

Formation Affinity Publisher : Initiation

Durée :	3 jours
Public :	Tous
Pré-requis :	Connaissance de l'environnement PC ou Mac
Objectifs :	Maîtriser les principales fonctionnalités d' Affinity Publisher - Savoir concevoir une maquette, manipuler des objets, du texte et des images, imprimer un document, créer un pdf
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	PAO100546-F
Note de satisfaction des participants:	4,00 / 5

Introduction

A propos d'Affinity Publisher, historique, utilisation, fonctionnalités.

Les concepts de base de Affinity Publisher , les formats et les couleurs

Les types d'images : Bitmap et Vectoriel / Périphériques de capture, d'affichage et impression. Les modes colorimétrique : RVB, CMJN et les couleurs pantones. Le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur.

Présentation des principaux formats graphiques : Les formats de fichier natif Affinity Publisher, le AFPUB Autres formats courants : AFPHOTO, AF DESIGN, PSD, AI, EPS, SVG, PDF, TIFF, JPEG.

Travail en amont, le chemin de fer et la mise en page.

Présentation de Affinity Publisher

Les barres de menu, d'options, d'outils, les colonnes de panneaux

Les Fondamentaux

Création d'un nouveau document
Paramètres prédéfinis / personnalisés
Création d'un document prédéfini
L'espace de travail :
Affichage des règles et grilles, caractéristiques des règles, origines et création de repères.
Les différents outils de forme
L'outil de sélection
Les attributs #1 : couleurs de contour et de remplissage

Sélecteur de couleur
Couleur et épaisseur de contour
Transformation et déplacement d'objets
Alignement et répartition d'objets
Touches de contraintes
Création d'objets aux dimensions exactes
Sélection et positionnement précis d'objets
Duplication d'objets et opérations répétées

Atelier : Apprendre à réaliser les manipulations élémentaires et s'approprier l'interface

Les opérations de base sur les formes

Addition
Soustraction
Intersection
Division
Combinaison

Atelier : Commencer à travailler avec les objets vectoriels

Dessin vectoriel

Les outils de dessins vectoriel :
L'outil de sélection de noeuds
Modifications d'objets
Utilisation des outils de courbes de Bézier :
L'outils plume
Ajout /suppression de point d'ancrage
Conversion noeuds durs en noeuds doux et vice versa
Ouverture / fermeture / jonction de tracés

Atelier : Prendre en main les courbes de béziers

La gestion des images importées et les blocs graphiques #01

Les formats pris en charge par Affinity Publisher
Importation d'image depuis Affinity Publisher
Importation d'images multiples
Le panneau Place Image
Choix des images à poser à la volée
Importation d'illustrations vectorielle
Propriétés d'ajustements des images par rapport aux blocs
Propriétés d'ajustements des images dans les blocs
Convertir une forme en bloc image
Effets graphiques : ombre portée, lueur interne, externe...
Transparence et modes de fusion

Atelier : Prendre en main les outils de gestion des images, création d'une affiche A3

Le texte et les paragraphes

Rappel sur les types de polices:
Serif / Sans Serif

Largeur fixe

Paramétrages des caractères : style de police, corps, approche, crénage, interligne...

Blocs texte et options

Textes en colonnes

Le chaînage

Textes sur des tracés

Mise en forme des textes

Liste à puces

Liste numérotées

Insertion de glyphes

Objets : habillage de texte

Atelier : Mise en forme d'une interview sur 2 pages

Gestion des pages

Le panneau Pages

Navigation entre les pages

Insertion de pages

Déplacement de pages

Suppression de pages

Les gabarits ou pages types

Création et application de gabarits

Numérotation des pages (folio)

Atelier : Mise en place d'un document de plusieurs utilisant différents gabarits

Exporter le document

L'exportation en pdf pour l'impression

Réglages et options

L'exportation en pdf pour le web

Réglages et options