

Etre capable d'associer des images et du texte afin de créer des maquettes dans le domaine de l'édition.

ITEM 1 : Savoir utiliser l'espace de travail

ITEM 2 : Savoir régler les attributs typographiques

ITEM 3 : Savoir faire cohabiter textes et images

ITEM 4 : Savoir régler et mémoriser les attributs typographiques complexes

ITEM 5 : Réalisation d'un cas concret, "de l'idée à l'impression".

Public ou prérequis **Savoir utiliser l'espace de travail**

Connaissances de base de l'environnement Macintosh ou PC

Créer un nouveau fichier
Ouvrir un fichier existant
Description des outils
Les blocs-texte
Les blocs-image
Cohabitation texte-image

Activités principales

Au cours de ce stage les participants vont créer plusieurs maquettes du type de celles qu'un maquettiste envoie couramment à l'impression.

Ils connaîtront ainsi les normes à utiliser de façon exacte, évitant ainsi les "pièges" d'une maquette imparfaite.

Savoir régler les attributs typographiques

Les blocs-filets
Organiser un texte dans un bloc
Attribuer la typographie d'un texte
Les approches
L'interlignage
Imprimer

Savoir faire cohabiter textes et images

Texte et images
Déplacer des blocs
Importer des images
Grouper des blocs
Habiller des blocs
Réaliser des encadrés complexes et à fond de couleur
Utilisation des repères

Savoir régler et mémoriser les attributs typographiques complexes

Césure et justification
Utilisation des feuilles de style
Gestion des styles

D
E
L
P
H
E
S

Ce programme est personnalisable et adaptable en fonction de vos besoins.

Tél. 04 94 16 90 70 www.delphes-france.net Fax. 04 94 16 90 77

Num module

11

Associer des images et du texte afin de créer des maquettes dans le domaine de l'édition.
Réaliser des journaux, des brochures ou des livres. Préparer des fichiers utilisables directement par un imprimeur ("flashage").

ITEM 1 : Savoir traiter les documents longs

ITEM 2 : Savoir créer un dépliant

ITEM 3 : Savoir préparer un magazine

ITEM 4 : Savoir préparer le flashage d'un document

<p><u>Public ou prérequis</u></p> <p><i>Connaître les bases de l'utilisation de Quark Xpress.</i></p> <p><u>Activités principales</u></p> <p><i>Au cours de ce stage les participants vont créer plusieurs maquettes du type de celles qu'un maquettiste envoie couramment à l'impression. Ils connaîtront les normes à utiliser de façon exacte, évitant ainsi les "pièges" d'une maquette imparfaite.</i></p>	<p>Savoir traiter les documents longs</p> <ul style="list-style-type: none"> Travail sur la maquette Afficher la maquette Utiliser le plan de montage Ajouter une page basée sur la maquette <p>Savoir créer un dépliant</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en place de l'image Mise en place du texte Mise en place du titre Placer des filets liés aux paragraphes Ancrer des blocs dans le texte Créer une bibliothèque <p>Savoir préparer un magazine</p> <ul style="list-style-type: none"> Créer un contour de page Créer, mettre en couleurs et dimensionner une tête Utiliser le foliotage automatique Créer des pages à partir du plan de montage Créer des feuilles de style de : texte courant, intertitre, légende. Savoir utiliser la grille de base <p>Savoir préparer le flashage d'un document</p> <ul style="list-style-type: none"> Rechercher/remplacer Attributs typographiques avancés Améliorer une image Habillage d'une photo détournée Chaîner le texte courant Réaliser un fond dégradé Liste des polices et images Préparer le dossier d'impression pour une impression en quadrichromie 	<p>D</p> <p>E</p> <p>L</p> <p>P</p> <p>H</p> <p>E</p> <p>S</p>
---	--	--