



Objectifs

Connaitre les bases du logiciel Affinity Designer. Etre capable de créer des graphismes vectoriels et des mises en pages combinant vecteurs et pixels



Public / Prérequis

Tout public

Connaissance de l'outil informatique indispensable



Principes Pédagogiques

Méthode interactive. Exercices d'application. (Possibilité d'adapter les exercices à l'entreprise)



Profils des formateurs

Tous nos formateurs ont 2 à 3 ans d'expérience minimum dans le domaine dans lequel ils interviennent. Ils sont tous également professionnels et en poste de le domaine enseigné.



Modalités de suivi

Evaluation du niveau atteint après la formation

Attestation de fin de formation

1. Prendre en main Affinity Designer

- Notions d'images vectorielles et bitmap
- Préférences : utilité et paramétrages
- L'interface, les outils et les palettes
- Les « personas »
- Créer et configurer un nouveau document

2. Dessiner des illustrations vectorielles

- Utiliser et organiser les calques
- Utiliser les formes de base : rectangles, rectangles arrondis, étoiles...
- Dessiner à main levée, avec les courbes de Bézier
- Utiliser la couleur
- Utiliser les dégradés linéaires, radiaux, coniques
- Combiner des formes: ajouter, compiler, soustraire, déplacer, dupliquer, aligner, ...
- Combiner des objets imbriqués avec les masques d'écrêtage
- Appliquer de la transparence, du flou, des ombres portées, un effet relief

3. Créer des mises en pages

- Plans de travail : création, positionnement
- L'outil texte libre, l'outil zone de texte
- Enrichir la typographie et gérer les paragraphes
- Fonds perdus, zone vitale et traits de coupe
- Les aides et guides

4. Finaliser son document

- Optimiser son document pour l'impression et/ou le digital
- Choisir les bons formats d'enregistrement et d'exportation en fonction de l'utilisation