

# Découvrir la suite Affinity

Concoctée par Adrien Revel & Sophie Bonnin, portée par la société AKER, cette formation est destinée à tous les créatifs qui souhaitent découvrir la suite Affinity : Designer, Photo & Publisher. Elle vous permettra de découvrir les principales fonctionnalités des trois logiciels au travers d'exercices de prise en main, puis de mettre en pratique sur vos propres exemples. À l'issue de la formation vous serez capable de réaliser un book à votre image.

## Modalités

### Public visé

- Artistes-Auteurs (graphistes, plasticiens, photographes, vidéastes...)
- Créatifs indépendants
- Architectes
- Compagnies (danse, théâtre)

### Durée

- 3 jours
- Soit 21 h de formation

### Tarifs

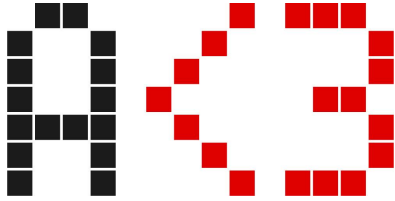
- Formation inter-entreprise 3 jours : 750 € HT / stagiaire
- Formation intra-entreprise, nous contacter : [formation@aker.pro](mailto:formation@aker.pro)

### Lieu de la formation (inter)

- Salle de formation à Montpellier (centre-ville)

### Délais d'accès

- Nous contacter : [formation@aker.pro](mailto:formation@aker.pro)



## Personne en situation de handicap

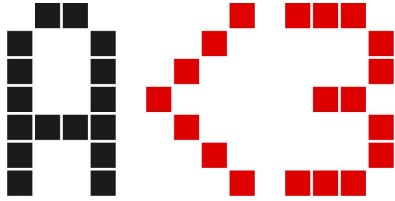
→ Nous contacter : [formation@aker.pro](mailto:formation@aker.pro)

## Prérequis

- **Les stagiaires doivent justifier d'une formation ou d'une expérience professionnelle dans le domaine du graphisme ou de la PAO**
- Les stagiaires doivent connaître les fonctionnements basiques de l'ordinateur (fichiers, dossiers) et d'internet
- Les stagiaires doivent sélectionner et préparer leur contenu en amont (textes, médias...)
- Les stagiaires doivent venir avec un ordinateur portable (Mac ou PC) afin de suivre la formation
- Un questionnaire sera envoyé avant la formation afin de valider les pré-requis ci-dessus

## Objectifs pédagogiques évaluables

- Découvrir les principales fonctionnalités des logiciels :
  - ◆ Affinity Designer (Dessin vectoriel)
  - ◆ Affinity Photo (Dessin bitmap et retouche photo)
  - ◆ Affinity Publisher (Mise en page)
- Mettre en page une publication type « book » (portfolio)
- Préparer des fichiers destinés à l'imprimerie ou au web



## Moyens pédagogiques et techniques

- Deux formateurs disponibles :
  - ◆ Adrien Revel – Gérant, formateur
  - ◆ Sophie Bonnin – Formatrice indépendante
- Support de formation projeté et remis en cours de formation (PDF)
- Salle de formation avec vidéoprojecteur
- Connexion Internet filaire / Wifi
- Ordinateurs personnel des stagiaires (Mac ou PC)
- Possibilité de prêt d'un ordinateur portable par AKER

## Dispositif de suivi et d'évaluation des résultats de la formation

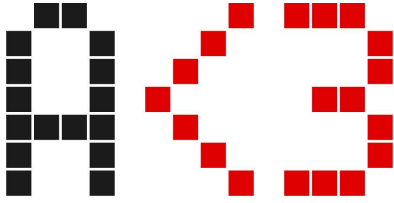
- Questionnaire d'auto-évaluation des objectifs pédagogiques en fin de formation
- Grille d'évaluation à chaud en fin de formation
- Grille d'évaluation à froid une semaine minimum après la fin de la formation

## Programme

### Affinity Designer (1 journée)

#### Contenu théorique

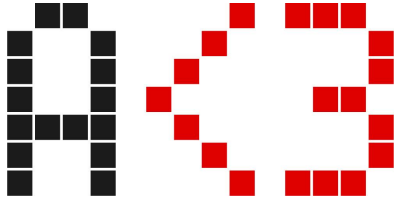
- **Introduction**
  - ◆ Comprendre les principes et avantages du dessin vectoriel
  - ◆ Présentation générale de l'interface
  - ◆ Utiliser les palettes, studio
  - ◆ Optimiser les réglages, préférences, espace de travail
  - ◆ Créer un nouveau document, formats, profils couleur
  - ◆ Apprendre la navigation dans le document, zooms, règles, magnétisme
- **Prendre en main les principales fonctionnalités**
  - ◆ Travailler sur un document existant, compatibilité Illustrator
  - ◆ 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 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'objets prêts à l'emploi
  - ◆ Découvrir et utiliser les outils de type retouche d'image pixel
  - ◆ Utiliser la simulation de rendu final print
  - ◆ Comprendre les formats d'enregistrements, d'exportations

## Exercices pratiques

- Fichiers d'exercices de prise en main des fonctionnalités listées ci-dessus
- Appropriation des cas pratiques propres à chaque stagiaires (logos, pictogrammes, codes couleurs, styles de textes, illustrations...)



## Affinity Photo (1 journée)

### Contenu théorique

#### → Introduction

- ◆ Présentation générale, la complémentarité avec les autres outils
- ◆ Découvrir et maîtriser l'Interface utilisateur, les panneaux, les outils
- ◆ Optimiser les réglages de préférences, optimiser le logiciel
- ◆ Utiliser le panneau historique
- ◆ Comprendre les compatibilités entre Affinity Photo et le reste de la suite
- ◆ Affinity Comprendre les compatibilités entre Affinity Photo et Photoshop

#### → Sélectionner et détourer une image

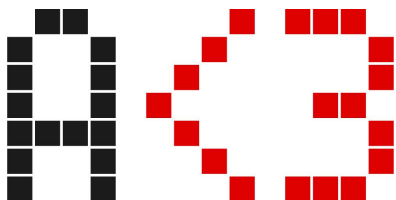
- ◆ Comprendre le principe des Personas
- ◆ Comprendre le process de travail d'une image
- ◆ Différencier les modes RVB et modes CMJN
- ◆ Utiliser les calques de réglages, non destructifs
- ◆ Retoucher une image précisément avec les niveaux
- ◆ Corriger le point blanc, le point noir, le point moyen
- ◆ Régler la correction de la netteté
- ◆ Comprendre les formats d'enregistrement, d'exportation
- ◆ Redresser une image, et modifier le cadrage
- ◆ Modifier des dimensions
- ◆ Comprendre et appliquer les résolutions pour le print, le digital, les imprimantes
- ◆ Rééchantillonner une image

#### → Gérer la chromie et la colorimétrie

- ◆ Changer la chromie d'une image avec les calques de réglages balance de couleur, de TSL, exposition, dominante de couleur, gradation...
- ◆ Décliner un visuel en plusieurs couleurs, de manière non destructive
- ◆ Apprendre à recolorer une Image

#### → Gérer les masques et les calques

- ◆ Recolorer juste une partie de l'image : principe du masque
- ◆ Peindre et créer un masque
- ◆ Retoucher un masque
- ◆ Dupliquer, inverser un masque



- ◆ Sélectionner, détourer un objet ou une zone de l'image : lasso de sélection, pinceau de sélection, baguette magique
- ◆ Apprendre comment enlever le fond blanc d'une image : outil pinceau de sélection et sélection par échantillon de couleur
- ◆ Mise en mémoire d'une sélection
- ◆ Créer le masque à partir d'une sélection
- ◆ Ajuster et retoucher un masque
- ◆ Assembler plusieurs images, sur différents calques, montages d'images
- ◆ Créer des effets de mélanges d'images, opacités, modes de fusion, doubles expositions
- ◆ Travailler par calques, plans, groupement de calques
- ◆ Garder ou exclure des zones, par masques
- ◆ Modifier la perspective

#### → Retoucher des images

- ◆ Retoucher des images abimées, avec l'outil tampon, supprimer les défauts
- ◆ Remplir les zones vides d'une photo avec de la matière, par remplissage intelligent
- ◆ Corriger les yeux rouges
- ◆ Utiliser les filtres d'effets non destructifs, par calques
- ◆ Découvrir et appliquer les filtres d'effets créatifs
- ◆ Créer des effets de chromie, courbes de transfert, dégradés
- ◆ Créer ambiances lumière : tables de conversion, LUTs
- ◆ Appliquer un effet éclairage
- ◆ Utiliser et appliquer Persona Liquify, effets de déformations
- ◆ Utiliser et appliquer Persona Develop, outils de retouche type labo photo

#### → Gérer du texte

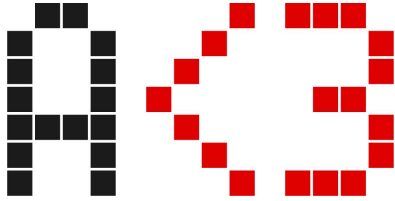
- ◆ Appliquer et régler les Textes, créer des incrustations d'image dans un texte

#### → Gérer un panoramique

- ◆ Créer un panoramique à partir de plusieurs images, et homogénéisations de l'ensemble
- ◆ Remplir les zones manquantes automatiquement

#### → Gérer l'impression

- ◆ Utiliser la simulation d'épreuve d'impression à l'écran
- ◆ Comprendre les formats d'exportations, formats d'enregistrement selon les destinations (Impression, web...)



## Exercices pratiques

- Fichiers d'exercices de prise en main des fonctionnalités listées ci-dessus
- Appropriation des cas pratiques propres à chaque stagiaires (retouches photos, détourages, photomontages, panoramiques...)

## Affinity Publisher (1 journée)

### Contenu théorique

#### → Introduction

- ◆ Présentation générale de l'interface
- ◆ Naviguer dans un document, utiliser le zoom, les déplacements dans le document
- ◆ Utiliser les repères automatiques, repères magnétiques
- ◆ Sélectionner / redimensionner un bloc avec ou sans son contenu
- ◆ Comprendre et utiliser le panneau historique

#### → Gérer l'organisation du document

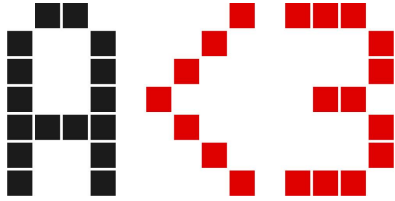
- ◆ Utiliser le panneau calques pour repérer, sélectionner, organiser, masquer des objets
- ◆ Régler les caractères
- ◆ Choisir et gérer des polices, apprendre à en installer de nouvelles
- ◆ Trouver et utiliser les caractères spéciaux, glyphes
- ◆ Appliquer les modifications et réglages typographiques avancés
- ◆ Travailler avec les blocs

#### → Gérer le texte

- ◆ Apprendre à travailler du texte en colonnes
- ◆ Calibrer les colonnes
- ◆ Gérer le texte en excès
- ◆ Apprendre à chaîner le texte
- ◆ Régler les paragraphes : interlignage, espace interparagraphe, césures, justification... Créer des lettrines, listes à puces, tabulations
- ◆ Régler les habillages d'images par le texte

#### → Gérer la mise en page

- ◆ Apprendre à utiliser les pages types, maquettes, sections
- ◆ Insérer un numéro de page, créer un en-tête, un pied de page



- ◆ Organiser les pages, arranger, dupliquer, supprimer...
- ◆ Créer, organiser, appliquer, mettre à jour des feuilles de styles de texte
- ◆ Créer et appliquer des groupes de styles
- ◆ Appliquer des filets verticaux au bord des paragraphes, ou entre les colonnes
- ◆ Aligner le texte sur une ligne de base
- ◆ Apprendre à créer un tableau, le régler, le modifier, le structurer
- ◆ Régler le texte dans le tableau

→ **Gérer les exports**

- ◆ Gérer et organiser les liens
- ◆ Exporter en PDF prêt à être imprimé
- ◆ Exporter dans différents formats et différents modes colorimétriques

## Exercices pratiques

- Fichiers d'exercices de prise en main des fonctionnalités listées ci-dessus
- Appropriation sur la mise en page du « book » du stagiaire