



AFFINITY DESIGNER

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

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. 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