



# X-PRESS

Pré-requis : Maîtrise de l'outil informatique et bonnes connaissances en PAO  
Durée : 3 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 pages maquette

## 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- Attribuer des filets inférieurs et supérieurs au texte
- 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