Touches de contraintes

Le texte

Création d'objets aux dimensions exactes

Sélection et positionnement précis d'objets

Duplication d'objets

ÉTAPE III : dessin vectoriel

Les outils de dessins vectoriels, modifications d'objets

L'outil plume

Ajout /suppression de point d'ancrage

Outil conversion de point

Couper un tracé

Fermer un tracé

Joindre deux tracés différents

Plan de la formation In Design CS6 Initiation*

Fermer un tracé ouvert
Rotation, mise à l'échelle, déformation
Conversion de formes
Pathfinder

ÉTAPE IV : La gestion des images importées et les blocs graphiques

Importation de composition Photoshop
Importation d'illustration vectorielle Illustrator
Aligner, répartir, transformer
Les attributs: le nuancier, couleur de remplissage, couleur de fonds, le dégradé
Effets graphiques : ombre portée, contour progressif, biseautage et estampage...
Transparence et modes de fusion
Les styles d'objets
La palette Liens
Modifier les liens
Incorporer une image

ÉTAPE V : Le texte et les paragraphes

Rappel sur les types de polices : Serif, Sans Serif, Largeur fixe...
Paramétrages des caractères : style de police, corps, approche, crénage, interligne...
Liens texte
Blocs texte et options
Textes en colonnes
Le chaînage
Textes sur des tracés

ÉTAPE VI : Mise en forme des textes

Définir un style de caractère
Définir un style de paragraphe
Objets ancrés
Objets : habillage de texte

ÉTAPE VII : Gestion des pages

Le panneau Pages
Navigation entre les pages
Les gabarits ou pages types
Création et application de gabarits
Numérotation des pages (folio)
Insertion de pages
Déplacement de pages
Suppression de pages

ÉTAPE IX : La préparation pour l'impression

Le contrôle en amont et l'assemblage
L'impression d'un document
L'exportation en pdf

*Le contenu du programme pourra être adapté en fonction des spécificités du besoin si nécessaire.