

TUTORIEL INDESIGN – 3PPA COM / PAO & Communication visuelle

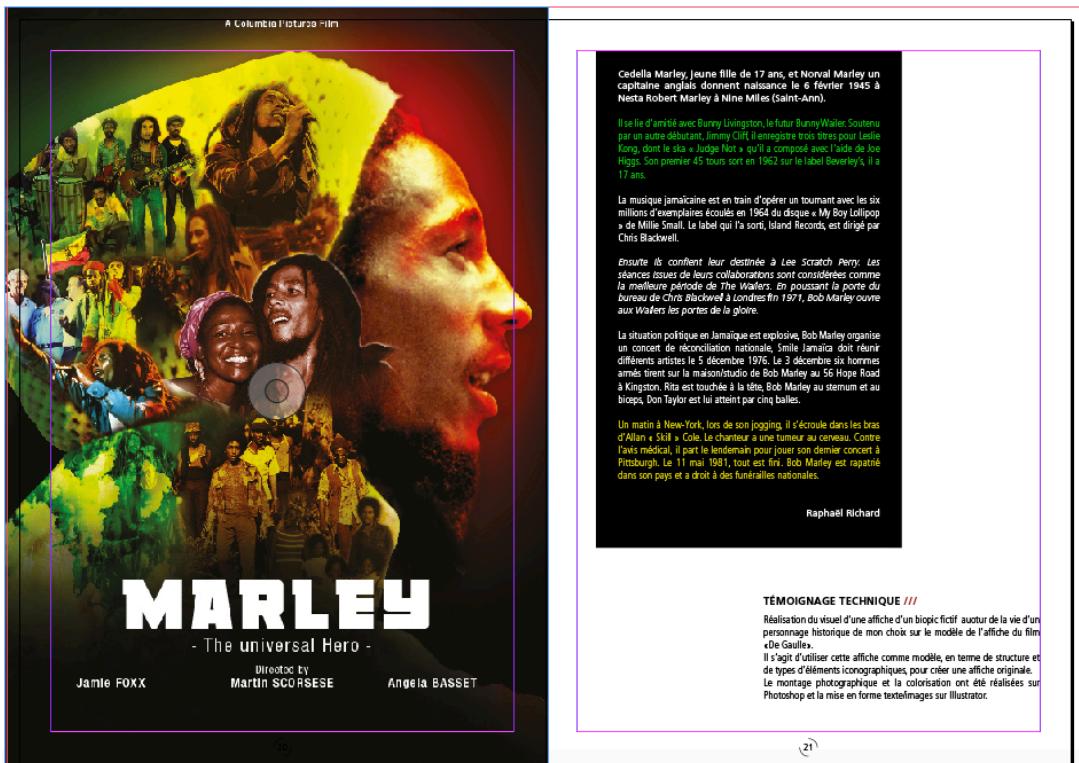
Lien tutoriels vidéo : www.festival-avc.com/documents/tutoriel-indesign-mise-en-page-book.mp4

<https://www.poasson.com/enseignement/tutoriel-creation-vectorielle-indesign-logo-chanel.mov>

- Lien sur la page des tutoriels : <https://www.poasson.com/enseignement-superieur-bts-llicence-master-ingenierie-de-formation/>

>> RÉALISATION D'UN BOOK DE TRAVAUX SUR INDESIGN

Visuels réalisés dans ce tutoriel :



/// Design 3D

MODELISATION, TEXTURE & PEINTURE NUMERIQUE ANIMATION, COMPOSING, VIDEO



CLIPS MUSICAUX, PROMOTIONNELS, PUBLICITAIRES & D'IMAGE DE MARQUE

Modélisation 3d avec Blender, Texturing & Animation

compositing sur After-Effects & Premiere pro

Poasson a également réalisé des clips en 3D pour le Jeu Didigone, l'application de Quiz, U-Quiz et pour le Collectif AVC.

Les films sont ensuite réalisés avec le logiciel After-Effects pour le compositing des rendus 3D et les incrustations vidéosgraphiques ; et le logiciel Premiere pro pour le montage final avec les bandes sonores.

4

Nous développons des clips en 3D au sein de différents contextes de communication et d'illustration.

En 2019 Poasson a réalisé le clip musical de Alla K « We never Know », une satire politique autour du pouvoir dirigeant et sa proportion à être plus royaliste que le roi.

Modélisation des personnages, animaux, bâtiments, végétaux et autres objets de décor, échiquier, cartes, bateaux, fontaines etc... tous les objets modélisés sont ensuite texturés puis animés. Les caméras et les lampes sont imaginées comme en studio de tournage et également animées, en suivant un scénario prévu imaginé et écrit en avance.

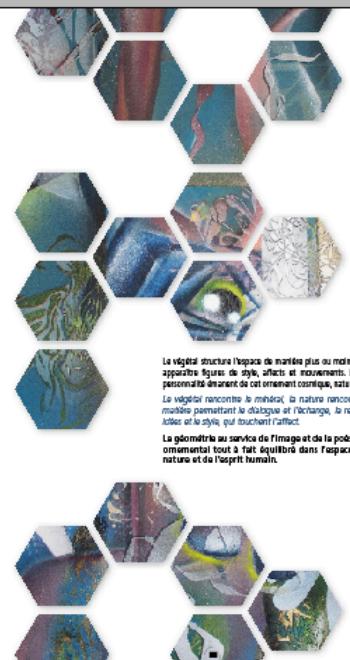
En fonction du contexte, qu'il s'agisse d'un clip musical, d'un clip promotionnel pour un produit, un service ou une marque, un brief et un cahier des charges sont réalisés pour développer un projet en adéquation des objectifs et des axes de communication.



5

/// TOILES, INSTALLATIONS & EXPOSITIONS

VÉGÉTHUMANIMAL



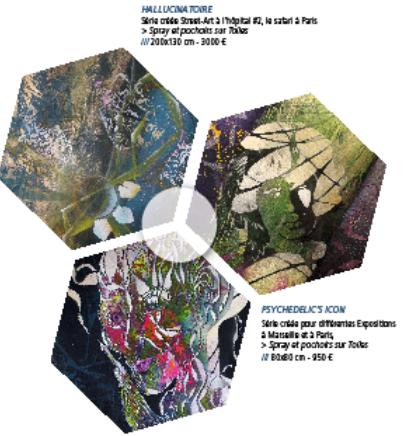
Le végétal structure l'espace du monde plus ou moins sauvage laissant apparaître figures de style, effets et mouvements. Le cauchemar et la personnalité dérangent de cet ornement cosmique, naturel et divin.

Le végétal rencontre le minéral, la nature rencontre le caractère minéral permettant le dialogue et l'échange, la représentation des idées et le style qui touchent l'efface.

La géométrie au service de l'image et de la poésie, un caractère ornemental tout à fait équilibré dans l'espace, alliance de la nature et de l'esprit humain.

/// TOILES, INSTALLATIONS & EXPOSITIONS

VÉGÉTHUMANIMAL



CRISTAL
24 panneaux pour le Festival IN'C 3.0,
Journées Supraphysiques de Poitou-Charentes 2017,
> Spray et pochoirs sur Papier
A/ 80x80 cm - 950 €

/// TOILES, INSTALLATIONS & EXPOSITIONS

« LE ROYAUME DES IDENTITÉS »

Un monde de conception et de création qui marque la recherche de l'harmonie d'éléments variés, figuratifs et symboliques, dont les formes proviennent de la réalité observée, au cours de voyages, de lectures et autres vagabondages.

Des productions animalières et hallucinatoires :

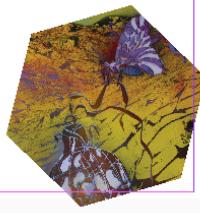
Un univers surréaliste basé sur des instants de vie éducatifs, avec une vision hallucinatoire de ces moments qui se superposent pour laisser place à l'aller-retour, au voyage, au rêve et à un retour à la nature, au végétal, minéral et animal.

Le pochoir ou l'industrie est un moyen d'écrite et de représenter, le jeu des idées et des couleurs, donner une autre forme de point de vue. La matière picturale s'exprime, par la lumière sur les panneaux plâtrés, la couleur qui projette les vides sur une autre surface, afin de dénaturer les aspects visuels de l'image.

Les toiles et productions picturales sont à vendre,

sur commande //

Contact: 06. 74. 47. 39. 11

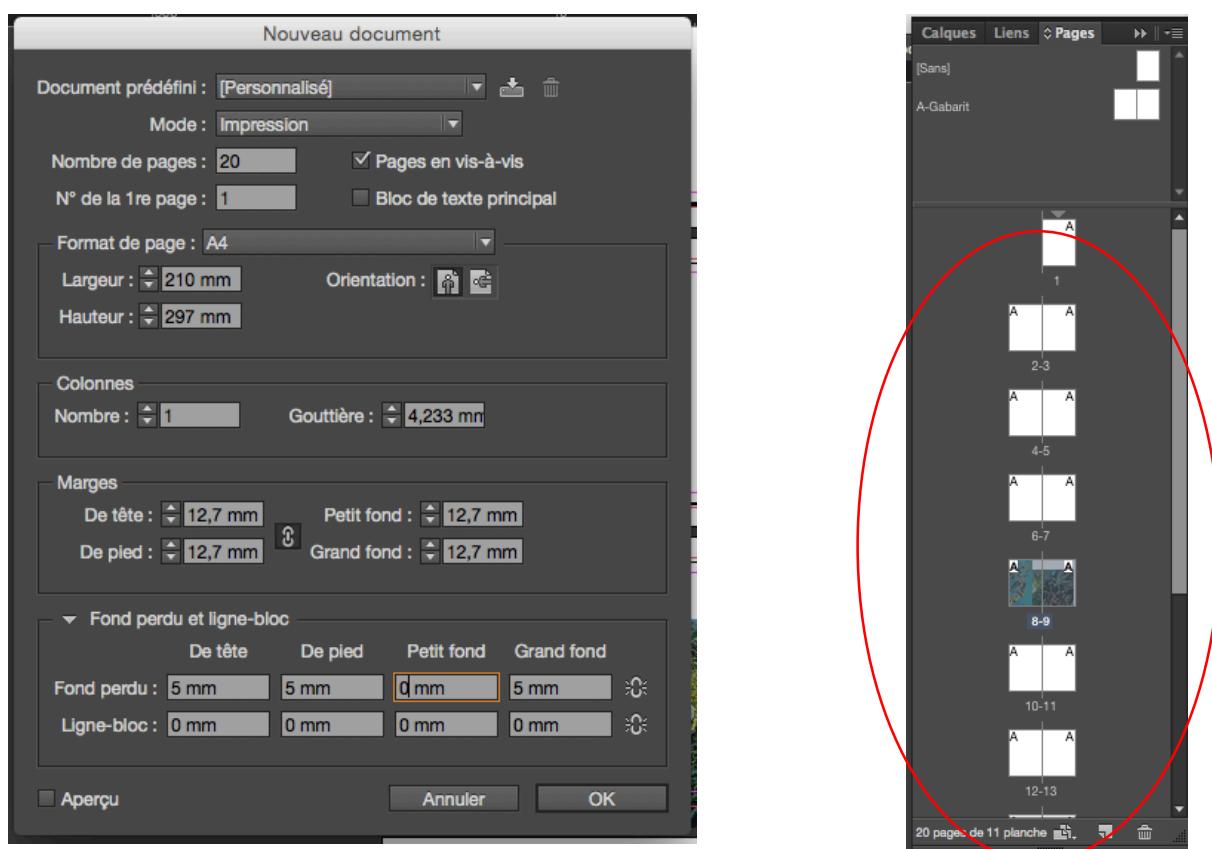


11

1/ Créer le fichier de travail > Fichier > nouveau

Profil impression :

- 300dpi / CMJN / format papier A4/
- Un nombre de pages correspondant au nombre de pages définies sur le chemin de fer / cocher le bouton « pages en vis-à-vis »
- Marges à 12,7 mm / 1 colonne
- Fond perdu à 5 mm en tête, en pied et sur le grand fond, à savoir le côté extérieur de chaque page et 0 mm sur le petit fond, à savoir la partie centrale de la double page > *les fonds perdus servent à caler les images qui doivent toucher les extrémités du support pour une découpe optimale)*



Cf : Pour modifier les réglages du document exceptés les réglages de marges et colonnes : Utiliser l'onglet **Fichier > Format de Document**

Pour modifier les réglages de marges et colonnes : Utiliser l'onglet **Pages > Marges et Colonnes**

>> Se référer à la partie 8 (pages 17-18) du tutoriel pour réaliser le fichier du chemin de fer.

2 / Utiliser la fenêtre « Pages », qui se situe à droite de l'interface sur la colonne des fenêtres (si elle n'est pas affichée : Onglet Fenêtre > Pages)

- Cette fenêtre permet de naviguer dans les pages du document, la maquette en double cliquant sur les pages, que l'on souhaite visualiser ou développer (les pages sélectionnées sont grises comme sur la figure ci-dessus).

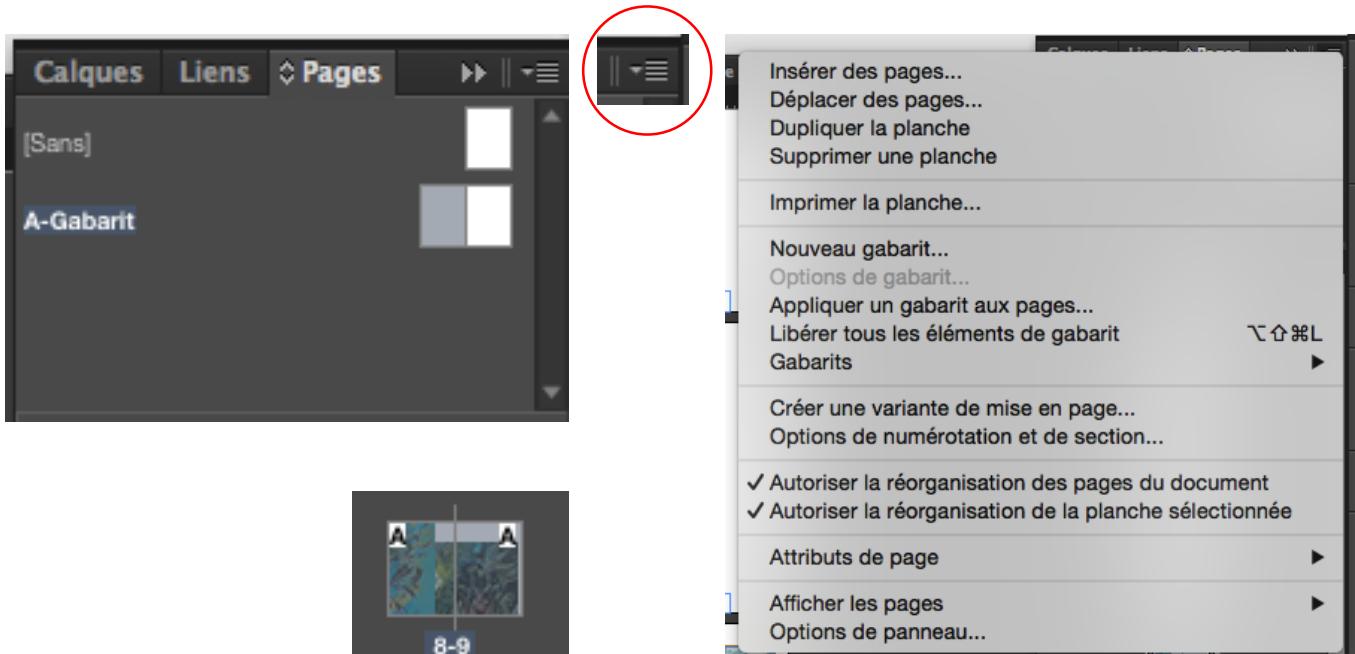
- La navigation sur les pages du document se fait via la partie inférieure de la fenêtre entourée en rouge.
- Les fonctions disponibles via cette fenêtre et ses options sont accessibles dans l'onglet supérieur « Pages »

3/ Développer ou créer un ou des gabarits

>> Les gabarits sont des modèles de pages qui sont appliqués à certaines pages ou à toutes en fonction des éléments graphiques à répéter. Certains éléments graphiques peuvent être répétés sur plusieurs pages du document, comme la pagination, des numéros de pages que l'on ne va pas gérer manuellement pour chacune des pages, en terme de numérotation, de style ou de position spatiale. Il faut créer l'élément sur un gabarit et appliquer ce modèle aux pages sur lesquelles on souhaite rendre visible l'élément en question.

Par défaut, il y a deux gabarits situés et accessibles dans la partie supérieure de la fenêtre « Pages », comme indiqué sur la figure ci-dessous.

- Le premier intitulé « sans » n'est pas modifiable et d'indiquer qu'il n'y aura aucun élément sur les pages auxquelles ce gabarit est appliqué.
- Le second se nomme A-gabarit et est, par défaut appliqué à toutes les pages du document, c'est pourquoi l'on peut observer sur la maquette (Rappel : partie inférieure de la fenêtre « Pages »), un « A » sur chaque page du document (*pages 8-9 ci-dessous*)



>> Pour développer le gabarit A, il suffit de double-cliquer dessus, (*dans la fenêtre page le gabarit A se grise comme indiqué sur la figure ci-dessus*), de créer et mettre en forme les éléments à répéter sur les pages.

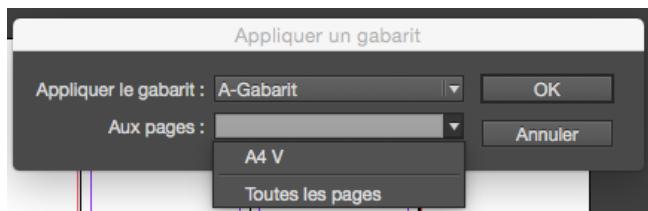
>> Pour information, la première et la dernière page sont des pages uniques sur lesquelles il n'y a pas de pagination ou autre élément graphique présent sur les

double-pages internes du document. De fait le Gabarit « Sans » doit être appliqué :

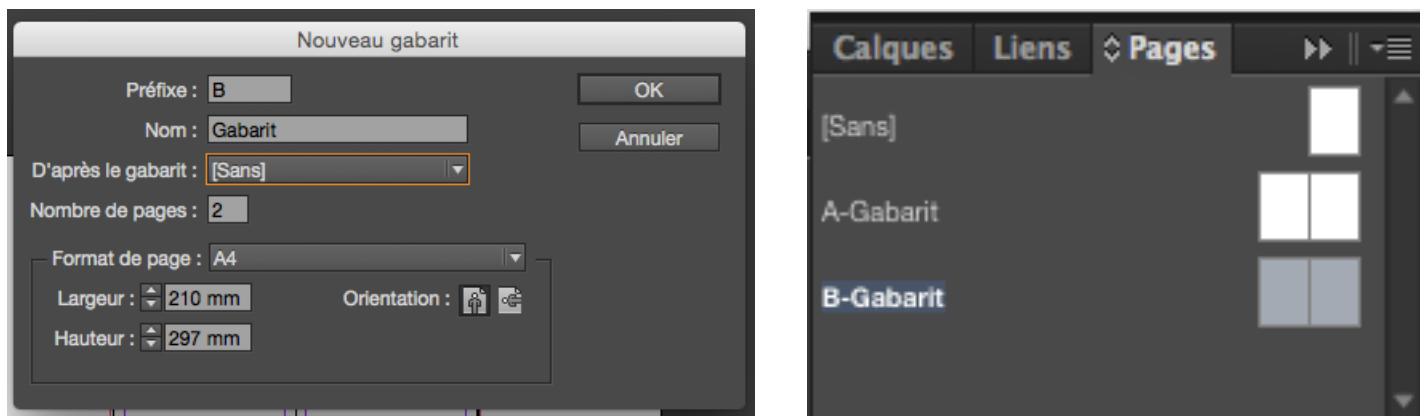
- Pour appliquer un gabarit aux pages, il faut cliquer sur le bouton « **des options de la fenêtre** », entouré de rouge, ci-dessus et cliquer sur « **Appliquer un gabarit au pages** », La boîte de dialogue ci-dessous apparaît avec plusieurs champs à configurer :



- a- Choisir le gabarit à appliquer (« sans » ou « A-Gabarit »)
- b- À quelles pages appliquer ce gabarit :
 - o 2,8 > le gabarit sera appliqué aux pages 2 et 8
 - o 2-8 > Le gabarit sera appliqué aux pages de 2 à 8
 - o 2-6 ; 9-12 > Le gabarit sera appliqué aux 2 à 6 et aux pages 9 à 12



- Pour créer un nouveau gabarit, il faut cliquer sur le bouton « **des options de la fenêtre** » et cliquer sur « **Nouveau gabarit** », la boîte de dialogue ci-dessous s'affiche avec plusieurs champs à configurer :

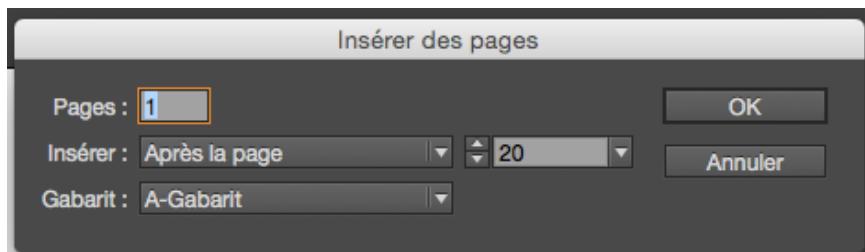


- > La lettre du gabarit pour l'organisation
- > Le Nom du gabarit
- > Le gabarit sur lequel sera construit le nouveau (Attention les éléments du gabarit référence seront présents sur le nouveau et ne seront pas modifiables via celui-ci, seulement par le gabarit référence. **Si l'on souhaite créer un gabarit vierge, il faut choisir le gabarit « Sans ».**)
- > Le nombre de pages, en général 1 ou 2

> Le format de page, en général le même que le document

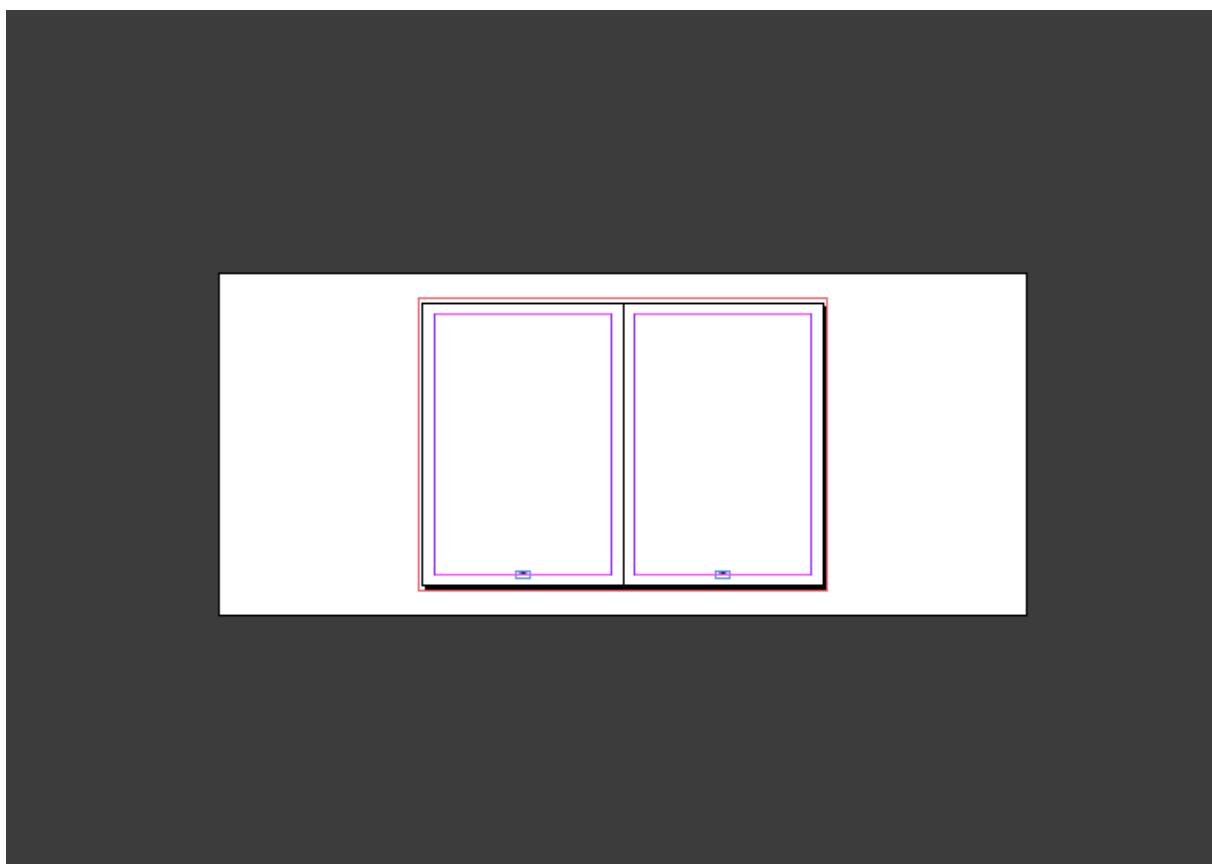
- Il en va de même pour insérer de nouvelles pages (**Options de la fenêtre > Insérer des pages**), la boîte de dialogue ci-dessous s'affiche avec plusieurs champs à configurer :

- > Le nombre de pages.
- > À Quel niveau de la maquette les insérer.
- > Quel gabarit appliquer dessus.



4/ Créer la pagination automatique du document sur le gabarit A

- Il faut double-cliquer sur le gabarit A dans la fenêtre « Pages » et créer les éléments de pagination directement sur la double page qui s'affiche sur l'espace de travail.



- Un numéro de page est un élément éditorial, donc typographique, il faut pour le créer utiliser l'outil « **Texte** » et créer un bloc texte comme l'on crée un rectangle, en faisant un simple cadre, que l'on pourra agrandir ou réduire à

volonté, avec la flèche noire, outil de sélection d'objets, sans modifier la stylistique des éléments typographiques.



➤ Outil Texte

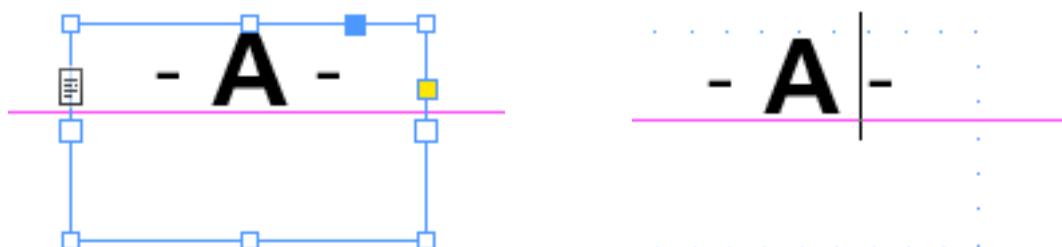


➤ Outil Sélection d'objets

(>> Ces outils sont les mêmes et ont les mêmes fonctions sur Illustrator)

- Dans ce bloc texte, il ne s'agit pas d'écrire un numéro mais d'insérer un caractère spécial de numéro de page active, habillé d'autres caractères typographiques comme des traits d'union, des slashes ou encore des formes géométriques. Ce caractère spécial permettra une numérotation automatique des pages, en se référant à la maquette et aux pages intégrées :

➤ **Texte > Insérer un caractère spécial > Marques > Numéro de page Active**



Ce n'est donc pas un numéro qui s'affiche dans le bloc texte, car nous sommes sur un gabarit et non sur une page de la maquette, à numérotter ; comme nous avons créer cet élément typographique sur le gabarit-A, c'est un A qui s'affiche.

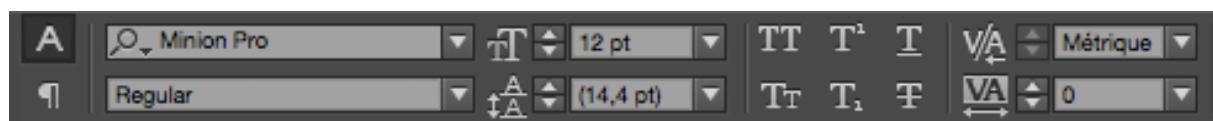
➤ **Pour configurer le texte, les outils présentés ci-dessous sont à utiliser et ce pour tous les contenus éditoriaux, et de la même manière sur Illustrator.**

- a- Il faut surligner les éléments typographiques que l'on souhaite modifier en terme de stylistique et utiliser les fenêtres de caractère et de paragraphe pour configurer différents champs de style d'un caractère typographique.

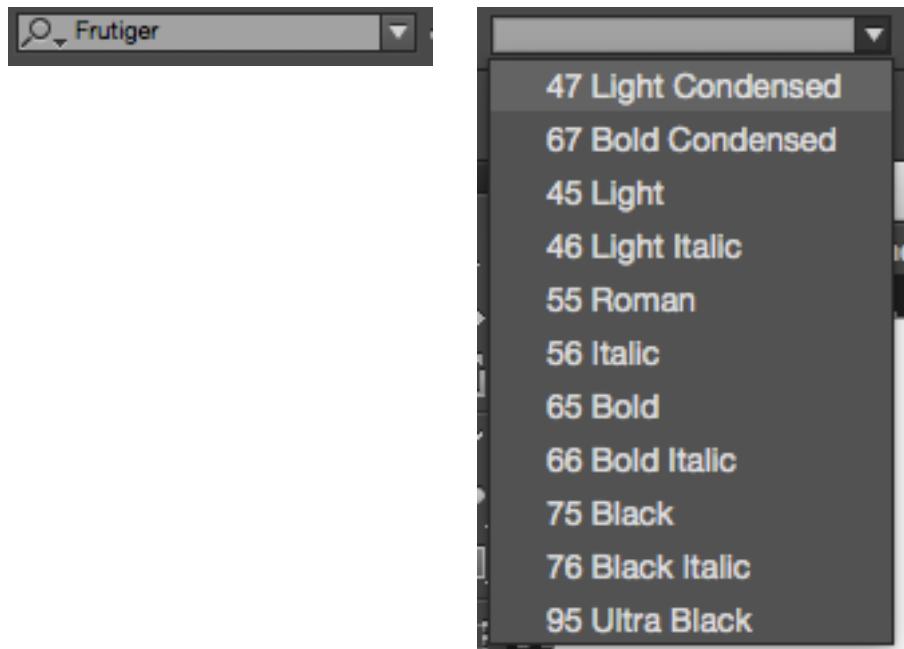


- b- Les fenêtres de Caractère et Paragraphe sont disponibles dans l'onglet **Fenêtre > Texte et Tableaux > Caractère / Paragraphe**, elles s'afficheront dans la colonne des fenêtres sur la droite de l'interface. Elles sont également disponibles dans la **barre de Contrôle**, barre horizontale supérieure en-dessous des onglets.

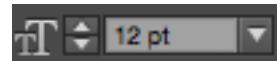
➤ **Fenêtre Caractère :**



- On peut régler la police de caractère
- On choisit la déclinaison de graisse (épaisseur de la lettre) et de chasse (largeur de la lettre) en fonction des fichiers police installés sur le système de l'ordinateur utilisé.



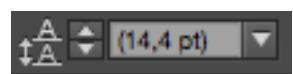
- On peut régler le corps de texte, la taille du texte



- On peut régler l'approche ou crénage, l'espace entre les lettres



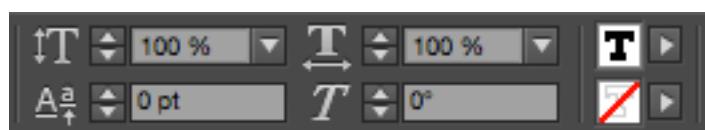
- On peut régler interlignage, l'espace entre les lignes
Dans le cas présent il n'a qu'une ligne, donc pas de Réglages d'interlignage.



- On peut modifier la casse (Minuscules, capitales)



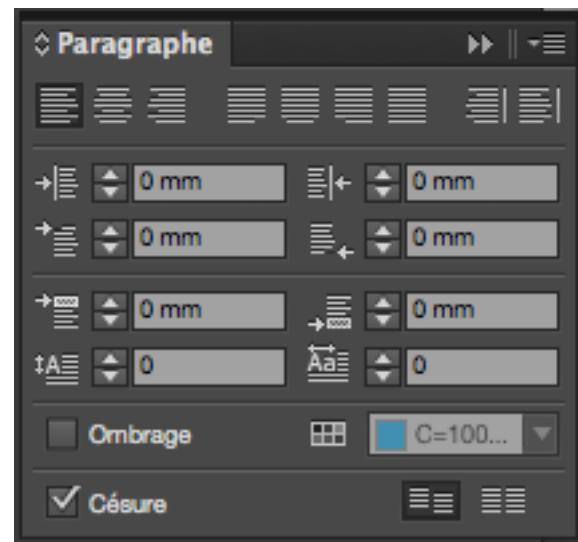
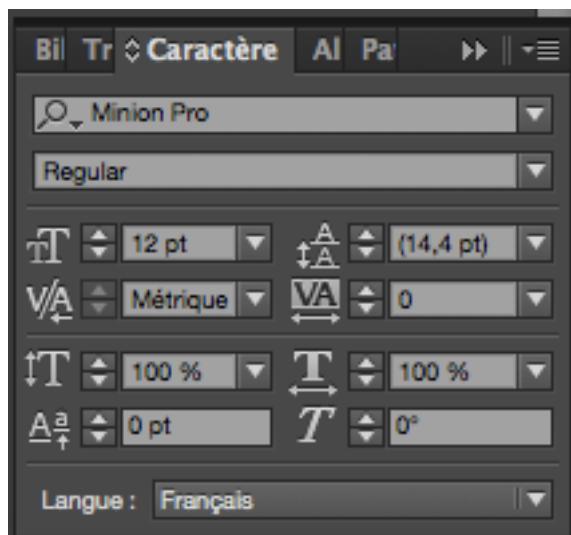
- On peut modifier la largeur et la hauteur des lettres (attention au rapport de proportion de chaque lettre et aux déformations trop visibles et disgracieuse), la rotation des lettres et le décalage de la lettrine, à savoir la première lettre d'un paragraphe



- Fenêtre Paragraphe :

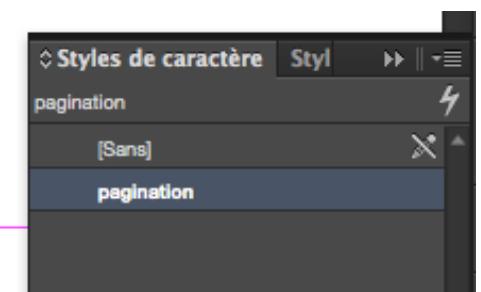
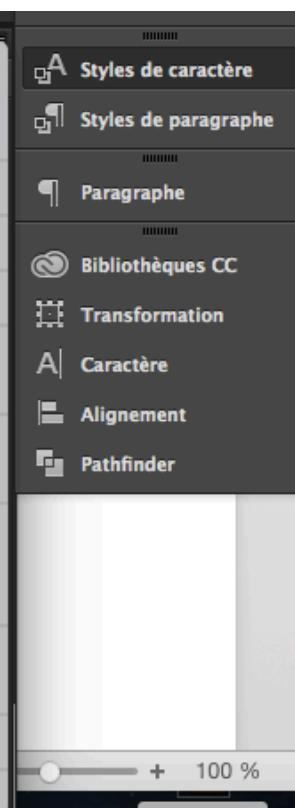
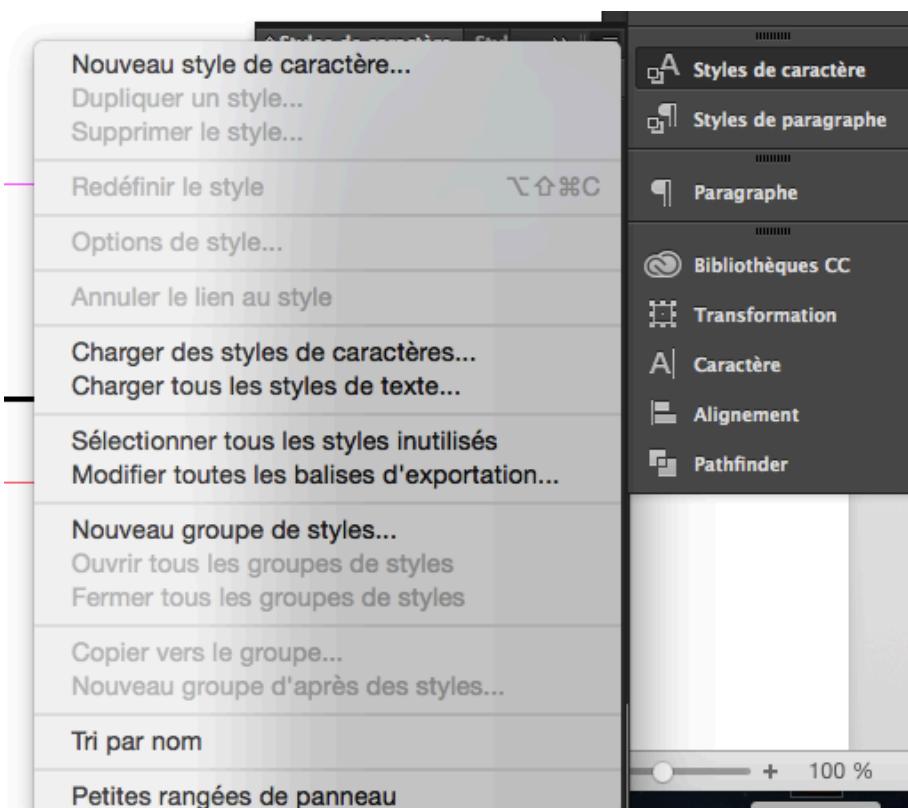


- On peut choisir le style de caractère (à voir en-dessous)
- On peut choisir le dictionnaire en fonction de la langue mise en forme
- On peut régler le ferrage ou alignment du texte (à droite, à gauche, au centre et justifié)
- On peut régler les retraits de texte, à droite ou à gauche (ex : alinéa)
- On peut régler les césures, c'est-à-dire la découpe d'un mot en fin de ligne (*entre les syllabes ou entre deux consonnes, sans interrompre la compréhension du mot*)



>> Fenêtre > Styles > Style de caractère et style de paragraphe

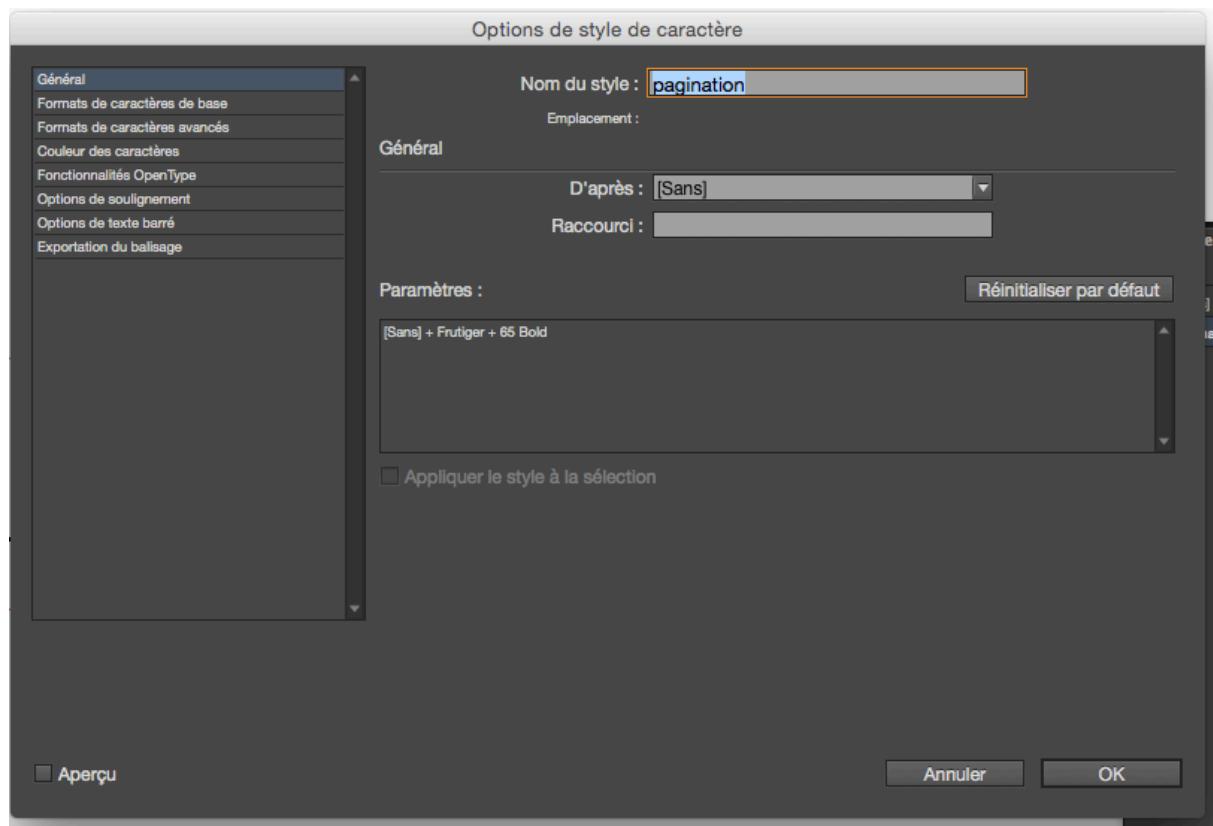
- Créer des styles typographiques et les enregistrer pour les appliquer sur des blocs textes.



a/ Utiliser la fenêtre « Style de Paragraphe ou caractère », cliquer sur les options de la fenêtre et créer un nouveau style, appliquer les réglages souhaités et valider.

- Surligner un texte et cliquer sur le style précédemment créé, il s'applique automatiquement.

b/ Surligner un texte que vous avez configurer en terme de style typographique et utiliser la fenêtre « Style de Paragraphe ou caractère », cliquer sur les options de la fenêtre et créer un nouveau style, le nouveau style prend les réglages effectués précédemment.



>> Pour agrandir ou réduire un texte sans avoir à modifier les réglages typographiques, utiliser l'outil de transformation manuelle et agrandir ou réduire le bloc texte : le bloc texte et le texte sont transformés contrairement à une mise à l'échelle réalisée avec la flèche noire.



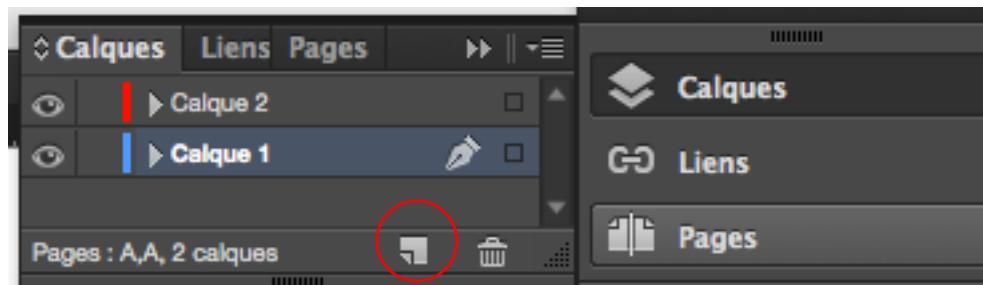
>> Lorsque le bloc texte du numéro de page active est réalisé, configuré et positionné sur la page de gauche, faire un copier/coller du bloc et le positionner sur la page de gauche.

>> À partir de ce moment, les numéros de pages sont opérationnels, seul bémol si ces numéros doivent figurer sur une page au-dessus d'une image, qui est un élément de page et non un élément de gabarit comme notre numéro de page

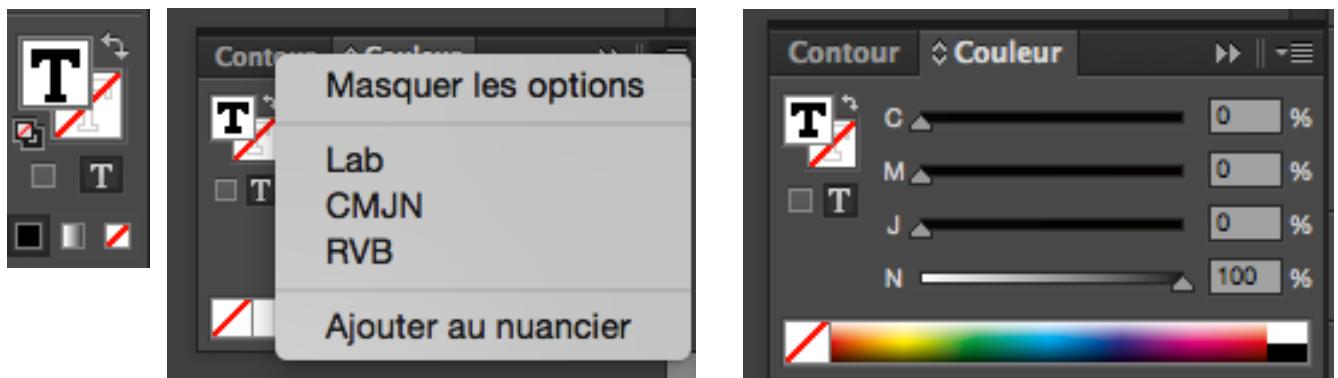
active : il faut créer les éléments de gabarit sur un calque supérieur aux éléments de pages.

5/ Créer un second calque en cliquant sur l'icône entourée de rouge, pour y placer les éléments de gabarits, qui se positionneront au premier-plan des éléments de pages, comme des images ou autres objets graphiques figurant sur le calque 1, inférieur au calque 2, comme indiqué sur la figure ci-dessous.

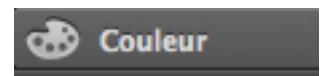
Cf : Contrairement à photoshop on peut avoir une multitude d'objets graphiques sur un seul calque sur les logiciels Indesign et Illustrator.



6/ Appliquer une couleur sur les numéros de pages

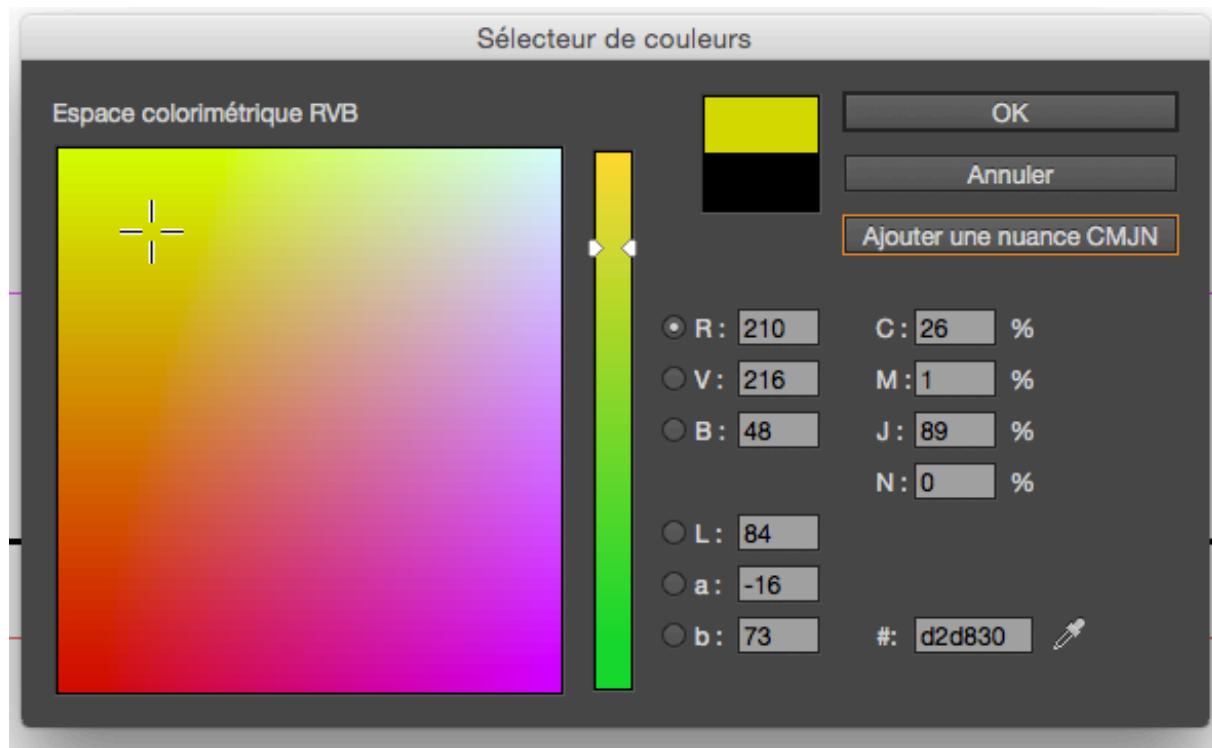


>> Surligner le texte (ou la forme vectorielle) à coloriser, sélectionner sur la barre d'outils, à gauche de l'interface la couleur de fond ou de contour et utiliser la fenêtre couleur (Fenêtre > Couleur), pour appliquer un ton.

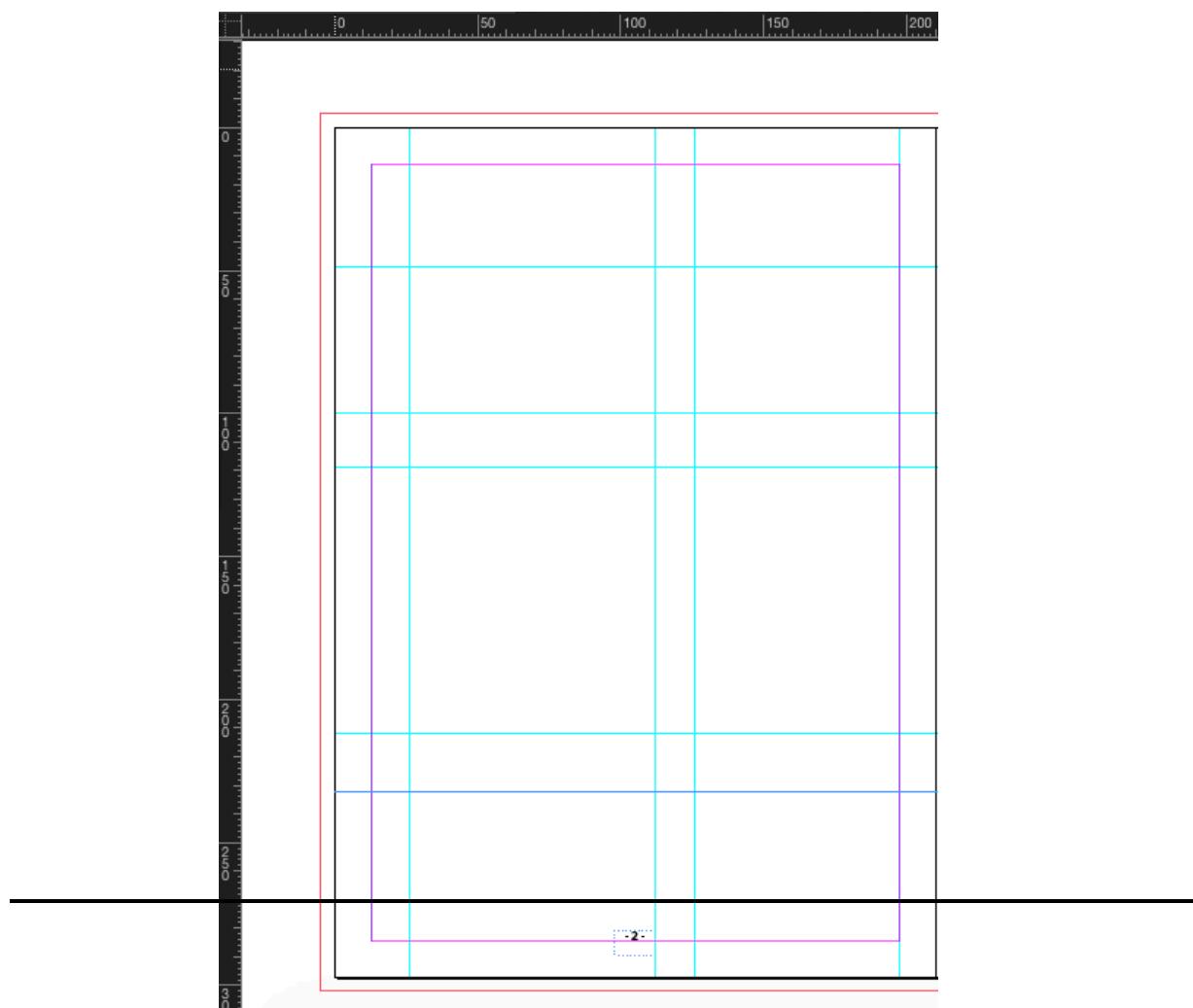


>> On peut également utiliser le sélecteur de couleur en double cliquant sur le carré de couleur de fond ou de contour

Le sélecteur de couleur est simple à utiliser, le carré à gauche vous permet de choisir vos nuances, la barre verticale représentant le spectre chromatique vous permet de choisir vos teintes, vous avez à droite les valeurs des couleurs en CMJN (print) en RVB et TSL écran) et la valeur hexadécimale de la couleur (web : #FFF2EB), pour appliquer des couleurs sur une page de site web.



7/ Si la composition mérite une grille de construction, afficher les règles, positionner sa flèche noire et son curseur sur l'une des règles et tirer des repères à partir de ces dernières pour créer des colonnes et des lignes dans lesquelles les différents contenus seront intégrés et positionnés.



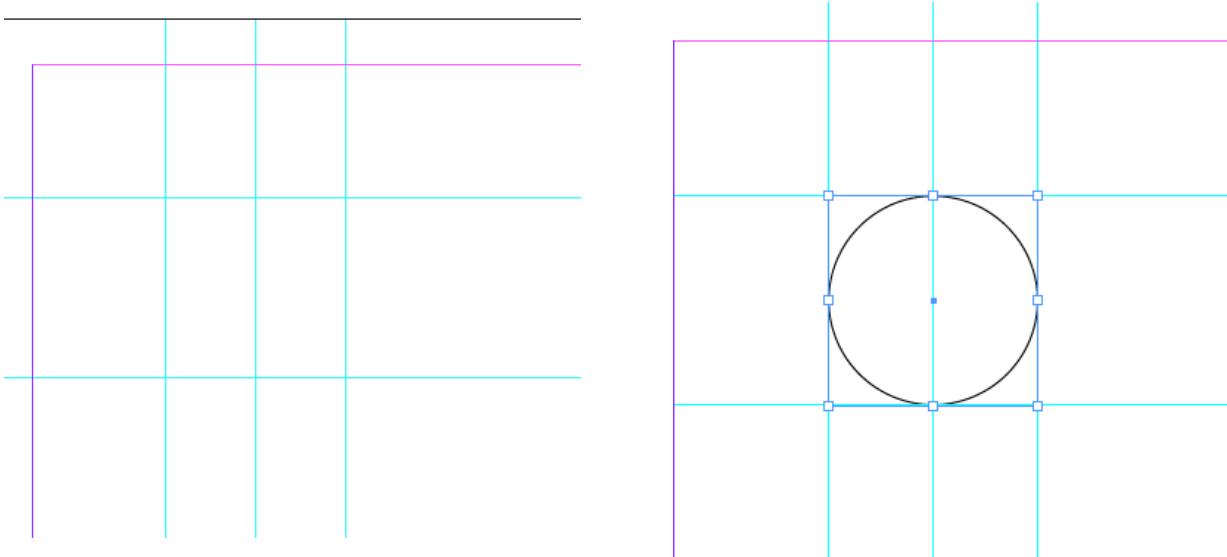
ELLIPSE 1

Cf : Tutoriel concernant la construction du logo de la Maison CHANEL, pour les débutants (Rappel des fonctions fondamentales de création vectorielle sur Indesign et Illustrator) :

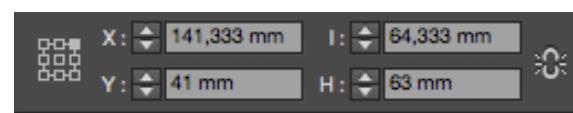
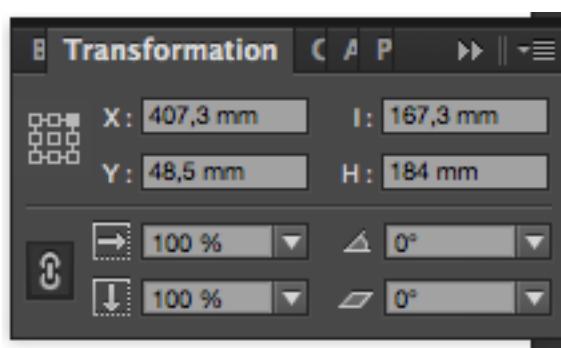
- Lien vidéo : www.poasson.com/enseignement/tutoriel-creation-vectorielle-indesign-logo-chanel.mov

a/ Créer une grille de construction à l'aide de 4 repères, 2 verticaux positionnés à 50mm sur X pour le premier, et pour le second à 100mm sur X, 2 horizontaux, le premier à 50mm sur Y et le second à 100mm sur Y. Ce qui nous donne un carré de 50mm de côté pour y construire la lettre « O ».

Nous allons également créer un troisième axe vertical, qui sera l'axe médian du carré, soit un axe positionné à 75mm sur X.

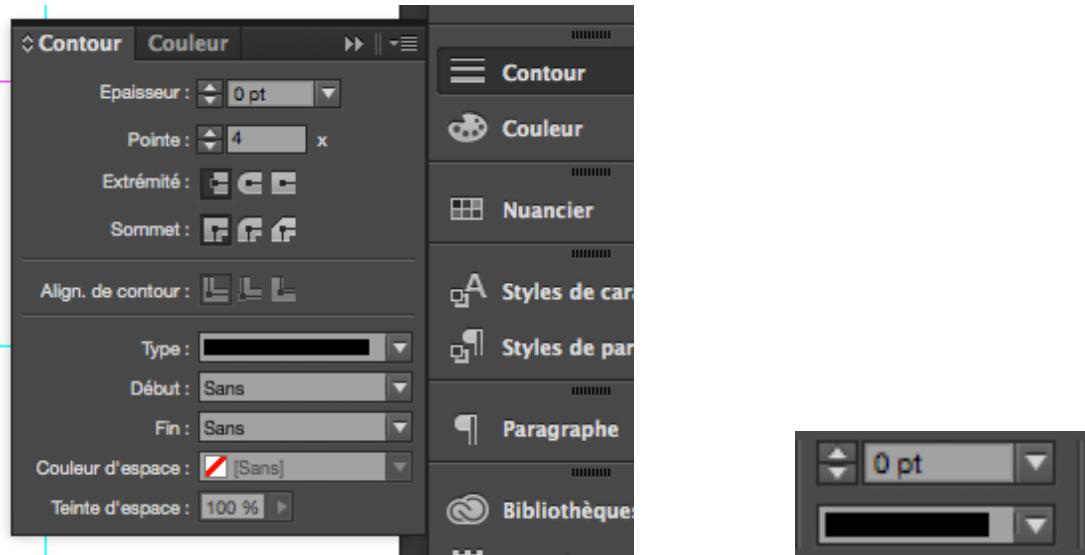


b/ Utiliser la fenêtre de Transformation (**Fenêtre > Objets et mise en page > Transformation**) pour positionner avec précision sur X et Y les repères, tout comme les objets si besoin

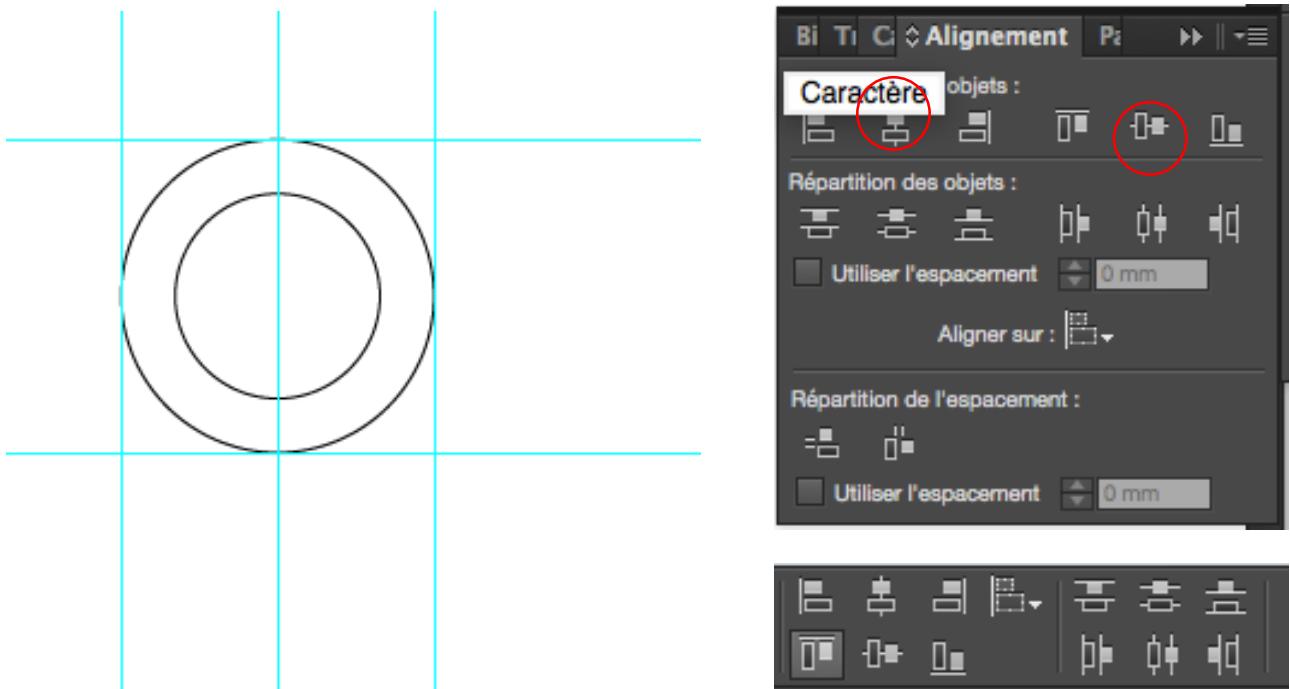


c/ Créer un cercle avec l'outil ellipse, en appuyant sur la touche shift du clavier. Positionner le cercle comme indiqué sur la figure ci-dessus, sur la grille de construction.

d/ Gérer la graisse des contours du cercle en utilisant la fenêtre de contour (**Fenêtre > Contour**) ou en utilisant la barre de contrôle, dans le champ épaisseur

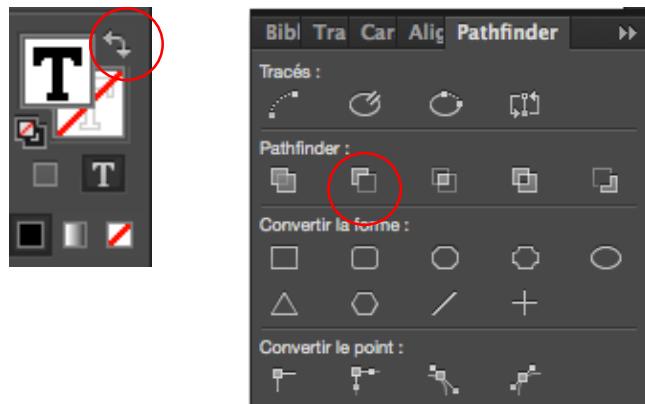
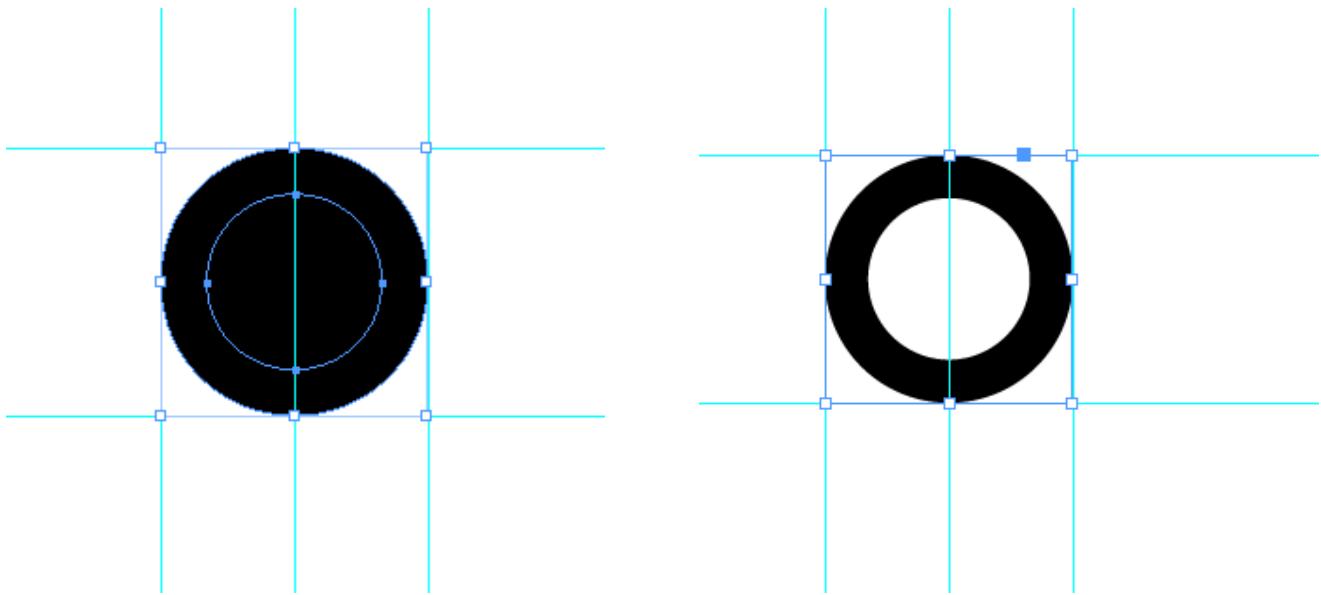


e/ Copier / Coller (**Édition > Copier & Édition > Coller**) le premier cercle et réduire la taille de ce nouveau cercle pour en faire un plus petit à aligner au centre du grand, en utilisant la fenêtre d'alignement, comme indiqué sur la figure ci-dessous. Aligner verticalement et horizontalement au centre.

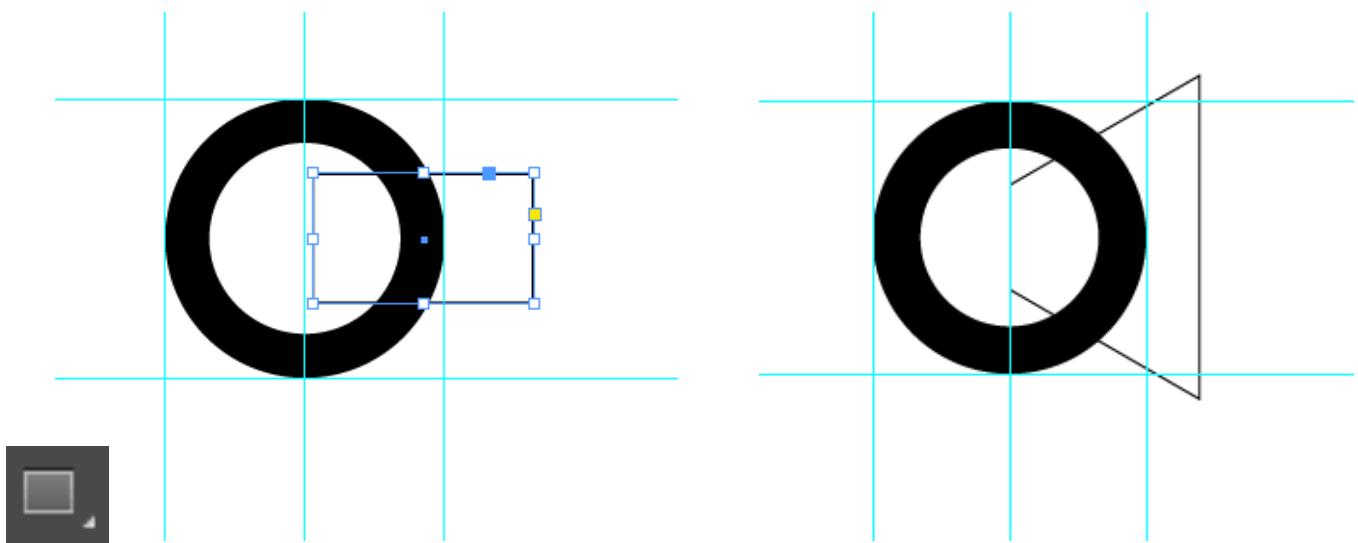


f/ Utiliser la barre d'outil et intervertir couleur de fond et de contour et utiliser la **fenêtre de Pathfinder** (**Fenêtre > Objets et mise en page > Pathfinder**), dans ce cas utiliser

le pathfinder de soustraction pour combiner ces deux objets graphiques et utiliser le petit cercle pour évider le grand cercle, comme indiqué sur la figure ci-dessous.



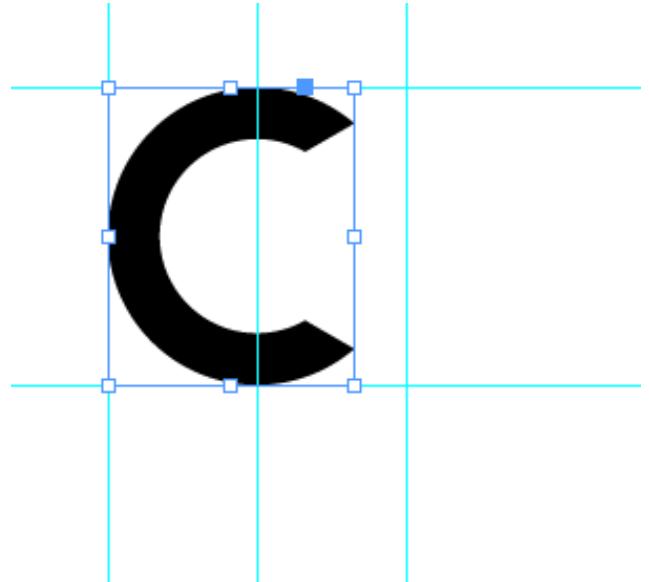
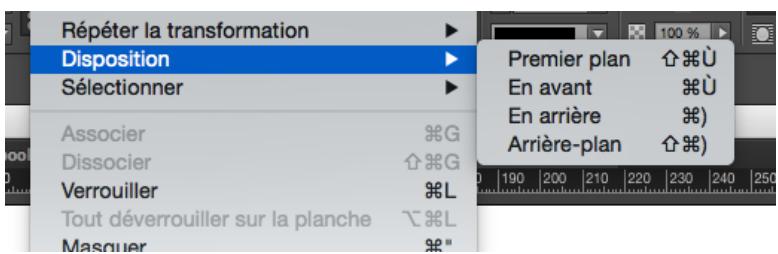
g/ Créer un trapèze à partir d'un rectangle : utiliser l'outil rectangle pour créer une forme vectorielle à positionner sur le « O », comme indiqué sur la figure ci-dessous



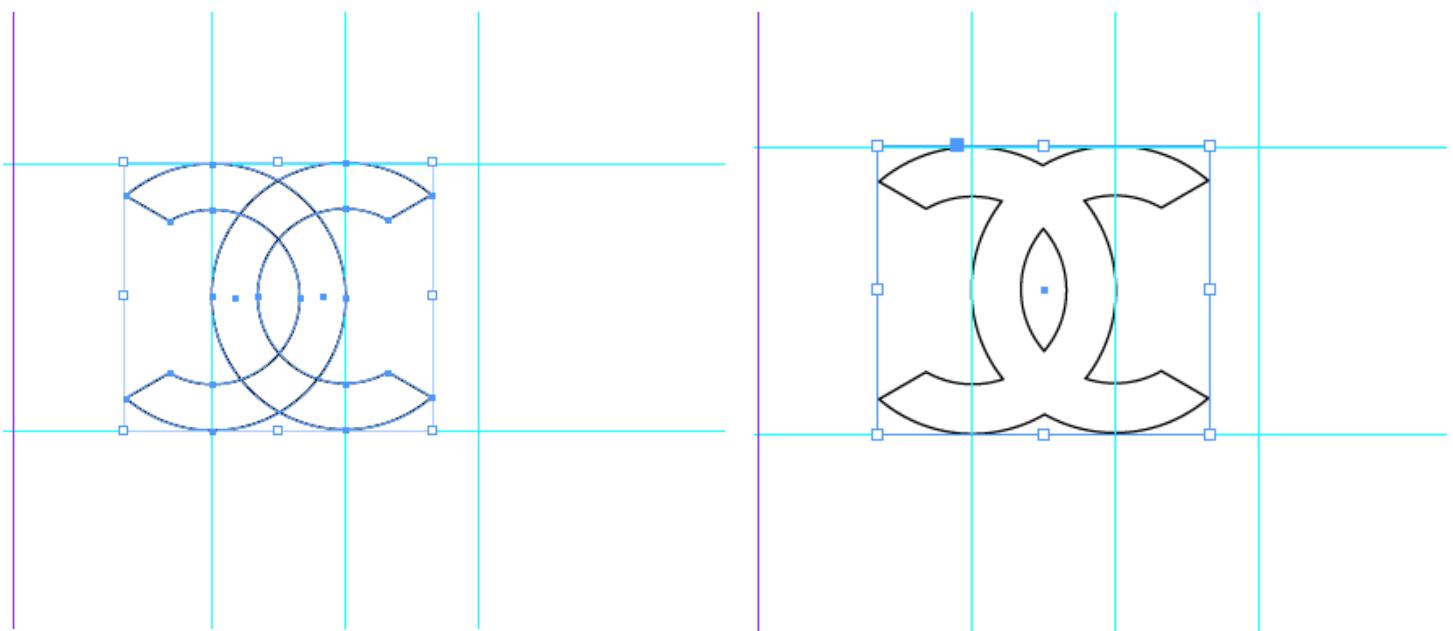


- Avec la flèche blanche, **outil de sélection directe**, sélectionner le point haut droit du rectangle et modifier sa position sur l'axe Y en utilisant la fenêtre de transformation (réduire la valeur de Y de 20mm), le point se déplacera automatiquement. Sélectionner le point bas droit du rectangle et modifier sa position sur l'axe Y en utilisant la fenêtre de transformation (augmenter la valeur de Y de 20mm), le point se déplacera automatiquement.

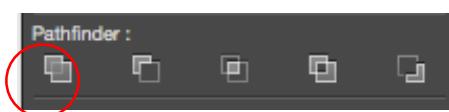
h/ Utiliser le pathfinder de soustraction pour soustraire le trapèze du « O », bien vérifier que le trapèze ou forme qui sert à en couper une autre soit au premier plan : sélectionner le trapèze, **Objet > disposition > premier-plan**



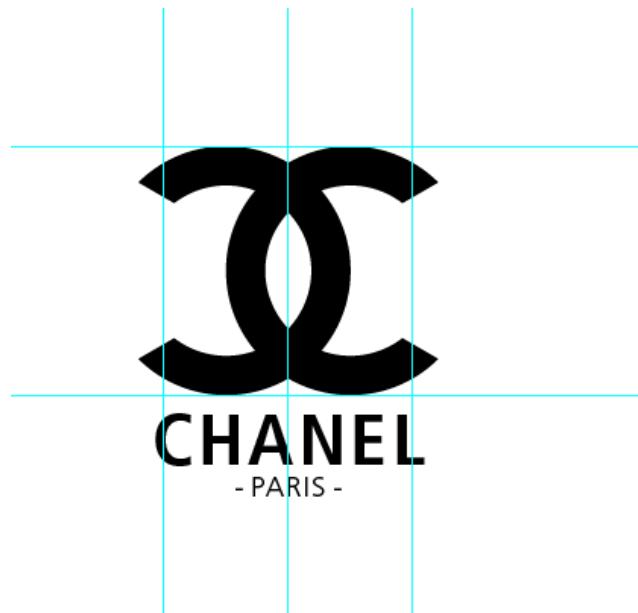
i/ Dupliquer la lettre « C », lui appliquer une transformation en miroir ou en symétrie d'axe vertical (Objet > Transformation > Symétrie d'Axe vertical**) et positionner son extrémité droite sur l'axe médian de la grille de construction.**



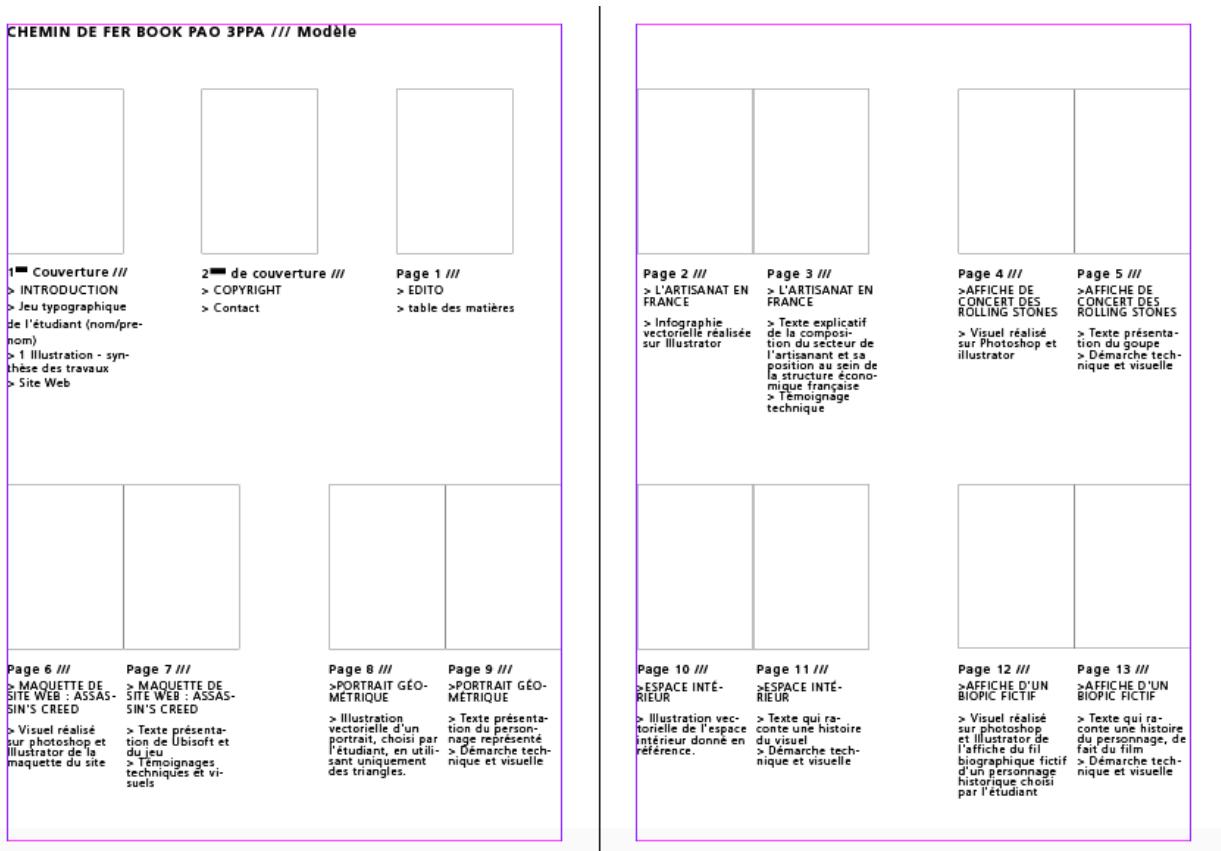
j/ Appliquer le Pathfinder de réunion, la première icône de la fenêtre pour combiner par addition les deux lettres et former le monogramme de la maison Chanel.



k/ Créer un bloc texte, écrire Chanel –Paris– comme sur la figure et configurer le texte en utilisant les outils présentés dans la partie 4/ du tutoriel (Création de la pagination)



8/ Créez un chemin de fer, un plan des pages de votre book sur un autre document indesign ou sur le même, qui présente les thèmes abordés pour chaque page et leurs contenus, de manière synthétique. Ce document s'accompagnera d'un plan détaillé réalisé sur word ou autre logiciel de traitement de texte, présentant chaque partie abordée sur le book, avec tous les textes et titres des images à intégrer sur le book. Il s'agit d'une partie du cahier des charges permettant d'assurer les relations techniques avec les prestataires, en l'occurrence un graphiste ou un infographiste et d'assurer la conformité des livrables attendus.



1/ COUVERTURE ET 2^{ME} DE COUVERTURE

- o Artiste-Plasticien Festival AVC, Arts Visuels & Contemporains
- o La Poassonnerie - Galerie alternative & solidaire Chef de projet / Consultant-formateur
- o Tél. 06 74 47 39 11 E-mail. contact@aurdi.com
- o www.poasson.com www.collectif-avc.com

2/ POASSON, A PROPOS > LA POASSONNERIE ? 2 pages

Création picturale :

Vision Abyssale, Dordogne 2019, - 3000 € Spray et pochoirs sur Toiles - 183x110 cm Exposée à **Bastid'Art** & à Street-Art à l'hôpital #2, le Safari (Pitié Salpêtrière / Saint-Antoine / Institut Mutualiste de Montsouris)

Démarche :

Artiste-Plasticien, Peintre, Graphiste, **Graffeur**, Fresquiste & Pochoiriste, Créeur d'objets d'art et de décoration...

/// Dans son atelier et ailleurs, Loïc **Berrel** alias POASSON, Artiste-Peintre et Enseignant, présente un large éventail de projets et de créations plastiques inscrits dans une démarche structurée autour du réel et de l'imaginaire, de l'identité et de l'environnement, du partage et de l'équilibre, de l'allégorie et de la poésie.

Une superposition de couches chromatiques et de formes précises, découpées dans la matière ; Une invitation à la fantasmagorie et à l'hallucinatoire.

Passionné d'images et d'histoire il met en avant une réflexion basée autour des structures **asymétriques** et de leurs évolutions, des symboles et des systèmes de représentation, afin de raconter des histoires et de proposer un voyage spirituel et **intuitif** rieur.

Une superposition d'instants glanés au travers de divers vagabondages, **rencontres** végétales, organiques, terrestres et aériennes ; une vision édulcorée d'une réalité déstructurée et fragmentée, composée au gré de son imaginaire.

L'utopie d'un monde urbain en couleur où l'équité est de rigueur et la nature incontournable ?

Offres :

- o Fresques - Décoration
- o 3D - Animation
- o Toiles, installations et expositions
- o Organisation d'expositions - Collectif AVC

• Modules de formation

CV expositions :

Expositions 2015-2020 ///

>> Street-art à l'Hôpital #2 - galerie alternative et solidaire dans les hôpitaux de Paris & d'Ile de France - De Mai 2019 à Juillet 2020 / 9 Expositions - Collectif AVC / collectif-avc.com

>> **Bastid'Art** - **Mirapont** de Guyenne - Juillet 2019

>> American Graffiti - Marseille 3013 - janvier/février 2019 / Collectif AVC

>> Backstage store - Marseille - Décembre 2018 / Collectif AVC

>> Festival **Métis ART** - Les rotatives, La Marseillaise / Marseille - Novembre 2018 / Collectif AVC

>> Street-art **cost** - Galerie **Creatiqui** / La Ciotat - Août/Septembre 2018 / Collectif AVC

>> Street-art à l'Hôpital - Institut Mutualiste de Montsouris / Paris 14 - Janvier à mai 2018 / Collectif AVC

>> Festival AVC 3.0 - Château de Brou/Journées Européennes du Patrimoine - Septembre 2017

>> **Rehab** #2 - Cité Universitaire/Paris 13 - Juin 2017

>> **Sigb** 0 - Aubervilliers - Juin 2017

>> Utopies Urbaines #2 - Galerie **Akaraage** / Saint-Ouen - Juillet, 2017

>> L'Atelier - 14 rue des **Épernay** / Montreuil - 2017 - Expositions collectives

>> La Friche - Rue **Dessoyer** Paris 20 - Novembre 2016 - Exposition personnelle

>> Atelier Sable d'Art - Rue Greneta Paris 2 - Décembre 2016 - Exposition collective

>> Festival AVC 2.0 - Centre culturelle de Chelles - Septembre 2016

>> Salon d'Art Contemporain de Bastille - Port de l'Arsenal - Mai 2016

>> Les Églises de Chelles - Mai 2016

>> Le **Lygognak** - Galerie Street-Art / Paris 13 - Décembre 2015 / Février 2016

>> Festival AVC 1.0 - Centre culturelle de Chelles - Septembre 2015

FORMATION

>> MASTER Culture et communication Mention : Création, innovation, information - La Sorbonne PARIS 8 [en cours de VAE] >> Licence d'Arts Plastiques >> La Sorbonne PARIS 1 >> Niveau DNAT >> Ecole d'Arts Appliqués de la ville de Lyon - École Nationale des Beaux-Arts

3/ 3D – MODELISATION, TEXTURE & PEINTURE NUMÉRIQUE ANIMATION, COMPOSITING, VIDEO - 6 pages

Texte présentation de l'offre :

/// Design 3D pour des clips musicaux, promotionnels, publicitaires & d'image de marque - Modélisation 3d sur Blender, Texturing & Animation - Composition sur After effects & Première pro

9/ Copier/Coller le chemin de fer sur le fichier book et créer 2 pages dédiées que l'on supprimera à la fin du travail, s'il n'a pas été réalisé sur le fichier Indesign dédié au book. Copier chaque titre du chemin de fer sur les pages du book correspondantes. Ainsi l'organisation du Book est mise en place, il s'agit maintenant d'intégrer les textes et les images.

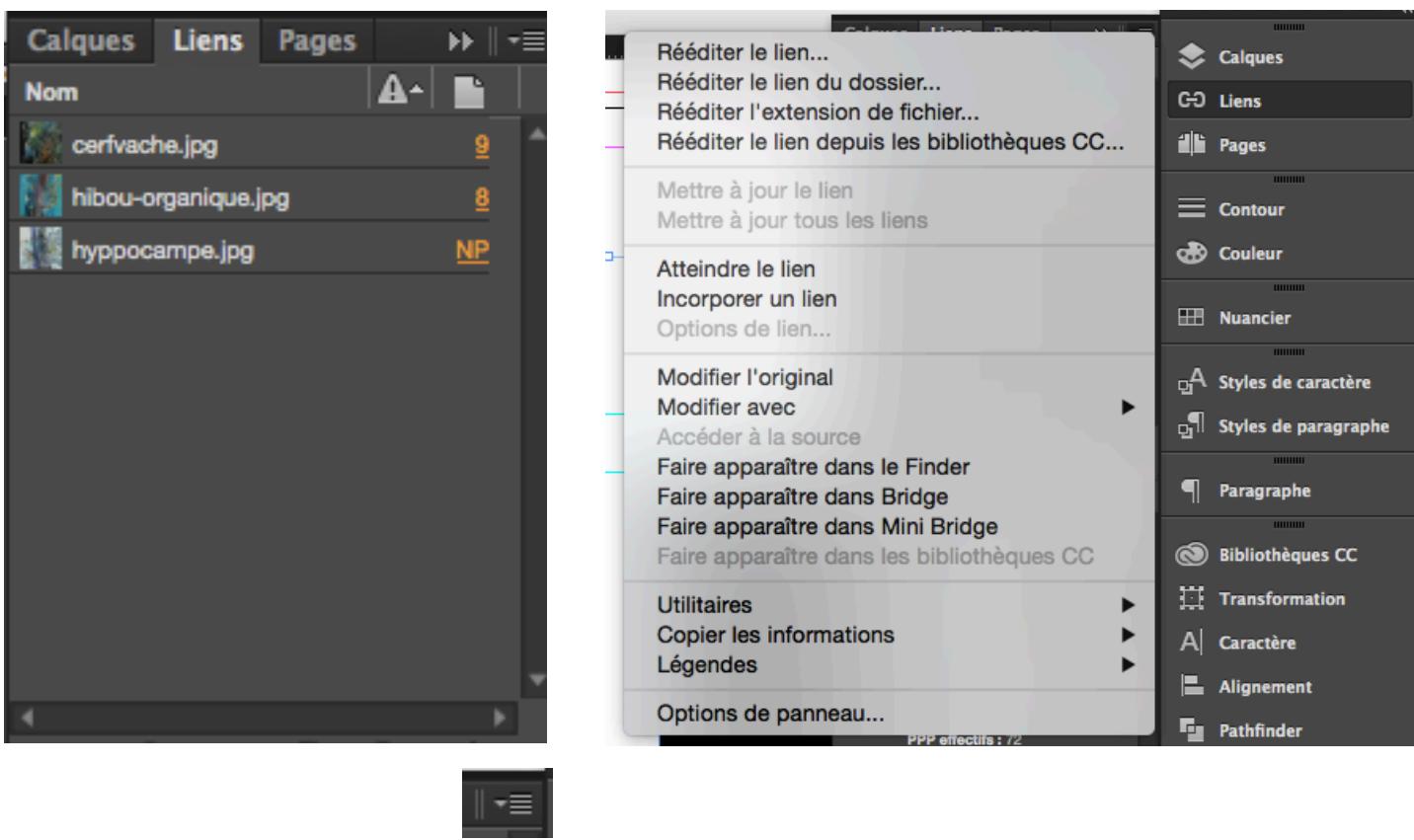
10/ Créer des blocs textes sur chaque page et copier/coller les textes présents sur le fichier Word ou écrire directement les textes s'ils n'ont pas été préparé en amont. La mise en forme du texte sera réalisée après l'importation des images

11/ Importer les images qui composent le book et les positionner sur les pages correspondantes, en suivant le chemin de fer.

Fichier > Importer

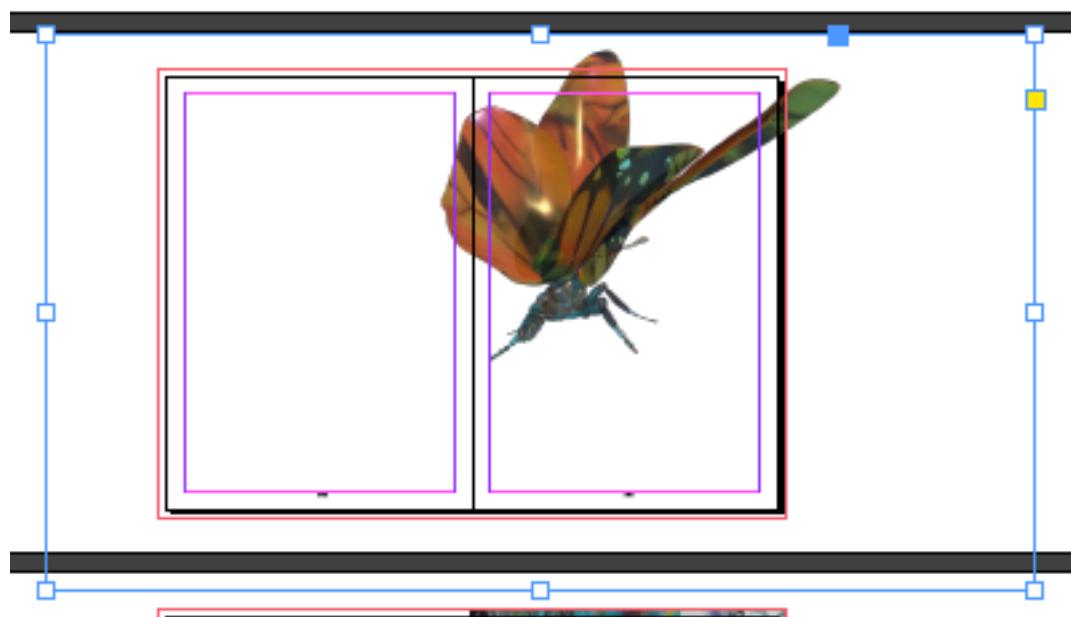
Utiliser la Fenêtre **liens** pour mettre à jour ou vérifier les images et vidéos qui ont été importées. Les images sur indesign sont liées mais, comme sur Illustrator elles peuvent être incorporées, utiliser les options de la fenêtre et cliquer sur Incorporer les liens (*Attention trop de liens incorporés ralentissent la machine*)

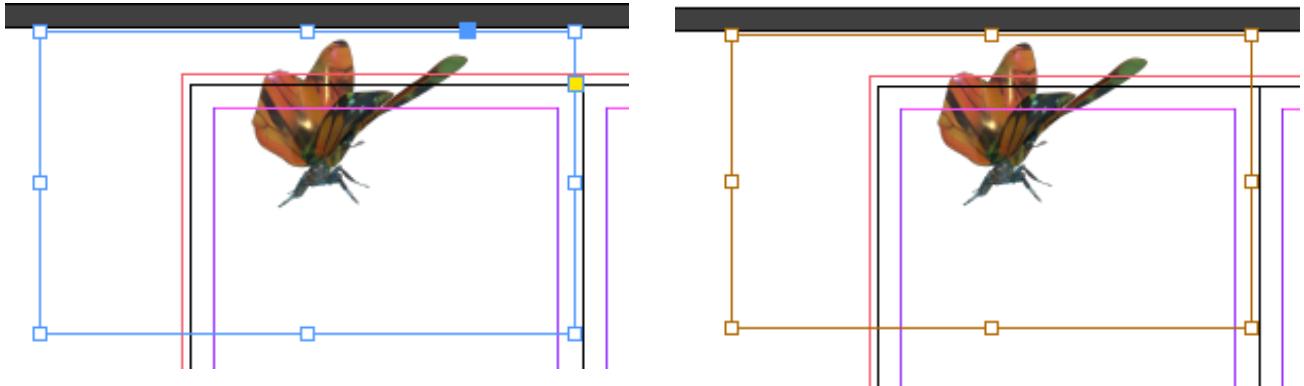
>> Spécificité de l'import d'image : sur Indesign lorsqu'une image est importée, ce n'est pas comme sur illustrator, elle est importée dans **un bloc image**, par défaut rectangulaire puisque l'image importée est rectangulaire, cependant elle peut être importée dans différentes formes vectorielles et des blocs images de formes elliptiques ou polygonales.



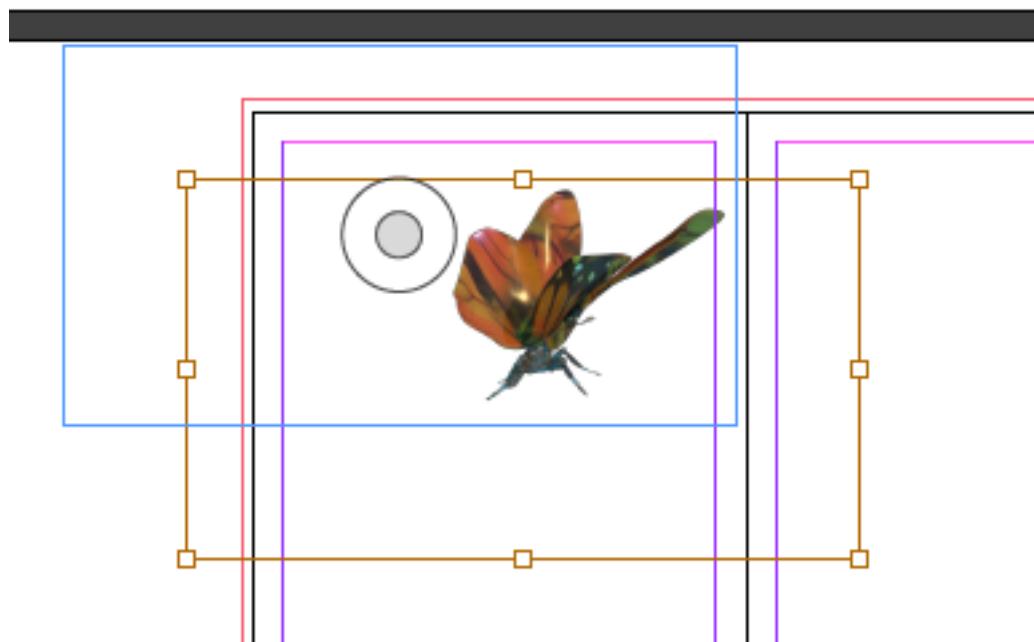
>> La fenêtre liens répertorie donc l'ensemble des images importées et les options de la fenêtre nous permettent d'incorporer le lien, de le rééditer

- Il y a donc deux éléments lorsque l'on importe une image, l'image elle-même et le bloc dans lequel elle est importée, on peut modifier la taille du bloc image avec la flèche noire (outil de sélection) sans modifier la taille de l'image : **Le bloc bleu comme indiqué sur la figure ci-dessous.**



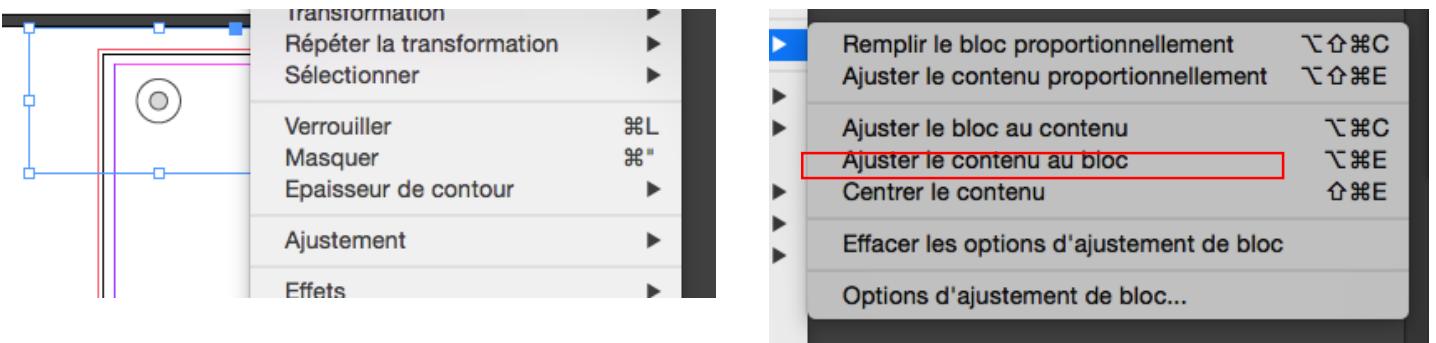


- Le bloc orange, correspond à l'image elle-même comme indiqué sur la figure ci-dessus, elle est accessible en cliquant sur la cible ronde, comme indiqué sur la figure ci-dessous : lorsque le curseur se situe sur cette cible une main s'affiche et lorsque l'on clique le bloc orange s'affiche à son tour. L'image peut ainsi être déplacée dans le bloc ou mise à l'échelle.

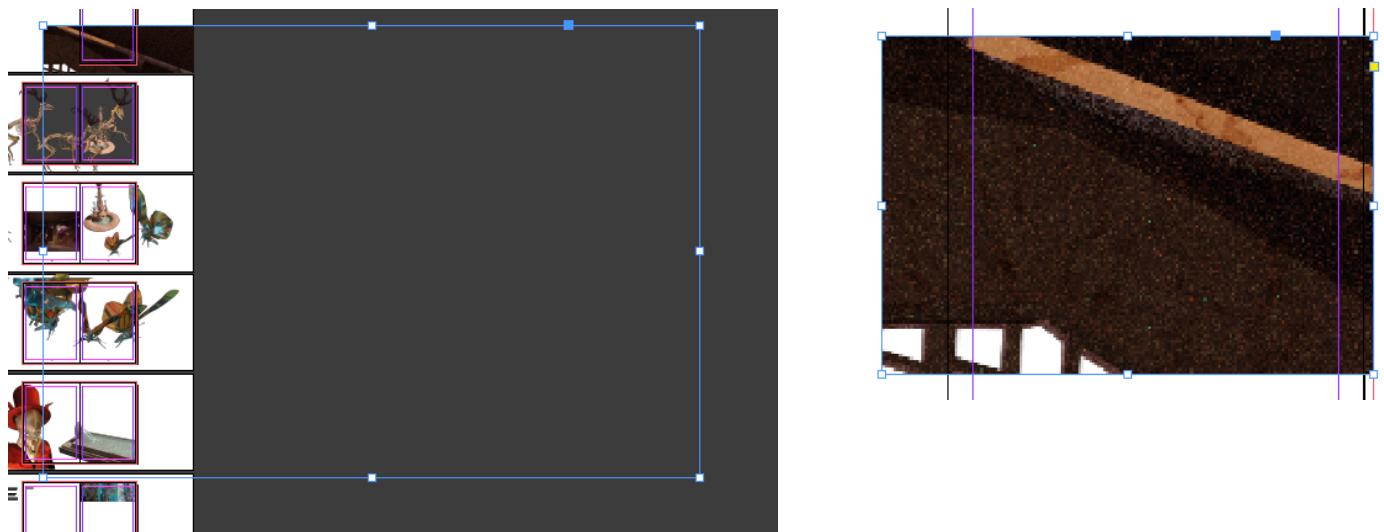


- Lorsque l'on veut rogner une image, il suffit de réduire le bloc image.
- Si l'on veut agrandir à ce moment-là le bloc image et l'image recadrée par le bloc, il suffit d'utiliser l'outil de transformation manuelle, qui permet de transformer les deux éléments contrairement à la flèche noire.
- Lorsque l'on a réduit le bloc image et que l'on souhaite redimensionner l'image par rapport au bloc, il suffit d'utiliser la fonction d'Ajustement (**Objet > Ajustement > Ajuster le contenu au bloc**), accessible en clic droit de la souris, comme indiqué sur la figure ci-dessous.
- Pour visualiser les images en qualité supérieure : **Affichage > Performances d'Affichage**





>> La figure ci-dessous présente une image importée bien trop grande par rapport à la page, c'est pourquoi le bloc image en bleu dépasse des pages et se termine sur la partie grise du fichier de travail. Une fois le bloc image réduit avec la flèche noire, l'image est recadrée sur une partie, c'est à ce moment qu'il faut appliquer la fonction d'Ajustement du contenu au bloc.



12/ Réalisation de la page « Esprit Graphique » (portrait géométrique / espace intérieur) – Graphisme 2D et illustrations vectorielles

a/ Réaliser l'illustration du portrait géométrique et l'illustration de l'espace intérieur dans lequel est intégré sous forme d'œuvre encadrée le portrait géométrique, sur Illustrator ou Indesign si c'est le seul logiciel à disposition – Se référer au tutoriel « tutoriel-illustrator-decor-interieur-objets-portrait.pdf » accessible sur la page dédiée :

<https://www.poasson.com/enseignement-superieur-bts-llicence-master-ingenerie-deformation/>

>> Le tutoriel ci-dessous intitulé « Ellipse 2 » vous permet de réaliser le portrait géométrique

b/importer les illustrations en pdf si elles ont été réalisées sur Illustrator ou faire un Copier / coller d'illustrator à Indesign : *si l'illustration n'est pas trop complexe, c'est à dire qu'elle n'utilise pas de fonctions non prises en charge par Indesign (Vectorisation des contour, filet*

*de dégradé, dégradés de formes, masques d'écrêtage) le copier/coller fonctionnera très bien.
Réduire et Positionner les illustrations à la place qui leur incombe.*

>> Si les Illustrations ont été réalisées sur InDesign, les sélectionner, les associer (**Objet > Associer**) et les réduire en fonction de leur disposition dans l'espace.

/// DESIGN GRAPHIQUE, CRÉATION DE POLICES DE CARACTÈRE,
D'IDENTITÉS VISUELLES ET DE MISE EN PAGE VARIÉES
Création vectorielle, photographique et visuelle
Développement de supports Imprimés et multimédia

“
Poisson développe des identités visuelles, des polices de caractère en phase avec vos objectifs de communication, votre image et vos activités.
Une veille informationnelle et une analyse sémiotique de votre marché et de votre secteur d'activité sont réalisées en amont, en vue de créer un cahier des charges précis en adéquation avec vos problématiques.
Des logos, des habillages graphiques et des polices de caractères peuvent être réalisés de A à Z. Un travail photographique peut être employé en vue de réaliser des éléments visuels adaptables sur vos sites Internet, réseaux sociaux et autres supports Imprimés tels que des catalogues, brochures, affiches, flyers et autres PLV.”

/// DESIGN GRAPHIQUE, CRÉATION DE POLICES DE CARACTÈRE,
D'IDENTITÉS VISUELLES ET DE MISE EN PAGE VARIÉES
Création vectorielle, photographique et visuelle
Développement de supports Imprimés et multimédia

“
Création d'illustrations vectorielles et photographiques, d'identités visuelles, de polices de caractère en phase avec vos objectifs de communication, votre image et vos activités.
Une veille informationnelle et une analyse sémiotique de votre marché et de votre secteur d'activité sont réalisées en amont, en vue de créer un cahier des charges précis en adéquation avec vos problématiques.
Des logos, des habillages graphiques et des polices de caractères peuvent être réalisés de A à Z. Un travail photographique peut être employé en vue de réaliser des éléments visuels adaptables sur vos sites Internet, réseaux sociaux et autres supports Imprimés tels que des catalogues, brochures, affiches, flyers et autres PLV.”

ELLIPSE 2

**REALISATION DU PORTRAIT GEOMETRIQUE INTEGRE SUR UNE PAGE DU BOOK,
ILLUSTRATION REALISEE SUR ILLUSTRATOR OU INDESIGN**

>> Image réalisée dans ce tutoriel



- Pour réaliser ce genre de portrait, il suffit d'avoir une photographie assez contrastée du visage à représenter. Il faut distinguer assez nettement les lumières des ombres et des médiums.

1/ créer un fichier de travail au profil impression, au format A4, dont on pourra modifier les dimensions à l'aide de la fonction Format de Document (**Fichier > Format de Document**).

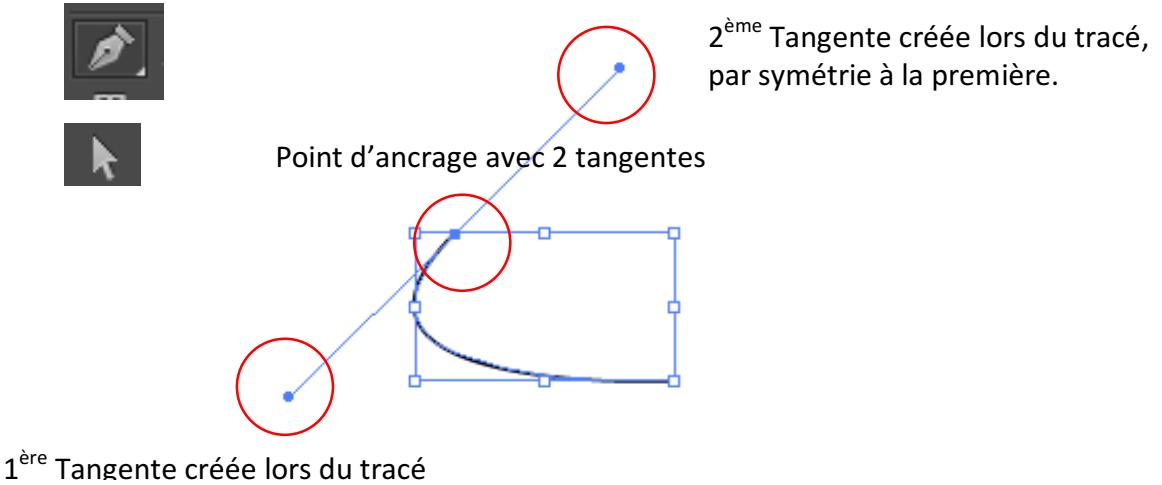
2/ Importer la photographie avec le visage à représenter et l'image référence.

3/ Incorporer ou non les images.

4/ Positionner la photographie à représenter sur l'espace de travail de l'une des pages et verrouiller l'objet (**Objet > verrouiller**)

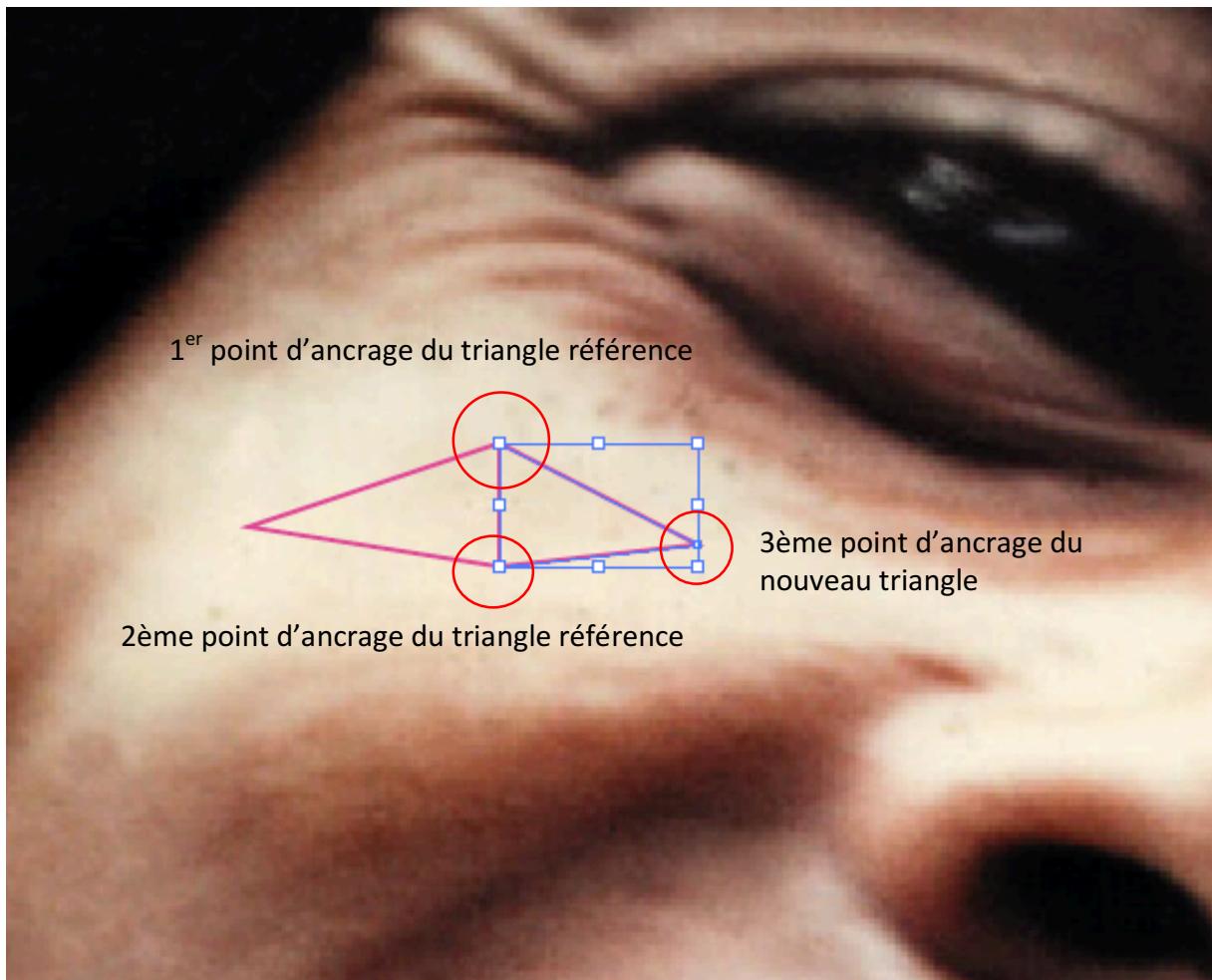
5/ Se concentrer sur une zone de la photographie dont le contraste clair/obscure est assez fort, utiliser la **plume** et réaliser un triangle sur une partie d'une zone claire, qui sera le triangle référence autour duquel seront construits les autres.

- Utilisation de la plume : **un clic = 1 point d'ancre, un second clic permet de réaliser un second point d'ancre, si l'on conserve le clic souris appuyé, on peut déplacer le curseur et une courbe se crée**).
- Avec la flèche blanche, outil de sélection directe on peut déplacer la ou les tangentes ou des points d'ancre et ainsi modifier le tracé (Pour activer la flèche blanche tout en conservant l'outil plume actif, il faut appuyer sur la touche cmd sur mac ou ctrl sur PC lorsque l'outil plume est positionné sur un point ou une tangente).
- On peut également appuyer sur la touche alt pour déplacer une tangente.

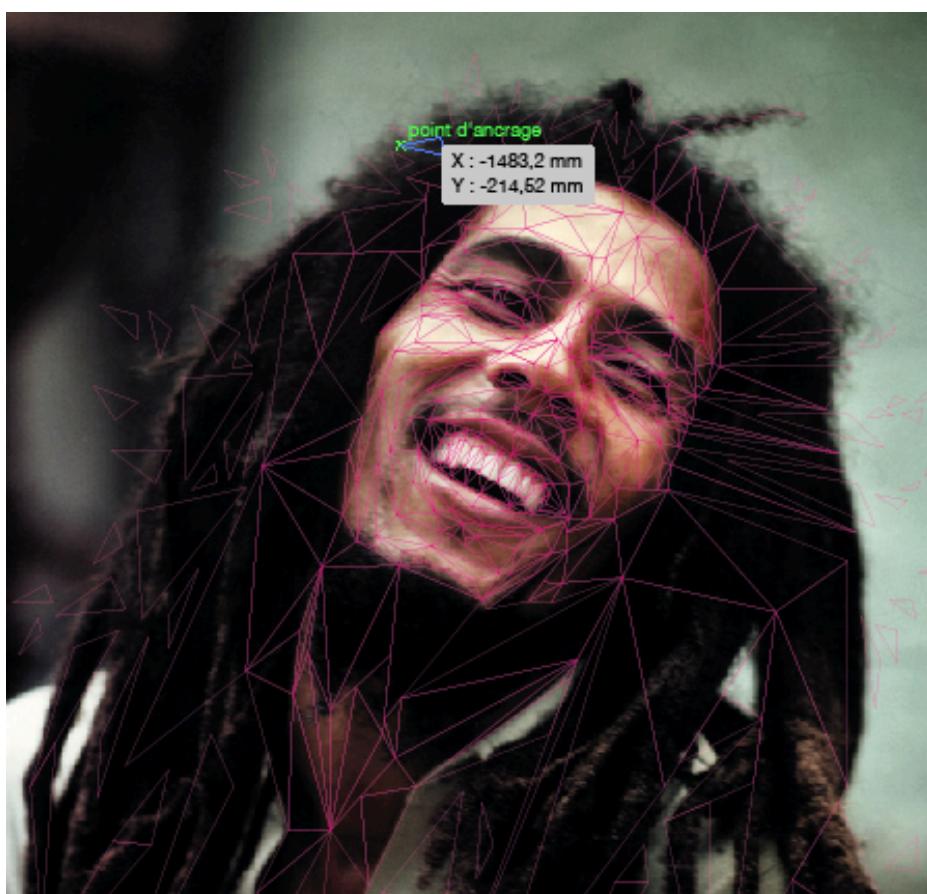


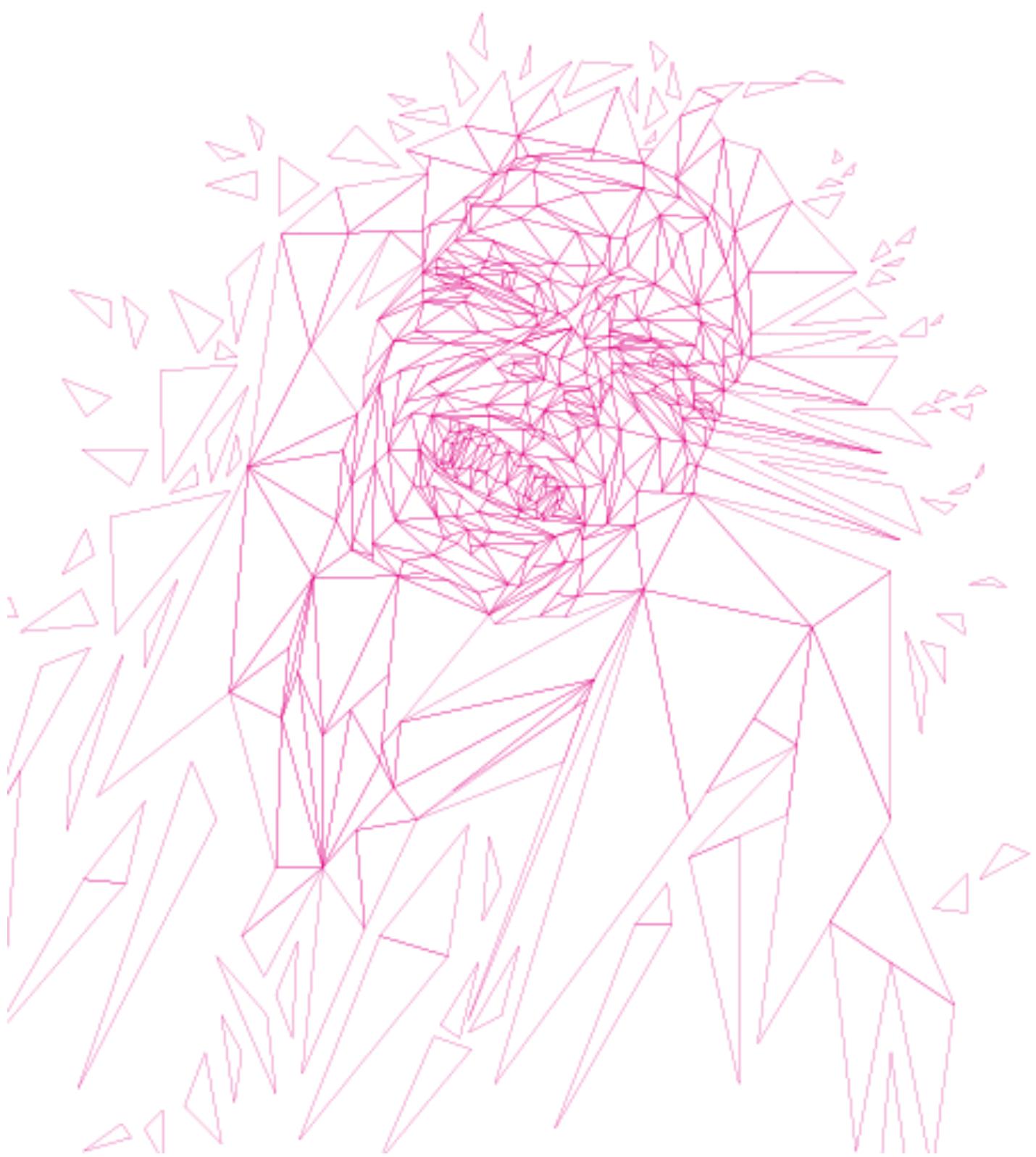
6/ Utiliser les points d'ancre du premier triangle, grâce aux repères commentés qui doivent être cochés (**Affichage > repères commentés**) ; avec votre plume sélectionner le point d'ancre du premier triangle, duquel vous souhaitez construire le second triangle (chaque triangle en superpose un autre), suivez le côté du premier triangle et créer le second point d'ancre ensuite le troisième.

>> À chaque fois qu'un triangle est réalisé, le désélectionner pour réaliser le suivant (**sélection > désélectionner ou cmd+maj+A pour mac / ctrl+maj+A pour PC**)



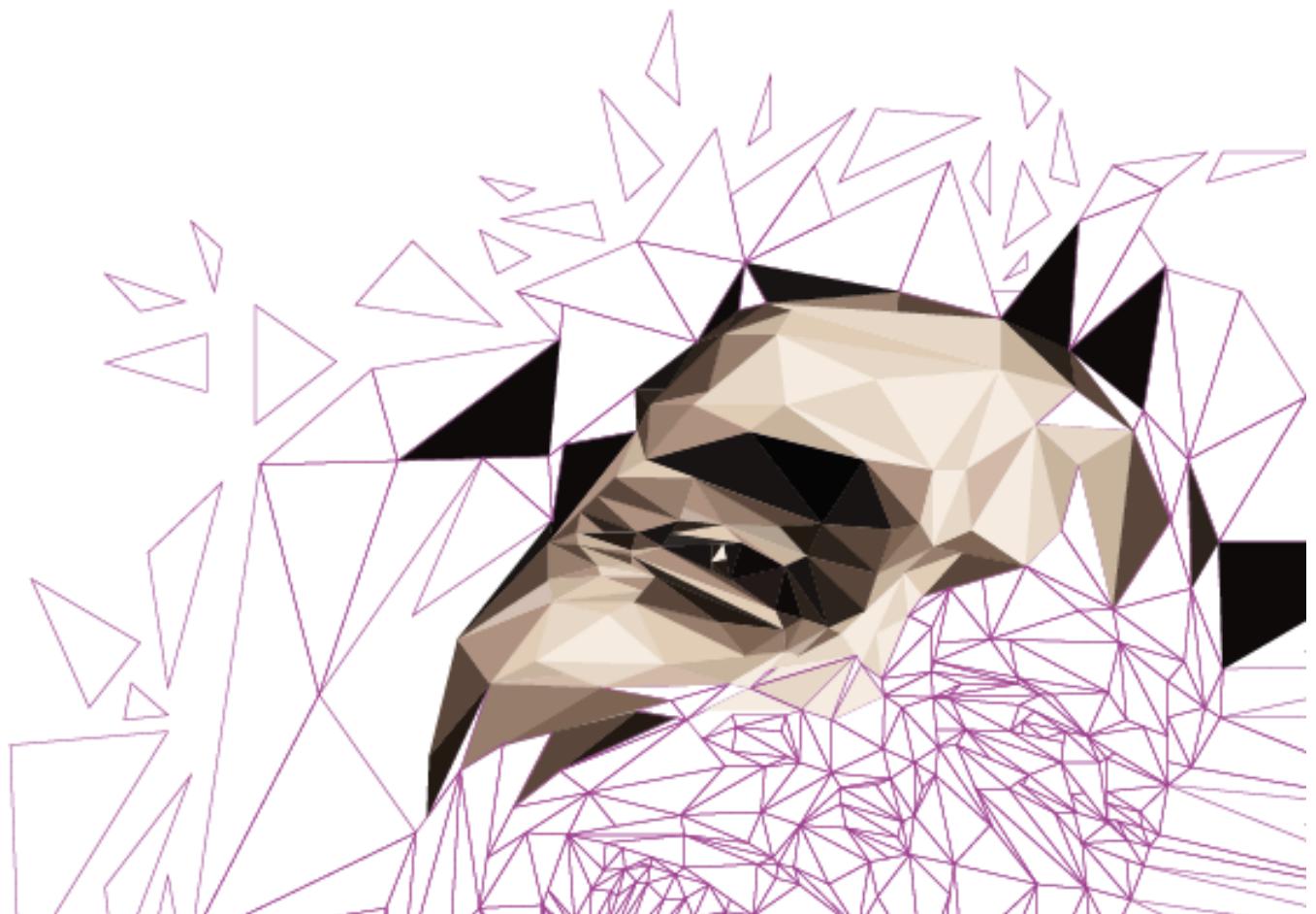
7/ Réaliser le maillage du portrait (l'ensemble des triangles)





8/ Appliquer des couleurs dans les triangles en se référant aux tons de la photographie de référence du plus clair au plus sombre : choisir le ton le plus clair et utiliser le sélecteur de couleur pour choir les tons plus sombres.

Une fois que votre gamme est réalisée, sélectionner chaque triangle avec la flèche noire et utiliser la pipette pour appliquer les tons choisis.



9/ On peut choisir des teintes de base et les tons qui leur incombent différents pour diverses zones du portrait comme sur la figure ci-dessous



10/ Déverrouiller la photographie de référence et Associer tous les triangles (Objet > Associer)

>> Quelques soient la mise en page définie, la gestion des images vectorielles (import en pdf ou copier/coller) et des images pixellisées (import en pdf ou tiff) est toujours la même.

c/ Une fois les éléments iconographiques positionnés, il faut créer les cartouches, les espaces de couleurs dans lesquels des contenus éditoriaux sont placés, en général rectangulaires, qui peuvent prendre d'autres formes bien évidemment :

- Maquette 1 : La page de gauche est un cartouche noir
- Maquette 2 : Il n'y a pas de cartouches

Pour créer ces éléments graphiques, il suffit d'utiliser l'outil rectangle ou autres formes et d'appliquer la couleur souhaitée en se référant au carré de couleur de fond en bas de la barre d'outils et utiliser la fenêtre couleur ou le sélecteur de couleurs.

d/ Créer les blocs textes pour les titres, le corps de l'article (**Il peut y avoir plusieurs blocs textes**), les légendes et autre contenu éditorial. Surligner les parties à configurer en terme de style typographique, utiliser les fenêtres caractère et paragraphe.

e/ À chaque fois qu'un style différent est configurer, ouvrir la fenêtre « Style de Paragraphe », utiliser les options de la fenêtre et créer un nouveau style de paragraphe.

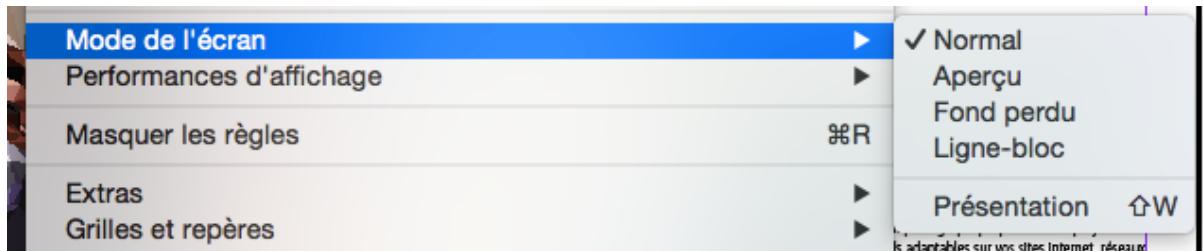
Rappel : Lorsque l'on souhaite appliquer un style à un bloc texte ou une partie du texte, il suffit de surligner ce contenu et de clique sur le style adéquat dans la fenêtre « Style de Caractère »

f/ Utiliser la pipette pour appliquer des couleurs présentes dans le visuel situé sur la page de gauche sur des parties du contenu éditorial.

g/ Pour les guillemets, créer un bloc texte, taper le caractère, le surligner, choisir une police de caractère adaptée au rendu souhaités (ici, Times new roman, 1932, Stanley Morrisson)



h/ Enfin pour visualiser la mise en page sans les différents repères comme indiqué sur la figure ci-dessus, utiliser la fonction du mode de l'écran (**Affichage > Mode de l'écran > Aperçu**) , comme indiqué sur la figure ci-dessous.



i/ Revenir en mode Normal pour continuer le travail et le développement des autres pages.

13/ Réalisation de la page « Biopic Fictif » (Dans ce cas un biopic autour de la vie de Bob Marley) – Graphisme 2D et illustration photographiques

a/ Réaliser l’illustration de l’Affiche du Biopic traitant d’un personnage historique choisi par l’étudiant, sur Photoshop si ce logiciel est à disposition (**Sinon préférer GIMP, logiciel gratuit téléchargeable sur le web** – Très similaire à photoshop dans son utilisation et les rendus attendus, certaines fonctions n’ont pas le même nom comme les tracés sur photoshop, que l’on nomme chemins sur gimp) – Se référer au tutoriel « tutoriel-photoshop-affiche-biopic.pdf » accessible sur la page dédiée :

<https://www.poasson.com/enseignement-superieur-bts-licence-master-ingenierie-de-formation/>

b/ importer le visuel réalisé sur photoshop en pdf ou en tiff. Réaliser une mise à l’échelle si cela est indispensable *et le Positionner à la place qui lui incombe, sur la page de gauche comme indiqué sur le modèle ci-dessous.*

Cedella Marley, jeune fille de 17 ans, et Norval Marley un capitaine anglais donnent naissance le 6 février 1945 à Nesta Robert Marley à Nine Miles (Saint-Anne).

Il se lie d’amitié avec Bunny Livingston, le futur BunnyWaller. Soutenu par un autre débutant, Jimmy Cliff, il enregistre trois titres pour Leslie Kong, dont le ska « Judge Not » qu’il a composé avec l’aide de Joe Higgs. Son premier 45 tours sort en 1962 sur le label Beverley's, il a 17 ans.

La musique jamaïcaine est en train d’opérer un tournant avec les six millions d’exemplaires écoulés en 1964 du disque « My Boy Lollipop » de Millie Small. Le label qui la sort, Island Records, est dirigé par Chris Blackwell.

Ensuite ils confient leur destinée à Lee Scratch Perry. Les séances issues de leurs collaborations sont considérées comme la meilleure période de The Wailers. En poussant la porte du bureau de Chris Blackwell à Londres fin 1971, Bob Marley ouvre aux Wailers les portes de la gloire.

La situation politique en Jamaïque est explosive, Bob Marley organise un concert de réconciliation nationale, Smile Jamaica doit réunir différents artistes le 5 décembre 1976. Le 3 décembre six hommes armés tiennent sur la maison/studio de Bob Marley au 56 Hope Road à Kingston. Rita est touchée à la tête, Bob Marley au sternum et au bras, Don Taylor est lui atteint par cinq balles.

Un matin à New-York, lors de son jogging, il s’écroule dans les bras d’Allan « Skil » Cole. Le chanteur a une tumeur au cerveau. Contre l’avis médical, il part le lendemain pour jouer son dernier concert à Pittsburgh. Le 11 mai 1981, tout est fini. Bob Marley est rapatrié dans son pays et a droit à des funérailles nationales.

Raphaël Richard

TÉMOIGNAGE TECHNIQUE //

Réalisation du visuel d’une affiche d’un biopic fictif autour de la vie d’un personnage historique de mon choix sur le modèle de l’affiche du film « De Gaulle ». Il s’agit d’utiliser cette affiche comme modèle, en terme de structure et de types d’éléments iconographiques, pour créer une affiche originale. Le montage photographique et la colorisation ont été réalisées sur Photoshop et la mise en forme textes/images sur Illustrator.

c/ Une fois les éléments iconographiques positionnés, il faut créer le cartouche noir, sur la page de droite, en utilisant l'outil rectangle et en appliquant la couleur noire en se référant au carré de couleur de fond en bas de la barre d'outils et utiliser la fenêtre couleur ou le sélecteur de couleurs.

d/ Créer les deux blocs textes pour le corps de l'article. Surligner les parties à configurer en terme de style typographique, utiliser les fenêtres caractère et paragraphe.

e/ À chaque fois qu'un style différent est configurer, ouvrir la fenêtre « Style de Paragraphe », utiliser les options de la fenêtre et créer un nouveau style de paragraphe.

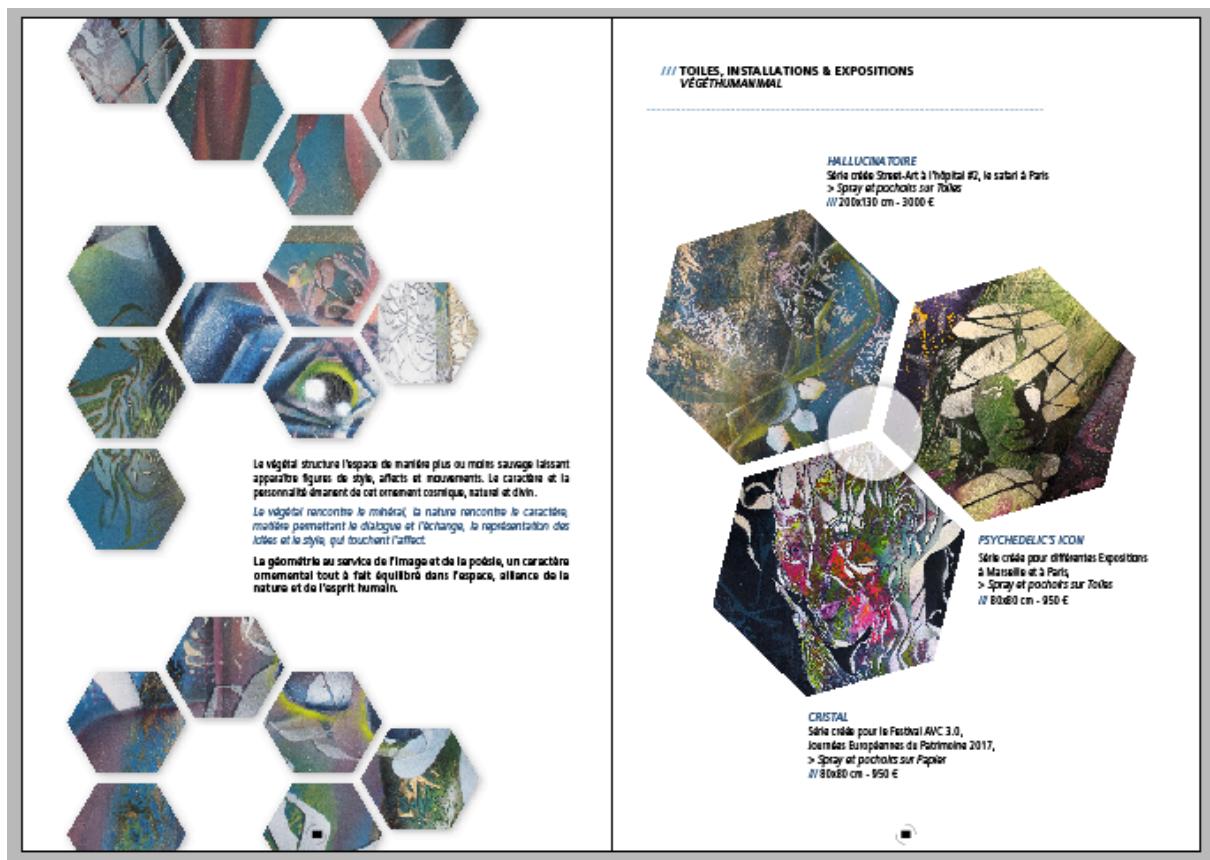
Rappel : Lorsque l'on souhaite appliquer un style à un bloc texte ou une partie du texte, il suffit de surligner ce contenu et de clique sur le style adéquat dans la fenêtre « Style de Caractère »

f/ Utiliser la pipette pour appliquer des couleurs présentes dans le visuel situé sur la page de gauche sur des parties du contenu éditorial.

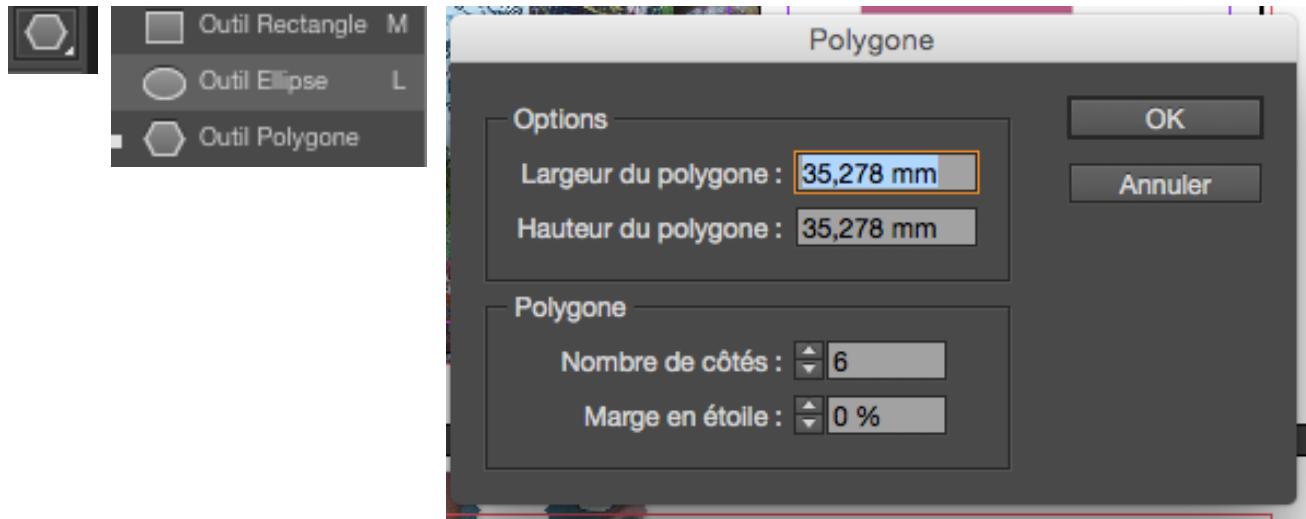
h/ Enfin pour visualiser la mise en page sans les différents, utiliser la fonction du mode de l'écran (**Affichage > Mode de l'écran > Aperçu**).

14/ Réalisation de la page « Toiles, Installation et Exposition » – Végéthumanimal

a/ importer les visuels pixellisés, traités sur photoshop en pdf ou en tiff. Réaliser une mise à l'échelle si cela est indispensable et les Positionner à gauche et à droite des deux pages présentes à l'écran. Nous les intégrerons dans des hexagones une fois les tracés vectoriels réalisés, comme indiqué sur le modèle ci-dessous.

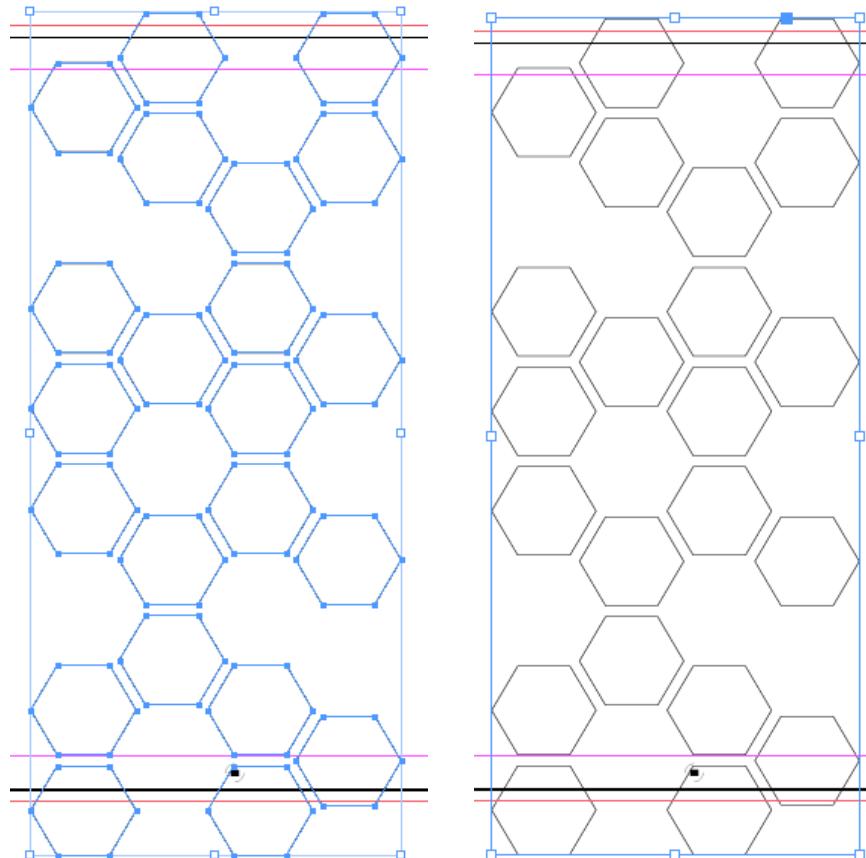


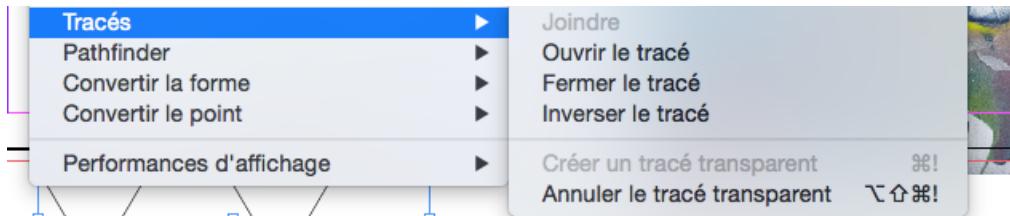
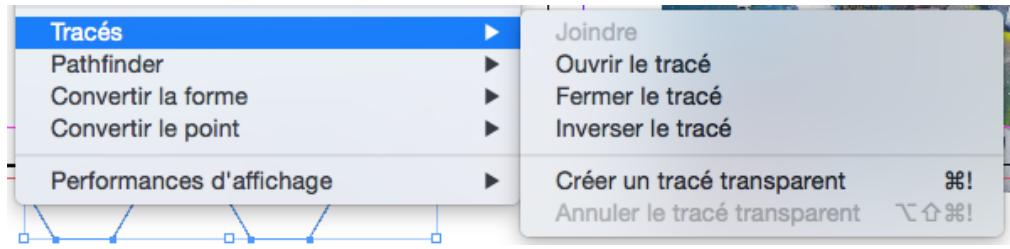
b/ Créer un hexagone avec l'outil de forme polygonal (rester cliquer sur l'outil rectangle, l'outil forme polygonal s'affiche), double cliquer sur la page, une boîte de dialogue s'affiche, comme indiqué sur la figure ci-dessous et choisir le nombre de côtés du polygone, à savoir 6.



c/ Dupliquer cet hexagone et créer une composition, comme indiqué sur la figure de gauche ci-dessous. Utiliser la fenêtre d'alignement pour les aligner verticalement et horizontalement. Utiliser l'outil de distribution des intervalles qui se situe sur la fenêtre alignment, pour que les espaces qui les séparent soient identiques

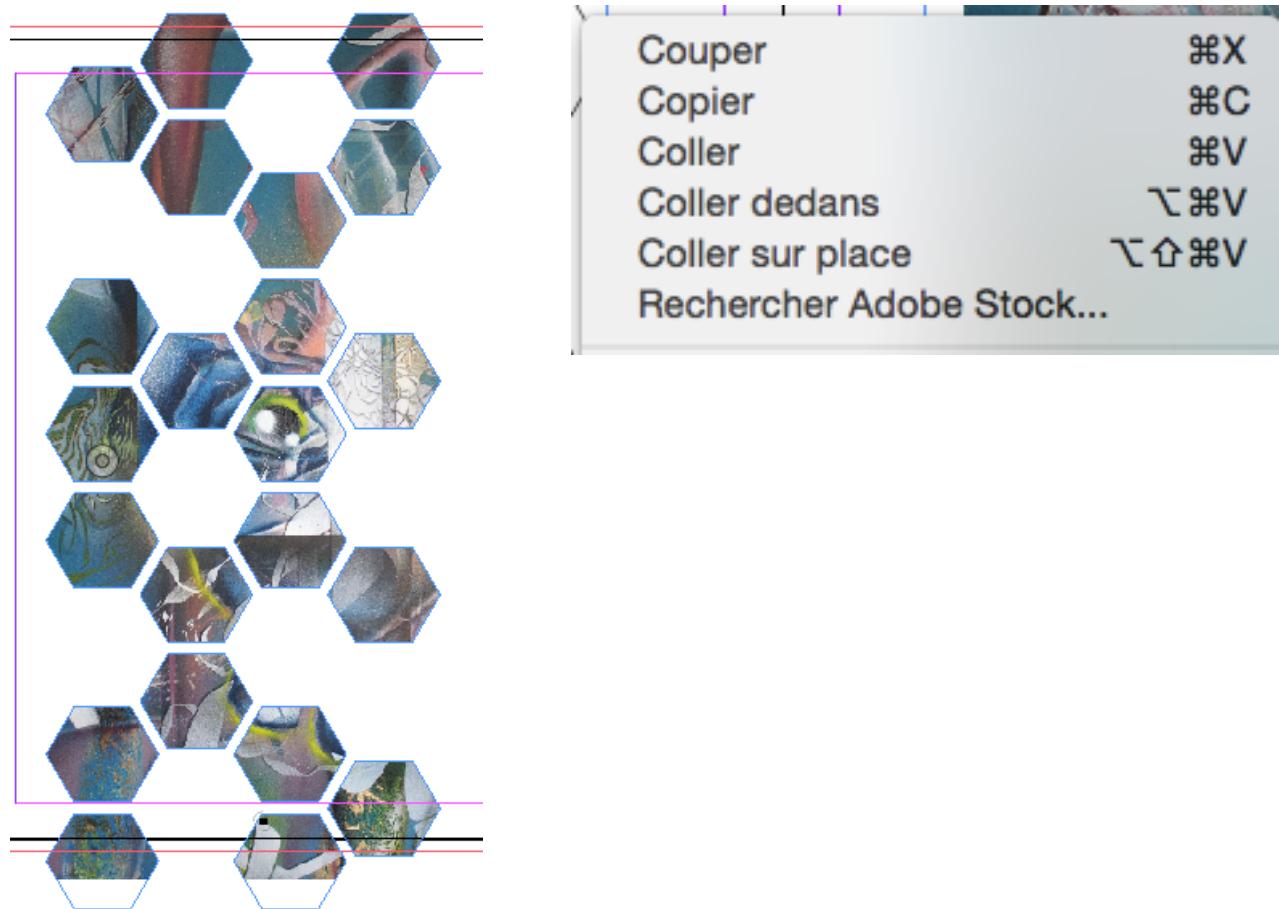
>> Créer un tracé transparent de tous ces hexagones afin d'obtenir une forme unique et plus une forme composée d'une multitude d'hexagones. On peut à ce moment utiliser cet ensemble comme masque d'écrêtage. (Objet > Tracés > Créer un tracé transparent)





d/ Incorporer l'image dans ce tracé transparent : sélectionner l'image à intégrer mise à gauche des pages, faire un copier (**Édition > Copier**), ensuite sélectionner le tracé et faire un clic droit et cliquer sur « Coller dedans (**Édition > Coller dedans**) :

>> L'image est ainsi incrusté dans la forme vectorielle sous forme de masque d'écrêtage à la manière d'illustrator.



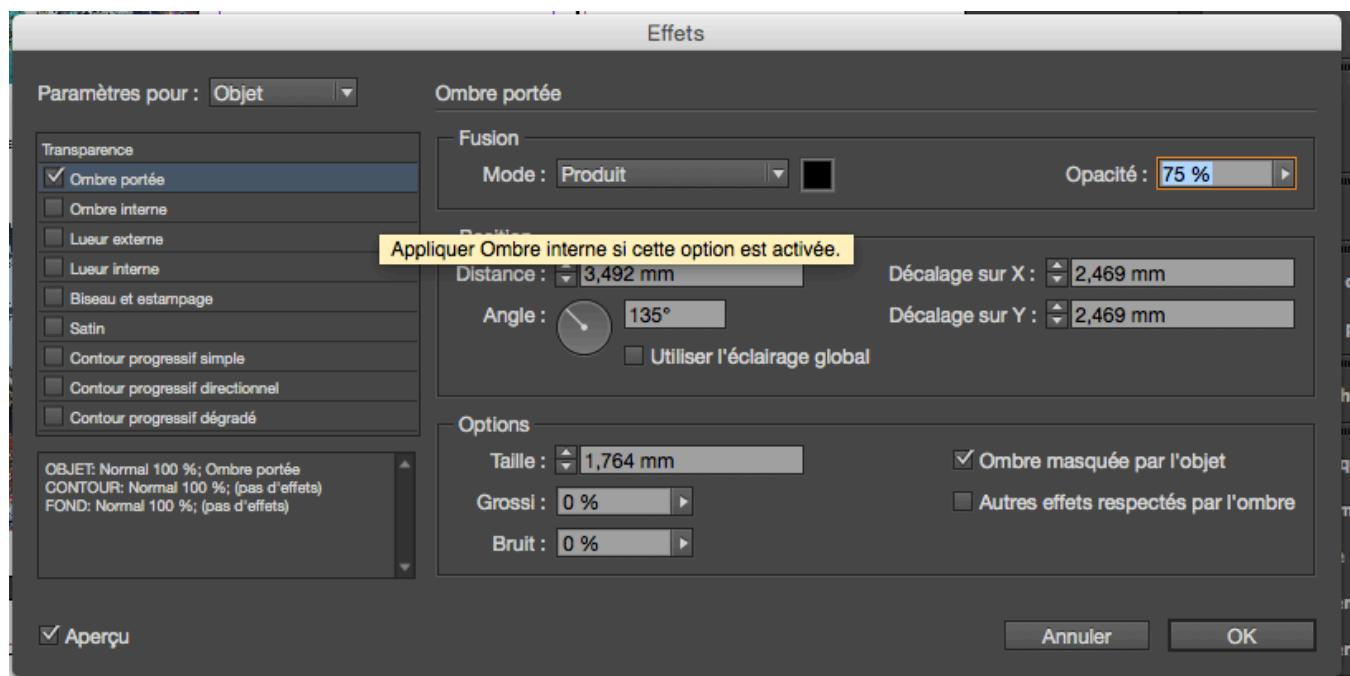
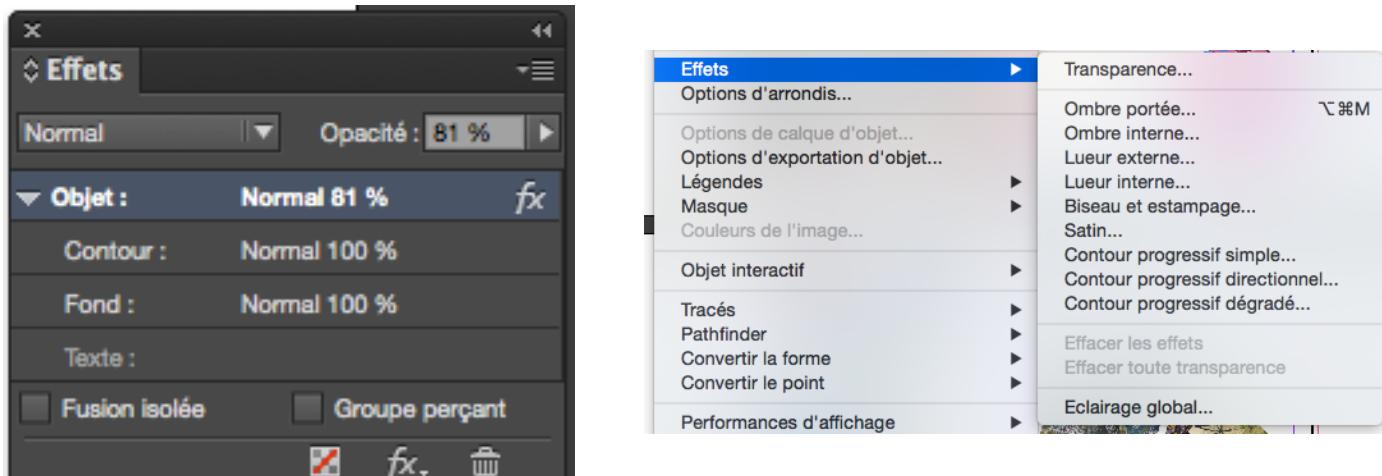
e/ Réaliser la même opération, comme indiqué sur la page de droite du modèle, pour incorporer les images mise à droite des pages, dans des hexagones uniques (dans ce cas, il

n'y a aucunement besoin de créer un tracé transparent, cela est indispensable uniquement pour les tracé composé de plusieurs objets vectoriels.)

f/ Positionner les 3 hexagones imagés de manière à obtenir une sorte de fleur avec 3 pétales. Créer un cercle avec l'outil ellipse et appliquer une ombre portée sur ce cercle

On peut régler le décalage de l'ombre sur x et y et la distance de l'ombre par rapport à l'objet, l'opacité de l'ombre et son mode de fusion, la manière dont l'ombre va transparaître sur la couleur ou texture en arrière-plan. On peut également régler la taille de l'ombre à savoir sa diffusion (0mm = ombre nette / 2mm=ombre plus diffuse) et enfin la couleur de l'ombre.

>> Si l'on souhaite modifier l'ombre après l'avoir validée, il faut ouvrir la fenêtre Effets (**Fenêtre > Effets**), sélectionner l'effet ombre portée (fx), ainsi la boîte de dialogue initiale s'affiche et on peut modifier les réglages initiaux.



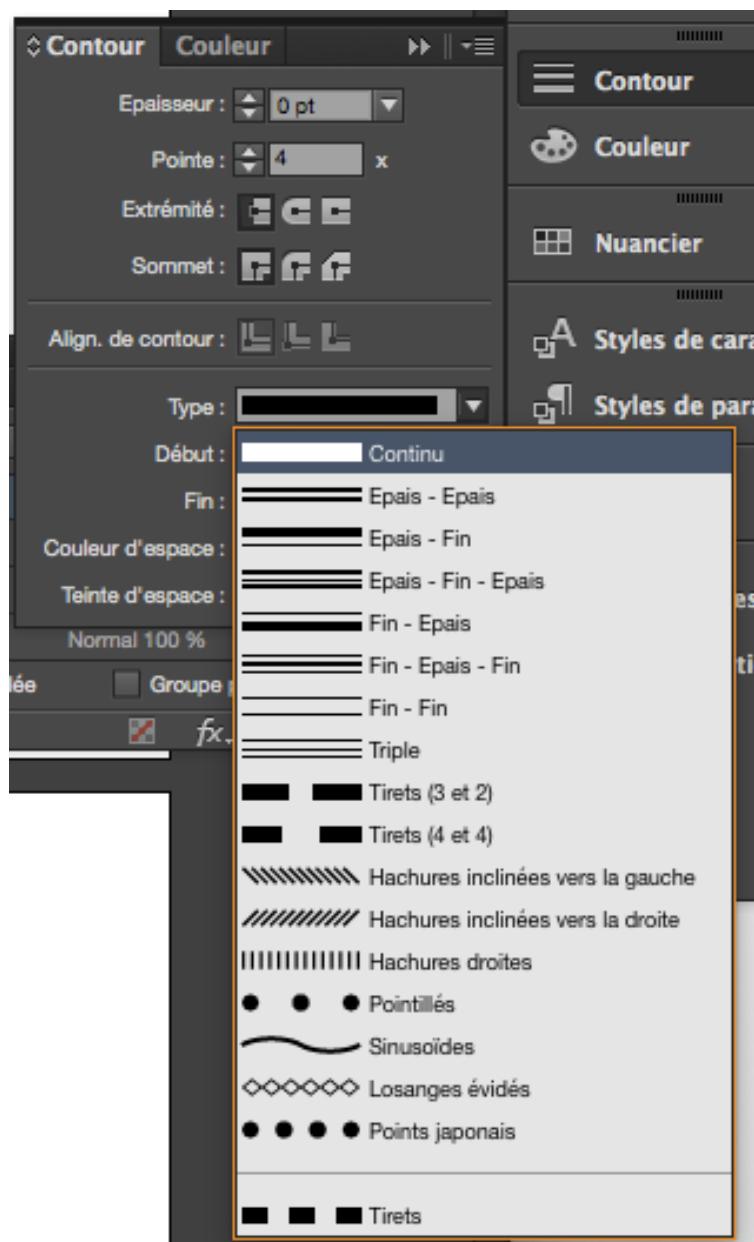
f/ Créer les blocs textes pour les titres, informations des œuvres et le corps de l'article. Surligner les parties à configurer en terme de style typographique, utiliser les fenêtres caractère et paragraphe.

g/ À chaque fois qu'un style différent est configurer, ouvrir la fenêtre « Style de Paragraphe », utiliser les options de la fenêtre et créer un nouveau style de paragraphe.

Rappel : Lorsque l'on souhaite appliquer un style à un bloc texte ou une partie du texte, il suffit de surligner ce contenu et de cliquer sur le style adéquat dans la fenêtre « Style de Caractère »

h/ Utiliser la pipette pour appliquer des couleurs présentes dans le visuel situé sur la page de gauche sur des parties du contenu éditorial.

i/ Pour réaliser le « **filet** » (ligne de style varié qui permet de séparer des contenus) qui se situe au-dessous du titre de la page, en pointillé : **créer une ligne à l'aide de la plume, appliquer une couleur de contour et appliquer un type de trait en pointillé en utilisant la fenêtre contour.**



j/ Enfin pour visualiser la mise en page sans les différents, utiliser la fonction du mode de l'écran (**Affichage > Mode de l'écran > Aperçu**).

15/ Réalisation de la page « Toiles, Installation et Exposition » – Le bestiaire

a/ Importer les visuels pixellisés, traités sur photoshop en pdf ou en tiff. Réaliser une mise à l'échelle et les Positionner pour créer une mosaïque d'images. Utiliser la fenêtre de transformation pour leur donner des dimensions identiques, soit en largeur, soit en hauteur.



>> Utiliser la fenêtre Alignement pour les aligner entre elles.

>> Une fois la mosaïque réalisé, supprimer un visuel pour laisser un espace blanc pour le titre de la série picturale, nous nous servirons de cette image pour la page de droite.

d/ Créer les blocs textes pour les titres, informations des œuvres et le corps de l'article. Surligner les parties à configurer en terme de style typographique, utiliser les fenêtres caractère et paragraphe.

e/ À chaque fois qu'un style différent est configurer, ouvrir la fenêtre « Style de Paragraphe », utiliser les options de la fenêtre et créer un nouveau style de paragraphe.

Rappel : Lorsque l'on souhaite appliquer un style à un bloc texte ou une partie du texte, il suffit de surligner ce contenu et de clique sur le style adéquat dans la fenêtre « Style de Caractère »

f/ Utiliser la pipette pour appliquer des couleurs présentes dans le visuel situé sur la page de gauche sur des parties du contenu éditorial.

g/ Copier l'image que l'on a enlevée de la mosaïque d'images et l'incorporer dans un hexagones.

h/ Enfin pour visualiser la mise en page sans les différents, utiliser la fonction du mode de l'écran (Affichage > Mode de l'écran > Aperçu**).**

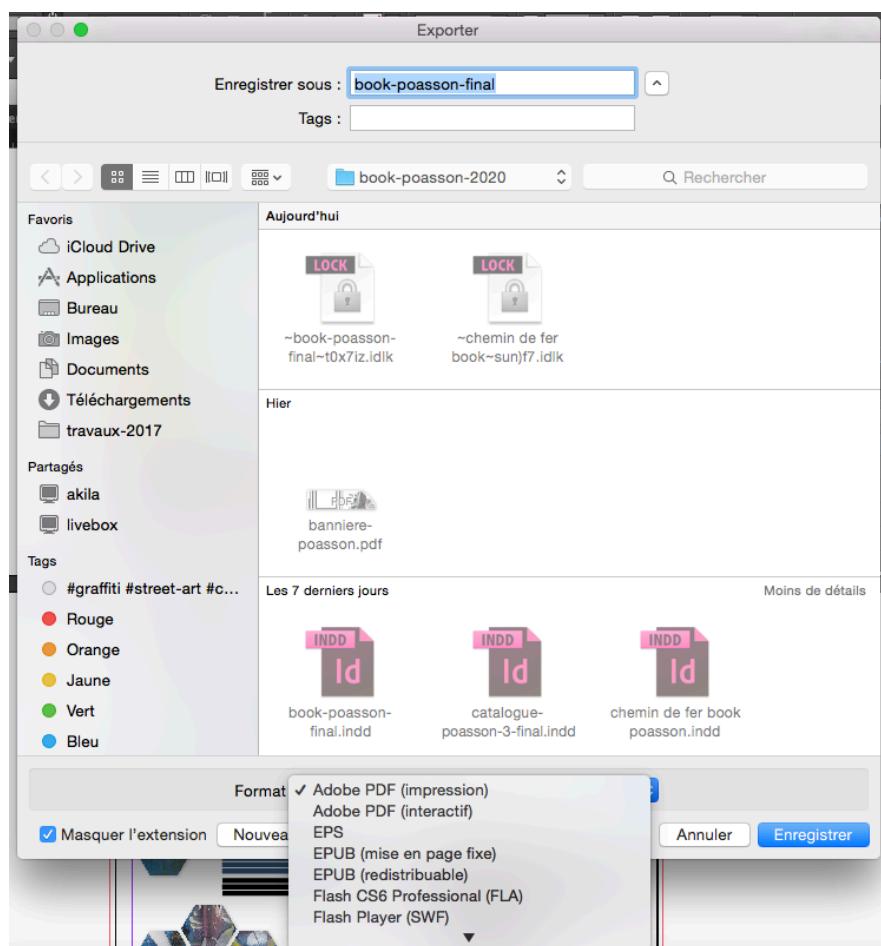
>> Ne pas hésiter à créer de nouveaux gabarits si la position de la pagination ne convient plus, aussi bien au niveau de la couleur que de la position, voire de la forme.

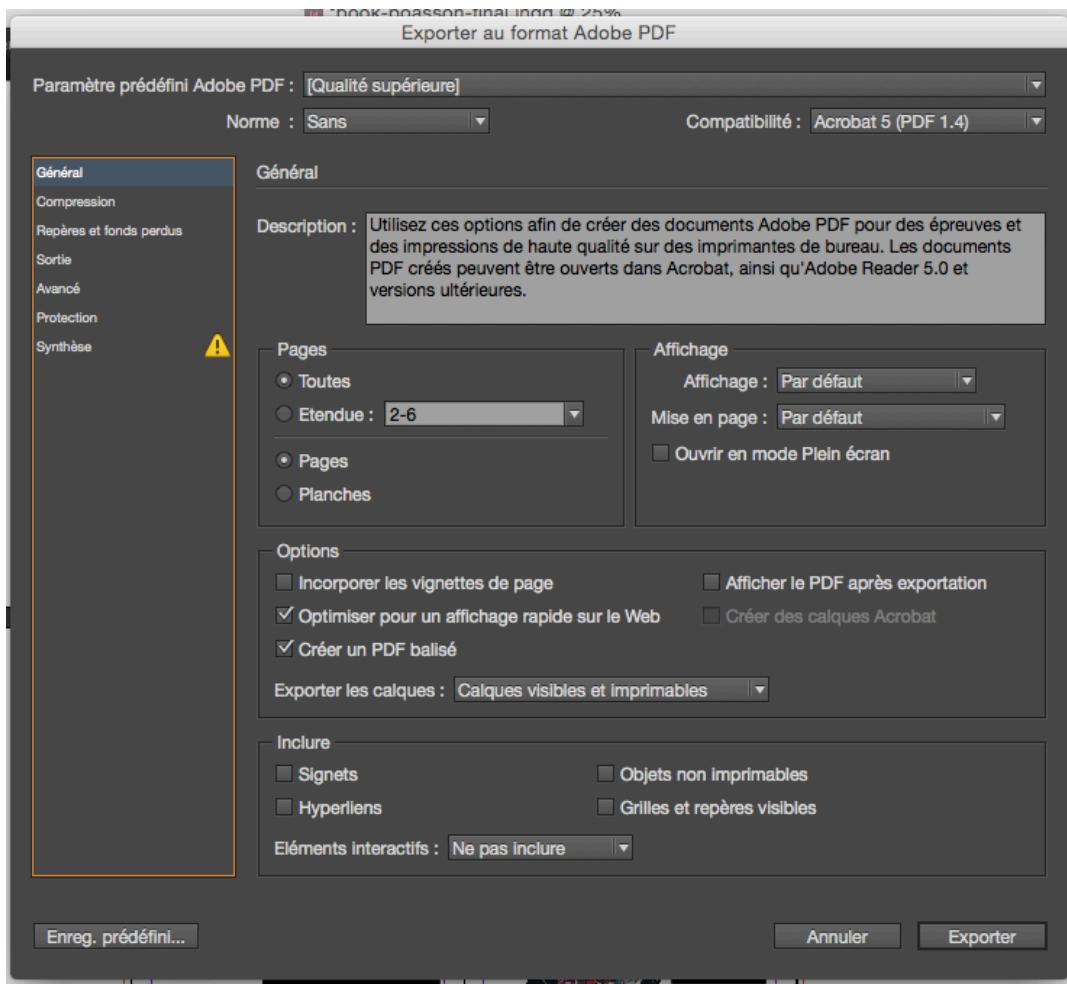
- Fenêtre Pages > Options de la fenêtre > nouveau gabarit
- Sélectionner les éléments graphiques à déplacer ou à modifier.
- Réaliser les modifications
- Retourner dans les pages sur lesquelles on veut appliquer les modifications ou le nouveau gabarit
- Fenêtre Pages > Options de la fenêtre > Appliquer un gabarit aux pages

16/ Réaliser les autres pages en suivant les schémas présentés ci-dessous, en tout cas en les transposant sur les différents besoins graphiques.

17/ Fichier > Enregistrer au format .indd (Format natif d'Indesign) – Enregistrer régulièrement son travail.

18/ Exporter les fichiers en PDF interactif, en PDF impression ou en HTML. (Fichier > Exporter) : Choisir le format en fonction des besoins de diffusion comme indiqué sur la figure ci-dessous





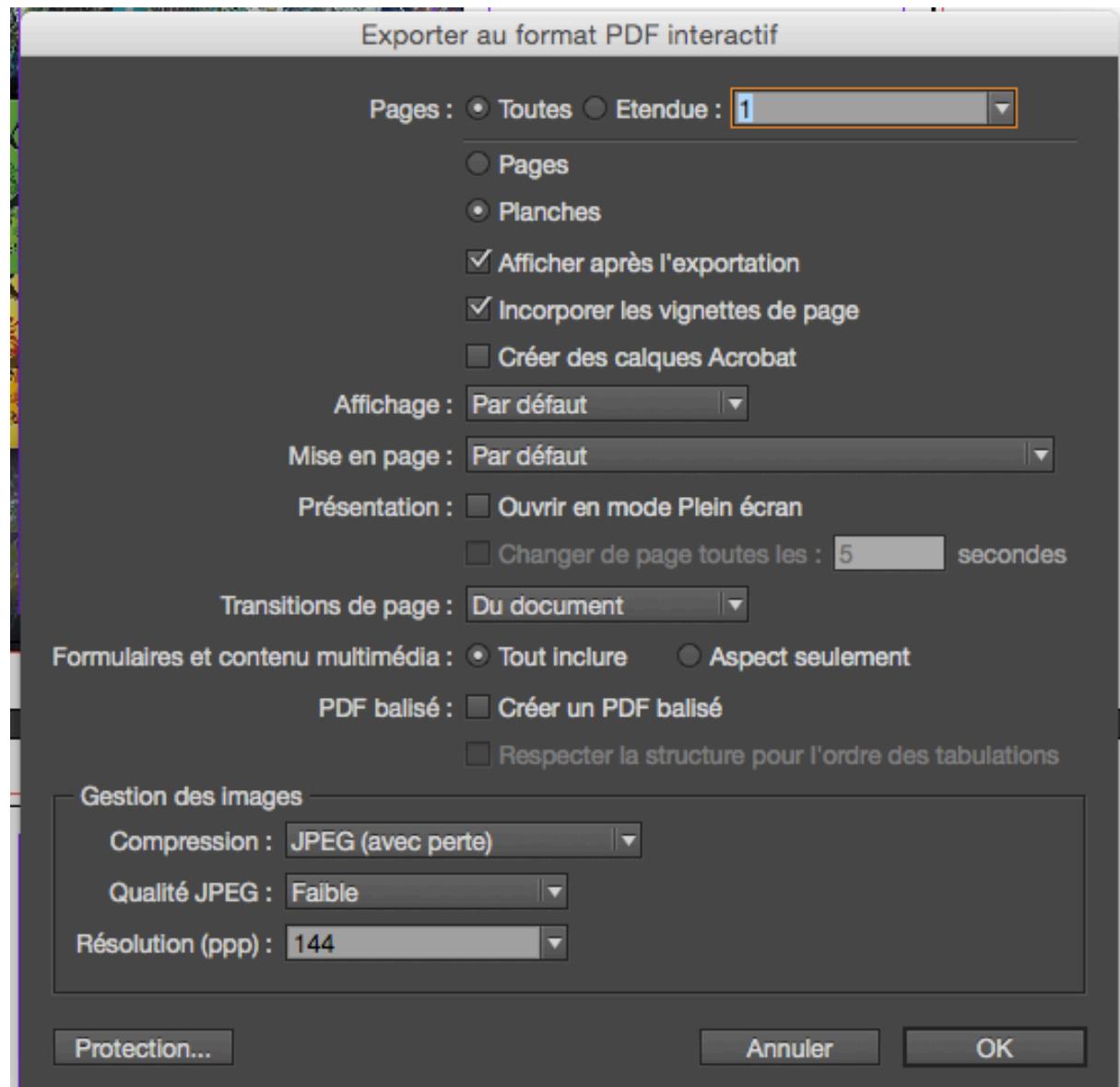
>> Boîte de dialogue pour un pdf Impression : ci-dessus

- Premier champs : qualité du pdf (qualité supérieure)
- Pages, toutes ou étendue en fonction des besoins (1-8 / 1-8 ;17-34/1,2,23)
- Pages pour l'impression et non en planches : Chaque page est présentée de manière indépendante et permet à l'imprimeur de faire une imposition du fichier optimale
- Repères et fonds perdus : Utiliser les paramètres de fonds perdus du document (5mm de fond perdu en tête, en pied et grand fond / 0mm en petit fond)
- Sortie : Convertir vers la destination : CMJN
- Exporter

>> Boîte de dialogue pour un pdf interactif : ci-dessous

- Pages, toutes ou étendue en fonction des besoins (1-8 / 1-8 ;17-34/1,2,23)
- Planches pour le web : Chaque double page est présentée dans son intégralité.
- Résolution des images 144 dpi est un bon compromis entre le poids des images et leur qualité visuelle

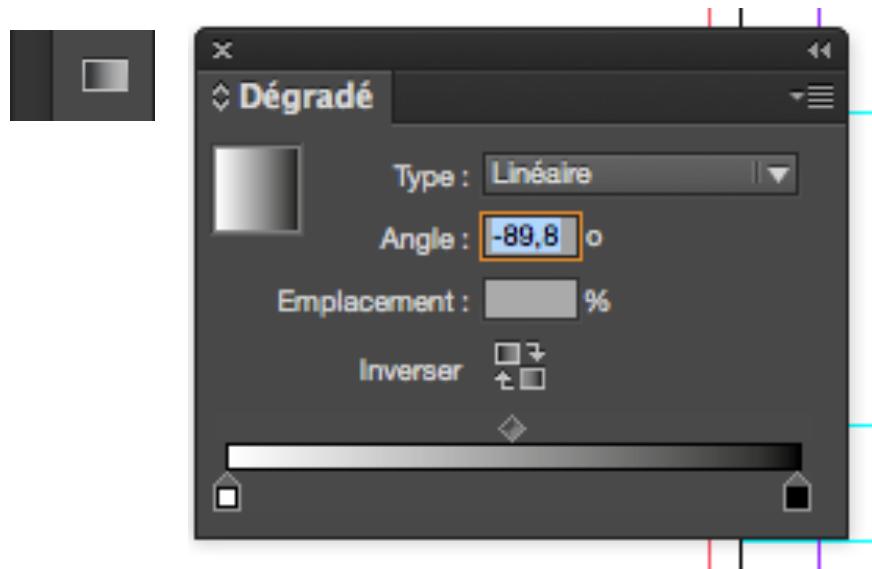
- Compression à choisir en fonction de la qualité visuelle souhaitée :
Attention au poids total du fichier exporté.



Bonus : Utiliser le dégradé de couleur sur Indesign

Dans ce tutoriel le dégradé de couleur n'a pas été utilisé dans le mesure où ce tutoriel traite en grande partie de mise en page et non d'illustration : en mise en page on n'utilise pas le dégradé dans les cartouches dans un souci de lisibilité ; en revanche si les illustrations comme « l'espace intérieur » sont réalisés sur Indesign, le dégradé de couleur peu être grandement utilisé.

- Sélectionner l'objet sur lequel on souhaite appliquer le dégradé et utiliser l'outil dégradé présent sur la barre d'outil (cf : visuel ci-dessous).
- Ensuite sélectionner la fenêtre dégradé de couleur sur la barre des fenêtres à droite, si elle n'est pas affichée (**fenêtre > couleur > dégradé**).



>> Sur la barre horizontale, il y a deux enciers un blanc et un noir, on peut les déplacer sur la barre ce qui aura pour effet d'appliquer sur le dégradé plus de blanc ou de noir en fonction de l'encrier qui est déplacé. Pour ajouter un encier, il suffit de cliquer juste en-dessous de la barre à l'endroit où l'on souhaite ajouter un encier et donc une couleur.

Pour changer une couleur il suffit de cliquer sur un encier et de se rendre sur la fenêtre couleur et de choisir le ton adéquat.

On ne peut pas contrairement à Illustrator régler l'opacité d'une couleur pour rendre une couleur transparente.

D. Conseils
FORMATIONS