



# IN DESIGN

Pré-requis : Maîtrise de l'outil informatique et bonnes connaissances en PAO  
Durée : 2 journées

## INTRODUCTION

La position du logiciel dans la chaîne de la création graphique

Les principes de base d'un logiciel de mise en page

## I - LA CRÉATION D'UN NOUVEAU DOCUMENT

### A - Les formats de pages et d'impression

1- Délimiter le document (marges, colonnes)

2- Les outils règles et lignes de construction

### B - Les outils de base

1- La boîte à outils, le plan de travail

2- Le paramétrage de la boîte à outils

## II - LA STRUCTURATION DU DOCUMENT

### A - Le plan de montage

### B - Créer des gabarits

## III - LES BLOCS DE TEXTES ET D'IMAGES

### A - La création de blocs

1- Tracer un bloc, le dimensionner et le placer

2- Attribuer une couleur au fond

3- Choisir un style et une couleur de bordure

4- Faire pivoter le bloc manuellement ou en indiquant un angle de rotation

### B - Travailler avec les blocs

1- Dupliquer en un ou plusieurs exemplaires

2- Grouper plusieurs blocs

3- Verrouiller, aligner verticalement ou horizontalement

4- Personnaliser les blocs (déformation, habillage du bloc avec du texte)

## IV - LE TRAVAIL SUR LE TEXTE ET LES IMAGES

### A - Le texte

1- Saisie et importation du texte

2- Choix de la typographie

3- Les lettrines, les paragraphes

4- Créer des styles de caractères et de paragraphes

### B - Les images

1- Les différents types d'images

2- Importation d'images

3- Ancrage d'images dans le texte

## V - LA GESTION DES COULEURS

### A - Créer une couleur personnalisée

### B - Utiliser les bibliothèques de couleurs

### C - Comprendre ce qu'est une défoncée, un recouvrement

### D - Attribuer des dégradés de couleurs aux blocs

## VI - L'IMPRESSION

### A - Choisir la qualité d'impression

### B - Imprimer les traits de coupe