

Mis à jour le 04/11/2025

S'inscrire

# Formation Affinity Designer

3 jours (21 heures)

## Présentation

[Affinity Designer](#) est un éditeur graphique vectoriel de Serif pour macOS et Windows développé depuis 5 ans. Il a été créé pour concurrencer Adobe Illustrator, de même que ses autres logiciels Affinity Photo pour rivaliser avec Photoshop et un prochain avec Adobe InDesign.

Ainsi, ils espèrent que de nombreux utilisateurs d'Adobe se tourneront vers eux, et c'est d'ailleurs pour ça qu'Affinity Designer permet l'ouverture de fichier Adobe Illustrator et l'exportation de fichiers Adobe Illustrator.

Affinity Designer permet de créer des dessins vectoriels, permettant ainsi de faire des illustrations, des icônes, des stratégies de marques, des conceptions de l'IU, des typographies, des projets d'impression, des maquettes, des images Web, des conceptions de motifs des Arts conceptuels. Affinity Designer possède alors de nombreux puissants outils de dessin vectoriel ainsi qu'une interface fortement inspirée d'Adobe Illustrator, le logiciel de conception de dessins vectoriels d'Adobe. Affinity a également développé Affinity Photo et Affinity Publisher.

La formation utilisera la dernière version stable en date du projet ([Affinity Designer 2.5](#) à la date de cet article).

## 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 visé

Concepteurs, responsables, administrateurs de projet, infographiste.

# Pré-requis

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## Programme de la formation Affinity Designer

### Introduction

- Rappeler les notions d'images vectorielles et bitmap
- Présentation générale de l'interface
- Organiser les outils et les palettes
- Savoir faire les réglages, préférences, espace de travail
- Créer un nouveau document, formats, profils couleur
- Maîtriser les fonctions de l'interface : zooms, règles, magnétisme
- Connaître et choisir les bons formats d'enregistrement et d'exportation

### Prendre en main Affinity Designer

- 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

### 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

### Créer et modifier des objets vectoriels

- Créer des Formes de géométries de base
- Comprendre et utiliser les courbes de bézier et outil plume
- Dessiner à main levée avec l'outil crayon et l'outil Pinceau
- Utiliser l'outil Pinceau, les différentes formes de brosses
- Sélectionner un tracé par l'outil sélection et par la palette des calques
- Savoir Transformer, aligner, dupliquer des objets
- Mélanger des objets par combinaison de formes
- Combiner des objets imbriqués (masques d'écrêtage)
- Transformer des tracés grâce aux fonctions de rotation et de retournement

### Gérer les contours

- Savoir changer couleur de fond, de contour
- Savoir 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

## 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

## 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

- Savoir 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"
- Savoir utiliser la simulation de rendu final print
- Comprendre les formats d'enregistrements, d'exportations

## Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

## Positionnement à l'entrée en formation

Le positionnement à l'entrée en formation respecte les critères qualité Qualiopi. Dès son inscription définitive, l'apprenant reçoit un questionnaire d'auto-évaluation nous permettant d'apprécier son niveau estimé sur différents types de technologies, ses attentes et objectifs personnels quant à la formation à venir, dans les limites imposées par le format sélectionné. Ce questionnaire nous permet également d'anticiper certaines difficultés de connexion ou de sécurité interne en entreprise (intraentreprise ou classe virtuelle) qui pourraient être problématiques pour le suivi et le bon déroulement de la session de formation.

## Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

## Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

## Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

## Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.