

PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'environnement Windows ou MacOS

DURÉE / LIEU

3 jours / 21 heures – AMG Informatique

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- ✓ Support de cours, exercices applicatifs, assistance téléphonique et courrielle post-formation.
- ✓ Formation animée par un intervenant spécialisé de la formation pour adulte.
- ✓ Moyens matériels : poste de travail individuel en réseau, imprimante couleur partagée, connexion Internet, accès WIFI gratuit.
- ✓ Locaux : salles de formation climatisées (entre 20 et 60 m²), salle de pause avec boissons chaudes et froides à disposition gratuitement.

OBJECTIFS ET PUBLIC CONCERNÉ

- ✓ Savoir manipuler les fonctionnalités d'InDesign pour être capable de réaliser des documents ou des publications. Manipuler les objets, les blocs de texte et d'illustration.
- ✓ Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant utiliser InDesign pour tous types de documents papier.
- ✓ Elle favorise le développement des compétences et le maintien dans l'emploi.

ÉVALUATION DES ACQUIS

- ✓ Exercices et travaux pratiques applicatifs.
- ✓ Exercices de validation des connaissances.
- ✓ Possibilité Certification TOSA.

PROGRAMME

1. L'INTERFACE

- Connaître les outils
- Utiliser les palettes
- Se familiariser avec le format du document
- Gérer l'affichage
- Utiliser les repères et les grilles

2. LES OBJETS

- Créer des blocs
- Gérer les retouches de tracés
- Importer des images ou des textes
- Utiliser les sélections
- Se servir des transformations
- Gérer les groupes
- Utiliser les alignements
- Travailler par calques

3. LA COULEUR

- Connaître les modes colorimétriques
- Se familiariser avec le système de gestion des couleurs
- Gérer les contours
- Utiliser les dégradés

4. LE TEXTE

- Gérer le bloc de texte
- Utiliser les caractères particuliers
- Gérer les décalages de première ligne
- Utiliser le retrait du texte
- Connaître les méthodes d'importation
- Utiliser le chaînage
- Gérer les textes en colonnes

5. LES IMAGES

- Se familiariser avec l'image numérique
- Gérer le placement des images
- Utiliser les profils ICC
- Se servir des liens avec le fichier externe
- Gérer les transformations
- Utiliser les colorations

- Utiliser les détourages

6. LA TYPOGRAPHIE

- Utiliser les polices
- Gérer le corps
- Gérer l'aspect des caractères
- Utiliser l'interlignage
- Gérer les approches
- Se servir du changement d'échelle
- Utiliser les styles de caractères
- Se servir des attributs de paragraphe
- Utiliser les lettrines
- Gérer les tabulations
- Utiliser les tableaux

7. LES HABILLAGES

- Les habillages de blocs
- L'habillage d'un tracé
- Les habillages particuliers
- Les blocs ancrés

8. GESTION DES PAGES

- Utiliser la palette pages
- Gérer l'affichage des pages
- Créer des pages
- Supprimer des pages et se déplacer dans les pages
- Se servir des pages types et des gabarits
- Gérer la pagination
- Utiliser la bibliothèque

9. L'IMPRESSION

- Gérer les surimpressions et les recouvrements
- Rassembler les données pour le flasheur
- Connaître les réglages d'impression
- Exporter en EPS
- Exporter en PDF
- Exporter pour le web

10. ATELIER QUESTIONS / RÉPONSES