



AFFINITY PUBLISHER

Objectifs : Connaître les bases du logiciel Affinity Publisher. Savoir réaliser une maquette. Savoir manipuler les objets, les textes, les images. Mettre en production une maquette

Durée :
21 heures

Public & Pré-requis :
Tout public
Connaissance de l'outil informatique

Modalités pédagogiques :
Méthode interactive.
Exercices d'application

Modalités de suivi :
Attestation de fin de Formation.
Evaluation

Profil formateur :
2 à 3 ans d'expérience mini dans le domaine. Et professionnels en poste dans le domaine enseigné

1. Présentation

- Présentation générale de l'interface
- Naviguer dans un document, utiliser le zoom, les déplacements dans le document

2. Créer un document

- Création d'un nouveau document en utilisant des paramètres prédéfinis ou personnalisés
- Utiliser les calques pour sélectionner, organiser et masquer les objets.
- Utiliser l'espace de travail / Travailler par bloc.
- Effectuer la mise en forme.
- Importer des polices

3. Gérer les images

- Importer des images dans un format pris en charge.
- Transformer les images, appliquer un effet.
- Utiliser les calques de réglages.
- Utiliser des effets créatifs de modification comme ceux d'Affinity photo.
- Régler les habillages d'image au sein d'un texte

4. Gérer le texte

- Travailler le texte en colonne.
- Dimensionner les colonnes de façon adéquate.
- Chaîner le texte et gérer le texte en excès.
- Mise en forme des paragraphes : interlignage, césures, justification, espacement entre les paragraphes, ...
- Créer des lettrines, tabulations, lise à puces.
- Gérer la pagination

5. Table des matières

Utilisation des styles de paragraphes
Création de la table des matières
Mise en page et mise à jour de la table



6. Gérer les couleurs

- Créer, Travailler et gérer les Couleurs
- Utiliser les Nuanciers type Pantone, les Tons directs et Couleur Globale
- Créer une Palette de Couleurs à partir d'une Image
- Régler les Contours d'objets, effets graphiques, pointillés
- Appliquer des Couleurs de fonds, et de contours d'objets, opacités, transparences

7. Gérer les éléments vectoriels

- Les outils de dessins vectoriels : Sélection des nœuds, modification des objets, utilisation de la courbe de Bézier.
- L'outils plume
- Ajout /suppression de point d'ancrage
- Conversion des nœuds
- Ouverture / fermeture / jonction de tracés

8. Exporter un document

- Gérer et organiser les Liens
- Exporter en PDF Print professionnel, prêt à être imprimé
- Exporter dans différents formats, et différents Modes colorimétriques