

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 détourer.
- 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».