

3 jours / 21 heures

AFFINITY DESIGNER

S'initier au dessin vectoriel

Nombre de participants :
6 au maximum

Durée :
3 jours / 21 heures

Horaires :
9h00-12h30 / 13h30-17h00

Lieu :
Rochefort

Intervenant :
Yannick SIMONET

Moyens pédagogiques :
Un poste informatique par stagiaire.
Stage animé par un formateur professionnel permanent du CRIR.
PC de l'animateur équipé d'un vidéoprojecteur.
Support de cours remis à chaque participant.

Méthodes mobilisées :
Alternance de cours et de travaux pratiques adaptés aux besoins exprimés.

Modalités d'évaluation :
Travaux pratiques de contrôle

Validation :
Attestation de stage.

Objectif

S'initier au dessin vectoriel et découvrir les fonctionnalités essentielles d'Affinity Designer, dessiner des formes de base, dessiner à la plume, couleurs de fond et de contour, motifs, transformer, aligner, écrire du texte, ajouter des effets et utiliser les calques.

Prérequis

Avoir une bonne pratique de la micro-informatique

Public

Tout public futur utilisateur du logiciel de dessin Affinity Designer

Programme détaillé

1-L'ENVIRONNEMENT DE DESIGNER (1,5h)

Présentation de l'écran
Contrôler l'affichage des palettes
Gérer les documents
Les modes d'affichage
Le plan de travail
Les règles et les repères
Modifier les préférences

2 - MANIPULER LES TRACÉS (1,5)

Les outils de sélection
Déplacer, déformer, dupliquer la sélection
Contrôler l'ordre de superposition des tracés

3 - LES ATTRIBUTS DES TRACÉS (3h)

Les couleurs de fond et de contour
Créer une couleur quadri
Créer une couleur en ton direct
Créer un dégradé de couleur
Orienter un dégradé
Changer l'épaisseur et le style des contours
Prélever, recopier des attributs de dessin

4 – DESSINER (6h)

Dessiner, modifier des formes primitives
Dessiner avec l'outil plume
Séparer, joindre des tracés
Le pinceau et le crayon

5) AUTRES MANIPULATIONS (3h)

Mise à l'échelle, rotation, spirale
Effet miroir et déformation
L'outil de transformation de point
Combiner des formes
Utiliser les filtres vectoriels

6 - LA GESTION DES IMAGES BITMAP (2h)

Importer une image Bitmap
Gérer la résolution
Le masque d'écrêtage

7 - LES OBJETS TEXTE (3h)

Créer et mettre en forme un texte
Texte captif et curviligne
Vectoriser un texte

8 - LES CALQUES (1h)

La gestion des calques dans Designer



N° déclaration d'activité : 54 17 00227 17

CENTRE DE RESSOURCES INFORMATIQUES DE ROCHEFORT
2 rue de l'école de dressage - BP 80282 - 17312 – ROCHEFORT
Tél : 05 46 99 71 10 - Fax : 05 46 99 65 34 - contact@crir.fr - www.crir.fr



Affinity Designer

S'initier au dessin vectoriel

Approche pédagogique :

Les différentes séquences de formation sont mises en œuvre à l'aide des techniques pédagogiques suivantes dans le cadre d'une méthode active : Études de cas, exposés, démonstrations, exercices applicatifs...

Dispositif d'évaluation :

- Évaluation diagnostique en début de formation à travers la réalisation d'un QCM
- Évaluation de la progression des apprenants au cours de la formation
- Évaluation de l'atteinte des objectifs en fin de formation à travers d'une certification, QCM ou exercice

Les indicateurs de résultat et de performance

Accessible grâce au lien ci-dessous : <http://crir.fr/satisfaction-client.php>

Présentation de la certification TOSA :

<http://www.crir.fr/certification-tosa.php>

Modalités et délais d'accès :

Les délais d'accès moyens à la formation sont de 2 à 3 semaines à partir de la réception de l'ensemble des documents contractuels. Une inscription 48 heures avant le début de la formation est néanmoins nécessaire.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap :

La formation est accessible aux personnes en situation de handicap. Une étude des conditions d'accès et des moyens de compensation sera réalisé en amont de l'inscription afin d'identifier plus précisément les conditions de réalisation et de faisabilité de la formation. Les locaux de formation du site de sont accessibles aux personnes en situation de handicap.