

PROGRAMME DE FORMATION

INITIATION INDESIGN

OBJECTIFS	• Maîtriser les principales fonctionnalités d'InDesign • Savoir concevoir une maquette, manipuler des objets, du texte et des images, imprimer un document
PRE – REQUIS	Connaissances de l'environnement Windows ou Macintosh.
MODALITE D'ACCES A LA FORMATION	Aucune
PROGRAMME DE FORMATION	JOUR 1 ❖ <u>Les concepts de base de InDesign, les formats et les couleurs</u> ▪ Les types d'images : Bitmap et Vectoriel / Périphériques de capture, d'affichage et impression. Les modes colorimétriques : RVB, CMJN et les couleurs pantones. Le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur. ▪ Présentation des principaux formats graphiques : Les formats de fichier natif d'InDesign, le .indd. Autres formats courants : PSD, AI, EPS, PDF, TIFF, JPEG. ❖ <u>Les Fondamentaux</u> ▪ Création d'un nouveau document ▪ Paramètres prédéfinis /personnalisés ▪ L'espace de travail ▪ Affichage des règles et grilles, caractéristiques des règles, ▪ Outils de bloc graphique ▪ 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 ▪ Création d'objets aux dimensions exactes ▪ Sélection et positionnement précis d'objets ▪ Duplication d'objets JOUR 2 ❖ <u>Dessin vectoriel</u> ▪ L'outil sélection directe ▪ Les outils de dessin vectoriel, modifications d'objets ▪ Utilisation des outils de courbes de Bézier ▪ L'outil plume ▪ Ajout /suppression de point d'ancrage ▪ Outil conversion de point ▪ Outil ciseau

PROGRAMME DE FORMATION

INITIATION INDESIGN

PROGRAMME DE FORMATION (SUITE)

- Couper/Fermer un tracé
- Joindre deux tracés différents
- Fermer un tracé ouvert
- Rotation, mise à l'échelle, déformation
- Conversion de formes
- Pathfinder

❖ La gestion des images importées et les blocs graphiques

- Importation d'image depuis InDesign/Bridge
- Importation d'images multiples
- 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

JOUR 3

❖ Le texte et les paragraphes

- Paramétrages des caractères : style de police, corps, approche, crénage, interligne...
- Importations de texte : avec mise en forme / sans mise en forme
- Liens texte
- Blocs texte et options
- Textes en colonnes
- Le chaînage
- Textes sur des tracés

❖ Mise en forme des textes

- Définir un style de caractère / de paragraphe
- Objets ancrés

❖ 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, Déplacement, Suppression de pages

PROGRAMME DE FORMATION INITIATION INDESIGN

PROGRAMME DE FORMATION (suite)	❖ La préparation pour l'impression ▪ Le contrôle en amont et l'assemblage ▪ L'impression d'un document ▪ L'exportation en PDF
DUREE	3 JOURS – 24 HEURES
PROFIL DES INTERVENANTS	Formateurs experts reconnus dans leur métier.
EVALUATION	Evaluation en pourcentage avec QCM d'entrée et QCM de sortie
NOMBRE DE PARTICIPANTS	1 A 5
DATES	Voir convention de formation
LIEU	INTRA ENTREPRISE
MOYEN PEDAGOGIQUE	L'apprentissage de cette formation repose sur des manipulations et des exercices concrets qui permettent aux stagiaires d'acquérir un vrai savoir-faire en traitement d'images.
COUT DE LA FORMATION	Voir convention de formation
FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION	Attestation de fin de stage