InDesign

Initiation

Objectif(s)

Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel. Savoir concevoir une maquette, manipuler de objets, du texte, des images, et imprimer un document.

Public visé

- Toute personne amenée à utiliser Illustrator.

Prérequis

- Connaitre l'environnement Windows.
- Formation à distance : sous réserve de compatibilité du matériel informatique client.

Durée

3 jours (21h)

Méthodes pédagogiques

Exposés théoriques, démonstrations complétées par des exercices et mises en application régulières.

Moyens Pédagogiques

- Salles équipées de stations graphiques professionnelles équipées (un poste par utilisateur), grands téléviseurs tactiles.
- Formateurs expérimentés et certifiés par Autodesk.
- Mise à disposition de ressources diverses : support, fiches techniques, vidéos.
- INTECH étudie les besoins spécifiques et particularités des personnes en situation de handicap afin d'adapter quand cela est possible le contenu, la pédagogie et le matériel de nos formations. Le cas échéant, nous vous orienterons vers un autre organisme de formation.
- Accès PMR : INTECH PARIS en partenariat avec l'hôtel Mercure Fontenay, dispose de locaux en accessibilité PMR.

Modalités et délai d'accès

La formation débute à la date fixée dans la convention simplifiée, après signature de celle-ci par le client.

Modalités d'évaluations

L'apprenant réalise deux Tests Pratiques, l'un à mi-parcours et l'autre en fin de formation ainsi qu'un Questionnaire à Choix Multiples à la fin de chaque journée. TP et QCM sont évalués par le formateur.

Sanction

Validation par une attestation de formation.

INTECH SOLUTION GLOBALE

part of nti group

Programme

1. DECOUVRIR L'ESPACE DE TRAVAIL
- Découvrir le plan de travail
- Utiliser l'outils Plan
- Personnaliser l'espace de travail
- Afficher des fenêtres
- Utiliser les repères

2. UTILISER LES FONCTIONS DE BASE DU LOGICIEL, LES FORMATS ET LES COULEURS
- Différencier les types d'images : Bitmap et Vectoriel, les modes colorimétriques
- Utiliser le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur.
- Comprendre les principaux formats graphiques
- Travailler en amont, le chemin de fer et la mise en page

3. SAVOIR UTILISER LES OUTILS FONDAMENTAUX DU LOGICIEL
- Créer de nouveaux documents
- Utiliser les paramètres prédéfinis/personnalisés
- Créer un document prédéfini
- Personnaliser l'espace de travail
- Afficher des règles et grilles, caractéristiques des règles, origines et création de repères
- Utiliser l'outil de bloc graphique
- Maîtriser l'outil sélection
- Gérer les attributs : couleurs de contour et de remplissage
- Utiliser le sélecteur de couleur
- Gérer les couleurs et épaisseur de contour
- Transformer des objets
- Disposer des objets
- Gérer les calques
- Utiliser les touches de contraintes créer du texte créer des objets aux dimensions exactes sélectionner et positionner précisément des objets
- Dupliquer des objets

4. MAITRISER LES OUTILS DE DESSIN VECTORIEL
- Utiliser l'outil de sélection directe
- Utiliser les outils de dessins vectoriel, modifications d'objets

5. UTILISER LES OUTILS DE COURBES DE BEZIER
- Prendre en main l'outil plume
- Ajouter/supprimer des points d'ancrage utiliser l'outil conversion de point
- Utiliser l'outil ciseau
- Couper un tracé
- Fermer un tracé
- Joindre deux tracés différents
- Fermer un tracé ouvert
- Pivoter, mettre à l'échelle et déformer
- Convertir des formes
- Utiliser l'outil pathfinder

6. GERER LES IMAGES IMPORTES ET LES BLOCS GRAPHIQUES
- Importer des images depuis InDesign, Bridge
- Importer des images multiples
- Importer des compositions Photoshop
- Importer des illsutrations vectorielles Illustrator
- Aligner, répartir et transformer

7. GERER LE TEXTE ET LES PARAGRAPHES
- Découvrir les différents types de polices
- Paramétrer les caractères
- Importer des textes avec mise n forme et sans mise en forme
- Utiliser les liens texte
- Utiliser les blocs texte et options
- Utiliser les textes en colonnes
- Utiliser le chaînage
- Utiliser les textes sur des tracés

8. METTRE EN FORME DES TEXTES
- Définir un style de caractère
- Définir un style de paragraphe
- Utiliser les objets ancrés
- Utiliser l'habillage de texte

9. GERER DES PAGES
- Utiliser le panneau Pages
- Utiliser la navigation entre les pages
- Utiliser les gabarits ou pages types
- Créer et appliquer des gabarits
- Numéroter des pages (folio)
- Insérer des pages
- Déplacer des pages
- Supprimer des pages

10. PREPARER POUR L'IMPRESSION
- Utiliser le contrôle en amont et l4assemblage
- Gérer l'impression d'un document
- Exporter le document en pdf
- Personnaliser les exports PDF