



BY ABILWAYS

15 rue de Turbigo, 75002 Paris
Tél. : 01 40 26 00 99

contact@pyramyd-formation.com
www.pyramyd-formation.com

SAS au capital de 110 000 €
RCS Paris n° 351 996 509
NAF : 8559A
TVA Intracom : FR 09 351 996 509
SIRET : 351 996 509 00029

Organisme de formation
n°11 75 15095 75

Affinity Designer

Créer ou modifier des éléments vectoriels (logos, illustrations...)

3 jours / 21 heures	Tarif inter 1 600 € HT + Vidéo Pyramyd en option (50 € HT)
CODE : PA176	Tarif intra à partir de 1 190 € HT par JOUR (voir page 14)

OBJECTIFS

- Prendre en main Affinity Designer
- Comprendre l'utilité des calques
- Créer et modifier des objets vectoriels
- Gérer l'aspect graphique des objets
- Mettre en pages du texte
- Mélanger des éléments bitmap et des formes vectorielles

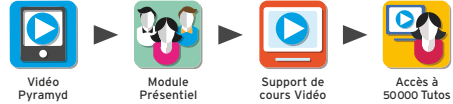
PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Affinity Designer, Illustrator
Informations générales : voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Prendre en main Affinity Designer

- Rappeler les notions d'images vectorielles et bitmap
- Paramétrer les Préférences
- Organiser les outils et les palettes
- Configurer un nouveau document
- Maîtriser les fonctions de l'interface (zooms, règles, magnétisme)
- Connaître et choisir les bons formats d'enregistrement et d'exportation

→ **Exercice : créer un document, explorer l'interface et les outils**

Comprendre l'utilité des calques

- Utiliser et organiser des calques
- Superposer des tracés au sein d'un calque
- Choisir le type de calques : d'objet, de réglage, pixelisés

→ **Exercice : organiser les éléments d'une image sur plusieurs calques**

Créer et modifier des objets vectoriels

- Utiliser et éditer les formes de base : rectangles, rectangles arrondis, étoiles
- Maîtriser l'outil Plume en traçant des courbes de Bézier et des courbes intelligentes
- Dessiner à main levée avec l'outil Crayon et l'outil Pinceau
- Sélectionner un tracé par l'outil Sélection et par la palette des Calques
- Déplacer, dupliquer, aligner, redimensionner des objets
- Créer des combinaisons de formes avec les fonctions de reliage
- Transformer des tracés grâce aux fonctions de rotation et de retournement
- Combiner des objets imbriqués (masques d'écriture)

→ **Exercice : redessiner un logo grâce aux outils de dessin**

Gérer l'aspect graphique des objets

- Comprendre les modes couleur : RVB pour le Web et CMJN pour l'impression
- Créer des dégradés de couleurs linéaires, radiaux, coniques
- Éditer les contours des tracés, en pointillés, en dégradés
- Appliquer de la transparence, du flou, des ombres portées, un effet relief

→ **Exercice : coloration de logos**

Mettre en pages du texte

- Choisir le texte libre ou des zones de texte
- Éditer la typographie des caractères et changer les formats de paragraphe

→ **Exercice : création d'une maquette d'affiche**

Mélanger des éléments bitmap et des formes vectorielles

- Utiliser une image en pixels comme modèle pour dessiner
- Créer des formes vectorielles qui s'appliquent avec des effets de texture
- Retrouver les outils bitmap (Pinceaux, Doigt, Pot de peinture) grâce à l'espace de travail "pixel persona"

→ **Exercice : créer un visuel mixant image et éléments vectoriels**

PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
27 au 29 mai 2019	13 au 15 novembre 2019
>	>

www.pyramyd-formation.com

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr