

CONCEPTION GRAPHIQUE AVEC AFFINITY DESIGNER

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de découvrir, régler et prendre en main Affinity Designer; d'apprendre le dessin vectoriel, créer et modifier des objets, de régler et mettre en page du texte, de créer des logos, flyers, affiches, d'intégrer des images et savoir mélanger pixels et vectoriel et d'acquérir les outils et effets créatifs, d'exporter le document final, pour l'impression ou le digital.

Population visée

Concepteurs, responsables, administrateurs de projet, infographiste.

Pré-requis

Toute personne ayant une bonne connaissance de Windows ou Mac OS, désirant maîtriser le travail sur l'image numérique.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur avec 5 ans minimum d'expérience métier.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Introduction

- Comprendre les Principes et avantages du dessin vectoriel
- Présentation générale de l'interface
- Utiliser les Palettes, Studio
- Optimiser les Réglages, préférences, espace de travail
- Créer un Nouveau document, formats, profils couleur
- Apprendre la Navigation dans le document, zooms, règles, magnétisme

Prendre en main les principales fonctionnalités

- Travailler sur un document existant, compatibilité .Ai
- Sélectionner des objets, et des objets dans un groupe
- Utiliser le Panneau calques pour repérer, organiser les objets
- Apprendre à Changer les plans, l'opacité, verrouiller et masquer les objets

Gérer les contours

- Changer de couleur de fond, de contour
- Utiliser la Roue chromatique, TSL, outils de création de couleur
- Remplissages Unis ou Dégradés
- Créer des Contours
- Appliquer une forme de pinceau à un contour

Créer des formes et des dessins

- Créer des Formes de géométriques de base
- Comprendre et Utiliser les Courbes de Bézier et outil Plume
- Créer un Dessin à main levée au Crayon
- Utiliser l'outil Pinceau, les différentes formes de brosses

Gérer les objets

- Transformer, aligner, dupliquer des objets
- Mélanger des objets par combinaison de formes
- Créer des effets de transparence, de flous, ombres portées, effets de relief

Gérer du texte

- Appliquer du texte, réglages typographiques et mise en page de Texte
- Intégrer une image ou tracé dans du Texte
- Vectoriser et transformer du texte
- Créer un logo, un flyer, une carte de visite, une affiche

Appliquer des effets, retouches et simulation de rendu

- Appliquer des Effets créatifs par Calques de Réglages : modification de chromie, TSL, Noir et Blanc, Recolorer, Exposition...
- Savoir Importer des images, créer des mélanges d'images Pixel et éléments Vectoriels
- Utiliser la Bibliothèque d'objet prêts à l'emploi
- Découvrir et utiliser les Outils de type retouche d'image Pixel, avec Pixel Persona
- Utiliser la Simulation de rendu final print
- Comprendre les formats d'Enregistrements, d'Exportations