

# InDesign CS5 - Bases

Réf. : FT-INDESIGN-BASES

Durée : 3 jours

**Objectifs :** Permettre, grâce à ce logiciel de mise en page, la conception et la création de tout type de publication : magazine, catalogue, plaquette, dépliants... Maîtriser InDesign, répondre aux exigences des maquettistes et des graphistes.

**Public :** Toute personne travaillant dans le secteur de l'édition, des arts graphiques, de la publicité et de la communication.

**Pré requis :** Maîtriser l'outil informatique.

**Méthode pédagogique :** Formation présentielle individuelle ou en groupe avec un formateur. L'échange est favorisé et encouragé par des temps de synthèse et de question réponse. Alternance théorie et pratique.

## 1. COMPRENDRE LES NOTIONS DE BASE

- Comprendre l'interface.
- Connaître les outils, palettes et la navigation.
- Paramétrer les préférences.

## 2. PRESENTER LE DOCUMENT

- Présenter les règles, les repères et les grilles.
- Présenter les pages types, les blocs, les calques.
- Utiliser le foliotage automatique.
- Définir l'esprit graphique général du document.

## 3. UTILISER LES CARACTERISTIQUES DE TEXTE

- Saisir, importer et chaîner du texte.
- Mettre en forme les caractères.
- Mettre en forme les paragraphes.
- Utiliser les styles de texte.
- Régler les césures et la justification.
- Utiliser les tabulations et les lettrines.
- Vectoriser du texte.
- Elaborer les principes de mise en page.
- Utiliser des pages type et gabarits.

## 4. DESSINER

- Comprendre les formes et lignes.
- Réaliser des tracés et les modifier.
- Réaliser des tracés transparents.
- Réaliser des tracés à partir de texte vectorisé.
- Utiliser les sommets, ciseaux et contours.

## 5. INSERER DES OBJETS

- Associer et dissocier.
- Utiliser les masques, imbrications, superpositions, alignements, transformations et pathfinders.
- Gérer les calques.

## 6. INSERER DES IMAGES

- Reconnaître les images vectorielles et bitmaps.
- Importer et insérer des images.
- Manipuler des blocs image.
- Habiller et détourner.
- Gérer des liens.

## 7. COMPRENDRE L'UTILISATION DES COULEURS

- Présenter les normes RVB, CMJN, Web, pantone...
- Séparer quadri et tons directs.
- Utiliser les dégradés de couleurs.
- Connaître la palette de couleurs et le nuancier.

## 8. REALISER DES TABLEAUX

- Créer, importer des tableaux.
- Formater, fusionner des cellules.
- Affecter un fond et un contour au tableau.
- Insérer texte ou image dans les cellules.

## 9. CONCEVOIR UNE PRODUCTION

- Enrichir sa création (choix typo, cohérence visuelle, lisibilité des textes et des couleurs).
- Comment gagner du temps en production.

## 10. PRÉPARER POUR L'IMPRESSION

- Imprimer une épreuve du document.
- Préparer le document pour le flashage.
- Préparer des fichiers PDF « prêts pour l'impression».